
Terres d'Aventures v1.2



*Recueil de Scénarios
Pour des JDRs dans l'univers de Stargate*

Bienvenue dans « *Terres d'Aventures* », à l'origine supplément pour **Stargate Coalition**, il se généralise à présent à tout les JDR et JDRa Stargate pour pallier au manque de scénarios concernant Stargate sur le net. Il vous évitera ainsi de trop vous casser la tête pour trouver des scénarios potables.

Bien évidemment, ce supplément sera régulièrement mis à jour, dans l'éventualité que des joueurs et MJ m'envoient leurs scénarios. Je me ferais une joie de les rajouter et de changer ainsi le numéro de version.

(Contact : halla_torog@hotmail.com)

Torog

Les plans composés dans ce recueil appartiennent à leurs auteurs respectifs, ainsi que les illustrations (Pour l'instant, il n'y a que des illustrations de Elise / Matrix). L'artwork de première page est issu du futur MMORPG "*Stargate World*".

Note : Les scénarios possèdent tous un en-tête descriptif pour vous permettre de les sélectionner plus rapidement. Dans celui-ci, « Type » désigne à qui s'adresse ce scénario :

Goauld : Troupe avec **Goauld** (Ashrak par exemple), **Jaffa**, **Tok'Ra** (Espion Infiltré), **Unas** (Esclave / homme de Main), **Homme du peuple Jaffa** (Prêtre), **Humain** (Esclave) pour donner quelques exemples. Comprend également les troupes **Genii**, **Aschens**, ou faisant partie du **NID**. Les méchants quoi !

Tau'ri : Composée de Tau'ri, où sympathisants Aliens. Une troupe de Jaffa rebelles dirigés par un To'Kra se range dans cette catégorie. Des missions dans l'esprit d'exploration du SGC, ou réalisées en collaboration avec des alliés extraterrestres.

Divers : N'importe quelle race ou troupe peut être utilisée.

Sommaire

- Liste des JDR et JDRa Stargate Disponibles
- S1: *Mascarade*
- S2: *L'Origine du Mal*
- S3: *Expédition Punitive*
- S4: *God save the Queens !!*
- S5: *Assaut sur le Site Annexe*

Liste des JDR et JDRa Stargate Disponibles :

Nom : *Stargate SG1 RPG*

Description : Il s'agit du JDR Officiel d'AEG. Celui-ci permet aux joueurs d'interpréter des militaires des équipes SG, via des professions comme Archéologue, Médecin, Colonel, etc. Il couvre à l'aide de ses suppléments, l'univers des six premières saisons de la série.

Auteur : *Alderac Entertainment*

Système : Système D20

Etat : Actuellement arrêté depuis deux ans, lors du rachat de la MGM (Le JDR ne rapporte pas beaucoup), le JDR est au point mort, plus de nouvelles ressources dispos, aucune chance de voir une traduction en langue Française sortir.

Lien : <http://www.stargatesg1rpg.com/>

Nom : *Stargate Coalition*

Description : Stargate Coalition est un JDRa basé sur l'univers de Stargate qui se veut approcher l'univers de manière différente, en l'abordant de façon plus large. On peut ainsi interpréter n'importe quelle race de l'univers, et jouer entre autre dans le camp des méchants.

Auteur : *Torog*

Système : Système propre à SGCoalition, avec des concepts inspirés du D6 et du D20

Etat : Actuellement en v2.1. Intègre les éléments de Stargate SG1 et Stargate Atlantis jusqu'à la Saison 9 / Saison 2. Continuera d'évoluer vraisemblablement avec la série. Stargate Coalition propose plusieurs suppléments dont "Predator permettant d'interpréter la célèbre Race. Sinon, bonus habituels comme Feuille de Personnage et Ecran de Jeu.

Lien : <http://www.kokoom.com/sgcoalition>

Nom : *Stargate Nemesis*

Description : Stargate Nemesis est une refonte (graphique et règles) du JDR Stargate SDEN, elles mêmes traduites (par Penpen) du JDRa Stargate de l'américain John Tynes. Le cadre est relativement proche de la série, avec l'interprétation d'équipes SG via des professions.

Auteur : *Angenoir*

Système : Système D6

Etat : Actuellement en pause, le jeu étant retravaillé par Angenoir (sortie normalement durant l'été 2006). Intégration au jeu de la possibilité de jouer certaines race extraterrestres comme les Tokras ou les Jaffas. Extension du Jeu originel à l'univers d'Atlantis. Feuille de Personnage et Ecran de Jeu dispos.

Lien : Bientôt disponible sur <http://www.sden.org/jdr/stargate/index2.html>

Nom : *Antiquitarium Viae*

Description : Antiquitarium Viae est une adaptation JDRa de la série Stargate. Il propose de jouer dans le cadre de la série ou d'en déborder un peu avec la possibilité de jouer certaines des races extraterrestres de la série (Asguards et Jaffas par exemple)

Auteur : *Patrice*

Système : Système Fuzion®

Etat : Antiquitarium Viae en est à sa version 1.1.0, et devrait continuer à évoluer. A noter aussi le supplément "Pegasus Crisis" qui étend le jeu en permettant de jouer dans la galaxie de Pégase et donc l'univers de Stargate Atlantis.

Lien : <http://gilandrak.tk/>

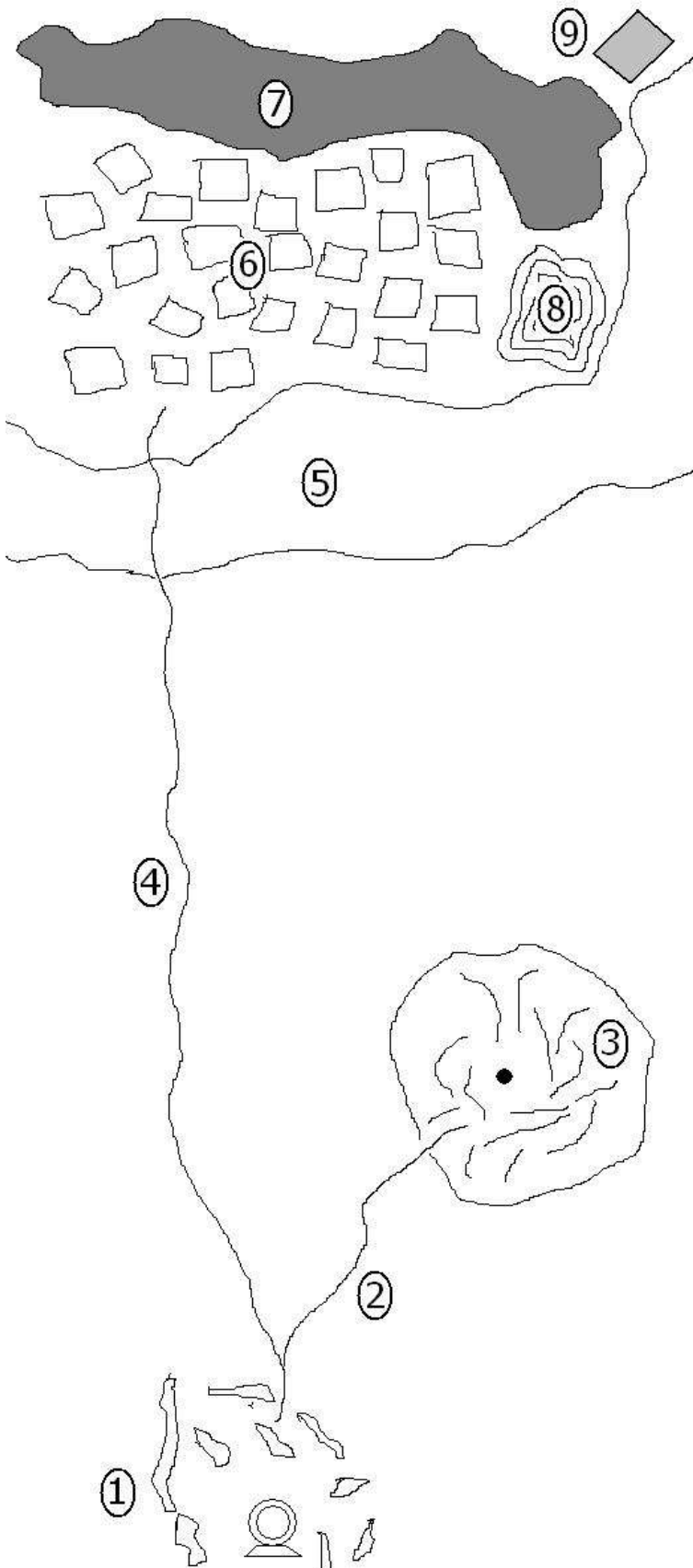
Nom du Scénario : *Mascarade*

Auteur : **Torog**

Durée de Jeu : *Une petite journée*

Type : *Goauld*

Nbr Joueurs : 3-6 Joueurs



Légende

(1)- Site de la Porte / Ruines de bâtiments Anciens

(2)- Vieux Chemin en partie effacé par l'érosion du vent

(3)- Cuvette rocheuse - Ancien Site d'exploitation Minier Ancien

(4)- Route pavée – utilisée fréquemment

(5)- Hauts-Plateaux assez escarpés. Un col par lequel passe la route. Quelques postes de garde Jaffa.

(6)- Village Minier de Jektha

(7)- Mine de Naquaddah à ciel ouvert

(8)- Zone des batiments de la Mine et de raffinement du Naquadah

(9)- Vieux Temple Ancien, redécoré à la mode Goauld

Notes MJ

Mascarade est un scénario de type « *exploration* » se concentrant plus sur le plan des lieux que sur le scénario en lui-même. Celui-ci est simple. La troupe de PJ est envoyé par un Seigneur de Guerre Goauld pour conquérir une nouvelle planète (Ce Seigneur peut lui-même être le chef du groupe. Ils n'ont logiquement pas eu d'informations sur le lieu et le scénario débute lorsqu'ils franchissent la Porte.

La planète où se déroule l'exploration était autrefois un des nombreux postes avancés anciens, utilisé ici pour l'exploitation minière de Naqqadah, le sol de la planète étant riche de ce métal. Après le départ des Anciens, il passa successivement de mains en mains, dirigé tour à tour par différents Seigneurs Goaulds. Actuellement, le site est tombé sous le contrôle de l'alliance Tau'Ri / Jaffa / To'Kra (*C'est le secret principal du scénario, à ne révéler sous aucun prétexte aux PJs !*), qui l'exploitent en toute impunité. Le chef des Lieux est un To'Kra nommé Sharast, qui se fait passer pour un Goauld. La population de la planète n'est pas dupe, et ils apprécient la protection de l'alliance en échange de leur travail régulier à la mine, aidés de machines et équipements apportés. Mais sous les yeux de n'importe quel visiteur non-averti, l'endroit ressemble à n'importe quel autre site Minier sous contrôle Goauld. Les PJs devront comprendre par eux-même de quoi il retourne.

Le scénario se terminera soit à la mort des PJs, soit lorsqu'ils auront éliminés Sharast ainsi que ses alliés, et auront établis leur contrôle sur le site Minier. Bien évidemment, ce site pourra leur servir de base principale pour d'autres explorations par la suite, le temple pouvant aisément servir de résidence à un Seigneur Goauld.

Description des Lieux

(1)- Site de la Porte / Ruines de bâtiments Anciens

1D4 gardes Jaffa sont en poste et il est fort probable qu'ils attaquent les PJs dès la sortie de la Porte. Les ruines sont un endroit propice aux positions embusquées. Les Jaffas resteront sur place comme des imbéciles à tirer (Ce n'est que le début du scénario quand même) . Ceux-ci portent un curieux symbole triangulaire au front qui ne ressemble en rien de ce que les PJs peuvent connaître; Il s'agit en fait d'un symbole Ancien qui désignait autrefois ce site minier, et Sharast l'a repris pour en faire son symbole. Tout les jaffas de cette planète sont tatoués de cette façon pour faire illusion. L'un des Jaffas ne possède pas de symbiote mais est alimenté à la trétonnynne. Il se peut fort que les Pjs ne connaissent pas la substance mais s'aperçoive néanmoins de l'absence d'une larve.

Dans les ruines, rien d'intéressant si ce n'est peut être quelques inscriptions Anciennes renseignant vaguement sur la nature du site minier. Même en cherchant bien, il y a peu de chance de trouver des Artefacts dans cette zone.

(2)- Vieux Chemin en partie effacé par l'érosion du vent

Ce chemin dans le désert n'est plus utilisé depuis des centaines d'années. Il déservait autrefois l'ancien site minier. Aucune chance de rencontrer du monde sur cette route, mais les Pjs ont par contre encore dans leur champ de vision l'autre route et voient donc d'éventuelles patrouilles (L'inverse est également possible).

(3)- Cuvette rocheuse - Ancien Site d'exploitation Minier Ancien

Dans cet ancien site minier, quelque rares débris de métal et puits de Mine de Naqqadah à sec parsèment les monticules de gravats rocheux. Rien d'intéressant, si ce n'est quelques articles de métal portant le symbole des Jaffas de Sarast. Ils datent de l'époque de l'exploitation du site par des Anciens et ne sont pas de fabrication Goauld. Il est fort probable qu'en cherchant bien, les Pjs puissent trouver une galerie qui les relierait à l'autre site minier mais la probabilité est faible (Moins de 10% de chance).

(4)- Route pavée – utilisée fréquemment

Cette route pavée relie la porte au village minier de Jektha. Des patrouilles d'1D6 Jaffas la parcourent régulièrement, ainsi que des caravanes transportant le minerai depuis le village. On est en terrain découvert donc d'un côté comme de l'autre, on voit ses opposants venir de loin. Les PJs devraient peut être attendre la nuit, passer par le désert et contourner la route, ou bien tenter de se faire passer pour des alliés.

(5)- Hauts-Plateaux assez escarpés. Un col par lequel passe la route.

Quelques postes de garde Jaffa sur les abords de la route sur le haut-plateau. On peut éviter le problème assez faiblement en tentant d'escalader ailleurs (DD14).

(6)- Village Minier de Jektha

Située dans une grande cuvette rocheuse entourée par les Hauts-Plateaux, Jektha est une assez grande ville avec des échoppes de marchands, des auberges, ainsi que les habitations des travailleurs de la mine. C'est là que les PJs auront le plus de chance de comprendre ce qui se trame ici, surtout s'ils voient les gardes Jaffas locaux être amicaux et aider la population. Il serait bon, s'ils viennent pour prendre le contrôle de la planète, qu'ils commencent à tyranniser la population et à établir un contrôle, en évitant d'attirer trop de Jaffas ennemis à la fois. Ceux-ci se déplacent habituellement en patrouilles d'1D6 gardes à travers la ville. Il se peut également que certains habitants ne se laissent pas faire, bien qu'ils ne possèdent pas d'armes sophistiquées. Plusieurs dépôts de vivres, d'armes et de technologies basiques peuvent être trouvés en ville.

(7)- Mine de Naquaddah à ciel ouvert

La mine de Jektha est exploitée à ciel ouvert principalement. Il y a également deux ou trois galeries souterraines, pour les veines de Naquadah les plus profondes. Des Jaffas patrouillent en permanence sur le lieu d'exploitation. Un petit bâtiment administratif gère les différents échanges dans cette zone. C'est là que réside Arto'ok, le contremaitre Jaffa qui s'occupe également de la sécurité de la ville.

(8)- Zone des bâtiments de la Mine et de raffinement du Naquadah

Cette zone possède des machines plus sophistiquées ainsi que des bâtiments administratifs. Certains ingénieurs Tau'ri, et éventuellement un To'Kra y travaillent en permanence. Il se peut qu'il y ait donc également quelques militaires Tau'ri pour assurer leur protection, en plus des gardes Jaffas habituels.

(9)- Vieux Temple Ancien, redécoré à la mode Goa'uld

Le temple Ancien local a été camouflé pour donner illusion. C'est là que réside habituellement le To'Kra Sharast. Il y a une grande salle avec des piliers et un Trône Goa'uld au fond, ainsi qu'une ou deux salles secondaires contenant un peu de technologie, de la nourriture et divers objets. Une escouade d'élite Jaffa (1D10 gardes) est en permanence dans le temple pour protéger leur "maître". Celui-ci n'est pas forcément au temple et peut être parti soit en ville, ou sur une autre planète via la Porte (Si les PJs sont trop rapides et foncent directement au temple dès leur arrivée en ville). Dans ce cas, cela leur laissera le temps de mettre au point un plan d'attaque afin de se débarrasser de façon sûre du Tok'Ra lorsqu'il reviendra. Sharast est muni d'un Bouclier de protection Goa'uld de Niveau 2 ainsi que d'un gant Goa'uld qu'il n'utilise que lorsque sa vie est directement menacée.

Par la suite, ce temple pourra servir de nouvelle base si les PJs décident de faire de cette planète leur nouveau fief, pour des scénarios ultérieurs.

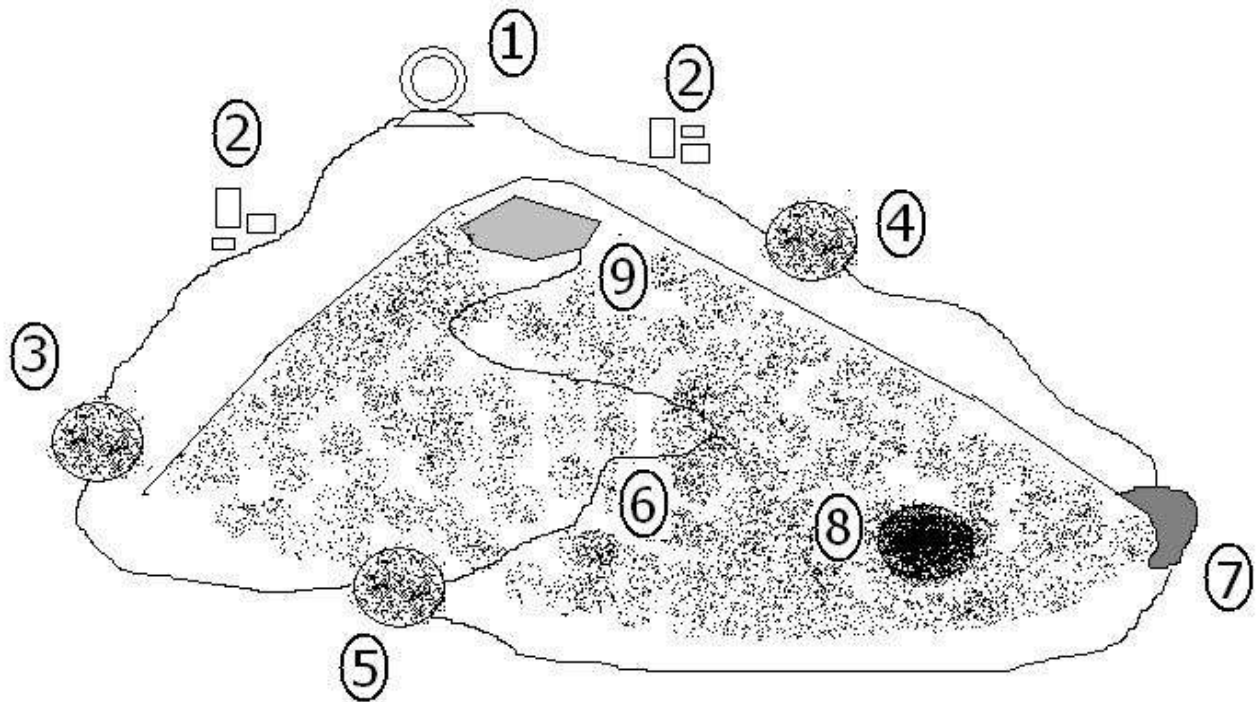
Nom du Scénario : *L'Origine du Mal*

Auteur : **Torog**

Durée de Jeu : *Une petite journée*

Type : *Divers*

Nbr Joueurs : 3-6 Joueurs



Légende

- (1)- Site de la Porte
- (2)- Caravane attaquée
- (3)- Village de Hyur
- (4)- Village de Mesh'Na
- (5)- Village de Kresh
- (6)- Etrange Rencontre
- (7)- Entrée de la Mine de Naquaddah
- (8)- Camp des Brigands
- (9)- Ruines Anciennes / Camp des Guerriers Jaffas (**Voir 2ème plan plus loin**)

Notes MJ

"*L'Origine du Mal*" est un scénario complexe à jouer dont l'orchestration doit être contrôlée, sans le laisser voir aux joueurs. De plus, les conditions d'application du scénario sont assez complexes. Celui-ci est destiné à des joueurs n'ayant pas eu connaissance (ou peu) des événements de la S9 de Stargate SG1. Le MJ est par contre censé connaître ces événements.

Les événements se passent donc dans l'univers de la S9 de Stargate, après la chute l'Empire Goauld, au moment où les Jaffas tentent d'unifier l'ensemble de leurs représentants sur les différentes planètes.

Le scénario consiste en l'exploration d'une planète sur laquelle règne un climat malsain : Une maladie étrange et foudroyante se répand sur les villages et une ombre menaçante semble planer sur la région.

La région :

La porte ainsi que les villages sont disposés autour d'un grand monticule d'une soixantaine de km carrés, plus petit qu'une montagne, mais plus grand qu'une simple colline : Le mont Sharaan. Les pentes nord du mont Sharaan sont trop escarpées pour pouvoir être gravies sans matériel d'escalade, mais celles du sud contiennent une route menant au sommet et bon nombre de petits chemins forestiers qui parcourent la forêt qui recouvre les pentes du mont. Celui-ci contient d'importantes ressources en Naquaddah, ce qui explique que les autochtones exploitent le minerai dans une mine à l'est au pied du mont. Ils pratiquent activement le commerce via la Porte des Etoiles. Les villages (3) sont disposés autour du mont Sharaan et sont reliés par des routes de terre battues. Plus loin vers l'extérieur, des bois s'étendent, éclaircis autour des villages par de vastes champs et cultures.

Guerriers Jaffas :

Cette planète fut autrefois exploitée par le Seigneur Goauld Yu. A la disparition de celui-ci, après les événements de Dakara, la région redevint libre, et les habitants continuèrent d'exploiter le Naquaddah pour eux-mêmes. Néanmoins, subsiste dans la région une partie de l'ancienne garnison de Yu. Ceux-ci sont rassemblés sous l'égide d'un ancien chef de Légion Jaffa, **Kor'Nak**. Celui-ci, un fier guerrier, nourri des sentiments de haine vis à vis des Goaulds et protège les habitants de la région contre les attaques de pillards (Voir **Les brigands**) et d'autres menaces éventuelles. Kor'Nak et ses hommes (Une quarantaine de Jaffa) ont établi leur camp près d'un vieux site Ancien, au sommet du mont Sharaan. Les hommes de Kor'Nak, tous fidèles à leur chef, patrouillent dans la région régulièrement, par groupe d'1D4+1 Jaffas.

Kor'Nak, en échange de ses services, prélève régulièrement un impôt aux villageois sur le Naquaddah récolté. Les villageois n'apprécient que peu cet impôt, mais ils acceptent volontiers l'aide des Jaffas. Kor'Nak s'est ainsi établi un petit territoire peinarde qu'il administre de façon tranquille. Il est (pour l'instant) indépendant du conseil Jaffa qui se met en place sur Dakara, et est même ignorant de la mise en place dudit conseil.

Les brigands :

Des hommes de la région et quelques anciens Jaffas de Yu se sont rassemblés en une petite troupe d'une vingtaine d'hommes. Parmi ceux-ci, des villageois fainéants préférant cette vie de rapine au dur labeur des champs, et d'autres crapules de bas étage. Les brigands pillent régulièrement les cargaisons de Naquaddah et de

nourriture transportés entre les villages ou sur les routes. Ils possèdent un petit camp de base près d'une grotte sur les pentes sud du mont Sharaan. Aucune route n'y mène, mais un pisteur habile pourra facilement les débusquer. Les Jaffas de Kor'Nak ne se sont pas donnés cette peine, étant donné que cela maintient une menace contre laquelle ils se rendent utile. De plus, les pillards ne sont pas très dangereux. 1/3 d'entre eux sont armés de Lances Jaffas, les autres d'armes rudimentaires tels que des bâtons, des couteaux ou des lances. Les PJ pourraient décider de mettre fin une bonne fois pour toutes à leurs agissements en allant les débusquer.

Le Goauld

Les Jaffas de Kor'Nak gardent prisonnier un Goauld, autrefois scientifique au service de Nirtii, puis d'autres Maîtres de façon successive à la mort de celle-ci. Ce Goauld (Qui a pour hôte une femme), s'est réfugié sur cette planète il y a déjà quelques mois, fuyant la défaite des Goauld, et s'est fait capturer par les Jaffas. En échange de la garder en vie, la Goauld travaille pour eux à l'étude des ruines Anciennes, sous bonne garde. La nuit, elle est enfermée dans une cellule dans le sous-sol des ruines (**Voir 2ème plan plus loin**). Sa plus grande réussite a été de faire fonctionner une machinerie ancienne complexe (D'un intérêt vital pour le scénario) : Une machine de guérison.

L'Epidémie / Le Pseudo-Remède

Dans les villages se répand depuis quelques semaines une maladie foudroyante qui tue très rapidement les gens. Elle touche tout les individus sans distinction. Ceux-ci, sans le remède, meurent en deux jours.

Cette épidémie a été répandue dans la région par un prêcheur des Oris. Il parcourt les villages pour répandre la parole de ses Dieux et constitue le véritable ennemi de ce scénario. Ses plans ont été contrariés : En effet, peu de temps après le début de la contamination, Kor'Nak et ses hommes ont commencé à fournir aux villageois d'importantes quantités de sérum pour lutter contre la maladie. Les villageois n'en connaissent pas l'origine et se demandent si ce ne sont pas également les Jaffas qui ont répandus la maladie. Les PJs (et surtout ceux qui savent qu'un Goauld se trouve dans la région) doivent arriver à la conclusion que ce sont bien les Jaffas, (manipulés par le Goauld pour ceux qui connaissent sa présence) qui ont répandus cette épidémie et qui tiennent les villageois sous leur coupe, alors que ce n'est pas le cas en fait.

Les Jaffas ne sont pas affectés par le Fléau des Oris et n'ont donc pas besoin du remède. Ils fabriquent celui-ci à partir d'une machine découverte dans les ruines. Celle-ci fournit une substance semblable à la Tretonnynne. C'est la Goauld qui, sous la contrainte, fabrique ce pseudo-remède. En effet, la machine ne concocte un remède qu'à partir des éléments qu'on lui fournit, en l'occurrence, ici le sang contaminé des villageois. Mais ce n'est pas suffisant. En effet, la machine requiert plus de composants pour fabriquer un remède définitif : L'ADN d'origine du Prêcheur qui a envoyé le Virus. Les joueurs n'étant pas censé connaître cette information, tout se jouera selon une astuce scénaristique décrite plus loin, et c'est là que le MJ doit s'arranger pour que le scénario se déroule sans que les PJs se doutent de rien.

Le remède de base fabriqué par les Jaffas maintient les habitants en vie depuis une semaine. Or, le Prêcheur vient de revenir sur la planète, deux jours avant l'arrivée des PJs, et il a décidé de régler cette affaire définitivement, voyant que sa stratégie n'a pas marché, constatant que les villages résistent. Il va s'attaquer directement aux Jaffas ...

Connaissances Partielles :

Selon la race du Joueur ou sa profession, le Maître de Jeu pourra fournir au joueur concerné différentes informations, avant le début du scénario :

- Scientifique / Archéologue :

Des ruines anciennes se trouvent sur la planète, avec éventuellement des technologies et vous avez été envoyés là-bas pour les étudier.

- Médecin

Une épidémie foudroyante s'est répandue sur les villages de cette planète et on vous a envoyé pour découvrir plus d'informations sur ce dont il s'agit.

- Goauld / To'Kra

Un Goauld, autrefois scientifique au service de Nirtii s'est réfugié ici voilà quelques mois et il se pourrait qu'il détienne des informations d'importance (Le sexe de l'hôte n'est pas connu, faite supposer au PJ qu'il s'agit d'un homme, dite "Le Goauld"). Le Goauld est très intelligent et extrêmement dangereux.

- Jaffa (Bon)

Le grand conseil Jaffa, sous les ordres de Gerak, vous a envoyé ici pour conclure un pacte avec un Jaffa indépendant nommé Kor'Nak, ancien vassal de Yu. Il faut lui proposer de rejoindre le grand conseil Jaffa (Kor'Nak acceptera sans trop de difficulté la proposition, du moment qu'il conserve sa position tranquille d'administrateur sur cette planète). Le grand conseil ne connaît pas quelles sont les intentions précises de Kor'Nak et un brin de prudence s'impose donc ...

- Joueur connaissant la S9

Argh, dans ce cas, il faut que le MJ s'arrange avec lui pour qu'il joue le jeu et ne révèle pas tout d'un coup. Sans cela, et la mise en scène de fin de scénario, la région et ses habitants sont probablement condamnés ... A la limite, le PJ peut avoir entendu d'étranges rumeurs sur des Prêtres bizzaroides à la solde de ce qu'ils appellent les Oris, mais pas plus d'information que cela ne doit filtrer.

Description des Lieux et Evènements

(1)- Site de la Porte

La porte est située dans une étendue déboisée, au milieu d'une forêt. En face, s'élève les pentes et falaises très raides du versant Nord du mont Sharaan. Deux routes partent de là, l'une vers le Sud-Est, en direction du village de Mesh'Na, une autre vers l'Ouest, en direction de Hyur. La porte est gardée par deux Jaffas au service de Kor-Nak. Ceux-ci sont foncièrement méfiants envers les nouveaux arrivants et même s'ils ne sont pas hostiles, ne se montreront pas très accueillants envers les Pjs. Ils pourront éventuellement leur fournir des informations concernant la région, leur conseillant de ne pas trop trainer dans le coin s'ils ne veulent pas avoir des ennuis.

Si l'un des Pj est Jaffa, il est probable qu'il demande de facto à voir Kor'Nak. Dans ce cas, l'un voire les deux Jaffas (ce sont des abrutis finis...) décideront de délaissier la Porte pour les escorter jusqu'à leur chef (Une journée de marche jusqu'au camp de Kor'Nak, au sommet du mont). Ces deux Jaffas n'apprécient pas particulièrement les villageois de la région, qui les traitent avec méfiance surtout depuis le début de l'épidémie. Les Jaffas n'apprendront d'ailleurs rien aux Pjs de ce côté là, il faut qu'ils s'en rende compte par eux mêmes en arrivant dans les villages.

(2)- Caravane attaquée

Cet évènement étant important, il se produira quelque soit la route que choisissent les Pjs, ce qui explique son dédoublement sur la carte.

Une caravane démembrée, composée de plusieurs carioles renversée est en train d'être pillée par des brigands locaux. Les bois sont proches, à moins d'un mètre du chemin. Un petit combat s'ensuit, qui devrait être gagné sans trop de problèmes. Il y a en tout 1D6+3 pillards, dont la moitié armés de Lances Jaffas. Les Pjs obtiendront après le combat des informations sur ces pillards et les dégâts qu'ils font dans la région, soit de la bouche d'éventuels pillards capturés, soit des villageois rescapés, soit des Jaffas qui les accompagnent depuis la Porte. Il est d'ailleurs vivement recommandé que ceux-ci se fassent tuer, voire grièvement blesser durant le combat, histoire que les Pjs doivent se débrouiller un peu par la suite pour trouver leur chemin. Faites les se comporter comme des abrutis, se plantant en plein milieu du chemin, à découvert ...

Normalement, il ne devrait pas y avoir eu de morts du côté des villageois, et si certains d'entre eux se réveillent, ils pourront expliquer aux Pjs qu'ils étaient en chemin pour fuir définitivement cette "région maudite", dévastée par la maladie. Il refuseront catégoriquement de revenir au village, et préféreront repartir à pied comme des lâches vers la Porte.

Certains brigands ont sans doute fuis vers les bois, s'apercevant qu'ils se faisaient tuer par les Pjs, et ont emportés avec eux des provisions ainsi que des fioles de sérum que transportaient les villageois (Il y en a éventuellement brisés par terre) En effet, les brigands sont également touchés par la maladie. Ne fournissez pas tout d'un bloc les informations sur le Fléau, attendez plutôt que les Pjs arrivent dans un village et constatent de visu l'épidémie.

(3)(4)(5)- Village de Hyur, Mesh'Na, Kresh

Ces trois villages sont durement touchés par la maladie. Autour d'un petit bourg tranquille s'étendent des champs sur plusieurs Km carrés à la ronde. Eventuellement, vous pouvez ajouter des Unas qui travaillent dans les champs, pour

un peu plus d'exotisme (A voir selon le MJ si ceux-ci sont également touchés par le Fléau ou pas). La situation est similaire dans chaque village : On s'inquiète car Kor'Nak n'envoie plus depuis un jour de fioles de sérum et les gens ont recommencés à mourir. Ici, libre au MJ d'improviser des situations ou des quêtes secondaires. Les Pjs pourront dans les villages obtenir des informations sur la région, les attaques de brigands (et l'identité de certains d'entre eux, étant d'anciens villageois), l'administration de la région par Kor'Nak et les suspicions des villageois à son égard, etc. Il est probable que les villageois fournissent aux habitants un guide (mais qui n'ira pas jusqu'au camp de Kor'Nak, par crainte) Les Pjs pourront également y laisser les Jaffas de la porte, blessés dans la bagarre contre les pillards.

Néanmoins, au village de Kresh, celui qui se présentera comme étant le bourgmestre demandera de l'aide aux Pjs, pour aller voir ce qu'il se passe du côté des ruines anciennes et du camp de Kor'Nak. De plus, il leur demandera, s'ils le croisent, de faire revenir dans le village un homme qu'ils nomment "Le prophète", ou "Le Guérisseur". Ce "vieux fou" passe souvent dans le village (ne pas préciser que ce n'est que récemment qu'il est apparu), racontant des balivernes à propos de Dieux de pacotille. Les villageois le prennent pour certains pour un cinglé qui ne cesse de prédire l'apocalypse, mais il se trouve qu'il a quelques pouvoirs de guérisons étranges. S'il peut aider au village, tant mieux, les villageois seraient ravis de le voir, malgré sa prêche de fou (les villageois ne se doutent pas que c'est lui a déclenché tout ça). Faites en sorte que les PJ ne se renseignent pas trop sur lui quand même, faites en un évènement anecdotique.

(6)- Etrange Rencontre

Alors qu'ils gravissent les chemins du mont Sharaan, en direction du camp Jaffa, les PJs vont tomber au détour d'un chemin sur le Prêcheur Ori. Celui-ci revient du camp Jaffa, ou il a été faire le "ménage". Là, le talent du MJ doit s'appliquer, c'est le moment clé du scénario : Les PJs doivent absolument croire qu'ils s'agit d'un vieux fou à l'esprit dérangé, un prophète de malheur improvisé par le MJ, qui a des croyances ne concernant que lui. Il faut que cela soit une anecdote du style "Il était marrant, ce vieux fou qu'on a croisé, non ?". C'est également là qu'une personne connaissant l'univers de la S9 peut faire du désastre car il se sera douté depuis longtemps qu'elle était l'origine du Virus. Il ne faut pas que les Pjs le tuent à ce stade de l'histoire.

Si ceux-ci se montrent agressifs, tentez de calmer le jeu, par exemple en faisant en sorte que le prêcheur accomplisse un miracle, comme soigner les blessures d'un joueur ou en remontant la beauté négative d'un joueur à 10 définitivement ...

Dans tout les cas, le prêcheur ne s'attaquera aux joueurs que si ceux-ci vont trop loin et s'en prennent vraiment à lui. N'hésitez à ce moment là pas à tuer tout les Pjs et à terminer le scénario, qui sera fichu à l'eau de toute façon à ce moment là Si malgré tout ils réussissent à tuer le prêtre (peu probable avec l'équipement qu'ils ont), annoncez leur alors en fin de scénario qu'après qu'ils soient allés voir Kor'Nak et rentrés chez eux, ayant accompli leur mission, la région entière succomba à l'épidémie, ainsi que les joueurs non-Jaffas

(7)- Entrée de la Mine de Naquaddah

La mine de Naquadah est exploitée par les habitants des villages de Mesh'Na et Kresh durant la journée. Ici, pas grand chose d'intéressants si ce n'est des situations éventuellement improvisées par le MJ, des ptites quêtes comme aider le mineur coincé par l'éboulis, ou protéger le camp d'une attaque des pillards (on pourra suivre leur piste jusqu'à leur camp ultérieurement. Les joueurs savent également que

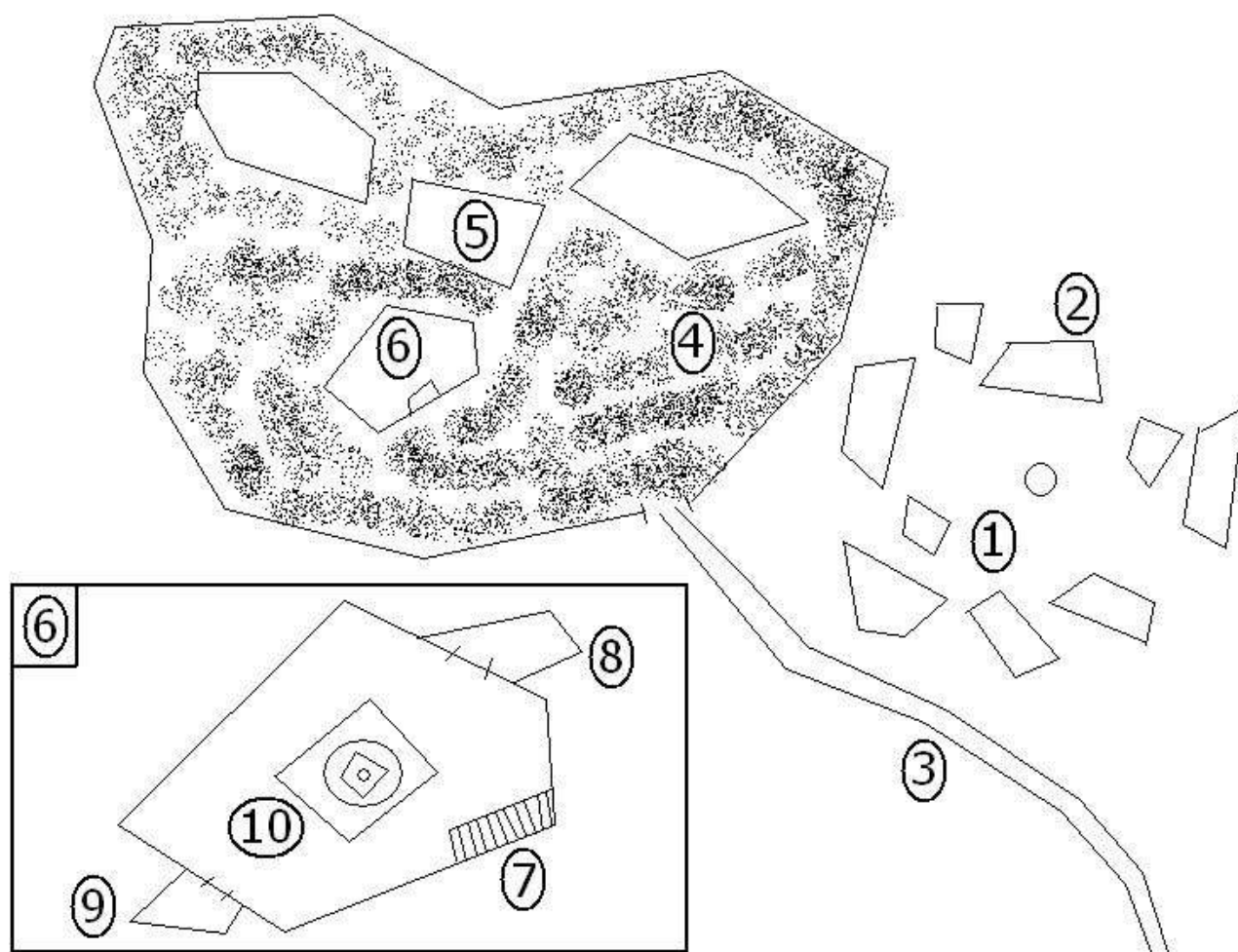
Kor'Nak passe régulièrement en personne à la mine et devrait faire sa visite habituelle sous peu. Ils peuvent alors décider de l'attendre (Kor'Nak arrive une demi-journée plus tard). Au MJ d'improviser alors, sachant que le scénario doit de toute façon se terminer dans les ruines anciennes.

(8)- Camp des Brigands

Les Brigands ont établis leur camp en pleine forêt, à coté d'une grotte qui leur sert à stocker le produit de leurs rapines. La grotte emmène dans un réseau de galeries, dont certaines vont jusqu'a la mine de Naquadah de l'est, d'autres débouchent au pied du flan nord du mont Sharaan. Ces galeries leur servent à se déplacer furtivement dans la région. Quelque sentiers forestiers conduisent à ce repaire, mais ils ne sont que peu utilisés.



(9)- Ruines Anciennes / Camp des Guerriers Jaffas



((1))- Camp des Guerriers Jaffas

((2))- Tente de Kor'Nak

((3))- Route de terre venant de Kresh, menant aux ruines

((4))- Ruines Anciennes

((5))- Terrain d'atterrissage Ancien

((6))- Batiment Ancien

((7))- Escalier menant vers la surface et les Ruines

((8))- Réserve d'arme

((9))- Prison aménagée

((10))- Machinerie Ancienne Complexe

((1))- Camp des Guerriers Jaffas

Le camp Jaffa est constitué d'une dizaine de tentes, apparemment toutes désertes (Kor'Nak est parti pour la Mine de Naquaddah avec 1D8+3 hommes, à travers certains sentiers forestiers, cela étant plus rapide que de passer par Kresh). Les PJs ne pourront trouver là que de l'équipement Jaffa de base. Kor'Nak et ses hommes stockent leur équipement et leurs armes de plus haut niveau dans une pièce au sous-sol du Batiment Ancien. Des traces de pas fraîches s'éloignent en direction des ruines Anciennes (Le Prêcheur s'est directement rendu aux ruines Anciennes (*L'Origine du Mal* selon lui. C'est là-bas qu'il a massacré tout les Jaffas de garde aux Batiment Ancien. Les Jaffas qui restaient au camp ont entendu les hurlements et se sont précipités aux ruines pour se faire également tuer, ce qui explique la désertion).

((2))- Tente de Kor'Nak

Les Pjs peuvent s'apercevoir tout de suite qu'il s'agit du lieu de résidence du Chef de ces Jaffas (Ils ont forcément entendus parler de Kor'Nak via les villageois). La tente peut contenir de l'équipement de plus haut niveau que ce qu'il y a dans le camp (Eventuellement des Grenades Goauld, bien qu'il s'en trouve également dans la réserve d'arme du Batiment Ancien).

En cherchant bien, ils pourront éventuellement trouver des copies papier des recherches effectuées par la scientifique Goauld dans les ruines. La machine de guérison n'est en effet pas leur seule particularité, l'endroit étant auparavant également un petit port spatial Ancien (Voir **((5))- Terrain d'atterrissage Ancien**). Ce fait n'a aucun intérêt pour le scénario actuel, mais il pourrait être utile si le Maître veut continuer l'aventure des PJs ultérieurement (Ex: Retrouver un autre Port plus grand, des vaisseaux ou un ancien chantier de construction sur une autre planète, grâce à ces informations recueillies à ces mêmes ruines du mont Sharaan.)

La tente de Kor'Nak est également vide, des meubles renversés laissent penser à un départ précipité de ceux qui gardaient l'endroit.

((3))- Route de terre venant de Kresh, menant aux ruines

Cette route est de construction récente et il est fort probable que les Anciens eux mêmes ne l'aient jamais utilisé. Ils venaient directement sur la planète en vaisseau depuis la Porte où l'espace. Il s'agit d'une route de terre battue et partiellement recouverte de broussaille.

((4))- Ruines Anciennes

Les Ruines Anciennes s'étendent sur un Kilomètre carré, mais la partie importante se trouve proche de la route et du camp Jaffa. Ne subsistent de façon éparse que quelques vieux murs et d'antiques piliers sans toits. Une seule construction tient encore à peu près debout (Voir **((6)))**). Le reste des ruines constitue un excellent terrain pour se mettre à couvert de façon aisée. Il est probable de découvrir dans ces ruines quelques rares artefacts Anciens, et nombre d'écritures décryptables par tout archéologue érudit.

Ajout MJ : Le MJ peut éventuellement avoir caché un Vaisseau Ancien, enfoui sous les ruines et dont l'accès ne peut être atteint que via un mécanisme. Tout dépend de ce qu'il compte faire par la suite. Des inscriptions peuvent également conduire vers une autre quête potentielle.

((5))- Terrain d'atterrissage Ancien

En liaison éventuellement avec un scénario à poursuivre, on trouve dans les ruines une vaste esplanade qui devait servir autrefois à l'atterrissage de petits vaisseaux (De type **Puddle-Jumper**).

((6))- Batiment Ancien

Il s'agit d'un des seuls bâtiment des ruines encore à peu près debout. A ses abords les joueurs pourront trouver les corps des Jaffas censés garder les ruines ainsi que ceux des gardes du camp qui se sont précipités aux cris de leurs camarades. Les corps sont démembrés, la colonne vertébrale broyée soit par une violente projection contre un mur, ou victimes d'un étranglement puissant. Les joueurs doivent croire qu'il s'agit du gant Goauld qu'ils vont bientôt trouver au sous-sol du bâtiment, alors qu'il s'agit en fait du Prêcheur des Oris qui a fait le ménage de tout ce qu'il a pu trouver aux environs. Alors qu'ils sont à l'entrée du bâtiment, Kor'Nak et ses hommes débarquent au camp à une centaine de mètres de là. Les joueurs doivent réussir un jet d'**Ouie** (DD16) pour voir s'ils les entendent. De toute façon, Kor'Nak et ses hommes vont bientôt aller voir également ce qu'il s'est passé aux ruines.

((7))- Escalier menant vers la surface et les Ruines

Un escalier étroit descend dans le sous-sol du bâtiment. Ne sont possibles ici que les combats au corps à corps. Il est donc possible de tenter ici de tendre un piège aux Jaffas, ou au Prêcheur qui ne va pas tarder également à débarquer.

((8))- Réserve d'arme

Au sous-sol, une pièce fermée par une lourde porte de fer forgée (**Sabotage**, DD19) mène vers une réserve d'arme correctement garnie. Une petite fenêtre de métal permet de voir l'intérieur de la réserve. Les joueurs pourront ici trouver entre autre un gant Goauld et des grenades Goauld, plus de nombreuses autres armes et protections. Si la Goauld est avec eux à ce moment là, elle se précipite vers le gant pour tenter de le mettre et ses yeux brillent sous le coup de l'émotion, révélant aux joueurs sa vraie nature. Dans cette Réserve se trouve également des caisses de fioles vides qui ont servies aux Jaffas à stocker l'antidote.

((9))- Prison aménagée

Là, les joueurs pourront trouver une jeune femme, apparemment maltraitée, qui se dira prisonnière de ces "cruels" Jaffas depuis déjà plusieurs semaines. Elle est une villageoise enfermée ici pour leur servir d'esclave. C'est un mensonge. Il s'agit en réalité de la Goauld que les Jaffas forcent à travailler pour eux. Les joueurs à ce stade doivent théoriquement penser que c'est le Goauld qui est derrière tout ça, *"l'Origine du Mal"*.

((10))- Machinerie Ancienne Complexe

Au centre de la salle, une grande machine Ancienne massive luit d'une lueur verdâtre et glauque. Sur celle-ci, des inscriptions précisent probablement son fonctionnement. C'est apparemment le seul objet d'intérêt de la pièce. Il s'agit de la machine de guérison qui a servi aux Jaffas à fabriquer l'antidote. Son fonctionnement est si complexe que seule la Goauld est capable de s'en servir dans l'immédiat.

Le Combat Final

Dans le vaste sous-sol se déroule le dernier acte de cette aventure. C'est là que le MJ devra bien prendre garde aux actions qui vont se passer.

L'Arrivée des Jaffas et du Prêcheur

Kor'Nak et ses hommes (1D6+2 Jaffas) d'une façon ou d'une autre, ne devraient pas tarder à débarquer. S'ensuivra alors des événements compliqués, sans doute à propos de la Goauld. Kor'Nak tentera de convaincre les joueurs qu'il n'est pas à l'Origine de tout ce qui se passe non plus que la Goauld. Au moment où les joueurs demanderont : *"Mais alors, qui ?"* , faites entrer le Prêcheur en Jeu (*Il a rebroussé chemin peu de temps après avoir rencontré les joueurs, par suspicion*).

Les joueurs reconnaîtront de suite l'étrange vieillard qu'ils avaient croisés un peu plus tôt. Le Prêcheur balaie sans problème les Jaffas tentant de s'interposer à lui d'un geste de la main en les projetant contre les murs, et semble se diriger vers les joueurs, prenant en fait pour cible Kor'Nak. Il récite sa prêche d'une voix monotone et grave tandis que son bâton luit de façon vive.

Le Combat Final - Stratégies

Le Prêcheur est un adversaire redoutable. Il est quasi-impossible de l'attaquer de front à distance, celui-ci parant toutes les attaques sans problème.

Plusieurs stratégies sont possibles :

- On peut l'attaquer par surprise par derrière, à distance ou au contact (jet d'**Ouie** contre **Furtivité** pour le surprendre). Il ne bénéficiera pas de sa Protection Psychique dans ce cas (par la suite, il l'établit de ce côté également).
- Les joueurs peuvent tenter de lui faire lâcher son bâton, ce qui diminuera grandement ses pouvoirs psychiques et sa concentration.
- Une attaque au contact rapide de front est possible, mais une partie de la puissance du coup sera diminué par le bouclier psychique. Le joueur s'expose également à un grave danger car c'est au contact que la puissance psychique du Prêtre fait le plus de dégâts.
- On peut utiliser les Grenades Goauld. Néanmoins leur effet risque d'être amoindri car le Prêtre est aveugle par nature et seul le son étourdissant lui causera du tort (Moitié des dégâts habituels). Toutes les autres Grenades verront également leur effet amoindri par le bouclier psychique.
- Enfin, la solution la plus efficace reste encore l'emploi du gant Goauld, qui devrait être assez puissant pour venir à bout de l'ennemi (Encore faut-il avoir un To'Kra ou un Goauld dans le groupe, voir un ancien hôte).

N'oubliez pas également que les Jaffas de Kor'Nak peuvent aider, bien que le Prêcheur tuera la plupart d'entre eux (Kor'Nak devrait survivre, c'est préférable).

<p>Le point fondamental est la disposition de ce combat. Le Prêcheur doit obligatoirement se trouver entre les joueurs et la machine Ancienne. Le MJ doit s'assurer de ce fait avant tout, sans bien sûr en faire part aux joueurs. En effet, à la mort du Prêcheur, soit projeté par le gant Goauld, soit attaqué de toute part, celui-ci devrait s'effondrer, ensanglanté, contre la machine Ancienne. Décrivez alors aux joueurs la scène de la sorte. Même si les joueurs ne le comprennent pas, le Prêcheur vient ainsi de fournir l'élément manquant à l'antidote final : Son ADN. La prochaine fois que la Goauld fera fonctionner la machine, l'antidote fonctionnera correctement. C'est l'astuce scénaristique qui permet de fabriquer le remède sans connaître la S9 ☺</p>

Nom du Scénario : *Expédition Punitive*
Auteur : **Torog**
Durée de Jeu : *Une petite Journée*
Type : *Tau'ri*
Nbr Joueurs : 4-6 Joueurs

Notes MJ

"*L'Expédition Punitive*" est un scénario explosif bourré d'action qui mettra les joueurs dès le début dans une ambiance trépidante ! Le scénario se passe à l'époque de la S9 de Stargate mais ne révèle rien quand aux nouveaux ennemis ou organisations c'est pourquoi il n'y a pas de risques de spoilers.

Ce qu'il s'est passé avant le scénario

Après la chute de Sokar, nombre de ses anciens serviteurs se sont dispersés, certains sont passés sous le contrôle d'autres Grands Maitre, d'autres ont fondé leur propre petit territoire sur certaines planètes isolées. Ce fut le cas entre autre de Kâ'zh, un Goauld ayant pour hôte un Unas, qui fut l'un de ses plus fidèles servants. Son domaine ne couvrait qu'une ou deux planètes isolées dans la galaxie, et il servait de sous-fifre parfois à d'autres Goaolds pour leur porter main forte.

Les To'Kra ont découvert qu'autrefois, Sokar découvrit des informations concernant Hestia, la Déesse Romaine du Foyer, et également une Reine To'Kra mythique. Une légende raconte en effet que Egeria n'aurait pas été la seule à avoir fondée la branche To'Kra. A la mort de Sokar, il semble que seuls quelques rares serviteurs ait été porteurs de ce lourd secret. Sokar aurait peut être même détenue ladite Reine a une époque, pour peu qu'elle existe vraiment. Le conseil To'Kra voulant s'en assurer, ils ont tenus à envoyer un espion auprès de Kâ'zh afin de gagner sa confiance et d'obtenir les informations, celui-ci ayant été autrefois confident de Sokar.

Note : Il est donc préférable que l'un des joueurs soit Tok'ra. Il sera le seul a détenir ces informations en début de scénario, et décidera de lui-même s'il veut les révéler aux autres tout de suite ou pas. S'il n'y a pas de To'Kra, informez aux autres de la nature de la tâche, et dite leur que l'espion, qui était de leurs amis (pour certains Pjs), leur a confié celà avant de mourir, durant l'attaque de la forteresse de Kâ'zh (Voir plus loin).

Comment tout a commencé (Souvenirs des PJs, à révéler à petites doses)

Le To'Kra ainsi que les PJs se trouvaient donc à la forteresse de Kâ'zh pour diverses raison (*Ex: l'un prisonnier, un autre serviteur dévoué, un autre guerrier de Kâ'zh, etc*). Avant d'avoir pu récupérer les informations, un évènement imprévu s'est produit et la forteresse fut attaquée. Les joueurs ne doivent pas avoir tous vus de quoi il s'agissait. L'attaque a été en fait menée par des Jaffas. Les joueurs, tous capturés vont se réveiller à un endroit, et c'est là que débute le scénario. Le but consiste à retrouver Kâ'zh, le libérer de ses différents ravisseurs et **de le capturer vivant**. Les informations qu'il détient concernant la Reine To'kra Hestia pourront être utile en vue d'un scénario ultérieur.

Les Envoyés du Grand Conseil

Le Grand Conseil Jaffa qui réside sur Dakara a donné l'ordre de pourchasser tout les criminels Goauld qui restent encore dans la galaxie après les évènements de Dakara. Le domaine de Kâ'zh est un des derniers bastions Goauld qui résiste. Le

Conseil a envoyé une division constituée d'une centaine de Jaffa, à l'aide d'un Ha'Tak, sur la planète de Kâ'zh. Après avoir préalablement détruit les plus grosses défenses au sol à l'aide du vaisseau, les Jaffas ont pris d'assaut la forteresse et ont capturés Kâ'zh, ainsi que les PJs. Kâ'zh doit être livré au grand conseil afin qu'il soit jugé. Le Ha'Tak se met en route dans l'Hyper-Espace

Crimes de Guerre

Au cours de ses six années de règne, Kâ'zh, comme tout les Goaulds qui se respectent, a effectué bon nombre d'atrocités. Il a entre autre, sur les ordres du Grand Maître Holokun, été rasé la population entière d'une planète, un avant-poste appartenant à la Race que l'on nomme Reetou. Les rebelles Reetou ont donc gardé une dent contre lui et leurs espions leur ont rapporté la destruction de la forteresse de celui-ci. Les Reetou y ont donc vu l'occasion d'organiser à leur tour une "*Expédition Punitiv*". Avant le départ des Jaffas, plusieurs de leurs commandos se sont infiltrés à bord du Ha'Tak afin de capturer Kâ'zh. Ils s'apprêtent à causer des ravages dans le camp des Jaffas pour parvenir à leurs fins. Une guerre est sur le point de débuter ...

Nom : **Kâ'zh** *Race* : **Goauld** *Hôte* : **Unas**
Profession : **Seigneur de Guerre Goauld**

For : **19(+4)** *Dex* : **9(-1)** *Con* : **23(+6)** *Bea* : **7(-2)**
Int : **14(+2)** *Per* : **12(+1)** *Vol* : **15(+2)** *Cha* : **14(+2)**

Escalade : **+1** *Natation* : **+1** *Saut* : **+1**
Combat à Mains Nues : **+6** *Armes de Contact* : **+3**

Armes à Distance : **+0** *Equilibre / Acrobaties* : **-1**
Esquive : **-1** *Furtivité* : **-1** *Sabotage* : **+0**

Endurance : **+0** *Récupération* : **+0** *Concentration* : **+0** *Survie* : **+0**

Pilotage : **+0** *Physique* : **+0** *Biologie* : **+0**
Archéologie : **+0** *Langage* : **+0** *Médical* : **+0**
Stratégies Militaires : **+3** *Technologie* : **+3** *Armement / Balistique* : **+2**

Ouïe : **+1** *Toucher* : **+0** *Vue* : **+0** *Odorat* : **+2**

LeaderShip : **+2** *Persuasion* : **+1** *Négociation* : **+0** *Bluff* : **+0** *Intimidation* : **+3**

- Bonus de +1 de « Savoir Goauld » sur tout les tests liés aux technologies, armes et équipements de cette race.
- Malus de -2 sur tout les tests liés aux technologies, armes et équipements autres que Goauld.
- **Constitution Surhumaine** (Bonus de **Con** > 4) : Réduction des Dégâts de 1
- Equipement :

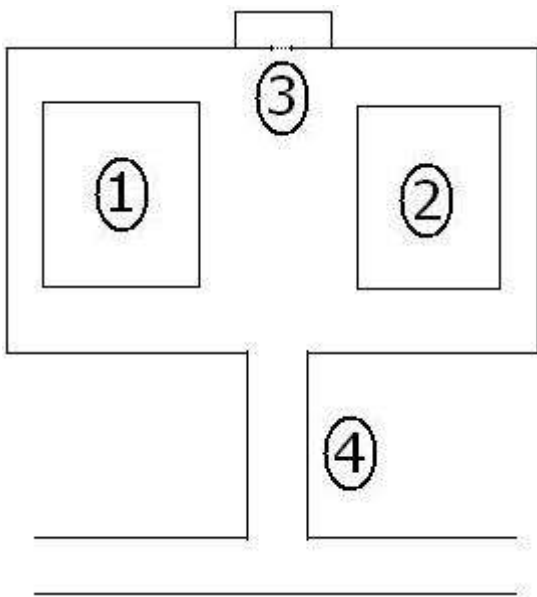
Cuirasse Léviathan : Une Armure (Physique) à l'aspect effrayant. Protection : 4

Trident de Mort : Arme personnelle de Kâ'zh. Un long Trident permettant de se battre aussi bien au contact qu'à distance. Le Trident de Mort peut tirer des rafales énergétiques à distance (*Code de dégât 5, 1D8+3 d'Etourdissement, pas de malus de recul*). Au contact, il peut être utilisé soit en tant qu'Arme de Torture, comme le bâton du même nom, ou comme arme de contact (*Code de dégât : Force+2*).

Description des Lieux et Evènements

Le Réveil

Les héros reprennent leurs esprits dans une cellule, et un sentiment d'angoisse doit être instauré à partir de ce moment par le MJ. En effet, des lumières rouges clignotent partout et l'atmosphère est pesante. On entend des cris plus loin dans les couloirs. En dehors de la cage des cadavres de Jaffas jonchent le sol tandis qu'une voix féroce retentit dans les haut-parleurs en Goauld. S'il se trouve un Jaffa, un Goauld ou un Tokra parmi les membres du groupe, faites lui savoir que la voix dit : "Intrusion détectée. Autodestruction du vaisseau dans dix minutes". Il faut instaurer une tension chez les PJs et les pousser au stress à cause de l'explosion imminente.



Reetou

1)- Cellule de Confinement n°1 : Les personnages y sont enfermés. Une panne de courant touche ce secteur du Ha'Tak et les sécurités de la porte en sont donc amoindries. Il ne devrait pas être trop difficile d'en sortir.

2)- Cellule de Confinement n°2 : En face, une deuxième cellule de confinement. Un garde Jaffa qui a le corps broyé comme s'il avait été étranglé par un monstre puissant gise devant, en plus des autres cadavres de la pièce. Il s'agit de la cellule de Kâ'zh, qui s'est évadé plus vite que les joueurs.

3)- Une armoire à verrouillage magnétique Goauld est caché dans le mur. Il est nécessaire de réussir un jet de fouille (DD15) pour la découvrir, sans quoi les personnages devront se contenter des armes des Jaffas étendus dans la pièce (Lances Jaffas surtout, des couteaux et éventuellement un ou deux Zat'Nik'Tel). L'armoire contient de l'équipement Goauld de plus haut niveau, et éventuellement, l'équipement spécifique qui appartenait aux Pjs avant leur capture. Le verrouillage se révèle ici bien plus dur à forcer.

4)- La sortie de la pièce se divise après un petit couloir en deux. Ces deux couloirs partent dans les autres parties des quartiers pénitentiaires.

Dès leur réveil, les joueurs Jaffas, Goaulds et Tokra sentent une peur intense les tirailler, tandis que le symbiote envoie des signaux de danger. Ils sentent la présence toute proche des Reetous. Tandis que la voix continue de décompter le temps avant l'autodestruction, ils doivent se dépêcher de fuir.

Les Quartiers Pénitentiaires

Les quartiers pénitentiaires sont situés en bas du vaisseau Ha'Tak. Assez vastes, ceux-ci contiennent plusieurs dizaines de salles destinées à l'emprisonnement où à la torture. Un peu partout, des cadavres de Jaffas jonchent le sol. Il est possible de trouver des instruments de torture Goa'uld dans cette zone, mais les Pjs ne doivent pas s'y attarder car le temps presse. D'autres armoires à matériel se trouvent dans la zone, avec éventuellement des Interphaseurs dedans. DD17 de fouille pour trouver un ou plusieurs Interphaseurs sur le corps des Jaffas.

Lancez 1D10 :

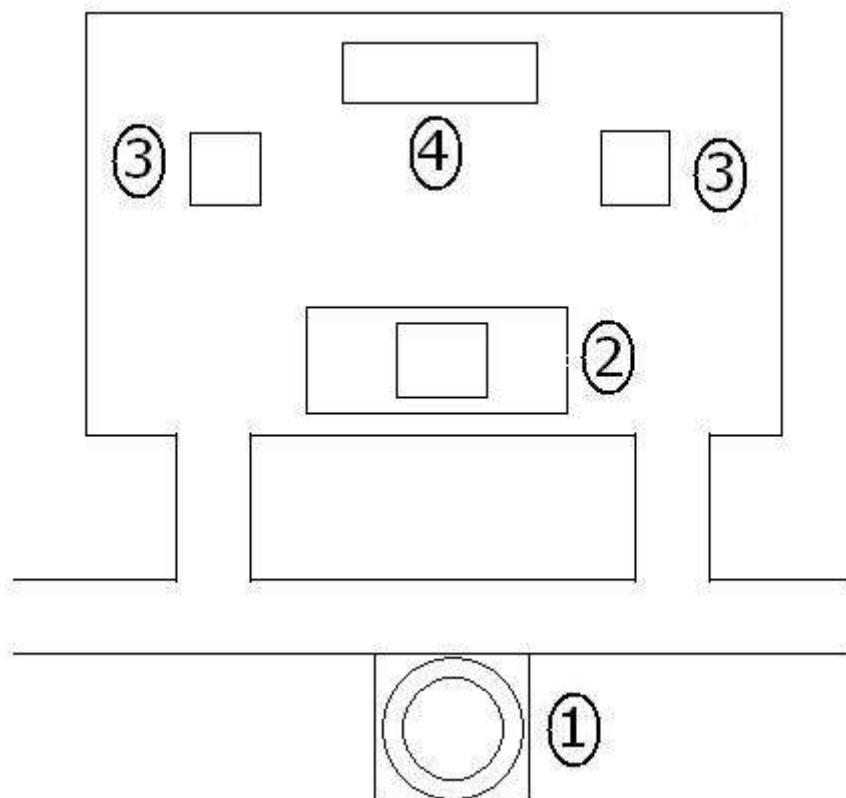
1-2 : Rencontre avec un groupe d'1D4 Jaffas **3** : Rencontre avec 1D2 Reetous

Les Anneaux de Transport

Les PJs songeront sans doute très rapidement à trouver des anneaux de transport pour se déplacer plus vite à l'intérieur du Ha'Tak. Il y en a plusieurs dans le quartier pénitentiaire (Inventez le plan de celui-ci au fur et à mesure de leurs déplacements) Il est possible que ces anneaux soient encore gardés (1 Chance sur 4) par des Jaffas. A partir de là, les PJs peuvent se rendre (via un test de technologie réussi) à proximité de n'importe quelle partie importante du Vaisseau.

Le Pel'Tak

Le Pel'Tak a été investi par les Reetous et c'est sans doute le seul endroit encore gardé du vaisseau. Les PJs s'y rendront sans doute pour tenter d'annuler l'autodestruction du vaisseau.



1)- Anneaux de transport : Dès la sortie de la pièce, les PJs seront attaqués de manière très agressive par un Reetou qui était en embuscade non loin de là.

2)- Trône de l'ancien Seigneur Goauld à qui appartenait le vaisseau.

3)- Consoles de tirs

4)- Console de commande du Pel'Tak : C'est ici que les PJs pourront tenter de désactiver l'autodestruction du vaisseau.

Le Pel'Tak est gardé par quatre Reetous extrêmement agressifs (Ils ont le droit de viser des parties du corps des PJs). Prêts à tout, ceux-ci sont là pour s'assurer de l'autodestruction du vaisseau, et sont là pour jouer les kamikazes. Il s'agit d'un combat extrêmement difficile à mener et il est fort probable que les PJs choisissent de rebrousser chemin par manque de temps. Si un PJ révèle un Reetou avec un interphaseur, le même tour les autres peuvent également lui tirer dessus avec leurs armes conventionnelles. Sans interphaseur le combat est impossible à gagner. L'autodestruction peut être annulée à partir de la console de commande (Technologie DD18).

Les Hangars à Vaisseaux

La seule solution viable pour s'en sortir consiste à s'enfuir en utilisant un autre vaisseau. A l'aide des anneaux de transport ou à pied (Les Hangars sont également dans les parties basses du vaisseau), les PJs peuvent s'y rendre. Il s'agit de plusieurs grandes salles dans lesquelles sont encore à quai plusieurs dizaines de vaisseaux. Au moment où les PJs débarquent, il est fort probable qu'ils rencontrent un ou plusieurs groupes de Jaffa avec lesquels ils pourront soit s'allier s'ils réussissent à les convaincre de leur bonne foi, soit obligés de les combattre.

C'est une scène intense. Au fond des hangars, une furieuse bataille se déroule sur le pas d'entrée d'un gigantesque Al'Kesh, des Jaffas en furieuse bataille contre des Reetous, pour certains invisibles. Le Ha'Tak réussit tant bien que mal à décoller et à sortir du Hangar. Tandis que ça se bagarre dans tous les coins, il reste plusieurs dizaines de chasseurs de la mort, un Al'Kesh qui à l'air d'avoir été endommagé par des explosions et deux cargos Tel'Tak. Dans 90% des cas, les PJs choisiront de s'embarquer dans l'un des Tel'Taks. Ceux-ci n'ont pas été investis par les Reetous mais les PJs voudront peut-être s'en assurer au préalable.

Fuite à bord du cargo Tel'Tak

Les PJs doivent remettre en marche le Tel'Tak, réussir à sortir du Hangar qui commence à être en flammes un peu partout et s'éloigner du Ha'Tak le plus vite possible. L'explosion de celui-ci survient peu après et le Tel'Tak sera frappé par une onde en retour. Il est fort probable que les PJs meurent dans l'explosion du vaisseau, si ceux-ci ont trop tardé et le scénario s'arrêtera alors là.

L'onde de choc a grillé la plupart des systèmes énergétiques du Tel'Tak. Seuls les systèmes de survie (Oxygène et maintien de la pression entre autres) sont actifs. Dans la soute arrière de celui-ci, ils pourront trouver une caisse à verrouillage magnétique Goauld (Forçable facilement à l'aide d'une décharge de Zat'Nik'Tel) qui contient des cristaux de remplacement. A l'aide de tests appropriés, les PJs pourront réparer certains systèmes du vaisseau (1, 2 ou 3 selon le niveau de réussite des tests), au choix entre Détecteurs, Propulsion Conventionnelle, ou Boucliers. Si un Tokra ou toute autre personne ayant des connaissances en technologie avancée intervient, il se peut qu'il réussisse à trafiquer le Tel'Tak et lui ajoute l'invisibilité. L'hyperpropulsion est de toute façon hors service.

Rita, passagère clandestine

Dans la soute arrière, les PJs auront la surprise de découvrir qu'ils ne sont pas seuls. Une personne, tout d'abord agressive s'y trouve. Elle prétend se nommer Rita, et être une esclave en fuite que les Jaffas avaient emprisonné. C'est elle qui pourra donner plus de précisions aux PJs sur ce qu'il s'est passé. Rita a l'apparence d'une jeune femme d'une vingtaine d'années. Elle a le crâne rasé court et une peau légèrement blanchâtre.

Rita est en fait une envoyée du grand conseil Reetou (On s'en doutait un peu, vu son nom ...). Les Reetou ont en effet perfectionné ces dernières années leurs méthodes de re-création humaine et Rita est leur plus belle réussite. Contrairement à leurs précédents essais, elle est capable de vivre à peu près normalement.

C'est une Hybride mi-Reetou mi-Humaine. Elle peut voir les Reetous normalement et possède deux pouvoirs extraordinaires : Elle est capable de se déphaser ou pas à volonté (de la même façon qu'un Reetou) et peut également en bloquer psychiquement jusqu'à deux d'entre eux, annihilant leur volonté. Si elle n'en contrôle que un, elle peut le forcer à suivre des ordres simples. Cependant, cet effort requiert toute sa concentration.

Rita a été envoyée pour tenter de capturer celui qui a mené toute cette Expédition Punitif, un Rebelle Reetou nommé Kreeskhanntyuo (Difficilement prononçable). Sa capture mènerait à la fin définitive de la Rébellion Reetou, et des ennuis qu'elle crée à la Nation Reetou par ses actes terroristes.

Elle se montrera méfiante envers les joueurs, et ne leur révélera sans doute pas tout de suite sa véritable identité, ni même ses pouvoirs.

Où aller ?

A partir de là, il y a deux possibilités. Une fois que certains systèmes du vaisseau seront remis en route, les PJs seront face à un choix : Les détecteurs du vaisseau révèlent que non loin de là, se déroule une grande bataille entre des vaisseaux Jaffas et ce qui semble être des appareils de combat Reetous, autour d'une gigantesque masse rocheuse, qui se révélera être un astéroïde. Les détecteurs révéleront également une planète, à une demi-heure de vaisseau en vitesse conventionnelle de là. Kâ'zh peut être parti dans l'une ou l'autre des deux directions, à l'aide d'un Chasseur de la Mort qu'il aura volé dans le Ha'Tak. Il sera en fait allé dans la direction vers laquelle les PJs choisiront d'aller ;)

L'Astéroïde de Trinium / L'exploitation Minière

L'astéroïde gigantesque autour duquel se déroule la bataille est en fait riche en Trinium, métal utile dans la construction de nombreuses technologies. Les Reetous ont en fait détournés le vaisseau Ha'Tak vers l'une de leurs nombreuses bases secondaires, l'exploitation minière située sur l'astéroïde en étant l'une d'entre elle.

Ne révélez pas tout de suite aux PJs l'endroit de l'univers de Stargate où ils se trouvent. Ils sont en fait en orbite lointaine autour de ce qui fut autrefois la belle Tollana, planète mère de la race Tollan, décimée quatre ans plus tôt par Anubis. Les ruines de la station de traitement de métal, désertées, ont été investies par les Reetous, et ils possèdent quelques troupes sur la planète même. Il est fort probable que les PJs cherchent à atterrir sur l'astéroïde. La station minière possède plusieurs zones d'atterrissage et les systèmes de respiration et de protection contre le vide spatial ont été réparés par les Reetous. Les PJs pourront trouver dans la zone un

vaste complexe minier dans lequel se déroule un furieux combat entre les Jaffas et les Reetous. Les Jaffas les ont poursuivis jusque là pour tous les exterminer et leur reprendre Kâ'zh, qui s'y est réfugié, et est tombé au final entre les mains des Reetous. Ceux-ci avaient espérés détruire tout les Jaffas avant d'arriver à leur base, mais cela n'a pas marché ... Dans la station, les PJs pourront trouver diverses technologies Tollans (Ex : Armures de Trinium Tollan, Pistolets Tollan ou Modules Passe-Muraille, etc) et éventuellement de puissants vaisseaux Tollan encore en état de marche (utilisables pour partir à la fin du scénario ou pour des scénarios ultérieurs).

Dans les Ruines de Tollana

L'autre solution consiste à se rendre directement sur Tollana, qui est la planète détectée sur les senseurs. Un peu partout sur la planète, on peut encore trouver les ruines des anciens canons de défense. Certains sont encore intacts, ayant été désactivés auparavant par Anubis avant son débarquement. Tollana, la capitale, est en ruine. Dans les ruines des anciens jardins et constructions Tollan se déroule un furieux combat entre les troupes Jaffas (débarquées avec deux ou trois Al'Kesh) et les derniers Rebelles Reetou. Kâ'zh s'est réfugié dans ce qui fut autrefois le bâtiment le mieux protégé de la ville : Le tribunal Tollan.

Les PJs peuvent atterrir dans la forêt à proximité de la ville pour éviter de se faire toucher. L'entrée dans l'atmosphère et l'atterrissage sera d'autant plus difficile que les PJs auront ou pas réussi à réactiver les boucliers, et se révélera quasiment aussi périlleux que passer outre la bataille spatiale autour de l'astéroïde d'exploitation Tollan.

Ils pourront éventuellement à ce stade tenter de convaincre les Jaffas du bien fondé de leur action, et recevoir des armes, stockées dans les Al'Kesh, ou bien en voler certaines pour parvenir à leurs fins.

Une furieuse bataille se déroule dans les ruines et une action stratégique entre PJs, Jaffas et Reetous serait alors à envisager (Vous pouvez vous servir d'un plan quadrillé et de figurines pour plus de facilité).

Conclusion de l'aventure

Après avoir pénétré le Tribunal (Ou dans la salle de contrôle principale de l'astéroïde minier), les PJs se retrouveront face à Kâ'zh, qui ayant réussi à survivre aux Reetous et aux Jaffas, se terre dans une pièce pour un dernier combat. N'oubliez pas que l'objectif des PJs est de le prendre vivant, ce qui sera beaucoup plus difficile que de le tuer. Auparavant, les PJs pourront aider Rita à s'acquitter de sa mission, qui est de capturer le chef Reetou Kreeskhanntyyoo. Si ils ne veulent pas l'aider, elle se dérobera d'elle même en utilisant brusquement son déphasage et ils la retrouveront un peu plus loin aux prises avec le chef Reetou. S'ils l'aident dans sa mission, elle les accompagnera pour les assister à son tour. Rita se battra avec n'importe quel arme, bien qu'elle ait une préférence pour les pistolets.

Au final, si les PJs réussissent à atteindre leurs objectifs, Rita les remerciera avant de disparaître mystérieusement avec son prisonnier. Dans la ville en ruine Tollan ou dans la station minière les PJs pourront alors trouver sans doute des cristaux pour réparer l'hyperpropulsion de leur vaisseau (la Porte des Etoiles de Tollana a été détruite quatre ans auparavant par Anubis).

Par la suite, et après une longue séance de tort... euh ... discussions, les PJs pourront peut-être apprendre de Kâ'zh les informations dont ils ont besoin à propos d'Hestia, et partir sur une nouvelle mission pour tenter de retrouver la légendaire Reine To'Kra ...

Nom du Scénario : *God save the Queens !!*

Auteur : **TomF**

Durée de Jeu : *Une bonne demi-journée*

Type : *Goauld*

Nbr Joueurs : 3-6 Joueurs

Notes MJ

Synopsis:

Galaxie de Pégase, planète des Geniis, les PJs sont contactés par Cowen, le généralissime (je sais plus le titre qu'il a dans la série mais je trouve que ça colle bien à la culture militaire Genii). Ils va leur confier une mission importante et dangereuse : récupérer 2 agents sur une planète mystérieusement épargnée par les Wraiths... Ambiance Western et invasion des profanateurs.

Précision sur les Wraiths :

Il y a une analogie évidente entre les Wraiths et les abeilles, j'ai donc pris la liberté de supposer qu'ils essaieraient de la même manière. C'est à dire que la reine s'en va avec toute la population en laissant le vaisseau ruche habité seulement par des futures reines (et un mâle comme font les Wraiths pour les vaisseaux en hibernation). Normalement les femelles s'entretuent et la survivante devient la nouvelle reine.

Ce qui s'est passé avant le début du scénario :

Sur la planète Illastan, se trouvait un vaisseau ruche qui a essaimé juste avant que les Anciens quittent la galaxie et que les Wraiths hibernent. Il y a donc sur cette planète un vaisseau ruche contenant un gros stock d'humains, un mâle qui garde le vaisseau et surtout plusieurs dizaines de Reines. Cette planète a ensuite subi une importante catastrophe (chute de météorites, éruptions volcaniques géantes...) qui a recouvert le sol de cendres sur une épaisseur de quelques dizaines de mètres. Lorsque les reines se réveillèrent, elles comprirent vite qu'elles devaient trouver un moyen pour que leur vaisseau soit déterré avant de reprendre un cycle normal, elles mirent donc leurs facultés psychiques en commun pour pousser les humains habitants la surface à creuser.

Etant donné que le vaisseau est enterré, aucune récolte n'est organisée dans la partie de la galaxie qu'il occupe, ce qui ne manque pas d'attirer l'attention des Geniis qui ont envoyés deux agents en reconnaissance sur Illastan.

Les PJs :

L'idéal serait un militaire, un technicien, un exobiologiste et un diplomate, par exemple, ce qui permet d'avoir un groupe équilibré. On utilisera les mêmes règles que pour créer des Tau'ri avec trois compétences à +2 selon leur métier (et en tenant compte des particularités culturelles des Geniis). Bien sur, les races extraterrestres sont exclues (Pégase ne compte que des humains, des Wraiths et des anciens). Pour les besoin du scénario, les PJs occuperont plutôt des postes secondaires, des assistants mais pas de vrais professionnels. Surtout ils ne devront pas posséder le gène des Wraiths.

Description des Lieux et Evènements

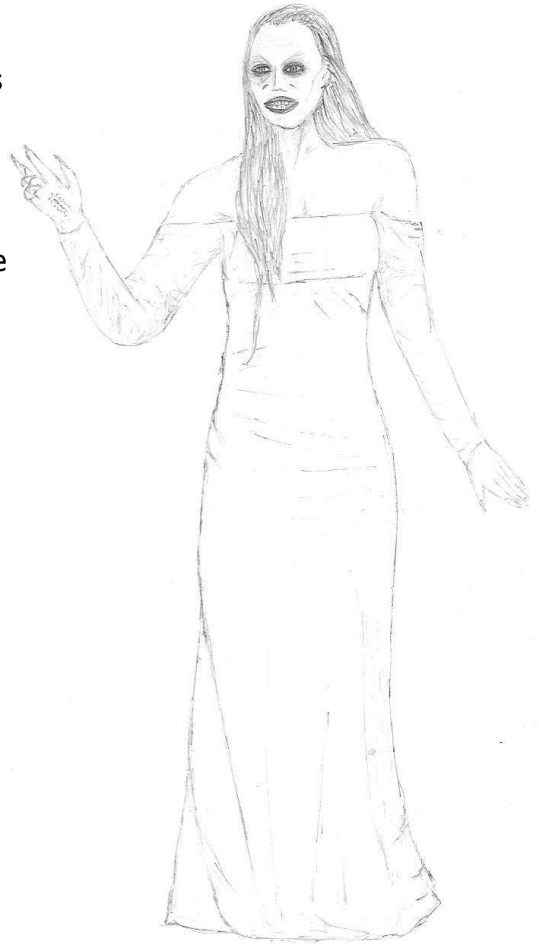
Scène 1 : Introduction

Si vous avez un exobiologiste dans le groupe, vous pouvez faire jouer une scène où son chef de labo évoque les capacités psychiques des Wraiths, lui confie un rapport mettant en avant cette propriété des cellules nerveuses des femelles et le fait que les Wraiths et les humains comportant le gène des Wraiths y sont plus sensibles... Si vous n'avez pas de technicien, essayez de faire jouer cette partie de la scène quand-même :

Le supérieur hiérarchique du technicien installe des bobines dans un appareil audiophonique. Il écoute le message avec attention puis s'en va avec une copie en disant simplement qu'il doit parler à Cowen (le chef des Geniis). Dès lors le ou les PJs ayant assisté à la scène se retrouvent seuls dans le laboratoire d'enregistrement. Précisez bien que le boss est parti en laissant la bobine originale qu'il vient d'écouter mais sans insister trop. Après plusieurs dizaines de minutes ils seront convoqués, on passe à la scène deux.

Par contre s'ils pensent à écouter la bobine, ils entendront le message suivant (avec des parasites dus aux imperfections du matériel Genii) :

« Tyran a rejoint les rangs du pasteur...je vais essayer d'atteindre la porte...quitter cette planète de fous... » Bruit de coup « Les voilà...j'aime mieux mourir que de rejoindre leur troupeau » bruit de porte qui claque « Tyran, c'est moi, tu ne vas pas... » Coup de feu. Une autre voix : « Vous pouvez vous cacher mais pas fuir, vous croyez pouvoir nous vaincre mais vous n'êtes que de la viande. Nous sommes en route et nous avons faim. »



Scène 2 : Briefing

Cowen convoque les PJs : « la nation Genii a besoin de vous. Etes-vous prêts à donner votre vie pour combattre nos ennemis et rendre à notre peuple sa gloire d'antan ? » Si les joueurs hésitent à répondre oui, la description détaillée de l'équipement des 2 gardes à l'entrée du bureau devrait suffire à rallumer la flamme du patriotisme.

« Depuis le retour des Wraiths, une région de la galaxie a été mystérieusement épargnée par les récoltes. Nos experts ont déterminé que le vaisseau-ruche qui devrait les y assurer se trouve sur la planète Illastan. Récemment, nous avons pu rétablir le contact avec leur porte des étoiles. Nous avons envoyé deux enquêteurs, Tyran et Convet. Ils ont cessé d'émettre des rapports hier.

Votre mission est double : retrouver nos agents et reprendre leurs recherches s'ils en sont dans l'incapacité. »

Note : Cowen ne sait pas exactement ce qui se trame sur cette planète mais il a compris (en entendant l'enregistrement) que la santé mentale des agents participant à la mission risquait d'être compromise, c'est pourquoi il envoie une équipe sous qualifiée.

Scène trois : Wild Wild West

L'immensité du désert, la chaleur, la poussière, ne lésinez pas sur la description panoramique. Les PJs remarqueront deux détails bizarres : le désert n'est pas couleur de sable mais gris comme les cendres (dues au cataclysme) d'autre part, il y a une rampe en bois de fabrication artisanale et récente devant la porte (jet de technologie diff 20 pour savoir qu'il s'agit d'une piste d'atterrissage/décollage pour Dart). Un immense trou indique clairement que la porte a été déterrée récemment (en fait l'excavation de la porte et la construction de la piste ont été commandées par le pasteur).

Droit devant eux, ils trouveront une gare, s'ils vont tout droit (en suivant les rails), ils trouveront rapidement la ville, s'ils vont à droite (l'autre direction des rails) ils se retrouveront près de chez l'ermite, s'ils vont à gauche (en suivant une piste dans la cendre), ils pourraient tomber sur les bandits.

Les bandits :

Ils fuient l'influence du pasteur (voir les scènes de la ville). Si les PJs se présentent comme les ennemis de ce dernier, ils seront très bien accueillis. Mais si ils les trouvent avant qu'ils apprennent ce qui se trame en ville, ils pourraient bien être dépouillés.

L'Ermite :

C'est un vieillard qui commence à devenir sénile. Néanmoins c'est le PNJ du scénario à se souvenir des Wraiths. Il mettra les PJs en garde contre la ville et le pasteur mais en restant vague (il pourrait par exemple se perdre en détails insignifiants ou changer de sujet brusquement et avoir une crise de démence...). Si les PJs lui disent que la porte a été déterrée, il ne réagira pas sur le coup mais décidera de la ré enterrer. Pour se faire il ira en ville (il arrivera la nuit soit après les PJs s'ils repartent directement). Il dérobera les explosifs de la mine (cela lui prend un deuxième jour complet) et fera sauter la porte à l'aube du troisième jour). L'explosion ne détruira pas la porte mais l'enterrera partiellement et fera disparaître le DHD sous plusieurs mètres de cendres. Il fera tout cela discrètement.

La Ville :

Celui que tout le monde appelle le pasteur possède le gène des Wraiths, ce qui le rend très sensible à l'influence des femelles Wraiths dont il est devenu l'esclave (vous pouvez même considérer que les Wraiths parlent à travers lui). Il a rebaptisé la ville la bergerie et fait des sermons tous les jours dans son église. Tout le village est à ses ordres car il sert de relais psychique (s'il meurt les habitants qui ne sont pas dans la mine ne seront plus soumis à l'influence mentale des Wraiths). Il planifie l'excavation du vaisseau-ruche, qui touche à sa fin (trois jours de travail si le rythme est maintenu). Les habitants partagent leurs journées entre le conditionnement mental à l'église et le travail à la mine. Le shérif n'est rien moins que Tyran, l'enquêteur que les PJs doivent retrouver et qui possède aussi le gène des Wraiths (il est donc leur pantin mais n'a pas encore développé les pouvoirs du pasteur). Bien sur tout le monde l'appelle shérif et lui même ne révélera pas son identité aux PJs, sauf s'ils l'interrogent directement. Les habitants ne seront pas immédiatement hostiles aux PJs, en effet ces derniers seront soumis à l'influence psychique des femelles Wraiths (**Voir Page suivante**)

La mine :

Toute personne qui s'y risque tombe sous l'influence des Wraiths automatiquement à partir d'une certaine profondeur.

Femelles Wraiths :

Etant nombreuses, la portée de leurs pouvoirs est augmentée, chaque nuit, les PJs qui dorment en ville devront faire un test de volonté contre une diff de 15, s'ils réussissent ils se réveillent en pleine nuit après d'affreux cauchemars et ont un gros mal de crâne (-1 Universel et cinq point d'étourdissement) ces malus sont cumulables entre eux et ne disparaissent qu'après une nuit de sommeil en dehors de la ville, s'ils échouent leur jet, ils tombent progressivement sous le contrôle des Wraiths :

Premier échec : le PJ a envie d'aller à l'église (dites le comme un conseil mais n'insistez pas si le joueur refuse) et aura le réflexe de gratter le sol du pied s'il s'ennuie (jet de vue diff 10 pour les autres PJs pour le voir, le personnage concerné ne s'en rend pas compte tout seul). L'effet s'estompe le lendemain sauf si :

Deuxième échec consécutif : le PJ est obsédé par l'église (jet de volonté diff 10 pour se retenir d'y aller pendant le sermon) de il éprouve l'envie d'aller à la mine. Le lendemain, il retourne au premier stade sauf si :

Troisième échec consécutif : le PJ est obsédé par l'idée d'aller à l'église (volonté diff 15) et à la mine (volonté diff 10).

Le pasteur et son sermon :

le pasteur sert de relais psychique aux femelles Wraiths. Il bénéficie donc du pouvoir de soumission psychique mais à un moindre niveau (diff 5). Enfin, lorsqu'il prêche dans son église, il se trouve juste au dessus d'une salle où les femelles se retrouvent pour concentrer leur pouvoir sur le prêtre, il peut projeter des illusions très précises (mais translucides et tremblantes) qui sont une sorte d'amélioration de ce que font habituellement les Wraiths pour faire apparaître une sorte d'ange. Il prétend qu'il faut creuser pour déterrer un artefact ancien (les habitants comprennent vaguement ce qu'ils sont). Toute personne qui assiste à son sermon doit faire un jet de volonté contre une diff de 20. En cas d'échec, le PJ devient un zombie obéissant et passera sa journée à creuser de plus il échouera automatiquement son jet de volonté de la nuit.

Nom du Scénario : *Assaut sur le Site Annexe*

Auteur : **Ben**

Durée de Jeu : 2/3 Heures

Type : *Goauld*

Nbr Joueurs : 4-6 Joueurs

Ce scénario, jouable par les jaffas, N.I.D, Goau'ld (ou tout autre ennemi des Tau'ri) vous fera vous infiltrer dans une base annexe du S.G.C pour y stopper la récolte et la transformation de Naquadah. (Vous pouvez très bien adapter cette mission pour que les Tau'ri puissent l'interpréter en mettant cette base au sein du N.I.D). Plutôt qu'un site d'exploitation, il se peut que ce soit un site d'Etudes scientifique (Ex: Site Gamma).

La planète :

Le S.G.C a établi un campement sur P7X764 afin de récolter du Naquadah en assez grande quantité. Le climat de cette planète est pluvieux, il y règne une température moyenne de 10°C, une pression de 1003 Hpa, pour une humidité de 70%. Elle est composée à 85% d'océans et de grand lacs, la seule terre immergée d'une circonférence de 17000m² est recouverte d'une flore luxuriante. Il n'y règne qu'une faible faune composée essentiellement de petit mammifère pour la plupart des rongeurs à peine plus gros qu'un lapin. On peut aussi noter une étrange variété d'arbre fruitiers qui sont en constante fructification.

Le campement :

Il est construit autour de la mine. Il est composé d'une caserne militaire, d'un centre médical, d'un champ d'atterrissage pour le ravitaillement par cargo Teltak (pour éviter de longs voyages du campement à la porte.) Ainsi qu'une petite structure permettant de nettoyer le précieux minerai, et de le compartimenter pour le transport.

La mine :

Elle est en partie à ciel ouvert bien qu'elle s'étende jusqu'à une profondeur de 700m. Le filon de naquadah parcourt apparemment la planète entière, (également des gisements sous-marins). Trois foreuses mobiles constituent l'essentiel des moyens de forage. Deux camions bennes transportent le minerai jusqu'à l'usine.

La caserne :

C'est un simple bâtiment en tôle. Sur le site on peut dénombrer seulement 13 soldats (Voire +) sous le commandement du lieutenant Edouard Peterson (qui peut selon le MJ être un espion infiltré pouvant aider les joueurs) Ils disposent d'un matériel standard ainsi que de deux X-302.

Les objectifs :

La mission est simple, stopper l'exploitation afin de freiner les forces Tau'ri. Vous serez déposés par cargo Telta'k à quelques kilomètres de la base pour ne pas être repérés. Le cargo vous attendra (au maximum 2 jours) derrière une petite lune à proximité. Il vous sera fourni (à la volonté du MJ bien sur !!) plusieurs charges de C4 et un armement standard.

Ce scénario court est un bon prétexte à une bonne petite bataille rangée, ou à une infiltration stratégique (sabotage, diversion) selon le degré de bourrinisme des joueurs ...