

SÂVÂGE STÂRGÂTE - L'HERITÂGE D'ÂPOPHIS

De 3 à 5 joueurs pour une durée de 1 à 3 séances. Écrit par Raoul.

SCENARIO

PLANETE SERKEN (P2X81)



- Habitée par un peuple anciennement exploité qui travaille dans une mine de Naquadah presque épuisée.
- Les habitants se font appeler les Serkidans et la planète Serken.
- La planète est plutôt désertique. D'après les relevés des sondes, les alentours de la ville sont entourés par le sable et une mer d'eau douce. On pense que les Goa'ulds l'ont rendu habitable pour pouvoir en exploiter les ressources.
- D'après les recherches historiques menées, La déesse Serket aurait créé ce paradis et y aurait emmené le peuple pour les récompenser de leur foi. On pense qu'il s'agissait d'un ancien Goa'ulds envoyé par Apophis, et qu'il a récupéré ce monde après sa mort.
- Apophis n'a pas donné de signe de vie depuis un moment. (Il a déjà été tué, sa mort a été annoncée par SG-1)
- Aucun Jaffa ne se trouve sur place.
- Le peuple attend le retour de son dieu, mais a commencé à ralentir la production et certains même ont repris un développement. Ce peuple n'aspireait manifestement qu'à devenir libre.
- Le peuple n'a pas de gouvernement attiré, mais un homme présent sur place semble faire figure d'autorité. Toutefois son pouvoir semble aujourd'hui assez bancal et la majorité du peuple ne lui obéit plus. Il est le principal représentant d'Apophis sur ce monde.
- D'autres personnalités du peuple semblent représenter une forme d'autorité : Telh'teh, un ancien martyr pousse le peuple à ne plus croire au retour d'Apophis. Sa fille fait office d'ambassadeur.

SYNOPSIS DE DEPART

Suite à une exploration menée avec succès par SG1 trois semaines auparavant, l'équipe d'exploration SG-21 s'apprête à être envoyé sur le monde P2X81 afin d'y effectuer des recherches dans les cavernes situées sur place et sur les conditions climatiques étranges de la planète.

Les joueurs incarneront les membres de l'équipe SG-21, chacun aura un rôle spécifique dans l'équipe, et il devra y avoir au moins un ayant des compétences en langues Goa'uld et un scientifique.

DEROULEMENT

PARTIE 1 : BRIEFING

Le briefing est organisé par le Docteur Daniel Jackson sous l'initiative du général Hammond. Il pourra donner ces informations aux joueurs :

- Le nom de la planète et ses habitants.
- Les personnes rencontrées et leur tempérament.
- La situation politique instable.
- Les conditions climatiques de la planète. (Plutôt rurale autour de la mine et désertique partout ailleurs)
- Les souterrains découverts par SG-1 qui semblent dater d'avant l'arrivée d'Apophis.
- L'équipe devra chercher des informations sur la planète, et essayer de trouver des indices qui pourraient expliquer le climat curieux de l'endroit.
- L'équipe devra entretenir un contact avec la terre toutes les dix heures.

Le colonel O'Niell participera malgré lui au briefing, mais se contentera de dormir sur une chaise, interrompant ponctuellement Daniel durant son discours avec ses ronflements.

PARTIE 2 : L'EXPLORATION

Les joueurs seront accueillis sur la planète par Isa et son père ainsi que quelques habitants. Isa se montrera particulièrement attentionnée pour leur accueil (Elle leur offrira un panier de fruits et leur fera un câlin à leur arrivée). Son père se montrera un peu plus méfiant, mais surtout concerné par la sécurité de sa fille.

Durant leur mission, les joueurs pourront apprendre les choses suivantes :

- Les textes présents sur les ruines enfouies de la ville racontent l'histoire de Serket, une déesse bienveillante. Celle-ci aurait écouté les prières des Serkidans en les sauvant d'un monde dévasté. Elle aurait créé ce paradis pour eux afin qu'ils y vivent leur

existence de mortel et faire perdurer leur civilisation. Les textes s'arrêtent sur l'arrivée du grand serpent, il semble que l'évènement corresponde à la venue d'Apophis et qu'il n'ait jamais connu l'existence de ces ruines.

- La situation climatique est anormale. Il est probable qu'un dispositif dissimulé provoque le microclimat qui permet aux habitants de survivre.

PARTIE 3 : LES CHOSES SE GATENT

Après avoir découvert les premières informations, lorsque vient le moment de faire le premier rapport au SGC, deux évènements interviennent :

- Isa a disparu. Telh'teh est très inquiet et suspecte les joueurs. Il leur demandera de prouver leurs intentions en retrouvant Isa.
- La porte des étoiles est bloquée. (Ils n'auront cette information que s'ils essayent de l'utiliser)

Si les joueurs se renseignent bien, ils pourront obtenir les informations suivantes :

- Un groupe de personnes a demandé de l'aide à Isa, elle les a suivis en direction du temple.
- Nia n'est pas présente dans la ville.
- Personne ne semble s'être dirigé en direction de la porte des étoiles.
- Un mécanisme sur la porte a permis de la désactiver à distance, les symboles semblent avoir été permutés dans un ordre inconnu et il faudrait soit recalculer toutes les destinations (ce que le matériel présent ne permet pas actuellement) soit trouver l'objet qui est à l'origine de ce changement.
- Le temple est à la périphérie de la ville, éloigné des mines et de la porte. Très peu d'habitants sont autorisés à y pénétrer sans autorisation.

PARTIE 4 : LE PIEGE

Le temple se présente comme une arche débouchant sur un long escalier descendant. Un couloir éclairé par des torches mène à une grande salle avec de nombreux hiéroglyphes et colonnes.

Si les joueurs tentent d'aller dans le temple, ils ne trouveront pas grand-chose sur place. En fouillant bien ils comprendront que plusieurs passages sont dissimulés, et qu'il doit falloir activer un mécanisme spécifique pour y accéder.

Au moment où les joueurs se retrouvent tous en même temps dans la grande salle, le piège se referme ; L'issue est bloquée par un lourd bloc de pierre qui tombe. Du sable va ensuite couler rapidement par des trappes situées par les

murs de la pièce. Alors que les joueurs se débattront, des scorpions sortiront du sable et piqueront les joueurs. (Les deux issues provoqueront la mort des joueurs)

Si les joueurs utilisent du C4 contre un mur, davantage de sable en sortira, la pièce est située sous le niveau du sol.

Si les joueurs font preuve d'imagination et réussissent à s'en sortir ils seront interceptés par de trop nombreux jaffas.

Ne pas oublier de rendre les jetons utilisés sur cet évènement, la mort est une issue probable pour les besoins du scénario.

PARTIE 5 : LA PRISON

Les joueurs se réveilleront dans une cellule, ils seront tous présents au même endroit. Évidemment ils n'auront plus leurs armes ou leurs équipements habituels.

La cellule se présente comme une partie vide donnant directement sur un couloir, celui-ci n'est séparé que d'un champ de force.

Les joueurs ne pourront pas s'échapper facilement. Au bout d'un certain moment ou si ils font du bruit, Nia passera les voir, leur révélant sa véritable identité. Elle n'aura pas le comportement habituel des Goa'ulds, elle leur dira qu'ils sont tombés dans un piège du temple, et qu'elle a utilisé son sarcophage pour les sauver.

Si les joueurs posent certaines questions, ils pourront avoir ces informations :

- Elle déclinera sa vraie identité.
- Elle leur expliquera ce qui est arrivé à Isa. Qu'elle l'a enlevé au moment où des étrangers arrivent pour écarter les soupçons.
- Elle remerciera les terriens pour s'être débarrassés d'Apophis, et leur racontera une version améliorée de la véritable histoire concernant sa trahison. (Notamment qu'elle ne tolérerait pas sa façon de traiter ses sujets)
- Elle confirmera être à l'origine de l'enlèvement de Nia, leur expliquant qu'elle s'est révélée trop curieuse mais également trop naïve.
- Sûre d'elle, elle expliquera aux joueurs qu'ils apprendront à l'aimer et à croire en elle.
- Les joueurs pourront obtenir n'importe quoi de raisonnable (Nourriture, confort...).

PARTIE 6 : L'EVASION

Après le départ de Serket, Isa se mettra à leur parler dans la tête d'un des joueurs. Elle leur expliquera qu'ils ne devraient pas rester ici, qu'elle pense qu'ils ne seront pas

vraiment heureux si ils deviennent Jaffa. Elle leur dira qu'elle ne veut à aucun prix que des jaffa ou d'autres personnes meurent durant l'évasion.

Si les joueurs demandent, elle donnera ces informations supplémentaires :

- Elle pourra leur donner des instructions pour s'enfuir.
- Elle parle depuis sa cellule, mais celle-ci est mieux protégée et beaucoup plus difficile d'accès.
- Elle ne voudra pas être sauvée car les joueurs prendraient plus de risques.
- Elle n'expliquera pas comment elle fait, simplement qu'elle peut le faire.
- Elle avait déjà visité le temple avant que Nia s'y installe et connaît tous ses recoins.

Les joueurs pourront choisir de partir avec ou sans elle. Dans le second cas, il faudra qu'ils trouvent une solution pour faire marcher la porte des étoiles.

Pour pouvoir s'échapper, Isa désactivera simplement le générateur d'énergie du temple en faisant disparaître un cristal dans le panneau de contrôle, ce qui désactivera tous les systèmes dépendant de l'énergie.

PARTIE 7 : LE SAUVETAGE

Si les joueurs décident d'aller au secours de Nia, étant contre cette idée, elle tentera tout de même de les guider à la sortie du temple (Toutefois elle ne pourra pas mentir ni cacher d'information).

Si les joueurs décident de faire demi-tour pour aller la sauver, elle commencera par les orienter, puis arrêtera soudainement de leur parler. En réalité elle a besoin de pouvoir se concentrer pour communiquer ainsi, et Serket l'a interrompue pour l'interroger (Elle se doute que quelque chose cloche chez elle).

Les joueurs seront livrés à eux-mêmes pour retrouver Isa. Les Jaffas seront rapidement prévenus que les prisonniers se sont échappés.

PARTIE 8 : L'OTAGE

Lorsque les joueurs finissent par tomber sur Serket, elle retiendra en otage Isa. Les joueurs devront trouver une solution pour la libérer.

- Si la situation commence à dégénérer, au premier tir Isa tentera de faire disparaître les armes de tout le monde. (À commencer par les plus légères)
- Isa restera de marbre face à la situation, elle voudra absolument éviter que des personnes meurent ou

soient blessées peu importe qu'elles soient amies ou ennemies.

- Si Serket ou d'autres personnages meurent, Isa ne cachera pas sa tristesse et voudra les soigner.
- Les joueurs auront la possibilité de neutraliser Serket et ses Jaffas en les ligotant.

PARTIE 9 : L'ISSUE

Les joueurs ont accumulé suffisamment d'informations pour déduire que Isa est une Nox (Ou en tout cas qu'elle a un niveau de conscience très élevé). Ils pourront conclure le scénario de la façon qu'ils préféreront, mais auront ces contraintes :

- Isa refusera de quitter la planète.
- Les habitants voudront juger Serket, et la condamner à mort. (Isa sera contre)

SUITE POSSIBLE...

Le scénario peut se poursuivre. Isa ayant mis le temple en panne, le microclimat ne serait plus maintenu et la planète pourrait se trouver menacée.

PERSONNAGES NON JOUEURS

SERKET - DEESSE PROTECTRICE (HOTE : NIA)

Malgré l'histoire racontée par le peuple, elle a réussi à tromper Apophis et n'a pas été tuée. Elle est le Goa'uld qui revendiquera la planète.

BACKGROUND

Pour une petite communauté du peuple, l'annonce de la mort d'Apophis devait être célébré par un rituel consistant à piéger mille serpents dans un puits sacré.

Le rituel exact imposait qu'une jeune fille vierge devait emporter les serpents dans une cage en osier. Personne ne devait souiller de sa présence le lieu du rituel durant son accomplissement. À la fin du rituel, la jeune fille pourrait émettre un vœu qui serait automatiquement exaucé.

À l'annonce de la nouvelle par SG-1, la communauté s'est mise à croire que Apophis ne reviendrait pas, Nia a été désignée pour faire le rituel. Au terme de celui-ci, elle a émis le souhait que son peuple vivrait à l'abri de tous les dieux malveillants.

Hélas, le rituel n'a fait que provoquer le retour de Serket elle a possédé le corps de Nia, et celle-ci commence déjà à influencer le peuple.

DESCRIPTION

Caractéristiques				
For	Agi	Int	Âme	Vig
D4	D10	D12	D12	D8
Parade	Résistance	Charisme	Allure	
5	6	6	6	
Arme		Compétence	Dégâts	
Main Goa'uld		D12 (Âme)	3D6	
Zat'nik'tel 6/12/24		Âme DD8	*	
		D12	*	

Atouts : Très séduisante, Charismatique, Tête froide, Commandante, Touche à tout, Débrouillarde.

Handicaps : Présomptueuse (M), Bavarde (M), Curieuse (M).

Compétences : Combat d6, Tir d12, Persuasion d10, Intimidation d10, Pilotage d6, Athlétisme d8.

Main Goa'uld :

- Un Goa'uld peut l'utiliser au corps à corps contre un unique adversaire. Dans ce cas il doit réussir une attaque de contact. Sa victime est alors immobilisée. À chaque round la cible doit réussir un jet d'âme ou être au choix mort ou inconscient, une information peut également être soutirée à la victime pour 1 fatigue.
- L'arme peut aussi générer un champ de force qui repousse les attaques d'énergie ou à projectile. Le champ de force ne peut pas être utilisé en même temps qu'une autre attaque.

Zat'nik'tel : La première décharge met en incapacité pour d4 rounds sauf sur un jet de vigueur de difficulté 12 et secoue automatiquement. La seconde tue. La troisième désintègre.

ISA - L'AMBASSADRICE

D'une gentillesse déconcertante et d'un caractère nébuleux, elle se démarque des autres habitants par son incapacité à voir le mal et son détachement face à la fatalité.

BACKGROUND

Cette personne pourrait bien venir d'une autre planète, et c'est en effet le cas car il s'agit en réalité d'une Nox qu'Apophis a réussi à capturer peu de temps avant sa mort.

Avant de grandir et sans même vraiment s'en souvenir, son père adoptif (autrefois serviteur d'Apophis) a réussi à la libérer et à la cacher.

Isa se doute que Nia n'est pas celle qui n'y paraît, mais espère qu'elle pourrait l'aider. C'est le seul personnage qui ne pourra jamais subir son influence.

DESCRIPTION

Caractéristiques				
For	Agi	Int	Âme	Vig
D4	D6	D12	D12+4	D4
Parade	Résistance	Charisme	Allure	
2	3	0	6	

Pouvoirs des Nox : Peut utiliser les pouvoirs des anciens. Un 1 sur le dé d'âme rend inconscient le lanceur.

Pouvoirs des Nox		Jet d'âme
Soins	Soigne une blessure par réussite, prend 5 + 1d10 min. Ignore le malus du blessé.	8
Message	Communique avec une personne distante. La difficulté augmente avec la distance.	8 + 1/100m
Disparition	Fait disparaître un objet dans son champ de vision.	10
Résurrection	Réanime une personne morte récemment, le rituel dure une heure.	12 + 1/h

Atouts : Sang froid, Chanceuse.

Handicaps : Pacifiste (M), Curieuse (M), Frêle (m).

Compétences : Persuasion d10, Réparation d12, Soins d4, Perception d10.

Immunités : Isa est immunisée à tous les effets mentaux et aux jets opposés liés à l'âme.

Naïve : Isa fait confiance à tout le monde et obéit spontanément tant que l'issue est logiquement heureuse. Isa ne sait pas mentir et ne cache pas souvent la vérité.

JAFFA DE SERKET

Caractéristiques				
For	Agi	Int	Âme	Vig
D6	D6	D6	D4	D6
Parade	Résistance	Charisme	Allure	
2	3	0	6	
Arme		Compétence	Dégâts	
Lance 24/48/96 (Distance)		D6	1-3d8	
Lance (Corps à corps)		D6	For+D6	
Zat'nik'tel 6/12/24		D6	*	

Atouts : Vif.

Compétences : Combat d6, Tir d6, Lancer d4, Athlétisme d6, Pilotage d4, Intimidation d4.

Zat'nik'tel : La première décharge met en incapacité pour d4+3 rounds moins le nombre de réussites sur un jet de vigueur et secoue automatiquement. La seconde tue. La troisième désintègre. Cette arme ne peut pas être utilisée au corps à corps.

Lance : La lance fait 3d8 de dommage le premier tir, elle fait ensuite Xd8 de dommages, X étant le nombre de rounds passés depuis le dernier tir (Maximum 3). Il est possible de tirer en rafale avec cette arme, dans ce cas elle inflige 1d8 de dommages dans un gabarit en cône. L'usage classique de cette arme est de tirer puis de viser le round suivant.

TE LH' TEH - LE HEROS

D'un naturel plutôt méfiant et très protecteur vis-à-vis de sa fille, il se montre assez amical vis-à-vis des étrangers. Les blessures apparentes sur son corps témoignent de la cruauté dont il a été victime dans sa vie.

BACKGROUND

Autrefois primat d'Apophis, il a été puni pour insubordination à plusieurs reprises ; Sa plus grande punition lui a été infligée lorsqu'il a libéré Isa ; Il aurait dû payer cet acte de sa vie mais a réussi à le faire passer pour une négligence. Il renie son ancien dieu et n'aspire qu'à passer le reste de sa vie loin de la tyrannie des Goa'ulds.

PERSONNAGES JOUEURS

Les personnages suivants ne sont pas nécessaires au scénario. Les joueurs pourront créer eux-mêmes les personnages qu'ils veulent jouer si besoin.

YULIA SHCHERBAKOVA(ЮЛИЯ ЩЕРБАКОВА)

Caractéristiques

For	Agi	Int	Âme	Vig
D4	D6	D10	D4	D6

Compétences

Combat	Agi	D4
Tir	Agi	D6
Pilotage	Agi	D4
Discrétion	Agi	D4
Lancer	Agi	
Athlétisme	Agi	D4
Intimidation	Âme	
Persuasion	Âme	D6
Connaissance (Énergie)	Int	D8
Fouille	Int	D4
Perception	Int	D4
Soins	Int	
Survie	Int	
Réparation	Int	D6
Escalade	For	

Atouts	Handicaps
Russe	Loyale (M)
Militaire	Torturée (m)
Séduisante	Curieuse (m)
5 Touche à tout	
10 Intellect d10	
15 Tête froide	
20 Bricoleuse	

Militaire : +2 Charisme vis-à-vis des militaires et membres du SG-C. Revenus moyens. Possibilité de donner une pépite aux autres militaires pour une pépite. (Travail d'équipe)

Russe : Démarre à D6 en vigueur /+2 en résistance contre le froid /Parle le russe et l'américain / -2 Charisme vis-à-vis des militaires américains.

Bricoleuse : +2 à tous les jets de réparation.

PIOTR POJARSKI(ПЁТР ПОЖАРСКИЙ)

Caractéristiques

For	Agi	Int	Âme	Vig
D10	D6	D4	D6	D8

Compétences

Combat	Agi	D6
Tir	Agi	D10
Pilotage	Agi	D4
Discrétion	Agi	
Lancer	Agi	D4
Athlétisme	Agi	D6
Intimidation	Âme	D4
Persuasion	Âme	
Connaissance (Militaire)	Int	D4
Fouille	Int	
Perception	Int	D4
Soins	Int	
Survie	Int	
Réparation	Int	
Escalade	For	

Atouts	Handicaps
Russe	Ignorant (M)
Militaire	Patriote(m)
Militaire gradé	Serment (m)
5 Force d10	
10 Chanceux	
15 Arme fétiche	
20 Force d'âme	

Russe : Démarre à D6 en vigueur / +2 en résistance contre le froid / Parle le russe et l'américain / -2 Charisme vis-à-vis des militaires américains.

Militaire : +2 Charisme vis-à-vis des militaires et membres du SG-C. Revenus moyens. Possibilité de donner une pépite aux autres militaires pour une pépite. (Travail d'équipe)

Militaire gradé :+4 Charisme vis-à-vis des militaires et membres du SG-C, revenus élevés. Son équipe a +1 pour sortir d'un état secoué.

Arme fétiche : AK-47.

Serment : On ne laisse jamais un homme derrière soi.

Force d'âme : +2 Pour résister aux effets mentaux.

ÉGENIE – OLJYA (TOK'RA)

Caractéristiques

For	Agi	Int	Âme	Vig
D6	D8	D6	D8	D6

Compétences

Combat	Agi	D6
Tir	Agi	D6
Pilotage	Agi	
Discrétion	Agi	D4
Lancer	Agi	D4
Athlétisme	Agi	D4
Intimidation	Âme	
Persuasion	Âme	D4
Connaissance (Archéologie)	Int	D6
Connaissance (Goa'ulds)	Int	D6
Fouille	Int	D4
Perception	Int	
Soins	Int	D6
Survie	Int	
Réparation	Int	
Escalade	For	

Atouts

Handicaps

Tok'Ra	Têtu (m)
Don des langues	Arrogant (m)
5 Agilité d8	
10 Touche à tout	
15 Chanceux	
20 Guérisseur	

Tok'Ra : Démarre à D6 en âme. Possède deux personnalités. +2 aux jets de connaissance sur les Goa'ulds. Régénération (un jet de guérison par heure)

Don des langues : Parle la plupart des langues communes, se familiarise très rapidement les nouvelles langues.

RHO'NOK (JAFFA DE BAAL)

Caractéristiques

For	Agi	Int	Âme	Vig
D8	D8	D4	D4	D8

Compétences

Combat	Agi	D8
Tir	Agi	D8
Pilotage	Agi	
Discrétion	Agi	D6
Lancer	Agi	D4
Athlétisme	Agi	D8
Intimidation	Âme	D4
Persuasion	Âme	
Connaissance (Goa'ulds)	Int	D4
Fouille	Int	
Perception	Int	
Soins	Int	
Survie	Int	
Réparation	Int	
Escalade	For	D4

Atouts

Handicaps

Jaffa shol'va	Ennemis juré (M)
Force D8	Illettré (m)
Vif	Serment (m)
5 Costaud	
10 Nerfs d'acier	
15 Nerfs d'acier trempé	
20 Frénésie	

Jaffa shol'va : Démarre à D6 en Vigueur. Recherché par les Goa'ulds. Dépendant d'un symbiote. Régénération (un jet de guérison toutes les deux heures)

REMERCIEMENTS

Merci aux joueurs **ShaSha**, **Yuna**, **Solias** et **Klaatu**.

Merci à **ShaSha** pour avoir dessiné les fiches de personnage.

