

Un scénario de **Frédéric Pourcel** • Illustrations de **Frédéric Pourcel**

Le poing de pierre

pour *Hawkmoon*

SYNOPSIS

Plusieurs factions tentent de mettre la main sur un ingénieur talentueux, dont les inventions permettraient de hâter ou de ralentir les progrès d'un conflit en cours. Le supplément « La France » est utile mais non indispensable. Le scénario est prévu pour 2-3 joueurs (cf. pré-tirés).

LE CONTEXTE

Ancienne France, royaume de Begik, année 5289

Elke Van Elsik, roi de Begik, lutte depuis plusieurs années contre les attaques incessantes de son voisin, le duc Shariskhan d'Oléan. Les relations diplomatiques avec son autre voisin, la Picardia, étant très tendues, le roi craint une alliance de ses deux vieux ennemis et veut conclure une paix rapide pour ne pas avoir à combattre sur deux fronts.

Le problème est que des nouvelles étranges sont parvenues à la cour. Tout d'abord, l'armée ennemie a sans raison stoppé sa progression ; stratégie à l'opposé des offensives suicidaires menées par le passé. Plus étonnant encore, Shariskhan a ignoré les Portes de Fer : on appelle ainsi les quatre forteresses de la Marche d'Oléan, réputées impenetrables car juchées sur des pitons d'abord malaisés, ce qui exclut l'utilisation de machines de siège pour en venir à bout. À l'heure actuelle, ces forteresses restent une menace sur les arrières de l'ennemi. Enfin, l'interception récente d'un messager laisse entendre que le duc aura prochainement livraison d'une arme capable de vaincre.

Ce que personne ne sait encore...

Le duc d'Oléan a acheté les services d'un ingénieur talentueux, Teriak. Ce dernier travaille bel et bien sur les plans d'un trébuchet géant, d'une portée inégalée, capable de mettre à bas les murs des Portes de Fer depuis la plaine. Il croit être au service du comte Airain.

Après *Stormbringer*, **Hawkmoon** fut la seconde adaptation de l'univers de Moorcock par Chaosium. Dans une terre post-apocalyptique, dévastée par les fléaux du Tragique Millénaire, l'empire de Granbretagne et son empereur fou se lancent à la conquête de l'Europe grâce à leur supériorité technologique. Contre la menace se dresse Dorian Hawkmoon, Champion Éternel, âme de la résistance. Le jeu reprenait le système à pourcentages commun à *L'Appel de Cthulhu* et *Stormbringer*.

Fiche Grog :

Ensuite, les Granbretons ont passé une alliance secrète avec Shariskhan et le soutiennent de leurs deniers ainsi que d'une légion de mercenaires Vautours, qui, pour sauver les apparences, combattent à visage découvert et sans matériel technologique, ce qui n'est pas sans leur poser des difficultés.

Pour autant, aucun des deux alliés ne joue franc jeu : à l'insu de l'Empire, le duc a envoyé à Lyon un agent, Avros, chargé de surveiller le déroulement des opérations et de tuer le savant plutôt que de voir ses inventions utilisées par un ennemi. L'Empire, lui aussi, a des visées sur l'ingénieur : Osnek, de l'ordre du Renard, doit lui faire rejoindre les rangs des scientifiques impériaux. Shariskhan n'est évidemment pas au courant de cette démarche.



Qui veut quoi ?

Le roi Van Elsik envoie les PJ enquêter sur la véracité de la rumeur : la lettre interceptée fait allusion à un ingénieur de renom basé à Lyon. Les PJ ont ordre de trouver et récupérer le savant, à défaut les plans du projet sur lequel il travaille. Troisième possibilité – non précisée lors du briefing mais que les PJ auront peut-être à l'esprit – falsifier les plans et les laisser emporter par l'ennemi.

Le duc Shariskhan d'Oléan, dictateur sanguinaire, s'est attaché les services de l'ingénieur avec l'aide d'Osnek. Teriak habitant Lyon, capitale d'un royaume détesté, le duc a laissé le Granbreton négocier.

Osnek, pour sa part, observe. Le projet actuel sert de test : si l'engin fonctionne, son créateur est digne d'intérêt. Avec son pragmatisme habituel, Osnek se moque que la machine fasse ses preuves du côté des assiégés ou de celui des assiégés. Pour l'heure, il s'est introduit dans l'entourage du savant sans se découvrir. Plus tard, il tentera la corruption (*L'Empire sait se montrer très généreux, savez-vous ?*), le chantage (*Je connais une Église qui apprécierait fort de vous voir brûler...*), la menace (*Votre fille a quel âge déjà ?*) et en dernier ressort l'enlèvement.

LES HOMMES ET LES LIEUX

L'Église du Sincère Repentir a une idéologie simple : le savoir a conduit à l'Apocalypse du Tragique Millénaire ; la technologie, les mutants, les scientifiques et ouvrages de science en général sont donc proscrits et doivent être brûlés. Quant elle n'est pas devenue la religion officielle d'un royaume, l'Église utilise des sectes à son service, tels les Purificateurs, dirigés à Lyon par Johan Pinti. Ces derniers, à l'influence grandissante, sillonnent le Lyonnais. Attirer l'attention de ces fanatiques sur Teriak tuera le savant et son projet.

Teriak réside dans une belle maison de Lyon. L'homme est connu : il y a 30 % de chances qu'un passant interrogé indique le quartier où il réside ; 100 % de chances si l'on s'adresse à l'Université ou auprès des autorités locales. Il est à peine toléré par les Purificateurs parce qu'il élaborait jadis pour l'armée Lyonnaise des armes « conventionnelles » (balistes, catapultes, ...).

Il y a deux mois, Teriak a été tiré de sa semi-retraite par une lettre le mettant au défi de résoudre un problème technique. L'auteur, le comte Airain, lui demandait de créer un trébuchet capable de projeter une charge à plus de 500 mètres, soit plus du double de la portée habituelle, à une cadence de 5 coups par heure. En cas de réussite, une forte somme d'argent était promise.







La lettre (fausse) intrigua le savant qui demanda à rencontrer son auteur. Il fit ainsi la connaissance d'Osnek, « émissaire de Kamarg » et tissa avec lui des liens professionnels cordiaux. Le Renard présentait en effet un contrat (tout aussi faux) dans lequel Teriak s'engageait à produire une machine fonctionnelle dans les six mois, le tout assorti d'une rétribution confortable. Depuis lors, Teriak s'est mis au travail. Il a conservé le secret sur son projet et personne n'a encore vu de plan.

Osnek réside dans un quartier huppé, en accord avec sa couverture de « noble Kamargais » mais pour peu que l'on change de quartiers, on s'aperçoit que notre homme est connu sous plusieurs identités et nationalités. Noble le jour, diplomate la nuit, Osnek dirige le réseau d'espionnage impérial à Lyon. La visite de tout inconnu auprès de l'ingénieur lui est rapportée. Par ailleurs, Osnek s'enquiert régulièrement de l'avancée des travaux et les PJ ont 20 % de chances de le rencontrer chez Teriak s'ils lui rendent visite.

L'État Major Granbreton compte en effet beaucoup sur la machine géante : l'Empereur veut prendre prochainement Parye en la préservant des destructions habituellement infligées par les machines impériales. Pour défaire les murs de la cité, plusieurs trébuchets géants pourraient s'avérer décisifs, d'où l'impatience grandissante des généraux.

Le contact entre l'État-Major et Osnek est assuré par un officier Vautour, Ugot. Osnek emploie les Vautours pour neutraliser les PJ s'ils se montrent trop curieux envers sa personne. La neutralisation doit passer inaperçue, voire accidentelle : hors de question d'attirer l'attention du guet ou des Purificateurs sur le savant.

Ugot contacte Osnek par l'intermédiaire de l'un de ses hommes ou via des pigeons. Il ne se déplace jamais sans raison importante. Le Vautour réside à l'auberge du « Sanglier de Bronze » ; ses hommes dans une maison abandonnée des docks.

Espion et assassin d'Oléan, **Avros**, quant à lui, doit surveiller Teriak et veiller à ce que le camp ennemi n'entre pas en contact avec lui. Avros connaît Teriak de vue seulement car il était convenu qu'Osnek mènerait seul les négociations d'approche. Son comparse, Rug, a été capturé par l'armée de Bégik, porteur d'une lettre destinée au duc d'Oléan.

Qui fait quoi ?

Teriak alterne phases de réflexion, d'étude de manuscrits et de réalisation. Il étudie chez lui ou à la bibliothèque de l'université de Lyon quatre jours par semaine. Plans et documents précieux sont conservés dans un coffre de fer, dans la chambre du savant, fermée à clef en son absence. Un garde au moins, parmi les trois à son service, est toujours présent à son domicile.

Par ailleurs, dans un bâtiment abandonné dont il possède la clef, Teriak a réalisé une maquette de l'engin – baptisé « Poing de pierre » – qu'il modifie en fonction des tests (il y travaille deux jours par semaine). Le lieu est gardé par un molosse agressif. La porte en métal est épaisse, avec un

mécanisme grippé (malus Moyen pour un crochetage silencieux). Un hangar attenant contient une quantité impressionnante de bois, de gravats et une charrette.

Au début du scénario, le prototype n'est pas encore satisfaisant mais un scientifique remarque que Teriak n'a pas commis d'erreur majeure : il touche au but. Il semble tester la résistance d'ensemble de l'engin ainsi que celle du générateur électrique utilisé pour actionner le fléau.

Le **port** : c'est un dédale d'entrepôts et de ruelles sordides et puantes, où la milice a du mal à faire régner l'ordre. A la tombée de la nuit, on y échange les produits illicites : armes, technologies, livres et drogues diverses. Le lieu est dangereux : il y a 30 % de chance d'y croiser des coupe-jarrets.

Pour réaliser son projet, Teriak attend la copie d'un manuscrit dont l'original se trouve en Germanic. Ce traité d'ingénierie contient les plans d'un trébuchet avec côtes, des calculs mathématiques sur la poussée d'Archimède, un dessin de l'engin terminé. Mais il contient aussi des plans d'installations électriques et de technologies condamnées par le Sincère Repentir.

Teriak prend livraison du manuscrit à la nuit tombée : c'est un échange rapide, furtif, sous le ponton de bois d'un chantier naval. S'il croit être suivi ou s'il remarque l'arrivée de Purificateurs, une course-poursuite s'engage. Comme Teriak ne peut se résoudre à jeter le manuscrit, sa capture par les Purificateurs signe son arrêt de mort. Ceux-ci le conduisent à leur quartier général – un entrepôt d'un quartier populaire – où il est « interrogé » par Pinti puis « purifié par le feu » en présence des fidèles. Lui sauver la vie le rend plus réceptif aux arguments des PJ : si Teriak, en raison de son âge, dit ne rien craindre pour lui-même, il est en effet prêt à beaucoup de concessions pour protéger les siens, son fils Ios et sa fille Irka.

Les **voisins** : pour le malheur de Teriak, il a pour voisins Hahn et Flebs, couple d'artisans gagnés au dogme du Sincère Repentir. Ceux-ci ont remarqué que depuis quelques semaines, Teriak reçoit des invités ou sort à des heures tardives sans ses gardes du corps. Assurément, il se passe quelque chose et le duo veut en savoir plus.

S'ils voient le prototype, les plans et/ou le manuscrit, le duo contacte les Purificateurs, lesquels font irruption chez Teriak et déclenchent une émeute. Pendant que Johan Pinti harangue les curieux, ses sbires mettent la maison à sac et brûlent tout ce qui a un lien avec la connaissance. Profitant du combat entre les émeutiers et la milice, Pinti jette dans le brasier Teriak et sa famille. À défaut, la secte enlève l'ingénieur pour le torturer et le mettre à mort dans un endroit plus discret.

Les paranoïaques voisins ont également repéré les allées et venues des hommes d'Avros qui, s'ils n'ont rien à craindre du Sincère Repentir, pourraient bien finir dans les geôles de la milice lyonnaise. De fil en aiguille, leur interrogatoire révèle l'existence d'Avros et attire l'attention des autorités sur Teriak. Des autorités qui n'aiment ni les espions ni les fauteurs de troubles.



La **réalisation de la maquette puis de l'engin grandeur nature** réclame beaucoup de **matériel**.

D'abord une grande quantité de bois : même si Teriak a contourné la difficulté en s'approvisionnant chez plusieurs marchands, les **quantités commandées, une fois additionnées**, laissent rêveur. Cela semble prouver en revanche qu'il ne s'agit pas d'une machine technologique.

Ensuite une quantité de pierre gigantesque (il faut plusieurs dizaines de tonnes pour remplir le contrepoids) : pour cela, Teriak s'approvisionne dans les Hautes Terres. Les ruines de Saintienne fournissent **en quantité** blocs de béton et gravats.

Teriak a recours aux services de Pior Gabal, un aventurier qui explore les Hautes Terres à la recherche d'anciennes technologies qu'il revend ensuite à des savants. S'aventurer dans les Hautes Terres, c'est affronter une nature hostile (les volcans sont en activité) et des clans de mutants majoritairement anthropophages. Pior a noué des contacts avec les clans des Montagnes Sauvages, en passe d'être civilisés par les Lyonnais qui ont négocié avec eux traités de commerce et alliance militaire. Les mutants prêtent leur force et leur connaissance du terrain en échange de nourriture et d'outils apportés par Ios, le fils de Teriak.

Gabal et Teriak ne se connaissent pas : Pior a été en effet engagé par Ios, mis dans la confiance par son père. Ios assure un aller-retour par semaine, accompagné de deux gardes. Il est prudent, intelligent, armé et ne rentre jamais chez lui avec sa charrette. Après avoir rejoint Gabal à l'auberge de la « Vallée des Fleurs », à l'ouest de Lyon, le convoi emprunte d'étroits sentiers, parfois à flanc de volcans. Le chargement effectué, le convoi revient à Lyon au terme de 48 heures d'absence.

Si les Purificateurs mettent la main sur Ios à l'entrepôt (sur dénonciation ou suite à une filature), la secte l'« interroge » puis se rend chez Teriak afin de l'enlever. Leur dessein est de les purifier tous les deux le soir venu, en compagnie de la maquette et des plans du trébuchet. Un sort qui ne fait pas les affaires d'Osnek : celui-ci se hâte de rencontrer Pinti en privé pour racheter Teriak et les plans, s'il le faut en révélant son allégeance à l'Empire et en employant la force (les Vautours d'Ugot sont embusqués aux alentours). Il est donc possible qu'Osnek et les PJ combattent ensemble pour libérer le savant...

Gabal, intrigué par les énormes quantités de gravats achetés, a suivi une fois l'un des chargements : il sait où se trouve l'entrepôt mais n'a pu y pénétrer à cause du chien. Il peut être une source d'informations, un guide pour partir dans les Hautes Terres ainsi qu'un allié contre les Purificateurs.



Avros a loué les services de truands locaux pour surveiller la maison de Teriak. Ceux-ci remarquent les PJ à leur seconde visite chez l'ingénieur. L'espion demande alors de filer nos héros afin de connaître leur lieu de résidence. Ceci fait, il fouille leurs affaires en leur absence : s'il découvre des traces de leur appartenance à la Bégik, il prépare l'assassinat de Teriak (méthode au choix du MJ mais Avros privilégie la discrétion) et dénonce les PJ aux Purificateurs.

Comment faire basculer Teriak ?

La personnalité de Teriak est un obstacle en elle-même : l'homme répugne à quitter la ville où il a grandi, où vit sa famille et où il bénéficie d'une liberté quasi-totale pour étudier. À moins de plusieurs succès Critiques de persuasion, sa position évolue peu à peu :

- si on lui sauve la vie (20 % de chances) ou celle de ses enfants (100 % de chances),
- si on lui prouve qu'Avros voulait le tuer pour le compte du duc d'Oléan (50 % de chances),
- si on prouve qu'Osnek a menti et que la machine est destinée à Oléan et non au comte Airain (50 % de chances).

ÉPILOGUES ?

Après le retour des PJ en Bégik, il ne faut pas attendre longtemps pour voir l'armée d'Oléan venir assiéger les Portes de Fer. Les PJ, membres de la garnison, vivent alors les événements suivants.

- Les PJ ont falsifié les plans : un matin, ils voient avancer lentement depuis les remparts l'impressionnant trébuchet, tiré par des bœufs sous les acclamations des assiégeants. Le premier tir, peu précis, demande des corrections ; le second provoque l'effondrement du trébuchet tel un château de cartes. Si Teriak est resté à Lyon, il est assassiné dans les jours qui suivent sur ordre du duc. Des PJ qui ont noué de bonnes relations avec Teriak peuvent intercepter les tueurs s'ils partent sur le champ : en cas de réussite, Teriak et sa famille acceptent de les suivre.
- Les PJ ont volé ou obtenu une copie des plans mais Teriak est resté à Lyon : les ingénieurs du roi s'attellent à la compréhension des croquis. Teriak est bien sûr capable de les refaire mais cela prend du temps ; laps de temps mis à profit par la Bégik pour construire ses propres machines. L'assaut donné contre les Portes de Fer débute alors par un duel d'artillerie : les assiégés visent les machines ennemies puis pilonnent l'unique et étroit sentier qui mène jusqu'à la crête. Si les trébuchets fonctionnent, et ce quel que soit le résultat de l'assaut, Osnek tente de s'attacher les services de Teriak : après son refus, il le fait enlever et l'ingénieur disparaît de la circulation.

- Les PJ ont dérobé les plans et Teriak les a rejoint : plusieurs engins sont prêts quand les Portes de Fer sont assaillies et le sentier devient le tombeau des Vautours. Osnek, satisfait, envoie alors un commando infiltrer de nuit la forteresse et enlever Teriak (5 Vautours). Si les PJ réussissent à contrer l'affaire, il n'y a pas d'autre tentative. Quelques semaines plus tard, la Bégik reprend le dessus et repousse l'ennemi jusqu'à la frontière. Le royaume connaît ensuite une paix relative jusqu'à l'invasion granbretonne de 5292.

PNJ

Ron Teriak

Ingénieur militaire, 65 ans

FOR 12 CON 13 TAI 15 INT 17 POU 15 DEX 14 CHA 10 PdV
15 Blessure Majeure : 7

Cartographie 75%, Mémoriser 68%, Connaissance de la Mécanique et de l'Électricité 70%, Connaissance du monde ancien 54%, Ancien Latin et Ancien Français 60%, Artisanat : Bois 61%, Artisanat : Métal 57%, Crédit 60%, Éloquence 45%, Voir 53%, Écouter 40%, Éviter 30%, Grimper 40%, Se cacher 46%

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Épée courte	36%	1D6+1+1D6	30%
Dague	33%	1D4+2+1D6	30%
Poing	20%	1D3+1D4	10%

Gardes de Teriak / Hommes de main des Purificateurs / Truands

FOR 13 CON 16 TAI 11 INT 11 POU 13 DEX 15 CHA 10 PdV
18 Blessure Majeure : 9

Armure : 1D6-1 cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	56%	1D6+2	50%
Dague	43%	1D4+2	35%
Éviter			40%

Ios Teriak

(Prendre les mêmes caractéristiques que ci-dessus sauf :)

CON 13, PdV 14, Blessure Majeure : 7

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Épée large	50%	1D8+1	45%

Voir 68%, Écouter 70%, Éviter 35%, Grimper 69%, Se cacher 57%

Chien de garde

(Prendre les caractéristiques définies par les règles, avec Morsure : 1D8 + 1)

Yosip Osnek

Scandien, Ordre du Renard

FOR 12 CON 14 TAI 13 INT 14 POU 18 DEX 15 CHA 15 PdV
16 Blessure Majeure : 8

Premiers soins 45%, Mémoriser 60%, Connaissance de la Musique 50%, Connaissance de la Psychologie 76%, Plusieurs langues européennes à 60%, Crédit 50%, Éloquence 69%, Persuader 84%, Voir 63%, Écouter 57%, Goûter 55%, Éviter 50%, Équitation 40%, Camouflage 54%, Dissimuler 80%, Se cacher 66%, Mouvement silencieux 71%

Mercenaire Vautour

FOR 12 CON 14 TAI 11 INT 11 POU 13 DEX 15 CHA 10 PdV
14 Blessure Majeure : 7

Armure : 1D8 -1 demi-plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Épée large	56%	1D8+1	50%
Dague	43%	1D4+2	35%
Éviter			40%

Iven Ugot

(Prendre les mêmes caractéristiques que ci-dessus sauf :)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Épée longue	60%	1D10+1	55%
Dague	56%	1D4+2	52%
Éviter			45%

Pior Gabal

FOR 15 CON 14 TAI 13 INT 16 POU 11 DEX 13 CHA 16 PdV
16 Blessure Majeure : 8

Premiers soins 59%, Mémoriser 60%, Voir 60%, Écouter 76%, Goûter 65%, Sentir 60%, Pister 72%, toutes les compétences d'Agilité (sauf diriger Créature ailée) et Discrétion à 75%

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache	64%	1D8+2+1D6	60%
Arc simple	69%	1D6+1+1D6	35%

Kal Avros

FOR 12 CON 13 TAI 13 INT 16 POU 12 DEX 17 CHA 10 PdV
15 Blessure Majeure : 8

Armure : 1D6-1 cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Épée courte	78%	1D6+1+1D6	76%
Dague	77%	1D4+2+1D6	75%
Poing	84%	1D3+1D4	80%

Premiers soins 50%, Mémoriser 55%, Persuader 58%, Voir 75%, Écouter 68%, Chercher 71%, Crochetage 86%, Faire un nœud et un piège 80%, Toutes les compétences d'Agilité (sauf diriger Créature ailée) à 75%, toutes les compétences de Discrétion à 85%

LES PRÉ-TIRÉS

Elipe Erden

Coustillier (sergent d'armes monté), vétéran de l'armée de Bégik

FOR 14 CON 16 TAI 15 INT 13 POU 14 DEX 15 CHA 13 PdV
17 Blessure Majeure : 9

Armure : 1D8-1 demi-plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande lance (uniquement à cheval)	60%	1D10+3D6	50%
Épée longue	46%	1D10+1+1D6	39%
Bouclier			55%

Premiers soins 40%, Mémoriser 35%, Éloquence 43%, Persuader 32%, Écouter 57%, Voir 50%, Chercher 60%, Équitation 60%, Éviter 59%, Culbuter 37%, Camouflage 61%, Embuscade 58%, Se cacher 44%, Mouvement silencieux 48%

Ema Sabriz

Espionne choisie car mutante d'une incroyable agilité et résistance. Du fait de sa mutation, Ema a une attaque et une esquive par tour.

FOR 12 CON 20 TAI 13 INT 15 POU 14 DEX 20 CHA 15 PdV
25 Blessure Majeure : 12

Armure : 1D6-1 cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague lancée	78%	1D6+1+1D4	50%
Dague	56%	1D4+2+1D6	55%
Épée courte	66%	1D6+1+1D6	59%
Poing	75%	1D3+1D4	80%
Pied	70%	1D6+1D4	62%

Premiers soins 40%, Mémoriser 50%, Persuader 48%, Voir 75%, Écouter 61%, Chercher 76%, Crochetage 80%, Faire un nœud et un piège 75%, toutes les compétences d'Agilité (sauf diriger Créature ailée) à 86%, toutes les compétences de Discrétion à 91%

Lof Rivell

Un étudiant prometteur et érudit, né en Lyonnais

FOR 12 CON 13 TAI 13 INT 17 POU 14 DEX 14 CHA 15 PdV
16 Blessure Majeure : 8

Armure : 1D6-1 cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapier	56%	1D6+1+1D6	40%
Dague	33%	1D4+2+1D6	30%

Cartographie 65%, Mémoriser 72%, Connaissance de la mécanique et de l'électricité 57%, Connaissance de la Chimie 45%, Connaissance du monde ancien 44%, Ancien français 37%, Chercher 58%, Voir 70%, Éviter 32%, Équitation 60%, Grimper et Nager à 35%, Camouflage 30%, Dissimuler 68%, Se cacher 43%, Mouvement silencieux 47%