



DEPARTMENT OF THE AIR FORCE
STARGATE COMMAND
1 NORAD ROAD, SUITE 2701-06
CHEYENNE MOUNTAIN AFS, CO 80914-6066

Å L I E N - 0 0 1



CONFIDENTIAL

SGC

STARÅTE COMMAND



DOSSIER 03

DATE :
20-XII-2000AUTHOR :
COL. SALSI ANDREASecCLASS :
C O N F I D E N T I A LATTACHMENTS :
(PHOTOS, MAPS, ADDENDUM,
ETC)

P H O T O S

DOSSIER CODE :

A L I E N - 0 0 1

Razze

Umanoidi

Esistono molti alieni tra le stelle. Anche se la maggioranza dei pianeti sono abitati da umani deportati dai Goa'uld, il sistema degli Stargate ha consentito a molte altre razze di diffondersi e prosperare

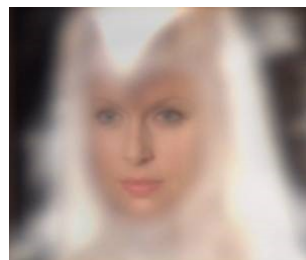
Antichi**(Sempre Amichevoli - Impossibile Contattarli)**

Parte di una antica e potente alleanza insieme a Nox, Asgard e Furlings, gli Antichi sono il popolo che millenni fa costruì la rete degli Stargate.

Gli Antichi furono per la prima volta scoperti dalle squadre SG-1 e SG-2 sul pianeta Kheb, mentre erano in cerca del figlio di Apophis e Amonet, l'Harcesis.

Di aspetto luminescente, hanno mostrato la capacità di controllare gli elementi, passare attraverso la materia solida, diventare invisibili. Per via di questi enormi poteri, gli Antichi non possono intervenire con il naturale svolgimento della vita di altre culture, anche se non agire spesso può risultare catastrofico.

In precedenza di aspetto umanoide, gli Antichi parlano una variazione del latino; il ritrovamento del corpo di uno degli Antichi ibernato nelle profondità dell'Antartide ha indotto a pensare che essi siano il risultato dell'evoluzione di una razza di umani vissuta prima della nostra, e ormai estinta. Oppure che in un remoto passato la Terra fosse un loro avamposto.

Asgard**(Normalmente Amichevoli - Contattabili)**

Sono stati un tempo membri di un'antica alleanza con i Nox, i Furling e gli Antichi. Una tra le razze più potenti alleate della Terra, i benevoli Asgard sono stati lontani dai Tau'ri (i terrestri) per molto tempo.

Hanno assunto le sembianze degli Dei Nordici su





molti mondi, inclusi Cimmeria (protetta dal Martello di Thor) e K'Tau, un mondo rinascimentale ma ancora pesantemente ancorato alla mitologia nordica.

Fisiologicamente, gli Asgard sono alti circa un metro, hanno la pelle di color grigiastro, le braccia esili, grandi teste e occhi neri (proprio come i Grigi protagonisti di migliaia di storie di rapimenti alieni sulla Terra).

Gli Asgard sono stati incapaci di riprodursi attraverso il sesso per molti anni. Si sono ridotti ad un'esistenza basata su un evoluto sistema di mitosi simile alla clonazione costringendoli a percorrere un cammino che alla fine li avrebbe portati all'estinzione.

Per questo motivo gli Asgard hanno adottato misure drastiche per assicurare la sopravvivenza della loro gente, incluso il rapimento di esseri umani dalla Terra per studiarne lo sviluppo.

A dispetto della loro bassa statura, gli Asgard sono intellettualmente molto progrediti, infatti hanno con successo sviluppato diverse nuove tecnologie mirate ad impedire la crescita dei Goa'uld, come i vascelli capaci di viaggiare da una galassia ad un'altra in pochi minuti.

Gli Asgard hanno negoziato con i Goa'uld il Trattato dei Pianeti Protetti, con il quale si vieta ai Goa'uld di invadere e sottomettere vari mondi tra cui la Terra, Cimmeria e K'Tau.

Un casuale incontro con il Colonnello O'Neill dell'SG-1 porta gli Asgard a riconsiderare gli Umani e il loro ruolo nella galassia, determinando che la razza umana ha un grande potenziale. Infatti O'Neill riesce a provargli che gli Umani sono pronti a diventare parte del grande disegno galattico e gli Asgard fanno di lui il rappresentante presso di loro della razza umana.

Tutta la tecnologia e le capacità intellettive degli Asgard sono quasi vane nella loro battaglia contro la specie artificiale dei Replicatori.

Gli Asgard, avendo esaurito ogni altra alternativa, devono fare affidamento sull'aiuto dei Tau'ri per sconfiggere questi potenti nemici.

Sono governati dall'Alto Consiglio Asgard che ha il compito di monitorare le attività di protezione dei mondi alleati e prendere decisioni per rispondere alle eventuali aggressioni.

Gli Asgard sono in debito con la Terra e hanno promesso che, una volta terminata la loro battaglia contro i Replicatori, si dedicheranno ad aiutare i





FORM G7-R2

Tau'ri a sconfiggere i Goa'uld una volta per tutte; hanno già iniziato a tenere fede alla loro promessa equipaggiando la Prometheus con scudi e armi avanzate.

Trattato dei Pianeti Protetti

Accordo stipulato tra l' Alto Consiglio Asgard e i Signori del Sistema Goa'uld.

I Goa'uld hanno accettato di lasciare in pace tutti i pianeti inclusi nel trattato.

Gli Asgard proteggono i pianeti da ogni attacco diretto dei Goa'uld, ma hanno promesso di non intervenire nelle altre faccende del pianeta.

In più, ai pianeti inclusi (eccetto la Terra), non è permesso di avanzare tecnologicamente tanto da poter divenire una minaccia per i Goa'uld.

I pianeti protetti dal Trattato comprendono la Terra, Cimmeria, K'Tau e molti altri.

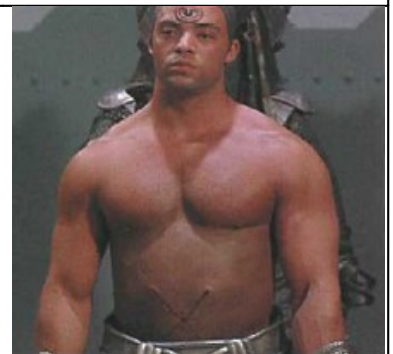
Hok'taur**(Neutrali)**

Un termine Goa'uld che significa "umano perfetto". Il termine è composto da due parole Goa'uld: "hok", che significa avanzato, perfetto e "taur", un'abbreviazione di "tau'ri" che significa umano. L'hok'taur sarebbe un essere umano in possesso di capacità extra-sensoriali come la telepatia e la telecinesi, in poche parole l'ospite perfetto e definitivo per un simbiote Goa'uld.

Jaffa**(Normalmente Ostili - Facilmente Contattabili)**

I Jaffa sono da secoli schiavi dei Goa'uld. Molti di loro sono stati impiantati con simbioti allo stato larvale. Raggiunta un'età sufficiente (tipicamente intorno ai 10 anni), i giovani Jaffa vengono sottoposti al rito del Prim'tah, durante la quale un simbiote viene impiantato nella loro sacca addominale. Dalla larva riceveranno salute perfetta e lunga vita (una enorme resistenza alle ferite, alle radiazioni e alle malattie). A causa delle modifiche genetiche operate su di loro dai Goa'uld, i Jaffa sono costretti ad accogliere una larva prima della pubertà, o moriranno per una grave insufficienza del sistema immunitario. Senza simbiote, un Jaffa adulto non può sopravvivere per più di qualche ora.

Di recente, sin da quando il Jaffa Teal'c ha tradito il suo Dio Apophis diventando uno shol'vah (Traditore... con la T maiuscola), molti Jaffa hanno cominciato a mettere in dubbio la loro fede nei





Goa'uld come Dei. Molti di loro sono stati puniti per l'affronto, ma tanti altri sono sopravvissuti, spargendo il verbo della ribellione (la Resistenza Jaffa, e la Resistenza Hak'tyl). Purtroppo la gran parte della comunità Jaffa, dispersa in centinaia di mondi attraverso tutta la galassia in servitù di diversi Goa'uld, continua a rifiutare le nuove idee, restando fedeli ai propri credo religiosi imposti dai Goa'uld.

Nonostante non siano superstiziosi, i Jaffa sono guidati da una serie di credo sacri, come la certezza di una vita dopo la morte e la sicurezza che servire bene il proprio Dio garantirà l'accesso al mondo dell'oltretomba.

I Jaffa ribelli, invece, sono convinti che le loro anime giungeranno a Kheb, ben lontano dall'influenza Goa'uld, dove la loro anima (kalach) sopravvivrà senza il prim'tah.

Sfortunatamente i Jaffa non possono ancora sopravvivere senza simbionti Goa'uld. Se i Jaffa saranno mai liberi, dovranno prima trovare un modo per eliminare questa dipendenza.

Kelnorim

Forma di profonda meditazione, che va praticata da ogni Jaffa regolarmente per sopravvivere.

Durante il Kelnorim, il Jaffa e il simbiote si fondono in unico essere, e, se necessario, la larva guarisce il corpo.

E' anche possibile una comunicazione tra le due menti. Il Kelnorim generalmente sostituisce il sonno, poiché i Jaffa non dormono.

Shol'vah

Shol'vah è un termine dispregiativo in lingua Goa'uld. Il suo significato letterale è "traditore". I Goa'uld la utilizzano spesso nei confronti dei loro servitori accusati di tradimento. A questo termine viene di solito associata la distruzione dell'abitazione del traditore (marchiata con un simbolo caratteristico) e l'allontanamento dei suoi familiari (che vengono però risparmiati). Lo Shol'vah diviene in questa maniera uno dei ricercati principali dalle guardie Jaffa e l'unica condanna applicabile è la morte.



**Nox****(Sempre Amichevoli - Difficilmente Contattabili)**

Anche se sembrano essere primitivi boscaioli, i pacifisti e amanti della natura Nox sono una delle razze più avanzate della galassia.

Capaci di vivere centinaia di anni terrestri, i Nox hanno un legame quasi simbiotico con la natura che li circonda e si prendono costantemente cura del mondo in cui vivono.

Fisicamente i Nox sono molto simili agli umani eccezion fatta per le loro elaborate acconciature.

Sia i capelli che i vestiti che indossano rispecchiano il mondo e la natura che li circonda.

Molti di loro vivono in capanne all'ombra degli alberi, altri invece vivono su una immensa città fluttuante nei pressi dello Stargate del loro pianeta.

Amano mangiare e sembrano essere semplici vegetariani.

I Nox sostengono di basare i loro poteri sulle illusioni e sul controllo della mente, tuttavia non è chiaro se le loro speciali abilità abbiano origini tecnologiche.

Hanno la capacità di rendere ogni cosa, anche se stessi, invisibile, senza limiti di grandezza.

I Nox hanno un preciso codice etico: credono che tutto sia sacro e rifiutano di prendere parte a qualsiasi atto possa arrecare danno ad altri.

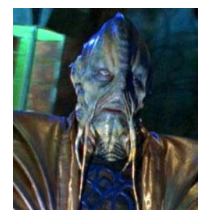
Non combattono mai per difendersi, se un Nox cade, la sua famiglia, lo guarisce se ferito, o lo riporta in vita se morto. Durante questa operazione diventano invisibili, anche se deboli e vulnerabili per un certo periodo.

I Nox sono custodi e protettori di una specie animale che vive sul loro pianeta: i Fenri, creature volanti a cui i Goa'uld hanno dato la caccia per anni nella convinzione che fossero in possesso delle abilità per diventare invisibili.

I Nox furono membri di un'alleanza di quattro delle più importanti razze della galassia insieme agli Antichi, gli Asgard e i Furling.

**Oannes****(Pericolosa - Difficilmente Contattabile)**

Razza anfibia che combatte i Goa'uld. Al tempo dell'Antica Babilonia, arrivò sulla Terra un rappresentante per guidare gli umani contro i Signori del Sistema, ma il Goa'uld Belus, sconfisse e fece a pezzi l'inviato. Possiedono una avanzata tecnologia in grado di leggere e modificare la mente.



**Ori****(Sempre Ostili - Difficilmente Contattabili)**

Gli Ori sono esseri "ascesi" che utilizzano la loro infinita conoscenza dell'universo per costringere intere popolazioni ad adorarli come divinità. Gli Ori sono un gruppo di Antichi che hanno scelto di separarsi dagli altri membri della propria specie per una diversa visione nei confronti della vita. Gli Ori promettono l'ascensione ai mortali in cambio dell'adorazione religiosa, uccidendo tutti coloro che non desiderano seguire il *cammino dell'Origine*. Gli Antichi preferiscono invece lasciare libero arbitrio ai mortali, attendendo che trovino il cammino dell'illuminazione per proprio conto senza intervenire negli avvenimenti del loro livello d'esistenza. In realtà gli Ori non aiutato mai nessuno ad ascendere poichè questo significherebbe condividere con qualcun altro il potere dell'ascensione.

**Unas****(Normalmente Ostili - Difficilmente Contattabili)**

I forti e primitivi Unas sono stati i primi ospiti dei Goa'uld, e si sono evoluti sullo stesso pianeta. Molti servono ancora i Goa'uld come ospiti e schiavi, soprattutto al servizio di Sokar, che, usa gli Unas per minacciare e spaventare i popoli sotto il suo dominio. Si pensa che lo stesso Sokar in passato abbia usato un ospite Unas.

Gli Unas che non sono assoggettati ai Goa'uld vivono sul loro pianeta natale P3X-888. Anche se primitivi, essi hanno una grande intelligenza. Dopo migliaia di anni hanno trovato un modo per evitare la penetrazione dei simbionti nei loro corpi. Essi hanno un semplice linguaggio, comprendente circa una cinquantina di parole differenti; il Dr. Jackson ha imparato a parlare questo linguaggio. I singoli gruppi di Unas sono guidati da un maschio-Alfa. Non è chiaro se la specie creda in esseri superiori, ma ha un sistema religioso che comporta un canto liturgico che incorporano nel loro modo di vivere.





Umani Extraterrestri

Moltissimi umani sono stati deportati dai Goa'uld nei millenni passati su altri pianeti. Le popolazioni sono ora ai più diversi gradi di sviluppo a seconda se sono ancora sotto il dominio dei Signori del Sistema o meno. Ecco alcuni contatti portati avanti dall'SG-1.

Umani Arretrati

Abydoniani

(Amichevoli Facilmente Contattabili)

Gli abitanti di Abydos hanno diversi primati: i primi ad essere contattati dai Terrestri dopo 10.000 anni. Dominati dal più potente dei Signori dei Sistema: Ra. Il loro pianeta è ricco di naquadah grezzo. Sul loro territorio gli Antichi hanno lasciato la "Sala della Mappa" con migliaia di indirizzi Stargate.



Argosiani

(Amichevoli - Facilmente Contattabili)

Questa razza era un esperimento per il Goa'uld Pelops. Festeggiavano dall'alba al tramonto, poi cadevano in un sonno profondo, invecchiando molto rapidamente, in termini Terrestri la vita media era di circa 100 giorni.



Bysra

(Amichevoli - Facilmente Contattabili)

Nativi del pianeta Cartagine. Tecnologia dell'età del ferro.



Cimmeri

(Amichevoli - Facilmente Contattabili)

Abitanti di uno dei pianeti protetti dagli Asgard. Sulla sua superficie è situato il "Martello di Thor", un sistema di difesa anti-Goa'uld e la "Sala della Saggezza di Thor" che contiene un sistema per contattare gli Asgard attraverso distanze intergalattiche.



Intoccati

(Amichevoli - Facilmente Contattabili)

Nativi di P3X-797, la "Terra della Luce", pianeta diviso in due parti, una sempre illuminata, una avvolta in una notte perenne. Cultura dell'età del Bronzo di origine Minoica. Nel lato oscuro abitano i "posseduti", colpiti da una malattia che sviluppa le caratteristiche primitive dell'uomo, trasformandolo pian piano in un cavernicolo.



Shavadai

(Amichevoli - Facilmente Contattati)

Nativi del pianeta Simarka (P3X-593), derivano da una antica cultura Mongola del XII secolo





Umani Avanzati

Orbaniani

(Amichevoli - Facilmente Contattabili)

Hanno un programma di scambio scientifico con la Terra. I bambini non hanno spazio per il divertimento o il gioco, ma solo per lo studio.



Tau'ri

(-)

I Tau'ri, anche detti terrestri, sono gli umani del pianeta Terra. Il loro primo incontro con una specie aliena avvenne all'alba dei tempi, quando il Goa'uld conosciuto con il nome di Ra, dopo lungo peregrinare per lo spazio, giunse nei pressi della Terra e scelse il primo ospite umano per rimpiazzare il suo vecchio corpo ormai morente. Da Ra ebbe origine la civiltà egizia, ma anche millenni di schiavitù e deportazioni ad opera di decine di altri Goa'uld. I Tau'ri si ribellarono al predominio Goa'uld scacciando i Jaffa di Ra e seppellendo lo stargate sottoterra. Nel periodo successivo furono quasi dimenticati dal resto dell'universo, ma una volta riaperto lo stargate, la loro esistenza fu nuovamente svelata.



Tollan

(Normalmente Amichevoli - Facilmente Contattabili)

Una delle più avanzate razze della galassia incontrate dalla SG-1, i Tollan sono un popolo arrogante e considerano "inferiori" i popoli con una tecnologia meno avanzata della loro. Le loro leggi proibiscono di condividere la loro tecnologia con le razze "primitive".

Ma nonostante ciò sono sempre stati validi alleati della Terra.

Il loro mondo natale fu distrutto per aver dato agli abitanti del vicino pianeta Serita tecnologie troppo avanzate rispetto al loro grado di sviluppo. La gente di Serita usò quella tecnologia in guerra e si autodistrussero causando lo slittamento orbitale di Tollan.

I Tollan furono costretti ad evacuare il pianeta e, grazie ai Nox, si stabilirono su un altro mondo che chiamarono Tollana. E' appunto a causa di questo evento che i Tollan si rifiutano di condividere tecnologia con chi non sia sufficientemente "maturo".

Nonostante la loro arroganza, i Tollan sono una razza pacifica. Sono governati da un gruppo democratico di ufficiali di alto rango chiamato Curia.

La tecnologia Tollan è talmente più avanzata di quella terrestre che perfino il reverse-engineering di un dispositivo, ad esempio un cannone ionico (arma che con un solo colpo è in grado di abbattere una nave





FORM G7-R2

madre Goa'uld in orbita), è del tutto impossibile per i terrestri. Con l'aiuto dei Nox, hanno persino costruito un loro Stargate. Nessun dispositivo Tollan contiene cavi, o parti removibili, o qualsiasi altra cosa serva a fare funzionare un normale dispositivo meccanico, eliminando così la possibile compatibilità con la tecnologia di altre razze.



Non Umanoidi

Entità di Cristallo

(Amichevoli, ma da avvicinare con Cautela- Facilmente Contattabili)

Una stranissima razza di creature di cristallo. Hanno la capacità di trasformarsi in altre entità (anche umani) e di emettere radiazioni e fasci elettrici molto letali (purtroppo non controllabili). Uno di essi ha assunto le sembianze del Col. O'Neill e del figlio Charlie.



Goa'uld

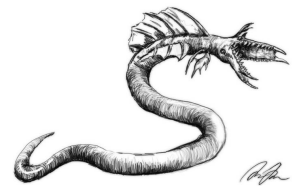
(Sempre Ostili - Facilmente Contattabili)

Una delle razze dominanti della Galassia, i Goa'uld sono dei parassiti simili a serpenti, che prendono con la forza ospiti umani per poter sopravvivere. Animati da un innato desiderio di conquista, hanno schiavizzato migliaia di mondi, usando i loro abitanti come ospiti, servi, minatori e soldati.

I simbiotici Goa'uld sono originati da un genitore asessuato, noto come Regina Goa'uld. Durante la gestazione, ogni simbiote eredita geneticamente la conoscenza di tutti i suoi predecessori. Subito dopo la nascita, e per un periodo di diversi anni, i simbiotici sono del tutto inermi e indifesi, e devono essere mantenuti in una soluzione elettrolitica per sopravvivere. Generalmente i simbiotici vengono tenuti in incubazione nel ventre dei Jaffa, una razza schiavizzata dai Goa'uld. Una volta completato il processo di maturazione, il simbiote può lasciare l'incubatrice e prendere un ospite. Questo generalmente avviene da dietro il collo, così che il simbiote possa arrotolarsi intorno alla spina dorsale e alla base del cervello, per compiere i collegamenti neurali necessari per controllare l'ospite.

La coscienza dell'ospite viene all'istante soppressa, ma resta latente e consapevole di quello che accade. Tanto che nel caso in cui si riuscisse ad estrarre il simbiote dal corpo dell'ospite, questi sarebbe in grado di riacquistare pieno controllo di se stesso.

I simbiotici Goa'uld hanno incredibili capacità rigenerative, tanto che, con il contributo dei





FORM G7-R2

sarcofagi, riescono a vivere decine di migliaia di anni nel corpo di un ospite umano.

I Goa'uld hanno avuto origine sul pianeta P3X-888, dove presto impararono ad occupare i corpi di un'altra specie originaria del pianeta, gli Unas. Per molti anni la specie fu vicina all'estinzione, per via della mancanza di ospiti. Finché migliaia di anni fa il Capo Supremo dei Signori del Sistema, Ra, vagando nello spazio nel disperato tentativo di trovare la salvezza della sua specie, incontrò un pianeta abitato da una razza primitiva: la Terra. Lì Ra fece razzia della popolazione, schiavizzandola e trasportandola su migliaia di altri mondi a suo piacimento.

Per colmare il bisogno di un'incubatrice, le regine Goa'uld crearono i Jaffa, una derivazione degli umani. I Jaffa divennero le incubatrici dei Goa'uld, così come il loro esercito, vista l'enorme forza e capacità rigenerativa indotta dal simbiote.

La cultura Goa'uld è di tipo feudale. La gerarchia è governata dai Signori del Sistema, il gruppo formato dai Goa'uld più potenti, sempre in guerra uno contro l'altro per il possesso di pianeti e risorse.

Nonostante la natura crudele, si impongono delle regole, tra cui ad esempio il divieto per due Goa'uld, ospitati in due corpi umani, di unirsi fisicamente e avere un figlio: il bambino umano che se ne genererebbe, chiamato "Harcasis", avrebbe infatti in eredità l'intera memoria genetica Goa'uld, pur rimanendo umano.



Furling

(-)

I Furling sono la specie più misteriosa. La loro esistenza è confermata solo dall'essere stati parte dell'Alleanza delle quattro grandi razze e dalla presenza di iscrizioni in lingua Furling su alcuni reperti e costruzioni disseminati per la galassia. I Furling sono dotati di tecnologia avanzata, come ad esempio potenti dispositivi per il trasporto a grande distanza.

Reetou

(Sempre Ostile la fazione ribelle - Difficilmente Contattabili)

Razza non umanoide, che vive 180 gradi fuori fase rispetto al normale spazio-tempo, rendendo i suoi componenti completamente invisibili. La specie si presenta come insettoide, con larghi occhi ai lati della testa, verdi e spinose braccia e gambe simili a ragni. Gli adulti sono alti circa due metri e mezzo. Dopo essere stati quasi sterminati dai Goa'uld, una fazione ribelle, credendo che la minaccia Goa'uld dipenda unicamente dalla loro abilità di usare ospiti umani, decide di sterminare tutti gli esseri umani. Il governo, pur rimanendo in guerra con i Goa'uld, non





FORM G7-R2

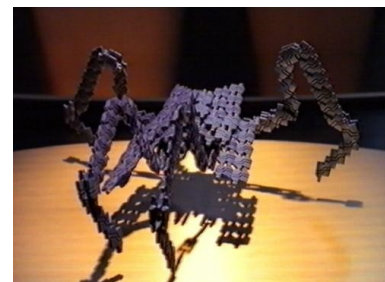
approva questa linea d'azione.

I Re'tu sono in possesso di avanzate armi al plasma montate su un braccio. L'arma è in grado di sparare una potente scarica energetica. L'unico congegno in grado di renderli vulnerabili è il T.E.R. - Transphase Eradication Rod

Replicatori

(Sempre Ostili - Impossibile Contattarli)

I Replicatori sono una potente forma di vita cibernetica composta da infiniti blocchi di costruzione tenuti insieme da un avanzato livello di nanotecnologia. Il loro principale scopo consiste nell'espandersi per l'universo aumentando in maniera esponenziale il proprio numero assimilando qualsiasi forma di tecnologia avanzata. Sono ostili nei confronti di tutte le forme di vita organiche dell'universo, ma il loro nemico principale sono gli Asgard.



Tok'ra

(Normalmente Amichevoli - Facilmente Contattabili)

Anche se sono la stessa specie dei Goa'uld, i Tok'ra costituiscono un movimento di resistenza e vivono in uno stato di simbiosi volontaria con i loro ospiti umani, rifiutano infatti di farsi chiamare Goa'uld anche per le loro differenze filosofiche.

2.000 anni prima la loro regina Egeria, capì quanto malvagi fossero i Goa'uld e prese la decisione di ribellarsi contro Ra e i Signori del Sistema. Tutta la sua progenie fu creata con questi ideali e il movimento Tok'ra (che letteralmente significa "Contro Ra") ebbe così inizio.

I Tok'ra si offendono facilmente se i loro simbiotici vengono paragonati ai Goa'uld, nella convinzione di essere enormemente differenti da loro. Sono stati cacciati senza pietà dai Signori del Sistema prima della loro ribellione.

I Tok'ra cambiano spesso la sede della loro base operativa e utilizzano simultaneamente più basi. Vivono in tunnel sotterranei generati da speciali cristalli. Appena arrivano su un pianeta, immediatamente si spostano sottoterra e con i cristalli creano gallerie e stanze. Questo è ciò che li ha fatti rimanere al sicuro dai Signori del Sistema per migliaia di anni.

Spesso i Tok'ra vengono mandati in missione per infiltrarsi e sconvolgere i piani dei Signori del Sistema. Molte spie Tok'ra si sono infiltrate in vari gruppi di Goa'uld in tutta la galassia e raramente sono state scoperte.

Fino all'incontro con la SG-1, i Tok'ra vivevano sul pianeta Vorash, in seguito si spostarono sul pianeta Revanna.

Quando il Goa'uld Zipacna (al servizio di Anubis)





scoprì la loro posizione, attaccò e distrusse l'intera base; rimasero in vita solo quelli che si trovavano in altre basi o erano via in missione.

Nonostante nel corso degli anni abbiano subito perdite considerevoli, la loro determinazione di spazzare via dalla galassia i Goa'uld è più forte che mai. Il loro obiettivo a lungo termine è quello di far scontrare i Signori del Sistema tra di loro, così che nessuno possa avere una posizione dominante rispetto agli altri.

