

L'envol du Serpent à plumes

JOYEUX ANNIVERSAIRE

C'est l'anniversaire du nouveau scientifique de SG1. Tout le monde y va de son petit cadeau. Connaissant ses goûts pour les civilisations anciennes, le docteur Fraiser a lui offert un vieux livre qui était dans sa famille depuis une vingtaine d'années. Ce livre présente des illustrations d'art aztèque et des photos prises à l'intérieur de certaines pyramides Aztèques au milieu du XXème siècle. Quelques jours plus tard, au moment de partir en mission avec le SG1, il montre une des illustrations au général Hammond. Sur une des photos prises à l'intérieur d'une des pyramides, on peut voir distinctement 4 glyphes semblables à ceux que l'on trouve sur le DHD. Cela mériterait une enquête un peu plus approfondie. Retrouver la pyramide est un jeu d'enfant mais retrouver où a été prise la photo est sans doute un peu plus compliqué. Une équipe SG peut se rendre sur place et voir ce qu'il en est, peut-être même aller plus avant si l'équipe trouvait les 7 glyphes donc une destination vers une nouvelle planète...

Le général Hammond convoque donc le SG1/A pour cette petite mission de routine. En civil et sans armes, juste une reconnaissance avec un guide et une recherche sans trop attirer l'attention. En somme faire les touristes!

SOUS LE SOLEIL DE MEXICO

Mexico! Mexiiiiiiiiiiiiiiiiico, sous ton soleil qui chante hiiiiiiiiiiiiiiii. Tu resteras toujours le paradis des gens et de l'amour...

Un des membres du SG se laisse aller à faire du Luis Mariano. Ce que ne semble guère apprécier le guide local. Arturo Gonsalvès est le type même du guide mexicain. Débrouillard, prolix et un peu fataliste. Il connaît très bien cette pyramide mais ne voit pas trop d'où a pu être prise cette photo. Ah! Ces américains toujours à rechercher des trucs impossibles alors qu'ils ont les plus choses sous les yeux. "Mais pas de problème señores! Yé vé vous amener là-bas! Mais yé vous avertit la pyramide elle est à moitié détruite. Et très danzereuse!!"

Après plusieurs heures d'un voyage éprouvant, les membres du SG arrivent sur un vieux site archéologique où l'on peut voir qu'il y avait une pyramide dont la moitié supérieure a disparu suite à l'érosion. Mais une entrée est toujours visible. Les couloirs sont envahis de lianes et la progression est difficile. La machette d'Arturo s'abat régulièrement pour frayer un chemin praticable. De temps en temps, le petit mexicain s'arrête et semble étudier les murs avec beaucoup de circonspection. Il intime alors aux membres du groupe de bien suivre ses pas, de se baisser et autres simagrées. Il semble faire son show pour épater la galerie... Qui n'est pas plus impressionnée que ça, après tout quand vous êtes passé une fois par le "Wyrmhole" d'un pont Einstein-Rosen, plus rien ne peut vous impressionner.

Après deux heures de marche dans les couloirs de la pyramide les membres du SG arrivent à une bifurcation et peuvent enfin apercevoir l'endroit d'où la photo a été prise. Ils s'approchent et découvrent la série de glyphes en entier. Il n'y a pas à se tromper, les dessins sculptés représentent bien une destination Stargate. Arturo est un peu déconfit: "Mais zé né vous comprend pas vous les Américaines! C'est zuste pour ça qué vous êtes venous! Ca né ressemble à rien!" Il s'approche alors des glyphes et commence à en toucher un. La sculpture s'enfonce alors dans le mur et les

membres du SG entendent un léger sifflement. Arturo met la main à sa gorge et tombe à terre, mort. Il a une espèce de fléchette plantée dans le cou.

Là évidemment on découvre deux choses. Un, on a plus de guide et deux, la pyramide est vraiment, vraiment très danzereuse!!! Arturo ne faisait pas un show pour épater, il connaissait son boulot. Les membres du SG arrêtent tout à coup de se marrer et comprennent qu'ils doivent faire le chemin de retour à leurs risques et périls. (Au Surveillant de concocter un petit parcours à la Indiana Jones pour ressortir plus ou moins indemne de la pyramide aztèque.)

P3X 686-C

La sirène hurle, les chevrons s'enclenchent un à un, le vortex se forme, le "Wyrmhole" est créé.

Le général Hammond a donné le feu vert à SG1/A pour poursuivre la mission. Le MALP est envoyé de "l'autre côté". Les analyses sont bonnes.

- Air respirable.
- Température ambiante de 32° C et humidité à 77%.
- Végétation luxuriante et variée.
- Un soleil bleu, énorme et deux lunes violettes apparaissent dans le ciel.
- Dans le lointain, une pyramide se dessine, preuve d'une présence humaine.

Toutes les conditions sont réunies pour que la mission "Exploration et retour d'information" soit une réussite. La routine quoi!

Les membres du SG1/A passent la Porte...

Leur arrivée est passée inaperçue. Il faut dire que le village au pied de la pyramide est assez éloigné de la Porte. Une rapide progression pour s'approcher du village et observer.

Les premières constatations montrent une ville(environ 2-3000 habitants) plutôt qu'un village. Tout a l'air calme. Les habitants vaquent à leurs occupations (culture, fabrication de poteries ou prières...), les gens ont l'air pacifique. Les membres du SG décident alors de se montrer. Leur entrée dans le village est alors annoncée à grands renforts de cris de joie et autres scènes de liesse populaire. "Les Fils des Dieux sont revenus" et de chacun à se prosterner, de se jeter aux pieds des arrivants.

Un peu surpris de l'accueil, le SG1/A tente de démentir et de relever un à un les gens qui les accueillent. Ils ne sont pas des dieux mais simplement des voyageurs...

Au bout de deux jours, les membres du SG ont rencontré les deux personnages principaux de la petite ville. Itzamé Zapec, le roi et Aztan Itcha, le chef religieux. Le premier a expliqué aux terriens ce qu'ils savent de la géographie aux alentours et le second leur a délivré la légende de leur arrivée ici.

Itzamé sait qu'il vivent sur une île assez grande et qu'un continent est visible au loin. Ils n'ont jamais trop cherché à y aller car les techniques maritimes leurs sont inconnues et les rares explorateurs partis, sur des radeaux ou à la nage, ne sont jamais revenus. De plus, la nourriture abonde sur l'île et ils ne sont pas curieux. Aztan, quant à lui, raconte aux membres du SG comment leur Dieu, Quetzacoalt, les a pris en pitié. Après les avoir fait voyager dans le ciel, Il les a fait passer dans une drôle de porte et ils se sont retrouvés sur cette île bénie. Malheureusement, ils n'étaient pas seuls. A cette époque, l'île était encore reliée au continent par une étroite bande de terre et les méchants hommes ont obligés les aztèques à la guerre.

Ces derniers ont fini par gagner et ont détruit la bande de terre pour empêcher aux rares survivants de pouvoir revenir. Maintenant ils sont tranquilles.

PREMIERS INDICES

Au bout de quelques jours d'étude et de farniente, les terriens remarquent quand même que la population locale est composée au moins à 80% d'hommes et que les femmes ne sont pas tout à fait ce qu'on pourrait appeler des beautés.

De plus, aucun des membres du SG n'a pu pénétrer dans la pyramide. Sous prétexte que les voyageurs ne sont pas de leur religion, ils ne peuvent entrer. Voilà qui devrait attirer la curiosité de nos voyageurs terriens.

Une nuit alors que les deux lunes ne sont plus visibles dans le ciel, des gardes font irruption dans la hutte qui abritent les membres du SG1/A. Ils leur intiment l'ordre de ne pas bouger. Une grande cérémonie religieuse doit avoir lieu et les étrangers ne doivent voir ce qui se passe sous aucun prétexte. Toute tentative de rébellion est vouée à l'échec, les terriens dormaient à l'arrivée des gardes et leurs armes ont disparu.

Le lendemain matin, leurs hôtes sont redevenus les gens charmants des autres jours et rendent même leurs armes à l'équipe en expliquant que le grand-prêtre Chuchah Itzaq est terriblement croyant et les nuits où les lunes disparaissent, il fait des sacrifices (oh! Rassurez-vous, pas des sacrifices humains comme le faisait nos ancêtres!!!). Et sur son ordre personne ne doit voir ce qui se passe. Les hommes qui vous ont gardé cette nuit font partie de sa garde personnelle. D'ailleurs nous-même n'essayons jamais de savoir ce qu'il fait car les hommes qui ont essayé nous sont revenu de la pyramide avec l'esprit dérangé et les femmes ne sont, quant à elles, jamais revenues.

Là, si la curiosité des membres du SG1/A n'est pas aiguisée c'est à désespérer!

Un jet très difficile en Perception permet au membre qui réussit de remarquer que la population féminine a notablement augmenté en qualité et en quantité, même si les pauvres filles semblent un peu déboussolées.

La nuit suivante, les terriens décident de visiter la fameuse pyramide.

D'entrée, le SG1/A remarque que la pyramide est la copie conforme de celle visitée à Mexico en beaucoup plus "neuve". Les pièges sont toujours là. Attention aussi à la garde personnelle du grand-prêtre. Le maximum de discrétion s'impose.

LA GRANDE SALLE

Au détour d'un couloir une porte apparaît. Elle est couverte de glyphes Goa'uld pour le moins incompréhensibles et gardée par deux gardes armés de lance Goa'uld. Il est quand même très facile de les éliminer discrètement avant de pénétrer dans la salle.

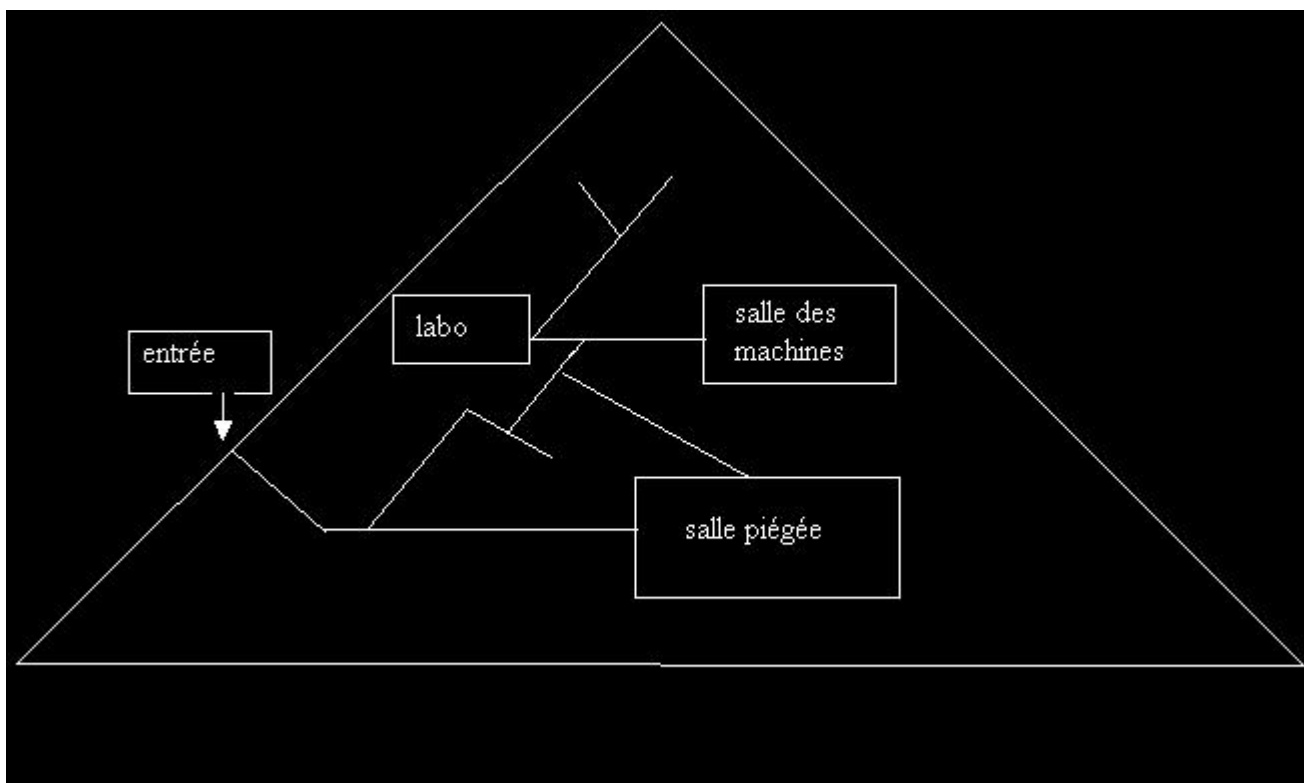
Les deux gardes ne sont pas des Jaffa et semblent avoir été de piètres soldats.

Une fois entrés, les terriens peuvent remarquer du matériel Goa'uld en parfait état de marche. Des écrans, des radars et autres caméras, le tout allumé et permettant de couvrir la totalité du village. Des ordinateurs fonctionnent et vaquent à d'obscures tâches extraterrestres. Chuchah Itzaq est absent, il doit sans doute se reposer de sa nuit.

Après quelques recherches dans ce qui semble être, en définitive, une espèce de laboratoire, les PJ découvrent ce qui pourrait ressembler à un petit DHD mais avec une seule destination.

Ils hésitent à peine avant d'appuyer sur le bouton. A leur surprise des anneaux de transport les téléportent instantanément vers une autre pyramide dans une salle qui est la réplique de celle qu'ils viennent de quitter. A peine arrivés le SG1/A est attaqué par des hommes se tenant cachés dans la salle. Blonds, de type indo-européens et portant des sortes de tuniques en peau, les assillants ne sont pas des combattants

hors-pair et sont vite mis hors de combat par des terriens un peu surpris de la fraîcheur de l'accueil.



La salle des machines est aussi une ancienne armurerie et une prison. La salle piégée est là pour perdre les visiteurs imprudents qui tombent dans des oubliettes.

S'il se trouve un historien dans le groupe, il reconnaît immédiatement des costumes et des armes de vikings. Sinon il faudra un peu plus de temps pour que les membres du SG1/A comprennent à qui ils ont affaire.

Les palabres mènent rapidement les assaillants à comprendre que les nouveaux arrivants ne sont que des voyageurs et qu'ils ne viennent là que pour appréhender la vérité. Après quelques minutes les terriens peuvent approcher le chef du village. Sigurd Le Chauve est assez distant avec les étrangers. Il a de bonnes raisons qu'il ne tarde pas à expliquer.

L'HISTOIRE DE SIGURD

Il y a très longtemps, une importante armada de drakkars a traversé la mer pour explorer le monde et les vikings ont découvert un nouveau continent. Ces hommes sous la conduite d'Erik le Rouge se sont séparés en deux groupes. L'un s'est installé sur une terre hospitalière et le deuxième groupe a continué vers le sud. Son ancêtre a alors rencontré des hommes et des femmes d'une autre race avec laquelle les vikings se sont battus. Alors que tout semblait gagné pour les hommes du Nord, un étrange oiseau de feu s'est abattu sur eux. Ils se sont réveillés des jours plus tard dans un monde complètement étranger avec un soleil et des lunes de couleur bizarre. La légende s'est transmise de bouche à oreille depuis des siècles.

Les PJ devraient alors comprendre que les relations avec leurs "voisins" sont particulièrement tendues mais ils ne savent pas pourquoi. Le feu des questions leur permet de mieux cerner la vérité. A chaque fois que les deux lunes sont absentes du ciel, les anneaux se mettent en route et leurs ennemis héréditaires arrivent pour

enlever des femmes du village de Sigurd. Jusqu'à présent, même en infériorité numérique les assaillants ont toujours eu le dessus et ils ont toujours réussi à enlever une dizaine de femmes à chaque fois. Sigurd pense que les femmes du village sont plus belles et plus apte à enfanter que celles des "dégénérés" d'en face, c'est pour cela qu'ils viennent les chercher.

Cette explication devrait laisser les terriens un peu dubitatifs car ils peuvent se souvenir qu'ils n'ont aperçu aucune femme blonde chez les aztèques. Il se peut évidemment qu'elles aient été cachées par les gardes de Chuchah Itzaq pour échapper à la convoitise des autres membres du village mais l'explication semble légère au vu que même les enfants ne présentent aucune des caractéristiques vikings. Selon les motivations des PJ la suite peut évoluer de différentes façons.

Ø Version plus militaire. Les terriens aident les vikings à prendre leur revanche sur les aztèques et assistent les hommes du Nord dans une escarmouche contre Chuchah Itzaq et ses gardes. S'ils gagnent ils apprennent le fin mot de l'histoire grâce à une espèce de journal intime du grand-prêtre.

Ø Version intermédiaire. Les terriens reviennent en catimini chez les aztèques et tentent une action commando pour éliminer ou interroger Chuchah Itzaq. Selon le cas ils peuvent comprendre le fin mot de l'histoire de la bouche même du grand-prêtre ou de son journal intime.

Ø Version humaniste. Les terriens promettent aux vikings de revenir avec Chuchah Itzaq pour qu'il donne l'explication de ses actes et les vikings le jugeront. Leur arrivée se fait sous le feu des gardes du grand-prêtre. Il faut une fois encore négocier pour arriver à ce que Chuchah Itzaq comprenne que les terriens ne sont pas ses ennemis mais au contraire des humanistes qui veulent la paix entre les peuples. Ils amènent l'aztèque chez les vikings et il raconte son histoire.

CHUCHAH ITZAQ, CELUI QUI REFUSE LE DIEU

Le grand-prêtre (ou son journal selon l'option choisie) raconte alors son histoire. Il a été choisi il y a presque mille ans par Quetzacoatl pour être son grand-prêtre et son serviteur attiré. Il bénéficiait pour cela de la régénération par le sarcophage du dieu. Tout se passait au mieux. Son dieu avait l'apparence d'une femme très belle et était relativement clément. Mais au bout de quelques siècles, Quetzacoatl commença à se lasser de ce corps et s'aperçut que les femmes vikings étaient aussi très belles. Il désira changer de corps et enleva une des blondes femmes du Nord.

Malheureusement, lors du changement de corps, Chuchah assista à l'événement et comprit alors la nature de son dieu. Ecœuré par la forme du Goa'uld, il continua comme si rien n'était mais œuvra en secret pour tenter de le supprimer. Il apprit à se servir des armes et des ordinateurs, il profita de la technologie Goa'uld pour rester en vie le plus longtemps possible et surtout il déroba au fur et à mesure toutes les défenses de son maître. Pendant ce temps il donnait la consigne à ses fidèles de sacrifier les plus belles de leurs filles pour qu'elles n'attirent pas la convoitise du Goa'uld. Il ne voulait pas fomenter une révolte car il savait que les représailles seraient terribles. Mais un jour le monstre disparut. Malgré toutes les recherches entreprises par Chuchah et ses gardes, le Goa'uld resta introuvable. Le grand-prêtre pensa alors qu'il se cachait en attendant de récupérer ses pouvoirs pour éliminer son ancien serviteur.

"Mais pourquoi enlever nos femmes ?" demande alors Sigurd. La réponse est simple. Si le monstre aimait s'incarner dans une belle femme et qu'il n'en trouvait pas chez nous il ne pouvait aller que chez les autres. Chuchah avait remarqué que le monstre changeait de corps à chaque éclipse des deux lunes ce qui se produisait tous les sept ans environ. C'est pour cela que les gardes du grand-prêtre ne venaient qu'à cette période et enlevaient les femmes qu'ils trouvaient pour les examiner. Bien entendu il

fallait les tuer pour voir si le monstre n'était pas à l'intérieur, c'était une nécessité. C'est le meilleur moyen qu'il avait trouvé pour éviter une guerre entre les deux peuples, car s'il avait dévoilé la vérité les aztèques se seraient dépêché de venir exterminer leurs voisins et avec leur supériorité numérique et technologique, il y aurait eu un massacre.

"Mais pourquoi prendre chaque fois une dizaine de femmes et non pas la plus belle?" se demande Sigurd. Une fois encore la réponse est simple. Les canons de beauté pour le monstre et l'aztèque ne sont pas les mêmes. Pour Chuchah, une très belle femme est brune, assez boulotte, avec une forte poitrine et des hanches larges. Toutes ces femmes blondes, grandes et au teint blafard sont toutes des mochetés! Il fallait faire confiance au hasard!

Tous ces conflits depuis des lustres à cause d'une incompréhension sur les canons de la beauté, il y aurait de quoi en rire si un Goa'uld ne traînait pas dans le secteur. Mais est-il encore là? Un minimum de réflexion devrait permettre aux membres du SG de comprendre que Quetzacoatl a du deviner ce que tramait son serviteur quand il s'est retrouvé sans ses armes et ses défenses. Il a préféré fuir et la Porte des Etoiles n'est-elle pas le meilleur moyen pour fuir?

La fête qui suit scelle la réunion des deux peuples et il peut être intéressant de revenir dans un an pour voir les premières naissances de métis...