

Peuples et races de Stargate

Peuples et races du monde imaginaire développé dans le film et les séries télévisées de l'univers Stargate.

Sommaire : Haut - A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A

Abydosiens

Ce sont les habitants humains d'Abydos, amenés sur cette planète par le Grand Maître Suprême Râ pour travailler comme esclaves dans les mines de naquadah. C'est un peuple paisible, dont tous les habitants se sont élevés avec l'aide d'Oma Desala.

Altairiens

Race technologiquement avancée (humains), vivant sous la surface d'une planète inhospitalière à la vie, dans des corps synthétiques.

Anciens

La civilisation la plus puissante et avancée ayant jamais existé dans tout l'Univers connu. C'est la race qui a bâti les portes des étoiles, dont le réseau s'étend dans toute la Voie lactée et dans d'autres galaxies à sa circonférence. D'apparence humaine mais dotés de pouvoirs surprenants, les Anciens furent membres de l'Alliance des Quatre Races. Les Anciens descendent d'un très ancien peuple, les Altérans. Ils sont originaires d'une lointaine galaxie dont la localisation exacte reste inconnue. Il y eut une scission chez les Altérans : les uns, appelés Oris, devenaient de plus en plus fanatiques et obscurantistes par rapport à la religion ; les Anciens, eux, croyaient en la science et la tolérance. C'est là que les Anciens bâtirent les premières portes des étoiles. Les Oris souhaitaient acquérir aussi le savoir des portes, mais les Anciens préférèrent garder ce secret. Une guerre éclata alors entre les deux peuples. Les Anciens furent forcés de fuir et, après une longue errance, ils arrivèrent dans notre galaxie.

Ils créèrent le temple de Dakara, un monument exceptionnel capable de créer la vie, ou bien de la détruire. Les Anciens s'installèrent sur la Terre, des dizaines de millions d'années avant notre ère. Ce sont les ancêtres des hommes d'aujourd'hui. Atlantis, une gigantesque cité servant de capitale, fut construite en Antarctique (bien avant que le continent ne se retrouve au pôle sud). Ils colonisèrent ensuite la Voie lactée, installant une porte des étoiles sur chaque planète habitable par l'homme, ce qui fait des millions de mondes. Puis, il y a quelques millions d'années, ils furent touchés par une étrange peste, en réalité envoyée par les Oris. La majorité des Anciens mourut et, grâce à leur sagesse et à leur savoir, ils effectuèrent l'Ascension (l'Ascension est un phénomène, échappant à toute loi scientifique et naturelle connu, consistant à quitter son enveloppe charnelle pour devenir pure énergie et s'élever sur un plan d'existence supérieur).

Les survivants s'exilèrent dans la galaxie de Pégase avec la cité spatiale d'Atlantis, où ils recommencèrent leur œuvre civilisatrice. Puis, il y a 10 000 ans, ils furent vaincus par une race très puissante se nourrissant de l'énergie vitale des humains, les Wraiths. Comme dernière défense, les Anciens engloutirent leur cité sous l'océan, donnant naissance au mythe de l'Atlantide. Les Anciens survivants se réfugièrent sur Terre où certains effectuèrent l'Ascension. Leur souvenir persista et ils furent vénérés comme des dieux par les Romains. Le latin est un dérivé de la langue des Anciens, et d'après Daniel Jackson, le latin médiéval est presque de l'ancien.

Aschens¹

Peuple ennemi d'apparence humaine, fondateur de la Confédération aschen. Civilisation avancée, elle fait semblant de partager ses technologies avec des peuples moins

puissants pour les stériliser par un vaccin qui prolonge leur vie et prendre possession de leurs planètes une fois que les habitants sont morts de vieillesse.

Asgards¹

Peuple pacifique et très évolué, les membres de cette race rappellent la créature de Roswell. Amis des humains, ils les étudient discrètement depuis des millénaires. Ils ont pris l'apparence des dieux nordiques pour protéger certains peuples des Goa'ulds. Alliés de la Terre, ils sont membres de l'Alliance des Quatre Races. Grâce à leur grande technologie, les Asgards parvenaient à transporter leurs consciences dans des corps clonés. Mais, au cours des millénaires, leurs clones perdirent en qualité. Ainsi, les corps des Asgards devinrent de plus en plus faibles et dégénérés. Leur guerre contre leur pire ennemi, les Répliqueurs, n'améliora pas les choses. Finalement, leur extinction étant inévitable et avec l'invasion Ori à leur porte, ils décidèrent de faire un suicide collectif. Mais, juste avant leur fin inévitable, ils légèrent tout leur savoir et toutes leur technologies à la Terre, qu'ils nomment alors la Cinquième Race.

Asurans

Les Asurans sont l'équivalent des Répliqueurs dans la galaxie de Pégase. Ce sont des machines de guerres créées par les Anciens. Ils ont pris la forme de leurs anciens maîtres, les Anciens, qui se servaient d'eux comme main d'œuvre. Lorsque les Anciens ont disparu, ils ont perduré et développé leur civilisation durant les dix derniers millénaires. Un asuran est constitué de milliers de nanites microscopiques. Ce peuple attaque à plusieurs reprises la cité d'Atlantis.

Athosiens

Peuple d'Athos. Quand l'équipe d'Atlantis est arrivée sur ce monde, le major Sheppard a activé par accident une balise wraith, les attirant sur Athos. Les Athosiens, conduits par Teyla Emmagan, ont évacué leur planète et ont trouvé un nouveau foyer sur le continent de Lantea, à proximité de la cité d'Atlantis.

B

Bédrosiens¹

Les Bédrosiens sont un peuple rencontré sur P2X-416, et ont un niveau technologique un peu plus développé que la Terre. Les Bédrosiens sont en guerre avec les Optricans, concernant l'origine de la vie sur leur planète. Les Bédrosiens croient qu'ils ont vu le jour sur la planète grâce à Néfertum, un Goa'uld, alors que les Optricans pensent qu'ils ont été amenés sur cette planète par la porte des étoiles. SG-1 fut forcé de fuir la planète quand les militaires Bédrosiens refusèrent de croire en l'existence de la porte.

Brume (Maîtres et Serviteurs saison 5 épisode 7)

Burrock et son peuple : Une colonie d'humains vivant de l'agriculture depuis des générations, fut autrefois réduite à l'esclavage par les Unas, contrôlés par les Goa'ulds. Mais une révolte éclata entre les deux factions. Lorsque SG-1 visita cette planète, le peuple de Burrock utilisait les Unas comme esclaves depuis de longues années. Quand l'équipe vint sur P3X-888, Burrock avait capturé Chaka. Burrock utilisait une liste de coordonnées transmises de génération en génération pour visiter des planètes, capturer des Unas et ainsi augmenter la force génétique de ses esclaves. Avec l'arrivée de SG-1, Burrock n'eut plus le contrôle de ses Unas et fut tué par Chaka. Grâce à Chaka, une paix fragile fut établie entre le peuple de Burrock et les Unas et ces deux peuples vivent maintenant ensemble sur la planète.

Byrsas¹

Les Byrsas sont des humains déportés sur Cartago et dont la culture possède des influences gréco-romaines et celtiques. Les Goa'ulds viennent souvent sur Cartago, leur planète, pour prendre des hôtes. Selon leurs lois, le Cor-ai a jugé Teal'c pour avoir tué un Byrsa quand il était sous les ordres d'Apophis. Pendant ce temps, les Byrsas ont fait construire des réseaux de galeries souterraines pour se cacher lors des visites des Goa'ulds.

C

Camelot et son peuple

Le peuple de Camelot est une race d'humains de la Voie lactée, qui attend le retour du Roi Arthur, qui doit former sa nouvelle armée pour la quête du Saint Graal. Les femmes sont fortement découragées à se préparer au combat, mais participent à l'entraînement des hommes. Parmi les habitants du village, le nom de Merlin est peu prononcé car ils pensaient qu'il était un sorcier apportant malheur aux habitants. Avant l'arrivée de SG-1, sa bibliothèque avait été scellée pendant des siècles de peur qu'une malédiction s'abatte sur le village (en réalité protégé par un hologramme).

Cimmériens

Les Cimmériens sont une race provenant de la Terre, protégée par les Asgards pour leur assurer un développement libre. Les Cimmériens sont une tribu généralement paisible vivant de la pêche, de la chasse et de l'agriculture. Leur planète est incluse dans les termes du Traité des planètes protégées, signifiant qu'elle est protégée contre les Goa'ulds par les Asgards.

Cristaux

Les Cristaux sont une forme de vie cristalline pouvant libérer des radiations électromagnétiques. "Vivant" uniquement sur P3X-562, la plupart de cette race fut anéantie par les Goa'ulds. Quand une matière organique touche le cristal, celui-ci peut alors la dupliquer, et communiquer par télépathie. Lorsqu'O'Neill toucha l'un de ces cristaux, son double alla sur Terre à sa place, essayant de comprendre les humains, mais dut retourner sur sa planète, car il allait mourir à cause du champ électromagnétique de la Terre, qui n'est pas adapté à son espèce.

D

Daganiens

Race rencontrée par l'équipe d'Atlantis lors d'une mission de recherche d'un E2PZ. Autrefois appelés les Surdariens, ils avaient été chargés par les Anciens de garder un E2PZ. Les Daganiens ont aidé l'équipe d'Atlantis à retrouver l'E2PZ, mais ont refusé de le leur donner, persuadés que les Anciens voulaient qu'ils continuent à le protéger.

Dendredans

Les Dendredans étaient une race d'humains de la Voie lactée. Il existait à peu près deux milliards de Dendredans. Cependant, leur technologie de pointe pouvant menacer les Goa'ulds, ils ont été éliminés. Le seul Dendredan vivant connu était Ma'chello. La langue des Dendredans était un mélange de grec ancien et de latin, ainsi les Dendredans étaient probablement des descendants de grecs ou romains antiques.

E

Eau

Cette eau fut trouvée par le programme *Porte des Étoiles* russe pendant leur 7^e mission. Une petite quantité en fut collectée, et les premières analyses montrent qu'elle dégage de l'énergie sous forme de chaleur. Quand elle est exposée à l'air, cette forme de vie se change en vapeur et peut être inhalée par une personne. Elle devient ensuite un hôte, et n'est plus capable de contrôler ses faits et gestes.

Enkarans[±]

Les Enkarans sont une race qui ont besoin de conditions environnementales spécifiques (notamment un champ magnétique qui arrête les radiations stellaires qui détruisent leur yeux). SG-1 sauve les Enkarans d'une mort certaine, malheureusement SG-1 a choisi P55-381 tout comme les Gadmeers qui terraforme la planète en fonction de leur propres

besoins à l'aide d'un vaisseau automatisé. L'équipe négocie avec Lotan (un robot négociateur créé par le vaisseau ressemblant à un Enkaran). Lotan ramène enfin les Enkarans sur la planète de leur ancêtres, puis mourut car programmé ainsi.

F

Fenris

Les Fenris sont de larges insectes volants, que Teal'c décrit comme étant de « grandes libellules avec des dents ». Les Goa'ulds pensent que les Fenris possèdent la faculté de se rendre invisible. Teal'c avait déjà été envoyé par Apophis pour capturer une de ces créatures mais il n'avait pas réussi. En raison de son échec, Apophis avait ordonné l'exécution de deux Jaffas sous les ordres de Teal'c. SG-1 apprit, grâce aux Nox, que les Fenris ne possédaient pas la faculté de se rendre invisibles mais que c'étaient les Nox qui les rendaient invisibles pour les protéger des étrangers. Les Nox refusèrent de partager leurs technologies avec SG-1 et la porte des étoiles de la planète Nox fut désactivée pour empêcher toute autre visite sur leur planète dans le but d'acquérir leur technologie (voir aussi : origine possible du nom sur l'article [Fenris](#)).

Furlings

Race mystérieuse, membre de l'Alliance des Quatre Races. On ne sait absolument rien d'elle, hormis qu'une fraction de ce peuple a jadis renoncé à la technologie pour retourner à la nature. Dans l'épisode "200" (autocaricatural et fantaisiste), ils sont représentés sous la forme d'oursins bipèdes, rappelant les Ewoks de l'univers de [Star Wars](#).

G

Genii

Peuple humain de la galaxie de Pégase, avec un niveau technologique moyen (environ le niveau humain des années 1940-1950), qui formait autrefois la plus grande nation de la galaxie. Les wraith les ont presque détruits, mais quelques survivants ont pu reconstruire leur civilisation dans le plus grand secret grâce à de vastes bunker souterrains conçus d'abord en cas de guerre nucléaire. Richard Woolsey dit dans la saison 5 qu'ils sont probablement la plus grande puissance militaire humaine de la galaxie, après l'Expédition Atlantis.

Goa'ulds¹ :

Race de parasites prenant le contrôle de leur hôte et se faisant passer pour des dieux. Ils ressemblent à des anguilles (symbiotes), et vivent naturellement dans des lacs. Un symbiote pénètre le corps humain et s'enroule autour des vertèbres cervicales pour prendre le contrôle absolu de son hôte. Ils peuvent aussi faire de même avec les [Unas](#). Les Goa'ulds possèdent un système féodal et basé sur l'esclavage. Il y a 10 000 ans, Râ, le 1^{er} d'entre eux, est arrivé sur Terre où il a pris possession d'un jeune Égyptien. Il a fondé l'Égypte ancienne, sa culture, sa religion, inventa les hiéroglyphes, fit construire les temples et pyramides et installa une porte des étoiles en Égypte. D'autres Goa'ulds ont fait de même, chacun prenant le nom d'un dieu humain : Anubis, Ba'al, Yu, Cronos, Sekhmet pour n'en citer que quelques-uns. Ils se font passer pour des dieux, et vénérer comme tels, pour contrôler facilement leurs esclaves humains et leurs Jaffas. L'empire goa'uld s'est ensuite répandu dans toute notre galaxie, détruisant toutes les civilisations extraterrestres inférieures rencontrées. Des millions d'humains ont été déportés sur des centaines de planètes pendant des millénaires. Les [Jaffas](#) leur servent de soldats, et les [humains](#) d'esclaves. 3000 ans av. J.-C., les Terriens (appelés Terriens en langue goa'uld) ont compris que ce n'était pas des dieux, et se sont révoltés, enterrant la porte des étoiles. La Terre étant dépourvue de [naquadah](#), le minerai qui est à la base de toute la technologie goa'uld, ils sont partis de notre planète. En 1994, [Jack O'Neill](#) et [Daniel Jackson](#) ont tué Râ sur Abydos. L'unité de l'empire était terminée, les autres Goa'ulds, appelés Grands Maîtres, entrèrent dans une guerre

interne sans merci pour avoir le pouvoir suprême, ce qui les a beaucoup affaibli. De plus, la Terre encouragea les révoltes d'esclaves en leur prouvant que leurs maîtres n'étaient pas des dieux, déstabilisant l'empire. Pour finir, une rébellion de Jaffas libres convaincus de la non-divinité de leurs maîtres est née, sous l'impulsion de Teal'c, un guerrier jaffa rallié à la Terre. Cette rébellion augmenta d'année en année, jusqu'à représenter une menace sérieuse pour les Grands Maîtres. En 2004, l'empire goa'uld, déjà très affaibli par sa guerre civile et ses défaites face à la Terre et aux Jaffas libres est attaqué et presque détruit par les Répliqueurs. Ces derniers furent vaincus durant la bataille de Dakara mais l'empire s'effondra définitivement. En effet, les Grand-Maîtres ne purent empêcher la prise du temple de Dakara, le lieu le plus sacré de la religion goa'uld, par les Jaffas libres, ce qui prouva définitivement que les Goa'ulds n'étaient pas des dieux. Depuis, la majorité d'entre eux a disparu, et les survivants sont en fuite, tentant de se faire oublier. Certains sont cachés dans des colonies lointaines où la nouvelle de leur défaite n'est pas parvenue.

Guerriers Kull

Les guerriers Kulls sont des soldats d'infanterie d'élite créés par Anubis, dans le but de remplacer les Jaffas au combat. Ils ont des armures qui résistent aux armes à énergie et à projectiles. Ce sont des formes de vies artificielles créées en utilisant une machine des anciens qui permet de donner la vie à de la chair morte. Anubis a une reine à son service qui lui crée des symbiotes sans intelligence ni connaissances mais qui obéissent aveuglément et qui permettent de soutenir la condition physique trop athlétique (ce qui les fait mourir prématurément) des guerriers. Leur armure est presque invulnérable, une explosion très puissante peut la détruire. La seule arme connue permettant de les tuer est une arme énergétique mise au point par Samantha Carter et son père. Après la chute d'Anubis, le grand maître Ba'al les récupère à son avantage.

Gadmeers¹

Les Gadmeers sont une race très avancée dont le métabolisme est basé sur le soufre. Exterminés sur leur planète d'origine, ils construisirent le vaisseau terraformeur. La mission du vaisseau était de trouver une planète convenable et de la modifier pour qu'elle puisse accueillir les Gadmeers. Le vaisseau contenait également la connaissance gadmeer acquise pendant plus de 10 000 ans, ainsi que les échantillons permettant de recréer tout l'écosystème d'une planète. Le vaisseau choisit P5S-381. Malheureusement, cette planète était occupée depuis peu par les Enkarans. Mais grâce à SG-1 et à Lotan (un robot "négociateur" créé par le vaisseau pour parlementer), une solution fut trouvée : le vaisseau ramena les Enkarans sur leur monde d'origine et put reprendre le processus de terraformation, détruisant la porte des étoiles de la planète.

H

Hébridans¹

Civilisation humaine avancée, d'origine celte. Ils forment une nation unique avec les Serrakins. Leur planète appartient totalement à Teckcon Industries. Ils organisent tous les ans une grande course dans leur système solaire (course de Kon Garat).

Hoffans

Habitants de la planète Hoff, dans la galaxie de Pégase. Ils sont les créateurs du « poison des Hoffans ». C'est une molécule qui empoisonne un wraith s'il tente de se nourrir d'un humain traité. Molécule dévastatrice car un grand pourcentage des humains (50%) traités meurent dans les heures suivant l'injection. Elle fait la fierté de ce peuple qui pense alors que les wraith vont les délaisser et accepter ce fait. Malheureusement, la planète est dévastée par les wraith qui ne tolèrent pas qu'un peuple se dresse contre eux, la totalité de la population est éradiquée.

J

Jaffas¹

Race créée pour servir les Goa'ulds et leur servir d'incubateurs. Ce sont des humains génétiquement modifiés qui portent un symbiote goa'uld dans leur poche ventrale. Ils ont une force et une longévité extraordinaire et servent de soldats aux Goa'ulds. Depuis l'effondrement de l'empire goa'uld, ils forment une nation libre, mais ont du mal à vivre indépendants après des millénaires de soumission. Ils peuvent maintenant se libérer des symbiotes grâce à la trétonine, qui remplace totalement leurs systèmes immunitaires détruits par les larves goa'ulds.

K

Kelownien

Ce sont les habitants de Kelowna apparu dans la saison 5 de SG1. Ils sont technologiquement moins avancé que la Terre, mais de quelques décennies seulement et travaille notamment sur des prototypes d'armes de destruction massive. Jonas Quinn, qui remplace Daniel Jackson dans la saison 6, est lui-même un kelownien. Les terriens ont découvert sur Kelowna l'existence de naquadria, un isotope instable du naquadah, qu'ils vont finir par utiliser pour la construction de leur propre vaisseaux spatiaux (les F-302 d'abord puis le Prométhée et les BC-304), car plus énergétique que le naquadah. Les Kelownien finiront par développer une arme nucléaire au naquadria d'une puissance hors du commun pour faire la guerre à leur voisins.

M

Mastadge

Apparu seulement dans le film en 1994. C'est un animal de bât et de transport utilisé par le peuple d'Abydos. Le Docteur Jackson se prendra les pieds dans le harnachement de l'un d'entre eux et se fera entraîner par la bête peu après leur première arrivée sur la planète.

N

Nox¹

Peuple pacifique ayant une très haute technologie qu'ils tirent de la nature et qu'ils refusent de mettre au profit de la violence. Les Nox sont capables de se rendre invisibles, et ils peuvent ressusciter leurs morts. Bien que membres de l'Alliance des Quatre Races, on possède peu d'information sur cette race.

Nakais²

Les Nakais sont une race d'extraterrestres rencontrée par l'équipage du Destinée. Lors de leur premier contact, ceux-ci furent agressifs, et attaquèrent le vaisseau pour prendre quelques membres de l'équipage. C'est une race très avancée technologiquement mais ce sont les ennemis des Terriens à bord du vaisseau, car ils veulent s'en emparer. Ils disposent de vaisseaux-mères ainsi que de chasseurs. Les vaisseaux-mères disposent d'un moteur d'hyper-propulsion intergalactique. Ils disposent aussi d'un appareil de lien mental permettant de lire dans les pensées. Ces aliens capturent Nicholas Rush et Chloe Armstrong dans le but de les étudier. Ces derniers arrivent à s'en sortir en s'enfuyant du vaisseau-mère à bord d'un chasseur. Pendant ce temps-là, les vaisseaux extraterrestres attaquent l'équipage. Plus tard, les aliens attaquent une nouvelle fois le Destinée, qu'ils repèrent grâce à deux balises : l'une placée sur sa coque, et l'autre implantée dans le ventre de Rush. Au retour du vaisseau ancien en espace conventionnel, les aliens se mettent à le pilonner avec leurs vaisseaux-mères et à envoyer les escadrons de

chasseurs. Malgré des dissensions entre civils et militaires à bord du *Destinée*, il est décidé de maintenir toute la puissance dans les boucliers, ce qui permet au vaisseau de tenir contre l'attaque des aliens, jusqu'au départ programmé en VSL.

O

Oris³

Race ennemie d'êtres élevés, issus du même peuple que les Anciens, ils vivent dans une galaxie lointaine. Ils ont atteint l'ascension et utilisent leur pouvoirs à leur avantage en interférant dans les plans d'existence inférieurs. Ils obligent des peuples entiers à les vénérer ce qui leur procure une puissance supplémentaire. Ils ont sous leur tutelle des êtres nommés "prêcheurs" qui leur servent d'intermédiaires pour imposer leur convictions auprès de tous les peuples rencontrés. Les prêcheurs sont des êtres humains dotés par les Oris de grands pouvoirs. Apprenant l'existence de la Voie Lactée par l'intermédiaire de Daniel Jackson et de Vala Mal Doran, ils mettent sur pied une immense armée de vaisseaux interstellaires parmi les plus puissants jamais rencontrés et envahissent la Voie Lactée à la fin de la série SG-1. Le conflit contre les armées des Oris puis contre les Oris eux-mêmes fait l'objet des deux dernières saisons de SG-1 et du film L'Arche de Vérité.

P

Pangaris¹

Habitants de la planète Pangar, les Pangaris ont découvert les ruines d'un temple de Râ, où une salle secrète renfermait depuis 2000 ans une reine goa'uld dans un vase canope. Ils la maintiennent en captivité et la contraignent à enfanter des Goa'ulds sur lesquels ils font des expériences, et avec lesquels ils produisent la trétonine, un vaccin miracle qui protège l'organisme comme un Goa'uld. Mais la reine est mourante lors de l'arrivée de SG-1, qui découvre que cette reine n'est autre qu'Égéria, la mère de tous les Tok'ras. SG-1 avertit la Tok'ra qui ne peut rien faire, et la reine leur donne l'antidote qui permet de se passer de la trétonine avant sa mort.

R

Répliqueurs¹

Espèce d'araignées métalliques, qui détruisent toute civilisation technologique rencontrée pour se répliquer. Ils ont pratiquement détruit la civilisation des Asgards, plusieurs fois failli envahir la Terre (destruction d'un sous-marin nucléaire russe avec lequel ils se sont répliqués). Ils ont presque détruit les Goa'ulds en 2004, avant d'être éliminés lors de la bataille de Dakara. Ils étaient menés par des Répliqueurs humanoïdes pratiquement indestructibles. Ils seront détruits après qu'O'Neill a reçu le savoir des Anciens et a créé une arme qui empêche leurs constituant de se lier.

Réols

C'est une race spéciale qui dispose d'un pouvoir de guérison très important, et surtout qui peut produire un produit chimique qui s'attaque au cerveau, surtout les parties qui règlent la reconnaissance faciale et la mémoire. Ce ne sont pas des guerriers et ils n'aiment pas la technologie. Ce peuple est très craintif et très recherché par les Goa'ulds pour les étudier.

Reetous¹

Originaires de la planète Reetalia, ces créatures ont pour particularité d'être invisibles aux yeux de l'essentiel des races connues (car en opposition de phase optique). Les Goa'ulds

ont tenté de les exterminer pour cela. Globalement paisibles, il en existe tout de même une faction qui souhaite se venger des Goa'ulds en exterminant tout hôte potentiel.

S

Satediens

Peuple originaire de la galaxie de Pégase. Cette civilisation possède un niveau de technologie comparable à celui de la Terre dans les années 1940. Ronon Dex, personnage principal de *Stargate Atlantis* fait partie de ce peuple.

Serrakins¹

Race avancée technologiquement, ayant l'apparence de reptiles humanoïdes. Ils vivent sur Hébridan où ils coexistent avec les humains en une seule civilisation. Les humains et les Serrakins sont interféconds, de sorte que l'on voit souvent des Hébridans mi-humains mi-Serrakins.

Shavadais¹

Race humaine de type mongol, rencontrée sur Simarka.

T

Taranians

Peuple de la galaxie de Pégase ayant découvert une base ancienne se trouvant (sans qu'ils le sachent) dans la caldeira d'un gigantesque super volcan. Ayant repéré des mouvements importants de vaisseaux Wraiths à la suite de leur réveil, ils ont augmenté au maximum la puissance de leur bouclier (qui tirait son énergie des sources géothermiques) ce qui déclencha des alarmes. N'ayant pas de connaissance dans la technologie des anciens, ils firent appel aux coordonnées stockées dans la base et parvinrent à contacter Atlantis. Ayant demandé trop d'énergie, le super-volcan se réveilla. Décision fut prise alors d'évacuer sur Atlantis la population présente. Pendant l'évacuation la porte des étoiles est absorbée par la lave et détruite. Le seul moyen d'évacuer est alors le Dédale en orbite. Seulement, le volcan allait entrer en éruption et le Dédale devrait faire 4 voyages de 12 heures chacun. Dans la base se trouvait un immense vaisseau Ancien de classe Aurore mais en panne. McKay parvint à le réparer dans les temps pour évacuer toute la population en un voyage. Le vaisseau fut renommé l'Orion.

Travellers

Les Travellers sont une race humaine qui vit depuis très longtemps dans des vaisseaux spatiaux. Ce sont des nomades de la galaxie de Pégase qui échappent ainsi aux Wraiths.

Terriens

Humains de la Terre. Ils sont appelés "Tau'ri" en langue goa'uld. Peuple insignifiant aux yeux des Goa'uld jusqu'au début des missions du SGC qui mirent à mal leur suprématie.

Tok'ras

Les Tok'ras appartiennent à la race des Goa'ulds mais en constituent une partie dissidente. Les symbiotes ne fusionnent qu'avec des humains volontaires et partagent leur corps. Ils luttèrent durant 2000 ans contre les Goa'ulds, et sont en voie de disparition aujourd'hui. Cette disparition est due au fait que la guerre avec les Goa'ulds a fait beaucoup de morts et que malheureusement très peu se joignent à leur cause. De plus, tous les symbiotes Tok'ras sont issus d'une seule reine décédée sur la planète Pangar.

Tollans¹

Race d'humains ayant une technologie plus avancée que les Goa'ulds.

U

Unas[±]

Race extraterrestre primitive mais puissante et robuste. Les Unas ont été les premiers hôtes des Goa'ulds.

Ursinis⁴

Petits humanoïdes à la peau grise, l'équipage du *Destinée* les découvre lors de leur rencontre avec un vaisseau poseur de porte des étoiles, en panne dans le vide spatial. Peu après les événements du poseur de portes, l'équipage tombe sur un vaisseau ursini à l'abandon. Ils ne semblent pas hostiles. La race des Ursinis semble avoir disparu à cause de leur confrontation avec les drones, les derniers Ursinis se sacrifient pour sauver le Destinée lors d'une bataille contre les drones.

V

Voliens¹

Peuple membre de la Confédération aschen.

W

Wraiths⁵

Race se nourrissant de l'énergie vitale des humains, et qui a conduit les Anciens à fuir la galaxie de Pégase. Les Wraiths utilisent une biotechnologie avancée, ils disposent de plusieurs sortes de vaisseaux mais ne possèdent pas la technologie du bouclier.

Notes et références

- (en) « Aliens » (<http://www.syfy.com/stargate/about/aliens/index.php>), *Syfy* (consulté le 17 février 2013)
- Joseph Mallozzi, « May 17, 2011: Stargate: Universe Season 2 – The Blockade Bubble Bath Sequence! And Another Mucho Mailbag! » (<http://josephmallozzi.wordpress.com/2011/05/page/2/>) (consulté le 21 février 2013)
- (en) « Ori » (<http://www.gateworld.net/wiki/Ori>), sur *gateworld.net* (consulté le 21 février 2013)
- (en) « Ursini » (<http://www.gateworld.net/wiki/Ursini>), sur *gateworld.net* (consulté le 21 février 2013)
- (en) « Stargate Atlantis, TV Series (2004) » (<http://www.allmovie.com/movie/stargate-atlantis-tv-series-v312306>), sur *allmovie.com* (consulté le 21 février 2013)