

Réveil difficile

Scénario Star Wars

Lieu : Médiathèque de Martigues.

Date : Avril 2017

Joueurs présents

David jouant Ilorma van Ovitch et Carter Moalcar

Eric jouant Tiniar Baleth et Dy Dy

Récit de la mission

Au début, il y eut l'obscurité. Puis, l'éveil des consciences embrumées : Ilorma, Tiniar, Carter et Dy. Ilorma se réveilla naturellement, incapable de voir dans le noir total de la pièce qu'elle devinait par la réverbération des ronflements de Carter et Dy. Après avoir tâtonné pour réveiller Tiniar (piétiné serait plus proche de la vérité) puis Dy, elle saisit ce qui lui sembla être un pied de meuble pour le lancer sur le médecin et ronfleur, avec succès.

Aucun d'entre eux ne parvenait encore à se souvenir du pourquoi de leur présence en ce lieu obscur. Le mal de crâne, le vomi présent sur les vêtements de Tiniar, la bouteille au liquide translucide et le « trouble mémoriel » présageaient cependant d'un lendemain de cuite. Lorsqu'enfin quelqu'un sortit de sa poche une lampe torche, l'examen des lieux débuta.

Le sol de la pièce était jonché de paille sale et de débris de meubles. A côté de Dy se trouvait le cadavre d'un homme ayant subi un choc à la tête et vraisemblablement mort des suites d'un coup de couteau asséné à la gorge. On attribua le meurtre à Dy puisque d'une part il se trouvait le plus proche du défunt et d'autre part car son couteau de combat était ensanglanté. Tous se concentrèrent pour tenter de rassembler des souvenirs de la veille ou du jour : Carter se souvint avoir éteint malencontreusement sa lampe, rendant la rixe encore plus confuse, et découvrit dans sa poche un papier avec une écriture autre que la sienne, signé par un certain Archi... Archi ? Pas moyen de se rappeler son visage ni dans quel contexte ce papier était arrivé dans cette poche.

Rester sur place ne les aideraient pas à comprendre, alors ils décidèrent d'explorer les lieux ; Ilorma, plus petite, ouvrait la marche, en avançant précautionneusement sur le sol sale, encombré et par endroits glissant. Leur salle de réveil comportant deux issues opposées, ils empruntèrent celles qui ne semblaient pas être un couloir. Elle les mena à une autre pièce, tout aussi sombre et sale que la première, si ce n'est qu'en son fond, un homme enchaîné au mur réagit à la lumière des lampes torches. Jean-Michel, pauvre marchand de choux enlevé il y a de cela plusieurs jours, ne savait pas non plus pourquoi il était là, mais ne jouissait pas de sa liberté contrairement à nos rebelles-explorateurs. Ne souhaitant pas s'encombrer d'un quasi-inconnu pour le moment, ils repartirent dans la direction opposée, laissant un Jean-Michel attaché derrière eux, avec la promesse de revenir plus tard.

Au bout du couloir, encore deux issues. La première, après une inspection d'Ilorma, menait à un long couloir finissant étrangement par un cul de sac. Elle suspecta un mur factice sans savoir ce qu'il pouvait dissimuler ou actionner. La seconde issue, après esquivement d'une dalle suspecte, menait à une lourde porte

verrouillée. Elle laissait filtrer une légère lumière, et à travers la cellule, on devinait un long couloir. Tiniar dut s'y reprendre à deux fois, mais il parvint à la crocheter et le groupe passa la porte. L'occasion aussi pour Tiniar de se souvenir du chiffre 3. 3 ? Le nombre de tables sur lesquelles il avait réussi à glisser suite à un pari.

Ils stoppèrent leur progression quelques mètres plus loin en entendant des bruits de pas arriver ainsi qu'un sifflement joyeux. Ils se postèrent en embuscade au premier coude pour attendre l'origine de ces bruits. Jean-Claude fut accueilli par la « douce » pression d'une matraque paralysante, et l'objet d'une curiosité réciproque. « Mais qui sont-ils ? Que font-ils ici ? » Si les anciennement éméchés disposaient de la réponse à la première question, ils posèrent eux aussi la seconde, ne sachant y répondre. Bientôt, des voix parvinrent d'une salle attenante, suivies quelques instants plus tard de raclements de chaises puis de bruits de pas.

A nouveau, les gardes peu doués pour leur tâche furent maîtrisés et interrogés. Ces messieurs engagés pour une tâche de surveillance fort mal rémunérée travaillaient pour un dénommé Isenceo Fastmes, alias « l'herboriste fou ». Les rebelles se trouvaient actuellement dans des souterrains des ruines de Zomur. « Ah ! Oui ! Archi ! C'est le petit vieux qui nous a demandé d'y venir ! On était tranquillement en train de boire quand il nous a interrompus ! » s'exclama Dy.

Cette épiphanie expliquait en partie leur présence en ces lieux. Restait à trouver l'antidote au poison. Suivant les indications des gardes fraîchement capturés et surveillés par Tiniar et Ilorma, Carter et Dy progressèrent vers ce qui s'avéra être la dernière pièce de ces souterrains, en évitant à nouveau un piège. Ils ouvrirent une porte verrouillée à l'aide d'une clé prélevée au poste de garde. Un laboratoire se trouvait derrière.

Un Bothan leur tournait le dos. Lorsqu'il leur fit face, les rebelles le tenaient en joue, lui intimant de se rendre. Bien mal lui en prit d'essayer de combattre : Carter l'alluma aussi efficacement qu'un cow-boy tirant plus vite que son ombre. Puis le soigna pour lui éviter une mort fâcheuse. Après tout, Carter était sensé être un médecin, et le soin des blessés être sa spécialité.

L'herboriste blessé, soigné, fait prisonnier, ils entreprirent de fouiller le laboratoire à la recherche de l'antidote pour lequel ils étaient entrés dans les souterrains (avec le mot de passe « brouette » à clamer près du mur factice). Il trônait sur une des nombreuses étagères. Ils purent ainsi rentrer au village chercher leur récompense et payer les pots cassés de leur soirée de débauchés.

En effet, venus initialement sur Bothawui fêter les retrouvailles avec Dy, Carter avait mené le petit groupe vers un village dont la boisson lui avait été recommandée par Roba Palkeefe. Chacun avait essayé et fort apprécié cette liqueur, même la jeune et fraîchement majeure Ilorma. L'alcool bothan eut cependant beaucoup plus d'effet qu'escompté et très vite les – plus ou moins – raisonnables militaires s'étaient transformés en paillards le temps d'une soirée, impliquant paris idiots et casse de meubles suite à des cascades hasardeuses.

C'est dans cet état qu'un certain Archi les avait trouvés, venu pour confier aux militaires de passage une mission urgente ; la fille du médecin du village était tombée gravement malade suite à l'ingestion d'un poison que l'on avait identifié. Ni une, ni deux, les rebelles éméchés étaient partis à l'aide des quelques indications vers les ruines de Zomur. Une fois entrés dans les souterrains, ils avaient « vaillamment » combattu un pauvre Jean-Jacques qui n'en demandait pas tant. L'effort de leur combat très brouillon, et

les quelques verres au compteur eurent ensuite raison de leur conscience, les laissant disposés à un « Réveil difficile »...

A suivre...