

L'ENNEMI DE L'INTERIEUR

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 du 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 Miliah, 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 inquisiteur. 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 Miliah 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 Miliah ? 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 Miliah de grosse taille. Il faut encore six jours d'examens 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 contenait 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 !!!