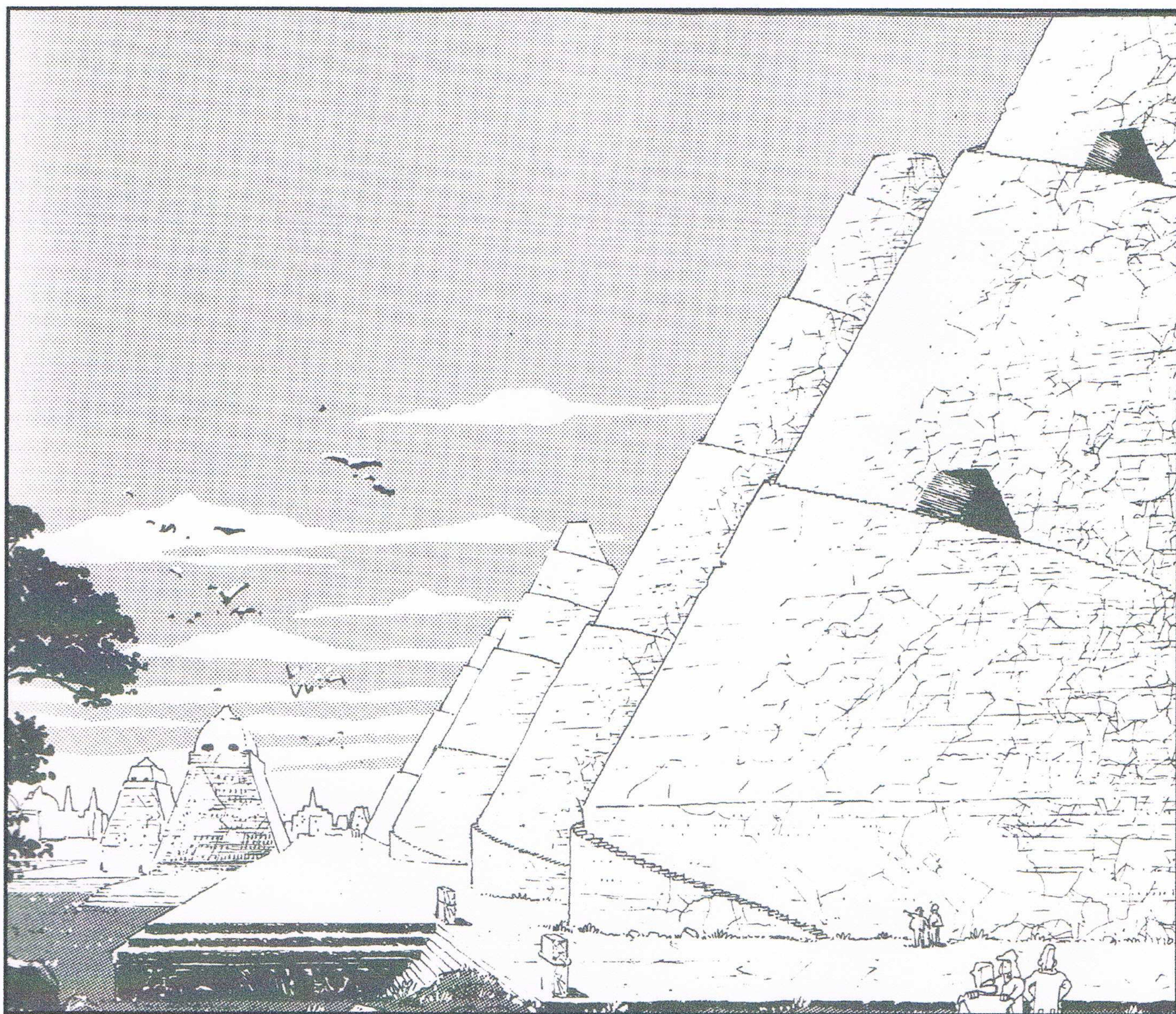


Cas de conscience



Un scénario pour *Empire Galactique*

CAS DE CONSCIENCE

En hommage à Chad Oliver

Ce scénario est prévu pour 4 à 6 personnes peu expérimentées. Il convient aussi bien pour toutes les guildes.

INTRODUCTION

Bureau des affaires indigènes

Un groupe d'aventuriers traîne-savates-à-la-recherche-d'un-job-le-mieux-payé-possible est convoqué par Darmon Li-Chu, directeur du B.A.I. Le Bureau des affaires indigènes est un organisme impérial qui sert de médiateur dans les conflits entre intérêts humains et droits E.T. (voir p. 18).

Sa division *Planètes Nouvelles à Examiner d'Urgence* (P.N.E.U.) a la charge d'explorer les systèmes habitables nouvellement découverts, de juger de leur valeur pour la colonisation humaine. Puis de préparer un dossier pour que le Conseil suprême puisse leur octroyer un statut.

Li-Chu confie aux aventuriers la mission d'enquêter et de rapporter au B.A.I. tous les renseignements qu'ils pourront récolter sur les indigènes de Gyre Δ 72, en particulier sur leur niveau technologique. Leurs honoraires se monteront à 20 000 ₣ par personne. Il est bien évident que les joueurs doivent accepter la mission qui leur est confiée. Pas de marchandage possible à ce niveau.

LA MISSION

Rapport Gyre Δ 72

Comme dans tous les cas où un vaisseau impérial découvre une nouvelle planète habitable pour les Êtres humains et dotée d'une vie intelligente, le B.A.I. a dépêché sur place un exo-biologiste pour faire un rapport circonstancié. A la lecture des conclusions de ce dernier, une Teknote nommée Sarah O'Sprey, Li-Chu a failli avaler le cigare éteint qu'il machouille sans arrêt.

Tout d'abord O'Sprey décrivait les indigènes comme une bande de nomades arriérés. Ils vivaient de chasse et de cueillette sur l'unique continent de la planète. La population totale ne dépassait pas le million d'individus

CAS DE CONSCIENCE

dont la plupart vivaient dans la région tropicale autour d'une immense mer intérieure.

Les indigènes, des géants à six membres ressemblant aux centaures des légendes, étaient divisés en groupes d'une centaine d'individus (mâles, femelles et enfants). Ils venaient tout juste d'inventer l'arc et les flèches. Une civilisation pastorale de niveau technologique préhistorique (NT 1) à n'en pas douter.

Mais voilà que O'Sprey découvrait des constructions gigantesques, des lieux de culte où se réunissaient des milliers d'indigènes, gardés par des résidents officiels, des prêtres-rois investis du pouvoir politique et religieux.

Voilà qui ne collait plus du tout avec le tableau. Comment des gens qui ne connaissent pas encore l'agriculture pourraient-ils entretenir une caste d'inutiles ? Ou même seulement rassembler dans un même lieu des milliers de bouches à nourrir ? Comment auraient-ils pu édifier des temples, quand ils logaient eux-mêmes dans des abris précaires ?

O'Sprey terminait son étrange rapport en précisant qu'elle restait sur place pour recueillir de nouveaux renseignements. Elle pensait être bientôt en mesure de mettre la main sur l'explication de cette situation paradoxale. En laissant entendre qu'elle était tombée sur quelque chose d'énorme...

Annexe juridique

Cette information n'est pas donnée volontairement par Li-Chu. Les P.J. peuvent l'obtenir en le pressant de questions ou en consultant une base de données juridiques.

Depuis longtemps, l'Empire a défini son attitude en cas de découverte d'une nouvelle planète habitée. Dès qu'elle est signalée elle reçoit la protection impériale tant que le Conseil suprême n'a pas statué. Les mondes de niveau technologique pré-industriel (NT2) à interplanétaire (NT4) seront mis à l'index (interdiction d'immigration, de tourisme, d'échanges culturels et commerciaux) pour une période d'un siècle T.U. reconductible sur avis du B.A.I.

Cette mesure permet à leur civilisation originale de s'épanouir sans interférences. Si les E.T. ont développé une technologie interstellaire (NT5), ils sont conviés, diplomatiquement, à se ranger sous la bannière de l'Empire.

Par contre s'ils sont encore au stade préhistorique (NT1) et que la planète présente un intérêt quelconque, elle est placée sous juridiction impériale et ouverte aux concessions privées. L'expérience a montré qu'il fallait des milliers, voire des centaines de milliers d'années avant qu'une civilisation atteigne le stade pré-industriel.



Sarah O'Sprey

Dossier O'Sprey

Sarah Avram O'Sprey, humaine, 33 ans, exo-biologiste impériale, Teknote grade 4, V9 I8 C5 H7 E9 F6, Compétences : Conduite NT1² NT5¹, Foi⁴, Médecine², Langages E.T.⁵, Marchandage², Hypnotisme², Prothèse répar.³, Conversion², Informatique³, Écologie⁴.
Signes particuliers : néant.

Diplôme d'anthropologie, doctorat d'exo-biologie, thèse (mention bien) sur une communauté agricole de Capella II.

Origine : Sartokys. Situation : mariage communautaire, 21 enfants.

Dossier de police (accessible seulement avec un jet de 4 dés en *Administration* 62) : arrestation pour conduite d'antigrav en état d'ivresse ; a proféré à cette occasion des propos séditieux sur « les incapables du Conseil suprême... » (*sic*).

Équipement et conditions d'accès

Les P.J. n'ont pas de limitation de matériel à l'exception des véhicules et des logimecs. Par contre, tout équipement classé NT2 à 4 (les niveaux supérieurs sont considérés comme inutilisables par des primitifs) sera soumis à un traitement au « nepeta ». Ce produit accélère la dégradation naturelle de toute matière dans un délai d'une semaine. Le M.J. supervisera avec le P.J. la liste du matériel.

Le voyage

Le voyage jusqu'à Gyre Δ 72 est effectué par un vaisseau touristique dont la route a été légèrement déviée grâce à l'influence du B.A.I. A bord, les aventuriers font connaissance d'un individu au courant de leur mission qui leur propose de l'emmener avec eux.

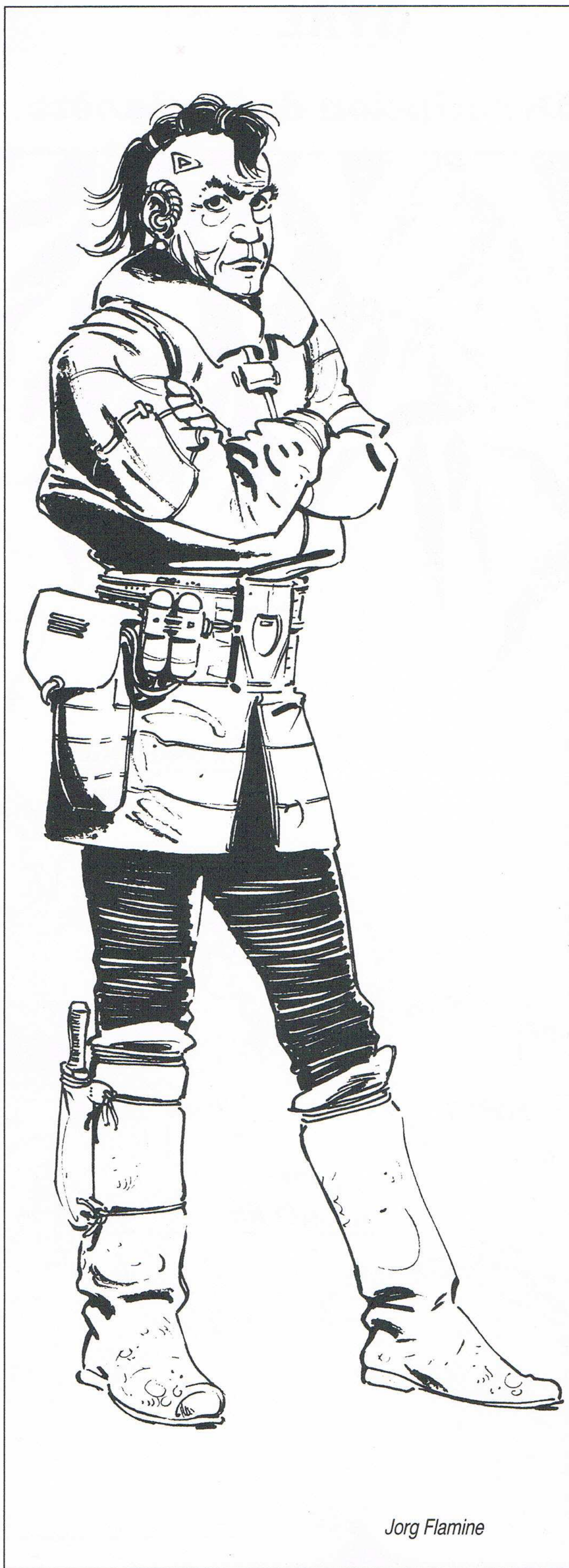
Il s'agit de Jorg Flamine, un contrebandier, qui leur révèle l'existence sur Gyre Δ 72 de gisements de tanugium (métal radio-actif très recherché). Flamine propose 50 000 ₣ pour faire partie de l'expédition.

Jorg Flamine est un individu très douteux, dont les manières et les connaissances trop précises sur leur destination doivent éveiller les soupçons des P.J.

Il s'agit en fait d'un Marchand qui a intercepté le rapport de Sarah O'Sprey.

Si les aventures acceptent, Flamine sera refoulé par le pilote de la barge. S'ils refusent, Flamine disparaîtra quelques heures avant qu'ils ne quittent le vaisseau en parachute antigrav.

Le pilote de celle-ci attendra, en orbite de Gyre Δ 72, le message par communicateur interplanétaire indiquant que la mission est terminée. Le voyage total prend 2 jours standards (T.U.).

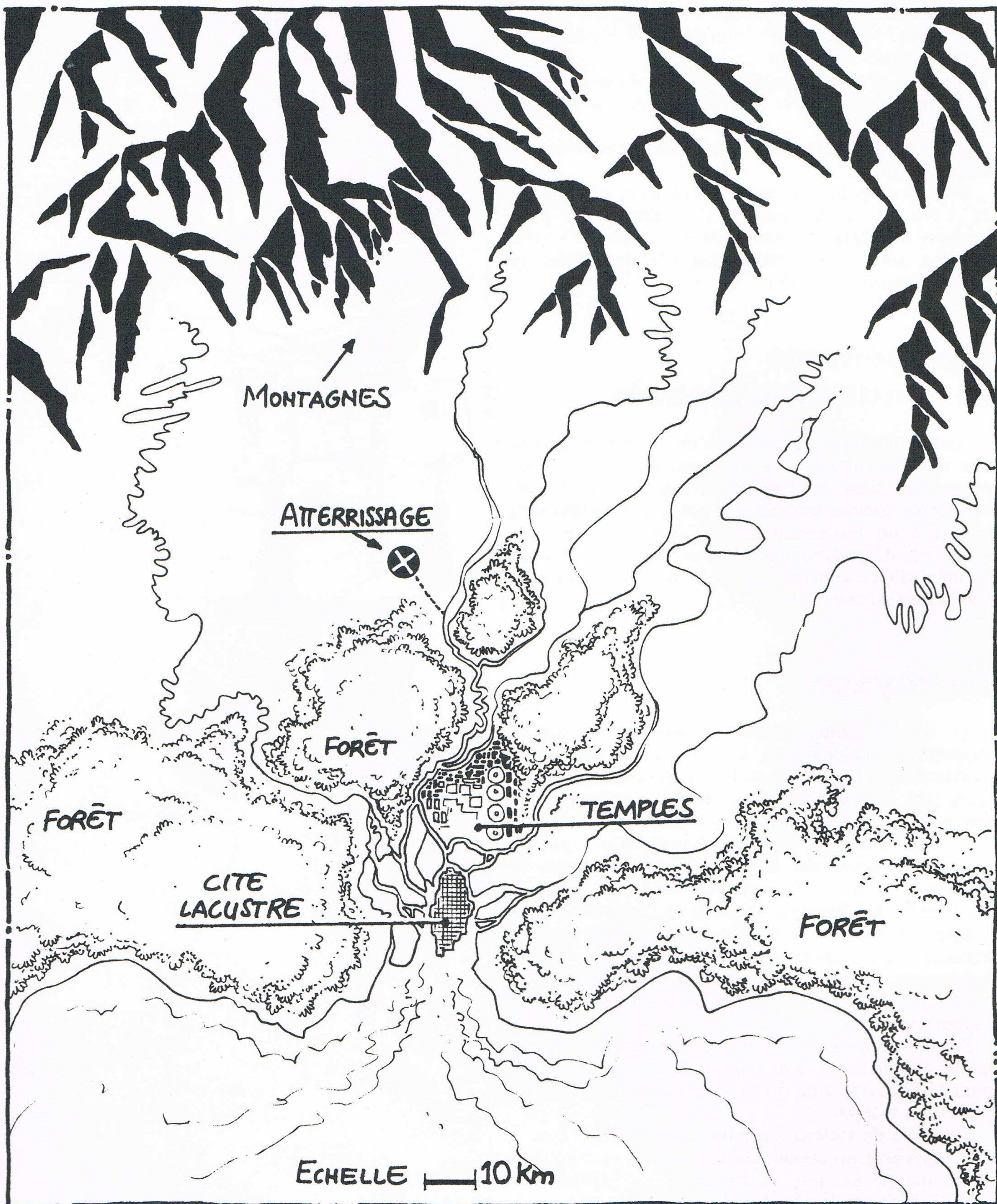


Jorg Flamine

GYRE Δ 72

Gyre Δ 72 est une planète de type terrien, diamètre 11 483 km, 1 g, 80 % de mer, atmosphère respirable et même particulièrement pure comme sur tous les mondes préhistoriques (et pré-pollution). La journée dure 18 heures T.U.

Description de la planète



Faune et flore de la planète

Platoufs

60 cm, 1,7 kg, F4 E7, Arme : A, armure : 7

Herbivores d'aspect végétal ressemblant à des dust-ball, ces buissons qui roulent au vent dans tous les westerns. Mais bien vivants, totalement impropres à la consommation.

Blalaks

5 m, 2 tonnes, F11 E8, A:C, a:10

Herbivores présentant l'aspect de langoustes tout à fait inoffensives. Leur chair est excellente.

Alaïas

3 m, 200 kg, F11 E6, A:D, a:8

Omnivores prédateurs en forme d'araignées géantes. Elles sont féroces et inamicales. Chassent le plus souvent en solitaire. Leur goût est curieux mais tout à fait consommable.

Oulouïous

1 m, 50 kg, F7 E5, A:D, a:5

Omnivores félins domestiqués par les indigènes. Ils sont dressés pour la chasse et ne se consomment pas.

Kourashs

4,50 m, 2 tonnes, F12 E10, A:D, a:10

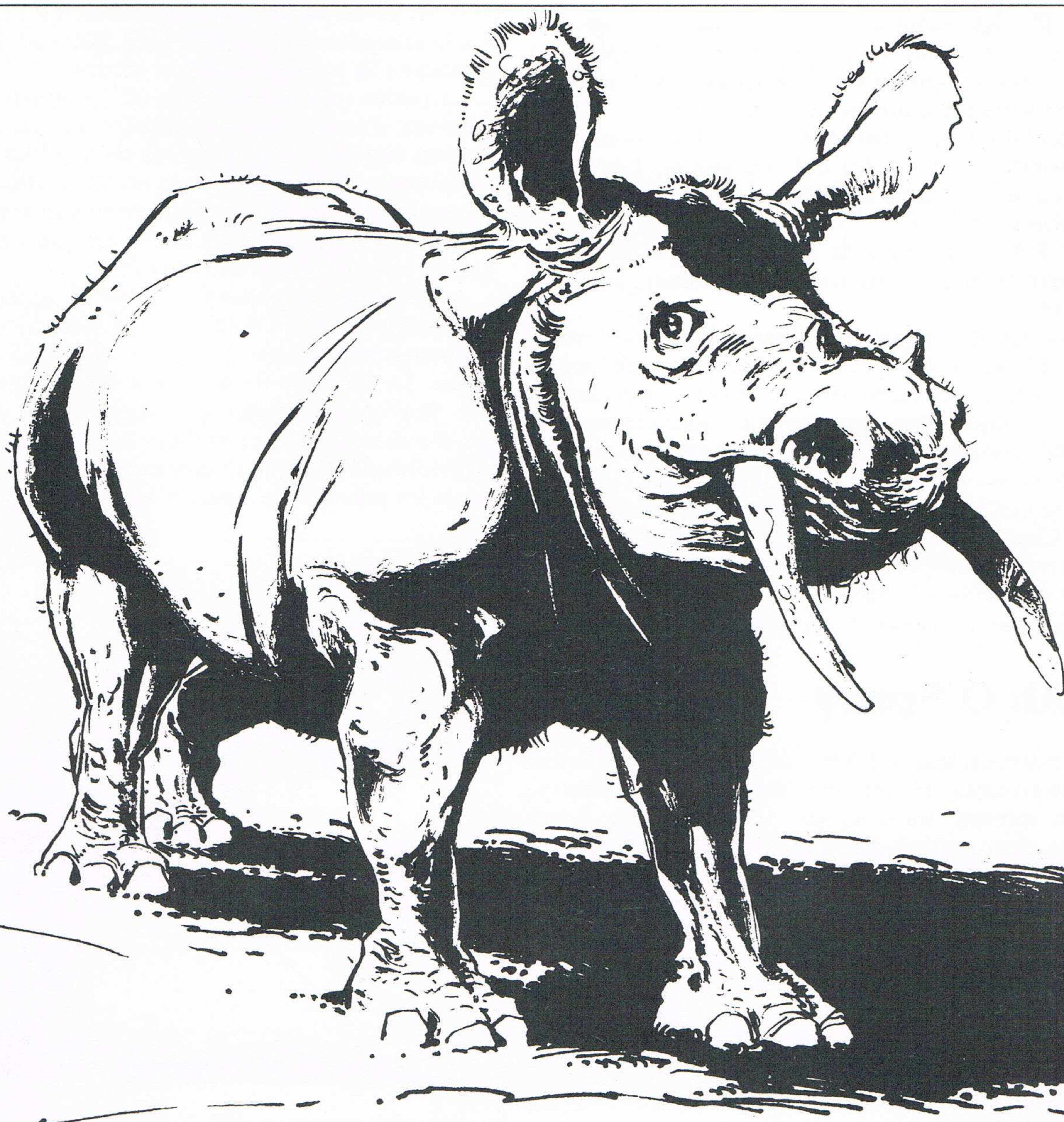
Herbivores bovins domestiqués par les indigènes pour servir de bêtes de somme.

Blatavs

10 m, 3 tonnes, F12 E10, A:B, a:10

Poissons flottants à dos plat pouvant servir de moyen de transport. Pacifique et d'humeur égale, le blatav se laisse diriger à coups de bâton.

Gouloush : baies végétales au goût délicieux malheureusement impropres à la consommation humaine. Elles provoquent après digestion de violentes et douloureuses coliques...



Kourash

L'ARRIVÉE

Largués au milieu de l'après-midi avec des ceintures antigraivs, les P.J. atterrissent dans une plaine ombragée de bosquets d'arbres gigantesques. Des montagnes se dessinent au nord. Au sud une luxuriante forêt.

Le M.J. laisse les P.J. dans l'inaction pendant quelques minutes. Ils voient passer un troupeau de platoufs.

Les chasseurs

Une heure après leur arrivée, les P.J. repèrent un groupe de 16 centaures de couleur bleu couverts de poussière qui chassent à l'aide de lances une sorte d'araignée géante. Des félins plus petits accompagnent les chasseurs et canalisent les mouvements de la proie comme des chiens de chasse.

Si les P.J. les aident à venir à bout de leur proie, les centaures les invitent à un super-méchoui d'araignée ; sinon ils sont un peu plus lents à sympathiser, mais ne montrent jamais une attitude hostile.

Les centaures allument le feu en frottant deux silex et se montrent ravis si les P.J. les aident. La veillée autour du feu de camp s'accompagne de chants et de danses fort exotiques.

Si les P.J. se mêlent à la fête, c'est du délire et ils sont couverts de cadeaux (colliers à plumes, lance de chasse, etc.).

L'alaïa est accompagnée de baies sauvages dont le goût plaît beaucoup aux P.J. Ce n'est que le lendemain que les aventuriers en subiront le contre-coup sous la forme de coliques douloureuses qui disparaîtront d'elles-mêmes après quelques heures. Un analyseur d'aliments peut les prévenir de ce danger, mais l'attitude des centaures les oblige à faire au moins semblant d'y goûter. Chaque fois qu'un P.J. fera mine de s'intéresser à la nourriture indigène, il se verra proposer avec force sourires de partager le repas.

Centaures : en moyenne, V4 I7 C9 H8 E6 F10.

Sarah O'Sprey

Le lendemain matin, les P.J. rencontrent une femme humaine en tenue décontractée montée sur une énorme bête de somme, un kourash. C'est bien sûr Sarah O'Sprey. Son attitude est méfiante et elle presse les P.J. de questions sur leur mission. Elle défend farouchement les « Glaïalols », les indigènes et leur culture originale. Elle parle leur langue et sert d'interprète pour les P.J.

Le M.J. est invité à imiter le langage des centaures sous forme d'un charabia évidemment incompréhensible à base de labiales et de diphtongues. Le P.J. marchand, s'il fait usage de sa compétence Langages E.T., parviendra, au bout de 3 jours de conversation intensive avec les indigènes, à parler « petit nègre ».

O'Sprey décrit la planète comme un paradis terrestre qui serait irrémédiablement gâché par l'arrivée des colons. Elle veut éviter une ruée sur le tanugium et la mise à l'écart plus ou moins brutale des indigènes.

Si les P.J. lui parlent de Flamine, elle se montre extrêmement soupçonneuse et suggère aux P.J. qu'il a peut-être effectué un débarquement clandestin (« Ces gens-là sont prêts à tout ! »). Le M.J. s'efforcera discrètement d'entretenir la paranoïa des joueurs à ce sujet.

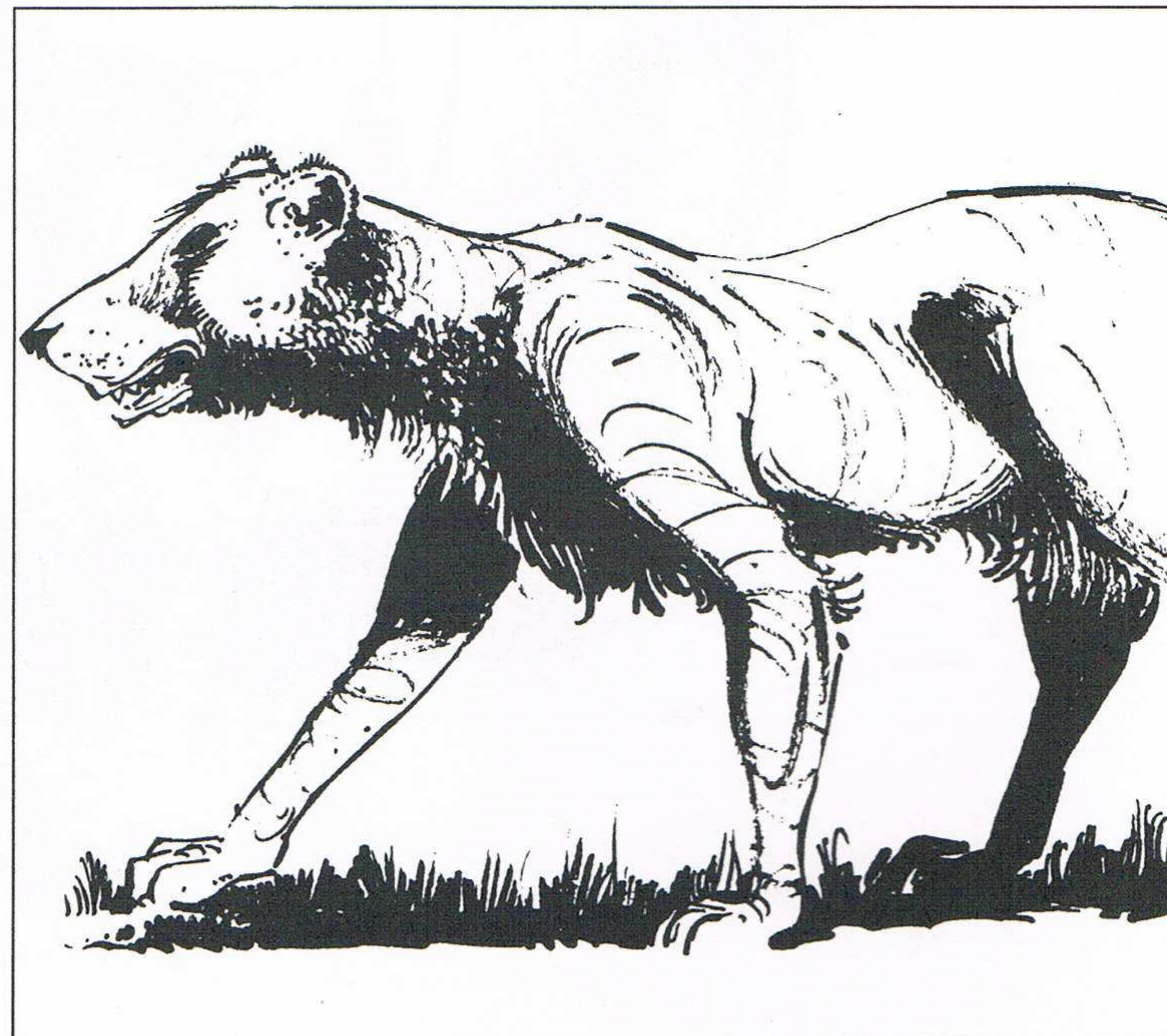
En toute occasion, O'Sprey ne manquera jamais de faire l'éloge des indigènes et de leur culture si originale.

La rivière

Après le déjeuner (O'Sprey mettra en garde les P.J. contre les baies qui rendent malade), les chasseurs emmènent le groupe à la chasse. Chacun des aventuriers est porté par un centaure. Ceux qui ne possèdent pas la compétence Conduite NT1 font une chute spectaculaire s'ils ratent leur lancer de dés.

La petite troupe rencontre un troupeau d'énormes animaux d'aspect impressionnant : des sortes de langoustes violettes. Il s'agit en fait de paisibles et craintifs herbivores qui fournissent la matière d'un délicieux repas. Puis le groupe rejoint une rivière tranquille qui descend vers le sud. Les chasseurs doivent alors les quitter pour rejoindre leurs familles.

Avec l'aide des chasseurs, O'Sprey capture un blatav, énorme poisson flottant, et propose aux P.J. de les emmener à un temple. Le groupe de chasseurs leur dit adieu. La descente de la rivière est sans histoire. Les P.J. peuvent remarquer qu'elle est pleine de poissons qui bondissent sans cesse hors de l'eau. Pour nourrir l'expédition, O'Sprey se contente d'assommer avec un bâton les poissons qui sautent à sa portée.



Glaïalol et son oulouïou



LE MYSTÈRE DE GYRE Δ 72

Les temples

Après avoir accosté sur un banc de sable, le groupe d'aventuriers parvient devant quatre constructions d'une taille à couper le souffle. En forme de cône d'une centaine de mètres de hauteur, elles sont flanquées d'un escalier en spirale et de terrasses taillées dans le roc. L'intérieur est creux, et abrite une énorme salle où plusieurs milliers de centaures pourraient se tenir à l'aise pour accomplir leur rite religieux.

Derrière les quatre cônes, s'étend une ville déserte

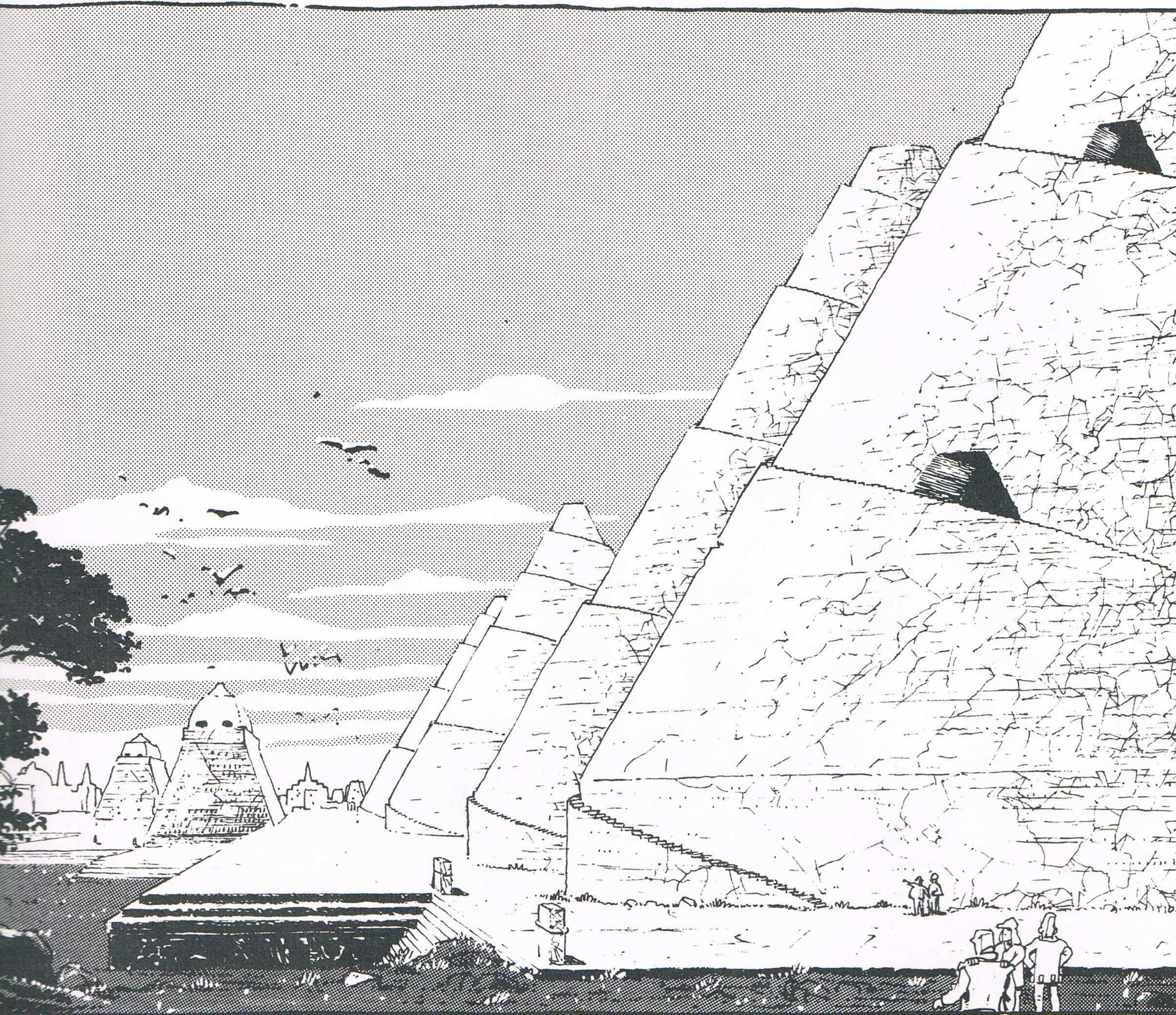
avec des temples plus petits, des autels, des cours, des places de marché. Malgré le silence et l'immobilité la ville ne paraît pas abandonnée. Une présence l'habite, indéfinissable (nouvelle exploitation possible par le M.J. de la paranoïa des joueurs).

O'Sprey propose aux P.J. d'attendre sur place la venue des bâtisseurs des temples.

« Ils sont insaisissables. Ils peuvent aussi bien être de retour aujourd'hui que rester absents une semaine. »

Pendant la nuit, le P.J. qui a fait le meilleur jet de Tactique ⁽¹⁾ surprend O'Sprey qui fait des signaux lumineux du haut d'un cône. Interrogée, elle répondra qu'elle fait des signaux à tout hasard dans l'espoir de faire venir des indigènes dans les lieux sacrés.

(1) Embuscade, voir *Empire Galactique*.



Les pseudo-bâtisseurs

Le lendemain arrive un groupe de centaures d'une vingtaine d'individus. Cette fois ils sont accompagnés par femmes et enfants. Comme le groupe précédent, ils ne portent pas d'habits, une simple couverture grossière, et sont couverts de colliers et de plumes décoratives. Ils construisent des abris précaires le long de la rivière, pêchent des poissons encore plus facilement que O'Sprey et invitent les P.J. à une fête.

Pendant cette fiesta, les centaures s'agenouillent tous en cercle et commencent à psalmodier une mélodie triste et monocorde accompagnée par le rythme de galets entrechoqués. O'Sprey traduit les chants :

« Ils chantent qu'au printemps, le vent souffle du sud. Et les arbres, les fleurs et les gens sont éternels. Mais lorsque vient l'automne, arrive le vent du nord. Les feuilles jaunissent et tombent et les gens savent qu'eux aussi devront mourir... »

Puis le chant devient trop complexe car l'enchevêtrement de mots archaïques dépasse les capacités linguistiques de Sarah O'Sprey.

Intox

Le lendemain, Sarah O'Sprey tente de convaincre les P.J. que leur mission est terminée. Ils ont vu les

bâtisseurs du temple et seule une enquête plus approfondie, menée par des spécialistes comme elle, pourra percer le mystère de cette construction qui semble dépasser les possibilités d'un groupe de nomades arriérés.

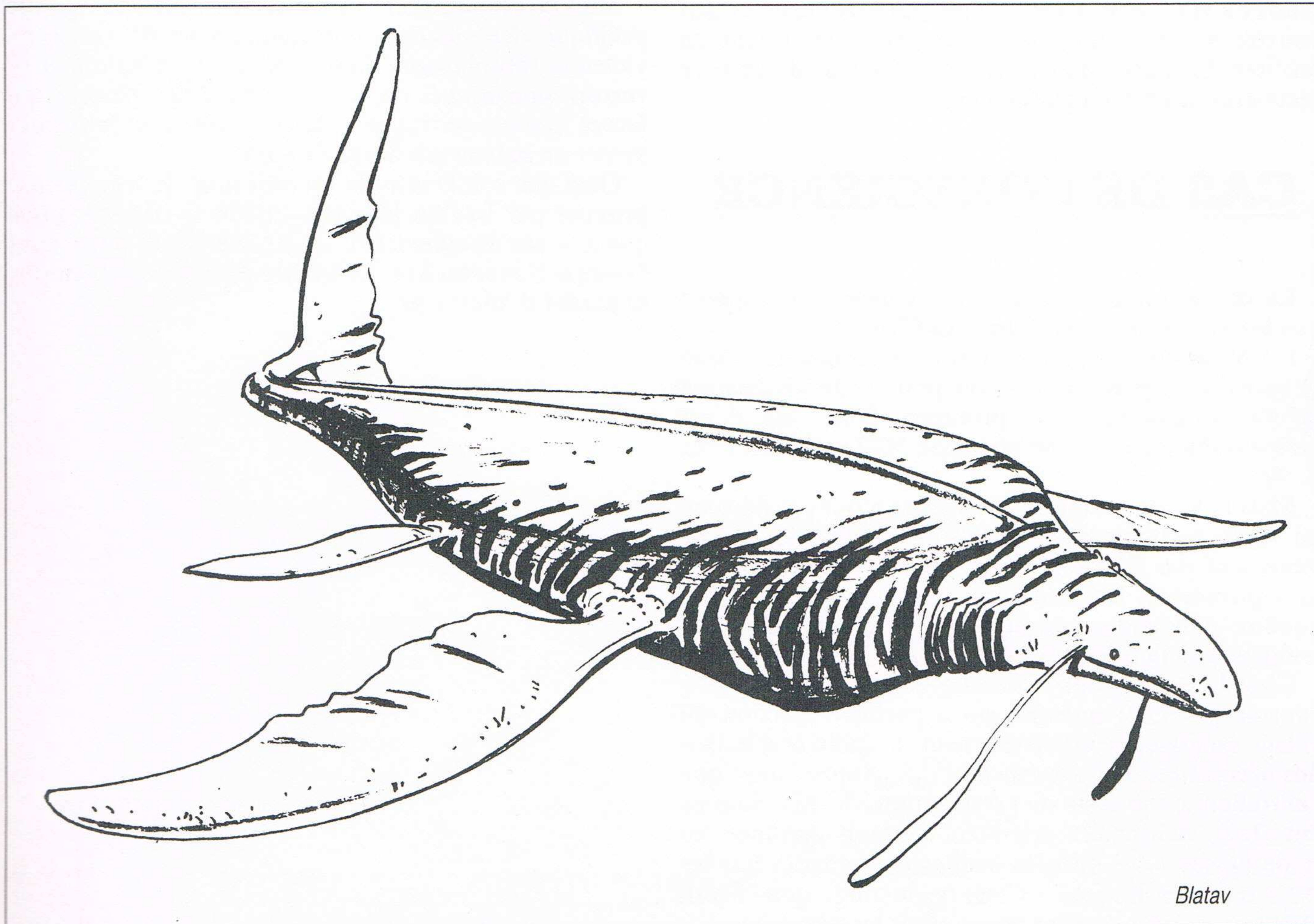
Un rapport de ce qu'ils ont vu donnera automatiquement aux savants un délai d'au moins 100 ans (voir plus haut, annexe juridique) pour mener leurs investigations à bien. Si les P.J. insistent pour en voir plus ou mettent en doute que leurs hôtes centaures soient les véritables bâtisseurs des temples, O'Sprey, avec réticence, les guide à nouveau sur la rivière.

La ville lacustre

A quelques heures de poisson flottant, ils arrivent à la mer. D'une couleur turquoise, elle s'étend jusqu'à l'horizon. Il se produit en ce lieu une concentration d'une douzaine de rivières qui se jettent dans la mer.

Au milieu du labyrinthe de rivières se dresse un immense village lacustre sur pilotis. Il est suffisamment vaste pour accueillir des milliers d'individus. Les P.J. peuvent remarquer l'absence de champs cultivés autour de la cité.

Les habitants de la ville lacustre sont manifestement plus évolués que les nomades qu'ils ont eu l'occasion de voir jusque-là. Ils portent des vêtements tissés et



cousus, possèdent des canoës vastes et élancés pour aller à la pêche, des poteries agréablement décorées. Mais leurs armes et outils sont taillés dans des pierres ou des arêtes de poissons.

La cérémonie

Le soir de l'arrivée des P.J., les indigènes font une grande cérémonie. Tous rassemblés sur une immense digue qui domine la mer, les centaures jettent des colliers de coquillages dans l'eau puis plongent et s'efforcent de les rattraper.

Si un P.J. tente de se joindre à eux, il réussit à rapporter un collier et se voit aussitôt entraîné à l'écart des autres sans explications.

Dans une case, le P.J. est peint en bleu et couvert de plumes et de colifichets. Il est solennellement adopté par le chef de la tribu et reçoit le nom secret de « Bilaïala » ou « plongeur à deux jambes ».

Le retour

Les aventuriers reçoivent ensuite un message du pilote de la barge. Il est possible de rejoindre, le jour même, un vaisseau de transport plus rapide pour rentrer à la maison. Cette conjoncture risque de ne pas pouvoir se reproduire avant un mois, et il faut en profiter. Le pilote doit convaincre les P.J. de se faire récupérer, au besoin par la menace.

CAS DE CONSCIENCE

La dernière phase de la partie concerne le rapport que les aventuriers vont faire à Li-Chu.

De ce rapport, dépendra le sort de la planète. Sarah O'Sprey s'est prise d'affection pour cette civilisation qu'elle souhaiterait voir protéger. Pour cela il est indispensable qu'elles soit classifiée NT2 au moins (voir p. 90).

Mais la vérité est que les indigènes n'ont pas dépassé un stade technologique préhistorique (NT1). Ils ne maîtrisent pas l'agriculture ni l'écriture. Leurs armes sont primitives. Les centaures n'ont pu rassembler le nombre d'individus nécessaires à la construction des temples qu'à la suite de circonstances exceptionnelles.

C'est la conjonction naturelle de 10 rivières et leur énorme potentiel nutritif, qui a permis l'érection du village lacustre, le rassemblement de milliers d'individus nécessaires à la construction des temples, ainsi que l'entretien d'une caste de prêtres improductifs. Sans ce fait, leur civilisation primitive resterait confinée au stade pastoral des maigres bandes de nomades que les P.J. ont rencontrées. Ceux-là mêmes que Sarah O'Sprey essayait de faire passer pour les bâtisseurs.

Cette situation privilégiée pourrait durer des milliers d'années sans entraîner de progrès technologique notable. Pas besoin pour les centaures de développer une agriculture. De plus la caste des prêtres empêcherait sans doute l'évolution vers l'écriture. Deux critères universellement reconnus des civilisations pré-industrielles (NT2).

Il n'y a donc pas lieu d'isoler la planète qui doit être ouverte à la « ruée vers le tanugium ». Le problème est d'ordre moral. Pendant toute la partie, le M.J. doit s'efforcer de rendre les indigènes extrêmement sympathiques de manière à poser aux joueurs un cas de conscience :

- ou ils disent la vérité dans leur rapport au B.A.I. (s'ils l'ont comprise). Dans ce cas, ces centaures particulièrement attachants seront parqués dans des réserves comme les Indiens d'Amérique ;
- ou bien il préfèrent soutenir abusivement le rapport de Sarah O'Sprey au risque de décevoir Li-Chu. En effet celui-ci fait sentir qu'il préférerait ouvrir la planète à la colonisation.

Quelle que soit la solution choisie par les P.J., le M.J. ne portera pas de jugement moral sur leur décision. Le seul critère à retenir pour l'attribution des points de Guilde est l'adéquation des joueurs à leur rôle et la découverte de la vérité (même si elle ne figure pas au rapport).

Mais ce scénario doit être maîtrisé dans une optique pacifique. Les joueurs qui commettent des actes de violence (absolument injustifiés, vu la situation !) se verront sanctionnés par le M.J. de même que ceux qui feront montre de trop peu de curiosité ou se laisseront mener en bateau par Sarah O'Sprey.

Quel que soit le sens du rapport final, la récompense promise par Li-Chu leur sera attribuée. Il est logique que le « cas de conscience » entraîne des disputes dans l'équipe d'aventuriers. Le Maître de Jeu doit, bien sûr, se garder d'intervenir.