

# Le fugitif

Scénario pour Hawkmoon 2ème édition

## Le lieu :

Une vallée des Alp', au sud-ouest de la Sweiss. Les montagnes dépassent les 3000 mètres et l'on ne trouve pas un col à moins de 2000 mètres d'altitude. Les parties basses des vallées sont couvertes de sapins tandis que les sommets portent des neiges éternelles.

## L'intrigue :

Ce scénario se déroule au Printemps de la 87ème année de l'Aigle (5293), la Granbretanne vient de conquérir la Loreine, l'Alzas' et occupent une bonne partie du Nord de la Germanie. La guerre bat son plein contre la Pruss'.

Mais la Sweiss a ses propres problèmes et tandis que de nombreuses compagnies mercenaires sont encore engagés dans les guerres germaniennes les marchands empruntant les cols du sud-ouest se plaignent d'une recrudescence des raids de mutants. Ceux-ci semblent bien organisés et il ont, à l'automne dernier (87ème année du Cheval), décimé la petite compagnie mercenaire des molosses de Von Art et tué leur chef, Konrad Von Art. Les informateurs des moines du monastère du Grand Saint Bernard parlent d'un nouveau chef mutant nommé "le bouc d'or" qui serait conseillé par un mystérieux étranger.

Une grande expédition a donc été financée par les kantons d'Osta et d'Octodur ainsi que la Guilde marchande d'Espanyia (qui est dominante en Sweiss). Elle met en branle près de 2000 hommes de plusieurs compagnies mercenaires ; on y trouve deux unités de la Compagnie des marches de Zurch (600 hommes), une unité des Ecumeurs des cieux (100 hommes), la petite Compagnie des hallebardes rouges (500 hallebardiers dont les hampes des hallebardes sont peintes en rouge) qui forment une unité lourde, la petite Compagnie des irréguliers de Jared Horganst (300 hommes armés de bric et de broc spécialisés dans le harcèlement et que l'on considère souvent plus comme des brigands que comme des soldats) ainsi que des troupes mercenaires arabes de Granad' (400 archers de l'Atlas et 100 cracheurs de feu armés de lances-flammes) commandées par les deux fils du Comte. Le Capitaine Lotak Kusst, de la Compagnie des marches de Zurch a été nommé commandant en chef.

Les Pjs forment quant à eux un groupe de combat des Ecumeurs des Cieux chargés d'une mission spéciale : trouver et neutraliser le chef des mutants ainsi que son éventuel conseiller. Cependant l'un

d'eux, le Granbreton Kendall Forenn, a une autre mission : tuer ou capturer Joost Van Karell, le conseiller du chef mutant, cependant d'autres membres du groupe ne l'entendront pas de la même façon.

## Les personnages :

### Eduart, "le bouc d'or", chef mutant :

Né dans les montagnes, Eduart descend d'une lignée issue d'expériences scientifiques anciennes. Il a comme particularité de d'être une sorte de spécimen parfait et de posséder une peau dorée qui enflamme les imaginaires. Sans poils, la peau dorée, doté de cornes de bouc et d'une force et d'une endurance surhumaine il apparut très vite comme une sorte de messie mutant. A 16 ans il prit la tête de son clan et commença à dominer son environnement immédiat. Mais ce n'est que depuis deux ans et sa rencontre avec Joost Van Karell qu'il a véritablement pris de l'ampleur. Il fédère désormais plus d'un millier de mutants qui le vénèrent comme une sorte de demi-dieu. Son ambition est désormais d'imiter le mutant Olkorr au Mont Zelk. Encore jeune il se repose cependant énormément sur l'expérience de son conseiller. Par ailleurs Eduart fait un gros complexe sur son absence d'organes génitaux et trouve difficilement des prétextes pour repousser les avances qu'il ne manque pas de recevoir.

### Joost Van Karell, fugitif hollandien :

Avec son frère aîné, Jaasp, ils sont issus de la bonne société hollandienne, instruite et éclairée. Si son frère choisit la voie des sciences, Joost choisit quant à lui le métier des armes, comme officier dans l'artillerie. Lors de la conquête il se retrouva encerclé avec ses hommes dans un fortin et, sachant la cause perdue, il négocia la vie de ses hommes et de son frère contre leur entrée dans l'ordre de la Belette (à cette époque les ordres mercenaires n'existaient pas encore). Jaasp Van Karell fut chargé d'aider les scientifiques granbretons dans leur exploitation de la bibliothèque de l'université ruinée d'Amsterdam tandis que Joost fut envoyé avec ses hommes en Moscovie.

Cependant, les atrocités des Granbretons dans leur pays natal incita Jaasp à trahir et à favoriser de plus en plus l'évasion des opprimés. Découvert, il partit se réfugier auprès de son frère avec les meilleurs traités de mécanique de Hollandia, lui raconta la vérité et tous deux s'enfuirent en Germanie. L'ordre du Renard ne cessa cependant de les pourchasser et Jaasp perdit la vie dans cette chasse, confiant ses deux traités à son frère qui, il y a deux ans, se

## Caractéristiques des personnages :

### Eduart, "le bouc d'or" (22 ans)

FOR : 24, CON : 18, TAI : 13, INT : 13, POU : 16, DEX : 16, APP : 14 ; PV. : 16 Armure : 1d6+1 (cuir et anneaux)

Attaques : Arbalète moyenne\* : 76% dgts : 2d4+2, Fauchon : 88% dgts : 1d6+2+1d6, Cornes : 92% dgts : 1d4+1d6

Compétences significatives : Grimper : 80%, Orientation : 40%, Esquive : 86%, Chercher : 76%

Mutations : Cornes, Amélioration de Force, Amélioration de Constitution, Coloration, Défaut de pilosité (imberbe), Organe manquant (organes génitaux)

\* grâce à sa force surhumaine Eduart peut tirer tous les tours avec cette arme.

### Joost Van Karell, officier hollandien, renégat de l'ordre de la Belette (37 ans) :

FOR : 12, CON : 13, TAI : 11, INT : 16, POU : 14, DEX : 12, APP : 15 ; PV. : 12 Armure : 1d8-1 (demi plates sans casque)

Attaques : Arbalète moyenne : 65% dgts : 2d4+2, Epée large : 81% dgts : 1d8+1

Compétences significatives : Stratégie/tactique : 62%, Chercher : 72%, Monde Ancien : 42%, Vieil Anglais : 52%.

Secret technologique : Mécanisme à ressort

### Mutant des montagnes (ordinaire)

FOR : 13, CON : 15, TAI : 11, INT : 9, POU : 10, DEX : 12, APP : 8 ; PV. : 13 Armure : aucune ou cuir épais (1d6-1)

Attaques : Arc\* : 55% dgts : 1d6+2, Hachette\*\* : 55% dgts : 1d6+1

Compétences significatives : Grimper : 60%, Orientation : 30%, Esquive : 50%, Chercher : 60%

Mutations : variable

\* ou arbalète légère ou moyenne

\*\* ou gourdin, faucille, chaîne, tisonnier...

### Mutant des montagnes (gros)

FOR : 20, CON : 16, TAI : 20, INT : 8, POU : 10, DEX : 10, APP : 7 ; PV. : 18 Armure : aucune ou cuir épais (1d6-1)

Attaques : Cognée de bûcheron\* : 60% dgts : 1d8+2+1d6

Compétences significatives : Grimper : 60%, Orientation : 30%, Esquive : 50%, Chercher : 50%

Mutations : gigantisme, autres... (fourrure, cornes etc.)

\*ou assommoir, faux ou autre arme à deux mains

### Mutant du clan du Bouc d'or :

FOR : 16, CON : 16, TAI : 12, INT : 10, POU : 13, DEX : 12, APP : 8 ; PV. : 14 Armure : cuir et anneaux

Attaques : Arc\* : 60% dgts : 1d6+2, Epée large\*\* : 60% dgts : 1d8+1+1d4, cornes : 60% dgts : 1d4+1d4

Compétences significatives : Grimper : 60%, Orientation : 30%, Esquive : 50%, Chercher : 60%

Mutations : cornes, force accrue, constitution accrue

\* ou arbalète légère ou moyenne

\*\* ou fauchon, hache d'armes, masse légère

### Diego de Granad', noble spanyar (23 ans) :

FOR : 13, CON : 13, TAI : 13, INT : 15, POU : 16, DEX : 15, APP : 18 ; PV. : 13 Armure : 1d8+1d6+1 (demi-plates + armure tissée)

Attaques : Lance-feu spanyarde : 59% dgts : 3d6, Rapière : 83% dgts : 1d6+1+1d4

Compétences significatives : Eloquence : 72%, Baratin : 76%, Stratégie/tactique : 66%, Chercher : 52%, Art (poésie) : 85%

### Archer de l'Atlas :

FOR : 13, CON : 13, TAI : 13, INT : 10, POU : 10, DEX : 13, APP : 10 ; PV. : 13 Armure : 1d6-1 (cuir épais)

Attaques : Arc composite : 70% dgts : 1d8+2+1d2, Cimeterre : 60% dgts : 1d8+1+1d4

Compétences significatives : Chercher : 50%, Esquive : 50%, Se cacher : 60%, Grimper : 60%

### Cracheur de feu arabe :

FOR : 13, CON : 14, TAI : 13, INT : 12, POU : 10, DEX : 15, APP : 10 ; PV. : 14 Armure : 1d8+1 (plates partielles)

Attaques : Lance-flammes\* : 80% dgts : 3d6, Cimeterre : 60% dgts : 1d8+1+1d4

Compétences significatives : Chercher : 50%, Esquive : 40%, Grimper : 50%

*\*le lance-flamme a une cadence de tir de 1, une portée de 5 m et les cracheurs de feu ont des réserves pour 10 tirs. Le lance-flamme ne résiste pas à une immersion dans l'eau. Sur ce type de terrain il est utilisé pour tuer les ennemis réfugiés dans des galeries ou contre les mutants les plus féroces.*

### Granbreton de l'Ordre du faucon (originaire de Picardie) :

FOR : 13, CON : 12, TAI : 12, INT : 10, POU : 10, DEX : 12, APP : 10 ; PV. : 12 Armure : 1d8+2 (demi-plates et mailles)

Attaques : Arbalète légère : 50% dgts : 1d8+2, épée large : 60% dgts : 1d8+1, petit bouclier : 60%

Compétences significatives : Chercher : 50%, Esquive : 60%

*Le chef de meute a les mêmes caractéristiques mais ses compétences sont augmentées de +10%*

résolu à se réfugier dans les montagnes de Sweiss où les Renards ne pourraient pas aller le chercher.

Il fut d'abord capturé par un clan de mutants qui avaient pour projet de le dévorer. Mais ce clan fut vaincu par celui du bouc d'or

qui, intrigué par ce prisonnier, l'épargna. Très vite Joost Van Karell parvint à se rendre indispensable au chef mutant et devint son bras droit.

Cependant, il ne voit pas d'avenir à cette vie et cherche à revenir dans un lieu plus civilisé. A cette fin il a réussi à faire parvenir un

message à l'Espanya en y négociant une place contre les traités scientifiques qu'il possède.

### **Les mutants des montagnes :**

Il y a une très grande diversité de types de mutations dans les montagnes de Sweiss, même si les membres d'un même clan, apparentés génétiquement, ont tendance à avoir des mutations en commun. Les mutants ne sont pas de purs guerriers mais survivent comme ils peuvent. Ils combattent en clans mais le bouc d'or et Joost Van Karell tentent de leur donner un semblant d'organisation générale, notamment en tendant des embuscades aux groupes nombreux, en évitant le combat direct.

### **Diego de Granad', noble spanyar et chef mercenaire :**

Diego de Granad' est un poète dans l'âme, il aime les grandes phrases et les attitudes romanesques. Néanmoins, il a également été formé par son père à l'art de la guerre et est très responsable malgré son jeune âge et son apparente nonchalance. C'est lui qui est chargé d'aller chercher Joost Van Karell, en partant seul avec une petite escorte à travers les montagnes.

Diego connaît l'un des Pjs (Asad l'aiglier) dont l'aigle le fascinait il y a quelques années. Il a une certaine sympathie pour lui mais jamais au prix de trahir son pays.

Diego est accompagné dans son aventure par 10 archers de l'Atlas et 5 cracheurs de feu.

### *Les secrets :*

La présence des mercenaires arabes de Granad' n'est pas le fruit du hasard. C'est le résultat d'une intrigue de la Couronne pour récupérer les traités scientifiques proposés par Joost Van Karell. Secrètement, Diego de Granad' et quelques hommes se sont enfoncés dans les montagnes, usant de diplomatie et, si nécessaire, de force pour progresser vers le lieu indiqué par Van Karell.

Par ailleurs, l'un des Pjs, Kendall Forenn a comme mission secrète de ramener le traître mort ou vif, ainsi que les traités scientifiques. Des Renards accompagnés d'une dizaine de mercenaires picardiens de l'Ordre du Faucon (sans leurs masques) les attendent dans un chalet non loin d'Octodur.

### *Les déroulements possibles :*

Le scénario débute alors que les Pjs sont envoyés avec d'autres écumeurs des cieux à la recherche du chef des mutants. Les informateurs de l'Etat Major l'indiquent dans une vallée précise qu'il va falloir fouiller. Celle-ci abrite des villages de mutants, des grottes, des camps provisoires voire des habitations isolées.

Les villages abritent en général entre 100 et 200 mutants pour l'essentiel des non combattants (les combattants sont en campagne ailleurs devant la mobilisation). Ce sont des femmes, des enfants,

des vieillards souvent effrayés et qui ne savent pas grand-chose (tout au plus apprendra-t-on que le Bouc d'Or et son clan n'ont pas de lieu fixe de villégiature)

Les grottes sont parfois occupées par des mutants, parfois par des loups ou des lynx à dents de sabre. Les mutants peuvent soit être des familles soit des combattants qui ne manqueront pas d'accueillir les Pjs à coups de flèches. Les mutants ne sont pas des fous furieux et combattent le plus souvent prudemment. Cependant ils sont prompts à poursuivre un ennemi comme ils sont prompts à fuir à toutes jambes si la situation se retourne.

Il en va de même pour les camps provisoires qui abritent en général tous les "guerriers" d'un clan soit entre 10 et 100 mutants. Il est possible d'y glaner des informations sur la position du Bouc d'Or (si l'on n'est pas mort avant).

Les Pjs vont donc explorer la vallée un jour ou deux avant d'avoir des renseignements sur le bouc d'or. Libre au MJ selon le temps dont il dispose et le challenge qu'il veut mettre d'accélérer ou de ralentir la cadence. Les Pjs pourraient même tomber directement sur le camp du bouc d'or !

Ils peuvent également un moment ou un autre croiser Diego de Granad' et ses hommes. Celui-ci pourrait même être accompagné de Joost Van Karell !

On peut éventuellement rencontrer des bergers mutants avec leurs troupeaux, des membres de Amis des Mutants partis à la rencontre du Bouc d'Or, des mutants messagers d'Olkorr, ou tout ce qui passera par la tête du MJ.

Le Bouc d'Or est accompagné de son clan soit 150 mutants dont une cinquantaine de guerriers. Une cinquantaine de mutants d'autres clans sont là en permanence ainsi que des moutons et des chèvres. Le camp est situé dans un alpage et la maison de bergers de pierre sert de palais au bouc d'Or. Le reste n'est que tentes et huttes rudimentaires. C'est de là qu'il opère, en se déplaçant souvent à la tête de ses troupes.

Il n'est pas spécialement protégé, ne s'attendant pas à une attaque éclair et si l'on est un peu patient on peut le voir partir avec Van Karell et une poignée de guerrier (une dizaine), rendre une quelconque à un village ou à un clan voisin. Aux Pjs de profiter de l'occasion ! Cependant si ils attendent trop ils assisteront à l'arrivée de Diego de Granad' et ses hommes qui partiront une nuit ou deux plus tard en douce en compagnie de Joost Van Karell.

**Note sur l'ambiance :** Les Pjs font partie d'une opération d'éradication. Le MJ doit leur faire sentir la faiblesse des villages mutants, souvent de pauvres hères qui tentent de survivre comme ils peuvent et subissent la répression des mercenaires. Seuls quelques clans sont véritablement dangereux, les villageois mutants ordinaires supplieront les Pjs de les épargner. Il n'est pas interdit qu'au bout de quelques visites une sorte de malaise s'installe parmi les joueurs, car, au final ce sont eux les méchants dans l'histoire !