

A la recherche du Jedi perdu

I. Petit safari sur Kashyyyk

Les PJ sont un jour appelés par Luke Skywalker afin de parler d'une affaire importante. Pendant qu'ils entrent dans la pièce, Luke semble préoccupé par ses pensées. Après que les PJ se sont assis et aient partagé avec Luke les politesses d'usage, ce dernier commence à parler du problème qui le préoccupe.

Depuis deux semaines, Luke n'a plus de nouvelles d'un chevalier Jedi qu'il a envoyé sur Kashyyyk pour chercher des renseignements sur le Wookie Blanc. Ce Jedi s'appelle Glumdal Glitch, une omwatie qui a obtenu le stade de Chevalier depuis moins d'un an. Luke sait que Glumdal est bien arrivée, il y a une vingtaine de jours, à Rwookrrorro, une importante ville de Kashyyyk. Luke sait également qu'elle a résidé chez un de ses amis, le chef de clan Dutcha et qu'elle a fait des recherches dans les archives de l'ordinateur central de la cité. Il semblerait qu'elle n'ait rien trouvé et qu'elle ait décidé d'étendre ses recherches aux autres villes et villages de Kashyyyk.

Petite description de Kashyyyk

La planète d'origine de Chewbacca est recouverte d'une jungle très complexe formée de plusieurs écosystèmes superposés. Chaque strate est composée d'essences particulières, et plus on se rapproche du sol plus la vie y est dangereuse. Les wookies vivent sur la niche écologique la plus élevée, sur les arbres Wroshyrs. Ces derniers atteignent parfois des hauteurs de plus de 800 mètres. Les Wroshyrs d'une même région semblent en fait n'être composés que d'un unique être vivant géant, composé de plusieurs troncs interconnectés. Les villages wookies ne ressemblent en rien à de vulgaires huttes primitives, mais sont au contraire des structures très élaborées. Le soutènement du village est composé d'énormes branches de Wroshyrs, qui ont la faculté de fusionner quand ils se rencontrent formant une gigantesque toile d'araignée. Beaucoup de leurs demeures sont taillées à l'intérieur même d'un tronc de Wroshyr et donne directement sur le vide. Rwookrrorro, l'une de leur ville, a un diamètre de plus d'un kilomètre et s'étend sur plusieurs niveaux. Ils utilisent énormément les produits de leur planète comme la vigne kshyy, qui leur fournit des cordes extrêmement résistantes, même aux blasters, utile pour le transport de marchandises. Ils adorent chasser le kroyies, qui est un oiseau de natif de Kashyyyk et en même temps un met très recherché.

Le voyage jusqu'à Kashyyyk se fait sans encombre. Si aucun PJ n'a de vaisseau personnel, une navette de classe Lambda est fournie. Ils arrivent à destination après quelques jours d'hyperespace et abordent la ville de Rwookrrorro en fin d'après-midi. Après s'être présentés à la tour de contrôle, ils peuvent atterrir sur une plateforme.

Dès qu'ils posent le pied à terre, Dutcha arrive pour les accueillir, entouré par deux jeunes wookies. Il déclare être leur hôte et à leur disposition. Des chambres sont préparées dans sa demeure afin que les PJ puissent poser leurs affaires et se reposer un peu.

Le lendemain, les PJ peuvent faire des recherches à leur guise. Ils ne devraient pas avoir de difficultés à trouver les informations suivantes:

- Dutcha explique que Glumdal est arrivée il y a 20 jours. Elle a fait des recherches à l'ordinateur de la cité pendant quelques jours et puis, il y a une quinzaine de jours, elle lui a dit qu'elle avait besoin d'aller visiter des villages de vigneron. Il lui a prêté un speeder et elle est partie toute seule.
- Les fichiers de connexion de l'ordinateur révéleront les fichiers consultés par Glumdal. Celle-ci s'est d'abord contenté de rechercher tous les wookies albinos de Kashyyyk, ce qui a donné une liste assez importante. Elle a alors vérifié un à un tous les dossiers des personnes de la liste, ce qui lui a pris

deux jours. Les jours suivants, elle a changé sa méthode et s'est intéressée aux victimes de guerre et aux massacres commis par l'Empire. Elle a passé en revue plusieurs massacres recensés et les noms des victimes. Le dernier fichier consulté concerne le massacre de Trooshibrro. Trooshibrro est un petit village de vigneron qui se trouve au sud est de Rwookrrorro. Il y a 47 ans, alors que le Grand Moff Tarkin faisait une rafle générale sur Kashyyyk afin d'alimenter le quota d'esclaves nécessaire à la construction de l'Etoile de la Mort, les habitants de Trooshibrro ont tenté de résister et la plupart d'entre eux ont été massacrés. Rien n'indique qu'il y avait un wookie blanc dans le village, mais c'est le dernier fichier consulté par Glumdal.

- Si les PJ interrogent les employés qui travaillent sur le site de l'ordinateur, ils découvrent que Glumdal a souvent demandé conseil. Glumdal était confronté à un manque d'information assez important. En effet, d'après les employés, de nombreux fichiers de l'ordinateur ont été effacés ou détruits pendant la guerre civile. C'est ce qui a limité les recherches de Glumdal. En principe, les PJ ont certainement eu le même problème.
- Les PJ peuvent trouver dans les registres de l'astroport l'emplacement du vaisseau de Glumdal, l'Exa Sun, et peuvent aller y jeter un coup d'oeil. Il n'y a rien d'intéressant à trouver à part quelques petits objets personnels sans importance. L'ordinateur de vol ne révèle rien d'inhabituel, le vaisseau est arrivé 20 jours plus tôt directement de Coruscant.
- Idem pour la chambre de Glumdal. Elle n'a rien laissé d'intéressant.

II. Enquête à Trooshibrro

Les PJ devraient comprendre que Glumdal s'est rendue à Trooshibrro. Le village se trouve à deux heures en speeder. C'est un petit village dont l'activité principale est la culture de la vigne kshyy. Les PJ peuvent poser leur speeder à côté de l'atelier de réparation de véhicules (tenu par Hébrada), qui fait aussi office de garage et de casse. Les PJ peuvent aussitôt se rendre au seul hôtel du village et interroger le propriétaire (Poncha).

Glumdal a pris une chambre il y a quinze jours. Elle est restée une nuit puis le lendemain, elle a dit à Poncha qu'elle allait faire un tour dans la forêt. Malgré les avertissements du propriétaire, elle est partie peu après, emportant avec elle assez de matériel pour, semble-t-il, descendre assez profondément dans la forêt. Depuis, elle n'est pas rentrée, ce qui fait que sa chambre est toujours occupée par ses affaires.

En visitant la pièce, les PJ ne découvrent rien de particulier. Les vêtements de Glumdal ont été rangés dans une armoire, le lit est fait. Le seul détail particulier est que le tapis au pied du lit a été déplacé. Il a été mit à un coin de la pièce, disposé de façon à indiquer les points cardinaux.

Si les PJ interrogent la population, ils ne découvrent rien de plus sur l'emploi du temps de Glumdal. Des vigneron peuvent leur indiquer la direction exacte qu'elle a prise et répéter qu'ils ont essayé de la convaincre de ne pas descendre. Malgré tous ces conseils, Glumdal n'en a fait qu'à sa tête...

Si les PJ sont un peu curieux, ils devraient comprendre que la forêt autour de Trooshibrro inquiète les habitants plus qu'il est d'habitude pour des wookies. Une certaine vague de superstition règne. Pour avoir plus de détails sur les raisons de ce sentiment, ils peuvent discuter avec Boska, le doyen du village. Il vit seul avec Patitcha, sa servante. Il est très âgé, aveugle et proche de la fin.

En se montrant courtois et bref, les PJ peuvent avoir une petite discussion avec Boska. Ce dernier explique que les environs de Trooshibrro n'ont jamais été sûrs. Cela fait plusieurs générations que la plupart des wookies qui descendent à la surface de Kashyyyk ne reviennent jamais. Beaucoup de suppositions ont été faites sur ce qui pouvait rendre les lieux si dangereux, mais aucune hypothèse n'a été vérifiée. Désormais, cet état de fait est accepté par tout le monde, à tel point que les habitants de Trooshibrro envoient ses jeunes wookies passant l'épreuve de passage à l'état adulte dans les villages voisins.

Notes au MJ

Le déroulement de leur enquête dépend énormément de leur comportement avec les wookies. A cause de leur longévité, presque tous les wookies adultes ont vécu la période de la guerre civile. Beaucoup n'ont pas encore cicatrisé leurs blessures. Il reste même chez certains d'entre eux une méfiance farouche envers les humains. Les PJ ont intérêt à faire attention à leurs paroles et à leurs actes. De simples remarques peuvent être mal interprétées et mettre les wookies de mauvaise humeur ou les vexer.

Si les PJ se comportent parfaitement, ils ont toutes les chances d'obtenir tout l'aide possible des wookies. En revanche, s'ils se comportent comme en terrain conquis, ils n'obtiendront rien à part des bâtons dans les roues.

Mais où est passé Glumdal Glitch ?

Pendant qu'elle faisait ses recherches à Rwookrrorro, elle a eu soudain l'intuition (post-cognition) que la clé de ses recherches devait se trouver dans les villages de vigneron où eurent lieu les pires exactions de l'Empire.

Une fois sur place, pendant une séance de méditation (assise sur le tapis de lit), elle a senti que le côté obscur se cachait sous la forêt et a décidé d'aller jeter un coup d'œil. (voir la partie « Rencontre avec le côté obscur » pour en savoir plus...).

III. Promenons-nous dans les bois

Les PJ doivent donc descendre dans la forêt afin de rechercher Glumdal. Cette expédition est à préparer sérieusement. La forêt de Kashyyyk peut révéler de nombreux dangers. Le simple fait de descendre en rappel nécessite de l'équipement et un peu d'entraînement.

Si les PJ se sont révélés sympathiques à l'égard des wookies, ils peuvent recevoir de l'aide. Le marchand du coin, Tobiaka, leur vendra des cordes de bonne facture et tout matériel que les PJ désireront. S'ils en font la demande, ils pourront même profiter de guides qui feront un bout de chemin avec eux.

En revanche, s'ils ont été antipathiques, Tobiaka leur vendra de la camelote très cher et ils devront se débrouiller seuls pour trouver leur chemin.

La descente dans les arbres Wroshyrs est moyennement difficile, tout dépend de la méthode que les PJ emploient. S'ils descendent encordés les uns aux autres, ils avanceront plus vite mais si un PJ tombe, il risque d'entraîner tout le reste du groupe avec lui. Descendre en rappel un à un est plus lent mais plus sûr. S'ils sont accompagnés par des wookies, ces derniers peuvent les tracter ou transporter les PJ les plus légers.

A fur et à mesure que les PJ descendent, la végétation devient de plus en plus dense, il fait de plus en plus sombre, l'ambiance est de plus en plus inquiétante. Après plusieurs heures de descente, les PJ tombent soudain sur une végétation assez étrange. Il y a des lianes très glissantes, de couleur blanchâtre. Plus ils avancent, plus il y a de lianes. Bientôt, cette végétation forme une véritable toile.

En fait, il s'agit effectivement d'une toile d'araignées. Cette toile forme une espèce d'entonnoir au fond duquel attend une myriade d'araignées géantes. Si les PJ se font remarquer, elles attaquent par dizaines (compter 5 ou 6 vagues de 10.) Elles sont assez vives, mais pas difficiles à tuer. En fait, les PJ se rendent bien compte que ce ne sont que des bébés lorsqu'ils voient apparaître la "maman" araignée.

Bébés araignées :

Environ 1m 50, DEX 3D, VIG 1D, Déplacement 20, Mandibules (Dom : Vig+1D)

Maman araignée :

Environ 7m, DEX 4D, VIG 7D, Déplacement 5, Griffes (Dom : Vig), Mandibules (Dom : Vig+1D)

Une fois le combat terminé ("Maman" terrassée ou bien les PJ en fuite), les PJ peuvent se reposer. Cela devrait faire une bonne journée qu'ils descendent dans la forêt.

Pendant la nuit, chaque PJ est agressé mentalement par un cauchemar. Ce cauchemar doit faire vivre à chaque PJ une expérience traumatisante et effrayante. Ils ont l'impression que ce qu'ils vivent en rêve est la réalité. C'est l'entité obscure qui se cache sous la forêt qui éprouve les PJ afin de connaître leurs réactions et de les affaiblir mentalement.

Note au MJ

En terme de jeu, isolez chaque PJ un par un et faites lui jouer le cauchemar comme s'il s'agissait de la réalité. Toutes leurs sensations sont faussées. La seule chose qui n'est pas influencée est leur connexion avec la Force. S'ils utilisent leurs pouvoirs de Sens, ils peuvent comprendre tout de suite qu'ils sont en train de dormir.

Voici quelques exemples de cauchemars :

- Le PJ se réveille et voit qu'un de ses compagnons est mort. S'il tente de réveiller les autres, il n'y arrive pas. Il a alors la surprise de voir le mort se relever et l'attaquer. Il ne peut rien faire et perd conscience.
- Le PJ se réveille et voit que ses compagnons sont englués dans des toiles d'araignées. Ces dernières sont trop nombreuses et commencent à les dévorer quoique le PJ fasse. Rapidement, c'est bientôt son tour...
- Le PJ a la vision d'un vieil ennemi. Celui-ci commence à massacrer les compagnons du PJ.
- Le PJ se réveille abandonné par ses compagnons. En cherchant un peu, il les retrouve, en train de comploter et de se moquer de lui.

En se réveillant, une atmosphère paranoïaque devrait planer au-dessus des PJ.

IV. Rencontre avec le Côté Obscur

Les dernières dizaines de mètres jusqu'à la surface se font dans la quasi-obscurité. Les rayons du soleil ne pénètrent plus que rarement sous la biosphère végétale. Au cas où des wookies accompagneraient les PJ, ils décident de ne pas aller plus loin. Cela devient trop dangereux, même pour des wookies. Seuls des Jedis sont assez fous pour continuer.

Après deux ou trois heures, les PJ atteignent enfin la surface. Bientôt, ils vont découvrir un camp fortifié habité par des wookies. Ces derniers sont devenus complètement paranoïaques, voire fous. Selon l'attitude des PJ, celle des wookies varie énormément. Si les PJ se montrent ne serait-ce que légèrement agressifs, alors les wookies attaquent et tentent de les capturer ou de les tuer. Si les PJ se présentent avec de bonnes intentions, les wookies sont agressifs mais ils les laisseront quand même entrer dans le village. Il y a une vingtaine de wookies, dont une dizaine est armée d'arbalètes. Les wookies sont tous malades et faibles, peut-être même malades mentalement.

En regardant de plus près, les PJ peuvent voir que certains sont victimes d'horribles mutations. Les habitations ne sont que des huttes construites de branches et de plaques de métal rouillées.

Les PJ n'ont pas vraiment le temps de poser des questions. En effet, ils sont menés, de gré ou de force, à quelques dizaines de mètres de là. Ils tombent nez à nez avec la carcasse d'un vaisseau écrasé. Il fait à peu près la taille d'une corvette corélienne et est à moitié enfoui sous la terre, rongé par la végétation et la rouille.

En entrant par une faille sur le côté de la coque, les PJ ressentent aussitôt une sensation désagréable. Cette sensation s'intensifie à fur et à mesure qu'ils sont menés à l'intérieur du vaisseau. Finalement, ils atteignent une salle assez grande dans laquelle se trouvent deux autels en métal noir. Sur le premier, le plus proche, se trouve Glumdal Glitch, assise en tailleur, fixe, les yeux fermés. Elle est en transe, en train de maintenir une barrière mentale. Sur le deuxième, plus loin, un trépied maintient un globe qui illumine la pièce d'une clarté rose. Les PJ ayant des compétences de sens sentent tout de suite que le Côté Obscur est fortement présent. C'est à cause du globe qui contient un esprit semi-conscient totalement consumé par le Côté Obscur.

Si un ou plusieurs PJ ont l'idée de toucher le globe, ils doivent faire un jet de Contrôle difficile. S'ils échouent l'esprit prend possession d'eux. Ils gagnent aussitôt un point du côté obscur. S'ils réussissent, ils reçoivent 4D de dégâts en contrecoup.

Note au MJ

Le joueur qui a touché le globe et a succombé doit jouer comme s'il était un personnage sombre. Mais attention, le but de l'esprit n'est pas de tuer les PJ mais de les posséder. L'esprit ne tentera de les tuer que s'il se sent en danger.

Si un PJ touche Glumdal, celle-ci sort aussitôt de sa transe. Elle retrouve peu à peu ses esprits, mais dès qu'elle se rend compte qu'elle est entourée de jeunes Jedi, elle se remet sur ses pieds et commence à tout expliquer au PJ. Lorsqu'elle est arrivée au village, attirée par la sensation que le Côté Obscur s'y cachait, elle s'est fait mener devant le globe. Comprenant instinctivement qu'il représentait une grande menace, elle a tenté d'utiliser la Force pour défaire ce qui habitait le globe. Malheureusement, elle comprit bien vite qu'elle ne pouvait rien faire seule. Elle s'est donc mise dans un état de vide spirituel afin de ne plus être à la portée du globe. Sachant que Luke ne tarderait pas à envoyer des secours, elle commença à attendre qu'un Jedi vienne lui prêter main forte.

A présent, il est temps d'affronter le globe (ainsi que les éventuels PJ contrôlés) une fois pour toute. Glumdal fait un arc de cercle avec les PJ autour du globe et commence à manipuler la Force pour la concentrer sur le globe. Les PJ doivent transférer toute leur énergie vers elle.

Evidemment, le globe ne se laisse pas faire. Les PJ sont attaqués mentalement et physiquement. Ils doivent faire des jets de Contrôle et Sens moyen ou Perception difficile pour ne pas avoir de troubles de la perception (-1D.) Soudain, des Eclairs de Force (Dom 3D) frappent les PJ.

Néanmoins, l'esprit qui occupe le globe perd de la puissance. Les PJ commencent à voir des spectres s'échapper du globe en hurlant (peut-être les esprits de victimes). Ils sont confrontés à des images d'horreur. Finalement, les derniers Eclairs de Force ne sont plus que des étincelles, le globe s'éteint... pour mieux recommencer à briller.

Mais cette fois, le globe commence à augmenter de taille, des fissures apparaissent sur la surface. Le globe est sur le point d'exploser. Les PJ n'ont que quelques secondes pour quitter la carcasse du vaisseau avant que celui-ci ne soit réduit en fumée. Instantanément, les PJ qui sont possédés retrouvent leurs esprits, comme s'ils sortaient d'un mauvais trip. Ils se souviennent de tous les actes qu'ils ont faits (et conserve le point du Côté Obscur), mais aussi de la sensation de solitude, de peur, de froid intense qui les habitaient.

Même si l'esprit qui occupait le globe a été défait, le Côté Obscur règne encore. Il est donc temps pour les PJ de remonter. Les wookies du camp retranché à qui il reste un minimum de santé mentale, eux aussi sous l'influence du globe retrouvent leurs esprits et sont heureux de retourner à la civilisation. Les animaux des alentours rendus totalement fous par la décharge de Côté Obscur commencent à s'entre-tuer. S'ils perçoivent la présence des PJ, c'est vers eux qu'ils se retourneront. Une dizaine de Katarns attaquant en bande devrait faire beaucoup de dégâts. Si vraiment les PJ sont débordés, un prédateur encore plus féroce pourra faire fuir les fauves...

De retour à Coruscant, les PJ peuvent déduire de leur aventure que le Wookie blanc a été la victime du globe et en a tiré une partie de ses pouvoirs. Quant à savoir comment il est devenu l'élève du Spectre, c'est une autre histoire.

Les PJ qui ont reçu des points du Côté Obscur et en font la confession devant leur maître reçoivent une aide précieuse pour se purifier.

Bien sûr, tout le monde est félicité pour avoir accompli la mission et pour avoir anéanti une grande menace...

Rémi PELZER (19 janvier 2000)