

Dossier Porte des Etoiles

Document rédigé à partir des rapports du Major S. Carter, Sg-1.

La porte des étoiles :

La porte des étoiles est un artefact extra-terrestre retrouvé dans les sables de Gizeh en 1935 et entreposé dans Cheyenne Mountain. Cet immense anneau de plus de 3 m de diamètre est constitué d'un métal inconnu sur terre, le Naquada (voir la section). Elle est couverte d'une cinquantaine de symboles différents et de 7 marqueurs permettant l'entrée des coordonnées. La porte des étoiles sert de plate-forme vers d'autres mondes au travers d'une série de tunnels spatio-temporels menant à l'autre bout de la galaxie.

Son fonctionnement est assez simple : il suffit d'entrer les coordonnées du lieu voulu (6 symboles) et inscrire celui du lieu de départ avant d'ouvrir le passage. L'ouverture du passage se fait en moins d'une minute, créant une vague d'énergie (qui désintègre tout ce qui se trouve en face de l'anneau sur une distance de 3 m) avant de laisser une surface liquide bleu acier. Les coordonnées doivent être connues à l'avance et rééquilibrée en fonction de l'expansion de l'univers. C'est pour cela que lors des premières activations de la porte seules deux planètes furent accessibles. Après la découverte du cartouche d'Abydos une carte de plusieurs centaines de mondes put être faites, mais le nombre de planètes accessibles se compte en millions.

L'utilisation de la porte requière un tableau de commande circulaire disposant de l'ensemble des symboles d'activation (soit 38) dont le symbole spécifique de chaque planète. Ce dernier dispose d'une source d'énergie quasi-inépuisable fournie par des cristaux se trouvant sous le bouton central rouge. Ces cristaux émettent des rayonnements et des musiques harmoniques pour fournir de l'énergie. Actuellement, toute manipulation de ces cristaux provoquent des *fausses notes* ou rayonnement dis-harmonique aux effets parfois dangereux. Dans l'état actuel des technologies humaines, il nous est impossible de réparer les cristaux endommagés ou déplacés (même si nous sommes capable de réparer les autres systèmes).

Il est possible d'activer manuellement une porte dont le tableau de commande serait endommagé. Il suffit d'envoyer une décharge d'énergie suffisante au moment où le bon symbole se trouve sous la bonne attache. Les attaches s'enclenche de gauche à droite. Deux hommes sont nécessaires pour faire tourner la porte sans apport d'énergie. A noter que l'activation de la porte provoque des séismes de force 0,1 à 2 sur l'échelle de Richter si elle n'est pas doté de compensateurs (ce qui est le cas de 90% des portes).

On peut maintenir le vortex de la porte ouverte en maintenant l'influx d'énergie après l'activation de celle-ci. On peut le maintenir ainsi durant ce qu'on appelle le « *passage des 28 minutes* ». C'est-à-dire que la porte se désactive quoiqu'il arrive au bout de 28 minutes. On peut aussi provoquer une fermeture intempestive de la porte en surchargeant l'anneau d'énergie (l'utilisation des armes à énergie lourde Goa'uld par exemple) auquel le passage se referme

immédiatement des deux côtés. Les passagers et objets en transit sont alors expédiés vers la porte des étoiles ayant les coordonnées les plus proches.

Il est aussi possible de provoquer une désactivation permanente d'une porte par le même moyen, en insufflant encore plus d'énergie. Une telle action provoque des fissures dans les cristaux contrôleurs et une perte d'énergie. Les objets et personnes en transit ne voient pas leurs molécules se reconstituées et restent coincés dans les *rouages de la porte* en tant qu'information énergétique. Il faut alors d'urgence réactiver la porte dans le vide pour arriver à libérer les informations avant que la déperdition normale d'énergie ne soit mortelle aux malheureux coincés dans la porte (cf mission *La disparition de Tea'lc*). La réactivation de la porte dans le vide est une action difficile et longue demandant de reconfigurer les coordonnées et les systèmes de la porte. De plus, souvent la décharge d'énergie provoquant la désactivation permanente de la porte glisse souvent le long du vortex pour provoquer des secousses sur la porte d'arrivée, la désactivant temporairement.

L'histoire de la porte des étoiles :

Le projet *Porte des étoiles* est un projet secret coûtant 7 milliards de dollars chaque année aux Etats-Unis, et dépendant du NORAD.

Les tests sur la porte des étoiles commencèrent en 1935 juste après la découverte de la porte et son rapatriement dans la zone 51 dans les USA. Les premiers essais furent très infructueux mais le Professeur Ernest L. réussit. Ce dernier traversa la porte avec un scaphandre, mais la porte se referma rapidement et ne put être rouverte. Le malheureux attendit 60 ans que le Docteur D. Jakson découvre les anciennes archives du projet et envoie une mission. Dans les années qui suivirent, l'accès à la porte *du château des 4 races* (la planète où se trouvait le professeur) fut impossible car l'expansion de l'univers avait rendu les coordonnées fausses. A la place, la porte se cala sur les coordonnées de la planète Abydos. Le projet ne fut néanmoins pas abandonné et grâce aux travaux du Docteur D. Jakson la porte put être de nouveau être ouverte en 1994. La première expédition, menée par le Colonel J. O'Neill rencontra une opposition sous la forme du Goa'uld Ra sur la planète Abydos. Il le tua et fit croire à ses supérieurs qu'il avait détruit la porte d'Abydos.

Durant les 5 années qui suivirent, le capitaine S. Carter tenta de faire relancer le projet. L'activation surprise de la porte par des gardes d'Apophis afin de capturer des hôtes incita le président à ré-allouer des crédits au projet. La découverte du cartouche d'Abydos contenant des coordonnées durant la mission de sauvetage et l'enlèvement de la femme du Dr. D. Jackson permirent de relancer le projet sous la forme du groupe *Stargate*.

Afin d'éviter d'autres invasions, les ingénieurs du programme Porte des étoiles rajoutèrent un élément à la porte : l'Iris. Il s'agit d'un rideau de titane qui se referme et se rouvre à volonté, ne laissant passer que les ondes radios. Les 17 équipes Stargate, le chef Jaffa Bratak et la Toc'ra (les Asgards et les Nox n'en ont pas besoin pour passer l'Iris, au grand dam de certains des dirigeants du projet) possèdent des transmetteurs codés permettant d'envoyer un code de validation spécifique au poste central et ainsi demander l'ouverture de l'Iris. Si l'Iris reste fermé, les passagers et les objets envoyés ne pourront se ré-intégrer. Ils ne restera d'eux que des particules infimes et autres résidus. Certaines planètes alliées de la Terre possèdent un minerai spécifique qu'ils lancent à travers la porte lorsqu'ils requièrent l'aide des équipes Sg. L'analyse des résidus

(procédure obligatoire référence 17/788 :586//aa) permet ainsi de connaître la teneur du message.

La porte secondaire possèdera un Iris après la destruction de la porte principale, et la porte Russe ne possède pas. L'Iris ne fut mis en défaut qu'une fois : lors de l'assaut du Goa'uld Sokhar (= Satan). Ce dernier maintint la porte ouverte jusqu'au fatidique point des 28 minutes en assaillant la porte avec un canon calorifique à particule, ce qui provoqua un échauffement de la structure de l'Iris. Grâce à l'intervention de plusieurs équipes, les effets du rayon purent être contrés de justesse jusqu'au passage des 28 minutes. S'il n'avait pas été contré, le rayon aurait fait fondre l'Iris, permettant le passage des Jaffas.

L'exploration des mondes accessibles par la porte commença avec les différentes équipes Sg. De nombreuses découvertes furent faites grâce à l'exploration. La technologie de la porte des étoiles reste toujours un mystère. Au fur et à mesure des années, néanmoins il y eut des avancées. Au cours d'une mission une seconde porte fut découverte par l'équipe Sg-1 au pôle Nord. Cette dernière fut envoyée à la zone 51 pour y être étudiée, mais elle servit en réalité à un groupe secret pour piller les technologies des mondes possibles. Ces coordonnées sont les mêmes que celle de la porte principale de Cheyenne Mountain, et elle ne peut donc être utilisée que lorsque l'autre est inactive. Le groupe secret du colonel Meybourne fut finalement démantelé et sa base détruite, mais certains de ses membres sont toujours en fuite. Cette porte remplaça la porte principale à Cheyenne Mountain lorsque cette dernière fut détruite par Sg-1 lors de son combat contre les Répliqueurs (2000-2001). La porte principale ne disposait pas de tableau de commande, celle-ci en avait un mais le froid et la glace l'avait rendu inutilisable.

L'existence d'une troisième porte dans l'océan glacial arctique, en Sibérie, ne fut découverte qu'en 2001. Les Russes disposent d'une porte complète avec le boîtier de commande. Ses coordonnées ne sont pas les mêmes que celle des deux premières portes, et elle semble plus récente pour ce qui est de la fabrication. Des accords furent signés entre le gouvernement Russe et le programme Stargate, mais l'instabilité politique en Russie pose des problèmes.

Les origines de la Porte des étoiles :

La Porte des étoiles, ou Shapaï est une création d'une race extra-terrestre nommée les Anciens ou Atlantes. Elle fut utilisée durant des années par l'Alliance des 4 races, union politique des Atlantes, des Nox, des Asgards et de la race des Hommes-poissons (race d'origine Babylonienne ayant aidé les humains à se révolter contre les Goa'ulds).

Cette alliance avait pour but de créer une paix relative dans leur partie de la galaxie. Il utilise pour communiquer le nombre d'atomes des éléments, chaque élément correspondant à une lettre ou donnée. L'Alliance dura de nombreuses vies humaines mais fut mise à mal par l'empire des Grands Maîtres Goa'ulds mené par Ra. Les Nox prônaient la non-intervention, les hommes-poissons furent massacrés et les Atlantes disparurent. Aujourd'hui, les Asgards maintiennent un statut-quo avec les Goa'ulds au nom de l'Alliance mais les problèmes avec les Répliqueurs rendent les capacités à aider la terre de moins en moins importantes. Néanmoins, les Asgards ont laissé entendre la possibilité du retour des Atlantes et de l'intégration de l'humanité en tant que 5^e race (cf projet *Stargate Atlantis* et la recherche des Atlantes).

Au cours de la mission « *la cinquième race* » où le Colonel O'Neill fut détenteur du savoir des 4 races durant quelques temps, il montra qu'il était possible de valider des coordonnées avec 7 symboles en plus de celui d'origine, permettant de changer de système de porte et d'accéder à une autre galaxie que la nôtre. Actuellement, le projet *Atlantis* est en train d'essayer de renouveler l'exploit afin d'atteindre la galaxie où est supposée se trouver les Atlantes. Le projet *Atlantis* a pour but d'élucider les origines et les technologies de la Porte des étoiles et de leurs créateurs.

Le Naquada :

Ce métal est un mystère pour les savants humains. Très lourd, il est actuellement impossible de le faire rentrer dans la classification périodique des éléments. Très dur, il est nécessaire de le travailler au laser et à de très hautes températures et pressions. Il ressemble en apparence à de l'argent terni. Légèrement radioactif (le métal de la porte est du Naquada solide froid appauvri qui dispose d'une radioactivité similaire à celle du granit) il présente une capacité à stocker et à dégager de l'énergie de manière importante. Utilisée lors d'une fusion à chaud, il dégage une puissance de plusieurs milliers de fois Hiroshima. Lors d'une fusion à froid, il peut fournir l'énergie à une planète entière avec des quantités infimes.

Le Naquada habituellement trouvé sur les planètes est appelé Naquada froid ou Naquada tout simplement. Les ouvriers travaillant dans les mines souffrent au bout de plusieurs années des signes de maladies suite à la radio-activité s'ils travaillent sans protection. Avec des protections, le travail peut-être fait sans risque sanitaire. Le Naquada appauvri est une version très malléable, comme de l'or pur. Il peut être travaillé très facilement, mais ses propriétés énergétiques et conductrices sont affaiblies de manière importante. Le Naquada enrichi est un matériau fissible redoutable et hautement radioactif. Il est très dangereux de l'utiliser et sa présence crée des rayonnements mortels sur plusieurs centaines de mètres. La technologie humaine ne peut pas en créer facilement et sans risque.

L'exploitation du Naquada est actuellement possible grâce au site Alpha (base secondaire du programme Stargate sur une planète à l'autre bout de la galaxie) mais les quantités sont très faibles.

Résumé du Lieutenant Math Loupgris, Sg-9