

Perpette

Ou L'échappée de Fort Gaubard

*Une aventure pour le jeu de rôle Warhammer par
Maxime Fourmont*

Synopsis : Enfermé à Fort Gaubard, par une nuit de tempête, une troupe d'aventuriers va avoir fort à faire lorsqu'un soulèvement des prisonniers survient. Vont-ils suivre les conseils de Guido, le meneur de la révolte, ou agiront-ils en sous-marin pour empêcher tous ces hors-la-loi de quitter le fort ? La situation se complique d'autant plus que parmi les prisonniers se cachent un chasseur de primes, une adepte de Khorne, le chef psychopathe de la prison et un ancien ennemi des aventuriers bien décidé à se venger d'eux...

Sommaire :

- I. Fort Gaubard.
Carte du fort.
- II. Bienvenu en prison.
- III. Le souterrain.
- IV. Le fort des brigands.
Comment le soulèvement a-t-il eu lieu ?
Quelques détenus.
Ce que l'on peut trouver dans le fort.
- V. Le vrai maître de fort Gaubard.
- VI. La fuite et la fin.
Fiches des personnages.

I. Fort Gaubard.

Fort Gaubard se situe dans le duché de Lyonesse, vaste région s'étendant sur toute la côte nord-ouest du royaume de Bretonnie. Il fut autrefois bâti pour protéger la région d'incessantes attaques de pirates et autres envahisseurs du nord, mais depuis maintenant deux cent ans le bâtiment a été reconverti en prison, la plus grande du duché. Semblable à une large tour de pierre constellée de fenêtres en meurtrières, il fut construit sur une presque île à quelques kilomètres au sud du château de Lyonesse.

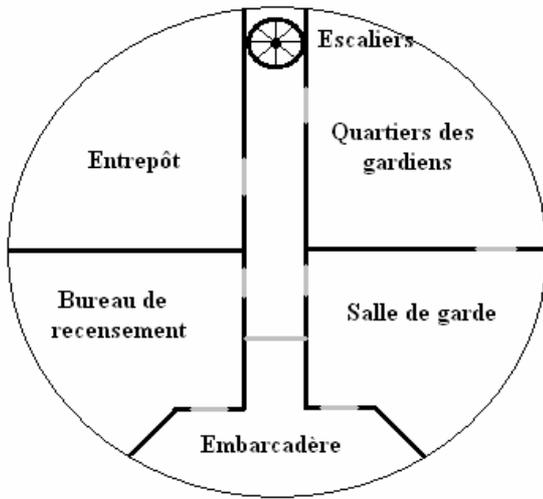
Lors des marées, le fort est relié à la terre mais lorsque l'eau monte ou qu'une tempête gronde celui-ci se retrouve isolé du continent par environ six kilomètres d'étendues d'eau. Ainsi, la tour est entourée d'un embarcadère qui permet d'accéder au rez-de-chaussée où se trouve le bureau de recensement, passage obligé de tous prisonniers et de toutes marchandises, une salle de garde, un entrepôt pour la nourriture, les vêtements et quelques armes, ainsi que d'une grande salle de repos pour les geôliers ou ils peuvent dormir et se restaurer.

Par un escalier en colimaçon, on accède au premier étage où se trouve la cuisine où l'on prépare les infâmes repas des détenus, ainsi que les cellules des courtes peines, sorte de grande cage où l'on entasse les dizaines d'individus enfermés pour des périodes allant de quelques jours à quelques mois. Là se trouve aussi la cellule de rétention provisoire, un fourre-tout où l'on place les prisonniers de marques, ceux en attente d'un jugement ou ceux dont on ne sait pas quoi faire.

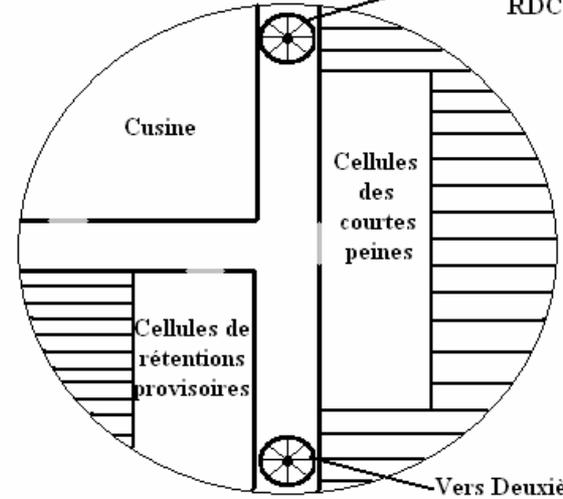
Par l'un des deux escaliers on arrive au troisième étage où se trouve la cour, lieu où les détenus sont parfois autorisés à se promener. Ici, quatre autres escaliers en colimaçons permettent d'accéder au cinquième étage composé de huit cellules chacun, cerclant le gouffre donnant sur la cour. Le cinquième étage est réservé aux détenues féminines.

Au sixième sont les appartements d'Ewald Lothar, le mystérieux chef de la prison. Une porte en fer ouvragé scelle l'accès et Ewald est le seul à en posséder la clef. Ceux qui parviendraient néanmoins à entrer trouveront à ce niveau la chambre du chef dans laquelle se trouve également son bureau, une chambre d'ami, une salle à manger et une salle de bain, le tout dans des goûts très prononcés montrant la délicatesse de Lothar. On peut également trouver son « laboratoire », pièce terrible d'on nous reparlerons. Enfin, en continuant de grimper l'escalier, on arrive au toit de la tour...

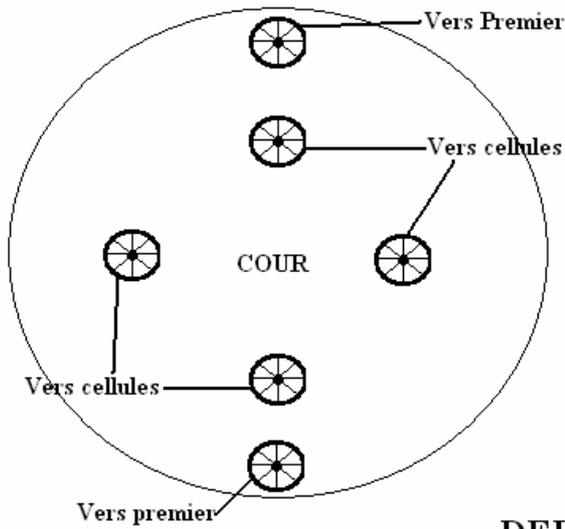
REZ-DE-CHAUSSEE



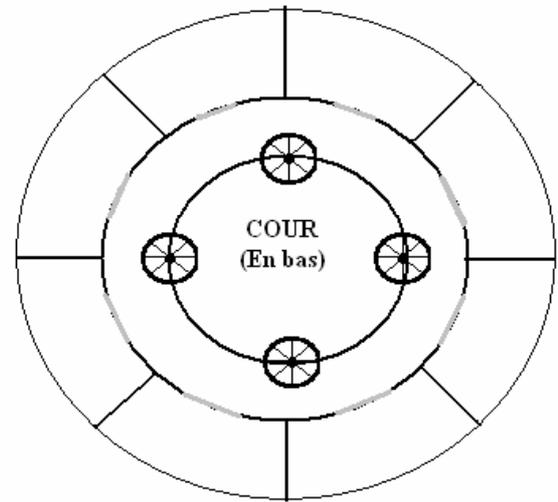
PREMIER



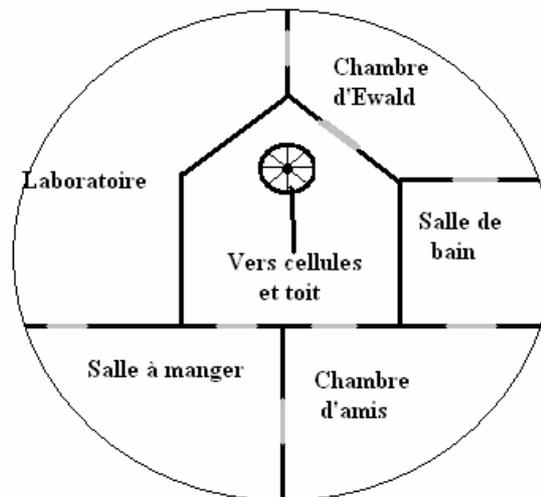
DEUXIEME



ETAGES DES CELLULES



DERNIER ETAGE



Note : Pour la petite anecdote, oui le nom de fort Gaubard est un super jeu de mot en rapport avec fort Boyard, mais plus largement il s'agit du nom de famille d'un ami rôliste grobill et plein d'humour. Voilà vous savez tout.

II. Bienvenu en prison.

Pour une raison ou pour une autre que vous aurez probablement peu de mal à trouver, vos Pjs se retrouvent en prison depuis peu de temps, enfermés dans la cellule de rétention provisoire de Fort Gaubard. C'est une bonne occasion de régler quelques problèmes que vos joueurs auraient pu avoir avec la justice, ou bien un bon moyen de lancer une nouvelle aventure avec des personnages ne se connaissant pas. Un nouveau Pj qui serait Garde, Soldat, Geôlier ou d'une quelconque profession semblable pourrait d'ailleurs prendre le rôle du gardien de prison des Pjs.

Dans tous les cas, il y a deux cellules côte à côte, une pour les femmes et une pour les hommes, totalement vide de mobilier. La salle est globalement petite, sombre et sale, aux pierres grossières et humides. Une minuscule lucarne, trop petite pour qu'un homme puisse y passer (mais pas un Halfling), est la seule ouverture vers l'extérieur. La lumière est assurée par une torche enflammée à un l'un des murs, par le feu de cheminée dans un coin et par une bougie sur un vieux bureau en bois moisi. Un tabouret est présent pour le geôlier qui au choix s'accoudera au bureau ou viendra près du feu. Dans un coffre, adossé à l'un des murs, se trouve tout le matériel des Pjs emprisonnés.

C'est la nuit, dehors une tempête fait rage. On entend le grondement des vagues géantes s'abattant contre les parois du fort, des ruissellements d'eau passe par la lucarne qui laisse également entrer la lumière des éclairs. Mise à part cela, tout est calme... Ce moment est parfait pour planter le décor. Vos Pjs peuvent un peu parler entre eux et avec le gardien. Le gardien, qu'il soit l'un de vos Pjs ou un PNJ, pourra dire si on lui demande très gentiment qu'actuellement la prison est largement surpeuplée et que certains prisonniers s'en plaignent, créant des échauffourées de plus en plus nombreuses. Il pourra donner des informations sur le fort (voir passages précédents) et dire que le chef, Ewald Lothar, est un type mystérieux que lui-même n'a jamais vus. Il affirme également que le fort est hanté et qu'il a souvent entendus des « voix » qui l'appelaient, à travers les murs...

Après quelques discussions, des bruits sourds de plus en plus violents se font entendre, bientôt suivis par des cris. Le gardien sort voir ce qu'il se passe et se retrouve alors nez à nez avec une marée de détenus courant dans les couloirs, brandissant les armes prêtes aux gardiens. Le geôlier court se réfugier dans la salle de rétention, ferme à clef et bloc la porte avec la table.

Si l'un de vos Pj est le gardien et s'il y a au moins deux femmes dans votre groupe : Le geôlier, arrivé dans le couloir, voit les détenus à une dizaine de mètres devant lui. Ceux-ci lui ordonne de leur donner les femmes. Votre Pj peut refuser et boucler la porte, ou bien être un couard et accepter. Dans ce cas, les détenus montreront également leur intérêt pour le postérieur du gardien, ce qui peut effectivement le pousser à s'enfermer dans la pièce. D'éventuelles solutions diplomatiques sont laissées à votre entendement.

Une fois la porte bloquée, les détenus tentent par tous les moyens de la fracasser en hurlant. Le gardien panique et va jusqu'à demander de l'aide aux Pjs prisonniers. Ceux-ci peuvent refuser, ou faire mine d'accepter et finalement abattre le garde et ouvrir la porte, dans ce cas ils seront accueillis pacifiquement par les révoltés (le sort des femmes de votre groupe vous est réservé).

S'ils décident néanmoins d'aider le garde, il leur ouvrira et les laissera même récupérer leur équipement. Les Pjs disposent alors de quelques minutes pour agir avant que la porte n'explode. La solution la plus simple, combattre, est néanmoins difficile mais pas impossible.

Les détenus sont quinze, de force et d'armes variantes, mais doivent passer deux par deux pour entrer ce qui fait que des Pjs ingénieux sauront les contenir et les abattre efficacement. Si les révoltés perdent deux hommes, l'un d'eux criera aux Pjs de stopper le combat et de seulement leur livrer le garde, ce qu'ils pourront accepter ou non. Si les ennemis se trouvent par la suite à être moins nombreux que les Pjs et la gardien, ils s'enfuiront (Les avoir combattus et en avoir tués peut poser des problèmes aux Pjs par la suite).

L'autre solutions est néanmoins préférable. Il y a en fait un passage secret sous le feu de la cheminée, il s'agit d'une grille qu'il faudra soulever à l'aide d'un objet pour faire levier ou par la résolution d'un test de force. Trois méthodes permettent de le trouver : un test de fouille réussi, tous simplement. Un test de perception, dans ce cas le Pj se rendra compte que l'eau de pluie qui ruisselle de la lucarne s'écoule jusque sous le feu de cheminée. Ou bien, si l'un de vos personnage maîtrise l'alphabet secret des voleurs, celui-ci remarquera que près de la cheminé à été dessinée il y as bien longtemps un tous petit symbole signifiant « échappatoire ».

Remonter le conduit de la cheminée n'est pas une bonne idée, celui-ci est sale et étroit, faites en sorte qu'un de vos Pjs essayant de le remonter tombe (dans ce cas sa chute ouvrira la grille sous le feu). De même, si l'un de vos Halfling est fou et décide de sortir par la lucarne, il peut éventuellement descendre (mais alors là il faut être doué) jusqu'à l'étage en dessous (ou tomber dans l'eau et y nager malgré la tempête). Une fois au rez-de-chaussée, il devrait pouvoir retrouver ses amis quelques minutes plus tard, vers l'entrepôt (vous verrez pourquoi en lisant la suite).

III. Le souterrain.

La grille ouverte débouche sur un gouffre sombre dont on ne peut voir le fond à cause de l'obscurité (il fait une dizaine de mètres, jeter une torche ou la vision nocturne seraient utiles). Il n'y as pas d'échelles, aussi espérez que l'un de vos Pjs est une corde, auquel cas il leur faudra « glisser » le long de la paroi étroite en se cramponnant. Cela est bien difficile, aussi ne lésinez pas sur les tests de force ou d'agilité. Un personnage chutant pourrait entraîner ses amis au passage...pour finalement tomber sur un amas de cendre mouillée d'un mètre cinquante de haut environ.

Les Pjs sont arrivés dans les fondations du fort, dans une sorte de très large tunnel souterrain (on estime que les détenus n'auront pas l'envie de les y suivre en sautant dans le trou). L'endroit est fait de roches soutenues par de larges poutres de bois. Tout est très humide et décrépis, un minuscule cours d'eau parcourt même le centre du tunnel, des algues poussent de ci de là et le lieu respire la mer. Si vos Pjs sont de vieux bourrins en manque, faites leurs rencontrer quelques bestioles sous marines ou rats géants.

Les Pjs vont ainsi évoluer dans ce couloir sombre, c'est le moment de leur faire peur (ombres, bruits étranges...). En chemin, ils rencontrent alors un petit groupe de zombies (le même nombre qu'eux) complètement pourris par l'humidité. Une fois mort, en les fouillant ils trouveront quelque chose d'utile. L'un des zombies portait des habits très chics, étonnant vu le lieu. Dans sa poche de veste, les Pjs trouveront un carnet de cuir dans lequel se trouve une lettre, une plume d'oie et un petit encrier munis d'un capuchon. Préservée, la feuille as un peu jaunis mais est parfaitement lisible :

« Je m'appel Hubert Gavenin, j'ai été enfermé à fort Gaubard pour des escroqueries, oui je l'ai mérité mais je n'ai pas mérité ce qu'il m'est arrivé. J'ai fais mes études à l'université de Couronne, je suis quelqu'un d'instruit, il le savait. Il s'agit du directeur de cette prison, Ewald Lothar, cet homme cinglé. Il m'as fait venir dans ses appartements, m'as offert de

beaux habits propres, de la bonne nourriture, j'ai même logé plusieurs nuits dans une belle chambre décorée. Au bout d'une semaine, je pensais qu'il était mon ami, mais tout à changer. Il m'a emmené dans une salle horrible, qui sentait la mort. Là j'ai été attaché, il a fait de moi ce qu'il voulait, j'ai été torturé, plusieurs jours durant, je ne sais combien de temps. Chaque fois, Ewald venait déguiser en une nouvelle personne. Je devais l'appeler Eric, Breda, Tristan, Moktar ou Walid, il était parfois une princesse, parfois un soldat, parfois très doux et timide, parfois une véritable brute incroyablement perverse. Cet homme est complètement cinglé. Quand il en eu finit, il m'as injecté quelque chose, puis j'ai eu les yeux bandés et je me suis réveillé ici. J'ai bien cherché il n'y as pas de sorties. La porte en fer ne s'ouvre pas, j'entend des voix depuis la cheminée mais personne ne répond quand j'appel. Si vous êtes ici, j'espère que ce n'est pas pour subir le même sort que moi. Adieu, bonne chance, et si vous êtes d'un noble cœur, vengez moi !

En retournant la lettre, on aperçoit qu'Hubert a écrit une suite, presque illisible tant l'écriture est hachée :

« Injection – rend fou – mal, faim ».

Les Pjs n'apprendront rien d'autres, il leurs faut continuer leur route. Ils finissent alors par tomber sur une sorte de large porte en métal rouillée, très lourde. Au moment où ils arrivent, celle-ci s'ouvre et le groupe se retrouve alors nez à nez avec six hommes armés. Leur chef se présente comme étant le **Capitaine Gardulf**, et ses compagnons sont des geôliers. Après s'être mis d'accord sur le fait que les Pjs ne représentent pas une menace direct, ils leurs expliquent qu'ils ont ouverts en les entendant venir, la porte ne s'ouvrant que de leur côté, et qu'ils se sont échappés par un passage secret lorsque la mutinerie à commencer, apparemment les détenus ont été aidés par certains geôliers. Quelque uns de leurs confrères ont réussi à s'échapper avec un petit bateau et devraient, malgré la tempête, pouvoir prévenir les chevaliers et l'armée, mais eux-mêmes sont coincés ici, il n'y as plus de navires et le passage secret, dont l'entrée est caché dans l'entrepôt du rez-de-chaussée, ne mène qu'ici, dans ce tunnel.

Le capitaine, qui à un certain pouvoir sur les jugements, propose alors aux Pjs la relaxe (et éventuellement une prime) s'ils acceptent de les aider (après tous, ils ont déjà aider le gardien). La mission consiste à infiltrer les révoltés et à découvrir leurs projets et leurs leaders. Il faut, dans la mesure du possible, les empêcher de faire du mal à d'éventuels gardes prisonniers, empêcher les mutins de fuir et aussi savoir si l'armée a bel et bien été prévenus et arrive. Le capitaine rappel également que le passage doit rester secret. Si les Pjs refusent cette offre de mission, le capitaine et ses hommes pourraient, pour leur propre sécurité, décider de ne pas les laisser remonter vers le fort...

Le geôlier qui accompagnait les Pjs restera avec les gardes, à moins qu'il ne soit un Pj lui-même auquel cas il restera avec eux en se faisant passer pour un prisonnier afin de surveiller les agissements du groupe.

IV. Le fort des brigands.

Au bout du petit tunnel sec ou ils ont rencontrés les gardiens survivants se trouvent une échelle menant à l'entrepôt du rez-de-chaussée. Elle mène à l'intérieur d'une fausse caisse immobile qui sert à masquer le passage. L'entrepôt semble encore vide et n'as pas été visité, mais cela ne saurait tarder.

Tout le fort est désormais aux mains des détenus révoltés, ceux-ci sont partout et se promènent comme bon leur semble, les quelques deux cents prisonniers chantent, boivent,

rient et courent en tout sens quand ils ne se bagarrent pas. La plupart ont largement pillés les biens des geôliers et ainsi beaucoup ont revêtus des armes et armures. Dans tout ce tumulte, les Pjs n'ont rien à craindre car ils passeront inaperçus, ils risquent seulement d'être pris à partis pour rien et les femmes seront convoitées. Pour les occuper un peu, sachez qu'il se déroule toutes sortes d'activités amusantes tel que des concours de jeux de hasard, bras de fer, boisson, d'ingurgitation de nourriture ou des tournois de tir à l'arc. Toutes sortes de pickpockets rôdent également.

Au rez-de-chaussée, une dizaine d'hommes armés surveillent l'embarcadère tandis que le reste de l'étage est en proie au chaos. Idem au premier, où l'on peut également trouver un petit groupe de six geôliers prisonniers dans la cellule des courtes peines et gardés par trois détenus armés. Les étages des cellules sont également pleins de révoltés surexcités qui rigolent et jettent des choses dans le vide (ou bien des gens), trois hommes armés sont aussi placés sur le toit pour surveiller les alentours, néanmoins personne n'est entré dans les appartements d'Ewald Lothar, les meilleurs crocheteurs se cassant les dents sur la porte en fer ouvragé qui semble vraiment inviolable.

La plupart des détenus sont dans la cour centrale, là ils sont réunis en petits groupes et continuent leur fête. Au centre du lieu a été placé un amas de caisses sur lequel s'est assis Guido Le Beau, le chef des révoltés, entourés de détenus fidèles et armés. C'est lui qui commande les opérations. Les femmes sont là également, certaines jouent de leurs charmes (attention à celles qui pourraient entourlouter quelques Pjs masculins) mais quasiment toutes se sont regroupées pour faire front face aux hommes.

Comment le soulèvement a-t-il eu lieu ?

Certains détenus très influents ou très doués ont reçu une nuit un message leur précisant que dans deux semaines leurs cellules seraient ouvertes au beau milieu de la nuit et qu'ils pourraient alors en profiter pour déclencher une mutinerie. Le messager connaissait très bien les détenus qu'il a choisis en raison de leurs capacités et il savait même qui savait lire et qui ne le savait pas. En effet les rares « lettrés » ont reçu un message écrit sous leur porte alors que les autres ont entendu quelqu'un leur parler au travers, en pleine nuit.

Guido Le Beau, leader de la révolte, affirme qu'il est le messager car il avait réussi à ouvrir sa porte de cellule et tout le monde le croit, mais cela est en réalité totalement faux. Le véritable instigateur n'est autre que Ewald Lothar, le chef de la prison. Celui-ci est totalement fou et avait l'envie d'organiser un grand jeu dans sa prison, aussi il a été le messager et a lui-même ouvert les portes. Cette situation chaotique l'amuse et il en profite également pour « jouer » dans son laboratoire avec plusieurs détenus à la fois sans avoir à falsifier des documents ou à être discret comme il devait l'être habituellement.

Quelques détenus :

Guido Le Beau.

Cambrioleur professionnel, Guido Le Beau est devenu une légende dans sa profession, respectés de tous et adoré par le peuple qui voit en lui un héros (même si cela est quelque peu illégitime). Guido évite généralement de tuer, mais pas systématiquement, c'est avant tout un individu opportuniste qui n'agira toujours que dans le seul et unique intérêt de sa propre personne même s'il affirmera parfois le contraire. Filou de la pire espèce, il connaît toutes les ficelles de son métier et toutes les facettes des professions de voleur et d'escroc.

Guido donnera toujours l'impression d'être plein d'humour et de maîtriser la situation, mais il n'est pas si intelligent et courageux qu'il le pense et filera si les choses tournent trop au vinaigre. Trônant sur son tas de caisses, il y est pour donner ses ordres et entendre ce que ses

codétenus ont à lui dire. Sous le faux prétexte de la liberté de chacun, il acceptera de parler avec n'importe qui et les Pjs pourront donc s'adresser à lui comme à un seigneur. S'il souhaite s'isoler, Guido pourra aller dans son ancienne cellule.

Guido annonce à qui veut l'entendre qu'il est l'instigateur de la révolte et que c'est lui qui a donné les messages et ouvert les portes. Beaucoup de prisonniers le croit mais certains ont des doutes, bien qu'ils ne l'affirment pas haut et fort. Guido ne se laissera pas facilement critiquer en public et se méfiera de Pjs un peu trop directs (les détenus armés lui obéissent), néanmoins il peut se laisser séduire par une femme ou peut-être suffisamment intriguer pour désirer une entrevue privée dans sa cellule. Un Pj féminin, engager une femme ou éveiller suffisamment l'intérêt de Guido (d'une manière ou d'une autre), voilà quelques éléments pour pouvoir lui parler en privé. En étant charismatique, séduisant, menaçant ou bien en lui proposant « un arrangement », il est possible de faire dire la vérité à Guido et ses réelles intentions.

Il expliquera alors avoir reçu un message comme tous le monde à une heure où ses trois codétenus dormaient. Le message écrit stipulait la date de la mutinerie mais également qu'il devrait lui-même se faire passer pour l'instigateur. Il fit ensuite disparaître le message et se prépara à jouer son rôle. Guido ne s'est cependant pas contenté de cela, il a également chargé un détenu libéré il y a moins de deux semaines de préparer l'évasion, cette nuit un navire doit en effet passer au fort et charger tous les détenus avant de les emmener vers Mousillon. Guido a appris la nouvelle quatre jours avant grâce à un nouveau prisonnier qui devait lui transmettre le message, et il a l'intention d'en informer les révoltés uniquement lorsque le bateau sera en vue.

Note : Guido Le Beau apparaît dans le supplément Le Duché des Damnés. Evidemment, si vous avez par hasard déjà joué le scénario de ce livre avec vos joueurs, il serait préférable de modifier le nom de ce personnage. Auquel cas, Perpette est une très bonne histoire pour pouvoir le présenter

Guertrude Vordan :

Cette femme d'un mètre quatre vingt dix de haut affiche une musculature plus qu'impressionnante, tellement qu'en masquant son visage elle pourrait presque passer pour un homme. Son visage affiche des traits durs et son corps est couvert de nombreuses cicatrices, l'ensemble contrastant avec ses cheveux blonds coupés courts. Froide et violente, elle est enfermée pour de multiples meurtres. Elle fait partis des détenus ayant reçu un message et, de par sa puissance, elle est devenue naturellement la cheftaine des femmes du fort, imposant ses lois à elles (et aussi à beaucoup d'hommes).

Elle sera difficile à approcher mais pourrait se laisser séduire par une femme (ou, si vous en manquez, par un homme physiquement et moralement semblable à elle). D'une manière ou d'une autre, il est possible d'apprendre d'elle qu'elle se méfie de Guido et ne le croit pas être l'instigateur de la révolte pour la simple et bonne raison que son message à elle avait une voix de femme (Lothar ayant tout à fait penser que Guertrude se fierait plus à une femme qu'à un homme). A savoir aussi que Guertrude est en réalité une adepte de Khorne comme l'indique le symbole du dieu tatoué sur sa fesse droite (il faudra là voir nue pour s'en apercevoir). Elle peut néanmoins dire qu'elle est pressée de voir arriver l'armée, espérant ainsi une énorme bagarre qui lui permettrait de beaucoup tuer pour son seigneur. Elle n'appréciera pas l'idée selon laquelle tout le monde doit fuir à bord d'un bateau.

Larz :

Larz est un homme âgé d'une quarantaine d'années même si ses traits durs et usés semblent le vieillir d'avantage. Ses cheveux mi-longs grisonnants et poisseux tout comme sa barbe lui donne une horrible allure accentuée par le bandeau qui lui fait office de cache œil. L'élément

qui attire l'attention sur lui est son arme, une magnifique arbalète lourde munis d'un viseur, un engin rare que Larz affirme avoir « trouvé » durant le sac du fort. Il ne s'en séparera pour rien au monde.

En fait, Larz n'est pas un détenu, d'ailleurs aucun d'entre eux ne le connaît, il est en fait un chasseur de primes suivant depuis longtemps la trace d'Ewald Lothar. Le chef de la prison a en effet commis autrefois des exactions dans d'autres duchés et sous d'autres identités. L'enquête de Larz là mené jusqu'au fort qu'il as insidieusement infiltré en passant par la mer, apparemment il as très mal choisi son moment.

Larz est le personnage à utiliser si vos Pjs rament et ne savent pas trop quoi faire. Il peut alors leur faire part de ses suspicions sur le chef de la prison ou même lancer d'autres rumeurs laissées à votre guise qui feraient avancer l'intrigue. Impitoyable, il ne laissera personne se mettre entre lui et sa proie bien qu'il ne sache pas à quoi il ressemble. Pour réussir, il pourrait accepter, voir décider de lui-même, de s'allier aux Pjs.

Massala Krieg :

Voici un personnage que vous pouvez totalement modifier où même ne pas utiliser si vous le souhaitez, le principe le caractérisant est qu'il connaît l'un des Pjs (ou plusieurs) depuis longtemps et souhaite se venger. A la base, il est un adorateur du chaos provenant d'un culte que vos Pjs auraient vaincus dans des parties précédentes (ce genre de scénarios étant très courants dans Warhammer). Unique survivant, il connaît néanmoins l'identité des Pjs et sera très surpris de les trouver au fort, se faisant il essaiera de leur nuire. Ce personnage n'as pour but que de rajouter des soucis aux Pjs et de les embrouiller en créant de faux liens et de fausses rumeurs, par exemple de croire que Guertrude, cultiste également, était de mèche avec lui. Massala peut nuire de plusieurs façons laissées à votre choix, mais il ne faut pas qu'il empiète de trop sur la trame générale.

Tristan :

Tristan semble être un détenu inoffensif au visage angélique qui affirme être là à cause d'une erreur judiciaire, se faisant il reste très discret mais « tournera » un peu autour des Pjs qui, s'ils sont attentif, le remarqueront. En réalité, Tristan n'est autre que le chef de la prison, Ewald Lothar, déguisé. Par se subterfuge il observe ce qu'il se passe dans le fort et prépare ses plans machiavéliques...

Ce que l'on peut trouver dans le fort :

Il y a évidemment un très grand bazar dans ce fort et la plupart des détenus se sont déjà servis, mais voici une liste avec les jets de dès correspondant de ce que vos Pjs peuvent trouver. Chacun aura le droit à trois jets au total, cinq s'ils ont fouille et plus encore s'ils possèdent des talents et compétences qui leur permettrais de dénicher quelque chose de plus.

1-5 : Un sou de cuivre.	21-25 : Une bouteille de vin.	41-45 : Une poupée de chiffon.	66-70 : Une bolas.
6-10 : Un collier symbolisant Ranald (X).	26-30 : Une massue.	46-50 : Un passe-partout.	71-75 : Une besace.
11-15 : Une calotte de cuir.	31-35 : Une épée cassée.	51-55 : Un anneau doré.	76-80 : Un couteau.
16-20 : Une botte.	36-40 : Une cuillère en bois.	56-60 : Un bâton.	81-85 : Un bol.
		61-65 : Un rat mort.	86-90 : Une corde (10m).
			91-95 : Un gant.

96-100 : Une couronne.

V. Le vrai maître de fort Gaubard.

Laissez donc traîner vos Pjs quelques temps, qu'ils puissent discuter un peu, visiter les lieux, parler avec les détenus les plus importants et que vous puissiez les aiguiller sur quelques uns des mystères du fort. Vous pouvez aussi en profiter pour régler leur sort s'ils ont dus combattre des détenus pour sortir de cellule. Guido Le Beau, pendant ce temps là, assure qu'il a « un plan » mais qu'il ne peut pas en parler pour le moment. Des Pjs ingénieux pourraient aussi décider de fouiller le bureau de recensement, car bien qu'il est été vandalisé ou peut encore y trouver des tas de documents. En fouillant comme il faut, vos Pjs pourraient ainsi s'apercevoir qu'aucun Larz et Tristan ne figure parmi la liste des prisonniers, ils pourraient encore connaître les antécédents de chacun. Et s'ils sont encore plus malins, ils en profiteront pour faire disparaître toutes traces de leur présence dans l'administration du fort.

N'oubliez pas non plus le capitaine Gardulf et ses hommes, resté dans le tunnel secret. Si vos Pjs ne vont pas le revoir ou lui refaire un quelconque rapport, celui-ci pourrait voir cela comme une trahison, ce personnage peut également être utilisé pour aiguiller des Pjs un peu perdus. Des Pjs fourbes pourraient aussi décider de les donner à Guido, auquel cas ils seront enfermés avec leurs collègues et cela serait vus comme un signe de bonne volonté envers les détenus qui apprécieront. Le capitaine, vus sont grade, pourrait se voir administrer un « châtiment spécial » par les détenus, ce qui serait très embêtant pour des Pjs désireux d'obtenir sa grâce. Vous pouvez aussi décider de dire que le capitaine et ses hommes seront capturés par les révoltés, ce qui fera un souci supplémentaire à régler pour les Pjs.

En tout cas, tout le monde commence à avoir faim et l'on décide de vider les réserves de la cuisine. Quelques détenus, dont Tristan, ce que pourrait remarquer les Pjs, se portent alors volontaires. Cet évènement peut arriver à n'importe quel moment de l'investigation des Pjs, et quoiqu'il en soit, environ une demi-heure plus tard, plusieurs marmites de soupe garnie de viande, de pain et même d'un peu d'alcool, sont menées jusque dans la cour.

Tous le monde a très faim et certains vont littéralement se jeter sur la nourriture (mais pas les détenus importants comme Guido, Gertrude, Tristan ou Larz), vos Pjs pourraient être de la mêlée (éventuellement, un test de force mentale pour résister au fait de se jeter sur la nourriture). Alors que moins de la moitié des détenus ont mangés, ceux-ci commencent à se tordre de douleur et à tomber par terre. Vos Pjs ayant mangés doivent alors effectuer un test d'Endurance pour résister au poison que Tristan-Ewald a mit dans la nourriture (lui-même n'est plus visible dans la pièce, il as rejoint ses appartements). S'ils ratent, ils sont alors atteint d'une mutation aléatoire (voir livre de règles). Les autres détenus ont moins de chance, certains meurent immédiatement dans d'atroces souffrances, d'autres deviennent de véritables mutants enragés et commencent à attaquer tout le monde.

La panique est générale et les mutants sont trop nombreux, le salut vient de la fuite. Guido et environ 80 prisonniers (dont Larz et Guertrude si vous le voulez) s'échappent par les escaliers en allant vers les toits. Les monstres les y poursuivront. La fin de la poursuite doit avoir lieu sur le toit de la tour, alors que la tempête fait encore rage, c'est en tout cas là qu'irons se réfugier les prisonniers en fermant la lourde porte derrière eux. La solution à ce gros problème de mutants est dans les quartiers d'Ewald Lothar. Il faudra faire comprendre à vos Pjs que c'est là qu'ils doivent aller.

Eventuellement, il se pourrait que l'un des Pjs ait été capturé par Ewald. Il se retrouvera alors dans son laboratoire, enchaînés en même temps que d'autres détenus et devra se préparer à être torturé. La torture peut prendre des formes diverses et variés, ce peut être une torture

mentale (Le Pj est projeté dans ses souvenirs ou dans une scène onirique), une torture physique (résoluble par des tests de compétences, avec gains de points de folies s'il y a échecs) ou bien encore des épreuves que doit accomplir le Pj, comme par exemple la résolution d'énigmes avec une punition s'il échoue (des tas de sites internet propose toutes sortes d'énigmes brillantes). Cette scène est à votre choix.

Vos Pjs doivent donc se rendre là. S'ils sont sur le toit, ils pourront descendre en rappel et briser l'une des fenêtres des appartements (auquel cas ils arrivent dans la chambre d'amis). Si vos Pjs n'ont pas cette idée ou s'ils sont coincés dans un tout autre lieu que le toit (une cellule par exemple), laissez les faire une « mission commando » pour se rendre jusqu'à la porte en fer ouvragé des quartiers de Lothar, sans que les mutants ne leur posent trop de problème (ou alors ils pourraient se montrer assez discrets pour leur échapper). Arrivé à la porte, un test de crochetage ou de force assez difficile leur permettra d'entrer.

Dans les appartements les cambrioleurs en herbe trouveront des tas de belles choses de valeur (des tableaux, de l'argenterie...etc.). Dans la chambre d'Ewald se trouve par ailleurs plusieurs placards dans lesquelles on trouve des costumes très variés (des habits de nobles, de paysans, des armures, des robes de femme, du parfum...etc.).

Dans le laboratoire les attend alors Ewald, en pleine folie. La salle est assez grande, dans un coin est entreposé un véritable établi d'alchimiste avec tous ce qu'il faut de grimoire et d'éprouvettes, dans un autre se trouve une sorte de grand bac à sable d'où dépasse des mains, des jambes ou des bouts de crânes, enfin au centre de la pièce siège toutes sortes d'engins de tortures, c'est là que serait enchaîné le Pj prisonnier. Pour se défendre, Ewald réveillera les morts-vivants du bac à sable, ils sont sept et Lothar ne se rendra pas vivant.

Une fois celui-ci mort, l'analyse de l'établi d'alchimiste permettra de trouver un remède à la mutation. Celui-ci peut être découvert parmi les produits grâce aux compétences d'un Pj (Alchimie, Apothicaire...etc.) ou bien à la lecture d'un journal de Lothar. Tous Pj ayant subis une mutation sera guéris, et enduire leurs armes de cette substance sera pour les Pjs un très bon moyen de se débarrasser efficacement des mutants (Blessure + 4 à chaque coups). Ils pourront également trouver dans cette pièce quelques poisons ou potions laissez à votre choix, mais aussi et surtout un petit escalier secret descendant jusqu'aux fondations. Au bas de cet escalier, un levier enclenche un mécanisme soulevant une lourde pierre et l'on débouche alors sur le vieux tunnel du début.

Si Larz est toujours là (il pourrait accompagner vos Pjs s'ils sont trop faibles), il voudra prendre la tête de Lothar pour toucher sa récompense, mais vos Pjs pourraient aussi décider de là prendre à sa place et même d'estourbir le chasseur de primes (il as une chouette arbalète après tout).

VI. La fuite et la fin.

Tout fier, les Pjs remontent au toit retrouver ce qu'il reste des prisonniers. Il fait toujours nuit et la tempête ne s'est toujours pas calmer alors qu'un navire apparaît au large. Guido annonce alors joyeusement qu'il s'agit de leur ticket de sortis, mais plus loin sur la berge des torches s'allument visiblement : les chevaliers et leurs hommes d'armes sont là. Avec ce temps, impossible pour le navire d'amarrer et rien ne dit qu'une frégate bretonienne ne va pas venir pointer le bout de son mat.

Par confiance ou par nécessité, Guido, totalement paniqué, demande alors aux Pjs de faire quelque chose. Ceux-ci peuvent alors dirent qu'ils ne peuvent rien, et personne ne leur en portera préjudice. Dans la suite des événements, les Bretonniens accostent le fort avec des barques et, après avoir perdus beaucoup d'hommes contre les mutants, doivent encore

affronter les prisonniers replier sur le toit. Bretonniens ou révoltés, cela sera à ce moment au choix des Pjs.

Et s'ils souhaitent vraiment agir en faveur des prisonniers, cela ne sera pas de tous repos. Voici quelques solutions abracadabrantiques pour s'en sortir :

Grâce au passage secret, tous ce petit monde peut donc facilement se retrouver dans l'entrepôt du rez-de-chaussée, et donc sur l'embarcadère. Bien sur il faudra esquiver les mutants, mais ceux-ci sont sûrement plus occupés aux autres étages et il est possible de les bloquer en fermant les portes. Il n'est évidemment pas possible pour le bateau de secours d'accoster, mais cela pourrait être faisable avec des chaloupes, mais comment prévenir les marins d'en face ?

Un personnage maîtrisant un alphabet ou un langage secret quelconque (Pisteur serait parfait, mais sinon un autre...) pourrait communiquer avec le navire à l'aide de torches enflammées, les prévenant alors d'envoyer à eux leurs embarcations. Un Pj nageant tel Alain Bernard ou un sorcier capable de voler pourrait aussi essayé de se rendre jusqu'au navire (avec en prime des monstres marins ou volants, pour les vicieux). Et si c'est vraiment la débandade, que chacun des prisonniers attrapent un tonneau et se jettent à l'eau (éventuellement, relié par des cordes).

Dans tous les cas, les hommes d'armes finissent par arriver avec un tas de chaloupes, décochent des flèches puis d'attaquer au corps à corps une fois assez près, avant d'investir la place. Si vos Pjs atteignent malgré tous cela le navire, ils peuvent soit s'en aller en paix, soit être en plus poursuivis par un navire royal si vous êtes amateur de batailles navales.

Alors comment va donc finir cette histoire ? Vos Pjs peuvent être restés fidèles au capitaine Gardulf, dans ce cas il faudra veillé à ce qu'il soit resté en vie (s'il était enfermé, on peut estimer que les barreaux l'ont protégés des mutants) et surtout qu'il est gardé sa confiance envers les Pjs. Si l'un de vos aventuriers était le geôlier du début de l'histoire, il se portera garant pour eux, ainsi la clémence leur sera finalement accordé, mais assez rapidement vus les suspicions autours de leurs méthodes et de leur alignement véritable, cela sera une relaxe type « déguerpissez TRES vite avant que je ne change d'avis ».

S'ils sont restés avec les révoltés et qu'ils ont survécus a tout, ils peuvent s'enfuir à bord du navire, se cacher dans le fort et le quitter plus tard, ou encore atteindre la côte avec un bateau de fortune, cela dépend d'eux et de vous, mais ils resteront des hors-la-loi. Enfin, ils peuvent avoir tous rater et s'être rendus comme des lâches, dans ce cas je vous laisse écrire Fort Gaubard II : Le Retour.

Et souvenez-vous que si vous souhaitez jouer un jour le scénario du supplément Le Duché des Damnés, Guido Le Beau doit s'en sortir en vie.

Fiches des personnages :

Tous possèdent commérage et connaissances générales (Bretonnie).

Guido Le Beau

(Monte-en-l'air, ex voleur, ex escroc)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	50	35	35	65	50	35	60
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleurs), baratin, charisme, crochetage, déguisement, déplacement silencieux, dissimulation, escalade, escamotage, jeu, langage secret (voleurs), marchandage, évaluation, expression artistique (acteur), Fouille, Perception, lire/écrire.

Talents : Fuite, éloquence, calcul mental.

Equipements : Gilet de cuir, besace, outils de crochetage, 10m de corde, arme à une main.

Larz

(Chasseur de primes, ex mercenaire)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	50	40	40	45	35	45	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	0	0	0

Compétences : Marchandage, équitation, esquive, fouille, jeu, natation, langage secret (batailles), déplacement silencieux, filature, intimidation, perception, survie.

Talents : Adresse au tir, coup puissant, sur ses gardes, coup assommant, rechargement rapide.

Equipement : Gilet de maille et veste en cuir, arbalète de précision (+10 en CT), 30 carreaux.

Guertrude Vordan

(Vétéran, ex Berserk Norse)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	30	40	45	30	25	45	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	4	4	0	0	0

Compétences : Intimidation, natation, résistance à l'alcool

Talents : Frénésie, maîtrise (armes lourdes), sur ses gardes

Equipement : gilet de cuir, hache à deux mains.

Ewald « Tristan » Lothar

(Compagnon sorcier, ex apprentis, ex...)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	30	30	35	45	70	70	55
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	3	3	4	3	1	1

Compétences : Charisme, déguisement, dissimulation, escamotage, acteur, connaissances académique (Magie, nécromancie, science), focalisation, fouille, langage mystique (magick), langue (classique, sombre, eltharin, reikspiel), lire/écrire, métier (apothicaire), perception, sens de la magie

Talents : Imitation, mains agiles, magie commune (occulte), magie noire, projectile puissant, sombre savoir (nécromancie).

Equipement : Grimoire.

Capitaine Gardulf (Et Massala Krieg si besoin)

(Sergent, Ex Garde).

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	35	40	40	35	45	30	35
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	4	4	0	0	0

Compétences : Esquive, fouille, intimidation, perception, pistage,

Talents : Désarmement, coup assommant, coup puissant,

Equipement : Armure de maille complète, épée, bouclier.

Détenus et Gardiens

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	35	35	40	30	40	30	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	4	4	0	0	0

Compétences : Esquive, Intimidation, Fouille.

Talents : Coup assommant, coups puissant, Désarmement.

Equipement : Veste de cuir et arme à une main.

Zombis

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	0	35	40	10	-	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Talents : Effrayant.

Equipement : Veste en cuir et arme à une main.

Mutants

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	32	35	40	32	30	30	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	4	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Perception.

Talents : Fuite, coup puissant.

Equipement : Arme naturelle.