

L'île du Docteur Mau-Rho

Les membres du SG1/A sont convoqués au QG de Cheyenne Mountain par le général Hammond. Les services secrets de l'armée ont subventionné des recherches archéologiques au Pôle Sud et les données recueillies ont été fructueuses. Un archéologue, le Docteur Aaron J. Lightner, aurait découvert des traces d'une civilisation ancienne avec de curieux signes dessinés et une langue totalement inconnue jusqu'à présent. L'équipe doit donc s'envoler pour le Pôle Sud pour voir si les curieux signes dessinés ont une quelconque correspondance avec de nouvelles coordonnées planétaires.

VOYAGE AU PÔLE

L'équipe se prépare au voyage. Chacun choisit librement son équipement et un avion militaire prend les membres du SG1/A. Une escale en Amérique du Sud pour le ravitaillement et le SG s'apprête à repartir lorsqu'un message de la base arrive. Les communications avec la base polaire ont été brutalement interrompues et pas moyen d'avoir de nouvelles des quinze personnels de la base polaire avancée. Le SG doit se montrer très prudent mais se dépêcher le plus possible pour voir ce qui se passe, les renforts suivront très rapidement. Ne pas prendre de risque et autant que possible, ramener le Docteur Lightner et ce qu'il a découvert.

L'atterrissage se fait près de la station française de la Terre Adélie. La première chose qui saisit les membres du SG1/A, à part le froid, est cette immensité blanche où la luminosité et la glace agresse le regard. Nous sommes en plein mois de juillet et l'hiver fait rage. La température peut descendre à moins 50° C la nuit et il ne fait pas bon de se perdre. Les français sont heureux d'accueillir les américains mais vont quand même se poser quelques questions. Armés et pas trop doués en glaciologie, répondant peu à la curiosité des personnels français, les membres du SG1/A ont de quoi étonner leurs interlocuteurs. La nuit se passe bien, on joue, on boit et on échange des plaisanteries. Attention toutefois à rester dans les limites de la sobriété pour ne pas dévoiler de secrets, même aux alliés. Bien évidemment, toutes les tentatives pour communiquer avec la base américaine restent vaines. Les PJ doivent être dans l'expectative et même un peu stressés.

Départ le lendemain pour la base avancée de recherche archéologique. Les auto-chenilles, des CAT-Challenger rouges, partent de bonne heure sous la conduite de deux conducteurs français. Il faut quand même compter six bonnes heures de voyage durant lesquelles il ne se passe absolument rien mais il convient de faire monter l'angoisse. Laisser les membres du SG apercevoir des choses. Après tout, les mirages existent aussi en Terre Adélie.

L'arrivée à la base américaine se fait sans encombre au bout de six heures. Quelques tentes sont montées là avec une petite centrale électrique mobile. Six soldats sont là mais le Docteur Lightner est absent. Il est dans une grotte qu'il a creusé non loin du camp. Tout est calme et semble aller pour le mieux. Le centre de télécommunication est simplement tombé en panne et Lightner n'a pas eu le temps, ni le loisir de le réparer. Trop occupé par ses découvertes, il ne prend que le temps de manger et retourne à la grotte. Le SG1/A se rend sur place et voit le Docteur qui se trouve prêt d'un sarcophage en train d'étudier les glyphes. Il dit à peine bonjour et ne répond qu'évasivement aux questions, somme toute naturelles, des membres du SG. On a fait repartir les français qui n'ont pas à attendre le bon vouloir des américains mais ont simplement rendu service.

Evidemment les membres du SG vont tenter d'exclure le docteur Lightner pour pouvoir ouvrir le sarcophage en toute tranquillité. Mais ce dernier ne l'entend pas de cette oreille et prétend

même que si les militaires tentent de le spolier de sa découverte extraordinaire, il racontera tous ces événements sur Internet et sa notoriété mondialement reconnue ne pourra pas le faire passer pour un mythomane. Il a compris que ces militaires en savaient plus qu'ils ne voulaient bien le dire et il veut être présent à l'ouverture. Si le général Hammond est contacté, il donne toutes les garanties sur le docteur et donne même l'autorisation de le classer Auburn. Les membres du SG disent au docteur Lightner tout (ou plutôt le peu qu'ils savent sur la technologie Stargate). Il est même décidé, en accord avec la base de Cheyenne Mountain, de ramener le sarcophage, le docteur et les hommes à la base principale du SG.

Le SG1/A se met autour du sarcophage en alerte maximum. Les armes braquées en attendant l'ouverture. Le membre du SG1/A qui a le score le plus élevé en connaissances Goa'uld s'approche. Il appuie sur certains hiéroglyphes et le sarcophage s'ouvre lentement. Le corps à l'intérieur est desséché comme momifié, mais sa robe de lin semble en relatif bon état. Le docteur Lightner semble voir le corps pour la première fois et est tout à fait hypnotisé par ce qu'il découvre (en fait il joue la comédie pour les PJ : à découvrir plus tard !). Lightner se tourne alors vers les membres du SG et leur explique brièvement ce qu'il a découvert. Les hiéroglyphes disent que ce « pharaon » était le maître des pierres vivantes et qu'il vivrait des milliers d'années. Ce pharaon, qui semble s'appeler Mau-Rho, pouvait ressusciter d'entre les morts grâce à son sarcophage. Le docteur est complètement abasourdi de ce qu'il a trouvé. Il lui semble que c'est une technologie extra-terrestre parce que rien de ce qu'il connaît sur Terre ne ressemble à ce genre de choses.

C'est pendant l'explication que l'un des soldats américains tombe, tout à coup, inanimé au sol. Le médecin de l'équipe se rend à son côté pour l'examiner et découvre qu'il est juste évanoui. Mais son corps est rouge et une fièvre importante semble le ronger. Tous les symptômes d'une maladie infectieuse.

17 JUILLET. 9h13 AM

En accord avec la base de Cheyenne Mountain, il est décidé de faire une évacuation sanitaire d'urgence par avion qui arrivera le surlendemain matin vers neuf heures si tout va bien. Les menaces de tempête se sont calmées...

Les membres du SG font venir un avion de l'USAF et préparent une piste d'atterrissage. En attendant le médecin de l'équipe (le docteur Lightner n'étant pas médecin mais docteur en glaciologie et en exo-biologie), découvre plusieurs choses. Le militaire est dans un état de faiblesse incroyable mais toujours vivant. Il a eu une forte poussée de fièvre due à ce qui pourrait ressembler à une maladie virale inconnue d'une grande complexité. Tout le monde s'endort, les soldats montant la garde. Les militaires du groupe SG peuvent se proposer pour monter un tour de garde cela ne leur sera pas refusé.

Le lendemain matin, on continue à préparer la piste pour l'arrivée de l'avion. La fatigue a disparu et les membres du SG se sentent merveilleusement bien, légèrement euphoriques. A part une légère raideur au niveau de la nuque, il leur semble qu'ils seraient capable de faire des choses incroyables.

***Note au MJ :** Durant la nuit, "Lightner" a réussi à "implanter" sur les membres du SG une pierre à chacun. Revenons quelques jours en arrière. Le docteur a trouvé l'ouverture du sarcophage et découvert Mau-Rho le Goa'uld toujours vivant mais sérieusement affaibli par les milliers d'années durant lesquelles il est resté enfermé. Mais l'arrivée de Lightner a tout changé, le Goa'uld s'est aussitôt emparé de son corps et a rapidement analysé la situation. Il fallait maîtriser les militaires au plus vite et attendre les renforts pour partir de ce piège glacé. Il a inoculé les pierres vivantes de Shyrann qu'il gardait avec lui au fond de son sarcophage aux soldats pour les contrôler. Malheureusement pour lui, les pierres de Shyrann*

*mettent environ une semaine pour commencer à faire effet mais ensuite le sujet est malléable aux ordres hypnotiques grâce à un appareil diffusant des ondes sonores, la pierre entrant en résonance avec les ondes diffusées. Mau-Rho a découvert ces pierres il y a un millier d'années sur une planète et après les avoir étudiées à réussi à les "apprivoiser"
La seule chose qu'ignore Mau-Rho c'est qu'un sang AB négatif rejette les pierres de Shyranet que le soldat était de ce groupe sanguin.*

19 JUILLET. 7h19 AM

La piste est prête et l'avion est annoncé. Les membres du SG, Lightner et les soldats embarquent en emmenant tout le matériel dont le sarcophage de Mau-Rho.

Lorsque les militaires arrivent en combinaison et avec tous les ustensiles de décontamination sanitaire, la base ne semble avoir eu nouvelle attaque microbienne. Les militaires qui soulèvent le corps du comateux, ils peuvent remarquer une pierre bleue ressemblant à un saphir. Retour à la base de Cheyenne Mountain. Le Docteur Fraiser effectue toutes les analyses habituelles mais ne décèle aucune anomalie sur toute l'équipe. Le soldat qui est tombé évanoui est toujours dans une espèce de coma mais semble aller pour le mieux. Si le médecin de l'équipe pense à faire analyser la pierre il découvre une espèce vivante à base de silice mais réceptive aux ondes céphaliques. Elles interagissent avec le cerveau humain en semblant distiller des rêves agréables et sont très avides de sel. Elles sont par contre indétectables dans le corps humain, tout du moins le Docteur Fraiser n'en a détecté aucune sur tout le personnel qui est revenu depuis peu du Pôle Sud. *(En fait le docteur Lightner, en passant le premier à la visite, a pris le risque d'implanter le docteur Fraiser et de l'hypnotiser.)*

Le docteur Lightner joue le "tout fou" depuis qu'il est arrivé à Cheyenne Mountain. Les connaissances qu'il acquiert avec une soif inextinguible sont un régal pour les yeux. Il apprend, il apprend et attend le retour de Samantha Carter avec une impatience non dissimulée. Malheureusement le SG1 est parti en mission et ne devrait rentrer que dans plusieurs jours.

23 JUILLET. 1h27 AM

La sirène retentit en pleine nuit, la Porte vient d'être activée... Mais aucune mission n'est prévue pour cette nuit. Qui a pris l'initiative de faire ouvrir la Porte ?

Les membres du SG1/A, encore tout endormis se retrouvent devant la porte blindée de la salle d'embarquement mais cette dernière est bloquée de l'intérieur. Ils entendent les chevrons s'enclencher un à un. Ils se précipitent vers la salle des ordinateurs juste à temps pour voir arriver Hammond qui a l'air aussi étonné qu'eux. Par la baie vitrée, tout ce petit monde peut apercevoir Lightner et les soldats qui étaient avec lui au Pôle passer dans le vortex et disparaître. Lightner et le dernier à passer la Porte mais avant de partir, il se retourne vers la baie vitrée et les yeux brillants et avec la voix de Mau-Rho déclare : "**ANACK KRE SHELL MAU-RHO!! KEL'MAK'TAK'TAU'RI!!! KEL'MAR'TOKEEM!!!**" ([Saluez votre Dieu Mau-Rho!! Tremblez humains! J'aurai ma vengeance](#)). Les soldats qui étaient de garde dans la salle d'embarquement sont allongés sur le sol et sont hors de combat.

La destination est mémorisée par l'ordinateur central et pourra être reprogrammée facilement. Il faut un chalumeau pour ouvrir la porte blindée et pouvoir enfin pénétrer dans la salle d'embarquement. Les gardes ont été éliminés sans aucune mansuétude.

25 JUILLET. 5 h 38 PM

Les coordonnées de la planète qu'a rejoint Lightner sont rentrées, sans trop d'illusions, dans l'ordinateur par le SG1/A. Celui qui s'est appelé Mau-Rho doit s'être ensuite enfui sur une autre planète par la Porte et il sera impossible de le retrouver. Malgré tout le SG se doit d'essayer de trouver des traces qui pourraient mener aux soldats qu'a emmené Mau-Rho avec lui. La sirène retentit, les chevrons sont enclenchés, le wormhole se crée...Le MALP est envoyé par la Porte mais ne décèle aucun danger apparent. PX-B6-589 possède une atmosphère respirable et une végétation assez clairsemée. La Porte est située au milieu d'une immense clairière et n'est pas gardée. Le Général Hammond donne l'autorisation au SG1/A de franchir le vortex.

Les membres du SG arrivent de l'autre côté mais il n'y a rien. La planète est effectivement déserte. Alors que tout semble perdu un des PJ remarque une trace au sol. C'est la marque caractéristique d'une rangers militaire avec à côté un dessin. Un des membres peut déchiffrer les signes dessinés. Il s'agit en fait de sept glyphes stylisés et dessinés du bout de la chaussure et représentant sans doute la destination ultime qu'ont rejoint les soldats et Mau-Rho. Il semblerait qu'un des soldats ait réussi à échapper à l'emprise des pierres.

Si l'équipe pense à utiliser le MALP pour analyser la planète suivante ils peuvent voir ce qui pourrait ressembler à une espèce de château mais absolument pas gardé. Soit Mau-Rho semble sûr de son fait ou alors il pense avoir semé les membres du SG.

L'équipe franchit la Porte et arrive sur la planète de Mau-Rho... Et s'évanouit

35^{ème} JOUR D'HELCANN. 26 STUD 42

Les PJ se réveillent avec un mal au crâne et une sensation bizarre de ne plus être tout à fait eux-mêmes. L'impression est vite confirmée par le fait que lorsqu'ils se regardent entre eux, les membres du SG s'aperçoivent que leurs corps ont évolué vers un mélange mi-homme mi-animal. Leurs yeux jaunes voient plus loin, leurs dents pointues ressemblent à des crocs, leurs nez aplatis présentent des capacités de flair inhabituelles. Bref les membres du SG ne sont plus que des hommes-chat.

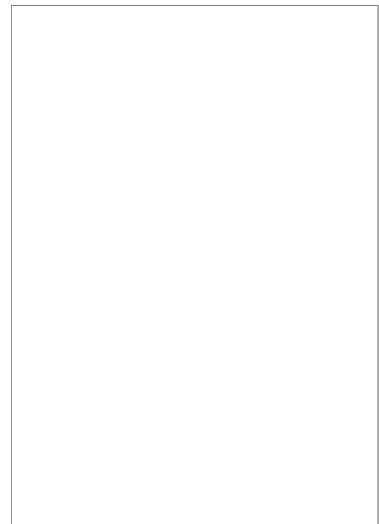
Quelle est cette folie?

Bientôt ils s'aperçoivent qu'ils se trouvent dans une espèce de grotte ressemblant à une prison. Le fait est confirmé par les espèces de détecteurs émettant un faible bourdonnement. Si l'un des PJ essaie de passer, il est automatiquement repoussé par un champ de force. Tout à coup la voix de Mau-Rho se fait entendre:

" Alors, Tau-ri, réveillés? Que dites-vous de mes travaux sur votre patrimoine génétique. Je vous trouve plus... Comment dire... Conforme à la mémoire de Bastet, ma très chère Mère" Son rire emplit alors la salle d'un écho sinistre.

" Il me siéra de vous voir travailler pour moi! Ce ne sera qu'un juste retour des choses. Mon hôte n'a que trop travaillé pour ce pitoyable excrément qu'est la Tau-ri."

Les membres du SG sont atterrés et comprennent vite qu'ils sont à la merci de leur adversaire. Mau-Rho, encore secoué de rire, dit encore: " Vous serez mes gardes personnels. En attendant la création de Jaffas autrement mieux entraîné que vous, vous défendrez le Chaa'paï contre toute agression. Bien sûr vous pouvez refuser... Mais il vous faut savoir que je suis le seul à connaître l'antidote à votre état. Si vous voulez retrouver un jour votre vrai corps il vous

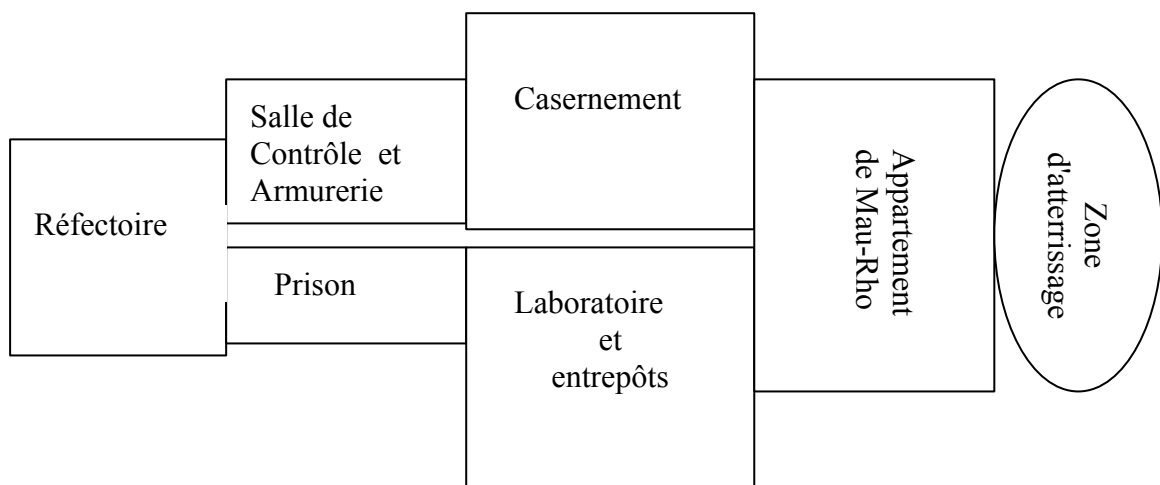


faudra m'obéir. N'essayez pas de mourir, je me ferai un plaisir de vous ressusciter pour prolonger votre calvaire ... Et mon bon plaisir"

38^{ème} JOUR D'HELCAANN. 13 STUD 17

Le bourdonnement s'arrête dans la grotte. Les membres du SG sont libres d'aller et venir dans le repaire du Goa'uld mais ne peuvent sortir à l'extérieur. Mau-Rho ne se montre pas même si sa voix se fait entendre de temps en temps.

Bien évidemment toutes les tentatives de rébellion ou d'évasion sont vouées à l'échec et même sévèrement réprimées. Les membres du SG peuvent apercevoir une fois ou deux Mau-Rho se livrant à d'étranges expériences sur les soldats qu'ils a récupéré sur Terre et emmené avec lui. Mais aucun moyen de pénétrer dans la salle où se trouve le Goa'uld se dernier étant protégé par des champs de force empêchant toute intrusion. (*Voir plan de la base de Mau-Rho*)



2^{ème} JOUR DE KHOHOLCANN. 11 STUD 23

Une alarme retentit dans le complexe... La porte a été activée. " Vite Tau-ri, il est temps de prouver que je ne vous ai pas nourri pour rien. Le Chaa'päi a été violé sans mon ordre. Rendez vous sur place pour combattre mes ennemis. Sinon je ferai exploser le peu de cerveau qui vous reste à l'aide de mon gant de pouvoir. N'essayez pas de m'échapper car si je ne vous fournis pas votre dose quotidienne de drogue le changement que j'ai fait sur vos corps sera définitif. Allez Bast'Naout (*Fils de Bastet, déesse égyptienne à la tête de chat*)... Allez défendre votre Dieu..."

Le SG embarque dans un transport de troupes Goa'uld et rejoignent la Porte des Etoiles. Ce qu'ils y découvrent ne leur laisse pas d'autre alternative que d'attaquer. Quatre monstres insectoïdes beaucoup plus laids qu'eux font de grands gestes menaçants en s'exprimant dans une langue incompréhensible. Les quatre monstres possèdent deux immenses bras et ce qui

pourrait ressembler à leurs mains ont trois tentacules à la place des doigts. Une trompe fait office de bouche et leurs grands yeux noirs sont totalement inexpressifs. Ils semblent avoir des armes étranges. Une espèce de lance pour le plus sombre de peau des quatre et des espèces de tubes noirs pour les trois autres.

Les membres du SG attaquent et les insectoïdes répliquent aussitôt. Le combat est assez inégal. Le SG1/A n'a que ses griffes pour se défendre et les insectoïdes sont bien armés. Par contre, curieusement ils ne semblent pas vouloir éliminer les membres du SG. La bagarre fait rage...

2^{ème} JOUR DE KOHOLCAAN. 11 STUD 67

Un par un les membres du SG sentent une piqûre au niveau d'un de leur bras.

13 AOUT. 19 h 33

Le SG1/A voit les insectoïdes se transformer sous ses yeux. Allongés sur le sol, ils voient le plus sombre des quatre devenir un Teal'c en uniforme et avec un masque à gaz sur le visage. Peu à peu les trois autres insectoïdes se transforment un Colonel O'Neil, un Major Carter et un Daniel Jackson pour le moins assez étonné.

Le plus étonnant pour le SG1/A est de voir que leur corps de chat ont disparu pour redevenir humain à 100%. Le major Carter leur donne alors le fin mot de l'histoire. Grâce au soldat qui se trouvait dans le coma à la base, l'adjoint du Docteur Fraiser et elle ont découvert le fait que le sang AB négatif pouvait "tuer " une Pierre de Shyrran. De là elles ont isolé le facteur déclenchant. Grâce à cela une sorte de vaccin a été mis au point ayant pour but de faire fuir hors du corps d'accueil le corps étranger. Les deux femmes répugnant à tuer un être vivant même aussi différent de nous qu'une Pierre. Le pouvoir hypnotique de la Pierre, sublimé par les expériences de Mau-Rho, était tellement fort que les membres du SG prisonniers croyaient vraiment vivre ce qu'ils voyaient. Le fait d'être des Bast'Naout, le fait de prendre le SG1 pour des monstres, tout cela leur semblait tout à fait réel.

Tout à coup, Samantha leur déclare, en souriant: "Messieurs, en tant que militaire je ne peux rien demander, mais en tant que femme, j'aimerais que vous fassiez votre possible pour cacher au plus vite toutes ces anatomies...". Les membres du SG1/A découvrent alors qu'ils sont nus comme des vers et ont attaqué le mythique SG1 à mains nues en n'utilisant que leurs ongles pour toutes armes...Confusion...

13 AOUT. 20 h 17

Alors Docteur Mau-Rho? Pas de Jaffa et deux équipes du SG aux trousses. Le combat est assez inégal et le perdre semble inéluctable. A moins que les membres du SG laisse la Porte sans surveillance permettant au Goa'uld un repli stratégique. N'est-ce pas comme cela qu'on appelle une fuite éperdue en langage goa'uld?

15 AOUT. 9 h 13

Sortie de l'infirmerie et debriefing.