

STARGÅTE



Crédit et Copyright

Design: John Tynes, avec des règles basées sur le système D6 par George Strayton

Édition:

Design et Graphique:

Dessin De Couverture: Peter Venters

Illustrations Et Photographies Intérieures: MGM/ua,

Mercis spéciaux à: Aron Anderson, Brian Appleton, John H. Crowe III, Dennis Detwiler, Eleanor Frothingham, Adam Scott Glancy, Lois De Merle, Damon Et Jennifer Lipinski, Blair Reynolds, Kim Stewart, Bip Jonathan

Test et conseil:

Éditeur: * Publication Associée: * Éditeur Associé: * Rédacteur en chef: * Rédacteurs: *
Directeur artistique: * Artistes Graphiques: * Responsable des ventes: * Aide De Ventes: *
Directeur D'Autorisation: * Directeur D'Entrepôt: * Comptabilité: * Facturation:

®, ™ ET © MGM/ua. Tous droits réservés. Marques déposées de MGM/ua employé par West End Games sous autorisation.

Traduction

guillaume.herlin2@freesbee.fr

Stargate SG-1 : le jeu de rôle

Par John Tynes

Table des matières

SCÉNARIO UN : LE FAUX PROPHÈTE.....	3
Synopsis.....	3
PARTIE 1 : Briefing au SGC.....	3
PARTIE 2 : l'aéroport.....	5
PARTIE3 : l'entrepôt.....	6
PARTIE 4 : Les services secrets.....	6
PARTIE 5 : le temple.....	6
Annexes.....	8
SCÉNARIO DEUX : L'ENNEMI DE L'INTÉRIEUR.....	10
VOYAGE A LA MER.....	10
NEUF KHOOMS ET DEUX MILIAH....	10
ALERTE !.....	11
L'ESPION QUI VENAIT DU FROID....	12
LA SOLUTION FINALE.....	12
SCÉNARIO TROIS : L'ENCHANTEUR DE LA MER ROUGE.....	13
VACANCES STUDIEUSES.....	13
ET ENFIN VOIR UNE LEGENDE.....	13
RENAISSANCE.....	15
NOUVEL ARCHETYPE ET NOUVELLE ALARME.....	16

Scénario un : Le Faux Prophète

"N.D.L.R.: la situation politique et religieuse présentée dans ce scénario ne se veut en aucun cas proche d'une quelconque réalité historique. Il ne s'agit que d'une fiction et non d'une volonté de réduire un conflit complexe à un simple affrontement manichéen"

```
*****
Source : ISRAEL
Destinataire : Personnel Commandement SGC
Classification : SECRET DEFENSE - PERSONNEL AUTORISE UNIQUEMENT
Contenu : RESULTAT OPERATION PIERRE PHILOSOPHALE
Récupération du message :

EMISSION DONNEES
PIERRE RETROUVEE...STOP...STOCKEE SOUS BONNE GARDE...STOP... POSSIBILITE LIEN
PORTE...STOP... ENVOYER EQUIPE POUR ANALYSE...STOP... URGENT...STOP...CARTES FOURNIES
EN ANNEXE .....
...
.EMISSION TERMINEE
*****
```

Synopsis

L'équipe SG est envoyée en ISRAEL pour analyser une pierre qui semble bien être une cartouche, retrouvé par accident dans un temple mis à nu. Après avoir découvert que le N.I.D était aussi sur l'affaire et avait toujours une longueur d'avance, ils parviennent normalement à trouver les coordonnées à entrer pour atteindre cette planète. Après une visite sur le site du temple, ils sortent avec un parchemin antique expliquant l'origine du christ ainsi que de son histoire. Ils rentrent normalement suite à cela au SGC, mission accomplie.

PARTIE 1 : Briefing au SGC

L'équipe chargée de l'affaire est convoquée par le colonel en salle de briefing. Toutes les portes sont fermées et la séance commence. Le colonel fait éteindre la lumière et présente les deux cartes. La lumière se rallume, et la présentation commence ainsi :

Colonel : Messieurs les membres de SG-X, vous avez été réunis pour une mission particulière. Nous n'allons pas vous demander cette fois de franchir la porte. Tout se passera sur notre bonne vieille terre... Enfin, commençons par le début.

Il s'assied et ouvre un dossier recouvert de l'habituel « secret défense » en lettres rouge sang.

Colonel : Des ouvriers de Ramallah ont découvert un temple en ruines en creusant les fondations d'une demeure. D'après ce que nous en savons, c'est un temple datant du premier siècle.

Il regarde les membres de l'équipe pour canaliser leur intention.

Colonel : Vous allez me dire, en quoi cela nous regarde ? et bien... En fait il s'agit du contenu de ce temple. De ce qu'ils ont pu voir, il y avait une pierre d'une forme un peu spéciale qui portait une série de 7 symboles cabalistiques sur sa face. Vous me suivez ?



Nous sommes parvenus à mettre la main sur la pierre et à la mettre en sécurité dans un entrepôt surveillé nuit et jour.

Je souhaite que vous alliez sur place afin d'authentifier la pierre, de voir s'il s'agit réellement d'une cartouche, et de ramener un maximum d'informations sur ce temple. Il est assez surprenant de trouver du matériel Goa'uld à cet endroit. Vous agirez sous couverture, bien sûr.

La SG-X posera alors sûrement des questions, et les réponses du colonel seront simples.

Quelle sera la couverture ?

Ce sont de scientifiques envoyés par l'armée de l'air des états unis pour étudier les radiations dans un tel endroit. Les deux travailleurs israéliens ont d'ailleurs été placés en quarantaine, car on a fait courir le bruit que des radiations émanaient du temple.

Ironent-ils arme ?

Avec seulement des armes pouvant être dissimulées, il ne faut pas oublier qu'ils sont une délégation officielle de savants de la USAF, et qu'à ce titre, ils devront rester discrets et éviter de se servir de leurs armes (en fait, une caisse d'équipement sera laissée à leur intention, mais, le but est d'éviter de s'en servir le plus possible.)

Que craindre dans la région ?

Hormis les terroristes palestiniens, visiblement rien...

Qui sera leur contact sur place ?

Le lieutenant Fox, qui dirige un régiment de forces de l'ONU et qui s'est chargé de mettre la cartouche à l'abri. Un israélien du nom de Akim Ovadiah sera leur première relation. Il fait partie du personnel du consulat américain et a été choisi pour leur servir de guide en Israël. On peut lui faire confiance.

Quels sont les risques de leur mission ?

S'ils ne font pas attention, ils risquent de créer un incident diplomatique du plus mauvais effet dans le climat de crise.

Que savent les Israéliens ?

Ils sont au courant de la présence d'un temple, et ont demandé à ce que l'on ne touche à rien. Cela fait partie de leur patrimoine national et ils voient d'un mauvais œil qu'on s'approche de celui-ci.

On laisse ensuite se préparer les membres de SG-X et revêtir leur uniforme Bleu (avec les galons etc.) et ils quittent la base pour prendre un jet jusque l'aéroport de Jérusalem.

Voici le matériel :

- 3PM
- Matériel de déminage (version light)
- Communicateurs
- Trousse de soins
- Matériel de détection du naquada.
- GPS
- grenades

PARTIE 2 : l'aéroport

Lorsque le jet atterrit, les membres de l'équipe sont accueillis en grandes pompes par une délégation israélienne. Ils viennent « saluer le travail qu'ils vont accomplir » et souhaitent rappeler ici le soutien mutuel et la coopération entre les deux pays. Des hauts gradés de la USAF sont aussi présents. Ils descendent de l'avion et assistent à un long discours sur la piste d'atterrissage.

C'est là que pour la première fois il leur faudra être attentif, car de derrière l'avion arrivera un van à grande vitesse, piloté par un kamikaze palestinien qui semble bien destiné à tuer tous les dignitaires en même temps qu'il mourra. La mission de l'équipe est difficile, car ils doivent défendre les hommes politiques tout en évitant de révéler leurs compétences militaires.

Une enquête menée en profondeur par la suite arriverait à mettre en évidence qu'il s'agit là d'un coup monté des services secrets israéliens qui voient d'un mauvais œil l'arrivée de militaires américains sur leur territoire sans raison et qui essaient de deviner le but de leur venue. L'un d'eux, présent parmi les dignitaires, essaiera d'ailleurs de leur imposer par la suite de se faire encadrer par un groupe de militaires d'élite israélien afin d'assurer leur sécurité. Il va de soi que dans tous les cas, le kamikaze se fera descendre par les gardes israéliens quoiqu'il arrive.

S'ils plantent leur couverture, les Israéliens ne manqueront pas de leur signaler. Par des remarques acerbes.

Le discours :

Chers citoyens américains, nous sommes fiers de vous accueillir sur le sol de notre sainte patrie, Israël, et nous espérons que votre voyage a été agréable. Les relations qui lient nos deux peuples dans la coopération ont toujours été des meilleures, c'est pourquoi je suis heureux de vous accueillir aujourd'hui parmi nous dans le cadre de cette affaire. Les vestiges de ce temple, trace de cette civilisation qui nous est commune montrent une fois de plus le profond respect et la volonté de soutien qui nous animent. Je tiens à vous remettre solennellement cet insigne, la croix d'Israël, afin que vous gardiez le meilleur souvenir qui soit de votre séjour parmi nous.

Ils partent dans deux jeeps en direction de l'entrepôt où ils doivent rencontrer le lieutenant Fox.

En route, ils croisent un convoi militaire israélien avec une camionnette et deux jeeps. Ils ne le savent pas encore, mais il contient le précieux cartouche qu'ils sont venus chercher, et il est conduit par des membres du N.I.D.

PARTIE3 : l'entrepôt

Lorsque l'équipe arrive à la barrière qui barre l'accès à l'entrepôt, ils ne savent encore rien. Le garde est assis bien sagement dans sa guérite, immobile. Malgré les injonctions du premier conducteur des jeeps, qui lui demande de lever la barrière, il ne semble pas bouger. Dès qu'on le touche, il s'effondre, mort. Sa mort remonte à une bonne heure, et on l'a laissé droit pour simuler un bon fonctionnement de la sécurité du hangar. Tous les gardes seront d'ailleurs morts, à l'intérieur. Ne pas hésiter à en ajouter un peu partout pour stimuler la peur de l'équipe. Tous les soldats ont été assassinés sans pitié, et beaucoup ne portent pas de marque apparente (merci les Zak'n'tel).

Le hangar est un immense bâtiment sur deux niveaux. Le premier contient toutes les salles où on entrepose le matériel et les véhicules, le deuxième est formé des locaux administratifs. C'est au bout du deuxième niveau, dans son bureau que se trouve le lieutenant Fox, assassiné d'une balle dans la tête.

Si les membres de l'équipe fouillent un peu partout, ils ne trouveront que des cadavres. Tout a été soigneusement nettoyé, il ne reste rien. Tout ce qui pouvait servir de preuve ou d'élément relatif au cartouche a été emmené, le cartouche en premier. Avec un œil attentif, on remarque le réseau de caméras qui surveille le hangar. La salle de sécurité se trouve à l'étage, mais toutes les cassettes ont été emmenées. Rien ne semble récupérable. Aucune preuve de la présence du cartouche..

Avec un regard encore plus perspicace, les soldats de la SG-X découvriront les câbles qui courent sur les murs. Tous ces câbles se réunissent dans la salle où sont entreposés les véhicules, à l'intérieur d'une camionnette ; Il s'agit d'une bombe artisanale placée là par les membres du N.I.D. pour faire accuser les Palestiniens. Le mécanisme n'en est pas très complexe, mais il faut quand même des connaissances en explosifs pour le désamorcer. Si l'équipe ne parvient pas, le bâtiment part en fumée, car les membres du N.I.D ont ajouté des capsules de naquada sur chacune des charges pour en accentuer l'intensité. On trouve le corps d'un palestinien prêt de la bombe. Encore un leurre...

En fait, le seul élément intéressant se trouve dans le bâtiment extérieur, qui est la salle de repos des militaires. Tous ceux qui s'y trouvent sont morts, mais l'un d'eux tiens contre lui un appareil photo jetable. Il avait pris ces amis face à cette porte, et conscient du fait que les assaillants en voulait à la pierre, il a tenté de cacher la photo. Après l'avoir développée au SGC et agrandie, on peut lire le cartouche, et trouver les coordonnées d'une planète.

Si les joueurs ne la trouvent pas, elle apparaît quelques jours plus tard dans la presse israélienne. Le SGC récupèrera ainsi l'info, mais le gouvernement américain aura le plus grand mal à expliquer ce que faisait cette pierre ici et ce qu'elle signifie... Ce sera un mauvais point pour l'équipe. D'ailleurs, ils ont plutôt intérêt à laisser sauter la bombe, après tout... en ayant récupéré le naquada.

PARTIE 4 : Les services secrets.

Cet épisode se passe alors que l'équipe est à l'hôtel. Suite au carnage, des membres du bureau des services secrets israéliens insistent pour savoir la cause de leur venue, en leur révélant au passage qu'ils se doutent qu'ils ne sont pas des scientifiques. La menace de l'incident diplomatique suffit à les calmer.... Mais ils ne lâchent plus les membres de l'équipe par la suite (voiture noire, vitre teintée, ...) Ils savent faire parler les gens sous la menace, et prennent souvent leurs victimes lorsqu'elles sont seules dans leur chambre, en grand nombre.

PARTIE 5 : le temple

Il faudra bien qu'à un moment l'équipe se dirige vers le temple et commence à le fouiller...

Voici ce qu'il s'y passe.

Tout d'abord, rien. Les membres de l'équipe peuvent fouiller tranquillement et voir qu'il s'agit d'un temple aux murs couverts d'arabesque et parfois de tags en latin, puis ils découvrent la salle du fond, elle encore recouverte. Les murs font deux bons mètres de haut et tout le début du temple est à ciel ouvert. Quand les membres de l'équipe SG commencent à s'enfoncer dans le temple pour fouiller, arrive en trombe un petit van aux couleurs orangées. Il fait un dérapage devant le temple, dans le sable, et des hommes armés, 8, habillés comme des palestiniens en sortent. Ils tirent tout de suite sur les membres de l'équipe s'ils les repèrent, sinon ils avancent vers le temple, alors que deux d'entre eux portent un engin explosif à bout de bras.

Dès qu'ils aperçoivent qu'ils ont face à eux des américains, ils laissent tomber leurs armes et sortent des zak Goa'uld. Ils souhaitent faire prisonnier les agents du SGC. Les membres de l'équipe se voient donc obligés de se replier dans le temple temps les tirs sont nourris.

Ils devraient notamment se retrouver enfermer dans la salle du fond... Qui est une salle d'anneaux de transfert. La commande se trouve dans une représentation du christ tendant les mains, sur le mur. Les anneaux sont au centre de la pièce...

Les Membres de l'équipe devraient les trouver après une recherche intense, alors que l'ennemi fait feu de toute part...

Les anneaux les transportent à bord d'un vaisseau Goa'uld, situé sous terre. S'ils pensent à regarder le GPS, ils verront que le vaisseau se trouve sous le mont Sinai. C'est un vaisseau un peu particulier, l'équivalent d'un vaisseau-mère version soft mais il n'a plus d'énergie pour se propulser. On pourrait croire à un vaisseau Goa'uld classique, mais là tout est blanc, et la technologie ne semble pas la même. Après une rapide inspection, ils découvriront le poste de pilotage où traînent les squelettes de 6 humains. On ne peut pas dire d'où ils viennent, mais ils semblent vêtus de toges et porter des armes bizarres à leur côté. Normalement SG-X devrait s'en emparer...

En fait, il s'agit d'armes de point à ondes phoniques qui choquent l'adversaire. Au bout de quatre coups l'opposant est sourd, au bout de six son cœur lâche à cause des vibrations.

La salle ne contient rien d'autre, si ce n'est un livre antique en latin posé dans une cage de verre. Il suffit d'appuyer sur le bon bouton pour ouvrir la cloche de verre et se saisir du bouquin. Une inspection poussée du technicien permettra de découvrir que le vaisseau est pour l'instant immobilisé au sol.

Après un quart d'heure, les ennemis passent les anneaux... avec leur bombe enclenchée. Il n'est pas possible de la désamorcer. En fait, il s'agit de membres du N.I.D.

Le combat devrait tourner en faveur de l'équipe (a eux de décider de ce qu'ils font des membres du N.I.D., en sachant que de toute façon ils ne se laisseront pas rapporter au SGC....)

Les membres de SG-X devraient raisonnablement fuir du vaisseau par les anneaux avant qu'il

N'explode..... La mission s'achève sur ce constat, alors que l'équipe quitte l'Israël pour se rendre au SGC avec les précieux documents qu'elle est parvenue à récupérer.

Il se peut qu'il leur manque une part :

- La photo : elle apparaît dans le journal les jours qui suivent
- Le livre : il saute avec le vaisseau



Scénario deux : L'ennemi de l'intérieur

Par fendragon

VOYAGE A LA MER

Le SGC est calme en ce jour du 18 novembre 2002 et pour cause toutes les unités SG sont en mission sur diverses planètes, à l'exception toutefois de SG1/A, l'unité des PJ. Arrive alors un message de la Tok'Ra par l'intermédiaire de Linoor de JaïKur, un de ses membres. Sur la planète PX 206.4, qui est devenue une immensité liquide suite à un cataclysme planétaire une porte des étoiles aurait été mise en marche. Or cela semblait impossible qu'une quelconque vie humaine ait pu survivre dans de telles conditions. Comme d'habitude les Tok'Ra ne veulent pas se « mouiller » et demandent à Hammond de juste faire une petite reconnaissance du terrain avant qu'ils n'envoient des troupes pour sauver ou exterminer ce qui reste.

Le général donne son accord, un peu à contrecœur tout de même car il faut envoyer les jeunes recrues dans une mission pas aussi facile que ne voudrait le faire croire les Tok'Ra.

Les chevrons sont enclenchés, le vortex est ouvert en direction de PX 206.4 et le sous-marin de poche d'exploration est envoyé. Une à deux secondes après les images apparaissent. Les personnels présents peuvent voir une immensité liquide d'un vert tirant sur le noir, des étranges êtres aquatiques nagent tous plus monstrueux les uns que les autres. A une centaine de mètres de la Porte, on peut apercevoir une construction visiblement humaine dont les fenêtres en forme de larmes diffusent une luminosité artificielle.

Juste avant que le portail inter-dimensionnel ne se referme, ceux qui ont les yeux sur les moniteurs peuvent distinctement voir un mouvement. Une silhouette assurément humaine vient de passer devant une des fenêtres.

A la réouverture du vortex, les images ne parviennent plus au SGC. Le sous-marin de poche a dû tomber sous les mâchoires d'un des monstres aquatiques. Il faut se lancer dans le grand bain ! Les membres du SG1/A sont équipés de combinaisons aquatiques qui peuvent résister aux fortes pressions et leurs ZAT à la main les courageux voyageurs inter-dimensionnels se jettent à l'eau. Après un ou deux combats épiques contre des monstres aquatiques aussi bien équipés en tentacules qu'en dents bien aiguisées, le SG1/A retrouve les traces du sous-marin de poche. Ils découvrent rapidement que ce dernier n'est pas tombé sous les crocs d'un habitant des profondeurs mais a bel et bien été carbonisé par un jet d'énergie venant sans conteste de la construction qu'ils voient clairement dans le lointain. Bien évidemment les communications avec cette base sous-marine restent nulles et il faut trouver un moyen de se faire voir, entendre et comprendre des rescapés sans attirer le feu de leurs lasers. Le plus simple semble être de se présenter à une des fenêtres et de parler par signes à la première personne qui se montrera. Attention toutefois au temps qui passe, les PJ n'ont qu'une heure d'oxygène et les combats ainsi que la recherche du sous-marin ont pris beaucoup de temps.

Rien n'empêche de revenir au SGC et de repartir ensuite. La dématérialisation à l'intérieur du vortex empêche tous les incidents de décompression !!!

NEUF KHOOMS ET DEUX MILIAH

Une fois que les PJ se sont annoncés aux habitants de la base, la découverte du sas d'entrée est une formalité et son ouverture facilitée par les rescapés. C'est avec une émotion certaine que les membres du SG sont accueillis par neuf personnes. Squelettiques, hâves et dépenaillées les neuf expliquent qu'ils faisaient partie d'une expédition sous marine partie trois jours avant que ce qu'ils supposent être une immense

météorite ne vienne percuter la surface terrestre. Les savants pensent que leur planète, Khoruul, a basculé sur son axe, entraînant un dérèglement météorologique et une rapide fonte des pôles. Le niveau de la mer a du monter d'environ une quarantaine de mètres. Ceux qui n'ont pas péri sous les cendres et les scories dues à l'impact météoritique sont morts noyés. Eux ont survécu grâce à une chance incroyable et au fait de se trouver à une grande profondeur. En fait ils faisaient partie d'un vaste programme de diverses équipes chargés d'étudier la Porte des Etoiles présente sur leur monde et découverte il y a plus de vingt ans. A force d'études les savants avaient réussi à percer à jour son fonctionnement mais la catastrophe est arrivée trop tôt et n'a pu permettre un exode. D'ailleurs les Khooms ne connaissaient pas les coordonnées d'une autre planète. Si les PJ les interrogent sur l'ouverture qui les a fait venir ici les rescapés leur expliquent que l'un des leurs s'est sacrifié pour tenter de démontrer que sa théorie était la bonne, à savoir que l'on pouvait ouvrir la porte sur une autre planète. Comme les vivres se font de plus en plus rares (les Khooms sont enfermés depuis deux ans et demi dans cette base), JorKlud a préféré tenter une expérience plutôt que de mourir à petit feu. Son sacrifice n'a pas été vain puisqu'il a amené les sauveurs.

Le sauvetage s'organise assez facilement, pas besoin de la Tok'Ra pour neuf personnes et deux Miliiah, deux animaux de compagnie. Un sous-marin de poche et une dizaine de navettes permettent de ramener tout ce petit monde au SGC. Les rescapés se jettent sur la nourriture avec voracité et sont mis en quarantaine. Les tests médicaux les découvrent dans un état d'épuisement physique et moral avancés. D'ailleurs, un des animaux de compagnie n'a pas résisté au voyage. Il est retrouvé mort au pied du lit de son maître le lendemain matin de l'arrivée des extra-terrestres. Tout le monde est bien triste !

ALERTE !

Et dans le hurlement si familier des sirènes d'alerte, l'équipe SG1 revient d'une de leurs missions (qui sont filmées elles !). A peine est-il sorti du vortex que Teal'c prend sa tête des mauvais jours. Il ressent une angoisse profonde et regarde tout le monde avec un air on ne peut plus inquiet. D'ailleurs, il semble que Samantha ressente les mêmes symptômes de danger. Que se passe-t-il ? Les deux s'approchent de Hammond et parlent à mots couverts. Auraient-ils découvert un vaste complot ? Tout à coup, sur un ordre du général, l'alarme est déclenchée et les portes se ferment. Tout la base est mise en quarantaine. Les deux compères de SG1 ont détecté une présence Goa'uld grâce à la larve de Teal'c et aussi au reste de Jolynar présents dans Samantha. Il faut le retrouver et vite.

La mort du Miliiah devrait mettre la puce à l'oreille des PJ. Pourquoi l'un des deux aurait survécu et pas l'autre ? C'est justement au moment où l'on allait procéder aux examens médicaux que l'animal est mort ! Bizarre !

SG1 étant prise dans de difficiles négociations avec les Nox, Hammond demande à SG1/A de poursuivre l'enquête au plus vite et de ramener (plutôt mort que vif) le Goa'uld. Commencent alors les investigations des PJ. Un des cuisiniers manque à l'appel, tiens mais n'était-ce pas celui qui était en charge de nourrir le Miliiah ? On retrouve son corps peu après. Il est mort. A priori, il a été électrocuté alors qu'il aurait tenté d'installer une dérivation qui aurait coupé toute l'électricité dans la base à l'exception du Poste de Contrôle de la Porte. Il est clair à présent qu'un parasite a infiltré la base...

La seule solution consiste à faire venir la Tok'Ra pour leur demander de l'aide. Eux seuls ont le pouvoir de détecter facilement un de leurs « semblables ». SG1/A est envoyée en ambassade pour avoir de l'aide. Bien entendu ces derniers rechignent à venir pour régler un problème aussi bénin. Aux PJ de négocier au mieux avec leurs « alliés » pour qu'ils dépêchent un ou plusieurs émissaires. Si la négociation se termine bien les PJ reviennent sur Terre accompagnée de trois Tok'Ra. Ces derniers se séparent et commencent à fouiller la base. Très rapidement l'un des Tok'Ra (Celui-là même que le MJ a pris soin de laisser seul !!) retrouve le Goa'uld et l'extermine sans autre forme de procès ! Il ramène le corps de l'ennemi au général Hammond. Tout est bien qui finit bien...

L'ESPION QUI VENAIT DU FROID

Trois jours plus tard. Une mystérieuse épidémie se propage dans les rangs des extra-terrestres qu'ont ramené SG1/A. Les Khooms dépérissent, une sorte de lèpre verte commence à les recouvrir et leur corps commence à se liquéfier. Au bout de cinq jours de maladie et malgré les efforts du docteur Frazer, ils meurent tous. D'ailleurs en y regardant mieux on peut s'apercevoir que les extra-terrestres ne ressemblent plus à des humains mais beaucoup plus à des Milliah de grosse taille. Il faut encore six jours d'examen pour que Frazer découvre que ces pauvres animaux ont subi un traitement génétique visant à les transformer. Il semble même que ce traitement aurait dû être définitif mais qu'une bactérie présente dans l'air a fait capoter l'expérience.

Tout est en place à présent. SG1/A ou plus vraisemblablement le général Hammond comprend qu'il ne se fait infiltrer que pour couvrir une infiltration plus importante. Un Goa'uld chez la Tok'Ra est beaucoup plus important que sur Terre. Après tout, les Terriens ne sont que de pitoyables créatures, si chétives et si peu intelligentes !!! Il faut prévenir les alliés ! Mais comment faire pour ne pas donner l'alerte à l'ennemi ? Hammond décide d'envoyer SG1/A chez les Tok'Ra comme une ambassade pour une énième demande d'aide et d'alliance à 100%. C'est Linoor de JaïKur qui reçoit les PJ, mais il est toujours accompagné du Tok'Ra qui a éliminé le Goa'uld sur Terre. Ce dernier, Talimor de Benshu, fait tout pour suivre les PJ, les interrogeant sur leur présence ici, les pressant de questions. En fait, il essaie même de les renvoyer sur Terre où, dit-il, ils seront plus utiles qu'à rester dans les jambes de la Tok'Ra. Aux PJ de négocier une audience avec la Reine Tok'Ra pour expliquer leur cas.

LA SOLUTION FINALE

Tout à coup, l'alarme se met à sonner. Un vaisseau Tok'Ra a été volé. La chasse s'organise et les PJ sont conviés à bord de divers chasseurs. Curieusement les Tok'Ra sont relativement maladroits pour tirer. Ils font tout leur possible pour éviter soigneusement de détruire le vaisseau qui leur a été dérobé et dont on a pu savoir qu'ils contenaient deux « personnes ».

Les PJ ne sont pas autorisés à se servir des canons lasers des chasseurs. Au bout d'une poursuite effrénée les Tok'Ra abandonnent car un vaisseau Goa'uld vient de surgir de l'hyperespace pour récupérer la navette en fuite. C'est maintenant aux PJ de fuir face à l'ennemi qui, lui, ne fait rien pour ne pas toucher au but !

Si SG1/A se sort sain et sauf de cette poursuite et réussissent à rejoindre la base secrète de la Tok'Ra tout leur est expliqué. Ce sont les Tok'Ra qui ont monté toute cette opération. Ce sont eux qui ont transformé génétiquement les Milliah adultes pour en faire des « humains » acceptables. Ce sont eux qui ont placé ces Milliah dans une de leur ancienne base. Ce sont eux qui ont incité le SGC à « récupérer » les Milliah, etc... Tout ceci afin de ramener un des leurs à la base pour le faire passer aux yeux d'un Goa'uld infiltré chez eux et qu'ils avaient démasqué, pour un espion Goa'uld ayant découvert sur Terre un plan de destruction massif des Goa'uld encore vivants.

Bien évidemment, les Terriens vont redevenir la cible privilégiée des Goa'uld, mais il fallait ça pour que la Tok'Ra se fasse un peu oublier et puisse prendre le temps de se fabriquer une nouvelle base car la dernière est maintenant connue de leurs ennemis.

Cela devrait donner à réfléchir sur les qualités de franchise, d'abnégation et surtout de sentiment de supériorité que possèdent les Tok'Ra. Jusqu'à quel point les Terriens peuvent-ils faire confiance à leurs « alliés » ? Le débriefing avec Hammond devrait être riche en enseignements !!!

Scénario trois : L'enchanteur de la mer rouge

VACANCES STUDIEUSES

Les membres de SG1/A sont en vacances... C'est tellement rare que cela vaut le coup d'être signalé... Chacun selon ses goûts s'est concocté un programme. Un des PJ a décidé de retourner aux sources de ses ancêtres. Il est donc parti pour un voyage de quinze jours en Angleterre. Le cercle de Stonehege, le mur d'Hadrien, les brumes d'Ecosse et un dernier détour par la Tour de Londres.

Mais une découverte va changer le cours de ces vacances. Alors que le PJ se promène au milieu du site mégalithique en sentant toute la magie qui s'en dégage, il se tord la cheville. La fulgurance de la douleur l'oblige à s'asseoir pour récupérer un petit peu. Alors qu'il reprend peu à peu ses esprits son œil est attiré par un dessin gravé dans la pierre et à moitié caché par la mousse. La curiosité est plus forte que le respect des vieilles pierres. D'un ongle sûr le PJ commence à gratter le mégalithe et, stupéfait, découvre sous la mousse un cercle dessiné avec à l'extérieur sept signes gravés... La coïncidence est trop forte !

Le problème est qu'il y a là des quantités de touristes qui pourrait se demander ce qu'un américain moyen fait là à gratter les pierres d'un monument historique anglais. Quand on fait partie du SGC, il faut mieux éviter d'avoir à répondre aux questions un peu trop directes.

Le PJ revient donc de nuit avec si possible un calque qu'il pose sur la vieille pierre, histoire de recopier le dessin. Il lui faudra toute la discrétion possible, le lieu étant gardé.

Le retour au SGC se fait plus tôt que prévu et dans l'avion notre PJ peut étudier le dessin qu'il a recopié avec plus d'attention. Il pense avoir les coordonnées d'une nouvelle planète...



Cela devrait lui sembler bizarre. En effet, cet alignement lui semble inconnu et ne fait pas partie des planètes déjà recensées.

L'arrivée à Cheyenne Mountain est tout à fait tranquille et le général Hammond semble surpris de voir revenir le PJ aussi tôt. Mais les explications fournies par le PJ sont suffisantes pour faire revenir les PJ de vacances (Certains d'entre eux ne vont pas en être très contents d'ailleurs !!! A part un Jaffa potentiel bien sûr).

La sirène se met en route, la roue tourne, les chevrons s'enclenchent un à un et le vortex se matérialise. La caméra est envoyée et un magnifique désert de sable orangé se dévoile sous la clarté de deux soleils jumeaux, un bleu et un bleu-vert. Dans le lointain, dans ce qui semble être une forêt se dresse un château de style médiéval avec autour des fermes. On se croirait au Moyen-Age en Angleterre. Il faut y aller voir.

ET ENFIN VOIR UNE LEGENDE

Les PJ « passent » de l'autre côté... A peine se sont-ils postés en ordre de combat qu'ils peuvent entendre le SGC leur annoncer que le technicien en charge de la maintenance informatique de la Porte a détecté un problème de court-circuit. La base demande aux PJ de rouvrir la Porte de leur côté pour voir si tout fonctionne comme il faut. Au bout de quelques instants le SG1/A doit se rendre à l'évidence une surcharge énergétique empêche la réouverture de la Porte. Il faut des jets très difficiles en Programmation et en

Technologie Goa'uld réussis pour pouvoir trouver d'où vient la panne et comprendre qu'il y a eu un sabotage. Les PJ comprennent qu'ils sont, pour l'instant bloqués sur cette planète. Tout à coup, ils peuvent apercevoir dans le lointain des hommes perchés sur ce qui pourrait passer pour des chevaux.

Au bout de quelques minutes, les autochtones arrivent. Quelle n'est pas la surprise des PJ de voir que les hommes, perchés sur des animaux à six pattes ressemblant de loin à des chevaux mais couverts d'écailles, sont vêtus d'une armure et portent au côté des épées, des masses d'armes et autres joyeusetés moyenâgeuses.

Les nouveaux arrivants attaquent immédiatement. Malheureusement pour eux, cinq chevaliers, même expérimentés, ne peuvent rien face à des soldats du SGC très entraînés. Le combat s'achève rapidement mais les chevaliers ne semblent pas surpris de s'être fait maîtriser aussi facilement. On peut sentir qu'ils ne sont battus que parce qu'on les y avait obligé. Comme si ils se savaient perdus d'avance. Cela devrait permettre aux SG1/A de se montrer magnanime et de laisser saufs ceux qui les ont combattu pour pouvoir en apprendre un peu plus sur eux. Leur langue est un anglais assez archaïque mais suffisamment compréhensible pour que les PJ puissent communiquer.

Les chevaliers vaincus se présentent et celui qui semble être le chef prend la parole : « Etrangers, fils des Dieux anciens, vous nous avez vaincu de manière loyale même si vos armes nous sont étranges et que vous ne combattez pas selon nos règles. Pour vous prouver que nous acceptons notre défaite nous vous conduisons céans à notre roi. »

Le voyage jusqu'au château se passe sans encombre et mais si les membres du SGC essaient d'interroger leurs compagnons de route, ces derniers ne répondent pas. Tout en chevauchant les « chouals » et en devisant gentiment entre eux sous la garde des chevaliers assez peu prolixes, le groupe s'approche de l'imposant château. Les gardes accueillent les étrangers avec autant de défiance que de respect (voire un peu de peur). Les membres du SG sont amenés jusqu'à une terrasse où un homme barbu les reçoit. Il est vêtu avec recherche d'une espèce de robe de brocart bordeaux, au col et aux manches entourées d'hermine. Son épée de parade brille des mille feux de gemmes précieuses. Il s'incline devant les PJ et se présente aussitôt : « Je suis le Roi Arthur, fils de Uther Pendragon, Gardien du cercle de Merlin et Grand Chevalier de la Table ». Les membres du SG1/A sont pour le moins complètement ébahis. Déjà remonter le temps grâce à la Porte des Etoiles est pratiquement impossible mais rencontrer une légende et en plus vivante, cela frise l'inconcevable !!!

Les questions du SG1/A se mettent à fuser. Mais comment est-ce possible ? D'où vient-il ? ...Le roi se concentre et se met à raconter la Légende. Il la tient de son père qui la tenait de son père. La mission la plus importante du roi est de connaître et d'apprendre la Légende à tous ses héritiers mâles. Il entre comme dans un transe hypnotique et lentement entame son récit : « Il y a des siècles un homme nommé Moïsis (L'un des fils d'Isis en égyptien antique !) a été banni de la planète appelée Tau'Ri par ses pairs. Moïsis que l'on appelait le Malin car il était très malin s'endormit dans un sarcophage magique pour mille ans en attendant de se faire oublier. » Le roi reprend un peu son souffle et, d'un voix qui s'anime un peu reprend son histoire : « Moïsis le Magicien se réveilla et entreprit un long voyage. Au bout de quelques temps il arriva dans une île appelée Britanie. Là ses pouvoirs firent merveille. Il était immortel, il pouvait ériger une barrière infranchissable autour de lui, il pouvait prendre un voix terrible qui faisait peur à ses ennemis, ses yeux pouvaient subitement devenir luminescents et sa main pouvait tuer à distance. C'était un Magicien si terrible que mêmes les prêtres en avaient peur. Mais un jour ses pairs le retrouvèrent et le Malin voulut s'enfuir, Il prit des hommes et des femmes de Britanie pour les emmener dans une boîte étrange qui volait comme un oiseau. Après un long voyage, les survivants ont débarqué dans une forêt complètement étrange aux arbres bleus et au ciel jaune. Là Marlin a fait passer les survivants dans une espèce de Cercle pour atterrir ici. Ils étaient environ mille et étaient les esclaves du Malin. Alors que tout le monde vieillissait, le temps ne semblait avoir aucune prise sur le magicien. Il a fait construire ce château à l'exacte réplique de celui qu'il avait en Britanie qu'il appelait Kamlo et vivait là à attendre. Puis un jour, il disparut laissant le message que si des intrus venaient, Il serait toujours là pour protéger ses enfants. Un jour,

d'étranges hommes-animaux ont débarqué par le Cercle et un Oiseau de Feu les a anéantis. »

Le roi ouvre alors les yeux et avec un sourire regarde les membres du SG1/A et ajoute : « Et maintenant, vous qui aviez vaincu par la trahison les Chevaliers de l'Anneau allaient connaître la fureur du Magicien. » Et avec une rapidité que ne laissait pas supposer sa corpulence il disparaît par une porte dérobée qui avait échappé à l'œil, pourtant averti, des PJ. Avant qu'ils n'aient pu réagir, ils voient arriver droit sur eux un chasseur Goa'uld qui les arrose de ses batteries laser. Ce n'est pas avec leurs pauvres armes et en étant complètement à découvert sur la terrasse que les PJ peuvent résister longtemps. Courageusement, ils meurent les uns après les autres.

RENAISSANCE

Les PJ se réveillent dans une pièce où trône un sarcophage Goa'uld. Leurs armes ont disparu et ils comprennent alors qu'on les a ressuscité. Pourquoi ? Très vite, les membres du SG1/A se rendent compte qu'ils sont prisonniers. Il faut un jet très difficile en Technologie Goa'uld réussi pour ouvrir la porte de la geôle. Mais c'est inutile car bientôt la porte s'ouvre sur un homme à la barbe blanche, vêtu avec recherche mais sans fioritures. Ses yeux luisent intensément et sa voix est caractéristique d'un Goa'uld quand elle déclare : « Qui êtes vous étrangers ? Que voulez-vous ? Répondez ou mourrez ! » Sa main se tend alors vers les PJ en tenant un Zak'n'tel et le bouclier ultra-violet branché. Les membres du SG1/A devraient plutôt parlementer avec le nouvel arrivant que d'essayer de le neutraliser sans armes. Les présentations se font et le Goa'uld déclare : « Je suis celui qu'on appelle Moïsis le Malin. Fils d'Isis. Je suis las de combattre, de dominer et d'asservir les peuples. Exilé de Tau'Ri, banni pour trahison et maintenant Protecteur de la nouvelle Britanie. Vous déclarez être venus ici en paix, mais les coordonnées de Britanie ne peuvent être connues de personne alors comment et pourquoi êtes vous là ? »

Les PJ expliquent comment ils ont trouvé les coordonnées de la planète par hasard gravées sur une pierre et ils ne sont là qu'en mission d'exploration et ils ne comprennent pas que leur hôte n'agisse pas comme tous les Goa'uld qu'ils connaissent. Moïsis raconte alors sa longue histoire.

UN PEU D'HISTOIRE

La naissance de Moïsis a eu lieu en Egypte il y a des millénaires, mais au bout de quelques années les batailles incessantes et intestines entre Goa'uld l'ont lassé. Il a voulu quitter ses congénères et a pour cela profité de l'exode organisé par les adeptes d'une nouvelle religion. Il a été connu sous le nom de Moïse. Mais ses congénères ont réussi à le retrouver quelques trente ans après. Il a dû fuir à nouveau et il ne pouvait revenir en Egypte où il savait que la Porte des Etoiles se trouvait enterrée suite à une révolte des Egyptiens. Il est parti jusqu'à une île la plus lointaine possible en prenant soin d'emporter son sarcophage. Il s'est endormi pendant quatre mille ans pour se faire oublier. A son réveil il s'est lié d'amitié avec le roi local et l'a protégé de ses ennemis. Les autochtones, ayant mal compris son surnom de Malin, le nommèrent Merlin.

Des années passent mais ses ennemis ne l'avaient pas oublié. Alors Moïsis décida de fuir une fois pour toute. Il se fit passer pour à jamais enfermé dans une prison magique dont nul ne pouvait le délivrer si ce n'est la fin des temps. Il réussit à retourner en Egypte mais pour s'apercevoir que Râ avait été vaincu par une révolte de ses esclaves. Moïsis était un des rares à savoir qu'il existait une seconde Porte. Grâce à un vaisseau qu'il savait caché dans le désert, il put se rendre en Antarctique. De là il partit pour cette planète qu'il nomma Britanie en souvenir du roi qui l'avait accueilli. Plusieurs voyages discrets lui permirent de récupérer des humains. Loin d'en faire des esclaves, il s'en fit des amis et les protégea des rares incursions Goa'uld mais qui se font de plus en plus fréquentes depuis quelques temps. Pour contrer les Jaffas, Moïsis a créé ce qu'il appelle des Ankhnaouts (Instruments Vengeurs du Ankh). Les Ankhnaouts sont les clones d'un guerrier humain particulièrement sauvage et très doué pour combattre que Moïsis a un peu « amélioré » génétiquement.

NOUVEL ARCHETYPE ET NOUVELLE ALARME

A ces mots, et semblant surgir de l'ombre sans un bruit, se présente un nouvel arrivant. L'homme, dont les muscles roulent sous la peau, est équipé de la lance Goa'uld. Sa démarche féline et ses yeux toujours aux aguets prouvent, s'il en est, que c'est un combattant.

Sur son front est tatoué le signe du Ankh. Avec un sourire complice Moïsis dit alors : « Je vous présente... Lancelot. Vous n'avez rien à craindre de lui si vos intentions sont justes. »

Tout à coup une alarme se met à sonner et les PJ peuvent voir Moïsis devenir assez nerveux en consultant ses écrans. Un détachement de douze Jaffas vient d'apparaître à la Porte des Etoiles. En armes et très méfiants, ces derniers se mettent en position de combat. Ils sont équipés de leurs lances et semblent attendre un ennemi potentiel. Moïsis ne veut pas envoyer son chasseur car il risque de ne pas résister aux tirs des lances Goa'uld. Il laisse entendre qu'il aimerait que les Jaffas s'éloignent au maximum de la Porte pour qu'il puisse s'enfuir en toute tranquillité. Il a préparé son départ depuis que les raids sont devenus plus nombreux et il est maintenant prêt à partir avec ses amis pour une nouvelle Britanie. Aux PJ de se proposer pour une opération de « déjaffamination ». Un bref moment d'émotion se produit quand Moïsis serre dans ses bras le musculeux guerrier car bien évidemment Lancelot accompagne les terriens qui vont pouvoir voir de leurs yeux les qualités guerrières du garde du corps du vieux Goa'uld. Avant de partir Moïsis s'approche de ses ordinateurs et procède à quelques manipulations lui permettant de remettre en état le dispositif de départ de la Porte. Il n'a jamais pu réussir à bloquer le système d'arrivée, seulement le système dans le sens du départ. Ses Ankhnaouts ont toujours réussi à éliminer les Jaffas et comme ces derniers ne pouvaient s'enfuir et prévenir leurs maîtres, la réputation de cette planète devait faire suffisamment peur aux Grands-Maîtres Goa'uld pour éviter qu'ils n'envoient des troupes trop nombreuses.

Sur les écrans les PJ peuvent voir que les Jaffas se sont séparés en deux groupes distincts. Curieusement ils ne se dirigent pas vers le château mais marchent en faisant des cercles de plus en plus grands, sans doute à la recherche de traces ou d'indices.

Les PJ montent quelques embuscades où leur tactique allié au sens du combat de Lancelot permettent une plus ou moins rapide élimination des Jaffas selon les capacités des joueurs à combattre.

Alors que le combat fait rage entre les membres du SG et les quelques Jaffas qui restent, on peut entendre le son caractéristique de la Porte qui se met en route vers une destination inconnue. Une fois encore Moïsis voit se profiler le chemin de l'exil, mais il sait à présent qu'il n'est plus seul dans son combat contre les Goa'uld.

Quand les membres du SG1/A se présentent à la Porte pour un retour sur Terre, ils peuvent constater que trois Ankhnaouts sont là à attendre. Ils expliquent aux PJ que le château va être détruit dans quelques heures avec une bombe au Naquadah. Les radiations qui vont en résulter feront de cette planète une plaine stérile et dangereuse, même pour les Goa'uld, pendant une cinquantaine d'années. Il faut donc partir au plus vite et rejoindre la Terre ; les quatre Ankhnaouts sont l'ultime cadeau de Moïsis aux terriens. L'un des quatre tend alors au chef de groupe une plaquette sur laquelle est inscrit une phrase : « Quand le Chasseur est en plénitude, au Nadir de Celle qui n'a pas connu l'Homme, au Ponant de l'Instrument je suis là dans l'espoir de revoir la Lance de Lumière et les Infimes si braves »

Les membres du SG comprennent alors que le vieux Goa'uld leur a laissé une ultime piste pour le retrouver s'ils le désirent. Suffisamment obscure pour que si elle tombait entre les mains des Maître Goa'uld ils ne puissent retrouver leur vieil ennemi mais quand même assez claire pour qu'une Samantha Carter puisse la décrypter.

LANCELOT L'ANKHNAOUT.

Attributs :

Physique : 5D Agilité : 5D Savoir : 1D

Compétences :

Armes Goa'uld : 3D Arts martiaux : 2D+2 Culture Goa'uld : 1D+1

Les Ankhnaouts sont tous semblables vu qu'ils sont clones. Ils ne portent pas de larves Goa'uld mais sont génétiquement améliorés. Leur seule faiblesse est qu'ils ne vivent pas au-delà de 30 ans. Ce sont des combattants loyaux et redoutables mais pas trop tactiques. Il faut savoir les diriger (Un gros Bill quoi !)

Attention, il n'en existe que quatre sur Terre.

