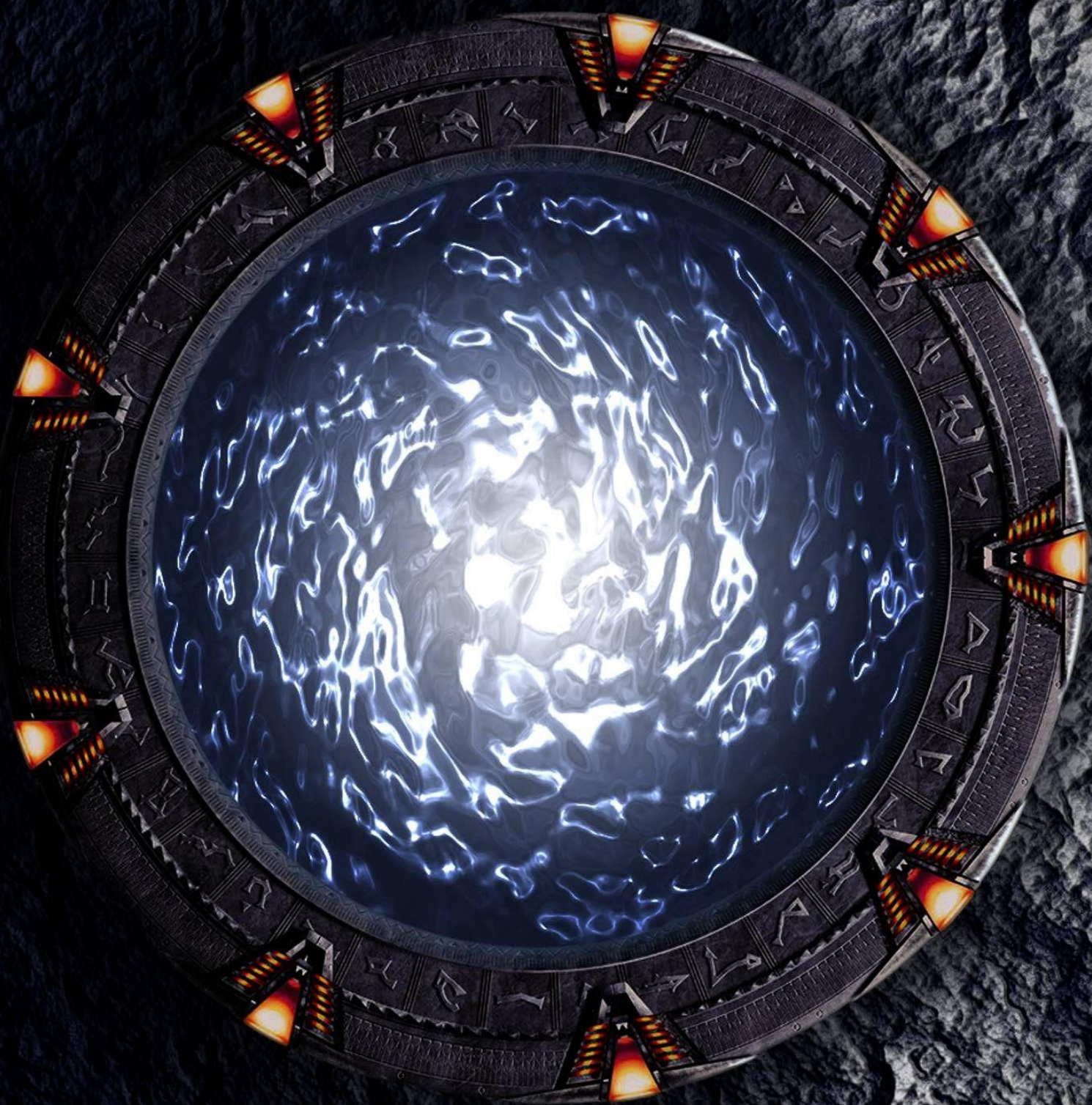


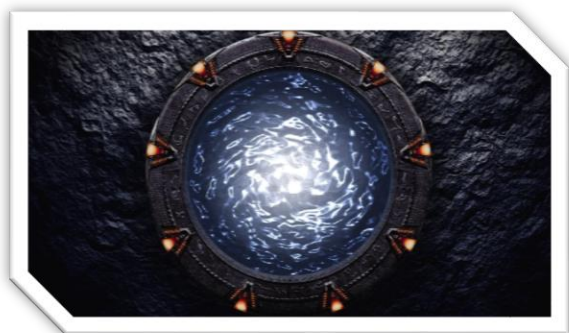
STARGÅTE

SG·1



CHRONIQUES
OUBLIÉES
CONTEMPORAIN

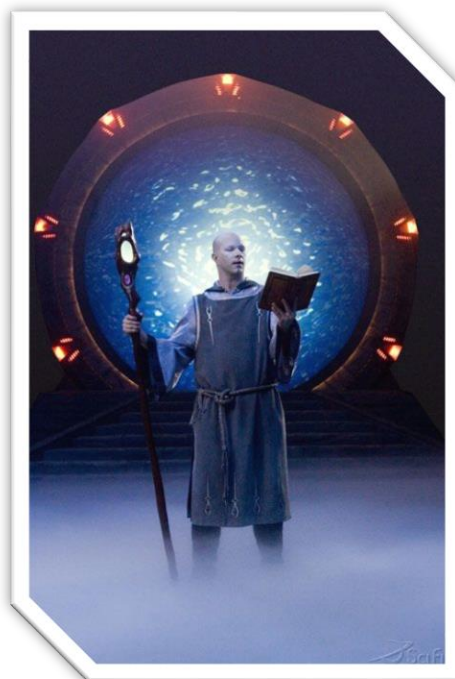
SOMMAIRE



Avant-propos	1	Niveau 22	30
Stargate COC	2	Niveau 23	30
Le monde de la porte des étoiles	3	Niveau 24	31
Au commencement	3	Niveau 25	31
Reprise du programme	6	Niveau 26	31
Premières missions	8	Niveau 27	31
Les Nox	10	Niveau 28	32
Le supplice de Tantale	11	La porte des étoiles	32
Hathor	13	Origines et composition	33
La Terre en danger	13	Composer les coordonnées	34
Stargate Command (SGC)	15	Le réseau des portes	35
Organisation	16	La physique des « trous de ver »	36
Le commandement	17	L'horizon des événements	37
Le commandant de la base	17	Déplacement	38
L'officier des tâches	18	Les dangers	38
Les autres membres du personnel	18	Au-delà de la porte	39
décisionnel	18	Abydos	40
Les équipes SG	18	Altaïr (P3X-989)	40
Personnel de maintenance	20	Argos	41
Officier médical de la base	20	Arkhan	41
Technicien de la porte / opérateur	21	Base du NID	41
De notoriété publique	21	BP6-3Q1	41
Recrutement	22	Camelot	42
Le personnel existant	22	Cartago (P3X-1279)	42
Les nouvelles recrues	23	Chulak	42
Le programme d'entraînement du SGC	24	Cimmeria	43
Quitter le SGC	25	Delmak	43
Le complexe de Cheyenne Mountain	26	Edora (P5C-768)	43
Aperçu général	26	Euronda	43
Accès	26	Hanka (P8X-987)	44
Niveaux 1 à 4	27	Hedante	44
Niveaux 5 à 10	28	Kheb	44
Niveau 11	28	M4C-862	45
Niveau 12 à 14	28	Madrona (PX7-941)	45
Niveau 15	29	Orban	45
Niveau 16	29	P2Q-463	46
Niveau 17	29	P3R-233	46
Niveau 18	29	P3R-272	46
Niveau 19	29	P3R-636	47
Niveau 20	30	P3W-451	47
Niveau 21	30	P3X-254 (planète de Hathor)	47
		P3X-755 (Taldor)	47
		P3X-513	48
		P3X-562	48
		P3X-593	48
		P3X-774 (planète des Nox)	49
		P3X-797	49
		P3X-866	50
		P3X-972	50
		P4A-771	50
		P6R-2031	51
		P9Q-281	51
		PBR-927	51
		PJ2-455	51
		Planète d'eau	52
		Tollana (P3X-7763)	52
		Aliens	53



Les Asgard	53	Table des protections	188
Les Jaffa	62	Véhicules	188
La Tok'ra	69	Autres technologies	190
Les Humains	75	Équipement SG standard	196
Les Reol	82	Aventure	198
Les Goa'uld	89	Enquête et indices	198
Personnages	123	Règles de poursuite	199
Tous humains !	123	Règles pour les véhicules	200
Bienvenue au SGC	123	Aventure et exploration	201
La carte d'identité	125	Missions	206
Caractéristiques	125	Défense	206
Soldat ou civil ?	126	Diplomatie	207
Modificateurs	126	Aide d'urgence	207
Traits	126	Exploration	208
Spécialisation	128	Renseignements	209
Voies et capacités	130	Opérations militaires	210
Les voies de base	131	Opérations scientifiques	211
Dés de vie (DV) et points de vie (PV)	142	Commerce	212
Les points de chance (PC)	142	Procédures opératoires du SGC	213
L'initiative (Init.)	142	Découvrir de nouveaux mondes	213
La défense (DEF)	142	L'embarquement	214
Les attaques (ATC, ATD et ATM)	142	La mission	216
Les dommages (DM)	143	Le retour sur Terre	216
L'équipement	143	Scénario	219
Le niveau de vie	143	Introduction pour le MJ	219
Famille et amis	145	Briefing	219
Progression	146	Équipement	220
Progression en niveaux	146	Premiers pas dans la neige	220
Les effets du passage de niveau	146	La structure	221
Voies héroïques	147	La tempête s'intensifie	223
Prendre du galon	152	Les cavernes des Arrins	224
Système de jeu	154	L'attaque des Jaffa	224
Les actions	154	Conclusion	226
Résolution d'un test	155	Fiche de Personnage	
Points de chance (PC)	157		
Combat	158		
Le tour de combat	158		
Surprise	158		
Initiative	158		
Les actions	159		
Les états préjudiciables	159		
Résolution des attaques	159		
Résolution des DM	163		
Guérison des PV	164		
Amis et ennemis	165		
Les humains terrestres	165		
Les humains extraterrestres	167		
Les Jaffa	169		
Les Goa'uld	170		
Les Tok'ra	171		
Les Asgard	172		
Les Unas	172		
Les animaux	173		
Arsenal et inventaire	177		
Armement	177		
Table des armes	184		
Protections	185		



AVANT-PROPOS

J'ai découvert l'univers de Stargate avec le film de Roland Emmerich, sorti sur grand écran en 1994 avec Kurt Russell dans le rôle du colonel Jack O'Neill et James Spader dans celui du Dr Daniel Jackson. Le mélange des genres, celui de l'archéologie, de la science-fiction et d'un film de guerre a marqué mon esprit. Il y avait quelque-chose dans mon agenda interne de l'ordre du revenez-y.



Mais c'est avec la série télévisée Stargate SG-1, diffusée alors sur la Radio-Télévision Belge Francophone (RTBF) en avant-soirée, que j'ai réellement capté la dimension épique de cet univers. Pour le rôliste que j'étais (et que je suis toujours), Stargate est un peu une allégorie du jeu de rôle.

L'équipe SG-1, composée de Jack O'Neill, Samantha Carter, Daniel Jackson et Teal'c, ressemble à la plupart des groupes d'aventuriers des jeux de rôles traditionnels : un guerrier (O'Neill), un barbare (Teal'c), un magicien (Carter, qui par sa maîtrise des sciences et techniques réussit à tirer les autres membres de leurs

mauvais pas) et un prêtre (Jackson, qui par sa connaissance de l'archéologie et des civilisations disparues et son rôle de diplomate est en quelque sorte l'âme du groupe).

STARGATE SG-1

1

A chaque fois que SG-1 franchit la porte des étoiles, elle entre dans un univers différent, taillé pour l'aventure. Tous les éléments de l'intrigue se révèlent comme s'ils avaient été placés là par un meneur de jeu. La porte se trouve souvent près d'un village, il y a une phase d'exploration, de découverte, de diplomatie et puis les méchants entrent en scène et il faut sauver sa peau. Le simple fait de franchir la porte des étoiles, c'est un peu s'asseoir à la table d'un JDR.

La porte des étoiles en elle-même est une sorte d'écran pour le meneur de jeu. Qui sait ce qui se cache derrière l'horizon des événements, derrière le vortex ?

Bien entendu, la série n'est pas parfaite. On peut se demander comment il est possible que la plupart des peuples rencontrés parlent anglais, pourquoi, alors qu'ils craignent les Goa'uld, n'ont-ils pas abandonné le village situé à côté de la porte pour se cacher dans les montagnes ou la forêt ? Ou passe la nourriture des Jaffa lorsque leur poche ventrale occupe tout l'espace de leurs intestins ?

Certaines de ces incohérences seront gommées dans ce jeu de rôle, mais pas toutes. Il faut accepter une certaine dose de questions sans réponses lorsque l'on aborde un univers de science-fiction.



Ce qui me plaît dans Stargate, plus encore que dans tout autre contexte de SF, c'est que les héros sont des terriens qui ne maîtrisent pas les technologies avancées de leurs ennemis. Les membres d'une équipe SG disposeront le plus souvent d'armes conventionnelles et de connaissances archéologiques pour affronter des hordes de soldats futuristes équipés d'armes à énergie et maîtrisant le voyage spatial. On peut parfaitement imaginer le sentiment de tels aventuriers face à l'inconnu, parce que ce qui leur est inconnu l'est de tous les Terriens, un peu comme si nous étions nous aussi les membres d'une équipe SG.



STARGATE COC

La licence officielle pour un jeu de rôle Stargate a été attribuée à AEG avec son Stargate SG-1– The Roleplaying Game. Ce dernier utilise le moteur de Spycraft, une version moderne du système D20 inspirée de D&D 3.5. Comme je préférais un système plus simple et, de préférence, un livre en français, j'ai traduit une bonne partie de son

contexte et je l'ai adapté à un système personnel (R.P.G. 2.0). Mais avec le temps, l'envie d'uniformiser les systèmes prend le dessus et voici donc la version amateur de Stargate COC, pour Chroniques Oubliées Contemporain, un système générique qui appartient à Black Book Editions.

Dans ce livre, vous trouverez donc un contexte traduit du jeu officiel, un système de règle générique adapté et quelques modifications personnelles, en plus de toute une galerie d'illustrations piochées sans aucun droit sur le web pour rendre le livre de jeu le plus agréable possible à lire et consulter.

Il va de soi que je ne possède aucun droit pour ces éléments textuels et visuels et que ce jeu ne peut en aucun cas être vendu.

LE MONDE DE LA PORTE DES ÉTOILES

En 1928, des archéologues ont découvert un artefact massif sur un site de fouilles proche du plateau de Gizeh. Cet énorme anneau métallique étonna ceux qui le mirent au jour, défiant leurs préjugés et éclairant le passé de la Terre d'une lumière nouvelle. L'objet fut appelé « la porte des étoiles », un morceau de technologie extraterrestre venu des confins de l'espace. Il se connectait à un vaste réseau de portes similaires, disséminées sur un nombre incalculable de planètes à travers la galaxie. Grâce à ces portes, l'humanité allait être capable de voyager vers des mondes extraterrestres aussi facilement qu'en passant le pas d'une porte.



Septante ans plus tard, le gouvernement des États-Unis d'Amérique créa le programme «Stargate», destiné à encadrer l'envoi d'équipes constituées de personnel qualifié à travers la porte en vue de remplir des missions d'exploration ou de diplomatie. Menées par le colonel Jack O'Neill et SG-1, ces équipes devinrent les premiers émissaires de l'humanité dans les étoiles, mais aussi sa première ligne de défense. Depuis les innombrables planètes reliées par le réseau de la porte des étoiles, une ancienne menace fit son apparition – les parasites extraterrestres appelés les Goa'uld, qui se firent passer pour des dieux auprès de la prime humanité qu'ils asservirent et

dirigèrent d'une main de fer. Le programme Stargate livra bataille avec bravoure et zèle contre cette menace, tout en continuant de repousser les limites de la connaissance humaine. Ils se découvrirent aussi de nouveaux alliés parmi les étoiles : des extraterrestres bienveillants désireux de les aider dans leur quête ainsi que d'autres humains, originaires de la Terre des temps anciens et disséminés à travers la galaxie par les Goa'uld. Et leur mission continue encore. Les membres du SGC (Stargate Command) ont voyagé plus loin qu'aucun humain n'aurait pu rêver, explorant de nouveaux mondes et découvrant un univers de danger et d'exaltation.

AU COMMENCEMENT

Les origines de ce qui deviendra plus tard le programme Stargate prennent leurs racines en Egypte en 1928, à l'ombre des grandes pyramides de Gizeh. C'est là que le professeur Paul Langford déterra l'antique porte des étoiles, enterrée sous une plaque de pierre gravée de symboles inhabituels. L'objet en question ne ressemblait à rien de connu. Même sa composition défiait les esprits les plus brillants du moment. Le professeur Langford, en étroite collaboration avec le gouvernement américain, éloigna l'objet des regards afin de l'étudier en détail, estimant qu'il pouvait aider à déchiffrer les secrets de l'histoire humaine.

Les études menées sur la porte des étoiles furent quasiment stériles jusqu'en 1945 où une directive rédigée de la main même du Président Franklin Roosevelt intima l'ordre, au professeur Langford et à son équipe, de pousser plus avant les recherches. L'intention du gouvernement était alors d'utiliser la porte des étoiles à des fins militaires. Ces nouveaux tests menèrent à la première activation de la porte des étoiles,



mais il devint rapidement évident qu'il ne pouvait s'agir d'une arme, plutôt d'un portail vers ailleurs. Le docteur Ernest Littlefield fut le premier homme à passer par la porte, mais fut perdu et présumé mort lors de cette expérience. L'administration décida alors de clore le programme peu de temps après. Il fallut quarante ans au docteur Catherine Langford, la fille du professeur Langford, pour continuer le travail de son père et prouver la véracité de ses théories.



Le début des années 90 vit le programme Stargate renaître de ses cendres. Grâce à un budget colossal ainsi qu'à des ressources scientifiques illimitées, le docteur Langford parvint à réactiver le projet de son père. Convaincue que la porte des étoiles était un outil extraterrestre destiné au transport des êtres à travers l'espace, elle fit appel à quelques-uns des spécialistes internationaux de l'Ancienne Egypte pour les réunir au sein du projet Gizeh. Parmi ceux-ci on retrouvait le célèbre archéologue, le docteur Daniel Jackson, connu pour ses écrits controversés selon lesquels les pyramides ainsi que d'autres reliques des temps anciens étaient en réalité les vestiges d'une technologie extraterrestre ayant servi sur Terre durant l'antiquité. Le fait que les inscriptions gravées sur la pierre trouvée au-dessus de la porte de étoiles étaient plus anciennes que les premières traces d'écritures égyptiennes étayait cette théorie.

L'apport du docteur Jackson et de ses théories s'est révélé inestimable : il réussit à

déchiffrer la plupart des textes anciens trouvés avec la porte des étoiles ainsi que les symboles inhabituels trouvés sur la pierre. Ces symboles, ou glyphes, se trouvaient être les représentations de constellations stellaires. Le Dr. Jackson parvint à la conclusion que, si l'on visualisait ces glyphes dans la perspective d'une carte de l'espace, on pouvait les lire comme les points de départ et d'arrivée de deux sites dans l'espace. C'est cette révélation, ainsi que la traduction du septième et dernier glyphe – le point d'origine – qui permit l'activation de la porte des étoiles.

Le projet Gizeh fut mené sous le haut patronage de l'US Air Force, dans le double but de savoir où menait la porte des étoiles et de savoir si ce qui se trouvait de l'autre côté était hostile. Une équipe fut mise sur pied pour voyager à travers la porte, reconnaître l'endroit et analyser toute menace et, s'il y en avait une, détruire la porte des étoiles de l'autre côté afin d'éviter tout danger sur Terre. Le colonel Jack O'Neill, de l'Air Force, fut désigné pour mener cette équipe à la tête d'une escouade des Forces Spéciales. En vue de faciliter le retour de l'équipe sur Terre, le docteur Jackson fut autorisé à accompagner les militaires dans ce voyage.

Une fois de l'autre côté, l'équipe fut étonnée de trouver un monde similaire au nôtre, ou plus spécifiquement, un monde similaire à celui de l'Egypte ancienne. Ils y trouvèrent notamment une réplique de la Grande Pyramide de Gizeh, confirmant les théories du docteur Jackson selon lesquelles des extraterrestres habitèrent la Terre dans le passé. Malheureusement, la supposition émise par Daniel Jackson quant à sa capacité à réactiver la porte pour le retour s'est révélée partiellement fausse. Sans la séquence de symboles correcte et sans le



glyphe du point d'origine, l'équipe était coincée sur la planète Abydos.

L'équipe du colonel O'Neill réussit cependant très vite à établir le contact avec les populations locales, qui – selon toute vraisemblance – étaient bel et bien humaines. Les habitants d'Abydos venaient d'une culture primitive, parlant un langage étrange que le professeur Jackson eut bien du mal à identifier, et passaient le plus clair de leur temps à exploiter des mines desquelles ils extrayaient le fameux minerai dont la porte des étoiles était constituée. La connexion de ce peuple à la porte des étoiles semblait évidente, mais restait cependant mystérieuse.

Les natifs prirent O'Neill et les siens pour des dieux (car ils venaient de la porte des étoiles) et les menèrent à la Cité Perdue de Nagada où ils furent traités selon leur rang. C'est là que Jackson fit une découverte fondamentale.

Le peuple d'Abydos adorait le dieu égyptien du soleil, Ra. Des hiéroglyphes trouvés par le docteur Jackson racontaient comment Ra – un parasite extraterrestre se faisant passer pour un dieu – voyagea sur Terre dans le passé, réduisant les humains en esclavage et les écrasant d'un poing de fer. Ra fit migrer certains de ces humains sur Abydos, les asservissant de plus belle et en choisissant même un comme hôte pour s'assurer la vie éternelle. Sur Terre, les esclaves humains apprirent à lire et à écrire, renversèrent les forces de Ra et enterrèrent la porte des étoiles du plateau de Gizeh, interdisant son utilisation. Craignant une révolte similaire sur Abydos, Ra proclama la lecture et l'écriture hors-la-loi, gardant ses gens en esclavage perpétuel pendant près de 10.000 ans.

Les révélations du professeur Jackson furent interrompues par le retour sur Abydos de la divinité dont il étudiait le passé – un énorme vaisseau atterrit sur la pyramide. Ra et ses gardes loyaux émergèrent de l'appareil, désarmant et capturant O'Neill et son équipe. Durant le combat qui s'en suivit, le docteur Jackson fut tué et tout espoir semblait perdu. Ra, cependant, ramena Jackson à la vie grâce à sa technologie supérieure, déterminé à faire un exemple de ces visiteurs d'un autre monde qui osèrent bafouer son autorité. Non seulement Ra allait sacrifier O'Neill et toute son équipe devant les Abydosiens, mais il allait également renvoyer par la porte des étoiles une bombe atomique apportée par les militaires, accompagnée de minerai, du naquadah, dont la présence allait multiplier par cent les effets dévastateurs de la bombe, assurant ainsi la destruction de la planète Terre.



Heureusement, le docteur Jackson ressuscité, avec l'aide de nombreux Abydosiens qui avaient appris la véritable histoire de leur peuple et la vraie nature de Ra, réussit à libérer O'Neill et les autres soldats. Après la bataille, Jackson fit une autre découverte : le glyphe nécessaire au retour sur Terre. Déguisés en Abydosiens, O'Neill et son équipe se forgèrent un chemin jusque dans la forteresse de Ra, défirent ses gardes et interceptèrent la bombe destinée à la Terre. Ra fit décoller son vaisseau pour



repandre des forces mais fut détruit en orbite par la bombe que le colonel O'Neill avait soigneusement dissimulée à bord. Toute menace écartée, O'Neill et les membres survivants de son équipe regagnèrent la Terre par la porte des étoiles, laissant le docteur Jackson sur place, à sa demande. Celui-ci préférait la vie simple d'Abydos et était également tombé amoureux d'une femme locale, avec laquelle il se maria, Sha're.



A son retour sur Terre, le colonel O'Neill prétendit que le docteur Jackson était mort et que la porte d'Abydos avait été détruite. De nombreux efforts furent concédés pour tenter de rejoindre d'autres mondes via la porte des étoiles, mais en vain. Il apparût qu'Abydos était la seule planète avec laquelle la Terre communiquait et avec sa destruction, la porte des étoiles terrestre perdait toute utilité. Le projet Gizeh fut officiellement abandonné.

REPRISE DU PROGRAMME

Le programme SG tel qu'il est connu aujourd'hui a démarré plusieurs années après le premier voyage vers Abydos. Après que la Porte des Etoiles fut désassemblée et que le projet Gizeh fut abandonné, l'Air Force a laissé un petit contingent de personnel dans le complexe de Cheyenne Mountain pour des raisons de sécurité. Peu

suspectaient en effet qui quiconque puisse (ou veuille) utiliser la porte des étoiles pour venir sur Terre.

L'attaque survint sans prévenir : la porte des étoiles fut activée et des entités aliens passèrent à travers, s'attaquant aux membres de l'Air Force encore présents. Leur apparence était clairement égyptienne, leurs armures comprenant des heaumes à tête de serpent et leurs armes étaient énergétiques comme celles des gardes de Ra. Les intrus firent plusieurs victimes parmi le personnel et firent prisonnière une femme. Puis, aussi rapidement et soudainement qu'ils étaient arrivés, ils repartirent à travers la porte.

Le général George Hammond, désormais aux commandes de la base abritant la porte des étoiles, fut bien en peine d'expliquer d'où provenaient les assaillants, puisque selon l'état des connaissances d'alors, la seule autre porte connue, celle d'Abydos, avait été détruite. A la recherche d'informations complémentaires, le général Hammond fit rechercher le colonel O'Neill et les membres survivants de son expédition. Hammond croyait que la porte d'Abydos avait été reconstruite, et s'apprêtait à envoyer une bombe nucléaire à travers la porte pour la réduire de nouveau à néant. O'Neill, craignant pour la vie des habitants d'Abydos, confessa qu'il avait désobéi aux ordres qui lui avaient été confiés à l'époque et qu'il avait falsifié les rapports de mission. Il confirma que la porte d'Abydos n'avait jamais été détruite et que le Dr Jackson n'était pas mort sur cette planète. O'Neill plaida en faveur d'une opportunité, celle de remonter la trace des assaillants mystérieux, proposant de prendre les commandes d'une nouvelle mission sur Abydos. Cette équipe était composée des majors Kawalsky et Ferretti ainsi que du capitaine Samantha Carter – une astrophysicienne de l'Air Force



et la personne la plus qualifiée dans l'étude de la porte des étoiles que comptait la Terre.

Sur Abydos, le colonel O'Neill retrouva le Dr Jackson, son épouse Sha're et son frère Skaara. Daniel Jackson avait fait garder continuellement la porte des étoiles depuis le départ des militaires et prétendit que les aliens ayant attaqué la base n'avaient pas utilisé cette porte. Il avança alors une autre théorie, selon laquelle les visiteurs seraient venus d'ailleurs. Pendant son séjour sur Abydos, il fit la découverte d'une chambre secrète contenant des milliers de combinaisons utilisant les glyphes trouvés sur la porte des étoiles par groupes de sept. Il devint clair que la porte n'était pas qu'un moyen de transport entre deux mondes, mais bien entre des milliers de mondes : un vaste réseau de transport vers de multiples galaxies ! Les mystérieux extraterrestres, visiblement dirigés par un certain Apophis, le dieu serpent de l'Egypte ancienne, pouvait être originaires de n'importe lequel de ces mondes.

Pendant ce temps, la Porte des Etoiles sur Abydos fut activée et les forces d'Apophis firent leur apparition. Le major Ferretti fut grièvement blessé et Sha're ainsi que Skaara furent enlevés avant le départ d'Apophis et ses sbires. O'Neill dut revenir sur Terre pour apporter des soins appropriés à Ferretti et le Dr Jackson accepta à contre-cœur de rentrer au bercail, déterminé à sauver sa femme. Avant de partir, Daniel Jackson demanda aux gens d'Abydos d'enterrer leur porte des étoiles afin de préserver leur sécurité une fois qu'il serait parti. Il promit de revenir une année plus tard avec Sha're, et indiqua qu'il faudrait alors déterrer la porte.

De retour sur Terre, Ferretti identifia les glyphes utilisés par Apophis sur Abydos, permettant à O'Neill et à son équipe de poursuivre les aliens. Le capitaine Carter

utilisa les informations fournies par la « salle de la carte » découverte par le Dr Jackson pour mettre à jour et reprogrammer le programme d'activation de la porte des étoiles en fonction de la dérive stellaire, permettant ainsi aux Terriens d'accéder à un nombre impressionnant de mondes éloignés. Le général Hammond annonça officiellement la création du Stargate Command, ou SGC. Le SGC, expliqua-t-il, serait composé d'équipes d'explorateurs dont le but sera de voyager à travers la porte des étoiles vers de nouveaux mondes, de prendre contact avec des espèces extraterrestres et d'obtenir des informations et de la technologie permettant à la Terre de lutter contre les nouvelles espèces ennemies. La première de ces équipes, SG-1, fut placée sous le commandement du colonel O'Neill et comprenait dans ses rangs le capitaine Samantha Carter et le Dr Daniel Jackson. Sa première mission, menée conjointement avec le SG-2 du major Kawalski, fut de poursuivre Apophis et de sauver les alliés enlevés ainsi que la femme du Dr Jackson. SG-1 et SG-2 obtinrent une fenêtre temporelle limitée pour l'accomplissement de cette mission. En cas d'échec à respecter les délais, la porte terrienne serait irrémédiablement condamnée.

Les deux équipes passèrent la porte à destination de Chulak, un monde tempéré grouillant de vie sauvage. Il apparut que la porte des étoiles représentait pour la population locale un élément rituel important. Une fois de plus, O'Neill et son équipe furent considérés comme des dieux par les indigènes, qui les accompagnèrent dans leur cité en pleine célébration. Là, SG-1 engagea le combat contre Apophis et sa reine Amaunet – qui avait pris possession du corps de Sha're. Les membres de SG-1 furent capturés et maintenus en captivité en compagnie de Skaara. Apparemment,



Chulak servait de réserve d'esclaves et d'hôtes potentiels pour des parasites extraterrestres – les Goa'uld. Ceux qui se révélaient indignes de servir ou d'accueillir un hôte étaient massacrés.



Skaara fut sélectionné pour devenir l'hôte du fils d'Apophis alors que le reste des prisonniers – parmi lesquels les membres de SG-1 – furent condamnés à mourir. Avant que l'ordre de mise à mort soit exécuté, de l'aide fut délivrée par un allié providentiel et imprévisible : Teal'c, un guerrier jaffa au service d'Apophis. Teal'c rêvait secrètement de voir le peuple de Chulak – son peuple – délivré du joug des Goa'uld et se retourna contre son ancien maître avant que les esclaves soient tués. Teal'c est le porteur d'un jeune goa'uld, lui servant d'incubateur vivant. Le symbiote infantile lui garantit une force accrue et un pouvoir de régénération.

Avec l'aide de Teal'c, SG-1 put s'échapper du palais d'Apophis et retourner à la porte des étoiles. Une bataille s'ensuivit à la porte entre les équipes SG et les guerriers jaffa restés fidèles à Apophis. Ce dernier, accompagné de sa nouvelle reine Sha're, s'échappa à travers la porte en emportant avec lui Skaara, désormais hôte d'un parasite. Incapable de les poursuivre, les équipes SG revinrent sur Terre, emmenant avec elles les esclaves libérés. Mais une menace inconnue les accompagnait... Pendant les combats, un symbiote goa'uld

parvint à s'immiscer dans le corps du major Kawalsky qui commandait SG-2.

Plus tard, le SGC et le colonel Kennedy du Pentagone interrogèrent Teal'c à propos des Jaffa et des Goa'uld. Le nouvel allié prêta allégeance au peuple de la Terre, auquel il se référait en parlant des Tauri – « la source dont toute vie provient ». Selon Teal'c, les Goa'uldensemencèrent de nombreux mondes avec des humains, mais la Terre est le monde source, l'origine depuis laquelle des centaines de cultures basées sur d'autres planètes proviennent. Le colonel O'Neill souhaita que Teal'c rejoigne SG-1, mais le Pentagone émit des réticences jusqu'à ce que le Jaffa soit digne de confiance. Teal'c obtint la chance de prouver sa valeur lorsque le Goa'uld qui avait pris possession du major Kawalski fut détecté. Toutes les tentatives destinées à enlever le symbiote se révélèrent infructueuses et Kawalsky fut tué avant que le parasite qui le contrôlait puisse franchir la porte des étoiles. L'aide précieuse de Teal'c durant cette crise prouva sa loyauté envers les Tauri et il fut accepté au sein de SG-1, rejoignant ainsi le capitaine Carter et le Dr Jackson.

PREMIERES MISSIONS

SG-1 débuta alors une série de missions dont le but était d'évaluer, d'investiguer et d'explorer de nouveaux mondes et de nouvelles cultures par-delà la porte des étoiles. C'est pendant l'une de ces missions sur P3X-797 que SG-1 et SG-3 découvrirent un pays peuplé de sauvages primitifs qui les attaquèrent à vue. En contre-attaquant, SG-1 fit la connaissance d'une autre espèce, primitive en apparence mais nettement plus évoluée, disposant d'une culture et d'un langage développés, se différenciant par là des Minoans. Cette espèce se faisait appeler les « Inchangés » ou « Epargnés » et accueillit SG-1 au « Pays de la Lumière », leur



cité. On leur expliqua que les sauvages primitifs s'appelaient les « Atteints » et qu'ils avaient été maudits par un dieu, condamné à vivre comme des animaux dans le « Pays de l'Ombre ». Pour les Epargnés, les Atteints sont considérés comme morts, sans possibilité de retour à une vie normale.

N'ayant repéré aucune trace d'activité goa'uld sur P3X-797, SG-1 rentra sur Terre. Bientôt, cependant, des comportements étranges parmi les membres de SG-1 et de SG-3 se firent jour, révélant qu'une sorte de maladie contagieuse avait été rapportée de P3X-797. Seules quelques personnes furent épargnées : Teal'c, le Dr Jackson ainsi que le médecin en chef de la base, le Dr Frasier. Tous les autres membres du personnel semblaient devoir régresser vers un statut primitif.

Teal'c et le Dr Jackson retournèrent sur P3X-797 dans le but de rapporter des échantillons de sang indigène pour les analyses du Dr Frasier, mais Daniel Jackson fut capturé par les Atteints. De retour sur Terre, Teal'c rapporta les échantillons dont le Dr Frasier avait besoin pour concocter un antidote. Les Atteints étaient infectés par un virus histaminique parasite, facilement combattu avec de fortes doses d'antihistaminiques. Une fois le personnel du SGC soigné et immunisé, SG-1 retourna sur P3X-797 et utilisa des tranquillisants pour administrer le sérum aux Atteints. La maladie s'éteignit et les deux peuples de P3X-797 furent réunifiés.

De telles missions devinrent monnaie courante pour les membres de SG-1, même si toutes ne furent pas couronnées de succès. Ainsi, alors que

SG-1 venait en aide aux habitants de P3X-797, c'est l'inverse qui se produisit sur P3X-513. Après que les membres de SG-9 aient

été portés disparus, SG-1 fut envoyée sur place pour une mission de sauvetage. Là, ils découvrirent les restes carbonisés d'un membre de SG-9 et ils furent même attaqués par un autre membre survivant, le lieutenant Conner, rendu fou par le degré de radiation aux UV intolérable de cette planète. Le colonel O'Neill fut surpris d'apprendre que le responsable hiérarchique de SG-9, le capitaine Jonas Hanson, s'était proclamé dirigeant et dieu des indigènes de la planète, comme l'avaient fait avant lui les Goa'uld.

Plus tard le même soir, SG-1 fut attaquée par les hommes de main de Hanson et le lieutenant Conner fut capturé. Teal'c parvint à trouver le chemin du camp de Hanson, où les indigènes de P3X-513 reconstruisaient apparemment un temple goa'uld en l'honneur du capitaine. Ceux qui s'opposaient au faux dieu, comme le lieutenant Conner, étaient attachés à des poteaux, en plein soleil, condamnés à une mort atroce. Le colonel O'Neill mit au point une stratégie pour libérer les esclaves, mais pas avant que le capitaine Carter – qui avait précédemment servi sous les ordres de Hanson – se soit fait enlever, bientôt rejointe par O'Neill lui-même. Le lieutenant Conner et le colonel O'Neill furent emmenés à la porte des étoiles par Hanson en vue d'y être publiquement exécutés.

Pendant ce temps, Teal'c découvrit un équipement goa'uld qui faisait partie d'un système de bouclier visant à protéger la population de la planète des rayonnements UV. Avec l'aide d'un indigène, il repéra la deuxième moitié du générateur de bouclier. Alors que Hanson se préparait à mettre O'Neill et Conner à mort, le bouclier fut activé, prouvant aux yeux des indigènes que Hanson n'était pas un vrai dieu. Déçus, les natifs jetèrent alors leur idole déchuée par la



porte des étoiles, où il s'écrasa sur l'iris placée sur la porte terrestre.

LES NOX

Le SGC continue d'étendre ses opérations, mais en haut lieu, on commence à s'impatienter du manque de retour d'un tel investissement : aucune avancée technologique significative n'est venue justifier les efforts fournis par le gouvernement. Mise sous pression, SG-1 se doit d'aller au-delà de la simple exploration et est envoyée sur P3X-774 pour effectuer des recherches autour d'une créature appelée le Fenri, qu'Apophis lui-même recherche à cause de sa capacité à se rendre invisible. Si le SGC parvient à capturer et à étudier cette créature, cela pourrait donner aux Tauri un avantage tactique significatif. Sur P3X-774, SG-1 se sépare pour tenter de pister l'étrange animal. Les membres de l'équipe tombent bientôt sur une escouade de soldats jaffa, menés par Apophis en personne. O'Neill prend alors la décision de modifier les objectifs de la mission. Désormais, SG-1 doit tenter de capturer le seigneur goa'uld. Malheureusement, l'embuscade tendue par SG-1 tourne mal et tous les membres de l'équipe, à l'exception de Teal'c, se font tuer.

Les corps de SG-1 et de l'un des gardes d'Apophis, Shak'l, sont trouvés par les Nox – une espèce en apparence pacifique et primitive, originaire de cette planète. Un rituel leur permet de ramener SG-1 et leur adversaire à la vie. Le colonel O'Neill tente vainement de convaincre les Nox qu'Apophis n'aura de répit avant que leur peuple soit réduit en esclavage ou éliminé. Les membres de SG-1 cherchent à protéger les Nox, mais réclament leurs armes pour ce faire, armes que leur ont confisqué les indigènes. Anteaus, chef de la tribu, refuse

de les leur restituer – « Il n'y aura plus de mort », martèle-t-il.



10

SG-1 fabrique alors des armes primitives pour se défendre, s'apprêtant à affronter une nouvelle fois Apophis. Ce dernier met au point une attaque sur les Nox, avide de découvrir leurs secrets, mais SG-1 réussit à déjouer ses plans. Avant l'assaut final, les indigènes interviennent toutefois. Les deux camps sont renvoyés vers la porte des étoiles où Anteaus indique aux membres de SG-1 qu'ils doivent partir et que la porte sera ensuite enterrée. Avant de s'exécuter, le chef des Nox révèle cependant aux Tauri une cité volante et moderne, rendue invisible par les pouvoirs mentaux de son peuple. Les Nox ne sont donc pas aussi primitifs qu'ils le laissaient paraître.

Malgré la perte de la porte des étoiles sur P3X-774, cette mission a prouvé que tous les aliens n'étaient pas cruels et hostiles. Le Dr Jackson pense que des extraterrestres amicaux ont peut-être déjà rendu visite aux Terriens par le passé, comme le prouvent peut-être les mythes scandinaves avec des dieux protecteurs comme Thor, ami de la race humaine. Teal'c indique alors que le Marteau de Thor est un artefact connu des Goa'uld, le symbole d'une planète appelée Cimmeria, hors de portée des Jaffa et des Goa'uld. Jugeant cette dernière information de bon augure, SG-1 emprunte la porte des étoiles vers Cimmeria, espérant y trouver des alliés dans leur lutte contre les Goa'uld. Juste



après leur arrivée, un éclair émanant d'une pierre taillée face à la porte les accueille. Teal'c subit de plein fouet cette attaque et alors qu'il tente de l'aider, le colonel O'Neill est emporté avec lui vers l'inconnu.

Le capitaine Carter et le Dr Jackson sont alors accueillis par Gairwyn, une indigène qui leur explique que leurs amis ont été téléportés par le Marteau de Thor dans un endroit où le symbiote à l'intérieur de Teal'c sera détruit. Une seule personne semble avoir échappé au Marteau de Thor : Kendra, l'ancienne hôte d'un Goa'uld. Carter et Jackson se décident à chercher Kendra, dans l'espoir qu'elle puisse les aider à sauver leurs compagnons (et pour Jackson, dans l'espoir de trouver une solution pour détruire le Goa'uld qui vit en Sha're).



Pendant ce temps, O'Neill et Teal'c se trouvent emprisonnés dans un réseau de cavernes souterrain, où ils sont apostrophés par une projection holographique de Thor, commandant suprême de la flotte des Asgard. Thor leur explique qu'ils peuvent vivre jusqu'à la fin de leurs jours dans les grottes ou tenter de sortir à travers le Marteau. Cependant, seuls les hôtes peuvent sortir, les symbiotes étant détruits dans l'opération. De ce fait, passer par le Marteau priverait Teal'c de son symbiote et le tuerait aussi sûrement qu'un coup au cœur, son système immunitaire étant désarmé sans la larve qu'il porte en lui. Les deux compagnons apprennent aussi qu'ils ne sont

pas seuls dans les cavernes : un Goa'uld vivant à l'intérieur d'une créature surhumaine de la race des Unas, y erre également. Après une brève confrontation, le Unas est repoussé, mais pas défait (ses pouvoirs de régénération sont si puissants que même les impacts de balles ne signifient rien pour lui).

Kendra accepte de montrer au capitaine Carter et au docteur Jackson l'accès aux montagnes par lesquelles elle s'est échappée du Marteau de Thor. Alors qu'ils approchent, ils peuvent entendre les bruits d'une bataille : le Unas a retrouvé O'Neill et Teal'c et leur porte un violent assaut. Alors qu'ils en viennent aux mains, le Unas et Teal'c passent par le Marteau qui s'attaque à leurs symbiotes. O'Neill parvient toutefois à repousser Teal'c hors de l'influence de l'artefact alors que l'Unas expire, son symbiote agonisant à l'air libre, bientôt achevé par un coup de feu. L'enthousiasme de Daniel Jackson fait long feu lorsque les membres de SG-1 sont contraints de détruire le Marteau de Thor pour libérer Teal'c. La mission n'est cependant pas un échec et SG-1 conclut que s'ils arrivent à entrer en contact avec les Asgard, ils pourraient trouver un allié précieux dans leur lutte contre les Goa'uld.

LE SUPPLICE DE TANTALE

Peu après l'incident du Marteau de Thor, SG-1 fait une découverte sensationnelle à propos du programme de la porte des étoiles. En cherchant dans les archives du SGC, le docteur Daniel Jackson apprend que les expériences du professeur Langford, en 1945, ayant pour but l'activation de la porte et que l'on croyait infructueuses, ont en réalité été couronnées de succès. Un homme, le docteur Ernest Littlefield, est passé à travers la porte des étoiles. Prenant contact avec le docteur Catherine Langford,



qui était la fiancée de Littlefield à l'époque, Daniel découvre que cet homme fut officiellement déclaré mort dans une explosion. Mais dans la perspective qu'il ait pu survivre à son expérience, SG-1 parvient à retrouver les coordonnées composées à cette époque pour activer la porte et lance une mission de sauvetage tardive sur P3X-792, mission à laquelle participe le Dr Langford, désireuse de retrouver son amant disparu.

Sur cette planète, SG-1 trouve une ancienne structure en ruines, agressée par une tempête permanente. Son unique occupant se trouve être le Dr Littlefield, devenu vieux et abasourdi d'être enfin retrouvé. Alors que le bâtiment tremble sur ses fondations, le clavier d'activation de la porte des étoiles est endommagé, coupant toute retraite à la mission de sauvetage. Alors qu'ils travaillent à rechercher une autre façon d'activer la porte, le Dr Littlefield fait part à SG-1 de l'une de ses découvertes : un artefact qui semble s'exprimer dans le langage primaire des éléments, le premier traducteur universel, en quelque sorte. La théorie du Dr Littlefield est que cet endroit avait dû servir de lieu de réunion à différentes espèces ayant décidé de s'allier.

Réparer le clavier de commande de la porte des étoiles se révélant impossible, SG-1 décide de capturer un éclair de foudre à l'extérieur du bâtiment pour alimenter la porte en énergie. Les conditions de survie sur place deviennent délicates : toute la structure semble devoir s'effondrer sur elle-même. Jugeant toutefois la découverte du traducteur trop importante pour être abandonnée, le docteur Jackson décide de ne pas repartir avec le reste de l'équipe, mais le colonel O'Neill l'en empêche. SG-1 parvient à ses fins juste à temps, le palais étant finalement englouti par les flots.

Peu après le retour triomphal d'Ernest Littlefield, Teal'c révèle l'existence de sa femme et de son fils, Drey'auc et Rya'c, restés sur Chulak. Le moment est venu pour son fils de recevoir le prim'ta, le rituel d'implantation d'une larve goa'uld, et Teal'c se refuse à l'admettre et à laisser faire. Le général Hammond accepte que SG-1 se porte au secours de la famille de Teal'c mais demande en échange que l'équipe puisse rapporter un symbiote à fin d'analyses. Une fois revenu sur Chulak, Teal'c découvre que son ancienne maison a été réduite en cendres et marquée du symbole du shol'va – « le traître ».



L'équipe rencontre bientôt l'ancien mentor de Teal'c, le Jaffa nommé Bra'tac, qui ouvre les yeux de son ancien élève sur la fourberie des Goa'uld. SG-1 apprend alors que la femme et le fils de Teal'c ont été chassés et marqués du kresh'taa, le symbole des bannis, et qu'ils vivent dans un petit camp de réfugiés en dehors de la ville. Au camp des bannis, Teal'c arrive à temps pour empêcher le prim'ta et tue le prêtre serpent d'Apophis qui allait procéder à l'implantation. Drey'auc réagit émotionnellement et fustige son époux, révélant que son geste a condamné leur fils à une mort certaine. Rya'c est en effet très malade et seule l'implantation d'un symbiote pouvait le sauver. Dans son état, le fils de Teal'c est intransportable et ne



survivrait pas à un voyage à travers la porte des étoiles. Teal'c propose alors d'offrir son propre symbiote à son fils. Avant que le vaillant Jaffa ne décède, Carter et Jackson reviennent de leur mission avec un symbiote et pour sauver leur ami, le lui implantent. Décidant qu'il serait trop dangereux d'emporter Drey'auc et Rya'c avec lui, Teal'c accepte de laisser son épouse et son fils sur Chulak, sous la protection de son ancien mentor, Bra'tac.

HATHOR



Alors que les équipes SG continuent à explorer les mondes au-delà de la porte des étoiles, un nouvel ennemi voit le jour sur Terre. Un groupe d'archéologues travaillant dans des ruines mexicaines découvre avec surprise un sarcophage égyptien dans un temple maya. Le sarcophage est gravé d'un cartouche représentant Hathor, la déesse de la fécondité, fille et épouse de Ra. Le sarcophage est envoyé au SGC pour y être étudié mais peu après, une étrange femme se présente au complexe de Cheyenne Mountain, prétendant être la déesse elle-même. Il s'agit en réalité d'un Goa'uld, libéré du sarcophage où elle était maintenue prisonnière pendant près de deux mille ans par Ra. Usant de son pouvoir de séduction et de phéromones particulièrement

puissantes, Hathor prend le contrôle de tous les mâles du SGC un par un, les pliant à sa volonté. Seul Teal'c et les femmes de la base sont épargnés, mais sont rapidement placés en détention par les suivants de la déesse. Ayant pris le contrôle du SGC, Hathor envisage de lever une nouvelle armée de Goa'uld. Elle porte son dévolu sur Daniel Jackson pour lui servir de mâle reproducteur, reproduisant son ADN, et donne ainsi naissance à de nombreuses larves. Avant que les symbiotes ne puissent s'implanter dans des hôtes, le capitaine Carter et les autres membres féminins du personnel du SGC, assistées par Teal'c, réussissent une opération commando. Le sarcophage de Hathor est détruit dans la bataille qui s'ensuit, mais la déesse réussit à s'échapper à travers la porte des étoiles.

LA TERRE EN DANGER

Hathor partie, le SGC retrouve peu à peu son calme. Sur P3X-7763, SG-1 fait la découverte d'un monde ravagé par des forces naturelles. Les membres de l'équipe localisent une poignée de survivants qu'ils décident de ramener sur Terre. Ce peuple se fait appeler les Tollans et leur chef, Omoc, doute de la bienveillance des membres du SGC. Les Tollans forment un peuple incroyablement avancé et ont déjà vu par le passé des civilisations aussi primitives que les Tauri employer leurs découvertes scientifiques à des fins destructrices. Aussi décident-ils de ne transmettre aucune information. Leur mutisme attise la curiosité du National Intelligence Department (NID), qui séquestre le groupe de survivants et tente de leur soutirer des informations. Sentant que cette situation n'évoluera à l'avantage d'aucun camp, SG-1 décide d'y mettre un terme en aidant les Tollans à se trouver un nouveau monde par-delà la porte des étoiles. Malheureusement, les Tollans rendent les choses compliquées, refusant



toute planète leur étant proposée, pour les mêmes raisons qui les poussent à se méfier des terriens. Finalement, SG-1 propose que les Tollans entrent en contact avec une espèce technologiquement très avancée, les Nox. Malheureusement, ceux-ci ont enterré leur porte des étoiles, empêchant tout accès depuis la Terre. Cependant, grâce à leurs connaissances avancées, les Tollans réussissent à émettre un message à l'attention des Nox, qui réactivent la porte vers la Terre et offrent asile aux rescapés. Le départ des Tollans provoque la colère du colonel Maybourne et du NID.

Si les Goa'uld sont restés assez discrets pendant tout ce temps, ils n'ont pas oublié les mauvais tours que leur ont joué les Tauri. Pendant une mission de routine sur P3R-233, planète dont les habitants furent apparemment massacrés par les Goa'uld, Daniel Jackson découvre un objet semblable à un miroir. En activant ce qui ressemblait à un panneau de contrôle, Daniel touche le miroir et une aura énergétique l'englobe. L'instant d'après, ses compagnons de SG-1 avaient disparu. Circonspect, il compose les coordonnées terrestres sur le clavier de la porte des étoiles. Une fois revenu au SGC, il réalise que personne ne le connaît et qu'il n'a jamais fait partie du programme de la Porte des Etoiles. Le « général » Jack O'Neill ne croit pas un mot de l'histoire qu'il raconte, Samantha Carter est une scientifique civile, et la Terre subit l'attaque d'une flotte goa'uld.

Alors que les cités tombent les unes après les autres sous les tirs de vaisseaux en orbite, O'Neill envoie une bombe à travers la porte sur Chulak, plus par soucis de frapper au moins une fois ses ennemis que par stratégie. Daniel comprend alors qu'il a été transporté dans une réalité alternative et demande à revenir sur P3R-233. O'Neill, Hammond et le reste des membres du SGC

sont tués par le commandant des forces d'invasion, Teal'c, mais Daniel parvient à ouvrir la porte vers P3R-233 où il retrouve le miroir et parvient à retourner dans sa réalité d'origine, désormais convaincu de l'imminence d'une attaque goa'uld destructrice sur la Terre.

Une fois revenu au SGC de sa réalité, Jackson tente de convaincre le général Hammond et ses compagnons que les Goa'uld préparent un assaut d'envergure, comme ils l'ont fait dans l'autre réalité. Une autre menace se fait toutefois jour en la personne du sénateur Kinsey, Président du Comité d'Approbation qui finance, entre autres, le programme de la porte des étoiles. Kinsey pense que le SGC est un gouffre financier et prête peu d'attention à la menace goa'uld. Malgré les efforts importants de SG-1 pour le convaincre – en ce compris l'expertise de Teal'c, le sénateur décide de mettre un terme au financement du programme et donc à l'activité du SGC.



Au mépris des directives, SG-1 décide alors de lancer une dernière mission pour tenter l'impossible contre les Goa'uld. Grâce à son passage dans l'autre réalité, Daniel Jackson possède les coordonnées d'une planète qu'il suppose être à l'origine de l'attaque. En fait de planète, SG-1 se retrouve de l'autre côté dans ce qui semble être un vaisseau d'attaque goa'uld. Une fois le vaisseau lancé dans l'espace, toute tentative de réactiver la porte se révèle infructueuse. Il devient clair



que le vaisseau est en route pour une grande bataille. Alors qu'une image d'Apophis exhorte ses troupes au combat, un sarcophage s'ouvre, révélant le fils du seigneur goa'uld, le guerrier Klorel, qui n'est autre que Skaara.

O'Neill et Teal'c tentent alors d'enlever Klorel pendant que Carter et Jackson truffent le vaisseau d'explosifs. Dans la bataille qui suit, O'Neill est contraint de tuer Klorel en même temps que son hôte, Skaara. Les efforts de SG-1 ont fait peu pour ralentir la marche des vaisseaux ha'tak vers la Terre. Bientôt, les appareils ennemis sont en vue de la planète bleue. SG-1 s'apprête alors à assister à l'invasion de la Terre en simples spectateurs impuissants lorsque les gardes serpents finissent par les capturer.

Alors qu'ils se réveillent dans une cellule, les membres de SG-1 s'attendent à être exécutés. C'est alors qu'un vieil allié fait son apparition. Bra'tac, l'ancien mentor de Teal'c, qui a réussi à se faire engager parmi les gardes serpents de Klorel. Il libère SG-1 et offre son aide pour empêcher l'invasion. Au terme d'une lutte acharnée, SG-1 parvient à prendre le contrôle de l'appareil et à saboter à la fois les générateurs de bouclier et les commandes du vaisseau avant de prendre la fuite. Les deux appareils, celui de Klorel et celui de son père, Apophis, se percutent alors en orbite terrestre et sont détruits. SG-1 avait dû laisser derrière elle un Daniel Jackson héroïque mais mortellement blessé. C'est à bord de planeurs de la mort volés que l'équipe échappe à l'explosion. Mais le Dr Jackson ne s'est pas laissé piéger. Se traînant vers un sarcophage, il récupère rapidement de ses blessures et parvient à réactiver la porte des étoiles avant que l'appareil soit détruit. Les autres membres de SG-1 sont secourus par des navettes spatiales alors que leurs appareils ont subi des dommages irréversibles suite à la

déflagration. SG-1 sauve ainsi la Terre d'une attaque mortelle et le programme de la porte des étoiles est réhabilité...

Et bien d'autres aventures allaient donc pouvoir avoir lieu...

STARGATE COMMAND (SGC)



15

Créé en 1997 sous l'égide du Président des Etats-Unis et par les chefs de l'Etat Major, le Stargate Command (SGC) a pour but de rechercher et de trouver des formes de vie intelligentes et de nouvelles technologies capables d'aider la Terre dans sa lutte contre les menaces aliens, établir des relations durables avec les alliés rencontrés et répertorier des mondes habitables pouvant accueillir des colonies humaines. Le SGC chapeaute toutes les forces utilisant d'une manière ou d'une autre la porte des étoiles et a toute autorité pour mener à bien des missions dans ce contexte. Plus que tout ceci, le SGC est la première ligne de défense de la Terre contre les assauts des ennemis venus d'ailleurs – par la porte des étoiles ou de toute autre manière. L'expertise du personnel du SGC en ce qui concerne les habitants, les cultures et les technologies extraterrestres fait de ce centre la meilleure ressource pour contrer les dangers venus



des étoiles. Dans le cas d'un désastre mettant en péril la survie de l'espèce humaine sur sa planète d'origine, le rôle du SGC est également d'empêcher l'éradication en offrant une porte (des étoiles) de sortie aux Tauri. Des bases terriennes établies sur des mondes colonisés existent déjà, prêtes à accueillir une sélection mondiale pour un nouveau départ.

Une autre priorité est de prendre contact avec les ressortissants de la Terre emmenés par des Goa'uld au fil des siècles vers d'autres planètes. En des temps plus anciens, les Seigneurs du Système utilisaient la population terrestre comme réservoir d'hôtes et de soldats qu'ils emportaient et disséminaient à travers la galaxie. Le SGC entend rétablir les relations avec ces frères des temps anciens – même si la plupart ont peu évolué depuis l'époque de leur « enlèvement ». Ces civilisations représentent une source d'informations inépuisable sur le passé de la Terre mais aussi sur les activités Goa'uld.

Grâce au SGC, la somme des connaissances humaines en matière de technologie s'est considérablement élargie et les attaques contre la Terre se font rares. Aujourd'hui est venu le temps d'une nouvelle ère de compréhension de l'univers et de notre place dans celui-ci. En résumé, le SGC n'est pas qu'un centre militaire utilisant la porte des étoiles pour voyager dans l'espace. Il s'agit de ce que l'humanité peut présenter de mieux aux autres habitants de la galaxie et la concrétisation de ce vieux rêve des hommes de pouvoir voyager au-delà des frontières de notre système solaire.

ORGANISATION

Le SGC et tout ce qui s'y rapporte est classé Top Secret par l'Etat Major et n'est connu que de quelques secteurs militaires et civils

triés sur le volet. Il n'a de compte à rendre qu'au Président et maintient des mesures sévères destinées à garder l'existence de la porte des étoiles secrète pour la majorité de la population. Le SGC opère sous l'égide de l'US Air Force en raison de la nature même du programme de la porte des étoiles et des données astrophysiques et techniques qui s'y rapportent. Originellement, le SGC était placé sous le commandement de l'Air Force Special Operations Command (AFSOC), mais pour des besoins logistiques et de cantonnement au secret, il fut finalement recueilli par le Commandement Major (MAJCOM) afin de lui garantir une certaine autonomie. La NASA devait au départ chapeauter le projet de la porte des étoiles, mais cette idée fut abandonnée car elle ne garantissait pas suffisamment le secret. En raison de ces données, il fut reconnu que seule une approche militaire pouvait subvenir aux besoins de sécurité, d'approvisionnement et de financement d'un projet d'une telle envergure.

En raison de tout ce secret, le SGC peut disposer d'une base d'opération particulièrement visible : le Cheyenne Mountain Air Force Station (CMAPS), situé dans le Colorado. Le CMAPS, ou Cheyenne Mountain Complex, abrite cinq départements : le North American Aerospace Defense Command (NORAD), le United States Northern Command (USNORTHCOM), le United States Strategic Command (USSTRATCOM), le Air Force Space Command (AFSPC) et le Stargate Command (SGC). La présence de la porte des étoiles au sein d'un complexe comprenant aussi les départements pré-cités constitue finalement la meilleure des couvertures des activités à l'intérieur et autour du site et la meilleure défense contre les visiteurs indésirables.

Le SGC dispose d'un budget opérationnel annuel s'élevant à 12,6 milliards de dollars



(budget qui a presque doublé depuis la création du SGC en 1997), délivré par le Comité d'Approbation du Sénat. Ce financement provient de différentes sources légales et occultes, empêchant toute traçabilité dans le budget national. De rares liens relient toutefois ces fonds au SGC, appelé de façon codée « Area 52 ». Le plus gros de ce budget va à la recherche scientifique des appareils directement liés à la porte des étoiles, aux activités du complexe de Cheyenne Mountain et à l'acquisition de matériel utilisé sur Terre et au-delà. Récemment, ce budget fut aussi utilisé pour développer de nouvelles technologies basées sur des plans aussi bien terrestres qu'extraterrestres. Ceci inclut le X-302 Interceptor et le vaisseau spatial X-303 Prometheus, ce qui fut rendu possible par les connaissances acquises via le SGC.

Les directives opérationnelles du SGC proviennent directement du Bureau du Président ou de l'Etat Major. Un officier de liaison est cantonné à Washington, D.C. pour y représenter le SGC et pour y expliquer les dernières découvertes des équipes SG sur le terrain. Cet officier de liaison est l'interface entre l'Etat Major et le personnel du SGC. En cas d'urgence, une ligne directe relie le SGC au Bureau du Président, l'Etat Major et le Strategic Air Command.

« Dans le but de défendre la planète Terre contre les agressions d'espèces aliens qui chercheraient à nous faire du mal et en tenant compte du fait que des preuves d'esclavage de la population terrienne par ces mêmes espèces aliens au cours de l'histoire de notre race ont été apportées, avec le soutien de l'Etat Major et d'une assemblée scientifique qui ont pu examiner et approuver ces preuves, grâce à l'existence d'un appareil fonctionnel connu sous le nom de porte des étoiles, fournissant l'accès à un nombre en apparence illimité de mondes

habités par des alliés ou des ennemis, sachant que la Terre peut redevenir la cible de puissances extraterrestres utilisant ou non cette même porte des étoiles, je recommande la création du Stargate Command (SGC) avec pour mission de rechercher et de trouver des renseignements et de la technologie pouvant assister le peuple de la Terre dans le but de se défendre contre ces agresseurs. Ainsi signé de ma main, ce 22e jour du mois de février en l'année mille neuf cent nonante-sept, le Président des Etats-Unis. »

17

LE COMMANDEMENT

Le personnel décisionnel du SGC ne représente qu'une infime portion des employés assignés au complexe de Cheyenne Mountain, mais ces quelques personnes y font clairement la pluie et le beau temps. Elles prennent toutes les décisions qui affectent l'organisation des opérations et approuvent chaque utilisation de la porte des étoiles, appliquant en cela les directives émises par le Bureau du Président des Etats-Unis et par l'Etat Major. Le commandement du SGC distribue les tâches et s'assure que chaque membre du personnel adhère aux procédures opérationnelles, s'assurant ainsi du bon fonctionnement de la base. Tous les membres du personnel décisionnel sont des officiers ou des membres de l'armée, le plus souvent au sein de l'Air Force.

LE COMMANDANT DE LA BASE

A la tête de ce personnel décisionnel, on retrouve le commandant de la base. Pour des raisons évidentes de sécurité, les ordres du commandant de la base ne peuvent être annulés que par un contrordre émanant du Bureau du Président ou de l'Etat-Major. Le commandant de la base est responsable d'une série de tâches, en ce compris la



hiérarchie des missions du SGC, la désignation et la répartition des équipes SG, les autorisations aux membres du personnel, faire le rapport des activités du SGC auprès de l'Etat-Major ainsi que l'exécution des directives émanant du Bureau du Président.



Le commandant du SGC a toute autorité sur les missions SG, sur les accès au complexe et sur les procédures de sécurité à prendre en cas de coup dur. De telles mesures peuvent comprendre l'ordre de mise à mort, la quarantaine du personnel ou des installations, la mise aux arrêts ou encore la mise en marche du processus d'autodestruction de la base. De ce fait, la personne à qui une telle responsabilité incombe ne peut qu'être issue du cercle restreint des meilleurs généraux de l'Air Force, sélectionnés par l'Etat-Major et le Président en personne.

Le commandant du SGC dispose d'un adjoint qui prend à sa charge les aspects mondains du métier ainsi que d'amener au su du commandant les dossiers requérant son attention immédiate. Cet adjoint est choisi directement par le commandant au

moment de sa nomination. Le commandant actuel du SGC est aussi le premier à avoir reçu cet honneur, à savoir le général George Hammond, de l'US Air Force.

L'OFFICIER DES TACHES

Ce que le SGC compte de plus proche d'un commandant en second est l'officier des tâches. Il conduit les opérations à l'intérieur de la base lorsque le commandant est empêché ou occupé par une autre tâche. Il est généralement cantonné au niveau 28 – dans la salle de la porte des étoiles, et supervise les allées et venues des équipes SG.

LES AUTRES MEMBRES DU PERSONNEL DECISIONNEL

D'autres membres du personnel décisionnel conduisent les activités quotidiennes du SGC, remplissant les rapports, administrant le personnel, gérant les flux logistiques. En dehors du commandant de la base et de l'officier des tâches, il s'agit des différents officiers assurant une variété de tâches allant des mondanités au contrôle des ordinateurs composant les coordonnées de la porte des étoiles.

La plupart des membres du personnel administratif sont stationnés dans les niveaux supérieurs du complexe (à partir du niveau 11). Même si, finalement, peu d'entre eux connaissent les véritables activités du SGC, les niveaux d'accréditation et de sécurité auxquels ces personnes doivent être soumises sont relativement élevés. Tous les membres de cette équipe sont des militaires et la plupart sont des volontaires.

LES EQUIPES SG

La majeure partie du personnel du SGC est répartie au sein des équipes SG, qui



voyagent à travers la porte des étoiles et sont appelés à s'acquitter de différentes missions. Le membre standard d'une équipe SG est un officier de l'US Air Force avec accréditation prioritaire et tenu au secret, jouissant d'un casier parfaitement vierge et n'ayant jamais subi de mesures disciplinaires, aux états de service irréprochables et s'étant distingué dans ses spécialités au cours de sa carrière – de préférence au sein des Forces Spéciales. Dans certaines circonstances, toutefois, des civils peuvent être recrutés sur base d'une expertise inégalable au sein de l'armée.



Tout engagement au sein d'une équipe SG court sur un contrat annuellement renouvelable. Chaque membre est soumis au même rythme de travail, à savoir neuf semaines de service, une semaine de repos, un jour par semaine étant considéré comme un jour de récupération lors duquel le temps se passe dans l'attente d'un éventuel rappel. Les membres SG peuvent quitter le complexe durant leur semaine de repos, mais non sans avoir soumis leur itinéraire prévu, leur lieu de villégiature et leurs coordonnées de contact en cas d'urgence. Comme chaque membre effectif au sein de l'armée, tout membre d'une équipe SG peut être rappelé pour le service à n'importe quel moment du jour ou de la nuit, semaine de repos ou pas.

Servir au sein d'une équipe SG est considéré par la majeure partie du personnel du SGC

comme un privilège. Même si nombreux sont finalement les membres du personnel à travailler « pour » la porte des étoiles, peu ont déjà eu la chance de la voir de leurs propres yeux, et moins nombreux encore ceux qui l'ont déjà employée. Les membres de telles équipes sont admirés pour leur sens du devoir et pour leur volonté à prendre tous les risques pour la sauvegarde de l'humanité. Il est rare que les membres SG migrent d'une unité à l'autre, car les commandants de telles unités rechignent à altérer leur alchimie opérationnelle. Des exceptions se produisent lorsque des équipes subissent des coupes claires au sein de leur effectif ou lorsque l'on modifie leur attribution. Les commandants de ces équipes ont toute autorité sur les membres de leur escouade et seront tenus pour personnellement responsables des agissements de leurs subalternes, sauf si les ordres proviennent directement du commandant de la base.

Tous les commandants des équipes SG sont des officiers, la plupart ont des états de service bien remplis et ont servi sur des théâtres d'opération diversifiés (à l'exception des commandants des unités scientifiques ou diplomatiques, bien entendu). La plupart de ces officiers ont acquis le rang de major au sein de l'Air Force, même si on dénombre certains lieutenants colonels et colonels. Les équipes SG sont soumises aux mêmes voies hiérarchiques que chaque section de l'armée, à savoir que le membre le plus haut gradé a autorité sur ses subalternes jusqu'au plus petit maillon de la chaîne. Un commandant en second est souvent promu au rang de capitaine alors que les autres membres de l'équipe sont typiquement lieutenants. Les membres SG issus de la population civile doivent théoriquement se soumettre aux ordres des militaires une fois en mission et n'ont aucune autorité pour prendre le



commandement des opérations sur le terrain.

Une équipe SG standard se compose de cinq ou six membres, selon l'attribution de l'équipe et les détails de la mission. Dans ces cas exceptionnels, un membre d'une équipe SG peut être délégué auprès d'une autre équipe SG pour une durée déterminée, selon les objectifs à rencontrer, et cela à la discrétion du commandant de l'équipe ou du commandant de la base.

Malheureusement, les équipes SG connaissent un fort taux de blessure ou de mortalité. De ce fait, les membres de telles unités doivent garder une certaine distance avec leurs intérêts personnels, car leurs proches (s'il y en a), en cas de coup dur, ne peuvent en aucune façon être informés des circonstances exactes de leur service. Cette distance du monde extérieur renforce souvent les liens au sein des équipes SG d'une camaraderie que seules les membres des Forces Spéciales peuvent comprendre. Aucun membre d'une équipe SG ne laisserait l'un de ses camarades en arrière en cas de pépin.

Avant chaque mission, chaque membre d'une équipe SG subit un check-up complet de façon à diagnostiquer toute maladie ou infection qui pourrait se révéler dangereuse pour une espèce extraterrestre. Si un agent est, de ce fait, empêché de participer à une mission, il est remplacé par un spécialiste équivalent ou la mission est tout simplement repoussée. Après chaque mission, le même rituel médical reprend à l'infirmerie de la base. Un examen approfondi des fonctions vitales et mentales est également pratiqué sur chaque membre du service actif afin d'évaluer la résistance au stress ou les effets du voyage à travers la porte des étoiles.

PERSONNEL DE MAINTENANCE

Le personnel de maintenance du SGC est responsable des activités quotidiennes du centre. Cela comprend la maintenance des principaux équipements, des générateurs, des systèmes informatiques et même la préparation des repas à la cantine. Comme pour le personnel administratif, le personnel de maintenance est strictement accrédité – peu importe le grade ou la fonction – même s'ils ne travaillent pas dans les secteurs « à risque » du complexe. La majorité de ces personnes sont des engagés volontaires au sein de l'armée des Etats-Unis, spécialisés dans leur champ d'expertise. Les positions les plus importantes, comme par exemple le médecin-chef de la base, sont occupées par des officiers.

OFFICIER MEDICAL DE LA BASE



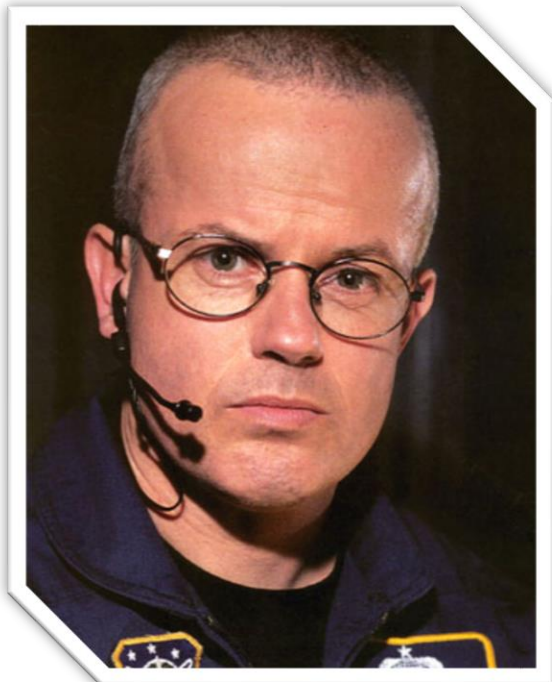
Le médecin-chef du SGC a la charge du bien-être et de la santé de tous les membres du personnel et supervise les équipes SG lorsqu'elles utilisent la Porte des Etoiles. L'expertise médicale – et notamment virale – du médecin-chef peut lui donner autorité sur tout membre du personnel, en ce compris le commandant de la base dans certaines circonstances. Lorsqu'il peut réunir suffisamment de preuves, l'officier médical peut ordonner la quarantaine de certains membres du personnel, de niveaux spécifiques voire de l'ensemble du complexe



de Cheyenne Mountain. De telles mesures sont appliquées en vue de garantir la santé du personnel cantonné dans la base mais aussi des populations extérieures, du Colorado, des Etats-Unis, voire du monde entier.

L'officier médical du SGC a sous ses ordres une équipe soignante triée sur le volet et spécialisée dans la médecine militaire ainsi que familiarisée avec les conditions d'un champ de bataille. Ces membres sont habilités à exercer leur métier par-delà la porte des étoiles si leur concours est réclamé sur d'autres mondes. Ce staff est composé de trois autres médecins équipés d'un large éventail d'appareils de laboratoire ou de soins. On compte aussi des chambres hermétiques dans lesquelles on peut procéder à l'étude d'espèces extraterrestres.

TECHNICIEN DE LA PORTE / OPERATEUR



« Technicien de la porte » n'est pas une fonction à proprement parler. Cette appellation regroupe toute personne dénotant une certaine expertise technique

ou théorique de la porte des étoiles dans ce qu'elle a de mécanique, d'électrique ou de physique – ainsi que de tout ce qui l'entoure (alimentation électrique, systèmes informatiques...). Ces personnes s'occupent de maintenir en activité les appareils permettant d'utiliser la porte des étoiles comme son approvisionnement en énergie, les ordinateurs composant les coordonnées ou encore l'activation de l'iris.

L'opérateur contrôle l'ouverture de la porte des étoiles et entre les coordonnées à cette fin. Il attribue et est chargé de la reconnaissance des codes d'activation emportés par les équipes SG. Il est le responsable du « voyage » des membres de ces équipes ainsi que de leur matériel. Il emmagasine et classe les coordonnées et fournit des rapports hebdomadaires concernant les nouveaux mondes découverts. En mission, les membres des équipes SG traitent souvent directement avec un opérateur, qui reste en contact radio et pilote les drones comme le MALP ou les UAV.

DE NOTORIETE PUBLIQUE...

Le public est probablement au courant de l'existence du complexe de Cheyenne Mountain, que l'on peut trouver peu après Colorado Springs. Dans les années 80, le complexe abritait un silo de missile nucléaire ainsi qu'un bunker anti-missile aménagé en vue d'une éventuelle attaque ennemie. Officiellement, la base est désormais consacrée à l'étude de la télémétrie de l'espace profond ainsi qu'à l'hébergement d'un quartier général du NORAD.

Le SGC œuvre en secret sous le couvert du NORAD. Les membres du personnel du SGC qui se trouveraient en contact avec des personnes extérieures ont le droit de révéler leur appartenance au complexe de



Cheyenne Mountain, mais en aucun cas ce qu'ils y font réellement. Le financement est absorbé officiellement par le NORAD ainsi que par une série de sociétés-écrans ne laissant aucune trace écrite.

La couverture du SGC est qu'il s'agit d'un centre d'étude de la télémétrie de l'espace profond et que seuls certains officiers ou politiciens d'accréditation « suffisante » peuvent espérer y pénétrer. En réalité, seuls des plus hautes strates du gouvernement sont au courant de ce qui se passe à l'intérieur du complexe.

RECRUTEMENT

La vie d'un membre du SGC est périlleuse et excitante. Il arrive qu'un agent tombé au combat doive être remplacé. Une batterie de sélections est alors organisée pour trier les candidats. Les bureaux administratifs du SGC sont continuellement à la recherche de nouveaux talents pouvant répondre aux critères de recrutement émanant du commandant de la base ou de son conseil.

A l'exception des personnes recrutées pour leurs connaissances spécifiques, chaque membre du personnel affecté au SGC – à l'exception de l'Unité Russe – doit pouvoir se prévaloir d'un certain passé au sein de l'armée, l'US Air Force ou les Marines. La plupart des membres du SGC obtiennent leur mutation en vertu de leurs états de service militaires méritoires ou via le Programme d'Entraînement du SGC.

Une fois qu'une première sélection a été opérée, une batterie de tests est mise en place afin de sonder le passé et les antécédents de la personne ainsi que son degré de fiabilité. Ceux qui passent avec succès cette épreuve font alors partie de la « liste restreinte », qui est finalement présentée au commandant de la base ou à

son second, qui étudient les candidatures sur base trimestrielle pour se constituer une réserve de recrutement. Dans les faits, les services administratifs se chargent des sélections pour les postes de moindre importance. Le commandant de la base ne statuant que pour les postes méritoires ou les membres affectés aux équipes SG.

Au terme du processus de sélection, une invitation formelle est envoyée. Celle-ci est toujours délivrée en mains propres par un officier de l'Air Force et en aucun cas par courrier, courriel ou téléphone – ce pour des raisons de sécurité. Le candidat est alors seulement mis au courant qu'il a été sélectionné pour un programme d'opérations top secret critique pour la sécurité nationale. Il lui est alors demandé d'accepter ou de refuser sa sélection sur base de ces seules informations – aucun autre détail ne lui sera communiqué. Si l'offre est acceptée, la recrue reçoit son ordre de départ pour le Colorado, où il sera pris en charge vers le complexe de Cheyenne Mountain. Si d'aventure le candidat refuse, le SGC n'entrera plus en contact avec lui à l'avenir, le candidat étant définitivement rayé des registres.

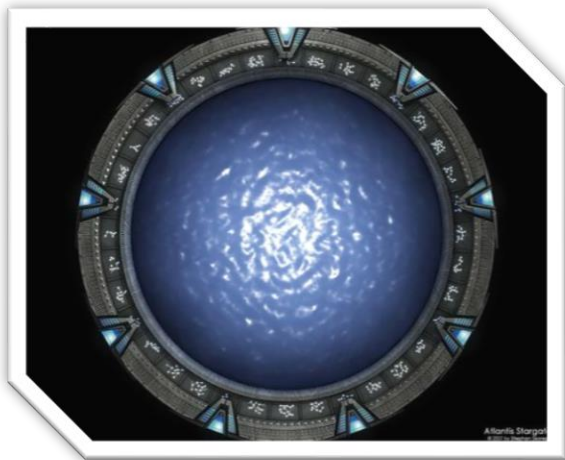
LE PERSONNEL EXISTANT

Ceux dont les états de service sont les plus élogieux ont les meilleures chances d'obtenir un transfert vers le SGC. Le meilleur passe-droit étant un casier vierge de tout écart de conduite ou de tout doute quant à la fiabilité du sujet – le SGC refuse de compromettre sa sécurité, même si les actes de bravoure de l'intéressé sont éloquents. Le second critère favorise les candidats sans réelle attache. Comme dans la plupart des fonctions militaires, une carrière au sein du SGC rend les relations sociales difficiles – les parents, les proches, la famille étendue, les amis ou les relations



sentimentales élèvent considérablement le risque d'une fuite d'information. Par exemple, une force ennemie pourrait faire usage de chantage à l'encontre d'un proche pour faire plier la résolution d'un membre du SGC. Cela ne signifie pas que les membres du programme SGC ne peuvent en aucun cas se faire des relations à l'extérieur, mais cela implique que les candidats les moins liés à l'extérieur sont favorisés.

L'étude du réseau relationnel d'un candidat est souvent finement orchestrée et passe en revue toute personne faisant partie de l'entourage de la personne, principalement celles ayant des relations avec des puissances étrangères ou se trouvant en difficulté financière. De telles circonstances peuvent favoriser le basculement d'un honnête citoyen vers la trahison.



Les expériences militaires des candidats sont également épluchées pour trouver le petit « plus » qui retiendra l'attention des recruteurs du SGC. Ainsi, les personnes jouissant d'une capacité marquée à fédérer les troupes seront également favorisées. Avoir effectué un passage au sein des Forces Spéciales est également un atout – que ce soit dans l'Air Force, l'armée de terre, la Navy ou les Marines. Le degré de sélection ayant amené le candidat à y entrer est en soi le garant d'un bon choix.

Des événements malheureux survenus lors des premières années du programme ont poussé les recruteurs à mettre sur pied l'étude du profil psychologique des candidats. Ce procédé devrait permettre d'éviter les réactions déraisonnables en cas de confrontation avec des éléments inédits ou des situations anormales comme les membres d'une équipe SG seront amenés à en vivre.

LES NOUVELLES RECRUES



Les membres de l'Air Force Academy sont contactés à peu près de la même façon que les autres candidats. Les ordinateurs du SGC identifient ceux dont les évaluations correspondent aux minimums requis par le commandement du centre. Ils sont alors contactés personnellement ou par groupes sur le campus par un agent du SGC accompagné d'un membre du Pentagone. Le nombre de recrues rejoignant le SGC de cette façon est assez limité – pas plus d'une douzaine par an. Et la moitié renonce après avoir entamé les entraînements.

Les nouvelles recrues représentent un risque plus élevé pour la sécurité du complexe, en

raison de leurs états de service relativement vierges et du peu de renseignements que l'on possède sur leur aptitude à garder un secret. C'est pourquoi les seuls officiers sont enrôlés de cette façon. Les nouvelles recrues apportent toutefois des connaissances neuves et un regard différent sur les événements – deux choses dont le SGC a besoin. La plupart de ces recrues sont affectées aux équipes SG une fois l'entraînement terminé.

LE PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT DU SGC

Ce n'est que récemment que le budget du SGC a été mis à contribution pour mettre sur pied le programme d'entraînement du SGC, appelé à recruter du sang neuf de façon accélérée. Alors que la plupart des membres originels du SGC étaient issus des différents corps d'armées des Etats-Unis, l'expansion des besoins en nouvelles têtes a fini par rendre ce procédé caduc sur le long terme. Le terrain d'entraînement du SGC se situe non loin de Colorado Springs, Colorado, près du complexe de Cheyenne Mountain. Cette ère fermée au public contient nombre de routes, de sentiers et de bâtiments de toutes tailles permettant de simuler les situations que les recrues pourront rencontrer par-delà la porte des étoiles. Si le projet est voté par le Sénat lors des négociations d'un prochain budget, il est prévu d'établir un nouveau centre d'entraînement sur une planète inhabitée balisée par les équipes SG. Cela limiterait les risques d'espionnage sur Terre.

Pour les nouveaux venus jouissant déjà d'une certaine expérience, l'entraînement ne dure que quatre semaines et est basé sur l'utilisation au sens large de la porte des étoiles et la survie dans des environnements vraiment étrangers... Pour les recrues les moins expérimentées, les choses se corsent

un peu. Elles sont tout d'abord réunies en petits groupes de quatre personnes, afin de simuler les conditions de travail d'une équipe SG. Un véritable chef d'équipe SG supervise les entraînements et fait office de mentor. Mener les nouvelles recrues du statut de nouveau venu à celui de membre effectif d'une équipe SG est donc de la responsabilité de ce mentor. Un élève n'accède à ce statut que si le mentor l'en estime capable. Il n'y a pas de seconde chance.

Un chef d'équipe est alors choisi au sein de chaque groupe de nouvelles recrues, en fonction de tests psychologiques poussés et des résultats de l'entraînement, sur ses compétences de leadership et ses capacités à prendre des décisions cruciales. Ce chef officiera pendant toute la durée de l'entraînement, soit huit semaines, et aura pour mission de souder les membres de son équipe et de les pousser à s'améliorer dans les différents exercices qui leur seront proposés.

Tout entraînement se déroule « à balles réelles »... Cela est rendu possible par l'utilisation d'intars, de petites armes, répliques exactes des armes énergétiques goa'uld qui peuvent assommer une cible d'un seul coup. Chaque intar doit être sécurisé et contrôlé avant et après chaque exercice. En plus des exercices de simulation et des entraînements physiques, les recrues passent un certain temps en classe pour en apprendre le plus possible sur les Goa'uld, les procédures du SGC, les missions prioritaires et les rencontres avec de nouvelles espèces intelligentes ou non. Au moins l'un de ces cours comprend un premier passage à travers la Porte des Etoiles à destination d'un monde sécurisé.

Récemment, un exercice particulier a été ajouté à la formation des recrues. Il se



déroule en conditions réelles à l'intérieur même du SGC. Les recrues sont soumises aux conditions de vie des agents SG, dans un environnement avec lequel ils vont devoir se familiariser. Ils sont alors soumis à des simulations d'invasion, de missions improvisées sur des mondes lointains, des simulations qui comprendront essentiellement des prises de décisions cruciales. Il est important de préciser que les recrues ne sont pas informées qu'il s'agit en réalité d'un nouveau test, mais qu'elles sont au contraire persuadées de la véracité des conditions rencontrées. C'est sans aucun doute la meilleure opportunité pour le SGC de se faire une idée de la valeur des recrues sur le terrain et de juger de leurs réactions une fois sous tension.

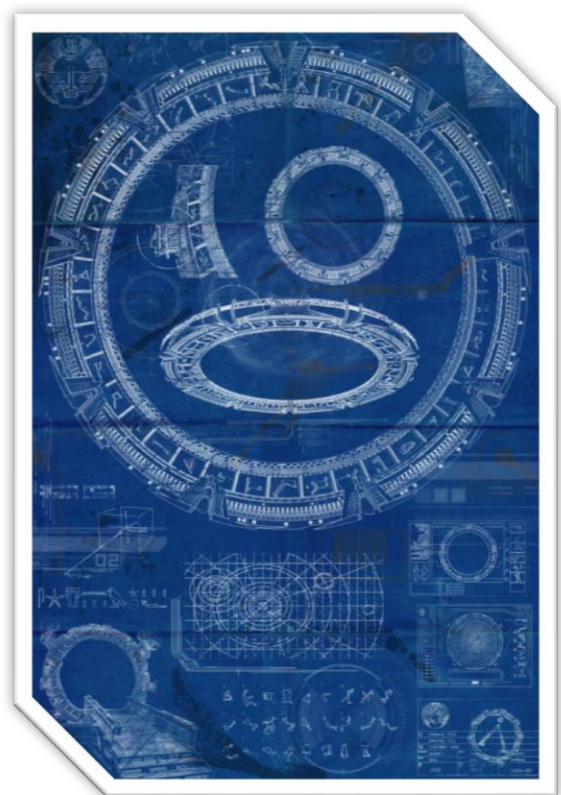
En cas de succès de la formation, le commandement du SGC s'assure que chaque recrue intègre une équipe SG. Ceux qui échouent à cet entraînement peuvent éventuellement le représenter depuis le début ou sont tout simplement renvoyés chez eux. Mais il est rare qu'un élève ayant échoué à ce niveau soit un jour appelé à intégrer le SGC.

QUITTER LE SGC

Comme la plupart des organisations basées sur le volontariat, le SGC permet à ses membres de mettre leur activité entre parenthèses pendant une durée déterminée et peut même les y encourager en cas d'accumulation de stress ou pour raisons médicales. Ceux qui ne réussissent pas à se faire aux conditions de vie du SGC peuvent également demander leur mutation vers un autre commandement. De telles demandes ne sont jamais étudiées à la légère et même si elles sont refusées, elles peuvent mettre un terme à une carrière au sein du SGC. S'il est approuvé, un tel transfert compromet souvent l'avenir du demandeur au sein du

programme de la porte des étoiles. En cas de départ, une couverture pour leur activité au sein du complexe de Cheyenne Mountain leur est assurée ainsi qu'une nouvelle affectation, généralement au choix du demandeur dans la mesure des disponibilités.

Il est aussi possible de prendre sa retraite et de mettre un terme à son service actif au sein de l'armée. Un entretien préalable est mené, comme il est de coutume dans l'armée, et le demandeur est alors le plus souvent dignement remercié, une couverture taillée sur mesure en poche. La retraite est l'une des rares portes de sortie du SGC qui ne soit pas à sens unique – un retraité du SGC peut en effet être rappelé plus tard, sur base volontaire ou non (pour rappel, dans l'armée, refuser de répondre à une convocation militaire est considéré comme un acte de trahison).



Dans tous les cas, toute personne quittant le SGC doit signer un grand nombre de clauses



de confidentialité. Divulguer quelque information que ce soit à propos des activités réelles du complexe, de la porte des étoiles ou de toute information classifiée est également considéré comme un acte de trahison, puni d'un emprisonnement à vie. En temps de guerre ou de situation particulièrement grave, le châtimeur peut même être la mort.

LE COMPLEXE DE CHEYENNE MOUNTAIN



Situé au sud-ouest de Colorado Springs, Colorado, le complexe de Cheyenne Mountain emploie près de mille personnes hautement qualifiées dont approximativement 35% sont des civils. Durant une période d'urgence, la base peut accueillir de façon provisoire trois cents personnes supplémentaires. La plupart des membres de l'Air Force affectés à la base logent sur place, même si des solutions de logement à l'extérieur peuvent être trouvées dans les villes avoisinantes.

Le complexe de Cheyenne Mountain est connu pour abriter le NORAD (North American Aerospace Defense Command). En réalité, bien sûr, le NORAD et les quatre autres commandements n'occupent qu'une toute petite portion du complexe.

APERÇU GENERAL

Le SGC se découpe en 28 niveaux s'étendant jusqu'à une profondeur de presque mille

mètres sous la surface et sous le Mont Cheyenne. Cela protège la base de la plupart des agressions conventionnelles et permet de la sécuriser assez rapidement si quelque chose se passait mal autour de la porte des étoiles. Le complexe est divisé en deux grandes sections – les niveaux 1 à 11 et les niveaux 12 à 28.

ACCES

L'accès au complexe de Cheyenne Mountain est bien entendu restreint. Seul le personnel autorisé est accepté à l'intérieur de la base ainsi que dans les bâtiments administratifs autour de celle-ci. L'entrée de la montagne se divise en trois périmètres de défense et il faut montrer patte blanche à ces trois points de contrôle. Des militaires surveillent l'entrée en permanence, armés de fusils d'assaut et autorisés à faire feu sur tout intrus. La route menant sous la montagne est sinueuse, évitant ainsi toute attaque à grande vitesse par cette voie, et des barrières de ciment et d'acier sont déployées sur la route de façon à empêcher tout accès au complexe. La région autour de la base est gardée par deux batteries de missiles sol-air et en cas de besoin, par les mesures de défense de Peterson Air Force Base, proche elle aussi de Colorado Springs.

Une fois que l'on accède au tunnel, le voyage vers le sous-sol s'engage pour une distance d'un tiers de mile et est soumis à son propre point de contrôle. L'accès à ce tunnel peut être scellé par une porte d'acier et de matériaux composites de 25 tonnes, séparant la base du monde extérieur. Le niveau le plus large s'étend sur 4,5 acres creusés dans la roche et renforcés par des murs gainés de métal afin de prévenir toute attaque de type électromagnétique. Les senseurs de pression situés aux extrémités nord et sud du tunnel peuvent détecter l'explosion d'une bombe nucléaire et



automatiquement sceller la montagne. L'eau est fournie par quatre réservoirs souterrains pour une capacité d'1,5 millions de gallons. L'air est aspiré depuis la surface et purifié par un système de filtres chimiques / biologiques / radiologiques (CBR) afin d'en extraire les germes dangereux ou les particules chimiques ou radioactives.

Les déplacements à travers les installations se font à l'aide d'ascenseurs, de cages d'escaliers et de sas répartis sur chaque niveau. Les ascenseurs sont les plus fréquemment utilisés, mais chacun d'eux demande l'utilisation d'une carte magnétique. Cette dernière permet notamment la traçabilité du personnel dans les installations et assure le droit d'entrer dans certaines zones sécurisées. Toute intrusion non autorisée dans une zone sécurisée entraîne la mise en route d'une procédure d'alerte, convoquant les unités de combat des Marines et de la police militaire.



Les portes internes sont réalisées en un mélange de polycarbonate et d'acier et peuvent encaisser plusieurs tirs d'une arme à feu. Elles sont aussi ignifugées pour une durée de 45 minutes. Les larges portes d'accès sont également constituées de ce mélange et sont épaisses d'un pouce. Les murs internes sont en acier et pleins.

NIVEAUX 1 A 4

Ces niveaux contiennent l'ensemble des secteurs administratifs du SGC et du NORAD, incluant les employés administratifs, les services comptables et les ressources humaines. Toutes les réquisitions et les autorisations délivrées par le SGC viennent de cet endroit. Ces niveaux abritent aussi une salle d'attente où les visiteurs du SGC attendent qu'on leur délivre une autorisation d'accès aux secteurs sécurisés ou que leur escorte se présente.

Les secteurs administratifs accueillent aussi tous les enregistrements du système informatique secondaire du SGC, contenant des données non-critiques pour les activités de la base. En cas de panne informatique, la base peut transférer le contrôle d'un système à l'autre afin de reprendre les commandes des opérations.



Le premier niveau consiste en un point d'accès et ne contient que peu de personnel. Il abrite surtout le système de ventilation qui puise l'air de la surface pour le pomper vers les niveaux inférieurs à travers un système de purification géant. Les conduits d'aération descendent jusqu'au niveau 11 où un second réseau de conduits prend le relais jusqu'au fond du complexe. En cas de panne de la ventilation, n'importe lequel des deux réseaux peut suffire à alimenter toute la base.

Les niveaux 3 et 4 abritent les départements administratif et comptable du SGC. Tout rapport daté est transféré vers les archives,



au niveau 24. On trouve aussi un petit restaurant au niveau 4 (le mess principal étant accessible au niveau 22). Des gardes armés montent la garde devant chaque ascenseur ou point d'accès au niveau 1, et ce dans toutes les circonstances.

NIVEAUX 5 A 10

Les niveaux 5, 6 et 7 servent principalement de zones de stockage, prévues pour accueillir de l'équipement et des vivres. Ces niveaux sont en grande partie vides, mais le niveau 7 contient de grandes quantités de vivres non périssables à n'utiliser qu'en cas de quarantaine prolongée. S'ils sont bien approvisionnés et si l'on y puise avec modération, ces entrepôts contiennent de quoi nourrir tout le personnel de la base sans rationnement pour une durée de trois mois.

Ces niveaux peuvent également servir à l'accueil de réfugiés amenés par la porte des étoiles. De tels individus sont généralement hébergés au SGC avant qu'on ne les renvoie vers un autre monde plus sûr. Ces locaux peuvent également être transformés en lieux d'habitation sommaires pouvant héberger en cas de besoin jusqu'à 120 personnes par niveau.

Les niveaux 8 et 9 accueillent les générateurs d'alimentation électrique de la base qui fournissent tout le complexe en énergie. Le courant est généré par un petit réacteur autonome en cas de besoin, mais la plupart du temps, l'électricité provient de l'extérieur et depuis des sources hydroélectriques proches. En cas de pépin, le SGC peut puiser indéfiniment de l'énergie depuis sa propre centrale.

Au niveau 10, on retrouve les installations du second réseau d'aération du complexe, qui prend le relais du réseau primaire pour

acheminer l'air dans les niveaux inférieurs. Le reste de ce niveau abrite les systèmes de purification de l'eau ainsi que des réservoirs.

NIVEAU 11

Sur les premiers plans du complexe, le niveau 11 était le niveau le plus profond, mais quelques années plus tard, alors que la guerre froide sévissait, de nouveaux niveaux furent creusés dans l'idée que le NORAD allait devoir s'agrandir. Ce ne fut cependant pas le cas et les niveaux inférieurs n'allaient pas être utilisés pendant de nombreuses années jusqu'à la naissance du projet Gizeh. Cette séparation historique allait permettre plus tard de diviser le SGC en deux sections bien distinctes, mais pour différentes raisons, on y réfère comme à un seul et même complexe. Le premier réseau d'ascenseurs n'opère que du niveau 1 au niveau 11, et les visiteurs doivent passer dans une autre cage d'ascenseur s'ils souhaitent atteindre les niveaux inférieurs, mais pas sans une nouvelle fois avoir montré patte blanche à un point de contrôle. Cela augmente d'autant les conditions de sécurité de la base au moment d'entrer dans les secteurs les plus sensibles.

Un troisième réseau d'ascenseurs couvrant toute la profondeur de la base a récemment été ajouté, garantissant l'accès à tous les niveaux. Il n'est cependant pas accessible directement au niveau 1. Le niveau 11 contient aussi des réservoirs d'eau purifiée, pouvant subvenir aux besoins en eau de tout le personnel pendant plusieurs mois. Une sous-station électrique y est également installée, pouvant alimenter les niveaux supérieurs (1 à 11).

NIVEAUX 12 A 14

Ces niveaux sont réservés aux lieux d'habitation du personnel des niveaux



supérieurs. Ceux qui résident ici l'ont choisi, car ils sont autorisés à habiter s'ils le souhaitent dans l'une des villes proches du complexe, mais ces locaux sont prévus pour les cas de force majeure où le personnel serait empêché de quitter la base.

Les chambres sont doubles pour les officiers et peuvent abriter jusqu'à six lits pour les autres membres du personnel. Les civils, eux, résident dans des chambres pouvant être individuelles situées au niveau 15. Un gros ascenseur relie les niveaux 12 à 28, pouvant transporter de grosses quantités de matériel.

NIVEAU 15

Le niveau 15 est le lieu de résidence des civils stationnés dans le complexe. La plupart des civils préfèrent résider ici plutôt qu'en dehors de la base. Les chambres sont doubles ou individuelles. On trouve à ce niveau des salles de repos, d'agrément ainsi que des douches.

NIVEAU 16

Le niveau 16 contient le bunker de commande secondaire et une station dite « de sécurité », ainsi qu'une station de contrôle qui peut tenir les rênes de tout le SGC en cas de problème. Situé au cœur du complexe, le bunker de commande secondaire comprend une petite salle des commandes dotée d'un système de communication et de caméras relié à tous les centres névralgiques du complexe. Il y est aussi possible de communiquer avec le monde extérieur et ainsi prévenir le monde d'éventuels dangers émanant du SGC si les ressources de communication classiques sont détruites.

La principale prison du complexe est également située à ce niveau, dotée d'un

certain nombre de petites cellules individuelles. Les aménagements de ces cellules vont des chambres avec lit, bureau et caméra de surveillance aux simples pièces dénuées de tout confort. Les salles de contrôle sont toutes gardées par deux militaires armés, et ce 24 heures sur 24.

On trouve aussi au niveau 16 une série de salles de délasserment ainsi qu'un petit mess aménagé pour les cas d'urgence.

NIVEAU 17

Ce niveau est actuellement inusité, préservé pour un usage futur. En cas de besoin, on peut se servir du niveau 17 comme d'un vaste entrepôt ou encore comme d'un stand de tir en intérieur. A un moment, ce niveau fut aménagé en lieu de rencontre lors d'un sommet intergalactique particulièrement délicat.

NIVEAU 18

Le niveau 18 accueille la majorité des petits laboratoires et des bureaux réservés au personnel civil cantonné dans la base. Ces bureaux ne sont pas des plus appropriés, car aménagés dans de vastes hangars. Tous sont cependant accessibles via un code d'accès personnalisé, ce qui en interdit l'entrée à toute personne étrangère au service. Dans la plupart des cas, ce niveau est une véritable ruche bourdonnante d'activité, le personnel civil y travaillant continuellement sur différents projets, principalement le classement des rapports et des découvertes effectuées au-delà de la porte des étoiles. A la requête de plusieurs civils y travaillant, un forum et des salles de délasserment ont été aménagés récemment, accueillant les activités sociales des employés.

NIVEAU 19



La plus grosse partie de ce niveau est occupée par les gros laboratoires scientifiques, chacun étant équipé avec le dernier cri de la technologie laborantine, en fonction des besoins du personnel scientifique. Cela inclut des appareils de mesure, de datation, d'analyse ainsi qu'un générateur de champ électromagnétique, une chambre d'isolement et d'observation et un centre « hazmat » (pour hazardous material, matériau dangereux). Dans le cas d'une menace de radiation, le niveau 19 peut rapidement être isolé du reste du complexe.

Le niveau 19 contient aussi un certain nombre de chambres d'observation et de quarantaine, permettant l'étude des objets ou des personnes présentant un risque de contamination pour la base. La seconde armurerie est également située à ce niveau. Cet arsenal contient des armes de poing ou d'épaule pour tout le personnel de sécurité de la base, suffisamment en tout cas pour équiper une petite troupe de militaires. Une sous-section de cet arsenal contient des explosifs et des armes réservées comme les SAWs, les claymores ainsi qu'une petite collection d'armes d'origine extraterrestre.

Toutes les portes de ce niveau sont plus larges que les portes réglementaires et les murs des laboratoires sont renforcés par des plaques d'acier.

NIVEAU 20

Ce niveau contient des laboratoires supplémentaires ainsi que les ateliers de la base, qui rencontrent les besoins en matériel spécifique du SGC en matière d'étude ou de missions sur le terrain.

NIVEAU 21

L'infirmerie de la base est située au niveau 21 et comprend une salle de soins pouvant

accueillir dans de bonnes conditions jusqu'à huit patients ainsi que trois salles d'opération dignement équipées. Ces salles peuvent être isolées en cas de quarantaine ou d'alerte virale. De petits laboratoires multifonctions permettant les analyses médicales sont également proposés au personnel soignant. Tout comme les labs du niveau 19, ces pièces sont parfaitement isolées et renforcées pour contenir tout danger de radiation. Enfin, ce niveau accueille aussi la salle d'autopsie ainsi que le bureau du médecin légiste.

NIVEAU 22

Le gros de ce niveau contient le mess de la base, qui se compose de deux grands restaurants pour les heures « de pointe » et d'une petite salle à manger plus intimiste pour les repas pris sur le pouce. On y trouve aussi un mess privé et une salle de rencontre pour les officiers. La cuisine principale est également et logiquement située à ce niveau, près des élévateurs cargos et adjacente au mess. La nourriture peut ainsi être acheminée rapidement à tous les niveaux.

De petites pièces sont également proposées pour des réunions en comité restreint à ce niveau. Chacune de ces petites pièces contient des casiers, un bureau et un petit salon.

NIVEAU 23

Ce niveau contient le système électrique secondaire et d'urgence ainsi que les panneaux de contrôle pour toute la base. En cas de panne électrique, les générateurs de ce niveau prennent automatiquement le relais, puisant l'électricité depuis l'extérieur ou depuis le réacteur interne. Si le réacteur a besoin d'être remis en marche, le temps nécessaire à cette opération, les générateurs



de ce niveau fournissent la base en énergie. Cet afflux ne peut toutefois excéder six heures pour un usage normal des installations du SGC (douze heures en cas d'usage économique).

NIVEAU 24

Ce niveau n'est pas réellement aménagé et est réservé aux expansions futures du SGC. Actuellement, on y entrepose les drones MALP et FRED ainsi que leurs garages de maintenance. C'est là que ces appareils sont préparés et réparés et que leurs batteries sont rechargées. C'est également à ce niveau que l'on retrouve les énormes serveurs informatiques du SGC, sévèrement gardés. Aucune personne ne peut accéder à ces ordinateurs sans l'autorisation du commandant de la base ou de l'officier des tâches.

NIVEAU 25

Le niveau 25 abrite les quartiers des membres émérites du personnel du SGC : les équipes SG, les commandants d'équipe ainsi que le commandant de la base. Ces quartiers sont soit individuels, soit doubles, tous proposés avec toilettes et douches privatives. C'est également à ce niveau que l'on trouve les quartiers VIP, disposant de lits simples ou doubles, d'un bureau et de commodités privées. Pour des raisons de sécurité, ces chambres VIP peuvent être équipées de caméras de surveillance.

Les vestiaires des équipes SG et les salles de briefing sont également situés à ce niveau. C'est là que les équipes SG reçoivent leurs ordres de mission. Tout l'équipement y est fourni par le personnel autorisé, à l'exception des armes (qui doivent être contrôlées à l'armurerie du niveau 28 avant tout départ).

NIVEAU 26

Ce niveau est divisé en deux sections – des quartiers d'officiers supplémentaires et des entrepôts utilisés pour abriter les réserves nutritionnelles de la base. Tous les quartiers trouvés à ce niveau sont identiques à ceux du niveau 25.

NIVEAU 27

En majeure partie, le niveau 27 n'est qu'une extension du niveau 28, à l'exception de deux endroits importants. La salle de briefing principale est située à ce niveau, équipée d'une grande baie vitrée donnant sur la salle de la porte des étoiles. C'est là que le personnel du SGC se rassemble pour débattre des spécificités de certaines missions, prendre part au débriefing des missions ou rencontrer des délégations importantes.

La salle de briefing contient une grande table pouvant accueillir dix personnes ainsi qu'un système de projection audiovisuel. Un système de sécurité enregistre tout ce qui se passe dans cette salle et une cage d'escalier mène directement à la salle de la Porte des Etoiles.

Le bureau du commandant de la base fait directement suite à la salle de briefing. Une fenêtre du bureau donne d'ailleurs sur la salle, ainsi qu'une porte – une autre porte donnant sur le couloir. Le bureau du commandant est en communication avec tous les services du SGC et une ligne téléphonique sécurisée peut joindre directement l'Etat Major ou le Bureau du Président.

Juste à côté du bureau du commandant se trouve le bureau de son second ainsi qu'un accès direct aux ascenseurs.



NIVEAU 28

Le niveau le plus important du SGC – ainsi que son niveau le plus profond – accueille la porte des étoiles ainsi que tous les systèmes vitaux liés à son fonctionnement. La salle de la porte – ou salle d'embarquement comme elle est parfois appelée – occupe deux niveaux. La porte des étoiles et sa rampe d'accès dominant l'endroit. Juste au-dessus de la porte, un couloir vertical remonte vers la surface et l'intérieur de la montagne.

L'accès à la salle de la porte est assuré par deux portes de chaque côté, fermées et sécurisées en toute circonstance. Le personnel de sécurité surveille ces entrées en permanence et une équipe d'intervention armée est en alerte 24 heures sur 24 afin d'être prête en cas d'activation non autorisée de la porte des étoiles.

L'arsenal principal de la base se trouve également à cet endroit, surveillé en permanence par la sécurité. Les équipes SG viennent se fournir en armes à cet endroit, passent par un contrôle et doivent venir les y replacer une fois leur mission achevée. Aucune arme ne peut sortir sans avoir été répertoriée.

La salle de contrôle de la porte des étoiles surplombe la salle d'embarquement et on peut y contrôler chaque fonction de l'artefact. Le principal ordinateur d'activation de la porte se trouve à cet endroit, à côté d'une carte représentant le réseau des portes des étoiles répertoriées à ce jour. Depuis cette salle, on peut activer la porte et composer des coordonnées, déployer et rouvrir l'iris ainsi que contrôler les drones envoyés de l'autre côté de la porte ainsi qu'assurer la communication avec les équipes sur le terrain une fois que la porte est ouverte. Une porte mène à un couloir à destination de la salle d'embarquement ; un

escalier relie la salle de contrôle à la salle de briefing du niveau 27.



32

La salle de contrôle est remplie d'ordinateurs et d'écrans affichant différentes données sur les activités de la porte, des équipes sur le terrain ou des drones envoyés en reconnaissance.

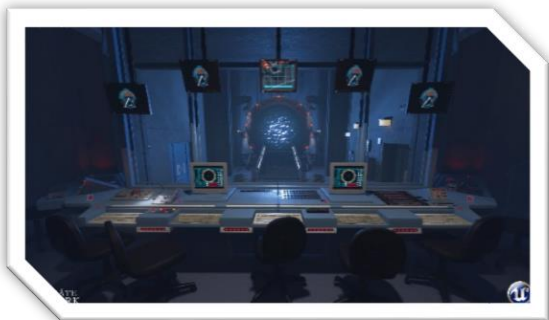
La salle d'embarquement est défendue par un lance-missiles installé dans le plafond qui peut être abaissé afin de se tenir dans l'axe de la porte des étoiles pour tirer deux AGM-65 Mavericks à travers le « trou de ver ». Des mitrailleuses de calibre 50 flanquent également la rampe d'embarquement afin de repousser les visiteurs indésirables.

LA PORTE DES ETOILES

La porte des étoiles est un artefact issu d'une technologie extraterrestre avancée, reliant entre eux plusieurs anneaux assemblés sur différentes planètes à travers l'espace sidéral par un voyage quasiment instantané. La porte des étoiles terrestre fut originellement découverte en 1928 sur le plateau de Gizeh par le professeur Paul Langford, archéologue de renom. Les deux décades suivantes, des scientifiques se sont penchés sur cet artefact en espérant percer ses secrets, réussissant à créer un « trou de ver » pour la deuxième fois en 1990 (voir Au commencement pour plus de détails). La



porte des étoiles fut alors déclassée et le projet abandonné jusqu'en 1997, où une première incursion Goa'uld remit l'artefact sur le devant de la scène. C'est alors que le SGC fut installé pour répondre à ce genre de menace.



Une seconde porte des étoiles dotée d'un clavier de commande (DHD – dial home device) fut découverte plus tard en Antarctique dans le courant de la même année. Cette deuxième porte fut démontée et entreposée dans la Zone 51 – du moins, jusqu'à ce qu'on se rende compte que d'un groupuscule dissident du gouvernement s'en servait pour mener des opérations secrètes.

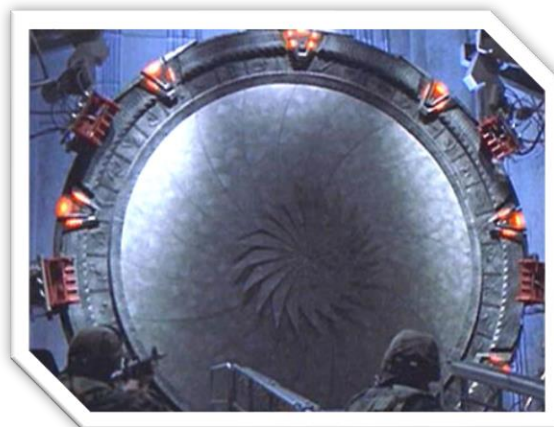
La porte originale fut présumée détruite en 1999 suite à un désastre en orbite terrestre. Elle fut en réalité récupérée par la Russie qui tenait à démarrer son propre programme d'exploration spatiale dès l'an 2000. Le SGC récupéra alors la seconde porte pour s'en servir comme porte des étoiles principale.

L'année suivante, le SGC emprunta le DHD russe afin de sauver la vie d'un membre SG piégé. Un retour de flamme détruisit alors le DHD, laissant la Terre sans clavier de commande pour sa porte des étoiles. En 2002, les forces d'Anubis menèrent un assaut contre la Terre. Pour sauver la planète, la porte fut envoyée dans l'espace et explosa à quelque 2 millions de miles de la Terre. Au terme d'âpres négociations, la

Russie accepta de partager sa porte – la porte originale découverte à Gizeh – avec l'USAF afin que les Etats-Unis puissent continuer leur programme.

ORIGINES ET COMPOSITION

Jusqu'à ce jour, personne ne semble savoir qui a construit la porte des étoiles ou mis sur pied le réseau de portes. Au début, le SGC pensait que les Goa'uld en étaient responsables, mais il apparut rapidement que ces extraterrestres n'avaient en réalité qu'une connaissance sommaire des fonctions de ce réseau. Des preuves recueillies plus tard amenèrent à penser qu'une race appelée « les Anciens » serait à l'origine de la porte des étoiles. Les Anciens sont l'une des quatre races à avoir répandu la vie dans la galaxie. Ils auraient construit les portes des étoiles afin de faciliter le voyage dans l'espace en se passant de vaisseaux démesurés ou de vols interminables.



Les portes des étoiles sont fabriquées à partir de naquadah raffiné, une matière qui se rapproche du quartz par bien des aspects. Le naquadah est un minerai stable à la base de nombreuses applications, notamment celle des armes de destruction massive, et semble pouvoir servir de source à une inépuisable énergie. Une fois raffiné, le minerai qui compose la porte des étoiles ne

semble pouvoir réagir qu'aux neutrinos – une particule électrique neutre – convertissant et stockant l'énergie à la manière d'un grand supraconducteur. Les neutrinos ne sont pas affectés par les forces électromagnétiques qui agissent sur les électrons et semblent donc capables de voyager sur de longues distances ainsi qu'à travers la matière sans effet notable. Cette énergie est stockée dans une sorte de batterie cristalline que l'on trouve dans chaque porte.

Toutes les portes des étoiles répondent aux mêmes critères : un large cercle parfait d'un diamètre d'approximativement dix mètres et composé de deux anneaux entrelacés ainsi que de neuf « chevrons » placés de manière équidistante sur sa circonférence extérieure. Le second anneau – aussi appelé l'anneau intérieur – est placé à l'intérieur du premier anneau, plus large, et se déplace de façon indépendante. Les chevrons servent à indiquer et enclencher des symboles ou des glyphes sur l'anneau intérieur. S'ils sont placés dans le bon ordre, ces glyphes représentent l'adresse d'une autre porte des étoiles et activent l'artefact entre la porte d'origine et la porte de destination.

Chaque porte des étoiles pèse environ 30 tonnes et est en tout point semblable aux autres, à l'exception d'un glyphe sur l'anneau intérieur, représentant le point d'origine. La plupart des portes connues se présentent accompagnées d'un

DHD (dial home device) ou clavier de commande. Également constitué de naquadah et de cristaux, ce DHD est le « cerveau » de la porte des étoiles. Il envoie des données vers la porte et active son ouverture. Sans DHD, une porte doit être activée manuellement. Le DHD génère également l'énergie suffisante à l'activation de la porte.

COMPOSER LES COORDONNEES

Une porte des étoiles est activée en entrant correctement une série de glyphes dans un ordre précis sur son panneau de commande. Toutes les coordonnées (à quelques exceptions près) contiennent six glyphes et un unique point d'origine. La dernière étape consiste à appuyer sur le cristal central du DHD afin de lancer la procédure dite « d'appel ». En cas de succès, un « trou de ver » est généré entre les deux portes. En cas d'échec, si l'adresse n'est pas valide ou si un dysfonctionnement a eu lieu, aucun « vortex » n'est activé.

Une porte des étoiles ne peut composer une adresse en cours d'utilisation, c'est à dire qu'elle ne peut atteindre une porte qui est déjà utilisée au même moment. Dans un pareil cas, rien de spécial ne se produit, le « trou de ver » n'apparaissant tout simplement pas, un peu comme si on recevait un signal « occupé ». En gros, on peut empêcher quiconque de se servir d'une porte en créant un vortex de façon permanente entre deux portes contrôlées. Les Goa'uld utilisent parfois cette tactique sur des planètes qu'ils souhaitent attaquer, afin d'empêcher quiconque de s'enfuir par la porte des étoiles. En réalité, la connexion ne peut pas être permanente, car le signal se coupe automatiquement au bout d'un certain temps, mais on peut recomposer rapidement la combinaison pour établir un nouveau vortex.

Dans de rares cas, un DHD peut connaître du dysfonctionnement, peut être détruit ou tout simplement absent. Dans ces cas, la porte des étoiles peut encore être activée manuellement, même si ce n'est pas une opération aisée. En premier lieu, une importante source d'énergie doit affluer vers la porte, alimentant ses cristaux



énergétiques. La façon la plus simple de le faire est d'utiliser le courant électrique, qu'il soit artificiel ou naturel (un éclair). Toutefois, si l'afflux énergétique excède la capacité d'absorption des cristaux, le naquadah peut saturer et exploser – devenant l'équivalent d'une bombe de deux à trois mille mégatonnes, ce qui suffirait à éradiquer toute vie sur une planète comparable à la Terre. Après que la porte ait été chargée, on peut composer l'adresse, enclenchant manuellement chaque chevron l'un après l'autre dans l'ordre requis.

A quelques exceptions scientifiques près, la porte des étoiles de la Terre n'a jamais été activée à partir d'un DHD. En lieu et place, le SGC a mis au point un ordinateur relié directement à la porte qui peut la manœuvrer sans difficulté tout en recevant ses signaux « vitaux ». Cette méthode ne présente pas que des avantages, car un ordinateur terrestre est issu d'une technologie moins avancée que celle des DHD et le temps de réponse n'est pas le même. L'ordinateur du SGC met plus de temps à composer une adresse qu'un opérateur manuel sur un DHD. De plus, l'ordinateur du SGC ne peut reconnaître que quelques-uns des 400 flux de données émanant de la porte. Parmi ceux que l'on a réussi à décoder, il y a les signaux indiquant certains problèmes techniques comme les surcharges ou certaines pannes. Quand les deux portes des étoiles étaient activées en même temps sur Terre, la présence d'un DHD sur celle de l'Antarctique empêchait une porte d'être utilisée dans le même moment.

Au début du projet Gizeh et jusqu'en 1997, on ne pouvait activer la porte terrestre que vers une seule adresse : celle d'Abydos. L'ordinateur ne pouvait retrouver les autres coordonnées parce qu'il ne tenait pas compte de la dérive des astres célestes dans

l'espace, au contraire des DHD, et qu'Abydos se trouvait être la planète la plus proche de la Terre et donc la moins affectée par la dérive planétaire. Cette dérive aurait pu, si elle n'avait été décelée, empêcher la porte terrestre de fonctionner lorsque Abydos se serait suffisamment éloignée. De plus, le signal était initialement très faible et les premiers voyageurs à utiliser la porte des étoiles depuis sa redécouverte subissaient de forts changements de température en traversant le « trou de ver » et la plupart étaient désorientés lorsque leur matière était recomposée une fois à destination.

Finalement, ces deux problèmes furent résolus. De nos jours, l'ordinateur de contrôle de la porte des étoiles tient compte de la dérive céleste et offre des conditions de voyage plus agréables – même s'il ne se substitue pas encore totalement à un DHD.

LE RESEAU DES PORTES

Avec un total de 39 glyphes sur une porte des étoiles et sachant que l'on ne peut utiliser un glyphe qu'une seule fois par combinaison et que le point d'origine est unique, il est aisé de calculer qu'il existe 1,9 milliards de combinaisons possibles au départ d'une seule porte des étoiles. Si vous prenez en compte le nombre de mondes qui ont déjà été cartographiés et les milliers d'adresses valides qui existent déjà, cela vous laisse entrevoir l'étendue des possibilités du réseau des portes des étoiles.

Pour accroître encore ces possibilités, il faut ajouter que des adresses à huit glyphes existent, ajoutant une sorte de « préfixe zonal » permettant d'étendre les coordonnées à d'autres galaxies. Cela peut étendre théoriquement le réseau à 63 milliards de mondes potentiels. En réalité, personne ne sait exactement combien de mondes restent à explorer. Composer une



adresse de huit glyphes n'est pas facile. Tout d'abord, la porte des étoiles a besoin de beaucoup plus d'énergie pour générer un tel « trou de ver ». En réalité, la technologie humaine ne permet pas une telle dépense d'énergie et une seule adresse de ce type a été découverte.

A ce jour, le réseau des portes a été établi en fonction de trois sources majeures : la salle des cartes sur Abydos, les données laissées par les Anciens et les adresses générées par les ordinateurs du SGC. La salle des cartes sur Abydos, découverte par le Dr Daniel Jackson, fournit à elle seule un très grand nombre d'adresses. Cependant, la plupart de ces adresses sont celles de mondes ayant été sous contrôle goa'uld à un moment ou un autre de leur histoire. Les autres adresses ne répondent pas, probablement parce que leurs portes ont été détruites, déplacées ou enterrées. De surcroît, la majorité de ces coordonnées sont également connues des Goa'uld et conduisent à des mondes où leur influence est encore réelle, ou pire.

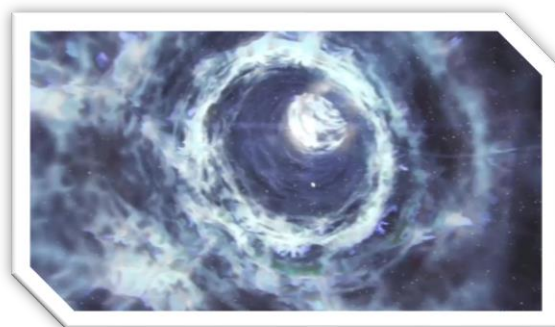
Les adresses fournies par les Anciens furent transcrites par le colonel Jack O'Neill, qui eut pendant quelque temps le cerveau imbibé de la sagesse de cette race. Cela incluait la connaissance de nombreuses adresses nouvelles, parmi lesquelles une adresse à huit glyphes. Le colonel n'a plus accès à ces informations actuellement, mais les adresses qu'il a encodées sont toujours enregistrées dans les ordinateurs du complexe. Ces adresses mènent pour la plupart à des mondes bénéfiques, car elles ne se trouvent pas sur le cartouche d'Abydos et ne sont probablement pas connues des Goa'uld (le site Alpha est l'une de ces planètes).

La dernière méthode d'acquisition des coordonnées provient directement des ordinateurs du SGC. En croisant la cartographie stellaire pondérée par la dérive

céleste et les possibles itérations des glyphes, des adresses potentiellement valides sont générées. Cette méthode nécessite des recoupements nombreux et délicats et à ce rythme, elle ne fournit que deux à quatre nouvelles adresses chaque mois.

LA PHYSIQUE DES « TROUS DE VERS »

Même les plus grands experts mondiaux de la porte des étoiles ne comprennent qu'une fraction de la science à l'origine de ces étranges appareils. Dans de nombreux cas, les connaissances acquises par les terriens à propos de la porte et de son utilisation ont été acquises par tâtonnements et en apprenant de leurs erreurs – ou encore par l'entremise d'alliés tels que les Asgard ou les Tok'ra.



Au niveau le plus basique, la porte des étoiles est un supraconducteur géant créant un « trou de ver » artificiel, transférant un flux de matière énergétique vers une destination en passant par un conduit extra-dimensionnel. Le « trou de ver » est ce conduit qui réussit à « plier » l'univers pour que deux points distants puissent s'y rejoindre comme en pliant une feuille de papier. La matière peut alors être transférée instantanément d'un point à l'autre sans se soucier de la distance – celle-ci étant rendue inexistante. La porte des étoiles réussit ce défi en transformant la matière en énergie, envoyant cette énergie à travers le conduit



et la reconstituant sous sa forme originale une fois de l'autre côté.

Pour faciliter cette reconstitution, la porte des étoiles contient une sorte de « mémoire », un peu comme les ordinateurs modernes. Cette mémoire est de nature cristalline et enregistre les données à chaque activation. Une fois qu'un « trou de ver » est formé, la mémoire s'efface pour être prête au prochain transfert. Cette mémoire permet notamment de reconstituer le flux énergétique en matière même si le conduit est interrompu à mi-chemin.

L'HORIZON DES EVENEMENTS



A chaque activation de la porte des étoiles, une surface verticale plane constituée d'énergie épaisse d'à peine quelques microns se forme au milieu du cercle de la porte. On appelle cette surface « l'horizon des événements », en référence à l'horizon des trous noirs qui délimite leur taille potentielle.

Un objet passant à travers cette surface se transforme en énergie et est recomposé de l'autre côté du « trou de ver » via un horizon identique. Les objets qui ne passent que partiellement par la porte ne sont convertis que lorsqu'une portion suffisante de leur masse les attire de l'autre côté. Quelqu'un peut donc passer sa main à travers l'horizon et la retirer sans effet néfaste. La porte des étoiles est dotée de capteurs sensibles à la

densité, à la structure moléculaire et à la force exercée sur cette surface énergétique afin de prévenir de ce qui tente de passer à travers depuis l'autre côté.

La génération de cet horizon des événements est décrite comme « l'effet d'entonnoir » ; la surface s'étend d'abord sur près de trois mètres dans chaque direction avant de se rétracter, se souciant peu de la matière ou de l'espace disponible. Si un objet se trouve dans le champ de cette expansion au moment où elle se produit, il est irrémédiablement détruit. Comme nous le verrons plus tard, il est possible d'empêcher la création d'un « trou de ver » ou d'un « horizon des événements ».

Le transport à travers l'horizon de la porte est à sens unique. La matière qui entre d'un côté (dit côté d'origine) doit ressortir de l'autre côté (dit côté de destination). Pendant qu'un conduit est activé, toute matière tentant le trajet inverse est détruite. Il semble que ce soit là l'une des seules limites à l'utilisation des portes. Une exception à cette règle semble être l'utilisation d'ondes à basses fréquences comme les ondes radio, qui peuvent traverser dans les deux directions. Cela permet la communication en temps réel et la réception de données télémétriques à travers la porte des étoiles depuis un autre monde.

Comme il l'a été décrit plus haut, la porte des étoiles utilise une source d'énergie située du côté d'origine pour être activée. Chaque porte semble contenir assez d'énergie pour maintenir un « trou de ver » stable pendant 38 minutes exactement. A la fin de cette période, le conduit se désagrège et la porte est désactivée. Le conduit peut toutefois être recréé en recomposant les coordonnées. Certaines portes disposant de sources d'énergie additionnelles peuvent maintenir



un conduit sur une plus longue période. Il semble même possible de prolonger cette durée indéfiniment si la porte de destination est alimentée par une source d'énergie suffisante.

Une porte des étoiles se referme également si aucune matière ne transite par elle pendant un certain temps. On peut éviter ce désagrément en envoyant à intervalles réguliers des ondes radio à travers le conduit. Dans le cas des portes dotées d'un DHD, une simple pression sur le cristal central du clavier permet de refermer la porte.

DEPLACEMENT

La technologie des portes des étoiles a ceci d'inhabituel que les portes elles-mêmes ne doivent pas nécessairement se trouver à un endroit spécifique sur une planète pour fonctionner – une porte des étoiles peut en effet être déplacée sur la surface d'une planète et demeurer parfaitement opérationnelle dans le réseau des portes. Les coordonnées des portes tiennent compte de mouvements comme la dérive céleste et peuvent donc intégrer des déplacements à aussi courte échelle. Une porte des étoiles ne peut cependant pas être activée si elle voyage à une vitesse au moins égale à celle de la lumière (dans un vaisseau spatial, par exemple).

Une porte des étoiles en transit, par exemple celles que l'on peut trouver dans certains vaisseaux, peut encore maintenir un conduit opérationnel, même si la science humaine n'a pas encore réussi à expliquer ce phénomène. La marge d'erreur dans la composition des coordonnées n'est pas connue, elle non plus. On ne sait pas dire avec exactitude à partir de quelle distance de la planète la porte des étoiles qui y était installée perd son efficacité.

Sur les planètes où coexistent plus d'une porte des étoiles, l'une doit être désignée comme primaire et tous les « trous de vers » s'y connectent. Si cette porte se trouve privée d'un DHD fonctionnel, elle devient la porte secondaire et les connexions sont détournées vers la porte fonctionnelle aussi longtemps que le DHD secondaire fonctionne.

LES DANGERS

Le plus grand danger avec les portes des étoiles, c'est qu'il est pratiquement impossible de déterminer l'origine d'un conduit lorsqu'une porte est activée ou encore la ou les personne(s) qui tentent d'entrer par cette porte. La porte des étoiles n'est dotée d'aucun système permettant de refuser un « appel entrant » ou d'en identifier la source.

Deux solutions existent pour empêcher les accès non autorisés par la porte : l'installation d'une iris semblable à celle du SGC ou l'enterrement de la porte. L'iris est une barrière solide installée à trois microns de la surface de l'horizon de la porte. Lorsque l'iris est fermée et que la porte est activée, le transfert d'énergie peut s'effectuer mais la matière n'aura pas assez de place pour se réintégrer. Toute intrusion se soldera alors par la dissolution de l'intrus sous forme d'énergie inoffensive. Seules des particules subatomiques sont assez petites pour réussir à se réintégrer entre l'horizon et l'iris. Une telle énergie peut réchauffer dangereusement l'iris jusqu'à la faire fondre ou jusqu'à provoquer une surcharge de la porte des étoiles, provoquant sa destruction.

L'iris utilisée par le SGC est composée de titane renforcé par du trinium, la rendant nettement plus résistante que n'importe quel alliage terrestre. Pour empêcher une



intrusion non autorisée, un code d'identification doit être reçu par le SGC (et transmis avant que le voyageur ne franchisse l'horizon de son côté). Toutes les équipes SG possèdent un émetteur avec lequel elles peuvent transmettre un code d'identification personnalisé vers le SGC.

L'autre solution pour empêcher une intrusion est tout simplement d'empêcher le « trou de ver » de se former, en enterrant complètement la porte des étoiles. Sur certains mondes, les indigènes qui se sont rebellés contre les Goa'uld ont procédé de la sorte. C'est probablement ce que firent les Egyptiens avec la porte terrestre quelques milliers d'années plus tôt.

Enterrer et déterrer une porte des étoiles ne présente aucun risque pour la porte en elle-même. Son autonomie lui permet de fonctionner une fois déterrée, même si elle a passé des millénaires sous la terre et la roche...

AU-DELA DE LA PORTE

Les mondes qui s'étendent au-delà de la porte des étoiles ne représentent qu'une fraction des destinations possibles qui attendent les équipes SG. En réalité, la porte des étoiles a ouvert les yeux de l'humanité et nous a montré ce qui s'étendait au-delà de notre propre horizon : nous ne sommes que l'infime maillon d'une chaîne infinie de mondes habités. Les portes des étoiles, créées par les Anciens, ont aidé à peupler beaucoup de ces mondes, essaimant l'univers avec les descendants de l'humanité. Les équipes du SGC ont visité plusieurs centaines de mondes mais il en reste beaucoup plus à explorer. Cette section contient des détails sur quelques mondes importants qui ont permis de définir le paysage de la série Stargate SG-1 et qui ont

joué un rôle important dans les aventures du SGC.

Vous ne trouverez pas les détails topographiques, géographiques ou historiques de chaque planète, bien entendu, mais quelques notes relatives à ce que les missions des équipes SG ont réalisé sur place. La description de chaque planète se divise en deux : les informations générales (niveau technologique, niveau de menace et culture(s)) et la présentation. Par niveau technologique, on entend le degré de développement technologique des populations locales. Si deux populations de niveaux technologiques différents y cohabitent, on ne parlera que du degré le plus élevé (comme sur Terre, finalement). Un niveau technologique bas indique qu'il est inférieur à celui de la Terre au XXI^e siècle. Un niveau standard est comparable au degré de développement terrien tandis qu'un niveau élevé indique une nette avance technologique sur les sciences terriennes.

Le niveau de menace représente la dangerosité de la planète. Si une présence hostile y a été signalée, si les conditions y sont impropres à la vie, si un danger naturel ou non menace les équipes SG qui franchiront la porte des étoiles à cet endroit, alors on considérera ce niveau comme élevé. Un niveau moyen indique un danger mesuré, avec lequel une équipe SG devrait pouvoir tirer son épingle du jeu. Un niveau de menace bas indique que l'on n'y a répertorié jusqu'à présent aucune menace.

Par culture, on entend identifier la présence d'une espèce précise sur la planète. Certaines civilisations clairement humaines découvertes par les équipes SG ne peuvent qu'être vaguement associées à des peuples antérieurement terrestres. Il y a plusieurs raisons à cela. Ces peuples viennent assurément de la Terre, mais ils ont pu



évoluer selon des voies insoupçonnées depuis leur isolement sur une autre planète. Il est aussi possible qu'il s'agisse de civilisations tellement insignifiantes sur Terre qu'on ne les a jamais étudiées ou que l'on a confondu leurs traces avec des civilisations plus répandues à la même époque. Enfin, il est peut-être envisageable que ces civilisations ne soient pas d'origine terrestre, mais aient évolué de la même façon que les humains de la Terre. Les espèces clairement non-humaines seront identifiées au chapitre prochain.

ABYDOS

Informations générales

Niveau technologique : bas

Niveau de menace : bas

Culture(s) : abydosienne

Présentation

Abydos fut la première planète visitée en utilisant la porte des étoiles trouvée à Gizeh, en Egypte. Le colonel O'Neill et le docteur Daniel Jackson furent les premiers à visiter ce monde. La planète est constituée d'un vaste désert et la porte des étoiles locale est placée dans une pyramide - pyramide qui n'est autre qu'une rampe d'atterrissage pour des vaisseaux Goa'uld. Les habitants de cette planète descendent des anciens Egyptiens de la Terre. Les Abydosiens étaient les esclaves de Ra, qui les obligeait à exploiter des mines de naquadah. Ra y proclama la lecture et l'écriture illégales dans le but d'empêcher la transmission et l'acquisition des connaissances afin de garder un peuple docile. Jackson a séjourné un temps sur cette planète et y épousa une indigène, Sha're, alors que le colonel O'Neill retrouva en son frère, Skaara, le fils qu'il avait tragiquement perdu. Durant son séjour sur Abydos, Daniel Jackson découvrit un second temple dont

les murs étaient recouverts de symboles qui se révélèrent être des coordonnées pour la porte des étoiles, c'est la fameuse Salle des Cartes d'Abydos, ou le cartouche d'Abydos. Abydos fut détruite lorsque le seigneur goa'uld Anubis vint y chercher une arme que possédait Ra.



40

ALTAIR (P3X-989)

Informations générales

Niveau technologique : élevé.

Niveau de menace : bas.

Culture(s) : altaïrienne.

Présentation

Altair est un monde qui agonise. Pour des raisons indéterminées, la biosphère de la planète s'est détériorée, rendant les conditions de survie à la surface délicates, voire impossibles. Une partie des survivants ont décidé de quitter la planète par la porte des étoiles, mais d'autres habitants d'Altair ont entrepris de bâtir un vaste complexe souterrain. La technologie des Altaïriens est très avancée et ils pensent avoir atteint l'immortalité en fabriquant des doubles d'eux-mêmes entièrement robotisés. Ces doubles conservent leur liberté de penser et ne souffrent d'aucun trouble apparent. On peut leur enseigner facilement toute une série de concepts et de techniques qui leur servent principalement à entretenir le



complexe souterrain, sorte de vaste usine en perdition. Au fil du temps, cependant, les habitants sont tous partis et il est probable que la planète soit appelée à disparaître dans un avenir plus ou moins proche.

ARGOS

Informations générales

Niveau technologique : bas.

Niveau de menace : bas.

Culture(s) : argossienne.

Présentation

Le peuple d'Argos est indubitablement d'origine hellène et plus spécifiquement mycénienne. Le temple local abrite d'ailleurs une statue du dieu grec Phelops, toujours adoré par les indigènes. SG-1 découvre que Phelops avait été un Goa'uld et que ce dernier avait utilisé ses esclaves comme cobayes pour ses expériences. Le cycle de vie des Argossiens était ridiculement accéléré en raison de la présence dans leur corps de nanosites, ne leur laissant guère plus d'un an pour naître, grandir, aimer et vieillir pour mourir enfin. Grâce à l'intervention du SGC, le cycle de vie des habitants reprit son cours normal et l'endroit est devenu particulièrement agréable à vivre.

ARKHAN

Informations générales

Niveau technologique : moyen.

Niveau de menace : bas.

Culture(s) : arkhanienne.

Présentation

Cette planète fut choisie par les Tok'ra comme refuge pour le colonel Harry

Maybourne. Elle fut autrefois visitée par les Anciens qui y laissèrent des monolithes contenant des informations relatives à des événements futurs, présents et passés. Plusieurs mois après son arrivée, Maybourne fut capable de déchiffrer les symboles sur les monolithes. Il put alors mettre en garde la population locale contre la crue des eaux qui allait inonder leur région. Suite à cette prédiction, Maybourne devint le roi de ces indigènes et se fit appeler Arkhan Ier. Le Seigneur goa'uld Ares s'est approprié cette planète, mais SG-1 réussit à détruire son vaisseau grâce à un artefact laissé sur place par les Anciens.

BASE DU NID

Informations générales

Niveau technologique : bas.

Niveau de menace : bas.

Culture(s) : colonie humaine

Présentation

Visiblement, personne n'a songé à donner de nom à cette planète. Il s'agit d'un monde rocheux désertique couvert en permanence d'épais nuages et dont la population a disparu pour une étrange raison ; probablement est-elle partie par la porte des étoiles. Des bâtiments comparables à ceux de la Grèce antique y ont été construits. L'endroit servit de base au NID, un groupuscule d'origine terrestre œuvrant en parallèle du projet SGC et visant à trouver, voler et comprendre les technologies extraterrestres pouvant servir d'armes, sans se soucier des conséquences. La base du NID sur place a été démantelée

BP6-3Q1

Informations générales



Niveau technologique : élevé.
Niveau de menace : élevé.
Culture(s) : animale.

Présentation

Lorsque SG-1 a franchi la porte des étoiles sur cette planète, la population en avait déjà été exterminée. L'architecture des bâtiments de ce monde indique que le niveau technologique de ses habitants était très avancé, probablement plus que celui des terriens. La cause de la disparition des indigènes semble être la présence massive d'insectes géants dont la piquûre entraîne des mutations qui génèrent de nouveaux monstres. Les investigations n'ont pas été poussées plus avant.

CAMELOT

Informations générales

Niveau technologique : bas.
Niveau de menace : bas.
Culture(s) : celte.

Présentation

Camelot est le nom donné à une planète comparable à la Terre abritant les descendants d'un peuple celte ayant peuplé l'Angleterre durant la renaissance ou le moyen-âge. Ses habitants vivent dans l'attente du retour de leur roi, Arthur, parti en quête du Graal.

CARTAGO (P3X-1279)

Informations générales

Niveau technologique : bas.
Niveau de menace : bas.
Culture(s) : byrsa.

Présentation

Cartago est un monde comparable au nôtre où les indigènes, les Byrsa, vivent dans la peur des Goa'uld. L'architecture locale est primitive à l'exception d'un bâtiment, le tribunal. Le code de loi des indigènes est dangereusement simpliste, mettant la victime au cœur du système judiciaire, sans la distance nécessaire au jugement. La langue parlée par les Byrsa semble être un curieux mélange d'anglais, de grec et de latin. Bien qu'un village soit construit autour de la porte des étoiles et que les habitants y vivent en journée, les indigènes se retirent la nuit ou en cas de danger dans un réseau de cavernes où ils se sentent à l'abri des Goa'uld. Ils vouent une haine sans borne aux Jaffa.

CHULAK

Informations générales

Niveau technologique : moyen.
Niveau de menace : moyen.
Culture(s) : Jaffa et Goa'uld.

Présentation



Chulak est le nom donné à la planète natale des Jaffa. Elle présente de fortes similitudes avec la Terre. Bien que les habitants originels de la planète, les Jaffa, peuvent être comparés aux Arabes terrestres, l'architecture sur Chulak semble plutôt inspirée du style gallo-romain. C'est

notamment sur cette planète que les Goa'uld élèvent des symbiotes, probablement parce que les Jaffa constituent l'essentiel des hôtes pour les jeunes larves. La planète est donc très surveillée et la présence de prêtres Jaffa est imposante, elle aussi. Au fil des années et par l'œuvre du SGC, notamment, l'influence des Goa'uld a tendance à baisser et certains Jaffa se rebellent contre leurs faux dieux.

CIMMERIA

Informations générales

Niveau technologique : bas.

Niveau de menace : bas.

Culture(s) : cimmérienne

Présentation

Cimmeria est une planète riche en forêts et en montagnes. Elle abrite un peuple probablement issu des pays du nord de l'Europe et des vikings en particulier, peuple qui fut choisi par les Asgard pour bénéficier de leur protection. Thor, notamment, a tout fait pour soustraire ces individus à la menace des Goa'uld, allant jusqu'à installer le « Marteau de Thor », une arme redoutable qui ne s'attaque qu'aux Goa'uld, juste devant la porte des étoiles locale. Les bienfaits des Asgard n'ont pas été que de nature défensive. Des conduits métalliques recueillent l'eau pure qui fond sur les sommets pour l'amener dans les vallées où vit le peuple cimmérien. La première visite de SG-1 sur Cimmeria a provoqué la destruction du Marteau de Thor afin de sauver Teal'c. En l'absence de cette arme, la planète fut envahie par le Seigneur goa'uld Heru-Ur, mais celui-ci fut vaincu et Thor réactiva le Marteau afin qu'il tienne compte, l'avenir, des Jaffa qui ont échappé au joug de leurs anciens dieux.

DELMAK

Informations générales

Niveau technologique : moyen.

Niveau de menace : élevé.

Culture(s) : Jaffa et Goa'uld

Présentation

Delmak est une planète plutôt désertique qui fut colonisée il y a longtemps par les Goa'uld et les Jaffa. Elle fut rapidement transformée en base militaire et en centre d'entraînement pour les troupes des Seigneurs du Système. Sok'ar décida également de terraformer la lune de Delmak, Netu, afin d'y installer une prison de haute sécurité.

EDORA (P5C-768)

Informations générales

Niveau technologique : bas.

Niveau de menace : bas.

Culture(s) : indéterminée (humaine).

Présentation

Edora est une planète verte, un endroit charmant hormis le spectacle annuel de météorites que les autochtones appellent la "Pluie de Feu". Edora passe en effet à travers une ceinture d'astéroïdes chaque année, mais chaque siècle et demi, l'orbite de la planète touche une section particulièrement dense de débris. Ces météorites frappent la surface de la planète risquant ainsi un cataclysme. La planète conserve toutefois un certain intérêt en raison de la présence en son sol de naquadah.

EURONDA

Informations générales



Niveau technologique : bas.
Niveau de menace : indéterminé.
Culture(s) : indéterminée (humaine).

Présentation

Euronda est habitée par deux peuples déchirés par une guerre civile. Le peuple vivant dans les souterrains a jadis pollué l'atmosphère dans le but d'exterminer ses rivaux occupant la surface de la planète. Ayant compris cet acte de génocide, SG-1 a détruit la base militaire du peuple souterrain qui tentait de les retenir prisonniers. Aucun contact n'a été établi avec ceux qui vivent en surface.

HANKA (P8X - 987)

Informations générales

Niveau technologique : moyen.
Niveau de menace : bas.
Culture(s) : indéterminée (humaine).

Présentation

La planète P8X-987, également appelée Hanka, est proche d'un trou noir. L'équipe SG-7 était basée ici pour étudier cette singularité, en y établissant le "Douglas McLean Memorial Observatory". Il y avait tout autour des fermes et des champs et la population locale était estimée à une centaine de personnes. Avant l'arrivée de SG-1, un vaisseau de guerre goa'uld de classe Ha'tak, sous le commandement de Nirrti, a introduit un virus mortel dans la population locale, tuant tout le monde, y compris l'équipe SG-7 qui y était stationnée. L'unique survivante, Cassandra, s'était vue implanter une bombe destinée à détruire la porte des étoiles de la Terre.

HEDANTE

Informations générales

Niveau technologique : bas.
Niveau de menace : moyen.
Culture(s) : taldorienne.

Présentation

Il existe peu d'informations au sujet de cette planète, si ce n'est que c'est là où les Taldor envoient leurs criminels à vie, quel que soit leur crime. Cette prison n'est accessible que par une porte des étoiles ne possédant pas de DHD, ce qui signifie qu'il est presque impossible de s'évader. Il s'agit vraisemblablement d'un monde souterrain, probablement pas trop éloigné de la surface en raison de la présence de racines dans les parois. Une fois par jour, la nourriture est envoyée par la porte. La plupart des "résidents" de cette prison pensent que rester debout devant la porte lorsque le vortex d'énergie se déploie les renverra de l'autre côté, en fait, ils se font tout simplement tuer.

KHEB

Informations générales

Niveau technologique : bas.
Niveau de menace : bas.
Culture(s) : bouddhique.

Présentation

Une légende Jaffa et Goa'uld parle de Kheb comme étant un endroit mystérieux strictement interdit par les Goa'uld. Cette planète mythique, qui ne figure pas sur le cartouche d'Abydos, est l'endroit où Osiris, l'époux d'Isis, s'est autrefois caché de son frère et ennemi Seth. C'est là que Amaunet a également caché l'infant Harsesis dans une sorte de temple bouddhiste isolé au milieu



d'une vallée. En recherchant le Harsesis, SG-1 y a rencontré Oma Desala, une alien d'une race inconnue, dotée d'un redoutable pouvoir de destruction mais pourtant pacifique. Oma Desala a emmené l'enfant en sûreté à travers la porte des étoiles, à l'abri des Goa'uld.

M4C-862

Informations générales

Niveau technologique : indéterminé.

Niveau de menace : élevé.

Culture(s) : indéterminée.

Présentation

A 42.000 années-lumière de la Terre, cette lune qui gravite autour d'une planète gazeuse semblait inhabitée. Une base de recherche y était d'ailleurs installée depuis seulement quelques semaines lorsque les natifs de cette lune forestière firent leur apparition. Des formes de vie composées d'énergie pure, ressemblant à des lucioles et capables de traverser n'importe quelle matière. Pour une raison indéterminée, probablement due à l'alignement de ses soleils ou à la capture par les scientifiques de l'une d'entre elles, elles commencèrent à attaquer. La planète fut évacuée.

MADRONA (PX7-941)

Informations générales

Niveau technologique : bas.

Niveau de menace : bas.

Culture(s) : shamanique.

Présentation

Les conditions climatiques de Madrona ont été manipulées dans le passé pour les rendre semblables à celles de la Terre, en utilisant

un appareil que les habitants appellent "La Clé de Voûte". Il est évident, à en juger par la dégradation du temps lorsque l'appareil a été volé, que les conditions climatiques normales de la planète sont rudes et glaciales, mais la Clé de Voûte régule la température et la couverture nuageuse, en créant un climat tempéré et chaud.

L'artefact régulateur n'est pas l'œuvre des indigènes et a probablement été conçu par les Anciens ou par une autre race encore inconnue. Les habitants de cette planète semblent toutefois libres de toute allégeance à une puissance extérieure. Le chef local s'appelle Roham, un vieil homme ayant une faible vue. Il gouverne le peuple avec l'assistance de sa nièce, la princesse La-Moor. Suite au retour de la Clé de Voûte retrouvée par SG-1, le SGC a rétabli les relations diplomatiques avec la civilisation locale.

ORBAN

Informations générales

Niveau technologique : élevé.

Niveau de menace : bas.

Culture(s) : pré-aztèque.

Présentation

Les recherches effectuées sur Orban ont presque prouvé que les habitants sont les descendants du peuple de Teotihuacan, une civilisation pré-aztèque d'Amérique du sud qui a disparu vers 750 avant J.-C. L'architecture locale montre une forte influence de cette culture, comme cela se voit sur la "Pyramide des Soleils", notamment. Les mosaïques trouvées au sol sous le DHD de leur porte des étoiles indiquent que les Goa'uld sont passés par Orban, il y a plusieurs centaines d'années de cela. La civilisation locale a atteint un niveau



de technologie avancé et de fortes relations diplomatiques la lient au SGC. En quelques décennies, ils ont développé des technologies qui auraient pris aux Terriens des centaines d'années de recherches et de développement. Les progrès rapides des Orbanien sont dus à l'usage de la technologie des nanosites pour augmenter l'intelligence des enfants désignés ou Urrones.

P2Q-463

Informations générales

Niveau technologique : industriel.
Niveau de menace : bas.
Culture(s) : vyus.

Présentation

À son arrivée sur P2Q-463 (nom d'origine "Vyus"), SG-1 a trouvé un niveau de technologie similaire à la période industrielle de la Terre au début des années 1900. La population entière souffrait d'une amnésie due à l'échec d'une expérience avec une version améliorée d'un pesticide chimique appelé Dargol. Les habitants font référence à cet événement en parlant du "Vorlix". Suite à l'amnésie de masse, la civilisation vyus était au bord du déclin. L'industrie et l'agriculture ne produisaient plus rien. SG-1 a découvert que le Vorlix n'a pas seulement causé la perte de mémoire de toute la population, mais a aussi littéralement rajeuni tout le monde en une nuit. Le Dargol qui avait autrefois été utilisé comme pesticide a causé une chute brutale de la natalité. Depuis le Vorlix, les habitants de la planète semblent avoir rajeuni de 30 ans. Avec l'aide d'une native de la planète, le SGC a pu trouver un remède contre l'amnésie. Le SGC a prévu d'envoyer régulièrement l'équipe diplomatique SG-8 sur la planète après quelques mois. L'équipe

médicale SG-12 distribuera quant à elle le remède contre l'amnésie sur la planète en sept phases qui dureront chacune un mois.

P3R-233

Informations générales

Niveau technologique : élevé.
Niveau de menace : bas.
Culture(s) : indéterminée.

Présentation

P3R-233 est une planète dont la culture locale a été détruite par les Goa'uld quelque temps avant l'arrivée de SG-1. Cette civilisation était apparemment évoluée, à en juger par les objets trouvés à proximité de la porte des étoiles locale – elle-même contenue dans une sorte de base scientifique – prouvant que ce peuple voyageait à travers la porte vers d'autres planètes d'où il les avait rapportés. Un de ces objets est un miroir quantique qui a téléporté le Dr Daniel Jackson dans une autre dimension, une version alternative de la Terre. La présence d'un totem Korush-Nai en ces lieux confirme que ce sont les Goa'uld qui sont à l'origine de la destruction de ce monde.

P3R-272

Informations générales

Niveau technologique : avancé.
Niveau de menace : indéterminé.
Culture(s) : Anciens.

Présentation

La porte des étoiles locale se trouve dans une petite salle intérieure fermée, ayant une atmosphère artificiellement contrôlée. Les symboles inscrits au sol sur P3R-272 sont



identiques à un des quatre ensembles trouvés sur P3X-972 (renommée PB2-098), la planète d'Ernest. Le fait de marcher sur les inscriptions active une sorte de "visionneuse" au mur, construite par une race connue sous le nom des Anciens. La principale fonction de cette visionneuse est de transmettre toute la connaissance des Anciens dans l'esprit de la personne qui y regarde (à l'exception des Goa'uld et des Jaffa), comme l'a expérimenté à ses dépens le colonel O'Neil.

P3R-636

Informations générales

Niveau technologique : bas.
Niveau de menace : bas.
Culture(s) : indéterminée (humaine).

Présentation

Un monde de classe terrienne. La planète désignée par P3R-636 était dans un passé récent contrôlée par un Goa'uld. La planète est un endroit précieux au SGC et aux forces terriennes; elle fait partie des rares planètes visitées dont les mines abondent de naquadah. Le chef de la planète, Pyrus, a tué le Goa'uld qui y régnait et utilise son sarcophage pour prolonger son espérance de vie. Pour éviter que les Goa'uld ne se rendent compte de cette situation et n'attaquent la planète en guise de châtiment, Pyrus continue l'exploitation des mines et envoie du naquadah à travers la porte des étoiles. Après la mort de Pyrus et la destruction du sarcophage par le Dr Jackson et la fille de Pyrus, le SGC a commencé à examiner de nouvelles méthodes d'exploitation de naquadah sur la planète en lui apportant aussi une assistance technique.

P3W-451

Informations générales

Niveau technologique : indéterminé.
Niveau de menace : élevé.
Culture(s) : indéterminée.

Présentation

La planète P3W-451 a été absorbée par un trou noir, elle est donc présumée détruite. Une activation de la porte vers cette planète risque d'aspirer la terre vers le trou noir.

47

P3X-254 (planète de Hathor)

Informations générales

Niveau technologique : élevé.
Niveau de menace : moyen.
Culture(s) : Jaffa et Goa'uld.

Présentation

Cette planète, avec des conditions atmosphériques similaires à celles de la Terre, est l'endroit où Hathor avait établi sa base secrète. Sa forteresse, construite un peu loin de la porte des étoiles locale, était protégée par un système de défense goa'uld. La base de Hathor est maintenant détruite et le système de défense neutralisé, ce qui réduit considérablement le niveau de menace de la planète.

P3X-755 (Taldor)

Informations générales

Niveau technologique : élevé.
Niveau de menace : moyen.
Culture(s) : taldorienne.

Présentation



Il existe peu d'informations sur les habitants de Taldor. Ce monde est gouverné par un système judiciaire très strict qui possède une technologie supérieure à celle de la Terre. Il n'existe aucune relation diplomatique avec cette culture apparemment constituée par des humains exilés d'un monde dominé par des Goa'uld. Les premiers habitants de cette planète sont inconnus. A cause des protestations de SG-1 et de l'attitude du SGC suite à un malentendu qui s'est produit sur leur planète, les Taldor ont rompu toute relation avec la Terre. Tous les crimes à l'égard des Taldor sont punissables sans distinction du motif, par un exil sur la planète prison Hedante.

P3X-513

Informations générales

Niveau technologique : bas.

Niveau de menace : bas.

Culture(s) : indéterminée (humaine).

Présentation

La planète désignée par P3X-513 a un niveau de radiation ultraviolet exceptionnellement élevé, sous lequel une longue exposition pourrait être dangereuse, même fatale pour des humains normaux. La planète aurait été adaptée aux humains il y a bien longtemps par les Goa'uld. Il est plus sûr de sortir la nuit. Les habitants vivent dans des cavernes pour se protéger des radiations UV qui peuvent fatalement occasionner des brûlures, aveugler, et même tuer. Les Goa'uld ont laissé un appareil sur P3X-513, un bouclier d'UV ayant un périmètre conséquent de protection. Un événement important pour la civilisation sur P3X-513 fut l'arrivée de SG-9. SG-9, sous le commandement du Capitaine Hanson, essaya d'aider les habitants de cette planète. Hanson crut être un dieu pour ce peuple, depuis que les habitants l'ont adoré

comme tel, surtout lorsqu'il a secouru un enfant qui s'était exposé à la lumière du soleil et donc aux rayons UV. Avec l'aide de SG-1 et d'un autochtone, les habitants ont chassé Hanson en le renvoyant à travers la porte des étoiles alors que l'Iris était fermé. Selon les dires de Teal'c, les Goa'uld ne retourneraient pas sur P3X-513.



48

P3X-562

Informations générales

Niveau technologique : bas.

Niveau de menace : bas.

Culture(s) : unités de cristal.

Présentation

La planète désignée sous le nom de P3X-562 est une planète stérile, avec un désert de sable jaune recouvrant la surface. Aux environs de la porte des étoiles locale, il y avait un groupe de cristaux bleus, beaucoup d'entre eux étaient cassés. SG-1 a découvert que ces cristaux étaient la forme de vie native de la planète, appelée « Unité de Cristal ». Les cristaux cassés, comme l'a expliqué un des derniers cristaux, étaient le résultat de la destruction de cette forme de vie par les Goa'uld. La sonde MALP y a enregistré un faible niveau de radiation.

P3X-593



Informations générales

Niveau technologique : bas.

Niveau de menace : bas.

Culture(s) : mongole.

Présentation

Une planète boisée dont les indigènes sont les descendants de Mongols chinois qui, d'après leurs légendes, auraient été emmenés dans ce monde pour être protégés. L'équipe SG-1 fut considérée comme un groupe de voyageurs venu d'un endroit appelé la Mer d'Ogada. La tribu la plus proche de la porte des étoiles est une société féodale appelée les Shavadi ("Peuple des Steppes"). Les habitants soutiennent le fait qu'il y ait eu autrefois un temple autour de la porte des étoiles locale qui est depuis longtemps tombé en ruines. Leur culture a un point de vue extrémiste sur les femmes, en les obligeant à être voilées et à observer une obéissance très stricte. La légende locale dit que ces coutumes ont été instaurées, il y a très longtemps, lorsque les Goa'uld "récoltaient" les femmes de leur société. Beaucoup parlaient de "Lois Anciennes", un ensemble de règles qui gouvernent le commerce et la justice, considérées comme des actions "honorables" dans certaines situations sur la planète. Le kidnapping, le sauvetage et l'épreuve de courage passée par le capitaine Carter étaient suffisants pour que les Shavadi "libèrent" leurs femmes.

P3X-774 (PLANÈTE DES NOX)**Informations générales**

Niveau technologique : élevé.

Niveau de menace : bas.

Culture(s) : Nox, tollane.

Présentation

La planète boisée répertoriée sous le nom de P3X-774 abrite plusieurs races aliens distinctes. La civilisation indigène, celle des Nox, est une espèce d'humanoïdes d'un niveau technologique très avancé. Ils font partie des quatre races constituant l'Alliance des quatre races dont les traces furent découvertes sur P3X-927 (la Planète d'Ernest). Sur cette planète vit aussi une race de créatures volantes appelées Fenris, mais rien ne dit qu'il s'agit d'une espèce intelligente. On pensait initialement que ces Fenris étaient capables de se rendre invisibles et le SGC a tenté de percer ce mystère à des fins stratégiques. Les Nox étaient en réalité responsables de cette invisibilité, qu'ils appliquent à différentes choses, comme leurs cités volantes, pour les protéger. Les Nox ont accueilli sur leur planète un groupe d'aliens de technologie avancée, secouru par SG-1 sur la planète P3X-7763, appelés les Tollans. Suite à la première rencontre des Nox avec SG-1, cette planète n'est plus accessible. La porte des étoiles locale a été enterrée par les Nox. En de très rares occasions seulement, ils s'en servent de nouveau.

P3X-797**Informations générales**

Niveau technologique : bas.

Niveau de menace : bas.

Culture(s) : minoenne.

Présentation

La planète désignée par P3X-797 voit l'un de ses côtés constamment exposé au soleil et l'autre côté exposé aux étoiles. Entre les deux, il y a une zone d'ombre. La société locale ressemble presque à la civilisation minoenne de la Terre, avec un niveau de technologie qui s'apparente à l'âge du bronze. Les habitants craignent ce qu'ils



croient être une malédiction qui emmène certaines personnes à agir violemment comme des hommes préhistoriques. Ces "Atteints" sont bannis sur le côté sombre de la planète, la Terre des Ténèbres, par les "Non Atteints" qui vivent, eux, sur le côté éclairé qu'ils appellent "La Terre de Lumière". Lors d'une mission commune, SG-1 et SG-3 sont arrivés et ont contracté la malédiction qui s'est révélée être un virus après que le Dr Frasier eut fait des analyses. Un remède fut trouvé, les "Atteints" furent soignés et revinrent sur la Terre de Lumière. Les "Non Atteints" vinrent plus tard sur la Terre pour offrir l'asile aux Tollans. Les Tollans les ont considérés trop primitifs et ont décliné leur offre.

P3X-866

Informations générales

Niveau technologique : avancé.
Niveau de menace : moyen.
Culture(s) : indéterminée (non-humaine).

Présentation

Le monde désigné par P3X-866 est une lune qui gravite autour d'une géante gazeuse. La porte des étoiles locale est à proximité d'un lac salé entouré par une sorte de structure d'aération volcanique. Les éruptions spontanées et explosives de ces aérations incitent à une prudence extrême. Le lac abrite une base sous-marine dans laquelle vit l'unique habitant de la lune, une créature qui se fait appeler Nem.

P3X-972

Informations générales

Niveau technologique : élevé.
Niveau de menace : bas.
Culture(s) : indéterminée (non-humaine).

Présentation

P3X-972 (renommée la "Planète d'Ernest") est une planète inhabitée, pratiquement sans vie. La porte des étoiles locale se situe à l'intérieur d'une grande bâtisse ressemblant à un château construit en haut d'une falaise surplombant un océan. Les coordonnées de cette planète n'ont pas été trouvées parmi les autres symboles du cartouche d'Abydos, mais ont été découvertes lorsque le Dr Jackson consultait les documents classifiés du Pentagone sur les expériences de la porte des étoiles en 1945, menées par le Dr Ernest Littlefield. Littlefield était arrivé sur P3X-972 en 1945, et n'a pas pu repartir à cause de l'absence d'énergie dans le DHD endommagé. Au niveau inférieur du château se trouvait un lieu de réunion de quatre races aliens qui auraient développé les portes des étoiles, des écritures murales et un "livre" holographique. Une des races alien se révéla être celle de Thor (les Asgard), comme l'a déterminé Daniel Jackson en traduisant une partie de leur langage.

La tempête annuelle qui s'est produite lorsque l'équipe SG-1 est venue chercher le Dr Littlefield a sûrement détruit la porte de cette planète et peut-être même le château lui-même, étant donné que toutes les tentatives d'accéder à nouveau à cette planète ont échoué.

P4A- 771

Informations générales

Niveau technologique : élevé.
Niveau de menace : élevé.
Culture(s) : indéterminée.

Présentation



P4A-771 est une planète hostile, avec un paysage semblable à celui de Mars. Il y a un grand nombre de rochers alignés autour de la porte des étoiles locale. En essayant de déterminer s'il existait une civilisation sur cette planète, SG-1 a essuyé un tir nourri semblant venir de loin et provenant d'un armement de technologie avancée. La puissance de feu de ces tirs a créé un afflux d'énergie sur la porte des étoiles pendant la fuite, perturbant le vortex qui a transféré le Colonel O'Neil et le Capitaine Carter vers une autre porte des étoiles terrestre jusqu'à inconnue, enterrée dans une caverne en Antarctique. D'autres tentatives d'exploration de cette planète se sont soldées par la destruction du MALP envoyé.

P6S-2031

Informations générales

Niveau technologique : élevé.
Niveau de menace : élevé.
Culture(s) : reetou.

La porte des étoiles de cette planète est située dans un désert aride. En mission de reconnaissance, les équipes SG-1, SG-3, et SG-12, sont arrivées sur cette planète, accompagnées de plusieurs Tok'ra. Elles y ont trouvé des centaines, peut-être même des milliers de rebelles Reetou. La planète est déclarée interdite jusqu'à nouvel ordre à cause des risques élevés.

P9Q - 281

Informations générales

Niveau technologique : indéterminé.
Niveau de menace : indéterminé.
Culture(s) : indéterminée.

Présentation

P9Q-281 est une planète sans vie, aride, située dans un système à deux soleils, avec des températures qui atteignent en journée les 94°C. Cette planète est apparemment inconnue des Goa'uld étant donné que ses coordonnées ne figurent pas sur le cartouche d'Abydos. Elle a été découverte en utilisant les connaissances des Anciens, transmises par hasard dans le cerveau du Colonel Jack O'Neill lors d'une mission de routine sur P3R-272. La reconnaissance du MALP a révélé un piédestal près de la porte avec des inscriptions dans le langage des Anciens.

PBR - 927

Informations générales

Niveau technologique : élevé.
Niveau de menace : moyen.
Culture(s) : indéterminée.

Présentation

La planète désignée par PBR-927 était le lieu de résidence de Machello, un ancien ennemi des Goa'uld, et un dépôt des inventions avancées qu'il a développées pour combattre les Grands Maîtres goa'uld y fut découvert. La porte des étoiles locale est située dans une chambre à température contrôlée. Parmi les appareils rapportés de ce monde, il y avait un appareil de transfert de l'esprit (utilisé par Machello pour permuter sa conscience avec celle du Dr Daniel Jackson). Les appareils ont été transférés à la base de Groom Lake, en Zone 51.

PJ2-455

Informations générales

Niveau technologique : bas.
Niveau de menace : bas.



Culture(s) : indéterminée (humaine et végétale).

Présentation

Une planète de classe terrienne. Les régions visitées par SG-1 sont constituées de forêts et de plaines. Un vol de reconnaissance de 10 miles de l'UAV a relevé des sources de chaleur isolées lors de scanners à l'infrarouge, mais n'a détecté aucun mouvement. On pensa alors que la planète était dépourvue de toute forme de vie sensible. L'accident de l'UAV a mené à la découverte de deux uniques formes de vie sur PJ2-455. Bien qu'ayant une apparence humaine, la première espèce possède une physiologie très différente (d'après les analyses du Dr Frasier). La seconde espèce semble être un vaste réseau d'organismes végétaux poussant dans la région. Une mission de reconnaissance a révélé que les deux espèces réagissent réciproquement à travers l'usage de basses et hautes fréquences sonores de l'octave, et semblent maintenir une relation presque symbiotique.

PLANÈTE D'EAU

Informations générales

Niveau technologique : élevé.

Niveau de menace : indéterminé.

Culture(s) : indéterminé.

Présentation

Découverte par les Russes, cette planète aurait autrefois abrité une civilisation aujourd'hui disparue si l'on en juge par la cité engloutie trouvée par SG-1. Toutefois, la porte des étoiles locale fonctionne toujours grâce à une énergie produite par une forme de vie microscopique et intelligente vivant apparemment dans cette eau.

TOLLANA (P3X- 7763)

Informations générales

Niveau technologique : avancé.

Niveau de menace : avancé.

Culture(s) : tollane.



Présentation

P3X-7763 était autrefois la planète mère d'une race d'un niveau technologique avancé appelée les Tollans. Les Tollans n'ont aucun rapport avec les Goa'uld. Le Dr Jackson pense que les Tollans n'ont pas eu à souffrir de l'obscurantisme technologique qu'a connu la Terre pendant les années sombres. C'est pourquoi ils sont plus avancés que les Humains. Les Tollans n'aiment pas vivre avec des civilisations moins avancées qu'eux, car ils craignent que leurs connaissances technologiques soient mal exploitées et ne deviennent dangereuses. Lorsque les Tollans ont commencé à explorer l'espace, ils ont découvert qu'une de leurs planètes voisines était habitée par un peuple de niveau technologique similaire à celui de la Terre. Les Tollans leur ont offert la technologie pour produire une énergie illimitée. Les habitants de cette planète l'ont utilisée pour se faire la guerre jusqu'à détruire leur propre planète. Cette catastrophe a entraîné un déplacement de l'axe orbital de la planète des Tollans provoquant des catastrophes climatiques majeures et une activité volcanique excessive. Les Tollans ont dû

évacuer leur planète vers un autre monde, en dehors du réseau de portes des étoiles. Omoc, le chef d'un groupe de Tollans, est resté avec une équipe pour sceller leur porte des étoiles afin d'empêcher tout retour possible sur cette planète rendue inhabitable, et attendre un transport pour rejoindre les autres. C'est là que SG-1 entra en contact avec eux et les ramena au SGC.

ALIENS

Les mondes reliés par les portes des étoiles – et probablement les autres mondes aussi – sont peuplés d'une grande diversité d'espèces dont la plupart sont plutôt bienfaisantes et ravies de faire la connaissance de nouvelles races qui partagent leur conception des choses. Chaque nouvelle espèce découverte par les équipes SG fait progresser la connaissance de l'humanité et sa compréhension de l'univers. Ce chapitre présentera quelques-unes seulement des espèces rencontrées par le SGC, mais ce sont des races qui ont joué un rôle important dans l'histoire de la porte des étoiles...

LES ASGARD

Description

Les Asgard ressemblent aux classiques « petits hommes gris de Roswell ». Dans les faits, ils admettent être les responsables de cette rencontre fortuite en 1948. Mesurant à peu près un mètre vingt de haut, ils possèdent une structure humanoïde classique composée de membres longs et minces, de longs doigts, des crânes nettement plus grands que leurs homologues humains mais aucune différence notable au premier coup d'œil entre les mâles et les femelles. Leurs caractéristiques faciales comprennent de gros yeux noirs sans pupilles, de petites

narines plates, de petites oreilles ainsi qu'une petite bouche fine et étroite, sans lèvres et dotée de toutes petites dents. Pour des étrangers, les Asgard se différencient peu les uns des autres. Un observateur attentif remarquera toutefois des différences subtiles entre les couleurs de peau, les tailles et les traits du visage.



Physiquement, les Asgard ne représentent pas une menace pour la plupart des espèces : plus petits et plus fragiles que la moyenne, ce ne sont pas des costauds. Leur avantage réside dans leur intelligence supérieure ainsi que dans leur force mentale, incluant certains pouvoirs cérébraux spécifiques à leur espèce. Les Asgard sont des experts dans la récolte, le stockage et la transmission des informations aux autres espèces. Leur maîtrise de la technologie des Anciens n'y est sans doute pas étrangère. Ils possèdent ainsi de nombreuses compétences visant le traitement des données et leurs cerveaux sont capables de réaliser des équations qui rendraient fous les plus brillants esprits humains. Ils jouissent également d'une volonté de fer et peuvent endurer les pires tortures et les interrogatoires les plus rudes. Leur force mentale compense ainsi leurs capacités physiques plutôt médiocres.

Nature

Les Asgard sont bienveillants et issus d'une espèce très avancée, plutôt bien disposée envers les Terriens. Leur avance



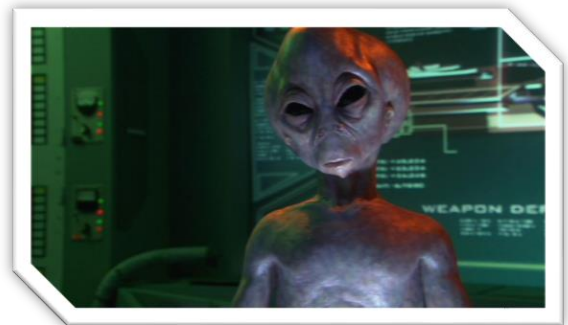
technologique sur nous peut être évaluée à mille ou deux mille ans, mais aussi à quelques siècles sur les connaissances des Goa'uld. Leur société s'organise autour d'un principe de démocratie galactique et plusieurs planètes leur ont prêté allégeance dans leur galaxie. Ils tendent à protéger les Terriens et les autres espèces moins évoluées des déprédations des Goa'uld lorsqu'ils le peuvent, mais la distance qui sépare leur monde d'origine de la Voie Lactée et des mondes contrôlés par les Goa'uld limite leur capacité d'intervention.

Par nature, ils sont prudents mais également courageux et leur sens de l'humour est comparable à celui de la plupart des humains. Ils n'aiment pas prendre de risques et préfèrent confronter leurs ennemis lorsqu'ils sont sûrs de leur avantage, et ils éprouvent parfois des difficultés à penser de façon créative ou à être originaux. Leur bravoure n'est pas à mettre en doute et ils ont le sens du sacrifice lorsque le besoin s'en fait sentir. Ils sont également loyaux envers leurs amis et leurs alliés.

Monde d'origine

Le monde d'origine des Asgard s'appelle Halla et est hautement développé. C'est une planète tempérée située en dehors de la Voie Lactée. Un chevron additionnel est donc nécessaire pour l'atteindre par la porte des étoiles. La surface de Halla est composée de 40% de mers salées et de 60% de masses émergées. Ces dernières sont harmonieusement divisées en zones urbaines, zones agricoles et zones sauvages. Près de 30% des océans sont réservés à la production de nourriture. Il n'existe plus aucun territoire inexploré ou libre d'appartenance à un groupe quelconque et on ne trouve des températures extrêmes qu'aux pôles. Les richesses et les ressources sont scientifiquement et équitablement

redistribuées, les matières énergétiques sont principalement le fruit de la fusion propre. Différents satellites artificiels et cités spatiales orbitent autour de Halla, et la plupart de leurs colonies suivent le même schéma de développement.



Il n'y a pratiquement aucune pollution sur Halla, pas de famine et très peu de conflits sociaux – toutefois, cette société est sur le déclin technologiquement parlant, en raison de la récente crise des Répliqueurs qui ont consommé une grande quantité de métaux, de silicone et d'autres éléments pour bâtir leurs propres structures. Les Répliqueurs ont dévasté Halla et les mondes avoisinants par des attaques répétées et ont volé et dévoyé les technologies Asgard à leurs propres fins. Si ce fléau n'est pas prochainement enrayé, les Asgard pourraient fort bien connaître un déclin mortel.

Histoire

En tant que race, les Asgard ont connu une histoire longue et pacifique faite de développement et de rencontres avec d'autres espèces. En raison de leur relatif isolement, ils n'ont pas rencontré d'espèces hostiles tant que leur technologie ne s'est pas développée au-delà d'un certain seuil. Lorsqu'ils apprirent à maîtriser le vol spatial, la première espèce qu'ils rencontrèrent fut celle des Anciens, qui s'intéressèrent amicalement à eux et les aidèrent à développer leurs différentes planètes. Leur



expérience avec les Anciens a modelé leur façon d'approcher les espèces moins avancées ou moins sophistiquées que la leur.

A une certaine époque, les Asgard ont visité le nord de l'Europe sur Terre, utilisant leur technologie pour apparaître aux indigènes comme des humains. Les peuples de la Terre les considérèrent comme des dieux, mais pas à la manière des Goa'uld, et il existe des preuves de leur lutte contre ces derniers jusque sur la Terre (le fait que les Goa'uld aient quitté la Terre n'y est sans doute pas étranger). Toujours est-il que les Nordiques – ainsi que de nombreuses colonies humaines à travers la galaxie – ont rapidement considéré les Asgard comme bienveillants et précieux en alliance.

Il y a plusieurs millénaires, ils furent les membres fondateurs du traité d'Héliopolis, en compagnie des Nox, des Furlings et des Anciens. Les reliques laissées à Héliopolis comprenaient un système de langage universel basé sur les éléments chimiques de l'univers ainsi qu'une histoire des espèces qui ont participé au traité. Après plusieurs siècles d'amitié fructueuse, les quatre races établirent leur traité d'amitié qui établissait également leur politique commune envers les espèces intelligentes moins développées. Ce traité est toujours d'application entre les Asgard et les Nox, les seuls membres restants, les Anciens et les Furlings, n'ayant donné que très peu de signes de vie depuis des siècles.

De plus, les Asgard ont rédigé un nouveau traité, le Traité des Planètes Protégées, qu'ils ont soumis aux Goa'uld. Selon les termes de ce traité, certaines planètes sont considérées comme « intouchables » pour les Goa'uld. Si ces derniers contreviennent au traité, les Asgard se mettent en devoir de les punir. Habituellement, le Goa'uld

contrevenant est exilé dans un monde lointain où sa technologie est neutralisée (généralement par un champ énergétique qui provoque la surcharge des appareils à base de naquadah). On laisse alors le choix au symbiote de rester sur ce monde ou d'accepter de quitter son hôte. La technologie qui est alors utilisée libère l'hôte mais tue le symbiote. Lors des rares occasions où les Goa'uld ont transgressé le traité, les Asgard sont intervenus dès qu'ils l'ont pu et ont annihilé toute trace de présence goa'uld dans le système envahi.

Ce traité trouve son origine dans l'issue d'une guerre intergalactique longue et sanglante livrée contre les Goa'uld, guerre qui se solda par de lourdes pertes pour ces derniers mais aussi pour leurs esclaves, mais qui fut relativement peu coûteuse pour le camp des Asgard. Un vaisseau asgard peut facilement tenir tête à cinq navires Ha'tak, et la flotte Asgard était par le passé nettement plus étendue qu'aucune flotte des Seigneurs du Système. Les divisions intestines au sein des Goa'uld ont aussi sûrement imposé ce traité aux Seigneurs du Système que la flotte militaire asgard. Bien que les « petits hommes gris » éprouveraient beaucoup de difficulté à faire face à une attaque coordonnée et unifiée de tous les Seigneurs du Système, cela n'a dans les faits que peu de chances de se produire un jour.

L'alliance avec la Terre

Un récent ajout au traité a inclus la Terre à la liste des planètes protégées, sans toutefois y installer des appareils capables de séparer hôtes et Goa'uld ou d'autres mesures défensives. En échange de la promesse de la part des Seigneurs du Système de laisser la Terre en paix, les Asgard ont cédé aux parasites différents couloirs spatiaux autrefois âprement disputés, permettant ainsi aux Goa'uld d'étendre leur empire dans



de nouvelles directions. Les Goa'uld souhaitaient que la Terre détruise ses portes des étoiles, mais une dispute entre Goa'uld au cours des négociations a finalement joué en la faveur des Tauri. Il fut toutefois spécifié que la paix n'existait pas entre les Seigneurs du Système et les Terriens si ceux-ci posaient le pied sur des mondes appartenant aux Goa'uld. Ce traité ne vaut également que pour les Seigneurs du Système ayant prêté serment d'allégeance au Conseil, l'instance qui ressemble le plus à une autorité au sein de la nation goa'uld. Les Seigneurs rebelles ne voient donc aucun interdit à s'en prendre à la Terre si l'envie leur en prend.

De manière quelque peu surprenante, les Asgard ont parfois laissé les Goa'uld arriver à leurs fins, même s'ils sont très clairement ennemis. La politique neutre des Asgard dans la majorité des cas permet aux Seigneurs du Système de s'attaquer à certains mondes et de commettre leurs méfaits sans qu'il leur soit opposé la moindre résistance. Les Asgard n'interviennent jamais directement et ne vont pas nécessairement au contact des peuples menacés. Pour mériter cette « première rencontre », les peuples doivent tout d'abord faire preuve d'intérêt à leurs yeux en réussissant une série de tests aussi bien culturels que sociaux ou mathématiques (comme les énigmes du Hall des Puissances sur Cimmeria, par exemple). Ils ne dictent pas leurs lois aux peuples protégés et ne demandent rien en retour de leur aide, contrairement aux Goa'uld, et ils rechignent à l'intervention directe – même si des vies sont en jeu. C'est un peu pour toutes ces raisons que les Asgard n'ont jamais fait profiter le SGC de leurs connaissances technologiques. Leur pensée à notre propos est que nos divisions en nations, en pays et en factions parfois opposées allaient forcément nous amener à

utiliser ces technologies à des fins fratricides. Ils ne veulent pas agir de façon à modifier le développement naturel des Terriens.

Dégénérescence génétique

En plus de la menace immédiate des Répliqueurs, les Asgard doivent aussi faire face à la lente dégénérescence chronique de leur espèce ainsi qu'à un déclin de leur population depuis plusieurs milliers d'années. Les Asgard ont recours à la reproduction artificielle pour perpétuer leur race et leur magasin génétique s'est à ce point détérioré que le clonage semble devenu le meilleur espoir de survie. La pauvreté des gènes asgard les empêche de pratiquer la reproduction sexuée comme autrefois, mais la découverte récente d'un ancêtre proche de l'espèce a ranimé la flamme de l'espoir chez les scientifiques qui tentent à présent de renforcer le magasin génétique grâce à l'apport de nouveaux gènes.

L'appauvrissement du gène asgard provient de la manipulation génétique pratiquée des millénaires plus tôt. Les efforts fournis pour éradiquer les maladies génétiques, les défauts congénitaux, en bref, l'eugénisme, ont contribué à détruire le délicat équilibre du génome asgard. Avant que l'on ait pu s'en rendre compte, des générations complètes avaient disparu et tous les individus étaient atteints. Même dans ces conditions, ils auraient pu inverser le processus si une épidémie galactique ne s'était répandue à travers leur système avant que toutes les variables ne soient isolées. Le Syndrome de Barion, comme s'appelait cette peste, fit disparaître près de 60% de la population en une seule génération. Près de 75% des survivants devinrent tout simplement stériles en plus d'une accélération de la dégénérescence génétique. Les Asgard survivants – à peine



10% de la population originelle – ne possèdent pas un bagage génétique suffisamment diversifié pour renverser la tendance et vaincre ce fléau.

En dernier recours, les Asgard ont mis au point un système de clonage spécialisé pour assurer leur reproduction. La haute technicité de cette race a réussi à éviter l'écueil du clonage répété et le taux de réussite approche les 100% par embryon. Pour un temps, cette solution semblait suffisante. Toutefois, après près de mille ans sans nouveau matériel génétique, deux problèmes se firent jour. La détérioration du matériel génétique originel et la difficulté inévitable de la mutation cellulaire au sein des nouvelles générations. A chaque « copie » successive, de petites erreurs et de petits défauts apparaissent, amenant de nouvelles maladies et de nouveaux syndromes. En l'absence de reproduction sexuée, ces mutations n'étaient pas contrebalancées par des modifications positives. La médecine Asgard est sans doute la plus avancée de la galaxie, mais le seul remède à ce mal semblait être l'apport de nouveau matériel génétique sain et diversifié ; ce qui ne semblait pas possible aux Asgard.

Juste avant la catastrophe qui provoqua la maladie de l'ADN asgard, un petit contingent fut envoyé aux quatre coins de la galaxie afin de coloniser de nouveaux mondes. Récemment, les restes de l'un de ces voyageurs – vierges de toute manipulation génétique – fut retrouvé en stase. Les Asgard pensent que le prélèvement et la greffe de matériel génétique diversifié émanant de cet individu peut à présent freiner les effets de la dégénérescence voire les inverser et peut-être même leur permettre au fil du temps de retrouver leur capacité à se reproduire sexuellement.

En plus des problèmes affectant directement leur santé physique, sans l'arrivée de nouvelles idées et de nouveaux individus pour les avoir, la culture et la pensée asgard commencent à s'atrophier. Alors que leur technologie est toujours avancée et que leur code de loi ne s'est pas détérioré, les Asgard n'ont pas connu d'avancées significatives depuis près de mille ans. Il apparaît que leur développement, pourtant très avancé, connaît un coup d'arrêt. Pour lutter contre les Réplicateurs, le personnel du SGC a trouvé une solution simple : l'attaque physique en s'attaquant aux plus petits composants. Mais cette solution n'avait pas sauté aux yeux des Asgard, malgré leur intelligence. Ils vivent en paix parce qu'ils partagent tous le même point de vue et la même tolérance et leurs caractères se ressemblent tous. Bien que cela ne provoque pas de conflit, cela n'apporte quasiment aucune idée neuve. Les Asgard ont souvent considéré les Tauri comme une « jeune » race. Mais les façons d'agir plus directes des humains leur ont beaucoup plu et leur permettent de se remettre en question.

La culture

Les Asgard possèdent une culture assez uniforme sur leurs différentes planètes, en raison de l'uniformité génétique mentionnée plus haut mais aussi en raison des moyens de communication qui permettent à une idée neuve de voyager très rapidement d'un monde à l'autre. Leur culture est basée sur le mérite, et les succès sont récompensés par une reconnaissance plus marquée et par des promotions. En tant que démocrates, les Asgard savent que tout le monde peut avoir de bonnes idées, mais ils estiment que les idées venant de gens plus sages et plus intelligents sont souvent les meilleures. Ils répartissent en règle générale leurs biens de manière équitable et



en cas de pénurie, les individus qui contribuent le plus à la survie de la communauté sont momentanément favorisés.



L'armée asgard est contrôlée par le gouvernement civil et le service militaire est obligatoire dès l'entrée dans l'âge adulte et ce pour une durée de dix ans. Jusqu'il y a peu, ce cette période était toutefois plutôt perçue comme un service à la communauté plutôt que comme un sacrifice risqué. Depuis l'invasion des Répliqueurs, la priorité a été mise sur la lutte contre les envahisseurs et les représentants de l'armée ont eu plus souvent leur mot à dire. Thor, Commandant Suprême de la flotte asgard, a été promu à ce poste à la suite de ses nombreuses batailles contre les Goa'uld. Il a démontré une grande habileté dans l'utilisation des technologies guerrières qui lui valut quelque succès contre les Répliqueurs également.

De la façon dont les humains les comprennent, les Asgard embrassent un système de croyance qui ne tient pas à proprement parler de la religion, mais plutôt d'un code de pensée éthique et philosophique que l'on pourrait comparer à celui du Taoïsme. Leur mode de pensée a de ce point de vue été fortement influencé par celui des Anciens, qui furent autrefois des êtres physiques que leur degré d'évolution mentale a permis de se détacher de la matière. Considérant que toutes les formes de vie sont connectées à un certain niveau,

que toute douleur et que toute souffrance doit être transcendée et persuadés de l'universalité des conséquences de leurs actes, les Asgard ont réussi à limiter au maximum leurs actes de violence contre les espèces vivantes quelles qu'elles soient. Leur attitude envers les autres espèces est souvent passive, mais il ne faut pas en déduire qu'ils sont impuissants à agir ou trop faibles pour ce faire.

Les Asgard ne favorisent pas la propriété privée plus que la réussite personnelle. Les centres de production tout comme les aires sauvages appartiennent au gouvernement qui en dispose pour le meilleur usage général. Des maisons ou des moyens de transport peuvent être « possédés » mais ne représentent en aucun cas un signe extérieur de richesse ou un symbole de réussite sociale ; et le seul luxe que connaissent les Asgard est de disposer du dernier cri en matière de technologie, et ce luxe n'est bien souvent que de courte durée. Des familles peuvent posséder des bâtiments ou des biens qui se transmettent d'une génération à l'autre, mais l'héritage individuel est chose rare et généralement réservé aux enfants uniques. Les Asgard considèrent leur système politique comme une sorte de république provisoirement élue, à laquelle ils ajoutent une forte dose de démocratie directe dans les matières les plus importantes. Les partis politiques se forment mais uniquement sur des sujets bien précis, comme savoir s'il convient d'augmenter l'effort de guerre plutôt que la recherche médicale.

Les Asgard ne possèdent pas un esprit d'essaim ou une mémoire collective, mais leur mode de pensée est souvent si homogène que de nombreuses espèces leur ont attribué à tort une forme de conscience collective.



La science et les arts

Les Asgard apprécient fortement la science et la technologie et vénèrent par-dessus tout la pensée rationnelle. Ils accordent également beaucoup d'importance à leur « plan global », selon lequel leurs actes sont influencés à la fois par leur retentissant échec en matière de recherche génétique et par leur code philosophique. Cela ne signifie pas qu'ils n'accordent aucune importance à l'art. Leurs goûts diffèrent bien entendu de ceux des humains, mais ils aiment créer des endroits ou des choses qui respirent la paix et la sérénité. Des lignes claires, des espaces verts et des matériaux raffinés sont toujours présents dans les bâtiments asgard. Leur littérature peut sembler morne et purement factuelle, mais elle contient toutefois une certaine ironie ainsi qu'un sens de l'humour bien spécifique. En règle générale, ils n'apprécient guère les ornements pompeux dans la décoration ou l'habillement, mais ils aiment à se vêtir de façon spéciale pour les cérémonies ou les grandes occasions. Les robes et les bijoux ne sont portés qu'en de rares et précieuses circonstances et les rencontres avec les représentants de nouveaux peuples ne semblent pas faire partie de ces occasions. Cela, ajouté à leur grande uniformité physique, les rend relativement difficiles à distinguer pour des personnes peu habituées. Naturellement, les Asgard se reconnaissent quant à eux très facilement entre eux.

Leur société semble vénérer l'ordre et la structure. Ils apprécient la nature sauvage, mais n'y vivent pas directement. Ils sont plus à l'aise dans des bâtiments à l'environnement régulé. Leur nourriture, leurs décorations et leur technologie, tout cela révèle une grande uniformité de goût et de sensibilité. Bien qu'ils ne subissent pas l'influence de leurs pairs dans ce domaine, les Asgard ne semblent pas développer de

goûts personnels prononcés et ils tendent à se conformer à la pensée dominante au sein de leur société. Cependant, lorsqu'ils sont mis en contact avec une nouvelle culture, ils démontreront toujours beaucoup de curiosité à propos des « façons » de cette nouvelle espèce et iront parfois jusqu'à adopter des comportements nouveaux s'ils les trouvent utiles et agréables.

La vie de famille

Au cours du dernier millénaire, la vie de famille asgard a évolué pour faire face aux difficultés génétiques de l'espèce. Autrefois, la famille était basée sur une cellule mâle-femelle qui s'unissait et fondait une descendance tout en vivant au sein de la famille de la femelle aussi bien pour le soutien financier qu'émotionnel. Chaque couple n'enfantait qu'une ou deux fois de manière à conserver l'équilibre de la démographie.

En raison du déclin génétique et de la nécessité du recours au clonage pour favoriser les naissances, un changement profond s'est opéré au sein de la cellule familiale. De trois à quatre adultes peuvent se retrouver pour fonder une famille où ils prendront les décisions à l'unanimité et qui devra introduire une demande pour obtenir le droit d'élever un enfant. Le lien qui unit ces « nouvelles familles » diffère selon les cas, mais s'éloigne bien souvent du lien romantique que l'on associe généralement au couple. Mais seule une cellule ainsi composée peut introduire une demande d'accueil pour un Asgard immature.

Les enfants asgard sont délicatement créés par des laboratoires agréés par le gouvernement, grandissent in vitro et sont ensuite élevés au sein de crèches spéciales durant leur enfance. Un adulte ne pouvant apporter de soins à plus de deux ou trois



enfants. A l'âge de trois ans, ce qui correspond au début de l'enfance, l'enfant rejoint une famille qui l'accueillera comme s'il était le sien. Il existe parfois, mais pas toujours, un lien génétique entre l'enfant et sa famille d'accueil. Il peut s'agir du clone de l'un des adultes, mais le plus souvent, ce lien n'existe qu'à un degré très effacé au fil des manipulations de l'ADN. Ce lien, même ténu, avec les adultes crée un sentiment d'appartenance très puissant au sein d'une famille et un investissement directement proportionnel dans l'éducation de l'enfant. Le crime et la violence sont rares dans la société asgard. Cela est sans doute dû à la nature fondamentale de l'espèce mais aussi au soin apporté à l'éducation des enfants.

L'enfance des Asgard est relativement longue et consiste principalement en l'acquisition du plus grand savoir possible. Les enfants pratiquent le jeu, mais les jeux asgard ressemblent plus à de délicats exercices intellectuels qu'à des jeux humains – même si l'enfant asgard y prend autant de plaisir. Les enfants asgard sont plus malicieux et créent volontiers leurs propres jeux et jouets. L'adolescence chez les Asgard semble être une période plus calme et moins traumatisante que son équivalent humain. Elle dure plus longtemps mais se développe plus graduellement, avec moins de pics hormonaux. Il n'est pas rare que les adolescents asgard profitent des vingt années que dure cette période pour voyager à travers les mondes et se choisir une future carrière et un futur lieu d'habitation.

La durée de vie moyenne d'un Asgard est de quatre cents ans, mais la majorité meurt de désordres génétiques ou endocriniens. Il y a de rares exceptions, mais les Asgard commencent leur sénescence à la moitié de leur existence. Après leur 35e année, on considère qu'ils ont atteint l'âge adulte et les Asgard travaillent et contribuent à la bonne

marque de leur société jusqu'à ce que leur santé les pousse vers la retraite. La plus grande part des Asgard constitue une famille vers l'âge de cent ans, et cette union crée des liens qui durent toute la vie.



La technologie

Comme il l'a été écrit plus haut, la technologie des Asgard devance celle des Terriens d'un bon millénaire et de près de cinq cents ans celle des Goa'uld. Elle n'a toutefois pas beaucoup évolué durant le dernier millénaire. Leur technologie est constamment affinée par des matériaux de meilleure qualité ou par l'utilisation d'énergies plus propres, mais ils admettent qu'ils n'ont pas connu de véritable avancée dans ce domaine depuis plusieurs générations.

La plupart de leurs sources d'énergie sont basées sur des réacteurs à fusion de naquadah, qui propulsent notamment leurs vaisseaux spatiaux. Par chance, leurs systèmes regorgent de ce précieux minerais qu'ils exploitent raisonnablement. Les vaisseaux mères asgard sont insensibles aux attaques des armes Goa'uld, en partie grâce à la qualité de leur fabrication et en partie en raison de la technologie des champs de force utilisée, qui permet de dissiper les tirs d'armes énergétiques. Leur vaisseau le plus récent, le O'Neill, a été fabriqué dans un alliage de naquadah, de trinium et de carbone et il aurait dû devenir le vaisseau le plus efficace de la galaxie. Aurait dû, car il a



malheureusement été détruit durant une bataille contre les Répliqueurs, même s'il est prévu de le reconstruire. Tous les vaisseaux asgard possèdent des systèmes de « manteaux » qui les rendent indétectables aux technologies terriennes.

Les Asgard utilisent un système de transport individuel pour les voyages de courte portée ne demandant pas l'utilisation d'une porte des étoiles ou des anneaux de transport. Un faisceau peut se focaliser sur n'importe quel être vivant et le transporter sur de grandes distances tout en laissant d'autres personnes ou objets proches au même endroit, à la différence des anneaux de transport goa'uld, qui emportent tout dans un espace déterminé. Le faisceau asgard peut être activé par des objets préprogrammés et a également été adapté en une de leurs armes les plus puissantes. Les Asgard l'utilisent pour « dématérialiser » des structures aussi imposantes que les vaisseaux pyramides des Goa'uld et peuvent les détruire en omettant de les « rematérialiser ».

Comme les Nox, les Asgard peuvent activer une porte des étoiles sans utiliser un ordinateur ou un DHD, mais à la différence de ceux-ci, ils ont toujours besoin d'une petite interface portative qui alimente la porte en énergie et compose les coordonnées. A ce stade, ils n'ont toujours pas accepté de partager cette technologie avec la Terre, mais le SGC ne désespère pas d'en savoir plus à ce sujet.

Les Asgard ont développé l'équivalent de traducteurs universels et les enrichissent continuellement avec de nouvelles langues ou des versions actualisées des anciens idiomes. Chaque vaisseau est équipé de ce système. Même si tous les Asgard ne peuvent communiquer directement avec les Terriens, ils ont accès aux bases de données de ce système à loisir et trouver un Asgard

qui peut apprendre en peu de temps les rudiments d'un langage humain est donc chose aisée. Les officiers de haut-rang et les politiciens pratiquent couramment plusieurs langues humaines. Ils possèdent également des outils de traduction instantanée qui contiennent tous les langages des mondes visités par les Asgard.

Leurs simulateurs de réalité virtuelle, construits à des fins diverses, sont également très évolués – créant des univers très détaillés pour les cinq sens humains et reproduisant potentiellement les conditions de vie de plusieurs mondes. L'expérience du « Hall » des Asgard sur Cimmeria prouve que de grandes salles peuvent ainsi être modifiées en quelques secondes, reconfigurant la vue, le toucher et le son selon les données entrées. Ils peuvent également créer des hologrammes criants de vérité dont ils se servent pour assumer leur rôle de dieux auprès des anciens scandinaves. Les communications asgard utilisent actuellement la projection holographique sur des distances immenses, même sans la présence d'un appareil quelconque à l'endroit de réception. Le faisceau de transmission est à deux voies. Il peut renvoyer l'image et le son de l'endroit de réception presque sans aucun décalage.

La technologie médicale asgard est l'une des plus avancées de la galaxie, même si elle ne peut rendre la vie à une créature mourante, elle peut soigner presque tout type de blessure ou de maladie. De plus, chaque vaisseau Asgard est équipé d'un caisson de stase dans lequel toute personne blessée ou malade peut être conservée indéfiniment jusqu'à ce qu'une aide médicale suffisante se présente. Ces caissons placent le sujet en récession métabolique qui freine la progression des dommages tant qu'ils demeurent activés.



C'est grâce à de tels avantages que les Asgard conservent une longueur d'avance sur les Goa'uld ou leurs autres ennemis. Le SGC espère que, même s'ils se refusent à partager leurs armes avec la Terre, les Asgard acceptent un jour d'expliquer des technologies moins volatiles aux Tauri qui leur permettront de mener jusqu'au bout leur lutte contre les Seigneurs du Système.

LES JAFFA



Les Jaffa sont les guerriers loyaux et les prêtres des Goa'uld et sont essentiels à la survie des symbiotes. Spécialement élevés et éduqués pour devenir la première ligne de défense des Seigneurs du Système, ils sont aussi des incubateurs vivants. Ils ont été élevés pour croire que les Goa'uld sont leurs dieux. Aux yeux des Jaffa primitifs, les Goa'uld sont en effet tout puissants, utilisant une technologie si avancée qu'elle ressemble à de la magie et semble sans limite. Seuls quelques rares élus entrevoient l'arrière du décor.

Description

Le Jaffa mâle standard mesure un peu moins de deux mètres de haut et présente des capacités physiques imposantes. Les femelles sont plus petites en taille, proches des humaines, mais également bien formées. La race Jaffa regroupe en son sein une grande variété d'ethnies aux caractères distincts, descendant en droite ligne de leurs

ancêtres Terriens il y a plusieurs milliers d'années.

L'évolution des Jaffa à travers les années a toutefois modifié d'une certaine façon leur physiologie, les transformant en parfaits serviteurs des Goa'uld. Tous les Jaffa, mâles comme femelles, possèdent une poche abdominale creusée lors du rituel du Prim'ta et permettant l'insertion d'un symbiote goa'uld. Cette poche abdominale est révélée par une cicatrice en forme de X sous la cage thoracique, formée par de la peau morte. Chaque « pan » de cette cicatrice peut s'ouvrir à volonté afin de livrer passage au symbiote. Ces poches sont remplies d'un liquide translucide et visqueux assurant une protection contre les éléments à la larve qui s'y trouve. Les parois de la poche sont fines et membraneuses et permettent au symbiote d'interagir avec le Jaffa, laissant suinter la nourriture de la larve.



L'insertion d'un symbiote détruit le système immunitaire du Jaffa et c'est à la larve de prendre le relais pour protéger son incubateur des blessures et des maladies. Si le symbiote est enlevé et pas remplacé à temps, le Jaffa meurt, ce qui rend les Jaffa dépendants de leurs maîtres pour assurer leur survie. Un symbiote implanté assure quantité de bienfaits : le Jaffa est immunisé contre la plupart des maladies et des toxines et son pouvoir de régénération est si

puissant qu'un Jaffa peut absorber la majorité des poisons sans en ressentir les effets. Cette capacité permet aussi aux hôtes de récupérer de leurs blessures nettement plus vite que la normale – presque trois fois plus vite qu'un humain – et garantit au Jaffa une santé presque parfaite. De ce fait, les Jaffa voient leur durée de vie relativement prolongée, ce qui peut contraster avec les aspects primitifs de leur culture.

Un Jaffa porte un symbiote jusqu'à la maturité de ce dernier, ce qui prend en temps normal un peu plus de sept années. Après quoi le symbiote quitte le Jaffa et doit trouver un hôte. Si le Jaffa ne reçoit pas un nouveau symbiote dans les heures qui suivent, il meurt. La plupart des Jaffa portent ainsi en moyenne entre dix et quinze symbiotes durant leur existence. A certaines occasions, un symbiote refusera d'entrer dans la poche d'un Jaffa, condamnant celui-ci à mort.

La symbiose entre les Jaffa et les Goa'uld perdure depuis des millénaires et approche désormais la perfection. Les cas de rejets sont extrêmement rares mais lorsqu'ils se produisent, ils entraînent presque à coup sûr la mort du symbiote et de l'hôte. Les chances de succès d'une fusion entre un Goa'uld et un humain ne sont quant à elles que de cinquante pour cent, ce qui laisse penser que les Goa'uld ont plus besoin des Jaffa que les Jaffa des Goa'uld.

Le rituel visant à exécuter un Goa'uld dans la poche de son Jaffa est extrêmement douloureux pour ce dernier et résulte le plus souvent en la mort du porteur, le sang toxique de la larve se répandant dans l'organisme de l'hôte. La mort ne prend que quelques minutes et ne laisse aucune trace extérieure visible jusqu'à ce qu'une analyse plus approfondie soit réalisée.

Nature

La dépendance des Jaffa envers les Goa'uld les maintient dans une sorte d'esclavage perpétuel. Une fois qu'il se voit implanter un symbiote, un Jaffa en a besoin pour vivre. De plus, les capacités curatives du symbiote sont pour beaucoup dans la bonne santé des Jaffa. Si les Goa'uld venaient à disparaître du jour au lendemain, il y a fort à parier que l'espérance de vie moyenne des Jaffa diminuerait et que leur taux de croissance passerait dans le rouge. Il existe des différences marquantes entre la symbiose entre un symbiote et un Jaffa et celle entre un Goa'uld adulte et un hôte. Un Jaffa ne peut communiquer directement avec son symbiote qu'à travers le rituel du kelno'reem. Dans ce cas le Jaffa peut entrer en contact avec son Goa'uld par l'intermédiaire de visions. Dans la plupart des cas, les images reçues sont perturbantes. Un symbiote implanté ne peut exercer aucun contrôle sur le Jaffa : il n'est pas relié au système nerveux du Jaffa comme c'est le cas avec un hôte. Le symbiote remplace le système immunitaire du Jaffa, en échange de quoi il puise sa nourriture à travers les parois de la poche où il réside jusqu'à sa maturité. Lorsqu'un symbiote est prêt à fusionner avec un hôte, le Jaffa se rend chez un prêtre et déclare que son Prim'ta est prêt. A ce moment, les prêtres, en parfaite adéquation avec leurs maîtres goa'uld, proposent un hôte au symbiote. De tels hôtes sont rarement volontaires. Le symbiote quitte alors le Jaffa et s'implante dans son hôte, prenant son contrôle. Après que la fusion se soit opérée (elle ne dure que quelques instants), le Goa'uld peut rendre hommage au Jaffa qui l'a bien servi, lui permettant ainsi de recevoir une nouvelle larve s'il y en a de disponible. Dans certains cas, le Goa'uld peut refuser à son ancien Jaffa une nouvelle implantation, le condamnant ainsi à une mort douloureuse



alors que son système immunitaire s'effondre. La plupart des Goa'uld pratiquent de la sorte s'ils veulent punir le comportement de leur Jaffa si celui-ci n'a pas mérité mieux à leurs yeux, s'il a mal agi, s'il a proféré des paroles traîtresses ou s'il a inutilement mis la vie du symbiote en danger pendant qu'il le portait. La plupart des Jaffa accueillent un nouveau Prim'ta, toutefois, et continuent ainsi à servir leurs maîtres loyalement. La fusion entre un symbiote et un Jaffa est rare car les Jaffa sont des esclaves et ne méritent pas un tel honneur. Ils ne pratiquent de la sorte qu'en de rares occasions, lorsque le choix ne leur en est pas laissé. C'est le cas s'il n'y a pas d'autre hôte à proximité dans un cas d'urgence. Mais ce n'est alors qu'une solution provisoire pour le Goa'uld et il se choisira un autre hôte dès qu'il en aura l'occasion. Dans de telles circonstances, le Jaffa est alors privé de tout nouveau Prim'ta et condamné à mourir, sauf s'il s'est révélé particulièrement loyal et précieux aux desseins de son Goa'uld.

Spiritualité

Presque tous les Jaffa respectent un code moral rigide enseigné par leurs prêtres depuis des siècles et avant cela par leurs dieux. Les Jaffa se sont servis de ce code et de ces rituels pour se bâtir une civilisation et un mode de vie. Non seulement ce code est ancré au plus profond de leur être, mais il est censé purifier le corps et l'âme de celui qui le suit à la lettre. Un tel mode de pensée peut sembler étrange au regard de la façon dont les Goa'uld se servent des Jaffa, mais il les rend fort et efficaces.

La pierre angulaire de cette croyance n'est autre que la volonté d'être en symbiose de corps, d'esprit et d'âme – seule voie menant au calme et à l'unité. Ce rite, connu sous le nom de kelno'reem, est essentiel à la survie

d'un Jaffa. S'il ne souscrit pas à ce rituel sur base journalière, le Jaffa s'affaiblira et mourra, même avec l'aide de son symbiote. Le kelno'reem se pratique en posture méditative et nécessite le calme et la détente, repoussant toute distraction extérieure et se focalisant sur soi-même. A ce moment, le Jaffa peut tenter de ne faire qu'un avec son symbiote. Cette transe sert aussi à soigner et à purifier le corps d'un Jaffa. Le kelno'reem remplace aussi avantageusement le sommeil, apportant au Jaffa un repos plus rafraîchissant que le simple fait de dormir. Lorsqu'il est dans cet état, un Jaffa ne rêve pas et ses pensées ne vagabondent pas. Il atteint un état d'étance absolu.



Le rituel doit cependant être conduit chaque jour pour éviter de tomber malade. Si un Jaffa ne peut le pratiquer dans les 24 heures, il sera d'abord extrêmement fatigué puis désorienté. Si le rituel ne peut toujours pas être pratiqué, il sombrera dans l'inconscience.

Un rituel moins fréquent mais tout aussi dangereux se trouve être le M'al Sharran – le Dernier Rite. Il n'est pratiqué qu'en de très rares occasions, lorsque le Jaffa pense avoir tout perdu. Le but de ce rituel est de rappeler au Jaffa qui il est et quel est le rôle qu'il doit jouer. Il force le Jaffa à revivre les moments-clés de son existence, jusqu'à ce qu'il en agonise. C'est à ce moment que le Jaffa doit faire un choix. Ce choix déterminera sa vie ou sa mort. Ceux qui ont



pratiqué ce rite avec succès le considèrent comme très enrichissant et le comparent à une seconde naissance.

Le monde natal

Le monde de Chulak abrite la plus grande concentration de Jaffa. Colonisé à l'origine par les Seigneurs du Système, Chulak fut le premier monde des Jaffa d'où les Goa'uld constituèrent leurs forces. Les Goa'uld contrôlent farouchement les accès à cette planète et à ses habitants. Chaque Goa'uld peut se rendre sur Chulak pour se choisir un hôte, mais aucun n'a le droit de s'en proclamer le chef. Les contrevenants provoqueraient la colère des Seigneurs du Système et il en résulterait la fermeture des accès à Chulak et à ses Jaffa. Certains Goa'uld ont déjà établi leurs quartiers sur Chulak, mais aucun n'a à ce jour empêché un compère de l'y rejoindre. Même Apophis n'empêchait pas les autres Seigneurs d'aller et venir à leur guise.

Tous les Jaffa ne viennent cependant pas de Chulak. Les Seigneurs élèvent leurs propres Jaffa sur d'autres planètes, dans des cités et des campements qui leurs sont réservés. Mais ces populations ne présentant pas la diversité des habitants de Chulak et leur taux de croissance est rarement positif. Chulak demeure pour les Goa'uld la première et la plus fiable des sources d'approvisionnement en esclaves de la galaxie.

Histoire et culture

La société des Jaffa est organisée en castes rigides et clairement définies. Le code moral en est relativement simple et basé sur des définitions strictes du Bien et du Mal. Les Jaffa doivent servir leurs dieux, protéger leur peuple, et toujours obéir, quel que soit l'ordre. La culture Jaffa ne compte que peu de concepts d'individualité. La plupart des

Jaffa aptes rejoignent l'une des deux castes primaires : les guerriers ou les prêtres. Ceux qui ne le peuvent sont probablement malades ou inaptes, vivant comme de simples fermiers ou paysans. Ces Jaffa ne recevront jamais de Prim'ta et leur espérance de vie est relativement réduite.



65

Les guerriers

La caste des guerriers est la plus commune auprès des Jaffa. Elle est très prestigieuse et la plupart des jeunes Jaffa aspirent à en faire partie. Ceux qui s'y destinent s'entraînent généralement dès leur naissance. Devenir un guerrier signifie passer par une série d'épreuves. Y échouer est souvent synonyme de mort. Lorsqu'un Jaffa atteint l'âge de douze ans, il commence le rituel du Prim'ta : un voyage vers l'âge adulte et l'implantation d'un premier symbiote. Tous les Jaffa n'en sont cependant pas dignes et ce rituel sert aussi à séparer le bon grain de l'ivraie. Echouer à cette sélection ne signifie pas que le Jaffa ne recevra jamais de symbiote, mais il devra se représenter l'année suivante. Si arrivé à l'âge adulte, un Jaffa n'a jamais pu pratiquer le rituel, il y a peu de chance qu'il en ait à nouveau l'occasion. De tels Jaffa peuvent tout de même espérer devenir des guerriers, mais ils seront considérés comme de la simple piétaille. Etant donné le grand nombre de Jaffa au service des Goa'uld et le nombre limité de larves, on peut estimer que la



plupart des guerriers ne portent pas de symbiote. Les Goa'uld préfèrent d'ailleurs qu'il en aille ainsi, car ils favorisent de cette façon la compétition au sein de leurs troupes. Dans le même ordre d'idée, les soldats sans symbiotes sont plus facilement envoyés à la mort. Les Goa'uld ne prenant ainsi pas le risque de voir leur progéniture inutilement sacrifiée.

Un Jaffa qui porte un symbiote voit ses chances de promotion accrues au sein de l'armée. En se montrant dignes du Prim'ta, ces Jaffa ont déjà franchi une barrière sur la route du succès. Les guerriers peuvent aussi se distinguer par leurs prouesses au combat. La victoire sur un ennemi, les actes de bravoure et l'héroïsme au nom de son dieu peuvent honorer le Jaffa. De tels héros peuvent être promus au sein de la garde d'élite d'un Seigneur du Système ou même devenir ses lieutenants.



De tels rangs permettent de ne rendre de comptes qu'aux Goa'uld et de s'élever ainsi au-dessus de tous les autres Jaffa. Ils doivent alors s'assurer du respect des ordres de leur maître mais paient le prix fort pour tout échec. Certains Goa'uld ont ainsi la fâcheuse habitude de changer souvent de lieutenants. D'un autre côté, certains lieutenants peuvent devenir les « biens les plus précieux » d'un Seigneur du Système, loué pour leurs qualités et leur loyauté. De tels Jaffa peuvent alors devenir les confident de leur maître et littéralement entrer « dans le secret des

dieux ». L'honneur du Jaffa rejaillit alors sur sa famille et peut même créer un lien de gratitude entre le maître et l'esclave lorsque celui-ci prend sa retraite. De telles récompenses sont toutefois rares si l'on considère la nature égoïste des Goa'uld et les épreuves que doivent endurer les Jaffa.

Tous les Jaffa portent le symbole de leur dieu en tatouage sur le front. Les lieutenants possèdent des symboles d'un autre type, réalisés en « taillant » le symbole dans le front et en remplissant la cicatrice avec de l'or liquide (ou n'importe quel autre métal, en fait).

Au combat, on attend d'un Jaffa qu'il sacrifie sa vie pour son dieu. La plupart s'exécutent en songeant qu'ils en seront récompensés après leur mort. Tous les Jaffa de cette caste subissent un entraînement permanent en vue d'améliorer continuellement leurs capacités de guerriers. Leur arme principale est le bâton d'énergie appelé le bashaak. Tous les guerriers apprennent à se servir d'un pistolet zat'nik'tel ainsi que de toute technologie relative à leur service. Cela inclut bien entendu les portes des étoiles.

La plupart des guerriers sont des mâles mais il arrive que des femelles fassent partie de l'armée. Elles ne font alors pas de quartier.

Les prêtres

Jusqu'il y a peu, la caste des prêtres intimait plus de respect encore que celle des guerriers. L'escalade des conflits chez les Goa'uld et la multiplication des dissidences au sein des Jaffa ont terni leur loyauté et remis en question la nécessité de la prêtrise. Comme leur nom l'indique, les prêtres ont pour rôle de répondre aux questions religieuses et spirituelles des Jaffa. En l'absence des dieux, les prêtres en sont les émissaires et s'assurent de la fidélité du peuple. Ils conduisent tous les rituels publics



ainsi que les fêtes et indiquent aux Jaffa le chemin à suivre pour plaire à leurs maîtres.

La plupart des Jaffa qui veulent devenir prêtres en ressentent le besoin très tôt et se mettent à étudier et à prier en signe de ferveur. La vocation naît souvent pendant le rite du Prim'ta. Le rituel diffère légèrement de celui des guerriers : la larve choisit elle-même son porteur en guise de faveur divine. De ce fait, tous les prêtres portent un Prim'ta dans leur poche.

La prêtrise est ouverte aux mâles comme aux femelles sans discrimination entre les sexes. Une femelle peut accéder aux mêmes rangs que les mâles.



La plus grande tâche des prêtres consiste à prendre soin des Prim'ta ainsi qu'à s'assurer que le rituel d'administration se déroule selon les règles. Les prêtres assurent l'acheminement des larves à travers les portes des étoiles et s'en occupent jusqu'à ce qu'un Jaffa soit sélectionné pour l'implantation. Les prêtres considèrent ce travail comme sacré et l'exercent avec la plus grande ferveur. Toutefois, les récents changements au sein de la société goa'uld ont fortement réduit le nombre de larves et de ce fait, le rôle des prêtres s'en trouve amoindri.

Les prêtres procèdent également à de fréquents pèlerinages vers le chaapa'ai (la porte des étoiles) pour y prier, cherchant les

conseils de leurs dieux. Les Jaffa considèrent le chaapa'ai comme la relique la plus sacrée : c'est le portail mystique à travers lequel les dieux vont et viennent. La religion jaffa place toujours un dieu spécifique au-dessus des autres, même si un Jaffa peut servir plusieurs dieux tout au long de son existence. En restant loyaux envers leur dieu, les Jaffa pensent s'assurer une meilleure place dans l'autre monde, au côté de leur divinité.

Le meurtre d'un prêtre est puni de mort puisque par eux s'expriment les dieux eux-mêmes. S'attaquer à un prêtre, c'est finalement s'attaquer aux Goa'uld.

Les bannis

Il est possible qu'un Jaffa tombe en disgrâce et soit banni. De tels individus – appelés kresh'taa – tombent au rang le plus bas de la société jaffa, un peu à la manière des shol'va (traîtres). Habituellement, on peut être banni à la suite d'un crime mineur ou par association de malfaiteurs. La famille d'un shol'va peut ainsi être bannie et la sanction courir sur plusieurs générations, forçant les victimes à rejoindre des camps de kresh'taa ou des bidonvilles éloignés de toute civilisation.

La vie d'un banni est plus difficile que celle d'un Jaffa : ils n'ont aucun loisir et ne peuvent recevoir aucune nourriture ni aucune aide d'un autre Jaffa sauf en cas d'intervention divine. Même les prêtres rechignent à venir en aide aux kresh'taa, même s'il y a des exceptions.

Il est possible pour un banni de recouvrer un statut normal en accomplissant un acte de bravoure au service d'un dieu. Dans certains cas, les familles bannies capturent et livrent le shol'va par qui le malheur est arrivé pour se faire pardonner. Le mariage avec des bannis est toutefois autorisé, car on



considère que le ou la Jaffa épousé(e) renonce ainsi à ses anciens liens familiaux. Le guerrier dont un membre de la famille est banni peut également intercéder auprès de son dieu. En cas d'échec, le bannissement peut s'étendre à de nouvelles générations et le guerrier se voit de facto privé de toute possibilité de promotion à l'avenir.

La technologie

La société jaffa est incroyablement primitive, maîtrisant à peine le travail du métal et de la pierre. La plupart des bâtiments jaffa n'assurent qu'une légère couverture contre les éléments et la médecine jaffa est quasiment inexistante. Cela provient en partie du fait que les Jaffa implantés se contentent des pouvoirs de guérison de leur symbiote pour leur assurer une bonne santé.

L'écriture et la lecture sont interdites parmi les Jaffa, même si les prêtres et les guerriers de haut rangs peuvent apprendre l'usage de ces deux facultés au cours de leur carrière. Le but est de maintenir la population jaffa dans l'obscurantisme et d'empêcher la transmission d'informations à grande échelle.

La plupart des Jaffa vivent de l'agriculture, faisant pousser leurs légumes et chassant leur viande (si leur dieu permet la chasse). Les Jaffa ne gaspillent presque rien, car ils n'ont presque rien. Ce n'est qu'en cas de famine ou de sécheresse qu'un Goa'uld interviendra dans les besoins des Jaffa – les dieux ne distribuent leurs bienfaits qu'avec parcimonie.

Bien que leur civilisation soit primitive, les Jaffa utilisent souvent une technologie avancée. A leurs yeux, les armes et outils technologiques de leurs dieux s'apparentent surtout à des artefacts magiques : de grands palais volant dans le ciel, des bâtons qui crachent le feu, des anneaux liquides qui peuvent transporter les gens très loin... Si les

Jaffa savent utiliser de tels objets, ils ne comprennent pas leur mode de fonctionnement et ne savent bien souvent pas comment les réparer. Seuls de rares Jaffa apprennent la vérité sur les Goa'uld et sur leur technologie et plus rares encore sont ceux qui osent tirer profit de ce savoir.

Des alliés

Dans les rangs des Jaffa, les seuls alliés sur qui on peut compter sont d'autres Jaffa. Les communautés Jaffa entretiennent des liens confraternels entre elles. Même les bannis reçoivent parfois de l'aide d'autres Jaffa, au mépris des règles divines. Dans leur lutte contre les Goa'uld, les meilleurs alliés des Jaffa sont les Tauri. Les habitants de la Terre ont été les jouets de nombreux mythes au cours de leur histoire et leurs récentes victoires contre les Goa'uld ont commencé à craqueler le mur des convictions religieuses des Jaffa. Certains ont déjà tourné le dos à leurs faux dieux et ont rejoint les Tauri dans leur combat contre les Goa'uld. Ces derniers font ce qu'ils peuvent pour discréditer les victoires de la Tauri, mais les rumeurs s'amplifient. De grands héros des Jaffa comme Teal'c ou Bra'tac se sont opposés à leurs dieux et vivent encore. Ce simple fait a provoqué un grand questionnement au sein des Jaffa. Mais la plupart des esclaves continuent de servir leurs dieux, attendant peut-être une occasion déterminante de désertir et de rejoindre une plus noble cause.

Quelques rebelles Jaffa ont conquis leur liberté et se sont rassemblés au sein d'une armée secrète qui a résidé un temps sur la planète Cal Mah (ou Sanctuaire). Les Seigneurs du Système ont finalement trouvé et détruit Cal Mah, mais de nombreux Jaffa ont pris la fuite et préparent de nouvelles attaques avec l'aide de la Tauri. L'espoir est



réel qu'un jour, les Jaffa s'uniront et renverseront leurs faux dieux.

LA TOK'RA



Les Tok'ra forment une dissidence au sein des Goa'uld : une espèce née d'une reine en forme larvaire qui dut prendre un hôte pour survivre, partageant ses connaissances et son espérance de vie. La philosophie des Tok'ra se base toutefois sur une parfaite équation entre le symbiote et l'hôte – l'un n'étendant pas sa domination sur l'autre. Les Tok'ra sont aussi les ennemis jurés des Goa'uld, se rassemblant pour lutter contre leurs cousins parasites. Bien que peu nombreux, ils témoignent d'une grande volonté et d'un profond sens du sacrifice pour stopper l'expansion des Seigneurs du Système.

Description

Tout comme les Goa'uld, les Tok'ra existent d'abord sous leur forme symbiotique, un ver mesurant parfois jusqu'à septante centimètres de long, au teint variant du blanc neigeux au vert olive. Les symbiotes ressemblent à des serpents et, tout comme les Goa'uld, ils possèdent deux membranes rappelant des ailes juste derrière les yeux. Leurs bouches sont constituées d'une double rangée de mâchoires qui s'ouvrent pour laisser passer les nutriments. Sous sa

forme naturelle, le symbiote est particulièrement vulnérable : il ne survit en règle générale que peu de temps en dehors d'un hôte. Il préfère alors nettement les milieux aqueux. En raison du nombre peu élevé des Tok'ra, la survie des larves constitue une priorité et des moyens techniques considérables sont mis en œuvre pour faciliter ces périodes « en extérieur ». Un symbiote dispose de sens et d'une conscience pleinement opérationnels, mais une sorte d'instinct les pousse à s'unir à un hôte.

Une telle union permet au symbiote de prendre le contrôle de son hôte et de ressentir ses expériences. Dans le cas des Goa'uld, un tel contrôle est absolu – un Goa'uld ne relâche jamais le contrôle sur son hôte, ne l'utilisant que comme un véhicule et pour se protéger des dangers extérieurs. Les Tok'ra, au contraire, ont une relation symbiotique avec leurs hôtes, partageant le contrôle en fonction des besoins. Les hôtes des Goa'uld sont en règle générale des victimes, forcées à endurer une violation indescriptible. Pour l'hôte d'un Tok'ra, l'union est considérée comme un honneur, partageant ainsi ses connaissances et prolongeant l'existence de l'espèce.

Comme pour les Goa'uld, l'union avec un Tok'ra peut apporter certains bénéfices tangibles. Le symbiote remplace le système immunitaire de l'hôte par ses propres défenses, nettement supérieures, ce qui implique une immunité presque complète aux maladies et aux toxines, une régénération tissulaire ou osseuse extrêmement rapide et la durée de vie de l'hôte s'en trouve considérablement accrue, à ne toutefois pas confondre avec l'immortalité. Un symbiote Tok'ra peut également quitter son hôte si nécessaire – en règle générale lorsqu'un hôte est mourant ou souhaite mettre un terme à



l'union. Même si cela met sa propre vie en danger, un Tok'ra ne « s'unira » jamais à un hôte contre sa volonté. Cela mettrait à mal tout ce qui fonde leur société.

Tout comme les Goa'uld, les Tok'ra préfèrent des hôtes humanoïdes. Bien que les Goa'uld aient massivement utilisé les Tauri comme hôtes au cours de l'histoire, il existe une grande variété d'hôtes potentiels. Les Tok'ra parcourent les galaxies à la recherche de peuples désireux de les suivre dans leurs projets, offrant leur aide ou de mettre un terme à leur esclavage en échange d'hôtes volontaires.

Nature

Pour comprendre les Tok'ra et la façon dont ils existent en tant que parasites, on doit tout d'abord comprendre en quelle façon le procédé d'union diffère de celui des Goa'uld. La relation symbiotique entre les Tok'ra et leurs hôtes ne fait pas que permettre la survie du symbiote. Elle doit également être profitable aux deux espèces. Pour un Tok'ra, la vie d'un hôte est aussi importante que celle d'un symbiote.

L'union

Comme il l'a été dit plus haut, les Tok'ra ne s'unissent jamais à un hôte involontaire car cela va à l'encontre de leurs principes fondateurs. Au contraire, un hôte potentiel doit rencontrer le Tok'ra et passer un peu de temps avec lui pour discuter de leur vie future. Le Tok'ra évoque les dangers de l'union et décrit l'expérience que cela peut être – pendant l'union, les deux personnalités se combinent et il en résulte parfois quelque chose de différent de la simple addition. Certains hôtes ne s'adaptent jamais vraiment à cette situation. Si la chose est possible, les deux hôtes, l'ancien et le nouveau, se parlent aussi. Cela

se passe en général lorsque l'ancien hôte est mourant et risque ainsi d'entraîner la mort du symbiote. Pour les Tok'ra, l'union ne doit pas seulement bien se passer physiquement. Il est important que les deux êtres réussissent aussi une union émotionnelle.



70

Les symbiotes Tok'ra préfèrent pénétrer leur hôte par la bouche, traverser la fine paroi de peau à l'arrière de la gorge et ainsi gagner leur accès vers la colonne vertébrale et le cortex cérébral. Là, le symbiote s'attache à la queue du cerveau, interceptant et interagissant avec les flux électriques et les signaux nerveux du corps de l'hôte. C'est alors seulement que le symbiote et son hôte ne font qu'un, leurs pensées, leur mémoire et leur personnalité fusionnant entre elles. Ceci dit, après l'union, le symbiote et l'hôte peuvent encore fonctionner indépendamment l'un de l'autre sans effets secondaires. Le symbiote relâche simplement son « étreinte » tout en laissant libre accès à ses connaissances et tout en pouvant continuer à conseiller son hôte. Selon les circonstances, le symbiote peut reprendre le contrôle pour s'exprimer par la bouche de l'hôte. En de pareils cas, un signal visuel est observé : l'hôte fait une pause et baisse la tête avant de la relever. Les symbiotes se concertent avec leurs hôtes lorsqu'ils estiment devoir reprendre le contrôle et n'en abusent que rarement.

Les Tok'ra préfèrent en règle générale prendre un hôte du même sexe que le



précédent, ce qui rend l'union plus facile. Mais ce n'est en rien une obligation.

Deux en un

En raison du nombre peu élevé de symbiotes au sein de la Tok'ra, ceux-ci placent en haute estime les unions réussies. A cette fin, la Tok'ra sélectionne avec soin les hôtes potentiels et étudie les possibilités d'union avant d'entamer le processus. Dans la plupart des cas, les deux personnalités sont compatibles et peuvent retirer un avantage mutuellement profitable de l'opération. Dans les autres cas, l'union peut se solder par un échec et mener les deux entités à la folie... ou pire.

Parfois, une union doit être opérée dans l'urgence ou sans aucune information sur l'hôte ou le symbiote. Ces unions peuvent se révéler très dangereuses dans le sens où les deux personnalités peuvent ne pas être compatibles du tout. Il arrive alors que le symbiote ne puisse pas s'entendre avec son hôte et ne relâche plus le contrôle. Dans ce cas, l'hôte devient un témoin involontaire des actes de son symbiote, mais reste parfaitement informé de la marche des événements. Ces unions sont souvent brèves, le symbiote ne pouvant accepter de continuer contre sa propre idéologie à posséder un corps contre sa volonté. Si un nouvel hôte n'est alors pas prêt à le recevoir, il en résulte souvent la mort du symbiote. Si le transfert est correctement effectué, l'hôte involontaire recouvre alors tous ses moyens sans aucun effet secondaire.

Toutefois, un hôte qui aurait connu des troubles mentaux ou une certaine instabilité avant l'union peut voir ces problèmes exacerbés par après. L'incapacité à réconcilier les différents souvenirs et les émotions peuvent provoquer en l'hôte un sentiment de rébellion à l'encontre du

symbiote, cherchant à faire taire « les voix » qu'il entend en lui. Pour le symbiote, cette situation est dangereuse, car il peut se retrouver prisonnier d'un esprit tortueux et dérangé, perdant toute faculté de communiquer avec son hôte ou de le raisonner. Resserrer son contrôle ne peut alors que faire empirer la situation, plongeant l'hôte plus profondément encore dans la folie. Même s'il est mis fin à ce genre d'union, l'hôte et le symbiote peuvent en être tellement affectés qu'une nouvelle union ne puisse plus être envisagée.

En raison des mesures prises pour s'assurer de la compatibilité des deux partenaires, de tels cas sont heureusement plutôt rares. Le plus souvent, l'hôte et le symbiote s'unissent en une parfaite symbiose. Ils se voient alors l'un l'autre comme les deux faces d'une même pièce, très proches l'un de l'autre, des compagnons pour la vie et s'en trouvent renforcés.

Contre les Goa'uld

Plus que tout autre chose, la raison de vivre des Tok'ra est de s'opposer aux Goa'uld, considérant cette espèce jumelle comme de dangereux parasites désirant la domination par-dessus tout. C'est pourquoi la Tok'ra a combattu avec fougue les Goa'uld depuis deux millénaires, usant de subterfuges et de manœuvres furtives là où ils ne peuvent compter sur leur nombre. Ce manque d'effectifs constitue le point faible des Tok'ra en comparaison avec les vastes armées de leurs ennemis.

Tout ce que sont les Goa'uld est un affront au mode de vie des Tok'ra. Là où les Goa'uld ne respectent aucune vie, les Tok'ra vénèrent la vie de leurs hôtes plus que la leur. Là où les Goa'uld ne voient que la conquête et la soif du pouvoir, les Tok'ra valorisent l'individu et l'énorme potentiel de l'union de



deux esprits – ou de deux races. Là où deux se tenaient, les Tok'ra voient un accord mutuellement profitable.

Le respect qu'éprouvent les Tok'ra pour la vie ne les a pas aidés dans leur lutte contre les Goa'uld. Ils refusent le sacrifice de vies innocentes, ce qui les empêche de riposter massivement. Récemment, les Tok'ra ont dû admettre que leurs tactiques, même si elles étaient honorables, n'avaient pas fait grand-chose pour freiner les Goa'uld dans leur expansion. Depuis, ils commencent à regret à s'en prendre aux alliés des Goa'uld (comme les Jaffa) même si, dans tous les cas, ils tentent d'abord d'en sauver le plus grand nombre.

Les espions dans les rangs des Goa'uld sont monnaie courante – un Tok'ra pouvant aisément se faire passer pour un Goa'uld même jusqu'à une certaine position hiérarchique. Cela leur permet d'apprendre beaucoup de choses à propos des plans de leurs ennemis ou des forces en présence. Les Tok'ra comptent beaucoup sur la propension qu'ont les Seigneurs du Système à se mesurer les uns aux autres et ils encouragent à cette fin le statu quo. Leur alliance avec la Tauri a également mené à de larges victoires.

Monde natal

Les Tok'ra n'ont aucune planète qu'ils peuvent appeler leur monde natal. La nature même du conflit qu'ils mènent les pousse à changer sans cesse de base, appliquant les règles de la guérilla. Les Tok'ra utilisent un grand nombre de bases et de cellules d'où ils conduisent leurs opérations et communiquent avec leurs agents sur le terrain. Une base centrale où vivent les membres du Haut Conseil des Tok'ra ne s'implante sur une planète que pour quelques années au mieux.

La première base d'opération connue des Tok'ra fut P34-3531, et c'est là que le premier contact fut établi avec les Tauri. Les Tok'ra ne construisent pas de bâtiments ou de structures compliquées pour s'abriter. Ils préfèrent s'enterrer en utilisant une curieuse technologie basée sur le cristal qui leur permet de creuser des tunnels et des cavernes en fonction de leurs besoins. Ce procédé est assez rapide pour établir une base en un rien de temps sur n'importe quelle planète.

Les Tok'ra préfèrent utiliser un monde où se trouve une porte des étoiles, en raison de la facilité qu'ils éprouvent alors pour envoyer des agents partout dans la galaxie. Ils ne possèdent que peu de vaisseaux, pour la plupart des cargos teltac. Généralement, les mondes choisis sont plutôt désertiques et peu peuplés et, en d'autres termes, ne présentent aucun intérêt pour les Goa'uld. Des mondes comme Vorash sont de bons exemples d'implantations potentielles des Tok'ra. L'absence de toute civilisation sur une planète permet d'éviter un génocide en cas d'attaque des Goa'uld.

Malheureusement, la dernière grande base des Tok'ra, située sur Ravenna, a été découverte et attaquée par les Goa'uld il y a peu de temps. L'assaut a mené à la perte de nombreux Tok'ra et peu seulement parvinrent à s'enfuir, réussissant toutefois à emporter quelques technologies utiles dont un poison pour les symbiotes qu'ils venaient de développer.

Actuellement, une nouvelle base Tok'ra a été établie, mais sa localisation demeure secrète. Leur nombre s'amenuisant, ils ne peuvent se permettre de prendre le moindre risque.

La culture



Même s'ils proviennent du même arbre généalogique que les Goa'uld, les Tok'ra s'en différencient de bien des façons. Comme les Goa'uld, ils possèdent une mémoire génétique collectée au fil de leur histoire, héritent de la personnalité de leurs ancêtres et ont la possibilité de s'unir à un hôte. Comme les Goa'uld, les Tok'ra dépendent d'une reine pour accroître leur population. Sans reine, les Tok'ra ne peuvent que disparaître à plus ou moins court terme.

Egeria, la Reine Traïtresse

La première reine des Tok'ra, Egeria, était en réalité une reine goa'uld, liée à Ra, un Seigneur du Système. Egeria régna à ses côtés tout en désapprouvant bon nombre des actes commis en son nom. Assistant à des millénaires de conquêtes de violences et d'esclavagisme, elle se mit à penser que son espèce devait être capable de plus de grandeur. Elle se mit à espérer qu'un jour, son peuple puisse vivre en harmonie avec les autres races de la galaxie, et peut-être même œuvrer pour le bien commun. Les autres Seigneurs du Système, Ra le premier, rejetèrent les rêves d'Egeria. Ecœurée par les agissements de ses pairs, elle décida de prendre personnellement les choses en main.

En tant que reine, elle disposait de la faculté de modifier le bagage génétique des larves auxquelles elle donnait naissance. Au début, elle procéda par de légères modifications, altérant sensiblement les personnalités ou les prédispositions au pouvoir. Sa descendance infiltra les rangs des Goa'uld sans se faire remarquer. Au fil du temps, Egeria modifia ses larves plus en profondeur, les écartant finalement du code génétique des Goa'uld et les coupant ainsi de la mémoire génétique de l'espèce. Egeria réalisa, non sans raison, qu'une bonne part de la personnalité cruelle des Goa'uld

émanait de cette mémoire génétique, témoin des agissements vils de l'espèce depuis des millénaires. Cette mémoire était si lourde à porter pour les jeunes larves qu'elles ne pouvaient agir sans en tenir compte. En faisant passer sa conception des choses dans sa nouvelle mémoire génétique, Egeria espéra introduire une nouvelle espèce de Goa'uld qui penseraient par eux-mêmes et qui partageraient ses valeurs, favorisant des symbioses harmonieuses avec les hôtes. En défi envers Ra, elle nomma cette nouvelle génération les Tok'ra, ou « contre Ra ».

Cela allait prendre des années avant que les Goa'uld ne remarquent la supercherie. Mais lorsque ce fut le cas, les Seigneurs du Système demandèrent des comptes à Egeria. Celle-ci avoua fièrement ce qu'elle avait réalisé. Furieux, les Seigneurs tentèrent de détruire toutes les larves « infectées » mais il était trop tard : les Tok'ra s'étaient déjà infiltrés sur tous les mondes des Goa'uld et travaillaient désormais à leur propre compte. Les Seigneurs du Système se réunirent en un sommet ayant pour but de débattre du cas d'Egeria. De façon unanime, ils la nommèrent « Reine Traïtresse » et exigèrent une punition exemplaire. Ra extirpa le symbiote de son hôte, tuant l'humain sur la place publique. Le crime, aux yeux des Goa'uld, était si atroce que le symbiote fut condamné à la damnation éternelle en stase, incapable de s'échapper ou même de mourir. Ra installa son « tombeau » sur la planète Pangar où elle reposa près de deux mille ans.

Sauvetage

Les natifs de la planète Pangar trouvèrent finalement le tombeau et délivrèrent Egeria de stase. Ils découvrirent que le symbiote possédait de grandes facultés curatives et pouvait encore mettre bas. Tout en ne



réalisant pas que la reine était un être intelligent, ils utilisèrent sa progéniture pour fabriquer une drogue appelée « trétonine » qui prolongeait la vie des Pangariens et leur assurant une santé exemplaire, chassant les maladies et les faiblesses.

Cette situation perdura une cinquantaine d'années jusqu'à ce que les Pangariens rencontrent les Tauri et les Tok'ra via la porte des étoiles. Les alliés découvrirent alors l'histoire du symbiote et l'identité d'Egeria. Sa santé déclinant, Egeria prit un nouvel hôte et goûta à la liberté pour une courte période. Elle apprit alors les hauts faits de sa descendance et mourut heureuse de ce qui avait été accompli. Revigorés par cette découverte, les Tok'ra reprirent le combat de plus belle en mémoire de leur reine défunte.



Les Tok'ra aujourd'hui

A l'image des Goa'uld, les Tok'ra n'ont guère évolué en près de deux mille ans. Leur longévité conjugée à leur mémoire génétique les pousse à entrevoir des plans de longue haleine. Les Tok'ra prennent rarement des décisions à l'emporte-pièce. Le nombre des Tok'ra est restreint et diminue sensiblement – il ne reste que quelques symbiotes et les pertes récentes des œuvres des Seigneurs du Système ont renforcé la nécessité de discrétion propre à cette espèce. Les Tok'ra ont eu l'espoir d'un renouveau lorsque Egeria fut retrouvée,

mais sa mort peu de temps après fut un coup rude porté à leur cause.

La technologie

La technologie des Tok'ra est presque identique à celle des Goa'uld. Les Tok'ra cherchent d'ailleurs à s'emparer de tout armement goa'uld lorsqu'ils en ont la possibilité afin de le retourner contre eux. En raison de l'absence d'une base permanente, cette volonté de rassembler les technologies de l'ennemi a ses limites. Des alliés comme le sont les Tauri procurent ainsi un nouvel horizon pour ce nouvel équipement.

Des générations de recherche et la mémoire génétique des Tok'ra ont permis de créer au sein de cette espèce de formidables scientifiques. Leur compréhension de la technologie et de la génétique en fait des professeurs tout désignés pour les Tauri. Les Tok'ra sont indirectement responsables des avancées sur les travaux du générateur au naquadah ainsi que des techniques de réparation et de modification des vaisseaux goa'uld. En plus de cela, on leur doit la création d'une technologie permettant d'ôter un symbiote à son hôte sans dommage pour aucune de deux parties. Ce matériel est utilisé lorsqu'un hôte involontaire désire être séparé de son symbiote, quelque chose que les Tauri n'ont pas pu développer eux-mêmes, malgré leurs recherches. Les Tok'ra forment aussi de remarquables généticiens, capables de développer de nouvelles toxines utilisées contre les Goa'uld. L'une des plus représentatives est un poison tellement virulent qu'il tue instantanément le symbiote et son hôte tout en épargnant les êtres vivants non infectés. Ils travaillent actuellement à la rendre inopérante sur les hôtes eux-mêmes.



Les Tok'ra furent également à même de raffiner la trétonine, permettant ainsi aux Jaffa de l'utiliser pour se passer de leur symbiote. Cela constitue un grand pas en avant en faveur de la libération du peuple Jaffa et un sérieux coup porté aux Seigneurs du Système.

La technologie du cristal employée par les Tok'ra est également l'une de leurs créations personnelles, leur permettant de se créer très rapidement un réseau de cavernes pouvant abriter une base temporaire. Cette technologie peut se révéler utile à bien des peuples, sous bien des latitudes. Ils sont aussi les inventeurs de la technologie de rappel de mémoire, aidant une personne à se souvenir de choses occultées ou enfouies au plus profond de son subconscient.

Au contraire des Goa'uld, les Tok'ra n'utilisent pas les sarcophages de régénération ni aucune technologie assimilée. Ces objets sont regardés avec la plus absolue méfiance, car ils drainent une portion de l'essence des individus qui les utilisent. L'usage des sarcophages par les Goa'uld serait, selon eux, en partie responsable de l'attitude cruelle de cette espèce et les Tok'ra refusent d'avoir recours à de tels artefacts pour prolonger leur existence. Même sans sarcophage, les Tok'ra vivent en moyenne entre deux et quatre siècles.

Alliés

Les meilleurs alliés de la Tok'ra se trouvent être les Tauri. Les habitants de la Terre ne sont pas aussi avancés qu'eux, mais leur nombre et leur volonté à combattre les Goa'uld font d'eux la meilleure aide imaginable pour la Tok'ra. Parfois, les opinions des deux espèces diffèrent sur la façon de mener un combat – les Tauri préférant les actions immédiates alors que

les Tok'ra préfèrent semer les graines de plans qui n'aboutiront que des années plus tard.

Un certain nombre d'hôtes au sein de la Tok'ra proviennent également de la Terre, ce qui aide à renforcer les liens entre les deux espèces. Lorsque des tensions se font jours entre les alliés, elles sont vite oubliées pour ne pas affaiblir leur efficacité à lutter contre leur ennemi commun. Les Tauri ont offert aux Tok'ra un GDO ainsi que le code d'ouverture de l'iris, leur permettant ainsi d'utiliser à volonté la porte des étoiles terrestre.

Les Tok'ra ont aussi œuvré conjointement avec les Asgard et ont offert leur soutien dans la lutte contre la dégénérescence génétique de l'espèce.

LES HUMAINS



Ce terme générique englobe la multitude des cultures assimilées à l'humanité rencontrées au-delà de la porte des étoiles. Originaires de la Terre, répartis à travers la galaxie des œuvres des Goa'uld, ces peuples ont évolué de différentes façons. Alors que les Terriens ont finalement renversé leur Goa'uld et enterré la porte des étoiles, certaines de ces peuplades sont restées sous l'influence et le joug des Seigneurs du Système jusqu'à ce qu'elles soient finalement libérées – si elles ne le furent jamais. Certains furent également



abandonnés par leurs maîtres, ayant perdu tout intérêt à leurs yeux pour quelque raison que ce soit. Ces cultures se sont lentement développées, mettant un certain temps à réparer les torts commis par les Goa'uld.

Bien que les nations humaines rencontrées dans la galaxie soient nombreuses, ce chapitre ne traitera que des quatre plus importantes : les Abydosiens, les Cimmériens, les Kelowniens et les Tollans. Les possibilités infinies offertes par Stargate RPG permettront aux maîtres du jeu de créer leurs propres cultures anciennes, trouvant de nouvelles façons d'utiliser les mythologies et les mystères du passé terrestre.

Description

Comme leur nom l'indique, les humains sont très semblables aux Terriens. De toutes les façons, ils se sont développés de façon parallèle aux humains de la Terre, leurs avancées culturelles, physiques ou technologiques faisant écho à celles des hommes du passé. Dans certains cas, comme celui des Tollans, l'avancée fut telle qu'elle dépassa de loin celle des Terriens. Ce qui unit toutes ces cultures, outre leur généalogie commune, est leur lieu de provenance et leur attachement à l'une ou l'autre culture terrestre, ce qui entraîne forcément de nombreuses similitudes.

Il y a des milliers d'années, lorsque les Goa'uld découvrirent la Terre, ils trouvèrent en l'espèce humaine des êtres vivants parfaitement adaptés à la symbiose. Ils réduisirent en esclavage de nombreuses cultures terrestres et les emmenèrent sur des mondes qu'ils contrôlaient. Séparées du foisonnement culturel terrestre, ces cultures durent apprendre à se débrouiller seules et évoluèrent à leur rythme.

Les Abydosiens

L'Abydosien typique est clairement d'origine égyptienne, bien que des milliers d'années de séparation aient donné naissance à de subtiles différences. Abydos est d'ailleurs remarquablement similaire à l'Égypte ancienne en climat et en relief – une terre aride et rude où la survie doit se conquérir. La plupart des Abydosiens sont destinés à une vie de labeur, travaillant dans les mines de naquadah pour servir leur dieu.

La couleur de cheveux des Abydosiens est généralement sombre et leur teint est hâlé en raison de leur exposition au soleil et aux éléments. L'habillement des indigènes est simple et pratique : un arrangement bigarré de robes et de capes pour les protéger des conditions sévères. Les habitations des Abydosiens sont soit naturelles, creusées dans la roche ou constituées de bâtiments sobres.

Les Cimmériens

Autre espèce issue de la Terre, les Cimmériens sont de lointains descendants des peuplades nordiques comme les célèbres vikings. Par contre, ils ne furent pas emmenés par les Goa'uld, mais plutôt par les Asgard il y a plusieurs milliers d'années. Ils continuèrent alors leur développement séparément, mais leur petit nombre et les attaques des Goa'uld ralentirent considérablement leur développement.

Les Cimmériens sont un peuple travailleur à la technicité limitée. Même si les Asgard sont leurs protecteurs, ils ont appris à se débrouiller seuls. La pilosité des indigènes varie en couleur du noir le plus sombre au blond le plus lumineux, et la stature moyenne est plutôt solide. Le climat de Cimmeria oscille entre froid et tempéré et les hivers y sont plutôt rudes. Le gros de la



population vit à proximité de la porte des étoiles et est nettement moins présente sur les autres continents de cette planète. L'habillement cimmérien est fonctionnel et fait de peaux ou de fourrures, généralement de teintes brunes ou vertes pour mieux se confondre avec le terrain. Les Cimmériens maîtrisent la forge et peuvent créer des armes et des outils en métal et se construisent des habitations de pierre et de bois.

Les Kelowniens



Les Kelowniens sont similaires aux habitants de la Terre sous à peu près tous les angles. La nature de leur pèlerinage de la Terre vers Kelowna est inconnue. Ils semblent représenter une sorte de conglomerat de cultures terrestres acheminées vers cette planète durant les dix derniers millénaires par un certain nombre de Goa'uld. Le SGC pense que les Kelowniens sont des esclaves utilisés par les Seigneurs du Système pour travailler dans les différentes mines de naquadah, particulièrement riches sur cette planète.

La variété ethnique des Kelowniens est réelle. Un élément important de leur génétique est qu'ils sont capables de se régénérer rapidement, de deux à trois fois plus vite qu'un humain normal. Cette capacité ainsi que leur résistance naturelle à certaines maladies peut être attribuée à la structure génétique des indigènes. Une

analyse de l'ADN kelownien a démontré une plus grande complexité que celui des Tauri. Les maladies congénitales, les défauts de naissance ou même les cancers semblent relativement rares chez les Kelowniens alors que leurs connaissances médicales sont moins avancées que celles des Terriens. La raison de cette plus grande « pureté » génétique n'est pas encore connue.

Les vêtements des Kelowniens varient en fonction du rang social de qui les porte, mais ils ne s'éloignent guère des modes vestimentaires terriennes. La technologie locale peut être comparée à celle de la Terre dans le milieu du XXe siècle et la vapeur est encore l'énergie la plus usitée sur Kelowna. Dans certains domaines, leurs connaissances sont plus lacunaires, comme dans la compréhension du corps humain, par exemple. Ils ignorent ainsi tout des antibiotiques.

Les Tollans

Les Tollans descendent d'une souche humaine non identifiée et présentent à peu près autant de diversité que les Terriens actuels. Les Tollans sont de taille et de stature moyennes et la plupart ne se livrent vraisemblablement à aucune activité physique lourde. La technologie tollane est si avancée que les ressortissants de ce peuple consacrent le plus clair de leur temps à leurs propres desseins.

L'habillement des Tollans est simple et sans véritable distinction, le plus souvent dans les tons gris et noirs et en matières synthétiques. Le climat de Tollana est tempéré et plutôt agréable, contrairement à leur ancienne planète dont l'orbite a été modifiée, provoquant de rudes changements climatiques et géologiques.



Les Tollans vivent tous dans une grande cité sur Tollana, composée de bâtiments complexes construits en matériaux synthétiques. La technologie tollane permet l'édification de tels bâtiments en un rien de temps grâce à sa capacité à réorganiser la matière.

Nature

Pour la majeure partie, ces cultures se sont développées plutôt différemment de leurs cousines terrestres. Leur isolement et les conditions particulières de leur exil ont ainsi mené vers de nouvelles voies de développement.

Les Abydosiens

Pendant des millénaires, les Abydosiens n'ont connu que le labeur et l'esclavage. Ce peuple était soumis au joug constant du Seigneur du Système Ra, craignant par-dessus tout la colère de son dieu. Après avoir subi la révolte des Egyptiens et avoir perdu le contrôle de la Tauri, Ra s'est donné beaucoup de mal pour ne plus commettre les mêmes erreurs sur Abydos. C'est pourquoi l'écriture et la lecture y ont été interdites pendant des milliers d'années.

Les Abydosiens sont un peuple simple, vivant en communautés restreintes et unies. Tout le monde travaille au profit de l'intérêt commun, généralement dans les mines de naquadah d'où était extrait le minerai demandé par Ra. Le temps libre résiduel était alors passé à se défendre contre les éléments ou à trouver de quoi se nourrir dans des conditions pénibles.

En raison des difficultés qu'ils ont endurées, la simplicité du mode de vie des Abydosiens les a plutôt épargnés. Ils ont appris à se contenter de peu et à prendre plaisir dans les choses simples, comme se raconter des

histoires ou la pratique des danses. Les Abydosiens ne connaissent pas le crime. Le désert est un adversaire plus dangereux que l'homme. La vie tribale crée des relations solides et durables où tout le monde est traité d'égale façon. Il n'est pas interdit de posséder des richesses, mais il y en a si peu à s'approprier que le principal souci de chacun est de partager ce qu'il peut trouver. Le vol est donc chose plutôt rare et la justice des Abydosiens est rapide et expéditive.

Les mariages sont pratiqués dans l'intérêt commun. L'espérance de vie n'est que d'une quarantaine d'années et les femelles donnent généralement naissance à leurs enfants peu de temps après leur vingtième année. L'union de deux personnes est dignement célébrée et la cérémonie se déroulait historiquement sous les yeux de Ra, les deux promis cherchant ainsi à s'assurer sa protection.

Les Cimmériens

Les Cimmériens se sont épanouis sous la protection des Asgard, ce qui leur a permis de développer leur science de l'horticulture et de l'élevage plutôt que de se focaliser sur la lutte contre les « ettins », les Goa'uld. Grâce au Marteau de Thor foudroyant ces derniers, les Cimmériens sont plutôt accueillants pour les visiteurs venus par la porte des étoiles sans encourir la colère de leurs dieux.

Les Cimmériens se regroupent en petites communautés et vénèrent les Asgard comme des dieux, considérant les extraterrestres comme les protecteurs de Cimmeria et comme les responsables de leur migration depuis Midgard (la Terre) vers ce nouveau monde. Les terres des Cimmériens abondent de vie sauvage et de ressources naturelles mais la nature primitive de leur culture maintient une part de labeur dans



l'appropriation de la nature. Les Cimmériens estiment chaque membre de leur communauté pour ce qu'il apporte à l'ensemble des membres, que ce soit ses connaissances ou sa capacité à travailler la terre, tenir la maison ou élever les enfants.

Les mâles et les femelles ont un statut égal au sein de la communauté, même si les tâches sont clairement réparties : les hommes travaillent la terre, construisent les maisons et chassent aussi bien pour le plaisir que par nécessité. En hiver, ils pêchent ou coupent le bois de chauffage pour leurs foyers. Les femmes tiennent la maison, élèvent les enfants et aident aussi aux tâches agricoles. Tous se satisfont de ce partage.

Les Kelowniens

Les Kelowniens n'ont découvert leur porte des étoiles qu'il y a une vingtaine d'années et ne comprennent pas encore totalement son fonctionnement. Ils ont tenté d'en apprendre plus sur leur histoire et leurs origines précédant leur arrivée sur ce nouveau monde mais seuls des fragments leur reviennent. La société politique kelownienne se divise en trois gouvernements : Kelowna, Tirania et la Fédération Andari – toutes trois impliquées dans une guerre froide qui dure depuis des générations. Les Kelowniens sont la seule société rencontrée par les Tauri en raison de la présence sur leur territoire de la porte des étoiles. Ils voient les autres cultures de leur planète avec suspicion et méfiance. Par ironie, ils semblent s'intéresser plus aux étrangers d'un autre monde qu'à leurs voisins directs.

Cette ambiance délétère n'a pas favorisé les relations entre les visiteurs de la Terre et les Kelowniens, au point que des membres du gouvernement local ont accusé à tort des Tauri de sabotage en faveur d'un voisin pour

couvrir leur propre incompétence. Seules les élites intellectuelles comprennent tout le danger de l'enlèvement d'une telle situation.

Les Tollans



79

Les Tollans se morfondent d'un ancien péché. Ils ont assisté à la destruction d'un monde entraînée par leur faute. Suite à ce drame, leur code de lois les empêche de partager leurs technologies avec une société moins évoluée que la leur de peur qu'elle n'en use pour provoquer sa propre destruction. Les habitants de la Terre sont considérés comme primitifs par les Tollans, ce qui pousse ces derniers à refuser de partager leurs connaissances avec eux, même dans le cadre d'une guerre contre les Goa'uld.

Les tristes événements qui ont marqué l'histoire des Tollans ont également remodelé leur vision de la galaxie. Ils sont méfiants et cherchent des raisons à toute chose, limitant autant que possible leurs contacts avec les peuples qu'ils jugent primitifs. Cela rend tout contact difficile, leur arrogance apparente dissuadant tout allié potentiel d'aller plus avant dans les négociations. Les Tollans considèrent les cultures primitives comme des enfants qu'il faut surveiller et éduquer. La philosophie tollane est étroitement liée à ces croyances et les représentants de ce peuple présentent



une étonnante capacité à s'isoler de leurs émotions. C'est pourquoi les Tollans semblent froid et calculateurs, peu enclins à s'intéresser aux problèmes d'autrui. Quelques Tollans ont rompu ce paradigme, se découvrant un grand intérêt pour d'autres civilisations.

Monde natal

Chacune de ces cultures vit sur un monde connecté au réseau des portes des étoiles et donc susceptible d'être visité par des voyageurs utilisant cet artefact. De ces personnes, seuls les Tollans ont prouvé leur compréhension du système des portes des étoiles, ayant déjà utilisé cette voie pour quitter leur monde natal par le passé.

Histoire et culture

Dans la plupart des cas, l'histoire de ces peuples a été occultée par les Goa'uld qui les ont soumis à leur joug. Les Seigneurs du Système interdisent généralement tout moyen permettant de transmettre le savoir comme l'écriture et la lecture, restreignant d'autant l'épanouissement culturel. Ce n'est donc qu'après le départ des dieux que ces peuples ont pu débiter une histoire leur étant propre.

Les Abydosiens

La culture abydosienne se rapproche de celle de l'ancienne Egypte, et bien des préceptes de cette époque ont survécu jusqu'à nos jours. Les dialectes et les écrits abydosiens – cachés du regard des Goa'uld à travers les années – trahissent leur ascendance égyptienne. Les deux cultures sont restées très proches en raison de la détermination de Ra de laisser stagner ses esclaves abydosiens. L'obscurantisme forcé par le Goa'uld a freiné l'évolution culturelle de ce peuple jusqu'à sa mort. De ce fait, la vie menée par les Abydosiens ne doit pas

s'éloigner beaucoup de celle de nos ancêtres égyptiens il y a dix mille ans. Jeter un œil sur la culture abydosienne, pour un anthropologiste, peut être comparé à se regarder soi-même dans un miroir temporel.

La domination de Ra sur le peuple d'Abydos a pris fin lorsque les Tauri ont déterré leur porte des étoiles et se sont rendus sur place, rencontrant leurs anciens frères pour la première fois. Les Terriens ont alors attaqué et vaincu Ra, libérant les Abydosiens du joug de leur faux dieu. Depuis lors, Abydos a attiré l'attention d'autres Seigneurs du Système comme Apophis, Heru-ur et Anubis. Tous ont lorgné vers cette planète et ses sous-sols riches en minerais. Les Abydosiens s'en sont toujours défiés, refusant de retomber sous la coupe des Goa'uld.

Récemment, les Abydosiens et leur monde ont été ravagés par les forces d'Anubis, ses armes destructrices dévastant la planète et les mines de naquadah, rendant le monde inhabitable et détruisant la porte des étoiles. De cette destruction naquit toutefois quelque chose de positif : les Abydosiens connurent l'Ascension et prirent leur place parmi les Anciens. Et il reste possible que quelques-uns aient survécu, se cachant dans les ruines de ce monde ou l'ayant quitté avant la destruction de la porte des étoiles.

Les Cimmériens

Les Cimmériens sont originaires du royaume de Midgard et furent transportés sur leur nouveau monde par les Asgard qui craignaient que les Goa'uld ne détruisent la Terre. Durant ce processus, les Asgard se firent passer pour des dieux bienveillants et aménagèrent la nouvelle planète en fonction des besoins de leurs protégés, installant les systèmes d'aqueducs qui acheminent l'eau fraîche des montagnes



vers les villages cimmériens ou les moyens de défense contre les Goa'uld.

Les Goa'uld ont découvert cette planète, mais n'ont pu contourner facilement les défenses des Asgard. Chaque Goa'uld qui passe la porte est capturé et éloigné, ne pouvant commettre le moindre forfait. Dans la plupart des cas, les hôtes sont retrouvés dans la montagne, libérés de leur symbiote. Ils sont alors accueillis au sein d'une communauté cimmérienne. Le nom que les Cimmériens donnent aux Goa'uld est « ettins », les fameux géants à deux têtes de la mythologie scandinave, une tête pour l'hôte et une pour le parasite.

La technologie des Cimmériens est simple et ils maîtrisent à peine la fonte des métaux et quelques outils rudimentaires. La plupart des bâtiments sont faits de pierre et de bois et certaines grottes sont aménagées pour les hivers les plus rudes. Récemment, les Cimmériens ont développé leurs techniques agricoles, utilisant des charrues de métal et des chevaux pour labourer les champs.

Après la visite des Tauri, les Cimmériens sont redevenus vulnérables aux attaques des Goa'uld. Les Asgard furent finalement contraints d'intervenir, révélant leur véritable statut à leurs protégés. La menace vaincue, les Cimmériens ont poursuivi leur évolution sous l'œil bienveillant des Asgard, avec l'aide périodique de la Tauri.

Les Kelowniens

L'aspect le plus intéressant et le plus signifiant de la planète Kelowna est la présence massive de naquadria, un élément instable associé à la source d'énergie du naquadah – beaucoup plus instable. Les Kelowniens, désireux de trouver une arme les aidant dans leur guerre intercontinentale, ont été aveugles au danger représenté par le

naquadria. Pas seulement en raison de la difficulté de contrôler une telle puissance, mais parce que des signes dans l'histoire de Kelowna semblent indiquer que les Goa'uld qui contrôlaient la planète se détruiraient eux-mêmes en usant de ce minerai. Si les Kelowniens continuent leur lutte fratricide à ce rythme, ils pourraient bien détruire toute trace de civilisation sur leur planète.

Pire encore, les Goa'uld pourraient très bien revenir pour réclamer leur droit sur cette planète. La science locale n'a pas évolué au-delà des premiers vols aériens, la technologie des missiles est encore loin, tout comme la scission de l'atome ou le vol spatial. Cela fait des Kelowniens des proies faciles pour les Goa'uld qui souhaiteraient s'approprier les mines locales de naquadria.

La porte des étoiles sur Kelowna est un secret jalousement gardé, la population n'en ayant jamais entendu parler, tout comme elle n'a aucun soupçon de la présence antérieure de Goa'uld ou de l'importance du naquadria. Si cela devait être su, les autres gouvernements se lanceraient sans doute dans une attaque visant à se rendre maîtres de ces richesses. Mais au contraire, il est possible que la connaissance publique d'une porte vers d'autres monde mette un terme au conflit qui ravage ce monde. Les relations diplomatiques entre les Terriens et les Kelowniens ayant échoué, tout contact a été rompu avec cette planète et ses habitants. Le climat politique actuel est inconnu, mais le SGC espère que les belligérants réussiront à trouver un terrain d'entente.

Les Tollans

L'histoire des Tollans est marquée par de grandes découvertes scientifiques et technologiques. La société tollane n'a plus connu de guerre majeure ayant pu ralentir son évolution en tant qu'espèce. Ils ont



rapidement appris la valeur du travail en commun, arrivant à une situation presque utopique, où le crime a été vaincu. Cela leur a permis de se consacrer pleinement à l'amélioration permanente de leur statut. Une ère d'introspection, d'art et de travail sur soi a mené la société tollane vers les sommets.

Un monde voisin, celui des Satirans, a évolué de telle façon que les Tollans jugèrent le moment venu de prendre contact avec lui, offrant leur assistance et leur guidance. Bien qu'ils étaient alors jugés comme primitifs par les Tollans, les Satirans jouissaient d'un niveau technologique comparable à celui des Terriens du XXe siècle et ils souffraient de problèmes de pollution et de sources énergétiques. Les Tollans leur montrèrent alors comment créer leur propre source d'énergie illimitée pour mettre un terme à leurs ennuis. Mais les Satirans usèrent de cette découverte pour se faire la guerre et détruisirent leur monde en une seule journée. Cette explosion altéra l'orbite de la planète des Tollans, provoquant de désastreux changements climatiques et géologiques. Des tremblements de terre survinrent, des éruptions volcaniques déchirèrent la surface du monde et des tempêtes de la taille d'un continent ravagèrent la civilisation tollane. Les Tollans se mirent alors à rechercher de nouveaux mondes au-delà de la porte des étoiles. C'est à ce moment-là que les Terriens établirent le premier contact avec quelques survivants et leur offrirent l'asile sur Terre. Les Tollans furent bien reçus, mais ils refusèrent de collaborer lorsque des questions furent posées sur leur équipement technologique. Le SGC leur proposa différents mondes pour qu'ils puissent s'y établir et ils acceptèrent d'entrer en contact avec les seuls Nox, dont la technologie leur semblait aussi avancée que la leur. Les Nox aidèrent ensuite les

Tollans à s'établir sur leur nouvelle planète, Tollana.

La société tollane est pacifique et harmonieuse, basée sur la compréhension mutuelle. Les Tollans se respectent les uns les autres et vivent pour rendre service aux autres Tollans, percevant la société comme un tout. Être appelé à entrer dans le gouvernement tollan est considéré comme un honneur. Malgré leur technologie et leur désir de vivre en paix, les Tollans rechignent toujours à interférer dans les affaires d'autrui. Bien qu'ils ne portent pas les Goa'uld dans leurs cœurs, ils refusent d'aider à les combattre. Leur triste expérience avec les Satirans a influencé leurs relations au point de les plonger dans une certaine forme d'isolationnisme.

Récemment, les Tollans, trop confiants dans leur avantage technologique, ont été attaqués par les Goa'uld qui ont trouvé le moyen de détruire les batteries de canons ioniques qui défendent Tollana. Les Goa'uld ont détruit ce monde et sa porte des étoiles, laissant les survivants dans le désarroi. Nul ne sait combien ont pu s'échapper avant l'attaque.

LES REOL

L'une des espèces les plus étranges de la galaxie. Le passé des Reol est mystérieux, mais ce qu'on en sait n'en dit pas très long sur leurs origines, leurs capacités et leurs motivations. Pour l'instant, les coordonnées de leur monde d'origine sont inconnues, mais une alliance avec eux n'est pas à exclure si on peut les rencontrer dans des circonstances favorables.

Description

Sous leur forme naturelle, les Reol ont une peau argentée et sont humanoïdes. Leur



taille dépasse les deux mètres. Leur corps est plus mince que celui des humains, plus osseux aussi. Des excroissances ressemblant à des tentacules fins et visiblement animés d'une vie propre pendent de leur crâne et semblent leur tenir lieu de cheveux. Leur visage est squelettique et leurs yeux renfoncés sont noirs.



Les Reol sont des changeurs de forme, capables de sécréter un produit chimique proche de l'acétylcholine qui agit sur les capacités cérébrales de la plupart des espèces servant à la reconnaissance visuelle et à la mémoire. En gros, ce produit fonctionne comme un implant mémoriel, créant un faux souvenir à la discrétion du Reol. L'esprit de l'individu qui en est victime contribuera à masquer ses sens pour coller à ce souvenir précis, pouvant ainsi altérer l'apparence du Reol sous une parfaite couverture. L'effet peut être interrompu par le Reol lui-même à travers un contact physique et un léger effort de concentration.

Il est presque impossible de discerner la supercherie à moins de réaliser un scanner dans les heures qui suivent l'intoxication. Après ce délai, le produit devient indétectable et le souvenir s'implante de plus en plus profondément dans l'esprit de la victime. Se trouver confronté à des preuves de la supercherie peut toutefois laisser entrevoir certaines choses, mais ce sera alors comme si la victime continuait d'avoir accès aux souvenirs de quelqu'un

d'autre. Les effets peuvent se dissiper à force d'efforts avec le temps. Cette capacité fait des Reols des espions naturels et représenteraient un réel danger pour le SGC s'ils venaient à être considérés comme des ennemis potentiels. Cependant, leur histoire semble prouver qu'il est improbable qu'ils agissent à l'encontre des intérêts de l'humanité.

Nature

La plupart des espèces regardent les Reol avec méfiance et en règle générale, ceux-ci le leur rendent bien. Leur nature n'est pas agressive et ne les pousse pas à collectionner les armes ni les gadgets technologiques. Physiquement, ils ne sont pas très combattifs et ne possèdent pas la science nécessaire à la fabrication d'armes à distance ou à énergie. Bien qu'ils guérissent plus vite que les humains – un os brisé se recompose en quelques heures plutôt qu'en quelques semaines – leur musculature est moins développée et leurs sens ne sont ni pires, ni meilleurs que ceux des Terriens. Si l'on excepte leur capacité à se fondre dans la foule, ils ne bénéficient d'aucun avantage tangible.

Monde natal

Le monde natal des Reol propose une grande diversité d'environnements et des espèces assez populeuses qui supportent le style de vie cueilleur et de chasseur des Reol. Leur capacité à émettre leur produit chimique mémoriel était initialement un système de défense pour se protéger d'un écosystème agressif, leur permettant de tromper les sens de leurs prédateurs. D'autres animaux de cette planète possèdent des capacités similaires, bien que moins développées. Les Reol ont survécu à au moins deux ères glacières qui ont eu



raison d'autres espèces ou de plus grands prédateurs.

Malheureusement, la porte des étoiles du monde des Reol se trouve dans le réseau contrôlé par les Goa'uld et les Seigneurs du Système ont eu vent des capacités spéciales de cette race. Ils envahirent alors la planète et les chassèrent jusqu'à la quasi-extinction. Les Reol furent contraints de quitter ce monde pour assurer leur survie.

Pour le moment, ils cherchent à établir une nouvelle colonie sur une planète sans nom quelque part dans un coin isolé de la galaxie. Une fois que les survivants de leur monde natal auront tous rejoint cette planète, ils comptent enterrer la porte des étoiles pour éviter d'être suivis par les Goa'uld. Pendant ce temps, les Reol évitent tout contact avec les étrangers et tentent de s'acclimater à ce nouveau monde.

Histoire

La première apparition des Reol dans l'histoire date de l'arrivée sur leur planète de visiteurs indéterminés – peut-être des Goa'uld – en mission de commerce ou d'exploration. A cette époque, les Reol étaient organisés en petites tribus isolées, sans animaux domestiques, sans chariots ni canoës. Parfois, des individus se lançaient dans une « quête » vers une tribu éloignée ou un criminel était banni (souvent pour avoir violé les tabous de la chasse ou les lois de la famille). Les tribus qui vivaient à courte distance de la porte des étoiles savaient que l'objet n'était pas naturel, mais ne possédant aucune connaissance quant à son utilité, ils la reléguèrent au rang de mystère et de mythe.

Lorsque les premiers aliens passèrent la porte des étoiles, cela prit un certain temps aux Reol pour comprendre ce qui venait de

se passer. La mission qui venait de débarquer était surtout intéressée par les richesses naturelles de l'endroit, mais après avoir observé les capacités spéciales de certains animaux de la planète, ils se dirent qu'il y avait peut-être autre chose à exploiter sur place. D'autres visiteurs vinrent pour étudier les formes de vie locales et c'est alors que les Reol réalisèrent la présence de ces nouveaux venus.



Au lieu de s'opposer ouvertement aux aliens, ils usèrent de leur tactique habituelle, à savoir l'observation, la surveillance et finalement l'infiltration. Ils apprirent alors que leur capacité à influencer les sens était très recherchée, comme l'était celle des animaux locaux. Ils prirent alors peur et firent passer le mot aux tribus plus éloignées. L'information circula lentement, mais après un an, tous les Reol savaient qu'il y avait de nouveaux venus sur la planète et qu'ils n'étaient pas amicaux. Les tribus évitèrent tout contact avec les visiteurs et prirent des mesures pour saboter les études de ces derniers sur la faune locale.

Leur approche suivante fut celle de l'intimidation, infiltrant les campements ennemis, commettant des actes de sabotage et rendant le séjour sur leur planète aussi désagréable que possible. Aussi curieux que cela puisse paraître, cette tactique se révéla payante malgré le manque d'organisation et de centralisation des initiatives. Leurs capacités d'infiltration et le fait que les



visiteurs préféraient les étudier plutôt que les tuer les aidèrent beaucoup. Près de dix ans plus tard, les Goa'uld apprirent leur existence et cela coïncida avec la fin de leur règne sur cette planète.

Invasion

Ra en personne commanda l'invasion du monde des Reol, espérant ainsi garder secrets ses plans quant aux capacités de cette espèce. La première vague était peu nombreuse et préféra la porte des étoiles à un déploiement spatial. Près d'un millier de Jaffa furent envoyés pour capturer et soumettre les indigènes. Les Reol les observèrent dès qu'ils posèrent le pied sur le socle de la porte, suivant leur progression, mémorisant leurs activités et infiltrant leurs rangs. Ces informations furent transmises aux autres tribus en quelques jours. Il semblait évident que les intentions des Jaffa étaient hostiles et que leur départ était plus que souhaitable.

En une semaine, les indigènes lancèrent de petites attaques comprenant le sabotage des stocks de denrées périssables, le détournement des cours d'eau, des éboulements et autres coups portés à distance en plus des infiltrations naturelles chez eux. Cette première invasion fut un échec malgré l'armement et l'entraînement supérieurs des Jaffa. Ils retournèrent auprès de Ra les mains vides et avec seulement un tiers de leurs troupes.

A ce moment-là, les Reol avaient assimilé assez de connaissances sur la porte des étoiles pour comprendre qu'il s'agissait de leur meilleure chance de survie. Toutefois, aucune évacuation immédiate ne fut planifiée, parce qu'ils ne connaissaient pas encore tout des Goa'uld. Les chefs de tribu commandèrent une Concordance (une réunion), un événement très rare dans l'histoire des Reol. Ils partagèrent alors leurs

connaissances du fonctionnement de la porte des étoiles ainsi que des tactiques de guérilla couronnées de succès. Ils débattirent du danger de nouvelles visites, quelle qu'en soit la provenance. Ils décidèrent qu'en cas de nouvelle invasion, ils se serviraient de la porte pour trouver un nouveau monde où ils pourraient reprendre le cours de leur existence.

Malheureusement, les troupes de Ra revinrent renforcées par la présence de vaisseaux mères goa'uld. Les Jaffa débutèrent alors une campagne nettement plus offensive et la porte des étoiles fut gardée jour et nuit. Le plan de survie des Reol tombait à l'eau et il fallait trouver de nouvelles pistes.

La résistance

Les forces Jaffa commencèrent à attaquer les camps et les villages partout sur la planète, ne faisant de prisonniers que lorsque c'était possible. En quelques jours, une cinquième colonne reol s'organisa pour lutter contre l'envahisseur. Des Reol infiltrés emmenaient les indigènes capturés par la porte des étoiles vers d'autres destinations. D'autres espions œuvrèrent à la libération de leurs frères à bord des vaisseaux spatiaux. Les Reol qui restèrent au sol virent leurs tentatives couronnées de succès, mais ceux qui s'étaient embarqué à bord des vaisseaux furent détectés et plutôt que de se laisser capturer, ils se battirent jusqu'à la mort. Ceux qui étaient restés au sol purent s'échapper par la porte des étoiles, causant de gros dommages chez les Jaffa. Mais la population totale des Reol avait été réduite de moitié.

Ce scénario se reproduisit plusieurs fois au rythme de la chasse que leur donna Ra. Aussitôt que les Reol trouvaient un nouveau sanctuaire, les informateurs de Ra l'en avertissaient et le cycle recommençait. Dans



les années qui suivirent, le plan de Ra fut dévoilé aux autres Seigneurs du Système et la chasse fut plus rude encore, chaque Seigneur Goa'uld voulant s'approprier les pouvoirs des Reol. Pendant ce temps, de nombreux Reol furent capturés et étudiés, mais les Goa'uld ne purent faire la synthèse du produit chimique émis par cette espèce. Les Reol morts ne leurs servaient à rien et les vivants ne collaboraient pas. La plupart se suicidaient plutôt que de vivre en captivité, espérant protéger ainsi d'autres Reol des agresseurs.



L'espoir

Finalement, après trente ans de fuite depuis qu'ils ont quitté leur monde natal, les chefs de tribu décidèrent de se séparer et de limiter ainsi les chances des Goa'uld de les retrouver tous. Ils adoptèrent une tactique d'infiltration kamikaze et instaurèrent un réseau permettant aux Reol isolés d'être acheminés vers un monde sanctuaire. Des espions furent laissés en retrait pour brouiller les pistes et mener les Jaffa vers des mondes éloignés. Il semble que la plupart des survivants aient maintenant rejoint leur nouveau monde, mais quelques individus tentent encore de trouver le chemin vers ce sanctuaire, essayant d'éviter les Goa'uld et les autres espèces qui pourraient les mener entre les mains des Seigneurs du Système. Ces Reol ont appris à se cacher et à éviter les pièges de leurs ennemis depuis des années

et sont donc particulièrement difficiles à trouver.

Culture

La culture des Reol dépend fortement des individus et est basée sur la géographie de leur planète et sur leur style de vie nomade. Ils ont développé une certaine maîtrise du tissage, de la peinture, de la forge et de la sculpture en fonction des ressources naturelles à leur disposition, de la vie sauvage disponible et des possibilités offertes par le terrain. Le départ de leur planète d'origine a considérablement réduit cette empathie naturelle et a creusé un profond gouffre entre les Reol et leur environnement, mais certains ont su conserver leur attachement à certaines valeurs et techniques qu'ils perpétuent encore aujourd'hui. Les Reol se sont rapidement adaptés, apprenant à utiliser les armes des Jaffa, la technologie des Goa'uld ainsi que de nouvelles techniques agricoles et nourricières très différentes de celles pratiquées sur leur ancienne planète. Arrivés sur leur nouveau monde, ils mettent en pratique toutes ces techniques afin de tirer le meilleur parti de leur nouvel environnement. Mais les Reol n'ont jamais tourné le dos à leurs traditions de conteurs d'histoires et de chanteurs, conservant et transmettant une grosse part de leur héritage de cette manière. Les cultures nomades basent souvent la transmission de leur savoir sur la narration. C'est ainsi que procédaient les Reol lors de l'invasion. Lors de la première Concordance, certaines chansons furent écrites et enseignées, pour être chantées au cas où les Jaffa reviendraient. Ces chansons voyagèrent de tribu en tribu, enseignant les méfaits des Jaffa et les actes de bravoure des Reol en réponse. C'est en combinant les paroles de ces chansons avec un code que l'on pouvait trouver les coordonnées du monde où les



Reol comptaient se réfugier si tout tournait mal. Lors de la deuxième invasion de Ra, de nouvelles chansons furent écrites, contenant toujours les coordonnées du prochain sanctuaire, mais dans les notes de musique, cette fois, plus dans les paroles. Ce code, connu des seuls Reol et toujours obscur pour les Goa'uld, permet non seulement de véhiculer une information jusque dans les prisons où ils sont retenus, mais aussi de le faire au nez et à la barbe des Seigneurs du Système.

La musique des Reol compte 14 notes dont certaines sont si hautes qu'elles sont à peine perceptibles par les oreilles des Humains ou même des Jaffa. Les habitudes musicales d'une espèce ne sont généralement pas des choses dont s'encombrent les Jaffa et les Goa'uld, et c'est ainsi qu'ils ne réalisent toujours pas de quoi il en retourne.

La religion des Reol est essentiellement totémique et ils vénèrent les esprits des animaux, des pierres, des arbres et des rivières ainsi que ceux de leurs ancêtres. La tactique habituelle des Goa'uld de se faire passer pour des dieux n'a donc que peu de prise sur une telle espèce. Au contraire, elle a tendance à fâcher les Reol. Ceux-ci ont donc ajouté une dimension de haine à leurs croyances, intégrant la vengeance dans les actes religieux. Cependant, auprès de certains Reol, les Goa'uld sont clairement appelés des « démons » et de rudes malédictions sont proférées à leur rencontre. Les Reol détestent par-dessus tout les promesses non tenues et leur loyauté les uns envers les autres est leur plus grande vertu. Tous les étrangers sont considérés comme une menace jusqu'à ce que le contraire soit avéré.

Les plus hautes autorités des Reol sont toujours leurs anciens et leurs shamans, car ce sont eux qui écrivent les chansons et les

sauvent de l'oubli. Les anciens protègent les leurs avec une dévotion fanatique, cherchant tous les moyens efficaces de nuire aux Goa'uld. Il n'est d'ailleurs pas sûr que les actes de sabotage commis par les Reol à l'encontre de leurs ennemis cesseront une fois que tous les survivants seront en sécurité. Avant l'exode forcé des Reol, il était rare qu'un chef ait autorité sur plus de cinq ou six congénères. Désormais, en raison de la réduction de leur nombre, les anciens ont autorité sur n'importe quel Reol. Bien que leur but ultime soit le même, les anciens n'agissent pas toujours d'un commun accord et s'opposent bien souvent sur la façon d'agir à court terme. Les Reol tiennent cependant leurs anciens en haute estime et les anciens feront tout pour ne jamais afficher leurs désaccords en public. Ayant leur mot à dire sur les matières spirituelles, légales et autres, les anciens constituent les meilleurs ambassadeurs de leur peuple.

En second lieu viennent les shamans. Ils font d'excellents infiltrateurs en première ligne contre les Goa'uld. La plupart se portèrent volontaires après avoir perdu leur famille ou un être cher sous les coups des Goa'uld, et sont loyaux en premier lieu envers leur peuple, et en second lieu envers les anciens ou les autres shamans. Ils ne sont pas à proprement parler des guerriers ou des assassins, mais ils ont les capacités nécessaires pour revendiquer chacun de ces titres si le besoin s'en fait sentir. Comme saboteurs, par exemple, ils n'ont pas leur égal. Le respect que leur témoignent les autres Reol est sans limite.

En raison de leur statut de fugitifs permanents, les Reol peuvent commettre de nombreux actes qui peuvent passer pour des crimes à l'aune de leur religion. Ils pratiquent le vol, la duperie, le mensonge et ont un talent rare pour semer le trouble là où ils passent. Mais ils conservent leur sens



moral et vénèrent l'intégrité et le bien commun.

Vie de famille

La vie de famille des Reol est sans cesse réorganisée en fonction des décès et des retrouvailles, aussi fréquents les uns que les autres ces derniers temps. La structure traditionnelle de la famille était patriarcale, bien que peu de différences existaient entre mâles et femelles. Les shamans pouvaient être des deux sexes. Le fait d'établir la lignée en fonction des mâles était juste une question de simplicité : les mâles étant moins nombreux que les femelles (deux mâles pour trois femelles en moyenne). Peu de Reol se marient pour la vie, mais la séparation entre deux anciens amants se passe généralement bien. Les liens familiaux ne durent en gros que le temps de donner naissance à un enfant et de parfaire son éducation.

Désormais, de nouvelles familles et de nouvelles tribus se forment en fonction des arrivées sur leur nouvelle planète. Les plus vieux cherchent à transmettre leur savoir et leur affection alors que les plus jeunes se mettent en quête de « grands-parents » protecteurs. Les enfants sont éduqués par qui souhaite les adopter. Sur ce nouveau monde, de nouvelles compétences pourront prendre une autre dimension, comme la faculté d'utiliser les nouvelles technologies rapportées des nombreux voyages des Reol. Pour l'heure, la famille est déterminée par les circonstances et plus par les liens du sang.

La science et les arts

En tant que chasseurs-cueilleurs omnivores, les Reol ont appris à trouver de la nourriture dans les plus mauvaises conditions. Ils préfèrent une nourriture fortement épicée, réparties en petits plats proposés tout au

long de la journée. Leurs besoins en protéines ne sont pas aussi importants que ceux des humains ou des Jaffa, mais ils n'ont aucun régime particulier qui puisse les démasquer lorsqu'ils prennent l'apparence de quelqu'un.

La tradition musicale des Reol a déjà sauvé ce peuple plus d'une fois, et ils continuent de l'adapter aux circonstances. La plupart apprennent à intégrer des éléments de leur musique dans d'autres cultures, ne la pratiquant « pure » qu'entre eux. Ils possèdent de nombreux « cycles » de chansons, évoquant « la Première Rencontre », « la Première Invasion », « le Retour de Ra », « l'Envol » ou encore « le Voyage vers la Nouvelle Colonie », que chaque Reol connaît et peut chanter.

Les Reol préfèrent les vêtements amples et légers lorsqu'ils sont entre eux. Des fourrures et des plumes sont parfois affichées comme autant de trophées, mais seulement lors des grandes occasions. Toutefois, lorsqu'ils chassent ou lorsqu'ils opèrent une infiltration, ils se déplaceront le plus souvent nus, aussi bien par tradition que pour des raisons pratiques. Aucun élément étranger ne doit interférer dans leurs gestes précis. Ils ne possèdent aucun langage écrit, même s'ils utilisent certains symboles rituels plutôt pictographiques lors de leurs cérémonies. La plupart des Reol connaissent la langue des Goa'uld ainsi que celles des espèces rencontrées en voyage.

Au final

Ce que comptent faire les Reol une fois qu'ils auront tous rejoint leur nouvelle colonie reste un mystère. Ils souffrent encore d'un grand retard technologique par rapport aux Goa'uld mais ont prouvé qu'ils pouvaient se montrer très flexibles et accumulent des connaissances à un rythme effréné.



Heureusement, la seule rencontre du SGC avec cette espèce fut plutôt positive et on peut espérer qu'un jour, une alliance soit signée avec la Tauri.

LES GOA'ULD



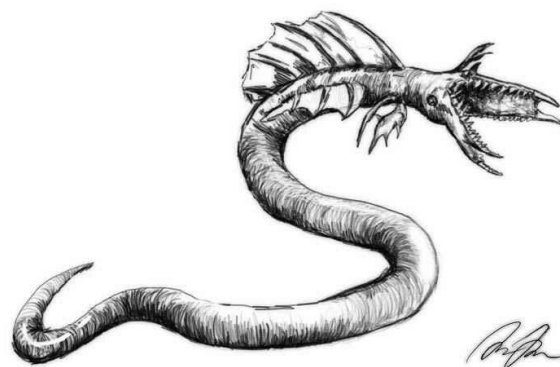
Espèce ancienne et fascinante, les Goa'uld sont aussi l'un des plus grands fléaux de la galaxie jamais découverts. Depuis des millénaires, ils voyagent à travers la galaxie et se répandent comme une peste. Ils ne semblent perdre de leur superbe que depuis peu. Leur nature parasitaire et leur soif de domination et de conquête en font les ennemis de toutes les espèces libres, partout. Seuls leur égoïsme et les tensions constantes entre leurs clans les ont empêchés jusque-là de devenir les véritables maîtres de la galaxie.

Ce chapitre sera entièrement consacré aux Goa'uld, depuis leurs origines jusqu'à leurs motivations, leur culture, leur histoire et leur organisation, leur technologie ainsi que leurs dispositions actuelles.

Biologie

Les terribles Goa'uld sont une race reptilienne de parasites et sont particulièrement vulnérables sous leur forme naturelle. Un symbiote mesure entre quarante et septante centimètres de long et

la couleur de sa peau varie du brun au vert, en fonction de sa maturité. Cette créature ophidienne peut facilement être reconnue grâce à ses deux petits appendices en forme d'ailes de chaque côté de sa tête, qui permettent en fait au symbiote de nager ou de ramper sur de courtes distances. La tête comprend une gueule à charnières ainsi que deux petits yeux situés juste devant les ailettes.



Les symbiotes goa'uld sont presque sans défenses contre les prédateurs et survivent en se nourrissant de nutriments à travers une fine membrane sur la couche épidermique. Ils se plongent dans de petites étendues d'eau afin de se camoufler et de se protéger des agresseurs. Ils se déplacent par reptation, plus ou moins comme des serpents, mais s'aident aussi de leurs petites ailes pour accroître leur vitesse. Ces ailes peuvent également leur permettre de planer sur de très courtes distances dans les airs, même s'ils s'élancent depuis le fond d'un point d'eau. Sur terre, un symbiote est presque incapable de se protéger de ses ennemis : son mouvement est plutôt réduit et il ne bénéficie d'aucun mécanisme de défense. Sa peau fine ne lui procure aucune protection contre les éléments et ils ne peuvent ni manger ni digérer des protéines solides. Les Goa'uld supportent également assez mal les conditions atmosphériques changeantes, et particulièrement les températures froides.

Les symbiotes ont le sang bleu et ont développé une structure squelettique proche de celle des reptiles terriens. Ils sont asexués. Seule une reine peut donner naissance à de nouvelles larves. Cette nature si spéciale peut sans doute expliquer la place qu'ils occupent actuellement dans la galaxie.

Les hôtes

Tous ces défauts ont cependant une explication : la faculté qu'ont les Goa'uld de s'implanter dans une créature dont ils peuvent prendre le contrôle. Le parasite entre par la bouche ou par la nuque, creusant à travers les fins tissus organiques et s'établissant autour du cortex cérébral. C'est là qu'il intercepte et contrôle le flux bioélectrique du cerveau et du système nerveux, lui permettant de contrôler son hôte. Ce procédé est appelé « l'union », mais tient plus de la domination.

Cette capacité fait clairement office de système de défense pour les Goa'uld et semble d'ailleurs la seule façon de prolonger la vie du symbiote au-delà d'une durée éphémère. Une fois qu'il possède son hôte, le Goa'uld contrôle toutes ses fonctions motrices ainsi que ses souvenirs, tout en lui procurant des capacités de régénération et de guérison exceptionnelles, le rendant quasiment immunisé à la plupart des maladies et des toxines. Malheureusement pour elle, la pauvre créature ainsi possédée est incapable de reprendre le contrôle sans l'assentiment du Goa'uld, chose qui ne se produit pour ainsi dire jamais. L'hôte observe ses propres actes comme un spectateur innocent, incapable d'influer en aucune manière. Il se souvient de tout ce que le symbiote fait ou ressent. La possession d'un hôte est souvent révélée par une étrange lueur dans les globes oculaires de la victime ainsi que par une curieuse résonance dans les cordes vocales. Un

symbiote expérimenté peut supprimer ces effets avec un peu de concentration. Le contrôle exercé par le Goa'uld sur son hôte est tel qu'il peut lui infliger une douleur sourde ou même le tuer, même si une telle situation mettrait le symbiote en danger lui aussi.

Pour que l'union soit parfaitement accomplie, le symbiote doit être arrivé à maturité, ayant grandi et s'étant renforcé au fil des ans. Cependant, les conditions de vie des symbiotes à l'extérieur d'un hôte étant ce qu'elles sont, il est difficile pour eux de rester suffisamment longtemps à l'extérieur pour acquérir assez de maturité. Une larve immature tentant de prendre possession d'un hôte échouera une fois sur deux, entraînant alors la mort des deux êtres.

Les hôtes ne sont pas nécessairement humains, même s'il semble que nous soyons les cibles privilégiées des Goa'uld. Des symbiotes ont déjà réussi à posséder un grand nombre d'espèces, même animales, bien qu'elles n'aient pas la même palette de compétences que les espèces plus intelligentes. Ils ne peuvent par contre posséder que des êtres à sang chaud au système nerveux suffisamment développé.

La plupart des Goa'uld préfèrent entrer dans leur hôte par la nuque, pour ne pas conserver le souvenir du visage horrifié de la victime lors d'une attaque faciale. En tant qu'espèce asexuée, les Goa'uld n'ont pour ainsi dire aucune préférence quant au sexe de leur hôte : le symbiote intègre toutefois le genre de sa victime dans sa propre personnalité, même s'il a connu des hôtes de sexes différents lors de ses dernières unions. Les reines constituent la seule exception à cette règle, ne possédant que des hôtes femelles. Une reine qui s'unirait à un hôte mâle perdrait ses facultés reproductrices pour des raisons évidentes.



La maturité

La maturation d'une larve goa'uld vers un symbiote pleinement fonctionnel prend près de huit années de soins réguliers et de sustentation. A la fin de cette période, le symbiote atteint sa maturité et doit trouver un hôte ou mourir, car il devient incapable de se nourrir seul. Dans la société goa'uld actuelle, les larves grandissent dans la poche protectrice des Jaffa (une espèce humaine génétiquement modifiée par les Goa'uld à cette fin). Les Jaffa portent les jeunes symbiotes en eux, anéantissant leur propre système immunitaire au profit des facultés curatives des symbiotes. Une fois que la larve est extraite, le Jaffa doit en accueillir une nouvelle ou, privé de tout système immunitaire, périr. Dans certains cas, si aucun hôte acceptable n'est trouvé, la larve peut être forcée de s'unir à son Jaffa, ce que les Goa'uld détestent étant donné le statut des Jaffa au sein de leur empire.

Séparation

Il est possible d'enlever un symbiote de son hôte, mais un tel procédé est extrêmement dangereux. La proximité du parasite avec le cortex cérébral rend toute séparation impossible sans une technique médicale suffisamment avancée. Dans la plupart des cas, toute tentative de séparer le symbiote de sa victime est vouée à l'échec et à la mort des deux êtres.

Un symbiote peut choisir de délibérément quitter un hôte, mais les Goa'uld s'y refusent sauf s'ils n'ont pas d'autre choix, lorsque leur hôte meurt et qu'ils ne peuvent plus le soigner. Dans de tels cas, le symbiote se détache et se déconnecte du système nerveux de son hôte et sort, se mettant immédiatement à la recherche d'un nouvel hôte. Le procédé comprend ses propres

risques pour le Goa'uld, surtout s'il n'est pas pleinement mature. Dans tous les cas, qu'il soit enlevé ou qu'il meure, le Goa'uld laisse dans son hôte une signature protéinique, le marquant comme un ancien hôte. Un peu de naquadah se répand dans le sang de l'hôte, lui permettant de sentir la présence d'autres Goa'uld dans un certain périmètre.



Reproduction

On le sait déjà, les larves de Goa'uld sont asexuées et proviennent d'une reine. Celle-ci a la faculté de fertiliser ses propres œufs et de donner naissance à un nombre déterminé de larves. Une larve sur dix mille, approximativement, a le potentiel pour devenir une reine si elle survit au processus de maturation. Les reines peuvent donner naissance aux larves sous leur forme reptilienne ou depuis le corps d'un hôte féminin, ce qui permet d'assurer la compatibilité de l'union avec de futurs hôtes de cette même espèce. Sous leur forme larvaire, les reines se créent une poche ventrale faite du mucus où elles pondent leurs œufs qui éclosent entre un et trois mois plus tard. Une reine dans un hôte peut habituellement modifier le système de reproduction de celui-ci afin de mettre bas, généralement à un rythme plus élevé. Par exemple, dans un hôte humain, une reine peut donner naissance à un nombre de larves oscillant entre huit et dix pendant une période de vingt-quatre heures, mais de telles larves sont exceptionnellement



fragiles. La reine doit posséder un hôte femelle (ou un hôte en tout cas capable de donner la vie) pour procréer.

Une reine peut dupliquer le code génétique de son hôte – le code de la vie – afin de créer des larves qui soient préparées à une union avec des hôtes de la même espèce. Cela réduit considérablement les risques de rejet ou de décès lors de la symbiose. Le contrôle qu'exerce une reine sur le code génétique de sa progéniture est impressionnant, pouvant aller jusqu'à réécrire partiellement ce code afin d'en modifier les traits, les souvenirs et même la personnalité de ses larves. Les Goa'uld possèdent une mémoire génétique – chaque Goa'uld vient au monde avec la connaissance de ses ancêtres, savoir qui transite par la reine. Cet avantage est contrebalancé par la fragilité de leur enveloppe naturelle et par la difficulté qu'ils ont à se préserver de la mort hors d'un hôte. Actuellement, le taux de croissance de la population des Goa'uld est proche de zéro.

Monde natal

Les Goa'uld sont une race ancienne et leurs origines se sont perdues dans le brouillard des temps. Ce n'est que récemment que l'on a découvert un monde qui pourrait bien être celui des origines de cette espèce. P3X-888 est un monde tempéré d'où les premiers Goa'uld sont originaires et ont évolué pendant plusieurs millions d'années. Ces spécimens n'avaient alors aucun langage, aucune culture, aucune technologie – ils n'étaient que des parasites au sens premier du terme. La plupart vivaient et mouraient dans les eaux de P3X-888 sans jamais réussir à se trouver un hôte ou à comprendre qu'ils le pouvaient.

A un certain moment, les symbiotes commencèrent à attaquer leurs proies pour en prendre possession, se découvrant le

potentiel de contrôler des hôtes. La plupart de ces premières tentatives se soldèrent par des échecs ou menaient les hôtes à des attitudes autodestructrices, mais un fil du temps, les Goa'uld commencèrent à maîtriser cette faculté. Les premiers hôtes de l'espèce furent sans doute les Unas, un peuple primitif de bipèdes vivant au sein d'une société tribale située sur la même planète.

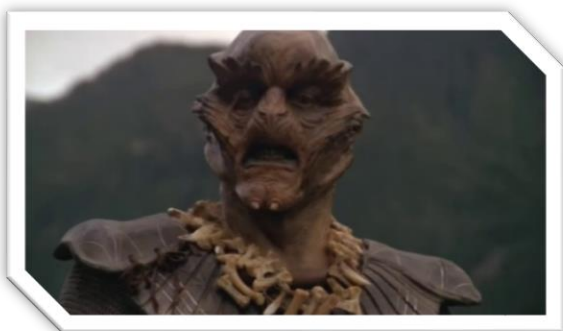
Bien que ce monde possède une porte des étoiles, il ne recèle aucune trace de construction ni aucune ruine ou technologie. Plus étonnant encore, on ne trouve aucune trace de naquadah dans les fossiles ou dans les strates rocheuses de la planète, ce qui semble indiquer que ce minerai n'aurait acquis son importance dans la culture et le métabolisme goa'uld qu'après le départ de ces derniers de P3X-888.

La porte des étoiles est la seule explication de l'expansion des Goa'uld à travers la galaxie. Les symbiotes ayant pris des Unas comme hôtes ont sans doute percé le secret de l'utilisation de ces artefacts. Ils utilisèrent la porte pour échapper à ce monde et pour en trouver un autre dont les habitants étaient technologiquement plus avancés. Une autre explication serait qu'une civilisation plus avancée – peut-être les Anciens eux-mêmes – se soit rendue sur P3X-888 et se soit exposée involontairement aux Goa'uld. Quoi qu'il en soit, l'espèce originelle vit probablement toujours sur place. Ces symbiotes ne semblent pas avoir développé de mémoire génétique, ne comprennent pas l'usage de la porte des étoiles ni grand-chose d'autre, d'ailleurs. Il s'agit d'un morceau du passé des Goa'uld n'ayant jamais évolué. Il est d'ailleurs plus que probable que les Goa'uld eux-mêmes n'aient conservé aucun souvenir de leurs origines sur P3X-888.



Les Unas

L'autre espèce notoire de cette planète est celle des Unas ou « les Premiers ». Il s'agit d'humanoïdes bipèdes plutôt larges ayant développé une société primitive, quelques outils et l'usage de vêtements ainsi qu'un langage rudimentaire. Les Unas n'en sont qu'au début de leur développement et ils auraient pu devenir l'espèce dominante sur leur planète s'il n'y avait eu les Goa'uld, qui se servirent d'eux comme hôtes pendant des millénaires. Ils furent peut-être d'ailleurs les premières créatures à se faire ainsi posséder par les symbiotes et cela explique leur relative stagnation culturelle.



Un Unas mesure près de deux mètres de haut et est recouvert d'écailles protectrices. Son squelette est fort et bien défini, protégeant tous ses points faibles. Il est aussi doté de griffes et de crocs pour assurer sa survie. Sa voix et sa vue portent loin. L'odorat des Unas est également très développé, leur permettant de traquer leurs proies sur de longues distances et leur système immunitaire est très développé, leur assurant une grande endurance. Les Unas se confectionnent des vêtements et utilisent des outils et des armes de pierre. Ils peuvent faire du feu, mais leur technologie se limite à peu près à cela. Leur société est tribale et dirigée par les mâles Alpha, qui dominent les autres représentants de chaque groupe. A son adolescence, un mâle doit prouver sa valeur en accomplissant une quête.

Les Unas qui servent d'hôtes sont de redoutables adversaires ; leur force et leur vitesse naturelles sont décuplées par l'union et leurs capacités de récupération sont également accrues. Les autres Unas se rendent compte du danger représenté par les Goa'uld et évitent autant que possible les symbiotes, les détruisant s'ils le peuvent.

Les symbiotes sur P3X-888 sont primitifs et agressifs, et il n'existe aucune relation symbiotique entre les deux espèces. Pour se protéger des Goa'uld, les Unas ont aménagé un réseau de cavernes, n'en sortant que pour se procurer de la nourriture et pour les besoins de leur quête. Cela ne les a pas protégés d'un autre danger. Des esclavagistes d'un autre monde, venus par la porte des étoiles, ont fait des ravages sur cette planète. Ces esclavagistes semblent avoir été par le passé les esclaves de Goa'uld ayant pris des Unas pour hôtes et avoir trouvé les coordonnées de la planète d'origine de ces deux espèces après avoir renversé leurs maîtres. On sait peu de choses sur cette espèce.

Histoire et culture

La majeure partie de ce que nous savons des Goa'uld et de leur histoire, nous le tenons de la mythologie terrestre. D'anciennes traditions qui semblaient sans fondement trouvent aujourd'hui leur écho à la lumière de l'existence des Goa'uld. Les premiers contacts entre cette espèce et la nôtre semblent remonter à près de dix mille ans. Ce que l'histoire ne nous a pas appris, nous le tenons des agissements des Goa'uld actuels, des informations fournies par les Asgard et d'autres espèces ou d'autres sources écrites découvertes grâce aux équipes SG.

Les premiers



Comme vous l'aurez appris dans le précédent chapitre, les Unas ont plus que probablement été les premiers hôtes des Goa'uld, leur permettant d'accéder à la porte des étoiles et ainsi de quitter leur monde natal. Ils se sont alors répandus sur d'autres planètes, possédant de nouveaux hôtes et acquérant de nouvelles connaissances, de nouvelles technologies. Ils maîtrisèrent alors le voyage spatial et d'autres sciences. Au fil des millénaires et sans tradition historique aucune, ils perdirent la trace de leurs origines ainsi qu'ils furent séparés de leur réserve d'hôtes Unas. Ils cherchèrent alors à travers la galaxie de nouvelles espèces pour servir leurs desseins.



Les Tauri

Les Goa'uld découvrirent la Terre et cette rencontre marqua un tournant décisif dans leurs rangs tout comme dans ceux de l'humanité. C'est Ra qui le premier trouva la Terre. C'était à ses yeux une planète riche en minerais et autres ressources naturelles, même si elle ne possédait pas la moindre trace de naquadah. Mais c'est sa population qui présentait le plus d'intérêt : une espèce primitive de bipède que les symbiotes pouvaient contrôler avec une étonnante facilité. Les Tauri (ou humains) étaient presque les hôtes parfaits pour les Goa'uld. Leur système nerveux était très évolué et leur corps capable de nombreuses choses. Bien que leur espérance de vie ne fût pas très étendue, la technologie Goa'uld pouvait

y remédier. Mais mieux encore, leurs corps étaient durants et facilement réparables et l'espèce pouvait se multiplier à un rythme satisfaisant. Ces avantages firent rapidement des Tauri les hôtes de prédilection des Goa'uld, une source presque inépuisable d'esclaves et de guerriers.

Ces peuples étaient primitifs, prenant les Goa'uld pour des dieux, et acceptant les symbiotes dans leur société comme des dons divins. Les Goa'uld exploitèrent facilement cette mascarade, si bien en vérité que cela devint leur modus operandi pour de futures invasions. En usant de leur technologie, les Goa'uld localisèrent la porte des étoiles terrestre et commencèrent à transporter les humains en d'autres endroits de la galaxie. Les Seigneurs du Système se réservaient les meilleurs spécimens, se déplaçant souvent en personne pour veiller à ce que leurs critères de sélection soient respectés. Les humains furent alors implantés sur plus d'une centaine de mondes, travaillant comme esclaves dans les mines de naquadah ou dans les chantiers spatiaux. Des générations passèrent et les humains exilés oublièrent tout de leurs origines terrestres. Des mythologies locales évoquaient toutefois un dieu créateur à l'origine de toute chose, les ayant transportés à travers les cieux. De rares groupes conservèrent le nom de leur monde d'origine, le murmurant dans la nuit, mais ils étaient peu nombreux.

Sur Terre, les populations devinrent moins complaisantes. Certains Tauri commencèrent à remettre en question la divinité des envahisseurs, défiant ceux qui s'étaient proclamés leurs maîtres. Ils virent finalement clair dans le jeu des Goa'uld, les voyant enfin pour ce qu'ils étaient : des parasites qui avaient plus besoin des humains que les humains d'eux. Une grande



révolte explosa. Renversant les Seigneurs du Système et les renvoyant dans l'espace. La porte des étoiles fut enterrée, s'assurant ainsi que les Goa'uld ne reviendraient pas par ce moyen pour crier vengeance. Mais à ce stade, l'espèce humaine avait déjà été implantée partout dans la galaxie et plusieurs planètes pouvaient dès lors remplacer la Terre. La perte de la Terre, bien que ce fut un grand affront pour Ra, ne fut pas une grande perte pour les Seigneurs du Système.

En leur temps, les Tauri reviendraient...

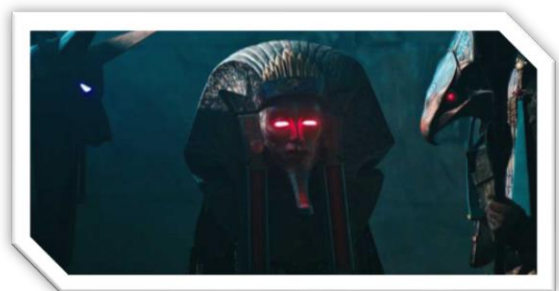
Les Jaffa

Dans le souci d'accroître leur pouvoir, les Goa'uld cherchèrent à améliorer leurs hôtes humains. L'un des processus retenus fut d'implanter une larve à peine née, permettant ainsi d'accroître la population des Goa'uld et diminuant les risques de mort prématurée des larves. Après plusieurs générations, les Goa'uld modifièrent leur code génétique plusieurs fois pour s'adapter aux humains, mais même alors, une union n'était pas nécessairement un succès. Le concept de se servir des humains comme incubateurs se fit jour et c'est ainsi que naquirent les Jaffa.

Similaires aux humains, les Jaffa en diffèrent par la création d'une poche symbiotique dans la région de l'abdomen. Cette poche n'existe que pour recevoir une larve goa'uld jusqu'à ce qu'elle atteigne sa maturité. Dans cette poche, le Goa'uld est alimenté et protégé des éléments. En échange de quoi il garantit au Jaffa une force accrue ainsi qu'une santé fortifiée, ce qui peut sembler équitable. Cependant, craignant que les sinistres événements terrestres se reproduisent, les Goa'uld ont œuvré pour s'assurer la dépendance des Jaffa. Après son implantation, la larve anéantit le système

immunitaire des Jaffa. Sans larve dans son corps, un Jaffa en ayant déjà porté une meurt. Après qu'elle soit arrivée à maturité, la larve quitte le Jaffa et s'il s'en est montré digne, il reçoit une nouvelle larve. Sinon, ses maîtres le laissent mourir.

Ce droit de vie ou de mort a confirmé le statut divin des Goa'uld dans l'esprit des Jaffa. Les mondes goa'uld interdirent alors l'usage de l'écriture et de la lecture, craignant une nouvelle révolte. Les Jaffa furent entraînés pour devenir les nouvelles troupes de choc des Seigneurs du Système. Il existe actuellement un grand nombre de mondes où les Jaffa sont élevés. Chaque Seigneur du Système possède le sien et s'y approvisionne régulièrement. Chulak est l'une de ces planètes, lieu de naissance des troupes de Ra et plus tard d'Apophis.



Dieux et mythologies

Une part importante de l'histoire des Goa'uld peut être retracée dans les premiers mythes de l'humanité. Les Tauri ont soigneusement retranscrit de nombreuses légendes que les Goa'uld leur ont enseignées, transmettant leur savoir de génération en génération. Naturellement, certains détails furent perdus ou altérés par la course du temps, prenant vie à leur manière. Les anciens gyptiens, qui connurent le mieux les Goa'uld, considèrent que le monde est né d'un océan d'obscurité appelé le Nun – le Disque de la Nuit. Une nuit, un grand serpent, Apep, est apparu



dans le Nun et menaça de détruire le monde, mais il en fut empêché par Atum et Ra – les dieux originels natifs du Nun. En réalité, Ra était un Goa'uld qui descendait des cieux – Nun – dans son vaisseau pyramide, atterrissant sur Terre. Son premier primat, Atum, vint aux égyptiens qui vénéraient la paire comme des dieux. Faible et agonisant, il aida au transfert du symbiote de Ra dans un hôte humain. Atum, connu plus tard sous le nom de Apep, fut le premier chroniqueur de l'histoire des Goa'uld sur Terre. Ce surnom lui venait d'un ancien dirigeant goa'uld, Apep. Revigoré, Ra s'est autoproclamé chef des populations locales. Après s'être approprié la porte des étoiles, il appela à lui d'autres Goa'uld. Alors que d'autres Seigneurs du Système émergeaient de la porte, Ra leur « donna forme » comme le signale la mythologie. Bastet et Nut furent parmi les premiers. Puis vint Thoth. Nut devint la première reine des Pharaons et donna naissance à Osiris, Heru-ur, Seth, Isis et Nephthys. Ces Goa'uld se choisirent des hôtes et s'établirent comme le panthéon égyptien original.

La planète finit par devenir une sorte de lieu de rencontre neutre pour les Seigneurs du Système, qui pouvaient y négocier leurs plans. Leurs machinations donnèrent naissance à de nombreuses légendes. Une de ces histoires raconte que la déesse Isis complotait contre Ra, cherchant à connaître son vrai nom. Elle façonna alors un serpent de terre pour l'attaquer en le remplissant de poison et en l'immobilisant. Isis offrit de le soigner en échange de son vrai nom. En réalité, Isis souhaitait détrôner Ra et le tuer en l'empoisonnant avec le sang d'un symbiote, qui était toxique pour son hôte. Son plan aurait pu marcher, mais elle fut démasquée et confessa ses crimes. Pour la punir, elle fut condamnée à l'emprisonnement à vie. De telles luttes et complots sont le fondement de nombreuses

légendes humaines. Transmises par les prêtres Jaffa, elles se sont répandues à travers la galaxie.

La première dynastie goa'uld

La première dynastie des Goa'uld – qui fut et disparut longtemps avant la découverte de la Terre – était présidée par le plus puissant parmi ses pairs : Apep. Apep commandait la vaste flotte bigarrée et les armées des Goa'uld, répartissant les commandements entre ses lieutenants : Ra, Bastet, Nut et Thoth. Les Goa'uld se livraient aux conquêtes sans les compter durant cette période, ne rencontrant aucune opposition digne de leur force. Alors que les mondes tombaient sous leurs assauts, ils réalisèrent que leurs seuls égaux étaient les autres Goa'uld. Ils commencèrent alors à se quereller entre eux, les frères se tournant contre les frères.

Plusieurs Goa'uld s'élevèrent et chutèrent pendant cette période, comme Anubis. Anubis gravit rapidement les échelons, car il fut choisi par Apep en raison de l'absence chez lui de toute soif de conquête ou de pouvoir. Apep enseigna à Anubis tout son savoir et tous ses secrets. Mais cette confiance était mal placée. Lorsqu'il jugea le moment venu, Anubis renversa son maître, se déclarant le chef de tous les Goa'uld et Empereur de l'Univers Connu. Durant cette brève période d'obscurantisme, Anubis se rendit coupable de nombreux actes haineux et cruels dont les Goa'uld préférèrent ne plus parler de nos jours.

Les autres Goa'uld finirent par rassembler leurs forces et par s'unir pour contrer Anubis, lui ôtant le pouvoir mais à quel prix ! Des mondes entiers furent perdus, des portes des étoiles détruites et d'innombrables larves consumées par les flammes. Pour répondre de son crime, Anubis fut banni pour l'éternité, et Ra hérita



de son empire, déterminé à unifier les Goa'uld.

La deuxième dynastie Goa'uld

La deuxième dynastie naquit sur les cendres de la précédente. Parmi les Seigneurs les plus en vue au moment de la victoire sur Anubis se trouvait Ra, Yu, Osiris, Isis et Tiamat, qui s'unirent dans une nouvelle ère d'ordre et de croissance – un « Age d'Or » en d'autres termes. Ra réclama l'héritage du pouvoir et s'empara des armées de l'ancien empereur en invoquant le droit du vainqueur.

Ra n'était pas satisfait des petits arrangements qui constituaient la politique des Goa'uld et instaura l'ordre des Seigneurs du Système – des leaders reconnus de l'espèce – afin de rétablir l'ordre. Bien que nombreux furent ceux qui refusèrent l'offre de Ra, d'autres eurent le courage de négocier avec Ra et les plus puissants Goa'uld acceptèrent la chance qui leur était offerte de diriger aux côtés de Ra. Ils devinrent les premiers Seigneurs du Système.

Beaucoup de préceptes de la société goa'uld actuelle furent créés sous cette dynastie, qui dura plusieurs millénaires. C'est pendant cette période que la Terre fut découverte et qu'une nouvelle race d'hôtes s'offrit aux symbiotes, plus prometteuse que celle des Unas. Les Goa'uld se répandirent à travers la galaxie comme jamais. Avec de nouveaux mondes à conquérir et de nouveaux adeptes sous leur commandement, les Seigneurs du Système devinrent plus puissants que jamais. Et plus dangereux.

La deuxième dynastie vit alors le retour d'Anubis qui fut élevé au rang de Seigneur du Système pour un temps. Personne n'avait cependant oublié sa trahison et Ra lança une

guerre contre lui, n'ayant pas pardonné celui qui avait défait le Père. Au final, Ra réunit les autres Seigneurs du Système et Anubis fut anéanti. Le symbiote fut enlevé de son hôte et envoyé dans l'espace, sans espoir de retour.

Avec le départ d'Anubis, les querelles intestines refirent surface, mais cette fois de façon cataclysmique. Dans le passé, quelques Goa'uld se disputaient localement et les nouvelles armes et technologies à la disposition des Seigneurs du Système donnaient rapidement aux conflits une allure galactique. Des systèmes solaires entiers furent détruits pour une simple divergence d'opinion. Des armées entières de Jaffa furent envoyées au massacre pour prouver quel Seigneur avait les sujets les plus fervents. Le résultat fut le même que celui d'avant, mais l'échelle avait changé.

Seul le pouvoir de Ra maintint un certain contrôle sur la situation. Mais ses armées ne pouvaient intervenir partout à la fois. Des Seigneurs furent nommés et détruits les uns par les autres. La reine Egeria trahit son peuple, créant les Tok'ra, qui débutèrent leur propre guerre contre les Goa'uld. Après un certain nombre de siècles, même les Tauri se révoltèrent, reprenant le pouvoir sur leur planète et enterrant la porte des étoiles. Finalement, Ra adopta des mesures drastiques pour rétablir l'ordre, écrasant tous ceux qui se dressaient sur son chemin.

La troisième dynastie

Les germes de la troisième dynastie prirent des millénaires à se développer. Les querelles intestines avaient coûté cher aux Seigneurs du Système. Un groupe réduit prit le contrôle de l'univers connu : Apophis, Ba'al, Bastet, Kali, Morrigan, Olukun et Svarog – seuls Ra et Yu survécurent à la transition. Leur nombre pouvait fluctuer,



mais ce nouveau noyau de Seigneurs reprenait les visées expansionnistes des ancêtres. Ils entamèrent une guerre sauvage contre les Asgard et la Tok'ra, ce qui avait pour but et pour effet d'éviter les tensions internes. Toutefois, les succès contre ces nouveaux ennemis étaient rares et peu convaincants. Et les anciens démons refirent surface. De nouveaux Seigneurs du Système débarquèrent – Cronus, Heru-ur et Nirrti – élargissant ainsi à son maximum historique le nombre de leaders au sein de la société goa'uld. De riches dépôts de naquadah les aidèrent à assurer une certaine croissance, mais les nouvelles lois instaurées par Ra les freinaient. Les guerres intestines s'étaient tellement développées dans le passé qu'elles avaient menacé l'espèce tout entière. Ra édicta des lois sur la taille des armées, sur l'acquisition des nouvelles technologies et sur la création de nouvelles larves. Cette dernière loi eut pour résultat d'inverser le taux de population des Goa'uld. Certains Seigneurs du Système conspirèrent en vue de posséder leurs propres reines, mais personne ne voulait s'opposer à la toute-puissance de Ra ou prendre le risque de voir naître une nouvelle Tok'ra.

Quelque chose se produisit alors qui allait ébranler la société des Goa'uld. Ra fut soudainement détruit, et l'événement passa un temps pour un accident (les Goa'uld n'apprirent que plus tard que c'était l'œuvre des Tauri, qui avaient déterré leur porte des étoiles et appris à s'en servir à leurs propres fins). La mort de Ra créa une vacance de pouvoir que personne n'avait pu prévoir ou anticiper. Les Seigneurs du Système se battirent entre eux pour récolter les miettes de l'empire. Les forces de Cronus s'attaquèrent aux mondes contrôlés par Yu, mais durent battre en retraite à la vitesse de la lumière. Le rival de Ra, Apophis, prit le contrôle de nombreux mondes, attaquant Heru-ur, qui répondit en annihilant deux

systèmes sous le contrôle d'Apophis. Ba'al et Kali s'emparèrent de nombreuses planètes alors que Nirrti entendait tirer profit des querelles intestines en répandant de fausses accusations au sein des Seigneurs du Système. C'était une époque où les occasions d'accroître son pouvoir et sa puissance ne manquaient pas à ceux qui savaient s'en saisir.



Le présent

La lutte qui a suivi la destruction de Ra continue aujourd'hui, mais l'équilibre des forces entre les Seigneurs du Système continue de vaciller. Anubis, le terrible Goa'uld qui causa tant de dommages, est de retour et a retrouvé son statut de Seigneur. Il a rapporté de nouvelles technologies de son exil, peut-être volées aux Anciens. Cette technologie a considérablement accru sa puissance, lui conférant un avantage tactique évident contre ses pairs. Quelques Seigneurs lui ont désormais prêté allégeance dans l'espoir d'entrer dans ses faveurs. Un nombre équivalent, toutefois, se prépare à le défier.

Comme si cela ne suffisait pas, les Tauri sont devenus une terrible épine dans le pied des Seigneurs du Système. Maintenant qu'ils ont appris à utiliser la porte des étoiles, ils ont voyagé sur différents mondes – dont quelques-uns sous le contrôle des Goa'uld – et causé quelques dommages. Ils se sont



rendus responsables de la mort de nombreux Seigneurs du Système ainsi que d'autres pertes. Les Asgard ont placé les Tauri sous leur protection, les mettant à l'abri de représailles directes, mais les Goa'uld n'ont pas pardonné et cherchent à leur faire payer leurs crimes d'une façon ou d'une autre.

Nature

Les Goa'uld forment une espèce prévisible, leur comportement étant fondé sur des millénaires de traditions et transmis sur d'innombrables générations par leur code génétique. Comprendre ce qui motive un Goa'uld revient à les comprendre tous. Cette prévisibilité est le fruit de leur mode de vie exceptionnel mais aussi leur plus grande faiblesse.

Personnalité

Avant qu'il ne s'unisse à un hôte pour la première fois, un Goa'uld n'a aucun moyen d'exprimer sa personnalité. C'est pour cela qu'il n'éprouve aucun remords à détruire un symbiote sans hôte, que ce soit dans le cadre d'un rituel ou de l'expression de la justice. Aux yeux de tous, un Jaffa ne naît vraiment à lui-même que lorsqu'il s'unit à un hôte pour la première fois.

La mémoire génétique des Goa'uld peut définir en partie la personnalité d'un symbiote fraîchement uni à un hôte. Cela constitue même l'un des préceptes du comportement des Goa'uld. Des millénaires et des millénaires de haine, de conquêtes et de destruction ont laissé une empreinte indélébile sur cette race, condamnant les nouvelles générations à suivre un bien triste exemple. En sachant tout ce qui a été fait avant lui et dont il assume génétiquement une part de responsabilité, un jeune Goa'uld

ne peut que se destiner au mal. C'est dans sa nature.

Les aspects d'un Goa'uld qui peuvent déterminer des traits de personnalité uniques sont ceux de l'hôte, si tant est que la chose soit possible. Des hôtes intelligents comme les humains peuvent modeler ou même influencer la personnalité d'un Goa'uld fraîchement uni. Cela ne doit pas être perçu comme une symbiose, le Goa'uld ne relâchant jamais volontairement son étreinte mentale, mais l'expérience de l'hôte devient l'expérience du symbiote, et cela peut légèrement altérer sa façon de faire ou de penser. Le degré précis de cette influence est sujet à débat, puisqu'il est souvent prouvé que le contrôle de la larve est absolu. Le SGC estime que des hôtes suffisamment forts mentalement sont capables d'influencer leur symbiote de la plus infime des manières. De telles manipulations peuvent se manifester par des émotions, des désirs ou même un certain sens de l'éthique. Par exemple, si les Goa'uld ne font en général pas de prisonniers, un hôte peut insuffler une certaine pitié à son symbiote. Étrangement, de tels conflits sont appréciés par les Goa'uld – ils leur permettent d'exercer leur volonté et d'écraser au coup par coup toute velléité libertaire de leur hôte, ce qui leur procure un plaisir sadique immense. Aucun Goa'uld ne peut laisser passer l'occasion d'humilier son hôte lorsqu'elle se présente, sachant que l'hôte ressent et contemple tout ce qu'il fait.

La soif de conquête des Goa'uld est un autre aspect de leur personnalité qu'il est difficile de quantifier. Leur technologie n'est pas la plus avancée de la galaxie, mais les Goa'uld se battent constamment pour arriver à leurs fins et accroître leur pouvoir. Cette prédisposition à dominer provient du désir profond qu'ont les Goa'uld à être reconnus comme supérieurs, faisant oublier le



postulat qu'ils ne sont en réalité que des parasites sans défense. Leur désir d'être vénérés et respectés est à l'origine de leur culture, lorsqu'ils se firent passer pour des dieux auprès des populations de centaines de mondes. Les Goa'uld ne font pas que rechercher une telle adoration. Ils en ont besoin. Un Goa'uld fera toujours tout ce qui est en son pouvoir pour exercer sa domination sur autrui ou sur ses pairs, allant jusqu'à agir de façon déraisonnable. La plupart des Seigneurs du Système organisent leur société de façon à se rendre indispensables à leurs subalternes. Tout comme le symbiote a besoin d'un hôte pour survivre, les protégés d'un Goa'uld ont besoin de lui pour survivre.

Les symbiotes n'ont en général aucun respect pour la vie : les peuples, les planètes, les espèces ne sont pour eux que des jouets dont ils peuvent disposer à leur guise. Les racines de cette attitude plongent dans leur quasi-immortalité. Si l'on considère que certains Seigneurs du Système ont vécu près de dix mille ans, sans véritable changement dans leur style de vie ou dans leurs occupations, il n'est pas étonnant qu'ils aient perdu de vue la valeur de la vie en général. Pour un Goa'uld, qui peut guérir de presque n'importe quelle blessure en changeant d'hôte ou via un sarcophage, la mort d'un seul être n'a aucune conséquence. Cet état d'esprit leur permet de détruire un monde d'un revers de la main, sans se soucier de la perte en vies intelligentes ou animales.

Tout cela a contribué à former l'égo démesuré des Goa'uld – la croyance qu'ils sont vraiment des dieux, que leur existence est un triomphe sur les lois naturelles. Leur immortalité (qui doit tout à la technologie) n'est-elle pas la preuve de leur divinité ? Bien que certains maintiennent qu'il ne s'agit que d'un *modus operandi* leur permettant d'asservir avec plus de facilité les

populations primitives qu'ils rencontrent, il faut bien admettre que certains Goa'uld au moins se sont mis à y croire eux-mêmes, la chose étant ancrée dans leur mémoire génétique depuis si longtemps. En fait, la plupart des Goa'uld pensent même qu'ils ne peuvent être détruits, si ce n'est pas un autre Goa'uld. Seuls les Seigneurs du Système eux-mêmes, peut-être les plus pragmatiques de leur espèce, savent que ce n'est visiblement pas le cas.

La structure sociale des Goa'uld a peu de traditions ou de règles. Il n'y a pas de cellule familiale, pas d'occasions festives comme les anniversaires, pas de cérémonie mortuaire. La vie d'un Goa'uld est un perpétuel ennui dont le goût ne s'efface qu'au regard des victoires et des conquêtes ou par le chant de ses fidèles. C'est une existence solitaire, mais ils ne s'en plaignent pas.

Ce n'est pas dans leur nature.

Stagnation

L'ennui de l'existence des Goa'uld est combattu par l'expansion de leurs empires, l'amélioration de leurs positions ou l'acquisition de nouvelles richesses. Et la richesse, chez les Goa'uld, ne s'exprime qu'en terme de pouvoir – la richesse financière ou intellectuelle n'a que peu de valeur pour une espèce à la vie si longue. De telles motivations sont creuses et vides de sens et ont mené les Goa'uld à une certaine stagnation. Sans le moindre désir de s'améliorer soi-même, sans avoir à produire ce dont on a besoin, en se reposant sur ses fidèles ou en le prenant par la force, un Goa'uld vit éternellement dans le « tout, tout de suite ».

La majorité des avancées technologiques connues par les Goa'uld ont été volées aux autres espèces à travers les âges : conquises,



volées à leurs pairs, absorbées par la sélection de nouveaux hôtes. Même le vaste réseau des portes des étoiles, une merveille qui date de plusieurs millions d'années, n'est qu'un emprunt de plus. En fait, les Goa'uld ne se soucient jamais de la façon dont les choses marchent. Pour eux, elles sont.

Cette stagnation est une autre des faiblesses des Goa'uld. Avoir vécu aussi longtemps dans un relatif statu quo les a poussés à imaginer que la seule façon qu'ils avaient de progresser se trouvait dans leur propre système social. Les Seigneurs du Systèmes jouent entre eux au jeu de la domination. Quelques Goa'uld ont quitté ce plateau de jeu pour chercher de nouveaux horizons, mais toujours dans le but d'accroître leur puissance. Ces luttes incessantes n'ont servi qu'à consumer leurs ressources et à masquer des menaces plus tangibles. Si l'une de leurs querelles intestines allait trop loin, elle pourrait bien sonner le glas de leur espèce.

Les optimistes pensent que ce n'est qu'une question de temps.

Les autres espèces

Les Goa'uld ne ressentent aucune compassion ou même aucun intérêt envers les autres espèces, à l'exception de celles qui possèdent des technologies ou des ressources à exploiter. Même dans ce cas, les Goa'uld ne négocient pas – ils asservissent. Si une espèce possède quelque chose de valeur, ils le prennent de force et s'ils sont incapables de l'utiliser, ils le détruisent pour éviter que cela ne tombe en d'autres mains.

La plupart des mondes n'offrent que des ressources naturelles dont les Goa'uld se servent pour construire de plus gros vaisseaux ou pour lever des armées. La technologie est toujours intéressante et les

Goa'uld amassent toutes sortes d'objets qui augmentent leur force de frappe. Ils considèrent les hôtes comme des ressources. Les Goa'uld tiennent en haute estime les corps des Tauri – à tel point qu'ils en ont « semé » dans tout l'univers – et une nouvelle race d'hôte devrait présenter de meilleurs avantages encore.



101

Le plus souvent, les Goa'uld arrivent sur un monde et se proclament les dieux de l'endroit, tout en se disant qu'ils ne sont pas loin de la vérité. Ils démontreront leur supériorité par une prouesse technologique et demanderont qu'on leur verse tribut. Si le monde dispose d'une porte des étoiles, il se peut que les Goa'uld indiquent à quelques rares élus la façon de s'en servir. A ce moment, les indigènes sont livrés à eux-mêmes jusqu'à ce que leurs nouveaux maîtres trouvent une bonne raison de s'intéresser à eux.

La justice des Goa'uld

Les crimes commis par un non-Goa'uld sur un Goa'uld sont traités avec célérité et se limitent à la mise à mort du criminel. Les Goa'uld n'hésitent jamais à faire un exemple. Si un clan de Jaffa se retourne contre son dieu, non seulement il sera décimé, mais les familles seront bannies ou même tuées elles aussi. Dans certains cas, la sanction est étendue à toute la tribu. Trahir un Goa'uld entraîne d'immenses dégâts collatéraux, et



les Goa'uld n'éprouvent aucune gêne à détruire des mondes.

Sur un monde contrôlé par les Goa'uld, la parole du symbiote du rang le plus élevé a force de loi. Il n'y a pas d'appel. Quémander sa clémence (ou une mort rapide) semble alors la seule option. Dans certains cas, si un Goa'uld a été vraiment floué, il est possible que l'on utilise un sarcophage afin de régénérer le contrevenant pour qu'il puisse endurer de nouvelles tortures. Les Seigneurs du Système préfèrent les punitions humiliantes et les séances de torture publiques. Déclarer quelqu'un shol'va (ou traître), est la pire des condamnations – toute personne vue en compagnie ou même en présence d'un shol'va risque l'exil ou la mort.

La mise à mort préférée des Goa'uld pour un Jaffa consiste à écraser la larve à l'intérieur de son hôte. Le sang de la larve se mélange alors à celui du Jaffa, provoquant un empoisonnement douloureux et fatal. La destruction du symbiote passe pour une délivrance. Il n'a pas encore été uni à un hôte et n'est donc pas encore complet et s'est laissé berner par un Jaffa. En tuant une larve de cette façon, les Goa'uld espèrent éviter la contamination de l'espèce par un individu faible et naïf. Voir un Jaffa mourir lentement en se tortillant de douleur est un appréciable bonus.

La justice des Goa'uld envers leurs pairs est nettement plus cruelle. Parfois, un Goa'uld s'étant attiré la colère d'un Seigneur du Système peut être exécuté, mais généralement, le symbiote est extrait pour être emprisonné (l'hôte est toujours tué) dans une stase perpétuelle, généralement dans des vases canopes dotés de petites cellules au naquadah qui maintiennent les fonctions vitales en état. En fonction de la gravité du crime, un sédatif peut être ajouté

à la solution. Si ce n'est pas le cas, le Goa'uld reste conscient du temps qui passe et devient fou au bout de quelques siècles. Ce châtiment est considéré comme sévère selon les normes Goa'uld. Les symbiotes qui sont condamnés à le subir préfèrent généralement mourir plutôt que d'endurer un tourment éternel. Récemment, il est apparu que les punitions infligées aux Goa'uld étaient moins sévères et on a même rapporté quelques cas de pitié. Le SGC pense que ce revirement est directement lié au nombre restreint des Goa'uld : ils ne peuvent plus se permettre de perdre des symbiotes précieux. Même ceux qui ont offensé les Seigneurs du Système se voient souvent offrir une seconde chance, même si le chemin de la rédemption sera long. L'évasion puis le retour en grâce d'Osiris en est un bon exemple.

Organisation

La hiérarchie sociale des Goa'uld s'est développée sur des milliers d'années. En vertu de leur mémoire génétique et de leur prédisposition à un ordre structuré, les Goa'uld ont résisté aux velléités de changement – qu'elles soient internes ou externes. Ils ne se soumettent à aucun système unique, si ce n'est celui des Seigneurs du Système. En dessous de ces leaders autoproclamés, on retrouve une série de positions enviées mais égales entre elles au sein de l'ordre social de cette espèce. Grâce à sa mémoire génétique, tout Goa'uld vient au monde en connaissant l'histoire de sa race et tout ce qui y fait écho dans le présent. Chaque Goa'uld sait qu'il a en lui le potentiel pour devenir un Seigneur du Système. Seuls les plus forts survivent au sein de l'espèce, et peu se satisfont de leur position...

Petits Seigneurs



C'est ainsi que l'on appelle les Goa'uld qui cherchent à devenir un jour des Seigneurs du Système, à la tête de grandes armées et de vastes flottes, adorés comme des dieux sur de nombreux mondes. Leur vie est souvent décadente et ils cherchent par tous les moyens à accroître leur pouvoir.

Les Petits Seigneurs sont les serviteurs dévoués des Seigneurs du Système. Ces derniers peuvent avoir un nombre illimité de Petits Seigneurs à leur service, il n'y a pas de nombre défini si ce n'est par le souhait d'un Seigneur du Système. Certains Seigneurs se passent même de leurs services, même si c'est chose rare. En tant que lieutenant des Seigneurs du Système, les Petits Seigneurs servent de médiateurs, d'émissaires, de confidentes ou d'inspecteurs au service de leur maître. Ils veillent à la bonne marche des opérations sur les mondes contrôlés par les Seigneurs, écrasant les rebelles ou donnant la chasse aux espions de la Tok'ra. Les Seigneurs du Système qui emploient bon nombre de Petits Seigneurs peuvent leur confier à chacun une tâche bien définie (par exemple : la production de nouvelles technologies ou s'assurer que les tributs de naquadah soient bien versés en temps et en heure à leur maître).

La nature profonde des Goa'uld fait qu'aucun individu de cette espèce ne peut être considéré comme fiable à cent pour cent. Il en va de même pour les Petits Seigneurs. C'est pour cela que les Seigneurs du Système prennent un malin plaisir à faire jouer la concurrence entre leurs lieutenants. De cette façon seulement, le maître peut s'assurer de la dévotion de ses subordonnés, plus préoccupés par leur propre position au sein de l'ordre établi que par des visées trop élevées.

Un peu comme une sélection naturelle, ce procédé permet aux Petits Seigneurs les plus

forts d'accéder aux meilleurs postes. Imaginons qu'un Petit Seigneur ait détourné à ses propres fins des cargaisons de naquadah et que cette trahison ait été découverte par un autre Petit Seigneur au service du même maître. Le Seigneur du Système permettra alors aux deux adversaires de se mesurer l'un à l'autre. Le plus faible sera vaincu et le plus fort pourra alors être puni par son maître ou même promu en raison de son esprit d'initiative. Dans des cas plutôt rares, des subordonnés peuvent se découvrir un attachement sincère à leurs maîtres et inversement. Cette relation est dangereuse, car elle peut représenter un point faible que les autres Seigneurs peuvent exploiter à leur avantage. On a déjà entendu des histoires de rançons réclamées suites à l'enlèvement d'un bon lieutenant. Mais le plus souvent, le maître estimera qu'un lieutenant ayant eu la faiblesse de se laisser capturer par un rival n'a eu que ce qu'il méritait.

Le but ultime pour un Petit Seigneur est de devenir un Seigneur du Système. Cela se produit parfois lorsque le maître subit une lourde défaite ou se trouve gravement blessé ou tué. Le Seigneur peut alors céder sa place à son plus fidèle serviteur, mais celui-ci aura encore tout à prouver pour montrer qu'il mérite son titre. Parfois, un Petit Seigneur particulièrement méritant peut se voir accorder une faveur de la part de son maître, comme une planète à diriger, de nouveaux vaisseaux pour sa flotte ou une armée de Jaffa. Ces cadeaux sont généralement assortis de conditions, contraignant les bénéficiaires à servir leur maître quelques siècles supplémentaires. Même dans le cas où le lieutenant détrônerait son maître, il est de coutume de se souvenir de la générosité de son ancien chef.



Les Petits Seigneurs sont choisis parmi les symbiotes goa'uld ou proposés par d'autres Seigneurs du Système. Il existe de nombreux Petits Seigneurs et les plus notables peuvent laisser une trace dans l'histoire de l'espèce. Le rang de ces Seigneurs dépend de leur maître. On les appelle parfois Pharaons, Seigneurs ou Grâces (seuls les Seigneurs du Système peuvent prétendre au rang de divinité).

La Tok'ra

Les Tok'ra n'existaient pas avant que naisse Egeria. Ils furent créés par leur reine après qu'elle ait remis en cause l'attitude des Goa'uld – l'esclavage d'espèces innocentes, la contamination d'hôtes involontaires et l'utilisation d'une technologie qui se nourrissait de leur essence. Comment et pourquoi elle en arriva à cette décision reste un mystère, mais sa relation conflictuelle avec son époux, Ra, y est sans doute liée. En tant que reine, elle avait la capacité d'altérer l'ADN de ses larves et de modifier leur mémoire génétique. Elle enleva de leurs souvenirs collectifs toute trace de haine, de soif de pouvoir et de corruption, distillant à leur place le sens du devoir, de l'honneur et la valeur de la vie. Par défi envers Ra, le plus puissant de tous les Seigneurs du Système, elle appela sa progéniture les Tok'ra, ce qui signifie « contre Ra ». Ainsi séparés de la mémoire collective des autres Goa'uld, les Tok'ra se sont développés séparément de leurs frères Goa'uld, biologiquement identiques mais de philosophie différente. Au début, les Tok'ra vécurent parmi les autres Goa'uld. Il fallut longtemps pour que la supercherie soit dévoilée, mais il était trop tard : les Tok'ra s'étaient déjà installés en différents endroits de la galaxie et avaient appris à se cacher. Les Seigneurs du Système s'unirent contre eux, déclarant Egeria « Reine Traïtresse ». Pour ses crimes, elle fut

retirée de son hôte et emprisonnée éternellement par Ra.

Depuis cette époque, la naissance des larves goa'uld est sévèrement contrôlée – aucun Seigneur ne peut garder pour lui des reines ou des larves, craignant que de nouveaux Tok'ra n'apparaissent dans la galaxie. La distribution des larves est rigoureusement étudiée afin qu'aucun Seigneur ne jouisse d'un avantage inhabituel sur ses pairs.



Les reines

Il y a de cela plusieurs millénaires, chaque Goa'uld ou Seigneur du Système pouvait posséder ses propres reines. La trahison d'Egeria mit fin à cette période. L'accès aux larves est depuis lors strictement réglementé par les Seigneurs. Comme il l'a déjà été dit, les reines sont les génitrices de l'espèce, capables de produire des larves selon les besoins de l'espèce. Les hôtes de Goa'uld n'ayant pas le droit de se reproduire entre eux – risquant alors de mettre au monde un enfant Harsesis, un enfant qui serait le dépositaire de toutes les connaissances des Goa'uld – la propagation de l'espèce dépend uniquement de quelques reines.

Les reines sont tenues en grande estime par les Goa'uld, même si elles doivent répondre devant leur Seigneur. Une reine ne peut porter de larves que lorsqu'elle en a reçu la



permission, généralement lorsqu'un repeuplement est nécessaire. De cette façon, les Seigneurs du Système contrôlent les naissances pour toute l'espèce, s'assurant qu'un Seigneur ne tire avantage de sa démographie. Mais cela leur permet aussi, bien entendu, d'éviter que des incidents comme ceux ayant entraîné la création de la Tok'ra ne se reproduisent. Une reine ne peut désormais altérer le code génétique de ses larves que pour les rendre plus compatibles avec une nouvelle race d'hôtes.

Les reines vivent entourées de toute l'opulence que leur vaut leur fonction, sous la protection de leur Seigneur. Elles mènent généralement une vie de plaisirs, choisissant l'hôte qui leur convient le mieux. Toutes les reines ont accès à un sarcophage et disposent généralement d'un monde bien à elles.

Dans l'histoire récente, une seule exception à la règle des reines a pu être vérifiée. Pour des raisons qui lui sont propres, Apophis s'est approprié une reine pour ses besoins personnels. Il s'agissait d'Amaunet, avec qui il enfanta un Harsesis. Lorsque son rival Heru-ur l'apprit, il fit chercher Amaunet et son enfant afin de prouver la duplicité d'Apophis aux autres Seigneurs du Système. Au final, Heru-ur, Amaunet et Apophis furent tous tués, ce qui réglait la situation.

Les Goa'uld larvaires

Juste après leur naissance, les larves des Goa'uld sont très vulnérables. Des siècles de préservation des mains des prêtres Jaffa ont supprimé tout instinct de prédateur aux larves. Une larve ne peut prendre d'hôte avant d'avoir atteint sa maturité, un processus qui prend sept ans en moyenne. Durant cette période, elle mûrit dans la poche ventrale d'un Jaffa ou est maintenue dans des conditions favorables, attendant le

Rite du Transfert. Historiquement, la grande majorité des larves étaient introduites dans des Jaffa, mais récemment, la situation est devenue plus compliquée. Le nombre des Jaffa s'est drastiquement amoindri suite à la perte de plusieurs mondes clés et récemment, une puissante armée de rebelles Jaffa a été détruite, emportant leurs larves avec eux. La période d'incubation de sept ans rend difficile la compensation d'une telle perte. Les reines peuvent mettre au monde de nouvelles larves, mais la période de maturation demeure.

Parfois, par nécessité, une larve non-mature est unie à un hôte, mais cela comporte certains risques. Même avec d'excellents hôtes (des Jaffa ou des humains), l'union a beaucoup de chances de se solder par un échec, à savoir la mort des deux créatures.

Les larves sont aussi vénérées par les prêtres Jaffa que les Goa'uld eux-mêmes, car elles sont les « enfants des dieux ». Les Jaffa protégeront les symbiotes et paieront de leur vie s'il le faut pour assurer leur sécurité.

Les Goa'uld solitaires

En dépit de leur mémoire génétique et de leur prétention divine, certains Goa'uld choisissent de mener une vie en marge du système, ne vénérant aucun Seigneur. Ces Goa'uld constituent une menace pour les Seigneurs du Système, mettant en péril le délicat équilibre du pouvoir. Les Goa'uld solitaires parcourent l'univers par leurs propres moyens, peut-être à bord de vaisseaux volés avec pour soldatesque un groupe de Jaffa fidèles. Quelques-uns attendent leur heure, servant peut-être comme Petits Seigneurs, cherchant une occasion de désertir. Les autres se cachent sur des mondes isolés, préférant une vie plus simple consacrée à l'étude ou à la réflexion.



Leurs motivations restent mystérieuses pour la plupart de leurs pairs.

Certains pensent que ces Goa'uld sont de la race d'Egeria ou peut-être le fruit d'une expérience tentée par une autre reine. Dans tous les cas, les Seigneurs du Système leur donnent la chasse systématiquement lorsqu'on les découvre : ils n'ont aucune patience avec ceux qui menacent le statu quo.

Une rare exception est celle des ashtrak, une race d'assassins indépendants. Entraînés dans l'art de la furtivité et du meurtre, les ashtrak ne servent aucun Seigneur en particulier, assurant un jugement impartial et l'absence de sentiments lorsqu'ils se voient confier une nouvelle mission. Parfois, certains Goa'uld solitaires choisissent de devenir des ashtrak plutôt que de mourir. La vie de ces assassins est souvent courte et toujours violente, et ils sont considérés comme une denrée dispensable, comme n'importe quel serviteur.

Linvrís

L'organisation des Linvrís ou des « Autres », est une vaine tentative de la part de certains Petits Seigneurs de mettre sur pied un nouvel ordre central. Composé historiquement de neuf membres, le noyau dur des Linvrís se réunissait en secret, inconnus de tous sauf de leurs plus proches confidents. Les Linvrís pensaient que l'ordre établi par les Seigneurs du Système allait mener l'espèce à sa perte. Ils voyaient le danger du pouvoir fragmenté des Goa'uld et à quel point cela empêchait les symbiotes d'évoluer. Ils pensaient que les Seigneurs devaient unir leurs forces au sein d'une seule et même armée, leur permettant de détruire tous les ennemis de leur race et ainsi devenir les vrais maîtres de la galaxie. Malheureusement pour eux, malgré des

décades passées dans l'ombre, leurs plans n'arrivèrent jamais à maturation. Les corps des neuf membres du noyau furent retrouvés morts sur P3W-924, tués par une arme anti-Goa'uld. Si d'autres membres existent et continuent à faire vivre les Linvrís, ils se sont montrés très discrets.

Les buts

Comme la plupart des espèces, les Goa'uld ont un puissant instinct de survie. Ce qui les rend uniques, c'est leur penchant à attaquer toute espèce qu'ils rencontrent comme corollaire de cet instinct. Leur haine de toute forme de vie autre que la leur provient de millénaires passés à dominer des races jugées inférieures, de leur sentiment de divinité tout comme de la prédisposition génétique à se répandre dans l'univers comme une maladie.

La domination

Tous les Goa'uld ressentent un puissant désir d'accumuler le prestige et le pouvoir. Ils y réussissent en dominant leurs adversaires et en s'en faisant des adeptes. Dans la majorité des cas, cela passe par une conquête assurée par leur technologie avancée, d'énormes vaisseaux de guerre et des armées de Jaffa. Une fois qu'un monde est tombé sous la coupe d'un Goa'uld, le symbiote se proclame le dieu et le seul maître de l'endroit. Auprès des espèces assez développées pour remarquer la supercherie, le Goa'uld exterminera un maximum d'individus, annihilant toute trace de technologie locale (après avoir pris ce dont il avait éventuellement besoin) et proclamant l'écriture et la lecture illégales. Dans ce cas, le Goa'uld compte sur les prochaines générations, élevées dans l'ignorance et dans la peur, pour devenir de bons et fervents adeptes. Pour les Goa'uld, le temps n'a pas beaucoup d'importance.



Leur longévité et l'étendue de leur empire leur autorise une certaine patience dans la résolution de leurs desseins. Détruire une civilisation dans l'espoir de se constituer une petite armée d'adeptes des siècles plus tard est un but louable.

Les Goa'uld se rendent rarement responsables d'un génocide. Seuls de rares cas méritent à leurs yeux une telle punition, comme ce fut le cas pour les Tollan. Cette « compassion » ne doit pas être perçue comme une faiblesse. Les Goa'uld n'accordent aucune importance à la vie. Par contre, ils ont besoin de sentir la ferveur d'autrui devant leur vie perpétuelle mais misérable. Pour les Goa'uld, les autres espèces ne vivent que pour les servir et les adorer comme les dieux qu'ils pensent être. Et ils ne servent à rien s'ils sont tous morts.

Les méthodes

Les Goa'uld ont accès à un grand nombre de coordonnées pour la porte des étoiles, obtenues par des millénaires d'expériences et par les échanges entre Seigneurs du Système. L'échange ou le vol de coordonnées demeure un divertissement valable pour les Goa'uld de nos jours.

Les Goa'uld n'hésitent pas à envoyer des armées entières à travers la porte des étoiles pour visiter de nouveaux mondes. Ils ne se soucient guère de la survie de ces éclaireurs, les envoyant parfois sur des planètes où la vie n'est pas possible. Lorsqu'un monde semble présenter un certain intérêt, de nouvelles armées y sont dépêchées. Les expéditions de ce type sont souvent dirigées par un maître Jaffa ou même par un Petit Seigneur. L'intérêt des Goa'uld pour un nouveau monde réside dans la présence de nouvelles technologies à voler, de ressources à piller et de peuples à dominer – ou même à utiliser comme hôtes.

Un Seigneur peut également envoyer un vaisseau spatial pour explorer un monde, en particulier s'il est densément peuplé ou si sa porte des étoiles est protégée. Une invasion spatiale débute alors par la bonne vieille méthode du bombardement suivie d'un débarquement terrestre, massacrant toute opposition jusqu'à la reddition sans condition.

Récemment, les Goa'uld ont expérimenté de nouvelles techniques de destruction de masse pouvant détruire toute vie sur une planète tout en laissant intactes les ressources exploitables. Certains pourraient dire que c'est une vision à court terme, mais les Goa'uld se soucient en général peu des habitants d'un nouveau monde, sauf s'ils ont besoin de nouveaux adeptes. Ils préfèrent se saisir facilement de toute technologie intéressante à leurs yeux et ensuite exploiter la planète comme ils l'entendent.

Des ressources naturelles comme l'or ou les minerais précieux présentent une grande valeur aux yeux des Goa'uld, particulièrement les matériaux qui entrent dans la construction des vaisseaux. Mais ils chérissent encore plus le naquadah ou le naquadria. Des armées de Jaffa se sont déjà exterminées pour une mine de ces précieux minéraux.

Technologie

Quasiment toutes les technologies possédées par les Goa'uld ont été volées à d'autres civilisations. Seuls de rares Goa'uld comme Nirrti consacrent du temps à la recherche scientifique. Dans son cas, Nirrti s'est spécialisée dans le séquençage du génome, espérant réussir à créer une race supérieure d'hôtes disposant de capacités surhumaines, comme des pouvoirs psy. A ce jour, ses succès sont plutôt modérés.



Le naquadah

Le naquadah est littéralement la base de toute la technologie Goa'uld, même s'ils ne sont pas les découvreurs de ses pouvoirs. Ce sont les Anciens qui utilisèrent ce minerai pour la première fois avec la création des portes des étoiles. Mais les Goa'uld ont découvert sa puissance et l'ont rapidement assimilé à leur technologie. Les mondes riches en naquadah sont très recherchés et permettent d'accroître considérablement la puissance d'un Goa'uld au sein du système social de l'espèce. A condition bien sûr qu'il puisse en rester maître. De tels mondes sont des secrets bien gardés et les stocks de naquadah sont constamment surveillés et ne sont déplacés qu'en cas de besoin.

Le naquadah est utilisé pour alimenter tous les appareils Goa'uld, étant une source d'énergie efficace et bon marché. Les bâtons des Jaffa sont alimentés par du naquadah, tout comme les vaisseaux spatiaux, les appareils de communication ou encore les sarcophages. On trouve même des traces de naquadah dans le sang des Goa'uld : il y a des éons de cela, avant même la fondation de la première dynastie, les Goa'uld s'injectaient du naquadah dans le corps pour ressentir son effet euphorique. De telles injections étaient cependant toxiques pour l'hôte. Au final, le naquadah est devenu une partie intégrante du métabolisme de l'espèce, hérité des reines via le bagage génétique. Après l'union, on peut même retrouver des traces de ce minerai dans le sang de l'hôte, mais en quantité si faible qu'il ne représente plus une menace.

Cela a mené à un nouveau type de technologie, alimenté par les flux bioélectriques et par le naquadah présent dans le corps à la fois du Goa'uld et de son hôte. C'est également grâce à la présence de

ce naquadah dans leur sang que les hôtes, même libérés de leur symbiote, peuvent sentir la présence de Goa'uld à proximité.

Le naquadria

Il s'agit d'une version moins stable du naquadah mais au potentiel plus élevé. Les Seigneurs du Système prennent grand soin d'en contrôler les risques et le naquadria n'est jamais stocké qu'en petites quantités. Le travail de ce minerai est périlleux, une erreur de manipulation pouvant détruire une planète. L'usage primaire du naquadria est l'alimentation énergétique des vaisseaux de guerre Goa'uld dotés d'un système d'hyperespace. La surveillance des stocks de naquadria est assurée alternativement par tous les Seigneurs du Système, pour s'assurer qu'aucun n'en tire un avantage personnel.

Le ruban

Utilisable grâce à la présence de naquadah dans l'organisme de son utilisateur, le ruban est un appareil important pour les Goa'uld, utilisé à la fois comme arme, pour se défendre et pour semer la terreur parmi les populations primitives. Il s'agit d'un petit bracelet se logeant dans la paume de la main. Les Goa'uld aiment généralement à personnaliser son aspect en y ajoutant des métaux précieux ou des bijoux révélateurs de leur statut. La majorité des Goa'uld qui en possèdent un ne s'en séparent pour ainsi dire jamais.

En tant qu'arme, le ruban projette une violente attaque cinétique, capable de repousser un adversaire sur plusieurs mètres ou encore de faire voler la pierre en éclat, suivant son intensité, mais le plus souvent, les Goa'uld s'en servent pour émettre un champ énergétique paralysant qui s'attaque aux vaisseaux sanguins dans le cerveau de la



cible, offrant ainsi une mort lente et douloureuse. Les Goa'uld aiment recourir à cette technologie pour sanctionner les contrevenants. Comme outil de protection, son pouvoir est plus limité. Il génère un champ de force capable de repousser la plupart des attaques, mais qui peut être franchi par les attaques les plus lentes. Les Goa'uld préfèrent généralement se retrancher derrière un mur de Jaffa et ne se servent de cet artefact défensif qu'en dernier recours.

La technologie du manteau

Depuis des siècles, les Goa'uld disposent d'une technologie de furtivité appelée « manteau » permettant de masquer leurs vaisseaux à toute forme de détection. L'énergie nécessaire à l'activation de cette technologie, bien qu'énorme, est largement dans les cordes du naquadria. Et même les plus grands vaisseaux de la flotte peuvent donc en bénéficier. L'application de cette technique à des individus se révéla cependant plus ardue. Bien que la surface à camoufler soit de loin inférieure à celle d'un ha'tak, l'énergie nécessaire à la déflexion de la lumière et au déplacement de 180° hors de phase d'un individu constituaient un problème qui semblait insoluble. Nirrti fut la première à réussir des avancées dans ce domaine et concrétisa ses recherches en inventant un système de manteau portable relié à un générateur à naquadah portable.

Les Seigneurs du Système désirèrent ardemment s'approprier cette technologie, surtout après que Nirrti s'en soit servie pour tenter de tuer Cronus alors qu'il négociait avec la Tauri. En échange de la pitié de ses pairs, Nirrti partagea sa découverte avec les Seigneurs. Malheureusement, la complexité de la technologie employée était telle qu'elle rendait difficile toute production de masse ou toute duplication. Seules quelques

unités fonctionnelles ont pu être créées et les Seigneurs les ont majoritairement offertes aux ashvak à leur service.

Les sarcophages

Les sarcophages sont l'une des possessions les mieux gardées et l'une des technologies les plus avancées à la disposition des Goa'uld. Seuls quelques Seigneurs du Système peuvent prétendre pouvoir fabriquer des sarcophages. Les principaux Goa'uld possèdent tous un sarcophage – et peut-être même plusieurs. Cet artefact est la clé de l'immortalité des Goa'uld et donc d'une certaine manière de leur prétention divine.

Au départ, la technologie des sarcophages n'était destinée qu'au soin des petites blessures et qu'à la guérison des maladies. Les Goa'uld ne s'en servaient alors que de façon préventive dans des cas où le symbiote ne pouvait soigner l'hôte. Ce n'est qu'avec la découverte des humains de la Tauri que les capacités du sarcophage furent décuplées. Le corps des humains était si simple que le sarcophage pouvait non seulement soigner les pires blessures, mais également ramener un mort à la vie. Cette découverte fit monter en flèche la valeur des hôtes humains pour les Goa'uld.

Un Goa'uld ne voyage jamais sans son sarcophage s'il en possède un. La capture d'un sarcophage adverse constitue une prise importante, même si le vainqueur en possède déjà un. L'usage répété du sarcophage peut résulter en une forme d'addiction, bien que les Goa'uld y semblent immunisés.

Les flottes

Les flottes de vaisseaux spatiaux des Goa'uld sont presque exclusivement composées de



vaisseaux ha'tak ; chaque Seigneur du Système possédant de deux à deux douzaines de ces énormes appareils. Le ha'tak est le plus gros appareil créé par les Goa'uld, une sorte de pyramide dotée d'une superstructure de support tout autour de sa coque. Chaque ha'tak peut transporter des milliers de guerriers jaffa ainsi qu'une flottille de planeurs de la mort pour porter la guerre partout dans la galaxie. Leurs moteurs puissants peuvent passer en hyperspace et atteindre des vitesses jusqu'à cent fois supérieures à celle de la lumière.

Ces vaisseaux sont dotés de puissants boucliers d'énergie qui leur assurent une protection efficace contre la majorité des attaques. Seuls les vaisseaux des Asgard et les canons ioniques des Tollan semblent capables de percer ces boucliers. Malgré leur grande taille, ces appareils peuvent pénétrer dans l'atmosphère d'une planète et atterrir, permettant à leurs troupes de débarquer aisément. Les ha'tak sont également dotés d'un système d'anneaux de transport afin de débarquer ou d'embarquer des personnes ou du matériel.

Depuis l'orbite, les ha'tak peuvent bombarder la surface de la planète, détruisant des cités entières et mettant des continents à feu et à sang. Bien que la puissance de feu des ha'tak ne soit pas suffisante pour détruire une planète, elle peut considérablement remodeler sa surface, annihilant toute population indigène.

Les ha'tak sont généralement déployés par deux, même si des offensives particulièrement larges (contre d'autres Seigneurs du Système, par exemple) peuvent réunir de six à une douzaine de ces appareils. Les Goa'uld peuvent fabriquer les ha'tak depuis de nombreux mondes, utilisant des techniques avancées de

construction et de duplication. Chaque ha'tak peut embarquer près de deux mille Jaffa, douze escadrilles de planeurs de la mort et trois escadrilles de bombardiers al-kesh. Beaucoup sont également équipés d'un sarcophage.

Les armées

Bien que bardés de technologie, les Goa'uld voient en leurs guerriers jaffa leur meilleure arme. Chaque Goa'uld important possède ses légions de Jaffa loyaux qui n'attendent que ses ordres. Tous les Jaffa sont profondément loyaux et meurent avec plaisir pour leur dieu, éduqués qu'ils sont depuis leur naissance dans le souci d'être les meilleurs guerriers qui soient.

Chaque Seigneur peut compter sur une armée d'à peu près 250.000 Jaffa, ce chiffre pouvant encore augmenter en fonction de l'importance du Seigneur. Ces armées sont réparties sur plusieurs mondes et se rassemblent toutefois rarement. Lorsqu'ils ne se battent pas, les Jaffa maintiennent l'ordre sur les mondes contrôlés ou s'entraînent dans l'espoir d'offrir leur vie pour leur dieu à la prochaine occasion.

Les Seigneurs du Système s'amuse parfois à faire s'affronter deux armées de Jaffa pour se distraire. En réalité, beaucoup de mondes peuvent être conquis sans devoir déployer de telles forces, mais les Seigneurs apprécient tellement que le sang soit versé en leur nom... La victoire est pour un Seigneur avant tout une question de fierté. Il arrive que des mondes soient ravagés simplement pour départager deux Seigneurs quant à la puissance de leurs armées respectives.

Même dans la victoire, les Jaffa trouvent peu de récompenses. La seule gratification que puisse offrir un Seigneur à ses troupes est la



promotion hiérarchique dans le cadre du prochain assaut. Bien que tous les guerriers rêvent de devenir un jour les primats de leur dieu, peu vivent assez longtemps pour prétendre à ce titre.

Les armées Jaffa utilisent principalement le bâton d'énergie, chargeant tête baissée au nom de leur dieu. Elles ne font pas de quartier à leurs ennemis et n'en attendent pas moins en retour. Ceux qui tombent sont laissés à leur sort – soit leur symbiote les soignera pour qu'ils puissent retourner d'eux-mêmes à la bataille, soit ils mourront là. Les guerriers défaits ayant trahi leur dieu.



Les Seigneurs du Système

N'importe quel Goa'uld ne s'érige pas en Seigneur du Système – parvenir à une telle position est le fruit d'efforts et de machinations maintenus sur plusieurs siècles. La plupart des Seigneurs du Système sont arrivés à leur fin par trahison, fourberie

et violence, ce qui les prépare à faire face à ce qui va suivre.

Les Seigneurs du Système, comme nous l'avons vu, sont ce qui se rapproche le plus d'un gouvernement pour les Goa'uld. Mais même si l'on considère cela comme acquis, ils passent le plus clair de leur temps à se jauger ou à s'attaquer les uns les autres dans leur lutte pour la suprématie. Seules les plus grandes menaces peuvent les rassembler et les faire agir de concert. Les traités avalisés par les Seigneurs font office de lois pour les Goa'uld. Les Seigneurs se rencontrent rarement en personne – ce serait trop dangereux. Une assemblée des Seigneurs du Système serait une cible trop parfaite pour des Petits Seigneurs. Au lieu de cela, les réunions se déroulent par canaux sécurisés ou par courriers interposés. Il y a plus ou moins trois mille ans, il était de coutume de tuer le messenger d'un autre Seigneur pour faire part de son désaccord. L'intervention de Ra a mis un terme à cette tradition.

La direction des Seigneurs du Système est assumée par le Seigneur dont le prestige est le plus grand, ce qui se juge en général à la taille de sa flotte ou au nombre de guerriers jaffa sous ses ordres, ou encore au nombre de mondes qu'il contrôle. En raison de l'importance du naquadah dans la société Goa'uld, la possession de mondes où ce minerai est présent en masse compte pour quelques points dans ce calcul. Malgré cela, le plus prestigieux des Seigneurs ne peut contraindre les autres à adopter quelque proposition que ce soit – ce n'est tout bonnement pas dans leur nature de combiner leurs efforts. En vérité, beaucoup pensent que les Seigneurs préfèrent qu'il en aille ainsi, car ils apprécient le chaos qui émane de ces luttes incessantes et qui pimentent leur vie éternelle.

Les Sommets



Tous les cent ans, les Seigneurs se réunissent sous le sceau d'une trêve. Cette période est considérée comme sacrée et aucun Goa'uld n'envisagerait de profiter de ce moment pour attaquer le Sommet. L'endroit où se déroule le Sommet est tenu secret jusqu'au dernier moment et aucun Seigneur ne peut s'y rendre aux commandes de son armée. Seuls quelques serviteurs sont acceptés dans l'enceinte déterminée. Ne pas pouvoir – ou vouloir – se plier aux règles d'un Sommet revient à se priver du rang de Seigneur. Si la transgression est vraiment grave, la mort ou l'emprisonnement ne sont pas à exclure.

Les Sommets sont plutôt cérémonieux. Ils peuvent toutefois être convoqués en cas d'urgence. La première victoire majeure des Tok'ra eut lieu à l'occasion d'un de ces Sommets. Les Seigneurs s'étaient alors réunis pour évoquer la menace qu'ils représentaient et en conclusion, prononcèrent la culpabilité d'Egeria, la Reine Traïtesse, et le devoir pour Ra de la bannir de son existence. Le dernier Sommet en date incluait un vote pour restaurer Anubis dans ses droits de Seigneur ainsi qu'une vaste discussion sur le sort à réserver aux Tauri, qui ne cessaient de mettre leur nez dans les affaires des Goa'uld. C'est aussi à l'occasion d'un Sommet, il y a plus de dix mille ans, que les Seigneurs édictèrent la loi selon laquelle deux hôtes ne pouvaient se reproduire. L'enfant Harsesis qui en résulterait aurait la connaissance de tous les Goa'uld et le potentiel de les détruire.

Récemment, une vieille tradition des Sommets est réapparue : le cannibalisme rituel. Des symbiotes sont consommés chaque nuit du Sommet. Ra avait interdit cette pratique, considérant qu'elle n'avait pour seule fonction que de rappeler les origines primitives et sauvages de l'espèce.

Mais après sa destruction, les autres Seigneurs la réintroduisirent. Le cannibalisme est supposé réaffirmer la dévotion des Seigneurs à tous les Goa'uld en absorbant leur chair. Le rituel n'est pas sans danger, puisque le sang d'un symbiote mélangé à celui d'un hôte peut se révéler un poison mortel. Les Seigneurs font donc bien attention de manger la chair sans avaler le sang.

Devenir un Seigneur du Système

Devenir un Seigneur du Système procure certains avantages significatifs. En premier lieu, entrer dans un cercle de personnes influentes qui savent reconnaître la puissance de leurs pairs n'est pas rien pour l'égo des Goa'uld. L'accès aux Sommets est un autre avantage : la possibilité de prendre part aux grandes décisions ou d'apporter sa pierre à l'édifice de la société goa'uld, ou encore de forger des alliances fructueuses est un plus. Mais le plus précieux des avantages de la fonction est l'accès aux reines et aux larves. Grâce aux larves, un Goa'uld peut accroître le nombre de ses Jaffa, voire de ses Petits Seigneurs.

Un nouveau Seigneur doit recevoir l'aval des anciens pour entrer en fonction. C'est une manœuvre politique délicate qui demande que l'intéressé fasse ses preuves. Cela peut inclure la prise de contrôle d'un monde, un cadeau aux Seigneurs actuels (souvent une cargaison de naquadah) ou tout simplement la menace. Une fois que l'intéressé a fait la démonstration de sa puissance, les Seigneurs du Système en place votent pour ou contre son adhésion. Une majorité simple est requise. L'heureux élu doit alors participer au cannibalisme rituel. S'il ne décède pas suite à l'ingestion de poison, il est officiellement reconnu comme nouveau Seigneur du Système.



L'expulsion

Se faire exclure des rangs des Seigneurs est presque aussi simple. Si un Seigneur est vaincu en combat ou s'il montre trop de signes de faiblesse, ses pairs n'hésiteront pas à le tuer ou à l'emprisonner, le débarrassant de ses privilèges et de ses possessions. Ceux qui commettent un grave affront aux Seigneurs du Système, comme le fit Anubis, peuvent voir leur adhésion soumise à un vote. Les bannis deviennent des indésirables auprès des Seigneurs et ne bénéficient plus de leur protection. Le contrôle de leurs mondes est alors réparti entre les Seigneurs qui restent. Ceux qui survivent à cette expulsion partent généralement en exil pour lécher leurs plaies dans l'espoir de revenir un jour plus forts. D'autres se cherchent alors la protection d'un autre Seigneur, acceptant de devenir un Petit Seigneur. Cette option n'est pas très fréquente, car l'égo des bannis est souvent tel qu'ils refuseraient de s'abaisser à quémander la protection de qui que ce soit. Bien souvent, les protecteurs n'offrent de poste aux bannis que si ces derniers ont quelque chose à offrir qui en vaille la peine.

Anubis est l'exemple le plus connu d'un Seigneur ayant perdu son statut, ses crimes étant si ignobles que les Goa'uld préfèrent ne pas en parler. Après un millier d'années, pourtant, Anubis revint de son exil et réintégra les rangs des Seigneurs du Système, en vertu de la puissance de son armée. Nul ne sait ce que cache son retour, mais tous s'accordent à dire qu'il n'en découlera rien de bon pour le reste de l'univers.

Ceux qui dirigent

Voici une petite liste des Seigneurs du Système connus, qu'ils fassent encore partie ou non de ce cercle restreint. La plupart sont encore en place, mais quelques-uns ont

disparu et les autres sont présumés morts. Mais comme Anubis nous l'a prouvé, la présomption n'est pas un fait.

Anubis



113

Actuellement le plus puissant de tous les Seigneurs du Système, Anubis était présumé mort, tué par d'autres Goa'uld. En fait, il rassemblait ses forces, apprenant les secrets des Anciens et le processus de l'Ascension. Toutefois, le processus ne fonctionna pas correctement sur lui et il fut piégé entre le monde mortel et celui des immortels. Cependant, l'opération lui conféra certains pouvoirs. Il menaça donc individuellement chaque Seigneur du Système, les forçant à se rencontrer lors d'un Sommet. Il y envoya Osiris, son messenger, chargé de faire voter les Seigneurs en faveur du retour de son maître parmi la caste dirigeante. Après qu'il ait démontré l'étendue de ses pouvoirs, aucun Seigneur ne s'y opposa. Seul Yu refusa de voter en sa faveur, comprenant la menace qu'il représentait désormais. Vénéré autrefois comme le dieu des morts, Anubis a laissé ses origines se noyer parmi les rumeurs et les demi-vérités. Ce dont on est sûr à son propos, c'est qu'il est tout près de devenir le premier leader suprême des Goa'uld.

Apep



Selon la légende, Apep fut le premier Goa'uld. Le premier à faire parler de lui dans l'histoire. Selon la mythologie, le serpent Apep était la créature primordiale qui enfanta l'univers. De sa création se répandit la vie, ou les autres Goa'uld. Si les légendes sont vraies, Apep était le premier dirigeant des Goa'uld et a aidé à modeler et répandre son espèce à travers la galaxie durant la première dynastie.

Apophis



Seigneur du Système sans relief avant la chute de Ra, Apophis, le Dieu Serpent, a appris la valeur du mouvement rapide. Il sait tirer avantage de chaque opportunité, rassemblant les armées des Seigneurs déchus comme Ra, Sokar ou Heru-ur – trois de ses ennemis les plus mortels. Apophis fut déclaré perdu pendant un moment, capturé et torturé par Sokar sur Netu. Mais il réussit à s'échapper et détruisit Heru-ur, son rival. Il devint un moment le Seigneur du Système le plus puissant, mais son règne fut bref des œuvres des Répliqueurs et de la Tauri. Sa reine, Amaunet, fut également tuée mais son principal héritage est l'enfant Harsesis – fruit de l'union interdite entre deux hôtes.

Quelques historiens pensent qu'Apophis et Apep ne font peut-être qu'un.

Ba'al



Seigneur du Système dangereux et puissant, Ba'al est aussi l'un des plus anciens. Après la chute de Ra et d'Apophis, Ba'al fut assez prudent pour ne pas se faire remarquer. Il détruisit deux systèmes solaires et leurs 60 millions d'habitants plutôt que les céder à Sokar dans le cadre d'une dispute territoriale. Il opère depuis une série de bases secrètes, ce qui le rend très difficiles à localiser et à combattre pour les autres Seigneurs. Ba'al n'accepta que du bout des lèvres le retour d'Anubis au sein des Seigneurs du Système, craignant pour sa vie s'il s'y opposait ouvertement. Lui et ses serviteurs ont mené des recherches dans plusieurs domaines scientifiques parmi lesquels la technologie gravitationnelle. Récemment, il a offert son soutien militaire à Anubis, espérant surtout en savoir plus sur ses activités.

Bastet

Aussi appelée la Protectrice, Bastet était aussi connue sous le nom de Bast dans l'ancienne Egypte. Elle fut renversée sous la deuxième dynastie mais demeura un Seigneur très influent. L'histoire se souvient d'elle comme la protectrice des femmes et



des enfants, même si son nom signifie « la dévoreuse ». Elle a aussi un côté obscur, celui de Sekhmet. D'un côté, elle dirige ses mondes d'une main ferme mais aimante et de l'autre, elle sait traiter ses ennemis avec toute la haine et la violence nécessaire. Actuellement, la tête de l'un de ses ennemis, Sobek, orne son palais de Bubastis. Elle entretient une proche alliance avec Kali – chacune se servant de l'autre à son propre avantage, à la manière des Goa'uld. Ses forces ont souffert de nombreuses pertes dans sa guerre contre Anubis et elle a voté en faveur de son retour dans l'espoir de gagner du temps pour se refaire.

Cronus



Le plus jeune des titans grecs, Cronus était connu comme le dieu du destin et le père mythologique de Zeus. En tant que Seigneur du Système, il représente l'une des plus grandes puissances parmi les Goa'uld et a une grande influence sur les autres Seigneurs. Il a participé aux négociations visant à ajouter la Terre au Traité des Planètes Protégées, lors desquelles il fut trahi par Nirrti et presque tué. Après la chute de Heru-ur, Cronus s'est relevé et reprit une grande partie de ses mondes. Il fut finalement tué par les Tauri qui avaient appris à exploiter son orgueil.

Egeria

Un ancien Seigneur du Système au passé chargé, Egeria est aussi la déesse romaine des fontaines, aussi vénérée comme déesse des naissances et l'une des reines les plus connues des Goa'uld. Il y a près de deux mille ans, elle s'attira les foudres de Ra, se retournant contre lui et contre les préceptes des Goa'uld dans la crainte que leur mode de vie parasitique les mène tous à l'extinction. Pour arriver à ses fins, Egeria mit au monde une nouvelle espèce de Goa'uld, les Tok'ra qui devinrent les principaux ennemis des Seigneurs du Système. Pour la punir, Ra emprisonna Egeria sur Pangar. Elle fut mise en stase jusqu'à ce que les Pangariens la libèrent et l'utilisent à leurs propres fins. Cinquante ans plus tard, Egeria finit par mourir, mais pas avant d'avoir appris qu'il fallait désormais compter avec ses Tok'ra dans la galaxie.

Hathor



L'un des Seigneurs les mieux disposés et initialement considéré comme un ami de l'humanité, Hathor a depuis lors prouvé qu'elle avait les mêmes visées dominatrices

que les autres Goa'uld. Déesse de la fertilité, de l'ébriété et de la musique, Hathor était une reine qui fut abandonnée sur Terre dans un sarcophage situé dans un temple maya au Mexique. Une fois réveillée de son long sommeil, elle a immédiatement tenté de prendre possession de la porte des étoiles en usant de ses pouvoirs de séduction. Echouant de peu, elle réussit à s'enfuir et à s'établir sur un nouveau monde, se reconstituant une nouvelle armée de Jaffa. Elle fut finalement renversée et détruite par les Tauri.

Heru-ur



Connu sur Terre sous le nom de Horus, Heru-ur commandait une flotte importante et est devenu un ennemi juré d'Apophis. Les deux Seigneurs se livrèrent de nombreuses batailles, mais Apophis l'emporta finalement en piégeant Heru-ur dans le système de Tobin. Apophis fit main basse sur son armée.

Isis

La reine d'Osiris, Isis, fut trahie par Seth et condamnée à l'emprisonnement à vie sur Terre dans un vase canope. Elle mourut dans sa prison lorsque le sceau de son vase fut brisé. Bien qu'elle ne fût pas à proprement parler un Seigneur, elle fut la compagne fidèle d'Osiris jusqu'à la fin.

Kali

Kali est la déesse hindoue de la Dissolution et de la Destruction, aussi connue sous le nom de Kali la Destructrice. Jusqu'à l'avènement de la deuxième dynastie, elle n'était qu'un petit Seigneur du Système et n'a toujours pas atteint la puissance de ses pairs au sein de son espèce. Mais pour y arriver, elle travaille main dans la main avec Bastet, combinant leurs pouvoirs – pour l'instant. Même après avoir perdu pas mal de plumes dans son combat contre Anubis, elle vota en faveur de son retour, craignant de perdre le reste de ses troupes. Sa base d'opération est située sur Cerador.

Marduk

L'histoire de ce Seigneur du Système fut brève mais colorée. Dirigeant cruel et vil, il apparaît dans la mythologie babylonienne comme celui qui tua la bête Tiamat (un autre Goa'uld) et prit comme butin l'œil de Tiamat – une ancienne relique aux grands pouvoirs. Le règne de Marduk se termina peu après, ses prêtres se retournant contre lui en l'enfermant dans un sarcophage en compagnie d'une créature affamée. Marduk finit par tuer aussi cette créature et fut finalement libéré. Sa victoire fut de courte durée : il mourut dans son temple, tué des mains des Tauri. Peu après son retour aux affaires, Anubis se rendit dans le temple de Marduk pour y récupérer l'œil de Tiamat.

Morrigan

Déesse celtique de la bataille et du conflit, Morrigan est aussi appelée la Reine Fantôme. Elle n'est arrivée au pouvoir que récemment, profitant du vide créé par la disparition de plusieurs Seigneurs du Système, mais son ascension fulgurante ne laisse planer aucun doute sur ses capacités. Elle est aussi rusée qu'elle est belle et elle vota en faveur du retour d'Anubis. Bien qu'aucune preuve ne soutienne cette thèse,



elle serait une reine, une des rares encore vivantes.

Nirrti

La particularité de Nirrti est d'avoir été renvoyée plus d'une fois des Seigneurs du Système. Un fait assez rare pour être pris en compte. Déesse hindoue de la Destruction et de la Mort, Nirrti a consacré une bonne partie de sa vie à la recherche scientifique et ses avancées dans le domaine de la génétique. Ses allées et venues au sein des Seigneurs sont le fait de ses tentatives de manipuler ou d'assassiner des pairs. Durant les négociations avec les Tauri, elle tenta d'assassiner Cronus et de faire échouer les négociations. Mais son complot fut découvert et elle fut emprisonnée. Elle revint sur le devant de la scène peu de temps après. Elle a ensuite travaillé à la création d'un hôte parfait pour les Goa'uld, un projet de longue haleine. Elle a aussi mis au point un artefact d'invisibilité basé sur la technique du manteau. Nirrti affectionne la trahison et les armes biologiques, préférant l'infiltration à l'attaque frontale. Elle fut récemment détruite par la Tauri.

Olukun

Seigneur du Système qui influença une partie de l'ancienne culture africaine, Olukun a établi sa base d'opération sur une planète où il est vénéré comme dieu de la mer. On sait peu de choses sur ce Seigneur si ce n'est qu'il possède de grandes quantités de naquadria, ce qui assure sa puissance. Les autres Seigneurs rêvent de trouver sa cache secrète, mais nul n'a pu le faire jusqu'à présent. Olukun vota en faveur du retour d'Anubis, espérant que cette nouvelle menace allait diminuer la pression qui reposait sur ses épaules.

Osiris

Dieu égyptien du monde d'en bas, Osiris fut le premier pharaon d'Égypte jusqu'à ce qu'il soit trahi par son frère, Seth. Lui et sa compagne, Isis, furent emprisonnés pour l'éternité sur Terre mais s'échappèrent il y a quelques années. Les Tauri l'ont contraint à la fuite mais il s'est depuis lors constitué une petite armée. En fait, on devrait plutôt dire « elle » puisqu'elle s'est procuré un hôte féminin. Elle fut donc approchée par Zipacna pour devenir l'émissaire d'Anubis. Elle accepta la proposition et vota, bien entendu, en faveur du retour de son maître. Osiris commande désormais une bonne partie de la flotte d'Anubis et livre souvent bataille contre les Asgard et contre Yu.

Pelops (ou Phellops, ou Phelops)

Idolâtré en Grèce antique comme un héros, le fils de Tantale, le Seigneur du Système connu sous le nom de Pelops vient de perdre beaucoup de mondes et son pouvoir décline. On le connaît comme le Gardien des Secrets et son style de vie est assez dissolu. Il se préoccupe plus des histoires mondaines que des complots de ses pairs. Pelops amena de nombreux humains de la Terre sur différents mondes et mena sur eux des expériences génétiques et culturelles, les faisant vieillir de cent ans en cent jours simplement pour voir comment ils allaient se développer. Il a petit à petit abandonné ses sujets d'expérience suite aux nombreux conflits qui ont émaillé les derniers siècles.

Ra

Autrefois le plus puissant des Seigneurs, Ra, le dieu égyptien du soleil, contrôlait un grand nombre de planètes depuis des millénaires, parmi lesquelles Abydos et ses riches mines de naquadah. Il était comme un frère pour Apophis et aussi le responsable de l'emprisonnement d'Egeria, la Reine Traïtesse. Sa flotte et son armée étaient



légendaires, tout comme son excès de confiance en lui et son orgueil. Il fut détruit par une petite poignée d'humains de la Terre – un monde dont il avait perdu le contrôle dix mille ans plus tôt et qu'il avait négligé. Après la mort de Ra, Apophis fit siens beaucoup de ses mondes, ce qui fit de lui un puissant Seigneur à son tour.

Seth

Frère et ennemi à la fois d'Osiris, Seth est connu sous plusieurs noms, comme Setekh, Set, Seti ou Setesh. Il est l'ancien dieu égyptien des tempêtes et du chaos, ainsi qu'une force du mal. Il a souffert de nombreuses pertes lors de la révolte des Tauri. Il se retrouva piégé lorsque ses pairs quittèrent la planète. Pendant dix mille ans, il est resté sur Terre, établissant un petit culte qui le satisfaisait visiblement, compensant le faible nombre de ses adorateurs par la qualité de leur ferveur. Il fut finalement traqué et détruit par les membres du SGC il y a des années.

Shak'ran

Shak'ran ne fut qu'un obscur Seigneur pendant plusieurs années. Il s'opposait à Ra par amour du danger. Sa seule victoire majeure fut la prise de Pangar, qui appartenait autrefois à Ra, lors d'une dispute territoriale. Il y érigea des temples en son nom et y installa sa base. Mais Ra n'en resta pas là et détruisit Shak'ran il y a près de trois cents ans. Le Seigneur ne prit même pas la peine de reconquérir son monde.

Sobek

Un dieu égyptien de la fertilité. Sobek remplissait à peine assez de critères pour être reconnu comme un Seigneur du Système. De peur de perdre sa place, il profita d'une erreur de Bastet pour conquérir un de ses mondes. La réaction de

Bastet et de Kali, son alliée, fut rapide et sanglante. Elles firent bombarder les mondes de Sobek jusqu'à leur destruction. Il vint à Bastet pour quémander sa clémence, mais elle lui fit couper la tête pour le punir de son erreur.

Sokar



118

La puissance brute de Sokar était telle que même le bannissement de pouvait le faire taire. Il régna sur son propre enfer en tant que dieu égyptien de la mort, et devint un ennemi juré d'Apophis, le pourchassant sans pitié. Il y a des milliers d'années, avant l'arrivée de Ra, Sokar dirigea également la Terre. Depuis sa planète, Delmak, il rassemblait ses armées, dix fois plus imposantes qu'on ne l'imaginait. On le soupçonnait de vouloir lancer un assaut contre les autres Seigneurs du Système lorsqu'une attaque surprise des Tauri et de la Tok'ra lui coûta cher. Il fut détruit et Apophis, qui était le prisonnier de Sokar, s'empara de ses forces armées.

Svarog

Récemment arrivé au panthéon des Seigneurs, Svarog est un dieu slave du feu et du soleil. On sait peu de choses de lui si ce n'est qu'il a récemment attaqué Latona, un monde protégé par un artefact appelé la Sentinelle. Svarog parvint à vaincre les défenses de la planète mais fut toutefois repoussé. Son statut actuel est inconnu.



Tiamat

Une autre déité babylonienne. Tiamat était la déesse du Chaos Originel, porteur de la terre et des cieux. On sait peu de choses à son propos si ce n'est qu'elle fut tuée sous la première dynastie par Marduk, à l'approche de la fin de cette ère. On prétend que ses yeux devinrent les sources du Tigre et de l'Euphrate. En vérité, l'œil de Tiamat est une ancienne relique que Marduk cherchait pour asseoir son pouvoir sur les Seigneurs. Marduk fut trahi par ses propres prêtres et enterré vivant sur P2X-338, dans un sarcophage où une créature mangeuse d'hommes lui tenait compagnie. Il y endura des millénaires de tourment jusqu'à ce que les Tauri le détruisent pour de bon. L'œil de Tiamat fut ensuite récupéré par Anubis.

Thoth

Dieu égyptien de la lune et de la mort, Thoth était autrefois un puissant Seigneur qui traitait avec Ra et Anubis pendant une période. Selon la mythologie, Thoth accumulait les connaissances et était le scribe des dieux. Ses enseignements perdus, regroupés dans le Livre de Thoth, sont toujours recherchés par les Seigneurs du Système aujourd'hui. Peut-être Thoth reviendra-t-il un jour, son bagage avec lui.

Yu

Yu le Grand, l'un des premiers empereurs de la Chine, demeure un grand mystère. C'est un chef puissant mais silencieux, dont les motifs demeurent cachés. Il aida les Tauri à entrer dans le Traité des Planètes Protégées et les assista plus tard dans l'enlèvement du Goa'uld Imhotep de son hôte. Seul Yu s'opposa au retour d'Anubis au sein des Seigneurs du Système, allant jusqu'à attaquer sa flotte. Bien qu'il soit un Goa'uld et donc pas réellement un allié de la Terre, il

ne cherche pas particulièrement la destruction de la Tauri.



Ceux qui les servent

En plus des Seigneurs eux-mêmes, certains Goa'uld ont accompli certaines choses qui leur ont assuré une certaine immortalité ou quelques lignes dans les livres d'histoire. Ils méritent donc d'être mentionnés en raison du pouvoir qu'ils ont accumulé ou de leur fonction au sein de la hiérarchie des Goa'uld.

Amaunet

En tant que nouvelle reine d'Apophis, Amaunet prit une femme d'Abydos pour hôte, Sha're. Elle conçut un enfant avec lui, l'enfant Harsesis, au mépris des lois les plus sacrées des Goa'uld. Elle chercha à le cacher sur la planète Kheb. En secret, Amaunet complotait avec Heru-ur contre Apophis, bien que ses plans aient finalement échoué.



Sa vie lui fut ôtée par les membres de SG-1 alors qu'ils tentaient de sauver l'un des leurs.

Imhotep

Les ambitions d'Imhotep ne rencontrèrent jamais le succès escompté. Il se languissait depuis des millénaires en tant que simple pion dans les affaires des Seigneurs du Système, jusqu'à la fin de la deuxième dynastie. Dans le chaos qui s'en suivit, il chercha à prendre le pouvoir sans trop de risques. Il prit possession du corps de son primate, K'tano, et prétendit alors avoir tué son maître et rassemblé ses Jaffa autour de lui. Il entama alors une guerre faite de frappes rapides et mortelles sur les autres Seigneurs, retournant leurs Jaffa contre eux. Son plan aurait bien pu fonctionner si Yu n'avait pas appris la vérité sur la « mort » d'Imhotep et retourné ses gens contre lui. Il fut tué durant le rituel de Joma Secu par le Jaffa renégat Teal'c, de SG-1. Le Seigneur Yu lança ensuite sa propre attaque contre les forces restantes d'Imhotep, annihilant toute résistance.

Klorel

Klorel est le fils d'Apophis. Suite à la destruction apparente de son père, il traversa des moments difficiles. Peu après son union, Klorel connut un revers important lorsque lui et son père menèrent une attaque contre la Terre. Les Tauri déjouèrent l'attaque, ce qui mena le père et le fils vers un déclin désastreux au sein des Seigneurs du Système. Lorsque Apophis fut tué, il fut pourchassé par les forces de Heru'ur et de Sokar. Il se crasha sur la planète Tollana et son hôte, Skaara, demanda l'amnistie. Une triade tollane se prononça en faveur de Skaara et le symbiote Klorel fut retiré de son hôte, le privant de son pouvoir. Il a tenté depuis de récupérer les armées de son père, mais a échoué à chaque reprise.

Mot

Mot était un dieu de la mort et de la stérilité et il fut le second de Ba'al. Il avait cependant l'ambition de devenir un Seigneur à son tour. Il a convaincu Ba'al qu'une de ses mines de naquadah était devenue improductive, espérant se l'approprier et grâce au pouvoir ainsi acquis, peut-être renverser son maître. Son plan aurait pu réussir si les Tauri ne s'en étaient pas mêlés, détruisant le traître avant qu'il n'arrive à ses fins. L'histoire ne dit pas si Ba'al fut contrarié par la perte de son second ou s'il avait vu clair dans son jeu dès le début.

Nefertum

Nefertum était le dieu égyptien du lotus, servant sous les ordres de Ra. Durant son service, il fit passer un groupe d'humains par la porte des étoiles vers P2X-416, où il fut adoré comme le créateur de toutes choses par certains habitants. Ce n'est qu'avec l'arrivée des Tauri par la porte sur cette planète que la vérité leur fut révélée. Ses activités actuelles sont inconnues, même s'il s'est brièvement opposé à Apophis durant ces dernières années.

Tanith

Tanith était le symbiote porté par la prêtresse Jaffa Shan'auc, qui utilisait une sorte de transe méditative pour communiquer avec sa larve. Durant cette transe, Tanith persuada Shan'auc qu'il voulait trahir les Goa'uld et rejoindre la Tok'ra. Elle l'amena donc auprès des rebelles où le symbiote fut implanté en Hebron. Tanith révéla alors à Shan'auc avant de la tuer qu'il lui avait menti. Prétendant être loyal à la Tok'ra, il travaillait en secret pour les Goa'uld. Heureusement, les Tok'ra ne se laissèrent pas abuser et au lieu de le dénoncer, ils l'utilisèrent pour envoyer de



fausses informations aux Seigneurs du Système. Lorsque ce petit jeu ne put durer plus longtemps, Tanith fut démasqué mais réussit à s'échapper. Il entra alors au service d'Apophis et, lorsque son maître fut tué, il fit serment d'allégeance à Anubis. Il fut finalement tué sur P3X-116 par Teal'c, de SG-1.

Zipacna

Zipacna est un serpent peu fiable, même aux yeux des Goa'uld. En tant que Petit Seigneur au service d'Apophis, il représenta Klorei auprès de la Triade tollane et faillit presque détruire Tollana. A la mort d'Apophis, Zipacna s'allia avec Anubis, réussissant à rallier Osiris à la cause de son maître. Il faillit ensuite se couvrir de gloire en manquant de peu la destruction de tous les Tok'ra sur Revanna, laissant s'échapper une poignée de rebelles. On ne sait rien de ses activités actuelles, mais on suppose qu'il est resté au service d'Anubis.



Petit lexique du langage Goa'uld

Voici un petit recueil de phrases courantes du langage des Goa'uld, notamment utilisé par les Jaffa.

- * Al-kesh : un bombardier léger doté de capacités furtives.
- * Arik tree-ac te kek : « nous ne nous rendrons jamais, même dans la mort ».
- * Ashrak : un assassin.

- * Bashaak : bâton d'entraînement en bois.
- * Cal mah : sanctuaire.
- * Chaapa'ai : la Porte des Etoiles.
- * Cha'hai : « Sois sans crainte ».
- * Cha'tii : apprenti guerrier.
- * Chel nak : « très froid ».
- * Chel nok : « meilleurs vœux ».
- * Chula a lazla : « As-tu choisi ? »
- * Dal shakka mel : « Je meurs libre ».
- * Depet reshwet herew : « Je me réveille pour mourir à nouveau ».
- * Hakorr kra terak shree : « Banni jusqu'à l'oubli ».
- * Hal mek : « Tiens bon ».
- * Hasshak : « Fou » (insulte).
- * Ha'taaka : « l'oublié » (insulte).
- * Hok'taur : « Humain évolué »
- * In'trom popra cursor're « Entrer par infiltration ».
- * Joma Secu : rite Jaffa pour contester le pouvoir d'un maître.
- * Kalach : l'âme.
- * Kalach shal tek : « la victoire ou la mort ».
- * Kal kek m'al shol'va : « Prêt à mourir, traître ? »
- * Kal mek : l'endroit.
- * Kal'ma : l'enfant.
- * Ket mattet : défi Jaffa.
- * Kel mar tokeem : « la Vengeance du Cornu ».
- * Kelno'reem : transe méditative Jaffa.
- * Kelshak ou kel shak : voir quellshak.
- * Korush-nai : « Demi-tour »
- * Kree : « Attention ! »
- * Kresh'taa « Pas issu du peuple ».
- * Leaa : « Ecoute ! »
- * Lo'taur : esclave le plus chéri d'un maître.
- * M'al Sharran : « le dernier rite ».
- * Mikta : « Cul » (insulte).
- * Na-ney « Non ».
- * Obi-tan : « Halte ! »
- * Peltak : pont ou salle des commandes sur un vaisseau.
- * Ral tora ke : « Bonne chance ! »
- * Remoc : la fin d'un voyage.
- * Shal met : « Bonne santé ! »



- * Shek kree : une déclaration de honte.
- * Shesh'ta : une unité monétaire.
- * Shol'va : le traître.
- * Tak mal tiak : « On se souviendra de toi ».
- * Tak mal arik tiak : « Tu ne seras pas oublié ».
- * Tal mak : un mot aujourd'hui tombé en désuétude.
- * Tal ma'te : « Salutations ».
- * Tal met. Priem ta shree, tal ma « Notre amour ne se terminera pas par notre mort ».
- * Tal pat ryn : « Etoile déchue ».
- * Tar : diminutif pour « humain ».
- * Tec'ma-te : « Maître », titre honorifique.
- * Tek ma'tek : « Soyez le bienvenu ».
- * Ya duru arik kek onac : « J'honore celui qui tue son dieu ».
- * Zatarc : un meurtrier involontaire.
- * Zat'nik'tel (zat) : arme à énergie Goa'uld



PERSONNAGES



Dans ce jeu de rôle, les joueurs n'auront pas carte blanche pour créer leur personnage. Cela s'explique par le fait que ceux qu'ils créeront font partie d'une élite et ont été triés sur le volet par une administration sérieuse et pointilleuse. Pour une bonne part, il s'agira de militaires aux états de service irréprochables, la tête bien vissée sur les épaules, vétérans de divers théâtres d'opération ou titulaires d'une expérience qui fait d'eux des soldats d'exceptions. Pour l'autre partie, il s'agira de scientifiques ou d'historiens, de spécialistes d'une matière universitaire dont le SGC peut tirer parti. Pour autant, les personnages de Stargate COC ne seront pas des copies conformes les uns des autres. A l'image des membres de SG-1, l'équipe phare du SGC, ils seront peut-être très différents, tout en partageant une même formation, un même uniforme et des obligations communes.

TOUS HUMAINS !

Bien que SG-1 compte dans ses rangs un extraterrestre, un Jaffa du nom de Teal'c, il ne sera pas permis aux joueurs de Stargate COC d'incarner autre chose que des

humains. Pourquoi ? Parce que l'ambiance caractéristique de la série télévisée dont s'inspire ce jeu tient notamment au fait que les héros en sont des humains, certes très doués, mais forcément limités par leur appartenance à un monde radicalement différent de ceux qu'ils sont amenés à visiter de l'autre côté de la porte des étoiles. Incarner un extraterrestre, cela ouvre des portes qui devraient rester fermées : un degré de connaissance de l'univers, des autres aliens, des technologies, que ne partage pas le SGC dans la série. Or, l'acquisition de ces connaissances fait justement partie des prérogatives de cette section si particulière de l'USAF. Teal'c est un Jaffa. Ses connaissances sur les Goa'uld sont régulièrement exploitées par les membres de SG-1 et par l'ensemble du SGC. Il a d'ailleurs été interrogé parfois très brutalement pour s'assurer de sa loyauté envers les Tauri. Mais les Jaffa ne sont pas plus avancés technologiquement que les humains. Ils savent utiliser certains artefacts goa'uld, mais ils n'en comprennent guère le fonctionnement et seraient bien incapables d'en dessiner des plans techniques exploitables. De plus, Teal'c demeure une exception notable dans la composition des équipes SG. Une exception qui doit le rester sous peine de rapidement transformer le SGC en spatioport de la Guerre des Etoiles.

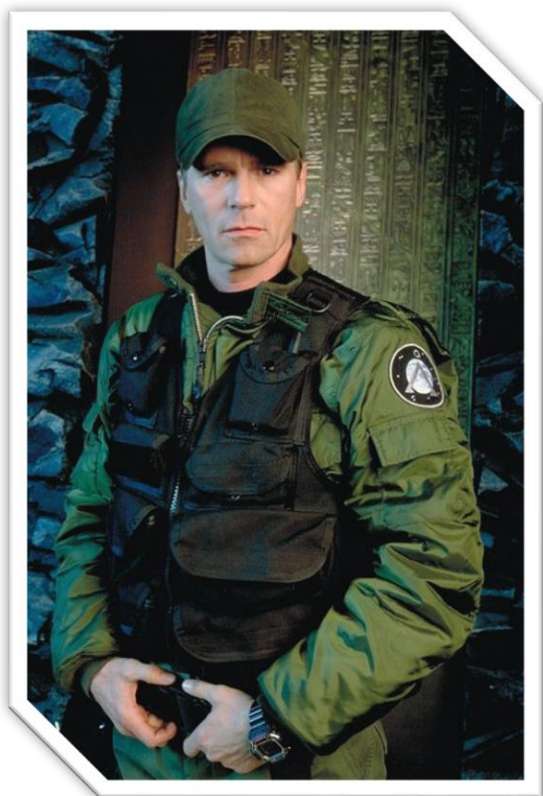
BIENVENUE AU SGC !

Avant de remplir votre fiche d'identification, permettez-nous de vous féliciter pour votre promotion. Si vous êtes là, au cœur de ce que l'armée des Etats-Unis compte de plus secret, c'est que vous l'avez mérité. Vos états de service ont parlé, votre expérience, votre détermination, votre expertise ont propulsé votre candidature tout en haut de la pile. Que vous ayez servi dans l'un des



corps d'armée des Etats-Unis ou que vous vous soyez hissé au sommet de votre domaine scientifique, vous avez attiré l'œil des recruteurs du SGC et cela fait de vous un individu exceptionnel.

Permettez-nous de vous lire la lettre rédigée par l'une de nos célébrités locales, le colonel Jack O'Neill. Elle est lue à la plupart des nouvelles recrues, car elle résume assez bien ce à quoi vous pouvez vous attendre dans les jours, les semaines et les mois qui viennent.



« Alors que je n'étais encore qu'un jeune garçon, je levais souvent les yeux vers le ciel étoilé, et je me demandais s'il y avait d'autres enfants comme moi de l'autre côté de l'espace. Maintenant, je sais ce qu'il y a de l'autre côté : il y a des choses incroyables. La majeure partie des habitants des autres mondes sont des humains, enlevés sur Terre il y a des siècles et déposés sur des centaines de planètes. Ils

ont voyagé à travers la porte des étoiles, incroyable portail fabriquée par la technologie alien et permettant de se déplacer à travers toute la galaxie à la vitesse d'un claquement de doigts. Nous ne savons pas avec certitude qui a conçu le réseau de portes des étoiles, mais nous savons que les exploite : les Goa'uld, petits vers parasites qui emploient des humains comme hôtes et qui ont placé des esclaves sur chaque monde. Ils représentent la plus grande menace que l'humanité ait jamais connue.

Nous, les membres du programme Stargate, sommes chargés d'une noble tâche. Nous voyageons à travers la porte, renouant le contact avec les humains arrachés à la Terre, et combattons les Goa'uld partout où nous les débusquons. A chaque endroit que nous visitons, nous rencontrons le meilleur et le pire de l'humanité et de ce que la galaxie a pu engendrer. C'est un travail dangereux, mais c'est aussi une réelle opportunité. Nous devons être plus fûtes, plus rapides et plus durs que tout ce que nous connaissons. Nous sommes la ligne de front de l'aventure humaine.

Levez-vous et soyez prêts. Vous pouvez rencontrer n'importe quoi une fois la porte franchie. Mais comme cela a toujours été le cas lorsque vous explorez des territoires inconnus, les plus grandes menaces sont celles qui naissent en chacun de nous.

C'est un vaste univers. Faites attention à vous, une fois dehors.

Colonel Jack O'Neill, US Air Force

La Maison Blanche

1600 Pennsylvanie Avenue

Washington DC



30 septembre 1997

TOP SECRET Classification AUBURN

Ordre Présidentiel 9975-TS »

LA CARTE D'IDENTITE

Votre personnage a un nom, un prénom (ou plusieurs), un genre et une origine ethnique. Ces choix sont laissés à votre libre interprétation. Bien que l'armée ne soit pas, dans la réalité, un endroit exempt de préjugés, on fera dans ce jeu comme si ce fléau n'existait pas. Autrement dit, le choix d'un genre et une origine ethnique, par exemple, n'entraveront en rien la carrière de votre personnage. Si vous décidez d'interpréter un personnage féminin, transgenre, ou originaire d'une minorité ethnique, rien ne devrait vous empêcher de profiter pleinement de votre expérience de jeu.

Le seul élément de votre carte d'identité qui ait une réelle influence sur le déroulement du jeu est l'âge. L'âge de votre personnage influencera forcément ses capacités et l'armée a des règles strictes quant aux limites d'âges dans certains services. En règle générale, on peut rejoindre l'une des branches de l'armée américaine à partir de 17 ans (sous réserve d'accord parental) et la limite d'âge varie entre 27 et 39 ans pour le service actif. Bien entendu, ces chiffres ne concernent pas les civils intégrés au projet Stargate et on compte bon nombre d'exception pour des membres méritants du programme. Lorsque la limite d'âge est atteinte, le soldat est reversé dans un service moins exigeant physiquement, s'il n'a pas eu la chance de prendre du galon et de se retrouver officier d'état-major.

Si toutefois le meneur de jeu autorisé ses joueurs à incarner des personnages plus

âgés (ou tout simplement dans le cas de personnages civils plus âgés), veuillez à appliquer à leurs caractéristiques les modificateurs suivants.

- **Mûr (39-55 ans)** : diminuez les caractéristiques PER et DEX d'un total de 2 points (-2 dans l'une des caractéristiques ou -1 dans les deux).
- **Vétérane (56 et plus)** : appliquez les malus précédents et, en plus, diminuez les caractéristiques FOR ou CON d'un total de 2 points.

125

CARACTERISTIQUES

Votre personnage est défini par six caractéristiques qui représentent ses différents potentiels.

- La **FORCE (FOR)** mesure sa puissance physique et musculaire.
- La **DEXTERITE (DEX)** évalue son agilité, ses réflexes et son adresse.
- La **CONSTITUTION (CON)** indique son niveau de santé et son endurance.
- L'**INTELLIGENCE (INT)** représente ses capacités d'apprentissage et de raisonnement.
- La **PERCEPTION (PER)** représente l'acuité de ses cinq sens classiques, ainsi que le sixième sens ou l'intuition.
- Le **CHARISME (CHA)** traduit une forte personnalité, sa force de persuasion mais aussi sa volonté.

Les caractéristiques s'expriment sur une échelle comprise habituellement entre 6 et 18 pour un personnage humain. Certaines créatures peuvent bien entendu présenter des profils plus faibles ou au contraire nettement plus forts.



Les trois premières caractéristiques (FOR, DEX et CON) sont appelées caractéristiques physiques, les trois dernières (INT, PER et CHA) sont appelées caractéristiques mentales. La distinction est importante, car elle permettra de distinguer les soldats des civils à la création.

SOLDAT OU CIVIL ?



Si vous souhaitez incarner un soldat, vous déterminerez vos caractéristiques de la manière suivante : lancez 2D6 pour chacune de vos caractéristiques physiques et ajoutez-y 6. Lancez ensuite 2D6 pour chacune de vos caractéristiques mentales et ajoutez-y 4.

Si vous souhaitez incarner un civil, vous déterminerez vos caractéristiques de la manière suivante : lancez 2D6 pour chacune de vos caractéristiques physiques et ajoutez-y 4. Lancez ensuite 2D6 pour chacune de vos caractéristiques mentales et ajoutez-y 6.

Le choix entre soldat et civil a d'autres implications sur votre personnage, sans parler bien sûr de l'impact que cela peut avoir sur sa vie de tous les jours.

Les attaques (ATC, ATD, ATM)

Un soldat démarre le jeu avec un bonus d'attaque au contact (ATC) et un bonus d'attaque à distance (ATD) égal à +1, alors que le civil doit faire un choix entre un bonus de +1 dans l'une des deux attaques précitées (ATC ou ATD).

Le bonus d'attaque mentale (ATM) n'est pas influencé par ce choix.

Dé de vie (DV)

Le dé de vie (DV) du personnage est également différent. Le DV du soldat est le D10 alors que celui du civil est le D8.

MODIFICATEURS

En jeu, les valeurs des caractéristiques serviront peu. On leur préférera le modificateur (Mod.). Après avoir éventuellement appliqué les malus liés à l'âge aux valeurs des caractéristiques de votre personnage, déterminez les modificateurs de chaque caractéristique en fonction du tableau suivant :

VALEUR	MOD.
1-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

TRAITS

Un personnage de STARGATE COC obtient un Trait au premier niveau. Les Traits sont répartis dans deux listes différentes (soldat ou civil). En fonction du choix opéré au préalable entre soldat et civil, tirez deux fois



sur la liste qui vous concerne. Choisissez le résultat qui vous convient le mieux.

Soldat (1D20)

Votre personnage est plus orienté « action ». Il est plus physique que réfléchi.

1. **Ambidextre** : le personnage peut utiliser indifféremment sa main gauche ou sa main droite sans pénalité. Lorsqu'il utilise une arme dans chaque main, il reçoit un bonus de +1 en attaque.
2. **Acrobate** : le personnage reçoit un bonus de +5 aux tests d'acrobatie, d'escalade et d'équilibre.
3. **Anguille** : le personnage obtient un bonus de +5 aux tests de contorsion et un bonus de +1 en DEF.
4. **Bagarreux** : le personnage gagne un bonus de +1 aux DM à mains nues et en attaque au contact.
5. **Chasseur** : le personnage obtient un bonus de +1 en attaque à distance.
6. **Endurant** : le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests de fatigue (course, marche, apnée, etc.) et de résistance aux privations (sommeil, nourriture, etc.).
7. **Enorme** : le personnage ne peut utiliser qu'une seule action de mouvement pour se déplacer à chaque tour. En revanche, il obtient un bonus de +2 aux tests de FOR et aux DM au contact.
8. **Jeune** : le personnage gagne un bonus de +2 à sa valeur de CON et subit un malus de -2 à sa valeur d'INT.
9. **Marin** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests d'orientation et de navigation.

10. Nyctalope : le personnage ne subit pas de pénalité dans la pénombre.

11. Rambo : le personnage retranche 2 points à la FOR nécessaire pour utiliser les armes à feu.

12. Rapide : une fois par tour, le personnage peut couvrir 30 mètres en une action de mouvement.

13. Résistant : le personnage gagne 3 PV supplémentaires au niveau 1.

14. Robuste : le personnage peut transporter une charge deux fois plus pesante que la normale sans fatigue et obtient un bonus de +5 pour essayer de soulever un objet très lourd.

15. Teigneux : le personnage reçoit un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsque ses PV tombent en-dessous de la moitié de son score maximum.

16. Tueur né : le personnage augmente ses chances d'obtenir un critique en attaque de 1 (sur un 19-20, donc).

17. Vicieux : le personnage obtient un bonus de +1D4 aux DM lorsqu'il attaque une cible *surprise* ou *renversée*.

18. Vif : le personnage reçoit un bonus de +3 en initiative.

19. Œil de lynx : le personnage gagne un bonus de +5 aux tests d'acuité visuelle et la portée des armes à feu qu'il utilise est augmentée de 10 mètres.

20. Vitalité : le personnage récupère 1D6 PV supplémentaire par nuit de repos (ou par point de récupération).

Civil (1D20)

Votre personnage est plus cérébral, plus réfléchi que physique.



1. **Autorité naturelle** : le personnage gagne un bonus de +5 pour tous les tests d'intimidation et de commandement.
2. **Baratineur** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de baratin ou lorsqu'il veut mentir.
3. **Belle gueule** : le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests de séduction.
4. **Bonne mémoire** : le personnage gagne un bonus de +5 pour se rappeler d'un détail.
5. **Caméléon** : le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests destinés à se faire passer pour quelqu'un d'autre (ou pour un représentant d'une autre profession), ainsi qu'aux tests de discrétion.
6. **Cultivé** : le personnage obtient un bonus de +5 aux tests de culture générale.
7. **Double nationalité** : le personnage maîtrise deux langues, aussi bien à l'écrit qu'à l'oral. Il dispose éventuellement de deux passeports.
8. **Expert** : le personnage choisit un domaine de connaissance ou un métier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests relatifs à celui-ci.
9. **Fin psychologue** : le personnage gagne un bonus de +5 à chaque fois qu'il essaie de deviner les intentions des gens.
10. **Futé** : le personnage gagne un bonus de +5 aux tests réalisés pour « remarquer un détail (INT) ».
11. **Logique inébranlable** : le personnage peut remplacer son Mod. de CHA par son Mod. d'INT pour tenter de convaincre son interlocuteur, l'intimider ou pour résister à une influence mentale.
12. **Nerd** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests concernant les technologies de pointe et les sciences.
13. **Noble** : le personnage possède un titre de noblesse mineur, ou est issu de l'aristocratie. Il gagne un bonus de +5 aux tests de CHA auprès des membres de la haute société.
14. **Observateur** : le personnage gagne un bonus de +5 aux tests de PER pour trouver une preuve ou remarquer un détail.
15. **Esotériste** : le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests de connaissance occulte et de +1 en attaque mentale.
16. **Oreille sensible** : le personnage gagne un bonus de +5 aux tests d'acuité auditive et à tous les tests pour éviter d'être *surpris*.
17. **Riche** : le personnage bénéficie du niveau de vie « très fortuné ».
18. **Veinard** : le personnage gagne un point de chance supplémentaire.
19. **Volonté de fer** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests réalisés pour résister à la peur ou aux influences mentales.
20. **Vieux** : le personnage gagne un bonus de +2 à sa valeur d'INT et subit un malus de -2 à sa valeur de DEX.

SPECIALISATION

Qu'il soit un soldat ou un civil, le membre d'une équipe SG est là pour une bonne raison. Il a prouvé, dans un passé récent, qu'il pouvait apporter quelque-chose au programme et s'inscrit donc dans une



courte liste des meilleurs spécialistes d'une discipline précise.

Dans Stargate COC, on compte cinq spécialisations différentes : le commando, l'éclaireur, l'expert, l'explorateur, le médecin et le technicien.

Chaque spécialisation autorisera l'accès à un certain nombre de voies. Le joueur pourra choisir trois voies parmi celles proposées dans lesquelles il pourra acquérir la première capacité. Nous reviendrons sur les voies et les capacités plus tard.



Le commando

On désigne par ce terme le soldat des forces spéciales, rompu aux meilleures techniques de combat sur différents théâtres d'opération, capable de prendre des décisions rapides et adaptées à n'importe quelle situation tout en causant un maximum de dégâts avec les moyens à sa disposition.

Le commando peut choisir ses capacités initiales parmi les voies suivantes : voie des armes à feu, voie des corporations (US

Army), voie du corps-à-corps, voie du danger, voie des exploits physiques, voie de la furtivité, voie du pilotage, voie de la survie.

L'éclaireur

L'éclaireur est un soldat spécialisé dans la maîtrise des terrains les plus difficiles, dans l'infiltration et dans le contournement des sites hostiles, habitué à œuvrer en solitaire ou à guider son équipe en limitant les risques.

L'éclaireur peut choisir ses capacités initiales parmi les voies suivantes : voie des armes à feu, voie du corps-à-corps, voie du danger, voie des exploits physiques, voie de la furtivité, voie de la survie, voie des voyages.

L'expert

L'expert est un civil intégré au programme Stargate pour ses connaissances dans un domaine précis, de l'archéologie à la physique nucléaire. Il fait autorité dans son domaine d'études.

L'expert peut choisir ses capacités initiales parmi les voies suivantes : voie de l'archéologie, voie de l'argent, voie des arts, voie des corporations (université), voie du discours, voie de l'investigation, voie des langues, voie de la mécanique, voie de la médecine, voie de la psychologie, voie des sciences, voie des voyages.

L'explorateur

L'explorateur est un civil qui a mérité sa place dans le programme Stargate au regard de son expérience des milieux extrêmes dans des conditions difficiles. Il a visité chaque recoin de la planète Terre et son expérience des déserts froids, des déserts chauds, des toundras, des jungles et



autres peut servir sur n'importe quelle planète extraterrestre.

L'explorateur peut choisir ses capacités initiales parmi les voies suivantes : voie des corporations (un secteur au choix), voie du danger, voie des exploits physiques, voie des langues, voie du pilotage, voie de la survie, voie des voyages.

Le médecin

Les équipes SG qui franchissent la porte des étoiles s'exposent aux dangers les plus absolus. Bien que le SGC soit doté de tout l'équipement nécessaire et des meilleurs médecins pour accueillir les blessés, il est parfois utile de compter sur un médecin sur le théâtre même des opérations. Les médecins qui accompagnent les équipes sur le terrain peuvent être des civils ou des soldats.

Le médecin peut choisir ses capacités initiales parmi les voies suivantes : voie des armes à feu, voie des corporation (US Army ou université), voie de l'investigation, voie de la médecine, voie de la psychologie, voie des sciences, voie de la survie.

Le technicien

Le technicien est un ingénieur rompu à l'utilisation de la fleur de la technologie terrestre et sans aucun doute le mieux placé pour comprendre la technologie alien sur le terrain. Sa mission est de faciliter les aspects techniques des missions de l'autre côté de la porte des étoiles, voire d'adapter la technologie humaine aux interfaces aliens rencontrées. Le technicien peut être un civil ou un soldat.

Le technicien peut choisir ses capacités parmi les voies suivantes : Voie des armes à feu, Voie des corporations (US Army ou université), Voie du danger, Voie de

l'investigation, Voie de la mécanique, Voie du pilotage, Voie des sciences, Voie de la survie.



130

VOIES ET CAPACITES

Les voies et les capacités permettent aux personnages d'exprimer leurs différences. Une voie est un domaine d'expertise divisé en cinq capacités, échelonnées en rang, du plus bas (1) au plus élevé (2). Les capacités octroient des bonus, des facultés spéciales aux personnages.

Lorsqu'ils progresseront en acquérant de l'expérience, les personnages pourront « acheter » de nouvelles capacités dans les voies qu'ils se sont choisies à leur création, voire aborder de nouvelles voies.

Un personnage ne peut pas acquérir une capacité d'un rang supérieur à son niveau. Un personnage de niveau 2 ne pourra, par exemple, pas acheter une capacité de rang 3.

Le rang atteint dans une voie peut, à la discrétion du meneur de jeu, offrir un bonus équivalent sur un test de caractéristique (+2 pour un rang 2...). Ce bonus ne peut être octroyé que si le test concerne une action en relation directe avec la voie et si et seulement si les capacités déjà acquises n'octroient aucun autre bonus à ce test.

Tous les personnages démarrent avec trois capacités de rang 1 dans trois voies



différentes, choisies parmi celles proposées lors du choix de la spécialisation.

LES VOIES DE BASE

Les voies de base sont accessibles via les spécialisations des personnages à la création.

Voie de l'archéologie

1. **Formation d'historien :** le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la voie à tous les tests en rapport avec l'histoire. Il choisit une période de prédilection (préhistoire, antiquité, moyen âge, renaissance, moderne) pour laquelle il reçoit un bonus supplémentaire de +5.
2. **Langues anciennes :** le personnage est un spécialiste des langues anciennes, il connaît une langue morte (latin, grec, égyptien, araméen, sumérien, etc.) par rang atteint dans cette voie. Lorsqu'il essaie de déchiffrer une autre langue morte, il obtient un bonus de +5 aux tests.
3. **Spéléologue :** sous terre, le personnage sait toujours retrouver la direction de la sortie la plus proche et à quelle profondeur environ il se trouve. Il obtient un bonus de +5 aux tests pour se faufiler dans des espaces étroits et il divise par 2 les malus (-2 au lieu de -5) lorsqu'il doit agir dans le noir (ou s'il est *aveuglé*) ou dans un espace exigü.
4. **Vigilance :** le personnage est passé maître dans l'art de détecter les pièges et de les éviter. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests pour

détecter un piège et pour résister à leurs effets. Il en divise les DM par 2.

5. **Savoirs interdits :** le personnage obtient un bonus de +5 pour résister à la peur ou à perte de points de choc provoqués par l'apparition de créatures surnaturelles. De plus, il obtient un bonus de +5 aux tests pour résister à leurs pouvoirs et +2 en DEF contre leurs attaques.



Voie de l'argent

1. **Niveau de vie :** vous débutez avec le niveau de vie *fortuné* (si vous aviez déjà déterminé le niveau de vie *fortuné*, votre revenu passe à 20.000 par mois). Lorsque vous atteignez le rang 4 de la voie, vous obtenez le niveau de vie *très fortuné*.
2. **Influence :** glisser le bon billet dans la bonne poche ou simplement faire étalage de son influence permet souvent de réduire les difficultés rencontrées. Le personnage dispose d'un nombre de points de fortune égal au rang atteint dans la voie. Chaque point de fortune lui permet



d'obtenir un bonus de +5 sur un test de négociation ou de CHA, il peut être dépensé après avoir pris connaissance du résultat de l'action. Les points de fortune sont récupérés à la fin de l'aventure, et ils ne peuvent être dépensés que face à des interlocuteurs dont le niveau de vie est inférieur à celui du personnage.

3. **Véhicule de luxe** : une fois par aventure, le personnage peut faire l'acquisition d'un véhicule de son choix : automobile luxueuse, bateau de plaisance, petit avion. Désormais, le personnage obtient aussi un bonus de +2 sur les tests de pilotage (DEX).
4. **Relations** : une fois par aventure, avec l'accord du meneur, le personnage peut faire jouer ses relations pour obtenir un avantage important : faire sortir un allié ou lui-même de prison (si les faits ne sont pas trop graves), éviter une enquête embarrassante, rencontrer un personnage important, etc.
5. **Pied-à-terre** : le personnage a accès à un logement de qualité dans toutes les grandes capitales, il s'agit généralement de la résidence secondaire d'un ami ou d'un allié. L'endroit peut être discret ou ostentatoire, au gré du joueur. Il peut comprendre du personnel et donne aussi accès à tout l'équipement disponible dans ce type de local, y compris de l'armement ou d'autres produits éventuellement illégaux (à la discrétion du MJ).

Voie des armes à feu

1. **Ajuster** : le personnage obtient un bonus de +2 en attaque avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.
2. **Joli coup !** : le personnage ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert ou engagée au corps-à-corps (généralement -2 à -5).
3. **Tir de précision** : lorsqu'il utilise une action de tir visé avec une arme à feu à deux mains (mais pas une arme de poing), le personnage double le résultat des dés de DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique).
4. **Tir rapide (L)** : le personnage peut effectuer deux attaques à distance avec une arme à feu pendant ce tour. Le joueur utilise un D12 au lieu du D20 pour le test de la seconde attaque.
5. **Tireur d'élite** : le personnage peut choisir d'utiliser un D12 en attaque à distance au lieu d'un D20 (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2D6 aux DM.

Voie des arts

1. **Formation artistique** : le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec la connaissance de l'art. De plus, il obtient un bonus supplémentaire de +5 pour tous les tests en rapport avec une forme d'art de son choix (littérature, sculpture, peinture, musique, chant, etc.).
2. **Inspiration** : le personnage possède une grande sensibilité, les émotions sont chez lui un vecteur



puissant de motivation et de réussite. Il obtient chaque jour un nombre de points d'inspiration (PI) égal au rang atteint dans cette voie. Chaque PI peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur, mais pas sur un test d'attaque ou sur les DM.

3. **Imprévisible** : le personnage ajoute son Mod. de CHA en initiative et désormais, il peut utiliser son inspiration sur ses tests d'attaque ou sur les DM.
4. **Riche** : désormais, le personnage gagne très bien sa vie grâce à son art. Il obtient immédiatement 50.000 dollars et acquiert la même somme chaque année pendant les dix prochaines années. Lorsqu'il atteint le rang 5 dans cette voie, ce bonus passe à 200.000 dollars par an.
5. **Célèbre** : le personnage est à présent un artiste reconnu. Sa célébrité lui donne accès à bien des lieux de pouvoir et les gens simples considèrent sa seule présence comme un honneur. Il obtient un bonus de +5 à tous ses tests de CHA et, une fois par aventure, le MJ peut accorder au personnage l'intervention d'un personnage puissant en sa faveur.

Voie des corporations

Le joueur doit choisir une corporation en accord avec son personnage et le meneur de jeu : armée, show-biz, police, universités, religion, etc.

1. **Corporatisme** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissance associés à son corps de métier, et +1 par rang aux

tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation.

2. **Appel à un ami** : une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Il doit réussir un test de CHA difficulté 10 si le service est du domaine de la routine, de 15 si le service est difficile ou s'il peut présenter un risque, et de 20 si le service fait appel à une information secrète ou s'il met ouvertement l'allié en danger.
3. **50/50** : dans son domaine, le personnage divise par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à du matériel, de plus, il peut obtenir du matériel rare ou illégal.
4. **Joker** : une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex machina. Par exemple, un militaire peut contacter une troupe de mercenaires de sa connaissance qui trainait justement dans les parages, etc.
5. **Mandarin** : le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Ses connaissances et sa prestance sont exceptionnelles. Le personnage augmente de +2 les valeurs de CHA et d'INT.

Voie du corps-à-corps

1. **Arts martiaux** : lorsqu'il combat à mains nues, le personnage inflige [1D4+Mod. de FOR] DM (létaux ou temporaires, au choix). Le dé de DM passe à 1D6 au rang 3 atteint dans



cette voie et à 1D8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf en cas de surprise) et à tous les tests de DEX destinés à esquiver.

2. **Arme de prédilection :** le personnage choisit une arme de prédilection (arme de contact). Il gagne un bonus de +1 en attaque lorsqu'il utilise cette arme. De plus, lorsqu'il utilise une arme légère (couteau, rapière) ou qu'il combat à mains nues, il peut choisir son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque au contact.
3. **Enchaînement :** une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.
4. **Double attaque (L) :** le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un D12 au lieu du D20 pour le test de la seconde attaque.
5. **Maître d'arme :** le personnage peut choisir d'utiliser un D12 en attaque au contact au lieu du D20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2D6 aux DM.

Voie du danger

1. **Même pas peur :** le personnage aime le danger et sait parfaitement gérer les situations à risques. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les

tests de caractéristique effectués sous la pression d'un danger mortel, par exemple crocheter une serrure tandis que le plafond de la pièce s'effondre, ou sauter par-dessus un précipice ainsi qu'à tous les tests destinés à résister à la peur.

2. **Acrobate :** le personnage reçoit un bonus de +5 pour tous les tests de DEX destinés à grimper, sauter ou tenir en équilibre. De plus, il ne subit pas de malus en attaque lorsqu'il se trouve en équilibre précaire et réduit tous les DM des chutes du rang atteint dans cette voie.
3. **Ignorer la douleur :** une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qu'il vient juste de subir. Il ne perdra les PV concernés qu'une fois le combat terminé.
4. **Seul contre tous :** les forces du personnage sont décuplées lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires. Il obtient un bonus de +2 en attaque et en DEF lorsque plusieurs adversaires l'attaquent au cours d'un même tour.
5. **Au pied du mur :** le personnage ignore les effets des blessures graves sur ses tests d'attaque et de FOR. Il continue à utiliser un D20 au lieu d'un D12. De plus, arrivé à 0 PV, il peut encore effectuer une dernière action à son tour (attaque ou mouvement) avant de sombrer dans l'inconscience.

Voie du discours

1. **Beau parleur :** le personnage sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie aux tests de



CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions.

2. **Provocation (L)** : le personnage maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci à s'énerver ou à l'attaquer, au choix du joueur, pendant un tour. Une victime énervée réalise des actions stupides qui ne sont pas dans son intérêt : montrer son vrai visage, révéler des informations qu'elle entendait cacher ou prendre une décision inadéquate. Si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque à son premier tour, en raison de l'énervement. Toute nouvelle tentative de provocation après la première se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.
3. **Usurpateur** : le personnage sait se faire passer pour un autre ou pour un membre d'une corporation dont il n'est pas issu. Il reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas.
4. **Manipulateur (L)** : en parlant pendant 1D6 minutes avec sa cible et en réussissant un test opposé de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (calme/énervé, soupçonneux/confiant, joyeux/triste, motivé/démotivé). Il ne peut pas avoir d'influence sur des sentiments comme l'amour ou la haine. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort

renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.

5. **Charisme héroïque** : le personnage augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.



135

Voie des exploits physiques

1. **Sportif accompli** : le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les activités sportives (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.).
2. **Spécialité** : le personnage acquiert une spécialité sportive au choix du joueur (jeux de ballon, jeux de raquette, course, etc.) ; il obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec cette activité (en plus du bonus de rang 1). Le MJ doit déterminer la caractéristique principale utilisée pour ces sports parmi FOR, DEX ou CON. S'il s'agit de la CON, le personnage gagne 3 PV, s'il s'agit de la DEX, il gagne +1 en DEF, s'il s'agit de la FOR, il gagne +1 aux DM au contact. S'il s'agit d'un sport de combat, le personnage peut à la place gagner un bonus de +1 en attaque au



contact ou à distance, au choix du joueur.

3. **Se dépasser** : en sacrifiant 1 PV, le personnage obtient un bonus de +5 sur n'importe quel test de FOR, de DEX ou de CON dont il ne connaît pas encore le résultat du jet de dé. En sacrifiant 1D4 PV (pas de jet sans limite), il peut obtenir le même bonus après avoir pris connaissance du résultat.
4. **Le geste parfait** : une fois par jour, le joueur peut choisir de remplacer le résultat obtenu au D20 lors d'un test de caractéristique physique (FOR, DEX ou CON) par un 20 naturel. Il peut faire de même pour un test d'attaque au contact ou d'attaque à distance (critique automatique), une fois par jour.
5. **Entraînement de haut niveau** : le personnage augmente de +2 la valeur du score de caractéristique choisie au rang 2. Désormais, il lance deux D20 à tous les tests basés sur cette caractéristique et conserve le meilleur résultat.

Voie de la furtivité

1. **Discrétion** : quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang atteint dans cette voie.
2. **Sens affûtés** : pour chaque rang atteint dans cette voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.).
3. **Attaque déloyale** : quand il attaque un adversaire dans le dos ou alors que celui-ci est *surpris*, le

personnage inflige 1D6 points de DM supplémentaires (ces dés ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à 2D6 au rang 5.

4. **Embuscade** : en quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, le personnage et ses compagnons sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme *surpris* au premier tour du combat.
5. **Perception héroïque** : le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de l'investigation

1. **Esprit d'analyse** : le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie pour chaque test de recherche d'indices.
2. **Expertise** : le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier en rapport avec son background. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (cumulable avec le rang 1). Voici une liste non-exhaustive de domaines possibles : anthropologie, archéologie, astronomie, autopsie, balistique, biologie, chimie, géologie, paléographie, parapsychologie, photographie, psychologie, sociologie, théologie, etc. Au rang 4, le personnage fait l'acquisition d'une seconde



spécialité en rapport avec les aventures déjà jouées.

3. **Recherche rapide** : le personnage divise par deux le temps nécessaire à la recherche de tout type d'indices.
4. **Mémoire eidétique** : le personnage a une mémoire parfaite de tout ce qu'il a vu et entendu. Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendue. Le personnage obtient aussi un bonus de +5 sur tous les tests de culture générale.
5. **Flair infailible** : le joueur lance désormais deux D20 pour tous les tests de recherche d'indices et peut garder le meilleur résultat. Si le personnage quitte une scène de crime ou d'enquête en ayant raté un enseignement utile à l'avancée du scénario, le meneur de jeu doit lui signaler que « quelque-chose cloche ».

Voie des langues

1. **Langues étrangères** : le personnage apprend à parler, lire et écrire une langue vivante par rang atteint dans cette voie. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests réalisés pour déchiffrer une langue inconnue ou tenter de communiquer avec un étranger qui parle une langue qu'il ne connaît pas.
2. **Histoire et culture** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de géographie, histoire et culture générale concernant un pays dont il parle la langue (langue maternelle comprise).

3. **Langues mortes** : le personnage apprend à lire et écrire une langue morte (latin, grec, égyptien, celte, etc.). Il obtient un bonus culturel en rapport avec cette langue comme avec la capacité précédente. A chaque rang suivant, il peut apprendre une nouvelle langue morte ou se spécialiser dans une langue déjà connue. Dans ce cas, le bonus culturel augmente pour celle-ci de +5.

4. **Oreille fantastique** : le personnage possède un don exceptionnel pour percevoir les sons et leurs nuances. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de perception auditive et de mémoire ainsi que pour imiter des sons ou des voix. Il peut aussi détecter un état émotionnel en réussissant un test de PER opposé à un test de CHA de sa cible, et détecter des mensonges s'il obtient une marge de réussite d'au moins 10 points.

5. **Perception supérieure** : le personnage augmente de +2 sa valeur de PER. Lorsqu'il combat dans le noir, il peut retrancher son Mod. de PER aux malus subis et il ajoute son Mod. de PER à son score d'initiative.

Voie de la mécanique

1. **Mécano** : le personnage obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests visant à réparer ou à comprendre des mécanismes.
2. **Systèmes modernes** : le personnage s'est formé aux dernières technologies (électricité, électronique, informatique selon



l'époque). Il applique son bonus de mécano aux tests concernés.

3. **Dégotter du matos** : le personnage obtient un bonus de +5 pour trouver un fournisseur de n'importe quel type de matériel (outillage, véhicules, armes...). Une fois par aventure, après 3D6 heures de recherche, il peut se procurer du matériel lourd (avion, véhicule blindé léger, mitrailleuse...). Le MJ détermine les limites du raisonnable en fonction du lieu.
4. **Système D** : le personnage est capable de réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, le MJ devrait lui permettre de réparer ou de créer un mécanisme avec des objets improbables. De plus, le personnage ne subit pas de pénalité lorsqu'il ne possède pas l'outillage approprié et, lorsqu'il dispose de tout le nécessaire, il peut diviser par 2 le temps nécessaire à une réparation.
5. **Customisation** : le personnage est capable d'améliorer tout ce qu'il touche. Une fois par jour, en travaillant 1D6x10 minutes, il peut faire bénéficier un objet d'une amélioration de +2. Ce peut être un +2 en attaque ou aux DM pour une arme, +2 à tous les tests effectués lorsque le véhicule concerné est utilisé, etc. Le bonus est valable pendant une semaine, ensuite l'objet se dégrade et nécessite une nouvelle intervention du mécano.

Voie de la médecine

1. **Secouriste** : en passant 5 minutes à soigner un personnage à 0 PV, le

médecin lui permet de récupérer 1D4 PV. Il accorde aussi un bonus de +5 à tous les tests de CON tentés par son patient.

2. **Médecin** : le personnage sait diagnostiquer les maladies et les traumatismes. Il reçoit un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de médecine, de biologie ou d'anatomie. S'il accorde des soins à un personnage blessé avant une période de repos, il lui permet de doubler le résultat du Dé de vie utilisé (soit 2DV + niveau + Mod. de CON).
3. **Chirurgien** : le personnage sait opérer et il est formé à la chirurgie traumatique de terrain. En passant une heure au chevet d'un blessé, il peut lui permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave en réussissant un test de DEX de difficulté 15. Si une nouvelle blessure grave survient, elle ne peut plus être traitée de la sorte.
4. **Frappe chirurgicale** : le personnage connaît les points vitaux des créatures terrestres vivantes. Désormais, il obtient un critique en attaque au contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20 au D20 et il ajoute +1D6 aux DM des critiques obtenus.
5. **Expert** : le personnage est une pointure dans le domaine de la chirurgie, il obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 sa valeur d'INT. Désormais, le joueur lance deux D20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat.

Voie du pilotage



1. **Pilote émérite :** le personnage obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de pilotage (DEX) ainsi qu'en initiative lorsqu'il conduit un véhicule du type choisi (auto, moto, avion, bateau à moteur, voilier...). Il n'a plus besoin de faire de test de pilotage pour éviter une sortie de route lorsqu'il tire en conduisant.
2. **Manœuvre d'évitement :** le personnage obtient un bonus supplémentaire de +5 pour éviter les accidents. De plus, son véhicule, lui-même et tous ses passagers gagnent un bonus de +2 en DEF.
3. **Polyvalent :** le personnage choisit une nouvelle catégorie de véhicule (voir Pilote émérite). Il bénéficie de tous les bonus et effets des capacités de cette voie pour cette nouvelle catégorie de véhicule. Il apprend à piloter une nouvelle et dernière catégorie de véhicule au rang 5.
4. **En un seul morceau :** en cas de crash ou de sortie de route, les passagers du véhicule conduit par le personnage subissent seulement la moitié des DM prévus. De plus, le véhicule est HS seulement sur un résultat de 1 au D6. S'il s'agit d'un véhicule volant, le véhicule n'est pas automatiquement HS. Lancez 1D6, sur un résultat de 6, il peut repartir et sur un résultat de 5, il est réparable (en 2D6 heures).
5. **As des as :** le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il réalise un test au volant d'un véhicule (pilotage, évitement, attaque, etc.).

De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2.



Voie de la psychologie

1. **A l'écoute :** le personnage sait écouter et mettre les autres à l'aise pour obtenir leurs confidences. Il gagne un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie aux tests de PER effectués pour analyser l'état émotionnel de ses interlocuteurs et aux tests de CHA pour obtenir un aveu.
2. **Mental d'acier :** le personnage a étudié ses propres points faibles et il est devenu particulièrement résilient. Lorsqu'il obtient un 1 (échec critique) sur le D20 lors d'un test, il récupère immédiatement un point de chance (sans pouvoir dépasser son maximum).
3. **Intervention psychologique :** le personnage, lorsqu'un individu est victime d'un état de folie, de colère, de découragement ou de peur, peut tenter un test de CHA difficulté 10 pour le raisonner (action limitée, une tentative par tour). S'il s'agit d'un adversaire décidé à attaquer les PJ, un test de CHA difficulté 15 est nécessaire et le personnage peut le calmer seulement pendant 1D6



tours, ensuite l'adversaire reprend le combat (ou dès qu'il est attaqué).

4. **Examen psychologique :** en parlant pendant 1D6 minutes avec sa cible et en réussissant un test opposé de PER contre CHA, le personnage peut déterminer l'état émotionnel de sa cible même si elle tente de le camoufler. Le personnage peut notamment savoir si on tente de lui mentir ou de lui cacher quelque-chose (sans pouvoir déterminer lequel des deux). En cas d'échec, le personnage ne peut plus tenter cette capacité sur la même cible pendant 24 heures.
5. **Intuition héroïque :** le personnage augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé et conserver le meilleur résultat.



Voie des sciences

1. **Formation scientifique :** le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les sciences. Il choisit un domaine en particulier (maths, physique, chimie...) dans lequel il reçoit un bonus de +2 par rang au lieu de +1.
2. **Grosse tête :** en utilisant son cerveau à bon escient, le

personnage peut souvent remplacer un test qui nécessite des qualités physiques par un test d'INT de même difficulté. Par exemple, il évite un test de FOR en utilisant un levier pour déplacer une charge ou est déjà à l'abri plutôt que de devoir esquiver l'explosion d'un bâton de dynamite (DEX remplacée par INT).

3. **Tacticien :** le personnage applique le raisonnement logique et les probabilités aux actions à venir et analyse leurs effets à travers le prisme de la science (pensez au personnage de Sherlock Holmes dans le film du même nom, interprété par Robert Downey Jr). Il obtient son Mod. d'INT en bonus à l'initiative et peut utiliser chaque jour un nombre de points de tactique (PT) égal à son Mod. d'INT. Chaque PT peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.
4. **Violon d'Ingres :** la curiosité naturelle du personnage lui permet de s'intéresser à de nombreux sujets, parfois très éloignés de la science. Il peut choisir n'importe quelle capacité de rang 1 à 3 dans une autre voie de base de son choix (si celle-ci fait appel à un rang, utilisez le rang atteint dans la voie des sciences).
5. **Intelligence héroïque :** le personnage augmente de +2 sa valeur d'INT et lance désormais deux D20 lors de tous les tests d'INT, pour conserver le meilleur résultat.

Voie de la survie



1. **Ami de la nature** : le personnage a l'habitude de se déplacer dans la nature. Il obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de survie en milieu naturel et +1 par rang atteint dans cette voie à son initiative lorsqu'un combat survient dans un tel environnement.
2. **Endurant** : le personnage peut réaliser une période de marche supplémentaire par jour sans se fatiguer tout en portant une charge jusqu'à deux fois plus lourde, quel que soit le mode de déplacement (course, marche, ski, vélo, etc.).
3. **Milieus extrêmes** : le personnage est formé aux techniques de progression en milieu difficile et dangereux (haute altitude, froid ou chaleur extrême, marche sur glacier, escalade, etc.). Il obtient un bonus de +5 à tous les tests dans ces milieux, pour l'utilisation du matériel spécifique ainsi que pour les procédures de sécurité.
4. **Guide** : le personnage est capable d'aider et de guider des compagnons en milieu naturel. Jusqu'à [3+Mod. de CHA] personnes peuvent bénéficier d'un bonus de +5 à leurs tests de survie en nature ou en milieu extrême. De plus, le personnage est capable de trouver un passage là où personne n'oserait s'aventurer : marais profond, barrière de montagnes, désert infranchissable, etc. Le MJ doit toujours lui indiquer l'itinéraire le plus sûr ainsi que le plus court chemin pour franchir un obstacle naturel. Le joueur peut choisir celui des deux qui lui convient.

5. **Survivant** : le personnage s'est déjà tiré de nombreux mauvais pas et a pu regarder la mort en face. Il est capable de trouver en lui des ressources surhumaines pour vaincre la fatigue ou les blessures. Désormais, le joueur lance deux D20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat. De plus, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, le joueur continue à lancer un D20 pour tous les tests de caractéristiques, au lieu d'un D12.

Voie des voyages

1. **Débrouillardise** : le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests pour obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. Il obtient un bonus de +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes locales et éviter de commettre un impair.
2. **Par monts et par vaux** : le personnage devient immunisé au mal des transports et ne subit pas de pénalité de fatigue lors des longs voyages ou les décalages horaires. Il obtient aussi un bonus de +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal.
3. **Sens du danger** : le personnage a l'habitude des situations tendues, il obtient un bonus de +5 pour repérer un danger ou ne pas être *surpris*. Lorsqu'il arrive dans un lieu, le joueur peut faire un test de PER difficulté 12 (sans le bonus de +5



obtenu au rang 1) : en cas de réussite, le MJ doit lui indiquer si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux.

4. **Résistance** : le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests pour résister aux maladies et poisons et il ne subit que la moitié des pénalités ou des DM lorsqu'il est malade ou empoisonné. Il peut manger n'importe quelle nourriture locale comestible sans tomber malade, il est capable de manger ou de dormir deux fois moins que la normale et continue à guérir normalement, même dans les pires conditions.

5. **Adaptation héroïque** : le personnage augmente de +2 ses valeurs de PER et de CON.

DES DE VIE (DV) ET POINTS DE VIE (PV)

Le dé de vie (DV) indique quel dé le joueur devra lancer pour calculer l'augmentation des points de vie (PV) de son personnage à chaque passage de niveau. Si le personnage est un soldat, son DV est le D10. Si c'est un civil, son DV est de D8.

Au premier niveau, le dé n'est pas lancé. On obtient directement la valeur absolue du dé (10 ou 8).

Le Mod. de CON est toujours ajouté au résultat du dé, que ce soit à la création ou à chaque nouveau niveau.

Les PV indiquent l'état de santé d'un personnage, sa capacité à encaisser les dommages et les blessures, à se défendre et à esquiver les coups. Lorsque les PV d'un personnage tombent à zéro, sa vie est réellement en danger. Nous y reviendrons.

LES POINTS DE CHANCE (PC)

Dans l'univers impitoyable de Stargate, les personnages ont parfois besoin d'un petit coup de pouce pour survivre, que l'on simule par l'utilisation des points de chance (PC). Chaque personnage débute avec un nombre de PC égal à 2 + son Mod. de CHA. Durant la partie, dépenser un PC permet d'augmenter de 10 le score du D20 lors d'un test de caractéristique. Nous y reviendrons.

L'INITIATIVE (INIT.)

L'initiative (Init.) d'un personnage représente sa vitesse de réaction et sert principalement à déterminer l'ordre d'action des différents protagonistes lors d'un combat.

Le score d'Init. est égal au Mod. de DEX du personnage. Ce score peut ensuite évoluer indépendamment de la valeur de DEX du personnage, car certaines capacités peuvent le modifier (bien qu'il reste toujours basé sur la valeur de DEX effective du personnage).

Quand l'ordre d'un tour de jeu devra être déterminé, chaque protagoniste lancera 1D6 et y ajoutera son Init. Le score le plus élevé agira en premier (nous y reviendrons).

LA DEFENSE (DEF)

La défense (DEF) d'un personnage représente sa capacité à esquiver et/ou à dévier les coups qui lui sont portés. La DEF de votre personnage est égale à [10 + Mod. de DEX + éventuels modificateurs de capacité et d'armure].

LES ATTAQUES (ATC, ATD et ATM)

En situation de combat, il existe plusieurs types d'attaques : l'attaque au contact (ATC) qui gère les attaques à mains nues, à l'aide d'armes blanches comme les



couteaux, les haches et les épées ou encore les armes improvisées comme les bouteilles ou les cailloux, l'attaque à distance (ATD) qui gère les attaques à l'aide de projectiles ou d'armes à feu ou à énergie et l'attaque mentale (ATM), qui gère les attaques basées sur des pouvoirs cérébraux.

Les scores de base de ces attaques dépendent de l'orientation de votre personnage.

- Le **soldat** possède un score de +1 en ATC ET en ATD.
- Le **civil** possède un score de +1 en ATC OU en ATD.

A ces scores initiaux sont ajoutés des Mods de caractéristiques.

- Le Mod. de FOR s'ajoute à l'**ATC**.
- Le Mod. de PER s'ajoute à l'**ATD**.
- Le Mod. d'INT s'ajoute à l'**ATM**.

LES DOMMAGES (DM)

Les dommages (DM) occasionnés par les attaques sont obtenus par un ou plusieurs jets de dés, en fonction de l'arme utilisée. Mais le personnage peut influencer les dégâts des attaques au contact s'il est assez fort. Le Mod. de FOR s'ajoute aux DM des attaques au contact. Les autres formes d'attaques ne reçoivent l'appui d'aucun Mod.

L'EQUIPEMENT

L'équipement des personnages dépend souvent du type de mission que le SGC confie à l'équipe SG. Il comprendra des armes, un uniforme et des appareils électroniques divers, ainsi que tout l'attirail du parfait petit soldat jugé utile. De plus amples informations vous seront confiées à ce sujet plus tard.

A ce stade, vous pouvez toutefois définir quelques objets que votre personnage emporte toujours avec lui. Il peut s'agir d'un bijou, d'un objet fétiche, d'un souvenir... Chaque objet qui passe la porte des étoiles doit avoir été au préalable avalisé par le commandement du SGC. Il ne peut, en outre, s'agir d'un objet encombrant ou qui pourrait compromettre la mission en cours ou masquer l'uniforme de l'équipe.



LE NIVEAU DE VIE

Dans la majeure partie des cas, savoir si le personnage gagne bien sa vie présentera peu d'intérêt. Une fois l'uniforme revêtu, une fois la porte des étoiles franchie, que l'on soit riche ou pauvre n'est plus une information pertinente aussi, le meneur de jeu peut tout à fait décider que cette étape de la création de personnage est dispensable. Il peut même décider de ne pas tenir compte de la Voie de l'argent, pour compléter son raisonnement, et en interdire l'accès à ses joueurs.

Mais tout comme dans la série télévisée, il est possible de mener des missions sur Terre, alors que les agents SG, même les soldats, sont en civil, en congés ou sous couverture. Dans pareil cas, il peut être utile de savoir de quoi est fait le quotidien financier d'un personnage.

Qu'ils soient des soldats ou des civils, les membres d'une équipe SG sont des



employés du programme Stargate et sont donc rémunérés sur base contractuelle. Si les soldats peuvent espérer faire carrière, quitte à quitter le programme tout en restant dans l'armée, les civils peuvent retourner à la vie civile quand bon leur semble, sous réserve d'acceptation de la hiérarchie sur base du contrat défini au préalable.

Le calcul d'un salaire au sein de l'armée est complexe et dépend de différents facteurs. A une base salariale qui dépend du grade et de l'ancienneté, de la parentalité et/ou du statut conjugal viennent s'ajouter des primes de risque et d'éloignement. Une jeune recrue au sein de l'US Air Force affectée au programme de la porte des étoiles touchera en moyenne 2.000 dollars net par mois.

Plutôt que de compter en permanence et de façon détaillée l'argent à la disposition d'un personnage, nous vous proposons d'utiliser d'un commun accord le niveau de vie du personnage en fonction de son histoire et des voies de son profil (par exemple *modeste* pour un ouvrier, *aisé* pour un enseignant, *fortuné* pour un médecin...). Si vous n'avez pas d'idée ou par choix, vous pouvez déterminer le niveau de vie aléatoirement en lançant 2D6 sur la table ci-dessous. Adaptez ensuite l'historique du personnage au résultat, en particulier si vous obtenez un niveau de vie extrême.

2D6	NIVEAU DE VIE
-	Miséreux (50)
2-4	Pauvre (500)
5-8	Modeste (1.500)
9-11	Aisé (3.000)
12	Fortuné (10.000)
-	Très fortuné (100.000)

Entre parenthèses, on vous donne une idée de ce que gagne le personnage chaque mois (en dollars). Ce n'est qu'une valeur indicative pour vous permettre de comparer les niveaux de vie. Les niveaux « Miséreux » et « Très fortunés » sont extrêmes et ne peuvent être attribués au hasard.

- **Miséreux :** ce niveau de vie correspond dans notre société à celui d'un sans domicile fixe, sans aucun revenu. Vous vivez de la mendicité, dormez dans un carton et vous ne possédez que ce que vous portez sur vous.
- **Pauvre :** vous vivez des minimas sociaux ou vous trimez pour un salaire de misère. Vous vivez dans une pièce, un réduit sous les toits ou en collectivité avec d'autres pauvres gens. Vous n'avez aucun confort et vos possessions se limitent au strict minimum.
- **Modeste :** vous appartenez à la classe sociale majoritaire des travailleurs ordinaires. Vous louez votre appart ou, si vous n'êtes plus tout jeune, vous possédez un petit pavillon miteux en banlieue. Vous possédez sûrement un vieux véhicule en défaut de contrôle technique et vous partez rarement en vacances tant chaque sou compte.
- **Aisé :** vous vivez bien, profitez des dernières technologies, d'une voiture confortable et vous possédez une maison agréable ou un bel appartement. Presque chaque année, vous pouvez vous permettre un petit extra comme des vacances à l'étranger ou un achat compulsif.



- **Fortuné :** l'argent n'est plus un problème. Vous ne pouvez pas faire n'importe quoi non plus, mais vous avez les moyens de vous offrir le haut-de-gamme. Vous possédez sans doute une résidence secondaire dans un coin tranquille, une voiture de luxe et les voyages sont pour vous monnaie courante (si vous aimez ça).
- **Très fortuné :** à ce stade, vous ne vous souciez plus de votre argent. Vous payez quelqu'un pour s'en occuper à votre place. Vous possédez une magnifique villa avec piscine, plusieurs voitures et peut-être même un avion privé, vous fréquentez de plus du beau monde, mais votre rang implique que vous ne pouvez pas vivre comme monsieur ou madame tout le monde. Il en va de votre image.

FAMILLES ET AMIS

Travailler au cœur d'un programme comme celui de la porte des étoiles n'est pas vraiment compatible avec une vie sociale ou une vie de famille épanouie. Il serait déjà difficile de ne penser qu'au caractère top secret de tout ce qui se passe dans le complexe de Cheyenne Mountain ou de l'autre côté de la porte. A moins que les autres membres du foyer ne soient eux aussi employés au sein de ce programme – ce qui est déconseillé mais qui se produit parfois, il est évidemment interdit à tout membre du personnel de la base, quelle que soit sa fonction, de transgresser ce secret pour quelque raison que ce soit.

Mais le simple fait de posséder une famille (un mari, une épouse, des enfants...) place sur les membres de cette famille une

pression silencieuse, transformant chaque individu en cible potentielle de la part d'une puissance étrangère ou d'un ennemi intérieur.

Pour autant, le célibat n'est pas une obligation au sein du SGC. Des mises en garde claires sont cependant formulées aux pères et mères de famille et, à états de service ou diplômes équivalents, il sera toujours donné priorité lors de l'embauche à une personne dépourvue de toute attache pour des raisons évidentes.

A vous de voir si vous souhaitez que votre personnage ait une famille ou non. Si tel est le cas, précisez en quelques mots qui sont les membres de la famille (compagnon, enfants...) et ce qu'ils font dans la vie. Le meneur de jeu pourra se servir de ces informations s'il souhaite utiliser ces éléments dans le cadre d'un scénario.



PROGRESSION

Les personnages de Stargate COC vont progresser, s'ils restent en vie, mission après mission. Il y a deux aspects à cette progression.



Le premier est technique et s'exprime en termes de mécanique de jeu. Les personnages vont gagner des niveaux et améliorer leur profil en acquérant de nouvelles capacités, de nouvelles voies ou en améliorant leurs scores d'attaque.

Le second est narratif et permet aux soldats de prendre du galon.

PROGRESSION EN NIVEAUX

Les progrès d'un personnage se mesurent avec le passage des niveaux. Un personnage débutant commence au niveau 1. En montant d'un niveau, il acquiert de nouvelles capacités et se renforce.

Pour chaque aventure que votre personnage mène à son terme, le personnage devrait pouvoir passer au niveau supérieur. Le MJ peut cependant décider d'une progression plus lente. Au bout d'un certain temps, les « petites missions » n'apprennent plus rien aux vieux baroudeurs et il leur devient plus difficile de se surpasser. Le rythme de la progression est laissé à l'appréciation du MJ, même si les premières missions terminées (qu'elles

aient réussi ou échoué) devraient permettre une progression plus rapide en niveaux.

LES EFFETS DU PASSAGE DE NIVEAU

A chaque passage de niveau, un personnage obtient les avantages suivants :

- **Points de vie :** après le premier niveau et à chaque niveau ultérieur, chaque personnage peut lancer son dé de vie et y ajouter son Mod. de CON. Il ajoutera le total à son maximum de PV. Les PV ne progressent plus à partir du niveau 10. Si le Mod. de CON est négatif et que le résultat du dé de vie ne permet pas de le compenser, le minimum de gain en PV est toujours de 1.
- **Scores d'attaque :** dès le niveau 3 et à chaque niveau impair ensuite, le personnage reçoit 1 point à investir dans le score d'attaque de son choix. Aucun score d'attaque ne peut dépasser +6 avant l'application d'un Mod. de caractéristique ou d'une capacité.
- **Capacités :** le personnage reçoit 2 points de capacité à chaque passage de niveau. Acquérir une nouvelle capacité dans une voie accessible via la spécialisation du personnage coûte 1 point. Pour rappel, on ne peut acheter une capacité que si on possède déjà les capacités de rang inférieur dans la voie, sauf capacité spéciale.
- **Nouvelles voies :** si le joueur le souhaite, il peut faire évoluer son personnage en dehors des sentiers balisés. Il peut dépenser ses points de capacité dans des voies qui lui sont initialement fermées. Si tel est



le cas, le coût en points de capacité sera de 2 points. De la même manière que dans les voies conventionnelles, un personnage ne peut posséder une capacité d'un rang supérieur à son niveau et il ne peut acheter une capacité que s'il possède déjà les capacités de rang inférieure de la même voie.

- **Voies héroïques :** au prix de 3 points de capacité, le joueur peut également décider de faire progresser son personnage dans une ou plusieurs voies héroïques. A chaque fois que le joueur souhaite dépenser ses points dans une telle voie, il doit en discuter avec le meneur de jeu pour s'assurer qu'une telle progression est possible.

VOIES HEROIQUES

Voici les voies héroïques accessibles à partir du niveau 2 d'un personnage et soumises à l'approbation du meneur de jeu. Acquérir une capacité dans ces voies coûte 3 points de capacité. Les autres règles en la matière ne changent pas.

La voie du caméléon

1. **Culot :** le caméléon a appris à se sortir de la plupart des situations grâce à son seul bagout. Il peut désormais utiliser son Mod. de CHA dans n'importe quel test qui utilise habituellement l'INT. Toutefois, si son bluff est éventé (s'il rate un test en utilisant cette capacité), il subit un malus de -5 à tous ses tests de CHA pour le reste de la scène. De plus, le caméléon est devenu un as du déguisement, de l'imitation et de la falsification. Il bénéficie d'un

bonus de +5 lorsqu'il s'agit de se faire passer pour quelqu'un d'autre ou de fabriquer des faux.

2. **Passe-partout :** grâce à ses aptitudes relationnelles et à son aisance naturelle, le caméléon est capable de pénétrer par la porte principale même dans les endroits les mieux gardés. En dépensant 1 PC, il met au point une couverture et un bluff crédibles qui lui permettent de s'infiltrer le plus naturellement du monde dans un endroit ciblé, y compris les endroits les plus inattendus, comme le QG ou la base secrète d'un adversaire. Si le MJ estime toutefois que la chose n'est pas possible, il le signifie au joueur et offre 1 PC à son personnage en échange.
3. **Mascarade :** le caméléon apprend à dissimuler son apparence jusqu'au moindre détail, et utilise un système de maquillage ultra perfectionné qui lui permet d'assumer l'identité de n'importe quel individu une fois par scénario. Il doit cependant disposer d'informations détaillées sur l'individu en question (vidéos, bandes sonores, psychologie...). C'est le MJ qui a le dernier mot sur la quantité et la qualité des informations nécessaires. Mais si celles-ci sont suffisantes, le caméléon peut créer un « masque » en 1D6 heures ? Une fois qu'il porte le masque en question et a adopté la gestuelle et le comportement de sa cible, il ne peut être démasqué (hormis de sa propre initiative) pendant les prochaines 24 heures.
4. **As dans la manche :** le caméléon a l'habitude de toujours prévoir un



plan de sortie. En dépensant 1 PC, il peut se sortir d'à peu près n'importe quelle situation dangereuse ou compromettante grâce à ses seuls talents de baratineur.

5. **Séducteur infailible** : le caméléon séduit automatiquement tout individu intelligent dont le Mod. d'INT est inférieur à son Mod. de CHA. La cible séduite ne lui fera aucun mal pendant 24 heures mais ne peut plus être séduite par la suite de la même manière.

La voie du commando

1. **Insaisissable** : le commando gagne un bonus de +1 par rang dans la voie aux tests de DEX visant à se déplacer avec discrétion ou à sa camoufler, et autant en DEF.
2. **Assassin** : le commando est un expert du poignard. Lorsqu'il attaque une cible par surprise, il obtient +1D6 DM par rang dans la voie sur sa première attaque à distance ou au contact avec cette arme. Ce bonus n'est pas multiplié en cas de critique, ni par la capacité Sniper.
3. **Entraînement** : le commando peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de FOR ou de DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.
4. **Corps-à-corps (L)** : le commando est un expert du combat au contact. A chaque tour, il peut réaliser deux attaques de contact au prix d'une action limitée avec un poignard ou à mains nues.
5. **Sniper** : le commando relance tous les 1 obtenus aux dés de DM avec une arme à feu. Lorsqu'il utilise une

action de tir visé, il double les DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique) et, s'il utilise un fusil de précision, il ignore le malus de portée tant que la cible est surprise.

La voie de l'infiltrateur

1. **Casse-codes** : l'infiltrateur est formé afin de neutraliser les systèmes de sécurité les plus sophistiqués. Il bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses tests visant à mettre hors-service de tels systèmes, à décrypter des contenus sécurisés ou à analyser un système d'alarme ou de surveillance.
2. **Bluff** : quand sa discrétion seule ne suffit pas, l'infiltrateur a appris à mystifier ses ennemis. Il bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses tests de bluff ou visant à dissimuler une information (cela inclut le fait de résister à un interrogatoire).
3. **Sur ses gardes** : les sens de l'infiltrateur sont en permanence aux aguets. Il ne peut plus être surpris.
4. **Profil bas** : en dépensant 1 PC, l'infiltrateur disparaît totalement des écrans radars de ses ennemis. Il peut utiliser cette capacité pour effacer d'éventuelles traces qui permettraient de remonter jusqu'à lui (ou son groupe) au cours du scénario. Il peut aussi, pendant un combat, empêcher les ennemis de l'attaquer jusqu'à ce qu'il tente lui-même une attaque. En combat, cette capacité utilise une action de mouvement (en plus du PC).
5. **Discrétion surhumaine** : le héros augmente de +2 sa valeur de DEX.



De plus, à chaque fois qu'il essaie de passer inaperçu, il lance deux D20 et conserve le meilleur résultat.



La voie du leader

1. **L'homme providentiel** : le leader obtient un bonus de +5 pour convaincre les gens qu'il rencontre qu'il est leur allié et qu'il peut leur apporter aide et protection. De plus, il peut dépenser un point de chance pour l'appliquer au test d'un allié en vue.
2. **Chef de guerre** : le leader obtient un bonus de +2 en DEF tant qu'un allié se situe à son contact. De plus, s'il utilise une action de mouvement pour donner des ordres (et il peut en même temps se déplacer de 10 mètres), tous ses alliés dans un rayon de 5 mètres bénéficient d'un bonus de +1 en attaque et en DEF (mais pas le leader lui-même).
3. **Quadriller le secteur** : lorsque les personnages sont à la recherche de quelque-chose dans un bâtiment ou

dans une zone, ils reçoivent un bonus de +5 au test de recherche.

4. **A mon commandement** : une fois par tour, le leader peut donner une action supplémentaire (attaque ou mouvement) à un allié en vue.
5. **Leader charismatique** : la valeur de CHA du leader augmente de 2.

La voie du limier

1. **Sens affûtés** : le personnage bénéficie de la capacité Sens affûtés de la voie de la discrétion. S'il disposait déjà de cette faculté, les bonus accordés sont doublés.
2. **Flairer une piste** : une fois par scénario, le limier peut dénicher ou isoler une piste crédible. Il peut de cette manière trouver un indice caché automatiquement, obtenir un aveu ou faire un choix parmi plusieurs pistes envisagées. Cette capacité peut être utilisée autant en recherche d'indices qu'en traque de personnes.
3. **Examen psychologique** : le limier bénéficie de la capacité Examen psychologique de la voie de la psychologie. Dans le cas où il disposerait déjà de cette capacité, il bénéficie d'un bonus de +5 à son test de PER.
4. **Lever un lièvre** : en dépensant 1 PC, le limier peut obtenir les informations nécessaires afin de débusquer un individu qu'il traque. En 1D6 heures, il connaît sa position actuelle et la présence éventuelle d'alliés ou autres défenses.
5. **Perspicacité surhumaine** : le limier augmente sa valeur de PER de +2. Lorsqu'il utilise sa capacité d'Examen psychologique, il lance



deux D20 et conserve le meilleur résultat.

La voie du protecteur

1. **Soutien** : une fois par tour, lorsqu'un allié au contact du protecteur est touché par un ennemi, le protecteur peut dépenser 1D6 PV pour essayer de faire échouer l'attaque. Lancez un D20 et ajoutez le bonus d'attaque au contact du protecteur. Si son résultat est supérieur ou égal à la DEF obtenue par l'attaque, celle-ci est déviée. Sinon, la victime encaisse l'attaque normalement (elle peut encore utiliser une esquive vitale).
2. **Sens du partage** : le personnage permet de diviser par deux les ressources nécessaires à la survie du groupe en milieu hostile (eau, nourriture...).
3. **Défenseur** : tous les compagnons au contact du protecteur gagnent un bonus de +1 en DEF.
4. **Loyauté indéfectible** : lorsqu'un ennemi a attaqué un compagnon, le protecteur gagne un bonus de +2 en attaque et +1D6 aux DM (au contact ou à distance) contre cet ennemi.
5. **Pilier de la communauté** : au début de chaque combat, le protecteur et ses compagnons en vue bénéficient chacun de 1 PV temporaire par niveau du personnage. Ces PV sont perdus en premier. Ce n'est qu'une fois qu'ils sont réduits à 0 que le personnage commence à perdre ses propres PV. Les PV temporaires ne peuvent être utilisés que pour encaisser des DM provoqués par des ennemis.

La voie du super-soldat

1. **Solide comme le roc** : le super-soldat dispose d'une résistance aux DM de 1 contre tous les dégâts causés par une arme. Au rang 3, cette résistance passe à 2, puis à 3 au rang 5.
2. **Arme improvisée** : le super-soldat peut dépenser 1 PC pour improviser une arme létale avec n'importe quoi ou presque. Cette arme d'attaque au contact inflige [1D6 + Mod. de FOR] DM et est automatiquement considérée comme Arme de prédilection si le personnage dispose de cette capacité via la voie du corps-à-corps.
3. **Dynamiteur** : une fois par scénario, le super-soldat peut faire le nécessaire pour détruire un véhicule ou une habitation à l'aide d'explosifs improvisés et d'un peu de bricolage. Pour ce faire, il lui suffit de réussir un test d'INT de difficulté 15.
4. **Cohésion de groupe** : lorsque ses alliés sont impliqués dans un combat en même temps que lui, le super-soldat peut à chaque tour faire bénéficier l'un de ses alliés de l'un des bonus suivants : +2 en DEF, +1 en attaque et aux DM, +5 en Init. Le joueur choisit le bonus et la cible au début du tour, avant que qui que ce soit agisse. Si le super-soldat est *surpris*, il ne peut utiliser cette capacité.
5. **Deux pour le prix d'un** : le super-soldat peut cibler deux adversaires au contact l'un de l'autre avec une seule et même attaque au corps-à-corps ou à distance. La difficulté de cette attaque est [DEF la plus élevée



+2]. Si elle est ratée, aucun des deux adversaires ne subit de DM. Si l'attaque réussit, chaque adversaire subit le plein total des DM (faites un jet par adversaire).

La voie du stratège

1. **Esprit d'équipe** : lorsqu'il participe à un test en coopération, le stratège peut choisir l'une des options suivantes : conférer un bonus de +5 à l'ensemble des participants, ou doubler le bonus accordé par chacun en cas de réussite.
2. **Leader naturel** : le stratège dispose d'un nombre de points de tactique (PT) égal à son Mod. de CHA. Chaque PT dépensé permet de relancer un dé. Le stratège peut dépenser un PT pour lui-même ou pour un allié faisant partie de son équipe et à portée de voix. Ces points se cumulent avec d'éventuels PT d'une autre source, comme par exemple la capacité Tacticien de la voie des sciences.
3. **Plusieurs cordes à son arc** : le stratège est un touche-à-tout capable de prendre la relève de n'importe quel membre de son équipe. Une fois par scénario, il peut décider qu'il dispose d'une capacité de rang 1 ou 2 de n'importe quelle autre voie possédée par l'un des membres de son équipe et l'utilise comme s'il avait un rang identique à celui de la voie du stratège.
4. **Un plan sans accroc** : le stratège peut dépenser 1 PC pour impliquer dans la scène en cours un plan conçu au préalable. Par un flash-back, il décrit comment le plan

prévoyait la situation actuelle et une issue positive.

5. **La tête et les jambes** : lorsqu'il utilise sa capacité Plusieurs cordes à son arc, le stratège peut désormais utiliser une capacité de rang 3. De plus, en utilisant 1 PT, il peut échanger les scores d'initiative de deux des membres de son groupe. Il ne peut pas dépenser plus d'1 PT de cette manière.

151



La voie du xénobiologiste

1. **Nous venons en paix** : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans cette voie pour ses tests de CHA visant à nouer un premier contact avec des individus extraterrestres.
2. **Je vous ai compris** : le personnage bénéficie d'un bonus de +5 sur un test d'INT destiné à comprendre de façon superficielle une langue inconnue. Si ce test est réussi, il comprend globalement le sens des



propos tenus par une espèce alien sans toutefois saisir les nuances (sauf en cas de réussite critique). En cas d'échec, il peut retenter sa chance toutes les 24 heures.

3. **Menez-moi à votre chef** : une fois par scénario, le personnage peut, après 1D6 heures d'observation, comprendre le mode de fonctionnement et les coutumes d'une peuplade extraterrestre jusque dans ses moindres détails, en ce compris leur système politique, sauf ceux qui lui sont sciemment cachés.
4. **Point faible** : après avoir passé 1D6 heures en compagnie des extraterrestres étudiés, le héros peut identifier leur point faible (s'ils en ont un). Il peut s'agir d'une tare physique, d'un problème de comportement ou d'un sujet sensible.
5. **Charisme surnaturel** : la valeur de CHA du xénobiologiste augmente de 2. De plus, lorsqu'il effectue des tests de CHA pour séduire, convaincre ou commander des extraterrestres, il peut lancer deux D20 et conserver le meilleur résultat.

PRENDRE DU GALON

Les soldats au sein des équipes SG peuvent espérer prendre du galon au fil de leurs missions. Cette progression est purement narrative, même si elle implique une certaine hiérarchie au sein d'un groupe. Ces promotions ne sont pas plus fréquentes au sein du programme de la porte des étoiles qu'elles le seraient dans n'importe quelle branche de l'armée américaine, même si les

dangers et les risques encourus sont peut-être plus « originaux ».



152

Il convient tout d'abord de savoir quels sont les grades au sein de l'armée américaine. Bien que les symboles et écussons peuvent changer, ceux-ci sont communs à tous les départements armés des Etats-Unis d'Amérique. Le tableau ci-après établira l'ordre hiérarchique au sein d'un département militaire du type SGC.

Grades pour officiers brevetés	Abr.
Général des armées ****	GEN
Général	GEN
Lieutenant général ***	LTC
Général Major **	MG
Général de Brigade *	BG
Colonel	COL
Lieutenant-colonel	LTC
Major	MAJ
Capitaine	CAPT
Premier lieutenant	1LT
Second lieutenant	2LT

Il existe aussi des officiers non brevetés, mais au sein du SGC, ou officie seulement la crème des crèmes, ces officiers de seconde zone n'ont pas lieu d'être. De par leurs états de service, les personnages qui viennent d'arriver au SGC sont promis seconds lieutenants, s'ils ne possédaient pas déjà un grade plus avancé.

Une équipe SG compte au moins un capitaine et si possible un major.



Comment déterminer quel personnage possède tel grade au sein d'une équipe SG fraîchement créée ? Il n'y a pas de règles à ce sujet, mieux vaut en discuter avec vos joueurs. Vous pouvez par exemple vous baser sur l'âge des personnages, en gardant bien à l'esprit que seuls les soldats ont un grade, pas les civils.

N'ayez cependant pas dans l'idée qu'après chaque mission, vos personnages obtiendront une promotion ou même une médaille. S'élever dans la hiérarchie prend du temps, au sein de l'USAF, une promotion récompense souvent une partie de la carrière d'un soldat. Une campagne peut pousser l'Etat-Major à reconsidérer la position hiérarchique d'un subordonné, mais pas une seule mission réussie. Passer à un grade supérieur n'entraîne aucune modification du profil chiffré d'un personnage, même s'il est bon de procéder à cette promotion entre deux aventures et donc, au moment d'un éventuel passage de niveau.

Inutile aussi de viser trop haut dans la hiérarchie. A partir du grade de général de brigade, il devient rare qu'un militaire se rende sur le terrain. Ses tâches deviennent plus administratives, plus tactiques, mais sont moins orientées vers l'action.



SYSTÈME DE JEU

Les règles de jeu permettent de déterminer si les actions entreprises par les personnages au cours de la partie réussissent ou non. Elles sont d'une importance capitale, mais ne doivent absolument pas être un frein à votre plaisir.



Note pour le MJ : si certaines règles de jeu vous paraissent trop complexes ou injustes, changez-les !

LES ACTIONS

Lorsqu'un joueur décrit une action entreprise par son personnage, le MJ a deux possibilités :

- Il décide lui-même du résultat, généralement lorsqu'il sait que l'action ne peut que réussir ou échouer et, dans ce cas, il décrit immédiatement la suite des événements.
- Il a recours à un test si le résultat de l'action est incertain et intéressant pour la partie.

Quand faire un test ?

A chaque fois qu'un personnage entreprend une action un peu délicate et dont la réussite ou l'échec n'est pas automatique, le MJ fait ou demande aux joueurs de faire un test basé sur la caractéristique qui lui semble la plus adaptée à la situation.

Exemple : un personnage qui souhaite ouvrir une porte qui n'est pas fermée à clé ne fait pas de test. En revanche, un personnage qui se retrouve devant une porte fermée dont il n'a pas la clé peut envisager de la défoncer ou d'en crocheter la serrure (s'il dispose des outils nécessaires). Dans ce cas, le MJ demande un test en FOR (pour défoncer la porte) ou en DEX (pour la crocheter).

Certaines actions sont vouées à l'échec avant même que le joueur n'ait lancé un dé. Un personnage qui voudrait traverser un mur ou soulever un éléphant à mains nues n'a aucune chance d'y arriver. Dans ce cas, le MJ peut mettre en garde le joueur ou laisser son personnage se ridiculiser devant ses compagnons.

Caracs.	Exemples de tests
FOR	Briser, intimider, défoncer, soulever, retenir, attirer...
DEX	Sauter, jongler, crocheter, se cacher, bricoler, dessiner...
CON	Endurer, résister, retenir sa respiration, encaisser la douleur, nager, courir longtemps...
INT	Connaître, enseigner, déchiffrer, apprendre, déchiffrer...
PER	Voir, sentir, goûter, toucher, entendre, écouter, percevoir...
CHA	Séduire, mentir, baratiner, convaincre gentiment, se faire apprécier...



RÉSOLUTION D'UN TEST

Pour effectuer un test, le joueur (ou le MJ, selon qui agit) jette un D20 et ajoute au résultat obtenu le Mod. de la caractéristique concernée. Pour réussir l'action, le résultat final doit être supérieur ou égal à la difficulté du test.

D20 + Mod. de carac > ou = difficulté

Le MJ peut aussi appliquer toutes sortes de bonus et malus au test en fonction de la situation, et le joueur peut avoir à ajouter un bonus ou un malus à son résultat en fonction de certaines capacités ou de l'état de son personnage.

Difficultés	Seuil
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Pratiquement impossible	25
Incroyable	30

**Bonus de compétence**

Dans certains cas, considérez chaque rang acquis dans une capacité comme un bonus de compétence de 1 point si l'action entreprise est intrinsèquement liée à la voie en question. Cela est particulièrement vrai pour les connaissances associées à un domaine précis. Par exemple, un joueur

peut ajouter le rang atteint dans la Voie du corps-à-corps pour savoir s'il reconnaît le champion d'arts martiaux que son personnage vient de croiser.

C'est au joueur d'apporter une justification crédible au MJ pour prétendre à ce bonus. Celui-ci ne peut pas être cumulé avec un autre bonus déjà prévu par la voie (ou offert par une autre capacité) : seul le plus haut est pris en compte.

Test en opposition

Quand plusieurs adversaires sont engagés dans une action qui les oppose directement, exception faite du combat, on dit qu'ils sont « en opposition ». Lors d'un test en opposition, les adversaires font chacun un test. Celui qui obtient le plus grand résultat l'emporte. Si l'un des participants obtient une réussite critique (voir plus loin) et pas l'autre, il remporte le test en opposition, quel que soit le résultat de l'adversaire.

Test en coopération

Dans certaines situations, un PJ peut en aider un autre pour réussir une action. Chaque participant souhaitant coopérer avec le personnage principal (pour cette action) effectue un test de difficulté 10 avec la même caractéristique que celle utilisée par l'auteur de l'action principale. En cas de réussite, il donne à son partenaire un bonus de +2 (le double en cas de réussite critique).

Dans le cas d'un combat, le joueur peut choisir s'il donne à son allié ce bonus en attaque ou aux DM, mais il doit l'annoncer avant que l'allié lance son dé d'attaque.

Série de tests

Il faut parfois remporter plusieurs tests consécutifs pour réussir une action ou une



opposition. Par exemple, dans le cadre d'un bras de fer, si l'épreuve est importante pour l'aventure, il est plus amusant d'exiger trois tests en opposition gagnés consécutivement pour obtenir la victoire. Cela laisse de la place au suspense, aux commentaires des spectateurs, à la tricherie, et le résultat est moins aléatoire qu'avec un seul lancer de dé ! Cela permet aussi d'aménager des réussites partielles et des échecs modérés.

Réussite critique

Une réussite critique s'obtient grâce à un résultat de « 20 naturel » sur le D20 (sans modificateur), ou lorsque le résultat obtenu (avec modificateurs) dépasse la difficulté d'au moins 10 points.

Dans une action générique, une réussite critique permet au personnage d'obtenir un avantage supplémentaire (au choix du joueur) en plus de la réussite automatique de son action.

Par exemple, le personnage réussit à sauter par-dessus le précipice ET atterrir debout (test de DEX), ou il repère des traces de passage sur le sol ET détermine le nombre de personnes dans le groupe pisté (test de PER).

Bien entendu, le MJ peut mettre un veto sur une affirmation qui lui semble injustifiée ou qui porte préjudice à la bonne marche du scénario. Les tests où les personnages résistent ou sont passifs ne se prêtent pas toujours à l'amélioration du résultat par une décision du joueur (par exemple, un test de CON pour résister au poison).

En combat, les DM d'une réussite critique en attaque sont doublés (bonus inclus). S'il le souhaite, le joueur peut décider d'obtenir un avantage supplémentaire au lieu de

doubler les DM, par exemple désarmer, faire reculer, aveugler, faire chuter l'adversaire, etc. Cette option est soumise à l'approbation du MJ au cas par cas, et dépend souvent de la nature de l'adversaire (figurant ou acteur important).

Echec critique

A l'inverse, pour de nombreux tests, obtenir un résultat de « 1 naturel » sur le dé (généralement le D20, mais parfois le D12) ou obtenir un résultat inférieur de 10 points ou plus à la difficulté du test se traduit par un échec critique. Dans le cas du « 1 naturel », l'action échoue automatiquement, même si le résultat final indique une réussite.

Le MJ a alors toute latitude pour improviser un effet supplémentaire désagréable pour l'auteur de l'échec. Rien ne l'oblige à le faire, s'il estime que la situation ne s'y prête pas, ou le moment mal choisi pour le bon déroulement du scénario.

Il n'est pas possible de dépenser un point de chance sur un résultat de « 1 naturel » : la chance a tourné.



Prendre 10 ou 20

Cette règle simule le fait que le personnage utilise les grands moyens et le temps nécessaire pour arriver à ses fins. Il n'est pas forcément important de détailler les



moyens en question, même si une description globale des actions du personnage peut être exigée par le MJ. Elle peut s'appliquer aux tests de recherche d'indice ou à toute autre action longue et complexe, par exemple crocheter une porte, grimper une paroi avec du matériel ou encore chercher un renseignement dans une bibliothèque.

Pour une action qui prend normalement un tour (10 secondes), si le personnage prend 2D6 minutes, le joueur obtient l'équivalent d'un résultat de 10 au D20 du test. On appelle cette action « prendre 10 ». Bien entendu, cela n'est pas suffisant pour une action dont la difficulté est trop élevée.

Dans certains cas, le MJ peut aussi autoriser le personnage à prendre 2D6 heures et accorder au joueur l'équivalent d'un résultat de 20 sur le D20 du test. C'est ce qu'on appelle « prendre 20 ». Dans ce cas, le 20 n'est pas naturel et n'entraîne donc pas une réussite critique.

Accélérer le mouvement : parfois, le MJ peut considérer qu'une action peut être un peu plus rapide et permettre au personnage de prendre 10 en y consacrant seulement 2D6 tours et 20 en y consacrant 2D6 minutes. Mais n'abusez pas trop de cette possibilité pour ne pas que cela devienne le choix par défaut des joueurs.

Conflit de capacités

Si une capacité d'un personnage entre en contradiction avec celle d'un autre (les capacités s'annulent, mais vous n'êtes pas certain de ce qui en découle), considérez que la capacité du personnage au niveau le plus élevé l'emporte sur l'autre et l'annule. En cas d'égalité, aucune des deux capacités ne s'applique et les règles normales jouent.

POINTS DE CHANCE

Les points de chance (PC) permettent aux joueurs qui les utilisent avec clairvoyance d'obtenir un petit coup de pouce du destin. Chaque PC dépensé permet d'ajouter 10 au résultat du D20. L'utilisation d'un PC se fait après avoir pris connaissance du résultat. On ne peut pas utiliser plus d'1 PC par tour. Notez aussi que certaines voies permettent au personnage de dépenser des PC de façon originale.



Les PC se récupèrent seulement après chaque aventure. Si vous jouez une suite de scénario assez rapprochés, considérez que les PJ récupèrent leurs PC toutes les 4 à 8 heures de jeu. Dès qu'une pause ou un événement positif leur permet de se ressourcer ou de faire le plein de confiance.



COMBAT

Dans un jeu de rôle, le combat entre les personnages et des adversaires est toujours un moment important. Les règles de base s'appliquent, mais également des règles spécifiques que nous allons passer en revue.

LE TOUR DE COMBAT

Le tour de combat est une unité de temps de 10 secondes. Il est très utile pour gérer et visualiser le déroulement des affrontements.

SURPRISE

Parfois, un groupe peut en surprendre un autre. Pour cela, il doit s'être dissimulé sur le lieu où le combat doit avoir lieu afin de tendre une embuscade. Chacun des membres du groupe qui tombe dans l'embuscade doit faire un test de PER de difficulté [10+Mod. de DEX des assaillants]. Les créatures qui bénéficient d'un bonus ou d'un malus de discrétion l'ajoutent à cette difficulté.

La difficulté correspond à une embuscade tendue en forêt à une dizaine de mètres de distance. Le MJ peut aussi assigner un bonus ou un malus en fonction de la distance et de l'environnement.

Chaque créature qui rate son test de PER est *surprise* à son premier tour de combat (voir « états préjudiciables »).

INITIATIVE

Au début de chaque tour de combat, il faut déterminer dans quel ordre les combattants vont agir. Celui qui a le plus haut score d'initiative effectue son (ou ses) action(s) en premier. Les autres agissent ensuite, un par un, dans l'ordre décroissant des valeurs

d'initiative. En cas d'égalité, donnez l'avantage aux PJ sur les PNJ. En cas d'égalité entre deux PJ, départagez-les avec la valeur de PER.



158

Le score d'Init. est égal au Mod. d'Init. auquel on ajoute 1D6.

Initiative fixe

De base, l'initiative restera la même pendant toute la durée du combat. L'ordre du tour sera donc immuable, sauf lorsque certains protagonistes seront mis hors d'état de combattre.

Initiative variable

Si le meneur de jeu le souhaite, il peut rendre le combat plus indécis, plus incertain, en utilisant la règle de l'initiative variable. Dans ce cas, relancez l'initiative au début de chaque tour afin de redistribuer les cartes. Il sera plus difficile d'établir une tactique de groupe, évidemment, mais cela rendra mieux compte de la réalité d'un champ de bataille.

Retarder son action

Il est parfaitement possible d'agir plus tard que ce que permet son initiative. Si c'est le cas, il suffit, à son tour, de dire que l'on retarde son action. A partir de ce moment-là, le joueur ne peut agir qu'après le tour d'un autre personnage (joueur ou non). Il doit déclarer qu'il agit au terme de l'action (et de sa résolution). Si plusieurs



personnages ont retardé leur action et souhaitent agir au même moment par après, ils sont départagés par leur position initiale dans le tour.

LES ACTIONS

A son tour de jeu, un personnage peut effectuer :

- **Une action limitée :** c'est une action qui prend l'intégralité du tour pour être menée à son terme. Elle est marquée d'un (L) pour les capacités qui y ont recours.
- **Une action de mouvement et une action d'attaque :** le personnage peut se déplacer de 20 mètres dans la mesure de ses possibilités et porter une attaque, ou porter une attaque et se déplacer de 20 mètres, dans la mesure de ses possibilités.
- **Deux actions de mouvement :** le personnage peut se déplacer de 40 mètres dans la mesure de ses possibilités.
- **Une action gratuite :** une action gratuite peut être effectuée en plus des autres actions. Certaines capacités permettent un déplacement ou une attaque comme action gratuite.

LES ÉTATS PRÉJUDICABLES

Les états préjudiciables sont un ensemble de pénalités infligées à un personnage.

- **Affaibli :** le personnage est en état de faiblesse. Il utilise un D12 au lieu d'un D20 pour effectuer ses tests.
- **Aveuglé :** le personnage n'y voit presque plus (ou plus du tout). Il souffre d'un malus de -5 en initiative, en attaque au contact et

en DEF et de -10 en attaque à distance.

- **Etourdi :** le personnage est désorienté et a du mal à réfléchir sereinement. Aucune action n'est possible et sa DEF est réduite de -5.
- **Immobilisé :** le personnage ne peut plus se déplacer ou est entravé. Il utilise un D12 au lieu d'un D20 pour ses tests.
- **Paralysé :** le personnage est incapable de bouger le moindre muscle. Aucune action n'est possible. En cas d'attaque, il est touché d'office et subit un critique (s'applique à un personnage inconscient ou ligoté).
- **Ralenti :** une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement).
- **Renversé :** le personnage est jeté au sol. Il subit un malus de -5 en attaque et en DEF, il a besoin d'une action de mouvement pour se relever.
- **Surpris :** le personnage ne dispose d'aucune action, et sa DEF est réduite de -5 au premier tour de combat.

RÉSOLUTION DES ATTAQUES

Quand un personnage tente d'attaquer un adversaire, il doit effectuer un test d'attaque en fonction de l'arme qu'il utilise (contact, distance, magique). La difficulté d'un test est toujours égale à la défense (DEF) de l'adversaire. Si le résultat est supérieur ou égal à la DEF de celui-ci, l'attaque réussit et inflige des dommages (DM). Si le résultat est inférieur, l'attaque échoue.



Parfois, un test d'attaque peut subir un malus pour des conditions défavorables. Par exemple, combattre dans la pénombre (nuit de pleine lune, ruelle mal éclairée...) entraîne un malus de -5 en attaque à distance, de même que tirer sur une cible engagée au corps-à-corps (le malus n'est que de -2 seulement si la cible est du bon côté du tireur).

Condition	Mod
Cible à moitié cachée	-2
Cible aux $\frac{3}{4}$ cachée	-5
Cible cachée par un allié	-5
Cible au contact avec un allié	-2
Pénombre	-5
Portée longue	-5

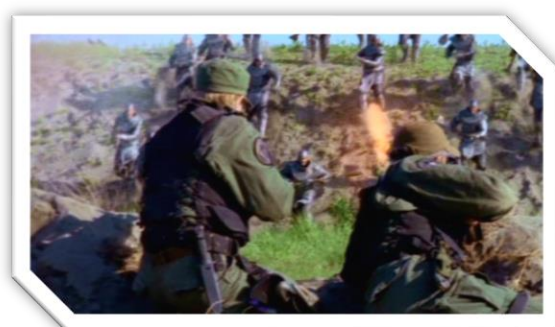


Les actions au contact

Une attaque simple permet de faire un test d'attaque au contact et d'infliger des DM éventuellement majorés du Mod. de FOR. Il est également possible d'opter pour des actions spéciales.

- **Attaque en finesse** : le personnage choisit de se donner plus de chances pour toucher en sachant qu'il frappera avec moins de force son adversaire. Il peut s'octroyer un bonus en attaque (jusqu'à un maximum de +5) en diminuant d'autant ses DM. Par exemple, s'il se donne +2 en attaque au contact, ses DM seront réduits de 2.

- **Attaque en puissance** : le personnage peut au contraire réduire ses chances de toucher dans le but de faire plus de dégât à sa cible. Il peut réduire son score d'attaque (jusqu'à -5) pour occasionner un bonus au DM équivalent. Par exemple, s'il réduit son score d'attaque de 3, il occasionne un supplément de 3 aux DM.
- **Combat à deux armes (L)** : le personnage peut utiliser deux armes au contact et effectuer deux attaques au lieu d'une en dépensant une action limitée. Les deux jets d'attaque se font alors avec un D12 au lieu du D20 habituel. L'une des deux armes doit être légère (1D6 DM ou moins).



Les actions de tir

Une attaque simple permet de faire un test d'attaque à distance et d'infliger des DM normaux. Les armes à feu nécessitent néanmoins quelques règles supplémentaires.

- **Arcs de feu (L)** : les armes capables de tirer en mode automatique permettent d'arroser une zone de 5 mètres de large lors du tir en rafale. Toutes les cibles sur la trajectoire, même les alliés, subissent une attaque avec un malus de -3 au test



d'attaque en infligeant 1 dé de DM en moins. Les armes qui permettent cette action sont signalées par le symbole # dans l'équipement. L'utilisation d'un arc de feu augmente le risque d'un incident de tir de +1 (voir ci-après).

- **Tir visé (L)** : le personnage vise plus longuement sa cible, il double la portée de l'arme et peut ajouter son Mod. de PER aux DM de son attaque. S'il est en appui sur un trépied et/ou en tir couché, il multiplie la portée par 4.
- **Portée** : les armes de tir ont une portée indiquée à la section équipement. Il est possible de tirer jusqu'au double de celle-ci avec une pénalité de -5. Vous pouvez imaginer aller jusqu'à trois fois la portée avec un malus de -10, si le MJ l'autorise.
- **Cible proche** : avec une arme à feu moderne, un personnage obtient un bonus de +3 en attaque lorsqu'il fait feu sur une cible située à moins de 5 mètres. Lorsque les adversaires sont à distance de combat de contact, une arme à deux mains (fusil) subit un malus de -3 en attaque, un tir visé devient impossible et enfin, les armes à feu lourdes (mitrailleuses) ne peuvent pas être utilisées.
- **Mettre en joue** : à son tour, un personnage peut mettre en joue sa cible et attendre. Il peut alors tirer à tout moment dans le tour en interrompant l'action de sa cible. S'il est à moins de 20 mètres, il peut mettre en joue un groupe de cibles rapprochées et les « tenir en respect » : il détermine sa cible

seulement au moment de faire feu. Cette action peut être accompagnée d'un tir visé ou d'un arc de feu (voir ci-dessus).

- **Désarmer un tireur** : un combattant au corps-à-corps peut désarmer un tireur en réussissant un test d'attaque au contact en opposition avec sa cible. Le tireur bénéficie d'un bonus de +5 sur son test s'il tient son arme à deux mains. L'auteur de la manœuvre prend l'arme des mains du tireur s'il obtient une réussite critique (marge de 10). En cas d'échec de la manœuvre, le tireur a le droit de riposter par une attaque gratuite immédiate avec cette arme.



Actions défensives

Un personnage qui ne souhaiterait pas attaquer à son tour de jeu possède deux possibilités pour mieux se défendre contre une attaque au contact. Ces actions ne sont d'aucune utilité contre les armes à distance. Contre ces dernières, la seule option consiste à se mettre « à couvert ».

- **Défense simple** : un personnage peut choisir de sacrifier son action d'attaque pour obtenir un bonus de +2 en DEF jusqu'au prochain tour.
- **Défense totale (L)** : un personnage peut choisir de ne faire que se défendre à ce tour (pas de



déplacement). Cette action limitée lui confère un bonus de +4 en DEF.

Combat à deux armes

Attaquer avec une arme dans chaque main est une action limitée, chacune des deux attaques utilise un D12 au lieu du D20 habituel et inflige des DM normaux. Un combattant à deux armes de contact doit manier une arme légère dans sa main faible (1D6 de DM max). Dans le cas de deux armes à feu, l'arme employée dans la main secondaire voit son score de FOR mini (voir équipement) augmenter de 2.

Chargeurs et munitions

La gestion des munitions peut être un véritable casse-tête : les chargeurs sont différents d'une arme à l'autre, il existe divers modes de tir (coup par coup, rafales courtes, rafales longues...), et chaque arme affiche sa propre cadence de tir. Nous vous proposons donc de ne pas comptabiliser les munitions. Le personnage peut recharger son arme entre deux actions (après tout, un tour dure 10 secondes), et la règle de l'incident de tir peut simuler le fait de devoir recharger à un moment incongru.

Le MJ a cependant toute liberté pour utiliser le manque de munition comme ressort dramatique, lorsque cela peut participer à l'ambiance du scénario (une longue aventure en pleine nature, un huis clos, etc.). En effet, ne pas compter les munitions dans le détail n'empêche pas de comptabiliser le nombre de chargeurs disponibles. Ainsi, le joueur doit enlever un chargeur de son équipement à chaque incident de tir, et éventuellement un autre à la fin de chaque combat, sur avis du MJ.

Incident de tir

Lorsqu'un personnage obtient un résultat très faible au dé d'attaque avec une arme à feu (1 à 2), celle-ci présente un problème. Il faut alors recharger, elle s'enraye, ou encore le personnage la lâche et doit la ramasser. Dans tous les cas, le résultat est similaire : le personnage rate son action et doit consacrer une action de mouvement pour rendre son arme à nouveau opérationnelle.

On ne peut techniquement cumuler l'incident de tir avec un échec critique classique. Si un tireur obtient un 1 sur son jet d'attaque, le MJ devra choisir entre l'incident de tir et l'échec critique interprété, sachant que l'incident peut être un échec critique en soi. Par exemple, la balle peut partir et frapper un allié ou toucher un objet important plutôt que de considérer le 1 comme un incident de tir.



Changer d'arme

Ranger une arme pour en sortir une autre nécessite une action de mouvement. L'exception concerne le combat à mains nues, pour lequel aucune action n'est requise. Il est important que le MJ veille à bien faire respecter cette règle : changer d'arme doit rester une gêne.

Cacher une arme

Si un PJ souhaite dissimuler une arme, le MJ peut exiger un test en DEX en opposition



avec un jet de PER de la personne qui cherchera à fouiller le personnage. Le PJ peut se voir affubler d'un malus dépendant de la taille de l'arme ou des circonstances (une épée à deux mains est plus difficile à cacher qu'un pistolet et un homme en pagne a moins de chance de cacher un couteau qu'un type en imperméable. S'il n'y a aucun contrôle actif et que le PJ cherche seulement à ce que son arme ne soit pas voyante, il s'agit d'un test en DEX dont la difficulté sera de [10+modificateur de circonstance). Mais si un contrôle actif survient, on repasse alors au premier cas.

Grenades

Lancer une grenade est une action limitée. Lorsqu'un personnage utilise une grenade, il vise une zone et pas un individu. Jusqu'à 20 mètres de distance, le personnage doit réussir un test d'attaque à distance contre une DEF de 10. Au-delà, le score de DEF passe à 15 (maximum 40 mètres). En cas d'échec, la grenade explose loin de la zone ciblée et ne produit pas l'effet désiré. Il est possible de lancer une grenade en restant à couvert pour ne pas s'exposer au feu adverse, mais la DEF est alors majorée de +5. Les grenades ne permettent pas de doubler les DM en cas de réussite critique.

RÉSOLUTION DES DM

Quand une attaque réussit, il faut déterminer les dommages (DM) qu'elle inflige en lançant le dé de dommage de l'arme ou du sort employé et en y ajoutant un éventuel modificateur de dommages (Mod. de FOR au contact...). Le résultat obtenu est alors retranché au nombre de PV du personnage touché.

Dégâts sans limite : dans URBAN ARCANA, les jets de DM sont des jets sans

limite. Lorsque le joueur ou le MJ obtient le résultat maximum sur le dé de DM, il relance ce dé et ajoute le nouveau résultat au premier. Si c'est à nouveau un résultat maximum, il continue à relancer le dé selon la même règle, et ainsi de suite. Cela rend les combats particulièrement rapides et mortels.

DM temporaire

Un personnage peut choisir d'infliger des DM « non létaux » s'il ne veut pas réellement blesser ou tuer une créature, mais simplement l'assommer. On appelle ces dégâts des DM temporaires. Dans ce cas, les tests d'attaque subissent un malus de -2 sauf si le personnage emploie une arme adaptée (mains nues, gourdin, etc.).

On retranche ensuite aux DM temporaires le Mod. de FOR de la cible. Les DM temporaires ne sont pas retranchés aux PV mais additionnés et comptabilisés à part. Lorsqu'ils dépassent le nombre de PV restant à la créature, elle est assommée. Une créature récupère de 1 point de DM temporaire par minute.



Inconscience et mort

Quand un personnage ou une créature tombe à 0 PV, il ou elle subit une blessure grave. Il ou elle tombe au sol, inconscient(e), et ne peut plus agir. S'il ou elle ne bénéficie pas de soins ou d'une aide médicale quelconque dans l'heure qui suit,



il ou elle meurt. Pour le joueur, c'est la fin de la partie.

Soigner un personnage à 0 PV requiert un test d'INT difficulté 10. En cas de succès, le patient reprend conscience au bout de 1D6 minutes avec 1 PV mais reste *affaibli*.

Un personnage ne peut pas descendre en-dessous de 0 PV. On ne compte donc pas les PV perdus en-dessous de 0. Cependant, pour des raisons de vraisemblance, le délai avant la mort peut être réduit (s'il est pris dans un incendie, dévoré par un monstre, achevé par un ennemi, etc.) à la discrétion du MJ.

Blessure grave

Lorsqu'un personnage reçoit des DM supérieurs ou égaux à son score de CON en une seule attaque, on coche la case de blessure grave sur sa feuille de personnage. Le personnage obtient aussi automatiquement une blessure grave s'il tombe à 0 PV (en plus de la règle décrite ci-dessus). Un personnage victime d'une blessure grave est *affaibli* (il utilise un D12 pour tous ses tests).

Lorsque le personnage reçoit une blessure grave, il doit faire un test en CON difficulté 8 (avec 1D12) ou perdre connaissance pour 1D6 minutes. A la fin de cette période d'inconscience, un nouveau test, de même difficulté, doit être tenté. En cas de réussite, le personnage se réveille. Sur un nouvel échec, il reste comateux 1D6 heures de plus. Les créatures de type non-vivant sont immunisées à cet effet, comme à tous les effets qui nécessitent un test de CON.

Guérir une blessure grave : chaque jour, après une nuit de repos, un personnage peut faire une seule tentative pour guérir d'une blessure grave. Il doit effectuer un

test de CON difficulté 8 (avec un D12). En cas de réussite, la blessure grave est effacée.

Si le personnage bénéficie d'une hospitalisation ou de soins médicaux efficaces, le MJ peut accorder un bonus allant de +2 à +5 pour ce test. Si le joueur obtient un échec critique (résultat de 1 sur le D12), le MJ peut considérer qu'une complication survient (septicémie, gangrène, etc.). Des soins intensifs sont nécessaires ou la blessure s'aggrave et peut éventuellement mener au décès du personnage.



GUÉRISON DES PV

Les personnages ne récupèrent pas naturellement leurs PV entre les combats. Après une nuit de repos (environ 8 heures), chaque personnage blessé récupère un nombre de PV égal au résultat d'un dé de vie, auquel s'ajoute le niveau et le Mod. de CON du personnage.

Il existe aussi d'autres possibilités de soins comme expliquées dans les capacités idoines, de base ou surnaturelles.

AMIS ET ENNEMIS

Nul ne peut prédire le type de créature qui attend les membres d'une équipe SG de l'autre côté de la porte des étoiles. Le plus souvent, les portes des étoiles ont été installées dans des endroits où la vie s'est développée – même si bien des choses ont pu se passer depuis. Les Goa'uld, qui ont utilisé un grand nombre de portes des étoiles via les adresses mentionnées sur le cartouche d'Abydos, ont essaimé quantité de peuplades aux quatre coins de la galaxie, afin – le plus souvent – de leur servir de réservoir d'esclaves et de soldats. De ce fait, de nombreux humains ou assimilés vivent sur les mondes couverts par ce réseau ancestral.

Les adresses menant à des mondes à ce point inhospitaliers qu'aucune équipe ne peut y être envoyée ayant été écartées, la plupart des vortex établis depuis la Terre mènent à des mondes où il est possible de respirer de l'air, où poussent des arbres et où une vie animale assez similaire à celle de notre bonne vieille planète a pu se développer.

Pour autant, une vie sauvage ou intelligente a pu suivre un cours différent dans son évolution, et les peuplades humaines originaires de la Terre ont pu avoir à batailler pour survivre contre une faune et une flore hostile avant de s'assurer un avenir pérenne.

Dans ce chapitre, nous allons vous présenter différents profils de personnages ou de créatures pouvant semer d'embûches la route de vos équipes SG ou encore se révéler des alliés précieux.

LES HUMAINS TERRESTRES

Les humains peuvent posséder des profils assez variés. En voici quelques-uns que vous pouvez adapter à votre guise.

Quidam

FOR	+0	DEX	+0	CON	+0
INT	+0	PER	+0	CHA	+0
DEF	10	PV	4	Init	+0

Universitaire

Même profil que quidam, mais INT+2.

- **Formation scientifique :** le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec les sciences. Il choisit un domaine en particulier dans lequel il reçoit un bonus de +10 au lieu de +5.
- **Grosse tête :** le personnage peut remplacer un test qui nécessite des qualités physiques par un test d'INT de même difficulté.

Jeune voyou

FOR	+1	DEX	+0	CON	+1
INT	+0	PER	+0	CHA	+0
DEF	10	PV	14	Init	+0
ATC	Poignard (+2), 1D4+1				
ATD	Pistolet moyen (20m) (+2) 1D8+1				

Garde de sécurité

FOR	+2	DEX	+0	CON	+1
INT	+0	PER	+0	CHA	+0
DEF	10	PV	14	Init	+0
ATC	Matraque (+3), 1D4+2				
ATD	Pistolet moyen (20m) (+2) 1D8+1				

Simple flic

FOR	+0	DEX	+2	CON	+0
INT	+0	PER	+1	CHA	+0
DEF	12	PV	14	Init	+2
ATC	Matraque (+1), 1D4+1				



ATD	Pistolet moyen (20m) (+3) 1D8+1
------------	---------------------------------

Inspecteur

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	+1	PER	+1	CHA	+1
DEF	11	PV	19	Init	+1
ATC	Matraque (+4), 1D4+2				
ATD	Pistolet moyen (20m) (+4) 1D8+2				

- **Voie de l'investigation** : rang 2



Soldat

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	+0	PER	+0	CHA	+0
DEF	11	PV	14	Init	+1
ATC	Couteau (+3), 1D4+2				
ATD	Fusil d'assaut (80m) (+3), 2D8+1				

Vétéran

FOR	+1	DEX	+2	CON	+1
INT	+0	PER	+1	CHA	+0
DEF	12	PV	19	Init	+2
ATC	Couteau (+4), 1D4+3				
ATD	Fusil d'assaut (80m) (+4), 2D8+2				

- **Attaque double (L)** : le vétéran peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un D12 au lieu du D20.

Capitaine

FOR	+1	DEX	+2	CON	+2
INT	+1	PER	+2	CHA	+1
DEF	12	PV	29	Init	+2
ATC	Couteau (+5), 1D4+4				
ATD	Pistolet lourd (20m) (+6), 1D10+3				

- **Attaque double (L)** : voir vétéran.
- **Capitaine** : le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à tous les soldats sous ses ordres à portée de voix.

Commandant

FOR	+2	DEX	+2	CON	+2
INT	+2	PER	+2	CHA	+2
DEF	12	PV	39	Init	+2
ATC	Couteau (+7), 1D4+6				
ATD	Pistolet lourd (20m) (+7), 1D10+4				

- **Attaque double (L)** : voir vétéran.
- **Commandant** : le commandant donne un bonus de +3 en initiative, en attaque et aux DM à tous les soldats sous ses ordres à portée de voix. De plus, tant qu'il compte au moins 4 subordonnés près de lui, il n'encaisse que la moitié des DM qui lui sont infligés.

Gros bras

FOR	+3	DEX	+0	CON	+1
INT	+0	PER	+1	CHA	+0
DEF	10	PV	12	Init	+0
ATC	Mains nues (+5), 1D4+3				
ATC	Couteau (+5), 1D4+3				
ATD	Pistolet lourd (20m) (+3), 1D10				

Tueur à gage

FOR	+0	DEX	+4	CON	+1
INT	+2	PER	+3	CHA	+1
DEF	14	PV	16	Init	+4
ATC	Couteau (+7), 1D4+2				
ATD	Pistolet lourd (20m) (+7), 1D10+2				
ATD	Fusil de précision (100m) (+7), 2D6+2				

- **Attaque double (L)** : le tueur à gage peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un D12 au lieu d'un D20.



- **Tireur d'élite** : le tueur à gage peut choisir d'utiliser un D12 au lieu d'un D20 sur un test d'attaque à distance pour obtenir un bonus de 2D6 aux DM.

Cultiste

FOR	+2	DEX	+0	CON	+0
INT	+0	PER	+0	CHA	+0
DEF	10	PV	9	Init	+0
ATC	Couteau (+3), 1D4+2				

- **Ignorer la douleur** : une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le cultiste à 0 PV est ignorée.

Assassin cultiste

FOR	+1	DEX	+3	CON	+1
INT	+2	PER	+3	CHA	+0
DEF	13	PV	19	Init	+3
ATC	Couteau (+6), 1D4+3				
ATD	Pistolet moyen (20m) (+6), 1D8+2				

- **Attaque déloyale** : quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, l'assassin inflige 2D6 points de DM supplémentaires (ces dés ne sont pas multipliés en cas de critique).
- **Discrétion** : quand il essaie de passer inaperçu, l'assassin bénéficie d'un bonus de +5 à son test de DEX.

Prêtre cultiste

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	+2	PER	+1	CHA	+2
DEF	11	PV	19	Init	+1
ATC	Couteau (+4), 1D4+2				
ATD	Pistolet moyen (20m) (+4), 1D8+2				
ATM	+5				

- **Chef spirituel** : le prêtre offre un bonus de +1 en initiative, en attaque et aux DM à tous les cultistes sous ses ordres à portée de voix.

- **Chair à canon** : une fois par tour, le prêtre peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un cultiste située à moins de 3m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

Grand prêtre cultiste

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	+3	PER	+1	CHA	+3
DEF	11	PV	29	Init	+1
ATC	Couteau (+5), 1D4+3				
ATD	Pistolet moyen (20m) (+5), 1D8+3				
ATM	+7				

- **Chef spirituel** : le prêtre offre un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à tous les cultistes sous ses ordres à portée de voix.
- **Chair à canon** : une fois par tour, le grand prêtre peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un cultiste situé à moins de 3m et venue s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Le grand prêtre gagne un bonus de +5 en DEF tant que des cultistes sont positionnés à 3m de lui.

LES HUMAINS EXTRATERRESTRES

Certains humains transportés sur d'autres planètes en des temps immémoriaux ont développé des techniques ou des habiletés spéciales, ou encore ont conservé celles qui étaient de rigueur à l'époque de leur enlèvement. Si vous ne trouvez pas votre bonheur dans le profil des humains de la Terre, jetez donc un œil à ceux-ci.

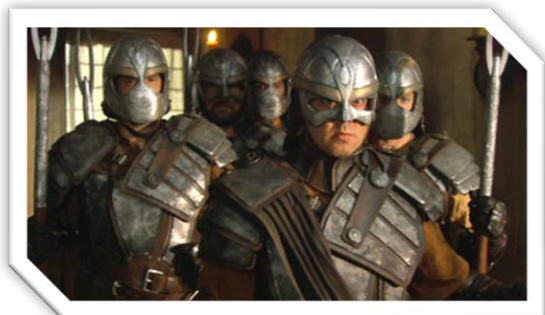
Guerrier claniste

FOR	+3	DEX	+2	CON	+2
INT	+0	PER	+0	CHA	+0
DEF	14	PV	12	Init	+2
ATC	Epée (+4), 1D8				



ATD	Arc (+2), 1D6
ATM	+0

- **Attaque double (L)** : le guerrier claniste peut réaliser deux attaques, la seconde est réalisée avec un D12 au lieu d'un D20.



Chef de guerre claniste

FOR	+3	DEX	+2	CON	+3
INT	+1	PER	+2	CHA	+1
DEF	16	PV	29	Init	+1
ATC	Couteau (+5), 1D4+3				
ATD	Pistolet moyen (20m) (+5), 1D8+3				
ATM	+7				

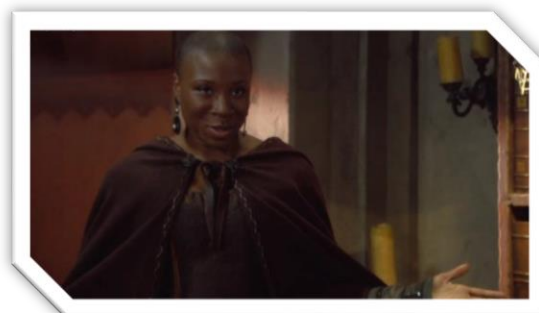
- **Attaque double (L)** : le guerrier claniste peut réaliser deux attaques, la seconde est réalisée avec un D12 au lieu d'un D20.
- **Résistance** : l'armure du chef de guerre lui permet de réduire les DM des attaques le prenant pour cible de 4.

Prêtre claniste

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	+3	PER	+1	CHA	+3
DEF	11	PV	29	Init	+1
ATC	Couteau (+2), 1D4+1				
ATD	+5				
ATM	+7				

- **Chef spirituel** : le prêtre offre un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à tous les cultistes sous ses ordres à portée de voix.

- **Chair à canon** : une fois par tour, le grand prêtre peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un cultiste situé à moins de 3m et venue s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Le grand prêtre gagne un bonus de +5 en DEF tant que des cultistes sont positionnés à 3m de lui.



Magicien claniste

FOR	+0	DEX	+2	CON	+0
INT	+3	PER	+3	CHA	+2
DEF	12	PV	23	Init	+2
ATC	Bâton (+2), 1D4				
ATD	+2				
ATM	+7				

- **Sciences occultes** : le magicien obtient un bonus de +3 à tous les tests de sciences occultes et un bonus de +6 sur un sujet en particulier (alchimie, légendes, invocation...).
- **Résistance occulte** : le magicien est capable de créer un mur intangible qui le protège uniquement des attaques qui le visent. Cela augmente sa défense de 4 pour toute la durée d'un combat.
- **Etoiles propices** : par un rituel complexe qui peut durer plusieurs minutes, le magicien interroge les astres pour deviner la marche à suivre dans son entreprise. La réponse qu'il obtient au terme de

son rituel doit le mener vers l'objectif qu'il s'était fixé, même si elle peut demeurer évasive.

- **Métamorphose** : le magicien peut prendre la forme de n'importe quel animal de n'importe quelle taille pour une durée limitée (1D4 heures). Pendant toute la durée de sa transformation, il épouse le profil chiffré de l'animal choisi et dispose de ses facultés (comme le vol, la vision nocturne...). Mais il perd l'usage de la parole, bien que son INT demeure inchangée.

LES JAFFA

Les soldats des Goa'uld sont le plus souvent des Jaffa et ceux-ci sont prêts à donner leur vie pour ceux qu'ils considèrent comme des dieux, sauf si on parvient à leur ouvrir les yeux sur la véritable nature de ces derniers.

Le guerrier jaffa

FOR	+4	DEX	+2	CON	+4
INT	+0	PER	+1	CHA	+0
DEF	16	PV	24	Init	+2
ATC	Couteau (+5), 1D4+4				
ATD	Lance goa'uld (+3), 2D6				
ATM	+0				

- **Résistance** : l'armure d'origine goa'uld portée par le guerrier jaffa lui assure une réduction des DM de -3.
- **Ignorer la douleur** : une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le Jaffa à 0 PV est ignorée.
- **Récupération** : en tant que porteur d'un symbiote, le guerrier bénéficie d'une récupération accélérée de 1 PV par heure.
- **Immunité** : en tant que porteur d'un symbiote, le guerrier est

immunisé à tout poison et à toute maladie.



Le prêtre jaffa



FOR	+2	DEX	+3	CON	+3
INT	+2	PER	+2	CHA	+3
DEF	13	PV	26	Init	+3
ATC	Bâton (+4), 1D4+2 ; couteau (+4), 1D4+2				
ATD	Zat'nik'tel (+3), 1D6				
ATM	+5				

- **Chef spirituel** : le prêtre offre un bonus de +1 en initiative, en attaque et aux DM à tous les cultistes sous ses ordres à portée de voix.
- **Chair à canon** : une fois par tour, le prêtre peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un cultiste située à moins de 3m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).
- **Récupération** : en tant que porteur d'un symbiote, le guerrier bénéficie d'une récupération accélérée de 1 PV par heure.

- **Immunité** : en tant que porteur d'un symbiote, le guerrier est immunisé à tout poison et à toute maladie.

LES GOA'ULD

A la base, les Goa'uld ne sont que des parasites ayant la forme d'un ver doté de mâchoires éclatées et de nageoires rappelant leur origine aquatique. Tout le savoir qu'ils ont appris, ils le tiennent des races qu'ils ont exploitées en les parasitant. On commencera donc par le profil du symbiote avant de présenter deux profils de Goa'uld utiles : le Seigneur du Système et le redoutable Ash'rak.

Le symbiote

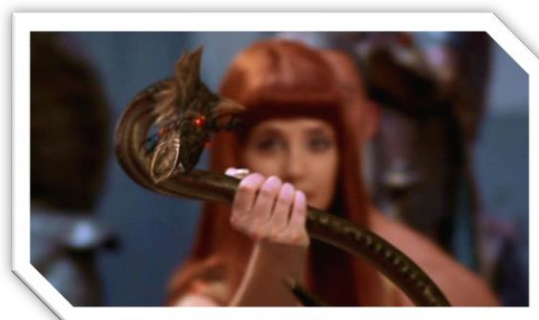
FOR	-4	DEX	+2	CON	-3
INT	+3	PER	+3	CHA	+3
DEF	15	PV	6	Init	+2
ATC	Morsure (-2), 1D4				
ATD	Introduction (+2), 1D4				
ATM	+3				

- **Parasitisme** : le symbiote peut se projeter tel une balle de fusil vers sa victime depuis le sol ou un milieu aquatique et la frapper au cou. S'il réussit son attaque de 2 points de plus que la DEF de sa cible, il réussit à se forer un passage vers la colonne vertébrale de sa victime, sinon, il n'inflige que des DM normaux. Une fois implanté, le symbiote prend le contrôle de sa cible en 1D4 heures s'il est jeune ou en 1D4 minutes s'il est mûr. Il prendra soin de réparer son « trou d'entrée » en premier pour effacer toute trace de son parasitage.
- **Contrôle mental** : le Goa'uld ne relâche jamais son emprise sur sa victime, contrairement à un Tok'ra. Il

s'amuse cependant à laisser son hôte voir et comprendre ce qui se passe autour de lui.

- **Symbiose** : l'hôte d'un Goa'uld voit son profil altéré au terme de la prise de contrôle. Ses valeurs de FOR, de DEX et de CON augmentent de 2 et ses valeurs d'INT, et de CHA sont éclipsées, remplacées par celles du Goa'uld. Seule la valeur de PER reste inchangée. Si toutefois la PER était altérée par une blessure ou une maladie, le symbiote peut la ramener à la normale. L'hôte devient également immunisé à tout poison et à toute maladie, sauf cas spécifiques.

170



Le Seigneur du Système

FOR	+4	DEX	+3	CON	+4
INT	+3	PER	+3	CHA	+4
DEF	16	PV	58	Init	+3
ATC	Couteau (+10), 1D4+4				
ATD	Arme de poing goa'uld (+8), 1D4+spécial				
ATM	+3				

- **Récupération** : le Seigneur du Système jouit d'une récupération accélérée de 4 PV par heure.
- **Immunité** : le Seigneur du Système est immunisé à tout poison et à toute maladie.
- **Chef spirituel** : le Seigneur du Système offre un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à



tous les soldats sous ses ordres à portée de voix.

- **Chair à canon** : une fois par tour, le Seigneur du Système peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un soldat situé à moins de 3m et venue s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Le Seigneur du Système gagne un bonus de +5 en DEF tant que des soldats sont positionnés à 3m de lui.
- **Intimidant** : le Seigneur du Système obtient un bonus de +5 à tous ses tests pour intimider, faire peur ou résister à la peur.



Ash'rak

FOR	+4	DEX	+4	CON	+4
INT	+2	PER	+3	CHA	+2
DEF	16	PV	52	Init	+4
ATC	Couteau (+8), 1D4+4				
ATD	Arme à énergie (+8), 1D10				
ATM	+5				

- **Discrétion** : l'assassin dispose d'un bonus de +5 pour passer inaperçu.
- **Hara'kesh** : cet artefact se présente sous la forme d'un anneau que l'on passe à deux doigts de la main et qui réagit aux seuls corps dans lesquels se trouve du naquadah (ce qui est le cas des hôtes de Goa'uld). Il produit une vive douleur sur la cible. A chaque utilisation, la cible subit une attaque mentale contre sa valeur de CHA. En cas d'échec, elle

est contrainte d'obéir à l'utilisateur de l'artefact. A chaque tour d'utilisation, sa valeur de CHA diminue de 1 (temporairement).

- **Solide comme le roc** : l'ash'rak dispose d'une résistance aux DM de 2 contre tous les dégâts causés par une arme.
- **Ajuster** : l'ash'rak obtient un bonus de +2 en attaque avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.
- **Arme de prédilection** : l'ash'rak utilise une arme cérémonielle pour tuer ses victimes, quand il a le temps de s'en servir. Il s'agit d'un couteau facilement identifiable. Son bonus est déjà compté sur sa fiche.



LES TOK'RA

Issus d'une reine goa'uld qui a modifié leur ADN et leur perception du monde, les Tok'ra sont les ennemis jurés des Goa'uld et les alliés providentiels de la Tauri. Ils prônent une symbiose mutuellement

profitable avec leur hôte. Pour le profil du symbiote tok'ra, utilisez celui du Goa'uld.



L'agent infiltré

FOR	+3	DEX	+4	CON	+3
INT	+4	PER	+3	CHA	+4
DEF	14	PV	39	Init	+4
ATC	Couteau (+6), 1D4+4				
ATD	Zat'nik'tel (+6), 1D6				
ATM	+3				

- **Discrétion** : l'agent infiltré jouit d'un bonus de +5 sur ses tests visant à se cacher ou à se mouvoir discrètement.
- **Casse-code** : l'agent est formé afin de neutraliser la plupart des systèmes de sécurité, même les plus sophistiqués. Il bénéficie d'un bonus de +5 pour mettre hors service de tels systèmes.
- **Sur ses gardes** : les sens de l'agent sont sans cesse aux aguets. Il ne peut plus être *surpris*.

LES ASGARD

Ces aliens sont en réalité les « petits gris » que les ufologues terrestres croient bien connaître. Ils sont les dignes héritiers de la technologie des Anciens et disposent d'une flotte que même les Goa'uld évitent de croiser.

FOR	+0	DEX	+2	CON	+0
INT	+4	PER	+2	CHA	+2
DEF	12	PV	36	Init	+2

ATC	+3
ATD	+4
ATM	+5

- **Génie technologique** : l'Asgard utilise sa tête pour se battre ou pour se sortir d'un mauvais pas, pas son corps. Il aura toujours un outil technologique ou un système informatique adapté à la situation. Ajoutez son Mod. d'INT sur la plupart de ses tests visant à se tirer d'affaire en cas de danger.



LES UNAS

Ils furent les premiers hôtes des Goa'uld sur leur planète d'origine. Forts et écailleux, ils auraient pu dominer le monde s'ils avaient été plus intelligents, mais ils demeurent très primitifs.

Guerrier unas

FOR	+4	DEX	+2	CON	+4
INT	+0	PER	+0	CHA	+0
DEF	14	PV	42	Init	+2
ATC	Marteau primitif (+6), 1D6+4				
ATD	+3				
ATM	+0				

- **Écailleux** : les écailles du unas lui confèrent une RD de -2.
- **Amphibie** : le unas peut retenir sa respiration pendant près d'une



heure et bénéficie d'un bonus de +5 sur ses tests de natation.



LES ANIMAUX

Même s'il est rare que les équipes SG aient à craindre les animaux des mondes visités, on ne sait jamais ce qui peut attendre les vaillants défenseurs de la Terre de l'autre côté de la porte des étoiles...

Aigle

FOR	-3	DEX	+3	CON	+3
INT	-4	PER	+4	CHA	+0
DEF	15	PV	2	Init	+3
ATC	Serres (+3), 1 DM				

- **Vol rapide** : l'aigle obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'il est en vol. Au premier tour de combat, l'aigle obtient un bonus de +5 en attaque et +1D6 aux DM s'il est en vol et attaque une créature au sol.

Bison

FOR	+4	DEX	+0	CON	+4
INT	-4	PER	+2	CHA	-2
DEF	12	PV	20	Init	+0
ATC	Cornes (+4), 1D6+4				

- **Charge (L)** : le bison parcourt une distance maximum de 30m et réalise une attaque, lancez deux D20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus de subir des DM normaux, une victime de taille moyenne ou inférieure doit faire un test opposé de FOR ou être *renversée*.

Cheval

FOR	+4	DEX	+0	CON	+4
INT	-4	PER	+2	CHA	+0
DEF	13	PV	15	Init	+0
ATC	Ruade (+3), 1D6+4				

- **Monture** : la créature double son Mod. de FOR pour porter une charge.

Chien

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	-4	PER	+2	CHA	+0
DEF	11	PV	8	Init	+1
ATC	Morsure (+2), 1D6+1				

- **Odorat** : l'odorat supérieur du chien lui permet de lancer deux D20 et de garder le meilleur résultat à tous les tests de PER.

Crocodile

FOR	+3	DEX	+0	CON	+3
INT	-4	PER	+2	CHA	-2
DEF	14	PV	15	Init	+0
ATC	Morsure (+5), 1D6+3				

- **Embuscade** : au premier tour de combat, si le crocodile peut se dissimuler dans l'eau, la cible doit faire un test de PER difficulté 15 ou être *surprise*. Il inflige +1D6 aux DM

et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *renversée*.

- **Maintenir sa proie :** lorsqu'il a réussi une attaque, le crocodile maintient sa proie dans sa terrible gueule. La victime subit automatiquement 1D4 DM de morsure par tour. La victime doit faire un test opposé de FOR. Si elle l'emporte, elle se libère. Si le crocodile gagne, il déplace sa proie d'un nombre de mètres égale à la différence entre les deux scores, généralement sous l'eau pour la noyer (1D4 DM de suffocation par tour en plus).

Eléphant

FOR	+11	DEX	+0	CON	+11
INT	-4	PER	+1	CHA	-2
DEF	14	PV	70	Init	+0
ATC	Défenses (+13), 2D6+11				

- **Charge (L) :** l'éléphant parcourt une distance maximum de 30m et réalise une attaque, lancez deux D20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus de subir des DM normaux, une victime de taille moyenne ou inférieure doit faire un test opposé de FOR ou être *renversée*.
- **Peau épaisse :** si une arme inflige 5 points de DM ou moins à l'éléphant, il ne perd aucun PV. Si une arme inflige plus de 5 DM, les dégâts sont infligés normalement.

Gorille

FOR	+5	DEX	+4	CON	+5
INT	-3	PER	+2	CHA	-2
DEF	15	PV	20	Init	+4
ATC	Poings (+7), 1D6+5				

- **Enrager :** lorsqu'il reçoit un coup critique ou lorsque ses PV passent

sous la moitié, le gorille devient enragé. Il ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +5 son score d'attaque au contact et ses DM de +1D6. Il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

- **Passage par les arbres :** le gorille se déplace aussi vite dans les arbres qu'au sol.

Lion

FOR	+5	DEX	+4	CON	+5
INT	-3	PER	+2	CHA	-2
DEF	15	PV	20	Init	+4
ATC	Morsure (+7), 2D6+5				

- **Embuscade :** au premier tour de combat, si l'environnement permet au lion de se dissimuler, la cible doit faire un test de PER difficulté 19 ou être *surprise*. S'il attaque avec succès une cible *surprise*, le lion inflige + 1D6 DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *renversée*.

Loup

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	-4	PER	+2	CHA	-2
DEF	11	PV	9	Init	+1
ATC	Morsure (+2), 1D6+1				

- **Odorat :** l'odorat supérieure des loups leur permet de lancer deux D20 et de garder le meilleur résultat à tous les tests de PER.
- **Encerclement :** tant que les loups sont plus nombreux que la cible, ils se relaient pour esquiver ses attaques et ils obtiennent un bonus de +5 en DEF contre les attaques au contact.

Mastadge



Originaires de la planète Abydos, ces créatures poilues et adaptées au désert servent de bête de bât ou de monte aux Abydosiens. Ils sont placides et inoffensifs, sauf s'ils chargent.



FOR	+4	DEX	+0	CON	+4
INT	-4	PER	+1	CHA	+0
DEF	14	PV	35	Init	+0
ATC	Morsure (+3), 1D4+4				

- **Monture** : la créature double son Mod. de FOR pour porter une charge.
- **Charge (L)** : le mastadon parcourt une distance maximum de 20m et réalise une attaque, lancez deux D20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus de subir des DM normaux, une victime de taille moyenne ou inférieure doit faire un test opposé de FOR ou être *renversée*.

Nuée

Une nuée est un regroupement de très nombreuses petites créatures qui ne représentent pas de réel danger prises de façon individuelle, mais peuvent s'avérer redoutables dans le cas d'une vague de plusieurs dizaines voire de centaines d'individus.

FOR	+0	DEX	+4	CON	+0
INT	-4	PER	+0	CHA	-4
DEF	16	PV	6	Init	+4
ATC	Attaque +5, 1D6				

- **Recouvrir (L)** : la nuée peut recouvrir sa proue après avoir réussi une attaque au contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables morsures. La nuée lui inflige automatiquement 1D6 DM par tour et la victime est *affaiblie* tant que la nuée n'est pas vaincue.
- **Cibles multiples** : la nuée est constituée de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux, mais tous les DM par armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul DM par attaque réussie.
- **Nuée d'oiseaux** : les oiseaux ont la particularité de se déplacer en vol de 20 mètres par action de mouvement, ce qui rend la fuite beaucoup plus problématique.
- **Nuée de frelons** : similaire à la nuée d'oiseaux, les frelons ont la particularité d'être à la fois encore beaucoup plus petits et beaucoup plus nombreux. La nuée est immunisée aux attaques conventionnelles, seules les attaques de zone lui infligent des DM. Se jeter à l'eau reste un moyen classique mais efficace pour y échapper.
- **Nuée d'araignées venimeuses** : les araignées empoisonnent la victime. A chaque tour où elle est blessée par la nuée, la victime doit réussir un test de CON difficulté 10 ou sombrer dans l'inconscience tandis que la nuée continue de la dévorer.



FOR	+4	DEX	+2	CON	+4
INT	-4	PER	+2	CHA	-2
DEF	12	PV	20	Init	+2
ATC	Morsure (+4), 1D6+4				

- **Enrager** : lorsqu'il reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, l'ours devient enragé, il ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +3 son score d'attaque au contact et de +1D6 ses DM. Il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Sanglier

FOR	+2	DEX	+0	CON	+2
INT	-4	PER	+2	CHA	-2
DEF	12	PV	9	Init	+0
ATC	Défenses (+3), 1D6+2				

- **Enrager** : lorsqu'il reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, l'ours devient enragé, il ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +3 son score d'attaque au contact et de +1D6 ses DM. Il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Serpent constricteur

FOR	+3	DEX	+0	CON	+3
INT	-4	PER	+1	CHA	-4
DEF	10	PV	10	Init	+0
ATC	Morsure (+5), 1D6+3				

- **Embuscade** : au premier tour de combat, si l'environnement permet au serpent de se dissimuler, la cible doit faire un test de PER difficulté 19 ou être *surprise*.
- **Etreinte** : à chaque fois que le serpent réussit une attaque, il peut faire un test de FOR opposé contre sa victime (elle peut choisir de résister sur sa DEX). En cas de succès, il s'enroule autour d'elle et commence à l'étouffer, infligeant

automatiquement 1D6 DM supplémentaire par tour. La victime est *renversée*. Elle peut tenter de se libérer au prix d'une action de mouvement à chaque tour, en réussissant un test de FOR difficulté 18.

Serpent venimeux

FOR	-3	DEX	+3	CON	+0
INT	-4	PER	+2	CHA	-4
DEF	15	PV	2	Init	+3
ATC	Morsure (+2), DM 1+poison				

- **Venin** : la victime d'une morsure de serpent venimeux doit faire un test de CON difficulté 15 lors de chaque morsure. En cas d'échec, la victime subit 1 point de DM supplémentaire par tour pendant 1D6 tours et elle coche une blessure grave pour une durée similaire exprimée en heures. Une nouvelle morsure n'augmente pas les DM à chaque tour mais cumule la durée d'effet jusqu'à 3 fois.
- **Crachat (L)** : certains serpents crachent leur venin dans les yeux de leur adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 12 ou être *aveuglée* pour 1D6 tours.



ARSENAL ET INVENTAIRE

Ce chapitre présentera les armes, protections, outils et artefacts connus du SGC, qu'ils soient d'origine terrienne ou extraterrestre. La galaxie regorge de bien d'autres techniques plus avancées, et cela fait d'ailleurs partie des missions du SGC de les trouver et de les ramener sur Terre.

ARMEMENT



Le SGC est une branche de l'US Air Force, elle-même branche de l'armée des Etats-Unis. Il ne lui est donc pas difficile de se procurer des armes de guerre. L'armurerie de la base est d'ailleurs un exemple du genre. Toutefois, certaines armes ont – grâce à un accord commercial ou selon l'avis d'experts – la préférence de l'Etat Major ou des agents sur le terrain. Nous

n'allons donc vous détailler ici que les armes de guerre qui font partie de l'armement standard des équipes SG. Un tableau reprendra les caractéristiques techniques de ces armes – et de quelques autres, au terme de ce chapitre.

FN P90



177

Ce pistolet mitrailleur de conception belge fabriqué par la Fabrique Nationale Herstal (FN) a été imaginé en suivant un concept futuriste rompant avec les silhouettes traditionnelles. Destiné initialement aux armées et aux polices en vue de remplacer des armes dont la conception dépassait parfois les trente ans, le P90 a rapidement été adopté par le SGC pour sa petite taille et sa grande puissance de feu. Son mécanisme de blow back ou « tir à culasse fermée » favorise sa précision. Le P90 est utilisable aussi bien par les gauchers que par les droitiers, grâce à un design particulièrement bien pensé. On retrouve notamment le levier d'armement des deux côtés. L'éjection se fait vers le bas et les contrôles de l'arme sont ambidextres. Ses variantes sont multiples grâce aux deux rails montés de chaque côté permettant d'ajouter divers accessoires (lampe, pointeur laser...). Le canon est équipé d'un cache-flamme et peut également recevoir un silencieux à utiliser avec une munition subsonique, mais un tel dispositif dégrade considérablement les performances de



l'arme. Le P90 disposait à l'origine d'une lunette sans grossissement HC-14-62 fournie par la société Ring Sight et favorisant l'acquisition rapide des cibles jusqu'à une distance de 150 mètres. Le réticule de cette lunette est visible en condition de faible luminosité grâce à l'illumination au tritium. Les modèles plus récents reçoivent une lunette qui a été spécifiquement développée pour le P90. Le MC10-80 du même constructeur assure l'illumination du réticule utilisé de jour par un collecteur de lumière placé à l'avant de la lunette. Le réticule de jour est constitué de deux cercles concentriques, le premier représentant 180 minutes angulaires et le second, plus petit, 20. Le réticule de nuit prend la forme d'un « T » ouvert illuminé par un insert au tritium. La lunette est réglable en site et en élévation et peut être utilisée avec des équipements de vision nocturne. Un viseur fixe de secours est également disponible. Pour finir, le P90 peut également recevoir un module comprenant un désignateur laser qui est intégré à la carcasse, sous le canon.

Caractéristiques techniques

Type : semi-automatique ou automatique

Munitions : 5,7x28mm SS190 (50 coups)

Cadence de tir : 900 coups/minute

Portée pratique : 200 mètres

Masse : 2,54 kg à vide, 3 kg chargé

Longueur : 500mm

Longueur du canon : 263mm

Colt M16A3

Le Colt M16A3 est la version automatique du M16A2 adoptée par quelques élites dont les SEALs de l'US Navy et les forces

spéciales de l'US Air Force. Il comporte une gâchette de sécurité pour le tir semi-automatique identique à celle du M16A1. Le M16 en lui-même est très répandu parmi les armées du monde entier. Il est depuis peu fabriqué par la filiale nord-américaine de la FN Herstal. Ce n'est pourtant pas l'arme la plus efficace de sa catégorie. Elle fut rapidement détrônée par l'AK-47, moins sophistiqué mais plus précis et ne s'enrayant pour ainsi dire jamais. Au lieu d'améliorer l'arme en elle-même, trop complexe dès sa conception, les concepteurs ont préféré lui adjoindre des munitions de plus en plus efficaces pour compenser.



Caractéristiques techniques

Type : semi-automatique ou automatique

Munitions : 5,56 mm OTAN (30 coups)

Cadence de tir : 750 à 900 coups/min

Portée pratique : 300m

Masse : 3,77 kg à vide, 4,47 kg chargé

Longueur : 1006mm

Longueur du canon : 508mm.

Smith & Wesson Model 10



Le S&W M&P M10, de son petit nom, ou Smith & Wesson Military & Police Model 10 de son nom complet est un revolver très populaire aux Etats-Unis dont le premier modèle est sorti de l'atelier en 1899 et dont la dernière version date de 2005. Ce revolver a connu la Seconde Guerre mondiale, la Guerre de Corée, la Guerre du Vietnam que ce soit dans les mains des GI ou de leurs adversaires. Il fait également partie de l'armement standard des policiers d'une douzaine de pays parmi lesquels les Etats-Unis, le Canada, l'Australie, la France, le Royaume-Uni ou Israël. On l'appelle aussi le « 38 special » en l'honneur de ses munitions .38 SP.

Caractéristiques techniques

Type : revolver

Munitions : .38 SP (6 cartouches dans le barillet)

Portée pratique : 60m

Masse : 861 grammes

Longueur : 23,65cm

Longueur du canon : 10 à 15cm.

H&K MP5A3



Le MP5 (Maschinepistole 5) est un pistolet mitrailleur allemand produit par la firme Heckler & Koch à partir de 1964 sous la désignation de HK 54. Il est adopté par la

police et la douane allemande en 1966 sous le nom de MP5. Un grand nombre de polices et d'unités spéciales l'ont adopté par la suite. Conçu comme une version miniature du G3, il fonctionne avec un mécanisme de retardement de l'action par verrouillage de galets initialement développé pendant la Seconde Guerre Mondiale pour le fusil d'assaut STG45 et que l'on retrouve sur bon nombre d'armes de la firme après-guerre. Le MP5 a été initialement produit en trois versions : le MP5A1 sans crosse, le MP5A2 avec une crosse fixe et le MP5A3 avec une crosse télescopique. Cette dernière version est la plus répandue. Après quelques années de production, quelques améliorations ont été apportées au MP5 : des organes de visée améliorés, un nouveau cache-flamme et des chargeurs courbes plus fiables que les précédents. Le MP5 est une arme réputée pour sa qualité, sa grande fiabilité, sa bonne précision au tir (qui s'effectue à culasse fermée) et une bonne flexibilité.

Caractéristiques techniques

Type : semi-automatique ou automatique

Munitions : 9mm parabellum (30 coups)

Cadence de tir : 800 coups/min

Portée pratique : 100m

Masse : 2,88 kg à vide

Longueur : 490mm

Longueur du canon : 225mm

Ingram Ithaca MAC10

MAC est l'abréviation de Military Armament Company. Cette entreprise nomma ainsi des pistolets mitrailleurs compacts développés dès le début des années 70 avec pour ambition de constituer une



alternative au Colt M1911 dans son rôle d'arme secondaire. Développé par Gordon Ingram, il est souvent connu sous le nom de son créateur : Ingram. Nombre de copies ont été produites par la suite, y compris en dehors des USA. Il s'agit d'une arme très compacte et simple à haute cadence de tir. Elle a connu un certain succès auprès des unités antiterroristes, notamment pour les assauts dans les avions où sa compacité, sa puissance de feu et la perforation réduite de certaines de ses munitions sont particulièrement adaptées. Le MAC, avec sa silhouette courte parfaitement parallélépipédique, entra dans la légende à la télévision et au cinéma, le plus souvent dans les mains des méchants. Cette notoriété fut néanmoins synonyme d'un important succès commercial, faute de clientèle militaire suffisante. Cette arme permet le tir automatique ou au coup par coup et est dotée d'un mécanisme actionné par le recul. Le tir est effectué à culasse ouverte. Elle est équipée d'une crosse d'épaule de petite taille, insuffisante pour permettre un tir stable et confortable, et d'une sangle à l'avant de l'arme qui remplit médiocrement le rôle de seconde poignée frontale. Tout ces facteurs contribuent à rendre l'arme très difficilement contrôlable en l'absence d'un entraînement adapté. Sa portée pratique n'excède donc guère 25 mètres. Le canon est fileté afin d'adapter un silencieux massif qui permet de rendre l'arme plus contrôlable parce qu'il l'alourdit mais aussi parce qu'il offre une meilleure prise pour la seconde main. Ce silencieux lui fait en revanche perdre l'avantage de sa faible longueur. Il possède deux chambres. La première est d'un diamètre supérieur et réduit le son au point que le bruit de la culasse en mouvement est audible au tir. Le filetage, bien qu'étant originellement

destiné au silencieux, a également mis à profit pour toute une gamme d'accessoires : compensateur de relèvement, extension du canon, faux silencieux, poignée frontale...



180

Caractéristiques techniques

Type : semi-automatique ou automatique

Munitions : 9mm parabellum (32 coups)

Cadence de tir : 1090 coups/min

Portée pratique : 25m

Masse : 2,840 kg à vide, 3,825 kg chargé

Longueur : 26,9cm ou 54,8cm avec crosse dépliée.

Longueur du canon : 14,6cm

Glock 17



Le Glock 17 est un pistolet produit par la firme autrichienne Glock dès 1980. L'arme est de couleur noir mat, des rayures de maintien sont placées à l'avant et à l'arrière de la crosse, pontet rectangulaire se terminant en pointe sur sa partie basse et à l'avant, hausse et mire fixe. On trouve le marquage du modèle à l'avant gauche du canon. Il existe trois générations de Glock 17. Les rainures sur la crosse ainsi que les différents rails en-dessous du canon pour y positionner une lampe n'apparaissent que depuis la 2e génération.

Caractéristiques techniques

Type : pistolet

Munitions : 9mm parabellum (19 coups)

Portée pratique : 60m

Masse : 625g à vide

Longueur : 186mm

Longueur du canon : 114mm

Zat'nik'tel



Le « Zat », pour faire simple, est une arme découverte par SG-1 à bord d'un vaisseau de transport goa'uld. Des recherches ont démontré que cette arme compacte est de conception goa'uld et qu'elle est très appréciée des soldats jaffa. Tenant bien dans la main, elle peut immobiliser, tuer ou désintégrer tout être vivant selon le nombre de coups tirés. Il s'agit d'une arme de poing

secondaire chez les Jaffa, destinée à être utilisée en cas de perte de leur lance. Son utilisation est simple : il suffit de placer la partie inférieure dans la paume de la main, de presser une fois pour l'activer et une deuxième fois pour tirer. Il est possible de tirer plusieurs coups rapides successifs. Les Goa'uld utilisent rarement cette arme pour tuer. Elle sert surtout à contrôler en infligeant une douleur vive et paralysante chez la victime. Les Jaffa ont rarement besoin d'en faire usage, la seule vue de cette arme suffisant souvent à faire obéir les esclaves dont ils ont la charge. Le Zat fonctionne grâce à un dispositif interne de charge portable qui permet d'envoyer des rayons d'énergie vers une cible. La charge électrique pénètre dans la peau et libère une chaleur extrême. On s'est également aperçu qu'un tir de Zat peut altérer temporairement le champ électrique de toute cible. On peut donc l'utiliser pour protéger un être, un objet ou une zone contre les attaques d'une source d'énergie hostile, aussi paradoxal que cela puisse paraître. La charge émise par le Zat est comparable à une forte électrisation. Lorsque le courant électrique traverse le corps, la victime est prise de spasmes et de tremblements douloureux. La charge perturbe les fonctions normales du corps, causant des inhibitions musculaires ainsi que des problèmes respiratoires. Le sujet peut perdre conscience pendant une période qui peut durer jusqu'à vingt minutes. Une seconde charge entraîne un arrêt cardiaque mortel et une montée aiguë de la température. En cas de troisième attaque, la cible visée se désintègre.

Caractéristiques techniques

Type : arme extraterrestre à énergie

Munitions : naquadah (inépuisable)



Portée pratique : 60m

Masse : 2,35kg

Longueur : 205mm

Lance goa'uld ou Bâton à énergie



Ce long bâton est l'arme préférée des Jaffa et est de conception goa'uld. Elle est alimentée par une petite réserve de naquadah liquide, comme la plupart des technologies de cette espèce. Il y a un bouton sur le bâton qui permet d'ouvrir la « tête » de l'arme. Un bouton annexe permet de tirer. Un tir bien placé est mortel. L'autre extrémité de l'arme lui permet d'être utilisée dans un combat rapproché, pour mettre un ennemi à terre par exemple. Dans des mains expertes, l'arme peut être très efficace, mais elle n'est pas optimisée pour un usage militaire par le SGC. Seul Teal'c conserve précieusement sa lance, étant habitué à en tirer le meilleur parti. Malgré une autonomie et une puissance qui la rendent très efficace sur le long terme, l'arme n'est dotée d'aucun mécanisme de visée, ce qui la rend moins précise qu'un P90 aux yeux des agents SG. Les Jaffa sont généralement équipés d'armes censées inspirer la terreur, et le bâton remplit parfaitement ce rôle. La puissance de chaque tir dépend de facteurs tels que le temps laissé à l'arme pour se recharger entre deux utilisations. Il est possible d'utiliser l'arme en rafale, mais chaque tir

est alors moins puissant que le précédent jusqu'à épuisement de l'énergie accumulée.

Caractéristiques techniques

Type : arme extraterrestre à énergie

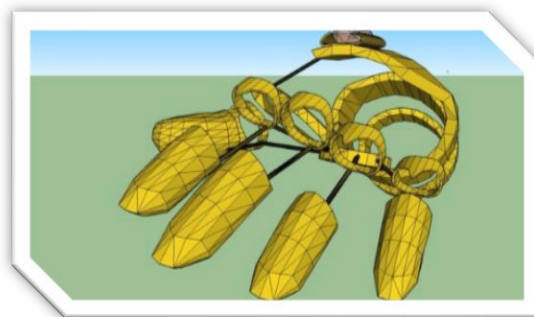
Munitions : naquadah liquide (1500 coups)

Portée pratique : 85 mètres

Masse : 4,5 kg

Longueur : 2m10

Arme de poing goa'uld



L'arme de poing goa'uld est un appareil d'ornement porté sur la main par la plupart des Goa'uld rencontrés par les équipes SG. Il émet un puissant rayon d'énergie, un champ d'énergie qui génère une onde de choc avec différents effets. Il est souvent utilisé contre des adversaires ou comme outil de punition pour les Jaffa qui désobéissent ou échouent dans leurs missions. Le rayon goa'uld a maintes fois montré sa capacité à projeter violemment au loin des gens ou des objets avec une très grande force ou simplement, à infliger une douleur atroce à travers le crâne de la victime quand il est utilisé à courte portée. L'arme de poing goa'uld peut aussi servir à communiquer par transmission de pensée comme il a été constaté par Daniel Jackson lorsque Sha're lui a transmis les informations au sujet de l'enfant Harsesis, mais il se peut aussi, faute de plus amples

analyses, que ce ne soit qu'un effet secondaire du rayon. Réglé au minimum de sa puissance, l'arme n'inflige aucun dommage, si ce n'est une violente douleur ou un champ de force. Il peut aussi être utilisé pour blesser.

Caractéristiques techniques

Type : arme extraterrestre à énergie

Munitions : naquadah (illimité)

Portée pratique : 5 mètres

Masse : 110g

Canon à énergie goa'uld



Il s'agit de la version lourde du canon qui alimente la lance de combat des Jaffa. Il peut être utilisé sur trépied comme artillerie ou monté sur des véhicules comme les planeurs de la mort. Comme le canon portable, ces versions infligent des dommages qui dépendent du temps de rechargement entre chaque tir. A son potentiel le plus élevé, un canon à énergie peut faire fondre l'acier. Les Jaffa l'utilisent peu en rafales, car sa puissance perd alors nettement de son intérêt.

Caractéristiques techniques

Type : arme extraterrestre à énergie

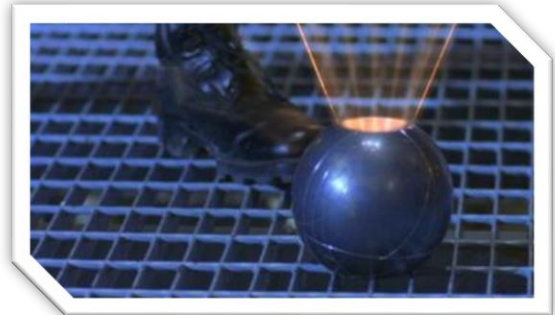
Munitions : naquadah liquide (1000 coups)

Portée pratique : 350m

Masse : dépend du modèle

Longueur : dépend du modèle

Grenade à effet de choc



183

Cette grenade de conception goa'uld est une sphère petite et légère qui émet lorsqu'on l'active une grande quantité d'énergie et un éclat de lumière extrêmement éblouissant, en même temps qu'une explosion sonore qui rend ses victimes littéralement inconscientes. L'éclat de lumière provoque une cécité chez les victimes qui dure un certain temps. De fonction similaire aux grenades utilisées par les militaires terriens, son principal objectif est de mettre les cibles hors d'état de nuire. Elle n'affecte cependant pas la matière inerte.

Ihn'tar



Arme d'entraînement utilisée par les jeunes Jaffa et qui peut prendre l'apparence de n'importe quelle autre arme. Elles sont identifiables par un cristal rouge sur les armes imitées. Elles tirent une charge



d'énergie qui rend la victime inconsciente. SG-1 a découvert les ihn'tars avec de jeunes guerriers jaffa qui s'entraînaient pour une invasion du SGC. L'arme a un effet similaire au premier tir d'un "Pistolet Zat" car elle ne fait "qu'étourdir" la victime.

Pistolet à plasma



Le TER (Transphase Eradication Rod) ou pistolet à plasma a été inventé par les Goa'uld pour détruire une espèce appelée "Reetou". Les Goa'uld perçoivent les Reetous comme une menace pour eux-mêmes à cause de leur capacité à se rendre invisibles à l'œil nu. Le TER isole les ondes de phase spéciale qui rendent un Reetou invisible et permet à une personne de le voir. C'est le seul appareil connu capable de détruire un Reetou ou une autre matière existant dans l'état de phase opposé à la réalité normale.

Caractéristiques techniques

Type : arme extraterrestre à énergie

Munitions : naquadah liquide (500 coups)

Portée pratique : 85 mètres

Masse : 3,5 kg

Longueur : 500mm

Longueur du canon : 263mm

TABLES DES ARMES

Dans ce tableau, vous trouverez les dégâts et éventuelles portées de chaque arme, à commencer par les armes de mêlée, en

passant par les armes à feu terriennes et en finissant par les armes extraterrestres.

Arme de mêlée	DM
Mains nues	1D4
Poignard, batte, marteau	1D4
Machette, hachette	1D6
Epée	1D8
Rapière (crit. 19 ou 20)	1D6
Epée ou hache à deux mains	1D12

Arme à distance	DM
Sagaie	1D8
Shuriken, couteau	1D4
Arc	1D6
Foudroyeur	1D6
Pistolet léger (Glock 17)	1D6
Pistolet moyen (.38 Special)	1D8
Pistolet lourd (cal.45)	1D10
Pistolet mitrailleur (MP5)	2D6
Pistolet mitrailleur lourd (P90)	2D8
Carabine à répétition	1D8
Fusil de chasse	1D10
Fusil gros gibier	1D12
Fusil à pompe	1D10
Canon scié	1D10
Fusil d'assaut (M16)	3D8
Fusil de précision	2D6
Fusil de précision lourd	2D8
Lance grenade	3D6
Lance-roquette (L)	4D6
Mitrailleuse lourde (trépied)	3D10

Arme extraterrestre	DM
Zat'nik'tel	1D4*
Lance goa'uld	2D6
Arme de poing goa'uld	1D4**
Canon à énergie	3D10
Grenade à effet de choc	Spéc.
Ihn'tar	1D4*
Pistolet à plasma	1D8***

(*) le Zat provoque une vive douleur au premier tir. La victime effectue un test de CON difficulté 15 ou s'effondre, victime de



convulsions, pour 1D6 tours. Le deuxième tir est fatal. La victime effectue un test de CON difficulté 20 ou décède. Le troisième tir désintègre la matière et le corps disparaît avec tout son équipement. L'espace entre chaque tir doit être d'un tour seulement. L'Ihn'tar ne possède que le mode du premier tir. Les DM du Zat et l'Ihn'tar son temporaires.

(**) Les dégâts sont temporaires. A chaque utilisation, la victime doit effectuer un test de CON de difficulté 15. En cas d'échec, elle est paralysée par la douleur pendant 1D4 tours. L'arme peut être réglée en mode « blast ». Dans ce cas, la victime doit effectuer un test en FOR difficulté 15 à la place du test de CON. En cas d'échec, elle est soulevée de sol et repoussée d'1D6 mètres.

(***) Le pistolet à plasma est utilisé contre les Reetou (voir description de l'arme).

(Spéc.) La grenade explose et inflige 1D4 DM temporaires dans un rayon de 12 mètres. Toute personne dans la zone doit tester sa CON avec une difficulté de 20. Un échec implique l'inconscience pendant 1D6 tours. Quand on revient à soi, on est encore aveuglé pendant 1D6 minutes.

PROTECTIONS

Depuis les formidables armures du moyen âge, les armées modernes ont abandonné l'idée de se protéger sous une couche de métal. Les balles perforantes ne font qu'une bouchée des métaux classiques et les alliages les plus résistants sont trop lourds pour assurer une autonomie de mouvement suffisante sur le terrain. Dans le meilleur des cas, les agents SG portent un gilet pare-balles. Ce n'est toutefois pas le

cas des civilisations rencontrées ailleurs dans la galaxie.

Soit elles sont moins évoluées et peuvent encore utiliser des armures archaïques, soit elles sont très évoluées et utilisent des matériaux à la fois solides et légers ou encore des champs de force déviant les tirs ennemis.

Gilet pare-balles



Un gilet pare-balles est un équipement principalement destiné à protéger le thorax, l'abdomen et le dos contre le tir d'armes à feu en absorbant l'impact. Les gilets sont fabriqués avec des fibres tissées serrées, principalement le Kevlar. Ce type de gilet peut alors protéger celui qui le porte contre les projectiles d'armes de poing et de fusils, ainsi que des shrapnels de certains explosifs comme les grenades. On peut glisser des plaques de métal ou de céramique dans les pochettes prévues à cet effet à l'avant et à l'arrière des gilets afin de leur permettre d'arrêter des balles de fusils telles que le 5,56mm Otan, mais au détriment du poids et de l'autonomie de mouvement. Les polices du monde entier portent



généralement le gilet seul, tandis que les plaques de céramique ou de métal sont plutôt utilisées par les armées ou les forces spéciales. Des plaques de métal (acier ou titane), de céramique ou de polyéthylène fournissent une protection supplémentaire au niveau des organes vitaux. Elles permettent une protection efficace contre toutes les munitions d'armes de poing (sauf quelques exceptions) et la plupart des fusils. Ces « gilets pare-balles tactiques » sont devenus un standard dans le domaine militaire, car le modèle classique n'offre pas assez de résistance face aux armes de guerre. Les modèles disponibles pour les agents du SGC contiennent des plaques de titane. Contrairement aux armures de métal, les gilets modernes ne dévient pas les balles, mais stoppent plutôt les projectiles en absorbant l'énergie cinétique qu'ils dégagent et en la redistribuant sur la plus grande portion du corps possible. C'est un peu le même principe que celui des raquettes dans la neige, qui répartissent le poids de la personne sur une plus grande surface afin qu'elle ne pénètre pas la couche neigeuse. Pour le gilet, c'est donc l'énergie cinétique de la balle qui est redistribuée, afin qu'elle ne pénètre pas le corps. De plus, ce phénomène déforme un peu la balle, ce qui diminue son pouvoir de pénétration. Il faut savoir que malgré le fait que les gilets pare-balles empêchent les projectiles de pénétrer, le corps absorbe quand même l'énergie déployée par la balle, ce qui peut causer des traumatismes internes. Même si la plupart du temps, on s'en sort avec un hématome, l'impact peut causer de graves blessures telles une hémorragie interne, des déchirures au niveau des tissus ou encore des fractures aux côtes. Les caractéristiques techniques

du gilet pare-balle sont présentées au chapitre sur le combat.

Armure goa'uld

L'armure est à la fois la protection et l'uniforme des guerriers jaffa. Seuls les guerriers ont le droit de porter cette marque distinctive. Elle est composée de plaques de naquadah solidifié posées par-dessus une sorte de cotte de mailles rigide. Il est rare que les guerriers portent l'armure complète, c'est à dire avec le heaume. Ce n'est le cas qu'en situation de guerre ou pour les occasions cérémonielles ou d'apparat. L'armure en elle-même ne peut être personnalisée, mais certains grands maîtres peuvent souhaiter voir leurs Jaffa se distinguer des autres pour rappeler leur propre puissance. Ainsi, certains gardes personnels peuvent porter une armure plus finement ouvragée, rehaussée de symboles dorés ou de quelques gadgets technologiques.



Le heaume était initialement le signe de l'appartenance à un maître précis, mais au fil des millénaires, les symboles d'autrefois ont été abandonnés et un maître peut disposer au sein de ses troupes de gardes portant des heaumes d'animaux différents. L'armure en elle-même est lourde et réduit l'autonomie de mouvement de celui qui la porte, mais elle est efficace contre les armes à énergie. Du moins jusqu'à un certain point. Lorsque les Goa'uld ont conçu cette armure, ils n'ont pas pensé aux armes à feu telles qu'en emploient les Tauri. La protection de ces armures contre des balles d'un certain calibre est plutôt limitée. Le heaume, totalement hermétique et composé de naquadah, assure quant à lui une protection quasi optimale contre toutes les attaques. Le heaume est un petit bijou de technologie. Bien souvent, le Jaffa qui le porte n'a pour ainsi dire pas les yeux en face des trous, dans le sens où ses yeux sont placés moins haut que ceux de l'animal représenté. En fait, le Jaffa alimente par sa propre énergie corporelle une petite batterie qui donne sa puissance à un petit ordinateur de vision. Le Jaffa voit le monde extérieur sur un petit écran sans aucun décalage ni parasite. L'image est d'une netteté stupéfiante et viennent s'y ajouter des facteurs tels que la distance de l'objet visé ou encore la température ambiante. Lorsqu'un heaume est activé, les yeux de l'animal brillent d'une lueur rouge. A la mort du Jaffa, les yeux s'éteignent, signe que l'énergie corporelle du porteur n'afflue plus dans la batterie. L'armure que portent certains maîtres est conçue sur le même principe, même si aucun maître goa'uld ne porte de heaume. La crainte inspirée par leur regard perdrait de sa présence. L'armure corporelle pèse 22Kg en moyenne et le heaume en pèse cinq à lui seul.

Bouclier de protection personnel

Peu de temps après que Teal'c ait rejoint l'équipe du SG-1, les Goa'uld ont continué à développer et utiliser de nouvelles technologies. Une de ces technologies est un appareil générant un champ de force d'énergie personnel. Lors d'une embuscade sur la planète des Nox, Apophis fut en mesure d'activer un tel bouclier d'énergie qui déviait les balles et les souffles d'énergie des lances goa'uld. SG-1 a déterminé que l'efficacité du champ était directement proportionnelle à la vitesse de l'objet qui tente de le traverser. Un objet jeté à la main par exemple, est capable de le traverser. La rencontre du Colonel O'Neill avec cet appareil utilisé alors par Heru-Ur sur Abydos confirme cette théorie. O'Neill fut capable de lancer un couteau de combat régulier à travers le bouclier et atteindre la main de Heru-Ur.

187



Bouclier de protection contre les ultraviolets

Le bouclier de protection contre les radiations d'ultraviolets est un appareil goa'uld utilisé pour protéger des humains travaillant pour eux sur des planètes exposées à ces fortes radiations. Il est utilisé sur des mondes qui ont été adaptés aux humains par les Goa'uld et qui ont un niveau de radiation anormal. Deux appareils actionnés aux extrémités de la zone à protéger génèrent ce bouclier. Une



de ces planètes exposées aux UV est P3X-513. Le bouclier de protection d'UV utilise une source de puissance semblable à celle du DHD. L'activation des deux appareils initialise le bouclier protecteur qui filtre et rejette toute radiation UV. Les habitants de P3X-513 pensaient que cette machine était un pouvoir magique lorsque le Capitaine Hanson de SG-9 l'a utilisée pour montrer qu'il était un dieu, bien qu'il ignorât qu'il lui fallait un deuxième appareil pour faire rebondir et fermer le champ de force. Cela a entraîné les habitants à douter de lui et a provoqué sa mort. Les deux appareils produisent un bouclier orange qui protège sans risque des radiations.

TABLE DES PROTECTIONS

Dans cette table, vous trouverez les statistiques des armures rencontrées dans Stargate COC. DEF exprime le bonus en défense accordé par le port de l'armure. DEX exprime la limite imposée à la valeur de Dextérité tant que l'armure est portée. RD indique la réduction des dégâts offerte.

Armure	DEF	DEX	RD
Gilet pare-balles	+2	/	-5*
Armure goa'uld	+5	14	-3
Armure médiévale	+4	12	-4
Bouclier goa'uld	+3	/	/**

(*) la RD ne fonctionne que sur les tirs d'armes à projectiles.

(**) tous les tirs d'armes à énergie ou à projectiles sont arrêtés. Les attaques « lentes » passent le bouclier normalement.

VÉHICULES

La plupart des civilisations extraterrestres avancées se servent du réseau des portes des étoiles pour se déplacer rapidement entre deux extrémités de la galaxie, mais pour toute une série de raisons, notamment

pour le transport de troupes, certaines utilisent toujours des vaisseaux spatiaux. Les Goa'uld, notamment, sont fiers de leurs flottes militaires, composées de ha'tak et de planeurs de la mort.

Planeur de la mort

Les planeurs de la mort goa'uld, également appelés chasseurs de la mort, sont de petits vaisseaux de combat capables d'atteindre de très grandes vitesses. Volant aussi bien dans l'espace que dans l'atmosphère d'une planète, ces vaisseaux sont utilisés pour infliger rapidement des dommages aux installations ennemies ou pour attaquer les habitants d'une planète déjà soumise. Généralement pilotés par des Jaffa, leur armement est comparable aux lances Jaffa. Compacts en taille, ils ont été vus à bord de vaisseaux-mères goa'uld, avec leurs ailes repliées pour y loger des flottes entières. Leur autonomie n'est cependant pas suffisante pour leur permettre de rallier deux planètes entre elles. Là où il y a des planeurs de la mort, il y a forcément un vaisseau mère. Depuis la trahison de Teal'c, Apophis a équipé ses Chasseurs de la Mort d'un système automatique programmé pour ramener l'appareil vers sa planète mère.



Al'kesh

Le bombardier Al'kesh est utilisé à la fois dans des combats spatiaux et dans l'atmosphère de certaines planètes. Facile à manœuvrer, il peut larguer de lourdes charges de plasma et également tirer à 360° grâce à une tourelle ventrale



Tel'tak

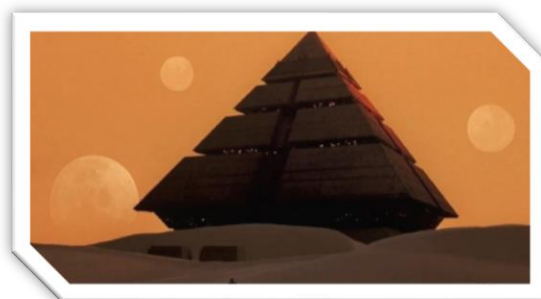
Utilisé pour le transport de marchandises ou par des contrebandiers, ce petit appareil possède un grand rayon d'action et ses propres anneaux de transport. Il est souvent modifié par ses utilisateurs pour coller au dernier cri de la technologie et il est rare d'en trouver deux modèles strictement identiques. Les Jaffa s'en servent pour le transport de troupes à l'échelle locale ou entre deux planètes voisines. La taille de l'appareil peut également varier en fonction de sa production ou de son utilisation.



Vaisseau de guerre de classe Kheops

Rencontrée au cours d'une attaque lancée par SG1, cette catégorie de vaisseaux de guerre est plus puissante, plus grande, et

beaucoup plus rapide que les vaisseaux de guerre de classe Ha'tak. Capable de voyager à plus de 10 fois la vitesse de la lumière, il abrite sa propre porte des étoiles et une sphère de communication goa'uld de longue portée. Avec des brigades de Jaffa armés et des rampes de lancement remplies de planeurs de la mort, ces vaisseaux mères ont été utilisés par Apophis et Kloriel pour lancer une attaque sur Terre. Ils ont une apparence très distincte, avec une grande pyramide au centre et un vaste réseau de propulseurs.



Vaisseau de guerre de classe Ha'tak



Le vaisseau de guerre Ha'tak, le plus commun des vaisseaux spatiaux Goa'uld, est utilisé pour transporter des Jaffa, des approvisionnements, et des planeurs de la mort sur de grandes distances à travers l'espace. Capables de voyager à 10 fois la vitesse de la lumière, ils possèdent un grand rayon d'action. Il est très probable que ces vaisseaux ont été utilisés pour détruire des planètes telles que P3R-233. Le vaisseau qui gravitait autour de Hanka (P8X-987) était

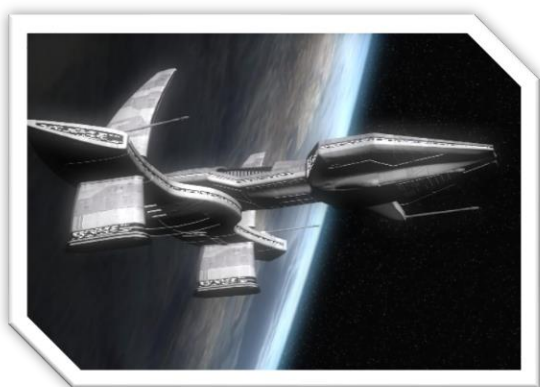
vraisemblablement un vaisseau de cette classe.

Vaisseau-mère asgard

Craint par les Goa'uld à travers toute la galaxie, le vaisseau-mère des Asgard est la fleur de la flotte asgard. Epousant plus ou moins la forme du marteau de Thor, ces appareils assez larges disposent de deux moteurs à hyperdrive verticaux situés à l'arrière.

L'intérieur du bâtiment compte de nombreuses coursives incurvées dans les tons violets et exotiques, à la mode asgard. Ces vaisseaux sont dotés de ralentisseurs permettant de retrouver une vitesse normale au sortir de l'hyperespace sans heurt pour les passagers. Ils sont également dotés de nombreuses armes et appareils de transport.

Le plus connu de tous les vaisseaux-mères asgard est le Beliskner, commandé par Thor lui-même, ce qui lui a valu le surnom de « Chariot de Thor ». Il était la perle de la flotte avant d'être détruit dans l'atmosphère terrestre.



AUTRES TECHNOLOGIES

Que ce soit dans le domaine de la médecine, du transport ou de toute autre matière, certaines civilisations extraterrestres ont marqué leur avancée

technologique de quelques inventions qui ont pu être observées ou utilisées tout au long des voyages des équipes SG. En voici quelques-unes, livrées en vrac.

Nanovirus

Cette technologie, créée par Phellops, était destinée à l'étude de l'évolution de la race humaine en ramenant sa durée de vie à 100 jours, depuis la naissance jusqu'à la mort. Ces machines microscopiques, auto-reproductrices sont en réalité contrôlées par un transmetteur sur place qui module leur cycle d'activité. La combinaison du transmetteur et des nanomachines/virus explique la synchronisation précise des cycles de sommeil chez les Désignés. Quand O'Neill a fait renverser la statue de Phellops qui dissimulait le transmetteur sur la planète Argos, il a désactivé les nanovirus, ralentissant le processus de vieillissement des Désignés et le ramenant ainsi à la normale. Il semble qu'en fonction de leur programmation, les effets puissent en être totalement différents. Les Tauri commencent à maîtriser leur propre nanotechnologie, mais l'étude de ce nanovirus pourrait bien donner un sérieux coup de pouce à cette science, dans le domaine médical, par exemple.

Processeur mémoriel

C'est un petit capteur de forme circulaire dont se servent les Tok'ra et les Goa'uld comme moyen technique pour fouiller la mémoire. Le processeur se fixe généralement sur la tempe ou derrière l'oreille d'une personne qui peut ainsi revivre ses souvenirs ou les voir projetés sur un écran. La puissance du processeur est réglable et son usage à forte puissance peut se révéler très douloureux. Il possède un sélecteur capable de choisir la zone



mémorielle à explorer. Le Major Samantha Carter a souvent expérimenté cette technologie, notamment pour la mission de sauvetage de son père, prisonnier du Goa'uld Sokar, sur la lune de Netu.

Un personnage qui essaie de résister à une intrusion de ce type doit réussir un test de CHA (volonté) de difficulté 15 (en mode normal) ou 20 (en mode intense). Le mode intense fait perdre 1D4 PV temporaires à chaque utilisation.



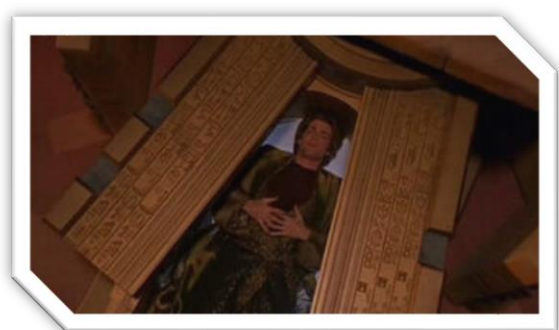
Sarcophage

Le sarcophage Goa'uld est un artefact servant à guérir ou à maintenir des corps en vie. Vraisemblablement fabriqué avec du naquadah, il est fréquemment utilisé par les Goa'uld pour se refaire une santé. Ses pouvoirs curatifs sont utilisés pour ressusciter les morts et guérir toute blessure de chair comme l'ouverture abdominale des Jaffa faite à O'Neill par Hathor (qui a elle-même été maintenue en vie dans son sarcophage dans un temple maya pendant plus d'un millier d'années).

Les expériences du Dr Jackson avec le sarcophage sur P3R-636 ont montré des effets secondaires désagréables. Bien qu'il ait le pouvoir de guérir ou même de ressusciter les morts, le sarcophage agit comme une drogue sur une personne en bonne santé. Les individus qui utilisent le sarcophage semblent développer une

dépendance, un comportement inquiétant et même destructeur. Il est possible que cela explique en partie la nature dominatrice des Goa'uld; hypothèse qui est confirmée par les Tok'ra qui eux, ne s'en servent pas. Une longue période passée loin du sarcophage révèle des symptômes de manque chez l'utilisateur. Avec la mort d'Apophis, il a été déterminé qu'après plusieurs années d'exposition aux effets du sarcophage, l'individu commencera à réellement vieillir lorsqu'il cessera de l'utiliser. Cela s'est vu dans le vieillissement hyper-accéléré d'Apophis, lorsqu'il fut ramené au SGC pour y mourir, pensait-on alors.

Un personnage enfermé dans un sarcophage en état de marche récupère 1D6 + Mod. de CON par heure. Toute heure passée dans l'appareil alors que l'on est en bonne santé a des effets sur le cerveau de son occupant. Un occupant humain peut utiliser le sarcophage un nombre de fois égal à sa valeur de CON sans séquelles. Au-delà des utilisations autorisées, il perd un point de CHA à chaque utilisation.



Appareil de soins goa'uld

L'appareil de soins goa'uld possède la capacité de modifier la structure des tissus humains. Cet appareil est utilisé dans le but de soigner des blessures, de guérir. Cependant, il n'y a que des Goa'uld ou des personnes ayant porté des symbiotes en

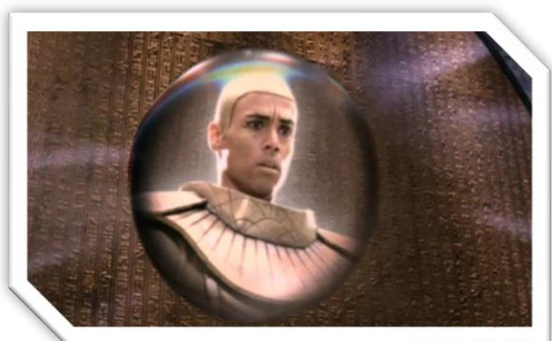


elles qui sont en mesure de s'en servir. Kendra l'utilisait pour soigner les Cimmériens et le Major Carter l'a utilisé pour guérir le grand maître goa'uld Cronus.

Cet appareil permet de restaurer 2D6 PV perdus par utilisation d'une minute. Il demande à l'utilisateur une pleine concentration.



Sphère de communication



Cet appareil de communication de longue portée a été découvert par SG-1 lors de son attaque d'un poste avancé sur un vaisseau de guerre goa'uld. Utilisé pour transmettre instantanément en vidéo et en audio sur une grande distance, il a été utilisé pour les communications entre Apophis et son fils Klorel. La grande sphère, mesurant en gros quatre pieds de diamètre, est vraisemblablement alimentée par du naquadah. La sphère de communication possède un système antigravitationnel et elle est donc capable de rester suspendue au centre de la porte des étoiles sans

supports apparents. Il existe des sphères de communication plus petites qui tiennent dans la paume d'une main, comme celle utilisée par le Goa'uld Kord'esh pour espionner les Tok'ra.



192

Vo'cum

C'est un petit appareil sphérique capable d'enregistrer un message en audio et en vidéo, et de projeter une grande image en 3D holographique de ce message. Les maîtres jaffa les utilisent dans la formation de nouveaux guerriers. SG-1 en a découvert un sur la planète transformée par Apophis en camp d'entraînement pour l'invasion de la Terre. Le Major Samantha Carter fut capable de trouver les fréquences de transmission utilisées par le vo'cum et d'y télécharger un enregistrement. C'était un exemple réussi d'utilisation combinée des technologies terriennes et Goa'uld.



Appareil de dispersion moléculaire tollan

Cet appareil, qui ressemble beaucoup à un enregistreur d'émotions tollan, se porte sur la partie supérieure du bras. Il peut être enlevé et utilisé à volonté par les Tollans. Il peut modifier la structure moléculaire de n'importe quel corps solide en un organisme non-tangible afin de passer à travers la matière, puis lui redonner son état initial une fois que cet obstacle a été traversé. Même l'iris de la porte des étoiles ne saurait lui résister.



Marteau de Thor

Ce dispositif fonctionne de pair avec le Monolithe de Protection Asgard. Le Marteau de Thor est la seule issue pour sortir du labyrinthe construit par les Asgard pour piéger les Goa'uld. Toute personne abritant en elle un Goa'uld ou un symbiote pourra s'en débarrasser en passant par le Marteau qui produit une énergie suffisamment puissante pour détruire le Goa'uld ou le symbiote. Bien que cela inflige une douleur atroce pour l'hôte, il en sortira vivant. C'est ainsi que Kendra s'est débarrassée du Goa'uld qui était en elle. Le Marteau de Thor sur Cimmeria fut détruit par SG-1 pour libérer Teal'c qui serait mort sans son symbiote. Lors de l'invasion de la planète par le Goa'uld Heru-ur, SG-1 réussit à entrer en contact avec les Asgard qui ont

alors délivré Cimmeria et remplacé le Marteau et le Monolithe.



Miroir quantique

Le miroir quantique ou miroir dimensionnel est un appareil trouvé sur P3R-233 qui transporte l'utilisateur d'une réalité ou dimension vers une autre. D'un point de vue hypothétique, on suppose qu'il existe un nombre infini de dimensions parallèles, chacune contenant une autre probabilité de la réalité appelée "réalité alternative" ou "monde parallèle", ou encore "dimension parallèle", une autre hypothèse de notre univers qui existe quelque part. Il y aurait, d'après la théorie, une multitude d'univers symétriques, certains pouvant être très éloignés, d'autres presque parfaitement analogues. Le passage d'une réalité à une autre, d'un monde ou d'une dimension vers une autre, telle est la fonction de ce miroir quantique, apparemment construit avec du naquadah et contrôlé par un petit dispositif, une sorte de télécommande, qui tient dans la main. Le Dr Daniel Jackson en a fait l'expérience en l'activant par erreur au cours d'une mission de SG-1 sur P3R-233, et s'est retrouvé en passant la Porte des Etoiles dans une version alternative de la Terre sur le point d'être détruite par une attaque goa'uld. Le SGC a vu débarquer un jour le Dr Samantha Carter et le Major Kawalsky venant d'une réalité alternative subissant une invasion goa'uld. Avec l'aide

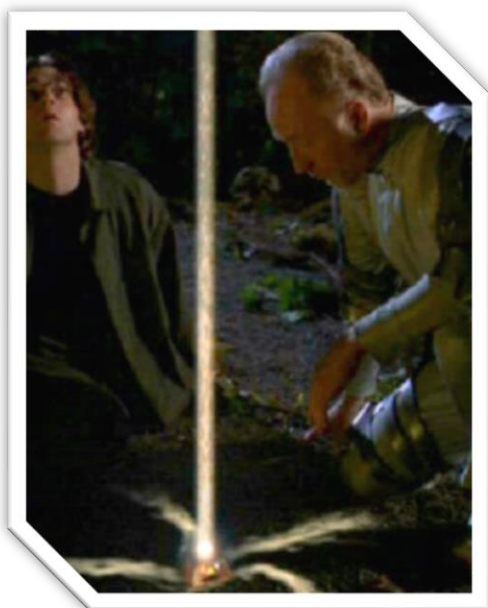
de SG-1, ils réussirent à entrer en contact avec les Asgard de l'autre réalité pour sauver la Terre. Le Général Hammond ordonna de détruire le miroir, qui devenait trop dangereux, après cet incident.



Monolithe de protection asgard

Afin de protéger la planète Cimmeria et ses habitants d'une éventuelle invasion des Goa'uld, les Asgard ont installé devant la porte des étoiles locale un monolithe qui sonde tout nouvel arrivant pour détecter un Goa'uld ou un symbiote. Tout voyageur suspect est téléporté sur-le-champ dans un labyrinthe souterrain et sinistre, le piège à Goa'uld, ayant une seule porte de sortie : le Marteau de Thor.

Transmetteur subspatial tollan



L'appareil de communication subspatial tollan fut utilisé par Omoc pour contacter les Nox après avoir appris que leur civilisation n'était pas aussi primitive que celle de ceux qui ont offert de l'aide aux Tollans. Cet appareil portatif envoie un message codé dans une impulsion concentrée d'énergie à travers de grandes distances, même à des années-lumière, en une poignée de secondes. Le Major Carter a reçu un appareil semblable de la part de Martouf pour contacter les Tok'ra si nécessaire.

Nanocite orbanien

Les nanocites utilisés chez les enfants Urrone (et chez les autres Orbanien) sont faits de silicium, de trinium, et d'un autre élément inconnu. Ils agissent dans la région de contact entre deux neurones chez les enfants Urrone et paraissent avoir la capacité de transférer la connaissance, une sorte de mémoire génétique artificielle. Ils ont été mis au point il y a 49 ans par les scientifiques orbanien dans le but d'accélérer le développement de la société.

Les nanocites permettent aux enfants Urrone d'apprendre des quantités d'informations très rapidement. Ces connaissances acquises sont ensuite transférées aux autres quand les nanocites sont enlevés aux enfants au cours de l'Averium et distribués au reste de la population. Bien que le SGC ait été inquiet au début lorsque les nanocites ont été découverts (une micromachine semblable fut rencontrée sur Argos, causant un vieillissement accéléré), le seul mal que ces nanocites orbanien semblent causer chez un individu "infecté" est d'élever son taux de neuropeptides. Les nanocites semblent être limités à la région du cerveau et ne sont pas considérés comme une menace.



Nish'ta

Le nish'ta est un composé biologique gazeux, un virus qui, une fois inhalé, se disperse dans tout le corps en infectant les tissus et en rendant l'esprit extrêmement malléable. Apophis s'en est servi sur Rya'c, le fils de Teal'c, dans l'espoir d'en faire son allié. La phéromone produite par Hathor est semblable au nish'ta mais en moins fort. Cependant, les effets du nish'ta sont réversibles grâce à un choc électrique sur la personne une heure après son inhalation, et dans ce cas, cette personne devient immunisée.

Anneaux de transport



Les anneaux de transport goa'uld utilisent la même technologie que les Portes des Étoiles, mais leur portée est beaucoup plus limitée. Ils transmettent également la matière à travers de courtes distances, l'espace et la matière. Chaque anneau est doté de capteurs capables de localiser d'autres assemblages d'anneaux dans un rayon déterminé.

Anneau de Zat

L'anneau de Zat est un artefact d'une grande puissance, capable de rassembler l'électricité d'une atmosphère en un cône foudroyant qui assaille toute personne entrant en contact avec lui.

Appareil d'analyse Goa'uld

Cet appareil est utilisé pour analyser n'importe quel élément mis à sa portée. Les Goa'uld utilisent ce système pour acquérir des informations sur un système et vérifier la stabilité d'un tunnel entre deux portes des étoiles.

Appareil de détachement

Cet appareil tollan, porté sur le poitrail par des hôtes goa'uld, est utilisé pour empêcher la larve de prendre le contrôle total de son hôte. Le sujet devient alors partagé à parts égales entre les deux cohabitants, et chacun peut s'exprimer tour à tour librement. Une lumière rouge indique que le symbiote parle, une bleue que c'est l'hôte qui s'exprime. Un simple réglage permet de faire pencher la balance dans un camp ou dans l'autre.

Chambre de duplication altairanne

Cet appareil est utilisé pour créer des duplicatas synthétiques de corps vivants dans lesquels on peut ensuite implanter une conscience. Les corps synthétiques ont une autonomie limitée et doivent être réapprovisionnés en énergie via un flux continu issu d'un émetteur. Hors du champ de ce flux, les corps dépérissent en quelques heures.

Cristaux organiques de forage tok'ra

Ces cristaux sont issus d'une technologie avancée maîtrisée par les seuls Tok'ra. En les plantant dans le sol, ils parviennent à creuser des tunnels permettant le passage d'un être humain debout. Avec un peu de maîtrise, il est possible de concevoir des plans complexes comprenant des salles plus ou moins grandes et gérant l'inclinaison des sols.



Détecteur d'armes tollan

Cet outil très pratique détecte et désactive toute arme portée dans un rayon de vingt mètres. Il est à noter que les armes utilisées à plus forte distance ne sont pas accessibles. Les Tollans les utilisent dans leurs bâtiments les plus importants.

Sang de Sokar

Il s'agit d'un puissant narcotique qui crée chez le sujet des hallucinations très vraisemblables, au sein desquelles il peut intégrer d'éventuels interlocuteurs bien réels. Il a été mis au point par le Goa'uld Sokar et utilisé par Apophis sur les membres de SG-1 sur la lune de Netu. Une cible qui en consomme une dose doit réussir un test de CON de difficulté 20 trois fois de suite pour éviter les effets du poison.

Transfert de personnalité

Cet appareil se compose d'une console reliée à deux paires de poignées. Lorsque deux personnes se saisissent des poignées opposées, leurs personnalités sont échangées de manière irréversible. En effet, l'appareil dispose d'une mémoire empêchant toute inversion.

Trinium (symbole chimique Ke)

Le trinium est cent fois plus léger et plus solide que l'acier lorsqu'il est forgé et sa valeur est inaltérable. Les Salish l'appellent Ke, ce qui a donné son symbole chimique sur Terre.

EQUIPEMENT SG STANDARD

Vous l'aurez sans doute lu plus haut, les agents SG sur le terrain disposent la plupart du temps d'un kit appelé « équipement SG standard ». Qu'est-ce que cela comprend ? Nous allons le voir en détail ci-dessous. Au fil des missions du SGC mais aussi grâce à

l'expérience de nombreuses missions des forces spéciales sur Terre, les équipes SG ont ratifié la liste de l'équipement jugé indispensable à la grande majorité des missions au-delà de la porte des étoiles. Ce kit ne comprend pas les armes à feu que les membres d'une équipe SG doivent invariablement prendre avec eux. Il ne s'agit que de petits objets facilement transportables et rassemblés dans un sac à dos.

196



Bien que certains agents puissent modifier le contenu de ce sac en fonction de leurs préférences personnelles ou de leur besoin de « voyager léger », on s'assure en règle générale que l'équipe sur le départ dispose au moins d'un exemplaire de chaque objet. Voici le contenu de ce sac :



- **Jumelles de vision nocturne** : une paire de jumelles s'adaptant aussi bien aux conditions diurnes que nocturnes et permettant de lire sur les lèvres d'un individu à un kilomètre de distance. L'affichage digital de ces jumelles indique la distance de la cible ainsi que des données comme la température. Certaines versions de ces lunettes peuvent détecter les infrarouges ou les sources de chaleur.
- **Trousse à pharmacie** : pouvant être modifiée en fonction des rapports existants sur le monde à visiter, elle comprend généralement de l'aspirine, des antibiotiques, des pansements, de la gaze, du désinfectant, etc.
- **Couverture** : même dans le cas de missions se déroulant sous des climats torrides, des couvertures compactes et emballées sous vide sont conseillées.
- **Lampe de poche** : petites et d'une autonomie de plusieurs jours, ces outils se sont plus d'une fois révélés vitaux.
- **GPS** : ces petits appareils permettent une localisation moins précise que sur Terre car il n'y a souvent aucun satellite pour relayer le signal, mais ils agissent comme une petite boussole et peuvent se référer aux émetteurs des sondes MALP.
- **Petit couteau** : pouvant servir d'arme de dernier recours (1D3), il se présente surtout comme un outil pluridisciplinaire.
- **Rations de poche** : en fonction de la durée escomptée de la mission, ces rations peuvent varier en

nombre et en qualité. En règle générale, ce sont des tablettes vitaminées et du chocolat. A sa demande, l'agent SG peut également emporter une gourde d'eau (1 litre).



AVENTURE

Bien que les règles de base et le système de combat couvrent en grande partie les actions des personnages lors d'une séance de jeu, il est certaines occasions où le MJ aime à se reposer sur des règles spécifiques.

Dans ce chapitre, on vous parlera d'enquête, de poursuites, de la nature hostile et de quelques petites choses encore.



ENQUÊTE ET INDICES

Les enquêtes constituent souvent des étapes importantes dans les scénarios de jeu de rôle. Pour réussir une scène d'enquête, les joueurs doivent trouver des indices cachés qui les mènent à la scène suivante ou qui leur permettent d'avancer sur le chemin de la vérité (ou du moins, la vérité que le scénario veut leur faire croire). Sans les bons indices, si les personnages reviennent bredouilles, toute la sagacité des joueurs peut se révéler inutile ou même les emmener dans des directions complètement fausses. C'est pourquoi la recherche et la mise en corrélation d'indices est une source de difficulté en jeu de rôle.

Indices évidents : les indices les plus importants devraient être presque immanquables, en particulier pour des joueurs débutants. Il suffit que les PJ se

trouvent au bon endroit pour les trouver. Il n'y a alors pas de test à effectuer du moment que le joueur indique que son personnage fait une recherche. Par exemple, s'il est sur une scène de crime, le personnage trouve automatiquement l'arme jetée derrière le lit si le joueur déclare que celui-ci fouille la pièce.

Indices et tests

Lorsque les indices sont cachés, il faut faire appel à un test. Les indices sont généralement de trois types, chacun demandant un test sur l'une des trois caractéristiques mentales (INT, PER et CHA). Le MJ fixe la difficulté du test en fonction de l'évidence de l'indice (voir la table des difficultés). Chercher un indice dans une zone de 5 mètres de côté environ ou interroger une personne prend 2D6 minutes. Si plusieurs personnages effectuent en même temps la même recherche, ne lancez qu'une seule fois 2D6 pour déterminer le temps nécessaire, le personnage avec le meilleur résultat au test trouve le premier :

- **Trouver une preuve (PER) :** il s'agit d'une preuve matérielle, par exemple un cheveu, une tache sur un morceau de tissu, une empreinte dans la terre...
- **Remarquer un détail (INT) :** à l'aide d'un raisonnement logique, le personnage remarque que quelque-chose cloche, par exemple un objet déplacé ou manquant, un sens caché dans un message ou des faits contradictoires.
- **Obtenir un aveu (CHA) :** le personnage apprend quelque-chose d'un interlocuteur, qui lui livre un renseignement, consciemment ou sans même s'en rendre compte.



Pour être certain de ne pas rater un indice, un personnage peut prendre 10 ou 20. Si le personnage multiplie par 10 le temps normal (2D6 minutes x10), le joueur obtient l'équivalent d'un résultat de 10 au D20 du test de recherche. Bien entendu, cela n'est pas suffisant pour un indice dont le niveau de difficulté est trop élevé. Dans certains cas, le MJ peut autoriser le personnage à prendre 20 en passant 2D6 heures à chercher l'indice.

Rater un test

Parfois, rater un indice peut mettre en péril la bonne marche du scénario et le MJ devrait réfléchir à deux fois aux solutions pour éviter cet écueil. Plusieurs options s'offrent à lui et, bien entendu, il est possible d'alterner ou de mixer différentes approches, en fonction des événements du scénario.

Les personnages : si le MJ prévoit de faire jouer des scénarios où la partie enquête est primordiale, il est préférable qu'au moins un des personnages du groupe possède la voie de l'investigation. D'autres voies offrent des bonus dans certains domaines en particulier. N'oubliez pas la règle sur les compétences : un joueur peut toujours revendiquer un bonus égal au rang atteint dans la voie pour une action en rapport avec celle-ci.

La difficulté : lorsqu'un indice est important pour la poursuite du scénario, le MJ devrait essayer de lui assigner une difficulté inférieure ou égale à 15. Dans tous les cas, au moins un personnage du groupe devrait être capable de réussir le test simplement en pensant à « prendre le temps ». N'hésitez pas également à rappeler aux joueurs la règle de coopération pour augmenter leurs chances,

en particulier lorsqu'ils prennent leur temps.

Informez les joueurs : si le MJ annonce la difficulté du test, le joueur sait qu'un échec est survenu et qu'il a manqué un indice. Son personnage a l'intuition que quelque-chose lui a échappé et il pourra revenir plus tard (au moins 1D20 heures) ou encore « prendre 10 ou 20 » si cela est possible.

Impitoyable : la méthode dure consiste à laisser les joueurs trouver des solutions alternatives face à leurs échecs. Le MJ n'indique pas la difficulté du test et peut même parfois lancer secrètement le dé à la place du joueur, en ne lui laissant ainsi aucun renseignement sur la qualité de sa recherche... Dans ce cas, le scénario devrait prévoir une solution alternative.

Solution alternative : proposer au cours du scénario de nouvelles opportunités pour le personnage de récupérer l'indice ou l'information. Le plus simple consiste à replacer l'indice ailleurs ou à un autre moment. Ou alors, un PNJ amical peut confier l'information. Ou, plus gratifiant, un adversaire (qui pourrait suivre le PJ et se faire remarquer, par exemple) est mis hors d'état de nuire et lâche l'info en question sans en savoir plus.



RÈGLES DE POURSUITE

Pour des raisons de simplicité, notamment dans les phases de combat, nous avons fait le choix de fixer la vitesse de déplacement à 20 mètres par action de mouvement pour l'immense majorité des créatures.

Dans le cadre précis d'une poursuite, ce choix peut surprendre, mais nous considérons que les possibilités lors de ce genre d'événement ne se résument pas à une course de vitesse. La capacité d'une créature à en rattraper une autre dépendra d'une succession de tests de DEX. Ces tests simulent les aléas du terrain, car la capacité à franchir un obstacle est souvent plus déterminante que la vitesse pure. Les créatures les plus rapides ont généralement un haut score de DEX ou même deux D20 pour les tests de cette caractéristique.

Commencez par déterminer la distance initiale entre les créatures. A chaque tour, on considère que chaque participant utilise toutes ses actions en mouvement. Si ce n'est pas le cas, la créature qui utilise une autre action perd automatiquement 20 mètres sur ses opposants.

A chaque tour de poursuite, chaque créature fait un test de DEX (diminuée du bonus de DEF d'une éventuelle armure). On compare les résultats.

- Si la différence entre les scores obtenus est inférieure à 10 points, la distance est réduite ou augmentée de 10 mètres à l'avantage du plus haut score.
- Si un protagoniste dépasse d'au moins 10 points le score obtenu par son adversaire, il obtient une action supplémentaire de son choix (mouvement ou attaque) en plus des 10 mètres de terrain perdus ou gagnés (voir ci-dessus). Il peut s'en

servir pour rattraper/distancer son adversaire par une action de mouvement ou pour l'attaquer (au contact ou à distance, au choix).

Distance limite : une poursuite prend généralement fin si les protagonistes se perdent de vue. C'est au MJ de décider de la distance que cela représente en fonction de la nature du terrain, de 50 en forêt à 500 mètres et plus en plaine.

Tests de CON : au bout de 5 tours, si la poursuite n'est pas terminée, vous pouvez décider que les tests de DEX sont remplacés par des tests de CON. La poursuite n'est plus une question de vitesse mais d'endurance.

RÈGLES POUR LES VÉHICULES



Voici les règles pour simuler les poursuites en véhicules, un élément incontournable de la plupart des aventures contemporaines.

- **Pilotage :** à chaque tour, le conducteur peut utiliser une action de mouvement pour faire un test de DEX difficulté 10 ou 15 (au choix). En cas de succès, il augmente ou réduit la distance entre les véhicules de 10 mètres (difficulté 10) ou de 20 mètres (difficulté 15). En cas d'échec, il subit une sortie de route ! Si son véhicule est plus rapide que

celui de son adversaire, il obtient un bonus de +5 au test.

- **Sortie de route** : tous les passagers subissent 2D6 DM. Lancez 1D6 : sur un résultat de 1-3, le véhicule est HS et il ne peut pas repartir. La distance entre les véhicules est immédiatement réduite / augmentée de 40 mètres.
- **Percussion** : si la distance entre deux véhicules est réduite à 0, le pilote peut utiliser une action d'attaque pour faire un test de DEX (pilotage) opposé contre le pilote adverse. Le véhicule le plus lent inflige une pénalité de -5 au test du pilote. En cas de succès, le véhicule percuté subit une sortie de route, sauf si son conducteur réussit un test de DEX (pilotage) difficulté 15. Si le véhicule percuté est le plus lourd, il bénéficie d'un bonus de +5 au test pour éviter la sortie de route, s'il est le plus léger, il subit au contraire une pénalité de -5.

AVENTURE ET EXPLORATION



Cette partie vous présente les règles minimales pour gérer la survie des personnages face aux périls du monde en dehors des simples combats.

Voyager

Un personnage qui marche sur un chemin plat avec sur lui un sac de voyage bien rempli et tout son équipement couvre environ une distance de [10+Mod. de CON] kilomètres par période de 4 heures tant qu'il suit un chemin. Si le personnage se déplace en-dehors d'un chemin, il doit chercher sa route et divise son déplacement par deux. Un personnage victime d'une blessure grave divise encore cette distance par deux.

Un personnage qui porte une armure retranche sa valeur de DEF à cette distance. Si l'armure est dans le sac, sa pénalité est réduite de moitié.

Une journée de voyage normale compte deux périodes de marche.

- **Marche forcée** : si le personnage est à pied, à la fin de chaque période de marche supplémentaire, il subit une pénalité cumulable de -2 à toutes ses actions tant qu'il n'a pas pris un repos de 10 heures consécutives (si vous utilisez la règle des points de récupération, dépensez 1 point à la place. La vitesse de déplacement en marche forcée est réduite de 2 km par période supplémentaire.
- **Terrains difficiles** : divisez par 2 la distance parcourue si le terrain est difficile (forêt dense, montagnes, marécage, etc.). Si le terrain est difficile et que le personnage ne suit pas un chemin existant, vous pouvez diviser le déplacement par 4 et parfois même plus. De plus, les montures doivent alors être menées par la bride (il faut marcher). En haute montagne, par exemple, la vitesse de progression peut devenir



ridicule et descendre jusqu'à environ 1 km par période.

- **En combat** : en combat, les terrains difficiles divisent les déplacements par 2.
- **Se nourrir** : si le personnage ne transporte pas de nourriture (il est possible d'emporter jusqu'à 7 jours de provisions) et doit chasser, il ne peut faire qu'une seule période de marche par jour. Il doit avoir un fusil et, si ce n'est pas le cas, il doit faire un test de CON supplémentaire (difficulté selon le milieu, bonus selon le rang atteint dans la voie de la survie) pour réussir à se nourrir ou perdre 1D4 PV chaque jour (sans possibilité de récupérer tant qu'il ne se nourrit pas).
- **Animaux** : une mule ou un âne peut porter tout le barda du personnage (armure comprise). Dans ce cas, son déplacement augmente de 2 km et il ne subit aucun malus d'armure si l'animal la transporte. Un personnage à cheval se déplace de 15 km par période (et 12 km pour le poney). En cas de marche forcée, le cavalier subit seulement une pénalité de -1 par période. La monture aura elle aussi besoin de 10 heures de repos (et de fourrage).

Règles de survie

Un personnage qui se déplace en terrain naturel doit faire un test de PER et un test de CON chaque jour (tests de survie). La difficulté des tests dépend du milieu naturel.

- Forêt tempérée sauvage PER 10, CON 10
- Désert brûlant ou glacé* : PER 10, CON 15

- Jungle, marais, haute montagne* : PER 15, CON 15

(*) : Equipement adapté : si le personnage ne porte pas une tenue de grands froids (voir équipement), la difficulté du test de CON est augmentée de +5 et le personnage perd 1D4 PV dans la journée et 1D4 PV de plus durant la nuit. Cette règle est aussi valable si le personnage n'a pas d'eau dans un désert brûlant.

Groupe : si plusieurs personnages se déplacent en groupe, un seul personnage (généralement le plus compétent) fait le test de PER pour guide le groupe, mais chaque personnage fait son propre test de CON.

En cas d'échec du test de PER, le personnage s'expose à un danger, lancez 1D6 :

1D6	Danger
1-2	Accident naturel : avalanche, sable mouvant, chute d'arbre, chute, etc. Test de DEX difficulté 15 ou 1D6 DM (2D6 en milieu extrême).
3-4	Obstacle infranchissable : falaise, précipice, tempête de sable, puissant cours d'eau, etc. Le personnage doit rebrousser chemin et perd une journée complète.
5-6	Prédateur : ours, lion, etc. Le personnage est victime d'une attaque.

En cas d'échec au test de CON, le personnage n'arrive pas à progresser et s'épuise :

- Il divise par 2 son déplacement pour la journée.
- Il perd 1 PV



- Il ne récupère aucun PV pendant la nuit.

Les dangers naturels

La nature peut receler bien des dangers pour des aventuriers intrépides...

- **Sauter** : la difficulté du test de DEX pour un saut en longueur avec élan est égale à 3 fois la distance à franchir en mètres. Pour un saut en longueur sans élan, elle est de 6 fois la distance en mètres.
- **Chutes** : les DM de chute sont de 1D6 par tranche de 3 mètres pour un maximum de 10D6 (30 mètres). Un test de DEX difficulté 10 permet d'ignorer les trois premiers mètres de chute.
- **Feu** : prendre feu ou traverser un incendie inflige 1D6 DM par tour. Dans le cas d'un incendie, il faut de plus réussir un test de CON d'une difficulté croissante à chaque tour pour ne pas suffoquer et perdre connaissance. Difficulté : [5+2 par tour].
- **Soulever une charge** : difficulté du test de FOR pour soulever une charge au-dessus de la tête : poids/2 10, poids 15, poids x 2 20, poids x 3 25. Si le personnage souhaite porter la charge dans ses bras sur quelques mètres, il bénéficie d'un bonus de +5 à son test et s'il souhaite traîner la charge sur quelques mètres, le bonus passe à +10.
- **Poisons** : un test de CON est requis contre une difficulté qui dépend du type de poison. En cas d'échec, le poison agit. En fonction du poison, un succès peut limiter les dégâts ou les annuler complètement.

Quelques exemples. **Poison affaiblissant** : difficulté 10, en cas d'échec, la cible est *affaiblie* pendant 1D6 heures. Fait effet après 1D6 tours. **Poison lent** : difficulté 10, 2D6 DM. En cas de succès, DM réduits de moitié. Fait effet après une journée. **Poison rapide** : difficulté 10, 2D6 DM. Agit immédiatement. **Poison violent** : difficulté 20, signifie la mort en cas d'échec, 2D6 DM en cas de succès. Fait effet en 2D6 minutes. **Enduire une arme de poison** : nécessite un test d'INT ou de DEX difficulté 10. En cas d'échec, la dose est gaspillée. Un échec critique sur ce test signifie que le personnage s'empoisonne lui-même. Seule la première attaque réussie avec une arme enduite de poison permet d'appliquer les effets du poison.



DM aux structures

Pour réussir à enfoncez une porte ou tordre des barreaux, le personnage doit réussir un test de FOR de difficulté égale à la valeur de solidité de l'obstacle. Vous trouverez ces valeurs dans le tableau ci-dessous. Pour briser une porte en lui infligeant des DM avec une arme, considérez que la porte possède autant de PV que sa solidité et retranchez le score de RD indiqué à tous les DM infligés à sa structure.



Les armes perforantes (flèches, rapière, dague, etc.) n'infligent pas de DM aux structures. Les armes tranchantes n'infligent pas de DM aux structures maçonnées (murs). Les statistiques des murs sont données à titre d'information, car seuls les engins de travaux publics ont une chance de les endommager sérieusement.

Structure	Solidité	RD
Porte simple en bois	15	5
Porte épaisse	20	7
Porte renforcée	25	10
Porte blindée	30	15
Barreaux simples	25	20
Barreaux croisés	30	20
Cloison de bois et plâtre	20	5
Mur de briques	25	10
Mur de pierre (30 cm)	30	20

Pièges

Un piège est un système mécanique (éventuellement magique) destiné à capturer, ralentir ou tuer.

Un personnage qui risque de déclencher un piège doit faire un test de PER pour le détecter. En cas de réussite, il découvre la menace à temps, sinon il tombe dans le piège ! Si le personnage cherche des pièges pendant sa progression, il peut à la place faire un test d'INT dont la difficulté est inférieure de 5 points à celle du test de PER. Toutefois, ce type de recherche limite son déplacement de moitié.

Si un piège est détecté, le personnage peut parfois le contourner, sinon il peut essayer de le désamorcer. La difficulté dépend de la nature du piège. En cas d'échec, on considère généralement que le piège est activé et affecte le personnage. Lorsqu'un piège est activé, certains d'entre eux

autorisent un test de DEX pour ne subir que la moitié des DM en cas de réussite.

- **Piège à loup** : une grosse mâchoire de métal qui se referme sur la jambe. Détecter PER 15, désamorcer INT 5. Effet : 1 point de DM et la victime est *immobilisée*. Test de FOR difficulté 15 pour se libérer.
- **Chausse-trappe** : des étoiles métalliques qui pointent vers le haut pour se planter dans les pieds de la cible. Elles sont disposées au sol, camouflées ou non. Détecter PER 5 ou 15, désamorcer INT 5. Effet : 1 point de DM et la cible est *ralentie* jusqu'aux soins. Il faut 10 minutes pour les camoufler.
- **Fosse à pieu** : utilisée en milieu naturel pour tuer du gros gibier, il s'agit d'un trou (3 mètres) hérissé de pieux. Détecter PER 15, désamorcer INT 5. Effet : 2D6 DM, test de DEX 15 pour s'échapper.
- **Aiguille empoisonnée** : dans une serrure, ce piège se déclenche lorsque la cible force l'ouverture ou la crochète. Détecter PER 20, désamorcer INT 10. Effet : selon le poison.
- **Lasso ou filet** : destiné à capturer, le lasso enserre un pied et soulève la cible tête en bas, le filet capture une ou plusieurs créatures. Détecter PER 15, désamorcer INT 10. Effet : la victime est *immobilisée* et *renversée* le temps de couper les cordes.
- **Mine anti-personnelle** : enterrée dans le sol, elle explose lorsque vous relâchez la pression exercée par votre pied. Détecter PER 20. Toutefois, si le personnage réussit un test de difficulté 15, il s'aperçoit qu'il a marché sur une mine avant

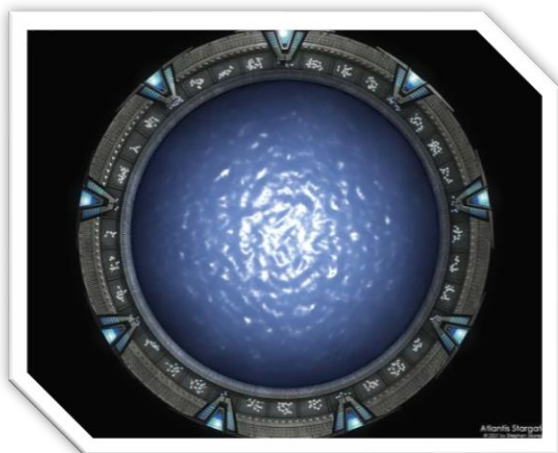


de retirer son pied (et de provoquer l'explosion). Désamorcer INT 10, 20 si quelqu'un a le pied dessus. Effet : 3D6 DM et test de CON difficulté [10+DM subis]. En cas d'échec, le personnage subit une blessure grave et il est *ralenti* jusqu'à ce que sa blessure soit guérie.

- **Claymore** : un fil au ras du sol déclenche l'explosion d'une charge qui projette des shrapnels dans une zone. Détecter PER 15. Désamorcer INT 10. Effet : 3D6 dans la zone (60°, 20 mètres). Test de DEX difficulté 20 pour réduire les DM de moitié.



MISSIONS



Chaque équipe SG possède des attributions spécifiques qui dictent le genre de missions qui lui est confiées. Ces attributions permettent d'évaluer quel profil de militaire ou de civil est le plus apte à rejoindre une équipe donnée. Si l'on voit la chose de façon globale, ce système permet de s'assurer que les meilleurs hommes sont appelés pour une mission spécifique. Envoyer une unité de marines armés jusqu'aux dents pour conduire une mission de recherches archéologiques n'est peut-être pas la meilleure façon d'employer le personnel du SGC. Pourtant, il n'est pas inhabituel pour une équipe SG d'être appelée pour une mission qui outrepassse quelque peu ses attributions normales. Des circonstances inhabituelles entraînent parfois des mesures exceptionnelles. Cela n'arrive toutefois que rarement et uniquement lorsque le nombre des équipes engagées sur différents mondes est trop important ou lorsque le temps manque à réunir le meilleur personnel possible. Chaque profil de mission est décomposé en plusieurs points précis. Ce chapitre soulignera ces différents profils et vous indiquera quel est le meilleur équipement pour chaque mission, ainsi que la

composition des équipes généralement appelées en de telles circonstances.

DÉFENSE

Le profil des missions défensives implique la patrouille ou l'escorte de personnalités à travers un terrain hostile où un conflit est prévu. Durant ces missions, les équipes SG restent attentives à tout signe de présence ennemie et doivent être prêtes à engager le combat si nécessaire. Le profil de ces missions comprend trois points : l'escorte, la patrouille, et la sécurité.

- L'escorte consiste à s'assurer que des réfugiés rejoignent sans risque une destination donnée ou un point de ralliement ou d'embarquement.
- La patrouille consiste à passer au crible une zone donnée où l'on suspecte des activités ennemies ou une tentative d'incursion. Patrouiller une base de la Tok'ra pendant que se tiennent des négociations importantes est un bon exemple de mission de patrouille.
- Les missions de sécurité consistent à défendre une zone spécifique ou une base, comme la porte des étoiles d'une planète donnée. Une mission de sécurité doit tenir son poste à tout prix.

Si les missions de défense sont toujours assurées sous la menace d'un affrontement, toutes ne se soldent pas par un combat. Une équipe appelée à une mission de ce genre sera généralement bien armée et préparée au pire, mais peut généralement s'en tirer sans avoir à tirer le moindre coup de feu. Dans d'autres cas, ses membres peuvent être dépassés en nombre et être dans l'obligation de demander des renforts.



Toutes les missions défensives espèrent le meilleur, mais sont préparées au pire.

Détails de la mission : escorte, patrouille, sécurité.

Attributions : unité de combat des Marines, Opérations Secrètes, Exploration, Sauvetage.

Équipement : équipement de base SG, FN P-90 / Colt M16A3, gilet pare-balle, équipement de défense ou de démolition.

DIPLOMATIE



Les missions diplomatiques se déroulent en général sur d'autres planètes et dans des endroits où un conflit n'est pas prévu. En règle générale, une première mission aura déjà exploré le terrain et quelques connaissances préalables ont déjà été emmagasinées sur l'endroit en question et sur ses habitants. Lorsque cela semble nécessaire, d'autres équipes SG peuvent être appelées en soutien. Le profil des missions diplomatiques comprend trois points : l'arbitrage, le message ou le premier contact.

- Les missions d'arbitrage impliquent les membres de l'équipe SG dans des discussions relatives à un service ou à une faveur, demandée ou attendue. Ces missions ne présentent une hostilité que verbale.

- Les missions que l'on appelle de « message » sont les prémices à des missions diplomatiques de plus grande envergure. Cela peut inclure le transport de membres du gouvernement de l'un ou l'autre monde, ou tout simplement de leur message.
- Les missions de premier contact demandent aux agents SG d'établir des rapports cordiaux avec une autre espèce ou une autre culture dans l'espoir de nouer des relations diplomatiques durables.

Ces missions ne sont pas sans risques, car les négociations peuvent toujours tourner court. Lorsque les risques sont trop élevés, c'est une mission d'exploration qui est envoyée. Il s'agit véritablement des missions les plus délicates auxquelles une équipe diplomatique doit faire face. La plupart des équipes assignées à des missions diplomatiques portent des armes discrètes et un équipement limité pour faire bonne impression. Le commandant de mission peut toutefois demander plus de matériel s'il parvient à en justifier la précaution.

Détails de la mission : arbitrage, message, premier contact.

Attributions : diplomates, exploration.

Équipement typique : matériel de base SG, S&W Model 10 ou H&K MP5A3, équipement de base pour la diplomatie ou la diversion.

AIDE D'URGENCE

Ce profil de mission est un peu fourre-tout dans le sens où une mission de sauvetage d'urgence ne peut être planifiée dans de bonnes conditions. Dans la majeure partie



des cas, de telles missions sont préparées en très peu de temps, peut être sans connaissance préalable du monde où elles seront envoyées. Il s'agit du profil de mission typique durant lequel une équipe doit passer outre ses attributions premières. Ces missions comportent trois points : aide, évacuation et libération.

- Les missions d'aide impliquent l'assistance, qu'elle soit médicale ou militaire, à une autre équipe SG. Ces missions se révèlent souvent dangereuses et sont parfois doublées : une équipe médicale escortée par une équipe de soutien. En cas de soutien militaire, n'importe quelle équipe peut être appelée à porter assistance à l'équipe menacée.
- Une mission d'évacuation implique une réponse rapide à un signal de détresse reçu d'un monde extérieur. Le conflit n'y est pas systématique, même si l'on doit se préparer au pire. Ces missions peuvent également impliquer des catastrophes naturelles inévitables. Dans le cadre de ces missions, le personnel prime toujours sur le matériel, même si cela peut changer en fonction de la situation (par exemple, des armes au naquadah ne doivent jamais être laissées derrière où elles risqueraient de tomber entre de mauvaises mains). Une mission d'évacuation peut également comprendre un ou deux spécialistes de la démolition qui seront appelés à détruire tout matériel ne pouvant être emporté.
- Les missions de libération requièrent presque toujours une équipe S&R (Search and Rescue).

Certaines libérations nécessitent un minimum de préparation pour épargner des vies et peuvent demander le rassemblement de données sur l'endroit de l'intervention.

En fonction de la taille et de l'ampleur de ces missions, plusieurs équipes SG peuvent être mobilisées. Les armes sont recommandées dans toutes les missions d'aide d'urgence sur des mondes hostiles. Les missions d'évacuation et de libération peuvent demander l'envoi de matériel spécifique comme des explosifs.



Détails de la mission : aide, évacuation, libération.

Attributions : S&R, exploration, unité médicale soutenue par une unité de combat ou des forces spéciales, unité du génie soutenue par une unité de combat ou des forces spéciales.

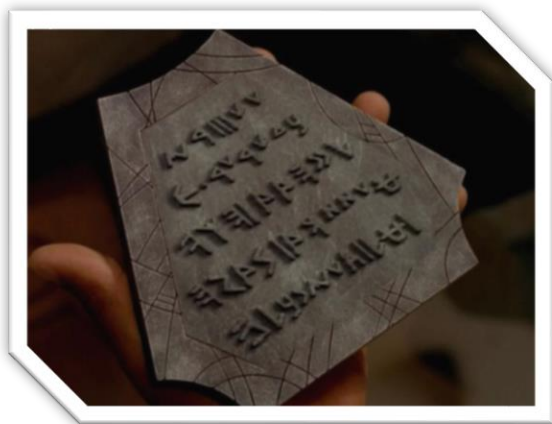
Équipement typique : matériel de base SG, FN P90 ou H&K MP5A3, équipement de secours ou médical d'urgence.

EXPLORATION

Les missions d'exploration traitent de l'inconnu, comme pour une équipe SG à la découverte d'un monde nouveau. Même si l'équipe peut disposer de certaines informations préalables rassemblées par le MALP, rien ne peut vous préparer à ce que



vous allez rencontrer de l'autre côté de la galaxie. Pour la sécurité de tous leurs membres, les missions d'exploration ont des durées déterminées et demandent un contact régulier. En contactant le SGC via la porte des étoiles, une équipe sur le terrain informe le Commandant de la Base de son statut et établit les prochains contacts en fonction de l'évolution de la situation. Les missions d'explorations ne comptent qu'un seul point : le scouting.



- Les missions de scouting consistent à rassembler des données sur la région qui entoure la porte des étoiles. Cela comprend la recherche de vie intelligente (en ce compris la recherche de preuves d'une forme de vie éteinte) ou de nouvelles technologies. Une équipe d'exploration mène des recherches méthodiques dans la région puis revient au SGC pour faire son rapport et indiquer quelle est la suite à donner à l'exploration de la planète.

La nature même d'une mission d'exploration rend la préparation de telles expéditions difficile – dans la majorité des cas, seul un équipement standard est emporté, ainsi qu'un équipement spécialisé en fonction de l'environnement attendu.

Détails de la mission : scouting.

Attributions : exploration, équipes scientifiques, équipes diplomatiques.

Équipement typique : équipement SG standard, FN P90 ou H&K MP5A3, équipement de scouting, de recherche ou de surveillance.

RENSEIGNEMENTS

Les missions les plus dangereuses mais aussi les plus gratifiantes sont celles où l'on tente d'obtenir des renseignements, par exemple des secrets goa'uld, des informations à propos de mouvements de troupes, la destruction d'une base ennemie... Les missions de renseignements sont des plus importantes mais aussi des plus bénéfiques pour le SGC.

Le profil de missions de renseignement comprend trois points : le rassemblement d'informations, le contre-espionnage et l'infiltration.

- Les missions de rassemblement d'informations diffèrent des missions de scouting dans le sens où on situe parfaitement le degré de présence ennemie. Une équipe envoyée sur une mission de ce type sait parfaitement ce qu'elle doit faire ou le type de renseignement qu'elle doit obtenir, par exemple : la force d'une armée de Jaffa, la localisation d'un dépôt de naquadah ou le nombre de vaisseaux en orbite préparant l'attaque d'une base Tok'ra. Le but principal d'une mission de renseignement est toutefois de ne pas se faire repérer. Si l'équipe est découverte, toute information qu'elle aura pu glaner sera obsolète.



- Les missions de contre-espionnage consistent à désinformer l'ennemi ou à l'induire en erreur. Cela peut inclure la destruction d'un réseau d'espionnage, la capture d'un espion sur un monde lointain ou encore l'inspection d'une base alliée pour savoir si elle présente des risques de fuite. Ces missions sont généralement rapides et secrètes et se déroulent dans l'espoir que l'implication du SGC ne soit jamais découverte.
- Une mission d'infiltration est toujours délicate. Elle implique de pénétrer les défenses ennemies pour une raison précise, d'y trouver un renseignement capital, peut-être d'aider un prisonnier à s'échapper ou même assassiner un haut dignitaire ennemi. Le résultat d'une telle mission est rarement connu avant que l'équipe revienne sur Terre, le silence radio étant essentiel. L'équipe infiltrée pouvant rester des jours, voire des semaines sans contacter le SGC. Les missions de renseignement nécessitent toujours un appareillage particulier.

L'équipement défini ci-dessous s'applique dans la plupart des cas « normaux », mais peut être modifié en fonction des circonstances.

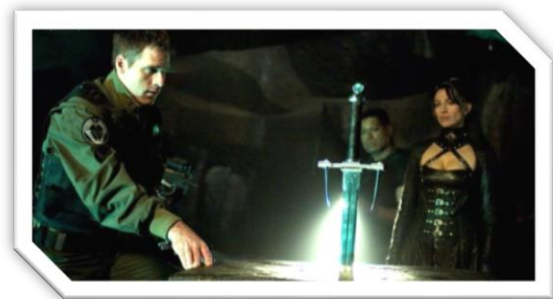
Détails de la mission : rassemblement d'infos, contre-espionnage et infiltration.

Attribution : forces spéciales, équipes d'exploration, unité de combat de marines.

Équipement typique : équipement SG standard, FN P90 ou H&K MP5A3, kit de contre-espionnage, kit d'infiltration ou d'investigation.

OPÉRATIONS MILITAIRES

Des opérations militaires peuvent impliquer une attaque sur des aliens hostiles ou d'autres ennemis ou encore protéger le SGC d'attaques extérieures. Toutes les opérations militaires partent du principe que l'affrontement est inévitable, et se préparent en conséquence pour perdre le moins possible de vies alliées. Ces opérations comprennent trois points : l'assaut, le sabotage et les opérations tactiques.



- Une mission d'assaut est une manœuvre offensive, généralement de masse. Une mission de ce type peut parfois s'accompagner d'autres missions, utilisant l'assaut comme couverture ou diversion pour accomplir d'autres objectifs. Les agents employés pour de telles missions reçoivent l'autorisation de tuer. Il arrive souvent que des équipes SG travaillent de concert pour ce genre de mission. Parfois, toutes les équipes sont concernées.
- Les missions de sabotage ont un objectif bien déterminé : quelque chose qui doit être détruit ou mis hors service. Le combat n'est pas toujours inévitable : l'équipe peut réussir à franchir les lignes ennemies en évitant un assaut direct. Un sabotage, comme par exemple détruire l'hyperdrive d'un



vaisseau goa'uld, nécessite une excellente préparation ainsi qu'un équipement optimisé. Ces missions répondent à un timing précis, rendant leur succès ou leur échec facilement reconnaissable.

- Le reste des opérations militaires est appelé opérations tactiques car il ne se place dans aucune autre catégorie. Ces missions peuvent impliquer plusieurs missions simultanées comme un assaut sur un campement jaffa pendant qu'un sabotage met à mal les défenses d'une planète et qu'une équipe se charge de libérer des prisonniers. Dans ce cas, la préparation n'en est que plus importante. Les opérations militaires font usage du dernier cri en matière d'armement mais aussi un équipement spécialisé en fonction des conditions attendues.

En raison de la nature spécifique de ces missions, seuls y sont autorisés les membres militaires du SGC.

Détails de la mission : assaut, sabotage, opérations tactiques.

Attribution : unité de combat des marines, forces spéciales, équipe d'exploration. Équipement typique

Équipement typique : équipement SG standard, Colt M16A3, Ithaca MAC-10 « Roadblocker », matériel de démolition, de patrouille ou de raid.

OPÉRATIONS SCIENTIFIQUES

Les opérations scientifiques sont parmi les plus critiques et les plus diversifiées qu'une équipe SG peut avoir à assumer. Une mission scientifique peut avoir à explorer les profondeurs insondables d'un ancien

abri souterrain goa'uld en quête de fossiles ou de dépôts de naquadah ou elle peut être envoyée sous un climat aride sur une lune lointaine pour étudier le mystère d'une ancienne civilisation disparue il y a un millier d'années. Les missions scientifiques du SGC sont des missions assez courtes, ne durant en règle générale pas plus d'une semaine, voire quelques jours à peine. Bien que l'étude des données rapportées puisse prendre beaucoup plus de temps, ces missions peuvent être conduites pour servir d'appui à des recherches nettement plus longues. Les opérations scientifiques comprennent deux points : la culture et l'étude.



- Une mission culturelle implique une étude archéologique ou anthropologique appelée à démêler des mystères vieux de plusieurs décades, siècles ou millénaires. Les missions culturelles peuvent permettre d'en apprendre plus sur l'histoire de l'humanité et comment les Tauri ont été disséminés à travers la galaxie, mais aussi sur d'autres espèces comme les Goa'uld ou les Anciens. Ces missions permettent aussi au SGC d'en savoir plus sur d'éventuels alliés ou ennemis ou peut-être même d'éventuels alliés parmi ses ennemis...

- Une mission d'étude se base plus sur l'acquisition de données empiriques que sur les spéculations et les hypothèses. Une équipe envoyée pour ce genre de mission aura par exemple à déterminer l'existence d'un gisement de naquadah sur une planète instable géologiquement ou la présence d'une forme d'énergie nouvelle. Elle peut être amenée à découvrir et cataloguer de nouvelles formes de vie ou encore de s'assurer qu'un nouveau monde est habitable pour en faire une colonie. Dans le cas de découvertes importantes, l'équipe peut recommander une étude prolongée, réalisée alors par des scientifiques spécialisés. Ces nouvelles équipes s'établissent alors sur la planète en question à l'intérieur d'une base temporaire et envoient régulièrement leurs rapports au SGC. Des missions scientifiques nécessitent souvent un équipement spécialisé dépendant des spécificités de la mission.

L'équipement particulièrement rare ou coûteux peut prendre un certain temps avant d'être acheminé vers la planète visitée (comme les générateurs de champs électromagnétiques). Les bases temporaires peuvent prendre de deux à trois semaines pour être installées.

Détails de la mission : culture, étude.

Attributions : opérations scientifiques, équipe d'exploration, génie.

Équipement typique : équipement SG standard, FN P90 ou H&K MP5A3, équipement archéologique ou d'étude scientifique.

COMMERCE

Même après que le SGC ait établi un contact durable avec une forme de vie intelligente au-delà de la porte des étoiles, il est parfois nécessaire d'entretenir ces relations de bon commerce. Il faut donc comprendre le sens de ce mot au plus large. Les missions de commerce ne comprennent qu'un détail : la négociation.

- Les missions de négociation sont sensibles par nature et nécessitent les efforts croisés de plusieurs ressources du SGC pour porter leurs fruits. Le SGC place en haute estime l'acquisition de nouvelles technologies et les négociations d'échange prennent donc un tour des plus importants lorsqu'il en est question. Ce que le SGC peut offrir est proportionnel à ce qu'il peut recevoir. Par exemple, le SGC a déjà obtenu d'importantes quantités « d'eau lourde » (du deutérium) en échange de sources d'énergie et d'armement de la part des Eurondans. C'était avant de découvrir que le gouvernement eurondan s'était rendu coupable de génocide à l'encontre des autres peuples de la planète. Toute négociation avec des autorités étrangères sont sujettes à l'approbation du Commandant de la Base, de l'Etat Major et du Président des Etats-Unis, même si les agents SG ont une assez grande marge de manœuvre durant les pourparlers.

Détails de la mission : négociation.

Attributions : équipes diplomatiques, exploration.



Équipement typique : équipement SG standard, Glock 17 ou H&K MP5A3, équipement de conseiller ou d'émissaire.

PROCÉDURES OPÉRATOIRES DU SGC



Dans le but d'épargner des vies, le SGC a établi un certain nombre de procédures afin de guider les équipes SG dans l'accomplissement de leur tâche. Ces procédures ont été mises à jour grâce à l'expérience emmagasinée par les agents sur le terrain et les rapports de mission. Dans la majeure partie des cas, les membres des équipes s'en tiendront strictement à ces procédures, même si elles peuvent être contournées à la discrétion du Commandant de la Base en fonction des circonstances. En rejoignant le SGC, tout le personnel doit se familiariser avec ces procédures.

DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX MONDES

La découverte d'un nouveau monde à travers la porte des étoiles se produit généralement de deux façons : une nouvelle adresse peut être révélée par le travail des équipes sur le terrain ou les ordinateurs du SGC peuvent calculer une adresse valable en se basant sur l'analyse croisée des tablettes d'Abydos et des données des Anciens. Dans tous les cas, lorsque de nouvelles coordonnées sont été

calculées et vérifiées, un certain nombre de procédures sont mises en branle.

Traçage

Un nouveau monde est « tracé » sur les ordinateurs du SGC et sa localisation calculée en utilisant les constellations stellaires en conjonction avec l'adresse du monde en question. Le programme effectue alors une analyse croisée entre la localisation du monde et les données stellaires obtenues de la Tok'ra, des Anciens, des Asgard ou même des Goa'uld. Le traçage d'une adresse permet au personnel de s'assurer que le nouveau monde ne se situe pas à proximité d'une anomalie stellaire connue (comme un pulsar ou un trou noir, par exemple), en quel cas établir un vortex entre ce monde et le nôtre pourrait se révéler dangereux. De la même façon, plusieurs mondes ont été référencés comme « hors d'atteinte » par le SGC pour toute une série de raisons (généralement par suite de l'obtention d'informations extérieures). Ces mondes peuvent présenter des risques de conflit ou même mettre en danger la sécurité de la Terre. Une fois qu'il a été établi que la position d'un monde en comparaison avec les banques de données répertoriées ne présente aucun risque particulier, l'étape suivante est enclenchée.

Etablir un vortex

C'est le moment pour le personnel du SGC de composer les coordonnées de ce monde (après avoir simulé l'opération pour s'assurer qu'aucune erreur ne se produit et que l'adresse est bien valide). Une fois qu'un vortex a été établi (tout en conservant l'iris fermée), l'émission éventuelle d'ondes radio ou électromagnétiques (entre autres) est



enregistrée. Après s'être assuré que les niveaux référencés sont normaux, un message radio est émis de l'autre côté pour voir s'il y a des traces d'une civilisation capable de capter le signal. Ce processus est répété à un jour puis deux jours d'intervalle pour s'assurer que la planète reste dans le même alignement, que les niveaux de radiation sont constants, etc. Dans certains cas, cela peut prendre des semaines avant que l'étape suivante soit enclenchée.

Déploiement du MALP



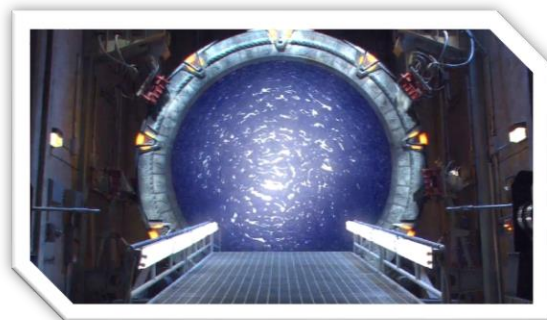
Après qu'un « trou de ver » ait été établi avec succès au moins trois fois que qu'aucune réponse aux signaux émis ne soit parvenue au SGC, un MALP (Mobile Analytic Laboratory Probe ou sonde laboratoire d'analyse mobile) est envoyé par la porte des étoiles. Le MALP procure les premières données brutes sur l'atmosphère, la température, la pression atmosphérique ainsi que les premières images vidéo grâce à une caméra mobile. Les relevés télémétriques sont la principale raison de l'envoi d'un tel engin. Mais même si les données recueillies ne semblent pas

hostiles aux êtres humains, aucune équipe ne sera envoyée en mission sans que la présence d'un DHD ne soit assurée par le contrôle vidéo. Le MALP filme également la porte des étoiles de l'autre côté, en se focalisant sur les 39 glyphes. Cette étape permet d'établir l'adresse de retour correcte. Une fois que toutes ces étapes sont franchies, un dossier est ficelé en vue du briefing de mission.

Briefing de mission

A ce stade, les conditions de vie de la planète ont été jugées suffisantes pour des êtres humains, un DHD fonctionnel a été repéré de l'autre côté et une adresse de retour correcte a pu être enregistrée. Le Commandant de la Base attribue alors la mission à une équipe SG, organisant un briefing avec ses membres. Le briefing permet de passer en revue les différentes données collectées et de discuter des tenants et aboutissants de la mission. Pourvu que le Commandant n'émette aucune objection, la mission est validée et une heure de départ décidée. L'équipe se prépare alors pour l'embarquement.

L'EMBARQUEMENT



Avant de franchir la porte des étoiles, plusieurs étapes se succèdent – en coulisses – qui peuvent faire la différence entre la vie et la mort. Se passer de ces étapes reviendrait à envoyer une équipe mal

préparée et à l'exposer inutilement à des dangers parfois mortels.

Rencontre préalable



Une équipe SG se réunit en privé avant chaque mission vers un nouveau monde, réunion qui se tient généralement dans le vestiaire des officiers ou juste après le briefing de mission avec le Commandant de la Base. Trois points importants sont passés en revue.

- La confirmation du code GDO de l'équipe.
- La confirmation des coordonnées de retour.
- La confirmation du point de ralliement de l'équipe ou d'une adresse alternative.



Le premier point est peut-être le plus important. Chaque équipe dispose d'un code GDO unique qui, une fois transmis, indique aux opérateurs du SGC qu'ils peuvent ouvrir l'iris de la porte des étoiles

terrestre. Emprunter le vortex vers la Terre sans pouvoir ouvrir l'iris résultera en la dispersion de la matière en particules subatomiques. Autant dire une mort instantanée.

Le code n'est jamais écrit ou préprogrammé pour des raisons de sécurité. Chaque membre de l'équipe doit le mémoriser et pouvoir le répéter sur demande. Les codes étant régulièrement modifiés, cette étape est primordiale. La deuxième étape, la confirmation des coordonnées de retour, permet tout simplement aux agents d'activer la porte distante à destination de la Terre. Lorsque la chose est possible, le personnel du SGC utilise les images télémétriques du MALP pour identifier le glyphe du point d'origine et vérifie l'emplacement des glyphes à composer sur le DHD. Cette information permet aux membres de l'équipe envoyée de composer facilement l'adresse s'ils doivent le faire dans l'urgence. Comme pour le code GDO, les agents doivent mémoriser cette adresse et ne peuvent pas l'écrire. La dernière étape est la confirmation d'un point de ralliement au cas où les agents viendraient à être séparés. Si tel est le cas, les membres SG devront se retrouver à un endroit précis et à une heure précise – généralement la porte des étoiles ou quelque bâtiment repéré par le MALP. Dans certains cas plutôt rares, le point de ralliement peut être une autre planète. Cela arrive dans le cas de planètes sans vie indigène ou aux ressources vitales (comme l'oxygène) limitées. La planète choisie est alors déterminée à l'avance et de nature alliée ou neutre. Tous les agents synchronisent leurs montres au chronomètre de la base avant de se préparer pour la prochaine étape.

Equipement



Les agents SG se préparent au départ en choisissant leur « uniforme du jour » ainsi qu'en s'occupant de sa logistique personnelle : remplir sa cantine, se procurer des rations d'urgence, confirmer le bon fonctionnement des radio portatives... L'équipe se rend alors à l'armurerie pour s'équiper des armes autorisées pour la mission. Le briefing aura déterminé quelles armes les agents sont en mesure d'emporter sur place, sous le contrôle du Commandant de la Base. Tout équipement non autorisé ne quittera pas l'armurerie sans la permission du Commandant de la Base ou de l'Officier de Service. Les membres SG ont toute latitude pour effectuer des contrôles de dernière minute sur l'état de leur équipement. Une fois satisfaits, ils peuvent passer en salle d'embarquement.

Le départ

La réunion préalable et l'équipement prennent en moyenne une demi-heure. C'est à ce moment que les agents arrivent en salle d'embarquement en ordre de déploiement. Si ce n'est pas encore le cas, l'adresse de départ est composée et la porte des étoiles activée. Dans le cas de missions importantes, le Commandant de la Base peut assister personnellement au départ, confirmant ses ordres de dernière minute. L'équipe SG franchit alors la porte des étoiles et traverse la galaxie vers sa planète de destination.

L'arrivée

Une fois réglés les petits soucis des premières expériences, le voyage à travers la porte des étoiles reste une épreuve déstabilisante pour les nouveaux utilisateurs. Bien entendu, les agents SG bénéficient tous de quelques expériences

de voyage avant leur première mission officielle. La priorité une fois débarqué sur un monde nouveau est d'identifier toute forme de vie à proximité et de sécuriser les alentours de la porte des étoiles. L'équipe doit établir un périmètre autour de la porte, vérifiant que personne ne puisse y accéder directement et que la région est sûre. Si la porte des étoiles reste ouverte, les agents peuvent contacter le SGC pour s'assurer que tout est en ordre. Il est tout aussi prioritaire de dégager assez rapidement la zone située devant la porte au cas où un nouveau vortex se matérialiserait. Toute matière située dans l'espace de déploiement d'un vortex est pulvérisée au premier contact. Une fois le périmètre sécurisé, la vérification du DHD peut commencer. Si le cristal de contrôle et le DHD en lui-même semblent fonctionnels, la mission peut continuer.

LA MISSION

Le déroulement d'une mission dépend bien entendu des paramètres définis lors du briefing. Dans la majeure partie des cas, le premier voyage sur une nouvelle planète consiste à explorer la zone entourant la porte des étoiles, à trouver des signes de civilisation tout en reconnaissant la zone. Ce processus peut prendre de six à dix heures en fonction des mondes.

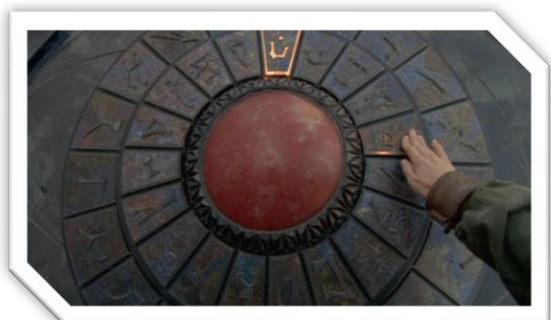
LE RETOUR SUR TERRE

Après avoir rempli sa mission et au moment prévu, l'équipe SG revient à la porte des étoiles pour y entrer les coordonnées de la Terre. Si la mission n'a pas pu être remplie à temps, le commandant de mission peut alors décider de prolonger le séjour de son équipe. Il est alors de sa responsabilité de prendre contact avec le SGC pour le prévenir de ce prolongement et pour établir



de nouveaux paramètres de retour. Dans le cas d'une mission d'exploration, le temps est généralement respecté à la lettre. Les agents doivent inventorier leur matériel et s'assurer qu'ils repartent avec tout ce qu'ils ont emporté à l'aller, sauf ordre express de leur commandant de mission de laisser quelque chose sur place. Aussi étrange que cela puisse sembler, cela vaut aussi pour les déchets divers. Le but est de ne rien laisser transparaître de la visite du SGC. Sur la plupart des mondes, la porte des étoiles est située au centre d'un réseau d'activités et est en tout cas bien connue des indigènes. Le retour vers la porte peut être rendu difficile si celle-ci est gardée. En fonction des circonstances, une diversion peut être organisée pour libérer l'accès à la porte.

Composer les coordonnées de retour



Comme il l'a déjà été dit, composer les coordonnées de la Terre pour le retour n'est pas un exercice difficile, mais il se peut qu'il doive être effectué dans l'urgence et sous pression. Si la porte n'est pas active et si le DHD fonctionne correctement, cela peut prendre 35 secondes. Ce temps peut être réduit si l'opérateur est familiarisé avec le placement des glyphes sur le DHD ainsi qu'avec les coordonnées de retour. Le record est de 22 secondes.

Généralement, un agent compose les coordonnées pendant que le reste de l'équipe le couvre, prenant position tout

autour de la porte. Il est de la responsabilité de l'agent qui compose les coordonnées d'envoyer le code GDO une fois le vortex ouvert. Une fois que le commandant de mission a donné le signal du départ, l'équipe peut emprunter la porte des étoiles et revenir sur Terre.

Retour au bercail

Dans le cas où un individu supplémentaire revient sur Terre avec l'équipe, ses membres doivent en prévenir le SGC par radio. Si aucun agent n'a le temps ou les moyens de le faire, un membre de l'équipe doit passer la porte en premier pour annoncer verbalement et visiblement que la personne qui le suit est bien autorisée à franchir la porte. En cas d'intrusion non spécifiée, les militaires situés dans la salle d'embarquement ont le droit de faire feu sur tout individu étranger. Si l'équipe franchit la porte sous un feu ennemi, la fermeture rapide de l'iris peut être réclamée. Les agents SG peuvent en faire la demande dès leur retour mais la décision finale ne peut être prise que par le Commandant de la Base ou, en son absence, par l'Officier de Service. Dans les faits, il est généralement fait confiance aux agents SG. Une fois l'iris refermée, le personnel accueilli et la porte des étoiles désactivée, les gardes armés peuvent souffler un peu.

Débriefing de la mission

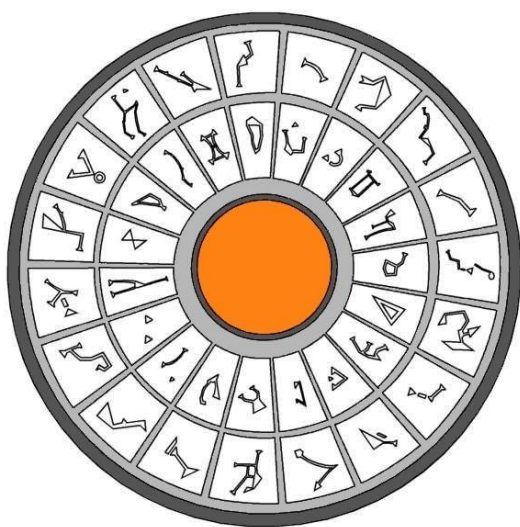
En fonction de la nature ou du déroulement de la mission, le débriefing se déroule juste après le retour des agents SG ou après qu'ils aient pu ou dû se présenter à l'infirmerie du SGC. Dans tous les cas, les membres de l'équipe doivent également aller rapporter leurs armes et autre équipement à l'armurerie. Si le débriefing



est immédiat, l'équipe doit faire son rapport verbal au Commandant de la Base ou à l'Officier de Service, en quelques mots. Ce rapport est enregistré à des fins légales et d'archivage. Les agents doivent ensuite remplir un rapport écrit dans les douze heures suivant leur retour. Pour des raisons de sécurité, ces rapports sont individuels et le commandant de mission ne peut en aucun cas superviser la rédaction du rapport de ses subordonnés.

Il est possible qu'un second débriefing soit exigé afin de clarifier certains points ou de vérifier la concordance des versions de chaque membre de l'équipe. Si des blessures ou des dommages ont été subis durant une mission, tous les agents doivent se soumettre à un check up rapide et le commandant de mission est alors entendu en privé.

analyse du sang et des réflexes. Le médecin du SGC a autorité pour retenir n'importe quel membre de l'équipe en quarantaine jusqu'à ce qu'il soit satisfait des tests médicaux. Après cette ultime étape, l'équipe peut aller se reposer et se préparer pour une mission suivante.



Immédiatement après le briefing (ou juste avant si celui-ci est reporté), les agents doivent se rendre à l'infirmerie pour y subir des examens médicaux approfondis. On compare les résultats des tests à ceux effectués avant la mission. Ces tests comprennent notamment une vérification des différents points d'entrée habituels des Goa'uld et des cicatrices éventuelles, une



SCENARIO

Un jeu de rôle n'est rien sans une histoire à vivre, un scénario. Dans ce scénario d'introduction, l'équipe SG de vos joueurs sera envoyée par la porte des étoiles sur une planète gelée où un laboratoire appartenant à une race inconnue sera la cible des convoitises des Goa'uld et le berceau d'un mystère que les Terriens devront résoudre...

INTRODUCTION POUR LE MJ

Arrinoth est une planète qui présentait jusqu'à récemment peu d'intérêt pour les Seigneurs du Système. Bien que ses coordonnées figurent sur le cartouche d'Abydos, le climat glacial qui y règne rendait les conditions de vie des esclaves difficiles, aussi les premiers explorateurs goa'uld n'ont-ils fait qu'un bref aller-retour à sa surface. Ce qu'ils ignoraient, c'est qu'une peuplade humanoïde primitive, les Arrins, y vivaient déjà. Les Arrins sont des créatures dotées de pouvoirs télépathiques et télékinétiques et, à leur mort, ils ont la faculté de survivre sous la forme d'un ectoplasme pendant quelques mois.

Il y a une vingtaine d'années, un Goa'uld renégat, Vishnu, a atterri avec son vaisseau sur Arrinoth, cherchant à échapper aux Seigneurs du Système qui avaient décrété sa perte. Il découvrit les Arrins et leur étrange faculté de prolonger leur vie après leur mort. Il décida de les étudier. Il désossa son vaisseau pour se confectionner un laboratoire et, comme le font souvent les Goa'uld, il se fit passer pour un dieu après des Arrins afin de les amadouer. Il réussit seulement à en convaincre quelques-uns de l'accompagner dans son laboratoire, et ils ne revinrent jamais dans les grottes qui

servent d'abris aux indigènes. Enragés d'avoir été dupés, les Arrins se mobilisèrent contre le faux dieu et prirent son labo d'assaut. Ils réussirent à y entrer et, constatant la mort physique de leurs amis, ils capturèrent Vishnu et l'emmenèrent dans leur antre où ils réussirent à le faire sortir de son hôte (en tuant ce dernier au passage) et à le préserver dans un bassin spécial où ils le torturent depuis tout ce temps.

Il y a deux semaines, le SGC établit un premier vortex vers P3Z-676. Le passage étant stable et aucun danger immédiat n'ayant été repéré, un drone fut envoyé par la porte des étoiles. Il s'écrasa après une course de cinq kilomètres, les ailes chargées de glace, mais il eut le temps de rapporter les images d'une structure métallique ensevelie sous la neige, probablement une base ou un vaisseau d'une technologie avancée. Il fut donc décidé par le commandant de la base d'envoyer une équipe sur le terrain avec pour mission d'étudier la structure, d'y entrer si possible et de juger de l'intérêt de celle-ci avec, en priorité, la recherche d'une technologie utile.

BRIEFING

L'équipe des personnages est reçue en salle de briefing. Sur les écrans, derrière le général Hammond apparaissent les cartes et les relevés divers d'une nouvelle planète découverte par le SGC : P3Z-676. Le commandant reçoit les agents et leur explique ce que l'on a appris jusque-là.

- P3Z-676 est une planète glacière. La température y avoisine -25°C le jour et -60°C la nuit. L'air y est respirable, le relief montagneux et il existe visiblement un océan proche



de la porte des étoiles. Au vu de la qualité de l'air, il y a sûrement assez de forêts dans un autre endroit de la planète, mais l'ensemble de l'astre est plutôt glacial. Le cycle jour-nuit est assez semblable à celui de la Terre, à une heure près (un jour y compte 23 heures). Le soleil éclaire cette partie de la planète dix heures en moyenne.

- A une demi-journée de marche de la porte, le drone a repéré une structure métallique creuse dans laquelle règne une chaleur acceptable, mais nulle trace de vie n'a été repérée. De fréquentes tempêtes de neige recouvrent toute trace potentielle.
- La mission consiste à se rendre à l'endroit où la structure a été repérée et à trouver une entrée qui y mène. Une fois à l'intérieur, il faudra l'explorer, en définir la nature et chercher toute technologie utile.
- Si le contact est établi avec une nouvelle forme de vie – ou une forme de vie amicale connue – les règles sont toujours les mêmes : tenter de représenter l'humanité de la Terre en nouant une amitié durable entre les peuples.

EQUIPEMENT

L'équipe reçoit des tenues de camouflage arctique (blanches avec treillis gris) conçues pour offrir une belle résistance au froid, des armes classiques (FN P90, arme de poing au choix, 1 grenade par personne au besoin), un couteau chacun. En plus des gadgets habituels, ils reçoivent une tente assez grande pour les héberger tous, un chauffage électrique avec batterie (d'une

autonomie de 48 heures) et des lunettes pour les protéger du froid.



220

PREMIERS PAS DANS LA NEIGE

Une fois la porte des étoiles franchie, les personnages découvrent une région recouverte de neige avec des montagnes situées tout autour d'eux. Ils sont dans une sorte de vallée. La neige a été pulvérisée par l'horizon des événements lors de l'ouverture du vortex et ils sont donc dans un creux qui se remplit vite de neige, car celle-ci tombe abondamment en gros flocons.

Un test en INT de difficulté 12 permet de réaliser que si la neige tombe à ce rythme pendant encore deux ou trois heures, la porte sera peut-être recouverte. Le DHD est à peine visible à dix mètres du piédestal de pierre où repose la porte. Il est intact et fonctionnel, comme le signalait le rapport du MALP, qui se trouve lui-même au bas des marches.

Le froid qui règne sur cette planète ne posera pas de problème à des agents équipés de jour. De nuit, s'ils sont à l'extérieur, les personnages doivent réussir un test de CON de difficulté 10+1 par heure consécutive passée à l'extérieur dans ces conditions. En cas d'échec, le personnage est engourdi par le froid et perd 1D4 PV temporaires. De plus, tant qu'il ne s'est pas



réchauffé, il lancera toujours deux D20 pour ses actions et choisira le moins bon résultat.



Le trajet vers la structure durera cinq heures de marche. L'exercice est harassant, car on s'enfonce de plusieurs dizaines de centimètres dans la neige. S'ils suivent une ligne droite vers la structure, ils ne rencontreront pas de danger, mais s'ils dévient de leur trajectoire, demandez au joueur le plus gradé de lancer un D20 pour le groupe. Sur un résultat de 1, celui qui ouvre la voie tombera dans une crevasse. Il peut effectuer un test de DEX difficulté 15 pour tenter de se rattraper et de ne pas tomber. S'il échoue, celui qui le suivait peut aussi tester sa DEX difficulté 20 pour l'empêcher de basculer. Si les deux échouent, le personnage tombe dans une crevasse et subit 1D6 DM que ne réduit aucune armure. Le sortir de la crevasse ne sera pas trop difficile.

LA STRUCTURE

Arrivés à l'endroit indiqué sur leur carte, les personnages ne trouvent qu'un monticule de neige qui cache en réalité le dessus de la structure. Ils doivent creuser un peu pour révéler une surface métallique lisse. Il n'y a pas d'entrée en surface. Il faut creuser sur les côtés pour révéler un sas. En creusant, chaque personnage peut tenter un test

d'INT difficulté 20 pour reconnaître les restes d'un tel'tak, un vaisseau goa'uld.

Le sas est fermé, mais le mécanisme d'ouverture est encore alimenté. Pour l'ouvrir, il suffit d'appliquer sa paume sur le boîtier de commande pendant 12 secondes. Un test d'INT de difficulté 15 permet de le deviner. Sinon, les agents procéderont par tâtonnements.

A l'intérieur de l'appareil, il semble évident que quelqu'un a aménagé un laboratoire, déconnectant tous les systèmes de vol et de commandes pour alimenter des engins de mesure, d'analyse et cinq tubes recouverts de givre. A l'intérieur, la température est de 0°C, mais un système de chauffage se met en route dès que quelqu'un entre et assez rapidement, il y règnera une température de 18°C.

Détail de l'appareil

Le tel'tak est divisé en quatre zones.

- 1) **Cargo – laboratoire :** dans cette zone, Vishnu a aménagé son laboratoire avec des appareils variés et c'est là qu'il menait ses expériences sur les pauvres Arrins. Cinq tubes couverts de givre abritent les corps de cinq aliens de forme humanoïde, à la peau blanche, imberbes et aux yeux totalement bleus. Il y a visiblement deux hommes et trois femmes. Les cinq aliens sont morts. C'est la première fois que des membres du SGC voient de telles créatures.
- 2) **Soute de secours :** cette soute additionnelle accueille les systèmes de vol qui ont été démontés pour gagner de la place et de l'énergie et dont les pièces de rechange n'ont pas servi à monter les appareils



d'analyse du laboratoire. C'est un bric-à-brac d'ordinateurs et de circuits électroniques ou de cristaux cassés. Un test en INT difficulté 20 permet de réaliser que pour remonter tout ça (en démontant le laboratoire pour récupérer les pièces) et remettre l'appareil en état de vol, il faudra sans doute des semaines de boulot avec un équipement adapté.

- 3) **Moteurs** : le compartiment réservé aux moteurs a lui aussi été vampirisé par le laboratoire. Il ne reste que de quoi assurer le fonctionnement du labo et du système de chauffage. Des appareils de mesure peuvent enregistrer une légère radiation émanant des moteurs, mais rien de dangereux.
- 4) **Poste de pilotage** : là aussi, les appareils de navigation ont été démontés. A moins que les agents SG ne l'aient dégagé, la verrière du cockpit est ensevelie sous la neige.

Les corps des aliens

Les aliens à la peau blanche mesurent tous entre 1m65 et 1m70. Leur musculature est impressionnante, c'étaient de vrais athlètes selon les normes terrestres. Ils sont chauves et imberbes, totalement nus, et ne semblent pas très différents des humains conventionnels, à l'exception de la forme de leur crâne aux formes plus saillantes, de leurs yeux d'un bleu intense (les paupières sont ouvertes) et leur peau blanche comme la neige. Il ne fait aucun doute qu'ils sont morts, mais le liquide dans lequel ils nagent semble les avoir préservés de la putréfaction.

Les mémoires des ordinateurs

En connectant un ordinateur portable sur les appareils de mesure du labo, il est possible de retrouver les notes de Vishnu. Cela demande un test en INT (informatique) de difficulté 20 pour la connexion. On comprend alors que c'est un Goa'uld qui a mené les expériences sur les sujets qu'il appelle des Arrins. Il parle de leurs facultés cérébrales extraordinaires et semble étudier la possibilité d'en faire des hôtes pour ses semblables. Selon lui, le plus étonnant parmi les pouvoirs des Arrins est celui qui leur permet de survivre un temps à leur propre mort sous la forme d'un pur esprit. Il parle ensuite de télépathie et de télékinésie.

Phénomènes paranormaux

Grâce à son pouvoir de survivance de l'esprit, l'un des Arrins a survécu. Mais il a pu dépasser le temps qui lui était imparti en absorbant l'énergie des esprits de ses congénères. C'est l'une des deux femmes qui avait pour nom Lok'ma. Celle-ci est en sommeil depuis plusieurs mois et elle sera doucement éveillée par l'arrivée des Tauri. Elle va déclencher une série de faits étranges dont vous pouvez vous servir pour pimenter la visite de vos personnages tant qu'ils sont dans le vaisseau.

- Poltergeist : Lok'ma peut déplacer des objets légèrement, assez pour les faire tomber d'un bureau, pour refermer une porte ou pour faire tinter certains objets.
- Son propre corps : Lok'ma peut se servir de sa propre dépouille charnelle. Elle peut ouvrir et fermer ses paupières, bouger légèrement un doigt, ouvrir ou fermer sa bouche, tout en demeurant bel et bien morte.



- Zone de froid : Lok'ma peut créer une zone de froid intense autour de son esprit. Ne vous servez de ce pouvoir que lorsque l'atmosphère dans le vaisseau s'est réchauffée. Du givre apparaît sur les objets, sur le sol, pouvant faire glisser les gens.

Lok'ma voit en les membres de l'équipe SG des alliés de Vishnu, car l'hôte du Goa'uld était humain lui aussi. Elle pense donc qu'ils sont eux aussi porteurs d'un symbiote. Elle ne peut pas réellement leur faire du mal sous sa forme actuelle, mais elle peut leur faire peur et leur jouer des tours.

LA TEMPÊTE S'INTENSIFIE

Après quelque temps passé dans le tel'tak de Vishnu, les personnages entendront les parois de l'appareil tressaillir sous les assauts d'une violente tempête de neige. S'ils sortent, ils seront tétanisés par le froid intense et frappés par des torrents de glace. Il serait insensé de vouloir retourner à la porte des étoiles par ce temps. D'autant plus que la nuit approche.



L'attaque des Arrins

Au cœur de la nuit, l'esprit de Lok'ma intensifiera ses interventions, semant un fameux désordre dans l'appareil. Elle sent que ses congénères approchent et veut détourner l'attention des personnages.

Bientôt, des coups violents seront portés contre la paroi de l'appareil. Les Arrins ont

vu l'activation de la porte des étoiles depuis les hauteurs des montagnes et ont profité de la tempête pour s'approcher sans être vus. Ils pensent que des alliés de Vishnu sont arrivés et ils veulent les tuer avant qu'ils ne rééditent les mêmes simagrées.

Les Arrins ne sont pas des êtres violents par nature. Ils peuvent être raisonnés, mais si les personnages tirent les premiers et tuent un Arrin, il deviendra difficile de retenir les autres.

Si les personnages se sont montrés respectueux des corps enfermés, ont tenu des propos prouvant qu'ils étaient les ennemis des Goa'uld ou ont tenté d'entrer en contact avec elle, Lok'ma peut intercéder en leur faveur auprès des siens. Elle peut communiquer avec eux par télépathie. Sous sa forme, elle peut comprendre n'importe quelle langue mais elle n'a pas osé prendre directement contact avec eux. Si les personnages prennent le dessus sur les Arrins et s'apprêtent à commettre l'irréparable (ou le laissent croire), elle peut aussi les supplier d'arrêter de cette manière.

Guerriers arrins

FOR	+3	DEX	+2	CON	+3
INT	+0	PER	+1	CHA	+1
DEF	12	PV	13	Init	+2
ATC	Massue d'os (+3), 1D6+3				
ATD	+2				
ATM	+0				

- **Résistance au froid** : les Arrins ne ressentent pas le froid de la même manière que les humains et peuvent supporter facilement le climat de leur planète natale.
- **Camouflage** : la pâleur de leur peau leur offre un bonus de +5 pour passer inaperçu dans un décor enneigé.



- **Télépathie :** bien qu'ils soient capables de parler (dans leur propre langue), les Arrins peuvent aussi communiquer entre eux par la télépathie. Cela fonctionne à portée de vue.
- **Télékinésie :** les Arrins peuvent déplacer des objets par la seule force de leur volonté. L'objet doit être d'un poids inférieur à 500 grammes et le déplacement est lent et maladroit. Ils doivent garder le contact visuel avec l'objet pour le diriger ou le maintenir en lévitation.

Si les deux groupes réussissent à s'entendre et à mettre un terme aux hostilités, les Arrins voudront emmener les Tauri dans leurs cavernes. Ils encadreront les personnages mais leur laisseront leurs armes. Une fois la tempête terminée, ils les guideront vers les montagnes.

LES CAVERNES DES ARRINS



Les cavernes s'étendent sur plusieurs kilomètres et abritent près de soixante Arrins, dont une dizaine de guerriers. Ce n'est que l'une des cités cavernicoles de ce peuple sur cette planète. Les Terriens seront reçus avec certains égards mais aussi avec méfiance. Certains Arrins auront une posture de défiance à leur rencontre, mais aucun ne fera de geste violent ou brusque.

Ils seront conduits devant le chef Zamep. Il ne se distingue pas spécialement des autres, ni par sa stature, ni par ses artifices. Il ne porte qu'un collier d'ossements pour marque distinctive. Zamep a récupéré un artefact ayant appartenu à Vishnu, un traducteur universel. Les héros seront donc surpris de l'entendre s'exprimer dans leur langue (du moins, en doublage).

Il leur expliquera ce qui s'est passé avec Vishnu et la réaction de son peuple. Il leur dira qu'ils ont cru que des alliés du Goa'uld étaient venus pour venger leur frère. En apprenant qu'ils n'étaient en aucun cas les alliés des Goa'uld, Zamep s'adressera à son clan et tous sauteront de joie. Les membres de l'équipe SG seront alors dignement fêtés, on les serrera dans les bras, on leur appliquera de vigoureuses accolades et on leur serrera les mains avec force. Ils seront invités à un repas constitué de divers champignons et d'une viande inconnue.

On leur montrera ensuite le corps momifié de l'hôte de Vishnu et on les conduira ensuite devant le bassin fermé où les Arrins conservent le symbiote goa'uld. Ils accepteront de répondre aux questions des agents, mais en aucun cas de leur remettre le symbiote. Il est leur prisonnier et le torturer est un rituel sacré pour eux.

Peu avant la fin de la journée, des éclaireurs feront leur entrée dans la grotte, porteurs de sombres nouvelles : la porte des étoiles a été activée et des soldats en sont sortis. Selon la description qui en est faite, les Tauri n'auront aucun doute : ce sont des Jaffa. Selon les éclaireurs, les soldats ont pris la direction du laboratoire de Vishnu.

L'ATTAQUE DES JAFFA



Retrouver un Goa'uld condamné à mort n'est pas toujours une priorité pour les Seigneurs du Système. Le temps est une donnée extrêmement relative et leur confiance en l'exécution de leur sentence est exagérément absolue. Mais tout vient à point, dit-on, à qui sait attendre et le signal de la balise cachée dans le tel'tak de Vishnu a enfin été capté par l'un des Seigneurs du Système. Ce dernier – peu importe lequel, procédez à votre convenance – a envoyé ses Jaffa par la porte des étoiles sur le monde révélé. Leur mission : capturer Vishnu et le mettre à mort. Les Jaffa ignorent tout de l'existence des Arrins et de la captivité de Vishnu. Mais ils n'ont pas pour habitude de poser des questions. Ceci dit, leur détachement n'est pas très fourni. Il compte douze Jaffa et un primate. Ils ont repéré la structure dégagée partiellement par l'équipe SG et se dirigent vers cet endroit.

Les membres de l'équipe SG peuvent réagir de différentes façons. Ils peuvent rester à l'abri des grottes et laisser les Arrins s'occuper des Jaffa. Mais ce sera un bain de sang. Les Arrins combattent au corps-à-corps et même s'ils auront sans doute l'élément de surprise, ils seront contraints de reculer devant les armes destructrices des Jaffa. Ils peuvent accompagner les Arrins pour attaquer les Jaffa, et leurs armes à feu équilibreront les forces, mais il y aura sans aucun doute des morts dans le camp des indigènes. Enfin, l'équipe SG peut prendre la direction des opérations et donner ses ordres aux Arrins pour rendre leur attaque plus efficace.

Les guerriers jaffa (12)

FOR	+4	DEX	+2	CON	+4
INT	+0	PER	+1	CHA	+0
DEF	16	PV	24	Init	+2

ATC	Couteau (+5), 1D4+4
ATD	Lance goa'uld (+3), 2D6
ATM	+0

- **Résistance** : l'armure d'origine goa'uld portée par le guerrier jaffa lui assure une réduction des DM de -3.
- **Ignorer la douleur** : une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le Jaffa à 0 PV est ignorée.
- **Récupération** : en tant que porteur d'un symbiote, le guerrier bénéficie d'une récupération accélérée de 1 PV par heure.
- **Immunité** : en tant que porteur d'un symbiote, le guerrier est immunisé à tout poison et à toute maladie.

Le primate jaffa

FOR	+4	DEX	+3	CON	+4
INT	+1	PER	+2	CHA	+1
DEF	16	PV	42	Init	+3
ATC	Couteau (+6), 1D4+4				
ATD	Lance goa'uld (+5), 2D6				
ATM	+0				

- **Résistance** : l'armure d'origine goa'uld portée par le guerrier jaffa lui assure une réduction des DM de -3.
- **Chair à canon** : une fois par tour, le primate peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un cultiste située à moins de 3m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).
- **Ignorer la douleur** : une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le Jaffa à 0 PV est ignorée.
- **Récupération** : en tant que porteur d'un symbiote, le guerrier bénéficie d'une récupération accélérée de 1 PV par heure.



- **Immunité :** en tant que porteur d'un symbiote, le guerrier est immunisé à tout poison et à toute maladie.

Le rôle de Lok'ma

Si les agents SG ont réussi à amadouer l'esprit de Lok'ma, celle-ci peut jouer un rôle lors de l'attaque des Jaffa, à condition que celle-ci se déroule près du tel'tak de Vishnu. En effet, elle ne peut s'éloigner de son corps de plus de quelques mètres. Elle peut embrouiller l'esprit des Jaffa avec des visions. Les Jaffa sont plus facilement influençables que les humains, en raison de leur grande superstition. La télépathie des Arrins permet donc de les perturber. Une fois par tour, elle peut désigner un Jaffa et lui faire lancer deux D20 au lieu d'un pour un test ou une attaque et sélectionner le moins bon résultat.



CONCLUSION

Une fois les Jaffa repoussés, les Arrins penseront avoir gagné, mais ce n'est sans doute pour eux que le début d'un long combat. D'autres Jaffa viendront sûrement par la porte des étoiles ou par vaisseaux. Il existe plusieurs possibilités pour mettre les Arrins à l'abri – du moins pour un certain temps.

- **Déplacer le tel'tak :** en l'état, le vaisseau ne peut plus voler, mais il

peut être réparé avant que de nouveaux Jaffa franchissent la porte des étoiles. Il est possible de ramener le vaisseau sur Terre (et même de le démonter pour le faire passer pièce par pièce par la porte des étoiles). Le hic, c'est que si les Terriens ne trouvent pas la balise qui a alerté le Seigneur du Système, ils pourraient bien le diriger vers la Terre.

- **Détruire le tel'tak :** s'il est totalement détruit (par une bombe – gare aux avalanches dans la région), le vaisseau ne pourra plus être repéré, mais le Seigneur du Système cherchera à comprendre pourquoi sa balise a cessé d'émettre depuis cette planète. Les Arrins ne seraient donc pas épargnés.
- **Déplacer les Arrins :** il est techniquement possible de proposer un exode aux Arrins. Ils pourraient passer par la porte des étoiles pour débarquer sur une planète inhabitée qui ne figure pas sur le cartouche d'Abydos (et qui est donc théoriquement hors de portée des Goa'uld). La difficulté sera ici de convaincre ce peuple très attaché à ses montagnes glacées de quitter ses terres ancestrales.

Le destin de Vishnu

Il serait intéressant pour les Terriens de s'emparer de Vishnu, le Goa'uld retenu prisonnier par les Arrins. Le symbiote est assurément dangereux, comme tous les Goa'uld, mais il connaît sans aucun doute beaucoup de choses. Jusque-là, aucun Goa'uld n'a réellement collaboré avec la Tauri, même sous la menace. Mais le propre de l'homme n'est-il pas de rééditer sans



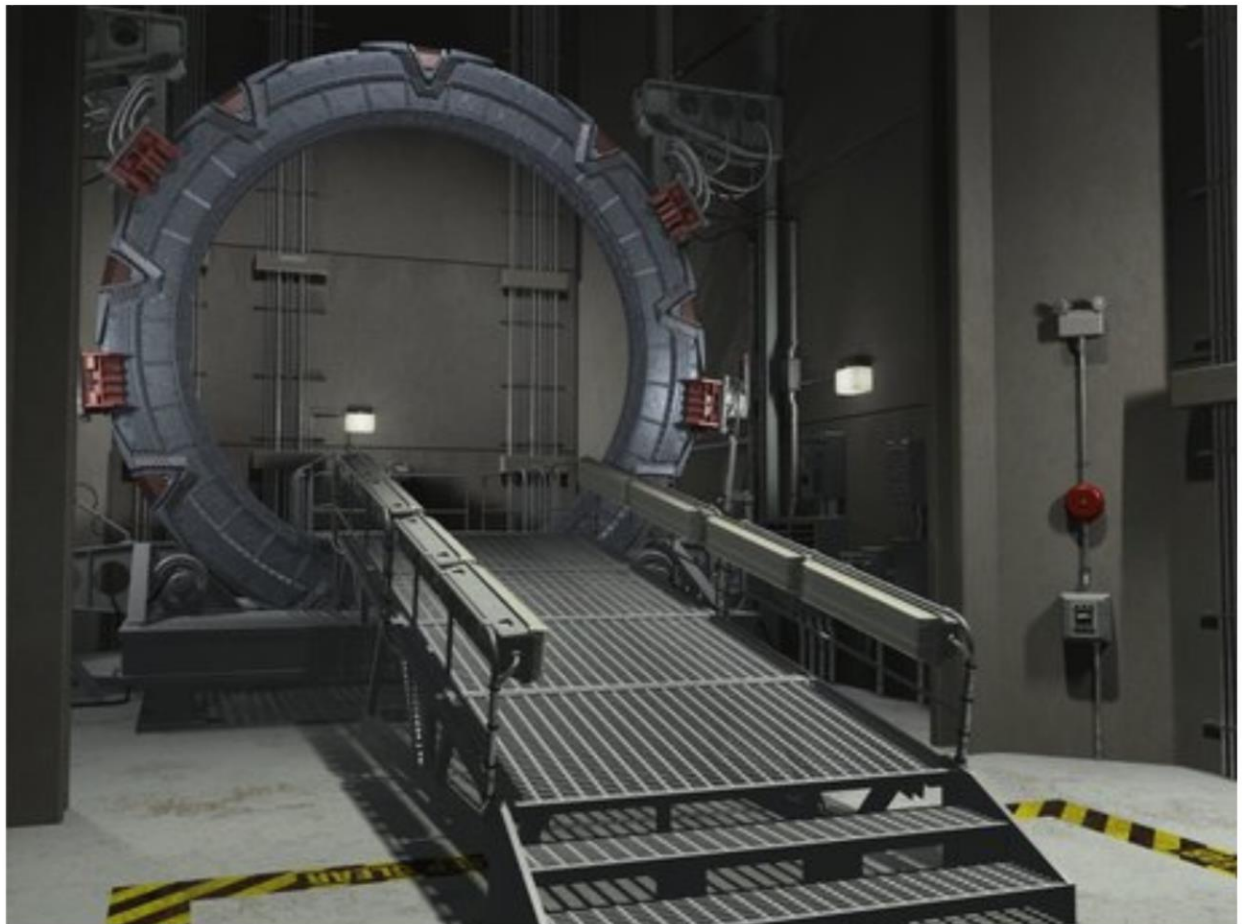
cesse les mêmes erreurs, encore et encore ?
En tout cas, cela peut être la source de
nouveaux scénarios et Vishnu pourrait
devenir un ennemi récurrent et personnel
des membres de l'équipe SG.





STARGÅTE

SG·1



BIENVENUE AU SGC !

A TRAVERS LA PORTE DES ÉTOILES, VOUS ALLEZ VOYAGER VERS DES MONDES ÉTRANGES ET PÉRILLEUX AVEC POUR MISSION DE DÉFENDRE L'HUMANITÉ ET SES ALLIÉS CONTRE LES PIRES MENACES DE LEUR HISTOIRE. DÉJOUÉZ LES PLANS DES SINISTRES GOA'ULD, DÉCOUVREZ DE NOUVELLES TECHNOLOGIES APTES À FAIRE PROGRESSER LA SCIENCE, RÉSOLVEZ DES ÉNIGMES MILLÉNAIRES À LA SOURCE MÊME DE NOTRE CIVILISATION ET DEVEZ LES AMBASSADEURS DE LA TERRE AUPRÈS DE NOUVELLES ESPÈCES EXTRATERRESTRES.

VOICI L'ADAPTATION AUX RÈGLES DE CHRONIQUES OUBLIÉES CONTEMPORAIN DU FILM STARGATE ET DE LA SÉRIE STARGATE SG-1 PAR GENSERIC DELPÂTURE.