



## Background - JOLINAR DE MALKSHUR

**Jolinar de Malkshur** est une entité supérieure évoluée (ESE) de la race des Goa'ulds, rangée dans la catégorie des « Plasmatoïdes » dans la classification de Sarghan.

Les **Goa'ulds** sont originaires de la planète P3X-888 dans l'univers QF7 et de nombreux spécimens continuent d'y vivre à l'état naturel. C'est là-bas qu'ils expérimentèrent le parasitage d'animaux plus grands, les Unas, et initièrent ainsi leurs premiers empires théocratiques, fondés sur l'esclavage et l'endoctrinement de l'espèce hôte.

Les Goa'ulds ont volé la technologie des nombreux peuples qu'ils ont rencontrés et se sont même accaparés une partie de la technologie issue de la 2<sup>ème</sup> A.G. comme les Anneaux de transport, la Fontaine de Jouvence et évidemment les portails de triche-canon, qu'ils ont utilisés pour bâtir leur réseau de Portes des Etoiles.



Grâce à cela, ces parasites s'étendirent progressivement dans toute une partie du 7<sup>ème</sup> Univers, bâtissant l'empire interstellaire que l'on rencontre à présent.



À l'instar des animaux eusociaux, les larves sont généralement stériles et seules quelques « reines goa'ulds », comparables aux reines chez les insectes, sont capables d'engendrer des larves goa'ulds, leur transmettant leur savoir par l'intermédiaire des informations génétiques.

Les Goa'ulds se multiplient de façon asexuée ; seules les reines peuvent générer des larves. De plus, une reine peut choisir de transmettre ou non son savoir à ses larves.

Comme tout Goa'uld, les reines peuvent parasiter d'autres races (ce qu'ont fait les reines Hathor et Egéria par exemple).

Cependant, des Goa'ulds dont les hôtes sont de sexes opposés, et génétiquement compatibles, peuvent se reproduire. L'enfant ainsi engendré est qualifié d'Harsiésis : il demeure un spécimen normal de l'espèce des hôtes sur le plan physique, mais dispose de toute la mémoire génétique goa'uld possédée par ses géniteurs lors de sa conception. La reproduction sexuée goa'uld étant interdite, le dénommé Shifu en est le seul représentant connu, mais sa disparition prématurée a condamné toute étude sur l'influence respective de la nature de l'espèce hôte et celle des Goa'ulds chez ces individus.

Les sociétés goa'ulds sont fondées sur un système d'esclavage, ou tout au moins de servage. Les Goa'ulds règnent sur d'importantes populations, réparties fréquemment sur de nombreuses planètes qui travaillent intensivement pour alimenter les besoins de leurs empires. Leur principale activité semble consister en l'extraction de matières premières (principalement le naquadah), même s'il en existe forcément d'autres liées à une économie de subsistance. Ils vénèrent leurs maîtres tels de véritables dieux et leur obéissent avec ferveur.

Un détail récurrent qui caractérise les mondes sous domination goa'uld est l'énorme fossé technologique qui sépare les sujets de leurs maîtres. Cela est entretenu par les Goa'ulds afin de marquer leur supériorité divine.

Le système politique des Goa'ulds est fondé sur la féodalité, la galaxie étant dominée par des « Grands Maîtres goa'ulds » qui se partagent le pouvoir. Ces Goa'ulds, qui font partie des plus puissants, ont formé le Conseil des Grands Maîtres pour résister aux menaces extérieures, mais ils ne dirigent en aucun cas la totalité des Goa'ulds, étant sans arrêt en conflit pour détenir plus de pouvoir que les autres et dominer seul la galaxie. Lorsque le Conseil des Grands Maîtres participe à un traité diplomatique avec l'Assemblée Galactique (comme par exemple la non-intervention sur les planètes naïves protégées par les Mégas), les Grands Maîtres s'engagent néanmoins à faire respecter ce traité par tous les Goa'ulds.



En dépit de leur personnalité mégalomane, les Grands Maîtres ne sont pas omniscients au point de s'occuper à eux seuls de leurs vastes empires interstellaires. Chacun d'eux est entouré par une multitude de Goa'ulds « vassaux », à l'image d'un panthéon hénouthéisme, qui gèrent leurs empires au niveau planétaire et s'occupent de la diplomatie avec les autres empires. Ces derniers délèguent eux-mêmes leur autorité à des chefs locaux ou des castes ecclésiastiques, chargés d'organiser le culte du Dieu suprême, de maintenir l'ordre sur leurs territoires et d'atteindre les quotas de production minière imposés, souvent disproportionnés par rapport aux capacités d'extraction.

Mais si la civilisation goa'uld semble très évoluée sur le plan technologique et militaire, elle reste excessivement attardée sur les autres plans. Économiquement, les activités sont très limitées faute de possibilité d'entreprendre pour leurs sujets, harassés de travail ; et les Goa'ulds préfèrent bien plus conquérir que commercer avec les autres planètes. Tandis que sur le plan culturel, on peut s'interroger sur les œuvres artistiques que les sociétés goa'ulds ont jamais pu produire en dehors d'un usage militaire, et leurs occupations en dehors de la guerre.

Comme toute espèce, le but des Goa'ulds est de se développer. Pour cela, ils doivent donc parasiter d'autres espèces en prenant possession de ces individus appelés « hôtes », afin de les contrôler. Leurs premiers hôtes furent les Unas, mais après d'autres essais, ils jetèrent leur dévolu sur les êtres humanoïdes, plus aisés à manipuler et à régénérer, et également beaucoup plus esthétiques.

Mais les Goa'ulds sont constamment à la recherche d'hôtes supérieurs aux humains mais qui restent tout de même "beaux". Râ est d'ailleurs le premier Goa'uld à avoir initié l'esclavage des humains plutôt que des Unas, ce qui lui a permis de prendre l'avantage sur ses semblables et d'asseoir sa domination sur la galaxie. À noter que le terme « Goa'uld » désigne autant les spécimens sous leur forme propre que les individus possédés. Pour désigner l'organisme parasite, on parle plus spécifiquement de « symbiote », par distinction de l'hôte manipulé. En effet, sous leur forme naturelle, les Goa'ulds semblent dépourvus de conscience et adoptent un comportement animal (cris stridents, contorsions vaines sur le sol, insensibilité au confinement en bocal ou dans les poches ventrales des Jaffas, un peuple originaire de Dakara ayant une poche abdominale semblable à celle des marsupiaux, conçue pour y implanter une larve). Ce n'est qu'à l'intérieur d'un hôte que les Goa'ulds peuvent exprimer pleinement leur personnalité et communiquer tant avec leurs semblables qu'avec les congénères de l'hôte.



Sous sa forme originelle, Jolinar de Malkshur est donc un parasite ayant la forme d'une anguille au corps long et épais, comme tous les membres de sa race.

Ils pénètrent dans l'hôte de préférence par la nuque ou par la bouche (même si tous les orifices restent envisageables), puis se fixent sur la moelle épinière de leur hôte pour contrôler son système nerveux et agir à sa place. Ils prennent ainsi intégralement possession du corps et de l'esprit de l'hôte parasite et peuvent également avoir accès à ses connaissances. C'est ainsi qu'ils acquièrent de nouvelles technologies provenant d'autres races, qu'ils utilisent ensuite pour s'imposer aux peuples moins avancés.

À l'inverse, il n'est pas certain que les hôtes puissent faire de même avec leur symbiote. Dans le meilleur des cas, ils ne sont que témoins passifs des actes commis par le symbiote à leur place, et les hôtes possédés depuis des centaines d'années, en moyenne, finissent par perdre la raison.

Cependant, pour réussir une possession totale, un symbiote doit être parvenu à maturité lors de l'implantation. S'il est encore trop jeune, il ne peut prendre le contrôle de l'esprit de l'hôte que par intermittence, le temps d'affermir son emprise. On remarque aussi que le Goa'uld ne peut plus imposer sa volonté à un hôte femelle gravide durant la phase avancée de la gestation, mais la reprise de la possession survient instantanément après l'accouchement.

Les Goa'ulds possèdent des capacités de régénération qui apportent à leurs hôtes une longévité bien supérieure à la normale et leur permettent d'être plus résistants (ils sont quasiment invulnérables aux coups à main nue). Ces capacités, ajoutées aux pouvoirs des médiblocs et autres hibernateurs, leur permettent de cumuler facilement les millénaires (même s'ils ne peuvent échapper à terme aux effets de la sénilité).

Les Goa'ulds possèdent aussi comme caractéristiques secondaires la capacité de faire s'illuminer ponctuellement les yeux de leurs hôtes et celle d'amplifier en permanence leur voix, comme s'ils utilisaient un amplificateur.

Ces talents semblent surtout destinés à impressionner les peuples technologiquement peu avancés et s'inscrivent dans la mise en scène de leurs personnages divins (tout comme leurs vaisseaux, leurs constructions pyramidales, leurs armes, etc...).



Les Goa'ulds possèdent naturellement dans leur sang des micro-fragments de naquadah, qui seraient apparemment générés par le symbiote et qui sont à l'origine de leurs étonnantes facultés. Ce sont ces fragments notamment qui leur permettent d'être les seuls à pouvoir activer les objets technologiques issus de leurs empires, comme leur gantelet par exemple. Le naquadah étant un minerai particulièrement concentré en énergie, on peut supposer que les caractéristiques des porteurs de symbiotes (Goa'ulds et Jaffas) découlent de la présence de ces cristaux en eux, qui agiraient tel un produit dopant.

On notera aussi que ces fragments persistent dans l'organisme de l'hôte même après que celui-ci ait été délaissé par son parasite, bien qu'ils ne semblent concerner exclusivement que les appareils et non les capacités physiques.

Les Goa'ulds et autres porteurs de symbiotes sont aussi capables de détecter la présence d'une source de naquadah, ce qui leur permet de se reconnaître entre eux aisément, sans avoir besoin d'un appareil encombrant comme un IRM.

À noter que bizarrement, les spécimens sauvages de QF7-P3X-888 ne peuvent pas être détectés par ce moyen. Cela est peut-être lié à leur état très primitif qui ne leur permettrait pas de produire une quantité significative de naquadah, mais il est impossible d'établir une certitude, faute d'éléments.

Les Goa'ulds utilisent également des médi-blocs, afin de ramener à la vie des personnes sur le point de mourir, soigner leurs blessures, mais aussi rallonger leur durée de vie.

L'inconvénient de l'utilisation de ces sarcophages high-tech est que ceux-ci corrompent l'esprit du parasite et l'esprit de son hôte qui, à la longue, acquièrent la même soif de pouvoir que les Goa'ulds. On peut néanmoins s'interroger sur la raison pour laquelle les Goa'ulds s'acharnent à maintenir en vie leur hôte actuel, alors qu'il leur serait tellement plus simple de changer d'hôte régulièrement en sélectionnant les spécimens les plus performants.

On peut toujours spéculer sur un certain attachement des Goa'ulds à leur hôte courant, non seulement pour des raisons de continuité de leur image aux yeux de leurs esclaves, mais aussi à cause d'une question d'identité personnelle, car ce sont leurs hôtes qui leur donnent une apparence physique particulière. Les Goa'ulds ne sont réellement conscients qu'à l'intérieur d'un hôte, et il est possible qu'à l'instar des Tok'ras, ils soient concernés par le problème de mélange des personnalités et des consciences, de sorte que toute extraction est toujours vécue comme un déchirement.

La vérité, que cherchent à cacher les Maîtres Goa'ulds aux autres espèces de l'A.G., est que lorsqu'un symbiote quitte le corps de son hôte, un puissant traumatisme s'opère chez le parasite provoquant chez lui des douleurs physiques intenses mais également un trouble psychologique.

Ainsi, le parasite goa'uld est incapable d'émettre autre chose que des cris stridents et seule sa mémoire récente reste accessible. Son principal objectif est de retrouver le plus vite possible un nouvel hôte afin de soulager ses douleurs ... Ses facultés cognitives décroissent rapidement dans son nouveau corps, la mémoire de sa vie passée devenant très vite des souvenirs brumeux pour finir par disparaître quasi-totalement de sa psyché. Un peu comme des souvenirs d'enfance, des moments précis lui reviennent par bribes, mais il semble impossible au Goa'uld de reconstituer ses capacités d'antan, l'obligeant à presque tout réapprendre ...

On ne peut déterminer précisément si les Goa'ulds sont eux-mêmes convaincus de leur prétendue divinité, ou s'ils se souviennent avoir repris à leur compte les technologies d'autres peuples, et notamment les Anciens, pour donner le change face aux peuples moins évolués.

Jolinar de Malkshur et certains de ses congénères ont pris conscience de leur condition de simples mortels, mais la plupart de leurs semblables, à force de chercher à diffuser leur propagande, ont fini par se convaincre eux-mêmes de leur prétendue divinité.

Finalement, même s'il n'est pas certain que les Goa'ulds se prennent pour des êtres surnaturels dotés de pouvoirs magiques, ils se voient au minimum comme des êtres plus évolués que bons nombres de races au sein de l'A.G., justifiant ainsi la « domestication » de ces dernières - qui prendrait donc la forme d'un culte de la personne du Goa'uld assimilable à un dieu.

Il s'agit aussi d'une explication plausible à leur arrogance naturelle face aux autres races, toute faction confondue.

Au sein de l'espèce goa'uld, on trouve pourtant une minorité, appelée Tok'ra, aux valeurs complètement opposées à celle de la majorité des Goa'ulds et dont le but est de contrer le règne despotique de ces "faux dieux" dans la galaxie QF7.

Contrairement aux autres Goa'ulds, les Tok'ras vivent en effet en harmonie avec leurs hôtes, en compagnie desquels ils partagent le temps de jouissance du corps. De plus, ils refusent autant que possible d'utiliser les hibernateurs ou les médi-blocs afin de ne pas être corrompus comme les autres. Toutefois, ce souci éthique limite la longévité des hôtes à quelques centaines d'années, de sorte que les Tok'ras se trouvent en déficit chronique de corps et le nombre d'implantés ne cesse de diminuer avec le temps.

Contrairement aux Goa'ulds, pour lesquels l'hôte n'est plus libre car sous contrôle total du parasite, l'hôte d'un Tok'ra peut reprendre le contrôle de son corps à tout moment. L'hôte et le symbiote Tok'ra partagent leurs connaissances. Et les Tok'ras ont même réussi à mettre au point une technologie permettant d'extraire une larve d'un hôte sans tuer ce-dernier.



Les Tok'ras appartiennent donc bien à la race des Goa'ulds, mais ils en constituent une partie dissidente puisqu'ils vivent en symbiose totale avec leurs hôtes, leur laissant la liberté de pouvoir contrôler leur propre corps. Il n'y a que dans une véritable symbiose que symbiote et hôte peuvent partager réciproquement le corps et leurs connaissances.

Ceux-ci forment donc une résistance face aux Goa'ulds véritables (Tok'ra signifie d'ailleurs "contre Râ", celui-ci étant le plus puissant des Grands Maîtres goa'ulds).

Lorsque les Tok'ras choisissent une nouvelle planète, ils construisent toujours en priorité un réseau de tunnels souterrains et s'y installent pour lutter sous la forme de résistants contre l'Empire des Goa'ulds.

À l'origine des Tok'ras, on trouve Egéria, une reine goa'uld qui n'avait pas les intentions de conquête et la soif de pouvoir des autres Goa'ulds. En effet, elle ne partageait pas le point de vue de ses congénères concernant la domination du symbiote sur l'hôte. En réalité, Egéria était une Méga ayant suivi la formation à la Mégacadémie au tout début de la 3<sup>ème</sup> A.G..

Comme les Goa'ulds, elle disposait d'une mémoire génétique et était en mesure de transmettre à ses "enfants" cette volonté d'harmonie entre l'hôte et le symbiote. Les symbiotes qu'elle enfanta ne cherchèrent donc pas à dominer leurs hôtes et sa descendance hérita de ses particularités.

Mais c'est dans le choix de sa progéniture que la reine des Tok'ras fit un choix terrible car plutôt que de risquer d'enfanter de futurs Goa'ulds assoiffés de pouvoir et de domination (malgré la mémoire génétique), la reine sondait systématiquement sa portée et éliminait tous ses petits, à l'exception des larves de Mégas latents !

**Jolinar de Malkshur** est donc un rescapé puisque sa mère n'est autre que la reine des Tok'ras, Egéria. Il est né il y a 653 ans au cœur d'un souterrain de la résistance tok'ra sur la planète QF7-P3X-382, appelée Nassya par les autochtones. Il se développa dans le corps d'un Nassyan nommé "**Ashrak**", un prêtre du culte de Madronien. Avec la mémoire génétique de sa mère, il eut conscience dès son plus jeune âge de l'Assemblée Galactique, des Mégas mais surtout de la lutte des Tok'ras face à l'impérialisme goa'uld.



Il passa plusieurs décennies en symbiose avec son hôte Ashrak, jusqu'à ce que les résistants ne subissent un bombardement goa'uld alors qu'ils menaient une bataille contre le pouvoir en place localement. Afin d'assurer sa propre survie, il dut choisir à contrecœur un nouvel hôte, condamnant Ashrak à une mort certaine, et créant chez lui un premier traumatisme profond.

En effet, comme tous les membres de son espèce, Jolinar subit alors de puissants spasmes l'obligeant à retrouver rapidement un nouvel hôte.

Il porta alors son choix sur "**Rosha**", une prostituée ayant de nombreuses maladies vénériennes, vivant parmi la population de la planète Pyrrhus (QF7-P3R-636 selon la classification de l'AG). C'est dans ce corps que Jolinar de Malkshur resta le plus longtemps en symbiose, plus de 400 ans, développant notamment une dépendance au sexe hérité de son hôte ... mais également avec elle qu'il participa à la plus grande victoire de la Tok'ra sur Abydos (QF7-P8X-873), qui fut remportée en tuant le plus puissant des Grands Maîtres goa'ulds : Râ !



Ce fut l'apogée de la lutte des Tok'ras dans leur guerre fratricide.

Jolinar de Malkshur/"Rosha" gagna ses galons de leader parmi la résistance, notamment grâce à l'exploit d'avoir arraché la planète QF3-P3R-636 (celle d'origine de Rosha) du contrôle goa'uld, en tuant la Princesse Shyla (Goa'uld mineur ayant le contrôle de cette planète pour le compte du Grand Maître **Sokar**) mais en ayant l'ingénieuse idée de continuer à approvisionner Sokar en naquadah afin de ne pas attirer l'attention du grand maître.

Un gouvernement local autochtone dirige depuis cette planète en toute discrétion, loin de l'oppression des Goa'ulds.



Durant ses longues années de résistance, Jolinar/"Rosha" rencontra **Martouf/"Lantash"**, un autre Tok'ra un peu plus jeune.

A travers leurs luttes, leurs victoires et leur fuite vers d'autres planètes pour échapper à la traque des Grands Maîtres goa'ulds, les deux Tok'ras tombèrent amoureux et les symbioses respectives avec leurs hôtes les fit également tomber amoureux.

De toute manière, plus le temps de symbiose est important, plus les relations entre symbiote et hôte se mêlent.

Il semble en fait que les deux individus s'influencent mutuellement dans leurs personnalités, leurs comportements, leurs souvenirs, leurs aspirations ... pour au final ne faire plus qu'une seule personne. Il est donc clair que l'individu résultant d'une implantation tok'ra est le fruit d'une complexe interaction entre les deux consciences qui s'entremêlent et s'influencent mutuellement.

Malheureusement, les ennuis commencèrent avec la mort de Râ.

Le Conseil Goa'uld fit de la destruction de l'ensemble des Tok'ras une priorité absolue, déployant toutes leurs énergies respectives et leurs moyens colossaux et laissant de côté leurs éternelles querelles intestines pour former une alliance efficace.

Les Tok'ras enchaînèrent les défaites sur plusieurs fronts, obligés de fuir sans cesse et de déplacer continuellement leurs bases rebelles. La résistance perdit de nombreux membres, mais c'est la mort d'Égéria, reine des Tok'ras, qui scella définitivement le destin de la seule faction goa'uld qui aura tenté de vivre en harmonie avec ses hôtes.

En effet, sans leur reine pondreuse, les Tok'ras n'avaient plus la possibilité d'augmenter en nombre suffisant les êtres capables de combattre les Goa'ulds. Les esclaves libérés ou les Jaffas ralliés à la résistance n'avaient pas assez de puissance pour lutter efficacement contre l'Empire goa'uld.

La résistance tok'ra fut vaincue, et les rares survivants se dispersèrent dans le multivers loin de l'influence de l'Empire des Goa'ulds.

*Note pour un futur MJ : En fait, Égéria fut emprisonnée par les Grands Maîtres, torturée de mille tourments pour avoir tué Râ mais également pour avoir donné naissance à la Tok'ra. Elle est retenue prisonnière agonisante depuis 150 ans sur la planète Pangar (QF7-5T7-693). Ses tortionnaires-scientifiques extraient de la trétonine de son corps de reine goa'uld, une substance qui a la propriété de guérir toutes les maladies et de renforcer le système immunitaire pour ne plus jamais contracter la moindre maladie.*

Le couple Jolinar de Malkshur et Martouf quitta le 7<sup>ème</sup> univers pour voyager de quadrant en quadrant, le plus possible en dehors des radars, et finit par s'établir sur **Novgragud (QF4-L6C-052)**, une planète post-punk isolée, sans même un astroport pour la relier au reste du multivers.

Novragud était le résultat de 30 ans de guerres civiles ayant transformé cette planète en un monde en proie au chaos et à la violence permanente. Un terrain de jeu idéal pour les déserteurs qui prirent rapidement la commande d'un clan, grâce à leur supériorité technologique autant que par leurs compétences de guérilla et de commandement.

Ils y vécurent plusieurs années à la tête d'un réseau de criminels en tout genre et amassèrent une vaste réserve de vivres et autres richesses. Le couple fonctionnait ainsi, les muscles pour Martouf habitué à combattre depuis toujours, et la tête avec Jolinar et son sens inné de négociatrice et d'être d'agréable compagnie.

Après avoir accumulé suffisamment de richesses, Jolinar joua de son influence pour suggérer qu'il était temps de quitter les bas-fonds afin de vivre une vie loin des souterrains de la Tok'ra ou de la décharge de Novragud. Ils achetèrent un petit vaisseau triche-lumière puis quittèrent la planète pour commencer une vie de négociants, puis de commerçants, se transformant progressivement en gestionnaires en mettant leurs commerces en franchises, pour finalement devenir des aristocrates/influenceurs.

Une génération plus tard, leurs réseaux lobbyistes s'étendirent suffisamment pour qu'ils aient leurs entrées sur **Pergame IV**, le lieu central du pouvoir de l'Assemblée Galactique puisque s'y trouve la cour de l'Immediator qui reçoit les délégations des 7 Univers, et où se tiennent les grandes réunions et les fêtes ponctuant le calendrier de l'A.G..

La stratégie du couple fonctionnait à merveille ; Jolinar était sur le devant de la scène, à murmurer aux oreilles des puissants, pendant que Martouf réglait les choses en coulisses loin du champagne et des petits fours... Leur spécialité politique était d'enquêter, de trouver et de formuler des propositions aux dirigeants politiques de l'A.G. qui devaient négocier avec des dictateurs locaux. En effet, entre leur immersion dans l'Empire go'uld au cours de leurs premières vies et leur passé de commerçants/négociants, ils avaient toutes les aptitudes nécessaires pour réussir brillamment comme lobbyistes.

Jolinar et Martouf eurent même le privilège de rencontrer l'Immediator dans sa forteresse sous-marine de **Tegem 3**, pour une affaire ayant polarisé l'attention des plus hauts dignitaires de l'A.G. : le crash d'un vaisseau-monde d'un autre âge sur un site sacré de la planète Zelator (QF2-0T6-232) alors qu'elle était dirigée par une théocratie dictatoriale !

Ils étaient promis à un avenir radieux, fait de richesses, de fastes mais aussi de travail et d'amour, mais l'avenir fut tout autre.



Etait-ce leur notoriété grandissante, leur sédentarité ou simplement la malchance, toujours est-il qu'il y a moins de trois ans, alors que Jolinar rentrait dans leur villa des beaux-quartiers de Pergame IV, elle fut sauvagement agressée par un assaillant et ne dut sa survie qu'à l'intervention de son mari qui affronta l'adversaire.

Au cours de l'affrontement, tous deux comprirent qu'il s'agissait d'un Goa'uld assassin, envoyé pour les détruire bien loin de leur zone d'influence.

Le couple se battit avec l'énergie du désespoir jusqu'au bout... et l'ennemi fut finalement vaincu, achevé par leur droïde de sécurité dont Martouf avait reprogrammé les protocoles de sécurité. Jolinar de Malkshur était gravement blessée, son hôte Roshu se mourrait, mais le pire était qu'elle venait d'assister à **la mort de son âme sœur**, arraché du corps de Lantash par une



technique de combat de l'assassin ! Au cours du combat, le tueur à la solde de Sokar avait utilisé le gantelet de puissance spécifique à sa race pour extraire le Tok'ra Martouf de son hôte...

Rosha mourrait. Lantash aussi, mais parce qu'il n'avait plus de Goa'uld en lui...

Jolinar de Malkshur, pour sa propre survie, abandonna alors Rosha pour prendre possession de Lantash ! Ce geste instinctif lui permit de sauver la mémoire des 2 âmes sœurs dans une symbiose de la femelle tok'ra et de l'hôte mâle. Ce fut un nouveau traumatisme pour Jolinar.

Et voici comment commença le dernier chapitre de la vie de **Jolinar de Malkshur/"Lantash"** :

Dans le sang et les larmes... Complètement déboussolé, autant le symbiote que l'hôte...

La seule pensée commune qui les animait était de fuir, de fuir encore et toujours pour ne plus jamais être rattrapés par un autre assassin envoyé par les Grands Maîtres.

Après une période d'errance d'astroport en hôtel, de vaisseau cargo en bar, Jolinar de Malkshur/"Lantash" reprit ses esprits, soignant sa peine en prenant conscience que chacun d'eux avait survécu dans cette symbiose improbable et que finalement, ils ne s'étaient jamais aussi bien compris que maintenant...



Bien sûr, ils ne pourraient plus être amoureux comme ils l'avaient été, et ils multipliaient les relations sans lendemain afin de satisfaire leurs besoins primaires sans pour autant oublier leurs liens indéfectibles.

C'était des survivants, et Jolinar/"Lantash" venait de comprendre que plus jamais ils ne pourraient espérer une vie d'oisiveté sédentaire et qu'il leur faudrait toujours être en mouvement pour s'éloigner toujours plus loin d'un traqueur goa'uld lancé sur les traces des derniers Tok'ras du Multivers...

Contrairement à beaucoup d'autres, Jolinar de Malkshur/"Lantash" se rendit par ses propres moyens à la Mégacadémie de Norjane (QF1-A0A-001), sans l'aide d'un recruteur car avec la mémoire génétique de sa mère, il se savait **Méga** depuis toujours... Il était temps qu'il apprenne à maîtriser le transit méga, afin de fuir toujours plus vite et toujours plus loin la menace invisible du Conseil des Grands Maîtres goa'ulds !

Evidemment, il garda enfouie sa motivation initiale, ainsi que son histoire, pour rejoindre les bancs de l'école comme novice, l'anonymat étant un bon moyen de repasser sous les ondes radars...

Au cours de sa formation méga, Jolinar de Malkshur resta volontairement en retrait, réfrénant sa nature sociale de médiateur pour éviter de se faire remarquer, bien que par moment elle reprenait le dessus malgré lui. Cela lui valut d'être mis à l'écart du reste de la promotion, ce qui lui allait très bien...



Mais cela attira quand même l'attention de **Budi Ahmad**, la fofolle de la promotion, avec qui il eut l'occasion de sympathiser dans des proportions dépassant largement le simple cadre éducatif...

A la fin de leurs années de formation, lorsqu'il fallut former des groupes pour constituer des sections, Budi réunit finalement autour de lui une troupe de parias mal accordés, mais où chacun trouvait finalement sa place, bien content de ne pas être seul...

Jolinar de Malkshur fut le premier à être recruté par Budi. Il était devenu un Méga de type Médian, et de la sphère des Relations des pouvoirs de Télépathe. Il avait fini par révéler sa nature de Goa'uld aux autres étudiants, ne pouvant tout le temps contrôler, notamment en période de stress, ses yeux lumineux ou sa voix d'outre-tombe caractéristiques de sa race. Ceci accentua encore un peu plus son isolement au sein de la promotion, car les êtres pensants conservaient toujours une certaine méfiance à son égard, du fait de sa nature de parasite. Mais pas pour Budi, ce qui les rapprocha rapidement à la Mégacadémie.

Lorsque la « Section des Parias » fut créée, les échanges entre membres se multiplièrent lors de travaux en commun et le sujet de l'autonomie de "Lantash" (hôte) arriva sur la table.

C'est **Oskar Niemeyer**, épris de libre-arbitre, qui fut le plus virulent et mentionna le fait qu'ils n'avaient d'autre choix que de se fier à ses paroles à ce sujet. En effet, Jolinar de Malkshur avait beau laisser "Lantash" s'exprimer, il n'existait aucun moyen de s'assurer de l'autonomie de la volonté de l'hôte, et donc de savoir avec certitude s'il avait bien accepté l'implantation de son plein gré.

Il est vrai que lors d'une possession réussie, le symbiote peut facilement supplanter la volonté de son hôte et accéder à sa mémoire, ce qui lui permet d'en cerner aisément la personnalité. Par ailleurs, pouvant camoufler leurs caractéristiques proprement goa'ulds, yeux illuminés et voix amplifiée, les Goa'ulds étaient passés maîtres dans l'art de dissimuler leur vraie nature. Le Tok'ra n'aurait donc aucune difficulté à simuler la différence de personnalités et prétendre l'existence d'une symbiose entre lui et son hôte, sans que ce soit le cas. Tels étaient les arguments pertinents d'Oskar, et Jolinar de Malkshur/"Lantash" ne pouvait malheureusement que lui demander de lui faire confiance sur ce point...

Le jeune **Miles Gutierrez**, déjà peu à l'aise en compagnie de non-humains, afficha aussi très vite son scepticisme au sujet de Jolinar. Qui plus est, le Tok'ra ne parvenait pas toujours à se départir de l'arrogance naturelle propre à son espèce, ce qui ne le rendait pas toujours très sympathique. Toutefois, Jolinar, qui comprenait très bien les réticences qu'il pouvait provoquer, se rapprocha au fil du temps de Miles, profitant des cours de Science pour lui expliquer que c'était le processus biologique de la race goa'uld qui voulait que l'étape ultime de leur évolution soit conditionnée par la symbiose avec un hôte. "Lantash" (l'hôte de Jolinar) s'exprimait aussi souvent, rappelant qu'au même titre que le reste de son espèce, la faculté de Jolinar à imposer sa volonté à son hôte était certes réelle (confirmant toujours une certaine défiance envers leur symbiose) mais qu'il n'avait jusqu'alors jamais eu la sensation d'être emprisonné dans son propre corps. Le Tok'ra profita aussi des exercices de transfert entre élèves pour s'exprimer sur la liberté des hôtes, qui n'avaient finalement pas un statut si différent de celui d'un Méga transféré ; Jolinar et Miles finirent ainsi par s'appivoiser.

Mais d'autres membres composaient cette escouade.

Il fallait passer au-delà de la mine patibulaire d'**Hallen Carter** pour se rendre compte que cet ethno-ranger n'était pas un asocial vivant dans les bois mais un être avec un esprit vif et aimant la convivialité. Jolinar appréciait sa compagnie, notamment autour d'un bon verre, et il était ravi qu'ils fassent partie de la même section.

L'unique femme de la section, **Valéria Edberg**, était une personne réservée qui cherchait avant tout à ne pas importuner les autres, mais dont les compétences en médecine et autres premiers secours étaient sans équivalent, ce qui est un atout considérable sur le terrain.

L'autiste **Magnüs Atwood** était un féru de technologie, dont il en maîtrisait toutes les dimensions. Bien que souvent perdu dans ses pensées, Jolinar avait pu percevoir des éclairs de génies fusant de son esprit scientifique, bluffant souvent le Tok'ra qui aurait aimé avoir le même sens critique et démontrant tout l'intérêt d'avoir un allié tel que lui dans l'équipe.



Enfin, le **Major Linsay Mc Lambert**, qui dirige la « Section des Parias », était une femme d'âge mûre, orpheline d'une Terre parallèle. Elle fut repérée très jeune par un très ancien Méga nommé **Prabundi**, qui passa les dernières années de sa carrière comme recruteur pour la Mégacadémie.

Il la plaça au sein des pupilles de l'Assemblée Galactique dès l'adolescence, et elle suivit ensuite une carrière de médecin dans la Garde Galactique. Il lui fallait en effet "rembourser" sa dette à la société qui l'avait élevée, ce qu'elle s'acquitta lors de son service actif.

Après avoir rencontré son futur mari Nicolaï Mc Lambert, Linsay chercha une situation moins risquée pour fonder une famille et elle put rejoindre l'AMG grâce à l'appui du jeune retraité, mais toujours très influent, Prabundi. Après avoir fait ses classes dans la Garde Galactique, elle suivit un cursus au sein de la Mégacadémie pour en devenir l'un de ses majors.

Elle est depuis peu maman d'une petite fille, **Ariane Mc Lambert**, qui réside avec ses parents sur Norjane en périphérie du Sanctuaire. C'est Prabundi (qui donne toujours quelques cours d'Histoire comme consultant de l'AMG) qui suggéra à Linsay Mc Lambert de choisir Budi Ahmad pour former une section, preuve de son influence toujours très prégnante sur le major de la « Section des Parias »...





## Gantelet/bracelet goa'uld

*L'arme de poing la plus utilisée des Goa'ulds, appelée Kara Kesh, est une sorte de gant en métal qui ne recouvre que le bout des doigts et la paume de l'utilisateur. Elle n'a pas réellement de visée létale et est conçue d'abord pour neutraliser un adversaire, même si certains l'emploient comme arme de contact.*

*Elle est utilisable exclusivement par les Goa'ulds.*

*Une première capacité de l'arme est l'émission d'un champ d'énergie particulièrement puissant, pouvant projeter la cible en l'air sur plusieurs mètres. La violence du choc en soi est telle que la victime reste temporairement étourdie, indépendamment de la qualité de sa réception, ce qui fournit l'occasion de la mettre hors d'état de nuire.*

*Une deuxième capacité, dans le prolongement du champ d'énergie, est l'émission d'une sorte de champ électromagnétique (compte tenu des décharges visibles durant son utilisation) que l'utilisateur va utiliser le plus souvent pour altérer le cerveau de la victime, en maintenant le gant près de sa tête. Le processus entraîne des convulsions montant en intensité, jusqu'à ce que survienne la mort cérébrale. Le caractère impressionnant de cette fonction est très apprécié des Goa'ulds : elle leur permet de réprimer certains manquements des soldats à des missions importantes tout en affermissant la crainte et le respect chez les soldats présents à cette occasion.*

