

Technologies goa'ulds dans Stargate

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.

Armes

Armes de guerre

Lances goa'uld

La lance goa'uld (appelée aussi *long bâton*) est l'arme la plus couramment utilisée par les Jaffas. Elle envoie une importante décharge d'énergie qui blesse sérieusement la victime, et peut même la tuer si le tir atteint une partie vitale du corps. Les Goa'uld qui ont attaqué le SGC et kidnappé l'un des gardes de la porte des étoiles avaient utilisé cette arme, et ils ont tué tous les gardes humains sans trop de problèmes. Teal'c emporte presque toujours sa lance goa'uld lors d'une mission de SG-1 (il ne la porte plus à partir de la saison 9, et la remplace par des armes à projectiles). Pour utiliser la lance, il faut tout d'abord la mettre en mode de tir en appuyant une fois sur le levier placé vers le bas de la lance. Pour tirer il suffit d'appuyer une fois de plus.

Zat'nik'tel

Le zat'nik'tel (également abrégé **zat** par Jack O'Neill) est une arme de poing goa'uld, bien plus rapide à manier que la lance goa'uld. Le zat'nik'tel envoie une décharge d'énergie vers la cible, qui peut avoir 3 effets différents :

- Lorsque la cible est touchée pour la première fois, elle est paralysée.
- Si la cible reçoit un second tir, elle meurt, sauf si elle est particulièrement résistante.
- Enfin, le troisième tir désintègre complètement la cible.

Elle est utilisée comme arme secondaire par les Jaffas, et constitue l'arme de prédilection des Tok'ras, grâce à la discrétion qu'elle permet.

Bombes lourdes

Les Goa'uld disposent de puissants explosifs au naquadah, conditionnés sous la forme de grosses sphères métalliques. Leur puissance destructrice relève quasiment des armes de destruction massive. Même si les Goa'uld préfèrent généralement conquérir les territoires ennemis et capturer leurs ennemis pour les torturer,

ils décident parfois de recourir à ce genre d'arme afin de se débarrasser d'un adversaire coriace contre lequel ils ne préfèrent pas dépenser d'énergie inutile en voyage spatial, compte tenu du maigre potentiel que recèle son territoire (notamment l'absence de naquadah).

Œils

C'est un ensemble de six cristaux dont font partie ceux l'œil de Râ, d'Apophis, d'Osiris et de Tiamat. Séparément, chaque cristal est très puissant mais lorsqu'ils sont combinés ensemble, la puissance générée est décuplée. Grâce à ses six cristaux, Anubis créa une arme surpuissante qui lui permit d'anéantir une flotte considérable de vaisseaux des grands Maîtres Goa'uld ainsi que la planète Abydos.

Tour de tir

Les Goa'uld ont une grande variété d'armes à leur disposition. Une de ces armes de défense rapprochée terrestre est la tour de tir. Occupée par un seul Jaffa, elle permet d'éliminer rapidement un grand nombre d'ennemis grâce à son puissant canon à énergie. Lors de l'épisode 3x01 - *Dans l'ancre des Goa'uld*, les équipes SG-3, SG-5, SG-6 et SG-11 se sont portées volontaires pour sauver SG-1 de la Goa'uld Hathor. Elles ont été prises par surprise par les gardes jaffas. Après avoir subi des pertes, elles ont été forcées de battre en retraite dans les tunnels souterrains en cristal, révélés par les jets de plasma des tours de tir. Teal'c est arrivé par la porte des étoiles de la planète, pilotant un vaisseau unique, un ancien prototype de planète de la mort, trouvé sur Chulak. Teal'c et le général Hammond leur ont sauvé la mise en détruisant les tours de tir grâce aux canons à plasma de l'appareil.

Les tours de tir sont placées sur les planètes pour défendre le périmètre des bases ou pour donner un pouvoir de feu supérieur aux installations importantes, comme la porte des étoiles. Un seul servant suffit à faire fonctionner la tour. Pour y accéder, le Jaffa doit grimper à l'échelle extérieure et déverrouiller une porte de sécurité. Le canon à énergie est actionné par deux poignées. En les poussant ensemble vers l'avant, on incline le canon vers le bas. En les tirant vers l'arrière, le canon pointe vers le ciel. Pour le faire tourner, l'opérateur tire ou pousse une seule des poignées. Plus on pousse la poignée, plus le canon pivote vite. La rotation maximale est obtenue en poussant une poignée tout en tirant l'autre. La commande de tir passe par un ordinateur de visée dont l'interface est un oculaire dépliable. Un bouton monté sur les poignées permet de tirer. Comparées à certains autres matériels goa'uld, les tours de tir sont d'une technologie très simple. Le servant du canon est très exposé, car les tours sont démunies de boucliers d'énergie.

Tacs

Les tacs sont des sortes de petites boules munies de mini canon laser dont le fonctionnement est automatique, détectant leur cible grâce à des capteurs thermiques. Faciles à dissimuler, elles sont très utiles en milieu hostile pour poser des pièges et dresser un périmètre de sécurité autour du bivouac, offrant une protection autant contre les bêtes sauvages que les individus mal intentionnés.

Techniques d'assassinat

Armes des Ashraks

Les Ashraks sont des assassins professionnels goa'uld, au service des seigneurs goa'uld, qui les emploient pour détecter et éliminer les Goa'uld rebelles, tels que les Tok'ra. Il s'agit d'unités d'élites, qui maîtrisent la possession d'espèces parasitables à la perfection, ce qui leur permet de s'infiltrer aisément dans les bases où sont retranchées leurs cibles, en passant d'un hôte à l'autre⁻. Cependant, leur mode opératoire consiste à

viser non pas l'hôte, mais uniquement le symbiote, en utilisant une arme à énergie provoquant de graves lésions à son corps larvaire. Le but est de prévenir toute tentative de fuite ou autre risque de survie du Goa'uld à la mort de son hôte courant. L'arme n'est donc pas nécessairement fatale pour l'hôte si le symbiote décide de mourir sans entraîner son hôte avec lui (cas des Tok'ra principalement). Carter fut la cible d'un Ashrak pendant le court moment où elle fut sous l'emprise de la Tok'ra Jolinar.

Zatarcs

Dans leur recherche sur les techniques d'assassinat, les Goa'uld ont imaginé une alternative aux Ashraks, le Zataarc. Le terme ne désigne pas une arme en tant qu'objet, mais en tant que personne ennemie hypnotisée pour effectuer une mission d'assassinat à l'intérieur de son propre camp, avec tous les moyens à sa disposition. Un grand avantage de cette technique est que les victimes sont difficilement détectables : l'encodage de l'hypnose dans leur cerveau passe par un message subliminal très bref, émissible par n'importe quel moyen à l'intérieur des bâtiments goa'uld. Toute personne ayant été en contact avec une technologie en rapport avec les Goa'uld peut donc être suspectée d'avoir subi l'hypnose. Et surtout, cette hypnose ne se manifeste par aucun comportement particulier, la victime n'en étant pas consciente. Elle se déclenche uniquement lors de l'apparition du stimulus correspondant, souvent l'image de la cible en personne devant le Zataarc. Les Zatarcs étaient un véritable fléau pour les Tok'ra, dont les membres sont amenés à se rendre régulièrement dans des édifices goa'uld dans le cadre de leur mission d'infiltration et de sabotage. En 2000, la Tok'ra Anise parvint à mettre au point un appareil capable de détecter les Zatarcs, mais leur traitement demeure aléatoire, car ils sont programmés pour s'autodétruire une fois découverts, afin d'empêcher toute étude des sujets vivants².

Armes à visée non létale

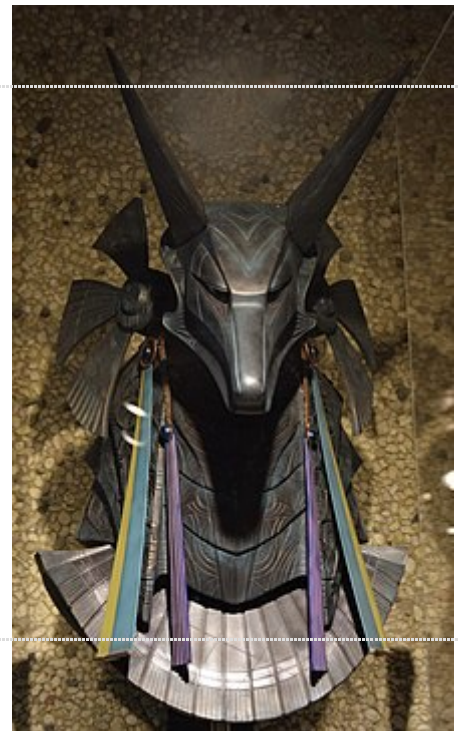
Bague du canon

La bague du canon est un dispositif découvert par SG-1 au cours de la saison 3 de la série dans un village ayant beaucoup de similitudes avec les communautés européennes médiévales. Le Goa'uld déchu Sokar a créé la bague et une plate-forme aérienne à rayon za'nik'tel associé pour garder le contrôle de la planète. Lorsque le dispositif est enclenché via la bague, les personnes dans la zone ciblée sont assommés

Elle est destinée à faire naître la crainte dans le cœur des peuples moins avancés. La bague a été transmise de génération en génération au Canon, chef spirituel du village.

Gantelet/bracelet goa'uld

L'arme de poing la plus utilisée des Goa'uld 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. Elle est utilisable exclusivement par les Goa'uld.



Casque de garde d'Anubis.

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 appréciée des Goa'uld : 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.

Piques électriques

Ces armes sont comparables aux petites piques médiévales. Elles envoient une puissante décharge dans le corps de la cible mise en contact, y provoquant une intense douleur. Elle est principalement utilisée en tant qu'outil de dressage sur les esclaves, notamment les races solides telles que les Unas et les Jaffas. Mais elle se trouve aussi largement utilisée comme instrument de torture, afin de soutirer des informations aux sujets les plus coriaces. Un intérêt majeur de l'arme réside dans son caractère impressionnant : lorsque la cible est traversée par le courant, de la lumière jaillit violemment de ses orbites et de sa bouche (si ce dernier l'ouvre pour crier). Cela tend à effrayer ses pairs mis en présence de façon express, les incitant à coopérer. Elle accroît aussi l'efficacité de la torture des proches vulnérables par rapport à la torture directe sur les sujets les plus récalcitrants.

Grenades incapacitantes

Elles se présentent sous la forme de petites sphères métalliques, et reposent sur le même principe que les grenades flash, mais à un degré plus puissant. En effet, quelques secondes après leur déclenchement, elles émettent un puissant flash de lumière qui a la propriété d'assommer toute unité située à proximité, peu importe la direction du regard par rapport à la grenade, tant qu'elle n'est pas protégée par un obstacle opaque. Seules les unités casquées peuvent encaisser, non sans mal, la puissance de la déflagration. Elles sont très utiles aux Jaffas afin de neutraliser rapidement et silencieusement toute menace éventuelle lors de missions d'infiltration et/ou de capture.

Intar

Intar est un nom générique pour désigner tout type d'arme non létale, lançant des projectiles aux propriétés paralysantes similaires à ceux des zats. Elles sont utilisées principalement comme armes d'entraînement par les recrues, à l'instar des paintballs des armées tau'ri. Les Goa'uld en ont conçu des versions diverses, correspondant aux copies exactes des armes de leurs ennemis. Apophis possédait une panoplie très complète d'imitations d'armes tau'ri. Cela permet ainsi aux guerriers de se mettre à la place des ennemis durant les entraînements, afin de comprendre leurs méthodes de combats et d'élaborer des stratégies pour les contourner.

Sang de Sokar

Le sang de Sokar est un drogue fictive de l'univers de Stargate SG-1. Ce produit est utilisé par les Goa'uld pour obtenir des informations qu'ils ne pourraient pas obtenir par une torture normale. Il agit directement sur les souvenirs de sa victime en projetant des images familières qui sont destinées à la mettre en confiance

pour lui soutirer plus facilement les informations voulues.

Interphase

Il s'agit d'un outil permettant de rendre visible des objets de notre réalité situés dans une phase différente de la matière. Doté d'un puissant canon à énergie, il se tient tel une arme de poing. Il fut conçu comme moyen de lutte contre les Reetous, race que les humains ne peuvent percevoir dans leur phase alors que le contraire est étrangement possible, ce qui leur donnait un énorme avantage dans leur combat contre les Goa'uld³. Par la suite, l'interphase s'est révélé très utile contre les technologies d'invisibilité conçues par Nirrti. Et c'est sur son principe de fonctionnement que les Tau'ri ont élaboré la première arme efficace contre les guerriers Kull.

Korm'ac

Un Korm'ac est une technique Goa'uld composée de deux bracelets. L'un est pour le prisonnier et l'autre pour le Jaffa qui s'assure qu'il ne s'enfuit pas. Si jamais la distance entre prisonnier et gardien est trop importante pendant une certaine durée, tous les deux décèdent après un passage dans le coma. Le seul moyen d'empêcher cette issue fatale est soit de retirer les bracelets soit de diminuer la distance entre les deux porteurs. C'est Cronos qui utilisa cette technique pour obliger les Jaffa à bien faire leur travail. Vala Mal Doran utilisa cette technique pour se relier au Docteur Daniel Jackson et ainsi obtenir un moyen de pression pour arriver à ses exigences.

Outils de soin

Amulette

Il s'agit d'un petit instrument en forme d'anneau, doté d'une courroie permettant de l'enfiler sur la main. L'appareil semble émettre un champ d'énergie localisé qui régénère les cellules endommagées de la partie du corps où il est apposé. Il est très utile pour guérir des maladies et des blessures superficielles, et aisé à transporter lors de déplacements en des lieux dépourvus d'infrastructure technologiquement avancée. Avant de constituer un moyen de soin pour les soldats, il s'agit surtout d'une garantie supplémentaire du Goa'uld pour son intégrité physique. Elle peut lui permettre aussi d'accomplir occasionnellement de prétendus miracles pour renforcer son image divine.

Sarcophages

Les sarcophages sont d'imposants coffres métalliques, possédant une ouverture à double battant et un fond rétro-éclairé. Mais si les sarcophages de l'Égypte antique étaient destinés à préserver les corps, ceux des Goa'uld permettent la régénération intégrale de l'organisme qui y est déposé, et cela en une durée relativement courte par rapport au temps de récupération normal, allant de quelques minutes à quelques heures tout au plus. Il peut ainsi guérir des maladies graves ou des blessures importantes, et même ramener à la vie une personne cliniquement morte. On ignore s'il existe des conditions de conservation minimale de l'organisme pour garantir le succès de ses effets. Couplés aux pouvoirs régénérants du symbiote, les sarcophages sont la clé de l'immortalité des Goa'uld. Cependant, il s'est avéré qu'ils corrompent aussi la

personnalité de l'individu qui l'utilise, notamment lorsque sa santé n'est pas compromise, le rendant mégalomane et assoiffé de pouvoir. Il contribue probablement à corrompre l'esprit des Goa'uld, même s'il a été montré que ces derniers sont déjà naturellement mauvais.

Outils de transport et de communication

Anneaux de transport

Parallèlement à la porte des étoiles, les Goa'uld utilisent un moyen de transport instantané sur des distances plus courtes : les anneaux de transport. Cela leur permet de contourner la procédure fastidieuse de composition de l'adresse tout en bénéficiant de la même rapidité (on remarquera d'ailleurs que leur forme et leur fonctionnement est assez proche de la porte créée par les Anciens). Les anneaux sont surtout utilisés pour le transport des troupes et marchandises entre les vaisseaux et la surface des planètes, ainsi qu'entre des points géographiquement éloignés d'une planète. Ils servent aussi d'"ascenseurs" à l'intérieur des vastes édifices goa'uld, qui comportent rarement des escaliers. Une faculté étonnante des anneaux est qu'ils transportent simultanément la matière entre les deux endroits reliés, à la manière d'un échangeur. On apprend au début de la saison 9 de Stargate SG-1 que les anneaux de transport ont initialement été créés par les Anciens.

Vaisseaux

Les Goa'ulds disposent d'une gamme variée de vaisseaux allant du chasseur au vaisseau mère en passant par des bombardiers. Ils leur permettent d'asseoir leur suprématie sur les peuples.

Sondes

Les Goa'uld sont réputés pour leur étonnante capacité à copier et adapter les technologies d'autres mondes. Après avoir découvert les sondes MALP et les UAV du SGC, Anubis a décidé de créer ses propres sondes de reconnaissance. Elles lui permettent d'étudier le terrain en détail avant d'envoyer des troupes à la surface d'une planète. Auparavant, les Goa'ulds utilisaient déjà des sortes de petites sondes de reconnaissance, conditionnées sous la forme de petites sphères sur le même principe que le vocom. Les jaffas le lancent à travers la porte et la sonde scanne les environs immédiat de son point d'arrivée. Cependant, Anubis s'est aperçu de l'utilité d'explorer le secteur plus loin avant d'y envoyer des troupes, pour éviter les embuscades, et a donc conçu des modèles volants, munis en plus de détecteurs sophistiqués qui permettent d'analyser l'atmosphère de la planète pour s'assurer qu'elle est respirable par les Jaffas.

La sonde est équipée d'un communicateur à longue portée, capable de transmission subspatiale. Elle peut envoyer des messages au vaisseau-mère en orbite autour de la planète où l'unité opère. Les signaux audio et visuels permettent d'évaluer le terrain. Le transmetteur peut aussi recevoir les signaux de commande à distance envoyés depuis la passerelle du vaisseau. Elle peut aussi planer au-dessus d'une cible, pendant une durée illimitée. Lorsque la sonde effectue son atterrissage, quatre pieds rétractables se déploient pour qu'elle se pose en douceur sur le sol.

Comme la sonde n'est pas capable d'atteindre une vitesse élevée, elle peut constituer une cible facile pour l'ennemi. Ses boucliers la protègent jusqu'à un certain point, mais elle est également équipée d'armes efficaces destinées à décourager les attaquants. Deux petits canons sont situés à l'avant. Lorsque le véhicule est en transit entre le vaisseau-mère et la surface d'une planète, il est protégé, grâce à ses boucliers, de la transition entre l'espace et l'atmosphère. Ce champ d'énergie peut aussi dévier des missiles et des décharges

d'armes à feu ou de lances go'uld. Les informations qui ne sont pas envoyées directement au vaisseau sont stockées dans l'unité de mémoire de la sonde. Il s'agit d'un cristal go'uld, susceptible d'être interfacé avec un ordinateur.

Vocum

Petit appareil de forme sphérique servant à projeter des images holographiques. Ils sont généralement utilisés par des représentants d'un Goa'uld afin de provoquer le rassemblement d'une foule de guerriers et/ou d'ouvriers, tout en se donnant du crédit face à l'assistance. En effet, Le vocum projette l'enregistrement holographique du Goa'uld à un format impressionnant (l'hologramme mesure plusieurs mètres de hauteur). La vidéo consiste en une courte scène où le Goa'uld dit, après avoir rappelé sa nature divine, déléguer son autorité à l'utilisateur de l'appareil. Dans des empires qui s'étendent sur des milliers d'années-lumières, ces appareils sont utiles aux émissaires pour prouver leur identité et faire circuler des messages avec l'assentiment divin donné de la bouche même du Goa'uld, mais aussi aux ecclésiastiques pour affermir leur autorité sur les populations. Cependant, l'épisode 3x09 - *Règles de combat* montre aussi comment les appareils peuvent être détournés par des infiltrés lorsqu'il n'existe pas de code d'activation. On peut présumer que c'est le même type d'appareil qui fut utilisé pour enregistrer la torture de Teal'c⁴.

Champ de force

Les Goa'uld possèdent une bonne maîtrise de la technologie des champs de force. Ils en ont équipé autant l'extérieur du vaisseau, en renforcement de la coque, que l'intérieur, en tant qu'obstacles supplémentaires aux lourdes portes et murs métalliques.

Apophis possédait même une version portative à effet localisé, qui lui octroyait une protection supplémentaire contre une éventuelle agression. Cependant, si son bouclier se révèle efficace contre les armes à énergies, les projectiles suffisamment lents (flèches ou objets lancés à la main) peuvent aisément le traverser. Heru'ur et Cronos possèdent également un tel dispositif.

Sources

Crédits d'auteurs

- Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article intitulé « [Kormac \(https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Kormac&oldid=47221825\)](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Kormac&oldid=47221825) » (voir [la liste des auteurs \(https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Kormac&oldid=47221825&action=history\)](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Kormac&oldid=47221825&action=history)).
- Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article intitulé « [Sang de Sokar \(https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Sang_de_Sokar&oldid=51907519\)](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Sang_de_Sokar&oldid=51907519) » (voir [la liste des auteurs \(https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Sang_de_Sokar&oldid=51907519&action=history\)](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Sang_de_Sokar&oldid=51907519&action=history)).
- Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article intitulé « [Bague du Canon \(https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Bague_du_Canon&oldid=89850036\)](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Bague_du_Canon&oldid=89850036) » (voir [la liste des auteurs \(https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Bague_du_Canon&oldid=89850036&action=history\)](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Bague_du_Canon&oldid=89850036&action=history)).
- Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article intitulé « [Œil de Râ \(https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=%C5%92il_de_R%C3%A2&oldid=75217684\)](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=%C5%92il_de_R%C3%A2&oldid=75217684) » (voir [la liste des auteurs \(https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=%C5%92il_de_R%C3%A2&oldid=75217684&action=history\)](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=%C5%92il_de_R%C3%A2&oldid=75217684&action=history)).

- Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article intitulé « Œil de Tiamat (https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=%C5%92il_de_Tiamat&oldid=75217685) » (voir la liste des auteurs (https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=%C5%92il_de_Tiamat&oldid=75217685&action=history)).

Notes et références

1. Un hôte n'est pas toujours conscient d'une possession, qui ne lui laisse souvent qu'une sensation d'amnésie après extraction.
2. Voir l'épisode 4x05 - *Diviser pour conquérir*.
3. Voir l'épisode 2x20 - *L'Ennemi invisible*.
4. Voir l'épisode 4x14 - *Le venin du serpent*.

Ce document provient de « https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Technologies_go%C3%A0%27ulds_dans_Stargate&oldid=202451303 ».