

LCARS MEMOIRE ALPHA INDEX BIBLIOTHEQUE EN LIGNE

STARFLEET DEFENSE PERIMETER REGISTRY/DATABASE
0124854675429672765194675264154612454625192404312.1212
INDICES 548815122.22
Date Stellaire 54974.2 (Année Standard Terrienne 2377)



Starfleet Command, Starbase 010

Référentiel sur le périmètre de défense 013 à destination des officiers supérieurs des navires déployés sur cette portion de la Zone Neutre Romulienne (ZNR).

Informations Starfleet de niveau d'accréditation minimal oméga-3 alpha tango, uniquement pour personnel autorisé.

Classifié ~"151348-94984*~//484%\$Omega[@]5ue3484

Accréditation en cours, scan rétinien débuté. Veuillez ne pas bouger.

>
>
>
>
>
>
>
>
>

Scan achevé, bienvenue dans ce référentiel.

Sommaire :

Partie I : En première ligne, une introduction à la zone neutre (secteur 013).

Partie II : Données géopolitiques.

Partie III : Données stratégiques et Tactiques.

Partie IV : Référence.

PARTIE I : INTRODUCTION A LA ZNR

I.1) Bienvenue dans le secteur 013 !

Bonjour, je suis l'amiral Helena Nechayev, je vous souhaite officiellement la bienvenue sur le périmètre de défense 013 de la Zone Neutre Romulienne. Il fut un temps ce déploiement était fait uniquement sur la base du volontariat. En ces temps peu reculés (7 ou 8 ans tout au plus), les hommes qui accomplissaient le difficile travail d'être en première ligne, attendant le jour redouté où l'Empire Stellaire Romulien lancerait l'invasion de notre espace, venaient d'eux-mêmes. Ils venaient pour aider à défendre la Fédération que leurs aïeux avaient aidé à construire. En ces temps, Starfleet était forte de 6100 navires, sans compter les transports, les navettes et les engins auxiliaires. 6100 vaisseaux de ligne se dressaient pour protéger la Fédération Unie des Planètes et diffuser son message de paix et de recherche de la connaissance dans tout l'espace connu et inconnu. Plus de 1000 navires patrouillaient la Zone Neutre ou se tenaient en réserve arrière, garantissant la paix entre les peuples de la Fédération et l'Empire Stellaire Romulien. Les effectifs pléthoriques de Starfleet suffisaient à considérer le spectre de la guerre comme un lointain souvenir. Son immensité était garante de notre prospérité. Mais la guerre ne vint pas des Romuliens. Les deux terribles années de l'apocalyptique guerre du Dominion ravagèrent l'espace fédéral, saignant Starfleet à blanc, dévastant les mondes principaux de la Fédération. La Terre fut bombardée par les Breens, Betazed fut envahie et les Jem'hadars, les guerriers génétiquement créés pour tuer du Dominion, la plongèrent dans un bain de sang démentiel, tandis que les Cardassiens, opportunistes alliés du Dominion, se jetaient sur les territoires de la zone démilitarisée de la frontière et détruisaient Bazar.

Le Choc fut si violent que Starfleet seule ne pouvait espérer gagner, affaiblie qu'elle était par les affrontements de la récente guerre contre les Klingons et les

premiers coups de boutoir du Dominion sur son système de défense. Le salut vint d'abord de ces mêmes Klingons, qui comprirent qu'ils étaient manipulés par le Dominion et se rangèrent du côté de la Fédération pour faire face aux flottes Jem'hadars.

Mais cela ne suffit pas et le Dominion contre attaqua et brisa l'élan de l'alliance, assuré sur son flanc par les Romuliens et leur neutralité bienveillante. Ainsi se passa le plus étrange retournement de situation de notre histoire quand les énigmatiques Romuliens s'allièrent à Starfleet et aux Klingons pour abattre le Dominion et ses mercenaires Breens.

Starfleet sortit brisée du conflit. Les territoires romuliens et klingons n'avaient que peu soufferts. L'Armada Klingonne était très affaiblie mais Starfleet était en lambeaux alors que la Marine Stellaire Romulienne, entrée tardivement en guerre, en sortait relativement épargnée, et avec beaucoup plus d'expérience du combat et des tactiques de Starfleet.

Certains idéalistes crurent que l'ère d'une grande alliance se présentait. Ils déchantèrent vite, si les Klingons se révélèrent hommes de parole, la guerre froide avec les Romuliens reprit dès la fin de la guerre du Dominion il y a deux ans. Mais dans des circonstances bien différentes pour Starfleet. L'ère des espoirs et du tout-possible était révolue. Il reste à ce jour 2500 vaisseaux en capacité de combat dans Starfleet, à divers degrés de dégâts et d'attrition d'équipage. 600 millions d'officiers de Starfleet donnèrent leur vie pour la Fédération, sans parler du milliard de morts sur les populations civiles des planètes fédérales.

Alors les volontaires pour garder la dangereuse frontière romulienne se font rares. Peu de gens veulent se rendre sur ce lointain territoire où les navires disparaissent, si souvent victimes de la duplicité romulienne. On ne compte plus le nombre de vaisseaux abattus subrepticement par les navires romuliens invisibles en deux siècles de zone neutre et d'escarmouches dont personne ne se

souvent jamais. Et si la guerre éclatait, si les romuliens profitaient de notre faiblesse, personne ne voudrait être en première ligne. La guerre du Dominion a déjà suffisamment traumatisé la plupart des gens, ils ne veulent pas revivre ce cauchemar. D'autant plus que l'on connaît le caractère impitoyable et acéré de l'esprit romulien. Non personne ne veut venir sur la Zone Neutre pour s'y faire tuer par un alien au visage d'oiseau dans un vaisseau invisible en forme de rapace métallique au nom d'un soi-disant « destin manifeste » du peuple romulien à régner sur la Galaxie.

Mais la Fédération doit survivre. Nous n'avons pas lutté deux siècles pour que tout s'arrête brutalement ! Non, Starfleet sera à la hauteur de sa mission, même si seulement 500 vaisseaux sont disponibles pour patrouiller la Zone Neutre, même si leurs équipages y sont envoyés de force, même si personne ne s'est engagé dans Starfleet pour cet exténuant devoir, nous serons ce que nous avons toujours été, ce que la Voie Lactée a de meilleur à offrir : les hommes, les femmes et les aliens de Starfleet.

Amiral Helena Nechayev, à bord de l'USS Gorkon, secteur 013, date stellaire 54974.2

1.2) La Zone Neutre Romulienne : bref historique

En l'an 2160 Starfleet, alors encore flotte des Nations unies de la Terre (NUT), entra sans le savoir en territoire romulien. Le premier contact fut désastreux. En fait le navire impliqué, l'USS Enterprise NX-01, du capitaine Jonathan Archer, entra en collision avec une mine occultée sur la frange extérieure de l'espace romulien. L'Enterprise stoppa pour réparer et, malgré son incapacité à bouger, fut attaqué par un patrouilleur romulien sur le motif qu'il avait été sommé de partir et avait refusé d'obtempérer...

Peu de temps plus tard la Marine Stellaire Romulienne franchissait en masse la frontière et mettait le cap vers la Terre, anéantissant tout sur son passage. La jeune et réduite Starfleet ne put l'arrêter et bientôt les romuliens

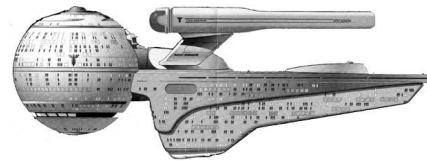
assiégeaient la Terre. Commença alors un imposant bombardement atomique qui put être stoppé par la contre-attaque fulgurante de Starfleet. Les Romuliens ne possédant pas de « vrai » moteur à distorsion (ils employaient un moteur à singularité quantique nécessitant du carburant et un temps de chauffe et d'accélération conséquent se comptant en jours) les lignes de soutien et de ravitaillement romuliennes étaient terriblement vulnérables. Ainsi la puissante Marine Stellaire Romulienne, forte de 8 siècles d'expérience, et invincible en attaque, se révéla très fragile en défense. La suite de la guerre n'est qu'une longue retraite émaillée de rares contre-attaques romuliennes sur Starfleet jusqu'à ce que celle-ci, progressant au cœur de l'Empire Stellaire, assiège Romulus et Remus, les deux planètes mères. Jamais au cours de la guerre on ne vit le visage d'un seul romulien, on ne put pas non plus récupérer un seul des ultra perfectionnés systèmes d'armements à plasma de leurs navires. Ceux-ci s'autodétruisaient avec leur équipage si ils étaient pris ou désemparés. Le traité de Cheron, négocié par radio subspatiale, fut une grande victoire diplomatique des rusés romuliens. Qui, bien qu'étant les perdants, GAGNERENT des territoires nouveaux. Il fut établi que pour éviter une nouvelle guerre, une zone neutre serait établie, sa traversée étant motif de guerre. Quelles que soient les planètes en son sein, quelles qu'en soient les ressources.

La victoire de la Terre impressionna les autres peuples des environs et ainsi naquit la Fédération Unie des Planètes (FUP), fruit de l'union des Terriens, Centauriens, Vulcains, Andoriens et Tellarites.

L'Empire Stellaire Romulien resta insondable pour plus de 110 ans. Le contact suivant est tout aussi désastreux. En 2266 la Zone Neutre est en flammes, les stations de Starfleet, tranquilles depuis un siècle et les vaisseaux disparaissent mystérieusement. Leurs épaves sont retrouvées par l'USS Enterprise NCC-1701, du capitaine James T. Kirk, environnées d'un résidu de champ plasmique rappelant l'armement romulien de la guerre, en immensément plus puissant. Ce n'est qu'après l'observation de la destruction d'une

Starbase que Kirk découvre l'existence du premier oiseau de proie romulien, un navire capable de s'occulter, devenant complètement invisible, et n'apparaissant que pour délivrer un mortel flot de plasma. Les romuliens, après l'invasion de nombreux territoires sur leur flanc anti-spin, testent la détermination de Starfleet en vue de la programmation des prochaines invasions. Après une bataille acharnée l'Enterprise abat l'oiseau de proie. A cette occasion l'apparence des romuliens est découverte et leur nature de vulcains rebelles est révélée (le commandant en second de l'Enterprise, Mr. Spock étant vulcain, une mutinerie manqua d'éclater). C'est le début de la terrible guerre froide contre les romuliens. Ceux-ci, devenus plus actifs, envoient occasionnellement des oiseaux de proies pour détruire des navires de Starfleet et s'évanouir ensuite sans qu'aucune preuve ne subsiste. Les oiseaux de proies sont l'outil de l'espionnage global que mène le *Tal Shiar* contre la Fédération. Et de nombreux diplomates vulcains se révèlent être des romuliens déguisés.

Les Romuliens vont intriguer et jouer leur rôle de grande puissance du quadrant de pair avec la Fédération et le Second Empire Klingon pendant 50 ans. Ils seront un moment alliés aux klingons, leur fournissant le bouclier d'occultation en échange de navires de guerre et de la technologie du « vrai » moteur à distorsion (qu'ils alimentent toujours par singularité quantique ceci dit), ils attaqueront la Fédération lors de l'incident de Tomed, détruisant presque Starbase 247 (et forçant la Fédération à abandonner la technologie de l'occultation). Ensuite, pour une raison inconnue, le dialogue avec eux deviendra irrégulier vers 2312, ils abandonneront peu à peu leurs intérêts dans le quadrant Alpha puis, en 2313, couperont tout contact pendant plus de trente ans. La période allant jusqu'à 2344 de l'histoire romulienne est complètement inconnue. Les navires de Starfleet envoyés aux nouvelles ne reviendront jamais de la Zone Neutre. Aussi subitement qu'ils avaient disparu, les romuliens réapparaissent en 2344 et envahissent brutalement l'Empire Klingon affaibli. Ils sont repoussés par Starfleet qui se porte au secours des



Klingons à Narendra III (cela mènera à la grande alliance Fédération/Klingon, la plus grande erreur politique des romuliens de tout les temps). Décidant de ne pas risquer une guerre contre Starfleet et l'Armada Klingonne, les romuliens se replient. A cette occasion un nouveau type de vaisseau apparaît dans l'arsenal romulien, qui ne comptait jusqu'en 2311 que des oiseaux de proies, des vaisseaux légers et des croiseurs klingons anciens pour la force de frappe, l'oiseau de guerre. Un navire de taille gigantesque, armé de torpilles à plasma améliorées et capable de s'occulter. La guerre froide reprend brutalement, les romuliens sont plus puissants qu'avant, et le service sur la Zone Neutre Romulienne reprend son sens sanglant. Dans les décennies qui suivent est introduit le vaisseau romulien le plus célèbre (à juste titre, selon les renseignements de Starfleet il représente 75% de la flotte, une monomaniaquerie qu'explique son extrême qualité) : l'oiseau de guerre lourd de classe *D'derridex*. Qui régnera sur les champs de bataille comme plus puissant navire de guerre des deux quadrants pendant 20 ans avant d'être dépassé par les cuirassés Klingons de nouvelle génération (Negh'vaR) puis par le nouvel oiseau de guerre super lourd de classe *Valdore*.

1.3) Le périmètre de défense 013

Vous avez été assigné au périmètre de défense 013. La Fédération est divisée en secteur (le secteur 001 étant le système Sol), ceux situés près de la ZNR sont des secteurs spéciaux appelés périmètres de défense et placés en alerte accélérée constante avec un déploiement lourd de Starfleet permanent et un réseau de Starbases pour couvrir la frontière. Le périmètre 013 est actuellement considéré comme « le maillon faible » de la défense de la Fédération. En effet il ne couvre pas que la frontière romulienne. Il est attendant

aux « annexes territoriales » de l'assemblée Tholienne, très agressive (deux guerres ont du être menées par Starfleet pour assurer la sécurité des abords de l'interphase Tholienne) et aux contours flous du Royaume Stellaire Gorn.

De par la nature de l'espace, et par l'aspect tridimensionnel de la frontière, le pourtour de la Fédération est difficile à déterminer. L'extrémité de la Fédération et des pans entiers de ses frontières ne sont pas contrôlés par elle. Le secteur 013 comprend ainsi plusieurs systèmes stellaires indépendants, neutres ou états clients d'autre grands empires. L'immensité de l'espace empêche Starfleet d'explorer et cartographier le vaste ensemble Fédéral, ainsi des millions d'étoiles n'ont jamais été explorées, le secteur 013 ne fait pas exception et les impératifs de défense ne permettent pas d'explorer comme le Bureau Cartographique le souhaiterait. La difficulté à contrôler ce vaste ensemble, le fait que la zone est soumise à de nombreuses anomalies spatiales favorisant, par exemple, des vaisseaux occultés, la réticence des Klingons à assister Starfleet si près de l'assemblée Tholienne, le manque chronique de vaisseaux (il y a toujours des secteurs plus prioritaires) et la présence d'une unique Starbase (Starbase 010) expliquent la mauvaise réputation de notre périmètre de défense.

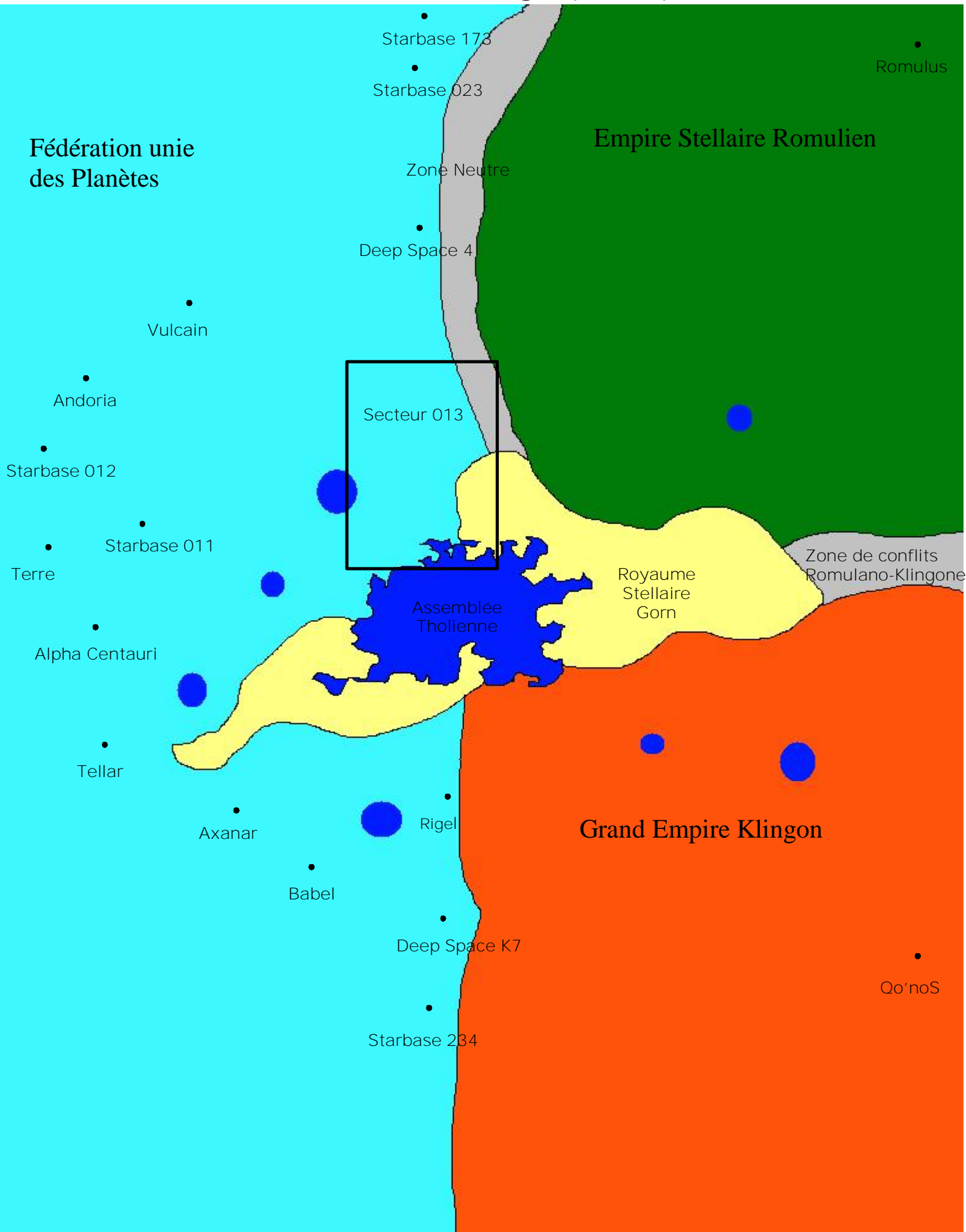
L'étude des systèmes indépendants et des problèmes de frontière se fera dans la partie géopolitique.

La partie fédérale du secteur consiste principalement en trois systèmes stellaires : Vilnius (la capitale), La Bouche de Zeus (un système comportant une anomalie subspatiale très importante) et Delta Draconis (un système comportant quelques colonies andoriennes isolées).

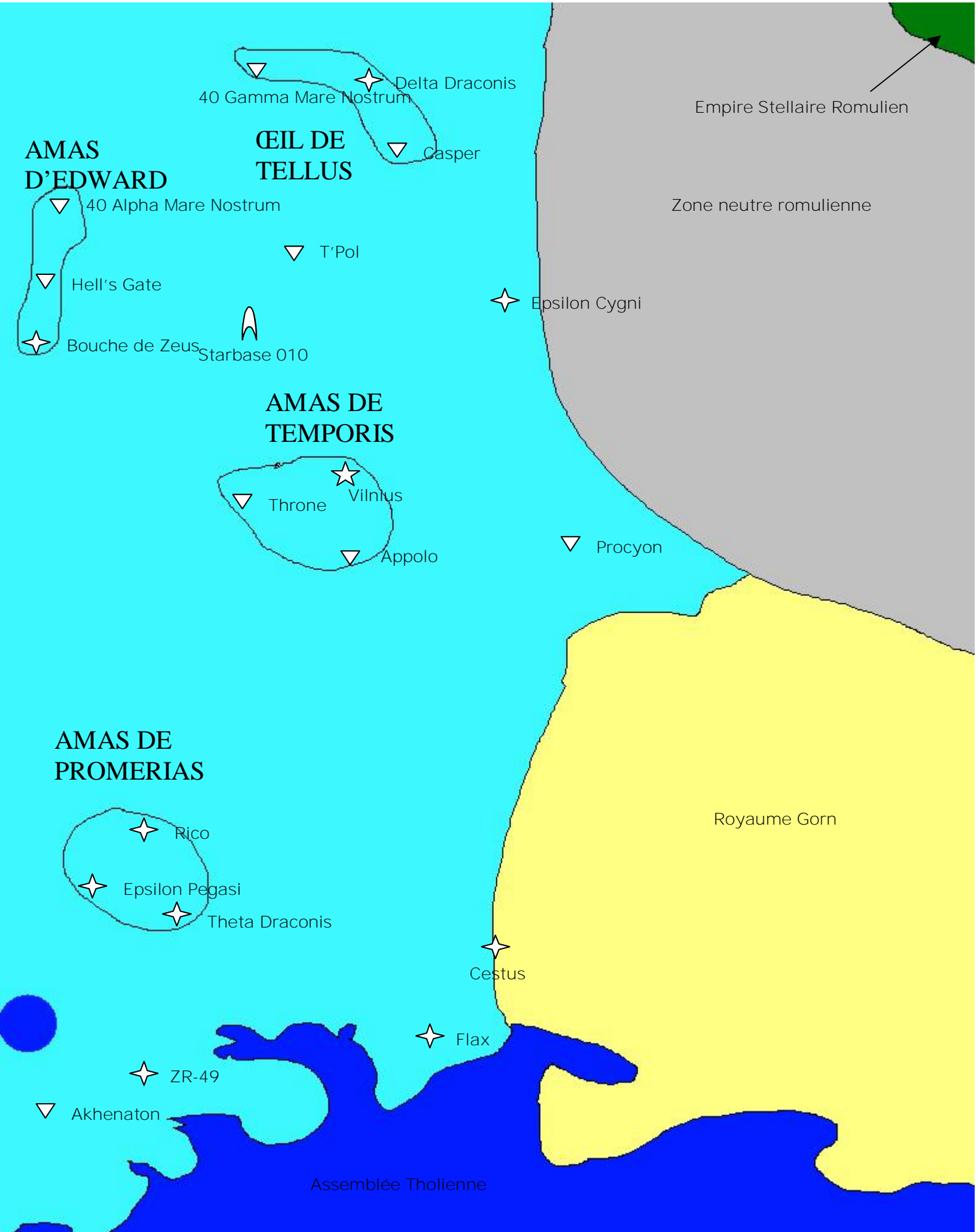
Le déploiement de Starfleet dans la région est assuré par Starbase 010, c'est un détachement de la troisième flotte, la 11^{ème} division. Ce n'est exceptionnellement pas la 22^{ème} flotte qui s'occupe de ce secteur, elle a déjà trop de mal à surveiller le reste de la Zone Neutre pour assurer un tel travail. La 11^{ème} division comprend 25 navires de lignes (avant la guerre du Dominion une centaine de vaisseaux patrouillaient ce dangereux secteur). Récemment les escarmouches contre les Tholiens ont

détruits 6 anciens navires de classe Miranda, grevant largement nos capacités de défense. Starfleet Command a alors pris conscience du problème croissant du sous-équipement du périmètre de défense 013 et a envoyé en remplacement des 6 Mirandas des navires récents issus de la DDP (Directive de Défense du Périmètre) et, pour donner du punch au groupe et remonter le moral des troupes, a dépêché le navire amiral de Starfleet : l'USS Enterprise NCC 1701-E. La présence de l'équipage d'élite du capitaine Jean-Luc Picard et de l'un des 3 vaisseaux ultra modernes de classe Sovereign de Starfleet a déjà permis de réduire les piteux statistiques d'espérance de vie du périmètre 013. Opérationnellement parlant, le périmètre dépend du commandant de la 3^{ème} flotte, l'Amiral Nechayev (à bord de l'USS Gorkon) qui, bien que présente personnellement dans le secteur, gère toutes les opérations de la flotte et délègue son autorité au Contre Amiral Korabiin Kor (à bord de l'USS Excalibur).

Partie II : Données géopolitique.



Le périmètre de défense 013



II.1) Aspect Physique.

Le périmètre de défense 013 se situe dans une zone obscure de la galaxie. Pour mémoire la galaxie est constituée de plusieurs bras spirales qui contiennent la grande majorité des étoiles, les espaces entre les bras, pauvres en systèmes stellaires, sont appelés « zones obscures » par comparaison. L'Empire Stellaire Romulien est entièrement situé en zone obscure, malgré son immensité, ses vastes domaines sont au final très peu peuplés et possèdent peu de ressources planétaires. Il faut noter que la zone neutre est, elle, dans une zone plus riche en étoiles. Cela explique l'appétit des romuliens pour la violer et exploiter illégalement ses ressources tout en y installant des colonies au mépris du traité de Cheron.

La carte géopolitique du quadrant beta, au début de cette partie cache certains phénomènes. Ainsi, étant donné la difficulté à représenter l'espace tridimensionnel sur une projection bidimensionnelle, on peut penser que l'Assemblée Tholienne coupe en deux le territoire du Royaume Stellaire Gorn. Il n'en est rien, les deux empires ne sont tout simplement pas situés sur le même plan par rapport à celui de la carte.

Le secteur 013 est assez instable on y repère plusieurs phénomènes spatiaux, classés en phénomènes interstellaires, stellaires et subspatiaux.

Pour ce qui est des systèmes stellaires, 10 sont habités et plus ou moins explorés, dont 4 par la Fédération. 9 ne sont pas explorés complètement ou sont hors de portée de missions régulières.

Les étoiles du secteur 013 sont principalement disposées selon 4 amas : L'Oeil de Tellus, l'Amas de Temporis, l'Amas d'Edward et l'Amas de Promerias. Les trois premiers sont aux mains de la Fédération unie des Planètes, l'autre est constitué de systèmes indépendants.

Classes spectrales stellaires

TYPE O :Etoiles bleues. Consomment leur carburant très rapidement et s'éteignent en quelques millions d'années avant que des planètes ne puissent se former.

TYPE B :Bleues-blanches. Même les plus petites d'entre elles possèdent une masse 10 fois supérieure à celle de Sol.

TYPE A :Blanches, possèdent souvent de riches enveloppes de métaux gazeux impliquant plus de chance de dépôts minéraux sur leurs planètes.

TYPE F :Jaune-blanches, même les plus petites ont deux fois la masse de Sol.

TYPE G :jaunes, émettent lumière, chaleur et radiations idéales pour la vie humanoïde.

TYPE K :Oranges, émettent moins de radiations que les classes G, les planètes de classe M ont souvent de plus fines atmosphères.

TYPE M :Rouges, brûlent plus doucement, représentent les 2/3 des étoiles.

TYPE D :Naines blanches, manquent de luminosité mais possèdent encore un peu d'hydrogène. Ne pas les confondre avec les étoiles de séquence principale.

Classes planétaires

CLASSE D : Petits planétoïdes rocheux.

CLASSE F : Classe D en plus grand.

CLASSE G :Basse gravité, atmosphère irrespirable et eau, méthane ou ammoniac solide.

CLASSE H :Extrêmement sèches, mais habitables par les humanoïdes avec un équipement spécial.

CLASSE J :Géantes gazeuses joviennes, subjoviennes et superjoviennes.

CLASSE K :Gravité comparable à la terre mais atmosphère et pression incompatible avec la plupart des formes de vie humanoïdes.

CLASSE L :Planètes petites, rocheuses, telluriques avec atmosphère Oxygène/Argon. Quasiment jamais de vie animale, présence de plantes parfois.

CLASSE M :Planètes telluriques capable de parfaitement supporter la vie humanoïde (eau liquide, atmosphère Oxygène/Azote, pression et gravité normales).

CLASSE T :Classe J avec anneaux.

CLASSE Y :Mondes démons, températures, pressions et radiations très élevées. Atmosphère corrosive.

II.1.1) Les systèmes principaux du périmètre de défense 013

Systèmes de la Fédération :

Bouche de Zeus

Type d'étoile : **Binaire M/F**
Nombre de planètes : 7
Types des planètes par ordre d'orbite : **JMFTFFF**
Notes : **Anomalie Subspatiale:Tourbillon**

Cestus

Type d'étoile : **Trinaire M/K/M**
Nombre de planètes : 3
Types des planètes par ordre d'orbite : **TKM**
Notes : **Colonie mixte Fédération/Gorn**

Delta Draconis

Type d'étoile : **M**
Nombre de planètes : 8
Types des planètes par ordre d'orbite : **LFDJMFGH**
Notes : /

Vilnius

Type d'étoile : **M**
Nombre de planètes : 10
Types des planètes par ordre d'orbite : **MYFKTDJHHT**
Notes : **Capitale du secteur**

Systèmes indépendants :

Epsilon Pegasi

Type d'étoile : **K**
Nombre de planètes : 5
Types des planètes par ordre d'orbite : **MKHHF**
Notes : /

Theta Draconis

Type d'étoile : **K**
Nombre de planètes : 10
Types des planètes par ordre d'orbite : **GKMJTKFMY**
Notes : **Anomalie Subspatiale:Turbulences**

Rico

Type d'étoile : **Binaire M/M**
Nombre de planètes : 7
Types des planètes par ordre d'orbite : **JGMJFTK**
Notes : /

Epsilon Cygni

Type d'étoile : **B**
Nombre de planètes : 7
Types des planètes par ordre d'orbite : **JMFTFFF**
Notes : **Anomalie Subspatiale:Tourbillon**

ZR-49

Type d'étoile : **G**
Nombre de planètes : 5
Types des planètes par ordre d'orbite : **MFJTM**
Notes : **Anomalie Subspatiale: filament cosmique**

Flax

Type d'étoile : **Binaire K/G**
Nombre de planètes : 7
Types des planètes par ordre d'orbite : **JMFTFFF**
Notes : /

..... accès données avancées.... Fichiers d'exploration planétaires....

>
>
> scan rétinien débuté...
>
> ...
> ..
> .
> ERREUR 45467546513425.211242-22
> AUTORISATION DE NIVEAU PHI 54 REQUISE
> accès refusé, données supplémentaires accordées uniquement au capitaine Bruce W. Sorrenson.

II.1.2) Systèmes secondaires peu explorés :

>Attention données limitées. Le taux d'exactitude des informations suivantes est de 31.256%.

Appolon

Type d'étoile : M
Nombre de planètes : 9
Types des planètes par ordre d'orbite : FGFTLFTFH
Notes : anomalie : rupture subspatiale

40 Alpha Mare Nostrum

Type d'étoile : G
Nombre de planètes : 8
Types des planètes par ordre d'orbite : MGHFHHGTJ
Notes : Anomalie : compression subspatiale

Procyon

Type d'étoile : M
Nombre de planètes : 13
Types des planètes par ordre d'orbite : TDKKJFJHGDHHF
Notes : anomalie : onde de choc

T'Pol

Type d'étoile : binaire M/M
Nombre de planètes : 7
Types des planètes par ordre d'orbite : FJKTJTK
Notes : anomalie : zone de vide subspatial

Casper

Type d'étoile : Octale(!) G/K/G/F/M/A/M
Nombre de planètes : 8
Types des planètes par ordre d'orbite : KDFJGT
Notes : /

Throne

Type d'étoile : M
Nombre de planètes : 5
Types des planètes par ordre d'orbite : HJDFJ
Notes : /

Hell's Gate

Type d'étoile : M
Nombre de planètes : 5
Types des planètes par ordre d'orbite : GHLJH
Notes : Tempête plasmique permanente

Akhenaton

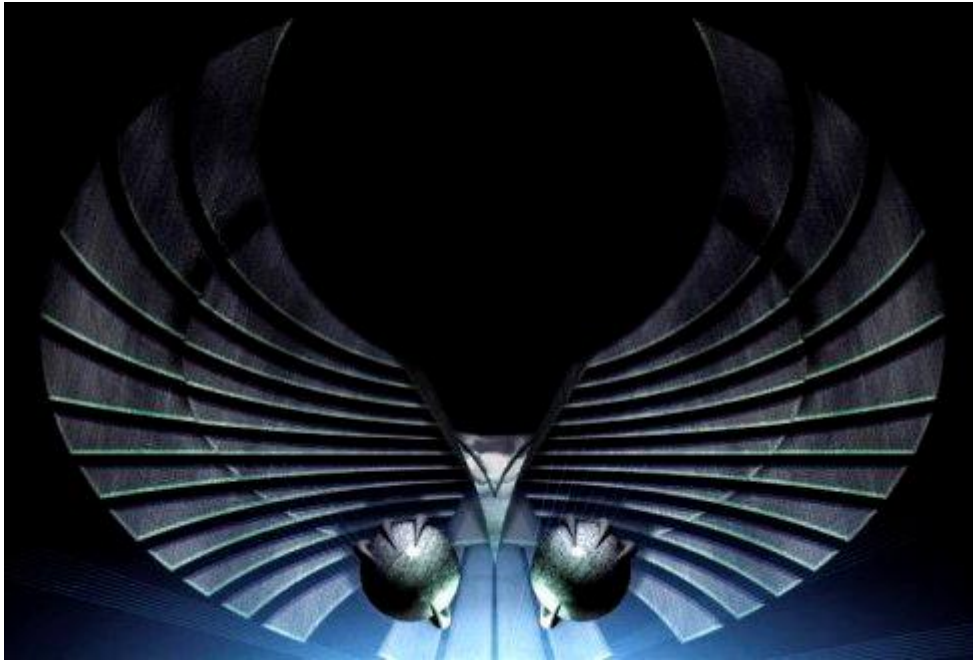
Type d'étoile : binaire M/F
Nombre de planètes : 12
Types des planètes par ordre d'orbite : JDLTKKMLHFHF
Notes : anomalie : zone de vide subspatial

II.2) Aspects politiques

Le périmètre de défense 013 est situé dans une zone très confuse au niveau des frontières. L'espace fédéral se heurte en ce point aux sphères Tholiennes, Gorn, Romuliennes et Klingonnes. Sans compter les nombreux systèmes indépendants qui ajoutent à l'énorme fouillis qu'est déjà ce secteur. Le présent essai n'espère pas décrire la complexe machine politique du secteur mais à donner les bases à un membre d'équipage d'un navire de Starfleet pour appréhender sa mission dans le cadre géopolitique de la région. Nous commencerons par un bref résumé des forces en présence.

II.2.1) Les puissances régionales.

L'Empire Stellaire Romulien



Personnalité :

Les romuliens ont gardé de nombreux traits de leurs ancêtres vulcains, antérieurs à l'enseignement de Surak. Ils vibrent de leurs passions, agissant par le cœur plutôt que par la logique. Contrairement aux klingons et aux andoriens, cependant, les romuliens ne laissent jamais leurs passions les dépasser, ils sont patients, méticuleux et agissent de façon délibérée. Contrairement à leurs cousins vulcains, les romuliens ne contrôlent pas leurs émotions ; ils aiment profondément, haïssent passionnément et laissent le champ libre à leurs tendances guerrières.

Les romuliens pensent que leur manière de vivre est la meilleure ; que leur culture, leur pensée, sont supérieures à toutes les autres. Ils désirent imposer leur culture à la Galaxie toute entière, à la pointe d'un disrupteur si besoin est. Leur philosophie est la voie du D'era (« ciel sans limite »), elle leur enseigne qu'ils sont destinés à diriger les étoiles. Ils croient qu'ils sont le peuple élu de la Galaxie.

Le romulien moyen est dévoué à l'Empire, ressent une puissante allégeance envers le peuple romulien, sacrifie ses buts personnels à ceux de l'Etat et reste constant sur la voie du

D'era. Il est presque impossible de convaincre un romulien de trahir l'Empire, même le boutiquier de la rue connaît son devoir et l'exécute sans poser de questions.

Physiologie et apparence :

Seules de légères différences séparent les romuliens des vulcains. En fait, les deux sont quasiment identiques, avec les mêmes oreilles pointues et sourcils penchés, bien qu'au cours des siècles les romuliens aient développé une ossature en forme de « V » sur le front. Le romulien moyen mesure 1,8 m de haut. Ils possèdent les mêmes cheveux noirs raides et le même teint verdâtre que leurs ancêtres vulcains.

Les romuliens possèdent le même arrangement organique que les vulcains, (leur cœur est placé là où se trouve le foie humain), et le même sang vert basé sur le cuivre. Cependant les romuliens ne possèdent pas l'incroyable force physique des vulcains (conséquence de l'évolution continue sur un monde à gravité plus basse), la paupière interne de l'œil (leur soleil n'est pas aussi brillant), ou la facilité avec laquelle les vulcains se livrent à l'union des esprits (il leur manque l'incroyable discipline mentale).

Monde d'origine.

Romulus se situe dans le quadrant Beta, anti-spin par rapport à la Fédération et vers le noyau par rapport à l'Empire Klingon. Elle est la troisième des dix planètes orbitant autour du soleil romulien, une étoile de type F1V. Ils occupent aussi Remus, la quatrième planète du système. Les deux mondes sont considérés comme leur foyer par les romuliens, à tel point que l'on parle des deux ensemble.

Romulus est une planète de classe modèle, avec une variété d'environnements allant de l'arctique au tropical en passant par le tempéré. Sa gravité, son atmosphère et son climat sont très proche de ceux de la Terre. Remus est plus petite, de classe M elle aussi, sa gravité est légèrement supérieure (1.1G), son atmosphère oxygène/azote possède une pression légèrement plus importante que celle de la Terre et la planète est, dans l'ensemble, plus froide que Romulus.

Histoire et Culture.

Il y a des millénaires Surak apporta la paix au peuple vulcain en les encourageant à dominer leurs émotions et à poursuivre la logique. Certains vulcains désapprouvèrent. Ils clamèrent que les *Vhoranis* avaient créé les vulcains à *Vorta Vor*, les forges de la création, et les avaient placés dans l'environnement hostile de Vulcain pour les endurcir en vue de leur véritable destinée, un jour, dominer les étoiles. Ceux qui croyaient en ces légendes virent le temps de l'éveil comme un abandon de leur droit de naissance. Au début ils persécutèrent les disciples de Surak, exécutant ceux qui s'infiltraient sur leurs terres pour répandre son enseignement, envoyant ses suivants dans l'arène pour défendre leurs vies avec la *lirpa* et l'*Anh-woon*. Mais tandis que le courant tournait contre eux, ces « vrais vulcains » fuirent leur monde natal pour préserver leur mode de vie, la voie du D'era. Ainsi les romuliens étaient nés.

La Diaspora.

Engoncés dans des navires-génération équipés uniquement de moteurs à impulsion, ceux qui quittèrent Vulcain voyagèrent à des vitesses proche de la distorsion pour trouver un monde qu'ils

pourraient appeler le leur. Le voyage prit aux proto-romuliens des décennies à achever, tandis qu'ils cherchaient le monde parfait. Alors que le temps passait, certains abandonnèrent la quête, choisissant de s'établir sur d'autres mondes. Certains de ces micro-empires réussiraient à peu près à survivre pendant quelques siècles, tandis que d'autres sombreraient dans la barbarie. Cela expliquerait les origines des Rigeliens de Rigel V, qui partagent une physiologie similaire avec les vulcains, ainsi que les empires proto-romuliens des Debrunes et des Mintakans.

Après 190 ans d'errance, les colons proto-romuliens localisèrent leur nouveau foyer, Romulus. Inhabitée de formes de vies supérieures, la planète était vierge. Ils commencèrent à la modeler à leur image, ils construisirent leurs cités, débroussaillèrent leurs fermes et graduellement imprimèrent leur marque sur la planète.

L'épée de l'Empire.

A travers leur histoire, les romuliens démontrèrent leur incroyable ténacité tandis qu'ils sondaient leurs frontières en constante expansion à la recherche de nouvelles conquêtes, pour la gloire du D'era.

Après la colonisation de Romulus, ils tournèrent leurs yeux vers Remus, la planète voisine. Ils réduisirent en esclavage les habitants et clamèrent que la planète était leur. Ils continuèrent de se déverser en dehors de leur système mère et envahirent des dizaines de mondes. Ecrasant sans la moindre pitié toute opposition.

Aussi incroyable que cela puisse paraître, les romuliens revinrent vers vulcain, cette fois avec une flotte testée au combat. Cependant, ultimement, leurs efforts furent vains, les deux côtés luttèrent pendant un siècle pour le contrôle de leur monde de naissance. Et finalement la stratégie et l'équipement des vulcains se révélèrent supérieurs.

En 2156 les romuliens découvrirent l'existence de la Terre, commença la guerre de conquête restée dans les mémoires. Un conflit sanglant livré à coup d'ogives nucléaires, les deux côtés s'épuisèrent en combats. En 2160 ils conclurent le traité de Cheron, par radio spatiale, qui établissait une zone neutre pour séparer les combattants. A

travers la guerre ou les négociations, aucun des deux côtés ne posa l'œil sur l'autre.

Pour ce qui est du reste de l'histoire romulienne connue, se référer à la partie « histoire de la zone neutre » .

Société.

La voie du D'era occupe une place centrale dans la société romulienne. On apprend à tous les petits romuliens que leur destinée est de dominer la Galaxie toute entière. Quelles que soient leurs réussites, les romuliens sont persuadés qu'il y a toujours quelque chose d'autre à conquérir, et ils trouvent un moyen de le conquérir.

Le D'era donne forme cette vision abstraite de l'univers, les appelant vers un but plus élevé, les encourageant à mettre de côté les désirs individuels pour la destinée partagée de tous. Les rites de passage sociaux, comme le *Pylanazi*, durant lequel le romulien réaffirme son allégeance à l'état, et le *Serona*, une période de conscription universelle, renforcent ce message.

Les familles enseignent aux enfants les sacrifices et les actes héroïques de leurs ancêtres. A travers la dévotion au Praetor, l'allégeance au peuple romulien et l'obéissance à l'Etat, le citoyen moyen participe à la gloire de l'Empire Stellaire.

Le gouvernement romulien.

Le corps dirigeant de l'empire est le sénat. Il détermine la politique publique, débat et fait passer les lois, et alloue les ressources pour le bien de l'Empire. Le sénat est la conscience de la république, parlant pour ceux qu'elle représente, qui en fait ne votent pas pour leur représentation ; le Sénat coopte ses membres à partir d'un réservoir de personnes influentes. Le Sénat est le lieu des intrigues, chaque sénateur tente de se montrer plus loyal à l'Empire que les autres tandis qu'il récupère le plus des ressources publiques pour son propre district et fait échouer les initiatives des autres sénateurs.

Le Praetor est le chef suprême de l'Empire Stellaire. Pas de la République Romulienne. La différence est subtile, comme l'esprit romulien. L'Empire Stellaire est le vaste ensemble militaire des conquêtes réalisées par les légions impériales, la république est le gouvernement officiel de l'Empire Stellaire. Ainsi le sénat dirige la société

et administre l'Empire Stellaire au nom du peuple romulien. Le Praetor est le soldat suprême, l'incarnation du pouvoir militaire, en lutte contre l'autorité civile, avec laquelle il partage le pouvoir. En son nom les légionnaires prêtent leurs serments, pour son honneur ils combattent. Il incarne les vertus de la citoyenneté romulienne, et personnifie la voie du D'era. Bien que le sénat gouverne, le Praetor guide. Sous des Praetors forts, le sénat n'est qu'une chambre d'enregistrement de leurs édits. Les Praetors faibles ne sont que des marionnettes qui dansent selon les désirs des puissantes factions politiques du sénat. Il (ou elle, les romuliens ne distinguent que très peu les sexes) commande la puissante Marine Stellaire et sur son ordre la myriade des Légions Impériales se met en branle, pour repousser les frontières de l'Empire Stellaire jusqu'aux étoiles les plus lointaines. C'est son rôle que d'assurer cette conquête perpétuelle de l'espace. Si il échoue, il est généralement destitué.

Le Tal Shiar.

En romulien : Service Impérial d'Intelligence d'Elite. Le Tal Shiar assure la loyauté des citoyens et des militaires romuliens, tout en espionnant les ennemis de l'Empire. Les agents ont des pouvoirs discrétionnaires et peuvent annuler les décisions de commandants militaires sur le terrain sans craindre de réprimande. A bord des navires, grands ou petits. Les opérateurs du Tal Shiar servent en tant qu'officiers politiques, assurant que le capitaine suivra ses ordres, et que l'équipage reste loyal au Praetor ; il n'est pas rare que des capitaines romuliens soient arrêtés pour avoir échoué à accomplir une mission. Ils ont, de plus, l'autorité nécessaire pour commander des navires pendant des missions secrètes. De plus, selon certaines rumeurs, en plus des officiers politiques, des agents seraient cachés dans l'équipage, afin d'assurer sa fiabilité. Cela, associé à la bonne dose de paranoïa inhérente à l'esprit romulien, garde l'équipage à de hauts niveaux de loyauté.

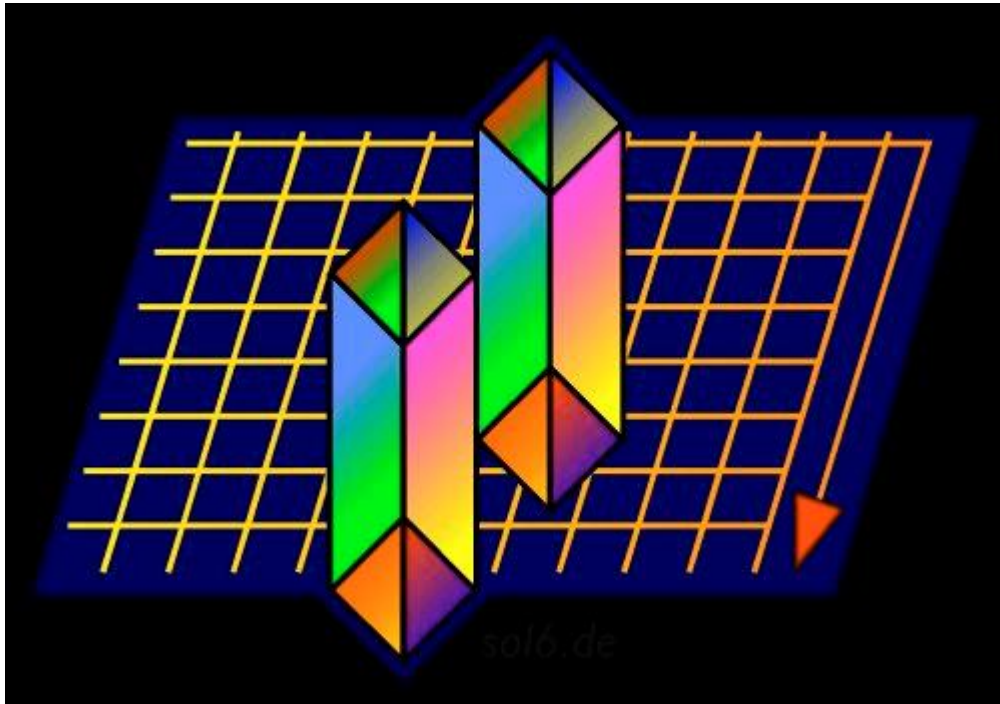
Souvent, les citoyens qui s'expriment haut sur leur mécontentement, disparaissent brutalement dans la nuit. Les espions aliens sont rapidement repérés et interrogés, et bien pire encore. Récemment le

Tal Shiar a envoyé des agents dans toute la Galaxie connue, collectant des données sur de possibles cibles d'invasion, fournissant des armes aux rebelles et déstabilisant les gouvernements. En au moins une occasion, un ambassadeur vulcain s'est révélé être un agent du Tal Shiar.

Famille.

La famille est importante pour un romulien, surtout dans les échelons les plus élevés de la société, la pseudo aristocratie qui dirige la vie romulienne. La Famille est une source de fierté. C'est un moyen d'amasser de grandes quantités d'argent et de pouvoir dans l'Empire. Des familles notable romuliennes contrôlent des flottes entières et des mondes, et, le plus souvent, envoient un représentant siéger au sénat. Ils sont patriciens dans le sens classique du terme, pensant qu'ils ont droit de naissance pour régner, mais s'inquiétant pour leur sujets, comme pour leurs enfants.

L'assemblée Tholienne



Personnalité.

Les Tholiens sont brusques au point d'être impitoyables. Ils sont territoriaux au point d'être xénophobes. Certains tholiens sont presque des machines, avec un amour très strict de la ponctualité, des horaires et des chemins tracés, mais peuvent répondre avec une force semblant irrationnelle à des stimuli mineurs ou subitement s'enfuir lors d'une victoire certaine pour aucune raison apparente.

Certains théoriciens de Starfleet pensent que les tholiens « téléchargent » les « personnalités » qu'ils utilisent avec les étrangers plutôt que de contaminer leur être avec le plus mineur dialogue. Si cela était, cela expliquerait la nature, difficile et bornée de la communication tholienne avec le reste de la Galaxie.

Physiologie et apparence.

Peu d'observateurs de la Fédération ont réellement vu un tholien en face à face. La vaste majorité des rencontres se sont faites à travers un écran, au cœur du champ de bataille ou dans des conditions très sévèrement contrôlées d'ambassades. Les tholiens semblent, cependant, avoir une carapace extérieure cristalline à travers laquelle, le fluide (ou le plasma) circule. Les tholiens ont des têtes (ou des casques)

angulaires comme des mantes avec deux yeux triangulaires accrochés dessus. Un grand nombre de rapports signalent que les tholiens possèdent huit membres, espacés radialement autour du corps trapézoïdal. Que cela soit des « bras manipulateurs » artificiels, une vraie preuve de l'anatomie tholienne multi-membres, ou une simple hallucination apportée par le stress de l'espace chaotique reste inconnu.

Se basant sur des analyses d'épaves tholiennes, des données spectrographiques sur les mondes tholiens présumés, et des fragments de carapaces de cristal, les biologistes de Starfleet présument que les tholiens sont des formes de vies basées sur le silicone (probablement des formes molles de silicone, ou même des plasmas basse température) qui respirent un mélange de chlore et de méthane.

Monde d'origine.

En utilisant des communications triangulées, des sondes interstellaires à longue distance et des données d'espionnage fragmentaires, Starfleet a localisé ce qui devrait être la planète mère des tholiens (appelée Tholia par les analystes) profondément dans une poche d'espace chaotique. Cette poche et de nombreux secteurs non contigus dans un vaste arc d'espace (les taches bleues sur

la carte), sont les « annexes territoriales » bien patrouillées de l'assemblée tholienne, ce qui n'accueille pas avec bienveillance les enquêtes de Starfleet. A moins que Starfleet ne se trompe, Tholia est un monde de classe K avec une atmosphère à haute pression basée sur le méthane, le chlore et le dioxyde de carbone, une température de surface s'élevant à environ 573.15 kelvins et une gravité de .75G.

Histoire et culture.

Peu de choses sont connues de la culture tholienne ; elle semble basée sur la propriété du sol et une forme d'aristocratie gouvernante, mais certaines sources radio indiquent que chaque tholien serait membre d'une sous assemblée au sein de l'assemblée tholienne. Avec des responsabilités dans son propre secteur. Durant la guerre tholienne de 2353-2360, les tholiens démontrèrent une capacité impressionnante pour absorber les attaques, attaquer les arrières vulnérables de la Fédération et utiliser les dangers de l'espace chaotique pour leurs propres buts. Starfleet n'occupa jamais une colonie importante de l'assemblée, et ne pénétra jamais que de quelques parsec dans les « annexes territoriales » éclatées. La demande tholienne d'un cessez-le-feu en 2360 et l'ouverture de relations diplomatiques en 2369, fut une surprise totale pour Starfleet Intelligence et les officiels diplomatiques.

Langage.

Starfleet pense qu'il y a un langage tholien spécifique, mais ne le comprend pas. Presque tous les « textes » tholiens consistent en transmissions militaires tholiennes interceptées (et douloureusement décodées) dans un jargon étrange qui alterne métaphores fleuries, presque tamariennes et mathématiques abstraites. Les tholiens diplomates ou commandants, qui doivent avoir des relations avec l'extérieur utilisent un traducteur universel. Les linguistes fédéraux ont découverts des équivalences entre le langage tholien et les langages vulcain, klingon, romulien et le standard, mais n'ont pas atteint de vrai consensus sur ce que cela indiquerait sur le langage tholien en lui-même.

Les xenobiologistes fédéraux théorisent que les tholiens auraient deux noms. Un pour les étrangers et un pour l'assemblée uniquement.

Le Royaume Gorn



personnalité.

Les premiers contacts parcellaires de la Fédération avec cette race reptilienne, donnèrent à penser qu'elle était dominée par les guerriers. Les observations approfondies renforcèrent et contredirent à la fois cette vision. Le gorn individuel exhibe une nature agressive et se montre déterminé et borné. Ils semblent comme « rivetés » dans leurs décisions, il est difficile de les faire dévier de leurs actions planifiées. Alors que les interactions entre humains et gorns sont limitées, ils travaillent désormais ensemble sur Cestus III, et les xenologues de la Fédération débattent activement de ce qu'ils observent. Personne ne met en doute le fait que se mettre entre un gorn et ses objectifs peut se révéler un danger pour la survie immédiate. Quand ils accomplissent une mission, que ce soit la destruction du pire ennemi du roi ou tuer du bétail pour obtenir de la nourriture, les gorns poursuivent leurs objectifs avec un esprit plus monomaniacque que tout autre. Tout ce qui interfère avec leur devoir est ignoré, poussé sur le côté, délogé du passage ou pulvérisé.

Les humains de Cestus III sont satisfaits que de telles actions interfèrent rarement avec la vie courante, et les gorns se sont révélés des voisins amicaux et agréables. Grâce aux métrons, les humains et les gorns n'ont

jamais eut de problème de communication. Au final ils sont parvenus à coexister sur Cestus III après que les gorns aient fournis des réparations pour les colons qu'ils avaient malencontreusement exterminés durant un malentendu préalable. Depuis lors, les gorns sont restés sur leur partie de la planète et les conflits physique entre les deux races apparaissent rarement.

Aucun humain ne pense que les gorns sont subitement devenus pacifistes. Cependant ils semblent nécessiter un long temps de réflexion pour prendre une décision, ignorant presque complètement une situation avant d'avoir décidé (longuement...) ce qu'ils considèrent comme la meilleure réponse. Un gorn fait peu de choses avant qu'il ne pense avoir trouvé la bonne solution, mais alors il ne laisse rien s'opposer à lui. Le premier contact (désastreux...) avec les gorns se fit après qu'ils eurent découvert un avant poste humain dans ce qu'ils considéraient comme leur espace.

Après un très long débat, le roi décida d'exterminer ce qui était considéré comme une nouvelle menace. Les gorns envoyés pour faire appliquer cette décision s'y appliquèrent de tout leur cœur de gorn, ne s'arrêtant que lorsqu'une force extérieure rendit impossible la poursuite de la mission. Cela résume bien le comportement

gorn : n'agit pas avant d'être sur, et là, ne laisse rien t'arrêter.

Physiologie et apparence.

Bien qu'humanoïdes, les gorns ont évolués à partir d'un stock génétique de reptiles omnivores, et ils maintiennent encore beaucoup de traits de leurs ancêtres. Par exemple, les gorns ont une langue fourchue rappelant celle des serpents et éprouvent des difficultés à parler la plupart des langages de la Fédération. Leurs voix sonnent rugueuses bien que la différence la plus évidente soit la manière dont leurs sons sibyllins se manifestent en des sifflements. Des dents pointues équipent leurs larges mâchoires, interférant avec la plupart des tentatives de parler un langage Fédéral. Les humains trouvent tout autant difficile de prononcer les mots gorns.

Les nombreuses dents acérées des gorns ne font que débiter la longue liste de leurs intimidantes caractéristiques. Bien plus grand que les humains, les gorns surplombent la plupart des membres de la Fédération. Leur silhouette est musculeuse, les gorns peuvent ainsi soulever de lourdes charges et courir plus vite que les humains. Des écailles recouvrent leur corps, fournissant une certaine protection contre les dégâts physiques. Leur yeux à facettes sont eux aussi blindés. Comme ils ne peuvent les cligner, les gorns utilisent cette couverture pour les protéger et les conserver humides. Des arcs osseux complètent cette protection. Bien qu'ils possèdent deux grosses narines, l'odorat des gorns est très limité, ils ne discernent que les odeurs les plus puissantes.

En interne les gorns sont plus proches des lézards que des humains. Avec un sang froid, ils nécessitent un climat chaud pour prospérer. Ils ont des poumons puissants et un cœur à trois ventricules. Ils pondent des œufs fertilisés qui se métamorphosent en larves. Ils mûrissent plus vite que les humains et sont adultes vers 14 ans. Leurs cerveaux se sont développés de manière similaire à ceux des humains et différent du reptile en ce point. Leur système nerveux est aussi plus efficace que celui des reptiles terriens.

La sueur est une des caractéristiques les plus intéressantes de la physiologie gorn, ils ne suent pas, ce qui les pousse à

surchauffer facilement. Mais seulement au delà de 323.15 kelvin. Ils conservent l'eau en interne, et leur corps utilise ce fait pour les hydrater.

Monde d'origine.

Gorn. Les gorns utilisent une grande variété de noms pour la décrire, cela dépend duquel de ses aspects est discuté. Gorn est légèrement plus proche de son soleil que la Terre. L'atmosphère piège plus de chaleur et cela explique la haute température au sol. Les mammifères n'atteignent jamais une quelconque prééminence sur Gorn, et peu devinrent plus grands que des opossums. Au lieu de cela le règne des dinosaures ne prit jamais fin. Le fait que les gorns soient parvenus à vaincre leurs cousins sauriens plus puissants démontre sans ambiguïtés la supériorité d'un important volume cérébral sur la force brute.

Les gorns bâtissent leurs villes non loin des marais, celles-ci s'enfoncent autant dans le sol qu'elles s'étendent en hauteur. Ces cités couvrent la majeure partie de la planète. Bien qu'un premier examen de celle-ci ne la montre couverte que de petites communautés. L'interconnexion des cités se fait principalement sous terre.

Division dans la Décision.

De nombreuses factions différentes divisent la société gorn, bien que la plupart des gorns ne considèrent pas cela comme un facteur de division. Etant donné que les leaders gorn mettent longtemps à prendre une décision ces factions ne font que combler un vide en attendant que ladite décision soit prise. Même un individu met du temps à se décider, mais les factions mineures et les individus prennent des décisions dans des domaines très définis et attendent le jugement final. Les gorns ont délibéré une année entière avant de détruire Cestus III. Le débat sur la manière de traiter les humains a continué depuis ce temps.

Bien sur, même les gorns considèrent ce temps de débat comme trop long. Mais l'implication des Métrons ne rend pas les choses plus faciles. Ces derniers, une race d'entités aux pouvoirs incroyables, dans le but d'éviter une guerre interstellaire entre la Fédération et les gorns, envoyèrent un représentant des deux camps sur une planète pour qu'ils

se battent et décident ainsi de la résolution du conflit. Comme cela ne se déroula pas selon leurs plans, ils permirent aux gorns et aux humains de coexister sur Cestus III, bien que les humains dominant.

Certaines factions aimeraient bien que la Fédération soit expulsée de Cestus III et que les frontières gorn soient ainsi repoussées. Bien que rien normalement ne leur permette de déclencher les hostilités (ils ne peuvent tuer personne sur Cestus III) ces gorns ont été source de problèmes pour la Fédération dans les systèmes avoisinants. De la même façon, certains groupes aimeraient que le contact avec la fédération soit renforcé, et certains gorns pensent même que les deux groupes pourraient travailler ensemble, peut être même que les gorns pourraient rejoindre la Fédération. Ces factions envoient plus de représentants dans la Fédération que toute autre, pour mieux comprendre ces aliens afin de mieux traiter avec eux ou de mieux les combattre.

Les gorns de Cestus III sont un étrange mélange de la société gorn. La plupart vinrent dans le but de trouver de nouvelles terres où se libérer de l'influence des factions de la planète Gorn (et créer les leurs). D'autres sont venus comme représentant de leurs factions, après que celle-ci aient décidé de mieux étudier la Fédération.

Ainsi la société gorn de Cestus III inclut des mécontents, des incapables, des visionnaires, des xénophobes extrêmes et des personnes fascinées par la Fédération.

En dépit de cet étrange mélange, la société gorn de Cestus III fonctionne plutôt bien. Les gorns ont appris à travailler ensemble très tôt, et bien que diverses factions divisent leur société, ils travaillent ensemble contre les menaces extérieures. Les gorns se considèrent comme un peuple uni et partagent leurs demeures et cités volontairement. Des gorns de factions rivales peuvent vivre sous le même toit tant que leurs buts ne sont pas en contradiction. Cette coopération commence peu de temps après la sortie de l'incubateur gorn. Les gorns éprouvent un grande loyauté envers leurs frères d'incubateur. Tous les ans un nombre massif de jeunes gorns endurent un service militaire. Cela est un autre facteur expliquant cette capacité à coopérer. Au moins cinq ans après la

maturité, un gorn passe deux ans à travailler pour toute l'espèce. Peu après ils apprennent les rudiments de l'instruction militaire ainsi que d'autres fonctions de base : la sanitation, l'utilisation d'ordinateurs et autres... tous les gorns ne sont pas des guerriers mais tous ont appris à se battre.

La mentalité bornée des gorns est la principale raison de leur réputation agressive et compétitive. Au lieu d'une voie officielle, les gorns font ce qu'ils veulent et les factions bougent souvent là où le gouvernement ne le fait pas. Bien que leurs débats durent excessivement longtemps.

Rien n'interdit à un gorn de rejoindre plusieurs factions (bien qu'ils se restreignent généralement à une seule) et un individu hésite souvent entre les vœux de ses diverses factions. Quand les gorns se battent entre eux, le résultat est mortel, aucun camp ne se rendra.

II.2.2) Les puissances mineures

L'ancien peuple orion

Personnalité.

Les orions projettent souvent une impression de cynisme global et d'humour grinçant. Au mieux lunatiques ne faisant confiance qu'à eux-mêmes, arrogants et cassants au pire. Les orions n'apprécient rien plus que se moquer d'un ennemi sans défense, charmer des amis puissants, et convaincre les deux de se battre. Ils apprécient les jeux de compétence et d'intelligence, surtout quand ils connaissent les règles et pas les autres, et un jeu de hasard face à un orion devient souvent un jeu de compétence et d'intelligence. Les Orions adorent se vautrer dans des vices décadents, et s'aventurent en des affaires obscures pour s'en offrir plus. Toujours prêts à risquer les autres pour la bonne cause, les orions fuient généralement tout combat qu'ils ne peuvent gagner, et planifie un bon moyen de poignarder le vainqueur dans le dos pendant qu'il ne regarde pas. Simultanément trop mystérieux et libérés par leur ancienne et décadente culture, les orions trouvent la vie trop courte pour une folle morale ou pour les règles étroites des autres peuples.

Certains orions conservent des rancunes, mais la plupart des orions considèrent davantage les vendettas comme des jeux que comme des affaires de vie et de mort.

Physiologie et apparence.

Les orions ont la taille et la corpulence de l'humain, ils tendent à avoir un nez aquilin et des traits fins. Les orions gourmands, bien sur, tendent souvent à devenir énormes, les orions n'aiment pas être maigres. Leur peau varie du vert émeraude à l'olive très sombre. Certains orions teignent leurs lèvres, leurs cils et d'autres parties plus sulfureuses du corps. Les orions adorent les bijoux, les bijoux, les petites dagues et toute sorte d'ornement. Ils les aiment à la fois élégant, outrageants, incroyablement chers et avec de petits compartiments pour le poison et les messages secrets. Aucun orion ne s'habille mal si il peut s'y soustraire.

Monde d'origine.

Les orions réclament la chaude et humide planète Rigel VII dans le quadrant beta comme leur planète mère. Cependant cette planète ne possède pas ses caractéristiques actuelles depuis assez longtemps pour que les orions aient pu évoluer dessus. Rigel VII contient les royaumes orions décadents (le plus grand est connu sous le nom de « vaj » ou Empire), de dangereuses tribus nomades, de fascinantes anciennes ruines et des docks cachés pour la piraterie et la contrebande. Tandis que les habitants combattent, se livrent à la romance et conspirent sous le ciel violet et l'énorme lune de leur poussiéreuse, exotique et épicée planète. Tandis que la présence de la Fédération s'accroît dans le secteur (Rigel IV est membre depuis 2287, Rigel V depuis 2300 et Rigel XII depuis 2269) , la liberté d'action des orions se réduit doucement. Heureusement les orions mettent depuis longtemps leurs œufs dans de nombreux paniers bien cachés et très lucratifs. La première civilisation orionne a commencé à explorer l'espace il y a 200000 ans, et douze empires orions successifs ont successivement régné et chuté dans les quadrants alpha et beta durant les dernières dizaines de millénaires. Des cultures orionnes ,seules, isolées ou arriérées de n'importe quel niveau technologique demeurent en

cet espace inexploré et vaste que les orions nomment *Thanna Kolari* (« orion étendue »).

Histoire et culture.

La culture orionne est joyeusement décadente et seulement vaguement organisée par les grandes familles ou *caju*. Les *caju* agissent comme des maisons marchandes, organisant les réseaux commerçants, les mariages interclaniques, finançant les explorateurs et engageant les mercenaires pour répondre aux crises immédiates. Chaque *caj* prend soin d'elle uniquement. Aucun orion n'a l'autorité pour s'exprimer au nom de l'espèce, et ils aiment cela. Les gouvernements orions ressemblent à un vague patchwork de sous contractants individuels payés par les *caju* pour négocier avec les étrangers, construire les routes, faire tourner le système judiciaire (ou la parodie de justice qui le remplace). Cela tend à frustrer les cultures hiérarchisées comme Starfleet. Les orions ne jurent que par les mille dieux, mais peu les vénèrent, trop occupés qu'ils sont à corrompre un gouverneur planétaire naïf ou à écouler une cargaison de gemmes de feu Spicanes avant que le cours du marché ne s'effondre. Depuis des millénaires les orions se livrent à un lucratif commerce d'esclaves, incluant leur propres femmes, ce qui a largement contribué à la réputation de passion animale des orionnes. La plupart des missions de la jeune Starfleet des années 2160-2260 consistaient à combattre les flottes pirates et esclavagistes d'orion, cela commença à la bataille de Delta Doradus en 2166. Bien qu'ils démentent, nombre d'orions (surtout ceux du syndicat) restent impliqués dans cette forme infâme de commerce.

Le syndicat orion.

Si on l'interroge à propos du syndicat orion, l'orion moyen va colériquement nier son existence. C'est un mensonge éhonté. Le même orion va alors immédiatement offrir de vendre à l'enquêteur des « informations inédites venues de l'intérieur » sur les opérations et les membres du syndicat orion. C'est aussi un mensonge éhonté. Aucun membre du syndicat n'est assez fou pour briser le code du *koledru venari*, l'honneur des voleurs, la mort serait préférable. Et aucun non membre ne s'y

connaît assez pour proposer quelque chose digne de la vente. Le syndicat se moque que d'autres vendent des mensonges sur lui pour vivre, aussi longtemps que ces mensonges sont des compliments (ou sont effrayants...).

Le syndicat opère principalement dans le quadrant alpha (le quadrant beta est trop dangereux, entre les klingons quasi incorruptibles et les romuliens qui savent déjà tout sur vos plans avant que vous ne vous installiez). Il s'agit principalement d'une organisation criminelle interplanétaire descendante des grandes flottes pirates détruites par Starfleet (libérée de la menace klingonne) dans les années suivant les accords de khitomer (des capitaines pirates indépendants hantent toujours la frontière, ils appartiennent souvent au syndicat à titre individuel). Le syndicat contrôle le racket, les paris, les opérations de contrebande, les assassinats, le trafic d'esclaves, les emprunts occultes, l'extorsion et tout ce qui est lucratif et illégal. Bien que les rangs supérieurs soient principalement orions par nature, le syndicat emploie toutes les espèces de toutes les races de toutes les planètes des quadrants alpha et beta et passe des contrats avec des opérateurs encore plus variés. Tous les membres du syndicat doivent payer un *fare* (10% ou plus de tout gain au syndicat ou subir un sort pire que la mort.

Les tueurs flaxiens

Personnalité.

Les Flaxiens sont, par nature, un peuple replié sur lui-même, ayant peu à avoir avec la politique interstellaire ou d'autres espèces pensantes. Leur monde leur procure tout ce qu'il désirent, ils ont donc peu de raisons d'interagir avec les étrangers. Quand ils voyagent vers d'autres mondes, ils parlent peu et restent seuls.

Les flaxiens sont des artistes consommés. Quoi qu'ils fassent, cela doit être fait avec compétence et talent d'artiste. Pour un flaxien, ce n'est pas important que la peinture ou la sculpture soit belle, de même les réponses émotionnelles qu'elle induit n'importe pas, ce qui compte c'est si oui ou non le résultat est le meilleur qu'il pouvait produire. Tout ce qu'ils font, surtout

professionnellement, doit démontrer leur efficacité technique.

Alors qu'il est vrai que les flaxiens sont très proches de leur famille, généreux en amitié et partagent les mêmes émotions que la plupart des autres espèces pensantes, ils ont un schéma moral très particulier qui les rend très adaptés à l'assassinat. Pour eux il n'y a pas de honte ou de biais moral particulier dans le meurtre de quelqu'un qui « le mérite », du point de vue du flaxien, si vous avez un contrat sur vous, vous avez forcément fait quelque chose pour le mériter. En fait, l'emphase des flaxiens avec la perfection technique signifie que les mercenaires flaxiens mettent au même niveau assassinat, art de la guerre et les autres formes d'art. Plus le travail est difficile, plus le personnage est renommé.

Physiologie et apparence.

Mesurant de 1.7 à 2.1 mètres de haut, les flaxiens tendent à avoir les cheveux et la peau très sombre avec des excroissances en travers du front et du nez. De longs filaments pendent des poignets, du menton et des épaules. Des sphères ressemblant à des perles pendent au centre du front, au dessus des yeux, le long de la mâchoire et sur les côtés et l'arrière de la tête.

Monde d'origine.

La planète des flaxiens orbite autour d'un système binaire composé d'une étoile de type K7 V et d'une étoile de type G5 V. Appelée Flax par ses habitants, la planète est située en dehors de l'espace fédéral, le long de la frontière avec l'espace interphasique tholien. Leur monde possède une atmosphère oxygène/azote (mais il contient un peu de soufre, ainsi l'air sent l'œuf pourri). L'environnement est tropical avec l'hydrosphère comprenant 80% de la surface et une température moyenne de 375.13 Kelvins.

Histoire et Culture.

Avec leur monde situé sur la frontière de l'Empire Stellaire Romulien et des territoires de l'Assemblée Tholienne, les flaxiens demeurent largement inconnus de la Fédération. La région d'espace dans laquelle ils résident doit encore être explorée par Starfleet, qui doit s'inquiéter des patrouilles romuliennes et

des mystérieuses disparitions attribuées aux tholiens.

Jusqu'au 21^{ème} siècle les flaxiens se livrèrent des conflits entre nations balkanisées. Tandis qu'avancait leur civilisation, ils abandonnèrent rapidement les hostilités ouvertes en tant qu'outil politique, pour contrer la menace d'auto-extermiation de leur espèce au faible taux de reproduction, et se tournèrent vers l'assassinat comme outil d'état. Quand un conflit entre nations pointe à l'horizon, les deux côtés envoient des assassins tuer les leaders de l'autre côté. Conséquemment peu de personnes eurent le désir de gouverner sur Flax, leur société devint de facto une anarchie.

A un certain point de leur histoire ce qui devait arriver tôt ou tard arriva, les frontières en constante expansion de l'empire Stellaire Romulien atteignirent Flax. Quand le monstre dévoreur de mondes découvrit cette planète sans réel gouvernement et avec une tradition d'assassins hautement entraînés il traita le monde comme un état-client. Les détails précis sur la nature de cette relation demeurent largement inconnus. Peu de temps après les tueurs flaxiens se mettaient au service du Tal Shiar.

La société flaxienne.

Sur Flax les assassins sont respectés et hautement entraînés. Ils évacuent le mécontentement de la société. A une époque chaque gouvernement flaxien possédait un bureau d'assassins entraînés pour se charger des conflits sociaux et politiques. Tandis que leur société évoluait vers l'anarchie, ces bureaux s'établirent bientôt en guilde des assassins. Chacune se spécialisant dans une méthode d'assassinat (explosif, poisons, lames, infiltration et autres) Les assassins doivent être enregistrés sur Flax pour être considérés comme professionnels. Le meurtre non conventionné est illégal sur Flax, même si vous vous appelez vous-même un assassin.

La « culture de l'assassinat » flaxienne n'est pas, bien sur, l'intégralité de leur société. Les Flaxiens pratiquent par ailleurs des techniques et arts variés comme la peinture et la sculpture. Leur poursuite de la perfection fait d'eux de bons ingénieurs. Mais quoi qu'il en soit, ils sont connus avant tout dans la galaxie pour leurs tueurs, et surtout pour leur

législation laxiste sur lesdits tueurs. En effet les flaxiens considèrent leurs assassins comme une force de police et les respectent et les admirent.

Le gouvernement flaxien est une anarchie éclairée. Personne ne veut diriger, il devient immédiatement la cible d'assassinat, ainsi les gens sont libres d'interagir entre eux comme ils le désirent. Les lois restent dans les livres. Les seules vraies lois sont, le compas moral de l'individu et le jugement de l'assassin. Ainsi les villes flaxiennes ont devenues un sanctuaire pour toutes les activités illicites, tant qu'ils ne causent pas d'ennui aux autres, cela attire les ferengis et les orions. Les romuliens eux-mêmes tirent un certain parti de cette ouverture et pratique une politique du laisser-faire.

Notes.

Dans les précédentes description il convient de noter plusieurs points intéressants :

- Les descriptions de l'Empire Stellaire Romulien et de l'Assemblée Tholienne ne sont qu'indicatives. Les informations en provenance de l'Empire sont parcellaires, et celles provenant de l'Assemblée quasi-inexistantes. Ainsi la plupart des faits cités ne sont en fait que des projections et des supputations de Starfleet Intelligence.
- Les orions et les flaxiens ne sont en fait pas réellement présents dans le secteur 013. En fait ils sont situés plus au sud (plan galactique) mais les implications de leur existence sont vastes et ils ont une réelle influence sur la politique du secteur.

II. 3) Politique de Starfleet sur le périmètre de défense 013.

Généralités :

De nombreuses zones du secteur 013 échappent de facto à l'influence de la Fédération Unie des Planètes. Starfleet doit faire respecter les lois fédérales et assurer la sécurité de l'espace. Cependant cette mission se révèle très difficile. Nombre de mondes du secteur 013 sont indépendants et dans cette vaste poudrière qu'est devenu le

secteur, la piraterie, la contrebande et, au final, l'anarchie sont la loi. Le respect des divers micro-états de la zone est inscrit dans les rôles de Starfleet, outre le fait qu'il serait bon que lesdits états rejoignent la Fédération. Cependant Starfleet a reçu l'ordre de se montrer inflexible dans la défense des intérêts de la Fédération vu la situation actuelle.

L'Empire Stellaire Romulien.

La Fédération n'est pas en guerre contre le peuple romulien. Régulièrement l'état-major est surchargé de demandes ubuesques de la part des capitaines en missions sous prétexte que « c'est la guerre ».

Rien ne saurait être plus faux. Définitivement, totalement et de toute autre manière, la Fédération Unie des Planètes est une alliance pacifique dévouée à la recherche du savoir et de la compréhension de l'autre et la Fédération unie des planètes n'est pas en guerre contre l'Empire Stellaire Romulien. Toute posture agressive de la part d'un navire de Starfleet, surtout dans la situation actuelle, sera sévèrement sanctionnée et le commandant fautif sera relevé. L'état-major sanctionnera avec la plus extrême fermeté toute transgression de la zone neutre, pour quelque motif que ce soit. Les officiers fautifs passeront en cour martiale.

Au delà de cet aspect répressif, les officiers en mission sur la ZNR doivent bien comprendre qu'ils exécutent principalement une mission de maintien de la paix séculaire avec les romuliens. Nos peuples ne sont plus en guerre depuis deux siècles, une nouvelle guerre serait catastrophique pour la Fédération. Il n'est pas certain que Starfleet soit en mesure de contenir l'attaque avant que de graves dégâts ne soient infligés à la Fédération, même si, au final, les chances de victoire romulienne totale sont faibles. Ce qui est probable, cependant, c'est une invasion limitée à l'acquisition de territoires en lisière de la ZNR. Les conséquences politiques d'une invasion romulienne réussie et d'une défaite, certes non définitive mais bien réelle, de Starfleet seront catastrophiques. Les vieux ennemis de la Fédération se jetteraient sur nous et ce serait l'hallali. Starfleet Command passe donc cette directive à tous les officiers : à tout prix une guerre avec les romuliens

doit être évitée. Toute situation doit être détendue à tout prix. Les officiers de la flotte sont autorisés et encouragés à dialoguer le plus possible avec leurs homologues romuliens afin que, quoi qu'il arrive, l'intégrité de la Zone Neutre soit respectée. Les postures agressives telles que l'activation de l'armement et la levée des boucliers le premier lors d'un contact avec un vaisseau romulien sont à proscrire. Cependant, ne croyez pas que Starfleet est aveugle. Les intentions belliqueuses des romuliens sont bien connues. Si une situation semble ne pouvoir se régler que par la force, tout navire est autorisé à répondre avec la plus grande puissance de feu disponible. Prenez soin de désarmer le vaisseau ennemi sans le détruire en gage de bonne foi dans la force. Il ne faut pas non plus que Starfleet se montre faible face aux romuliens qui en profiteraient pour frapper. Tel est le paradoxe de nos relations, se montrer ferme dans la douceur et doux dans la fermeté.

Le Royaume gorn.

Les gorns se sont révélés des alliés à de nombreuses reprises dans les conflits contre les romuliens et les klingons. Ils ont, semble-t-il, eut à souffrir du comportement général des romuliens et, ont récemment accepté de patrouiller certains secteurs de la zone neutre avec leur propres navires, déchargeant Starfleet d'un lourd fardeau.

En cas de problème majeur, si des renforts de Starfleet sont indisponibles, l'équipage est autorisé à émettre des appels de détresse sur fréquence standard gorn (5632.9) si une task force gorn est dans les parages elle répondra. Tout vaisseau de Starfleet est autorisé à mener des missions conjointes avec un vaisseau gorn et à leur porter secours dans le cadre des directives de rupture du cours normal de mission (sauf mission prioritaire). L'équipage peut aussi, pour des impératifs de mission, être amené à partager des données de niveau de classification epsilon-9.

L'Empire Klingon.

Les klingons sont peu présents dans ce secteur. Un groupe de combat composé d'un croiseur de combat de classe Vor'cHa, de deux croiseurs de combat de classe K't'Inga et de trois oiseaux-de-proies de classe b'ReL patrouille

conjointement avec Starfleet la zone. Les autorisations valables pour les gorns le sont aussi pour nos alliés klingons. Cependant, en cas de besoin, les klingons sont prioritaires pour les demandes d'aides (dans les deux sens, appelez les en premier et si il faut choisir, choisissez de secourir les klingons plutôt que les gorns) dans le cadre de l'alliance formelle instituée avec l'Empire.

L'Assemblée Tholienne.

Les directives sont simples. Evitez tout contact avec un navire tholien, ceci à tout prix. Seuls les missions spécifiquement attribuées sont autorisées. En cas de contact, les directives propres aux romuliens s'appliquent (une guerre doit à tout prix être évitée) ; avec une nuance, si un signal tholien est détecté fuyez. Le contact doit être évité, le navire doit se diriger vers la plus proche concentration de renforts et émettre sur toutes les bandes le signal spécifique de contact tholien. Les procédures de réponse (armée ou non) seront alors prises en charge par l'officier le plus gradé disponible.

Partie III : données stratégiques et tactiques.

Cette partie présente le secteur opérationnel sous angle stratégique et tactique. Afin d'assurer une bonne formation des équipages, ces informations sont présentées sous trois chapitres. Le premier traite des technologies disponibles, le second des tactiques usuelles et de la stratégie globale de Starfleet, au final nous verrons les anomalies spatiales connues dans le secteur.

III.1) Technologies :

III.1.1) Systèmes d'opérations.

Starfleet se réfère aux systèmes principaux d'un navire sous le terme de systèmes d'opérations. Ces systèmes aident les membres d'équipage à réaliser les opérations spatiales basiques, comme piloter le navire, détecter les autres navires, commander à l'équipage et mener à bien les sorties.

La passerelle.

La passerelle est le centre des opérations à bord de tous les navires. De la passerelle le capitaine commande le navire et surveille chaque aspect de ses opérations. Pour l'assister, les officiers supérieurs, désignés par le terme d'« officiers de pont », aident à conserver le vaisseau à un niveau d'efficacité maximale.

Selon la taille du vaisseau, la passerelle peut être un petit cockpit ou un grand centre de contrôle. Indépendamment de la taille, la passerelle contient l'instrumentation permettant de contrôler virtuellement toutes les fonctions du vaisseau. Une passerelle typique possède les instruments et contrôles suivants :

Le fauteuil du capitaine :

Le point central de la passerelle est le fauteuil du capitaine, aussi appelée console de commandement. Quand il est de quart le capitaine (ou l'officier commandant courant) s'assoie ici, reçoit les rapports de l'équipage et donne les ordres appropriés. Sur certaines passerelles, comme celles des vaisseaux

de classe Galaxy, d'autres officiers importants comme le premier officier et le conseiller occupent les sièges situés de part et d'autre du siège du capitaine. Mais celui du capitaine les surplombe. Les accoudoirs du fauteuil du capitaine contiennent la console de commandement, des écrans et panneaux de contrôle miniaturisés qui permettent au capitaine de surveiller l'activité du navire. Le premier officier peut aussi avoir accès à la console de commandement sur certains vaisseau, ou utiliser une console auxiliaire propre.

Les consoles de contrôle :

Complétant la console de commandement, plusieurs consoles de contrôle sont situées en d'autres points de la passerelle. Les officiers de pont occupent ces consoles et contrôlent les diverses opérations du navire. Chaque console dispose d'un panneau de contrôle dédié à sa fonction. Le nombre et la nature des consoles de contrôles d'un vaisseau dépend de son type et de ses missions. Les plus communes sont le contrôle de vol, les communications, l'ingénierie, les contrôles environnementaux, la direction des opérations, le poste scientifique et le poste tactique.

Communications :

Sur les vaisseaux du 23^{ème} siècle les communications possédaient leur propre console. L'officier des communications utilisait ce pupitre pour transmettre et recevoir les transmissions, traduire les langages aliens par le traducteur universel, transmettre à travers les interférences et ainsi de suite. Au 24^{ème} siècle toutes ces opérations sont effectuées à partir de la console des opérations.

Ingénierie :

L'ingénieur en chef supervise habituellement son département depuis la section d'ingénierie du vaisseau mais parfois le capitaine peut requérir sa présence sur la passerelle pour surveiller le système de propulsion, calibrer les systèmes, évaluer l'état du vaisseau et ainsi de suite.

Environnement :

Bien que les systèmes de survie et les autres contrôles environnementaux soient hautement automatisés, avec de nombreux systèmes redondants de secours (sauf sur les navires klingons) pour éviter les pannes ou le sabotage, la console environnemental requiert parfois une maintenance et un contrôle manuel. Un membre d'équipage maniant cette console peut rerouter l'énergie vers les systèmes de survie, les débrancher dans certaines zones, isoler les compartiments contaminés et ventiler les zones irradiées ou toxiques.

Gestion des opérations :

On désigne généralement cette console par le terme « ops ». Cette console permet à l'officier des opérations de gérer et allouer les ressources du navire, notamment l'énergie. Durant les crises, l'officier des opérations évalue les nécessités en énergie des différents systèmes du vaisseau d'après son interprétation des ordres du capitaine et les priorités de la mission. Cet aspect des choses est vital pour le bon fonctionnement du navire. Un vaisseau spatial est une collection de systèmes dévorant littéralement une énergie très limitée, l'officier des opérations a à sa charge les questions clés comme : « avec les boucliers relevés et les armes activées est il possible de passer en distorsion ? », « a-t-on assez d'énergie pour téléporter en masse des hommes sur une lune tout en la scannant à longue portée ? » ou encore « avec la chambre intermix détruite ou peut-on trouver de l'énergie pour rebrancher les systèmes de survie ? ». La base du succès avec un vaisseau spatial est une gestion efficace du faible stock d'énergie disponible à un moment donné.

Science :

Une console plus commune sur les navires du 23^{ème} siècle que sur les suivants. Elle contrôle les senseurs et l'accès à la bibliothèque informatique. La console scientifique permet aussi à l'officier scientifique de collecter et corrélérer les données des laboratoires du vaisseau. En combat cette console sert de système de secours pour les senseurs tactiques et le contrôle de vol.

Tactique :

La plus grande console sur de nombreux navires. Elle contrôle les systèmes offensifs et défensifs du navire. Avec son contrôle, l'officier tactique (souvent aussi officier de la sécurité) peut détecter, identifier et traquer les autres vaisseaux et les menaces extérieures. Cette console permet aussi à l'officier tactique de lever ou baisser les boucliers et de configurer et faire feu de l'armement. La console tactique dispose d'un dispositif sophistiqué nommé Système d'Acquisition/Suivi/Ciblage de Menace (SA/S/CM) pour assister l'officier tactique dans ces tâches.

Cette console peut aussi, si nécessaire, servir pour les communications et les senseurs. Elle permet aussi de contrôler les senseurs internes, dispatcher les équipes de sécurité pour gérer les menaces internes au vaisseau.

Autres caractéristiques de la passerelle :

La plupart des passerelles incluent aussi ces dispositifs :

Ecran de visualisation :

Tandis que les petits vaisseaux, comme les runabouts de classe Danube, n'ont qu'un simple hublot à l'avant, Les plus gros navires emploie généralement un écran de visualisation. Tout officier de pont peut l'utiliser pour afficher des données, des transmissions ou une vue externe de n'importe quel angle autour du navire. Dans des circonstances normales, l'écran montre une vue avant, ainsi l'équipage peut voir où il se dirige.

Bureau du capitaine :

Sur de nombreux vaisseaux le capitaine utilise un bureau spécial situé sur un côté de la passerelle. Le bureau fournit un environnement sécurisé pour les réunions, conduire les recherches, recevoir les ordres de la flotte, formuler les stratégies ou simplement se reposer.

Salle de conférence : De nombreux vaisseaux disposent aussi d'une salle de conférence opposée au bureau. Le capitaine y rencontre l'équipage ou les dignitaires en visite pour y planifier les opérations et discuter des missions du vaisseau.

Systemes informatiques :

Chaque navire stellaire maintient un ou plusieurs noyaux informatiques, chacun est capable de gérer entièrement les besoins du vaisseau en informatique. Un noyau informatique contient des centaines de milliers de puces duotroniques (navires de classe Miranda, Excelsior-outdated et Constitution), isolinéaires (Excelsior-refit, Ambassador, Galaxy, Nebula, Constellation) ou bio-neurales (navires plus récents). Une puce isolinéaire peut stocker 2.15 kiloquads de données, permettant aux ordinateurs du vaisseau de contenir des trillions de pages de données et de textes. Tandis que les membres d'équipages collectent les données par les senseurs et autres systèmes, l'ordinateur ajoute automatiquement plus d'informations à ses mémoires, augmentant sa base de données toutes les nanosecondes.

Puissant et sophistiqué, un ordinateur de vaisseau peut presque diriger le vaisseau tout seul en dehors des crises. Mais il n'est ni artificiellement intelligent ni infallible. Il ne fait que ce pour quoi l'équipage l'a programmé et ne peut donc exercer de jugement valable sur les situations complexes impliquant des soucis éthiques ou des évaluations de priorités.

Un ordinateur ne peut anticiper les désirs de l'équipage. Par exemple, l'ordinateur ne va pas automatiquement alerter le capitaine d'une utilisation non-autorisée du téléporteur, si quelqu'un désire cette information, il devra en faire la demande spécifiquement (même si il peut programmer l'ordinateur pour qu'il fasse des rapports périodiques) les ingénieurs de Starfleet programment les ordinateurs pour alerter l'équipage dans certaines circonstances, comme le non-fonctionnement des systèmes de survie ou l'approche d'un phénomène extérieur dangereux de manière évidente. Mais, étant donné que les membres d'équipage peut vérifier auprès de l'ordinateur pour obtenir toutes les informations qu'ils désirent, il n'est pas nécessaire de les inonder de rapports constants sur les fonctions de routine. C'est le but de l'ordinateur, surveiller les systèmes et enregistrer des rapports à l'intention de l'équipage pour qu'il y jette un œil si c'est important.

L'équipage interagit avec l'ordinateur via le Library Computer Access and Retrieval System (LCARS). Le LCARS permet

d'accéder à l'ordinateur par la voix, une simple commande apporte la réponse appropriée par la voix de l'ordinateur ou sur les panneaux de contrôle.

L'ordinateur transmet les données entre les consoles de contrôle et ses noyaux à travers les conduits ODN (optical data network). Ce réseau plusieurs fois redondant de microfibres de monocristaux optiques multiplexés est l'un des systèmes les plus importants du vaisseau. Si des dégâts l'endommagent ou le détruisent, l'équipage pourrait avoir des difficultés à accéder à l'ordinateur et donc à contrôler le navire.

Les panneaux de contrôles :

Sur chaque console, dans chaque corridor, quartier, et autres salles à bord d'un vaisseau, il y a des panneaux de contrôle pour que l'équipage puisse accéder à l'ordinateur et accomplir ses fonctions. Consistant en une technologie d'écran plat multicouches, un panneau de contrôle offre une gestion des données sophistiquée pour fournir les informations et les contrôles à l'utilisateur dans un format graphique. Les membres d'équipage utilisent en pressant les zones appropriées de l'afficheur (système d'écran tactile polymorphe). Un utilisateur peut personnaliser quasiment tous les panneaux de contrôle, arrangeant l'interface graphique pour qu'elle lui convienne davantage. Après qu'une configuration ait été enregistrée, elle peut être rappelée n'importe quand et n'importe où, sur n'importe quel autre panneau. Les panneaux ne sont pas dédiés à une fonction, leur nature est plus polyvalente. Ainsi en quelques pressions (si l'on possède les bons codes) on peut transformer le panneau du répliqueur alimentaire en une console de contrôle de vol si l'ennemi tient la passerelle et que l'équipage est enfermé dans le réfectoire.

Systemes de séparation :

Certains vaisseaux sont capables de se séparer en deux sous ensembles. Sur les vaisseaux de type Star Trek (vaisseau de « randonnée » stellaire : les navires principaux d'exploration de Starfleet, consistant en deux nacelles à distorsion et une soucoupe reliées à une coque secondaire en fuseau: les classes Constitution, Excelsior, Ambassador, Galaxy et Sovereign)

ladite séparation s'effectue généralement entre la soucoupe et la coque secondaire. En désengageant une série complexe de verrous redondants, l'équipage sépare la soucoupe de la section ingénierie du pylône d'habitation. L'équipage restant utilise une passerelle «auxiliaire dite « de combat » pour contrôler sa propre partie du vaisseau. La soucoupe dispose de ses propres moteurs à impulsion pour se mouvoir ; mais, ne possédant pas de moteurs à distorsion, ses mouvements restent limités et elle ne peut déployer de systèmes trop gourmands en énergie comme des boucliers.

Rayons tracteurs :

Les vaisseaux spatiaux utilisent des rayons tracteurs (rayons de couches superposées de gravitons et de subespace) pour manipuler les objets en dehors du vaisseau (le plus souvent pour assister l'atterrissage de navettes). En créant et en manipulant une tension spatiale autour d'un objet, un rayon tracteur peut le rapprocher, le repousser, le maintenir en place et parfois même le déchirer. La puissance du rayon dépend de la masse et de la distance des objets. Normalement considéré comme un système d'opération, le rayon tracteur à de nombreuses applications militaires, c'est l'officier tactique qui le manipule.

Téléporteurs :

Les téléporteurs d'un vaisseau lui permettent de transporter des personnes et des objets d'un lieu à un autre en convertissant la matière et l'énergie, puis en la reconvertissant en matière à la destination souhaitée. Une onde porteuse subspatiale transmet l'énergie et assure un bon réassemblage. L'onde porteuse transporte une trace ID de téléportation, un journal informatique contenant un rapport sur tout le processus, au cas où quelque chose tournerait mal.

La téléportation prend à peu près 5 secondes avec la technologie de la Fédération. Un téléporteur ne peut traverser les boucliers, l'occultation ou les hauts niveaux d'énergie ou de matière.

Il y a trois types de téléporteur : personnel, urgence et cargo. Les téléporteurs personnels ont une portée de 40000 kilomètres et fonctionnent au niveau quantique, leur permettant de

transporter des êtres vivants sans risques. Les téléporteurs d'urgence ont une portée de 15000 km et ne peuvent que téléporter à partir d'un vaisseau (pas rappeler). Les téléporteurs cargos agissent au niveau moléculaire et ne peuvent téléporter d'êtres vivants. Ils ont une portée de 40000km.

Indépendamment de son type, un téléporteur contient cinq sous systèmes en plus de la console de contrôle utilisée pour opérer le système. Quand débute la téléportation *Les scanners d'imagerie moléculaire* dans le télépode analysent le téléporté et se mettent en réseau avec les senseurs du vaisseau pour localiser la destination cible. Ensuite les *rayons de dématérialisation et de transition* désintègrent le téléporté et le reconstituent au bout son voyage qu'il effectue à travers un rayon de confinement annulaire (ACB) servant à éviter la dispersion de son énergie. D'autres champs conservent l'empreinte verrouillées dans l'ACB.

Le téléporteur conserve l'empreinte énergétique dans le *tampon d'empreintes*, un réservoir magnétique, jusqu'à ce que la rematérialisation commence (quelques microsecondes après que les compensateurs Doppler aient ajusté le rayon pour compenser le mouvement relatif du vaisseau par rapport à la destination). Un téléporteur de la Fédération peut conserver dans ses tampons une empreinte pendant 7 minutes avant dégradation (avec tout ce que cela implique de désagréable pour l'usager) ; certains téléporteurs d'autres espèces sont moins performants. La Dégradation varie de la psychose de la téléportation (une maladie mentale traitable causant des hallucinations) à la blessure physique, voire la réintégration du sujet en une pulpe noirâtre (ce qui pose un problème pour les espèces aliens ressemblant déjà à une pulpe noirâtre).

Tandis que l'empreinte est dans le tampon, les *biofiltres* du téléporteur la scannent à la recherche de toute bactérie ou virus connu et les éliminent de l'empreinte en cas de réussite. Les téléporteurs évitent ainsi de nombreuses contaminations de vaisseaux. D'autres filtres empêchent le navire de transporter des objets dangereux, comme des explosifs. Une fois que les filtres ont terminé leur travail, les *transmetteurs et émetteurs* situés sur la

coque du vaisseau émettent ou reçoivent le rayon d'énergie.

La plupart des téléportations sont une affaire de routine sans danger (surtout en cas de téléportation entre deux télépodes). Mais les interférences, les sabotages, et un certain nombre d'autres situations peuvent causer des dysfonctionnements et empêcher la téléportation. Des problèmes de téléporteur peuvent causer l'impossibilité de rematérialiser le sujet complètement ou proprement, tuant le sujet ou détruisant la cargaison. D'autres erreurs incluent la rematérialisation en de mauvais endroits (parfois dans un objet solide, le principal ennui c'est que le sujet est souvent beaucoup moins solide), la fusion d'éléments ou de personnes transportées et la création de biais temporels et/ou dimensionnels.

Les répliqueurs :

Proches des téléporteurs, les répliqueurs permettent à l'équipage de répliquer de la nourriture, des pièces détachées et d'autres objets utiles comme les vêtements et les outils. Cette technologie a révolutionné la vie à bord des vaisseaux et dans les colonies, permettant à Starfleet de lancer des missions plus longues et plus lointaines sans s'inquiéter des problèmes logistiques. La plupart des navires transportent des répliqueurs industriels (petits et grands) ainsi que des répliqueurs de nourriture, qui sont localisés à travers tout le vaisseau.

Les répliqueurs dématérialisent une certaine quantité d'une suspension spéciale organique stérilisée issue d'un stock de matière recyclée (d'où les plaisanteries du petit personnel sur le fait qu'à bord d'un vaisseau de Starfleet on mange, littéralement, « de la merde ») et la transforment en la nourriture désirée ou l'objet voulu via des empreintes de matérialisation pré-programmées. Comme ils dépendent de ces empreintes, ils ne peuvent créer, chaque plat de patates crée par le répliqueur sera exactement le même. Pour contrer le problème, les ingénieurs ont implémenté presque une dizaine de variations de chaque plat. L'équipage peut programmer de nouveaux plats si il le désire (à ses risques et périls on ne sait jamais VRAIMENT ce qui va sortir

d'un répliqueur fraîchement reprogrammé).

Les répliqueurs souffrent de quatre autres limitations significatives. A cause des capacités en données, ils ne peuvent produire de choses vivantes, et des erreurs de reproduction d'un bit arrivent parfois. Deuxièmement, pour créer des objets complexes, le répliqueur nécessite des grandes quantités d'énergie. Troisièmement, ils sont équipés d'interlocks de sécurité qui empêchent la création d'objets dangereux comme les explosifs ou les armes (en cas d'urgence le capitaine peut lever cette disposition). Quatrièmement, les répliqueurs ne peuvent créer certains objets, ou du moins, pas de manière sûre. Il y a trois bons exemples : le latinium, le dilithium et certains médicaments complexes. Ceci explique pourquoi le latinium est devenu la monnaie d'échange galactique (le dilithium est trop rare et trop utile pour propulser les navires).

III.1.2) Systèmes de contrôle de vol :

Le but premier d'un vaisseau spatial est de transporter son équipage et ses passagers d'une destination à une autre. Les systèmes de contrôle de vol existent pour s'assurer que le navire « va bien là où il va ».

Console de contrôle de vol :

L'officier de contrôle de vol utilise cette console située sur la passerelle (surnommée « timonerie ») pour piloter le navire et utiliser les senseurs navigationnels. Au 23^{ème} siècle, Starfleet divisait ces fonctions entre un timonier et un navigateur, chacun possédant sa console. De nos jours, liée à l'ordinateur sophistiqué de navigation et aux senseurs navigationnels, la timonerie permet à l'officier de contrôle de vol de tracer une route d'un point vers un autre, d'accéder aux systèmes de propulsion, d'engager une trajectoire offensive, de configurer les senseurs et de vérifier les données collectées. Dans les situations de routine, l'ordinateur de navigation est le principal pilote du vaisseau (à la « petite vitesse » du quart de celle de la lumière le cerveau humain n'est déjà plus très utile sans parler de vitesse de distorsion...) mais il n'y a pas

de substitut à un pilote humain en cas de crise. Le pilote a pour fonction principale de programmer les sous routines qui dirigent le vaisseau et les schémas de navigation.

Le Déflecteur de navigation :

A des vitesses de distorsion et selon $E=mc^2$, une collision avec une écaille de peinture causerait une explosion thermonucléaire à même de dévaster la sphère interne de systèmes solaires entiers. Ce biais plutôt gênant a réduit les sorties en distorsion durant de nombreuses années. Jusqu'à l'invention du déflecteur de navigation. Ce dispositif émet des impulsions d'énergie semblable à celle des boucliers qui « poussent » les petits objets hors du chemin. Le déflecteur fonctionne en conjugaison avec les senseurs à longue portée et est monté directement devant eux afin de ne pas interférer avec leurs fonctions.

L'équipage du navire peut aussi modifier le déflecteur de navigation pour projeter une grande variété d'énergies électromagnétiques et spatiales, comme les particules verteron où les courants tachyon. Utiliser le déflecteur de navigation ainsi a sauvé de nombreux vaisseaux de la destruction et a fourni un avantage tactique en de nombreuses occasions.

Champ d'amortissement inertiel :

Les forces d'inertie générées par l'accélération à vitesses d'impulsion ou de distorsion détruiraient quiconque et n'importe quoi à bord sans la présence du champ d'amortissement inertiel (IDF) généré à bord du vaisseau. L'IDF génère une force opposée et égale en norme qui garde les occupants du vaisseau en un seul morceau lors des accélérations et des impacts. Mais les changements ultra rapides de vitesse ou d'inclinaison, comme ceux qui interviennent en combat ou dans les collisions importantes surprennent le champ et la secousse a lieu avant d'être atténuée.

III.1.3) Systèmes sensoriels :

Les vaisseaux sont équipés de dizaines de senseurs différents qui fonctionnent comme les « yeux » du vaisseau. Ils détectent des milliers de substances et de phénomènes, allant des variations

subspatiales aux champs d'astéroïdes en passant par les vaisseaux en approche. En tant que tels ils sont cruciaux pour presque tous les profils de missions, particulièrement ceux qui sont adjoints aux systèmes scientifiques et militaires. Mais les senseurs ne peuvent tout détecter en même temps ; cela demanderait trop de puissance informatique. Par exemple les senseurs utilisés par Starfleet ne peuvent surveiller en même temps les 15000 substances et phénomènes répertoriés dans leurs banques de données, mais l'équipage peut les recalibrer pour détecter et surveiller des éléments bien précis. Il y a trois groupes de senseurs à bord d'un vaisseau : les senseurs à longue portée, les senseurs navigationnels et les senseurs latéraux.

Les senseurs à longue portée agissent entre 5 années lumières (scan haute résolution) et entre 12 et 17 années lumières (de résolution moyenne à basse). Ils couvrent un arc de 45° en avant du navire (ils sont localisés dans l'iris avec les senseurs et les déflecteurs navigationnels). Les senseurs à longue portée fonctionnent à des vitesses de distorsion, leurs signaux se propagent à distorsion 9.9997 (un peu moins vite que la radio spatiale). Ils peuvent détecter des objets solides, des phénomènes gravimétriques et énergétiques, des émissions spatiales, des images thermiques et à neutrinos et beaucoup d'autres choses. Ils dépendent de la console scientifique.

Les senseurs latéraux sont organisés en « palettes » situées sur les bords du navire. Ils détectent des objets dans toutes les directions, mais seulement dans une portée d'une année lumière. Lors d'un voyage en vitesse de distorsion ils sont de peu d'utilité. A des vitesses d'impulsion ils facilitent les recherches scientifiques ; en situation de combat, ils permettent au vaisseau de détecter et suivre les navires ennemis. Les senseurs latéraux standards de Starfleet incluent des scanners EM, des imageurs spatiaux, des senseurs thermiques et de nombreux autres détecteurs. Ils sont manœuvrés par la console scientifique pour l'étude de phénomènes spatiaux et par la console tactique pour ce qui est du ciblage et de la détection des vaisseaux ennemis. Si nécessaire, un membre d'équipage peut remplacer une palette standard par une autre plus spécialisée.

Les senseurs navigationnels : Liés à l'ordinateur de navigation et à la console de contrôle de vol servent à guider la route du vaisseau à travers l'espace. Optimisés pour la recherche de marqueurs de navigation (comme les relais chronométriques, les balises de navigation, les pulsars et les quasars) ces détecteurs assistent l'officier de contrôle de vol.

Les sondes:

Parfois les dysfonctionnements des senseurs ou les conditions extérieures rendent impossible l'analyse complète d'une situation. En ces cas le navire peut déployer un certain nombre de sondes pour étudier une zone ou un phénomène. Les sondes se meuvent par un réacteur à microfusion afin d'atteindre des vitesses d'impulsion. Mais elles sont équipées d'un champ de maintien de distorsion qui fait que, lorsqu'elles sont lancées depuis un navire en subespace, elles restent en vitesse de distorsion et ne décèlent que très lentement vers l'impulsion. Les sondes sont déployées depuis les tubes lance torpilles et font donc la même taille qu'une torpille à photons standard (.75 m par 2 m). Starfleet dispose de 9 types de sondes allant de la sonde EM à la sonde à autonomie de 3 mois pour surveillance planétaire en passant par la sonde à longue portée capable de distorsion.

III.1.4) Systèmes de propulsion et d'énergie :

Un vaisseau spatial, par définition, contient les systèmes lui permettant de voyager à travers l'espace à des vitesses de distorsion et d'impulsion. Ces systèmes sont aussi les générateurs de la quantité massive d'énergie requise pour faire opérer les moteurs et les autres systèmes de bord. La plupart des vaisseaux sont équipés de moteurs à distorsion et à impulsion.

Le système de propulsion à distorsion :

Principal système de propulsion et de génération d'énergie, le système de propulsion à distorsion ou *Moteur à Distorsion* est l'installation centrale du vaisseau. Il fonctionne en combinant la matière et l'antimatière dans des conditions contrôlées, permettant au système d'utiliser la réaction

d'annihilation pour récupérer l'énergie. Un moteur à distorsion inclue trois principaux sous-systèmes : l'assemblage de réaction matière/antimatière, les conduits énergétiques et les nacelles de distorsion.

L'assemblage de réaction matière/antimatière ou *cœur à distorsion*, typiquement arrangé sous forme de colonne (ou sous forme horizontale au 23^{ème} siècle) utilise des injecteurs de réaction pour injecter de la matière (du deutérium, capturé par les ballasts de Bussard du vaisseau, ce sont les dômes rouges à l'avant des nacelles) d'un côté, et de l'antimatière (de l'antideutérium) de l'autre côté. La suspension magnétique empêche la matière et l'antimatière de rentrer en contact l'une avec l'autre avant le bon moment, alors des segments d'étranglement magnétique forceront les deux courants l'un droit vers l'autre dans la chambre de réaction matière/antimatière appelée *chambre intermix*.

La chambre intermix contient un cristal de dilithium, la seule substance connue dans l'univers ne réagissant pas avec l'antimatière si elle est exposée à un champ électromagnétique de haute fréquence. Les cristaux de dilithium se décristallisent cependant avec un tel traitement. Il existe des procédés de recristallisation qui permettent d'augmenter leur durée de vie. Ces procédés n'existaient pas au siècle dernier, cela à causé la perte de navires incapables de rentrer chez eux car trop éloignés d'une source de dilithium.

Dans le cristal (entre ses molécules) la matière et l'antimatière s'annihilent l'une l'autre. Le cristal canalise le plasma résultant, le dirigeant vers les conduits de transfert. Ceux ci l'injectent dans les nacelles à distorsion et alimentent les générateurs de champ de distorsion. Ces générateurs créent ainsi un champ subspatial, sorte de « bulle » autour du vaisseau. En changeant la fréquence du champ les nacelles permettent la propulsion à des vitesses supérieures à celle de la lumière. En l'an 2377, les vaisseaux de Starfleet atteignent distorsion 9.982.

Etant donné que le système de propulsion à distorsion est d'importance cruciale pour le fonctionnement du vaisseau et qu'il est potentiellement très dangereux, il inclue de nombreuses

sécurités. L'équipage d'ingénierie opère régulièrement des maintenances de routine et peut le désactiver pour les réparations plus importantes ou pour remplacer le cristal. Un important réseau de tubes d'accès et d'alvéoles traverse le vaisseau, permettant à l'équipage d'atteindre tout problème facilement. Dans le cas d'une brèche dans la chambre à distorsion, l'ingénieur en chef peut éjecter le cœur et sauver le vaisseau des radiations mortelles.

Les vaisseaux n'engagent le combat à des vitesses de distorsion que rarement, pas seulement parce que la manœuvre à ces vitesses est dangereuse, mais aussi parce que seules les torpilles à propulsion à distorsion fonctionnent en subspace. Au lieu de cela, les vaisseaux passent en impulsion quand ils engagent le combat.

Moteurs à impulsion :

Les vaisseaux spatiaux n'ont pas toujours besoin de voyager à des vitesses de distorsion. Lorsque les conditions le nécessitent, en traversant un système ou en engageant le combat, ils utilisent des moteurs à impulsion. Ces moteurs utilisent de grands réacteurs à fusion pour propulser le vaisseau vers l'avant. Comme le moteur à distorsion, l'impulsion fournit aussi de l'énergie au reste du vaisseau, en des quantités plus faibles bien sûr.

Les navires calculent généralement les vitesses d'impulsion en pourcentages de c .

La plupart des moteurs à impulsion permettent des vitesses allant de $.1c$ à $.75c$, les modèles les plus avancés permettent d'atteindre $.95c$. Starfleet se réfère à $.25c$ comme « l'impulsion maximale », étant donné que des vitesses plus importantes sont plus facilement atteintes en distorsion. Seules des situations bien particulières amènent le capitaine à ordonner des vitesses supérieures.

Puissance auxiliaire et d'urgence :

La plupart des vaisseaux maintiennent deux sources d'énergie de remplacement, les puissances *auxiliaire et d'urgence*. L'équipage utilise ces systèmes pour contrer la perte de l'un des moteurs ou des deux, ou pour augmenter les performances de systèmes gourmands et normalement inactifs comme les boucliers et les armes

pendant un combat. De plus certains systèmes, comme les phaseurs ou les boucliers d'occultation nécessitent des systèmes d'appoint, appelés « batteries » pour disposer d'une grande quantité d'énergie à court terme ou en cas de panne du reste du vaisseau.

Système Electroplasma :

Un important réseau de conduits de transfert de puissance par micro-ondes, appelé système électroplasma (EPS), connecte toutes les parties du vaisseau aux moteurs à distorsion et à impulsion. Il alimente en énergie toutes les sections du vaisseau en s'alimentant « à la source ». Si il est endommagé, certaines fonctionnalités et sections du vaisseau ne seront plus alimentées en énergie.

III.1.5) Systèmes tactiques :

Les concepteurs de vaisseaux incluent des systèmes tactiques, comme les phaseurs ou les torpilles, à bord de la plupart des vaisseaux, y compris ceux conçus pour un usage civil. Bien que peu de navires requièrent autant d'armement qu'un vaisseau d'exploration ou de combat, la plupart nécessitent des boucliers et quelques armes à faisceaux pour l'autodéfense ou des buts utilitaires.

Les armes à faisceaux :

Dans la plupart des batailles, les vaisseaux comptent principalement sur les armes à faisceaux pour l'attaque. Les armes à faisceaux comme les phaseurs et les disrupteurs, créent de puissants dards d'énergie possédant un grand potentiel destructeur (un tir de phaseur véhiculaire peut détruire un quartier d'une ville). Bien qu'ils possèdent généralement de plus grandes limitations physiques que les missiles (plus courte portée, incapables d'être utilisés à vitesses de distorsion), les armes à faisceaux offrent généralement plus de précision et plus de choix tactiques que les torpilles.

Les phaseurs :

L'armement principal des navires de Starfleet est le phaseur. Bien qu'ils manquent de la puissance brutale des disrupteurs klingons ou romuliens, ils peuvent tirer en de nombreux modes et sont plus polyvalents, les rendants

parfaits pour une organisation dévouée à l'exploration et à la découverte plutôt qu'à la guerre. Les phaseurs canalisent l'énergie à travers des émetteurs situés dans des *bandes* (ou dans des batteries au 23^{ème} siècle). Une bande traverse une large zone sur un bord du vaisseau et le rayon peut être émis en n'importe lequel de ses points. Elles génèrent le rayon d'énergie et utilisent un *interlock d'autophaseur* lié aux systèmes de visée pour assurer un feu précis. Les phaseurs sont disponibles des types I à X, bien que de récentes percées aient permis à Starfleet d'installer des phaseurs de type XI et XII sur ses navires.

Les disrupteurs :

Les klingons, les breens, les romuliens et les cardassiens, entre autres, préfèrent les disrupteurs aux phaseurs. Les disrupteurs utilisent des microquantités d'antimatière pour générer de puissants traits de plasma. Ils causent plus de dégâts qu'un modèle de phaseur équivalent mais manquent de la polyvalence du phaseur et de son utilité comme outil. Les disrupteurs révèlent une signature énergétique distincte, très facile à différencier de celle des phaseurs si besoin est.

Les missiles :

La plupart des navires de grande taille transportent aussi des armes de type missiles, appelées généralement torpilles. Starfleet et les agences similaires emploient généralement deux types de torpilles. La plus connue est la torpille à photons, créant une réaction contrôlée de matière/antimatière qui cause d'immenses dommages à l'ennemi. L'autre est la torpille quantique, relativement nouvelle et rare, elle tire son énergie d'un domaine de vide à point zéro pour créer une abominable explosion valant le double de celle de la torpille à photons équivalente. Pour les vrais amateurs il existe une torpille plus puissante encore, mais, mauvaise nouvelle, c'est l'armement standard des oiseaux-de-guerre romuliens : la torpille à plasma.

Toutes les torpilles ont une portée supérieure à celle des armes à faisceaux (sauf la torpille à plasma, qui, à longue portée, n'est guère efficace), et elles causent plus de dommages que la plupart des faisceaux. Le problème est que l'équipage ne peut tirer de torpilles

avec autant de précision et que l'ennemi peut donc les éviter plus facilement qu'un rayon.

Boucliers défecteurs :

Les boucliers défecteurs fournissent au vaisseau sa principale défense. Chaque vaisseau dispose de quatre boucliers, avant, arrière, bâbord, tribord. Quand un vaisseau relève ses boucliers, les *générateurs de boucliers* créent des champs de distorsions spatiales hautement focalisés, que la *grille de boucliers* conforme à la coque. Le champ se concentre sur les points d'impact pour repousser l'impulsion risquant d'endommager la structure. Cependant, même si un bouclier fonctionne correctement, l'impact de l'explosion peut faire trembler le vaisseau et causer des dégâts structurels mineurs. Quand un bouclier défecte les attaques d'une force excessive, il finit par s'effondrer et laisse le vaisseau vulnérable pour les attaques suivantes.

A côté de leur force les boucliers présentent cinq propriétés additionnelles : *l'apparence, la géométrie, les harmoniques, la modulation de fréquence et la polarité*. En altérant, modulant ou reconfigurant ces propriétés, l'équipage peut créer une large variété d'effets, comme temporairement renforcer les boucliers, cacher le vaisseau aux senseurs primitifs ou briser un rayon tracteur.

III.1.6) Systèmes personnels :

Les quartiers :

Les vaisseaux de Starfleet contiennent des quartiers grands et relativement luxueux, même pour le membre d'équipage de plus bas rang. Le quartier typique contient une zone vie, une zone sommeil, une salle de bain et un répliqueur alimentaire. Les membres d'équipage peuvent décorer et configurer leurs quartiers comme ils le désirent.

Systèmes de survie :

Les systèmes de survie exécutent une mission cruciale : maintenir un environnement habitable à bord d'une coque de métal soumise aux rigueurs de l'espace. Ces systèmes ne font pas que maintenir une atmosphère respirable, ils gèrent aussi la température, l'humidité

et la gravité. Les vaisseaux possèdent des systèmes de survie plusieurs fois redondants, notamment des modules de survie d'urgence et des abris donnant du temps pour l'évacuation quand les autres systèmes tombent en panne.

Les vaisseaux transportent de grandes quantités de gaz respirables nécessaires à la vie, ils les complètent au dock. De plus, les processeurs atmosphériques recyclent les gaz usagés du vaisseau pour en récupérer l'oxygène. Les processeurs atmosphériques fonctionnent en parallèle sur des cycles de 96 heures, assurant que le système ne s'arrête jamais.

Sur la plupart des vaisseaux de Starfleet les systèmes de survie assurent une atmosphère de type « planète de classe M » avec un mélange de gaz oxygène/azote. L'équipage peut isoler des compartiments pour les remplir d'environnements de classe H,K ou L. En dehors de leurs quartiers, les espèces ne respirant pas d'oxygène doivent compter sur les systèmes de survie individuels pour ne pas suffoquer.

Le système de survie maintient la gravité à travers tout le vaisseau via un réseau de stators émettant des gravitons ou des blocs émetteurs. Ce système fournit à l'équipage un « haut » et un « bas » définissables, indépendamment de la position du vaisseau par rapport aux corps célestes avoisinants.

Installations médicales(infirmerie):

Les navires de Starfleet équipent et maintiennent un ou plusieurs centres médicaux, auxquels on se réfère souvent comme aux « infirmeries ». L'infirmerie typique contient une clinique pour les examens de routine et les traitements mineurs, une unité de soins intensifs et un ou plusieurs laboratoires de recherche. Les docteurs et infirmières de l'infirmerie peuvent traiter les maladies mineures et les blessures, fractures incluses, en quelques minutes en utilisant des traitements et technologies médicales avancés. Les blessures plus sérieuses peuvent requérir la chirurgie ou la thérapie par nanites, ou encore des procédures plus avancées.

L'infirmerie contient plusieurs biolits, des lits équipés de senseurs sophistiqués permettant au personnel médical d'obtenir des informations médicales avancées dans la seconde. Les grandes infirmeries contiennent même des biolits

qu'il est possible d'isoler par champs de force pour créer des environnements stériles.

Si un membre d'équipage requiert de la chirurgie, les docteurs peuvent attacher à son lit une *structure d'aide à la chirurgie*. Elle contient des senseurs médicaux et biologiques avancés, un générateur de champ biorégénérateur, et un équipement capable d'assister le médecin. La structure peut aussi réaliser des procédures de routine, comme l'administration de calmants ou de médicaments sans supervision. Elle peut aussi ériger un champ de force autour du biolite.

Récréation :

Il y a plus à faire dans la vie que travailler, même à bord d'un vaisseau spatial. Le repos et la récréation sont essentiels pour l'équipage et maintiennent le moral et l'efficacité. Mais l'équipage d'un vaisseau spatial ne peut pas aller à la plage tous les week-ends, alors, les vaisseaux spatiaux, fournissent de nombreuses formes de récréation à bord.

La plus célèbre est le Holodeck :

Ces chambres spéciales sont équipées d'holoémetteurs, de senseurs spéciaux, de rayons tracteurs miniaturisés et de répliqueurs utilisés pour simuler n'importe quel environnement ou situation par des commandes verbales. Avec ses rayons tracteurs et ses répliqueurs l'holodeck crée des objets et des personnes (les « poupées ») impossibles à distinguer des choses réelles. Mais, comme elles sont créées par de la « matière holographique », ces simulacres se désintègrent si on les enlève du holodeck. Créer une représentation d'une personne vivante sans sa permission est un crime dans de nombreuses cultures.

L'utilisateur interagit avec une simulation holographique à tous les niveaux, il les voit et les touche. On peut se battre contre des créatures holographiques, et à la fin, blessé et battu, tomber dans une mer holographique et être mouillé. On peut rencontrer des êtres holographiques si réalistes que l'on peut en tomber amoureux. Bien que généralement sans dangers et fiables les holodecks fonctionnent parfois mal. En une occasion, un dysfonctionnement a créé un hologramme pensant et conscient,

levant des problèmes éthiques et techniques.

Les membres d'équipage utilisent les holodecks non seulement pour la récréation mais aussi pour l'entraînement, l'exercice et de nombreux autres buts. Grâce à l'holodeck, un membre d'équipage peut passer son temps libre à conduire un glisseur des dunes altaïrien, recréer les grandes batailles de l'histoire ou pratiquer le Mok'bara contre des adversaires holographiques. Les sécurités empêchent un utilisateur d'holodeck de souffrir de vraies blessures, mais les protocoles de sécurité peuvent être désactivés ou endommagés, un hologramme peut alors tuer.

La plupart des espèces possédant un niveau technologique avancé, utilisent la technologie du holodeck.

III.2) Stratégies et tactiques

III.2.1 Starfleet

Ce qui suit est un extrait du manuel militaire de 2366 :

Vaisseaux:

Starfleet dispose de la plus grande force spatiale de la Galaxie connue. Les 6100 navires fédéraux patrouillent régulièrement les cieux de toutes les planètes de la vaste Fédération. Cette flotte massive n'est pas pour autant un instrument guerrier. Les vaisseaux de Starfleet ont plusieurs avantages:

- Leur extrême polyvalence: Un navire de Starfleet sert à tout, cela réduit énormément les contraintes opérationnelles et permet au navire d'être prêt à tout.
- La technologie ultra-avancée de la fédération. Les navires de Starfleet possèdent des instruments d'une qualité souvent incomparable avec ceux des autres empires. Le principal avantage est l'extrême fiabilité de l'équipement spatial fédéral. Un navire de Starfleet encaisse les coups et ses systèmes tiennent le choc le plus souvent. Il en faut beaucoup pour rendre inopérant un vaisseau fédéral. De plus Starfleet est très flexible: ses

moteurs à distorsion tombent rarement en panne.

Cela ne va pas sans inconvénients:

- polyvalence = bon partout, très bon nulle part. Sur le strict plan du combat spatial en ligne de bataille un navire de Starfleet est individuellement surclassé par les navires des autres peuples.
- Leur faible mobilité, les vaisseaux fédéraux sont assez lents malgré leurs bonnes performances en distorsion. Il faut avouer que leur maniabilité au combat n'est pas extraordinaire.

Stratégie:

Starfleet est organisée en flottes. Chaque flotte possède une mission particulière. Les flottes sont de taille très importante. Au combat Starfleet n'essaye pas d'obtenir une supériorité locale sur l'ennemi. au contraire c'est sur le champ global que l'effort se porte. Une énorme quantité de navires est envoyée pour couvrir tout le front (sans effort particulier pour percer) tandis que Starfleet mobilise son incroyable réserve de navires pour former d'importantes lignes de soutien à l'arrière. Les navires endommagés se retirent et sont couverts tandis que des navires "frais" les remplacent promptement. Ainsi, bien qu'ayant une posture "molle" Starfleet épuise littéralement l'adversaire qui, où qu'il aille, tombe sur des navires ennemis et qui, quoi qu'il tente, voit indéfiniment la flotte adverse se reformer.

Fin de l'extrait.

Ces doctrines ne sont plus valables là où vous vous trouvez.

La supériorité technologique :

Certes bien réelle, mais plus aussi marquée face aux romuliens qui disposent d'une technologie remarquable, ni face aux tholiens, dont on ne comprend même pas la technologie.

La supériorité d'effectifs : Outre la remise en cause que fut la découverte de l'immense Dominion. Cette supériorité est désormais fautive, en cas de guerre, ce serait probablement du un contre un ; Starfleet est incapable de se mobiliser aussi efficacement qu'avant et ne dispose plus que du tiers de ses effectifs.

Si vous vous battez n'attendez plus de renforts, vous êtes seul.

Romuliens (qui jouissent d'une supériorité en la matière).

III.2.2) Les Forces de Défenses Impériales Klingonnes

Voici un autre extrait du manuel militaire de Starfleet de 2366 :

vaisseaux:

L'Empire Klingon possède d'incroyables machines de guerre. Sa faible technologie a produit des merveilles d'ingénierie spatiale. Les navires des Forces de Défense Impériales Klingonnes sont rapides, agiles, très résistants (blindage en baakonite) et très puissamment armés. En fait ce sont tout simplement les navires les plus puissamment armés jamais conçus. Leur technologie n'étant pas avancée, ils mettent plus d'armement et obtiennent d'incroyables machines de destruction, ils mettent plus de moteurs et obtiennent des navires rapides et agiles, ils mettent plus de blindage et obtiennent des navires résistants. Problème, à tant rajouter de choses, il faut bien en enlever par ailleurs... et on touche du doigt le biais majeur du système: le manque de redondance. Les navires Klingons sont très peu fiables, un coup ou deux au but et le système visé lâche sans passer le relais à un autre car il n'y en a pas d'autre.... Autre défaut, les navires Klingons sont d'incroyables navires... de guerre... pas autre chose, l'Empire Klingon fait face à de grandes difficultés pour l'exploration et les missions scientifiques, de plus l'habitabilité de ses navires est totalement ridicule (une cabine se résume à une planche de fer pour dormir, le réfectoire est un réplicateur, on mange sur sa couchette (que l'on rabat après....sinon on ne peut passer dans le couloir) les aires de loisirs...sont des salles d'entraînement. un vrai Klingon aime ces conditions et méprise les espèces "douces" qui nécessitent davantage. L'autre énorme biais est la faible technologie, les boucliers sont médiocres, les senseurs mauvais, les moteurs à distorsion.. pittoresques. Le très gros plus vient de la technologie d'occultation qu'ils partagent avec les

Stratégie:

Les Klingons sont tout sauf des bêtes sans cervelles, leurs stratèges sont parmi les meilleurs. Contrairement à la fédération, l'empire est en guerre interne perpétuelle, les guerriers Klingons sont habitués au combat réel et formés à y faire face. Le moral est très élevé, un vrai guerrier embrasse la mort au combat et la désire plus que la victoire. En termes de tactique les Klingons répartissent leur armada en plusieurs types de flottes, les forces de reconnaissance, les forces d'appuis, les forces tactiques et les forces d'assaut lourd.

Ils appliquent une stratégie inverse de celle de Starfleet, délaissant un front vaste pour percer l'adversaire, le briser de l'intérieur, le broyer par les flancs, surgissants par là où on ne les attend pas.

Ils envoient d'abord (ils attaquent TOUJOURS) une force de reconnaissance composée d'Oiseaux-de-Proies occultés qui pénètre le périmètre ennemi en petit nombre pour ne pas être repérés. Ils désoccultent et détruisent rapidement avant qu'un message ne soit envoyé, les patrouilleurs et les stations de détection. Arrive alors la force tactique qui pénètre par la brèche et se répand silencieusement dans l'espace ennemi avant que l'on ne sache qu'elle est là. Puis ils frappent, les points importants du dispositif ennemi sont frappés par surprise avec une grande violence par les forces d'assaut lourdes qui abattent les bases et les groupes d'assaut adverses tandis que la force tactique prend position et envahit les systèmes, broyant l'arrière garde ennemie. Pendant les attaques de la force tactique, la force d'appuis reste en subspace constamment et intervient en renfort dès que la situation se corse. Un mélange de guérilla et de Blitzkrieg donne souvent la victoire aux Klingons qui négligent les formations importantes de l'adversaire pour se ruer vers les points clés du territoire adverse (par exemple les Klingons auraient pu détruire la Terre s'ils avaient tenté ce coup avec Starfleet pendant la guerre froide).

Fin de l'extrait.

Au final les choses ont peu changées. A part une, de cruciale importance. Les klingons ont été observés au combat récemment. Que ce soit dans la récente guerre contre la Fédération ou dans la guerre conjointe contre le dominion. Les résultats sont sans appel, à un contre un Starfleet est battue à plate couture par les klingons. Leurs tactiques sont redoutables et ils sont mortellement dangereux. Dans la récente guerre contre l'Empire Starfleet à a grand peine réussit à maintenir le front malgré sa supériorité théorique. Et dans la guerre contre le dominion, l'essentiel des manœuvres offensives réussies le furent principalement grâce aux féroces guerriers klingons.

III.2.3) La Marine Stellaire Romulienne

Un dernier extrait de ce célèbre manuel :

Vaisseaux:

On sait peu de choses des vaisseaux de la Marine Stellaire Romulienne. On ne connaît que deux types de navires: l'oiseau de proie et l'oiseau de guerre. Que les Romuliens aient choisis de n'affecter que ceux là à la frontière fédérale ou qu'ils n'en possèdent que deux types est un mystère... La technologie Romulienne est très avancée, elle n'en rend à la Fédération que su peu de points. Les Oiseaux de Proies Romuliens sont très proches de leurs homologues Klingons (en bien supérieurs cependant) mais les Oiseaux de Guerre de classe D'derridex quant à eux...

Ils sont excellents sur tous les points, manœuvrables, rapides, mortellement armés et équipés par une excellente technologie qui assure une très grande fiabilité des systèmes. Seuls certains vaisseaux Klingons sont mieux armés. Les boucliers occulteurs Romuliens sont sans égaux.

Stratégie:

Il est difficile de parler de stratégie avec les romuliens, en effet la dernière guerre qu'ils aient livrée se trouve deux siècles

en arrière et leur technologie s'est profondément modifiée depuis. On ne peut que conjecturer. Les navires Romuliens sont équipés de torpilles à plasma. L'arme la plus puissante existant, mais elle ne fonctionne qu'à courte portée. Les Romuliens appliquent massivement la tactique du "hit and run" ils s'approchent silencieusement, abaissent leurs occulteurs, tirent, s'occulent et s'enfuient...pour revenir et ainsi de suite. Leur stratégie repose plus sur la manipulation que sur l'affrontement. Les Romuliens n'aiment pas faire la guerre eux mêmes, ils envoient au combat d'autres états qu'ils manipulent dans l'ombre pour leur faire remplir leur intérêts. Mais quand il s'agit de se battre les Romuliens sont des prédateurs, leurs tactiques sont très agressives. Elles sont basées sur un très grand individualisme, souvent leurs navires agissent seuls ou en groupes très dispersés qui s'approchent tels des loups des flottes ennemies, avant de lâcher leurs torpilles et de se replier, répétant inlassablement la même manœuvre pour user l'adversaire et le forcer à se replier avant que le reste de la flotte n'intervienne pour la curée. Les Romuliens n'abandonnent jamais, ils ne se rendent jamais, préférant mourir et autodétruire leur navire (une procédure d'ailleurs automatisée) que de livrer les secrets technologiques de l'Empire.

Fin de l'extrait.

Il n'y a qu'une seule chose à ajouter, on ne sait toujours rien. Les analystes de Starfleet pensaient qu'en apercevant les romuliens au combat avec la Fédération il y aurait possibilité d'évaluer leurs tactiques et ils se trompaient. Lorsque les romuliens agissaient de manière autonomes ils le faisaient seuls et envoyaient ensuite un rapport sur le nombre de navires Jem'hadars détruits. Lorsqu'il n'agissaient pas de manière autonome ils se cantonnaient à suivre les ordres du commandant de la flotte (un klingons ou un officier de Starfleet) et donc, toujours aujourd'hui, le savoir sur l'art militaire romulien n'est que supputations.

III.3) Terrains :

La présente partie va s'efforcer de décrire les différents types de terrains se trouvant dans ce secteur de la Galaxie. Mais avant commençons par un bref rappel des propriétés de la Galaxie.

La voie lactée contient 100 milliards d'étoiles. Elle ressemble à un disque de 100000 années lumière de large et épais de 6000 années lumière en son centre. La Fédération Unie des Planètes comprend plus de 150 planètes membres et des centaines de colonies.

La galaxie est composée de trois principaux bras spirales : Le bras d'Orion, le bras du Sagittaire et le bras de Percée. Ces bras contiennent la majorité des étoiles de la galaxie, les zones obscures sont parallèlement plus pauvres.

Au centre s'étend le noyau galactique, d'un diamètre de grosso-modo 20000 années lumières. Principalement composé d'étoiles jeunes et géantes, extrêmement chaudes et possédant d'intenses niveaux de radiation. Les fluctuations stellaires sont importantes, il y a de nombreuses tempêtes plasmiques et ioniques. Au centre se trouve un gigantesque trou noir.

La Galaxie contient deux barrières. Celle du noyau galactique et celle de la bordure galactique. Ces deux barrières sont d'intenses champs magnétiques qui, pour l'instant, empêchent tout passage vers le centre de la galaxie ou hors d'elle.

La dernière chose importante à considérer est le système des quadrants. Ceux ci divisent la Galaxie en 4 zones. La Fédération s'étend sur des parties des quadrants alpha et beta, les empires klingons et romuliens sur le quadrant beta. L'espace du dominion se situe dans le quadrant gamma, le quadrant delta est, lui, inconnu.

Passons maintenant aux types de terrains qu'il est possible de rencontrer.

Les phénomènes interstellaires :

En plus de phénomènes à l'échelle galactique comme les bras spirales, le noyau et les barrières, de nombreux dangers et opportunités scientifiques apparaissent dans le vaste espace vide entre les étoiles. En général, de tels phénomènes n'apparaissent que dans les

régions à population stellaire importante, mais des navires d'exploration ont trouvé assez d'exceptions à cette règle pour remplir les bibliothèques informatisées d'un complexe entier. L'univers reste un endroit merveilleux et les lois de la physique, postulées au XXème siècle sur Terre alors que l'humanité n'avait même pas encore quitté la planète, se sont révélées plus que jamais à géométrie variable. Cette section décrit ces phénomènes, aussi loin que Starfleet les comprend, et donne quelques indications sur leur fréquence et leur distribution.

Trous noirs :

En vieillissant les étoiles qui pèsent plus de 20 fois la masse du soleil s'effondrent sur elles-mêmes au delà du stade de l'étoile à neutrons et deviennent des trous noirs (aussi connus sous le nom de « singularités » ou « étoiles noires »). Les trous noirs génèrent une gravité un milliard de fois supérieure à celle de la Terre, si fort que même la lumière ne peut s'en échapper. Les radiations, la poussière et les gaz attirés par un trou noir forment un disque d'accrétion autour du trou. De puissantes vagues de gravité et de rayons X irradient du trou. Ces émissions peuvent endommager les objets proches, incluant les vaisseaux spatiaux et parfois même des mondes entiers.

Se déplacer dans le champ de gravité d'un trou noir peut causer d'intenses dégâts de type déchirure gravimétrique, et présente un risque de dilatation temporelle, ou de compression temporelle. Voler sur la mauvaise tangente dans le champ de gravité d'un trou noir peut se révéler un aller simple relativiste jusqu'à un milliard d'années dans le futur, ou, si le trou noir tourne, dans le passé. Les archéologues de Starfleet découvrent souvent des épaves effrayantes, d'anciennes reliques tournant autour de trous noirs préservées par l'effet de dilatation temporelle. Certaines théories mathématiques posent que le centre d'un trou noir est une « fontaine blanche » dans un autre univers ; cet autre univers pourrait être celui de la forme de vie rencontrée par l'USS Enterprise NCC-1701-D en 2369 qui utilisait les singularités quantiques comme nid pour ses enfants. Les Romuliens alimentent en énergie leur

vaisseaux avec de minuscules trous noirs artificiels connus sous le nom de singularités quantiques artificielles ; grâce à de multiples interlocks de sécurité construits profondément dans ces moteurs, très peu ont accidentellement crée de vrais trous noirs, même quand les vaisseaux en question furent détruits par des sources d'énergie comme les phaseurs.

Amas :

Les amas se forment lorsque plusieurs étoiles se rapprochent suffisamment les unes des autres pour demeurer mutuellement gravitationnellement influencées.

Les amas vont des énormes structures renfermant des milliers d'étoiles (comme les pléiades) aux petits nœuds de dix ou douze étoiles réunies en une toile de gaz ionisés, de matière solaire, de métaux légers et de plasmas. Typiquement, toutes les étoiles de l'amas ont approximativement le même âge mais de nombreuses exceptions à cette règle existent.

Des planètes en divers états de formation, d'intenses fluctuations gravitationnelles, et des anomalies (comme celle qui détruisit le SS Vico en 2368) et de hauts niveaux de radiations rendent les amas intéressants pour les astrophysiciens, et les navigateurs des vaisseaux spatiaux. Etant donné que les amas servent régulièrement de nurseries stellaires ils peuvent abriter des proto-étoiles, des étoiles T Tauri et un certain nombre d'autres anomalies. Avec de véritables nuages de corps planétésimaux, d'épais écrans de radiations opaques aux senseurs et des chances de sérieux dommages au poursuivant non préparé, les amas sont de bonnes cachettes pour les pirates de tout poil.

Corde cosmique :

Ressemblant à un trou noir d'un proton de large et de plusieurs années lumières de long, les cordes cosmiques (aussi nommés supercordes) posent des dangers significatifs aux vaisseaux spatiaux. Bien qu'elles émettent de l'énergie sur des fréquences subspatiales caractéristiques, les cordes cosmiques peuvent attirer des vaisseaux dans leur trou gravitationnel avant d'être détectées. Une fois piégé, il est quasi-impossible au vaisseau de se libérer

avant le contact avec la corde qui le coupe littéralement en deux.

La nature exacte et la formation des cordes cosmiques restent un mystère. Certains scientifiques spéculent qu'elles auraient été conçues par d'anciennes civilisations comme outils de construction pour des sphères de Dyson et pour réarranger des systèmes stellaires, ou comme des armes (étant donné qu'une corde coupe facilement à travers les vaisseaux, les planètes et les étoiles). Les autres pensent que les cordes cosmiques constituent la majorité de la matière obscure de l'univers.

La matière obscure :

L'hydrogène et les autres poussières interstellaires sans lumière ambiante ou radiante restent obscures. Une telle « matière obscure » pourrait comprendre 90% de la masse de l'univers, et chaque élément de matière obscure varie autant (sinon plus) que son équivalent en matière normale. Sans énergie radiante (lumière, ondes radio, émissions subspatiales) les équipages ne peuvent étudier cette matière à distance ; les sondes ou les vaisseaux doivent en prélever des échantillons, cela peut prendre du temps. Ainsi même au 24^{ème} siècle, les propriétés exactes de la matière obscure restent mystérieuses.

Tempêtes ioniques :

Les étoiles, les nébuleuses et les autres corps énergétiques émettent occasionnellement des vagues de poussières et de particules gazeuses chargées électriquement, appelées tempêtes ioniques. Les tempêtes ioniques peuvent poser un danger aux vaisseaux et aux planètes. Les tempêtes ioniques amplifient leur violence continuellement jusqu'à leur désintégration. Une tempête normal ne s'étend normalement que sur quelques milliers de kilomètres de front, avec une traînée de plusieurs millions de kilomètres. Pire encore, elles sont très difficiles à détruire, peu importe la taille. Starfleet note les tempêtes ioniques de 1 à 10 (et plus si affinités). Les tempêtes ioniques peuvent causer des ravages sur les systèmes de navigation et de contrôle des vaisseaux, et même tuer des membres d'équipage dans des navettes ou des capsules de surveillance. Des tempêtes ioniques très intenses (niveau 6 et supérieurs) comme

celle de la planète Halka en 2267, peuvent interférer avec les téléporteurs et même altérer la densité du champ entre notre univers et l'univers miroir.

Etoiles de Lazarus :

Alors que la plupart des supernovae tendent à créer de nouvelles proto-étoiles, quelques supergéantes survivent parfois à ces explosions massives, et implosent avant de créer une nouvelle supernova. Connues sous le nom d'étoiles de Lazarus, ces étoiles sont entourées de mini-nébuleuses consistant en des poches stabilisées de gaz ionisés.

Toute planète ou astéroïde capable de résister aux explosions successives possède de grandes quantités de métaux lourds, radiations et substances exotiques (comme le très rare Dilithium) rendant les dangers de tels systèmes dignes d'être bravés par de hardis mineurs (surtout dans les périodes de graves pénuries comme la guerre du Dominion). L'étoile à neutrons Kavis Alpha, étudiée par le Dr. Paul Stubbs avec l'aide de l'USS Enterprise D en 2366, explose tous les 196 ans, en faisant l'une des plus régulières et des plus puissantes étoiles de Lazarus connues.

Nébuleuses :

Des nuages de gaz et de poussières interstellaires, les nébuleuses varient, en terme de taille, des nébuleuses planétaires relativement petites (souvent moins d'une année lumière cube, expulsées par des supernovae) aux immenses nébuleuses s'étendant sur des secteurs entiers. Certaines nébuleuses interstellaires furent d'abord des nébuleuses planétaires ; d'autres sont des proto-étoiles, ou même des nurseries stellaires entières, qui ne parvinrent pas à se former. En général, les nébuleuses planétaires sont plus denses et plus énergétiques que les nébuleuses interstellaires. Starfleet fournit aux nébuleuses une dénomination alphabétique :

Classe J : nébuleuse riche en matière obscure et en gaz ionisés.

Classe T : émettent de hauts niveaux de radiations.

Classe C : nébuleuses de classe « mutara » rendent aveugles les senseurs et les visuels et interfèrent avec les boucliers. Les équipes scientifiques de Starfleet utilisent aussi

des classes numériques allant de 1 à 17. Ces nombres ne correspondent pas avec le niveau d'énergie ou la densité, car ces valeurs varient avec le temps et la position au sein d'une même nébuleuse, mais avec leur structure de base et leurs éléments constitutifs. Dans de nombreuses nébuleuses des classes 11 et 17, les rayons phasiques (ou les émissions positroniques) peuvent enflammer des gaz réactifs comme le sirillium avec les effets d'une petite tempête de plasma localisée.

Dans les cas de nébuleuses particulièrement denses ou énergétiques, les combats peuvent devenir particulièrement intenses et mortels. Parfois même réduits à des duels de ciblage de torpille à l'œil nu et au pur instinct de pilote. Des systèmes d'armes inopérants (ou les étranges effets des radiations des nébuleuses sur le personnel) peuvent forcer l'équipage à improviser des tactiques, remplacer l'équipement ou les deux. Un équipage à besoin de chance et de compétence pour survivre à une telle rencontre.

Etoiles à neutrons :

Les étoiles avec des masses de plus d'une fois et demie celle de sol ne demeurent pas des naines blanches après qu'elles aient vieilli. La gravité de l'étoile ramène le matériel stellaire au centre, le compressant en neutronium, une forme hyperdense de matière que même Starfleet ne peut manipuler. Les étoiles à neutrons, comme elles sont obscures et gravifiquement puissantes peuvent se révéler de sérieux dangers à la navigation.

Tempêtes et champs de plasmas :

Dans les secteurs subs spatialement ou temporellement instables, il y a souvent accréation de l'hydrogène interstellaire dans de vraies douches d'énergie furieuse. Dans certains secteurs (comme le maquis sur la frontière cardassienne) les disruptions plasmiques créent un champ continu qui devient un grave danger pour la navigation. Parfois un champ de plasma se meut à travers l'espace créant une « tempête plasmique ». Comme les tempêtes ioniques, Starfleet note les tempêtes plasmiques de 1 à 10.

Proto-étoiles :

Une proto-étoile est un nuage de gaz et de poussières en route sur le processus d'agglomération vers le stade d'étoile et de planètes. Les nuages protostellaires sont assez peu denses, ainsi les vaisseaux peuvent les traverser jusqu'à une vitesse de distorsion 1 sans danger. Auprès de l'étoile en développement, la nébuleuse devient plus dense, ici les vaisseaux ne peuvent voyager qu'à demie impulsion car les gaz denses peuvent littéralement faire fondre la coque à hautes vitesses. Les protoétoiles émettent de puissantes vagues de radiations magnétoscopiques qui interfèrent avec les senseurs, la navigation et les systèmes de communication. De plus, des pluies de météorites tombent régulièrement. Certaines protoétoiles accueillent une vie photonique.

Pulsars :

La plupart des étoiles à neutrons deviennent des pulsars, oscillant rapidement en des périodes d'approximativement 1ms à 5s. En oscillant, un pulsar émet de puissantes pulsations énergétiques (des ondes radios, des rayons x ou de la lumière visible et autres formes d'énergie). Les pulsations se font à des intervalles réguliers, bien que la période baisse doucement avec l'âge du pulsar. Grâce à ces pulsations, les pulsars servent souvent de « balise de navigation » pour les espèces spatiopérigrines. Starfleet note les pulsars par niveau d'énergie de 1 à 10.

Planètes solitaires :

Bien que les vaisseaux rencontrent rarement des planètes en espace interplanétaire, de telles planètes solitaires apparaissent parfois. Elles ont généralement été éjectées de leur système par une quelconque catastrophe cosmique, comme une supernova ou le passage d'un trou noir. Ou ce sont des planètes construites comme Yonada ou Gothos, lancées sur leur mystérieux voyage par une race de bâtisseurs ou par un être immensément puissant. Un de ces mondes peut, selon les pouvoirs de son créateur, maintenir la vie dans une cavité creuse interne ou maintenir une atmosphère et une source d'énergie en espace profond. Sans support particulier, une planète de classe M

enlevée à son soleil décline rapidement en classe F ou G. Une planète de classe J de taille juste suffisante *pourrait* être capable de générer suffisamment de chaleur en interne pour abriter la vie sur une lune. Un hasard incroyable qui pousserait n'importe quel équipage à détourner sa route pour observer un tel phénomène.

Ondes de choc et front d'ondes nucléoniques :

Les étoiles ou les planètes qui explosent ou implosent créent d'intenses vagues de forces appelées ondes de choc. Elles se propagent à partir de la source, transportant parfois des tempêtes ioniques ou plasmiques et d'autres formes d'énergie. Les ondes de choc issues de supernovae peuvent voyager sur des dizaines d'années lumière avant de se disperser. Les sources d'énergie nucléonique (les pulsars, les artefacts aliens ou encore des anomalies subspatiales explosant) créent des fronts d'ondes à haute énergie nucléonique qui ressemblent aux ondes de choc conventionnelles dans leurs effets. Les fronts d'ondes nucléoniques peuvent interférer avec les systèmes du vaisseau (cœur à distorsion, boucliers et senseurs) et même l'état mental de l'équipage. De hauts niveaux d'énergie nucléonique peuvent provoquer de graves mutations de la matière organique.

Vie spatiale :

Un danger rare mais spécifiquement dangereux de l'espace, même pour certaines colonies planétaires. Starfleet et d'autres services ont déjà rencontré de tels organismes, comme l'amibe géante qui détruisit l'*USS Intrepid* en 2268, l'entité non corporelle qui détruisit un navire klingon à Beta XII-A en 2269, et l'entité cristalline qui dévasta Omicron Thêta. Certaines formes de vie spatiales voyagent en bancs, comme les parasites neuraux qui détruisirent Beta Portolan et attaquèrent Deneva. Le système automatique de destruction de planète connu sous le nom de « machine du jugement dernier » peut aussi être considéré comme une forme de vie spatiale. Toutes les formes de vies spatiales ne sont pas hostiles ; l'être de l'anneau de distorsion du quadrant Delta, bien que dangereux, ne cherchait qu'à répandre le savoir et à communiquer, et

la créature gazeuse de Beta Renner n'était en fait que très solitaire.

Le principal dangers des organismes arpentant l'espace est leur puissance brute. Les exigences du voyage dans l'espace signifient que la plupart des organismes possèdent suffisamment d'énergie pour agir comme un vaisseau spatial, et souvent possèdent des défenses et des modes d'attaques redoutables. Les moins intelligents, comme l'amibe spatiale, agissent de manière prévisible, mais une créature spatiale intelligente peut se révéler plus dangereuse qu'un autre navire.

Etoiles T-Tauri :

Les étoiles « normales » (étoiles de la séquence principale) font une expérience du stade T-Tauri à un point situé tôt dans leur évolution stellaire. En ce point ,l'étoile perd le plus gros de ses métaux légers (même le lithium solaire) qui sont émis dans un énorme « vent T-Tauri » qui souffle sur des milliards de kilomètres dans l'espace. Ce vent est hautement énergétique et peut interférer avec la plupart des systèmes du vaisseau, et même avec la vie organique environnante. Presque toutes les étoiles T-Tauri sont trop jeune pour avoir des planètes, mais des exceptions existent. Ainsi en 2367, en explorant la nébuleuse Ngame, l'USS Enterprise D découvrit une étoile T-Tauri avec une planète de classe M !

Etoiles variables : Presque toutes les étoiles ont une brillance, une rotation et d'autres caractéristiques constantes (à l'échelle humanoïde) certaines, connues sous le nom d'étoiles variables, altèrent une ou plusieurs de leurs caractéristiques sur de relativement courtes périodes de temps (parfois aussi petites que des jours ou des minutes). Par exemple, les étoiles variables de classe Céphéides amassent de l'énergie stellaire et la relâchent dans des explosions semblables à des novae. De tels phénomènes peuvent endommager un vaisseau en orbite ou détruire une planète voisine. Un vaisseau qui connaît la période d'une étoile variable peut tendre une embuscade à un ennemi ,attendant que les vagues solaires disruptent les communications et les boucliers de l'adversaire.

Anomalies subspatiales :

Le subespace est un continuum spatial complètement tangent à l'espace normal, mais avec des lois physiques radicalement différentes. Les moteurs à distorsion et la radio subspatiale, éléments cruciaux des voyages interstellaires, dépendent du subespace, mais peuvent aussi le distordre en certains cas. Etant un continuum basé sur une géométrie discontinue, le subespace enregistre de nombreux types d'anomalies qui peuvent interférer avec les systèmes d'un vaisseau, l'endommager ou permettre à des formes de vies hostiles d'avoir accès à lui. Etant donné la grande variété d'effets possibles, quasiment tout peut arriver.

Compression subspatiales : Créent de puissantes déchirures gravimétriques.

Corridor subspatial :

Un tunnel dans le subespace, peut attraper des vaisseaux en distorsion et les transporter jusqu'à des vitesses de 40 années lumières par minute.

Tourbillon subspatial :

Connu aussi sous le nom de « tourbillon astral ». Ces tourbillons se manifestent à l'interface espace normal/subespace, comme près d'un trou noir ou d'un puissant émetteur de radiations subspatiales. Une fois qu'il a accumulé beaucoup d'énergie il la décharge en une tempête plasmique.

Distorsions du champ subspatial :

Les moteurs à distorsion les créent pour faire avancer les vaisseaux, cela peut servir à traquer les navires à travers l'espace interstellaire par leur signature distorsion. Ces champs peuvent interférer avec l'espace chaotique et parfois se combiner à d'autres phénomènes subspatiaux pour former d'autres anomalies.

Poches d'interphase subspatiale :

Elles ressemblent, et peuvent mener à, de l'espace chaotique et peuvent parfois se former lorsque de l'espace chaotique intersecte le subespace. Dans une poche, le subespace s'injecte dans l'espace normal, permettant à des formes de vie du subespace ou à

d'autres phénomènes de pénétrer l'espace normal.

Ruptures subspatiales :

Ces ruptures ont un effet gravitationnel qui attire les objets vers eux et les détruit par l'intense pression exercée.

Onde de choc subspatiale :

Ressemblent à des ondes de chocs normales mais apparaissent en subespace. Elles disruptent ou (si elles sont assez puissantes), endommagent les systèmes du vaisseau dépendant du subespace (comme la radio et les moteurs à distorsion). Leurs effets sur les objets physiques sont plus faibles.

Turbulences subspatiales :

Ce phénomène, commun autour des trous noirs et des autres anomalies disruptives, peut rendre plus difficile, voire impossible, la génération d'un champ de distorsion par un vaisseau. Starfleet a interdit la recherche sur les particules oméga car elles créent cette turbulence.

Vide subspatial :

Même effet que les vortex.

L'espace chaotique :

Espace chaotique est le terme de Starfleet pour certaines régions de l'espace où les lois de la physique ordinaire ne s'appliquent pas. Les scientifiques de Starfleet spéculent sur le fait que les zones d'espace interphasique sur les bords des territoires tholiens et un certain nombre d'anomalies temporelles et subspatiales pourraient être des exemples d'espace chaotique.

Bien que les causes de ce phénomène soient inconnues, les effets ne le sont pas, et ont mené les capitaines de navires spatiaux à éviter scrupuleusement les régions d'espace chaotique. Primo, à cause du bris des lois de la physique, la majeure partie de l'équipement du vaisseau ne fonctionne pas correctement (spécialement la navigation), ou à pleine efficacité, en espace chaotique. Des calculs mathématiques complexes sont requis pour tracer même la route la plus simple. Seuls les médusiens, les kelvans les binaires et quelques rares autres espèces peuvent naviguer en espace chaotique normalement.

De plus, l'altération des lois de la physique crée des déchirures gravitationnelles qui peuvent endommager les vaisseaux spatiaux. D'autres effets peuvent aussi apparaître. En fait, tout peut arriver.

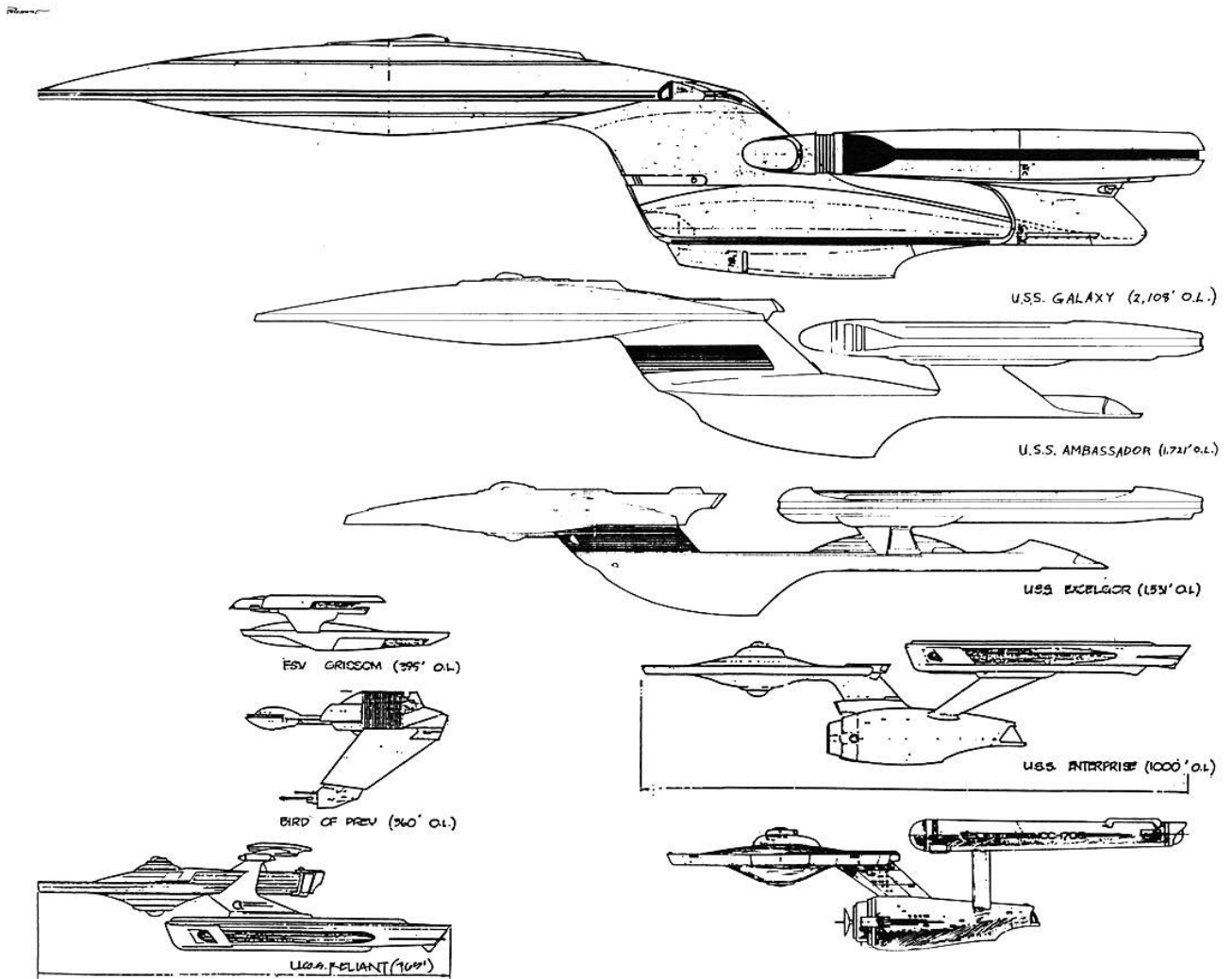
Les vortex :

Un vortex est un tunnel dans le subespace qui connecte deux points de l'espace-temps normal. Ces deux points peuvent être écartés de plusieurs dizaines de milliers d'années lumières, ce qui permet un voyage instantané à des régions normalement inaccessibles. La plupart d'entre eux sont instables et fluctuent sauvagement, ils peuvent même détruire des navires les traversants. La civilisation Iconienne, depuis longtemps détruite, maîtrisait les vortex pour construire ses célèbres portails.

Partie IV : Référence

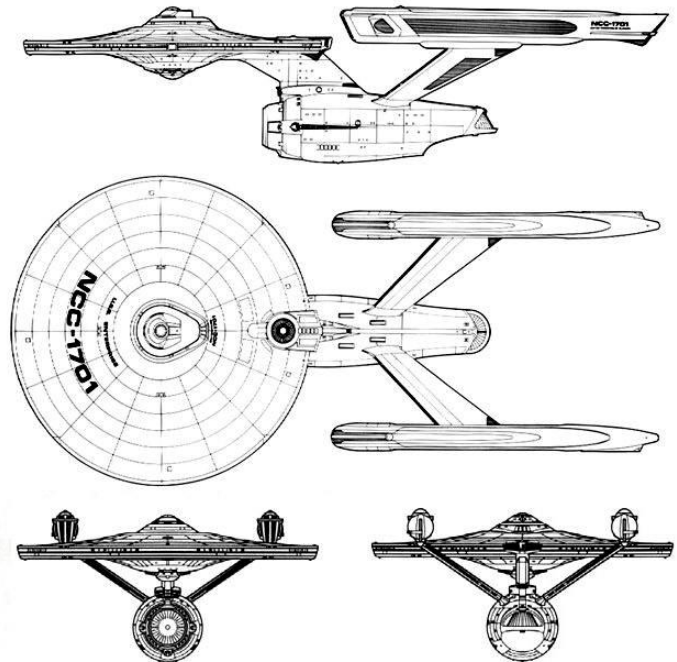
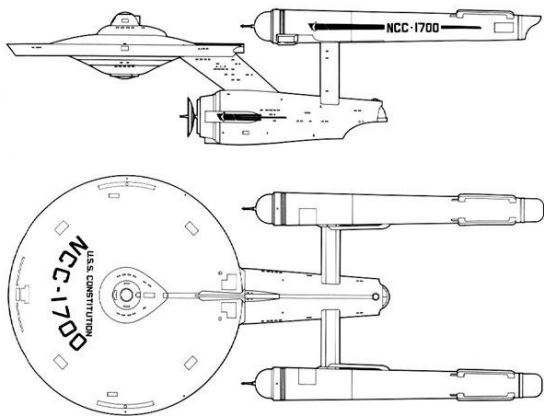
IV.1) Revue Navale.

Commençons par une charte de taille des vaisseaux les plus célèbres de la flotte :



La section suivante décrit les navires actuellement déployés par Starfleet.

Classes Constitution et Constitution-refit.



Le croiseur lourd de classe Constitution amélioré (2273) est un navire incroyablement ancien (plus d'un siècle) qui n'est presque plus utilisé par Starfleet mais qu'il est toujours possible de trouver dans les réserves et les forces de défense planétaires et les marines locales internes à la Fédération (la marine andorienne par exemple). On ne s'étendra donc même pas sur l'âge du croiseur lourd de classe Constitution (2245). Peut être y en a-t-il encore un ou deux dans l'espace de la Fédération mais allez savoir... Ces navires sont emblématiques. Peut être la classe la plus célèbre de navires jamais construits, comme dit plus haut, la classe Constitution est lancée en 2245 avec les systèmes les plus avancés de l'époque. Conçus pour des missions de longue durée allant de la surveillance à la recherche en passant par la défense et la diplomatie. Le vaisseau de classe Constitution se distingua à toutes les occasions. En 2273 commença un processus d'amélioration pour remettre au goût du jour ces merveilles en les

disponibles. Cependant le processus d'amélioration ne pouvait maintenir indéfiniment ces vieux navires, malgré leurs extraordinaires qualités. C'est pourquoi à partir de 2293, avec l'entrée en service des nouveaux croiseurs de classe Excelsior et Constellation, les navires de classes Constitution furent graduellement retirés du service.

Longueur : 289/305

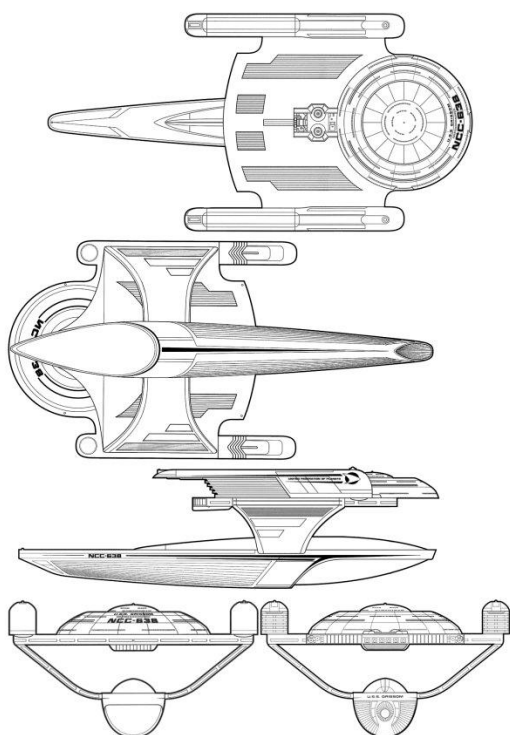
Largeur : 73/75

Hauteur : 130/140

Ponts : 23

Equipage : 430/500

Classe Oberth :

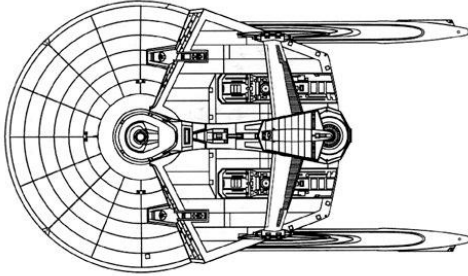
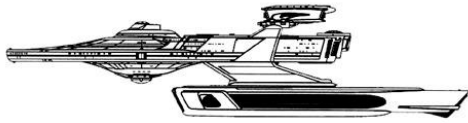


Longueur : 121
Largeur : 34
Hauteur : 62
Ponts : 7
Equipage : 80

Lancé en 2275 (amélioré en 2341) le petit vaisseau scientifique de classe Oberth est le pilier de la force purement scientifique de Starfleet depuis un grand nombre de décennies. Originellement conçu pour les missions scientifiques à courte portée, l'Oberth est censé rester sur place, fournissant des scans haute résolution et utilisant ses nombreux laboratoires. Ce n'est qu'après que le succès de la classe Oberth n'ait été complètement réalisé que leurs capacités furent améliorées pour leur permettre d'opérer indépendamment au delà des frontières de la Fédération.

Le vaisseau de classe Oberth ne possède que des installations modestes pour son équipage. Ses formes sont uniques avec une coque principale circulaire comprenant les principales installations de vie et une coque secondaire allongée comprenant l'équipement scientifique. L'Oberth ne possède que des capacités défensives et offensives limitées, il ne reste donc jamais très longtemps loin de la frontière fédérale. De telles missions sont mieux gérées par les navires d'exploration plus puissants. Malgré tous ses succès, le vaisseau de classe Oberth accuse son grand âge (1 siècle) et sera bientôt remplacé par le nouveau vaisseau scientifique de classe nova.

Classe Miranda :



Le croiseur de classe Miranda, lancé en 2283, est un mélange de vaisseau scientifique longue portée et d'explorateur. Depuis presque un siècle les vaisseaux de classe Miranda ont probablement cartographié plus de parsecs que toute autre classe. A la fin du 23^{ème} siècle, Starfleet Command a augmenté l'importance de l'exploration de l'espace. Les premiers navires lancés après l'initiative du nouveau vaisseau scientifique de classe Oberth, furent les Mirandas. Ils représentent le plus bel exemple du renouveau de la focalisation de Starfleet sur l'exploration et les découvertes.

Mélangant différentes capacités, la polyvalence est devenue une marque de fabrique des navires de classe Miranda. Bien qu'il soient principalement conçus pour les missions scientifiques et d'exploration, certains modules de systèmes sont interchangeables. Ces variantes de Miranda furent très populaire au début du 24^{ème} siècle, et leurs capacités étendues dans les systèmes tactiques et défensifs étaient plus que suffisant pour décourager l'ennemi. Les vaisseaux de cette classe

ont participé à toutes les batailles du 24^{ème} siècle, servant souvent de réserve ou ligne secondaire.

Vers le milieu du 24^{ème} siècle, Starfleet décomissiona de nombreux vaisseaux de classe Miranda trop vieux, et les envoya dans les dépôts de surplus, les ferraille pour les pièces détachées ou les utilisa comme vaisseaux d'entraînement. De nombreuses planètes membres de la Fédération et alliées (comme Altair et Bételgeuse) commencèrent à ajouter de Miranda reconditionnés à leurs propres flottes dans les années 2360, quand la production active de ces vaisseaux fut définitivement stoppée. Cependant de nombreux Mirandas continuent de servir avec distinction la Fédération des décennies après leur obsolescence théorique.

Longueur : 237.6

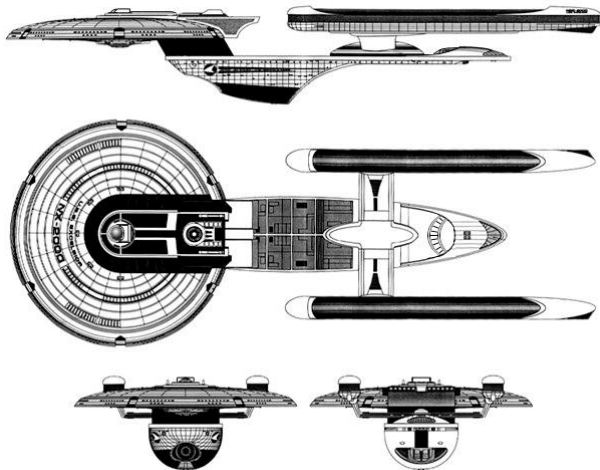
Largeur : 141.7

Hauteur : 58

Ponts : 15

Equipage : 360

Classe Excelsior :



Le croiseur de classe Excelsior (2284) servit à l'origine de classe test pour la propulsion révolutionnaire à trans-distorsion. Le système ayant échoué, l'USS Excelsior dut traverser une période de reconversion avec des nacelles conventionnelles (légèrement allongées par rapport aux modèles précédents), la réussite de la conversion fut prétexte à transformer ce navire prototype en une classe complète (l'une des plus nombreuses de Starfleet). Ce vaisseau devait à l'origine accomplir deux tâches impossibles : remplacer les célèbres Constitution et tenir la frontière Klingonne avec la menace proche d'une guerre totale contre l'Empire.

Il y parvint (quoi qu'il n'y eut finalement pas de guerre avec les klingons). Avec des batteries de phaseurs plus puissantes et un système informatique robuste, le croiseur de classe Excelsior devint l'un des modèles les plus fiables et dotés de la plus grande longévité de l'histoire de Starfleet. Sa taille et sa puissance de feu lui donnent un rôle naturel dans les missions d'urgence et d'exploration lointaine, mais il se révéla aussi un monstre de guerre. Conçu à l'origine pour repousser une invasion klingonne, il combattit « au dessus de son poids » dans des actions du siècle suivant comme les batailles les plus dangereuses de la guerre du Dominion. Sa force est démontrée par le fait que des capitaines orientés combat comme Jellico, Leyton et Nechayev, qui auraient pu facilement arranger un transfert vers la classe Galaxy refusèrent toujours d'abandonner la vieille « poêle à frire de combat ».

L'Excelsior fut pendant 70 ans le principal vaisseau de combat de la flotte (en fait le seul) toujours aujourd'hui son punch est apprécié même si il accuse sérieusement son grand âge. Pour répondre aux menaces Borg et Dominionne , il fut décidé dans les années 2360 qu'il n'était plus possible de compter uniquement sur une classe vieille de trois quarts de siècle pour faire la guerre et Starfleet créa la Directive de Défense du Périmètre (DDP) qui est la base de la stratégie militaire des années 2370. Cette directive créa un certain nombre de vaisseaux de combats qui virent le jour au début de la présente décennie et sont décrits plus tard.

Longueur : 470

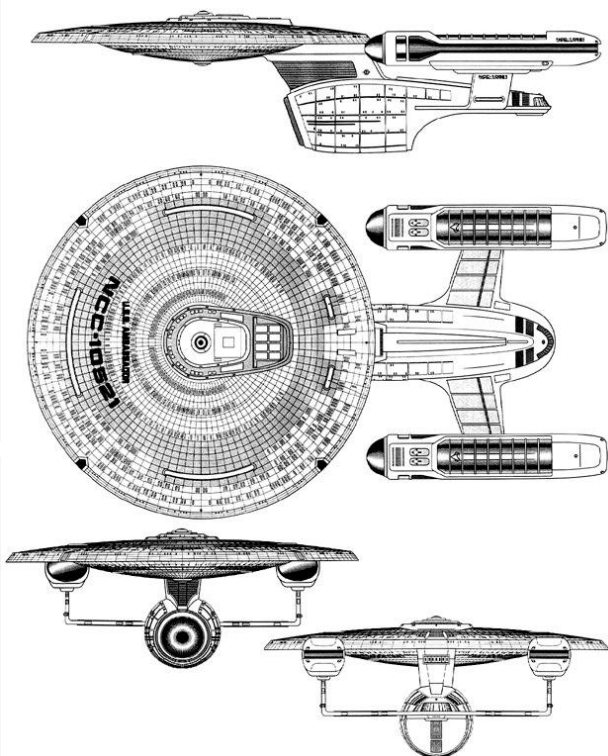
Largeur : 266

Hauteur : 111

Ponts : 30

Equipage : 770

Classe Ambassador :



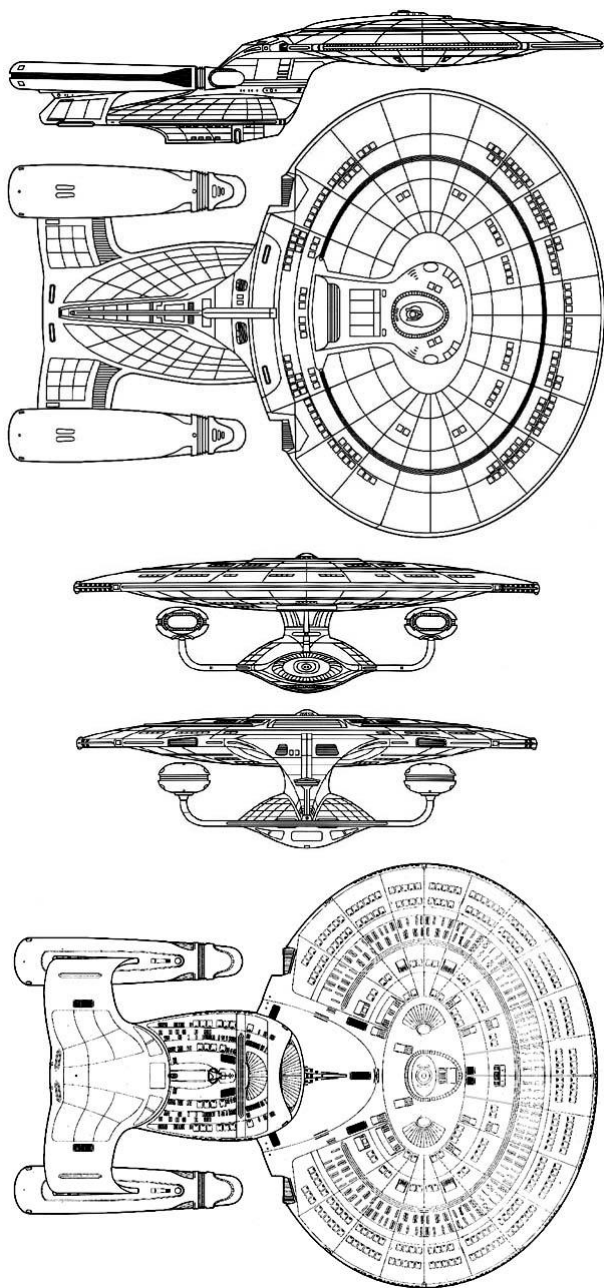
Le croiseur lourd de classe Ambassador fut le principal vaisseau de Starfleet de son lancement en 2322 (en remplacement des Excelsiors déjà vieux à l'époque) jusqu'au développement de l'explorateur polyvalent de classe Galaxy (dont la conception fut principalement basée sur un demi siècle de performance de la superbe classe Ambassador). La classe Ambassador a rempli des missions scientifiques, d'urgence, d'exploration et de défense pour la Fédération et ses alliés pendant plus de 50 ans, et la grande flotte de croiseurs lourds de classe Ambassador détachés dans le quadrant Alpha a contacté de nombreuses espèces (notamment de futurs membres comme les Zaldorns). Les Ambassadors furent aussi les principaux outils dans le conflit de Khitomer contre les romuliens, et durant

les guerres contre les cardassiens (2350-2365) et les tholiens (2340-2350).

La classe continua de servir dans les actions significatives de la flotte et les patrouilles frontalières même après l'arrêt de sa production en 2372. Bien que dépassé par les vaisseaux de combat Jem'hadars, il était un ennemi redoutable pour les croiseurs cardassiens de classe Galor. Ainsi durant la guerre du Dominion, les Ambassadors causèrent de véritables ravages sur le ravitaillement cardassien, mais durent souvent affronter les croiseurs de combat Jem'hadars en réponse, souvent à un coût terrible. Les chevaux de batailles Ambassadors survivants sont toujours en service et, le plus souvent, sont assignés à la patrouille de secteurs, les missions de premier contact ou de surveillance scientifique au sein de l'espace fédéral. Ils servent aussi dans les missions diplomatiques ou comme soutien des Starbases et stations spatiales importantes.

Longueur : 525
Largeur : 133
Hauteur : 361
Ponts : 40
Equipage : 900

Classe Galaxy :



comme une plate-forme de missions de tous types, le Galaxy les bat tous. Depuis son commissionnement, il est l'épine dorsale de Starfleet.

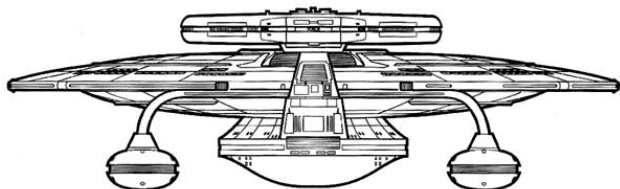
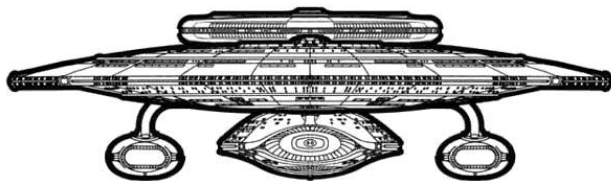
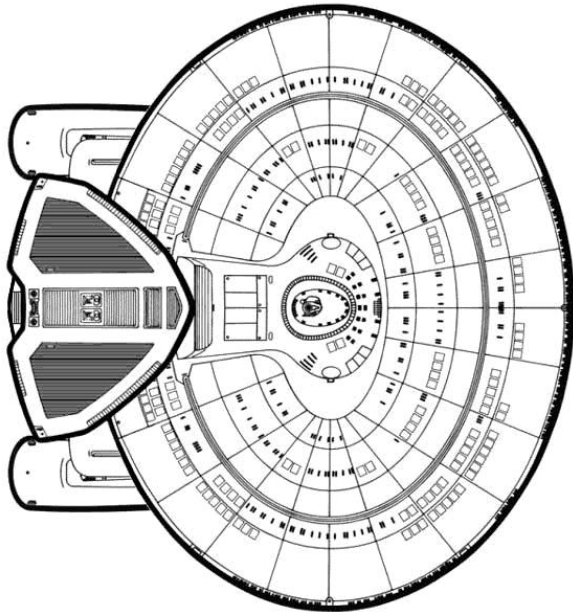
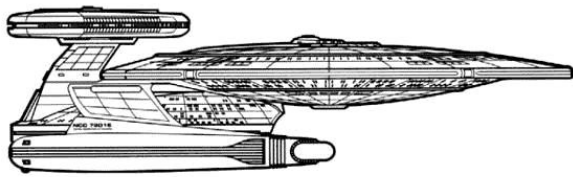
Il peut effectuer n'importe quelle sorte de mission, de l'exploration en espace profond aux missions diplomatiques en passant par le combat en première ligne durant la guerre du Dominion. Il transporte non seulement les membres d'équipage, mais aussi leurs familles, créant une véritable « cité dans l'espace ».

Le vaisseau de classe Galaxy comporte un système complet de séparation, permettant à sa soucoupe de se détacher de la coque d'ingénierie et de se rattacher à nouveau à volonté. La soucoupe ne possède pas de moteur à distorsion (mais un champ de maintien subspatial) mais possède tous les systèmes d'un navire complet, l'équipage utilise ce fait pour évacuer le vaisseau ou pour une utilisation tactique.

Longueur : 642
Largeur : 463
Hauteur : 195
Ponts : 42
Equipage : 1012

Le résultat d'une décennie de recherche et développement. L'explorateur polyvalent de classe Galaxy (2356) est le navire le plus puissant et le plus avancé de Starfleet. Certains navires, comme le Défiant et le Sovereign, possèdent de meilleurs systèmes tactiques ; d'autres, comme l'Intrepid, sont plus rapides ; mais comme concept polyvalent conçu

Classe Nebula :

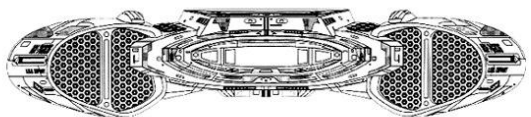
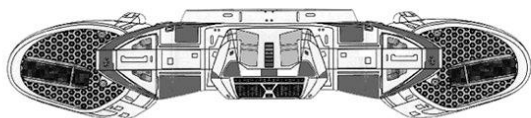
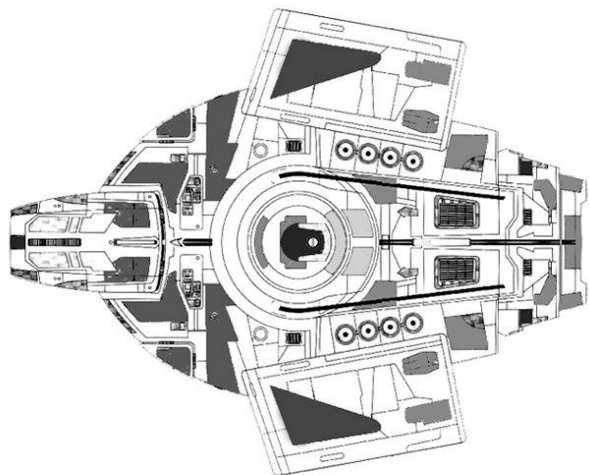
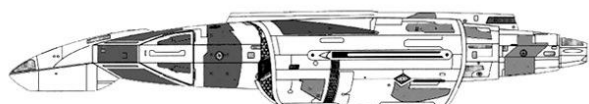


Longueur : 465
Largeur : 467.1
Hauteur : 140.5
Ponts : 21
Equipage : 750

Le croiseur de classe Nebula est au Galaxy ce que le Miranda est au constitution, une version plus petite comprenant les mêmes éléments avec les nacelles de distorsion attachées sous la soucoupe. Un véritable hommage à la polyvalence du classe Galaxy, ces navires commissionnés en 2357 comportent exactement les mêmes pièces dans bien des cas et l'interchangeabilité est presque totale. Plus petits et plus faciles à construire il y a presque deux fois plus de croiseurs de classe Nebula sur les registres de Starfleet que de Galaxy.

Leur polyvalence est augmentée par le fait qu'ils sont équipés d'une capsule amovible à l'arrière qui peut être reconfigurée dans presque toutes les Starbases pour une mission donnée. Avant la guerre du Dominion, les Nebula installaient généralement une puissante batterie de senseurs sur la capsule dorsale, durant la guerre ils furent équipés d'une imposante capsule tactique avec de nombreuses batteries de phaseurs et de torpilles à photons. Starfleet utilise régulièrement les Nebula pour tester les nouvelles configurations d'armements, de senseurs et d'instruments scientifiques. Cette adaptabilité rend le vaisseau opérationnel pour presque tout type de mission.

Classe Defiant :



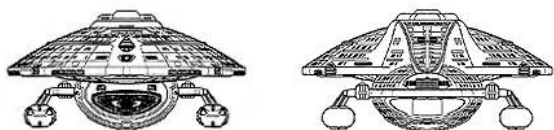
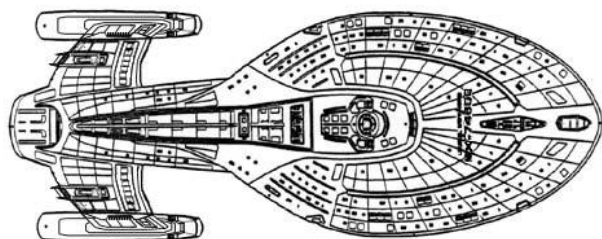
Longueur : 120
Largeur : 90
Hauteur : 30
Ponts : 4
Equipage : 40

Prototype précédant la DDP, le projet de développement du Defiant trouve ses origines en 2368 pour créer un vaisseau répondant aux incursions Borg. De significatifs problèmes technologiques poussèrent Starfleet à annuler le projet. Lorsque se profila la menace du Dominion, le projet fut assigné à Deep Space 9 (accompagné d'un bouclier d'occultation prêté par les romuliens) et d'autres navires furent construits.

Premier navire conçu pour des impératifs de défense et d'attaque, le Defiant déploie un arsenal impressionnant incluant des phaseurs à pulsion et des torpilles quantiques. Sa puissance offensive combinée à son agilité et à sa manœuvrabilité en font un adversaire redoutable sur le champ de bataille.

En dépit d'années de travail pour réparer ce défaut, le Defiant possède toujours un problème de conception majeur : ses moteurs suralimentés. Dès qu'il dépasse distorsion 9 il se met littéralement à trembler de toute sa structure et à se disloquer.

Classe Intrepid :

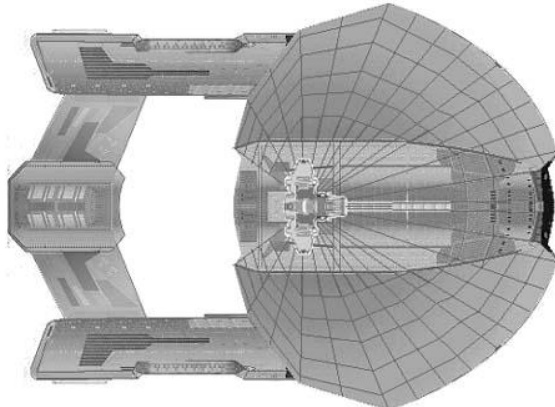
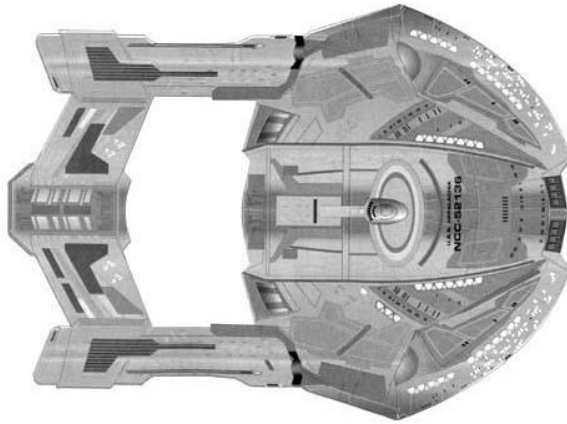


Longueur : 344
Largeur : 133
Hauteur : 66
Ponts : 15
Equipage : 150

Tandis qu'était en cours le développement de l'Explorateur lourd de classe Sovereign, Starfleet lança parallèlement le développement d'un explorateur léger, l'Intrepid, sorti en 2370, capable de vols à distorsion à longue portée et de missions d'exploration. Ce projet permit aux ingénieurs d'inclure de nouvelles technologies inédites dans l'Intrepid ; comme le système informatique bio neural, les boucliers multispectraux , un déflecteur navigationnel auxiliaire et la capacité de vol atmosphériques et même d'atterrissage sur sol planétaire.

L'Intrepid est aussi l'un des vaisseaux les plus rapides de la flotte, démontrant une impressionnante vitesse maximale de distorsion 9.975 pendant une période de temps étendue. La coque d'un seul tenant du vaisseau et ses nacelles à géométrie variable (que l'équipage peut subtilement manier pour maximiser le champ subspatial) rendent une telle vitesse possible et rendent aussi nécessaire le déflecteur auxiliaire. Etant donné sa mission principale d'exploration et de surveillance, l'Intrepid possède aussi des systèmes médicaux et scientifiques impressionnants. Les ingénieurs peuvent modifier ou améliorer ses compartiments laboratoires pour des missions spécifiques. Son hologramme médical d'urgence mark 1 supplée au manque de docteur de manière remarquable.

Classe Steamrunner :



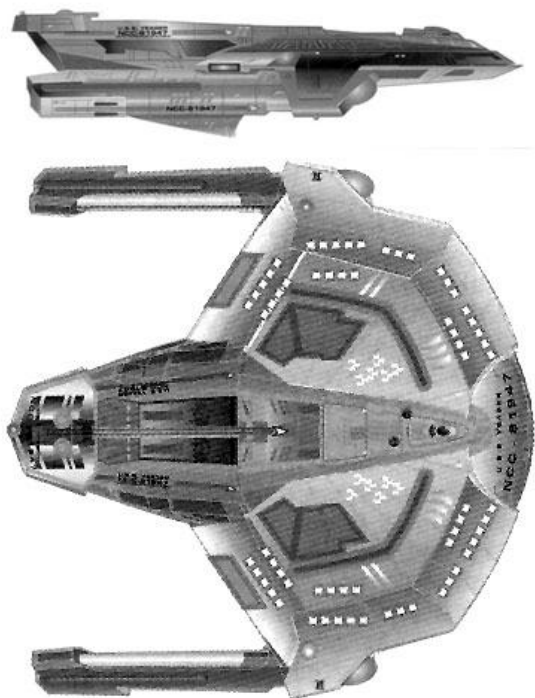
au cœur de la bataille, et une réduction de la zone de couverture senseur active. Tous les navires plus grands de la DDP emploient aussi l'armure ablative du Defiant.

Longueur : 375
Largeur : 270.9
Hauteur : 79.5
Ponts : 18
Equipage : 200

Seconde classe de navires autorisée par la DDP, la frégate lourde de classe Steamrunner (2369) emprunte de nombreux points à son cousin plus grand de classe Akira, les altérant pour qu'ils s'adaptent mieux au concept plus petit de frégate. Rapide et manœuvrable, les vaisseaux de classe Steamrunner ont servi avec distinction dans le récent conflit.

Conçus pour un groupe de missions très réduit : actions de périmètre, réponse à menaces longue-portée, et opérations spéciales, les Steamrunners, comme les Akiras, empruntent beaucoup au projet Defiant. Cela inclue une configuration de nacelles moins vulnérable, des composants pouvant être interchangeables

Classe Saber :



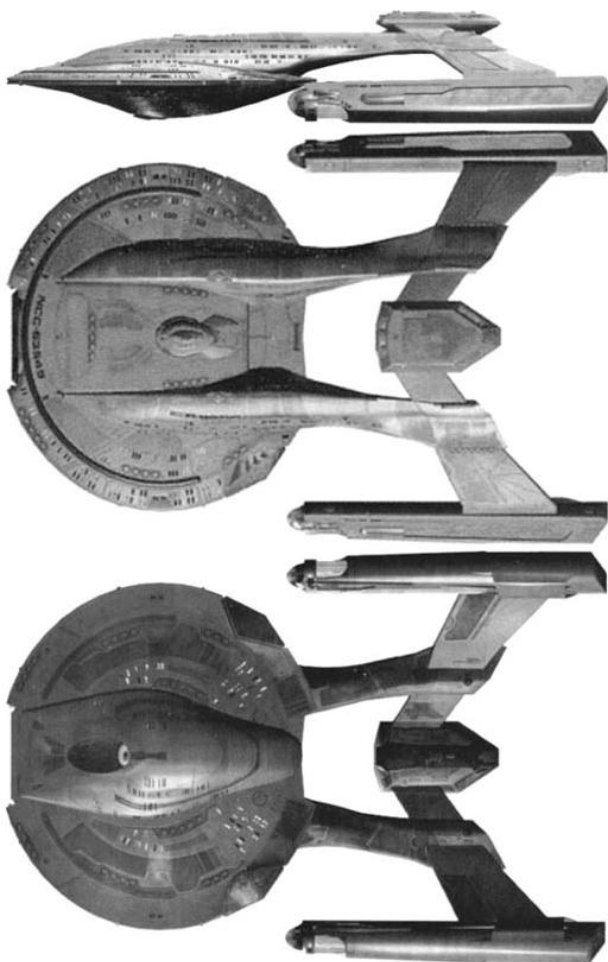
Troisième navire issu de la DDP, le croiseur léger de classe Saber (2370) se vit immédiatement attribué un usage intensif sur diverses frontières. Utilisant les matériels, les éléments et les technologies développées sur le Defiant, les navires de la classe Saber furent conçu comme vaisseaux rapides de défense du périmètre.

Initialement assignés aux régions frontalières hostiles, ces navires agiles démontrèrent rapidement qu'ils pouvaient se défendre contre des adversaires bien plus gros. Les nacelles à distorsion internes, suggérées par la technologie cardassienne de champ de distorsion confiné et explorées par Starfleet sur le projet Defiant donnent un navire compact et fournissent un espace supplémentaire normalement requis pour les conduits reliés aux nacelles et les structures de confinement. Bien sur, ce concept rend le navire plus vulnérable à une brèche de cœur à distorsion ou à une quelconque pénétration du blindage. Petits ils sont conçus pour être produits en masse, pas moins de cinq chantiers navals majeurs produisaient des croiseurs légers de classe Saber à la fin de la guerre du Dominion. Conséquemment plus de Saber entrèrent en service que toute autre nouvelle classe de navires de la DDP. Légers,

rapides et puissants, les navires de classe Saber servent tout spécialement dans les escortes de convois, la patrouille de secteurs, l'espionnage, la reconnaissance et les raids sur le tonnage de commerce. Après la guerre du Dominion, les vaisseaux de classe Saber sont devenus des « bonnes à tout faire », rapides, efficaces, ces navires peuvent investiguer tout problème au sein de l'espace fédéral en ayant une bonne chance de les résoudre, d'y survivre, et de revenir pour faire leur rapport. De nombreux officiers prometteurs de la guerre du Dominion ont été promus commandants sur ces navires une fois la paix venue. Une manière de les préparer aux plus grands navires tout en maintenant ces vétérans sur le fil.

Longueur : 160
Largeur : 111.8
Hauteur : 62.6
Ponts : 6
Equipage : 40

Classe Akira :



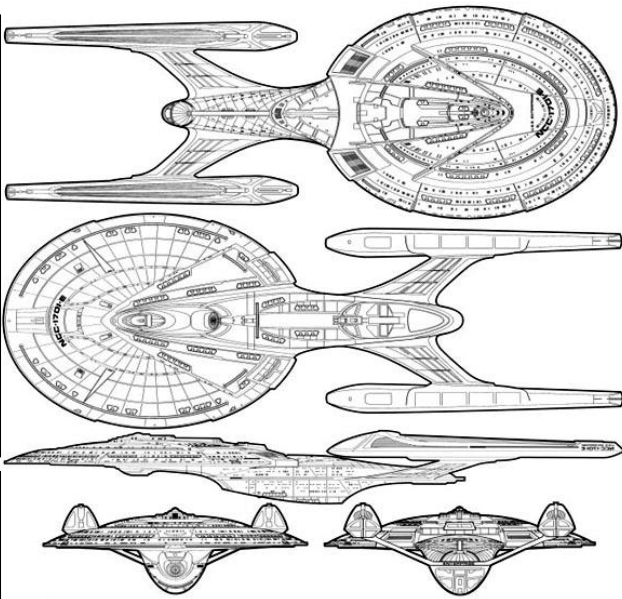
Le croiseur lourd de classe Akira, lancé en 2368, représente le pinacle du principe du vaisseau rapide, puissant et manœuvrable. Premier vaisseau de la DDP à voir le service actif après le projet préliminaire Defiant, d'autres navires conçus d'après cette directive classifiée, entrèrent en service peu après les tests effectués sur les premiers Akira. La DDP améliore le profil de défense de Starfleet après le désastre de Wolf 359 (qui vit la destruction de presque un groupe de combat entier de 47 navires, 1 seul vaisseau parvint à s'enfuir) contre les Borgs. La bataille de Wolf 359 démontra les failles de la stratégie unifiée de défense de la Fédération. Cette redéfinition du potentiel militaire de Starfleet coïncida avec l'augmentation du rythme des crises cardassiennes, la guerre contre les Klingons et la guerre du Dominion. Cela poussa Starfleet à construire plus de navires de la DDP que prévu, désespérée qu'elle était de trouver une classe à l'efficacité prouvée à envoyer sur la ligne

de front. Bien que plus petits et plus légers que les explorateurs standards ces vaisseaux portaient un armement plus lourd que tout ce que l'on avait vu jusqu'à présent sur un vaisseau de cette taille dans Starfleet, avec une plus grande concentration de torpilles que ce qui était précédemment convenu dans les doctrines tactiques de Starfleet. Le croiseur de classe Akira transporte de plus de 30 à 50 chasseurs dans ses baies, un multiplicateur de force bienvenu.

Des douze nouvelles classes placées en développement accéléré par la DDP, le croiseur lourd de classe Akira est le plus polyvalent, bien que principalement conçu pour la défense, il a prouvé son efficacité sur tout type de missions. Son armement lourd est utile sur la frontière, il peut surpasser la plupart des croiseurs des autres marines si nécessaire. Avec la paix, de nombreux croiseurs de classe Akira ont été envoyés en missions d'exploration pour remplir l'immense travail de cartographie stellaire, de cosmographie et de science qui est la principale raison d'être de Starfleet.

Longueur : 464.4
Largeur : 316.7
Hauteur : 87.4
Ponts : 26
Equipage : 500

Classe Sovereign :



Conformément à la directive d'exploration de Starfleet 1023.3, la nouvelle classe d'explorateurs lourds de classe Sovereign fournit une plate-forme mobile pour une grande variété de profils de missions à longue distance et durée. Starfleet a conçu ces navires afin qu'ils soient autonomes, capables d'opérer sans le support d'une Starbase pendant des périodes étendues. Bien que sa mission principale reste l'exploration et la paix, nombre des avantages conçus pour la lutte contre les Borgs ont été inclus dans le modèle.

La classe Sovereign est le résultat de la combinaison des éléments stratégiques et défensifs de la DDP avec les projections les plus avant-gardistes du bureau de conception navale avancée de Starfleet. La menace Borg nécessitait des technologies innovantes, une courbe de tests et d'adoption plus raide pour les systèmes expérimentaux et une implication du bureau sur la survivabilité du navire qui est un clin d'œil au vieux concept du croiseur lourd de classe Constitution, « un seul navire au loin se suffisant à lui-même ».

Cette brave remise en cause mena à une nouvelle architecture pour les vaisseaux de type Star Trek dont le Sovereign est l'héritier des traditions. La fusion de la soucoupe dans la coque secondaire. Limitant l'élévation du vaisseau, cela élimine la vulnérabilité du pylône. Alors que les autres concepts de l'époque ramènent les nacelles vers l'intérieur de la coque, le Sovereign, au contraire, emploie la configuration utilisée sur la

classe... Constitution ! Cet autre clin d'œil qui ramène 150 ans en arrière les ingénieurs est intéressant. Car bien que posant des problèmes d'entretien et de construction, cette configuration est la plus rapide et elle est plus robuste que les nacelles à géométrie variable de l'Intrepid.

Le moteur à distorsion est lui tout nouveau, il ne distord plus le continuum espace-temps au dessus de distorsion 5. La nouvelle technologie des structures spatiales, avec les améliorations comme le phaseur à pulsion, la torpille quantique et l'armure ablatrice, font du Sovereign le vaisseau le plus grand et le plus puissant de Starfleet, qui espère bien le faire servir, tout comme l'Excelsior en son temps, jusqu'à la fin du siècle prochain.

Longueur : 685.3

Largeur : 250.6

Hauteur : 88.2

Ponts : 24

Equipage : 855

IV.2) vaisseaux présents dans la zone.

Navires de Starfleet :

Le périmètre de défense 013 est occupé par la 11^{ème} division de la 3^{ème} flotte. Ce groupe de combat est composé de 25 navires de ligne répartis dans les classes suivantes :

5 Galaxy : USS Melbourne, USS Venture, USS Magellan, USS Sentinel, USS Norfolk

1 Sovereign : USS Enterprise E

2 Excelsior : USS Crazy Horse, USS Gorkon

1 Ambassador : USS Excalibur

1 Miranda : USS Nautilus

3 Defiant : USS Valiant A, USS Igrilan Kor, USS Battleaxe

3 Nebula : USS Monitor, USS Sutherland, USS T'kumbra

2 Akira : USS Nez Percé, USS Thunderchild

3 Steamrunner : USS Appalacha, USS Great Smokey, USS Tien Shan

2 Saber : USS Gagarin, USS Schirra

2 Intrepid : USS Bellerophon, USS Nelson

Navires des Forces de Défenses Impériales Klingonnes :

1 Vor'cHa : IKS Pu'deQwVi

2 K't'Inga : IKS De'huP, IKS VorkOrr

2 b'Rel : IKS T'igeM'weq, IKS m'oRK'aNg

IV.3) Chaîne de commandement :

Commandant de la Troisième flotte :
Amiral Helena Nechayev, *USS Gorkon*

Commandant de la 11^{ème} division :
contre-amiral Korabiin Kor, *USS Excalibur*

Officier d'active le plus ancien dans le grade le plus élevé :
Capitaine Jean-Luc Picard, *USS Enterprise-E*.

Commandant du corps expéditionnaire Klingon :
Général Féaloria

Grand porte-lame du Général Féaloria :
Seigneur L'ormek, fils de Lepkar.