

Technologies de Stargate

Cet article décrit les principaux élément **technologique de la saga *Stargate***.

Technologies des Anciens

Les technologies des Anciens dans *Stargate* font partie des plus évoluées. Ils ont développé leurs savoirs dans de multiples domaines (militaires, transports, énergie...). La première des plus importantes des inventions des Anciens se trouvent être les portes des étoiles et les réseaux qu'elles forment. Il existe deux réseaux utilisés par les terriens : celui de la Voie Lactée depuis la Terre et celui de la galaxie de Pégase depuis la cité d'Atlantis. En plus de ceux-ci, il existe sans doute un troisième réseau de portes dans la galaxie des Oris (la première vague de prêcheurs vient des portes). Au-delà, les Anciens ont lancé une flotte de vaisseaux poseurs de portes en avant d'une expédition de recherche multi-galactique. Cette expédition ne fut jamais effectuée, mais la flotte de vaisseaux a continué de naviguer de galaxie en galaxie, constituant sans doute un plus vaste réseau de portes des étoiles.



Illustration d'une porte des étoiles

Technologies des Oris

Transports

Les Oris ont conçu une version plus grande de la porte des étoiles. Elle permet le voyage de vaisseaux spatiaux entre deux galaxies. Pour l'instant, il n'en existe que deux modèles, un dans la Voie Lactée et un autre dans la galaxie des Oris. À cause de la taille de ces portes, les besoins en énergie sont si grands qu'elles tirent leur énergie d'une singularité (un trou noir par exemple).

Encore une fois dérivé de la technologie des anciens, les anneaux de transport permettent aussi la téléportation à courte distance pour le transport de troupes et de matériel. Chaque vaisseau-mère ori est vraisemblablement équipé de ce moyen de transport. Les anneaux de transport peuvent aussi être déposés à un endroit afin de réceptionner les troupes et le matériel envoyés par un vaisseau de croisade ori¹.

Vaisseaux

Les chasseurs oris sont utilisés dans les batailles atmosphériques, les batailles entre vaisseaux étant l'affaire des puissants vaisseaux-mère oris. Certains chasseurs transportent des anneaux de transports qu'ils larguent sur la planète, afin d'améliorer l'apport de troupes vers les populations à convertir.

Les vaisseaux-mères oris sont très grands et peuvent vraisemblablement transporter un très grand nombre de soldats. Leurs boucliers sont parmi les plus puissants : un armement évolué comme le rayon à plasma Asgard de dernière génération est le seul moyen capable de percer les boucliers et détruire un vaisseau ori. Ceux-ci semblent dotés d'un puissant rayon central pour arme principale et de canons à plasma pour arme secondaire.

Armes

- **Bâton du prêcheur des Oris** : cet objet d'une longueur d'environ 2 mètres est muni d'un cristal ovale à son extrémité haute. Équipant tous les Prêcheurs des Oris, il permet l'utilisation de « pouvoirs » considérés comme « divins » tels que la télékinésie, l'envoi d'une peste ou même l'établissement d'un champ de force.
- **Lance ori** : arme à énergie utilisée par l'infanterie de fidèles des Oris. Cette arme métallique grise est comparable à la lance goa'uld. À son extrémité haute, un cristal d'énergie rose cerné de deux courbes métalliques alimente la lance.

Technologies des Wraiths

Armes

- **Appareil d'autodestruction wraith** : c'est un dispositif qui est disposé sur la partie du thorax de leurs armures. Une simple pression sur celui-ci déclenche un compte à rebours de quelques secondes. Une fois à son terme, le dispositif se met en marche et une charge explosive provoque une déflagration, tuant le Wraith porteur de l'appareil et pouvant blesser ceux qui se trouvent aux alentours. Cet appareil est très utile et essentiel pour la survie des Wraiths car cela empêche à l'un d'entre eux de se faire capturer et de divulguer des informations sur son peuple sous la torture. Chaque Wraith a pour ordre de s'autodétruire en dernier recours si la défaite est inévitable.
- **Fusil wraith** : c'est l'arme utilisée par excellence des guerriers wraiths, ce fusil envoie une décharge d'une énergie électrisante bleuâtre qui paralyse sa cible. Il est illuminé par des cellules jaunes situées de chaque côté de l'arme (qui indique peut-être le niveau de puissance) et possède une pointe longue et tranchante qui peut être utilisée pour empaler une victime. Comme plusieurs armes wraiths, ces fusils ne font que rendre inconsciente une victime. Cela permet aux Wraiths de ramener leurs victimes au vaisseau-ruche où elles pourront alors être vidées de leur énergie vitale.
- **Lance wraith** : elle possède les mêmes capacités que les fusils wraiths, c'est-à-dire étourdir ses victimes, elle est plus pratique car moins encombrante, plus facile à porter et à manier. Elle a cependant un design différent des fusils et pistolets wraiths, et on ne sait pas d'où elle tire son énergie.
- **Pistolet wraith** : lors de l'invasion d'Atlantis par les Wraiths, lors de l'épisode 2x01 (*Sous le feu de l'ennemi*), l'expédition d'Atlantis a pu constater que les Wraiths possédaient une autre arme à leur arsenal : un pistolet. Ayant les mêmes fonctions que leur fusil, c'est-à-dire neutraliser leurs victimes sans leur causer de blessures, il se révèle plus pratique à manier et l'équipe d'Atlantis s'en sert maintenant de plus en plus, dans la mesure où elle parvient à en voler aux Wraiths qu'elles rencontrent.
- **Grenade wraith** : il s'agit d'un puissant explosif que trouve Sheppard dans le vaisseau de ravitaillement, sur le cadavre d'un Wraith (épisode 1x12). Pour l'activer, il suffit de faire pivoter la partie supérieure et de la réenclencher dans la partie inférieure. Un compte à

rebours s'active alors. On peut supposer que le compte à rebours est plus ou moins long selon l'importance de la rotation de la partie supérieure.

- **Localisateur wraith** : lorsque McKay débrancha un générateur de champ électromagnétique protégeant le Peuple des Jeunes, cet appareil, accroché au bras du squelette d'un Wraith, se réactiva. Sheppard le détruisit aussitôt et en conclut qu'il servait à donner un signal de détresse qui était jusqu'alors arrêté par le champ électromagnétique. Son impression fut confirmée quand il vit une sonde inspecter la planète. Ils réussirent heureusement à réactiver le champ avant que la sonde ne rejoigne la porte, empêchant les Wraiths d'être prévenu de l'existence d'un système protégeant tout un peuple.

Vaisseaux

Les vaisseaux wraiths ont la particularité d'être organiques, ce qui leur confère d'importantes capacités de régénération après une bataille. Les darts sont des chasseurs monoplaces capables de traverser les portes et sont équipés d'un téléporteur pour capturer des proies humaines. Les Wraiths disposent de croiseurs capables de passer en hyperspace. Enfin les ruches wraiths, de 4 km de long, sont les lieux d'habitation des Wraiths et sont aussi leurs vaisseaux les mieux armés.

Autres

- **Chambre d'hibernation** : lors de sa mission de secours dans le vaisseau-mère wraith, pour sauver ses hommes et des Athosiens, le Major Sheppard découvre que le vaisseau renferme des centaines de chambres d'hibernation. Il semblerait que les Wraiths hibernent pendant un laps de temps variable, permettant ainsi le repeuplement des nations humaines dont ils se nourrissent. Quand un vaisseau-mère est en hibernation, il ne reste plus que quelques Wraiths qui gardent ce dernier, ainsi qu'une Gardienne, chargée de veiller sur le sommeil de ses semblables. Sheppard apprend à ses dépens que la mort de la Gardienne entraînera le réveil de tous les Wraiths. Une chambre d'hibernation travaille en parallèle avec 5 autres, leurs occupants semblent alors interconnectés pendant leur phase de sommeil.
- **Faisceau téléporteur wraith** : tous les darts sont équipés de ce faisceau, qui leur permet de capturer des humains lors de leurs raids sur différentes planètes. Le vaisseau conserve alors l'empreinte de l'humain capturé, pour la restituer de retour dans les vaisseaux-ruches, permettant de faire des stocks de nourriture. Le faisceau fonctionne d'une manière continue, sur une surface de quelques mètres carrés, permettant de capturer sans trop de difficulté toute cible, même en mouvement. Dans l'épisode 2x04 de Stargate Atlantis, le docteur Rodney McKay et le Lieutenant Cadman furent téléportés par un dart wraith, qui fut ensuite abattu, et dont les restes furent ramenés sur Atlantis afin de permettre à McKay et Cadman de "sortir du dart". Mais cela ne se passa pas comme prévu et la conscience de Cadman se retrouva dans le corps de McKay, ce dernier servant d'hôte à deux consciences. Le téléporteur, ayant la forme d'un diamant, fut examiné profondément par les scientifiques d'Atlantis et Cadman finit par retrouver son corps.
- **Module de données wraith** : c'est un appareil wraith trouvé par les Geniis sur un dart qui s'était écrasé, il renferme toutes les informations sur son vaisseau-mère d'origine, dont sa localisation. L'équipe d'Atlantis et quelques Geniis organisent donc une mission pour récolter des renseignements dans le vaisseau-mère à l'aide de cet appareil. La mission est une réussite partielle, du fait de la mort d'un Genii. Sheppard récupère le module de données des mains des Geniis, ces derniers voulant leur voler le Puddle Jumper. De retour sur Atlantis, il découvre, en analysant les données récoltées, qu'il y avait plus d'une soixantaine de vaisseaux-mères qui se réveillaient dans toute la galaxie.

- **Sonde de localisation wraith** : à la suite de la réactivation d'un localisateur wraith, une sonde arriva sur la planète du Peuple des Jeunes pour inspecter la provenance du signal. Elle fut heureusement arrêtée à temps, alors qu'elle avait détecté la présence d'un peuple jusqu'alors épargné, ainsi que de celle de l'équipe de Sheppard et du Puddle Jumper.
- **Unité de conservation wraith** : se trouvant au nombre de plusieurs centaines sur les vaisseaux-ruches wraiths, elles servent à stocker les humains avant qu'ils ne soient vidés de leur force vitale.
- **Virus wraith** : il est implanté dans le Dédale à la suite de la rencontre de vaisseaux-ruches, c'est une véritable Intelligence Artificielle. McKay pense qu'il a fallu plusieurs semaines pour qu'il devienne actif, car il a dû être transféré puis compressé. Quand il a détecté qu'il entrait dans la galaxie de Pégase, il a tenté de prendre le contrôle du vaisseau, afin de le faire tomber aux mains des Wraiths, leur donnant la technologie d'hyperespace ainsi que les coordonnées de la Terre. À partir du moment où il a été détecté, il a tout fait pour se défendre et tua le D^r Monroe puis le technicien Lindstrom, à chaque fois au moment où ils découvriraient ce qui se passait. Il a alors envoyé un message d'alerte, pour que les Wraiths viennent sur place et a tout fait pour entraîner la mort de l'équipage en se dirigeant vers une étoile. Le virus, afin de rester en vie, dut se télécharger dans toutes les unités informatiques, pour finir dans un F-302 dont il avait pris le contrôle un peu plus tôt. Heureusement, Sheppard a pu détruire le F-302 et ils ont pu se débarrasser du virus en effectuant une remise en route totale.

Technologies des Asgards

Vaisseaux

Autres

- **Téléporteur Asgard** : ces téléporteurs peuvent transporter aussi bien du matériel que des personnes. Les vaisseaux terriens reçurent aussi cette technologie en remerciement de leurs services rendus dans la lutte contre les Réplicateurs.
- **Console asgarde** : c'est une interface munie de pierres blanches correspondant à des « touches ». Elles ont la forme de galets et sont blanches. Cependant, ces dernières sont déplaçables donc la console ne nécessite pas la présence de beaucoup de ces objets.
- **Noyau** : installé au sein d'un vaisseau spatial, c'est un système de gestion des différentes fonctionnalités (hyperespace, armes...) les améliorant. Il possède une console asgarde.

Technologies des Goa'ulds

Les Goa'ulds, race parasite par nature, ont accaparé les technologies des Anciens après la disparition de ces derniers afin de créer leurs propres outils, notamment dans le domaine militaire. Ils ont néanmoins su développer leur propre style, sur le plan du design.

Technologies de la Tok'ra

Analyseur de mémoire

L'esprit est capable d'intégrer d'énormes quantités de données, mais il peut être difficile de les récupérer. Les agents étant amenés à rapporter des informations-clés au cours de leur lutte contre les Goa'ulds, la Tok'ra a développé un analyseur de mémoire aidant au processus de récupération des souvenirs et pouvant servir à interroger les prisonniers. Ce dispositif fonctionne en utilisant des moyens électrochimiques pour amplifier les trajets neuraux spécifiques des souvenirs. N'importe quel type de souvenir peut être récupéré, même très ancien, profondément enfoui ou refoulé. On s'aperçoit rapidement que les souvenirs rappelés sont extrêmement détaillés et réalistes, surtout aux réglages élevés. L'appareil peut être raccordé à une unité holographique. Celle-ci traduit les ondes cérébrales en langage numérique, affichant des images en deux dimensions de certains souvenirs, afin que d'autres personnes puissent aider le sujet à les analyser.

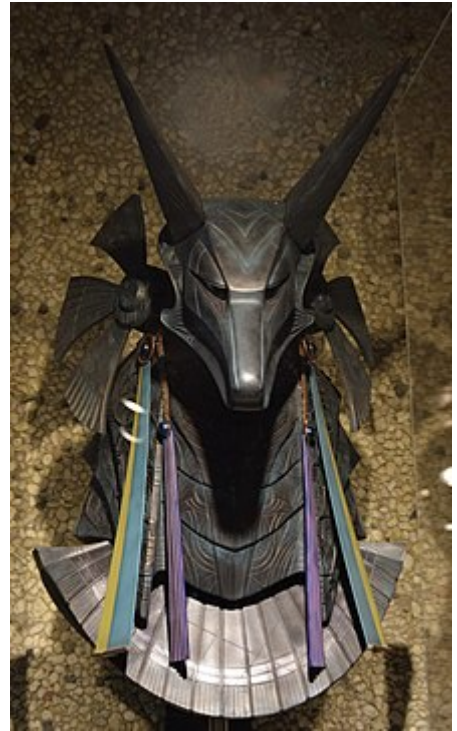
La minuscule sonde du disque du stimulateur n'entraîne pratiquement aucune lésion du crâne. La rougeur et le léger hématome, sur la peau, disparaissent en une semaine. Quand le disque de stimulation est fixé, il déploie à travers le crâne une minuscule sonde qui se fixe sur le cortex cérébral. À travers des neurotransmetteurs, de petites impulsions électriques sont appliquées aux cellules du cerveau. Quand l'appareil est utilisé en conjonction avec un amplificateur, les trajets mémoriels du sujet, ou traces, sont stimulés. L'effet est comparable à celui qui consiste à retoucher une image pour l'éclaircir : les souvenirs deviennent plus vifs et leur rappel est plus facile. Hélas, tous les souvenirs du sujet étant stimulés, ce sont les plus forts qui resurgiront en premier. Si le sujet est détendu, ou plongé dans un état d'hypnose, cela augmente considérablement les chances de succès du processus de récupération d'un souvenir précis.

L'équipe SG-1 a découvert ce dispositif tok'ra lors du dernier épisode de la saison 2 de *Stargate SG-1* : *Après un long sommeil*. Le D^r Raully, une scientifique goa'uld d'Hathor, agent double de la Tok'ra, en a placé un sur la tempe de Jack O'Neill, Samantha Carter et Daniel Jackson, pour accéder à leurs souvenirs sur les alliés et les ennemis de la Terre.

Gaz anti-symbiote

Le gaz anti-symbiote est une arme chimique qui tue presque instantanément le symbiote des Jaffas et des Goa'uld ce qui entraîne également leur mort immédiate. Ce gaz a été créé par la Tok'ra. Le gaz anti-symbiote est utilisé notamment par "La Confrérie" sur quelques planètes Goa'uld². Ba'al l'utilise également pour tuer ses clones³.

Technologies des Terriens



Casque de garde d'Anubis.

Dans l'univers de Stargate, l'un des principaux buts du programme porte des étoiles est de combiner technologies terriennes et extra-terrestres afin de se défendre contre des menaces, notamment des Goa'ulds et Oris. Ces explorations ont permis à la Terre de rattraper son retard technologique, mais c'est en grande partie dû à l'aide de leurs alliés Asgards.

Autres technologies

Bracelet Atanik

Le bracelet Atanik était utilisé par une ancienne race connue sous le nom de Ataniks pour combattre leurs ennemis. Il s'adapte aux bras de son utilisateur et relâche un virus dans son corps servant d'interface avec lui. Il a pour effet d'améliorer toutes les habiletés de la personne. Il faut plusieurs heures avant d'atteindre le niveau maximum d'amélioration. Après quelque temps cependant, le corps de l'utilisateur produit des anticorps pour lutter contre le virus, ce qui finit par rendre le bracelet inefficace. Il semblerait que ce "défaut" de fabrication soit la cause de la perte des Ataniks, car ils n'étaient plus capables de se défendre par eux-mêmes.

Canons à ions

Le canon à ions est une arme défensive très puissante. Les Tollans, une race d'humains très avancée, l'ont construit pour protéger leur planète des menaces venues de l'espace. Avec quelques coups de canons à ions, il est possible de détruire un vaisseau de grande taille, par exemple un ha'tak goa'uld. Trop confiants en leur technologie, les Tollans ont supposé qu'aucun attaquant ne serait capable de détruire tous les canons en même temps. Lors de l'épisode 3x15, les Goa'ulds ont prouvé que cette théorie était fautive. Seule l'intervention avisée de Teal'c leur a assuré la victoire. Normalement, les canons à ions sont entièrement automatiques et conçus pour détruire les vaisseaux spatiaux en orbite. Mais lors de l'épisode 5x09, le Tollan Narim a pris les commandes d'un canon et s'en est servi pour détruire une installation utilisée pour fabriquer des armes de destruction massive destinées aux Goa'ulds.

Quand le canon reçoit l'ordre de s'activer et de tirer, du mercure liquide sort des réservoirs souterrains, puis est activé par des arcs d'électricité statique. Ce processus permet de heurter un des trois électrons de chaque atome de mercure, le chargeant positivement. Ces ions de mercure sont ensuite envoyés dans cinq condensateurs à ions secondaires. Les condensateurs libèrent leurs ions sur le rail de tir principal. Quand le rail de tir s'étend, sa polarité passe du négatif au positif. La décharge ionisée massive est alors envoyée directement vers la cible. Chaque condensateur est conçu pour délivrer une charge moléculaire et magnétique spéciale, qui permet à la décharge ionique de traverser la plupart des boucliers d'énergie.

Pour une planète comme la Terre, une couverture totale contre les attaques venues de l'espace nécessite au moins 38 postes de canons à ions. S'il y en a moins, ils protégeront des zones spécifiques.

Échangeur de personnalité

Ce dispositif a été créé par Ma'chello, un vieil homme que SG-1 a rencontré sur P3W-924. Depuis des centaines d'années, il fuyait les grands maîtres goa'ulds, qui le pourchassaient à cause des machines sophistiquées qu'il avait créées. Ce dispositif permet à un individu d'échanger sa personnalité avec quelqu'un d'autre, prolongeant ainsi la durée de vie en la transférant dans un corps plus jeune. Le couple moteur interne à induction harmonique permet à l'inverseur de personnalité de fonctionner sans affichage ni commandes visibles.

La machine effectue un déplacement total de la personnalité grâce à un transfert de mémoire codée, imposée à l'ADN du corps de l'hôte. L'esprit peut continuer à exister sans se réincarner s'il peut quitter rapidement son corps actuel et utiliser le système immunitaire d'un hôte humanoïde. Quand le transfert a eu lieu, la personnalité peut vivre dans le corps de l'hôte jusqu'à ce que le système immunitaire s'effondre.

Chasseurs télécommandés

Lors de l'épisode 4x02, SG-1 a rencontré les Eurondiens, humains avancés vivant dans un complexe souterrain. Ils livrent une guerre permanente à leurs ennemis, les Reproducteurs. Leur moyen de défense principal est leur dispositif de chasseurs télécommandés. Les pilotes, peu nombreux, dirigent simultanément, à distance, plusieurs aéronefs sans équipage. À l'instigation d'Alar, le colonel Jack O'Neill a accepté d'essayer une des interfaces de commande de chasseurs. Il a abattu un drone de reconnaissance des Reproducteurs. Quand la base des Eurondiens a été attaquée, O'Neill et Teal'c se sont joints au combat. Le chasseur principal d'O'Neill s'est écrasé sur un bombardier habité des Reproducteurs, tuant le pilote. Après avoir découvert la véritable raison du combat des Eurondiens, O'Neill s'est servi de l'interface de commande de chasseurs pour escorter un escadron de Reproducteurs et les aider à mener une attaque de front contre les installations souterraines des Eurondiens.

Caissons cryogéniques

Dans Stargate SG-1, le caisson cryogénique permet de congeler les humains et de les garder à l'abri des effets du vieillissement, pour les ranimer à une date ultérieure. Si la procédure est relativement sûre pour un humain, les symbiotes goa'ulds ne peuvent pas survivre au processus. Certains membres de SG-1 ont été cryogénisés par Hathor, qui avait concocté un plan complexe pour obtenir des informations.

L'origine du caisson cryogénique n'est pas claire. Les agents de la Tok'ra ont suggéré plus tard que la technologie cryogénique du dispositif est d'origine goa'uld, même si les caissons construits par Hathor l'ont été spécialement pour tromper SG-1. Ce dispositif abaisse fortement la température du sujet, le plongeant dans un état d'hibernation artificielle. Son activité moléculaire est réduite à 0,5 % de la normale. De cette manière, une personne peut être gardée en stase pendant des centaines, voire des milliers d'années. L'intérêt est évident pour les gens souffrant de maladies incurables : ils pourraient être cryogénisés jusqu'à la découverte du remède.

Machine RVAS

La machine RVAS (machine de Réalité Virtuelle et d'Animation Suspendue) est un dispositif découvert lors de l'épisode 4 de la saison 4 de Stargate SG-1 lorsque le colonel O'Neill et son équipe découvrent sur la planète P7J-989 une interface homme/machine. L'analyse préliminaire a montré que le dispositif reflétait un niveau de technologie bien supérieur à celui des neurobiologistes et des ingénieurs de la Terre. On sait peu de choses sur les créateurs de la machine RVAS. Le Gardien a informé SG-1 que sa planète P7J-989 était inhabitable à cause d'une catastrophe chimique survenue 1 022 ans auparavant. Les survivants se sont placés en animation suspendue pendant que la planète se régénérait. Quand SG-1 est allé sur P7J-989, les utilisateurs de la machine RVAS, appelés les Résidents, ignoraient que leur planète s'était régénérée. Le Gardien qui possède le contrôle total de l'environnement virtuel avait abusé de ses pouvoirs en leur dissimulant cette information. Les Résidents doivent utiliser leurs propres souvenirs ou fantasmes pour créer des univers virtuels, sauf si on ajoute de nouveaux *logiciels* sous la forme d'utilisateurs supplémentaires. Voilà pourquoi des membres de SG-1 ont été capturés. Leur expérience était nécessaire pour apporter de la diversité aux mondes virtuels.

Grâce au dispositif RVAS, l'utilisateur revit ses souvenirs dans un univers virtuel très réaliste. Habituellement, les machines RVAS sont connectées en série pour permettre aux différents utilisateurs d'interagir dans le monde virtuel. Il n'y a pas de limites à ce qui peut être créé, mais les souvenirs les plus intenses fournissent la meilleure base pour les réalités virtuelles. Les fantômes des utilisateurs peuvent aussi être copiés. Dans le monde virtuel, l'utilisateur garde son libre arbitre et peut en sortir à tout moment. Mourir dans le monde virtuel peut être une expérience très intense, donc pas vraiment conseillée. Mais l'utilisateur ne meurt pas dans le monde réel. Dans ce cas, la machine RVAS est réinitialisée, ou le programme redémarre à zéro.

Voir aussi

Articles connexes

- [Vaisseaux de Stargate](#)
- [Porte des étoiles](#)

Liens externes

- (en) « Technology » (<http://www.gateworld.net/wiki/Category:Technology>), sur *gateworld.net*

Sources

Crédits d'auteurs

- Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article intitulé « [Technologie dans Stargate](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Technologie_dans_Stargate&oldid=4497378) (https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Technologie_dans_Stargate&oldid=4497378) » (voir [la liste des auteurs](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Technologie_dans_Stargate&oldid=4497378&action=history) (https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Technologie_dans_Stargate&oldid=4497378&action=history)).
- Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article intitulé « [Fusil Wraith](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fusil_Wraith&oldid=91859696) (https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fusil_Wraith&oldid=91859696) » (voir [la liste des auteurs](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fusil_Wraith&oldid=91859696&action=history) (https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fusil_Wraith&oldid=91859696&action=history)).
- Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article intitulé « [Gaz anti-symbiote](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Gaz_anti-symbiote&oldid=112258471) (https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Gaz_anti-symbiote&oldid=112258471) » (voir [la liste des auteurs](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Gaz_anti-symbiote&oldid=112258471&action=history) (https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Gaz_anti-symbiote&oldid=112258471&action=history)).
- Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article intitulé « [Machine RVAS](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Machine_RVAS&oldid=47270778) (https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Machine_RVAS&oldid=47270778) » (voir [la liste des auteurs](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Machine_RVAS&oldid=47270778&action=history) (https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Machine_RVAS&oldid=47270778&action=history)).
- Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article intitulé « [Bracelet atanik](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Bracelet_atanik&oldid=104181625) (https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Bracelet_atanik&oldid=104181625) » (voir [la liste des auteurs](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Bracelet_atanik&oldid=104181625&action=history) (https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Bracelet_atanik&oldid=104181625&action=history)).

Notes et références

1. Épisode *Question de confiance*, quatorzième épisode de la dixième saison de la série *Stargate SG-1*. Diffusé pour la première fois le 30 janvier 2007 sur la chaîne [Sky One](#). Autres

crédits : Robert C. Cooper.

2. Stargate SG-1 8x10 *Sans pitié*

3. Stargate SG-1 10x19 *La Symbiose du Mal*

Ce document provient de « https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Technologies_de_Stargate&oldid=202451292 ».