



Cet épisode a été écrit pour une équipe SG assez hétéroclite. Un archéologue et un scientifique peuvent être utiles. Si le MJ souhaite faire jouer une équipe Jaffa, les modifications à effectuer seront peu importantes. Je ne situe pas l'action chronologiquement, il suffit seulement que le grand maître Goa'uld Yu soit vivant et capable de représenter une menace sérieuse.

Scène 1 : Bienvenue sur P3L-034.

Chevron sept enlencché. Ouverture du vortex. L'équipe SG-5, les PJ, s'avance vers la Porte en tenues pressurisées. Quelques jours auparavant, une sonde d'exploration aérienne a été envoyée sur P3L-034 et y a découvert une cité habitée (ainsi que des ruines quelques kilomètres plus loin) alors même que l'atmosphère est dénuée d'oxygène. La mission des PJ est de prendre contact avec la population de la cité et de découvrir comment la cité, non-couverte, peut présenter des traces d'activités humaines.

L'équipe SG-5 traverse la Porte et suit une antique route pavée en direction de la cité qui ressemble à une version étendue de la cité interdite de Chine. Arrivés à une dizaine de mètres des remparts, les PJ sentent qu'ils traversent sans difficulté un champs de force. L'instant qui suit, les appareils de mesure indiquent que l'atmosphère est devenue respirable.

Les portes de la cité s'ouvrent et quelques notables, de type asiatique, accueillent SG-5 avec l'expression « Gloire à Yu ». L'un d'eux se présente sous le nom de Tijié et se dit étonné de voir des percepteurs alors que la dernière collecte d'impôts ne date que d'une saison à peine. Les PJ corrigeront sans doute l'erreur. En fait,

qu'il se présentent comme des voyageurs pacifistes ou comme des ennemis acharnés de tous les Goa'ulds, Yu compris, ils seront reçu avec la même hospitalité par Wo-ong, le maître de la cité.

Scène 2 : La Cité Close.

La cité est très vaste et disposent de grands champs intérieurs. La technologie est moyenâgeuse et très vite, en discutant avec Tijié, les PJ comprennent que jamais personne n'en sort à cause de l'absence d'air à l'extérieur.

Wo-ong explique que personne n'était jamais venu depuis l'extérieur de la cité en-dehors de percepteurs d'impôts d'un maître Goa'uld nommé Yu. Les percepteurs ont la technologie nécessaire pour survivre au-delà des remparts et pour terroriser, une fois dans la ville, tous ceux qui s'opposent à eux. Cela fait des siècles que les habitants payent l'impôt sans résistance et Wo-ong souhaite que ça demeure ainsi.

En revanche, il souhaiterait que les PJ lui procurent des tenus pressurisées, en échange de quoi il donnerait sa permission (bien superflue) pour que l'équipe étudie les ruines au nord. Il refusera cependant de laisser SG-5 approcher du très ancien artefact qui créer le « bouclier magique » autour de la ville.

Scène 3 : Les Vestiges de l'Histoire.

Plusieurs jours plus tard, l'équipe d'exploration étudie les ruines à cinq kilomètres au nord de la cité. On y trouve des statuettes de Fujin, le shinto-dieu du vent, ainsi que des squelettes fossilisés d'espèce Unas, la première race à avoir été prise comme hôte par les Goa'ulds. En recoupant ces découvertes avec les légendes de la cité, un historien peut comprendre que ce monde était autrefois entièrement habitable mais sous l'emprise du Goa'uld Fujin, dont l'hôte était un Unas. Fujin était certainement l'un des tous premiers grands maîtres Goa'uld mais son règne cessa avec l'attaque de Yu, il y a des milliers d'années. D'après la légende, Fujin, blessé, aurait trouvé refuge dans une grotte très profonde et aurait repris l'air qu'il avait offert aux hommes pour que Yu n'ait personne sur qui régner. Cependant, la cité survécut grâce à l'artefact.

Les choses se précisent quand les explorateurs trouvent une tablette où figurent des indications dans le langage des Anciens. Elles font référence à un « sac » et donne sa localisation : sous la cité. Or les légendes terriennes permettent d'y voir plus clair. Selon elles, Fujin est l'un des premiers dieux qui était présent à la création du monde. Il ouvrit son sac et il s'en

échappa la brume qui vint emplir l'espace entre ciel et terre.

Dès lors, on peut imaginer qu'il existe réellement un artefact Ancien qui permette de rendre l'atmosphère de la planète viable. Il faudra en tout cas une telle promesse pour que Wo-ong accepte d'indiquer l'accès aux souterrains car c'est aussi là que se trouve l'artefact qui protège la cité. De plus, l'équipe sera accompagnée par Tijié et sa garde pour s'assurer que l'équipe n'y touche pas.

Scène 4 : L'Egide de la Cité.

Après quelques heures de préparations, l'équipe est conduite dans un vieux temple au milieu d'un champ (toujours à l'intérieur de la cité). Sous l'autel, se trouve une entrée secrète qui mène à une galerie souterraine. Les PJ y trouvent l'artefact qui retient l'air de la cité, de fabrication Goa'uld. L'appareil en lui-même est tout à fait semblable à ceux utilisés sur les vaisseaux-mères ; ce qui diffère, c'est l'alimentation. Un vingtaine de générateurs à Naquadah est disposée alentours et il semble que la plus grande partie est vidée de son énergie. Un scientifique pourra estimer qui reste suffisamment d'énergie pour que le champ de force dure un siècle au maximum.

Toutefois, cet appareil n'est certainement pas le Sac de Fujin. Il y a sur un mur quelques inscriptions Anciennes, certainement une énigme qui, une fois résolue, permettra d'ouvrir un accès vers le Sac. Il va donc falloir y passer quelques temps.

Scène 5 : La Colère des Faux-Dieux.

Soudain, des cris retentissent à la surface. Si l'un des PJ y est resté, il pourra prévenir son équipe par radio qu'un vaisseau cargo a débarqué une troupe de Jaffa de Yu qui exigent qu'on leur indique l'emplacement du vieux temple, tuant ceux qui refusent de parler. Si l'équipe souhaite remonter à la surface, ils se heurtent à Tijié qui pointe un Zat'n'ktel sur eux (cette technologie n'existe pas dans la cité). Tijié se lance dans un classi-

que monologue de méchant : oui, il s'est vendu aux percepteurs parce qu'ils avaient besoin d'avoir un homme sur place qui les informe si il y avait des fraudes à l'impôt ; oui, il a utilisé un appareil de communication sub-spatiale pour les prévenir dès que les PJ ont trouvé une piste menant au Sac de Fujin et donc à la dépouille de Fujin lui-même, etc.

SG-5 pourra éventuellement désarmer Tijié mais leur retraite sera coupée par la troupe de Jaffas qui a découvert l'entrée du souterrain. Ils sont commandés par Oshu, le Prima de Yu. Les PJ sont désarmés. Les hommes de Tijié sont congédiés mais lui est invité à rester.

Les connaissances de Oshu, ou tout autre suivant de Yu, en langage Ancien sont très limitées. Ils ont donc besoins des PJ pour ouvrir l'accès au Sac. Si les PJ refusent, ils revêtent leur casque Jaffa (ce qui pressurise leur tenue) et menacent de débrancher le champ de force.

Gageons que les PJ se soumettront face à cette menace. Je laisse le MJ choisir un énigme crédible. Quand elle est finalement résolue, la cloison présentant les inscriptions Anciennes s'efface pour mettre à jour une pièce circulaire au centre de laquelle se trouve une console Ancienne qui semble reliée à une machine en train de fonctionner : le Sac. Oshu est, quant à lui, plus intéressé par le sarcophage qui se trouve à l'extrémité de la pièce. Il s'exclame : « Enfin, plus personne ne pourra nier la puissance de mon maître » (Quelqu'un qui a connaissance de la politique Goa'uld peut confirmer que le fait que Yu n'ait jamais prouvé la mort de Fujin l'a discrédité aux yeux des autres grands maîtres).

Oshu ouvre le sarcophage et demande à ses gardes de sortir le cadavre de Fujin (plutôt bien conservé car le sarcophage était activé à faible puissance). Mais soudain, de la dépouille du Unas, jaillit un symbiote qui prend possession du corps de Tijié. Les yeux de celui-ci se mettent à briller et, en un éclair, il se retourne contre les Jaffas.

Si les PJ n'interviennent pas, Tijié, contrôlé par Fujin, sera neutralisé. Si au contraire, ils attaquent eux aussi les gardes, ils auront une chance de se libérer, mais dans ce cas Fujin aura une occasion de s'enfuir. Les événements suivants sont variables. Oshu, veut pouvoir présenter à son maître le symbiote mort de Fujin, quitte à s'allier aux PJ pour cela. Fujin, veut reprendre possession de son monde en commençant par asservir la cité. Il n'est pas contre l'idée de réactiver pleinement le Sac pour fournir de l'air à la planète entière ; il pense même que c'est un bon moyen pour être vénéré pleinement par le peuple.

Scène 6 : L'Artefact Ancien.

Si SG-5 à l'occasion d'étudier le Sac (par exemple si, à l'issue du combat il se font enfermer dans la pièce circulaire), ils découvrent que l'artefact contrôle l'activité photosynthétique de la végétation sous-marine de la planète. Un mécanisme de sécurité, qui reste constamment en activité contrôle la végétation de la cité, ce qui lui a permis d'être approvisionnée en oxygène. Avec quelques connaissances sur les technologies Anciennes, les PJ peuvent réactiver le Sac totalement, rendant ainsi l'ensemble de la planète habitable.

Scène 7 : Le Dénouement.

Même si Fujin est tué, la planète reste sous le contrôle de Yu. Le Sac étant réactivé, il s'y intéressera de plus près. Mais la possibilité de s'aventurer hors de la cité provoquera un enthousiasme qui surpassera toutes les craintes chez les habitants de P3L-034. SG-5 peut rentrer sur Terre.

Rappel : ce 19^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://couroberon.com/Salon>), sur les éléments donnés par Xaramis (en sa qualité de gagnant du 18^{ème} concours) :

- thème : quand le vent se lèvera ;
- élément : promesse tenue.