La pierre d'équilibre

Ce scénario va conduire vos joueurs à la découverte de Gëa, une planète où règne le chaos le plus total. Pour découvrir l'origine des cataclysmes qui dévastent ce monde désertique, les PJ devront gagner l'amitié des autochtones et assimiler leurs coutumes. A ces conditions seulement ils pourront percer le secret millénaire de Gëa, et rétablir l'équilibre de la planète.

Cette aventure peut se dérouler à n'importe quelle époque : Vieille République, Empire ou Nouvelle République. Par la suite, l'action est décrite pendant la Rébellion, mais les changements (mineurs) à effectuer pour basculer dans l'une des deux autres époques sont indiqués. L'expérience des personnages importe peu ; l'essentiel est que toutes les aptitudes soient présentes dans le groupe.

Pendant la Rébellion

Au repos dans une petite base de l'Alliance perdue en pleine Bordure Extérieure, les PJ entendent les haut-parleurs du système d'information interne crachoter leurs noms : ils sont convoqués dans la salle de briefing n°1. Une fois sur place, le capitaine Corpeus leur fait signe de s'asseoir et entame sans préambule :

« Messieurs, quelque chose ne va pas sur la planète Gëa, du système KBX-VR5 tout proche. Suite à une opération commando qui a mal tourné, un de nos vaisseaux engagés dans le combat, un chasseur Aile-X, a dû se replier via l'hyperespace. Conformément à son ordre de mission, le pilote a fait un saut jusqu'au système KBX-VR5, un système neutre où la présence de l'Empire n'a pas été détectée jusqu'à présent, pour brouiller les pistes et ne pas mettre en danger la base. Sorti de l'hyperespace, l'état de son appareil nécessitant des réparations immédiates, il a atterri sur la planète la plus proche, KBX-VR5-III, communément appelée Gëa. Le rapport qu'il nous a transmis sur cette planète et de sa population est en complète contradiction avec le compte-rendu d'exploration qui en a été fait du temps de l'Ancienne République. Jugez par vous même. »

Le capitaine Corpeus tend alors aux PJ des scandocs (si votre budget est limité, confiez à vos joueurs des photocopies du Rapport d'exploration de Gëa fourni en annexe en lieu et place des scandocs) et allume une cigarette en attendant que ces derniers aient achevé leur lecture. Une fois que tous les regards sont à nouveau tournés vers lui, il reprend :

« Je veux que vous vous rendiez sur Gëa et que vous découvriez la cause de tous ces bouleversements. La Rébellion a besoin d'alliés et de planètes habitables sur lesquelles s'implanter. Je veux que vous gagniez les Geas, le peuple de Gëa, à notre cause et que vous voyiez s'il est toujours possible d'exploiter les zones fertiles dont parle le rapport d'exploration. Un vaisseau de transport léger contenant des outils de mesure et un droïd de protocole seront mis à votre disposition. Des questions ? »

Le capitaine Mentor Corpeus

C'est un humain de grande taille et de forte carrure, qui est âgé d'une trentaine d'années. Il ne porte pas l'uniforme de la Rébellion, mais une armure légère sur laquelle sont épinglés ses galons. On devine, aux cicatrices visibles sur ses bras et son visage, et à la décoration de la pièce (casque d'un garde de l'Empereur, armes exotiques, et une multitude d'objets dont l'usage est inconnu aux personnages) qu'il a longtemps été un homme de terrain. On peut douter de ses qualités d'officier "de bureau", mais son vocabulaire militaire met tout de suite les joueurs dans le vif du sujet.

A une autre époque

Si l'action se déroule pendant la Vieille ou la Nouvelle République, ce n'est plus un Aile-X qui s'est posé sur Gëa, mais un appareil des douanes, dont le rapport a inquiété le gouverneur local. Les joueurs, qui sont des agents au service de la République, ont pour mission de déterminer les causes des bouleversements survenus sur cette planète, et de tenter d'y remédier.

Le rapport d'exploration

Quelques précisions s'imposent à propos du rapport rédigé par le capitaine Orearden. Ce document à remettre aux joueurs leur donne une première approche de Gëa. C'est surtout pour eux une base qui leur servira à poser les bonnes questions aux Geas. Certains éléments, comme l'allusion aux temples funéraires et aux statuettes des Héros, doivent leur donner des idées pour faire progresser l'enquête.

Tout n'est pas exact dans le rapport d'Orearden : des imprécisions, des omissions et des interprétations erronées sont disséminées tout au long du texte. En particulier, les scientifiques qui explorèrent la planète ignoraient tout de la Force. Ils cherchèrent donc à expliquer de manière rationnelle ses manifestations. Ainsi, le climat de la zone habitée de Gëa est entièrement dû à la Pierre d'Equilibre. De même, les médecins utilisent la Force au quotidien. Leurs massages ne sont qu'un prétexte pour toucher le corps de leur patient : le facteur de proximité est annulé. Cet Art, enseigné initialement par Gana, est toujours combiné avec leurs vieux élixirs d'origine végétale. Les Anciens ont également un accès limité à la Force. Ils ont le pouvoir de percevoir les sentiments des autres Geas en captant leur regard. C'est pourquoi la tradition impose de toujours regarder les Anciens dans les yeux. Seuls ces derniers maîtrisent ce pouvoir enseigné par Gana, et les Geas plus jeunes ne soupçonnent même pas son existence.

En arrivant sur la planète, Gana n'a pas seulement apporté sa connaissance de la Force, mais aussi sa langue. Cependant, les Geas ne l'ont adoptée qu'à moitié, et ont conservé nombre de leurs propres expressions. Avant la venue de Gana, les autochtones ne savaient pas écrire. Quelques-uns ont appris, mais ce savoir reste réservé aux Geas les plus sages, car l'écriture va à l'encontre de la tradition orale jalousement préservée par les Anciens. De plus, au fil des siècles, les Geas ont "oublié" la nature extraterrestre de Gana pour en faire un des leurs. Enfin, le régime végétarien des Geas est également l'œuvre de Gana, pour éviter que ces derniers ne tuent des animaux.

Gëa

Histoire

Les origines

Quelques centaines de millions d'années plus tôt, à l'époque de l'apparition des premières formes de vie sur Gëa, cette planète n'était pas désertique, mais habitable sur presque toute sa surface. Seuls les deux pôles restaient stériles car recouverts d'une épaisse calotte glacière. Peu à peu, la planète s'est rapprochée de son soleil, et le climat s'est progressivement réchauffé. Au cours des siècles, la race de créatures intelligentes qui s'était développée autour de l'équateur a migré vers les régions plus tempérées. Ainsi, la moitié de la population s'est déplacée vers le sud, et l'autre vers le nord. Le réchauffement de la planète s'est accéléré, et Gëa s'est trouvée coupée en deux au niveau de l'équateur : une bande désertique de plusieurs centaines de kilomètres de large a irrémédiablement séparé les deux groupes de population. La température augmentant toujours, la vie n'est devenue possible qu'à proximité des pôles.

La venue de Gana

A l'époque des balbutiements des voyages hyperspaciaux, un puissant Jedi parcourait l'univers en solitaire pour découvrir de nouveaux systèmes, de nouvelles planètes, de nouvelles formes de vie. Mais un jour, il manqua son atterrissage sur un monde non répertorié, et son vaisseau fut endommagé au point de ne pouvoir redécoller. Il était à jamais bloqué sur Gëa.

Des autochtones assistèrent de loin à son crash, et lorsqu'il s'extirpa de son appareil pour venir à leur rencontre, ils le prirent pour un dieu et se prosternèrent spontanément devant lui. Dans leur langue, ils le nommèrent Gana, « le Dieu ». Ainsi le Jedi s'installa dans le village des Geas et devint leur chef spirituel. Au départ réticent à l'idée de diriger un peuple, il s'acquitta finalement de sa tâche en essayant d'inculquer aux Geas un mode de vie basé sur les préceptes du côté lumineux de la Force. Il s'attacha aussi à ne pas rendre son peuple trop dépendant de lui. En effet, en dépit des croyances geas, il savait qu'il mourrait un jour, et ne voulait pas qu'ils souffrent de son absence. C'est pourquoi il enseigna des pouvoirs mineurs à quelques disciples qu'il avait choisis parmi les Geas les plus sages, de manière à ce que se perpétue son art de la connaissance et de la guérison.

La Pierre d'Equilibre

Outre sa propre fin, un autre problème préoccupait Gana : la progression du désert. Grâce à ses pouvoirs, le Jedi ressentait l'agonie de l'autre groupe de Geas, ceux qui vivaient au pôle sud. Ils n'étaient plus que quelques milliers à survivre, encerclés par le désert. Gana était conscient que la même chose arriverait au pôle nord dans un siècle ou deux si rien n'était fait d'ici là. Ses pouvoirs lui permettaient de contenir le désert de son vivant, mais qu'en serait-il après sa mort ? Sa maîtrise de la Force lui inspira toutefois une solution, qui nécessiterait le sacrifice de sa vie…

Sa décision fut vite prise. Il quitta les Geas en leur demandant de continuer à vivre selon les préceptes qu'il leur avait inculqués, et entama une longue marche vers le pôle nord. Il y parvint en trente jours, et trouva une salle souterraine où utiliser ses pouvoirs pour la

dernière fois. Gana fusionna la Force en lui avec celle de Gëa, et perdit son enveloppe corporelle. La Force ainsi réunie et la volonté de Gana se trouvèrent enfermées dans une pierre à l'effigie de la planète, posée sur le sol à l'intérieur de la grotte.

Tarvaro, le disciple le plus doué de Gana, ressentit les bouleversements de la Force liés à la création de la Pierre, et il partit à la recherche de son mentor. Sa maîtrise des Arts l'emmena sans peine jusqu'au lieu de la transformation, et il comprit ce qui était arrivé. En particulier, la nature mortelle de Gana lui apparut, et il en fut extrêmement déçu. De retour parmi les siens, il ne parla pas de la mort de Gana, mais composa de nombreux poèmes à la gloire de son maître, le décrivant en particulier comme le créateur du « plus précieux joyau de Gëa ».

La Pierre d'Equilibre représente la réserve de Force de Gëa. Elle est garante de sa stabilité. Pendant longtemps, la Force qu'elle renfermait parvint à préserver une température acceptable à proximité du pôle nord et à contrer l'avance du désert. Parallèlement, la civilisation gea du pôle sud s'éteignait, et le sable recouvrait les cités de pierre qu'elle avait érigées.

Gëa redécouverte

Longtemps après l'atterrissage manqué de Gana, pendant la Vieille République, un vaisseau éclaireur redécouvrit Gëa. L'équipage passa six mois sur la planète pour établir son compte-rendu d'exploration, puis repartit pour de nouveaux horizons. Un bureaucrate incompétent archiva le rapport, sans avoir remarqué le potentiel agricole de la planète. Gëa retournait dans l'anonymat.

L'Ordre Nouveau s'installa, mais la Rébellion conserva de nombreux documents de la Vieille République, y compris les rapports d'exploration. Cependant, malgré ses besoins en planètes habitables non occupées par l'Empire, l'Alliance n'évalua pas non plus Gëa à sa juste valeur.

C'est le hasard qui une fois de plus fit atterrir un vaisseau sur cette planète. Vord Dartle, un hors-la-loi recherché à la fois par l'Empire et la Rébellion, la trouva idéale pour s'y faire oublier quelque temps. Il débarqua donc avec ses hommes au milieu des Geas, qui les accueillirent royalement. Commença alors une période faste pour le pirate et sa bande. Profitant de leur supériorité technologique, ils vécurent comme des pachas, se conduisant amicalement par devant pour mieux piller le patrimoine des Geas par derrière. Notamment, les temples funéraires regorgeaient de sculptures susceptibles d'intéresser les plus riches collectionneurs d'œuvres d'art de la galaxie.

La Reine Ramlada, amoureuse du ciel et des astres, se prit de passion pour ces cinq représentants du "peuple des étoiles". Elle les considérait comme des dieux, et leur offrait de superbes sculptures ainsi que de nombreux renseignements, les aidant sans le savoir à dépouiller son propre peuple. Ainsi, la légende de Gana et de sa marche vers le nord vint à leurs oreilles, et ils se mirent à la recherche du plus grand trésor de la planète. Malheureusement pour le peuple gea, leur quête fut couronnée de succès car ils découvrirent la grotte où reposait la pierre sacrée. Sans se douter des conséquences de leur geste, ils l'emportèrent, en pensant pouvoir la monnayer un bon prix sur une autre planète. Ils quittèrent Gëa peu de temps après, les soutes pleines du fruit de leurs exactions.

Vingt ans plus tard, un chasseur Aile-X de la Rébellion effectuait un atterrissage forcé sur Gëa…

Les cataclysmes

Quand la Pierre d'Equilibre a quitté Gëa, la planète s'est retrouvée vidée de sa Force. Cette déficience entraîna des bouleversements sans pareil. Les catastrophes naturelles se succédèrent, décimant les Geas : tremblements de terre, vents violents, chutes de grêle, aberrations climatiques, etc. Tous les êtres vivants de la planète subirent des mutations, des micro-organismes aux espèces intelligentes. Les terres fertiles du cercle arctique devinrent stériles, ajoutant la famine aux maux des habitants. Seul le désert, qui avait repris sa progression, ne semblait pas perturbé.

Les Geas entamèrent une nouvelle marche vers le nord, jusqu'à s'établir à proximité du pôle. Ils trouvèrent refuge sous terre, dans un vaste réseau de galeries, à un centaine de kilomètres seulement de la grotte de Gana. En vingt ans, la population passa de presque un million à quelques milliers. La fin des Geas du nord est proche. Ils connaîtront bientôt le même sort que leurs frères du sud.

Gëa actuellement

Le climat

Le désert est en permanence balayé par des vents violents, rendant l'air irrespirable et les déplacements quasiment impossibles. La température à l'équateur atteint 200°C le jour, pour redescendre à -20°C en fin de nuit. Aucune forme de vie n'a résisté à cet environnement extrême.

Hors du désert, c'est à dire à moins de 200 kilomètres du pôle nord, le climat est plus tempéré, mais le temps est imprévisible. Pendant la nuit, la température au sol oscille autour de -10°C. Quand le soleil illumine le pôle, les thermomètres affichent une quarantaine de degrés. Mais quelle que soit l'heure, une tempête peut survenir en quelques minutes. Des vents violents déracinent les arbres et feraient s'envoler un humain comme un fétu de paille. Quand les éléments se déchaînent, être dehors signifie être mort, disent les Geas. C'est pourquoi ils ne sortent que pour chercher de quoi manger, une maigre pitance qui se résume souvent à quelques racines, pour survivre un ou deux jours de plus.

La population

Cela fait vingt ans maintenant que la Pierre d'Equilibre a été volée. Les Geas vivent en troglodytes, sous la direction du Roi Joala. Malgré leurs conditions de vie exécrables, ils gardent les préceptes de Gana en tête. Ils ont su rester unis et organisés dans l'adversité, et sont parfaitement conscients qu'ils ne pourront survivre qu'en s'entraidant. Chacun sert la communauté en fonction de ses compétences, et non de ses goûts. Les hommes sont chargés d'effectuer des sorties à la surface pour trouver de la nourriture et des matériaux. Les femmes aménagent les grottes, tissent de rares vêtements et préparent la nourriture. Les plus anciens estiment les besoins et répartissent les tâches. De plus, ils enseignent les traditions et l'histoire du peuple gea aux plus jeunes.

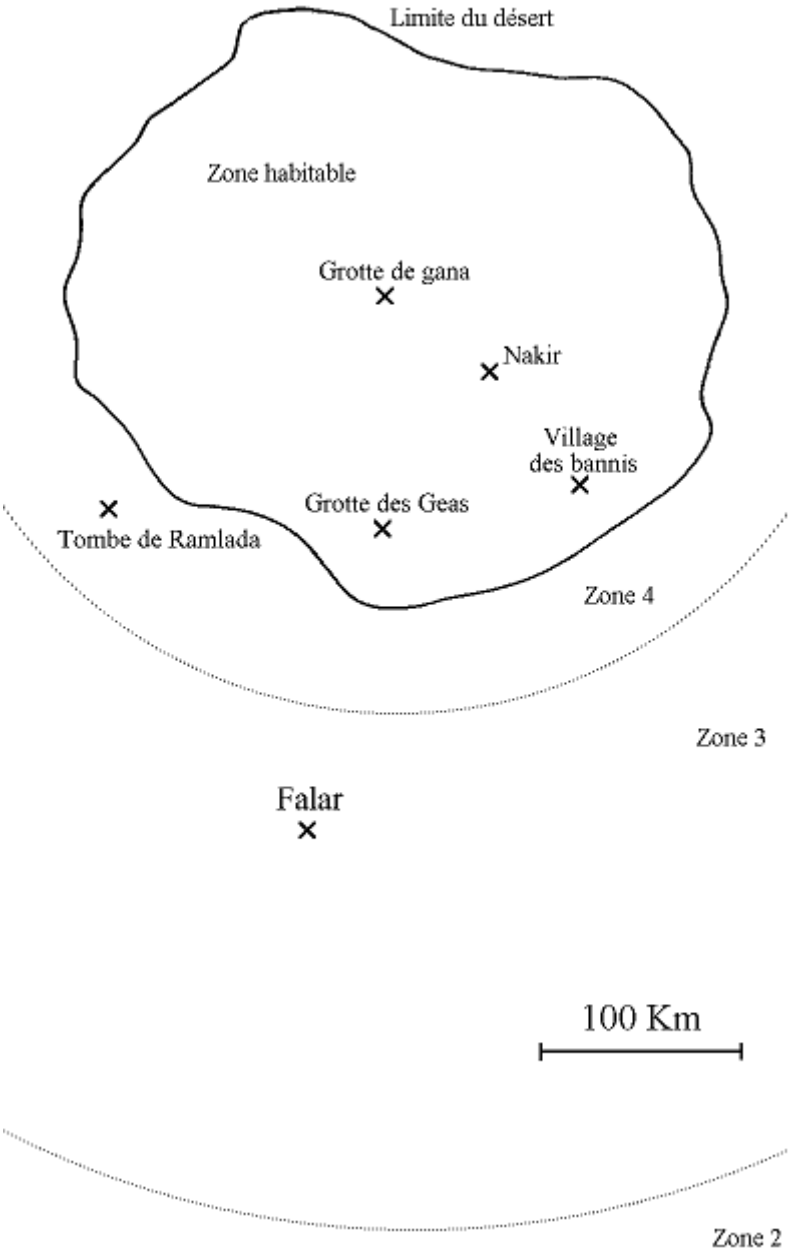
Seuls les plus résistants ont survécu, ce qui explique la très faible proportion de vieillards et d'enfants. Ces derniers sont considérés comme sacrés. Ils ne sortent jamais de leur refuge, et sont les premiers à recevoir de la nourriture. Les Anciens pensent qu'un jour les conditions climatiques redeviendront normales, et que leurs enfants pourront retourner vivre à la surface. C'est pourquoi ils misent sur la nouvelle génération, pour perpétuer leur race. Tous adressent des prières à Gana pour qu'il revienne les aider.

De nombreux Geas sont malades, et aucun de leurs remèdes ancestraux ne parvient à les soigner. Tous les jeunes de moins de vingt ans présentent des malformations physiques. La plupart sont bénignes, mais d'autres sont plus choquantes. Ces mutations sont aussi visibles chez les rares autres organismes vivants qui ont su s'adapter au changement radical de leur environnement. Un jet de *Races Extra-terrestres* de difficulté 10 fournit ce renseignement à tout observateur étranger à la planète.

Le désert

Plus on va vers l'équateur, plus il est difficile de survivre dans le désert. De jour, il faut résister à la chaleur et à la déshydratation. De nuit, c'est le froid qu'il faut endurer. Par ailleurs, une tempête peut se déchaîner à toute heure.

Vous trouverez ci-dessous une méthode simplifiée pour simuler la survie des personnages dans ce milieu inhospitalier. Le danger représenté par le désert dépend de la proximité à l'équateur. Pour cela, on distinguera par la suite quatre secteurs : tropical (1), tempéré chaud (2), tempéré froid (3) et polaire (4). Les conditions climatiques, et donc la difficulté des jets à réussir pour survivre, dépendront de ces zones.



Les températures

En journée et pendant la nuit, faites faire un jet de *Résistance* toutes les deux heures aux imprudents qui se sont aventurés dans le désert. La difficulté dépend de la température, supposée homogène dans la zone considérée pendant une demi-journée complète. En effet, la température au sol dépend presque uniquement de la présence du soleil.

Le jour				
Zone	**1**	**2**	**3**	**4**
Température (°C)	>70	70	60	50
Difficulté *	20	15	10	

* Il est impossible de survivre dans la zone 1 en plein jour sans scaphandre climatisé, à moins d'être un extra-terrestre résistant à la chaleur, ou un Jedi maîtrisant la discipline Absorber/Dissiper l'Energie (difficulté 25, malus compris).

La nuit				
Zone	**1**	**2**	**3**	**4**
Température (°C)	-20	-20	-15	-10
Difficulté	20	20	15	10

Les tempêtes

Elles sont d'autant plus fréquentes et violentes que l'on se trouve près de l'équateur. Celles qui sévissent dans la région où vivent les Geas sont considérées comme étant de la zone 4. Toute personne prise dans une tempête doit réussir un jet de *Survie* pour ne pas subir de dommages. Elle se verra infliger un niveau de blessure par tranche de cinq points, arrondis défavorablement, sous la difficulté requise. Ces phénomènes climatiques étant de courte durée, un seul jet est nécessaire.

Zone	**1**	**2**	**3**	**4**
Difficulté	30	25	20	15

Bonus selon l'équipement possédé :
+3 masque respirateur
+6 bouteilles d'oxygène
+5 armure à 2D contre les agressions physiques

De plus, les facteurs de difficulté suivants devront être appliqués au jet de *Pilotage* pour toute tentative d'atterrissage ou de décollage pendant une tempête :

Zone	**1**	**2**	**3**	**4**
Difficulté	35	30	25	20

La Force

La Force est en toute chose, mais en petites proportions sur Gëa. C'est pourquoi tous les utilisateurs de la Force voient leurs facteurs de difficulté augmentés de dix points. Tout Jedi possédant la compétence *Sens* constate ce trouble en arrivant sur la planète, mais restez vague quant au montant exact de la pénalité.

Ce malus est aussi applicable aux autochtones. En effet, certains Geas, comme les médecins et la plupart des Anciens, sont des utilisateurs de la Force, rebaptisée "Arts" sur la planète. Ceci explique l'inefficacité des remèdes traditionnels et le désarroi des Anciens.

Gravité et atmosphère

La faible gravité de Gëa et sa pauvre atmosphère pénalisent les personnages, qui n'y sont pas habitués. C'est pourquoi vous augmenterez de cinq points les facteurs de difficulté de tous leurs jets faisant intervenir une capacité physique pendant leurs deux premiers jours sur la planète. S'ils transportent leur propre réserve d'oxygène, ne tenez pas compte de ce malus.

A l'inverse, tous les jets des compétences *Acrobaties/Saut* et *Levage* seront baissées de deux niveaux de difficulté, à cause de la pesanteur réduite.

La planète jaune

Après trois jours de voyage, les personnages arrivent dans le système KBX-VR5. Vue de l'espace, la troisième planète, Gëa, apparaît comme une petite sphère jaunâtre. Ceci est bien sûr dû au désert de sable qui occupe la quasi totalité de sa surface. Seul le pôle nord semble épargné. Les senseurs de bord y détectent de la vie, mais aucune technologie. D'importantes étendues d'eau et une température modérée en font un endroit a priori hospitalier. Toutefois, on ne peut distinguer ni cultures ni habitations.

L'arrivée sur Gëa

Il est logique que les PJ atterrissent dans la seule zone où ils ont détecté de la vie. Pour les mettre dans l'ambiance, décrivez-leur la naissance d'une tempête dans la région où ils veulent débarquer. S'ils veulent prendre des risques, ils peuvent se poser malgré le vent au prix d'un jet de difficulté 20 en *Pilotage*, mais cela ne les avancera guère. Sinon, il leur suffit de patienter une petite heure en orbite, le temps que la tempête se calme.

Une fois au sol, ils constatent la pauvreté de la végétation pourtant décrite comme luxuriante dans le rapport d'exploration. Les arbres ont beaucoup souffert : la plupart ont des formes torturées, certains sont déracinés ou ont été frappés par la foudre. Aucun animal n'est visible de prime abord. Toutefois, une observation plus poussée permet de déceler de petits rongeurs qui sortent de terre pour récupérer des morceaux de végétaux que la tempête a jetés au sol. Ils disparaissent tous en une fraction de seconde lorsqu'un félin ressemblant à un petit lynx saute d'une branche sur un des leurs congénères. Par contre, aussi longtemps que l'on cherche, aucun oiseau n'est visible.

Prise de contact

Le premier Gea

Après quelques heures passées sur le sol de Gëa, les personnages réussissant un jet de *Perception* supérieur à 10 aperçoivent une créature humanoïde ramper à une cinquantaine de mètres d'eux. C'est un Gea occupé à ramasser des fruits tombés d'un arbre. A moins que les PJ se montrent agressifs en l'approchant, celui-ci ne s'enfuit pas en les apercevant. On peut lire sur son visage tout d'abord la surprise, puis la joie. Il court vers les étrangers, et s'agenouille devant eux en étreignant leurs jambes de ses bras.

Ce Gea, qui se nomme Yapuli, a environ trente ans. Si l'on excepte sa maigreur extrême, il n'est pas trop marqué par les épreuves qu'il a subies. Il s'exprime dans un basique riche en expressions inconnues et déformé par un fort accent. Après s'être relevé, il demande aux PJ de bien vouloir le suivre pour aller voir le Roi Joala.

Les joueurs peuvent se demander pourquoi le Gea est heureux en les voyant. C'est parce que les derniers (et seuls) humains que les autochtones encore vivants ont vus étaient Vord Dartle et sa bande, qui étaient tenus en haute estime par les Geas et leur Reine de l'époque, Ramlada. Ils avaient même été élevés au rang de Héros pour avoir stoppé un gigantesque incendie à l'aide des lances à eau dont leur vaisseau était équipé. De plus, c'est peu après le départ de ces hommes que les cataclysmes ont commencé à s'abattre sur la planète. Les Geas pensent donc que les humains sont des dieux qui les protègent.

Yapuli veut se rendre auprès du Roi au pas de course. Si les PJ lui demandent pourquoi, il répond *« Tempête ! Dépêcher ! »*. Bien qu'aucun nuage ne soit visible à l'horizon, il est plus prudent de ne pas s'attarder dehors.

Note : Si le groupe des PJ ne comporte aucun humain, on supposera qu'il y avait dans la bande de Dartle un extra-terrestre dont la race est représentée parmi les personnages.

Les cavernes

Au bout de deux heures, leur guide s'arrête pour soulever une grande pierre plate, et leur fait signe de pénétrer dans le tunnel obscur dont elle couvrait l'entrée. Après avoir parcouru une centaine de mètres sous terre, les personnages arrivent dans une salle immense où sont agglutinés autour de petits feux de nombreuses familles geas. La misère de leurs hôtes est frappante, tout comme les malformations dont ils sont affligés. Yapuli proclame haut et fort devant l'assemblée : *« Ils sont revenus ! Tout va redevenir comme avant ! Voyez ! Ils sont revenus ! »*. Aussitôt, la foule se précipite vers les PJ pour mieux les voir et les toucher. Certains amènent de la nourriture en offrande, d'autres se prosternent. Les personnages sont soulevés par des dizaines de mains, et propulsés à bout de bras à travers des couloirs gigantesques vers la salle du Roi. Là ils sont déposés avec délicatesse au pied d'un trône sculpté dans le roc.

Le Roi

C'est un Gea d'âge moyen, qui semble vigoureux. Il est moins expressif que les autres membres de son peuple, mais on devine de la joie dans son regard noir et perçant. Il descend de son trône pour saluer les personnages, chose qu'un Roi ne fait que pour marquer l'importance de ses visiteurs. Puis il regagne sa place après leur avoir offert des sièges.

Il s'enquiert de la raison de la présence des visiteurs, et leur demande s'ils vont calmer la « colère de Gëa » et aider son peuple à retrouver une vie normale.

Au cours de la conversation qui s'en suit, Joala devrait communiquer quelques renseignements utiles à vos joueurs. Pour savoir quels indices il est susceptible de leur apporter, reportez-vous à la partie qui suit.

Les mystères de Gëa

Selon les questions qu'auront posées vos joueurs à Joala, ils peuvent avoir différentes pistes pour commencer leurs investigations. Des discussions avec d'autres Geas, ainsi que d'éventuelles fouilles dans le désert leur apporteront d'autres éléments. Comme il est impossible de prévoir les actions des PJ, tous les indices qu'ils sont susceptibles de trouver sont exposés dans cette partie. A eux d'en rassembler assez pour pouvoir poursuivre leur enquête en d'autres lieux.

Conversation avec des Geas

Le point de départ est selon toute vraisemblance une discussion avec Yapuli, Joala, ou d'autres Geas. Mais tous ne détiennent pas les mêmes informations…

Yapuli

Il sait peu de choses sur le passé de son peuple, mais il est assez vieux pour avoir vu Dartle et sa bande. Il est incapable d'en faire une description valable. Il connaît juste les noms que leur ont donnés les Geas, mais il peut orienter les PJ vers des Anciens qui en savent plus que lui. Toutefois, il se souvient du nom de leur vaisseau : *Le Prédateur*.

Yapuli est soucieux d'aider au maximum les personnages, comme la plupart de ses congénères. Il essaie aussi de rester auprès d'eux pour le prestige qu'il peut y gagner. Le fait d'avoir été le premier à les voir l'a déjà considérablement mis en valeur parmi les siens.

Joala

Le Roi n'est pas très vieux, mais il était déjà adulte lorsque Dartle et ses quatre hommes ont débarqué sur la planète. Il est capable de donner la couleur de la peau, des cheveux et des yeux de chacun. Il peut aussi estimer leur taille et leur corpulence, et donner le nom de leur vaisseau.

En outre, Joala est une des seules personnes à connaître l'emplacement du temple funéraire de sa mère, feu la Reine Ramlada. C'est aussi le seul Gea encore vivant à y avoir pénétré. Il connaît donc, même s'il ne pensera pas à le mentionner de lui même, l'existence des cinq statuettes à l'effigie des pirates.

Joala est au courant de l'histoire de Nakir (voir plus loin). Il doute que celui-ci soit encore vivant, et ignore totalement où il pourrait être. Il connaît par contre l'emplacement du village des bannis, mais n'en dira rien aux joueurs car un Gea ne doit jamais parler d'un exilé.

Enfin, comme tous les Geas de plus de trente ans, Joala peut indiquer aux PJ, si ceux-ci lui demandent, la position approximative de Falar, leur ancienne capitale, où Ramlada avait son palais. C'est dans cette ville que se trouve la grande bibliothèque, qui renferme encore la plupart de ses ouvrages. Si les PJ font mention devant Joala de leur volonté d'explorer la cité enfouie, le Roi leur parle de son télescope, offert à sa mère par Janro (alias Vord Dartle). Il se trouve au sommet de la plus haute tour du palais royal, et Joala demande humblement aux personnages s'ils peuvent le récupérer pour lui. Il leur en serait infiniment reconnaissant. L'objet étant très lourd (500 kg), les Geas n'ont pas pu l'emporter avec eux lors de leur exode.

Les Anciens

Ils ne sont plus que huit à posséder ce titre. Etant les gardiens des traditions geas et de l'histoire de leur peuple, ils détiennent de nombreuses informations utiles aux joueurs. Mais ils passeront sous silence certains points pour ne pas déroger aux coutumes ancestrales. Ainsi, ils ne mentionneront jamais les bannis, ni l'Art des médecins. Ils peuvent tous décrire les hommes de Dartle, mais pas aussi précisément que Joala. Comme le Roi, ils peuvent renseigner les joueurs sur leur ancienne cité, mais n'indiqueront pas l'emplacement du temple funéraire de Ramlada, de peur que ceux-ci ne commettent un sacrilège.

Les autres Geas

Ceux de plus de trente-cinq ans peuvent décrire vaguement Dartle et sa bande, mais de manière imprécise et avec quelques erreurs, comme les Anciens. Référez-vous au paragraphe nommé Gëa redécouverte pour décrire le séjour des pirates sur la planète, et leur goût pour les statuettes serties de pierres "colorées". Ne mentionnez toutefois pas les exactions de la bande à Dartle : à part Nakir, les Geas ne sont pas au courant de ces faits.

Les autochtones les plus anciens connaissent également la position de Falar, et certains savent où repose Ramlada.

Les Geas plus jeunes ne sont quasiment d'aucune utilité aux PJ. Toutefois, quelques adolescents âgés d'une douzaine d'années sont susceptibles de parler du village des bannis si les PJ insistent lourdement. Les jeunes sont moins respectueux des traditions que les adultes.

Les hors-la-loi

Les pseudonymes

D'abord par souci d'anonymat, puisqu'ils étaient recherchés, puis par jeu, les hommes de Dartle ne donnèrent jamais leur véritable identité aux Geas. Ceux-ci les nommèrent dans leur langue, et les visiteurs furent dès lors connus sous leurs noms d'emprunt. Vord Dartle fut appelé Janro par Ramlada, ce qui veut dire "celui qui vient des étoiles" en gea primitif. Grish, le pilote, devint Lamka ("sang-froid"), et les trois hommes de main furent surnommés Naro ("main de fer"), Hunjuma ("colère de feu") et Manaldo ("noir comme la nuit").

Description physique

Ce sont tous des humains de sexe masculin. Les Geas connaissant mal les humains, ils sont incapables d'estimer leur âge.
Janro : c'était le plus grand des cinq hommes. Peau : blanche ; Cheveux et barbe : bruns ; Yeux : gris.
Lamka : Peau : blanche ; Cheveux : blonds ; Yeux : bleus.
Naro : Peau : blanche ; Chevaux : gris ; Yeux : marrons.

Hunjuma : Peau : blanche ; Cheveux : roux ; Yeux : bleus.
Manaldo : Peau : noire ; Chauve ; Yeux : noirs.

Le vaisseau

Le Prédateur était à l'origine un vaisseau des douanes arraisonné par Vord Dartle lorsqu'il faisait ses premiers pas dans la piraterie. Il l'a par la suite conservé tout en y apportant de nombreuses modifications pour améliorer ses capacités. A l'époque de son arrivée sur Gëa, Dartle était un des homme les plus recherchés de la galaxie, et la plupart des chasseurs de primes auraient reconnu son vaisseau entre mille.

Leurs activités

Les hors-la-loi ont tout d'abord séjourné quelques dizaines de jours parmi les Geas à Falar. Ils avaient des chambres au palais royal, mais dormaient la plupart du temps dans leur vaisseau. Les hommes parlaient peu, à l'exception de Janro, qui questionnait sans cesse les habitants de la ville. Ramlada était son interlocutrice privilégiée. Ses récits d'aventures passionnaient la reine, et son appareil qui "coloriait l'air" (entendez par là un holoprojecteur) fit sensation au palais.

De nombreuses fêtes furent données en l'honneur des visiteurs, à qui les Geas offraient une multitude de présents : spécialités culinaires, fleurs, statuettes, cristaux, etc. Puis les hommes se mirent à faire des voyages. Ils visitaient la planète, et restaient absents plusieurs jours d'affilée. Au retour d'une de leurs escapades, ils annoncèrent leur départ à la reine Ramlada, et quittèrent la planète quelques jours plus tard.

La Force

Les personnages utilisant la Force seront sans doute surpris par les troubles qu'ils constatent sur la planète. Un Jedi possédant la compétence *Sentir la Force* peut tenter de comprendre l'origine de ce phénomène en réussissant un jet de difficulté 20 en *Sens*. Il perçoit alors la carence au niveau planétaire, et est même capable de localiser un vide au niveau de la grotte de Gana si son score dépasse 25.

Falar

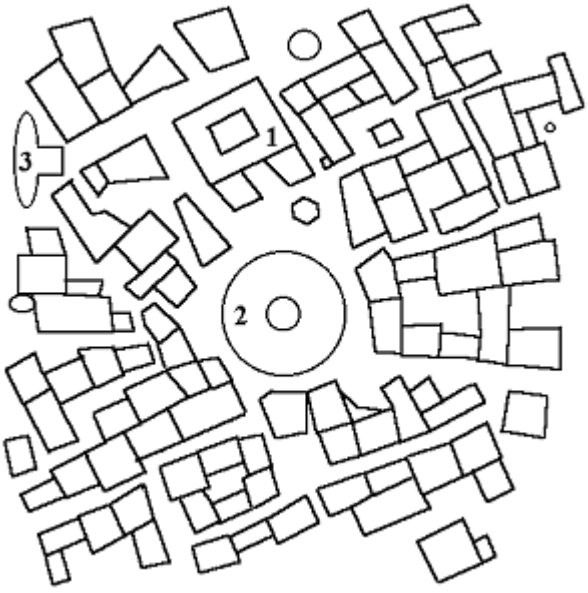
Localisation

L'ancienne capitale des Geas est maintenant une cité engloutie… sous le sable. Elle a été évacuée quinze ans auparavant, lorsque la brusque avancée du désert a forcé ses habitants à migrer vers le nord. Ses hautes tours de pierre et ses sculptures sans pareil gisent à présent sous dix mètres de sable. Il est toutefois possible de détecter ce vaste amas de pierres à l'aide des senseurs de bord, si les personnages ont été renseignés sur sa localisation approximative.

En affinant le réglage des senseurs et en effectuant ensuite un traitement d'image à l'aide de l'ordinateur de bord, il est possible d'obtenir une ébauche de carte de la ville (voir plan en annexe). Une telle maîtrise de l'informatique se traduit par un jet supérieur ou égal à 16 en *Rép./Prog. Ordinateur*. Il reste aux PJ à poser des repères au sol et à montrer cette carte à un Gea ayant vécu à Falar. Ce dernier peut leur désigner les principaux bâtiments, à la verticale desquels il faut ensuite creuser. Ils peuvent aussi décider eux-mêmes où ils veulent aller à l'aide du plan que vous leur avez donné, ou se faire conseiller par un Gea présent dans le vaisseau.

Sans cet artifice, les joueurs atteindront quand même la cité en un point a priori aléatoire, en fait déterminé par vous. Vous pourrez ainsi donner un petit coup de pouce à vos joueurs en les orientant vers un bâtiment intéressant, ou les perdre en plein milieu d'un quartier d'habitations si vous pensez qu'ils n'ont pas besoin d'indices supplémentaires.

Plan de Falar



1. Bibliothèque
2. Palais royal
3. Maison des Anciens (sans intérêt)

Forages

Le vaisseau des personnages ne contient a priori pas le matériel nécessaire au forage d'un trou de 20 mètres de profondeur dans du sable. Il leur faut donc prendre la décision de revenir dans une base de l'Alliance pour y récupérer de quoi creuser un puits et l'étayer. Ce contretemps n'entravera en rien la réussite de la mission, car les PJ n'ont pas de date butoir pour rétablir l'ordre sur la planète. Cependant, s'il arrivait que vos joueurs soient complètement bloqués dans leur enquête, la Rébellion les rappellerait pour une affaire plus urgente.

L'aller-retour entre Gëa et la base prend une semaine. Munis de matériel de forage, les PJ peuvent entreprendre leurs travaux. Mais rester dans le désert n'est pas sans danger. Les cataclysmes sont fréquents, et le puits a de fortes chances de ne pas y résister. La foreuse progresse au rythme d'un mètre par demi-heure. Considérez qu'un sinistre a une chance sur six de se produire chaque heure. Quand un séisme ou une tempête survient, lancez quatre dés, et comparez ce résultat au jet de *Technologie* que fait le chef de chantier des personnages. Si ce dernier est supérieur ou égal au votre, le puits tient bon. Sinon, les étais lâchent, et tout s'écroule. Cela signifie que la foreuse est enfouie sous le sable si la fosse était en cours d'excavation, ou que les PJ sont bloqués sous terre avec des réserves d'oxygène minimes s'ils étaient en train d'explorer la cité morte. Dans ce cas, il faudra réussir un jet de *Survie* de difficulté 20 pour revenir à la surface par le puits éboulé en se faufilant dans les espaces libres qui subsistent le long de l'échafaudage broyé.

Pour simuler la fragilisation du forage suite aux mauvais traitements qu'il subit, vous diminuerez le jet de *Technologie* des PJ de 1D après chaque sinistre, sauf si les joueurs décident de le remettre en état. Ce délai supplémentaire peut s'avérer à double tranchant : le puits est consolidé, mais les personnages passent plus de temps dans le désert.

Les bâtiments

Les constructions gea sont de bonne qualité, et ont résisté à leur enfouissement sous le désert. La plupart sont même restées inviolées : le sable n'y a pas pénétré, et il est toujours possible d'y circuler, pour peu que l'on possède un masque respirateur : l'air vicié de la cité morte ferait s'évanouir un Wookiee.

Les murs, plafonds et planchers des bâtiments sont tous en pierres taillées. L'écho des pas des personnages brise le silence pesant qui règne dans ces immenses salles et ces couloirs interminables. La tige lumineuse des explorateurs met en valeur des statues colossales figurant des Héros, des animaux ou des végétaux. Certaines sculptures, représentant des paysages ou des événements d'un autre âge, occupent tout un pan de mur. Ce sont des travaux magnifiques, mais leur monochromie fait parfois regretter que les artistes locaux travaillent exclusivement la pierre : un peintre aurait parachevé leurs œuvres à merveille.

La bibliothèque

Ce bâtiment n'a en tout et pour tout qu'un seul étage qui se résume à un dédale inextricable de couloirs. Les manuscrits sont entreposés dans des niches aménagées tout au long des murs des corridors jusqu'à une hauteur de trois mètres. De temps à autre, une icône sculptée au-dessus d'un passage rappelle le thème abordé dans cette partie de la bibliothèque.

Les Geas ont emporté peu d'ouvrages lors de leur exode. Les étagères sont donc bien fournies, et les joueurs vont pouvoir trouver quelques indices utiles à leur enquête s'ils ont une idée de ce qu'ils cherchent. Il leur faut donc déterminer les thèmes qu'ils veulent étudier, les localiser à l'intérieur de la bibliothèque (60 minutes par sujet, moins la somme des jets de Recherche du groupe, avec un minimum de 5 minutes), puis dénicher des ouvrages intéressants.

Thème : les traditions gea

Un courant de pensée révolutionnaire a traversé la civilisation gea trois siècles auparavant. Durant cette époque troublée, quelques auteurs, très contestés, ont essayé de rendre moins complexe l'apprentissage de l'étiquette en couchant sur papier des règles de savoir vivre. Mais la censure des Anciens est passée par là, et ces ouvrages initialement volumineux ne comportent plus guère de pages. Six extraits de ces livres sont fournis en annexe. Donnez-en un aux joueurs par tranche de cinq points dans leur meilleur résultat à un jet de *Recherche*.

Thème : faune et flore

Ce sujet, qui a l'avantage de ne pas être tabou sur Gëa, a fait l'objet de nombreuses études. Les sciences naturelles sont tenues en haute estime par les autochtones. Côté faune, on peut mentionner le Koman, un animal arboricole ressemblant à un gros écureuil, qui saute d'arbres d'une hauteur dépassant parfois vingt mètres pour tomber sur le dos de ses proies. Il déploie une membrane de peau entre ses pattes antérieures et postérieures dans les derniers mètres à la fois pour freiner sa chute et pour étouffer sa victime en l'enserrant à l'intérieur. Citons également le couple étrange formé par le Tila et l'Arilsosa. Le premier est un arbre au tronc creux dont on peut dire qu'il est sexué : certains produisent des graines mâles, d'autres femelles. Le second est un petit rongeur qui fait son nid à l'intérieur des troncs de Tila. Lors de la saison des amours des Arilsosa, chaque mâle choisit le plus beau fruit de l'arbre dans lequel il a élu domicile et va le proposer à la femelle de son choix. Celle-ci choisit son compagnon d'une saison en fonction de la qualité du présent offert. Comme généralement plusieurs mâles apportent un fruit à la même femelle, et le laissent sur place, cela permet la fécondation des graines, et un Tila poussera au printemps prochain.

La végétation est luxuriante sur Gëa, mais, heureusement pour ses habitants, elle n'est pas dangereuse. Aucune plante carnivore n'est répertoriée, et on recense très peu de poisons d'origine végétale. Par contre, beaucoup de plantes sont utilisées pour préparer les innombrables potions et autres onguents utilisés par les médecins locaux.

Thème : Gana

Peu d'écrits existent sur Gana, et aucun d'entre eux ne peut être considéré comme un biographie. Ce sont tous des livres de poèmes complètement subjectifs où le guide des Geas est souvent décrit comme omnipotent. Seul le recueil de Tarvaro, le manuscrit le plus ancien, semble digne d'intérêt. Quelques-uns de ses vers figurent en annexe.

Thème : l'histoire du peuple

Cette catégorie est très riche. Des ouvrages décrivent l'extension du territoire gea vers l'est et l'ouest, la construction des cités, la lignée royale, etc. Aucun document n'est antérieur à Gana, et la sédentarisation des Geas semble remonter à l'époque où il était parmi eux.

Thème : la géographie

Aucun ouvrage ne traite vraiment de géographie, mais on peut trouver quelques cartes, dont un plan de la ville. Toutefois, la plupart des lieux décrits étant enfouis sous les sables, ces parchemins ne se révéleront pas très utiles aux joueurs.

Thème : les "êtres venus d'ailleurs"

Les personnages seront sûrement attirés par l'icône en forme d'humain. Les recueils de poèmes à l'honneur des personnes extérieures à la planète se séparent en deux catégories : ceux traitant de l'équipe d'exploration menée par le capitaine Orearden, et ceux qui font référence au groupe de Vord Dartle. Ces derniers sont de loin les moins nombreux. Aucun autre visiteur de l'espace ne semble avoir mis les pieds sur Gëa.

Les explorateurs de l'Ancienne République, comme les hors-la-loi plus récemment, sont décrits en termes élogieux. Tous ont été élevés au rang de Héros. Les deux groupes sont restés environ six mois sur la planète, le premier à l'époque du Roi Tolcal, le second lorsque Ramlada régnait.

Thème : le désert

Les relations entre les Geas et le désert ont évolué au cours du temps. Jadis, il était perçu comme un démon, « la mort jaune ». Il forçait les Geas à l'exil, les tuait, leur envoyait des vents brûlants… Il avançait de manière inexorable, et de nombreux fous ont tenté de le défier, de le traverser, en vain. Petit à petit, les Geas se sont habitués à sa présence, le considérant comme un voisin dangereux mais passif. Un auteur a même trouvé une nouvelle paraphrase pour en parler : « LE mort jaune ».

De nombreuses légendes prennent le désert comme toile de fond. La plupart semblent être antérieures à Gana. On peut citer celle de Maïte et Ramuncho, deux jumeaux amants, qui dormaient dans une grotte quelques kilomètres au nord du sable. Cette nuit là il est dit qu'une violente tempête s'est déchaînée, faisant faire au désert une brusque avancée à l'intérieur des terres fertiles. Au petit matin, le vent s'est calmé et le sable s'est retiré. Il n'y avait plus aucune trace de Maïte et Ramuncho, les deux amants maudits emportés par le désert.

Un autre conte, très ancien, fait état d'un Gea qui croyait pouvoir traverser le désert. Il s'appelait Aniro, et c'était un singleton qui avait eu la chance de survivre après son abandon, allaité par un animal étrange, appelé Zarnaga. Il pensait que sa soeur était de l'autre côté du désert et qu'il devait la retrouver. Il quitta sa cabane alors qu'il n'avait que treize ans, pour entreprendre la Grande Traversée. Très vite, il se trouva à court d'eau et proche de la mort quand à nouveau le Zarnaga vint à lui pour lui offrir son lait. Il est dit que cet animal pouvait survivre de nombreux jours dans le désert sans boire. Selon la légende, les deux compagnons parvinrent au-delà du désert, dans un monde merveilleux où Aniro trouva sa soeur jumelle, avec qui il demeura.

Le palais royal

C'était un bâtiment majestueux, dominé par une tour ronde, siège de l'observatoire stellaire de la Reine. Là, dans la plus haute salle, Ramlada avait fait installer un télescope, offert par Vord Dartle pour s'attirer les faveurs de la souveraine. Cette dernière en fit cadeau à son fils peu avant de mourir. L'objet est toujours à sa place, à peine deux mètres sous le sable.

Même sans matériel de forage, il est possible de désensabler l'observatoire de Ramlada. Cela prend une demi-journée pour l'atteindre et le soulever à l'aide des treuils du vaisseau. Avec une foreuse, une heure suffit.

Outre le fait d'entrer dans les bonnes grâces du Roi Joala, récupérer son télescope a une autre utilité. En effet, il porte la marque de la corporation qui l'a fabriqué : la VisioTec (voir plaque en annexe), ce qui constitue un indice supplémentaire pour retrouver la trace de Vord Dartle.

La tombe de Ramlada

Localisation

L'ancienne Reine a choisi d'établir sa dernière demeure sur une petite île au milieu du fleuve Lankor. Cet endroit était paradisiaque ; il est maintenant enfoui sous le sable.

Comme pour la cité de Falar, les PJ peuvent localiser le temple funéraire en sondant à l'aide de leurs scanners la zone qu'un vieux Gea leur aura indiquée. Moyennant un jet supérieur à 15 en *Recherche*, ils distinguent la silhouette d'un bâtiment sur leur écran de contrôle. Il est de dimensions modestes. Cinq mètres de sable recouvrent son toit en forme de dôme. Il va donc falloir creuser (voir ci-dessus le paragraphe Forages).

Plan

L'architecture du tombeau est très simple : il est circulaire et coiffé d'une coupole hémisphérique. Comme tous les autres temples funéraires, il n'a pas de porte : sa seule ouverture a été condamnée après l'enterrement de la Reine. Il est constitué d'une salle unique et d'une petite antichambre destinée à empêcher les ouvriers qui ont muré le caveau d'apercevoir la dernière demeure de la Reine et les objets dont elle était entourée.

Description

Pour pénétrer dans le tombeau, les personnages doivent donc percer un mur. Un tranchoir à fusion ou un sabre-laser font parfaitement l'affaire. Ils découvrent alors une vaste salle au centre de laquelle trône un cercueil recouvert par un gisant représentant la défunte Reine, allongée sur le dos, les yeux grands ouverts. Autour du sarcophage sont éparpillés une multitude d'objets hétéroclites, rangés dans des niches, sur des étagères, ou posés à même le sol. Le plafond est la seule surface nue du bâtiment. C'est un vaste ouvrage de Karlite noir, une roche très rare sur Gëa, et même dans la galaxie entière. Ce cristal se présente à l'état brut sous forme de plaquettes noires, mais toute cassure ou rayure brille d'une lumière blanche. Ramlada, qui était amoureuse des étoiles, a fait mettre des plaques de Karlite sous le dôme de son temple funéraire, et a piqué le cristal en une multitude de points. Ainsi, le plafond de son tombeau ressemble à s'y méprendre au ciel étoilé de Gëa lors d'une belle nuit d'été.

Les statuettes des Héros

Les seuls indices intéressants que les joueurs peuvent récupérer dans le temple funéraire de l'ancienne Reine sont les statuettes représentant Dartle et ses hommes. Les cinq effigies, sculptées dans du jade, sont disposées autour du sarcophage. Elles mesurent environ cinquante centimètres de haut, et reproduisent assez fidèlement leurs modèles.

Note : Violer une sépulture n'est pas à proprement parler moral. Un Jedi qui se risquerait dans une telle entreprise, ou qui ne ferait rien pour empêcher ses compagnons de le faire, se verrait infliger un Point du Côté Obscur.

Les exilés

Nakir

En débarquant sur Gëa, Dartle et ses hommes ne connaissaient rien des coutumes de son peuple et de son histoire. Ils comprirent rapidement qu'il leur était impératif de se renseigner avant d'entreprendre quoi que ce soit. Ils s'employèrent donc à sympathiser avec quelques Geas pour en faire des informateurs. Ceux-ci, flattés de l'intérêt que leur portaient les visiteurs, et aidés par des boissons alcoolisés auxquelles ils n'avaient jamais goûté auparavant, parlèrent parfois plus que la tradition ne les y autorisait. Dartle en vint à dépendre de plus en plus de ses informateurs, et à exiger toujours davantage de leur part. L'un d'eux, nommé Nakir, prit conscience des buts réels des hors-la-loi, et décida de les dénoncer à la Reine. Mais Ramlada tenait en haute estime les visiteurs, le "peuple des étoiles", et Nakir, en accusant les étrangers, se mit la Reine et toute la population gea à dos. Comme il refusait de se rétracter et de faire des excuses publiques aux humains, il fut banni à vie.

Bien que très vieux (il a 45 ans), Nakir est toujours vivant. Après son jugement, il se mit tout d'abord à la recherche du village des bannis, un microcosme où se retrouvent la plupart des exilés. Il n'y séjourna que quelques jours : le manque de morale des criminels qui l'entouraient le mettait mal à l'aise. Il partit à nouveau, seul, et s'installa dans une caverne à une centaine de kilomètres au nord-est de Falar. Il y vit depuis maintenant vingt ans. Considérez-le comme un joker : si les joueurs sont bloqués, mais qu'ils connaissent l'existence de Nakir, faites en sorte qu'ils le retrouvent facilement s'ils ont une idée, même loufoque, pour y arriver. Ils peuvent par exemple surveiller les plans d'eau où il serait obligé de venir pour s'alimenter. Il est aussi possible de programmer une sonde pour qu'elle survole la zone habitable de Gëa, qui est restreinte en superficie, en diffusant un appel par haut-parleur, etc. Si les PJ parviennent à entrer en contact avec lui, il ne se fait pas prier pour raconter son histoire.

Le village des bannis

Peu après l'incident de Nakir, Dartle apprit l'existence d'un village où vivaient la plupart des bannis. Il pensa donc, à juste titre d'ailleurs, que certains de ces exclus étaient dépourvus de scrupules, et qu'ils pouvaient lui être d'une grande utilité. De plus, ils auraient sûrement une rancune à l'égard de la société gea, et seraient à même de bafouer les traditions par simple vengeance. Il questionna les Geas autour de lui avec tact jusqu'à découvrir l'emplacement approximatif du village. Il s'y rendit avec ses hommes, et plusieurs bannis se mirent à se service, séduits par ses promesses. Dartle eut alors accès à une bonne partie du savoir gea, et il apprit grâce à eux les emplacements de nombreux temples funéraires et objets de valeur.

Seneg

Un de ces renégats, nommé Seneg, était un jeune médecin qui, avide de maîtriser les Arts, avait effectué quelques expérimentations sur des malades. Les Anciens avaient senti le mal grandir en lui, et l'avaient banni pour ne pas qu'il fasse d'émules. Il rejoignit le village des exilés, dont il devint rapidement le chef. Sa volonté était telle qu'il parvint à affiner ses pouvoirs sans mentor et à percevoir encore mieux les courants d'énergie de Gëa. On pouvait le considérer alors comme une sorte de Jedi mauvais de faible puissance.

Quand les humains vinrent au village, il proposa ses services, et c'est en particulier grâce à sa perception de la Force, et aux indices laissés par Tarvaro, que Dartle découvrit la Pierre d'Equilibre. Ce jour-là, alors que le groupe approchait de la caverne où reposait la pierre, Seneg se sentit comme agressé par une puissance invisible : la volonté de Gana luttait pour l'empêcher de découvrir le secret le mieux gardé de la planète. Mais cela ne suffit pas. Abandonnant leur guide qui se débattait dans le vide, les hors-la-loi trouvèrent tout de même le trésor convoité. Ils quittèrent les lieux sans plus s'occuper de Seneg qui gisait inanimé sur le sol, et se rendirent au village. Ils massacrèrent tous les exilés pour ne pas laisser de témoins de leurs larcins, puis retournèrent à Falar faire leurs adieux à la Reine, avant de quitter la planète. Ils prévoyaient même de revenir si un jour ils manquaient de crédits : d'autres trésors les attendaient.

Changement de personnalité

Seneg, quant à lui, a survécu à sa confrontation avec Gana, mais il n'est plus le même. Il est repassé du côté de la Lumière et a perdu la totalité de ses pouvoirs. De plus, sa mémoire a complètement occulté le jour de sa métamorphose. Il se rappelle de tous les événements jusqu'à son duel avec une force inconnue, puis ses souvenirs reprennent au moment où il s'est réveillé seul dans une caverne. Il a alors regagné la surface, puis il est rentré au village où il a retrouvé tous ses amis morts. Comme il était désormais animé par la volonté de faire le bien, il construisit rapidement une sépulture pour ses compagnons, puis partit pour Falar avertir les Geas du danger que représentaient les étrangers. Il put rentrer dans la capitale en se déguisant pour y apprendre que les visiteurs avaient déjà quitté la planète. Déçu d'être arrivé trop tard, il revint vivre seul dans le village pour ne pas courir plus longtemps le risque d'être reconnu. Il y est toujours, luttant contre les éléments et la vieillesse.

Comme il vit en ermite depuis longtemps Seneg ignore que Falar a été désertée, et que les Geas agonisent. Par contre, il sait que le désert a repris sa progression et il a bien sûr pu constater tous les maux survenus sur la planète depuis vingt ans. Contrairement à Nakir, il ne se confie pas facilement aux PJ, car il a appris à ses dépends qu'il fallait se méfier des étrangers. Mais si ceux-ci parviennent à gagner sa confiance, il leur conte ses mésaventures.

Si les joueurs interrogent Seneg à propos de Nakir, il dit se souvenir vaguement du séjour de cet homme dans le village quelques jours avant l'arrivée des humains. Il ne sait pas ce qu'il est devenu car il ne l'a jamais revu.

La grotte de Gana

Elle peut être localisée grâce à la Force, ou à l'aide de Seneg. La salle où reposait la Pierre d'Equilibre se situe une cinquantaine de mètres sous terre, ce qui fait faire un peu de spéléologie aux personnages. Quelques galeries annexes peuvent leur faire perdre du temps, mais s'ils ne se découragent pas, ils finissent par trouver le sanctuaire au bout de trois heures.

C'est une salle circulaire, de 20 mètres de diamètre pour une hauteur maximale de 10 mètres au centre. Au milieu se dresse une stalagmite dont le sommet évasé situé à hauteur d'homme peut évoquer un réceptacle. Les personnages sensibles à la Force ressentent un vide, comment s'ils avaient perdu l'usage de leurs pouvoirs. Quand les PJ pénètrent dans la caverne, il leur semble distinguer une silhouette dans la pénombre. C'est en fait une statue représentant Gana qui a été faite par Tarvaro lorsqu'il a découvert que son ancien maître était mort. Il a alors sculpté la paroi du fond de la grotte pour en faire une idole à l'image du Jedi, qu'il a ensuite vêtue de la robe de bure qui gisait sur le sol à son arrivée. Une inscription est gravée : « Gloire à toi ô Gana, notre sauveur ».

Les joueurs ne peuvent rien faire ici à ce stade du scénario, si ce n'est essayer de comprendre. Plus tard, si leur enquête aboutit, ils reviendront en ces lieux sacrés pour conclure en beauté leur mission.

L'identification de Vord Dartle

Que vos joueurs aient compris ce qui s'est passé sur Gëa vingt ans plus tôt ou non, il semble logique de s'intéresser aux humains qui étaient à l'époque sur la planète. Avant toute chose, il faut donc les identifier. Selon les éléments qu'ont réunis les personnages, cela peut s'avérer très facile ou au contraire quasi impossible.

C'est un jet d'*Illégalité*, effectué par le personnage ayant le meilleur score dans cette compétence, qui détermine le degré de réussite de l'identification. Les joueurs se voient attribuer un bonus qui dépend du nombre d'indices dont ils disposent. Il paraît peu vraisemblable qu'ils n'en aient aucun. Si c'est le cas, ils n'ont plus qu'à rentrer bredouilles à la base.

Bonus	Motif
+4	Description physique des pirates
+8	Description faite par Joala (non cumulable avec le précédent)
+8	Statuettes des hors-la-loi
+6	Nom du vaisseau
+1	Patronymes de Dartle et sa bande
+4	Nom de la corporation qui a fabriqué le télescope

Score obtenu <30 :
Les personnages n'ont aucune idée de l'identité des humains qui étaient sur Gëa deux décennies avant eux.

Score entre 30 et 40 :
Le nom de Vord Dartle, un des hommes les plus recherchés de la galaxie vingt ans auparavant, revient aux PJ. Ils n'en savent pas plus, et à moins de partir directement dans le système Yakot (leur seule piste extérieure à Gëa actuellement), les personnages doivent passer par une base de l'Alliance pour se renseigner un peu.

Score entre 41 et 50 :
Non seulement les personnages se rappellent de Vord Dartle, mais de plus ils sont au courant qu'il a été trahi par son second. Ce dernier, nommé Raskal, l'a dénoncé aux autorités en échange d'une coquette somme et de son impunité. Et ils savent que Raskal a investi son argent dans une petite lune qu'il a fait aménager pour y accueillir des milliers de touristes. C'est Talmaris, l'unique satellite de Kandel, deuxième planète du système Thalos.

Score >50 :
Pas de doute : un chasseur de primes est dans le groupe. Et quand un chasseur de primes rencontre un autre chasseur de primes, ils se racontent… des histoires de chasseurs de primes. C'est pourquoi le personnage en sait autant sur Dartle et sa bande : un collègue reconverti en pilier de Cantina lui a raconté la chasse, longue de cinq ans, qu'il a menée contre le pirate. Elle s'est terminée par la mort du hors-la-loi, assiégé par une vingtaine des meilleurs chasseurs de primes de la galaxie. Ceux-ci ont finalement détruit sa forteresse à coups de torpilles à protons, avant de se battre entre eux pour la récompense. Mais comme il n'a pas été possible d'extraire un cadavre reconnaissable des décombres, les survivants de cette lutte fratricide n'eurent à se partager qu'un dixième de la prime. Cela représentait tout de même 100 000 crédits.

Là où l'histoire devient intéressante, c'est que l'homme qui a raconté cette épopée au PJ était en fait, selon lui, associé au second de Vord Dartle, Raskal. Il devait mener la meute des chasseurs de primes jusqu'au pirate, alors que les autorités étaient sur le point de le prendre par surprise et en douceur. Il était chargé d'indiquer à Raskal leur position, afin qu'il puisse riposter de façon meurtrière. Le but de ce stratagème était de forcer les attaquants à utiliser les grands moyens pour ne pas y laisser leur peau. Et ce plan diabolique fonctionna à merveille, puisque les chasseurs de primes durent effectivement se résoudre à réduire en miettes le bunker de Dartle après avoir subi de lourdes pertes. La section spéciale envoyée par la République (ou l'Empire selon l'époque) assista, impuissante, à ce déluge de feu. Raskal est officiellement mort au cours de l'opération, mais il aurait quitté les lieux bien vivant, escorté par les autorités.

Les bases de données rebelles

Les événements qui intéressent les PJ étant vieux de vingt ans, ils peuvent se permettre de passer quelques heures sur les ordinateurs de la base à faire des recherches. Vos joueurs peuvent s'intéresser à divers sujets. Les thèmes susceptibles d'apporter des renseignements utiles à leur enquête sont les suivants :

Vord Dartle

A tout seigneur, tout honneur. Il paraît logique de se renseigner sur le pirate pour savoir où poursuivre l'enquête. C'est un homme surgi du néant : son nom est faux, et on ne sait rien de lui avant ses débuts dans le crime. Il semble avoir été proxénète avant de se lancer dans l'attaque de banques puis la piraterie. Un groupe d'hommes peu nombreux mais très efficaces s'est formé autour de lui quand il a acquis une réputation dans le milieu. On ne connaît pas non plus leur identité réelle, uniquement des descriptions faites par les rares témoins qui ont survécu à une confrontation avec eux, et les surnoms qu'ils se sont donnés.

Il y a vingt ans de cela, Dartle était traqué par la moitié de la galaxie. La prime offerte pour sa capture ou sa dépouille faisait rêver : 500 000 crédits pour le pirate seul, le double si sa bande tombait avec lui. De nombreux chasseurs de primes se sont lancés dans l'aventure, mais les hors-la-loi ont réussi à se sortir de tous les pièges qui leur étaient tendus pendant presque une décennie. Enfin, Dartle a été repéré par les services secrets de la République (ou le B.S.I. selon l'époque), et il a trouvé la mort, ainsi que tous ses compagnons, pendant l'assaut mené contre sa forteresse. Celle-ci se trouvait sur Septryon, dans le système Yakot.

Raskal

Si les joueurs ne connaissent pas le nom du second de Dartle, ils peuvent le trouver en cherchant les complices connus du pirate. Officiellement, Raskal est mort en même dans que son chef sur Septryon.

En réussissant un jet supérieur à 14 en *Rép./Prog. Ordinateurs*, les PJ, si toutefois ils cherchent à en savoir plus, trouvent une information supplémentaire sur cet homme. Une note non officielle fait état du changement d'identité de Raskal, qui est en fait toujours vivant et connu sous le nom de …

Larst Vankel

Cet humain de 60 ans est connu pour être le propriétaire d'une lune transformée en vaste complexe de loisirs. Il gagne chaque jour une petite fortune qu'il réinvestit dans d'autres entreprises un peu partout dans la Bordure Extérieure. Ce petit paradis s'appelle Talmaris, dans le système Thalos.

Le Prédateur

Des milliers de choses portent ce nom dans la galaxie, et le vaisseau de Dartle n'étant pas officiel, il est difficile de le trouver. Toutefois un jet de *Rép./Prog. Ordinateurs* supérieur ou égal à 15 permet aux personnages de faire le tri et d'extraire le nom du pirate.

Le système Yakot

Comme beaucoup de systèmes de la Bordure Extérieure, le système Yakot est le paradis des individus qui aiment se placer en marge de la loi. En effet, l'Empire (ou la République selon l'époque) n'est pas très présent. Par conséquent la seule loi respectée est celle du plus fort.

Les deux seules planètes habitées sont Septryon et X-Change. Il y a peu à dire sur la première. Une poignée de colons s'y est installée pour cultiver des denrées parfois illicites, et l'événement le plus marquant qui s'y soit déroulé est le siège de la forteresse de Dartle. Aucun des habitants ne connaissait son existence avant l'arrivée des chasseurs de primes et des troupes d'assaut, et ils n'apprendront rien de plus aux PJ en cas d'interrogatoire.

X-Change, par contre, recèle beaucoup plus de secrets, comme vous le verrez ci dessous.

La VisioTec

La corporation VisioTec fabriquait divers appareils optiques, comme des macro-jumelles, des systèmes de visée laser, des caméras microscopiques, etc. Cela fait cinq ans qu'elle a fermé ses portes. Les joueurs peuvent retrouver les bâtiments qui abritaient sa direction sur X-Change, mais ils ne découvrent aucun élément digne d'intérêt.

Dartle

Flash-back

L'après Gëa

Revenons un peu sur la vie du pirate après qu'il a quitté Gëa. Sa "mise au vert" terminée, il est réapparu dans les mondes civilisés pour vendre les statues dérobées aux Geas. Il a fait escale sur quelques planètes, dont X-Change, où se trouvaient des receleurs susceptibles de lui acheter ses pièces. Trop connu pour se présenter en personne, il a envoyé son second, Raskal, négocier avec les marchands d'art, ce qui fait qu'aucun d'entre eux ne pourrait reconnaître Dartle si les PJ lui en faisaient une description. Les receleurs contactés sur X-Change étaient Monsieur Jamane et Ron Fetch, lequel lui a acheté la Pierre d'Equilibre pour seulement 10 000 crédits.

Certains chasseurs de primes bien informés eurent vent du soudain intérêt de Dartle pour les receleurs d'objets d'art, et les plus rusés d'entre eux se mirent à surveiller les plus connus de ces esthètes. L'un d'eux eut la chance de se souvenir du nom de Monsieur Jamane, ce qui lui permit de repérer Raskal et de le suivre jusqu'au vaisseau des pirates. Mais il pêcha par orgueil et voulut capturer seul tous les hors-la-loi. Ceux-ci, que des années de cavale avaient rendu vigilants, décelèrent rapidement sa présence et s'enfuirent.

Cet incident renforça la conviction de Dartle quant à la fragilité de son avenir. Il pensait que tôt ou tard il serait pris, et il se résolut à prendre les devants. La seule façon pour lui de trouver la paix était de supprimer la prime qui portait sur sa tête. Pour cela, il devait être absous ou mort. La première solution était impossible : jamais les autorités ne l'acquitteraient pour ses crimes. Il devait donc être mort pour échapper à tous les chasseurs de primes lancés à ses trousses. Mais il ne comptait pas mourir à 45 ans.

Embrouille galactique

Il mit donc sur pied un plan machiavélique avec l'aide de son second. Ce dernier contacterait les autorités pour vendre son chef en échange de son impunité. Seul problème : la République le voulait vivant. Pour remédier à cela, Raskal prendrait aussi contact avec des chasseurs de primes pour leur indiquer la cachette du pirate. Ces derniers ne pourraient jamais s'entendre entre eux pour capturer Dartle vivant. En aménageant de bonnes défenses autour de sa forteresse, ainsi qu'une issue secrète, le hors-la-loi et son second pourraient s'en sortir sans que la supercherie ne soit découverte. En effet, les deux hommes comptaient obliger les chasseurs de primes à tirer aveuglément, et fuir en laissant deux cadavres méconnaissables derrière eux. Dartle se cacherait alors jusqu'à ce que les autorités s'en aillent, puis quitterait la planète à bord d'un petit vaisseau camouflé au préalable. Pendant ce temps, son second se rendrait en secret aux autorités pour répondre à quelques questions avant d'être libéré.

Les deux hommes étaient censés ne jamais se revoir. Ils avaient chacun caché leur part de butin en un endroit secret. Mais aucun n'avait confiance en l'autre, à juste titre d'ailleurs. Dartle savait que son second l'espionnait, et qu'il connaissait l'emplacement de sa cache secrète : il avait retrouvé un mouchard sur son vaisseau. De son côté, Raskal était bien conscient qu'il représenterait une menace pour son chef : il serait la seule personne à le savoir encore en vie. Chacun des deux hommes avait donc décidé d'éliminer l'autre après avoir abusé les autorités.

La première partie du plan fonctionna à merveille, puisque les chasseurs de primes menèrent effectivement l'assaut au nez et à la barbe des unités spéciales de l'armée, et réduisirent le bunker de Dartle en miettes. Celui-ci était officiellement mort, ainsi que tous ses hommes. Officieusement, Raskal était toujours vivant et en liberté avec la bénédiction des autorités, et beaucoup de crédits en poche. Dartle avait lui aussi survécu, mais cela Raskal était le seul à le savoir, et il pensait que cette erreur serait bien vite corrigée. En effet, il avait piégé la navette que comptait utiliser son ancien chef avec assez d'explosif pour l'expédier sur Dantooïne en pièces détachées.

Meurtre avec préméditation

Ce n'est pas à un vieux Jawa qu'on apprend à bricoler, et Dartle ne voulait pas se faire avoir par le coup du mouchard une deuxième fois. C'est pourquoi il vérifia son vaisseau pièce par pièce avant de quitter Septryon. Ses efforts furent récompensés puisqu'il découvrit un cube de détonite caché près du réacteur.

C'était maintenant au tour de Dartle de jouer dans cette lutte fratricide. Et son coup fut fatal. Il se rendit à sa cachette, et attendit patiemment son second. Celui-ci fut interrogé par les autorités, puis relâché sous l'identité de Larst Vankel. Une fois libre, il récupéra sa propre part de butin, puis voulut s'approprier celle de son ancien chef, et tomba dans son traquenard. L'homme qui repartit dans le vaisseau de Raskal, avec cent millions de crédits en poche, sous l'identité de Larst Vankel, était en fait Vord Dartle.

Talmaris

Le pirate aspirait maintenant à mener une vie tranquille. Un bon investissement suffirait à lui garantir un train de vie luxueux jusqu'à la fin de ses jours. Il décida d'acheter une petite lune au climat agréable pour en faire un lieu de villégiature paradisiaque. Son choix se porta sur Talmaris, et il y fit construire de somptueuses villas et diverses attractions. Le succès fut immédiat : de nombreux milliardaires vinrent y chercher calme et repos, ou au contraire compagnie et distractions.

Comme personne ne connaissait Larst Vankel (et pour cause !), son imposture passa complètement inaperçue. Il offrait des séjours gratuits aux hauts fonctionnaires, qui étaient probablement au courant du changement d'identité de Raskal, en s'arrangeant pour ne jamais les voir. La fortune lui sourit une fois de plus, puisque Palpatine arriva au pouvoir, rendant ses chances de se faire démasquer par un officiel de la Vieille République avec qui Raskal aurait pu négocier quasi nulles. Dès lors, ce fut aux grands pontes de l'Empire que Dartle offrit ses services, mais toujours en gardant ses distances. Il vivait reclus dans ses appartements, et se montrait rarement en

public. Le maître de Talmaris a aujourd'hui cinquante ans, et rien ne semble devoir assombrir son avenir paisible. Excepté peut-être nos trublions de personnages…

Avertissement

Talmaris est une étape dangereuse mais non obligatoire de la quête des personnages. Ce paradis artificiel pourra devenir un enfer pour eux s'ils oublient le danger que représente Raskal. Ils doivent bien être conscients que venir sur Talmaris revient à se jeter dans la gueule du loup. Si ce n'est pas le cas, faites régner une atmosphère angoissante pour eux dès leur arrivée sur la lune. La superbe hôtesse qui les a accueilli avec un sourire enjôleur tout à l'heure n'est elle pas en train de les observer du coin de l'oeil tout en parlant dans un communit miniature ? Cette plante exotique ne dissimule-t-elle pas une caméra ? Pourquoi le propriétaire de cette planète semble-t-il vivre en ermite dans ses appartements alors que son domaine recèle tant de merveilles ?

L'arrivée des PJ

Si les personnages viennent sur Talmaris, c'est probablement pour poser quelques question à Raskal. Il est difficile d'obtenir un rendez-vous avec le propriétaire de ce paradis lunaire, car, aux dires de ses chargés de clientèle, il est très occupé. Il faut avoir une bonne raison pour le déranger. Deux ou trois noms surgis du passé peuvent ouvrir bien des portes, mais aussi creuser des tombes. En effet, si les PJ se présentent comme des « amis de Raskal », des « chasseurs de Septryon », ou qu'ils viennent « de la part de Dartle », ce dernier les reçoit effectivement dans son bureau, et fait mine d'être légèrement apeuré, comme si ses visiteurs détenaient des informations dangereuses pour lui. Il réfute tout d'abord les insinuations des personnages, puis, s'ils se montrent pressants, leur offre de l'argent en échange de leur silence. S'il s'agit simplement d'avouer où les œuvres d'art provenant de Gëa ont été vendues, il s'exécute de mauvaise grâce. Mais dès qu'ils ont quitté son bureau, les PJ sont attaqués par ses hommes de main. En effet, Dartle ne veut laisser aucune trace de son passé, et il a prévenu ses gardes avant même de recevoir les PJ. Ils ne veut pas les tuer avant l'entrevue pour être en mesure d'estimer ce qu'ils savent de lui, et éventuellement identifier leur source d'information.

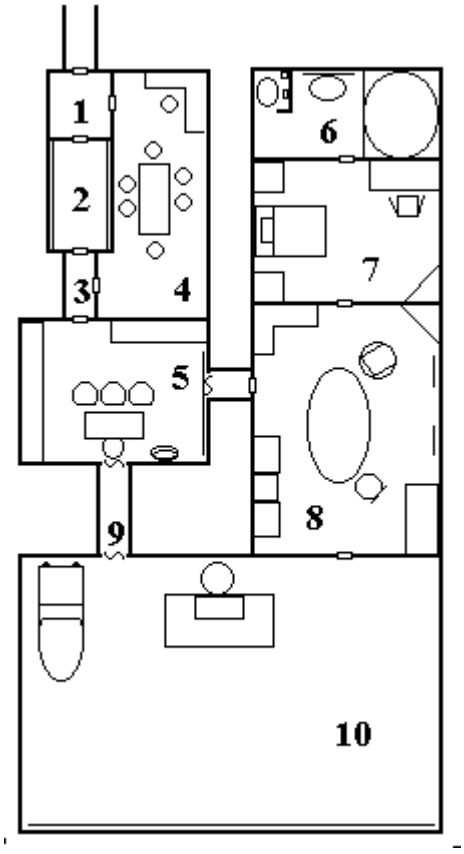
Si Dartle est toujours vivant, et que certains PJ survivent à son embuscade, il lance à leurs trousses des assassins.

Les accès

Que vos joueurs aient une entrevue avec Dartle, ou qu'ils choisissent de pénétrer discrètement dans son antre, ils n'ont que deux accès possibles : le sas d'entrée et le hangar de secours. Les rares visiteurs que Vankel accueille sont surveillés en permanence. Ils doivent tout d'abord se soumettre à une fouille corporelle, menée par ses gardes du corps. Les droïds ne sont pas admis, pas plus que les armures rigides. Il faut réussir un jet de *Dissimulation/Discrétion* supérieur à 20 pour abuser les gorilles et garder sur soi une arme de petite taille, du genre mini-blaster ou sabre-laser. Ils ouvrent ensuite une porte blindée donnant sur un sas dans lequel les visiteurs pénètrent. Il y sont radiographiés par rayons X pour détecter d'éventuelles armes qui n'auraient pas été trouvées au cours de la fouille corporelle, ainsi que des ustensiles plus sophistiqués comme des micro-bombes dans le tube digestif ou des membres cybernétiques. Si les gardes ont le moindre doute, ils gazent les occupants du sas (jet de*Résistance* ou de *Contrôle* de difficulté 25 pour ne pas être paralysé). Sinon, l'autre porte leur est ouverte, et ils sont escortés jusqu'au bureau du maître des lieux. Les gardes restent derrière la porte, prêts à intervenir.

L'autre accès est moins surveillé, mais il faut connaître son existence. Il s'agit de l'issue de secours que Dartle s'est aménagée au cas où il devrait fuir. Une rampe de lancement pour air-speeder a été construite dans son observatoire. De l'extérieur, si l'on s'intéresse à ce bâtiment, on peut distinguer la trappe sur le dôme avec un score de 16 ou mieux en Perception. Il faut alors monter sur le toit de l'observatoire en évitant de se faire remarquer, découper la trappe en silence (*Dissimulation/Discrétion* facteur 12), et descendre dans le conduit sans déclencher l'alarme (*Perception* ou *Recherche* facteur 15 pour la détecter, et *Sécurité* difficulté 14 pour la déconnecter). Ce parcours du combattant réussi, les PJ se retrouvent dans les appartements de Dartle.

Plan des lieux



1. *Entrée* : C'est dans cette salle que les visiteurs de Dartle sont soumis à une fouille corporelle par les gardes.
2. *Sas* : En passant dans ce couloir, les visiteurs sont radiographiés.
3. *Antichambre* : Si une arme a été détectée par rayons X, c'est ici que les gardes interviennent.
4. *Salle des gardes* : Les hommes de main de Dartle non présents dans les salles 1 et 3 attendent ici les ordres de leur maître. La radiographie du sas est en permanence affichée sur un écran.
5. *Bureau de Dartle* : Larst Vankel, alias Vord Dartle, reçoit ses visiteurs dans ce bureau richement décoré. Le fauteuil est équipé de petits gadgets : des boutons permettent d'appeler à l'aide les gardes de la salle 4, d'enregistrer une conversation, d'ouvrir la porte secrète menant à la salle 8 ou de faire basculer rapidement le siège et son occupant dans le couloir 9. Si Dartle est agressé, il prend la fuite de cette manière, et le mur se referme derrière lui.
6. *Salle d'eau*.
7. *Chambre* : Le lit à baldaquin, la moquette épaisse et les tableaux accrochés au mur marquent le goût prononcé de Dartle pour le luxe.
8. *Salle de séjour* : Assis dans son fauteuil, Dartle aime regarder un holofilm ou écouter de la musique.
9. *Issue de secours* : Comme nous l'avons vu précédemment, c'est dans ce couloir que se retrouve Dartle lorsqu'il s'éclipse de son bureau. Il entre ensuite dans la salle 10 en franchissant une porte piégée qui se referme automatiquement. Si la prochaine personne qui essaie de l'ouvrir ne prend aucune précaution particulière, elle fait exploser un cube de détonite (10 D de dommages).
10. *Observatoire* : C'est la salle de contrôle du télescope, qui se trouve juste au-dessus. Un écran géant permet de visualiser l'objet céleste sur lequel il est pointé. On peut aussi y visionner tous les lieux de la lune placés sous surveillance vidéo (et ils sont nombreux) : Dartle aime contempler son empire et garder un oeil sur ses serviteurs comme sur des éventuels intrus.

Démasqué !

Quelques indices peuvent amener vos joueurs à douter de l'identité de leur interlocuteur. Tout d'abord, il est toujours dans l'expectative : avant de parler, il cherche à comprendre ce que les PJ savent de lui. Ensuite, il porte des lentilles de contact marron pour ne pas dévoiler la véritable couleur de ses yeux. Ce n'est quasiment pas décelable quand on se trouve face à lui (Perception difficulté 25), mais les PJ peuvent trouver ses lentilles en fouillant sa chambre. Un autre détail physique peut le trahir : sa main gauche. En effet, Raskal avait une main cybernétique, à l'origine de la force colossale qui lui valut son surnom sur Gëa. Cette prothèse n'était pas visible, et s'il lui faut se justifier quant à son patronyme, Dartle dit qu'il lui a été attribué car il battait tous les Geas au bras de fer. Enfin, il s'est fait construire un observatoire personnel. Les PJ peuvent se rappeler que c'était Janro (alias Dartle), qui avait offert une lunette astronomique à la reine Ramlada sur Gëa.

Si à un moment quelconque, Dartle est aux mains des PJ, et qu'il a compris l'objet leur quête, il cherche à faire un marché avec eux : sa liberté contre la localisation des œuvres d'art geas. Il donne dans ce cas les noms de Ron Fetch et Monsieur Jamane sur X-Change, et ainsi que de trois autres receleurs sur d'autres planètes. Ces derniers ne sont d'aucune utilité aux joueurs.

C'est la planète la plus peuplée du système Yakot. On peut la considérer comme un vaste bazar cosmopolite. C'est le lieu où les contrebandiers de toute la galaxie viennent vendre leurs produits, les proxénètes font leur marché, les mercenaires trouvent un employeur. Si vous avez la bosse du commerce, vous pourrez sans peine échanger une femelle Tw'ilek contre un répulseur dorsal ou une dent de Rancor contre les coordonnées d'un astéroïde à haute teneur en Pigeonnium 421.

Les autorités en place, qui ont le choix entre être corrompues ou six pieds sous terre, choisissent en général la première option. Parfois un chasseur de primes débarque sur X-Change, alléché par le nombre et la qualité des proies. Malheur à lui s'il est découvert : les locaux connaissent des tortures sophistiquée tout à fait adaptées à ces visiteurs indésirables.

Les marchands d'art

X-Change est une planète où les receleurs d'objets d'arts pullulent. De riches collectionneurs viennent de toute la galaxie pour acquérir des pièces. En posant les bonnes questions aux bonnes personnes, c'est à dire en ayant une connaissance approfondie de la pègre (jet d'*Illégalité*supérieur à 15), les PJ apprennent les noms des cinq principaux revendeurs d'objets d'art de la planète. Trois d'entre eux, Ron Fetch, Kripali et Galmakis, sont sur la planète depuis trop peu de temps pour avoir traité avec Dartle. Le quatrième, connu sous le nom de Hart Gibbons, est spécialisé dans les tableaux. Le dernier se fait appeler Monsieur Jamane. Si le jet d'*Illégalité* des personnages est largement supérieur au facteur de difficulté, ils apprennent en plus quelques petits détails, que vous piocherez à votre gré dans les paragraphes suivants, sur les marchands d'art.

Ron Fetch et Galmakis

Ils ne sont nullement mêlés à l'histoire qui nous intéresse, et ne peuvent rien apprendre aux personnages.

Monsieur Jamane

C'est un individu puissant sur X-Change. Il n'accepte de voir les PJ que si ceux-ci possèdent une œuvre intéressante, ou s'ils ont les moyens de lui acheter une pièce. Si une de ces conditions est remplie, quatre gardes lourdement armés escortent les personnages à l'intérieur des appartements de leur patron, c'est à dire une forteresse souterraine. Ils le rencontrent dans son bureau, toujours surveillés par ses gorilles. Monsieur Jamane est un gros homme d'une cinquantaine d'années, nonchalamment vautré sur un canapé qui doit valoir une fortune. Ses vêtements chics, sa chevelure gominée et le gros cigare qu'il fume sont autant de signes indiquant qu'il va falloir traiter cet hommes avec beaucoup de respect pour ne pas l'irriter. Toute remarque déplacée de la part des joueurs le met dans une fureur à la hauteur de sa mégalomanie. Un léger manque de tact est moins grave : les PJ sont juste mis à la porte sous une bordée d'injures. S'il se sent l'objet d'un affront plus important, Monsieur Jamane aboie à ses gorilles l'ordre de pulvériser les personnages. Le combat est inévitable.

Si l'entrevue se déroule sans anicroche (c'est l'occasion pour les PJ de ressortir des formules de politesses moyenâgeuses, du genre "votre seigneurie" ou "votre éminence"), Monsieur Jamane est susceptible de divulguer des renseignements utiles aux PJ en échange d'une œuvre d'art intéressante. Il faut toutefois que ceux-ci sachent lui décrire l'art gea avec précision (jet de *Cultures* supérieur ou égal à 15), ou disposer d'un échantillon.

Monsieur Jamane se rappelle effectivement avoir acheté vingt ans auparavant des pièces semblables aux sculptures geas que les PJ ont vues. Il ne connaît pas le nom de l'homme avec qui il a traité, mais le décrit comme étant de race blanche, grand et grisonnant. Il n'a pas acheté toutes les pièces que lui proposait son fournisseur : un grand nombre lui semblaient indignes de figurer dans son commerce. Il dit ne pas savoir à qui d'autre cet homme aurait pu proposer ses statues : *« Si je devais m'occuper de tous ces gagne-petit sans lendemain qui font du recel d'art sans être capables de reconnaître un marbre phidéen d'un bout de plastacier ! »*. En fait, il connaît les noms de ses concurrents, mais il ne veut pas s'abaisser à admettre qu'il n'est pas le seul receleur important sur X-Change.

Hart Gibbons

Cet esthète est plus un collectionneur qu'un revendeur. Il est aussi bien protégé que Monsieur Jamane, mais ses gardes du corps sont plus discrets. Si les joueurs désirent avoir une entrevue avec lui, il accepte sans conditions pourvu que ces derniers lui semblent cultivés. Il les accompagne alors dans une longue galerie, apparemment seul. En fait, quelques-uns de ses hommes surveillent les visiteurs à l'aide d'un système de caméras installées dans le couloir (on peut les remarquer en réussissant un jet de *Perception* supérieur ou égal à 15, ou de *Recherche* de la même difficulté si les PJ demandent s'il y a un système de surveillance). Si les personnages se montrent menaçants, Gibbons déclenche une série de flashs qui aveuglent toutes les personnes présentes dans le couloir. Gibbons, lui, a pris soin de fermer les yeux, et s'esquive par un passage secret (un trompe-l'œil représentant un interminable couloir).

Des projections de très bonne qualité représentant les œuvres en la possession du collectionneur se succèdent tout au long de la galerie. Gibbons s'excuse de ne pas présenter les originaux, mais si les PJ sont intéressés par une toile en particulier, et s'ils peuvent démontrer que leurs moyens financiers sont à la hauteur de leurs goûts artistiques, il fait monter la pièce voulue de sa chambre forte.

Le commerce de Hart Gibbons n'a aucun rapport avec la sculpture. Il n'est donc pas étonnant que Dartle ne soit pas rentré en contact avec lui. Cependant, Gibbons détient des informations utiles aux joueurs car il est sur X-Change depuis 25 ans. Sa grande prudence et la spécificité de son activité lui ont permis de ne jamais se trouver mêlé aux querelles du milieu. Mais il n'en a pas été de même pour tous les receleurs de la planète. Ainsi, au fil du temps, de sanglantes luttes d'influence ont éclaté. Gibbons se rappelle parfaitement des marchands d'art qui étaient sur X-Change vingt ans auparavant. Monsieur Jamane et lui même en faisaient partie, ainsi que trois autres hommes aujourd'hui disparus : Kris Jarol, Mal Compos et Chag-Ful-Mée. Ce dernier a été arrêté par l'Empire, qui a saisi la totalité de ses biens. Personne ne l'a jamais revu, pas plus que Compos, qui a prudemment quitté la planète lors d'une guerre des gangs. Jarol, lui, n'a pas eu cette chance : il a été tué par un nouvel arrivant aux dents longues nommé Kripali, qui est toujours sur X-Change.

Kripali

Présentation

Cet extraterrestre est un être extrêmement méfiant, voire paranoïaque. Il ne sort quasiment pas de son Q.G., et n'accepte de voir des clients ou fournisseurs que pour des affaires très importantes. Dans ce cas, il les reçoit dans sa forteresse après leur avoir demandé de laisser leurs armes à l'entrée. Les inconscients qui se soumettent à cette règle sans prendre de précautions particulières sortent souvent perdants de la transaction… quand ils sortent vivants. En effet, même s'il n'a pas coutume de piéger ses invités, il lui arrive de choisir la solution de facilité quand il sent qu'on veut l'escroquer. Malgré ce petit défaut, beaucoup de contrebandiers viennent proposer leurs pièces à Kripali car ils savent que s'ils se résignent à brader quelque peu leur marchandise, ils repartent au bout de quelques minutes avec leur argent. Et les hommes de cette espèce sont souvent pressés.

La Pierre d'Equilibre

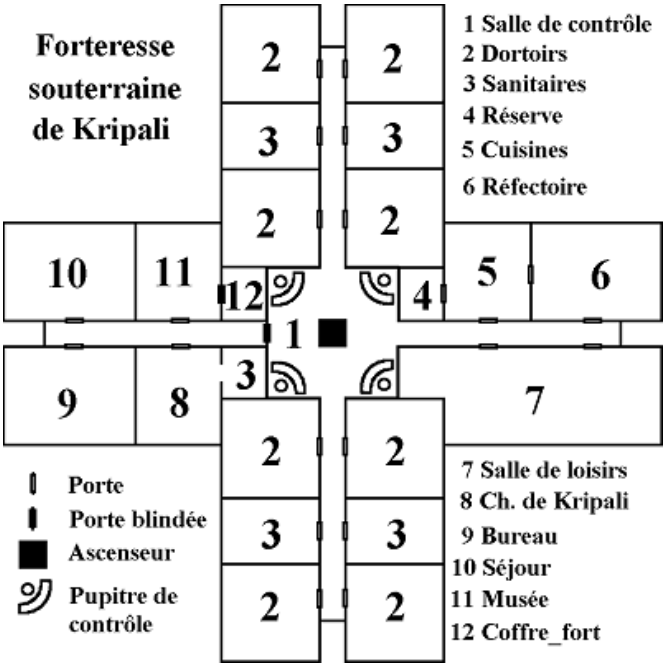
Kripali possède, sans le savoir, la Pierre d'Equilibre de Gëa. En effet, après avoir éliminé Kris Jarol et décimé ses hommes de main, il s'installa tout simplement dans le quartier général de son défunt rival. Il conserva la plupart des objets que celui-ci possédait, y compris le mobilier. Quand il trouva la Pierre parmi d'autres statuettes geas, il la trouva informe comparée aux autres pièces. Ignorant tout de sa valeur, il pensait que jamais personne ne l'achèterait, et la retira donc de son commerce. C'est pourquoi la Pierre d'Equilibre est toujours là où Kripali l'a placée en guise de décoration, au fond de l'aquarium qui orne son bureau.

Si à un moment quelconque de l'aventure un personnage qui a déjà vu Gëa pénètre dans le bureau de Kripali, il remarque qu'une pierre dans l'aquarium présente le même relief que la planète s'il réussit un jet supérieur ou égal à 12 en *Perception*. De plus, tout Jedi possédant le pouvoir de *Sens* peut ressentir le champ de Force particulier qui émane de la Pierre. Pour cela, il doit réussir un jet en *Sens* de difficulté 10, en appliquant le double du malus de Proximité. En effet, il faut éviter que les PJ aillent directement chez Kripali parce que le Jedi du groupe a ressenti une source de Force inhabituelle dès son arrivée sur la planète, ce qui réduirait à néant toute la partie d'enquête sur X-Change. A l'inverse, si vous avez envie de vous coucher tôt, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Si un joueur vous demande pourquoi il n'a pas pu localiser la Pierre plus tôt grâce aux nombreux dés qu'il possède dans ses pouvoirs de la Force, répondez-lui que la perturbation générée est très faible quand on s'éloigne de Gëa.

Plan des lieux

La demeure de Kripali se situe au sommet d'une petite colline, un des rares espaces verts sur X-Change. Mais il ne faut pas trop s'y fier : un joli bosquet fleuri peut cacher un caméra ou une mine antipersonnel.

Le petit pavillon blanc qui trône au-dessus du mamelon n'est que la partie visible de l'iceberg : la véritable résidence du receleur est souterraine. En effet, quand on est un chef de gang sur X-Change, il vaut mieux habiter un bunker qu'un chalet. La maisonnette n'est en fait qu'un poste d'observation, d'où les gardes de Kripali peuvent à la fois surveiller les alentours et filtrer les entrées.



Le complexe souterrain contient les appartements du receleur, sa chambre forte, et un dortoir pour ses gorilles. Tous les jours, des hommes de main viennent en répulseur pour apporter des provisions, des clients ou fournisseurs potentiels, et des nouvelles des bazars où Kripali vend ses pièces les moins importantes. Si les joueurs veulent pénétrer dans le complexe en se faisant passer pour des gardes du marchand d'art, il ont de fortes chances de se faire repérer assez rapidement. En effet, les sbires du receleur se connaissent tous, et ils s'identifient par radio au moyen de phrases-codes qui changent toutes les semaines.

Visite chez Kripali

Comme les autres receleurs d'envergure, Kripali ne reçoit quelqu'un que pour une affaire importante. Cependant, d'habiles filous peuvent lui faire croire qu'ils possèdent des informations sur ses principaux concurrents, et l'ambition de Kripali pourrait se réveiller à l'idée de porter un coup, fatal si possible, aux autres marchands d'art. Cela fait plusieurs années que le receleur s'est cantonné sagement à son domaine, mais, comme on dit sur X-Change *« l'occasion fait le larron »*.

Quel que soit le motif pour lequel les PJ sont reçus par l'extra-terrestre, ce dernier ne recevra pas plus de trois personnes à l'intérieur de son Q.G.. Ceux-ci doivent laisser leurs armes lourdes dans la maisonnette pour pouvoir descendre dans le complexe. Les gardes leur laissent seulement celles qui font 4D de dommages au maximum. Toutefois, il est possible de camoufler une arme de petite taille, comme une grenade, pour peu qu'on fasse plus de 15 sur un jet de *Dissimulation-Discrétion*.

Kripali reçoit ses visiteurs dans son bureau, sous l'œil vigilant de quatre de ses gardes. C'est l'occasion pour les PJ de localiser la Pierre s'ils ignoraient son emplacement, et éventuellement de s'en emparer à l'issue d'un combat, ou en la dérobant si vous avez affaire à des Arsène Lupin de l'espace.

Cette dernière hypothèse semble difficilement réalisable, mais vos joueurs auront peut-être une idée de génie pour débloquer la situation et pénétrer discrètement dans le repaire du receleur. Cette méthode a toutes les chances de se transformer en assaut de la forteresse de Kripali, à grand renfort d'armes à énergie. Spectacle garanti.

Kripali ignore la valeur de l'objet qui repose au fond de son aquarium. Si vos joueurs en prennent conscience, un habile filou ou un joueur naïf penseront peut-être à en tirer parti. Il faudra alors inventer une origine plausible au morceau de caillou pour l'acheter à un prix décent (jet de *Marchandage* contre Kripali, sur une base de quelques milliers de crédits). Attention toutefois à ne pas éveiller la curiosité du receleur, qui dans ce cas aura des doutes quant à la réelle valeur de la Pierre, et la mettra en sûreté dans son coffre-fort. Il faut aussi que le baratin du joueur soit cohérent, et ses connaissances en archéologie suffisantes (jet supérieur à 14 en *Savoir*).

Dans la série idées pour conclure, on peut citer l'alliance avec un autre marchand d'art. En effet, Kripali fait un peu d'ombre à ses collègues, et il est possible de se regrouper pour attaquer le receleur.

Retour sur Gëa

Si les personnages ont récupéré la Pierre d'Equilibre, et qu'ils ont compris son utilité, ils ne manqueront pas de revenir sur Gëa. D'autres habitants sont morts depuis leur départ, ce qui ne fait que rendre plus pressant le retour des PJ sur la planète.

Au moment où les joueurs déposent la Pierre sur son support, une image blanchâtre, semblable à un hologramme de première génération, apparaît au centre de la grotte. On reconnaît la silhouette d'un vieil homme, qui ressemble étrangement à la sculpture qui orne les lieux depuis des siècles. Ce vieillard à l'apparence bienveillante prend la parole d'une voix mal assurée : *« Grâce à vous, jeunes gens, les habitants de cette planète vont pouvoir à nouveau vivre en paix, sans être menacés par le désert. Vous avez fait preuve de courage et de perspicacité, je le sens. Mais voyez : vos efforts n'auront pas été inutiles. Les miens ont failli être réduits à néant, par la faute d'individus cupides. Je n'ai pas eu la force de les empêcher de commettre leur méfait. Je me dois maintenant d'ajouter la touche finale à mon œuvre, pour éviter que pareil massacre ne se reproduise. Adieu, et que la Force soit avec vous ! »*.

L'image de Gana se déforme et se diffuse dans toute la grotte comme un gaz laiteux. Quand il se dissipe, les personnes présentes remarquent que la Pierre, son socle et la sculpture représentant Gana ont disparu. L'esprit du Jedi habite maintenant Gëa toute entière, et plus seulement un cristal à l'image de la planète.

Les spectateurs de cette transformation sont eux aussi marqués par la Force : si leur cœur est pur (i.e. s'ils n'ont aucun Point du Côté Obscur), et s'ils ont joué un rôle dans l'aventure, ils gagnent un Point de Force.

Une grande attention a été apportée à la description de Gëa et ses habitants. Même si la récupération de la Pierre n'est pas une mince affaire, la clef du problème se situe avant. Il est essentiel pour le MJ de bien s'imprégner de la culture gea, et d'en inventer d'autres facettes au besoin. Il faudra par la suite pouvoir répondre sans hésitation aux questions des joueurs, car la réussite de cette aventure repose en grande partie sur leur compréhension des Geas et de ce qui s'est passé sur leur planète. Les descriptions de Talmaris ou de X-Change sont moins précises car ce sont des mondes plus "classiques", habités par des êtres dont le niveau technologique et culturel est proche de celui des PJ. Il vous sera donc plus facile de les jouer, et de décrire l'environnement dans lequel évoluent les personnages, en vous référant à vos précédentes expériences de Star Wars.

Attribution des points d'expérience

Cette récompense reste bien entendu à la discrétion du Maître, mais vous trouverez ci-dessous une suggestion de répartition qui met l'accent sur la compréhension des événements ayant eu lieu sur Gëa.

Points	Motif
2	Compréhension du double jeu des hors-la-loi
2	Compréhension du rôle de Gana
3	Compréhension du rôle de la Pierre
2	Connaissance du nom de Dartle
3	Identification du pirate sur Talmaris
3	Dartle capturé ou mort
4	La Pierre ramenée sur Gëa
2	Aucun mort au cours de la mission
4	Interprétation du personnage (prime individuelle)

Les caractéristiques sont données uniquement à titre indicatif, et devront être adaptées au niveau des personnages.

Larst Vankel (alias Vord Dartle)

- **Dextérité** : 4D
  - Blaster : 7D
  - Esquive : 7D
  - Autres compétences de combat : 6D
- **Perception** : 4D
  - Marchandage : 5D
  - Recherche : 5D
  - Commandement : 5D
  - Escroquerie : 6D
  - Dissimulation/Discrétion : 6D
- **Savoir** : 2D
  - Illégalité : 6D
  - Survie : 5D
  - Autres compétences : 3D
- **Vigueur** : 3D
  - Escalade/Saut : 4D
  - Natation : 4D
  - Combat à Mains Nues : 6D
  - Résistance : 6D
- **Mécanique** : 3D
  - Pilotage : 5D
  - Canons de Vaisseau : 6D
  - Répulseurs : 4D
- **Technique** : 3D
  - Premiers Soins : 5D
  - Rép./Prog. Droïd : 5D
  - Sécurité : 6D
  - Rép./Prog. Ordinateur : 6D

  Arme : Un blaster caché sous son bureau (5D de dégâts).

Kripali

- **Dextérité** : 4D
  - Blaster : 7D
  - Esquive : 7D
  - Autres compétences de combat : 5D
- **Perception** : 5D
  - Marchandage : 7D
  - Recherche : 6D
  - Commandement : 6D
  - Escroquerie : 7D
- **Savoir** : 3D
  - Illégalité : 6D
  - Survie : 5D
  - Bureaucratie : 5D
  - Cultures : 5D
  - Races Extra-terrestres : 5D
- **Vigueur** : 3D
  - Combat à Mains Nues : 5D
  - Résistance : 5D
- **Mécanique** : 2D
  - Répulseurs : 4D
- **Technique** : 2D
  - Rép./Prog. Ordinateur : 4D

  Arme : Mini-blaster (4D de dégâts).

Gardes, gorilles et mercenaires

- **Dextérité** : 3D
  - Blaster : 5D
  - Esquive : 5D
  - Autres compétences de combat : 4D
- **Perception** : 2D
  - Recherche : 3D
- **Vigueur** : 3D
  - Combat à Mains Nues : 4D
  - Résistance : 4D

  Armes : Blaster lourd, vibro-lame et éventuellement grenade.

Yapuli et les autres Geas

- **Dextérité** : 2D
- **Perception** : 3D
  - Recherche : 4D
- **Savoir** : 1D
  - Survie : 4D
- **Vigueur** : 4D
  - Escalade/Saut : 5D
- **Mécanique** : 1D
- **Technique** : 1D

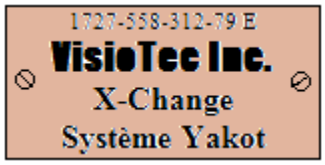
  Les Anciens et les médecins disposent de pouvoirs limités dans la Force (4D maximum).

(documents à découper et à remettre aux joueurs)

Quelques vers de Tarvaro

Et Gana partit seul vers le nord,
Pour y trouver au cœur de la terre,
Un havre de paix pour son sanctuaire.
En cette salle à jamais il dort.
Mais sur son peuple toujours il veille,
Car à la planète il se mêla,
Pour bloquer le désert de Gëa,
Et créer un joyau sans pareil.

Label de la VisioTec



Tradition gea

La majorité

Lorsqu'un vote est nécessaire, tous ceux qui y prennent part se réunissent pour exprimer leur choix à main levée. Aucun non votant ne doit se trouver avec eux. En effet, pour éviter des rancœurs inutiles, les personnes qui pourraient se sentir lésées par la décision prise ne doivent pas être en mesure d'identifier qui les soutenait et qui était contre eux. C'est le groupe des votants dans sa globalité qui doit soutenir et assumer chaque décision prise.

Les bannis

Lorsqu'une sentence de bannissement à vie est prononcée, le Gea qui en est la cible est définitivement exclu de la société. Cela ne veut pas seulement dire qu'il n'a pas le droit d'être physiquement présent à l'intérieur des territoires du Roi, mais cela implique aussi que toute trace de lui doit disparaître, au sens propre comme au sens figuré. Sa maison est détruite, comme tout ce qu'il a pu faire au cours de sa vie. Sa femme devient veuve, ses enfants orphelins, et son jumeau un singleton. Tout le monde doit effacer jusqu'au souvenir de son existence, et bien sûr ne jamais parler de lui dans le futur.

Punir les enfants

Lorsqu'une faute grave est commise par un jeune, il est très difficile de prononcer un jugement juste. D'un côté, l'éducation des enfants est dispensée par les parents. Une faute de ces derniers peut donc être le fait d'une éducation incomplète ou erronée. D'un autre côté, il serait injuste d'infliger une sanction aux parents lorsque l'enfant enfreint une loi qui lui avait été enseignée. De plus les enfants sont par définition incomplets et donc imparfaits, et ont de ce fait une plus grande propension à l'erreur. C'est pourquoi les peines infligées suite à des délits commis par des jeunes doivent être minimes, qu'elles aient été prononcées à l'encontre des parents ou des enfants.

Saluer un Ancien

Il faut toujours regarder un Ancien dans les yeux lorsqu'on le croise ou que l'on parle avec lui. Ne pas le faire serait considéré comme une faute grave, qui pourrait être sévèrement punie.

Demande en mariage

Epouser une personne implique de fonder un foyer avec elle. Cela veut dire qu'on la séparera de sa famille pour se l'accaparer de manière presque exclusive. Il faut donc demander l'autorisation à ses parents et à son jumeau. Ne pas le faire serait considéré comme un enlèvement, même si d'un autre côté il est inconcevable qu'une telle demande soit refusée par la famille.

Détermination du jumeau Roi

Le titre de Roi est héréditaire, mais pas forcément les qualités nécessaires. Il est arrivé, du temps où le prince le plus âgé était désigné Roi, qu'il se révèle incompétent. Cela eut de fâcheuses conséquences sur le peuple. Pour éviter qu'une telle situation ne se reproduise, le Roi Malamur décréta en l'an 547 que l'aptitude à régner des deux jumeaux aînés serait évaluée par les Anciens peu avant leur majorité. Ainsi, si la fille aînée du Roi était jugée plus apte que son jumeau, c'est elle qui accéderait au trône. Dans le cas exceptionnel où les deux prétendants les plus âgés seraient déclarés incompétents, on se tournerait vers les frères et soeurs plus jeunes, voire vers des cousins.

Carte de Falar

Système : KBX-VR5
Planète : KBX-VR5-III
Alias : Gëa
Atmosphère : respirable
Gravité : 0.6 g
Présence de vie : oui
Espèces intelligentes : oui
Niveau technologique : 2
Langage : dérivé du basique

Equipe d'exploration :

- Jek Orearden, capitaine du Nouveau Monde
- professeur Kian-Tyr, géologue
- professeur Mankich, botaniste
- docteur Tusban, biologiste
- docteur Krup, ethnologue
- Olovalin, mécanicien du *Nouveau Monde*

Généralités

KBX-VR5-III, appelée Gëa par ses habitants, est la seule planète du système KBX-VR5 sur laquelle nous avons détecté une activité biologique. Ceci est très facilement explicable : les autres corps célestes du système sont soit trop près, soit trop loin du soleil, ce qui implique des températures rendant impossible toute forme de vie classique. Seule KBX-VR5-III, la troisième planète du système, présente une température au sol propice à l'apparition de la vie. Toutefois, une proportion réduite de la planète abrite des êtres vivants. En effet, un vaste désert recouvre la majeure partie de la surface de Gëa. Seul un pôle a été épargné par la sécheresse et les importantes variations de température. Après une rapide vue d'ensemble, c'est dans cette zone que nous nous sommes établis pour étudier les diverses formes de vies qui s'y trouvaient, et en particulier une race d'êtres intelligents.

Gëa est une planète de petites dimensions (5000 km de diamètre environ) qui gravite autour d'un soleil jaune. Elle tourne sur elle même en 21 heures, et effectue une rotation complète autour de son astre en 327 jours. Elle ne possède aucun satellite. Sa distance au soleil la place dans la zone où l'apparition d'une forme de vie basée sur la chimie de l'eau est possible. Toutefois, son atmosphère de faible épaisseur ne filtre pas assez les rayons solaires, et l'effet de serre est absent. Cela génère des fluctuations de température énormes entre le jour et la nuit : on a relevé des écarts de plus de 200°C au niveau de l'équateur. Vers les pôles, on trouve un climat plus uniforme, et en particulier à proximité du pôle nord, comme nous le verrons par la suite.

La composition de l'atmosphère de Gëa la rend théoriquement respirable, bien que sa pression soit faible (0.3 atm standard). En pratique, toute la partie désertique de la planète est parcourue par des vents de sable qui rendent la respiration impossible sans équipement approprié. Le pôle nord constitue une fois de plus une exception : la pression y est de 0.6 atm, soit le double de celle mesurée dans le désert. Le professeur Mankich a dans un premier temps attribué ce phénomène à la présence de vie dans cette région. Selon lui, les végétaux créeraient assez d'oxygène pendant leur existence, et assez de gaz de décomposition après leur mort, pour maintenir localement une pression aussi élevée. Les expériences qu'il a mené sur place ne lui ont toutefois pas permis de confirmer sa théorie.

Note : l'important champ magnétique généré par la planète a permis de lui attribuer un pôle sud et un pôle nord. Nous nous référeront donc par la suite aux points cardinaux pour décrire nos explorations.

Géologie

Le professeur Kian-Tyr a estimé l'âge du système KBX-VR5 à environ 5 milliards d'années. L'épaisse couche de sable qui recouvre la quasi totalité de la planète a fortement limité l'étude géologique du professeur. Il n'a donc pas été en mesure d'établir l'historique de la planète par l'intermédiaire de ses roches. Il a toutefois pu montrer que le désert était très récent. Selon lui, il n'existe que depuis quelques milliers d'années, et auparavant, la planète aurait été fertile jusqu'au niveau de l'équateur. En effet, des fossiles de mêmes espèces animales ont été découverts près des deux pôles. Plus probant encore, nos fouilles au sud ont mis à jour les vestiges d'une civilisation disparue. De nombreuses analogies avec la population habitant l'hémisphère nord ne laissent aucun doute quant à la parenté de ces deux peuples. Leur niveau technologique comparable semble indiquer une scission datant de quelques milliers d'années au plus. Le désert a donc connu un développement très rapide depuis cette époque. Selon le professeur Kian-Tyr, Gëa se serait rapprochée de son soleil, provoquant un réchauffement de son climat et une désertification rapide. Ce phénomène cosmique pourrait être dû au passage d'une météorite dans le système.

Biologie

La zone habitable de Gëa est extrêmement riche en espèces vivantes, et en particulier en végétaux. Comme cette planète n'a pas encore été explorée, toutes les espèces vivantes rencontrées étaient inconnues. Plutôt que d'étudier de manière poussée certaines d'entre elles, notre biologiste, le docteur Tusban, a préféré dresser un historique de l'évolution des espèces. Rien n'est sûr à 100 %, mais selon toute vraisemblance, la vie s'est développée selon un schéma classique et connu. Des organismes unicellulaires ont tout d'abord pris forme dans l'océan, puis des êtres pluricellulaires sont apparus, dans l'eau puis sur terre. A quelques exceptions près, le docteur a pu classifier les espèces étudiées selon les genres habituels. Il insiste toutefois sur les nombreux cas de symbiose rencontrés sur cette planète. Un nombre important d'espèces ne doivent leur survie qu'à l'existence d'un autre organisme vivant. C'est la plupart du temps entre un animal et un végétal qu'a lieu cette "entraide". Afin de poursuivre ses recherches, le docteur Tusban a prélevé divers spécimens d'êtres vivants pour les étudier à son retour.

La population

Notre principal sujet d'étude sur Gëa fut la population locale. Nous avons en effet rapidement découvert, pour notre plus grande joie, que KBX-VR5-III était habitée par une peuplade que l'on peut qualifier de primitive. Notre arrivée parmi eux a semblé plus les surprendre que les effrayer. Assez rapidement, ils se sont rapprochés de nous pour nous observer, puis, alors que nous restions passifs pour ne pas les effaroucher et étudier leurs réactions, ils nous ont apporté de la nourriture. Par bonheur, nous avions affaire à un peuple totalement pacifique et inoffensif. Le contact a été très facile, et nous avons pu vivre parmi eux pour mener à bien notre étude. Pendant toute la durée de notre séjour, ils nous ont traités avec les plus grands égards, comme des invités de marque, voire comme des dieux.

Les Geas, comme nous les avons très rapidement baptisés, sont des mammifères humanoïdes de grande taille, mais de faible corpulence. Les hommes mesurent environ 2,1 m pour un poids de 80 kg. Les femmes sont 10 à 20 cm plus petites pour le même poids. Les Geas sont bipèdes mais selon le docteur Tusban c'est une évolution relativement récente. Vus de loin, on pourrait les confondre avec des êtres humains, mais leur anatomie diffère en de nombreux points. Tout d'abord, leurs mains ne comportent que trois doigts. Ce sont des sortes de pinces évoluées, qui leur permettent de saisir des objets, mais pas d'effectuer des travaux de précision. Le docteur Krup estime que c'est ce qui a limité leur évolution technologique. On notera également l'absence de système pileux. Leur peau glabre est de couleur brune, et leurs yeux foncés, généralement noirs. Leur tête présente les mêmes attributs que celle des humains, mais les proportions sont différentes : nez et oreilles plus grands, yeux et bouche plus petits. Enfin, les pieds des Geas n'ont pas d'orteils, mais comportent une articulation entre le talon et la pointe, ce qui leur permet de grimper

aisément aux arbres. Leur technique est efficace : ils serrent le tronc de leurs deux pieds à la manière d'une tenaille pendant qu'ils remontent leurs mains. Je ne m'étendrai pas plus sur la morphologie des Geas : une étude plus complète figure dans le rapport du docteur Krup. Par contre, il est intéressant de signaler une particularité de la fécondité gea : les femmes donnent toujours naissance à deux enfants à la fois, un de chaque sexe. Un lien très fort unit les deux jumeaux tout au long de leur existence, et il est fréquent qu'ils ne cherchent pas de conjoint et passent leur vie ensemble. C'est le principal frein de la démographie qui, sinon, exploserait, car les Geas vivent en moyenne 30 ans et engendrent souvent trois à quatre paires de jumeaux par couple.

Le niveau technologique des Geas est très faible. Ils fabriquent très peu d'objets métalliques, mais sont beaucoup plus doués pour le travail de la pierre. Ils ont notamment construit de superbes cités en pierres de taille. Leurs connaissances en médecine sont surprenantes : les docteurs sont incapables d'établir des diagnostics de manière scientifique, mais peuvent guérir leurs patients de quasiment n'importe quoi par leur savoir. Ils sont les dépositaires d'une expérience millénaire, transmise de génération en génération. En général, ils pratiquent des massages sur leurs malades, et leur administrent des remèdes d'origine végétale. Malheureusement, ils sont incapables d'effectuer une opération, même bénigne. Un autre élément du patrimoine gea nous a surpris, mais pour une autre raison : leur langage. Nous avons été stupéfaits de les entendre parler une langue contenant des éléments de basique, alors que nous croyions être les premiers humains à poser le pied sur cette planète. Il semblerait donc que quelqu'un (ou quelque chose : un droïd, une sonde…) soit déjà venu avant nous. Pourtant, aucun rapport d'exploration ne fait mention d'une visite de Gëa par le passé. Une autre hypothèse avancée est que le basique serait une manière instinctive, pour ne pas dire innée, de s'exprimer pour toutes les créatures intelligentes possédant des organes vocaux semblables à ceux des humains.

Nous estimons la population de Gëa à environ dix millions d'individus. Elle est à large dominante rurale : la plupart des habitants vivent de l'agriculture. Le sol de la planète étant extraordinairement fertile, les récoltes sont abondantes et les Gea ne semblent pas avoir de problèmes de famine, contrairement à beaucoup d'autres peuples très en retard technologiquement. Le travail de la terre est une activité tenue en haute estime. Il est à noter que les Geas sont végétariens, mais le docteur Krup affirme, pour avoir étudié leur dentition, qu'ils étaient originellement omnivores.

Le peuple gea est gouverné par un Roi ou une Reine, et cette fonction est héréditaire. Le jumeau du souverain est lui aussi appelé Roi ou Reine mais à titre honorifique : il, ou elle, n'a aucun pouvoir particulier. Dans chaque cité, un Maire élu à vie par la population prend les décisions au niveau local, mais reste subordonné au Roi. D'une manière générale, on peut dire que la société gea tient autant de la gérontocratie que de la monarchie. En effet, le souverain comme les Maires sont assistés par un conseil constitué des plus vieux Geas des environs, sans distinction de sexe. Ces derniers sont appelés les Anciens, et sont les gardiens des traditions, de l'histoire et des connaissances de leur peuple. Le terme "Ancien" (traduction approximative du mot gea "Tarkil") implique une notion de sagesse et de connaissance. Peu de vieux Geas sont élevés à ce statut. Lorsqu'un Gea atteint l'âge vénérable de 50 ans, le conseil des Anciens se réunit pour déterminer s'il mérite ce titre. Ils débattent entre eux pour estimer sa morale, son attachement aux traditions, son savoir, et ses compétences. Il ne sera reconnu comme un Ancien que si les deux tiers au moins du conseil l'en estiment capable. En dehors de ces Anciens, très peu de Geas savent lire et écrire. Toutefois, il nous a été donné de voir une de leurs bibliothèques de livres en papier. D'après le nombre d'ouvrages présents, il semblerait qu'ils connaissent l'écriture depuis très longtemps, mais qu'elle soit tombée en désuétude.

Les Geas ont une philosophie de la vie bien particulière. Ils ont tout d'abord un grand respect des autres, et de la vie en général. En outre, ils sont d'un optimisme déconcertant. Si quelque chose de fâcheux leur arrive, ils l'assument sans angoisse. Ils savent qu'ils peuvent compter sur l'aide des autres, qui leur est acquise. L'entraide désintéressée est une autre caractéristique de la société gea. Par ailleurs, les Geas n'ont pas peur de la mort : ils considèrent que c'est le commencement d'une nouvelle existence. A leur mort, ils sont enterrés dans des caveaux individuels, ou éventuellement avec leur conjoint (les Geas sont monogames stricts). On dispose autour d'eux les objets auxquels ils attachaient de l'importance de leur vivant. Leur corps n'est pas embaumé mais enfermé dans un cercueil : seul leur esprit est censé subsister. En général, chacun construit sa dernière demeure, et l'accommode à son goût.

Nous n'avons jamais observé de lieux de culte, ni de cérémonie publique, mais les Geas semblent vénérer un être qu'ils appellent "Gana", ce qui signifierait "dieu" dans leur langue. Ils n'en parlent pas volontiers, mais Gana semble être un Gea qui aurait vécu sur la planète en des temps immémoriaux. Il a par la suite été déifié pour les nombreux miracles qu'il aurait accomplis au cours de son existence. Ainsi, il aurait régénéré le bras d'un homme, ou rendu la vue à un aveugle. Les Geas disent même qu'il pouvait voler, et qu'il ne vieillissait pas. En fait, Gana est autant un guide spirituel qu'une incarnation de la perfection, et les Geas ont oublié sa véritable nature. Ce phénomène est fort courant chez les peuplades primitives, et nous avons déjà étudié des cas similaires sur d'autres planètes.

Comme la plupart des civilisations peu avancées technologiquement, les Geas n'ont pas de lois écrites. Par contre, leur vie est régie par de nombreuses règles et traditions. Chacun doit se soumettre à un code de vie très complexe bien qu'imperceptible pour un observateur extérieur. C'est la principale difficulté d'adaptation que nous avons rencontrée en vivant parmi eux. Nous pensons d'ailleurs que si nous n'avions pas été considérés comme des demi-dieux, nous aurions été reconnus coupables de nombreux délits. Car si les Geas n'ont pas de lois écrites, ils n'en ont pas moins des tribunaux. Ce sont les Anciens qui rendent la justice sur la planète. Après avoir écouté le plaignant et l'accusé, ils se réunissent en assemblée, et décident d'une éventuelle sanction. En général celle-ci consiste en un bannissement temporaire ou définitif pour des délits graves, et en un dédommagement pour les fautes de moindre importance. Peu de crimes sont punis de bannissement à vie. Le plus fréquent d'entre eux est l'inceste entre jumeaux. Mais les jugements sont exceptionnels sur la planète, car les Geas ont un sens moral très développé.

Parmi les coutumes étranges que nous avons observées, on peut citer celle consistant à fabriquer une représentation des gens importants que l'on a rencontrés. Lorsqu'un Gea a un invité de marque chez lui, comme un maire, ou un Ancien important, il sculpte (ou plus généralement le fait faire par quelqu'un dont c'est la profession) une petite statue à son effigie et la garde précieusement chez lui. Par la suite, les Geas sont fiers d'exhiber leur collection de statuettes, qui symbolisent l'importance de leur possesseur à travers la renommée des personnes représentées. Même les rois conservent de telles répliques. Comme peu de personnes sont susceptibles de mettre en valeur un Roi, ils n'en font pas sculpter beaucoup, tout au plus une poignée. Celles-ci représentent en général leur père, souverain avant eux, quelques Anciens marquants, et les Héros de leur époque. Ces derniers sont des Geas qui ont accompli un

acte de grande bravoure au profit de la communauté. Cette suprême récompense ne peut être décernée que par le Roi. Tous les membres de notre expédition ont été décorés pour les nombreux services que nous leur avons rendus. Il est vrai que notre avance technologique a permis de résoudre nombre de leurs problèmes quotidiens.

Une autre coutume intéressante est celle liée aux "singletons". Un singleton est un enfant qui est né sans son alter ego de l'autre sexe. Ce phénomène est très rare, et implique un statut particulier pour ces individus. En effet, ils ne sont pas élevés par leurs parents, mais par un couple de jumeaux. Un Ancien, que nous avons interrogé à ce sujet, nous a confié que cette pratique trouve ses racines dans une vieille légende. En des temps immémoriaux, les Geas se débarrassaient des singletons, car ils pensaient qu'ils étaient anormaux et qu'ils portaient malheur. Un jour, un couple de jumeaux recueillit un singleton abandonné dans une barque qui descendait une rivière, et l'adopta. Ce singleton devint un Héros en sauvant la vie du Roi. Ce dernier décréta que les singletons ne devraient plus être abandonnés, mais confiés à un foyer de jumeaux qui désiraient élever un enfant. Cette légende est très ancienne : elle semble être antérieure à l'existence de Gana.

Conclusion

Les six mois que nous avons passés sur Gëa ont été à la fois instructifs et plaisants. Les habitants de cette planète, bien que différents de nous et très en retard technologiquement, n'en sont pas moins des compagnons agréables. L'étude de leur culture a été très enrichissante. De plus, Gëa est remarquablement fertile. Toutefois, cette planète a un gros défaut, qui peut aussi être considéré comme un avantage pour ses habitants : la surface habitable est très restreinte. Elle est donc peu intéressante pour les colons qui désireraient s'y installer. C'est probablement ce qui empêchera la civilisation d'engloutir Gëa, et permettra à son peuple de conserver son identité. De nombreux mondes sont encore à découvrir. Je pense que dans un intérêt à la fois scientifique et humaniste, il serait bon de chercher ailleurs où implanter nos exploitations agricoles.

Jek Orearden, capitaine du Nouveau Monde