

SGC à la loupe.

Scénario d'introduction pour jeune équipe SG.

Cette brève aventure se déroule juste avant la composition officielle de la nouvelle équipe SG Alpha, ou tout autre intitulé qui servira à désigner l'équipe des joueurs. Elle a pour objectif de permettre :

- la rencontre des futurs membres du groupe,
- la découverte du SGC et des personnels qui y travaillent,
- accessoirement, ...le sauvetage du Monde.

En résumé : la base est envahie par une espèce d'insectes extra-terrestres quasiment imperceptibles à l'œil nu... et seuls les joueurs sont en mesure d'évaluer et de contrôler la menace.

Avertissement : il est recommandé au MJ de se munir d'un plan du SGC.

Chapitre premier : Engagez-vous !

Quelque part dans le Colorado. Chaleur et poussière. Les Rocheuses barrent l'horizon. Un camion militaire s'engage dans la montagne. Les personnages découvrent les multiples contrôles, barrières, patrouilles aériennes et terrestres, et dispositifs de sécurité divers qui entourent la base secrète de Cheyenne Mountain. Peut-être certains sont-ils déjà venus, peut-être l'un d'eux a-t-il déjà travaillé sur le projet Stargate, en rêvant de franchir la Porte. L'un des personnages a peut-être même appartenu à une équipe SG, tragiquement disparue en mission... Les autres, civils ou militaires, terriens ou extra-terrestres, viennent tout droit d'une autre base secrète, celle où les candidats explorateurs sont formés à la théorie militaire et scientifique propres au programme Porte des Etoiles. Ils savent pourquoi ils sont ici, malgré les termes plutôt nébuleux de leur ordre d'affectation ; on leur a déjà fait signer leur engagement à ne rien révéler des secrets dont ils sont détenteurs.

A leur arrivée, les contrôles d'usages sont effectués (papiers, empreintes digitales ...), leur présence est enregistrée, on leur remet un badge avant de leur indiquer l'ascenseur. Ils peuvent aussi remarquer la présence des caméras de surveillance. Trente étages plus bas règne l'atmosphère confinée et cependant chaleureuse du Stargate Command. On leur souhaite la bienvenue, on blague sur les « terribles » conditions de vie sous terre. Les nouveaux venus peuvent se reposer, ranger leurs affaires dans les quartiers du personnel de la base (pas encore dans celui des équipes SG, un temps d'observation est prévu avant de composer une équipe). Brad Stampton, un jeune soldat qui leur sert de guide, les informe qu'ils sont convoqués à 15h en salle de briefing par le Général Hammond (ou tout autre officier supérieur, à la convenance du MJ). Il est 14 heures, et ils n'ont pas déjeuné, il est donc naturel qu'ils se retrouvent au mess (mais s'ils n'ont pas faim, c'est leur droit aussi). En tant que personnels de la base, ils ont la possibilité de circuler librement dans les couloirs, les patrouilles ne leur demandent rien ; naturellement, beaucoup de pièces sont fermées et nécessitent une autorisation d'accès particulière, correspondant à certains grades ou fonctions (labo, salle de la Porte, bureaux, armurerie, etc...). La plupart des portes s'ouvrent grâce aux badges, et parfois, ce dispositif est renforcé d'un code, régulièrement changé.

Selon leur bon plaisir, les personnages peuvent discuter avec plusieurs PNJ, par exemple :

- Le Première Classe Brad Stampton, 21 ans, grand, maigre, lunettes, et épaules voûtées, s'occupe de tâches de secrétariat. Il est très content de son travail, et voue une admiration forcenée au Général Hammond. Il est serviable et scrupuleux, et veut bien discuter de n'importe quoi. Ceci étant, il ne sait rien de particulier, au delà des connaissances les plus banales d'un soldat affecté au SGC...
- Le Capitaine Barry O'Malley, un vieux militaire qui suit le projet « Stargate » depuis le début, s'occupe de l'intendance, de tout ce qui concerne l'organisation matérielle de la vie à la base. Plutôt massif, cheveux blancs en brosse, une incisive manquante à la mâchoire du haut. Il joue de l'harmonica, adore raconter les histoires, et, sans trop qu'on sache comment, il est toujours au courant de tout. Il n'a pas de famille, sa carrière est toute sa vie. Il ne renie pas ses origines irlandaises. Ce qui lui plaît, dans l'armée, c'est la routine, alors, il ne faut pas lui parler d'aller explorer des planètes. Si les personnages se montrent aimables, il partagera volontiers avec eux les rumeurs actuellement en circulation : plusieurs nouvelles équipes vont bientôt être créées, il ne connaît pas leur composition, peut-être les personnages sont-ils concernés ?
- Le Lieutenant Ted Nils : ce beau brun d'une trentaine d'années, caustique et pas tellement bavard, est le bras droit du Major Simon Galdwin, un petit homme méfiant, qui a en charge la sécurité des quatre étages du SGC. Nils passe pour un spécialiste en artillerie lourde, mais toutes les armes l'intéressent : il est un peu collectionneur, et son bureau est décoré de quelques pistolets anciens. Naturellement, il sera très ami avec quiconque partagera sa passion, ou promettra de lui ramener des armes de technologie extraterrestre (juste pour les regarder, bien sûr...). Est-il nécessaire de préciser que c'est un tireur d'élite, et qu'il en est très fier ? Si l'essentiel de son travail a lieu à la base, il lui arrive de faire des « remplacements » dans les équipes SG, pour des besoins ponctuels et de courte durée. D'ailleurs, il est rentré ce matin à 8 heures d'une mission de routine...

Que les PJ aient ou non envie de bavarder, de manger, ou de visiter, l'heure s'écoule, et ils ne veulent sûrement pas être en retard à leur rendez-vous...

Chapitre deuxième : Mais qu'est-ce qu'ils ont tous ?

Lequel rendez-vous n'aura jamais lieu, ou du moins pas à l'heure initialement prévue...

Au détour d'un couloir, ou à l'intérieur d'un ascenseur, l'un des personnages joueurs découvre un homme endormi... très profondément. Il peut toujours le secouer, cela ne changera rien. Un examen trop superficiel pourrait même laisser penser que le soldat est mort. Il s'agit du sergent-chef Ronald Henri, le chef cuisinier, une armoire à glace d'un mètre quatre-vingt quinze. Son identité n'a d'ailleurs d'importance que pour l'anecdote, car il n'est que le premier d'une longue liste. Peu après, les PJ voient passer un brancard, chargé d'une jeune femme, une scientifique qui vient d'avoir un malaise. Ce n'est que le début. Les appels pleuvent à l'infirmerie. Partout, les membres de la base tombent dans un profond sommeil. Au bout d'un quart d'heure, une première alarme se déclenche, suivie des instructions succinctes du Docteur Fraiser. De ce moment, seul le personnel médical peut passer d'un étage à l'autre par les ascenseurs principaux. La base est en quarantaine, des hommes du service de sécurité se postent près des voies de communication, toute arrivée ou sortie vers la surface est interdite. Les soldats sont visiblement inquiets, mais ils gardent leur sang froid, et chacun connaît son rôle en cas d'alerte. Sauf peut-être les PJ, mais on n'a pas le temps de les informer. On leur demande seulement de ne pas gêner. En tant que nouveaux venus, ils ne se sentent peut-être pas encore prêts à assumer spontanément la charge d'une enquête, mais patience, ils y seront bientôt contraints... quand ils seront les seuls encore en état de le faire.

Pendant trois ou quatre heures, la situation se dégrade :

- A l'infirmerie, c'est un peu la panique. Le docteur Fraiser essaie d'organiser le flux des nouvelles victimes de l'épidémie, tout en donnant des instructions tous azimuts, pour qu'on procède à des distributions de masques, à des analyses d'eau, d'air, de sang, de nourriture, etc... Tout personnage doté de compétences médicales, ou même seulement de bonne volonté, pourra se voir réquisitionné autoritairement pour une tâche ou une autre. Jusqu'au moment inévitable où Janet Fraiser succombe à son tour au mal mystérieux...
- Dans les couloirs, le service de sécurité fait ses patrouilles et contrôle les changements d'étage : il faut une bonne raison pour descendre ou monter. Si un PJ connaît bien la base, il peut recourir à certains escaliers ou ascenseurs moins fréquentés. Remonter à la surface du complexe est par contre impossible (et passablement stupide). La sirène s'est tue au bout d'un quart d'heure ; seuls des gyrophares verts et une baisse de lumière rappellent que le niveau d'alerte n'a pas changé. Une heure environ après le début de l'alerte, une autre brève sonnerie, et des gyrophares oranges se déclenchent : la gravité de la situation est montée d'un cran. Cela n'entraîne pas de changement significatif, car de toute façon, il ne reste plus beaucoup d'hommes pour en tenir compte, et ceux qui restent sont plus souvent en train de transporter leurs camarades que de tenir leurs positions. Naturellement, c'est la salle de la Porte qui mobilise le plus de personnel. L'alerte ne passera jamais à son niveau maximum, car cela entraînerait la fermeture des portes coupe-feu, empêchant toute circulation. Face à une menace incertaine, cette solution est écartée par les quelques personnes encore en état de décider.
- Les PJ ne vont pas tarder à s'apercevoir que « l'épidémie » entraîne des manifestations différentes selon les individus. La plupart sombre dans un profond sommeil. Quelques-uns souffrent d'abord d'une brève phase de démence, qui se concrétise souvent par une violence aveugle. Cette phase ne dure jamais plus de 10 minutes, au terme desquelles le sujet s'endort lui aussi ; elle affecte apparemment les plus fortes personnalités. Concrètement, ils auront sûrement à se battre avec un (ou plusieurs) déments, qu'ils s'efforceront de maîtriser sans lui faire trop de dommages. Si les personnages veulent absolument rencontrer le Général Hammond, ils le trouveront dans son bureau, un pistolet à la main, hébété, et prêt à tirer sur tout ce qui le dérange... Lorsqu'un individu est dans cet état, il est incapable de parler ou de comprendre ce qu'on lui dit. Sa violence peut se manifester de façon plus ou moins originale selon sa personnalité (un historien, par exemple, pourra lancer des livres à la tête d'un importun !...).

Si l'un des personnages a des compétences médicales suffisantes, il devrait se charger spontanément des recherches ; dans le cas contraire, le docteur Fraiser bénéficie d'un petit sursis, le temps de livrer ses premiers résultats d'analyse. Tous les joueurs sont cependant en mesure de réfléchir aux éléments qu'elle (ou le joueur) donne :

- Les fonctions vitales des dormeurs sont stables et normales. Un peu de fièvre et une certaine agitation cérébrale ne semblent pas les mettre en danger.
- Au bout de deux heures de travail, les chercheurs ont isolé, dans le sang des victimes, la toxine responsable de l'état comateux. Elle ne paraît pas mortelle, bien qu'aucun scientifique ne soit prêt à parier sa vie là dessus. Aussi préfèrent-ils ne pas se montrer trop optimistes...
- Quelques petits corps étrangers en suspension dans le sang les intriguent. Il n'est pas très facile de les trouver, car ils sont tout de même rares, et un prélèvement pris au hasard peut ne pas en contenir. Ces choses, bien qu'inanimées, sont composées de nombreuses cellules vivantes. Cela semble trop gros pour une bactérie (d'ailleurs les bactéries sont unicellulaires par définition).
- Si les joueurs ont la présence d'esprit de demander une analyse de leur propre sang : rien, tout est normal (si du moins le prélèvement est fait dans les cinq premières heures de leur arrivée...).
- S'il y avait un Jaffa, ou un Tok'ra, on s'apercevrait que les corps étrangers sont morts dans son sang, et qu'il n'y a que des traces infimes de toxine ; a priori, il n'y a pas de Jaffa, ni de Tok'ra, à part peut-être un PJ. Teal'c se trouve avec le reste de **SG 1**, et **SG 1** est actuellement sur P2X-87....

Dans la mesure du possible, il serait plus intéressant de laisser les joueurs réfléchir, et formuler eux-mêmes l'hypothèse, ensuite confirmée par des scientifiques : ces petites choses en suspension dans le sang des dormeurs, et si c'était des œufs ? Parce que de là découle une autre question angoissante : *si ce sont des œufs, où sont les adultes ? ...*
...Se peut-il qu'ils se promènent encore dans la base ?

Chapitre troisième : Cherchez la petite bête...

Les joueurs vont certainement chercher à s'informer sur les dernières équipes à être rentrées de missions. S'ils se cantonnent aux jours précédents, ils feront chou blanc. **SG 13** et **SG 16** sont rentrées la veille à respectivement 12 et 15 heures. Leurs membres dorment, comme tout le monde. C'est une fausse piste.

C'est qu'il faut remonter une semaine auparavant, pour trouver l'origine du problème.

J-7 : Le **professeur Williams, éminent entomologiste de SG7**, revenait ce jour là de P2N-222 avec son équipe. Des ruines d'un autel religieux goa'uld, il ramenait un spécimen mort de coléoptère ressemblant beaucoup au « *Scarabaeus sacer* » terrien (le scarabée sacré des égyptiens, plus couramment appelé « bousier »). Cet homme méticuleux a soigneusement conditionné son spécimen dans une fiole hermétique et étiquetée. Il a commencé son rapport, que les joueurs peuvent retrouver dans son ordinateur. Il mentionne en particulier le climat froid de P2N-222, aux alentours de 3 ou 4 degré en plein jour en cette saison. Malheureusement, signale finalement le rapport, il a égaré l'insecte.

S'il s'agissait réellement d'un scarabée mort, cela n'aurait pas beaucoup d'importance... Ce que le professeur Williams ignore, puisqu'il n'a pas eu le temps de l'étudier, c'est que sous cette apparence anodine se dissimule toute une colonie de petits organismes extra-terrestres passés maîtres dans l'art du camouflage. Lorsque la température est clémente, à partir de douze degrés, ils se séparent pour vaquer à leurs occupations. Comme la plupart des créatures, ils sont essentiellement préoccupés de se nourrir et de se reproduire. La nourriture, ils la trouvent dans la cellulose du bois ou du papier. Pour ce qui est de la reproduction, leur habitude est d'inoculer leurs œufs dans le corps des créatures à sang chaud. Ces œufs produisent une toxine, qui endort le sujet au bout d'une quinzaine d'heures, mais sans le tuer. Bien sûr, l'organisme ainsi infesté finit par mourir d'inanition, longtemps après, à peu près au moment où les œufs arrivent à maturité...

J-1 : La veille, à 9h45, le professeur Williams entre dans son laboratoire pour étudier son insecte. Il ne trouve qu'une fiole étiquetée, mais ne contenant aucun coléoptère de 6 centimètres de long ; en effet, à 20 degrés C, les petits organismes sont sortis de leur léthargie, et en mesure d'utiliser leur capacité naturelle de camouflage. Comme de minuscules caméléons, ils revêtent la couleur du support. Williams ne les voit pas, abandonne la fiole ouverte, et va crier à qui veut l'entendre que quelqu'un lui a volé son bousier et que ce n'est pas drôle. Il faut dire que Williams n'a aucun humour... Il alerte d'ailleurs le service de sécurité de l'incident.

Dans un premier temps, les bestioles libérées ne songent qu'à se nourrir ; il faut bien comprendre qu'elles jeûnent depuis des mois, des années, peut-être. Elles se répandent donc dans la base en quête de papier. Si les joueurs réussissent spontanément un jet de vigilance (difficulté 25), ils pourront d'ailleurs en apercevoir quelques unes, sur un livre, ou un rapport quelconque. Elles se déplacent assez vite, changent sans cesse de couleur, mesurent 2 millimètres et sont pourvues d'ailes. Par chance, il s'agit d'animaux communitaires, qui ne s'éloignent jamais beaucoup les uns des autres. Ils sont restés dans les trois niveaux habitables et riches en papier du SGC. Si la température tombait en dessous de 12 degrés, ils chercheraient immédiatement à se regrouper sous leur forme de scarabée. Pourquoi un scarabée ? on ne le saura probablement jamais. Il faudrait poser la question aux goa'uld qui ont eu l'idée d'utiliser cette espèce à des fins mystérieuses et probablement malhonnêtes. Les scientifiques supposent qu'ils reproduisent une forme qui leur a été « apprise ». A l'état naturel, lorsque les larves éclosent à l'intérieur d'un même organisme vivant, elles ont immédiatement le réflexe de se regrouper dans une fratrie qui durera toute leur (longue) vie. Elles utilisent leurs facultés de mimétisme pour prendre, en s'agglomérant, la forme et la couleur d'un objet non comestible aux prédateurs éventuels. Ainsi s'estiment-elles protégées quand la température baisse, les laissant inertes et sans défense... C'est d'ailleurs la principale solution pour vaincre le fléau : abaisser la température de la base pour forcer les insectes à reprendre leur apparence de coléoptère, puis les enfermer dans une boîte étanche. S'ils ne parviennent pas à tous se réunir, ils formeront plusieurs scarabées de moindre taille.

Dans un second temps, c'est à dire entre 9 heures du soir et approximativement 6 heures du matin, les redoutables envahisseurs vont se lancer dans une frénétique campagne de ponte. Toutes les personnes présentes sont contaminées. On signale d'ailleurs que les membres de **SG 9**, qui ont quitté la base dans la matinée pour rentrer chez eux, présentent les mêmes symptômes. Ils ont été mis en quarantaine, et les médecins qui s'en occupent espèrent que les PJ pourront bientôt leur donner quelques informations sur l'origine du mal...

Pour reconstituer toute cette histoire, les joueurs vont avoir besoin d'aide. Ils pourront bénéficier de celle du soldat Stampton, du capitaine O'Malley et du lieutenant Nils. Pourquoi ces trois là sont-ils épargnés ? C'est simple, ils ont en commun d'avoir tous été absents de la base entre neuf heures du soir et six heures du matin :

- Le lieutenant Nils est resté cinq jours sur P5X 117, où il était chargé de la sécurité d'un camp de scientifiques ; **SG 7**, qui est d'ailleurs encore sur cette planète, s'y est également rendue la veille à 18 heures.
- Le capitaine O'Malley a passé la nuit chez lui, après la répétition de la fanfare de son village, comme tous les mardi soir depuis des années...
- Le soldat Stampton revient d'une semaine de permission à Phoenix, Arizona, chez Carol, sa petite amie.

Le lieutenant Nils est méfiant par nature, surtout avec les nouveaux venus. Il peut cependant apporter une aide précieuse aux joueurs : dans le poste de contrôle, qu'il est désormais seul à tenir, se trouvent les écrans reliés à toutes les caméras de la base. Il possède aussi les enregistrements, soigneusement étiquetés, du mois précédent. Il est en contact permanent avec la surface : là haut, des équipes d'intervention se tiennent prêtes... mais pour affronter quelle menace ? Dans la situation actuelle, Nils ne peut pas quitter son poste très longtemps ; s'il ne donne plus signe de vie durant un quart d'heure, il en sera déduit que tout le monde dans la base est, soit mort, soit hors d'état de réagir, ce qui pour les autorités militaires revient quasiment au même. Dans ce cas les moyens employés pour « désinfecter » pourraient s'avérer pire que le mal...

Chapitre quatrième : Quand le scarabée dort.

Bien que les insectes ne soient pas vraiment mortels en eux-mêmes, la menace ne doit pas être sous-évaluée : les personnages n'ont que vingt heures, à compter du moment où le cuisinier est retrouvé endormi, pour comprendre ce qui s'est passé, trouver un antidote et capturer tous les adultes en liberté dans la base. Ils sont eux-mêmes contaminés aux alentours de 21h, et la toxine produit ses effets au bout de 15 heures. Passé ce délai, c'est à dire à midi le lendemain de leur arrivée, ils sombreront eux aussi dans l'inconscience.

En attendant, ils sont libres d'orienter leurs recherches comme bon leur semble, en tenant compte des éléments suivants :

- Quatre heures environ après le début de l'alerte, une alarme caractéristique se fait entendre : la Porte des Etoiles a été activée. Il s'agit de **SG 4**, qui s'apprête à se dissoudre dans le néant, si personne n'a la présence d'esprit d'ouvrir l'iris. Malheureusement, s'il reste quelques soldats encore éveillés, il n'y a plus de technicien compétent pour indiquer la procédure aux PJ... Ils vont bien trouver une solution, non ? Une fois que **SG 4** est sortie d'affaire, ses membres peuvent constituer une aide appréciable pour les joueurs. Le groupe est composé par le Capitaine Elliot Manson, le sous-lieutenant Grace Casaldi, l'anthropologue Joachim Barnett, et le psychologue Emma Roberts.
- Logiquement, les PJ peuvent chercher à savoir si d'autres équipes sont encore en sortie, qui pourraient éventuellement les aider. Ils apprendront facilement que **SG 1** est sur P2X-87. Mais bizarrement, personne ne répond aux appels radio. Cela n'a d'ailleurs rien de tellement étrange, si on sait que **SG 1** est partie dans la matinée et que tous ses membres terriens sont en train de dormir. Teal'c est actuellement occupé à les ramener à la Porte un par un en les portant à travers la jungle. Ça peut lui prendre... un certain temps.
- Par contre, **SG 7** répondra immédiatement à un appel passé au travers de la Porte. Le Major Suzanne Peterson, responsable de la mission, informe les personnages qu'aucun malaise n'a été signalé parmi les membres de son groupe. Le professeur Williams est avec elle, il répondra à toutes les questions posées, et rentrera à la base si on le lui demande. Il s'agit d'un homme d'une soixantaine d'années, très grand avec un début d'embonpoint, et une moustache à la Hercule Poirot. Il parle lentement et posément dans toutes les situations, et donne souvent l'impression de faire un cours magistral. Il attache une grande importance aux détails et se montrera fort intéressé par le nombre de têtes et de pattes de la nouvelle espèce d'invertébrés découverte par les PJ.
- Les personnages sont susceptibles de remarquer de la poussière dans la bibliothèque, ou des feuilles quelque peu rongées. Ils peuvent également voir les insectes eux-mêmes. Une fois qu'ils ont une idée de ce qu'ils cherchent, cela devient plus facile (difficulté 16). Mais il faut bien garder à l'esprit que si ces organismes étaient aisément visibles, tout le monde se serait rendu compte de leur présence. Leur piqûre est absolument indolore et ne laisse pas de trace. Bien qu'ils soient très faciles à écraser, entreprendre de les tuer un par un constituerait un travail... de fourmi. Les PJ peuvent se livrer à toutes sortes d'expériences ludiques pour les rendre visibles (les peindre à la bombe, par exemple...)
- La fabrication d'un antidote pour tuer les œufs contenus dans le sang est possible, mais il faut compter au moins toute la nuit de travail. Le corps humain produit naturellement des anticorps, qui détruisent la toxine. Les œufs doivent donc en sécréter sans cesse. Si on tue les œufs, la toxine disparaît, et le sujet s'éveille au bout de quelques heures. Si aucun PJ n'a les compétences nécessaires, on supposera que les chercheurs de la surface qui travaillent sur les membres de **SG 9** contaminés vont réussir à produire l'antidote (si les PJ butent trop longtemps sur la question des œufs, et qu'aucun jet de dé ne les sort d'affaire, ces mêmes scientifiques peuvent aussi leur souffler la solution).
- Le bureau du professeur Williams, dans le laboratoire biologique confiné, contient des indices substantiels. On peut y trouver la fiole étiquetée, ouverte, et vide, qui a contenu le scarabée, ainsi que le rapport qui parle des conditions dans lesquelles la trouvaille a été faite. Si une conversation avec le savant a lieu, il ne manquera pas d'insister sur les incidences de la température sur les rythmes biologiques de nombreux insectes.

EPILOGUE

Après avoir fait assaut d'imagination pour trouver le moyen de refroidir la base (sachant qu'ils n'ont aucune idée de la température à atteindre ni du temps qu'il faut), nos héros doivent encore retrouver le ou les scarabées, qui peuvent se cacher n'importe où, de préférence là où il y a du papier. En fin de matinée, Nils, O'Malley et Stampton s'endorment plus ou moins

paisiblement. Puis aux alentours de midi, seuls des jets sous l'attribut « physique », de difficulté croissante, peuvent permettre aux personnages de tenir encore un peu et d'achever leur tâche... avant de s'endormir avec la satisfaction du devoir accompli. S'ils échouent à leurs jets de « physique », ils risquent d'attaquer leurs camarades, et ne seront de toute façon plus maîtres de leurs actions. Si l'antidote est administré une heure au moins avant midi, le sujet sera délivré du risque de s'endormir.

Le moment où tout risque est écarté est précisément celui choisi par Teal'c pour prendre contact avec le SGC : il demande de l'aide pour transporter ses camarades et les ramener à la base... Assurément, les nouvelles recrues ne rechigneront pas à porter secours à trois vétérans endormis.