

14. Première mission

Cette première aventure plutôt simple vous permettra, en tant que maître du jeu, de faire vos armes dans le métier et de tester votre maîtrise de différents paramètres. En tant que joueur, vous allez faire vos premiers pas dans un monde riche et sans limite. Le scénario n'est pas d'une grande complexité et peut se terminer en une séance de jeu. En fait, sa durée est variable et peut être adaptée en fonction du temps imparti. Il présuppose que les personnages sont de jeunes recrues qui viennent de terminer leur entraînement sur Terre et se préparent à franchir la Porte des Etoiles pour la première fois. **Si vous êtes joueur, arrêtez de lire ici.**

14.1 Synopsis

Les personnages sont de jeunes recrues qui viennent de terminer leur entraînement terrestre. Le groupe devrait idéalement être composé d'au moins une moitié de militaires et de quatre ou cinq personnes. Pour la première fois, ils vont franchir la Porte des Etoiles dont on leur a si souvent parlé et se rendre sur un monde inhabité dont la civilisation – probablement de type aztèque – a disparu il y a longtemps. La planète a déjà été visitée par SG-1 et par quelques autres équipes scientifiques ces derniers mois. Un camp de base a été installé dans le but de mener des recherches sur la géologie locale. Une exploration approfondie de la région a révélé l'existence de ruines à quelque distance de ce camp. Rien de spécial n'y a été découvert, mais la jeune équipe aura pour mission de les explorer de fond en comble. En fait, il s'agit d'un ultime entraînement pour les recrues. Un dernier exercice a été planifié : une équipe a pris les devants et a pour mission de défendre les ruines contre toute intrusion. Bien entendu, les personnages devront déjouer la vigilance de l'équipe A pour arriver aux ruines. Une fois qu'ils seront tous entrés dans les ruines, l'exercice prendra fin. Pour simuler les combats, un dispositif électrique spécial alimente les combinaisons et les armes de chaque recrue. Il sera détaillé plus tard.

Mais ce n'est pas tout. Récemment, Tosvar, un Goa'uld ambitieux mais solitaire, envisage de s'emparer d'un artefact qu'il pense trouver dans les ruines de cette ancienne cité. Il a dû poser son

appareil assez loin des ruines car la forêt est trop dense à proximité. Il a ensuite pénétré la forêt. C'est là qu'il a rencontré l'équipe A. Sans trop de mal, il a réussi à les immobiliser, à l'exception du capitaine Harrison, que les personnages vont rencontrer à un moment ou à un autre. Tosvar est entré dans les ruines et cherche l'objet de sa quête. Il percevra l'arrivée de l'équipe B – celle des personnages – comme une menace...



14.2 Les choses sérieuses commencent...

L'entraînement des personnages aura duré six semaines. Les quatre premières semaines furent les plus pénibles : une demi-journée en classe à étudier les procédures opérationnelles, l'histoire de la Porte des Etoiles, les signes distinctifs de chaque Grand Maître Goa'uld, les schémas techniques du DHD et d'autres appareils alambiqués, les comptes rendus de missions effectuées par d'autres équipes... De quoi mettre en haleine le plus frileux de candidats au grand saut – et une autre demi-journée à jouer aux cow-boys et aux indiens dans les installations situées près de Cheyenne Mountain, le tout récent camp d'entraînement du SGC : exercices physiques, simulations de patrouilles, de déploiement, prise de bâtiments, infiltration, surveillance...

Les deux autres semaines, les jeunes recrues les ont passées à parfaire leur apprentissage, à participer – comme simple spectateurs – aux briefings et débriefings des autres équipes, à simuler encore et encore les mêmes exercices et à compiler à leur guise les rapports de missions de ces derniers mois. Le tout dans l'attente du grand moment où la Porte des Etoiles s'ouvrira pour elles... Et le grand jour est arrivé.

Le général Hammond convoque les membres de l'équipe SG-18 (ou d'un autre numéro si vous le souhaitez) dans la salle de réunion du niveau 27. Après s'être assuré de l'identité des jeunes recrues, il dépose leurs dossiers sur la table.

« Messieurs, je suis satisfait de vos prestations aux entraînements. Vous ferez, j'en suis sûr, la fierté du SGC. Les rapports de vos instructeurs ont tous été excellents et même si vous avez chacun vos spécialités, vous vous complétez fort bien. C'est pourquoi nous avons pris la décision de vous garder ensemble. Les liens que vous avez tissés au cours de votre formation sont plus précieux que tout ce que nous avons pu vous enseigner jusque là. Messieurs, vous formez dès à présent SG-18 !

Bien. Il est temps pour vous de franchir la Porte des Etoiles. Vous deviendrez de ce fait des ambassadeurs de la Terre, et pas seulement des Etats-Unis d'Amérique. Sachez vous en montrer dignes en appliquant à la lettre les procédures que vous avez apprises.

Nous allons vous envoyer sur P3X-594, une planète forestière sur laquelle nous avons établi récemment un camp d'analyse scientifique. La planète est inhabitée et lors de notre première visite, nous n'avions relevé aucune trace de civilisation. Toutefois, une exploration plus approfondie menée par les agents sur le terrain a révélé l'existence d'une sorte d'ancienne cité en ruines, au cœur de la forêt, à une vingtaine de kilomètres du camp. Une sonde aérienne a été envoyé sur place et nous a ramené quelques prises de vue. La cité est bel et bien déserte et recouverte de végétation. Les colons sur place l'ont déjà visitée, sans rien y trouver de spécial, toutefois, à la demande du Dr. Jackson, malheureusement occupé par une autre mission, nous allons vous envoyer sur place afin que vous exploriez ces ruines plus avant.

Je ne vous le cache pas, ce sera l'occasion de vous proposer un dernier exercice. Le colonel Saunders de SG-12, qui commande le camp scientifique, vous en dira plus une fois sur place. Si vous n'avez pas de questions, messieurs, direction l'armurerie. Je vous retrouve en salle d'embarquement ! »

14.3 Le départ

A l'armurerie, SG-18 se verra confier un équipement SG standard, un gilet pare balles ainsi que les fameux P90 livrés avec un chargeur engagé et un chargeur de rechange.

Après les dernières vérification d'usage et le briefing interne à l'équipe, les jeunes recrues, excitées comme il se doit, se rendront en salle d'embarquement.

Là, la Porte des Etoiles est activée. Le spectacle est impressionnant, comme toujours, et d'une beauté

sans égale. Les hauts-parleurs de la salle retentissent. Le général Hammond souhaite bon voyage et bonne chance à ses nouvelles recrues. Et c'est le départ ! Les agents franchissent l'un après l'autre le mur d'apparence aquatique et sont précipités dans le vortex... Au bout d'un temps qui leur semble infini, ils débouchent de l'autre côté... Sous une pluie battante.

14.4 P3X-594 et le site Omega



La Porte des Etoiles de P3X-594 est située au sommet d'une colline dominant une petite vallée déboisée. Où que se porte le regard ailleurs que dans la vallée, ce ne sont que forêts à perte de vue. Le relief de l'endroit est plutôt bosselé, mais il n'y a aucune montagne apparente. La pluie tombe dru, mais il ne fait pas froid. Il n'y a pas de vent. Le ciel est sombre et ne laisse pas entrevoir d'éclaircie. Deux hommes attendent les nouveaux venus. Il s'agit du colonel Robert J. Saunders et du major Javier Montello. Ils attendent à bord d'un petit buggy semblable à ces voiturettes de golf, si ce n'est que celui-ci est peint aux couleurs « treillis » de l'armée.

« Bienvenue, les bleus ! Dépêchez-vous de monter, vous prendrez votre douche plus tard ! »

Tant bien que mal, les personnages s'accrocheront au véhicule, conduit un peu trop vite par le colonel Saunders.

Le camp se trouve dans la vallée, illuminé par des spots puissants fixés au sommet de pylônes aux quatre coins de sa surface. Une dizaine de tentes de l'armée recouvrent ce périmètre. Trois d'entre elles sortent du lot : l'infirmerie, clairement reconnaissable, la cantine et une autre, un peu plus petite mais plus grande que les tentes d'habitation, que l'on présentera comme le laboratoire.

Le camp est appelé Site Omega. Il abrite dix personnes. En voici la liste, chaque nom étant accompagné de sa fonction et d'un court commentaire.

Colonel Robert John Saunders : la quarantaine, très apprécié de ses hommes, un peu loufoque et exubérant, il n'en est pas moins un homme d'expérience et le plus haut gradé du camp qu'il dirige.

Major Javier Montello : émigrant chilien, Montello est le second de Saunders. C'est un homme affable, peu amène, mais fiable et loyal.

Dr Edward Rostock : docteur en biologie, spécialisé en botanique. Il est le maître d'œuvre des expériences scientifiques. C'est un homme âgé mais encore très dynamique.

Isabella Staunton, Gabriella Sciamatto, Ernie Cunningham : les trois assistants du docteur Rostock. Isabella est une femme de 35 ans, petite et trop mince, très sérieuse, entomologiste de formation. Gabriella est une jeune diplômée dont les travaux portent sur l'étude des sols. Elle est un peu frivole et contraste fortement avec Isabella, même si elles s'entendent assez bien. Quant à Ernie, c'est un homme de 41 ans, médecin généraliste ayant opéré un peu partout dans le monde au sein de l'armée US. C'est lui qui tient l'infirmerie.

Capitaines Steve Emerson, Luigi Salieri, Thomas Silva et Howard Foster : les quatre « simples agents » qui assurent la sécurité du camp. Ils n'ont que quelques missions à leur actif dans la galaxie mais sont de bons gars, très obéissants et volontaires.

Le colonel et le docteur ont tous deux une tente individuelle. Le major Montello dort avec Ernie Cunningham, le médecin. Les deux femmes partagent la même tente. Parmi les simples agents, Steve et Luigi dorment ensemble et Thomas et Howard héritent de la dernière tente. Cela laisse donc une tente libre que les personnages devront se partager (il y a assez de place, même si ce n'est pas un palace).

Après avoir montré le camp, présenté tout le monde aux nouveaux venus et les avoir autorisés à s'installer dans une tente vide, le colonel Saunders recevra les jeunes recrues dans sa tente.

« Bon... Ceci, vous vous en doutez, n'est pas un camp de vacances. C'est un camp d'études scientifiques. Le SGC pense que l'on peut apprendre beaucoup de choses de l'analyse de la faune et de la flore sur cette planète. Lors d'une

patrouille de routine dans la forêt, mes gars ont trouvé les ruines de ce qui ressemble à une ancienne cité. C'est de la pierre, mais je ne sais pas d'où elle vient, car nous n'avons pas encore vu quoi que ce soit qui ressemble à une carrière. Il n'y avait pas trace de vie ni de quoi que ce soit qui aurait pu représenter un danger, alors nous avons transmis le rapport au SGC et pour nous, l'affaire était close. Mais le docteur Jackson, de SG-1, a tenu à ce que l'on procède à une nouvelle visite des lieux. C'est la raison de votre présence ici, je ne pense rien vous apprendre. Dès demain, le capitaine Emerson vous conduira sur le site en question. Vous procéderez à autant de relevés qu'il vous plaira et vous rentrerez ici au terme de votre mission. Une copie du dossier concernant ces ruines est à votre disposition.

Ah ! Ce n'est pas tout. Une équipe est arrivée tôt ce matin. Elle doit participer à un exercice en votre compagnie ou plutôt contre vous, si j'ai bien compris. Ils sont partis pour la forêt. Vous allez devoir simuler une infiltration. Ils avaient l'air déterminé, aussi, je ne saurais trop vous conseiller d'être prudents. Ils sont arrivés avec une caisse d'intars, ces armes d'entraînement Goa'uld. Ils vous en ont laissé une chacun. Ordre formel de ne pas utiliser vos armes de service pendant toute la durée de cette mission. Est-ce bien clair ? Enfin, ce sera au responsable de votre équipe de juger au cas par cas. On a tout de même relevé la présence de quelques prédateurs au sein de cette forêt. On ne voudrait pas que vous vous retrouviez désarmés face à un ours ou un loup affamé. Si vous avez des questions... »

Le rapport de la première visite des ruines sera remis au commandant de l'unité. Il s'agit d'un feuillet conventionnel, dûment complété mais sans surprise. On peut y lire les coordonnées des ruines, leur étendue (approximativement 2 km²), un plan sommaire des lieux a été dessiné sans véritable talent mais avec un certain souci de précision. On n'y rapporte aucun signe de vie récent, aucune empreinte, aucune écriture sur les murs. Le rapport est signé par son auteur, le capitaine Luigi Salieri, et par le colonel Saunders, responsable du camp.

Aller voir Salieri : Salieri est sous sa tente, en compagnie de Steve Emerson, qui accompagnera le lendemain les personnages vers les ruines. La patrouille qui a découvert les ruines était composée de Salieri, d'Emerson et du major Montello. Les trois soldats peuvent donc en parler

avec autant de facilité l'un que l'autre. Ils n'ont pas grand chose à ajouter à ce sujet. Selon eux, les ruines rappelaient un peu ce qu'ils connaissaient des temples maya ou aztèques qu'ils avaient visité au Mexique (*un test en **Esprit + Histoire** peut indiquer aux personnages que les Maya et les Aztèques ont tous deux vécu au Mexique. Les Maya plus au sud, les Aztèques plus au nord. La civilisation aztèque semble avoir été la plus puissante des deux.*

Ils n'ont pas eu l'impression que quiconque ait visité ces lieux depuis des siècles, tant tout paraissant abandonné, livré à la nature sauvage qui avait d'ailleurs tout envahi. Difficile de repérer quoi que ce soit depuis le ciel, par exemple, tant les arbres ont repris leurs droits. Ils n'ont repéré qu'un bâtiment plus ou moins intact, au centre du périmètre. Ils n'ont par contre remarqué aucune ouverture à ce bâtiment.

Se renseigner sur l'équipe arrivée plus tôt le matin, les futurs « adversaires » des personnages : comme le colonel l'a dit, les quatre hommes qui composaient cette équipe avaient l'air déterminé. Ils ne se sont pas attardés. Après avoir pris le petit déjeuner avec les hommes du camp, ils se sont mis en route. Ils se sont fait expliquer le chemin par Emerson, mais n'ont pas souhaité de guide, expliquant qu'ils avaient l'habitude de travailler à quatre et qu'ils ne voulaient pas que leur victoire soit amoindrie par une aide extérieure. L'équipe est commandée par le capitaine Zenickis (*un test en **Esprit + Bureaucratie** permet de se rappeler de Rafael Zenickis, un jeune et talentueux capitaine qui a particulièrement brillé lors des entraînements. Les personnages l'ont déjà affronté dans des exercices. Zenickis est doué, mais un peu difficile à cerner, ce qui le rend imprévisible – un défaut que la hiérarchie du SGC n'apprécie pas trop. Toutefois, il n'a jamais commis d'erreur flagrante et il a toute la confiance de ses supérieurs*). Les autres n'ont pas beaucoup parlé et on ne se souvient pas de leurs noms. Bien entendu, Saunders peut donner tous les détails de cette mission, mais il n'en fera rien. « *N'oubliez pas que ce sont vos ennemis sur cette mission, et que vous n'êtes pas supposés les connaître.* ».

14.5 Départ vers les ruines

C'est à l'aube que le capitaine Steve Emerson vient réveiller les personnages (s'ils dormaient, bien entendu). Il est déjà prêt. La pluie a cessé,

mais le sol est boueux partout dans le camp. Un petit vent frisquet agite les branchages tout autour.

Le groupe s'enfonce dans la forêt dans la direction opposée à celle de la Porte des Etoiles. La forêt est plutôt agréable, en dépit des conditions climatiques. Le tapis de feuilles et d'herbes folles fait rapidement oublier la boue du campement. Il n'y a aucun sentier et la progression est lente, malgré l'espacement entre les arbres : il faut parfois contourner des taillis de ronces, de gros rochers recouverts de mousse, des troncs monumentaux tombés pendant la nuit ou il y a quelque temps déjà. L'odeur d'humus est très forte partout autour du groupe. De temps à autres, les personnages remarquent de gros champignons roses qui poussent au pied des arbres. Emerson leur indique, s'ils posent la question, qu'il s'agit d'une espèce très intéressante selon le docteur Rostock. Les spores du champignon notamment auraient des vertus spéciales, mais le capitaine n'y connaît trop rien dans ce domaine...

Le voyage vers les ruines devrait durer trois heures. Rien ne se produira pendant la première heure.

Après une heure

Une heure s'écoule sans que rien ne se produise, mais au bout de cette période, les personnages entendent un cri déchirant. *Un test réussi en **Perception + Investigation** permet d'en localiser la provenance quelque part devant les personnages, en direction des ruines, donc.* Les minutes passent et les personnages peuvent encore entendre des tirs d'armes automatiques (*un nouveau test en **Perception + Combat** armes à feu indique qu'il s'agit de P90*). S'ils se précipitent vers la source des bruits, ils arriveront complètement épuisés aux ruines et devront réussir trois tests en **Habilité + Mouvements** pour ne pas trébucher et se faire mal (sur une marge d'échec de plus de 5, le personnage perd 1 point de vie à localiser). Selon Steve Emerson, les gars de la première équipe leur tendent un piège un peu grossier. S'ils courent, passez directement aux ruines. Si pas, continuez. Il n'y aura pas d'autres bruit avant leur arrivée aux ruines.

Après deux heures

Les personnages arrivent sur le lieu d'un affrontement. S'ils passent en trombe en direction

des ruines, ils ne remarquent rien. Sinon, laissez-leur effectuer un test en **Perception + Végétal**. En cas de succès, ils se rendent compte qu'un combat s'est déroulé ici. Des feuilles ont été arrachées par des tirs d'armes à feu, on peut retrouver des douilles dans les troncs ou au sol. Un peu de sang a été versé sur le tapis de feuilles.

Après deux heures trente

La pluie se remet à tomber. La canopée arrête la plupart des gouttes qui se rassemblent au bout de longues feuilles et chutent en torrents sur le sol par endroits. Immédiatement, la forêt semble s'animer. De petits mammifères roux sortent de trous dans le sol ou de troncs creux et s'égaient au passage des personnages. Ils semblent parfaitement inoffensifs. Steve dit qu'on appelle ces créatures des « pluviomètres », par dérision, car ils ne sortent étrangement que lorsqu'il pleut. Un nouveau test en **Perception + Végétal** réussit révélera un intar appartenant à l'équipe « ennemie », jeté dans les fourrés. Il est désactivé. Il porte distinctement la marque d'un équipement du SGC. Emerson maintiendra qu'il s'agit d'un piège destiné à faire tomber l'équipe des personnages dans une embuscade en leur faisant perdre toute prudence.

Après trois heures

Epuisés, surtout s'ils ont couru jusque là, les personnages arrivent enfin aux ruines (s'ils ont couru, ils arrivent sur place après une heure et demie).

14.6 Les ruines

Les premiers murs de pierre sont à peine visibles, enfouis sous les plantes grimpantes et les mousses. Il sera extrêmement difficile pour eux de tracer un plan d'ensemble des ruines, tant la végétation a gagné sur l'ancienne cité, mais un test réussi sous **Perception et Histoire** permet de déceler les indices suivants : l'origine de la cité est clairement maya. La cité épouse la forme d'un carré avec quatre anciennes tours totalement détruites aux quatre coins. Les habitations, une vingtaine au plus, se répartissaient en carrés concentriques. Au centre de la cité se dresse encore, presque intact, une autre tour. Elle est couverte de mousse et de lierre et s'élève sur une dizaine de mètres. Aucune ouverture ne semble y avoir été creusée.

En fait, les ruines sont ce qui reste d'une cité bâtie il y a près de deux mille ans par des Mayas, amenés sur P3X-594 par un Goa'uld nommé Tuatlac. Tuatlac s'était fait quelques ennemis en dérobant notamment un artefact appelé la Main du Soleil, une sorte d'arme de poing alimentée par l'énergie du soleil et capable de transformer un rayon de l'astre solaire en langue de feu. En soi, l'objet n'est pas des plus puissants, mais il s'agit d'une sorte de pièce de collection. Il fut considéré comme perdu lorsque Tuatlac fut tué par un Ashrak sur une autre planète. Personne n'avait jamais pris connaissance de l'existence d'une colonie lui appartenant sur P3X-594, un monde sans intérêt pour les Goa'uld en raison de l'absence de tout hôte potentiel ou de naquadah. Tuatlac s'était fait construire une tour au milieu de la cité dans laquelle il pouvait se concentrer sur ses desseins et éventuellement stocker ses artefacts les plus précieux. Après sa mort, ses esclaves n'ont pas survécu longtemps. Ils ont tous été décimés par une maladie véhiculée par un insecte aujourd'hui disparu.



La tour centrale est creuse, il ne faudra pas longtemps aux personnages pour s'en rendre compte. Une série de symboles sont cachés sous la mousse qui recouvre la pierre. Il s'agit clairement d'idéogrammes tels qu'en gravaient les Mayas. Ils retracent l'histoire de l'Exode, comme ils l'appellent, lorsque leur peuple « élu » a été choisi par leur dieu, Tuatlac, pour hériter d'un monde nouveau. Ils racontent leur arrivée sur place puis le départ de leur dieu. Ils se sont blâmés pour la disparition de Tuatlac, pensant qu'ils l'avaient offensé. Ils évoquent un insecte trouvé dans les marais, à bonne distance, un insecte dont la piqure était mortelle. Le déclin de leur peuple est ensuite raconté brièvement. A un endroit, un panneau spécial contient une autre histoire, évoquant Tuatlac. Une sorte d'énigme.

« *Un serpent vole des œufs et tente de les cacher aux oiseaux qui les réclament. Le serpent se rend chez les habitants de la cité et leur confie les œufs. Ceux-ci les cachent dans une tour avant le départ du serpent, promettant de les garder au frais en attendant son retour. Le serpent se laisse alors pousser des ailes et disparaît dans le ciel.*»

Pour obtenir cette traduction ou celle des autres idéogrammes, un personnage doit réussir un test en **Esprit + Langues mortes** avec une difficulté élevée. Il peut tenter cette opération une fois toutes les trois heures.

Dans l'histoire secondaire, le serpent est Tuatlac (un Goa'uld) et les oiseaux d'autres Goa'uld dans leurs vaisseaux spatiaux. La cité est celle dans laquelle les personnages se trouvent. Les œufs, bien entendu, sont des objets dérobés aux Seigneurs du Système. Le symbole du serpent est, à chaque fois, étrangement gravé en relief, alors que les autres sont sculptés en creux. Un test en **Perception + Langues mortes** permet de le repérer si cela ne leur saute pas aux yeux.

Si les quatre symboles sont pressés (ils s'enfoncent sans mal), un tremblement se fait sentir en provenance du sol puis, dans un bruit de tonnerre, la pierre s'ouvre là où était gravé le panneau racontant l'histoire du serpent. Un passage permet d'entrer dans la tour.

14.7 La tour

L'intérieur de la tour n'est éclairé que par l'ouverture faite au rez-de-chaussée. Les étages sont plongés dans l'obscurité. Les personnages devront donc sortir les torches s'ils veulent y voir clair. C'est dans la tour que les membres de l'autre équipe SG sont retenus prisonniers par Tosvar, le Goa'uld venu chercher l'objet sur cette planète. Tosvar lui-même se trouve au sommet, occupé à déchiffrer l'énigme qui protège la Main du Soleil. Les collègues des personnages sont évanouis, mais ils ne sont pas morts. L'un d'eux est blessé mais ses jours ne sont pas en danger (**Esprit + Médecine**).

La tour compte trois étages (et un rez-de-chaussée). C'est au niveau du sol que l'ouverture est pratiquée. Des escaliers de pierre relient chaque niveau, tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les planchers entre les étages sont de pierre, ce qui explique qu'ils aient tenu aussi longtemps sans s'écrouler. Les compagnons des personnages se trouvent au rez-de-chaussée. Les deux premiers étages sont vides, mais à partir du

premier étage, un test en **Perception + Investigation** permet d'entendre du bruit au dernier étage. Si les personnages souhaitent grimper jusqu'au sommet sans se faire remarquer, ils doivent réussir un test en **Habilité + Furtif** pour y parvenir, et ce, à chaque étage avec une difficulté variable : -2 au premier, -3 au deuxième.

Si les personnages arrivent sans se faire remarquer, ils surprendront Tosvar alors qu'il leur tourne le dos, affairé sur un petit coffret en or. Ils auront alors l'avantage de la surprise en combat. S'ils se font remarquer, Tosvar les attendra, un Zat à la main, tout près du coffre. L'affrontement risque d'être inévitable.

Profil de Tosvar (hôte : Mebelius, humain).

Attributs

| COR | HAB | PER | ESP | CHA |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 9 | 8 | 9 | 8 | 8 |

Dons

Points de vie : 27
 Points de santé mentale : 24
 Bonus/malus aux dégâts : +1d4
 Initiative : 8

Domaines

Combat à mains nues : 7
 Combat à l'arme blanche : 6
 Combat à distance : 8
 Endurance : 6
 Survie : 4
 Technologies extraterrestres : 6
 Peuples extraterrestres : 8
 Histoire : 6
 Sciences humaines : 5
 Relationnel : 7

Equipement

Un bouclier à champ de force et un Zat.

Tosvar ne se battra pas jusqu'à la mort. Si ses points de vie descendent en dessous de 10, il suppliera les personnages de l'épargner. Bien entendu, il tentera de leur fausser compagnie et de se venger à la moindre occasion et ne leur révélera rien de ses intentions ou de l'existence de son vaisseau dans une clairière. Si les personnages le tuent, Steve Emerson rapportera qu'ils ont tué un adversaire qui se rendait. Ils devront en référer

au haut commandement du SGC. S'ils l'escortent jusqu'au camp, le remettant au colonel Saunders, celui-ci les félicitera et tentera (en vain) de l'interroger. Il sera lors remis aux Tok'ra (l'occasion peut-être d'un nouveau scénario).

Le coffre est fermé et s'ouvre grâce à une clé spéciale. La clé est accrochée au coffre grâce à une chaîne en or. D'un côté, elle présente les encoches habituelles des clés. De l'autre, ce n'est qu'un tube poli. Il suffit en réalité d'insérer complètement le tube poli dans la serrure jusqu'à ce qu'il enclenche le mécanisme d'ouverture, la plupart des gens tentant d'ouvrir la serrure avec le côté de la clé le plus habituel. Un test en **Esprit + Mécanique** permet de le deviner.

Le coffre contient la Main du Soleil, un artefact qui tient dans la paume de la main. Utilisé en intérieur ou en pleine nuit, voire par une journée nuageuse, il reste sans effet. Mais utilisé en plein soleil, l'artefact capture la chaleur de l'astre et la restitue au centuple, créant une sorte de lance-flamme dont le feu peut faire fondre le métal. La surface polie de l'artefact ressemble à un miroir et est composé d'un métal inconnu. La découverte est de taille pour le SGC.

14.8 Epilogue

Les personnages devront défaire Tosvar, même s'ils ne le tuent pas. Il faudra, s'il lui laissent la vie sauve, l'escorter à travers la forêt jusqu'au camp, sachant qu'il tentera à chaque occasion de leur échapper. Une fois rentrés, ils devront faire leur rapport au colonel Saunders qui décidera du sort à réserver au Goa'uld. Les personnages reprendront alors contact avec le SGC pour prendre leurs ordres. Peut-être seront-ils mandatés pour escorter leur prisonnier jusque chez les Tok'ra, ce qui peut donner naissance à une nouvelle aventure.

Les PJs devront faire leur rapport une fois de retour au SGC. S'ils se sont bien comportés, ils seront considérés comme définitivement intégrés. S'ils ont mal agi, ils poursuivront une période de probation.

Tosvar peut devenir un personnage récurrent de vos parties, ennemi juré des agents SG. Veillez alors à lui procurer un background digne de ce nom et à le maintenir en vie.

S'il s'enfuit de P3X-594, il reprendra son vaisseau, une sorte de cargo dérivé des planeurs de la mort. Les personnages peuvent le retrouver s'ils réfléchissent à la façon dont le Goa'uld est arrivé

sur cette planète (s'il était passé par la Porte des Etoiles, les gars du campement s'en seraient aperçu). Trouver le vaisseau de Tosvar serait un atout majeur pour l'alliance des Tauri et de la Tok'ra. Les Tauri pourraient étudier ce vaisseau et tenter d'en fabriquer un tandis que la Tok'ra en manque cruellement.

14.9 Conclusion

Ce scénario n'est pas très long à jouer et sa difficulté n'est pas trop élevée (un seul combat). Il constitue une bonne entrée en matière pour une jeune équipe d'agents, mais il reste très directif. Si vous voulez le modifier pour le rendre plus difficile ou moins linéaire, libre à vous ! Tosvar peut s'emparer de l'artefact et marcher sur le camp avec une escouade de Jaffa qui se seraient dissimulés dans la forêt ou qui monteraient la garde près de son vaisseau. Les PJs devraient alors réussir à rentrer avant eux au camp pour prévenir ses occupants et demander du renfort au SGC.

La cité en ruines peut révéler plus de surprises et les insectes qui ont causé la mort des habitants peuvent toujours se trouver dans les marais, n'attendant qu'une petite visite pour répandre à nouveau la mort. On peut aussi imaginer que les prisonniers du Goa'uld subissent une sorte de contrôle mentale et se retournent contre leurs collègues, oubliant que leur opposition n'est qu'un exercice... Vous avez toute latitude en tant que maître pour mener les choses à votre façon.

