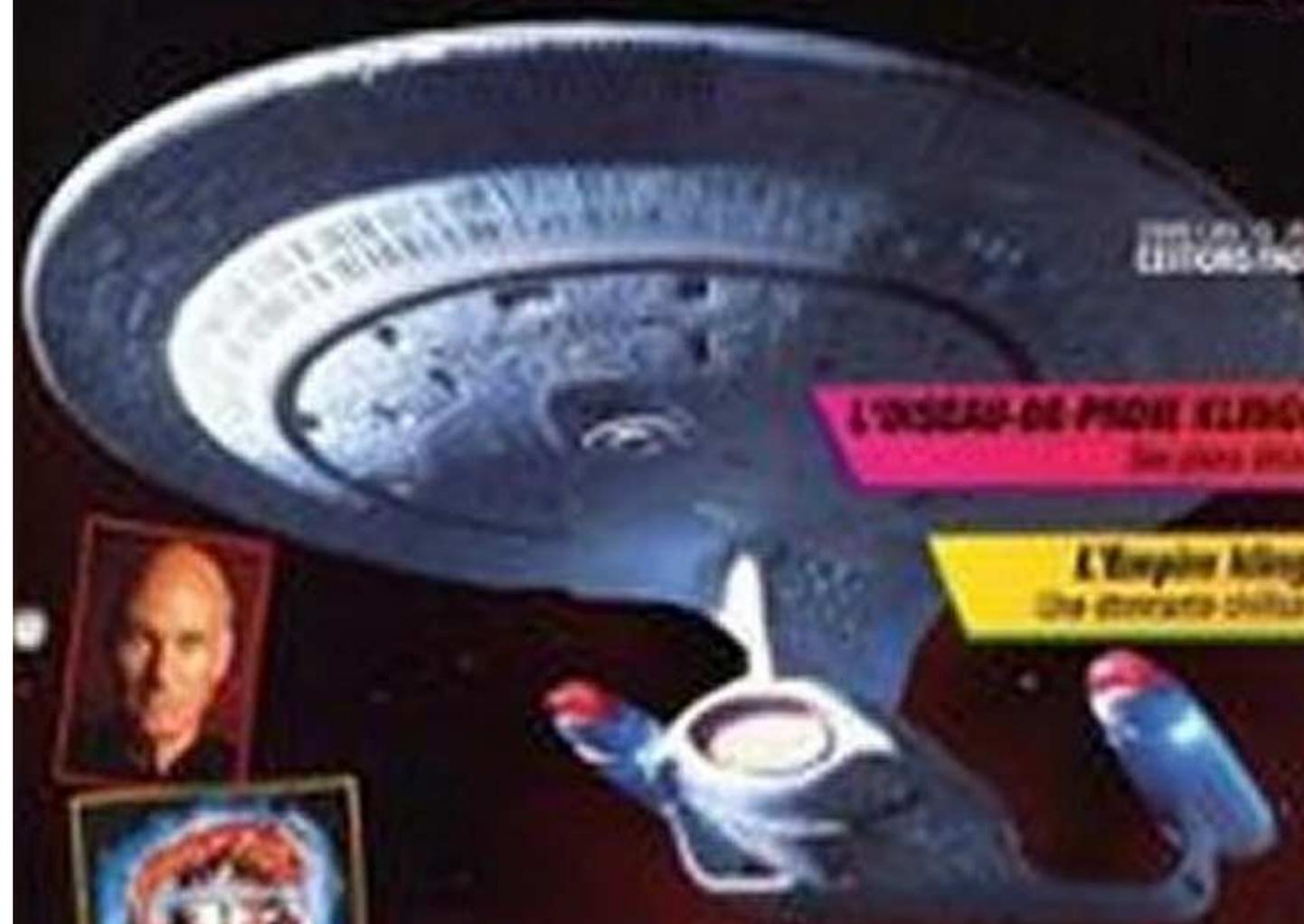


STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 9 ans
Editions France

L'ORDRE DE PRIORÉ KLINGON

Les plus grands

L'Empire Klingon

Le dernier chapitre

Le développement des Klingons

depuis toujours

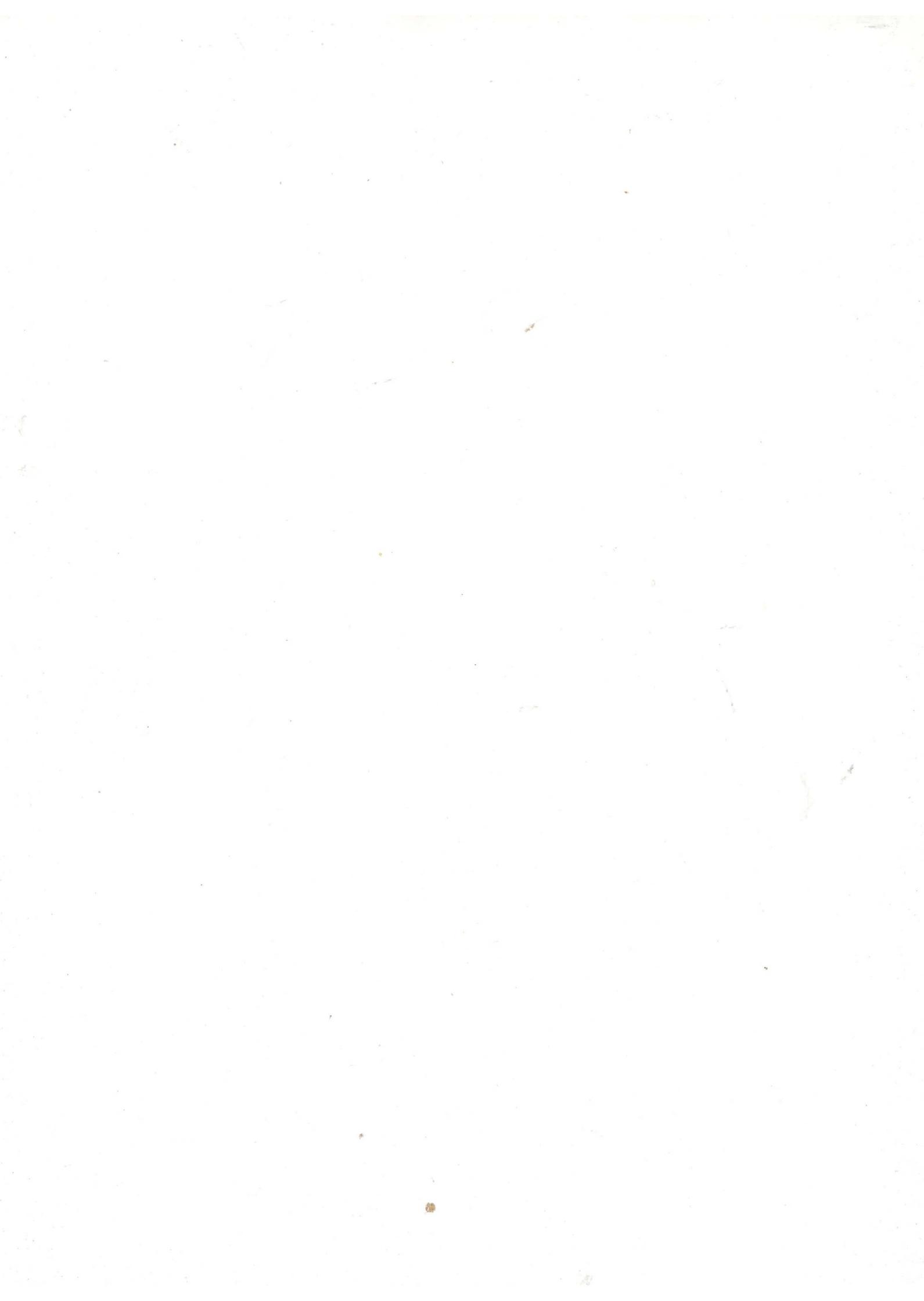
STAR TREK en 3D de temps

La 3D est interactive

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D

Les détails pour les visiteurs

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire





Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 1



LES SYSTÈMES STELLAIRES

De nombreux mondes connus de la Fédération ont été découverts du fait des civilisations qui y ont évolué, mais la présence de formes de vie dignes d'intérêt n'est pas la seule raison d'étudier une planète.

Pour beaucoup, l'événement le plus important dans l'histoire de l'humanité est le premier contact des Terriens avec les **Vulcains**, mais il faut se rappeler que celui-ci est survenu alors que, depuis un siècle déjà, les hommes mettaient en œuvre un programme spatial. Les vaisseaux habités n'avaient pas encore quitté le système solaire, mais leurs équipages tout comme les scientifiques qui analysaient leurs trouvailles savaient qu'il y avait autant à apprendre de la surface désolée d'une planète inhabitée que des êtres vivant dans une biosphère plus accueillante.

Des mondes étranges

Au **XXIV^e** siècle, la **FUP** est entrée en contact avec des centaines d'espèces et les hommes ont posé le pied sur des milliers de mondes ; pour chaque planète grouillante de vie, il en est une autre aux caractéristiques inorganiques tout aussi remarquables.

De tels mondes peuvent présenter un intérêt

scientifique ou minier ; ce peuvent être les avant-postes de peuples depuis longtemps disparus, ou les refuges d'individus en fuite. Ils offrent une beauté vierge ou des dangers mortels, ou bien ils recèlent des formes de vie qui ne ressemblent à rien de ce que l'on connaît déjà, mais une chose est sûre : ces planètes seront explorées, cartographiées et intégrées à l'immense base de données de la Fédération.

Maintes planètes, et en particulier celles qui sont dépourvues de populations indigènes, abritent des installations de terraformation ou des stations scientifiques de la FUP. Les canyons de **Bersallis III**, monde régulièrement balayé par des tempêtes plasmiques, ont attiré plus de six cents scientifiques à la station de recherche de cette planète ; sur **Velara III**, une équipe de terraformation œuvre pour transformer ce caillou désolé en une planète de **classe M**. En 2364, la découverte de formes de vie cristallines d'un genre inconnu donne de nouvelles raisons d'étudier ce monde.

D'autres planètes sont remarquables par l'étrangeté de leurs êtres vivants : la population de **Yadera II**, apparemment organique et humanoïde, est en fait constituée de projections holographiques ultraperfectionnées.

Certains mondes recèlent des périls cachés. **Starfleet** se doit de prévenir les voyageurs de l'espace de l'éventuelle présence de peuples hostiles ou d'engins automatiques dangereux à la surface d'une planète (de **Minos**, par exemple, ou de l'**Avant-Poste kalandan**).

Exilés et fugitifs

Des mondes tels que **Vagra II** abritent des exilés ; d'autres planètes, souvent inhospitalières, accueillent des individus en fuite : ainsi d'**Alpha Onias III**, sur laquelle une mère terrifiée protège son fils de leurs ennemis, et d'un astéroïde du **vortex de Chamra** sur lequel le fugitif **Croden** dépose sa fille en état d'hibernation.

Certaines planètes sont devenues des colonies, notamment la fort mal nommée « **Planète de la Paix galactique** »



▲ **La Terre établit son premier contact avec des extraterrestres en 2063, lorsqu'un vaisseau vulcain de passage se pose dans le Montana, sur le continent nord-américain.**

▼ **Cet avant-poste planétaire artificiel créé par les Kalandans est l'un des nombreux mondes à repousser activement les importuns.**



Nimbus III ; c'est là, au sein de régions désertiques, que la Fédération, l'**Empire klingon** et l'**Empire stellaire romulien** tentent pour la première – et à ce jour l'unique – fois de fonder ensemble une colonie.

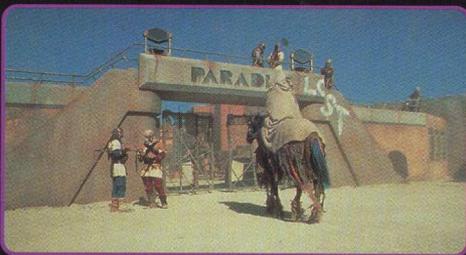
Un monde de plaisirs

Risa, qui bénéficie en permanence d'un climat paradisiaque, entretenu artificiellement, a connu

un succès considérable en tant que planète-villégiature multiculturelle, attirant des visiteurs venus de toutes les contrées des **quadrants Alpha et Bêta**.

Il arrive que l'intérêt des scientifiques de la FUP soit éveillé non par une simple planète mais par toute une région : le vortex de Chamra susmentionné, mais aussi l'**Étendue de Nekrit** dans le **quadrant Delta**, voire une galaxie entière comme la **M33** où l'**Enterprise** est entraîné accidentellement en 2364.

Les terraformateurs, géologues, astronomes et cartographes de la Fédération, ainsi que les officiers de Starfleet qui consacrent leur vie à l'étude et à l'exploration, trouvent dans ces nouveaux mondes d'inépuisables mines de données scientifiques.



▲ **Nimbus III est surnommée « Planète de la Paix galactique » quand des forces de la Fédération et des empires klingon et romulien y créent ensemble une colonie.**



▲ **Des membres de nombreuses civilisations aiment à venir se détendre sur la paradisiaque planète-villégiature Risa.**



▲ **Alpha Onias III fait une cachette idéale pour un jeune alien menacé par les ennemis de son peuple.**



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 2

LE SYSTÈME DE RIGEL



SYSTÈMES STELLAIRES

Le système de Rigel, densément peuplé, abrite de nombreuses cultures fort étranges qui en font une région extrêmement intéressante pour les explorateurs de Starfleet.

Le système de Rigel, sis au sein des frontières de la Fédération, s'étend autour de l'étoile éponyme (connue aussi sous le nom de **Bêta Orionis**), qui est en fait une étoile double, visible à l'œil nu de la Terre, à neuf cents années-lumière de distance.

Une puissante étoile

L'éclat de Rigel est cinquante mille fois supérieur à celui de Sol (le Soleil de la Terre). Alors que la plupart des systèmes stellaires binaires comptent peu de planètes de classe M, Rigel en possède plus d'une douzaine, dont cinq au moins sont peuplées – outre deux peuples indigènes, le système abrite des colons venus d'autres mondes de la Fédération.

Rigel II, réputée pour sa vie nocturne, ses bars et autres cabarets, est très appréciée des fêtards et des officiers de Starfleet en goguette. Le diplomate de la Fédération **Curzon Dax** y a fait les quatre cents coups.

Rigel IV se signale particulièrement en matière botanique et agronomique. Dans les années 2370, ce monde accueille fréquemment des conférences sur l'hydroponie et d'autres méthodes de culture. Un siècle plus tôt, il a connu une tragédie : vers 2266, en effet, un dénommé **Beratis** y a assassiné plusieurs jeunes femmes avant

d'aller poursuivre ses méfaits sur **Argelius II**. On découvrira plus tard que Beratis était un être de pure énergie, auteur de meurtres à travers la Galaxie (à commencer par la Terre au XIX^e siècle).

Rigel VII est peuplée d'humanoïdes belliqueux ; en 2254, un détachement de Starfleet conduit par le capitaine **Christopher Pike** est attaqué par des guerriers indigènes placés sous le commandement du seigneur de la guerre **Kaylar**. L'incident fait trois morts et sept blessés graves.

Dans les années 2250, Rigel VII semble d'un niveau technologique équivalent à celui de la Terre, mais à la fin des années 2360, elle s'est dotée d'une science informatique comparable à celle du reste de la FUP (elle demeure cependant vulnérable, ainsi que le montre la panne informatique généralisée, ourdie par le criminel **kobliade Rao Ventika**).

Maintes régions de Rigel VII, qui s'enorgueillit d'une grosse lune bleu-gris toute proche, sont de toute beauté.

Rigel XII, qui est l'un des mondes du système les plus éloignés de l'étoile binaire, est fort inhospitalière mais remarquable par l'exploitation minière du lithium qui s'y pratique.

Les Orions

Plusieurs xéno-anthropologues de la Fédération pensent que le système de Rigel aurait jadis été peuplé par des

Orions, humanoïdes notoirement enclins à des activités criminelles, telles que la traite des esclaves.

Starfleet Command a donné le nom de Rigel à l'une de ses classes de vaisseaux – dont font partie l'**U.S.S. Akagi NCC-62158**, qui a pris part au blocus romulien de 2367, et l'**U.S.S. Tolstoy NCC-62095**, perdu l'année précédente lors de la bataille de **Wolf 359** contre les **Borgs**.

Starfleet engage fréquemment ses meilleurs élèves officiers dans la **Coupe de Rigel**, prestigieuse compétition aérobataïque.



La planète Rigel VII est un monde superbe. Dans son ciel violet, on distingue nettement ses impressionnants satellites naturels.

La planète « parc d'attraction » recrée deux charmantes entraîneuses de cabaret que le Dr Leonard McCoy a bien connues jadis sur Rigel II.



Dans les années 2250, les habitants de la planète Rigel VII sont des êtres très violents, dotés d'une technologie équivalente à celle de la Terre au XVII^e siècle.



AUTRES DOSSIER À CONSULTER...

STAR TREK: La série classique.....Dossier 68

STAR TREK: LA NOUVELLE GÉNÉRATION.....Dossier 69

STAR TREK: DEEP SPACE NINE.....Dossier 70

Système Rigel
Planètes 12 Quadrant Alpha
Étoile Bêta Orionis

Situation L'étoile de Rigel est visible à l'œil nu de la Terre, dans le coin situé en bas à droite de la constellation d'Orion.

Mondes habités Cinq des planètes du système sont occupées par d'innombrables espèces.

Formes de vie Nombre des espèces vivantes du système sont humanoïdes.

Journal de bord STAR TREK: La série classique « La Cage »

Le guide de la Galaxie STAR TREK



SYSTÈMES STELLAIRES

DOSSIER 4

FICHE 3

HANON IV



SYSTÈMES STELLAIRES

Abandonné par les Kazons sur une planète de classe M qui en est à un stade d'évolution équivalent au Pliocène, l'équipage de l'*U.S.S. Voyager* apprend les bases de la survie.

Une inspection succincte de **Hanon IV** montre que cette planète en est au stade du Pliocène, caractérisé par l'apparition de certains dépôts sédimentaires et géologiques.

Les paysages sont saisissants : des affleurements rocheux se détachent sur un ciel d'azur. Secousses sismiques et éruptions volcaniques sont fréquentes. De hautes montagnes aux sommets enneigés se dressent au-dessus d'une vallée désertique et battue par les vents, où règnent une chaleur torride le jour et un froid glacial la nuit.

La végétation clairsemée ne semble guère présenter d'intérêt nutritionnel. On ne

note pas de présence d'eau en surface, bien que la neige soit abondante en montagne.

Une vie primitive

Cette planète est peuplée d'un certain nombre d'être vivants. On y trouve des larves vermiformes, des carnassiers, et au moins une tribu de protohumanoïdes. La présence d'énormes œufs blancs – d'une taille comparables à celle des œufs d'autruche – indique probablement l'existence d'une faune aviaire ou reptilienne.

Les protohumanoïdes ont les cheveux noirs, le teint jaunâtre, un front haut et une faciès évoquant celui des **Kazons**. Ils sont fort bien adaptés à leur milieu.

Ces êtres primitifs

L'U.S.S. VOYAGER se pose pour la première fois sur la planète après que les Kazons ont décidé d'y exiler Janeway et son équipage. Dans un milieu aussi hostile, survivre s'avérera difficile.

savent façonner des outils rudimentaires, des armes et des vêtements. Chaque membre de la tribu porte un long bâton au sommet duquel un ou deux bâtons plus petits sont fixés au moyen d'une sorte de corde. Les vêtements cousus à la main couvrent tout le corps, y compris les bras et les jambes.

Si leur technologie est peu avancée, les protohumanoïdes semblent posséder une bonne



Planète Hanon IV

Classe M **Quadrant** Delta

Autre appellation La planète «essentielle»

Nom original Inconnu

Surface Plaines arides et montagnes couronnées de neige

Formes de vie Protohumanoïdes, s'exprimant dans un langage rudimentaire et capables de façonner des outils; larves vermiformes; gros carnassiers serpentiformes.

Climat Désertique (très chaud dans la journée, froid la nuit).

Caractéristiques importantes Activité volcanique intense, qui menace les êtres vivants de cette planète.

Journal de bord

STAR TREK : VOYAGER «Basics», 1^{re} et 2^e parties

LES AUTOCHTONES

Hanon IV est occupée par des protohumanoïdes. Ces êtres primitifs semblent néanmoins posséder un langage relativement élaboré et sont capables de fabriquer des outils et des vêtements. Ils ne paraissent pas très agressifs.



Parmi les occupants les plus primitifs de cette planète figurent des larves vermiformes qui vivent sous les pierres. Faut d'aliments plus savoureux, l'équipage de VOYAGER sera contraint d'en consommer.



De gros carnassiers vivent dans les cavernes. Ils s'enroulent souvent sur eux-mêmes, mais s'éveillent facilement pour se muer en redoutables prédateurs.



Ce gros animal doté de six membres présente une tête caractéristique de carnassier; ses mâchoires articulées très à l'arrière de la tête lui permettent d'infliger de terribles morsures.

compréhension de la valeur médicinale de certaines des plantes de leur planète.

Agressivité juvénile

Les habitants de Hanon IV sont regroupés en bandes de moins de vingt individus, placées sous l'autorité d'un ancien arborant un collier orné d'une griffe. Cette autorité n'est toutefois pas suffisante pour empêcher les jeunes de se battre afin de détenir des trophées vivants. Les femmes n'ont guère d'influence – elles

font l'objet de trocs entre hommes. La communication s'effectue principalement selon un mode physique, avec force agitation des mains et courses en tous sens, mais ces êtres sont extrêmement sensibles aux subtilités

UNE ESPÈCE PRIMITIVE



▲ Les protohumanoïdes sont doués de la parole, mais ils ont fréquemment recours à un mode de communication non verbal. Les jeunes mâles se jettent l'un contre l'autre, probablement pour faire étalage de leur force.

▼ Après avoir poursuivi un groupe de membres d'équipage de l'U.S.S. VOYAGER jusque dans une caverne, les protohumanoïdes allument un feu à l'entrée de la grotte et entonnent une mélodie dont la signification reste mystérieuse.



UNE BRÈVE VISITE



▲ Cet ancien connaît parfaitement les propriétés médicinales des substances qu'il porte sur lui et dont il se servira pour soigner un enfant venu de VOYAGER.

The guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 3

HANON IV

SYSTÈMES STELLAIRES

SYSTÈMES STELLAIRES

ACTIVITÉ VOLCANIQUE



▲ Cette planète est en proie à une activité volcanique instable. Des volcans en éruption, nettement visibles à l'horizon, présentent une menace pour tous les êtres vivants de Hanon IV.

▶ Les protohumanoïdes sont impuissants face à la colère des volcans. Comme ils ne disposent d'aucun système d'alerte, leur seule chance de salut réside dans la fuite devant la lave en fusion.



de la communication par le biais des expressions – comme le découvrira le **commander Chakotay**.

Les protohumanoïdes ont pour prédateurs des bêtes de plus de six mètres de long et deux mètres de haut, très véloces et aux membres armés de griffes, qui vivent dans des cavernes. Leurs mâchoires s'articulent à l'arrière de la tête, ce qui leur permet d'ouvrir grand une gueule équipée de dents tranchantes. Leur peau est si coriace qu'elle résiste aux lances et aux flèches. Malgré leur grande taille et le fait qu'ils soient relativement courts

sur pattes, ces carnassiers sont capables de se déplacer très rapidement. Tout humanoïde égaré près de l'entrée d'une de leurs cavernes court le risque d'être attaqué et dévoré en quelques secondes.

Un danger permanent

Tous les organismes vivants de Hanon IV doivent faire face à un environnement aussi rude qu'instable. Sur cette planète marquée par une activité volcanique permanente, les ressources alimentaires sont rares. Les membres d'équipage de l'U.S.S. **Voyager NCC-74656** sont brièvement retenus sur Hanon IV après

que les Kazons, aidés par **Seska**, ont pris le contrôle de leur spationef. Faute d'équipement approprié, la survie est une dure épreuve. Ils subsistent en consommant des légumes ressemblant à des concombres, des œufs et des larves vermineuses, en se procurant de l'eau grâce à un alambic bricolé à partir des pièces de l'uniforme d'un officier de **Starfleet** décédé, et en façonnant des armes rudimentaires.

L'équipage établit des relations amicales avec les protohumanoïdes, puis il est sauvé par *Voyager*, dont le **lieutenant Tom Paris** a pris le commandement.

BLOC-NOTES

▶ Alors que l'équipage de l'U.S.S. *Voyager* est bloqué sur Hanon IV, un de ses membres, **Hogan**, est tué par un prédateur serpentiforme surgi d'une caverne.

▶ L'équipage se lie d'amitié avec les protohumanoïdes après que **Chakotay** est parvenu à sauver une indigène d'un torrent de lave.

▶ **Tom Paris** reprend l'U.S.S. *Voyager* avec l'aide des Talaxiens, du Docteur et de **Lon Suder**.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 6 Nimbus III
- 9 La planète Enfer
- 10 Les bases d'entraînement des Kazons
- 11 Minos Corva
- 12 L'avant-poste kalandan

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- ATLAS DE LA GALAXIEDossier 3
- AUTRES GROUPES ET RACES Dossier 18
- L'U.S.S. VOYAGER NCC-74656. Dossier 29
- STAR TREK : VOYAGERDossier 71



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 4

TARCHANNEN III



SYSTÈMES STELLAIRES

Sous une apparence anodine, **Tarchannen III** regorge de dangers cachés. Les visiteurs risquent notamment d'y être infectés par des brins d'ADN aliens qui flottent dans l'atmosphère de ce monde de classe M.

Vue de l'espace, la planète **Tarchannen III** apparaît comme un globe rose et orangé, entouré d'un anneau bleu pâle à l'équateur. Sa surface est poussiéreuse et rocailleuse, criblée de cavernes; sa végétation rappelle celle des déserts et des brousses de la Terre, à ceci près que l'on ne trouve ni herbes ni fleurs.

Des habitants invisibles

Son climat est doux et ensoleillé. Tarchannen III est dépourvue de la faune qui caractérise la plupart des planètes de **classe M**, mais elle est cependant peuplée d'une espèce humanoïde d'aspect inhabituel. Ces êtres produisent naturellement un champ de disruption qui les rend indécélabes par les **tricordeurs** de **Starfleet**. Ils possèdent d'incroyables facultés caméléonesques qui leur permettent de se fondre dans leur environnement – ils manipulent la lumière de telle sorte qu'ils en deviennent invisibles.

Très sensibles à la lumière, ils ne peuvent pas s'aventurer hors de leurs cavernes dans la journée. Visibles sous les rayons ultraviolets, ils ont une

peau d'un bleu fluorescent parcouru de veines blanches. À l'emplacement des oreilles, du nez et de la bouche, seuls de sombres orifices apparaissent, mais leurs yeux sont d'un blanc intense. Les mains et les pieds de ces êtres ne possèdent que trois doigts, d'où s'étendent de longues projections lumineuses.

Il semble impossible de communiquer avec les habitants de cette planète, qui réagissent uniquement à l'instinct. Ils ont tendance à rester groupés, ce qui pourrait indiquer qu'à un certain moment de l'histoire de leur monde, ils auraient été traqués par une espèce prédatrice (depuis longtemps disparue).

Reproduction

Leur processus de reproduction est très particulier. Des brins microscopiques de leur ADN qui flottent dans l'atmosphère s'attachent aux muqueuses d'un hôte, le transformant en alien. Cinq membres de **Starfleet** au moins ont été victimes de ce redoutable processus.

La **Fédération unie des Planètes** a établi un avant-poste sur Tarchannen III, mais toute communication a été rompue. En 2362, l'**U.S.S. Victory NCC-9754** envoie pour enquêter un détachement dirigé par le **lieutenant Susanna Leijten**, qui trouve le poste déserté.

Révélation

Cinq ans plus tard, trois des membres d'équipage du **Victory** se sentent irrésistiblement attirés vers Tarchannen III. Susanna Leijten, devenue commandeur, contacte l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, où sert un autre ancien membre du détachement, **Geordi La Forge**. Les deux camarades retournent vers la planète avec un groupe de l'**Enterprise**, mais ne trouvent



▲ **Vue de l'espace, la planète Tarchannen III se présente tachetée de rose et d'orangé.**

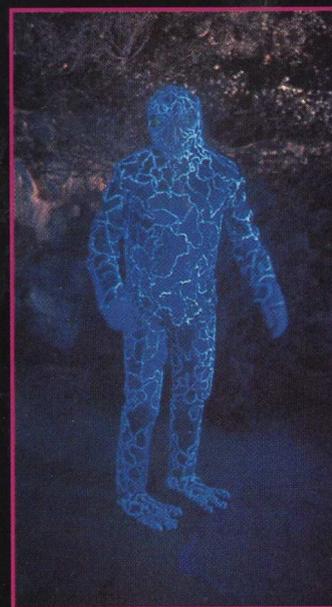
▶ **Les aliens de Tarchannen III se reproduisent en infectant des hôtes de leurs brins d'ADN. Une fois la métamorphose achevée, celle-ci est irréversible.**



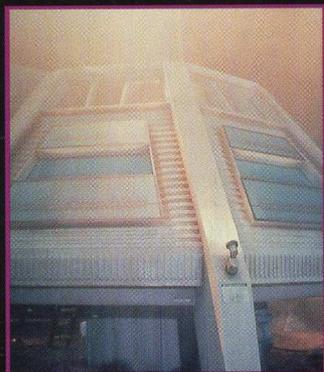
que des navettes abandonnées et des uniformes déchiquetés. L'analyse du tissu révèle des traces d'ADN alien; on apprend qu'en 2362 l'équipe du **Victory** a été infectée par des brins de cet ADN, qui viennent seulement de devenir actifs. Ils infectent l'organisme de l'hôte et y diffusent des instructions génétiques qui détruisent le système immunitaire et modifient la chimie sanguine dudit hôte.

Le seul moyen d'éviter que l'infection ne se répande est de supprimer chirurgicalement l'ADN alien et de le remplacer par celui de l'hôte. Hélas, une fois que la transformation a commencé, elle ne peut être annulée que si l'on agit très vite. Il est déjà trop tard pour deux membres du détachement du **Victory**, qu'on laissera mener leur vie sur Tarchannen III sous leur nouvelle forme.

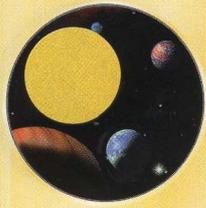
L'équipe de l'**Enterprise** place des balises avertisseuses sur Tarchannen III, afin d'éviter qu'une telle tragédie ne puisse se reproduire.



▲ **Les humanoïdes qui vivent sur la planète Tarchannen III ne sont visibles que sous lumière ultraviolette.**



▲ **Un avant-poste de la FUP est implanté à la surface de Tarchannen III. Tous les bâtiments sont recouverts d'une couche de poussière.**



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 5

LA PLANÈTE-PARC D'ATTRACTIONS



SYSTÈMES STELLAIRES

Il est dans le quadrant Alpha un paisible monde de classe M d'une enivrante splendeur, dont les forêts, les jardins et les lacs sont d'une beauté qui dépasse presque l'imagination — cela en fait n'est guère surprenant, puisqu'ils ont surgi des pensées et souvenirs de ceux qui séjournent sur la planète.

Au cœur de la région d'Omicron Delta, dans le quadrant Alpha, se trouve une planète de classe M dont les parcs idylliques ressemblent aux aires naturelles les plus splendides de la Terre. Ce monde paraît presque trop beau pour être vrai, et pour cause : en réalité, cette planète est artificielle, créée par des humanoïdes d'une espèce très avancée en guise de parc d'attractions.

Un monde artificiel

Sous la surface de ce monde, un complexe industriel, qui fonctionne grâce à un champ de force perfectionné, remplit deux rôles : d'abord, il lit dans les pensées des visiteurs, puis, en quelques secondes, il se montre capable de réaliser des manifestations physiques de ces pensées et les dépose

en divers lieux appropriés à la surface de la planète.

Absolument tout ce qui est visible sur cette planète — des plantes aux choses et aux personnes suscitées par la pensée des visiteurs — est créé au moyen de moulages multicellulaires. Ces créations ne sont pas permanentes : elles vont et viennent au gré des pensées des visiteurs.

Le complexe souterrain est supervisé par un **Pourvoyeur** — membre de l'espèce qui a construit jadis la planète. Ce Pourvoyeur accueille ses congénères en villégiature et surveille l'éventuelle venue de visiteurs issus de peuples moins avancés, susceptibles de se poser sur la planète sans en percevoir la vraie nature. Pour les non-initiés, cette **planète-parc d'attractions** peut être aussi dangereuse qu'elle est belle.

Le seul signe d'une activité inhabituelle sur la planète est son champ de force, qui capte progressivement l'énergie des vaisseaux en orbite pour accroître sa production.

Tout est possible

Sur la planète, le visiteur n'a qu'à imaginer ses souhaits les plus chers, qu'il s'agisse de vivre de toutes nouvelles expériences ou d'en revivre d'anciennes.

Lors d'une brève visite effectuée par un petit détachement de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, des images d'« Alice au Pays des Merveilles » surgissent des pensées d'un **Dr Leonard McCoy** sidéré.

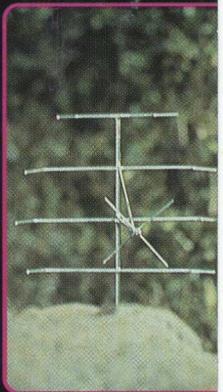
Pour les visiteurs venus de l'*Enterprise*, qui n'ont pas conscience de la fonction et des mécanismes de la planète, le séjour n'a rien d'amusant. Les officiers de **Starfleet** se rendent seulement compte que les objets et personnes créés là sont comme des vrais, tout aussi agréables ou tout aussi mortels. Leonard McCoy est même tué (en apparence) par une création de l'esprit de **Tonia Barrows**, avant d'être rapidement remis sur pied sous la surface de la planète grâce à la technologie remarquable des aliens. Ceux-ci ne désirent pas vraiment partager leurs secrets avec des êtres aussi inférieurs que les Terriens, mais ils sont cependant très heureux que les étrangers puissent profiter de leurs équipements de loisirs.

Le Pourvoyeur se révèle dès qu'il perçoit que les membres de l'*Enterprise* vivent mal leurs expériences. Il voudrait qu'en prenant toutes les précautions les officiers de Starfleet se fassent plaisir sur sa planète.



▲ La planète-parc d'attractions est de nature entièrement artificielle : tout, du moindre brin d'herbe aux arbres les plus gigantesques, a été fabriqué par un peuple inconnu, extrêmement évolué. Le Pourvoyeur y demeure pour l'entretenir.

▶ Certains indices, telle cette antenne de senseur, révèlent la présence du complexe souterrain.



▼ L'un des membres du détachement se prend à imaginer un chevalier sur son destrier : celui-ci surgit immédiatement.



▲ La séduisante Ruth, une ancienne flamme de James T. Kirk, apparaît miraculeusement au capitaine de Starfleet quelques instants à peine après qu'il a pensé à elle.

Le guide de la Galaxie STAR TREK



SYSTÈMES
STELLAIRES

DOSSIER 4

FICHE 6

NIMBUS III



SYSTÈMES
STELLAIRES

Nimbus III est le théâtre d'un programme pétri de nobles intentions, celui d'une «planète de la Paix galactique» sur laquelle les peuples hostiles des quadrants Alpha et Bêta pourraient opérer un rapprochement. Malheureusement, ce rêve n'était qu'illusion...

Nimbus III est une planète de **classe M** fort inhospitalière. Dans ce monde désolé, le sable est trop abondant et l'eau trop rare. Située dans un secteur reculé de la **Zone neutre**, à l'écart des grandes voies de circulation, Nimbus III ne présente guère d'attrait pour les voyageurs de l'espace.

C'est pourtant cette planète désertique qui est retenue comme site d'une grande expérience : celle d'une œuvre commune alliant trois grandes puissances galactiques – la **Fédération Unie des Planètes**, l'**Empire stellaire romulien** et l'**Empire klingon**.

Sur Nimbus III, qualifiée de **planète de la Paix galactique**, les autorités fédérales, romuliennes et klingonnes espèrent établir un rapprochement entre leurs peuples respectifs. Pour ce faire, elles sont à l'initiative d'une colonisation conjointe de la planète, où un consul de chacune des trois puissances sera affecté en permanence.

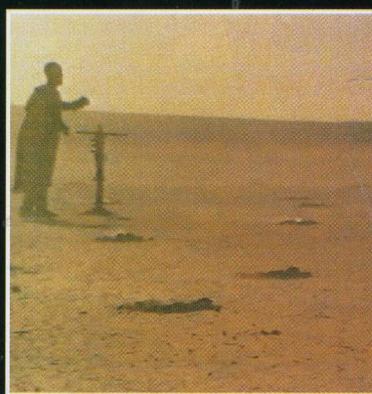
Le rêve s'effondre

L'expérience relève certes d'une noble idée, mais ces bonnes intentions ne suffiront pas à empêcher son échec. La colonie, créée en 2268, se disloque presque immédiatement – même si le lieu de peuplement proprement dit se maintient pendant deux décennies encore.

▶ **Nimbus III est censée amorcer une alliance politique entre la Fédération, les Romuliens et les Klingons, mais les liens entre les trois superpuissances se manifestent davantage à la table de la taverne qu'à celle des négociations.**

Cet échec peut être partiellement attribué à la rudesse de l'environnement de la planète : Nimbus III est un immense désert grillé par un soleil accablant. Les maigres ressources en eau sont difficiles à localiser et à exploiter. La faune endémique est très fuyante, mais, ayant appris à s'adapter à un milieu hostile, elle se montre féroce.

Les tentatives pour bâtir



▶ **L'existence est rude pour les colons de Nimbus III. Aux difficultés qu'éprouvent les différentes races à cohabiter s'ajoutent tous les problèmes inhérents à la vie sur une planète désertique, aride et brûlée par le soleil.**

UNE EXPÉRIENCE VOUÉE À L'ÉCHEC

Planète Nimbus III

Classe M Quadrant Bêta

Rutre appellation Planète de la Paix galactique

Nom d'origine Néant
Colonisation 2268
Surface Plaines arides et déserts, végétation rare
Formes de vie Colons venus d'autres mondes, dont êtres humains, Klingons, Romuliens et Vulcains.
Climat Désertique : chaleur, sécheresse, poussière.

Caractéristiques importantes

La planète a été colonisée dans le cadre d'une initiative de paix par les grandes puissances de la Galaxie. La colonie s'est rapidement disloquée.

Journal de bord

STAR TREK V : L'ULTIME FRONTIÈRE

Paradis perdu

Il serait aisé d'attribuer l'échec de Nimbus III au caractère hostile du milieu naturel, mais l'attitude des colons en est plus probablement la cause réelle. À la fin du **xxiii^e** siècle, la Fédération a lancé de nombreux programmes de terraformation : il

aurait certainement été possible de modifier le climat de Nimbus III si chacun avait eu la volonté d'aboutir. L'échec est donc sans doute dû au fait que les participants sont trop rares à se soucier vraiment de la réussite de ce beau projet.



▶ **La nuit donne à Nimbus III une certaine beauté et un peu de paix, qui disparaîtront sitôt le matin venu. Comme dans la plupart des régions désertiques, les nuits sont glaciales en raison de l'absence de toute couverture nuageuse.**

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

LA FÉDÉRATION
UNIE DES PLANÈTESDossier 7
L'EMPIRE KLINGON.....Dossier 11
L'EMPIRE STELLAIRE
ROMULIENDossier 12
L'U.S.S. ENTERPRISE
NCC-1701-ADossier 22
LE PERSONNEL VULCAINDossier 45
STAR TREK V :
L'ULTIME FRONTIÈREDossier 76

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 6



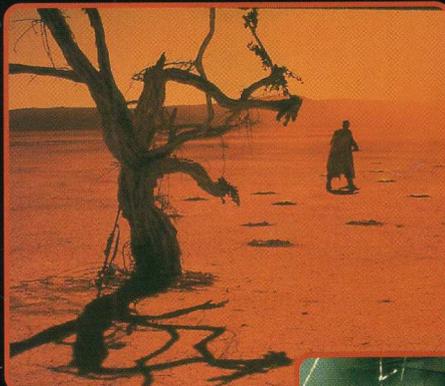
SYSTÈMES
STELLAIRES



SYSTÈMES
STELLAIRES

NIMBUS III

Il est très difficile de tirer une quelconque subsistance de cet environnement aride. Les rares plantes qui résistent sont desséchées et peu nutritives.



Au cœur du chaos et de l'anarchie, la taverne de Paradise City procure un bref répit hors des réalités de l'extérieur. La boisson et les danseuses exotiques permettent aux clients d'oublier temporairement leur infortune.



Une agriculture locale se heurte aux conditions naturelles de Nimbus III : ne survivent que les plantes les plus robustes, dont fort peu sont exportables ou même simplement comestibles. La situation de la planète au sein de la Zone neutre, loin des routes commerciales les plus fréquentées, n'offre guère de possibilités de développement économique.

Une certaine réussite

Une activité néanmoins rencontre un certain succès : l'exploitation minière. Aujourd'hui encore, quelques mineurs sillonnent la planète à la recherche de nouveaux filons. La plupart des minerais présents sur Nimbus III le sont toutefois en quantités insuffisantes pour permettre une extraction rentable.

Hors de toute considération écologique, le problème le plus difficile à résoudre est celui de la nécessaire coopération entre les trois peuples. À leur arrivée sur la planète, les membres de la Fédération, les Romuliens et les Klingons ne s'apprécient guère ; ils en viendront très rapidement à se méfier davantage encore les uns des autres.

Des accidents mènent à des actes de sabotage

délibérés, qui suscitent des bagarres parfois mortelles entre colons. Bientôt, la colonie est si désorganisée qu'elle rappelle les villes du Far West américain, sur Terre, en proie à l'anarchie la plus totale.

Unique grande ville de la

planète, **Paradise City** est une forteresse de pierre et de sable que ses murailles sont censées protéger contre les attaques des nomades. Le saloon, principal édifice de la ville, abrite le Q.G. des trois consuls, un émetteur-



La vie sur Nimbus III est aussi rude pour les animaux que pour les êtres les plus intelligents qui les utilisent. Sur cette planète pauvre en ressources, les transports sont assurés par des sortes de chevaux.

Paradise City est ceinte de hautes murailles de pierre censées la protéger contre d'éventuelles attaques ; les éclairages y sont parcimonieux, les rues poussiéreuses. La beauté n'y a pas sa place.

Les habitants de la capitale de Nimbus III ont vite compris que leur « paradis » était perdu. Dans les années 2280, nul ne se fait plus d'illusions quant à l'issue de l'expérience.

récepteur intersidéral et une quantité impressionnante de boissons alcooliques.

En vertu d'un traité, les citoyens de la « planète de la Paix galactique » (appellation vite employée par dérision et ironie) ont interdiction de posséder des armes. Cette règle est brièvement observée lors de l'implantation de la colonie. Mais, bientôt, des armes de toutes sortes sont fabriquées sur place ou introduites en contrebande.

La loi et le désordre

Hors de Paradise City, les lois se désagrègent pour laisser place au système du « chacun pour soi ». En ville, une certaine forme d'ordre social subsiste, mais cela se borne à éviter que la population ne s'entretue : de toute évidence, les espoirs placés par les trois grandes puissances dans la colonie ne se réaliseront pas. Les rêves d'une nouvelle ère

BLOC-NOTES

- Le programme de Nimbus III est la première entreprise commune des trois superpuissances.
- La Fédération a déjà noué des accords avec les Klingons et les Romuliens, mais c'est là une première tentative de coopération véritable.
- À l'époque de la création de la colonie, un programme de coopération distinct entre les Romuliens et les Klingons se traduit par l'échange des techniques d'occultation des uns contre les vaisseaux spatiaux des autres.

de paix s'évanouissent aussi vite qu'ils étaient nés.

Dans de telles circonstances, les puissances fondatrices choisissent de ne plus se soucier de Nimbus III et de sa colonie.

Un grave incident

La planète aurait presque certainement sombré dans l'oubli, n'eût été un événement survenu en 2286.

C'est en effet sur Nimbus III que le fanatique **Vulcain Sybok** entreprend son voyage vers le **Sha Ka Ree**. La planète est certes plongée dans le chaos, mais elle reste le seul endroit de la Galaxie où des consuls de la Fédération, de l'Empire stellaire romulien et de l'Empire klingon opèrent côte à côte. De tels otages constituent l'appât dont Sybok a besoin pour se procurer un vaisseau spatial. La Fédération ayant dépêché l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-A** pour porter secours aux consuls, Sybok s'empare du spatonef. Nimbus III trouve ainsi une nouvelle occasion de faire parler d'elle.





SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 7



SYSTÈMES STELLAIRES

LES AVANT-POSTES ABANDONNÉS

La Galaxie est parsemée d'avant-postes et de colonies abandonnés par leurs créateurs et habitants pour une multitude de raisons, y compris des catastrophes naturelles et la menace d'attaques extérieures.

Dès l'instant où l'humanité a établi un **premier contact** avec les **Vulcains**, nous avons su que nous n'étions pas seuls dans la Galaxie. La mission primordiale de **Starfleet** est de rechercher des civilisations jusqu'alors inconnues, mais quand une exploration spatiale à grande échelle fut entreprise, on se rendit compte qu'outre ces nouvelles civilisations, bien d'autres, anciennes et disparues, avaient laissé des traces de par le cosmos.

Parfois ne subsistent que quelques pierres usées sur une planète lointaine; ailleurs, on retrouve des vestiges d'impressionnantes technologies, voire des témoignages détaillés de l'épopée d'empires jadis glorieux. Il arrive que tous les examens et toutes les études

soient impuissants à révéler qui a bâti ces **avant-postes abandonnés** et quelles étaient leurs fonctions.

Colonies avortées

Les raisons pour lesquelles certains avant-postes ont été délaissés sont multiples. Dans certains cas, on a simplement affaire à l'échec d'une tentative de colonisation. La **Fédération**, par exemple, abandonne un avant-poste scientifique sur **Velara III** après avoir découvert que cette planète ne se prêtait pas à la terraformation – une telle procédure détruirait les êtres minuscules mais néanmoins doués de sensibilité occupant le sol. Quelques lieux de peuplements civils ont aussi été abandonnés; sur **Omicron Ceti III**, les colons humains choisissent de quitter les lieux



après s'être rendus compte que des spores exogènes présentes dans l'écosystème de la planète avaient un effet délétère sur leurs fonctions cognitives.

Menaces

Les habitants d'autres postes peuvent avoir été contraints



▲ Une tentative de terraformation de **Velara III** est abandonnée à la suite de la découverte de minuscules entités vivantes.

◀ L'idyllique avant-poste situé sur **Omicron Ceti III** est abandonné après que l'on a établi que des spores aliens altèrent les facultés mentales des colons.

de fuir face à la menace d'une catastrophe naturelle ou d'une agression extérieure. Ainsi, les paysans de la lune **bajorane Jeraddo** doivent partir avant qu'un programme de collecte d'énergie ne rende l'atmosphère irrespirable. Certains colons s'opposent vigoureusement

HABITANTS CACHÉS

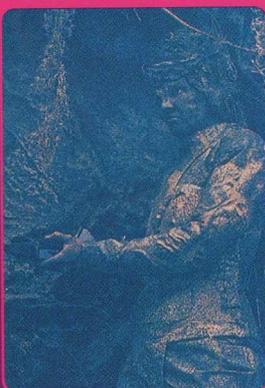
Survie

Certains mondes ne sont pas aussi abandonnés qu'ils le semblent. Les villes en apparence désertes de la planète **Scalos** abritent en fait une poignée de rescapés d'un désastre écologique qui a provoqué la mutation du reste de la population. Ces êtres qui se déplacent si vite que l'œil ne peut les percevoir ne sont détectables que par le bourdonnement

▼ Suite à une éruption solaire, un climat glacial s'abat sur la planète des **Kohls**; seuls survivent une poignée de rescapés, en état d'animation suspendue.

d'insecte qui accompagne leurs mouvements accélérés.

Les **Sakaris** du quadrant **Delta** ont délibérément détruit les cités qui parsemaient jadis la surface de leur monde, et ce à la suite d'une attaque des **Borgs**; la population vit désormais sous terre, en espérant que les éventuels aliens de passage croiront leur planète abandonnée. D'autres planètes, dont celles des **Vaadwaurs** et des **Kohls** dans le quadrant **Delta**, abritent des survivants qui dorment sous les ruines, dans l'attente d'être tirés de leur hibernation.



▲ Dans le courant du **xxiv^e siècle**, le **Collectif borg** assimile les **Sakaris**. Les rares rescapés trouvent refuge dans un réseau de cavernes et font tout leur possible pour échapper à l'attention des visiteurs.

◀ Le monde des **Vaadwaurs** a été ravagé par l'attaque militaire de plusieurs autres peuples.



Planète Divers mondes

Classe Diverses Quadrant Divers

Autres appellations Sans objet

Environnements Chaque monde est adapté aux besoins de la civilisation qui l'a jadis occupé.
Formes de vie Végétation et parfois vie artificielle douée de sensibilité.
Climat Divers. Dans certains cas, les changements climatiques sont à l'origine de l'abandon de la colonie.

Journal de bord
« Un coin de paradis » [ST: LSC];
« Sol natal » [ST: LNG];
« Progrès » [ST: DS9];
« L'Essentiel », 1^{re} et 2^e parties [ST: VOY]



▲ **L'unique objectif de Losira consiste à défendre l'Avant-Poste kalandan. Cet être holographique n'a pas conscience que sa civilisation est depuis longtemps éteinte.**

au projet de leur gouvernement, mais ils sont finalement forcés de laisser leur ferme.

Les colons humains de **Tau Cygna V** reçoivent l'ordre de vider les lieux: la **Corporation sheliak** revendique cette planète aux termes du **traité d'Armens**. Les villageois de **Boraal II** doivent eux aussi partir: l'atmosphère de leur planète se dissipe.

Des peuples puissants tels que les **Fondateurs** du **Dominion** ont été amenés à se relocaliser: les métamorphes abandonnent leur base de la **nébuleuse d'Omarion** pour échapper à une attaque imminente portée conjointement par le **Tal Shiar** et l'**Ordre de l'Obsidienne**. L'**Entité cristalline** détruit toute trace de vie sur des planètes telles que **Omicron Thêta** et **Melona IV**.

D'autres mondes ont été réduits à l'état de sites archéologiques par les choix de leurs habitants. Ainsi, les édifices de style grec de **Pollux IV** sont abandonnés par un être surpuissant qui, ayant compris que jamais plus il ne jouirait du respect et de l'adulation qu'on lui portait quand il vivait



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 7

LES AVANT-POSTES ABANDONNÉS



SYSTÈMES STELLAIRES



▲ **Apollon s'est établi sur Pollux IV après avoir quitté la Grèce antique. Il cherche à s'y faire adorer par l'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701.**



▲ **Le Gardien de l'Éternité, situé sur un avant-poste abandonné, a été construit il y a au moins cinq milliards d'années par une civilisation inconnue.**

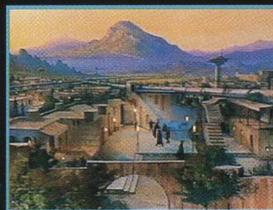
sur Terre en tant que dieu Apollon, décide de semer son existence aux quatre vents. **Barash**, jeune alien de la planète **Alpha Onais II**, délaisse de son plein gré la caverne riche en holotechnologie qu'il occupe depuis son plus jeune âge pour saisir l'occasion de partir avec ses nouveaux amis de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**.

Protection

Starfleet a découvert plusieurs mondes dont la technologie avancée a survécu aux êtres organiques qui l'ont mise au point et, dans certains cas, les sentinelles et systèmes de sécurité automatiques laissés par leurs concepteurs s'avèrent aussi dangereux que n'importe quelle armée d'êtres vivants. Sur l'**Avant-Poste kalandan**, une image holographique de Losira, ultime survivante du peuple qui jadis vivait là,

est capable de tuer les intrus d'un simple contact. **Losira** a été programmée pour protéger l'avant-poste, sans savoir qu'il n'y a plus personne à défendre – la population entière a été tuée par une épidémie. Autre être automatique, le **Portail 63** s'éveille de même (en 2364) pour défendre une planète du **système de Delphi Ardu** pour le compte de l'**Empire tkon**, frappé d'extinction depuis 600 000 ans.

La planète **Exo III** recèle de vastes cités uniquement peuplées à présent d'androïdes créés pour en être la main-d'œuvre; la population vivante a depuis longtemps disparu, sous les effets conjugués d'une glaciation qui l'a forcée à se réfugier sous la surface de la planète et d'une rébellion des androïdes. La planète **Minos** est couverte d'engins militaires automatiques qui ont causé



▲ **Les habitants d'une colonie de Tau Cygna V sont contraints d'aller s'implanter sur une autre planète lorsque la Corporation sheliak décide de prendre possession de leur monde.**

l'annihilation de la population, cependant que la surface ravagée par les batailles de la **planète Cheron** témoigne de la futilité des conflits raciaux.

Mystérieux créateurs

Sur d'autres mondes – dont **Camus III**, la planète-mère des **Iconiens** dans la **Zone**

BLOC-NOTES

▶ **La planète-mère des Koinoniens (disparus) semble abandonnée, mais elle est en fait occupée par un peuple incorporel – celui-ci a survécu aux guerres qui ont anéanti ses voisins organiques.**

▶ **L'équipage de l'U.S.S. Voyager NCC-74656 s'installe temporairement sur Hanon IV. Il abandonne son campement de fortune après avoir repris le contrôle du vaisseau aux Kazons.**

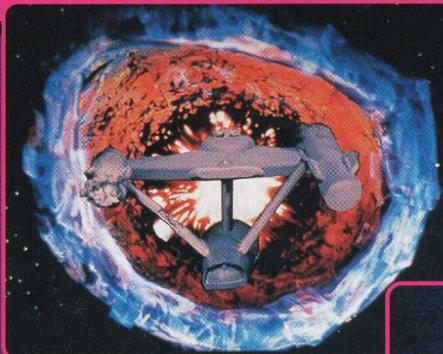
neutre romulienne et la planète où l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** découvre le **Gardien de l'Éternité** –, rien n'indique les raisons pour lesquelles les concepteurs de dispositifs de haute technologie ont abandonné leurs créations, ni où ils sont partis. Les Iconiens sont entrés dans la mythologie; certains indices donnent à penser qu'ils se sont servis de leur remarquable portail pour échapper aux persécutions que leur faisaient subir d'autres peuples, sans qu'il y ait là aucune certitude.

On en sait encore moins sur les inventeurs de la technologie de Camus III. Leur nom même, comme celui des constructeurs du Gardien de l'Éternité, s'est évanoui dans les brumes du temps.

PERDUS

À la dérive

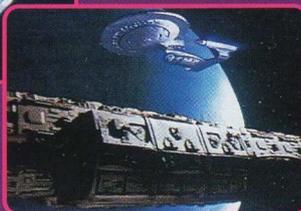
De gigantesques spatonefs et des structures errantes ont également été abandonnés par leurs constructeurs. En 2267, une arme redoutable connue sous le nom de «**Broyeuse de Planètes**» terrorise l'**U.S.S. Constellation NCC-1017** et l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**. Elle serait originaire d'une autre galaxie et aurait sans doute anéanti le peuple qui l'a créée. Les êtres qui envoient un cargo subluminiqne plein de déchets radioactifs sont tout aussi anonymes; en 2365, ce vaisseau met en péril la planète Gamelan V.



▲ **La BROYEUSE DE PLANÈTES, implacable arme automatique d'origine inconnue qui se déplace depuis de longues années dans l'espace, est enfin détruite par le capitaine James Kirk en 2267.**



▲ **La station EMPOK NOR n'est plus guère qu'un gisement de pièces détachées de récupération, mais elle est brièvement occupée par la secte de Gul Dukat en 2375.**



▶ **Un vaisseau non identifié, errant depuis des siècles dans l'espace, menace Gamelan V de ses radiations.**



SYSTÈMES
STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 8



SYSTÈMES
STELLAIRES

LA PLANÈTE MÈRE DES BRIORIS

En 1937, des Brioris se rendent sur la Terre et enlèvent plus de 300 êtres humains qu'ils réimplantent sur la troisième des planètes en orbite autour d'une étoile ordinaire du quadrant Delta.

Les humains enlevés, appelés les Trente-Septiens, sont conduits par leurs ravisseurs dans un monde de classe L dont l'atmosphère, composée d'oxygène et d'argon, se prête à leur survie. Cette planète rappelle étrangement la Terre, avec son ciel bleu parsemé de nuages blancs, mais des interférences trinitimbiques perturbent le fonctionnement des téléporteurs et des scanners de visée; les turbulences qu'elles provoquent rendent très périlleux l'usage des petits aéronefs.

Les données géographiques dont nous disposons se limitent au Continent du Nord,

où vit la majeure partie de la population. Le climat semble tempéré, mais plutôt aride; le relief est accidenté, rocaillieux, la végétation rare. Grottes et cavernes abondent.

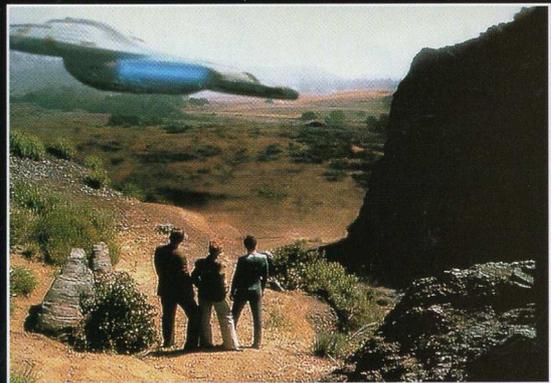
La révolte

Les Terriens enlevés, asservis par les Brioris, finissent par se libérer à l'issue d'une violente révolte; ils chassent leurs tourmenteurs de la planète mais sont bloqués dans leur nouveau monde car tous les vaisseaux de transport brioris restants ont été détruits lors du soulèvement. Les anciens esclaves s'approprient une grande partie de la technologie de leur ravisseurs, et notamment

▶ **Les paysages de la planète mère des Brioris rappellent fortement ceux de la Terre, monde d'origine des ancêtres des actuels habitants de cette planète.**

▶ **Une grande partie de la planète est couverte d'une végétation de type semi-désertique. Des conditions de vie favorables ont permis aux descendants des humains d'y bâtir de belles cités.**

des armements très évolués. Ils entreprennent de bâtir une civilisation humaine, qui bientôt s'épanouira. Leur ancien statut les a profondément marqués, aussi sont-ils farouchement décidés à ne plus jamais



UN SIGNAL ANCIEN

Un S.O.S. persistant

Divers vestiges du passé subsistent sur et autour de la planète des Brioris, telle la vieille camionnette terrienne en orbite et l'avion présent à sa surface. Avec l'aide d'un générateur briori, la radio de l'avion continue à émettre depuis plus de 400 ans un message en Morse,

message finalement capté par un vaisseau venu de la Terre : l'U.S.S. Voyager. Le spationef de la Fédération représente le premier contact avec un autre monde que les humains aient eu depuis qu'ils ont chassé leurs mystérieux ravisseurs brioris, il y a plusieurs siècles.

▶ **De tous les phénomènes étranges que l'U.S.S. VOYAGER a découverts dans le quadrant Delta, l'un des plus bizarres est sans doute la vision d'un véhicule routier du XX^e siècle flottant dans l'espace.**



▶ **S'approchant de la planète, l'U.S.S. VOYAGER découvre un paysage aride et rocaillieux qui n'est pas sans rappeler certaines régions de la Terre.**

Planète : Planète mère des Brioris
Classe : L Quadrant : Delta
Autre appellation : Planète des Trente-Septiens

Surface : Plutôt aride et rocaillieuse
Formes de vie : Êtres humains descendants d'individus enlevés sur la Terre en 1937
Climat : Tempéré, comparable à celui de l'Amérique du Nord et de l'Europe septentrionale sur Terre
Atmosphère : Oxygène/argon; fortes interférences trinitimbiques

Caractéristiques importantes : La population vit sur le Continent Nord, où elle se regroupe majoritairement dans trois grandes villes.

Journal de bord : STAR TREK : VOYAGER
« The 37's » (Les Trente-Septiens)

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 3 HANON IV
- 6 NIMBUS III
- 9 PLANÈTE HELL
- 12 L'AVANT-POSTE KALANDAN

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- ATLAS DE LA GALAXIE.....Dossier 3
- L'U.S.S. VOYAGER
NCC-74656Dossier 29
- LES HUMAINS
HORS STARFLEETDossier 44
- STAR TREK : VOYAGERDossier 71



Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 8



SYSTÈMES
STELLAIRES

LA PLANÈTE MÈRE DES BRIORIS

SYSTÈMES
STELLAIRES

Les descendants des êtres humains enlevés défendent leurs sites anciens avec un zèle religieux. Ils portent une lourde armure sombre et des armes briories.



▲ **L'équipage de l'U.S.S. VOYAGER ne se rend pas compte que les assaillants sont humains avant que ceux-ci n'enlèvent leurs casques. C'est une surprise que de trouver des hommes dans les tréfonds du quadrant Delta.**

de sécurité de la planète, vêtus d'une armure noire et portant un casque qui dissimule leurs traits, sont fort impressionnants. Leurs armes de poing à énergie dirigée – probablement d'origine briorie – complètent le tableau d'une culture qui ne craint pas de se battre pour ce en quoi elle croit. Une fois leur méfiance initiale dissipée, les Trente-Septiens se révèlent cependant amicaux, avides de montrer et de partager tout ce qu'ils ont réussi en quatre siècles.

Le sanctuaire

Les Trente-Septiens sont des gens superstitieux, qui vénèrent avec un zèle quasi religieux tout ce qui a trait à leur héritage terrien presque oublié. Dans les galeries creusées sous la surface de la planète, une chambre spéciale contient huit des êtres humains enlevés en 1937, préservés par la technologie briorie dans des unités de cryostase. Pour quelque raison inconnue, ces individus ne furent pas ranimés et exploités en tant qu'esclaves : ils sont restés en hibernation depuis 400 ans. Les habitants de la planète pensent

que cette chambre est un sanctuaire sacré, dernier séjour de leurs ancêtres vénérés, les Trente-Septiens originels. C'est pour cela que, depuis des générations, nul n'a été autorisé à s'aventurer dans cette caverne.

Autre tradition fidèlement respectée :



▲ **L'équipage de l'U.S.S. VOYAGER est attiré vers la planète par un message en Morse émis de l'ancien avion. Les recherches mènent à des chambres de cryostase dans une caverne souterraine.**

se laisser dominer.

En quinze générations, les humains ont fait de leur communauté une civilisation complexe et prospère, qui se développe autour de trois belles cités.

Les habitants, débordant d'énergie, tiennent par-dessus tout à leur liberté ; ils sont décidés à combattre pour la protéger.

Les esclavagistes brioris ne sont jamais revenus, mais les descendants des Trente-Septiens demeurent vigilants et prêts à repousser quiconque tenterait de leur imposer son joug. Les étrangers sont accueillis avec suspicion, jusqu'à ce que le caractère pacifique de leurs intentions soit établi. Les agents

l'entretien révérencieux d'une antique radio à modulation d'amplitude, toujours opérationnelle dans le cockpit d'un avion bimoteur construit sur Terre au xx^e siècle. Alimentée pendant des centaines d'années par un générateur briorie à fusion, cette radio émet

constamment un signal de détresse en Morse – un vieux code terrien. Les Trente-Septiens considèrent comme un devoir sacré de veiller à ce que rien ne perturbe le bon fonctionnement de la radio et l'émission de ce signal.

Après que l'U.S.S. Voyager NCC-74656 eut répondu au signal, et que les Trente-Septiens de la chambre sacrée eurent été ranimés, les habitants de l'ancienne planète des Brioris offrent généreusement à l'équipage du spatonef de la Fédération de rester avec eux – ce qu'aucun ne choisit de faire. Une ère nouvelle s'ouvre néanmoins pour les descendants des humains arrachés à la Terre. C'est doté d'une connaissance enrichie de leur passé et rejoints par les huit personnes qu'ils vénéraient naguère comme des ancêtres sacrés qu'ils poursuivent l'édification d'une civilisation humaine heureuse dans le quadrant Delta.

EN CRYOSTASE

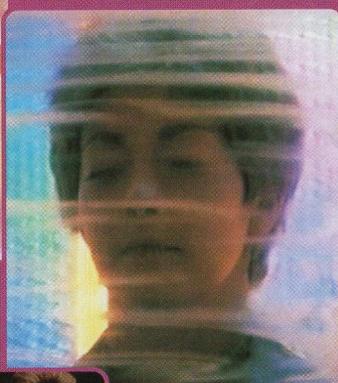
Retour à la vie...

Lorsque l'U.S.S. Voyager NCC-74656 du capitaine Kathryn Janeway intercepte le signal en Morse des Trente-Septiens, qui ne se déplace qu'à la vitesse de la lumière, le vaisseau de la Fédération se détourne aussitôt de son parcours vers le quadrant Alpha pour enquêter sur l'origine de ce signal. La rencontre inopinée a pour résultat le retour à la vie de huit êtres humains, dont la pionnière de l'aviation du xx^e siècle Amelia Earhart.

▶ **Amelia Earhart, son navigateur Fred Noonan, un officier japonais du nom de Nogami et le paysan Jack Hayes sont parmi les huit Trente-Septiens ranimés.**



▲ **Huit des 300 êtres humains enlevés sont restés en cryostase dans cette salle souterraine. On ignore la raison pour laquelle ils n'ont pas été ranimés.**



▶ **Malgré leur longue hibernation, les Trente-Septiens semblent indemnes. L'équipage de VOYAGER a la surprise de découvrir parmi eux une célébrité : l'aviatrice Amelia Earhart.**

BLOC-NOTES

▶ Les noms des humains sont pour la plupart repris de villes terriennes du xx^e siècle, comme Berlin et Evansville.

▶ À l'époque de la révolte contre les Brioris, les humains n'étaient qu'un peu plus de 300. Ils sont aujourd'hui plus de 100 000, tous issus des Trente-Septiens originels.



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 9



SYSTÈMES STELLAIRES

LA PLANÈTE HELL

Il existe dans le quadrant Delta une planète désolée et hostile, dangereuse pour les humanoïdes, où éclosent les jeunes d'une espèce alien.

Dans les tréfonds des bases de données astronomiques de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656** se trouvent des renseignements sur un monde que l'équipage désigne sous le nom de « **planète Hell** ».

Cette planète a été découverte par *Voyager* en 2372 dans le **quadrant Delta**, en orbite autour d'un soleil bleu. En tant que planète de **classe M**, elle devrait contenir les éléments nécessaires à la vie, mais un scannage réalisé en orbite basse ne révèle aucune végétation. Ceci est d'autant plus étrange eu égard à la composition chimique de ce monde, qui devrait posséder des plantes et d'autres éléments environnementaux susceptibles de permettre à *Voyager* de reconstituer ses stocks alimentaires.

L'atterrissage sur cette planète présente en outre un problème délicat : elle se trouve enveloppée de **vapeurs trigémiques**, et les perturbations électromagnétiques d'une puissance inhabituelle qui agitent son atmosphère empêchent la

▼ **Tom Paris et Neelix découvrent une planète grise et inhospitalière, dépourvue de denrées utilisables par VOYAGER.**

téléportation, hormis lors de brèves fenêtres de relative tranquillité, de sept minutes toutes les trente heures environ.

Il est possible de régler le **téléporteur** pour le rendre fonctionnel pendant l'activité électromagnétique réduite, mais la téléportation n'en resterait pas moins hasardeuse en raison du manque d'informations au sujet de la surface – les conditions atmosphériques entravent les tentatives de scannage.

Atterrissage périlleux

Au cours des fenêtres atmosphériques, un appareil tel qu'une navette (de taille assez réduite pour atterrir

▶ **VOYAGER envoie un détachement explorer la planète, mais les turbulences atmosphériques provoquent le crash de la navette : Tom Paris et Neelix sont bloqués à la surface.**

même sur un terrain rocheux) devrait pouvoir naviguer dans l'atmosphère et se poser sur la planète. Malheureusement, on s'aperçoit rapidement qu'une navette ne possède ni la masse, ni les systèmes de contrôle de vol nécessaires pour manœuvrer dans les turbulences : le détachement qui a tenté l'aventure est fort chanceux de n'y pas laisser sa vie.

**ÉCLOSION****Une atmosphère nutritive**

Le lieutenant **Tom Paris et Neelix**, livrés à eux-mêmes sur la planète Hell, découvrent que ce monde est utilisé comme **écloserie** par une espèce reptilienne. Les œufs sont placés dans des cavernes afin d'y être protégés du froid qui règne à la surface. L'atmosphère de la planète fournit les nutriments essentiels à la survie des petits reptiliens, sous la forme de fortes concentrations de vapeurs trigémiques composées de protéines et d'acides aminés. Les jeunes sont ensuite récupérés par les adultes de leur espèce, qui vivent dans l'espace.

▼ **La planète Hell, apparemment inoccupée, est utilisée par des reptiliens techniquement évolués issus d'une autre planète comme écloserie pour leurs petits – auxquels l'atmosphère apporte les nutriments nécessaires.**

Planète Pas de nom officiel

Classe M

Quadrant Delta

Autre appellation Planète Hell

Surface Désolée, rocheuse

Forme de vie Pas d'espèces indigènes, mais ce monde est utilisé comme écloserie par des reptiliens de l'espace.

Climat La surface est couverte d'un épais brouillard gris qui arrête les rayons du soleil.

Caractéristiques L'atmosphère recèle de vapeurs trigémiques qui procurent des nutriments aux reptiliens tout juste éclos.

Journal de bord STAR TREK: VOYAGER « Parturition »

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 3 HANON IV
- 12 L'AVANT-POSTE KALANDAN
- 16 BERSALLIS III
- 21 ALPHA ONIAS III
- 22 L'ÉTENDUE DE NEKRIT

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- ATLAS DE LA GALAXIE.....Dossier 3
- AUTRES GROUPES ET RACES.....Dossier 18
- L'U.S.S. VOYAGER
- NCC-74656.....Dossier 29
- STAR TREK: VOYAGER.....Dossier 71





SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

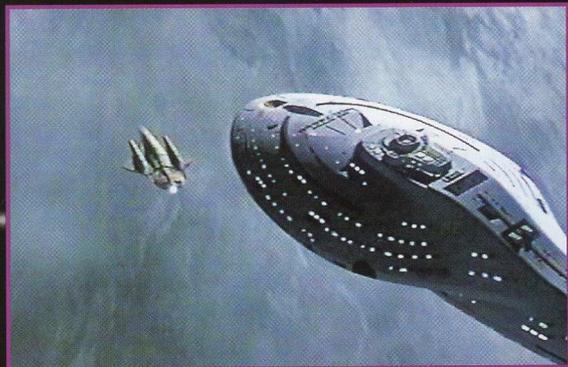
FICHE 9



SYSTÈMES STELLAIRES

LA PLANÈTE HELL

VOYAGER rencontre des humanoïdes reptiliens vivant dans l'espace, qui utilisent la planète Hell pour y faire éclore leurs petits.



Après l'atterrissage, l'équipe d'exploration découvre rapidement que la planète Hell est aussi inhospitalière que son nom le suggère. Les paysages de roche nue, nappés en permanence d'un brouillard bleuté, sont lugubres; on n'y détecte pas la moindre trace de vie animale ou végétale. Des cavernes naturelles s'ouvrent dans la roche, qui abritent la seule manifestation de vie: de longues herbes ligneuses dépourvues de fleurs ou de feuilles.

Les premiers scannages révèlent que ce monde de

roche est froid et stérile. Il s'agit en réalité d'une planète dans son enfance, qui lutte pour devenir un monde habitable. Les éléments chimiques de l'atmosphère créent d'ores et déjà une riche soupe qui deviendra capable de soutenir toute vie susceptible d'y apparaître.

Inhospitalière

L'atmosphère recèle de fortes concentrations de vapeurs trigémiques, qui sont en fait des particules aérosols de protéines et d'acides aminés. Sans être forcément

Paris et Neelix assistent à l'éclosion d'un des humanoïdes reptiliens. Premiers êtres vivants que voit le petit, ils deviennent ses parents adoptifs.

dangereuse en soi, l'exposition prolongée à ces vapeurs se traduit par des dépôts blancs qui brûlent et irritent la peau des humanoïdes comme le ferait de l'acide. Pour assurer une défense temporaire contre ces douloureuses attaques, il convient d'appliquer en permanence un enduit dermique osmotique sur les zones de peau exposées.

On se rend compte que la vie peut être entretenue non par la surface de la

planète Hell mais par son atmosphère; quoique potentiellement mortelle pour les êtres humains, elle constitue un milieu idéal pour d'autres formes de vie.

Écloserie

Une espèce d'humanoïdes à caractère reptilien vivant dans l'espace se sert de cette planète comme d'une écloserie pour ses œufs. Déposés dans les cavernes, loin du froid de la surface, les œufs incubent et éclosent dans

BLOC-NOTES

- ▶ La planète Hell a été ainsi baptisée par le personnel du service de Cartographie stellaire de l'U.S.S. Voyager.
- ▶ La mère de Barash utilise une planète de classe M inhospitalière du quadrant Alpha pour y dissimuler son enfant.
- ▶ L'équipage de l'U.S.S. Voyager rencontre aussi des êtres reptiliens sur la planète primitive Hanon IV.

un monde exempt de prédateurs. Les petits reptiliens sont ensuite nourris par les riches substances chimiques de l'atmosphère: les vapeurs trigémiques, délétères pour les hommes, pourvoient à l'alimentation des jeunes reptiliens.

La planète inhabitée semble sûre pour ces petits, dont les parents – qui sont peut-être issus d'une planète du même genre à un stade ultérieur de son évolution – ne souhaitent sans doute pas qu'ils éclosent à bord d'un vaisseau spatial. L'atmosphère hostile rebute les éventuels intrus. Les minuscules reptiliens sont livrés à eux-mêmes pendant les premières heures de leur vie, puis leurs parents les récupèrent.

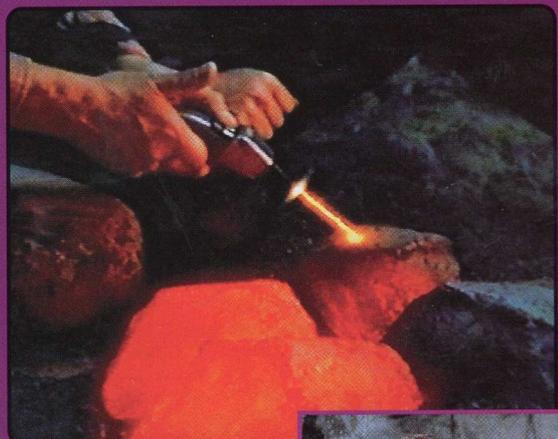
Si ce monde désolé est un havre pour ces petits aliens, pour l'équipage de Voyager, il sera toujours la planète Hell.

▶ Bloqués sur la planète Hell, Paris et Neelix oublient leur jalousie au sujet de Kes pour œuvrer ensemble.

DE RUDES CONDITIONS

Techniques de survie

L'équipe d'exploration de l'U.S.S. Voyager découvre une planète lugubre, glaciale, désolée, bourbeuse, rocailleuse, accidentée, impropre à la survie des humanoïdes. L'atmosphère, riche en nutriments tels que des protéines, s'avère toxique. Les vapeurs trigémiques produisent un effet acide sur la peau des humanoïdes (en cas de contact prolongé) – effet combattu temporairement par l'usage d'un enduit osmotique. Les rayons du soleil bleu sont presque bloqués par un épais brouillard. Tom Paris et Neelix se voient contraints de trouver refuge dans des cavernes.



▶ Le soleil bleu de la planète ne dispense qu'une maigre chaleur à travers l'épais brouillard. Tom Paris se sert de son fuseur pour chauffer des rochers dans la caverne, afin qu'ils irradient de la chaleur.

▶ Les brûlures dues aux vapeurs trigémiques peuvent être empêchées par l'application sur les zones de peau exposées d'un spray dermique osmotique.





SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4 FICHE 10

TAROK



SYSTÈMES STELLAIRES

Les sectes **kazonnes** possèdent des bases d'entraînement secrètes en des lieux discrets tels que la lune désertique de classe M Tarok, appartenant aux **Kazons-Ogla**. Ces bases regorgent de pièges mortels et autres périls cachés.

L'intense rivalité qui oppose les sectes **kazonnes** explique le caractère explosif des affaires au sein de leur culture. Afin de se préparer à la bataille contre les autres sectes mais aussi contre les étrangers, les différents groupes kazon se sont dotés de terrains d'entraînement où peuvent se former et se perfectionner leurs guerriers.

La tactique kazonne consistant à utiliser des armes réelles cachées dans leurs zones d'entraînement crée des conditions de grave péril pour les non-Kazons qui viendraient à se trouver dans de telles zones. Le **commander Chakotay**, et plus tard un détachement de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656** (à la **Date stellaire 49005**) en font l'expérience.

La secte des **Kazons-Ogla** fait usage en tant que base d'entraînement de **Tarok**, lune de **classe M** sise au cœur de leur territoire; sa localisation exacte est tenue secrète, mais elle est

dépourvue de bouclier protecteur ou de dispositif d'occultation susceptible de masquer son existence. De l'espace, un vaisseau approchant détecterait d'intenses interférences radiothermiques provenant des sources d'énergie souterraines qui alimentent le complexe; de discrets signaux révèlent aussi la présence de systèmes d'armements parfaitement dissimulés.

Destruction totale

Les Kazons désignent ces armes sous les noms de **rayons protoniques**, **pièges biomagnétiques** et **traquenards disrupteurs**. Des spatonefs de **Starfleet** tels que *Voyager* sont capables de détecter

de l'espace les signatures de **batteries de phaseurs**, de champs de force et de **déchargeurs de protons**, mais la nature exacte des chausse-trapes kazonnes n'est sans doute pas apparente à qui ne connaît pas les Kazons.

Il est très difficile de localiser précisément les armes individuelles, en raison des interférences radiothermiques émises par la planète – qui empêchent aussi les communications entre la surface de la lune et les vaisseaux en orbite. Seul un champ d'amortissement suffisamment puissant peut permettre de contrer ces interférences.

Autre danger pour les visiteurs non informés: chaque appareil présent sur



◀ **Le Premier Maje des Kazons-Ogla possède un appareil de commande à distance capable d'activer l'ensemble des armes de la lune-camp d'entraînement et d'en oblitérer toute la surface.**

Lune	Tarok		
Classe	M	Quadrant	Delta
Connue comme	base des Kazons-Ogla		
Surface	Lune désertique et rocailleuse.		
Caractéristiques	La surface de la lune émet des interférences radiothermiques, sans doute produites par des sources d'énergie souterraines.		
Pièges	Tarok sert de base d'entraînement pour les jeunes Kazons-Ogla. De nombreux pièges ont été implantés sur la lune, tous difficiles à détecter et souvent meurtriers.		
Journal de bord	STAR TREK: VOYAGER «Initiations»		

DISSIMULATION

Dangers invisibles

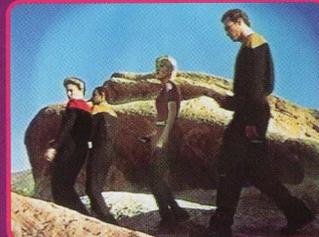
La précision meurtrière et l'efficace camouflage des systèmes d'armements de la base kazonne exercent leurs effets ravageurs à la surface de Tarok. Les tricordeurs de Starfleet fournissent une indication générale de l'énergie émise dans certaines zones, mais les signaux peuvent être brouillés par des interférences radiothermiques, ce qui trompe les intrus et les conduit tout droit dans la ligne de mire des armes automatiques. Les pièges biomagnétiques et disrupteurs sont assez souples pour fonctionner contre un individu ou un groupe. De tels traquenards, indétectables par les tricordeurs, sont tendus après que le groupe a passé un certain point; les victimes sont alors capturées par un champ de force.



▶ **Nombre des pièges de la lune échappent à la détection par un tricordeur standard de Starfleet.**

▶ **Les Kazons-Ogla ont une petite idée de l'implantation des pièges et savent donc comment les éviter.**

▶ **Un piège actionne un champ de force qui encercler ses victimes, pour qui il est presque impossible de s'évader.**



AUTRES DOSSIERES À CONSULTER...

AUTRES GROUPES ET RACESDossier 18

AUTRES VAISSEAUXDossier 40

AUTRES PERSONNAGES ET ENTITÉSDossier 58

ARMEMENTSDossier 60

STAR TREK: VOYAGERDossier 71



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 10



SYSTÈMES STELLAIRES

TAROK

Certains des pièges, déclenchés par un microgénérateur, sont conçus pour emprisonner plus que pour détruire.



la planète est équipé d'un dispositif d'autodestruction commandé à distance par le **maje** kazon-ogla, dont l'activation aurait pour effet d'anéantir toute la surface de la lune. Un tel potentiel traduit bien la dangerosité de la technologie kazonne (pourtant moins avancée que celle de Starfleet).

Marcher à la surface de la lune revient à s'avancer dans un champ de mines. Des émetteurs de rayons d'énergie protonique dirigée sont implantés dans des parois rocheuses; la détection d'un mouvement déclenche un rayon vert mortel.

Ces armes sont très rapides et précises;

elles réagissent au simple lancer d'un caillou, qu'elles détruisent en l'air. Aucun avertissement n'est donné, le dernier son que perçoive la victime est le crissement électronique qui accompagne l'activation de l'arme.

Les rayons protoniques sont conçus pour tuer les intrus, mais d'autres pièges – biomagnétiques et disrupteurs, par exemple – ont pour effet de neutraliser un assaillant en l'enfermant dans un champ électronique vert vif.

Pris au piège

Le champ de force biomagnétique fonctionne en deux étapes. Lorsqu'il est activé, il se répand et s'amincit pour former un dôme miroitant, d'une verte transparence, au-dessus des intrus. Une stridulation électronique accompagne cette partie de la procédure. Cette enveloppe verte disparaît ensuite, de sorte que les

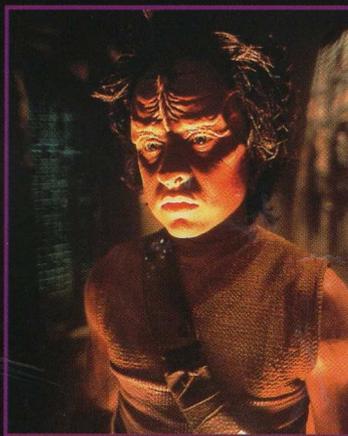
occupants pris au piège ont un champ de vision totalement net. Seul un sourd bourdonnement leur rappelle quel est leur sort, cependant que toute communication avec l'extérieur de la bulle de confinement est rendue impossible par un microgénérateur implanté dans les roches voisines, qui agit comme détecteur et comme système de transmission du champ de confinement.

Cet appareil, qui se présente comme un petit disque argenté monté sur un socle noir, est fixé hors de vue, dans un interstice de la paroi rocheuse. Lorsqu'il est activé, de petits voyants verts se mettent à clignoter.

Échappatoire

Il est possible d'échapper à un tel piège: le champ de confinement peut être percé par un rayon fusé remodelé selon une fréquence supérieure de façon à détruire le microgénérateur.

Il n'en reste pas moins que les innombrables traquenards tendus dans les bases d'entraînement kazonnes en font des lieux terriblement dangereux, même pour des visiteurs disposant d'une technologie plus avancée. Hormis les guerriers kazons-ogla les plus expérimentés, tout être sensé se devrait d'éviter absolument de telles zones.



Les jeunes Kazons-Ogla gagnent leur « nom ogla » par leurs prouesses guerrières. Entraînés sur des bases telles que Tarok, ils doivent affiner leurs compétences en survivant à la surface de cette lune. Le Kazon-Ogla Kar a suivi un entraînement intensif sur Tarok, aussi sait-il en éviter les armes et les pièges dissimulés.

En 2364, l'U.S.S. Enterprise NCC-1701-D est victime d'un piège très ancien tendu par l'Empire tkon. Le spatonef est immobilisé alors qu'il poursuit un Vaisseau ferengi, lui-même saisi par un rayon énergétique.

L'ancien peuple des Menthars a mis au point un piège mortel, constitué par le déploiement d'assimilateurs d'acétons au sein d'un champ d'astéroïdes. Un Vaisseau promellien s'y fait prendre.

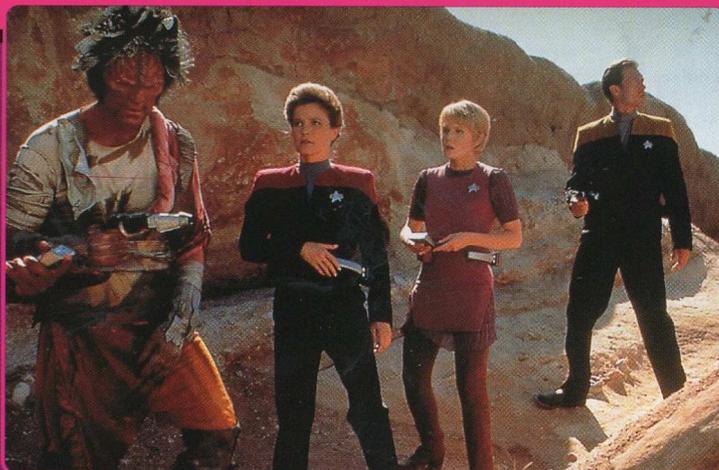
EN TERRITOIRE KAZON

Dangereuse escorte

En 2372, le commandeur Chakotay est contraint de poser sa navette en catastrophe sur Tarok. Il a pour seul compagnon sur cette lune désertique et inhospitalière le jeune Kazon-Ogla Kar, qui a reçu pour mission de tuer l'officier de Starfleet. Chakotay n'a d'autre choix que de faire confiance à Kar pour le guider à travers les nombreux périls de la base d'entraînement.



Chakotay sauve la vie d'un jeune Kazon-Ogla qui veut le tuer. Peu après, sa navette s'écrase sur la lune Tarok.



Kar dévoile les dangers cachés de Tarok en lançant une pierre en direction d'un piège dissimulé dans les rochers, ce qui déclenche un rayon protonique mortel.

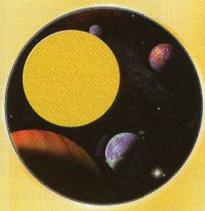
Après la démonstration de Kar, Chakotay se rend compte qu'il doit se laisser guider par le jeune Kazon jusqu'à une caverne. La technologie de Starfleet n'est guère utile au commandeur. Au cœur du territoire kazon-ogla, Kar et lui doivent mobiliser leur intelligence pour survivre.



Des membres de VOYAGER se téléportent sur Tarok à la recherche de leur collègue porté disparu. Un groupe de Kazons-Ogla propose de les aider à échapper aux armes cachées, mais les entraîne en réalité vers un piège mortel.

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4 FICHE 11



SYSTÈMES STELLAIRES



SYSTÈMES STELLAIRES

MINOS

Minos abritait jadis une population de marchands d'armes jouissant d'un niveau technologique élevé. Dans les années 2360, cette planète est inhabitée, mais sa luxuriante végétation dissimule encore de redoutables batteries d'armements.

La planète **Minos** est située dans l'**amas de Lorenz**, aux confins des territoires de la **Fédération**. Elle comportait jadis une population d'humanoïdes, mais ceux-ci furent tous tués par les armes qu'ils avaient conçues pour d'autres espèces.

En 2364, presque toute trace de la civilisation **minosienne** a disparu. Minos est devenue une planète verdoyante, couverte de forêts denses, tapissées de mousses, où les fougères le disputent aux palmiers et à d'exubérantes plantes grimpantes. L'air est empli de bourdonnements d'insectes et de chants d'oiseaux.

Certaines plantes courantes sur d'autres planètes se retrouvent sur Minos. Les racines de l'une d'entre elles possèdent des vertus médicinales coagulantes ; écrasées, ces racines à la saveur amère fournissent un onguent à appliquer sur les plaies ouvertes.

Un commerce dangereux

Minos était célèbre pour ses armes. Cette planète a acquis une grande – et douteuse – notoriété en œuvrant pour les deux camps durant les antiques **guerres d'Erselrope**. La société minosienne était techniquement évoluée, mais ses habitants concentraient leurs efforts sur la technologie des armements, au détriment sans doute d'autres secteurs.

Les senseurs à longue portée de la **Fédération** indiquent que toute vie intelligente a été brutalement balayée de Minos. On pense que les Minosiens ont été anéantis après que leurs

armements se furent retournés contre eux.

Des armes anciennes

Tout vaisseau approchant de la planète Minos est automatiquement observé et évalué. Un message enregistré, émis par un marchand d'armes humanoïde, est transmis dans la langue appropriée.

Ce marchand d'armes est un être de grande taille, à la calvitie prononcée, au visage en lame de couteau encadré de longs cheveux bruns. Son discours au ton amical ne s'embarrasse pas de circonvolutions : Minos est

▶ **La surface de Minos est couverte de forêts et de jungles épaisses. Vers 2360, tout signe de vie humanoïde semble avoir disparu.**

« **L'Arsenal de la Liberté** », et les visiteurs sont invités à se rendre sur la planète pour y voir une démonstration de ses systèmes d'armements.

Les Minosiens ont, en effet, transformé la surface de leur monde en aire de présentation de leurs armes automatisées. D'anciennes armes en jonchent encore le sol couvert d'une dense végétation. Elles sont plus évoluées que celles de la Fédération : certaines de ces machines étaient même

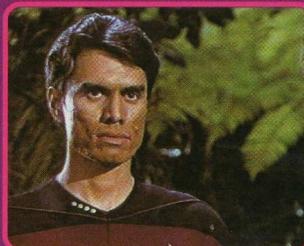


LA MORT EN VENTE

L'Arsenal de la Liberté

Les Minosiens n'entretenaient guère de scrupules au sujet du commerce des armes ; ils n'hésitèrent pas à en vendre aux deux camps opposés dans les guerres d'Erselrope. Les systèmes d'armements automatisés proclament que Minos est « **L'Arsenal de la Liberté** ». Minos était employée comme site de démonstration de diverses armes et préparée à recevoir des visiteurs de toutes les régions de la Galaxie. Les ordinateurs de la planète scannent les banques de langages des vaisseaux à l'approche, puis émettent un message d'accueil dans la langue des visiteurs, qu'ils invitent à se rendre sur la planète pour une démonstration.

▶ **Des systèmes automatisés envoient un message enregistré aux vaisseaux s'approchant de Minos. Ce message n'est pas interactif : aucune réponse n'est fournie aux éventuelles questions.**



▶ **Le système d'armements de la planète Minos crée des illusions amenant les visiteurs à fournir des renseignements utiles. Cette image du capitaine Rice pose des questions détaillées à William Riker.**

Planète	Minos		
Classe	M	Quadrant	Alpha
Autre appellation	L'Arsenal de la Liberté		
Localisation	Amas de Lorenz		
Surface	Couverte d'une végétation luxuriante		
Formes de vie	Tous les êtres doués d'intelligence ont disparu. La planète était habitée jadis par des humanoïdes spécialisés dans le commerce des armes.		
Caractéristiques importantes	Minos est encore équipée d'un système d'armements très perfectionné qui s'attaque à quiconque se rend sur la planète. Divers modules s'en prennent aux groupes qui s'aventurent à la surface et aux vaisseaux en orbite.		
Journal de bord	STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION « L'Arsenal »		

▶ **Des armes subsistent sur Minos, là où se sont déroulées les démonstrations. Un grand nombre d'entre elles sont très perfectionnées, mais il n'y a aucune trace des êtres qui les ont conçues et fabriquées.**





SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 11

MINOS



SYSTÈMES STELLAIRES

capables de faire fondre le **tritanium**.

Encore actives

Malheureusement pour les visiteurs, toutes les armes minosiennes n'ont pas cessé de fonctionner. La planète est sillonnée par un réseau d'armements perfectionné que gèrent des systèmes automatisés implantés dans des salles souterraines.

Des cavernes se situent à quelque onze mètres sous la surface – distance jadis jugée suffisante pour protéger le vendeur et l'acheteur potentiel des effets des démonstrations.

Obstruction végétale

Ces salles souterraines sont accessibles de la surface par le biais d'au moins un portail circulaire. Au fil des ans, la végétation est venue masquer ce portail, désormais très difficile à trouver. Aucun escalier ni échelle ne mènent aux cavernes, elles-mêmes envahies par un entrelacs de racines. Toutes les sorties vers la surface sont obstruées ou dissimulées, mais les systèmes de commande disposent toujours de suffisamment d'énergie pour fonctionner.

L'une des principales salles, équipée d'écrans de visualisation, sert de centre de contrôle pour les démonstrations d'un système d'armement

connu sous le nom de « **Echo Papa Série 607** », à la surface et en orbite autour de la planète.

Ce système – capable de s'adapter à toute situation en assimilant très vite le comportement de l'ennemi et en s'améliorant sans cesse en conséquence, était la plus grande fierté des Minosiens. Constitué de plusieurs modules, il peut recueillir des informations, neutraliser le personnel et même détruire des vaisseaux spatiaux ennemis.

Il semble qu'une fois activée, la démonstration du système Echo Papa Série 607 ne put être interrompue; cette technologie envahit rapidement la planète et en élimina toute la population humanoïde.

Désactivation

En 2364, **Starfleet** décide d'envoyer l'**U.S.S. Drake NCC-20381** vers Minos, mais le vaisseau est détruit par le système Echo Papa Série 607. Un autre spationef – l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** – est immédiatement chargé d'enquêter sur cette étonnante disparition; un détachement est victime d'une attaque, mais il parvient néanmoins à désactiver le système d'armements. Pour ce faire, le capitaine accepte de passer commande.



▲ La surface de Minos est instable; Jean-Luc Picard et Beverly Crusher tombent dans un trou, et de là dans une caverne qui contient des systèmes de commande d'armements.

▶ Les armes minosiennes disposent de plusieurs systèmes pour attaquer une cible. Heureusement, tous ne sont pas meurtriers: ils peuvent, par exemple, simplement placer un individu en état de stase.



▲ Minos est protégée par une version surdimensionnée des armes qui patrouillent à la surface de la planète. Elle est occultée, ce qui la rend très difficile à détecter.

▼ Echo Papa Série 607 est le nom du système d'armements le plus perfectionné que les Minosiens aient mis au point. Il a été conçu pour s'adapter aux capacités de sa cible, apprendre à chaque nouvelle rencontre et accroître sa puissance de feu en conséquence. Ces armes, qui ont détruit leurs créateurs quand elles ont été activées, fonctionnent encore des années plus tard.



L'ULTIME ACHAT

Une démonstration meurtrière

Il semble que les Minosiens aient été éliminés par le système d'armements Echo Papa Série 607, aussi meurtrier que perfectionné. Différents indices donnent à penser qu'ils ont perdu le contrôle d'une démonstration et que les armes les ont pris pour cibles. Ce système fonctionne encore bien après la disparition de ses concepteurs. Il est commandé par des ordinateurs situés dans une caverne. Une fois que ceux-ci ont localisé une cible, ils lancent, toutes les douze minutes, un nouveau module d'armement qui enrichit ses capacités de l'expérience glanée par le précédent. La démonstration n'est désactivée qu'en 2364, lorsque Jean-Luc Picard propose d'acheter le système.

▼ Le système de commande d'Echo Papa Série 607 est toujours actif en 2364. Il indique encore la position des cibles et du module chargé de les détruire.



▲ Un hologramme fournit aux acheteurs potentiels des informations détaillées sur le système d'armements.

BLOC-NOTES

- ▶ Le commerce des armes est illégal au sein de la Fédération, mais d'autres peuples, dont les Ferengis, l'autorisent.
- ▶ Tous les modules Echo Papa Série 607 ont la même forme.
- ▶ Le commandement de l'**U.S.S. Drake** a été proposé à Riker, mais il a choisi de devenir second de l'**U.S.S. Enterprise**.
- ▶ L'avant-poste de la Fédération le plus proche de Minos est la **Base stellaire 103**.



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

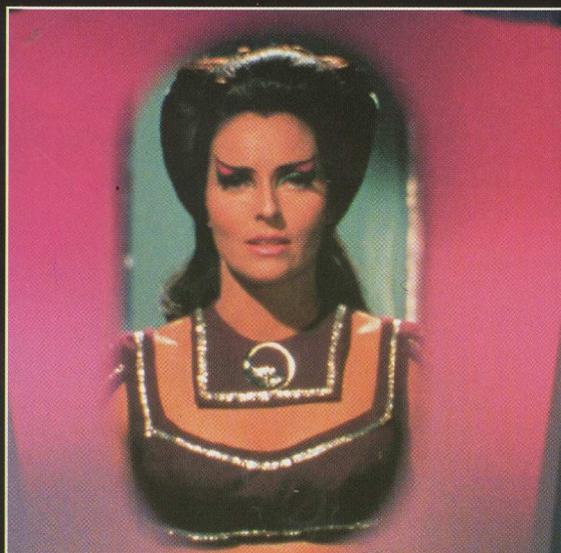
DOSSIER 4 FICHE 12

L'AVANT-POSTE KALANDAN



SYSTÈMES STELLAIRES

L'Avant-Poste kalandan est un monde artificiel, créé il y a dix mille ans. Ce planétoïde dispose toujours de redoutables défenses.



▲ **Losira est la seule image de ce à quoi pouvaient ressembler les Kalandans. On ne sait pas grand-chose d'autre de cette espèce humanoïde, dont les membres ont peut-être péri, à moins qu'ils n'aient placé l'Avant-Poste kalandan en quarantaine.**

L'absence d'eau visible associée à la présence d'un couvert végétal donne à penser qu'il existe des ressources

en eau souterraine ou que les plantes extraient l'humidité de l'atmosphère. Les **tricordeurs** n'indiquent pas la moindre occurrence passée de précipitations. La végétation semble de prime abord comparable à celle de la Terre, mais

L'Avant-Poste kalandan est un planétoïde artificiel construit il y a une dizaine de milliers d'années par les Kalandans, selon des procédés inconnus.

Pour celui qui le découvre, l'Avant-Poste kalandan constitue une énigme. Ce petit monde bleu-vert vu de l'espace apparaît à la surface comme une planète désolée, à la végétation éparsée, sans trace d'eau évidente. Ce planétoïde est principalement rocheux – seule une mince couche de terre le recouvre, sur laquelle croissent des buissons clairsemés.

Si sa taille est proche de celle de la Lune de la

Terre, l'Avant-Poste kalandan présente la même masse et le même type d'atmosphère que la Terre elle-même; son aspect général est celui d'une planète de **classe M** ordinaire.

Une mystérieuse planète

Là s'arrête pourtant toute similitude avec la Terre comme avec toute autre planète. L'Avant-Poste kalandan est un monde mystérieux qui, en 2268, provoque l'étonnement d'une mission d'étude de Starfleet dirigée par le capitaine James Kirk. L'officier commandant l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** décrit ce monde comme « une planète fantôme », et l'officier scientifique

Spock se montre, dans un premier temps, tout à fait incapable d'en saisir l'étrange nature.

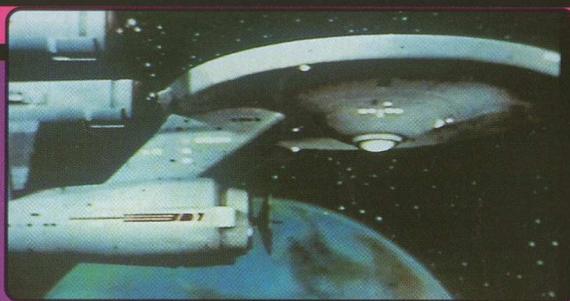
Les premiers scannages opérés par les senseurs de l'*Enterprise* – confirmés par l'ordinateur de bord – fournissent des données contradictoires. Ce monde n'entre dans aucune des multiples catégories de planètes précédemment rencontrées par Starfleet.

Selon ces scannages, l'Avant-Poste ne semble âgé que de quelques millénaires, ce qui paraît incroyablement bref pour expliquer l'environnement actuel de ce planétoïde enveloppé d'une riche atmosphère respirable (ce type de développement prend normalement des millions d'années).

UNE DÉFENSE UNIQUE

Mortel contact

L'image holographique de Losira créée par l'ordinateur de l'Avant-Poste kalandan fait appel à diverses techniques pour attirer ses victimes vers la mort. L'un de ses stratagèmes consiste à jouer le rôle d'une séductrice, qui déconcerte l'humanoïde de sexe masculin en se promettant à lui avant de lui tendre la main avec des paroles apaisantes, telles que « n'aie pas peur », et en prononçant doucement son nom.



▲ **Vu d'orbite, l'Avant-Poste kalandan se présente comme une planète de classe M normale.**



▲ **La redoutable Losira tue ses victimes en les touchant à peine de la main et en prononçant leur nom, accompagné de paroles rassurantes.**



▲ **Le lieutenant D'Amato est l'un des trois malheureux membres de l'ENTERPRISE à succomber au contact de la belle Losira.**

Planète Avant-Poste kalandan

Classe M

Quadrant Alpha

Statut Planétoïde artificiel

Nom indigène Inconnu

Surface Petits affleurements rocheux

Formes de vie Végétaux infectés et toxiques. Un parasite constitue la seule forme de vie animale.

Climat Sec et tempéré

Caractéristiques importantes

L'Avant-Poste kalandan est une création artificielle, peut-être construite à des fins scientifiques. Avant son occupation, un organisme meurtrier a tué toute la population, voire toute l'espèce kalandane.

Journal de bord

STAR TREK: La série classique
« Les Survivants »

BLOC-NOTES

- ▶ Le rapport établi par le lieutenant D'Amato sur cette planète devait être débattu au cours de la V^e Conférence de Géophysique interstellaire.
- ▶ Une saute d'énergie causée par Losira propulse l'*U.S.S. Enterprise* à 990,7 années-lumière de l'Avant-Poste.
- ▶ Losira est capable de collecter toutes sortes de données sur ses victimes.

il apparaît que les plantes sont non seulement imangeables, mais en plus toxiques pour les êtres humains. La forme de vie qui se rapproche le plus d'une espèce biologique terrienne est un étrange parasite des végétaux, une espèce de virus.

L'Avant-Poste kalandan est périodiquement secoué par des séismes. Bizarrement, aucun canyon ni crevasse ne témoignent de tels tremblements; la planète est étonnamment lisse, dépourvue de hautes chaînes de montagnes ou de vallées encaissées. Le sous-sol est entièrement constitué d'une roche rouge que les **fuseurs** sont incapables de pénétrer, même au maximum de leur puissance. Ainsi donc, si elle semble ignée, le fait qu'elle résiste à

des températures de 8000 degrés indique que cette roche n'a rien de naturel. La substance de base s'avère être un alliage inhabituel de **diburnium** et d'**osmium**.

Un monde artificiel

L'âge géologique des roches est estimé à dix mille ans seulement (elles sont contemporaines de la planète), ce qui amène le détachement de l'*Enterprise* à la seule conclusion logique: cette planète est artificielle. Il se pourrait même qu'elle soit creuse et que son intérieur soit protégé des sondages par des senseurs externes.

Des investigations révèlent finalement que l'Avant-Poste a été construit par les Kalandans, dont

la civilisation était techniquement évoluée, sans doute en tant que station de recherches scientifiques.

On pense, qu'au cours de sa construction, un organisme mortel, créé accidentellement et libéré dans l'environnement aurait exterminé tous les habitants. Unique rescapée, le **commander Losira** déclencha le système de défense automatisé dans l'attente de l'arrivée d'autres Kalandans.

Prise de contrôle

À la mort de Losira, l'ordinateur prend le contrôle de la situation et se reprogramme pour défendre l'Avant-Poste contre tout être vivant, à l'exception des Kalandans. Cet ordinateur, d'un niveau de perfectionnement

supérieur à tout ce qu'a créé la technologie de Starfleet, semble opérer dans un environnement holographique, par le truchement d'images multiples de Losira. Il semble que ces images holographiques soient capables de ressentir des émotions et de réagir à des situations diverses.

Chaque hologramme de Losira a la faculté de toucher une personne et de la tuer en s'adaptant parfaitement à son schéma chromosomique avant de perturber ses cellules de l'intérieur, provoquant une mort rapide et indolore.

L'ordinateur central qui projette l'image de Losira est contenu dans une caverne, au sein d'un cube translucide à la surface duquel des ondes

▶ Les tricordeurs montrent que les plantes de l'Avant-Poste kalandan sont à la fois imangeables et toxiques. Elles ne pourraient en aucun cas permettre la survie d'une colonie.



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

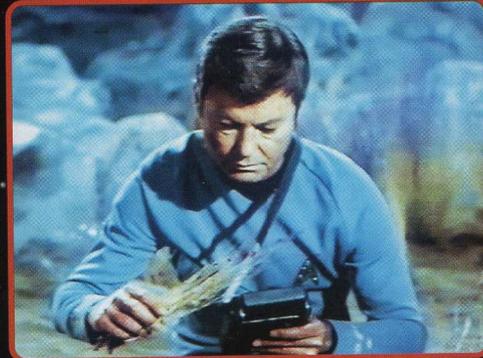
DOSSIER 4

FICHE 12

L'AVANT-POSTE KALANDAN



SYSTÈMES STELLAIRES



▶ Les formations rocheuses de l'Avant-Poste kalandan n'ont que dix mille ans, ce qui n'est pas suffisamment long pour résulter d'une évolution géologique naturelle.

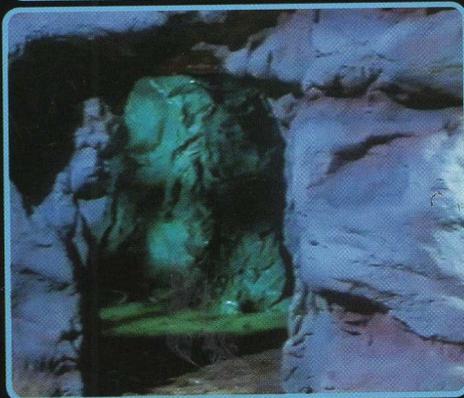
lumineuses multicolores jouent selon un rythme en constante variation.

Le sort des Kalandans

Suivant une théorie fort plausible, les bâtiments de ravitaillement kalandans ne seraient jamais parvenus jusqu'à l'Avant-Poste car les passagers des vaisseaux ayant précédemment quitté la planète avaient contracté la maladie et infesté la planète-mère kalandane.

Il se peut aussi que les Kalandans aient tout simplement abandonné le monde qu'ils avaient construit, l'aient déclaré « zone interdite » et y aient abandonné Losira en raison des risques de contamination. Après des milliers d'années, aucune certitude n'est possible.

L'ULTIME LIGNE DE DÉFENSE



▶ L'ordinateur qui gère le système défensif de l'Avant-Poste et fabrique les Losira holographiques est installé dans une caverne, derrière deux portes coulissantes rocheuses.



▶ James Kirk, Leonard McCoy et Hikaru Sulu font face à une Losira juste avant l'apparition de deux autres. Chacun d'elles prononce le nom d'un officier de Starfleet, dans le but de le tuer.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER

- 3 Hanon IV
- 8 la planète-mère des Brioris
- 9 la planète Hell
- 11 Minos
- 18 Risa

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- ATLAS DE LA GALAXIE.....Dossier 3
- L'*U.S.S. ENTERPRISE*
- NCC-1701.....Dossier 20
- STAR TREK:
- La série classique.....Dossier 68



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4 FICHE 13

LA COLONIE BA'KU



SYSTÈMES STELLAIRES

Isolée dans la dense région de l'espace connue sous le nom de « Tache de Briar », la planète-colonie ba'ku est un véritable paradis qui prodigue des bienfaits extrêmement précieux à ses habitants.

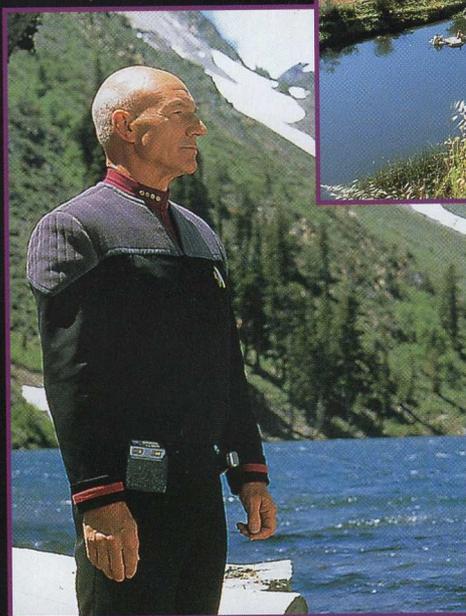
La planète-mère du peuple des Ba'kus est en fait une colonie; la situation et la nature exactes du monde dont sont originaires ces humanoïdes sont inconnues. Un groupe de Ba'kus fuyant ce qu'ils pensaient être la fin de leur civilisation s'est élancé dans l'espace vers 2066 à la recherche d'un nouveau monde sur lequel vivre et mettre un terme à leur dépendance à l'égard de la technologie.

Comme la Terre

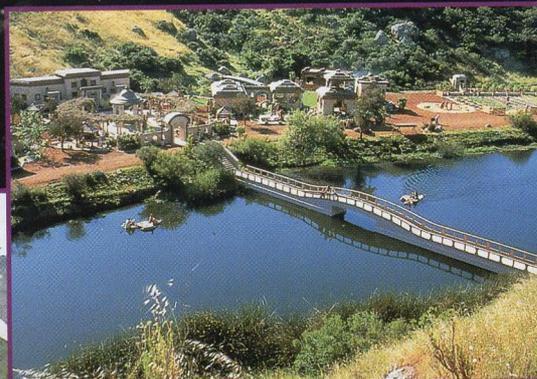
La planète sur laquelle ils se sont finalement installés s'est avérée un choix idéal pour cette communauté pacifique. La planète ba'ku est un

monde de **classe M** très comparable à la Terre et l'unique planète d'un système dont l'étoile est de **type G**. Elle possède une atmosphère respirable, constituée d'oxygène et d'azote, d'une pression acceptable par la majorité des humanoïdes.

Vu de l'espace, le monde ba'ku – sphère bleu-vert comportant plusieurs océans et continents – ressemble à maints égards à la Terre; une partie de sa surface est masquée par des nuages blancs. Cette planète ne compte aucune lune, mais une double bande d'anneaux la ceint à l'équateur. Ces anneaux, constitués d'infimes particules de gaz et de poussières cosmiques, sont



Le capitaine Picard se tient au bord du lac à proximité du village ba'ku, impressionné par le spectacle des eaux bleues, de la végétation luxuriante et des montagnes couronnées de neige.



La colonie des Ba'kus est un havre de paix. La région qui entoure le village fournit aux habitants tout ce dont ils ont besoin pour survivre sans apport technologique.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- PHÉNOMÈNES SPATIAUX.....Dossier 5
- L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E.....Dossier 26
- LE PERSONNEL DE STARFLEET.....Dossier 43
- STAR TREK: INSURRECTION.....Dossier 80

UN MONDE ISOLÉ

Cachés

Depuis leur arrivée sur leur planète d'élection, les Ba'kus se sont totalement dispensés des apports de la technologie moderne. Leur village est d'une sobre beauté, leurs champs sont entièrement cultivés à la main (avec l'aide toutefois d'un très ingénieux système d'irrigation).

En raison de l'exceptionnelle longévité du peuple ba'ku, les apprentis peuvent passer jusqu'à trente ans à maîtriser leurs techniques avant d'être autorisés à s'installer en tant qu'artisans.

Les jeunes enfants sont libres de jouer – en toute sécurité – dans les parages.

La colonie ba'ku est une luxuriante planète. Vue de l'espace, elle ressemble beaucoup à la Terre.



Les villageois ba'kus vivent dans une vallée idyllique, au pied de collines onduleuses. En 2375, ces colons sont contraints d'évacuer leurs foyers.



La colonie ba'ku est située au cœur de l'inhospitalière Tache de Briar, loin des principales routes commerciales – de sorte que les colons sont demeurés isolés.

Planète	Monde-colonie ba'ku
Classe	M
Quadrant	Alpha
Situation	Secteur 441

Nom local	Ba'ku
Surface	Rappelle la Terre.
Habitants	600 humanoïdes environ, de gros mammifères et de petits animaux de compagnie.
Climat	Tempéré, frais.
Caractéristiques	Les radiations métaphisiques des anneaux qui entourent la planète rajeunissent en permanence la structure génétique des êtres vivants. Les régions montagneuses recèlent d'importants gisements de kelbonite.
JOURNAL DE BORD	STAR TREK: INSURRECTION

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 13

LA COLONIE BA'KU



SYSTÈMES STELLAIRES



SYSTÈMES STELLAIRES

La colonie ba'ku abrite de nombreux animaux, dont on ignore s'ils sont originaires de la planète ou s'ils y ont été introduits par les premiers colons.



Pour transporter des objets lourds ou très encombrants, les Ba'kus sont aidés par de gros animaux domestiques.



fortement énergisés par des radiations métaphasiques locales.

La planète et son étoile sont situées au cœur d'une région baptisée « Tache de Briar » par les cartographes de Starfleet, qui s'étend sur plusieurs années-lumière cubées et est remplie de vestiges de supernovae, de débris protoplanétaires et de poches de météon. La formation d'un monde de classe M dans une telle région est un phénomène extrêmement inhabituel.

Les radiations métaphasiques communes à l'ensemble de la Tache de Briar produisent divers effets secondaires, notamment un blocage des transmissions subspatiales et une perturbation du fonctionnement des spatonefs voguant à des vitesses d'impulsion élevées.

Leurs concentrations très fortes dans les

anneaux de la planète des Ba'kus ont des conséquences plus radicales encore : une exposition au champ de radiations exerce un effet régénérateur sur les humanoïdes, dont le processus de vieillissement se trouve affecté. De brèves périodes d'exposition déclenchent une sensation d'euphorie et de bien-être proche de celle que l'on ressent chez les humains à l'adolescence ; des périodes plus longues (de quelques mois à plusieurs années) conduisent à un ralentissement progressif dudit processus de vieillissement, jusqu'à ce qu'un point d'équilibre soit atteint. Les radiations ne produisent aucun effet avant que le sujet ne soit parvenu à la maturité physique, et ce peut-être en raison de l'irrégularité des modifications hormonales chez l'enfant en pleine croissance.

Les humanoïdes qui ont le temps de s'adapter aux radiations peuvent vivre des siècles ; nombre des Ba'kus ont plus de trois cents ans.

Entourée d'anneaux

Les anneaux qui cernent la planète ont des liens directs avec son écosystème qui, si les effets métaphasiques s'étendent à toute vie à la surface, doit exister

BLOC-NOTES

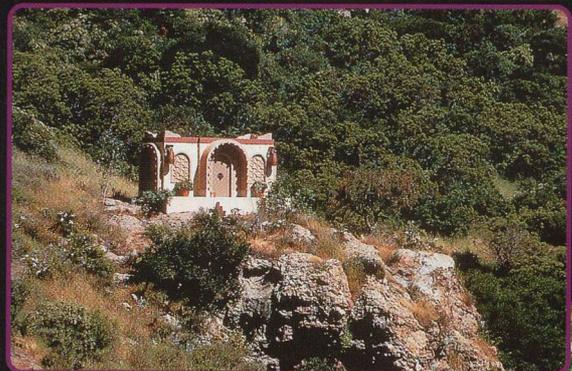
En dépit de leurs ressources technologiques limitées, les Ba'kus ont réussi à bâtir un barrage sur leur lac.

Les Ba'kus ont acquis la faculté de se maintenir à un instant donné, comme s'ils arrêtaient le temps.

dans un état de stabilité extrême. Toute tentative de dispersion ou de captage des particules des anneaux serait catastrophique : elle provoquerait une intense réaction thermolytique qui rendrait la planète inhabitable pour des générations.

Les Ba'kus se sont installés dans une plaine inondable, au pied d'une chaîne de montagnes, dans une zone tempérée et arborée.

Les précipitations sont sans doute suffisantes sans être très abondantes, comme en témoigne la présence d'un système d'irrigation des cultures ; les ressources locales telles que le bois et la pierre sont assez faciles à exploiter. La planète se caractérise par ses riches gisements de minerai de kelbonite dans les montagnes ; de par sa structure atomique, ce matériau, utilisé par certaines sociétés dans la réalisation de boucliers, s'oppose au bon fonctionnement des dispositifs de téléportation.



Les constructions des Ba'kus sont édifiées dans un style intemporel, qui se fond parfaitement dans le paysage.

Le village ba'ku est entouré de collines verdoyantes où coulent des ruisseaux aux eaux cristallines.

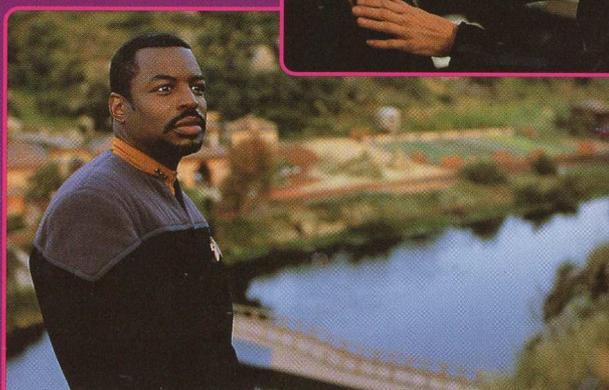


PROPRIÉTÉS THÉRAPEUTIQUES

Jeunesse retrouvée

Les radiations métaphasiques, du fait de leurs propriétés de rajeunissement, sont un miracle de la nature, qui se traduit par une régénérescence constante de la structure génétique de quiconque est exposé à ces radiations. À leur arrivée sur la planète des Ba'kus, nombre des membres d'équipage de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701-E notent de tels changements : Worf manifeste des signes de puberté klingonne, William Riker et le conseiller Deanna Troi redécouvrent leur amour réciproque ; plus significatif encore, Geordi La Forge - aveugle de naissance - trouve la vue.

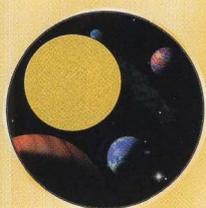
Alors que, depuis des années, seule la technologie lui permet de voir, Geordi La Forge peut enfin admirer un lever de soleil de ses propres yeux, grâce aux radiations métaphasiques.



Lorsque la régénération des nerfs optiques de La Forge devient évidente, le Dr Crusher retire les implants de l'ingénieur-chef, qui voit littéralement les choses d'un regard neuf.

Le commandeur Riker note que son menton glabre est « aussi lisse que le derrière d'un androïde » - ce que conteste Data.





SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 14

ORELLIUS



SYSTÈMES STELLAIRES

L'abondance règne sur Orellius, mais cette planète isolée présente une difficulté particulière pour les colons : un champ duonétique qui inhibe le fonctionnement de la plupart des appareils. Pour certains des habitants, cet obstacle est la clef d'un mode de vie particulier.

Orellius est un vrai paradis, au climat doux et tempéré, à la végétation luxuriante. Cette planète de **classe M** est en orbite autour d'une étoile de **type F**, **Orellius Minor**. Ce système situé à proximité du **vortex bajoran** dans le **quadrant Alpha** est néanmoins à l'écart des principales voies commerciales. L'isolement de ce monde fait qu'avant 2370 aucun spatonef de **Starfleet** ne s'en est approché suffisamment pour effectuer des relevés au moyen de senseurs.

Paradisique

La surface d'**Orellius** semble particulièrement fertile. Les forêts regorgent de fruits comestibles. Le climat est plutôt clément et confortable pour les humanoïdes, même s'il peut faire très chaud en milieu de journée à la belle saison et extrêmement froid pendant l'hiver.

Ce paradis n'est toutefois pas dépourvu totalement d'imperfections ; ainsi, un insecte y est le vecteur d'une maladie mortelle.

Les divers cours d'eau et les marais recèlent des gisements d'**astatine**, qui serait à l'origine du **champ duonétique** de basse intensité présent partout à la surface d'Orellius. Ce champ supprime les radiations électromagnétiques et déränge le fonctionnement de la plupart des appareils. Il n'empêche cependant pas les **téléporteurs** des vaisseaux en orbite de

déposer leurs membres d'équipage sur la planète.

La **Fédération unie des Planètes** ignore l'existence d'une colonie humaine sur Orellius jusqu'à ce qu'en 2370 le **commander Benjamin Sisko** et le **chef des Opérations Miles O'Brien**, de la station **Deep Space Nine**, soient chargés de repérer de nouveaux sites propices à la colonisation. Les deux officiers découvrent au cours de cette mission une communauté prospère, établie plus de dix ans auparavant, après qu'un transport de classe **Erewon**, le **S.S. Santa Maria BDR-529**, s'est posé en catastrophe sur la planète et s'est trouvé dans l'incapacité d'en repartir.

Une vie simple

L'équipage du vaisseau était constitué de colons, dont certains étaient d'anciens membres du personnel de **Starfleet**, en route pour la planète **Gemulon V**. Une certaine **Alixus** ayant dressé le champ duonétique dans la forêt, les colons se sont, au fil de la décennie suivante, adaptés à la perte de toute technicité ; ils se sont dotés d'un mode de vie beaucoup plus simple, sous la houlette d'Alixus.

La **Santa Maria**, dépouillée de tous ses matériels rendus parfaitement inutiles par le champ duonétique, est envahie par la végétation. Les tâches quotidiennes sont menées à bien dans l'enceinte d'un village de huttes. Les colons portent des vêtements de leur

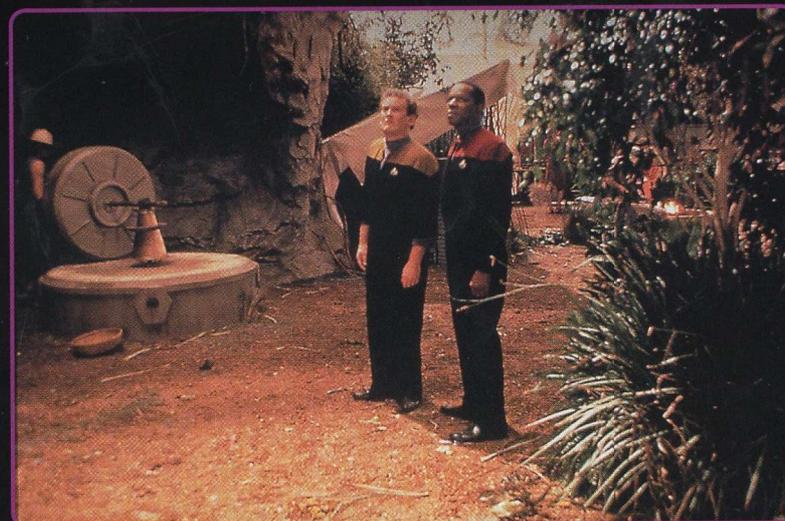
confection, aux rustiques coloris bruns, verts et violets. Tous s'adonnent à la chasse à l'arc, à l'agriculture et à la cueillette.

Les colons estiment que leur mode de vie rural les rend bien plus attentifs les uns aux autres. Certains ont bien sûr mis davantage de temps que d'autres à accepter la situation, mais finalement tous se sont convertis à l'idéal anti-technologie mis en avant par leur dirigeante Alixus et rendu inéluctable par la supercherie de celle-ci.

▶ **Le champ duonétique de la planète empêche l'usage de la plupart des appareils - il bloque même les sous-diagnostics des tricordeurs de la Fédération.**



▶ **Alixus, qui gouverne la communauté d'Orellius d'une main de fer, a elle-même créé le champ duonétique qui affecte la situation de la colonie : elle semble bien convaincue que la technologie est néfaste.**



▶ **En 2370, le commander Benjamin Sisko et le chef Miles O'Brien se téléportent du RUNABOUT RIO GRANDE vers Orellius et y font la découverte d'un lieu de peuplement rural.**



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 15



SYSTÈMES STELLAIRES

YADERA II

Une planète d'apparence très hospitalière du quadrant Gamma abrite un village apparemment idyllique niché au cœur d'une pittoresque vallée, mais les colons ont quelque chose de fort inhabituel...

Le quadrant **Gamma** peut se targuer d'abriter de nombreux êtres étranges, mais très rares sont ceux dont les origines sont aussi extraordinaires que les membres de la paisible communauté établie dans un vallon de **Yadera II**. Cette société et son architecture s'inspirent de celles de **Yadera Prime**, mais il faudra une mystérieuse crise au sein du village et l'intervention du **chef de la Sécurité Odo** et du **lieutenant-commander Jadzia Dax**, de **Deep Space Nine**, pour que la population apprenne la stupéfiante vérité.

Pacifique

Le village constitue une société pacifique dotée d'une structure hiérarchisée, sans qu'il y ait de chef élu à proprement parler. Les opinions des doyens sont prépondérantes, et chacun est heureux de se tourner vers le **Protecteur Colyus**, chargé de faire respecter la loi.

Les colons portent de longues robes blanches, des chemises écruées et d'amples pantalons blancs. La seule différence entre la tenue des hommes et celle des femmes est que les premiers portent des chapeaux et des perles sur l'oreille droite, alors que les secondes arborent de longs pendants.

Les **Yaderans** vivent selon un code moral rigoureux, qui ne les empêche pas d'être

hospitaliers envers les étrangers, d'accepter avec gratitude l'aide qu'on leur offre et de reconnaître leurs propres limites. Ils semblent attachés à la tradition et à l'institution du mariage. La fable relatée par **Taya**, petite-fille du fondateur **Rurigan**, donne un aperçu de leurs croyances, tout comme la version yaderane d'une entité divine appelée le « **Grand Minra** ».

Le facteur primordial dans la vie des villageois est la notion de famille. Chaque membre de la société paraît aussi important que tout autre au bien-être du village, ce qui crée un puissant sentiment communautaire.

Disparitions

Yadera II est une société globalement pacifique, mais en dix années de service, Colyus a parfois dû faire cesser une rixe ou enquêter sur un larcin. Là s'arrêtent ses missions policières – jusqu'à ce qu'il soit amené à enquêter sur l'étrange disparition de vingt-deux membres de la communauté.

Dax résout le mystère en déduisant que si la population diminue c'est parce qu'elle est formée de projections **holographiques d'omicros**, et que la machine qui les crée est en train de tomber en panne. Les villageois jugent de prime abord cette explication ridicule, pour l'accepter ensuite en constatant que des parties d'eux-mêmes disparaissent quand ils franchissent les limites de la portée de

l'**hologénérateur**. Dax et Odo découvrent que Rurigan est derrière cette création : unique « vrai » villageois, il est maître de l'hologénérateur qui assure l'existence du village et de ses habitants.

La vérité

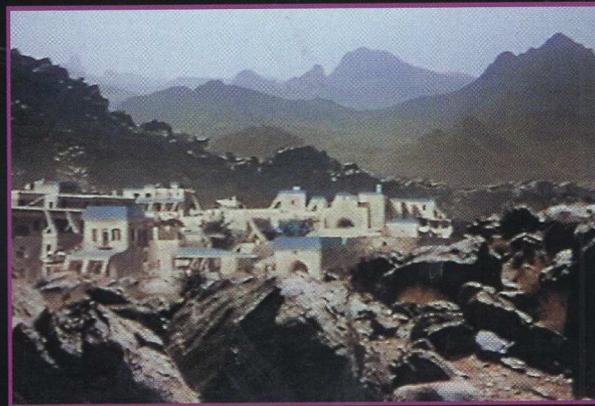
Le programme de l'hologénérateur s'est développé jusqu'au point où les personnages sont dotés d'une pensée consciente et autonome. Ainsi de Taya : alors que l'**holoprogramme** fonctionne depuis trente ans, elle n'en a que dix. Sa personnalité résulte non de l'influence de Rurigan, mais de l'éducation que lui ont donnée son père et sa mère. C'est là ce qui fait des holovillageois bien plus que de simples projections émanant d'un système informatique défaillant. Leur société fondée sur les souvenirs de Rurigan et programmée de façon à pourvoir chaque membre de la population d'un cycle de vie complet, s'est adaptée comme l'aurait fait n'importe quelle autre.

Jadzia Dax répare l'hologénérateur plutôt que de le laisser tomber en panne, comme le veut Rurigan, garantissant ainsi la survie des villageois qui ont survécu à la panne mais aussi des vingt-deux personnages « perdus » (qui se trouvent régénérés).

Rurigan comprend que cette communauté unique en son genre a le droit d'être pérennisée. Les « habitants » de Yadera II poursuivront leur fascinante évolution.



▲ Le constable Odo et le lieutenant-commander Dax arrivent près de Yadera II à bord d'un RUNABOUT. Cette planète de classe M se prête à la vie humanoïde.



▲ Le village de Yadera II semble assez incongru dans les paysages rocheux du reste de la planète – et pour cause...



▲ L'hologénérateur ne projette les villageois que dans des limites données, bientôt détectées par Dax et Odo.



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 16

BERSALLIS III



SYSTÈMES STELLAIRES

La troisième planète du système de Bersallis est le théâtre de phénomènes atmosphériques parmi les plus spectaculaires et dangereux que connaisse la Fédération.

Le système de Bersallis abrite sur sa troisième planète un petit avant-poste de la Fédération. Le relief de ce monde désertique est

hérissé de promontoires et de plateaux rocheux rougeâtres et orangés, qui dominent des plaines sableuses. Cette coloration laisse supposer la présence d'importantes quantités d'oxydes ferreux et autres minerais métalliques – qui caractérise aussi des mondes tels que Vulcain, Mars et Ceti Alpha V.

Les cieux de Bersallis III sont d'un bleu foncé, sous l'effet sans doute de particules de sable et de poussière projetées dans l'atmosphère par les vents violents qui balaient la planète. Cette atmosphère de classe M est constituée d'oxygène, d'azote et de dioxyde de carbone: elle est respirable sans protection particulière par tous les humanoïdes. La violence des phénomènes météorologiques qui affectent Bersallis III est meurtrière. Vents et

tempêtes de sable sculptent les hautes formations rocheuses qui parsèment la surface. L'atmosphère charrie en outre de grandes quantités de particules de plasma énergétique, probablement engendrées par l'interaction entre le champ magnétique de Bersallis III et les minéraux exotiques qu'elle recèle.

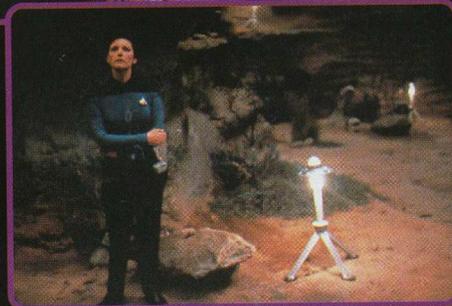
Sombres cieux

Le soleil du système de Bersallis est une étoile d'éclat variable, qui traverse des cycles d'événements énergétiques internes d'une

▶ Lorsque les tempêtes de feu de Bersallis se déclarent en 2369, l'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE est mis à contribution pour évacuer les colons de la FUP avant que le cataclysme ne frappe leur station.

▶ Neela Daren, prise au piège, suggère d'utiliser des déflecteurs thermiques pour détourner la chaleur des tempêtes de Bersallis.

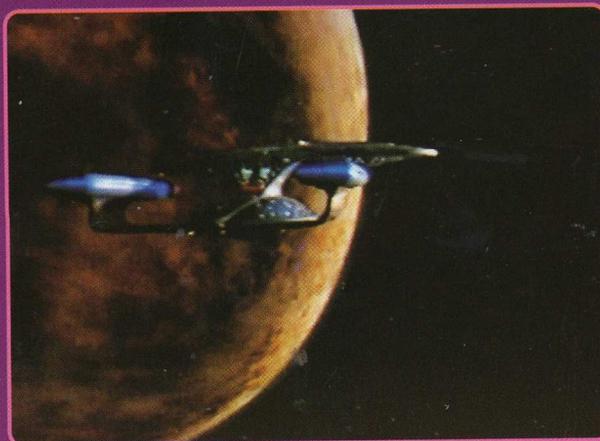
puissance croissante, jusqu'à finalement libérer une éruption solaire capable d'atteindre la troisième planète. Ces émissions de



TEMPÊTES DE PLASMA

Lieux dangereux

Les tempêtes de feu de Bersallis sont causées par une réaction énergétique dans la basse atmosphère de la planète, où les éruptions solaires de l'étoile de Bersallis créent des émissions de particules ayant pour effet de déclencher une réaction en chaîne avec le plasma à haute énergie. Ce soleil est une variable radiative dont le cycle éruptif est de sept ans. On note ailleurs des phénomènes comparables, comme le geyser de plasma de Melnos IV et les cascades de feu de Gal Gath'thong sur Romulus; une violente réaction plasmique dans la basse atmosphère a également provoqué la destruction de la planète Indri VIII. Les tempêtes de plasma existent aussi hors des atmosphères planétaires, dans des régions comme les Badlands ou encore la Ceinture de Denorios. À la Date stellaire 47182.1, une violente perturbation plasmique contraint à l'évacuation temporaire de la station spatiale Deep Space Nine.



Planète Bersallis III
Classe M Quadrant Alpha
Habitants 643 colons de la FUP

Étoile primaire Bersallis
Surface Désertique et rocheuse
Atmosphère Azote/oxygène/gaz carbonique

Caractéristiques L'avant-poste de Bersallis III est une petite station implantée dans un paysage rocheux de couleur orangée sur l'un des continents de ce monde. La colonie comprend des installations courantes – postes de communications et de téléportation ou infirmerie –, ainsi que de nombreux laboratoires qui se consacrent à des recherches sur l'écosphère de la planète.

Journal de bord :
STAR TREK: LA NOUVELLE GÉNÉRATION
« LEÇONS DE MUSIQUE »

◀ Vue de l'espace, Bersallis III apparaît comme une sphère désertique de roche et de sable, mais cette apparence somme toute ordinaire est rompue par quelques panoramas spectaculaires et des phénomènes météorologiques aussi magnifiques que dangereux: les tempêtes de feu de Bersallis.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 3 HANON IV
- 6 NIMBUS III
- 9 LA PLANÈTE HELL
- 19 VELARA III
- 22 L'ÉTENDUE DE NEKRIT

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- PHÉNOMÈNES SPATIAUX.....Dossier 5
- STAR TREK: LA NOUVELLE GÉNÉRATION.....Dossier 69



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

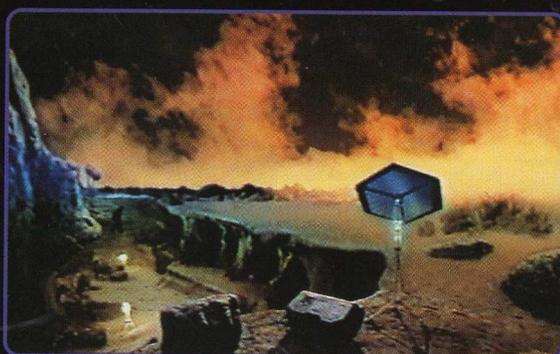
FICHE 16



SYSTÈMES STELLAIRES

BERSALLIS III

Les paysages de la planète Bersallis III sont dominés par des affleurements rocheux, dont les crêtes bordent de vastes étendues désertiques.



L'extraordinaire puissance des tempêtes de feu de Bersallis ravage tous les édifices non protégés.

particules ont pour effet des réactions avec le plasma hautement énergétique contenu dans l'atmosphère de cette planète, qui se traduisent par les « tempêtes de feu de Bersallis » – le plasma enflammé par la décharge d'énergie circule sur toute la planète au gré des vents que provoquent les différentiels de température. Les cycles solaires de Bersallis sont de sept ans, de sorte que les tempêtes de feu se déchainent régulièrement, en parallèle avec les éruptions. Toutefois, la nature capricieuse de l'activité stellaire ne permet pas de prédire avec précision le moment des éruptions maximales et le déclenchement des tempêtes de feu.

Un ciel en feu

Lorsque les tempêtes de feu entreprennent leur parcours à travers



les déserts de Bersallis III, l'approche des gaz et du plasma incandescents est visible à des kilomètres de distance; les vents qui les poussent sont sujets à de brutales variations de vitesse et de direction. Ces redoutables tempêtes engendrent une ionisation atmosphérique suffisante pour pouvoir perturber les diverses opérations de téléportation de la Fédération.

Les tempêtes de feu mesurées sur Bersallis III s'accompagnent parfois de vents soufflant à plus

de 200 km/h, soit près de deux fois la force 12 selon l'échelle de Beaufort utilisée sur Terre. Sur le front des tempêtes, les températures atteignent jusqu'à 300 °C.

La tempête, d'une violence exceptionnelle, essuyée à la **Date stellaire 46693.1** par l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** bat tous les records antérieurs.

Un avant-poste isolé

La colonie de la FUP sur Bersallis III, baptisée

Les déflecteurs thermiques doivent être reliés en série pour détourner les tempêtes des zones habitées.

« **Poste FUP 82985** », est une petite station aux effectifs de 643 personnes. Les colons occupent des fonctions variables, mais l'on compte certainement dans leurs rangs des géologues et des astrophysiciens. Les infrastructures de cet avant-poste sont assez rudimentaires, mais elles comprennent néanmoins une infirmerie, ainsi que des équipements de téléportation et de communication à longue portée.

Avis de tempête

En 2369, les tempêtes de feu de Bersallis se déclarent avec quatre mois d'avance sur les prévisions; l'avant-poste de Bersallis III contacte alors l'**U.S.S. Enterprise** pour une assistance dans l'observation de la progression des tempêtes. Toutefois, la tempête de 2369 ne se

BLOC-NOTES

L'**U.S.S. Enterprise** est détourné de son rendez-vous programmé avec un autre spatonef, l'**U.S.S. Havana**, pour procéder à l'évacuation de la colonie de la planète Bersallis III.

Les tempêtes de feu de Bersallis s'accompagnent de vents soufflant à plus de 200 km/h.

Au cœur des tempêtes de feu, les températures atteignent 300 °C.

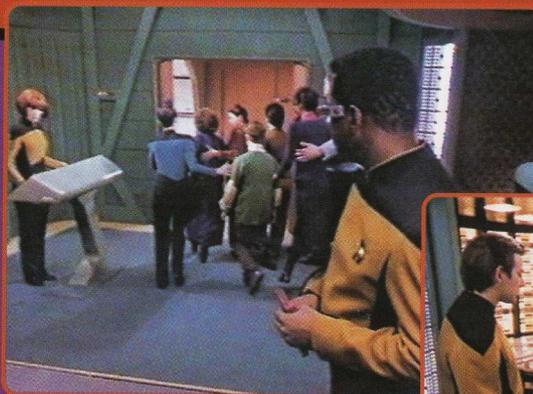
comporte pas comme celles qui l'ont précédée: elle atteint bientôt une puissance et une intensité telles que la sécurité des colons et de leur station est gravement menacée.

Tandis que l'on entreprend de mettre les colons en sûreté à bord de l'**U.S.S. Enterprise**, un officier de ce vaisseau, le **lieutenant-commander Neela Daren**, suggère que l'on recoure à plusieurs déflecteurs thermiques pour détourner les tempêtes de feu et contenir leurs effets jusqu'à achèvement de l'évacuation. Six appareils sont déployés pour protéger l'avant-poste; tous les colons sont secourus, mais huit membres d'équipage de l'**Enterprise**, dont un appartenant à l'équipe de Daren, périssent dans l'opération. Daren et les survivants échappent à la mort en se servant de **fuseurs** pour créer des disruptions en résonance dans le champ de déflexion, et ce afin de se protéger des flammes.

ÉCHAPPER AUX FLAMMES

Évacuation

L'arrivée précoce des tempêtes de feu sur la planète Bersallis III se révèle rapidement problématique lorsque le phénomène acquiert une vitesse et une force anormales – deux fois supérieures à celles des tempêtes précédentes. L'**U.S.S. Enterprise** est appelé à la rescousse pour évacuer les 643 colons avant que la tempête ne se déchaîne sur leur station – les conditions prévues seront telles que les bâtiments, pourtant renforcés et isolés, n'y résisteront pas. La téléportation des colons est rendue encore plus compliquée par le déchainement prématuré des tempêtes, dont les effets d'ionisation perturbent le système de téléportation et limitent le nombre des individus évacués. L'usage d'une navette est impossible, mais finalement tous les colons pourront embarquer à bord de l'**U.S.S. Enterprise**.



Geordi La Forge travaille sur les systèmes de téléportation de l'**U.S.S. ENTERPRISE** dans le but de surmonter les effets ionisants des tempêtes de feu.

Beverly Crusher est chargée de superviser le sauvetage de neuf patients de l'infirmerie de l'avant-poste de Bersallis III.





SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 17

LE VORTEX DE CHAMRA



SYSTÈMES STELLAIRES

Le vortex de Chamra, dans le quadrant Gamma, est une nébuleuse d'aspect enchanteur, véritable kaléidoscope constitué de nuées gazeuses colorées. Mais sous ces dehors somptueux se dissimulent de terribles dangers.

De l'autre côté du vortex bajoran, dans les profondeurs du quadrant Gamma, il est une formation astronomique appelée « vortex de Chamra ». Non répertoriée par la Fédération unie des Planètes avant l'an 2369, ce vortex est situé dans le secteur rakharien, quelque part entre l'orifice du vortex bajoran et la planète Rakhar.

En dépit de sa situation plutôt exotique, le vortex ne diffère guère par son aspect des nébuleuses

précédemment étudiées et cataloguées. À l'instar des nuages de poussières tels que la nébuleuse de Mutara, le vortex de Chamra présente de spectaculaires manifestations lumineuses et colorées.

L'arc-en-ciel

Des nuées titanesques de gaz ionisés se rassemblent en immenses volutes ou en phénomènes « coups de pinceaux cosmiques ». D'éclatantes vagues jaunes et roses en mystérieuses profondeurs céruleennes, un voyage dans le vortex s'accompagne toujours

d'une débauche de coloris et d'incomparables textures visuelles.

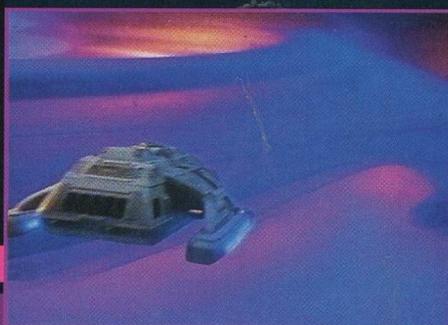
Le vortex semble organisé en couches concentriques de gaz ionisés, illuminés dans leurs tréfonds par une source unique ou par réfraction. Le vortex de Chamra contiendrait des millions d'astéroïdes, dont certains ont la taille de petites planètes, que l'on aperçoit parfois entre les épaisses couches de gaz colorés.

Le vortex de Chamra est proprement gigantesque. Ses dimensions exactes ne nous sont pas encore



▲ Le vortex de Chamra, dans le quadrant Gamma, est une immense nébuleuse comportant d'étonnantes possibilités mais aussi de graves périls; les voyageurs de l'espace seraient bien avisés d'y faire preuve de la plus grande prudence.

▼ La nébuleuse se compose de nuages de gaz ionisés très denses, qui présentent de grands dangers pour la navigation.



UN CHAMP DE MINES NATUREL

La menace du toh-maire

Le vortex de Chamra est parsemé de meurtrières poches de gaz toh-maire. Plusieurs facteurs peuvent provoquer la combustion d'une telle poche de gaz, notamment un tir de torpille à photons ou de phaseur. Une fois enflammé, le gaz explose en une cataclysmique déflagration parcourue d'éclairs d'énergie.

Cette zone constituant un véritable champ de mines naturel, il est impératif d'exercer la plus grande prudence dans la traversée du vortex. Il convient de limiter la vitesse du vaisseau, car une précision extrême est absolument indispensable pour manœuvrer dans la nébuleuse.

En 2373, un Runabout de Deep Space Nine rencontre des poches de gaz toh-maire dans une nébuleuse du quadrant Gamma. Le fait que ce gaz n'ait pas encore été découvert dans le quadrant Alpha donne à penser que ces champs volatiles pourraient être propres à cette région de la Galaxie.

▶ L'ignition d'une poche de gaz toh-maire déclenche une explosion assez puissante pour détruire le vaisseau qui s'aventurerait à effectuer des tirs de phaseur ou de torpille à photons dans la nébuleuse.



▲ Le gaz toh-maire est très instable, et partant très dangereux, d'autant plus qu'il est particulièrement difficile à détecter. Un tir de torpille à photons peut y déclencher une terrible explosion.



Designation Vortex de Chamra

Type Nebula Quadrant Gamma

Matières dangereuses Gaz toh-maire

Nature physique Le vortex de Chamra se présente comme la plupart des autres nébuleuses, sous l'aspect d'un nuage coloré de poussières interstellaires, qui donnent un merveilleux spectacle de lumières tourbillonnantes.

Périls Les vastes poches de gaz ionisé du vortex rendent difficile la détection des périls tels que le gaz toh-maire hautement combustible.

Journal de bord STAR TREK: DEEP SPACE NINE «Vortex»



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FIGHE 18

RISA



SYSTÈMES STELLAIRES

Risa est une planète vouée au plaisir, dont les autochtones sont heureux d'exaucer les désirs de tout visiteur.

Risa est une colonie de la **Fédération**, devenue l'un des lieux de villégiature les plus appréciés du **quadrant Alpha**.

Cette planète de **classe M** à caractère tropical est renommée pour la douceur de son climat, la beauté de ses plages et la sensualité de son mode de vie.

Joyau étincelant dans les ténèbres de l'espace, Risa offre à ceux qui y séjournent pour la première fois une expérience rappelant celle que connurent, sur Terre, les premiers navigateurs à débarquer sur les rivages des îles des tropiques, à l'issue d'un long voyage

océanique. Cette analogie est d'autant plus judicieuse que Risa est avant tout un monde aquatique, émaillé d'innombrables îles de rêve.

Un paradis

Risa ne possède aucune ville, mais sa surface est piquetée de stations de villégiature qui se fondent dans le paysage des îles, nichées dans de verdoyants domaines boisés. Ces infrastructures ont été bâties dans un unique objectif: attirer les visiteurs vers la planète.

Temtibi Lagoon, typique de ces riantes enclaves, est une halte particulièrement appréciée des personnels de **Starfleet**. Sa facilitatrice en chef, **Arandis**, est une

▶ **Risa est une splendide planète, aux panoramas spectaculaires. Les hébergements sont idéalement situés pour que les vacanciers profitent au mieux des cascades et de la végétation luxuriante, aux effets tonifiants sur les visiteurs.**

humanoïde qui fut l'amie intime (et l'amante) de **Curzon Dax**, prédécesseur **trill** de **Jadzia Dax**, l'officier scientifique de **Deep Space Nine**. La population humanoïde de Risa est toujours surpassée en



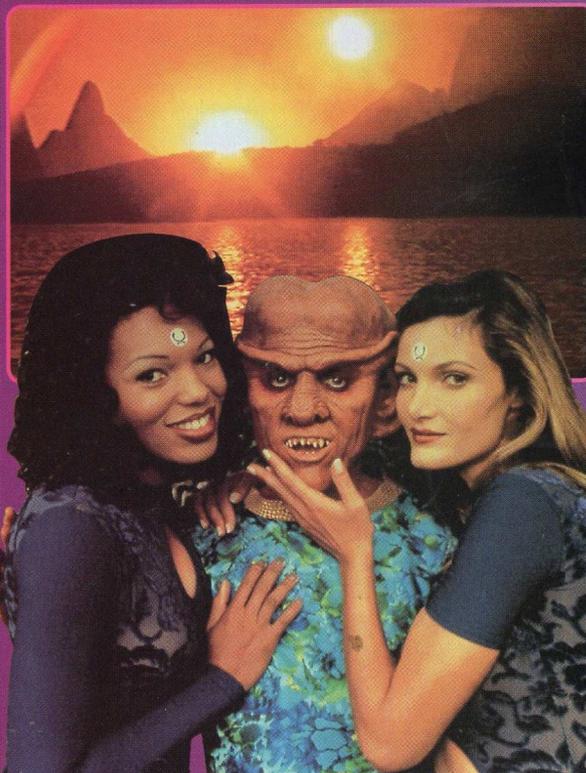
UN PARADIS... POUR CERTAINS

Délices sensuels

Risa est réputée dans toute la Galaxie comme l'une des meilleures destinations de vacances du quadrant Alpha. Grâce à son climat contrôlé, la planète est devenue une merveilleuse utopie pour les amoureux d'exotisme, de plages blondes, de mers turquoise. Les habitants de Risa se démènent pour que les touristes se sentent les bienvenus, en répondant à toutes leurs attentes. La sexualité libérée qui a cours sur cette planète ajoute encore à ses attraits. L'exposition de la statue de Horga'hn est un moyen d'annoncer un désir de « jamaharon », mystérieux rite sexuel auquel les Risans participent bien volontiers.

▶ **Quark semble apprécier la compagnie de ses nouvelles amies. D'aucuns voient en Risa le cadre idéal de leurs vacances: habitants accueillants, temps radieux, paysages somptueux.**

▶ **Risa est éclairée par deux soleils, dont les couchers sont souvent très spectaculaires. La météorologie, réglée artificiellement, est toujours parfaite.**



Planète Risa
Classe M Quadrant Alpha
Habitants Humanoïdes

Gouvernement Protectorat de la FUP
Environnement Artificiellement géré par une matrice de modification météorologique ultraperfectionnée

Caractéristiques Jardins paysagers, végétation luxuriante, plages dorées, mers d'azur, nombreuses nappes d'eau douce

Lois Aucune criminalité signalée à ce jour

Journal de bord « Les Vacances du capitaine » [ST: LNG]; « Que celui qui n'a jamais pêché... » [ST: DS9]



▶ **Jadzia Dax aime se détendre sur Risa, alors que Worf se montre nettement plus réticent à succomber aux plaisirs qu'offre cette planète.**



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

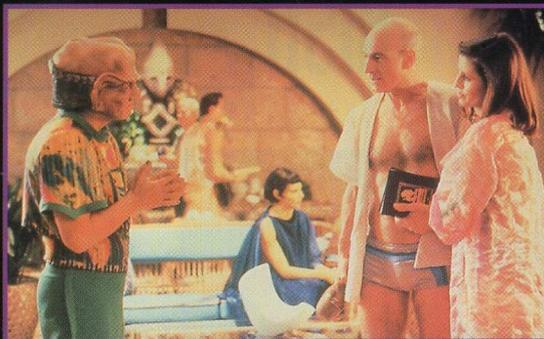
FICHE 18

RISA



SYSTÈMES STELLAIRES

Le commandeur Riker, adepte enthousiaste des plaisirs qu'offre Risa, brûle d'y retourner aussi fréquemment que le lui permettent ses fonctions dans Starfleet.



Le capitaine Jean-Luc Picard se décide finalement à faire un petit séjour sur la luxuriante planète Risa. Avec l'espionne Vash, il ne va sans doute pas se reposer mais fera l'expérience d'une aventure des plus stimulantes.

nombre par les membres d'autres espèces venus goûter les plaisirs qu'offrent cette planète et ses habitants.

Détente totale

Idylles et plaisirs hédonistes caractérisent les vacances risanes. Promenades au clair de lune sur la plage, détente dans les sources chaudes de la planète, vigoureux massage suivi d'un bain de **royalait** ou simple relaxation sur la pelouse sous le double soleil, Risa ne ménage pas ses délices.

Toutes les habitations y offrent des vues superbes. Le plus souvent, elles donnent sur des plages

enseillées et des mers d'un bleu-vert étincelant, dont le spectacle est encadré par des palmiers ondulant sous une brise que les fenêtres, toujours ouvertes, laissent circuler paisiblement.

Il n'y a pas de service de sécurité sur Risa, car il n'est nul besoin d'y dérober quoi que ce soit. Tout y est accessible. Risa ne possède pas de monnaie propre, mais on y accepte les devises de tous les mondes, du **latinum ferengi** au **lek cardassien**. En tant que colonie de la Fédération, Risa jouit de la pleine protection de Starfleet – pour le cas toutefois

où une telle protection s'avérerait nécessaire.

Un climat idéal

La tranquillité est pour Risa un axe majeur de développement depuis que la jungle originelle de cette planète a été domestiquée par un système de contrôle climatique perfectionné. Actuellement, le climat est artificiellement réglé par une matrice de modification météorologique qui détecte et dissipe les perturbations atmosphériques dangereuses avant qu'elles ne puissent gâcher les vacances

de quiconque. Le réseau climatique de Risa assure un temps constant sur toute la planète, dont il favorise en outre la stabilité géologique. Sans lui, l'environnement de la planète serait de nouveau marqué par les forêts impénétrables et les précipitations abondantes : Risa ne serait plus un paradis.

Avant la mise en place du réseau de contrôle climatique, Risa n'avait jamais été densément colonisée, mais dès lors que la technologie l'a rendue paradisiaque, de nombreux visiteurs en ont fait l'une des destinations de vacances les plus

BLOC-NOTES

- ▶ Le système de gestion du climat est saboté en 2373 par des Essentialistes, qui protestent contre le mode de vie hédoniste en vigueur sur Risa.
- ▶ Les tapisseries et les parfums de Risa, fameuses spécialités de cette planète, sont souvent achetés en souvenirs.
- ▶ C'est sur Risa que le Tox Uthat, engin capable de stopper les diverses réactions nucléaires au sein d'une étoile, finit ses jours.

fréquentées et les plus appréciées de tout le quadrant Alpha.

On ne trouve pas de restaurant à proprement parler sur Risa, mais on peut à tout moment s'y procurer n'importe quelle sorte de cuisine, ce qui aide les visiteurs à se sentir parfaitement à l'aise. Les indigènes de Risa se sont mués en facilitateurs au service des besoins et des désirs des hôtes étrangers. La devise des **Risans** est fort simple et directe : « Tout ce que nous avons est à vous. » Ils la mettent en pratique avec ardeur.

VACANCES DE RÊVE

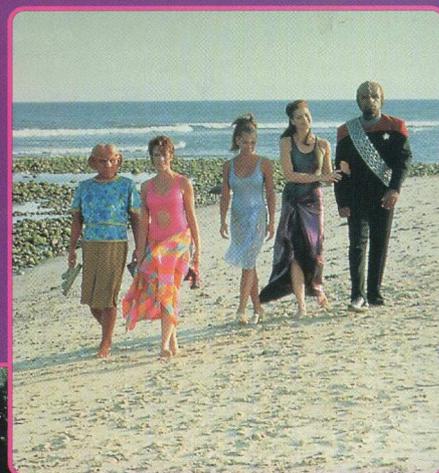
Un vrai paradis

Risa est une planète vouée au plaisir, où tout est conçu pour rendre le séjour des visiteurs le plus agréable possible. Les logements, somptueusement meublés, tirent le meilleur parti des vues enchanteuses. Les activités de plein air y sont particulièrement appréciées, qui bénéficient du climat

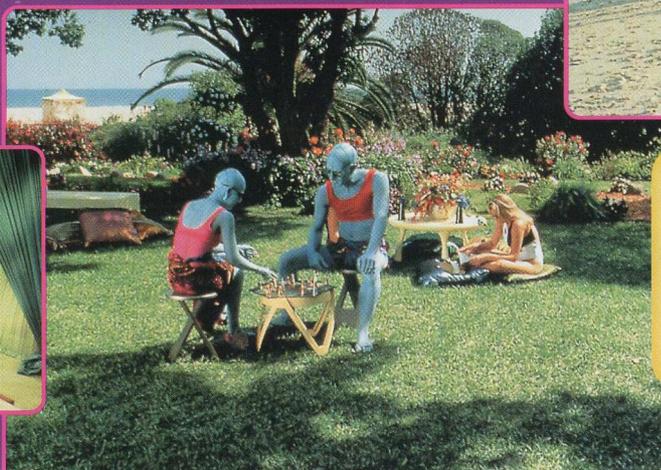
idéal et des sites somptueux. La sécurité des personnes ne pose aucun problème – la délinquance est totalement inexistante, car tout est accessible à qui le demande. Les Risans le proclament : « Tout ce que nous avons est à vous. » Voilà pour les vacanciers, la promesse de bien des satisfactions !

▶ Quelques-uns des visiteurs venus de la station DEEP SPACE NINE se promènent sur la plage. Worf est l'un des rares vacanciers à n'être pas séduits par les charmes de Risa.

▶ Les hôtes peuvent se détendre dans des jardins tropicaux parfaitement entretenus, où ils savourent un climat enchanteur, assuré toute l'année durant.



▶ Une ambiance très détendue règne sur Risa. Les visiteurs sont encouragés à profiter de tous les biens, équipements et activités disponibles, y compris des massages sensuels et des mets raffinés.



AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

ATLAS DE LA GALAXIE.....Dossier 3

STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION.....Dossier 69

STAR TREK : DEEP SPACE NINE.....Dossier 70



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4 FICHE 19

VELARA III



SYSTÈMES STELLAIRES

Les opérations de terraformation réalisent le miracle de transformer des mondes sans vie ni potentiel d'évolution en de foisonnants mondes de classe M.

Velara III, planète d'une masse comparable à celle de la Terre, est située au sein de l'**Amas des Pléiades**, dans le **quadrant Alpha**, à quelque 415 années-lumière du **Secteur 001**. Site d'une expédition de **terraformation** avortée, elle abrite une forme de vie unique en son genre.

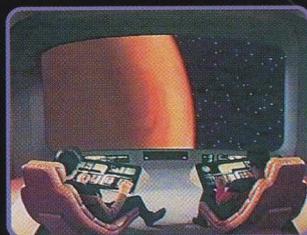
Déshydratation

De prime abord, Velara III se présente comme un monde désolé. La croûte de cette planète est constituée de couches de roches stratifiées, et sa surface est presque entièrement couverte d'une

▶ Nouveaux mondes

Une fois qu'une planète sans vie a été transformée en un luxuriant nouveau monde, elle peut être utilisée en tant que colonie à l'intention de peuples de la Fédération en expansion.

mince couche de sable rouge orangé. Aucune humidité n'est apparente en surface, mais une mince pellicule d'eau repose entre la surface sableuse et la roche-mère. Cette couche liquide, de même épaisseur sur toute la planète, est extrêmement saline, ce qui rend Velara III impropre à la survie de toutes les formes de vie organique connues.



L'atmosphère de Velara III est des plus ténues; les étoiles sont visibles dans le ciel de jour comme de nuit. Des vents violents balayent la surface de la planète, où les tempêtes de sable sont fréquentes. L'attraction gravitationnelle de Velara III est proche de celle des autres mondes de **classe M**, ce qui en fait un site idéal pour la terraformation.



▲ Centre de création

Les programmes de terraformation ne s'appliquent qu'à la surface de planètes totalement dépourvues de vie, sans potentiel d'évolution future.

DE LA STÉRILITÉ À LA FERTILITÉ

Une croissance progressive

La nature ingrate de Velara III fait de cette planète un choix apparemment parfait pour un programme de terraformation de la Fédération. L'objectif de ce projet est de transformer un astre sans vie en un monde de classe M à l'écosystème biologiquement épanoui, et cela en l'espace de trente-cinq ans seulement.

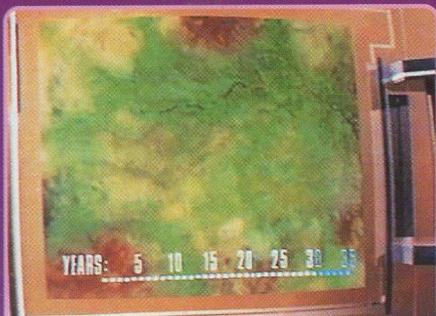
Après avoir étudié la planète pour vérifier qu'elle n'abrite aucune vie (et ne présente aucun potentiel de développement de la vie), la Fédération entreprend à la surface la construction d'une station de terraformation presque autonome, dirigée par Kurt Mandl; travaillent aussi à ce projet l'ingénieur-chef Bjorn Bensen, la scientifique Luisa Kim et le spécialiste de l'hydraulique Arthur Malencon.

Les études initiales montrent que, dans certaines régions, le sable de surface chatoie étrangement (l'effet évoque celui du soleil sur la neige fraîche). Ces zones de déplacement optique semblent aléatoires et sans importance. On croit d'abord avoir affaire à un phénomène naturel propre à Velara III - les scientifiques de la FUP ne se doutent pas que la découverte d'une nouvelle forme de vie les attend.



▲ *Les scannages de la planète révèlent l'aspect désolé de Velara III telle qu'elle était avant la terraformation.*

▶ *Les terraformateurs peuvent comparer les conditions actuelles qui règnent sur la planète à la luxuriance qui sera la sienne à l'issue des trente-cinq années de leur programme.*



AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- ATLAS DE LA GALAXIEDossier 3
- PHÉNOMÈNES SPATIAUX ..Dossier 5
- L'U.S.S. ENTERPRISE
NCC-1701-DDossier 25
- STAR TREK: LA NOUVELLE
GÉNÉRATION.....Dossier 69

Planète	Velara III
Classe	M
Quadrant	Alpha
Habitants	Microcerveaux
Surface	Inhospitalière, sableuse, désertique.
Atmosphère	De très faible densité.
Formes de vie	Microcerveaux - êtres cristallins unicellulaires qui, ensemble, constituent une conscience unique.
Caractéristiques	La surface désertique de la planète est fréquemment balayée par de violentes tempêtes de sable.
Journal de bord	STAR TREK: LA NOUVELLE GÉNÉRATION: «Sol natal»

▼ **Quand on cherche une planète pouvant se prêter à la terraformation il importe d'en choisir une qui soit dépourvue de toute possibilité d'évolution propre vers la vie. Or, les études de Velara III montrent une faible présence d'eau dans le sous-sol.**



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

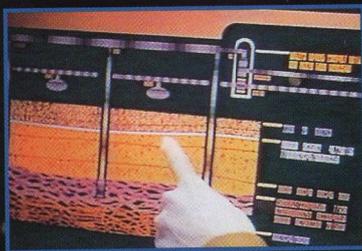
DOSSIER 4

FICHE 19

VELARA III



SYSTÈMES STELLAIRES



◀ **Le commander Riker visite le complexe de terraformation de l'équipe de la Fédération. Les scientifiques sont très fiers de leur œuvre et enthousiastes à l'idée de créer une vie nouvelle.**



▶ **La station comprend des quartiers d'habitation et des abris.**

capable de se reproduire, de se défendre et même de communiquer.

Ces êtres vivants, ou **microcerveaux**, selon l'appellation adoptée par le **lieutenant-commander Data**, officier androïde de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, sont en fait des « cellules » séparées reliées par les courants électriques conduits à travers l'eau saline sous la surface de Velara III. Ainsi connectés, les microcerveaux

▶ **Le processus connu sous le nom de terraformation exige de longues années de travail, de dévouement et de patience de la part des scientifiques engagés dans un tel projet.**



Toutefois, à mesure que la construction d'une station de terraformation de la **Fédération unie des Planètes** suit son cours, d'étranges effets scintillants se mettent à former des motifs géométriques complexes mais reconnaissables, qui apparaissent et disparaissent çà et là. Dans un premier temps, on pense qu'il s'agit d'un phénomène naturel.

La création commence

La terraformation de Velara III est envisagée comme une opération en plusieurs étapes, qui commence au laboratoire pour se poursuivre sur et dans la planète.

Le programme est planifié pour les mois, les années et les décennies à venir, sans que le hasard y ait une grande part. En début de processus, un étroit corridor est percé dans l'écorce de la planète jusqu'à la nappe d'eau. Une fois siphonnée vers la surface, cette eau est filtrée et désalinisée, puis oxygénée et réinjectée. Au cours de ces diverses opérations, des micro-organismes sont introduits dans la nappe d'eau, où va se déclencher la croissance biologique de l'écosystème. L'équipe de terraformation retrouvera plus tard un petit spécimen cristallin, non organique et pourtant

constituent une conscience intelligente unique, de la même manière que les cellules d'un cerveau humanoïde se connectent pour constituer un individu.

Les microcerveaux sont de nature photochimique : ils s'épanouissent à la lumière du soleil ou sous d'autres sources lumineuses.

Piège de sable

Cette communauté vit dans la couche sableuse entre la surface et la nappe d'eau.

Les microcerveaux ont accès à l'eau en tant que milieu connectif, tout en restant assez proches de la surface pour bénéficier des rayons du soleil de Velara III.

Lorsque le pompage et la désalinisation de l'eau de la planète sont entrepris, ce processus produit des effets tout à fait désastreux sur les microcerveaux ; après avoir échoué

à communiquer avec les scientifiques terraformateurs, ces êtres entrent en guerre ouverte contre l'équipe de la Fédération puis contre l'équipage de l'*Enterprise*.

Quand l'effet destructeur de la terraformation sur les habitants de silicium de Velara III est perçu, les scientifiques commencent par nier avoir mis en danger des êtres vivants, pour finir par reconnaître que tel est peut-être le cas. Le **capitaine Jean-Luc Picard** décrète une mise en quarantaine de la planète pour permettre aux microcerveaux de vivre en paix, sans être dérangés par des aliens.

On sait désormais que la planète Velara III, certes parfaitement inhospitalière pour les humanoïdes, n'est pas pour autant déserte. Elle abrite une communauté prospère, composée d'êtres très évolués, aussi intelligents qu'énigmatiques.

DES INDIGÈNES HOSTILES

Rétorsion

Lors d'une visite de routine effectuée en 2364 par l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, on découvre que Velara III, initialement déclarée dépourvue de vie par les scientifiques de la FUP, abrite en fait une forme de vie d'un genre nouveau, menacée par le projet de terraformation. Le premier indice survient quand le spécialiste en hydraulique Arthur Malencon est tué alors qu'il se sert d'un laser pour forer la surface sableuse de la planète. Le chef du projet, Kurt Mandl, finira par avouer qu'il n'a pas voulu reconnaître le fait que la planète était déjà habitée.



▶ **Les microcerveaux font une démonstration de force contre l'ENTERPRISE. Il s'agit là d'une réaction d'autodéfense contre les êtres aqueux qui mettent leur existence en péril.**

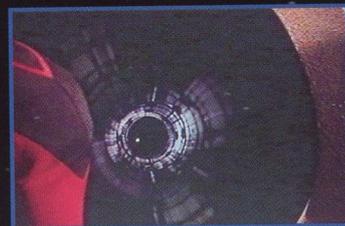


▶ **Le lieutenant-commander Data enquête sur la mort d'Arthur Malencon, attribuée à une défaillance du matériel – mais l'androïde subodore un meurtre.**



▶ **Les indigènes de Velara III, baptisés « microcerveaux » par Data, se présentent sous l'aspect de cristaux chatoyants ; ils perçoivent l'apparence des êtres humanoïdes comme affreuse.**

▶ **L'équipe de la Fédération remarque l'existence d'un phénomène naturel aussi mystérieux que superbe, un miroitement d'abord constaté dans les galeries de terraformation.**





SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 21

ALPHA ONIAS III



SYSTÈMES STELLAIRES

Alpha Onias III se présente comme une planète rocheuse désolée, qui ne se prête guère à la vie. Sous sa surface pourtant se cache un étonnant secret.

Alpha Onias III, planète de classe M située dans le quadrant Alpha, est un monde fort peu hospitalier, où règnent des conditions climatiques très difficiles, ce qui en fait toutefois un lieu idéal pour se cacher. À deux kilomètres sous la surface de cette planète se trouve une gigantesque caverne

où a élu domicile le jeune Barash, unique être doué de sensibilité d'Alpha Onias III.

La mère de Barash l'a laissé là après l'invasion de leur planète d'origine : sachant que ses ennemis ne cesseraient jamais de la pourchasser, elle a ainsi cherché à mettre son fils en sécurité.

Veillant à ce que Barash dispose des éléments

▶ **Le monde grisâtre d'Alpha Onias III abriterait une base secrète romulienne, ce qui déclenche les investigations de Starfleet.**



AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 15 YADERA II
- 23 DELTA RANA IV

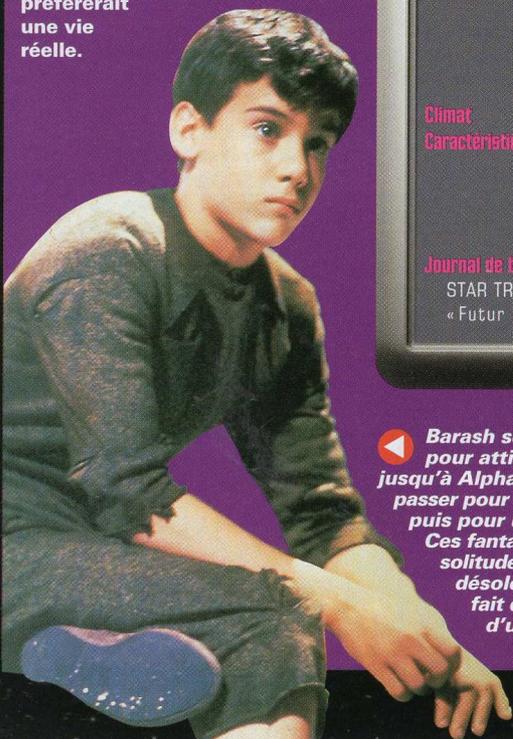
AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- ATLAS DE LA GALAXIEDossier 3
- STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATIONDossier 69

UN MONDE D'ILLUSION

Un garçon solitaire

Alpha Onias III a un seul habitant : un jeune alien du nom de Barash, qui vit dans un monde d'illusion sous la surface de la planète. Il y a été laissé par sa mère qui voulait le mettre à l'abri de ses ennemis. Ses besoins sont comblés par des scanners neuraux qui créent des réalités virtuelles, mais Barash préférerait une vie réelle.



Planète	Alpha Onias III
Classe	M
Quadrant	Alpha
Fonction	Base romulienne?
Appellation locale	NC
Surface	Désolée, grise, brumeuse
Formes de vie	Le seul être présent n'est pas indigène. Barash est un humanoïde au teint gris, aux yeux immenses, aux doigts extrêmement longs et fins.
Climat	Toujours nuageux
Caractéristiques	Alpha Onias III est un monde habitable, mais son climat ne se prête guère à l'occupation par des humanoïdes.
Journal de bord	STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION « Futur imparfait »

▶ **Barash se sert des scanners neuraux pour attirer l'U.S.S. ENTERPRISE jusqu'à Alpha Onias III. Il se fait d'abord passer pour le fils du commandeur Riker, puis pour un prisonnier romulien. Ces fantasmes traduisent sa terrible solitude sur cette planète grise et désolée. Barash ne souhaite en fait qu'une chose : la compagnie d'un autre être vivant.**

▶ **Barash est le seul habitant d'Alpha Onias III. S'il n'est pas originaire de cette planète, il y vit depuis des années.**

indispensables à sa survie, sa mère l'a protégé par des **scanners neuraux** ultraperfectionnés, capables de répondre au moindre de ses besoins. C'est par le biais de la télépathie que Barash utilise cette technologie, notamment pour dupliquer tout ce que son esprit peut imaginer. Il vit donc dans un monde de fantasme apparemment très riche mais en fin de compte bien peu satisfaisant. La planète Alpha Onias III s'est certes montrée une cachette sûre, mais la perte dans le domaine personnel a été immense : cela fait des années que Barash n'a plus rencontré d'être réel ; la solitude lui est devenue intolérable.

La triste caverne à l'atmosphère embrumée où vit Barash est hérissée

de stalactites et de stalagmites où sont enchâssés les scanners neuraux – rectangles verticaux dont le chaleureux scintillement constitue le seul apport de lumière dans un monde froid et gris.

Faux amis

Submergé par la solitude, Barash tisse un réseau complexe de récits fictionnels, dans le but de créer une réalité propre à lui procurer l'amour et le réconfort dont il a tant besoin. Dans ces lieux où il ne reçoit jamais de visite, les scanners neuraux sont les portes par lesquelles vient la compagnie, sous la forme de personnages et expériences fictifs. Ces scanners lui permettent de dupliquer tout ce qu'il veut et ainsi de créer une « réalité » très élaborée



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 21



SYSTÈMES STELLAIRES

ALPHA ONIAS III

Barash habite dans des cavernes sous la surface de la planète. Les scanners neuraux enchâssés dans les formations rocheuses lui permettent de survivre.



Les appareils qui créent le monde d'illusion, contenus dans les stalactites et les stalagmites, luisent dans les ténèbres.

évoquant un scénario de **holodeck** extrêmement évolué – mais ils sont bien plus que cela car capables de manifester toute chose.

Au moyen de cet extraordinaire dispositif, Barash lance dans l'espace une sonde qui attire l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** jusqu'à lui, en « désirant » simplement de la compagnie (les scanners lui permettent en effet de créer des expériences variées en pensant à ce qu'il aimerait).

À l'aide de cette sonde, Barash réussit à faire venir un détachement de l'équipage de **Starfleet** dans sa caverne d'Alpha Onias III, où les scanners créent un environnement fort inhospitalier (en emplissant la salle de gaz

volcaniques, dioxyde de soufre, méthane, hydrogène et sulfure d'hydrogène) qui incite l'équipe à regagner promptement l'*Enterprise*.

Un nouveau compagnon

Les scanners bloquent alors la **téléportation** du seul **commander William Riker**, avant de sonder sa mémoire à la recherche de souvenirs de son passé. Barash utilise ces informations pour créer, à partir de fragments de la vie de Riker, une histoire très convaincante dont les scanners neuraux créent le cadre. Lorsque Riker s'éveille d'un « coma » censément provoqué par une **encéphalite altarienne**, Barash a créé un monde situé seize ans dans l'avenir de Riker.

Barash veut une compagnie pleine d'amour (dans le cas de Riker, l'amour d'un parent). Il imagine une histoire palpitante avec une trame et des personnages crédibles, si crédibles que n'eussent été quelques hiatus il aurait pu avoir Riker pour « papa » pendant des années, et ainsi partager avec quelqu'un son monde si vide.

Malheureusement pour Barash, les scanners neuraux ne peuvent prévoir tout ce que va faire Riker; celui-ci ne tarde pas à déduire qu'il a affaire à une ruse très élaborée. Barash résout le problème en modifiant subtilement le cours de ce scénario, de sorte que ce qui s'est produit précédemment semble être un élément subalterne d'une histoire de plus grande ampleur.

Les **Romuliens** sont savamment intégrés à la structure de ce « récit », sans doute parce qu'ils ont été initialement soupçonnés d'utiliser Alpha Onias III comme base secrète. William Riker est plus convaincu d'avoir été capturé par les Romuliens; ceux-ci voudraient qu'il révèle les coordonnées de l'**Avant-Poste 23** (cela paraît beaucoup plus plausible).

Sauvetage

Lorsque Riker refuse de continuer à jouer, Barash révèle sa véritable apparence: celle d'un enfant humanoïde aux longs doigts fins, aux yeux énormes et à la peau grisâtre.

Alpha Onias III s'est avérée une bonne cachette, mais Barash, enfant qui ne voulait qu'amour et compagnie,

Autre planète à n'être rien de plus qu'une projection holographique, Yadera II a pour seul habitant Rurigan, qui vit dans un village holographique créé par ses soins après la conquête de son monde par le Dominion.

Kevin Uxbrige, puissant Douwd, vit dans l'isolement le plus complet sur la planète Delta Rana IV, avec une image de sa femme (une humaine) tuée par les Husnocks.

a payé d'un prix terrible sa sécurité éternelle. Paradoxalement, une fois qu'il sait la vérité, Riker n'hésite pas à emmener Barash hors de sa planète. Le jeune garçon va entamer une nouvelle existence. Alpha Onias III sera de nouveau privée de toute forme de vie, et les scanners neuraux entreront en dormance.

RÉALITÉ VIRTUELLE

Faux semblants

Sur une planète aussi dépourvue de vie qu'Alpha Onias III, les scanners neuraux sont indispensables à la survie de Barash. Ces appareils sont incorporés dans une caverne sous la surface inhospitalière, bien protégés de la rudesse du climat. Les scanners transforment la matière en lui donnant la forme imaginée par Barash, de sorte qu'il se crée une riche vie fantasmagique afin d'avoir de la compagnie. Pourtant, Barash veut établir des liens avec de « vrais » individus; l'amour d'un vrai parent lui manque terriblement. C'est ce besoin qui finalement lui permettra de quitter ce monde hostile.

Le **commander Tomalak** se trouve au centre d'une fiction dans laquelle Riker est interrogé sur l'**Avant-Poste 23**.



William Riker est projeté dans une nouvelle fiction à laquelle ont part les Romuliens. Cette fois, le garçon n'est pas son fils, mais un codétenu du nom d'Ethan.



Dans le futur fictif échafaudé sur l'imagination du jeune Barash et les souvenirs de Riker, Picard est amiral et Barash le fils de Riker, âgé de dix ans.



SYSTÈMES STELLAIRES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

FICHE 22

L'ÉTENDUE DE NEKRIT



SYSTÈMES STELLAIRES

L'Étendue de Nekrit est une immense région, presque entièrement inexplorée, du quadrant Delta, emplie de phénomènes gazeux et d'étoiles nouvellement nées.

L'Étendue de Nekrit est une vaste zone du quadrant Delta, en constante évolution. Comme pour la nébuleuse de Mutara dans le quadrant Alpha, gaz et vapeurs y forment un gigantesque nuage moléculaire. Extrêmement impressionnants, des éclairs plasmiques transpercent les épaisses poussières interstellaires; provoqués par l'interaction du plasma avec des champs magnétiques, ces éclairs témoignent de l'intensité des turbulences électrodynamiques.

L'Étendue de Nekrit fait au moins mille années-lumière de large. Il faut au moins un mois à un spatonef pour la traverser. Dans les tréfonds des nuées

illuminées de gaz multicolores se cachent les étoiles et les globules de bok de l'Étendue de Nekrit – ce sont en fait les boules de gaz et de poussières nécessaires aux premières phases de l'évolution d'un soleil.

Berceau d'étoiles

Les nébuleuses sont considérées comme les lieux de naissance des systèmes solaires; des scannages préliminaires de la région indiquent qu'elle est parsemée d'étoiles de types Wolf-Rayet et T. Tauri, qui traduisent la formation de nouveaux soleils.

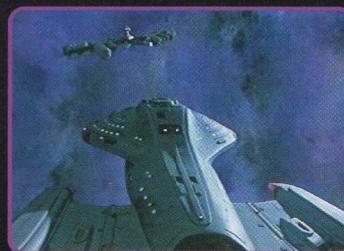
Certaines zones de l'Étendue de Nekrit présentent une coloration distincte. Une forte concentration de poussières intersidérales constitue des

bandes sombres au sein de ses nuées. Poussières de carbone et de silicate y sont communes, les premières étant plus spécifiquement associées aux régions obscures.

D'autres éléments, dont le fer, l'hydrogène et le silicium s'y forment aussi. Les lumières principalement rouges sont dues à l'hydrogène interstellaire. Une autre zone contient une nébuleuse jaune verdâtre. Ces coloris représentent souvent la combinaison de différents éléments excités par les vents interstellaires et les radiations émanant des étoiles chaudes.

Mondes cachés

Les nébuleuses sont des phénomènes relativement transitoires, qui généralement



▲ **VOYAGER arrive au DÉPÔT DE NEKRIT, centre de ravitaillement vital pour les voyageurs et les marchands, qui y trouvent des informations concernant cette vaste région largement inexplorée.**

se dissipent en quelques millions d'années. L'Étendue de Nekrit commence déjà à s'effondrer sur elle-même, ce qui déclenche le processus de créations de nouvelles étoiles et de nouveaux systèmes solaires.

Au cœur de la masse de gaz tourbillonnants, on trouve des ceintures d'astéroïdes et des planètes pleinement formées. Certains de ces systèmes ont peut-être été engloutis par la nébuleuse, alors que d'autres sont naissants.

Les propriétés uniques de l'Étendue de Nekrit en font une région difficile à cartographier. Les poussières se mêlent au gaz pour créer de violentes tempêtes plasmiques qui aggravent les problèmes de navigation des vaisseaux. D'intenses orages électrocyclotrons sont capables de désemparer les spatonefs.

Toute connaissance sur l'Étendue est précieuse, toute carte astrométrique de la région est fort recherchée. Il existe des cartes donnant les coordonnées des colonies minières locales, mais hormis cela, on ne sait pas grand-chose de ces contrées peu peuplées.

L'U.S.S. Voyager NCC-74656 procède à une étude lors de sa traversée de l'Étendue de Nekrit à la Date stellaire 50775, mais en dépit de tous ses efforts, l'équipage ne parvient pas à se procurer à l'avance la moindre carte de la région.

Pour la première fois de son parcours dans le quadrant Delta, le vaisseau s'avance totalement à l'aveuglette.

UN AVANT-POSTE ISOLÉ

Échange d'informations

L'avant-poste le plus proche de l'Étendue de Nekrit est un dépôt de ravitaillement qui dessert les vaisseaux miniers et marchands. Une grande partie de cette station est abandonnée, à l'exception de quelques zones actives où se déroulent les échanges. Important centre d'activité pour les habitants des parages de l'Étendue de Nekrit, les visiteurs peuvent y obtenir du ravitaillement; le dépôt (où convergent de nombreux voyageurs et négociants) fournit en outre des renseignements précieux sur la nébuleuse.

L'établissement est dirigé de façon dictatoriale par Bahrat, qui prélève sa part sur tous les profits.

▶ Des représentants de nombreux peuples passent par ce dépôt, où ils se trouvent soumis à la loi que fait régner Bahrat. Celui-ci impose des punitions telles que des amendes pécuniaires et un confinement en caisson de cryostase.



▲ **Bahrat règne sur le DÉPÔT DE NEKRIT; c'est avec un sens de l'autorité quasi obsessionnel qu'il s'acharne contre toutes les activités délictueuses.**



Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4

APPENDICE FICHE 1

LA GALAXIE M33

SYSTÈMES STELLAIRES

SYSTÈMES STELLAIRES

Loin, très loin au-delà de la Galaxie de la Voie lactée existe une myriade d'inconnues : des galaxies et des systèmes stellaires inaccessibles à la compréhension et à la perception humaines.

Après plus de trois siècles d'exploration de l'espace, l'humanité ne sait encore presque rien de l'Univers au-delà des limites de la Voie lactée. On estime qu'en 2364, onze pour cent seulement de notre Galaxie ont été explorés. Mais lorsqu'une anomalie de propulsion catapulte l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** du capitaine **Jean-Luc Picard** très loin hors des frontières de la Voie lactée, l'humanité enregistre sa première visite d'une autre galaxie.

La région de l'Univers dans laquelle l'équipage de la **Fédération unie des Planètes** se retrouve est classée comme étant le **33^e article du Catalogue de Messier des Nébuleuses**

et des Galaxies, d'où sa désignation officielle : **M33**.

La **Galaxie M33** se situerait approximativement à 2 700 000 années-lumière de l'espace de la Fédération – elle est donc plus de deux fois plus lointaine que la **Galaxie d'Andromède** (distante d'un million d'années-lumière).

Une lointaine galaxie

Pour atteindre la Galaxie M33, il convient de voyager au-delà des limites non seulement de notre propre Galaxie, mais de deux autres aussi, pour aboutir à l'autre extrémité du **Triangulum**. Le voyage de retour de M33 jusqu'à la Fédération prendrait environ trois cents ans à une vitesse de **distorsion** maximale. De même, il

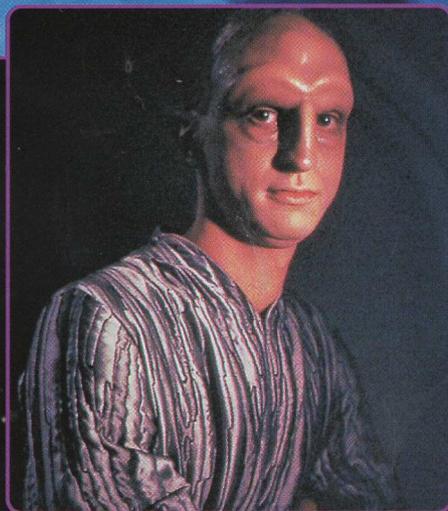


▲ **L'U.S.S. ENTERPRISE** est le premier spationef de la Fédération à se rendre dans une autre galaxie.

▶ **Le Voyageur** est par mégarde responsable de l'extraordinaire voyage de l'**U.S.S. ENTERPRISE**.

faudrait près de cinquante-deux ans pour qu'un message transmis de la Galaxie M33 sur les fréquences **radio subspatiales** parvienne dans l'espace de la FUP.

Malheureusement, l'équipage de l'*Enterprise* n'a guère l'occasion de recueillir



LOIN, SI LOIN...

Des mondes inconnus

Nonobstant la visite de l'**U.S.S. Enterprise** en 2364, on ne sait presque rien de la Galaxie M33. Cette occasion unique de procéder à des études scientifiques de cette galaxie inexplorée est beaucoup trop brève. Certaines informations sont recueillies par des scannages de senseurs ordinaires, mais les résultats en sont peu révélateurs. À l'œil nu, l'espace de la Galaxie M33 recèle une pléthore de couleurs et de formes qui coexistent de façon très saisissante.



▲ **Projeté dans la Galaxie M33**, l'équipage de l'**ENTERPRISE** est confronté à un dilemme : doit-il concentrer toute son énergie sur la découverte d'un moyen de regagner l'espace de la Fédération unie des Planètes, à des millions d'années-lumière, ou faut-il rester plus longtemps pour observer les merveilles de cette mystérieuse région ?

Galaxie M33
Âge NC **Dimensions** NC
Distance de la Voie lactée 2,7 millions d'a.-l.

Planètes Les corps planétaires rencontrés dans la Galaxie M33 sont énormes. Leur taille donne à penser qu'il s'agit de géantes gazeuses, sans que l'on sache à quel stade réel de développement elles sont. On n'y trouve nulle trace de vie intelligente.

Caractéristiques Contrairement à la majeure partie de la Voie lactée, l'espace de la Galaxie M33 est très brillamment coloré, ce qui traduirait un état de chaos galactique primordial. Le fait le plus étonnant réside dans l'absence de démarcation entre pensée et réalité.

Journal de bord :

STAR TREK : La série classique
« Où l'homme dépasse l'homme »

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 4 APPENDICE FICHE 1

LA GALAXIE M33



SYSTÈMES STELLAIRES



SYSTÈMES STELLAIRES

des informations utiles sur la Galaxie M33, autrement que par des observations visuelles réalisées en situation de crise et sous des contraintes de temps pressantes.

Les premières impressions de la Galaxie M33 reflètent le caractère totalement étranger de ce monde lointain. Son aspect est fort éloigné de la vision familière d'un vide noir piqué d'étoiles scintillantes. Le secteur de M33 se caractérise par un agencement complexe de corps célestes et de phénomènes cosmiques – l'espace qui les sépare étant apparemment rempli d'une matière dense d'une étonnante beauté.

La Galaxie M33 se signale, de prime abord, par son apparence vivement colorée.

Évolution iridescente

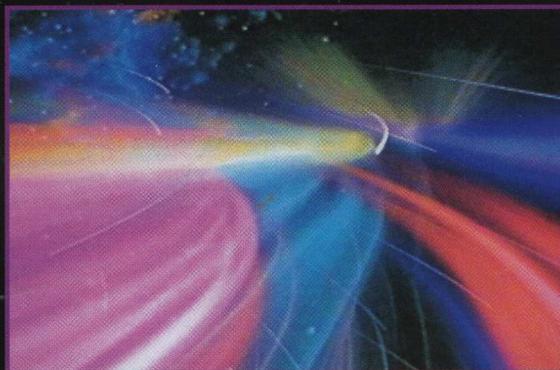
Ce spectacle aussi vibrant que bizarre suggère l'existence d'un chaos galactique primordial, ce qui indique peut-être que de vastes régions de M33 connaissent un intense processus d'évolution.

De gigantesques zones de couleur bleu sombre, où chatoient de délicates étincelles lumineuses, évoquent un océan au clair de lune transposé dans l'espace. D'énormes planètes – des géantes gazeuses? – à divers stades de développement

semblent toutes proches. Un monde orange vif, apparemment constitué de particules organisées de façon plus ou moins erratique, est entouré d'anneaux planétaires pulsatiles. Ce panorama cosmique est si dense et chaotique qu'il est bien difficile de lui attribuer une échelle : tout paraît titanique par rapport à ce qui l'entourne.

Des planètes semblent écraser de leur masse des systèmes stellaires entiers. La Galaxie M33 est visuellement différente de tout ce que l'on perçoit en temps normal dans l'espace.

Lors du bref séjour de l'*U.S.S. Enterprise* dans un secteur assez restreint de la Galaxie M33, une information sûre est recueillie : celle de la présence spectaculaire d'une proto-étoile géante d'un corps stellaire aussi rare pourrait fournir de nombreux renseignements sur le passé comme sur le présent de la Galaxie M33. Cette étoile naissante semble aussi étayer le jugement (découlant de



▲ **Un accident survenu lors d'une expérience de propulsion par distorsion projette l'ENTERPRISE à travers l'espace, vers la Galaxie M33, à une vitesse jusqu'alors impensable.**



▲ **Cette étrange région de l'espace opère selon des lois physiques inconnues et non dénuées de périls : les pensées les plus fugaces peuvent se transformer en dangereuses réalités.**

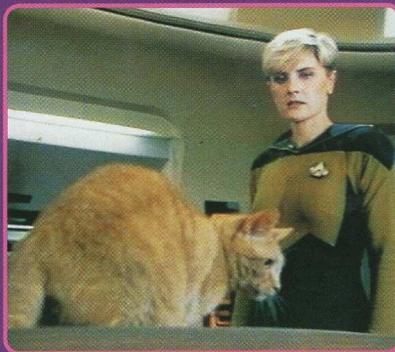


▲ **Les perceptions humaines du temps et de la réalité n'ont guère de sens dans cette galaxie où des gens et des lieux issus du passé de l'équipage reparaissent (notamment, la défunte mère de Picard).**

UN EXTRAORDINAIRE POTENTIEL

À la vitesse de la pensée

L'équipage de l'*U.S.S. Enterprise* est projeté à des millions d'années-lumière de l'espace connu, par des moyens aussi fantastiques que le lieu de son arrivée. Un être appelé le Voyageur exploite l'énergie de la pensée et, jouant lui-même le rôle de loupe, la transforme en puissance nécessaire à des voyages lointains à des vitesses presque au-delà de l'imagination. Par chance, il parvient de la même manière à ramener le vaisseau dans l'espace de la FUP.



▲ **Tasha Yar doit lutter contre ses propres pensées. De douloureux souvenirs de son enfance menacent de refaire surface en tant que réalités, parallèlement à la réapparition bienvenue de son chat de compagnie.**

▲ **Le Klingon Worf revit aussi des éléments de son enfance : son targ, pourtant mort depuis bien longtemps, apparaît sur la passerelle de l'*U.S.S. ENTERPRISE*.**



l'observation visuelle) selon lequel M33 est une galaxie en proie à des changements considérables dans les premiers stades de son évolution.

Exploration future

Dans des conditions plus normales, la première mesure à prendre par un vaisseau de *Starfleet* perdu en territoire inconnu serait de trouver le moyen de rentrer à sa base, mais l'occasion d'explorer une toute nouvelle galaxie est toujours fort tentante. Aussi inattendu que soit

ce voyage, la chance d'observer la Galaxie M33 provoque la curiosité et l'émerveillement chez les explorateurs composant l'équipage de l'*Enterprise*.

Au sein de M33, les membres de cet équipage seront en outre à même d'explorer visuellement leur propre imagination et leurs souvenirs : ici, la pensée semble ne faire qu'une avec la réalité.

La Galaxie M33 procure au personnel de *Starfleet* des expériences aussi nouvelles que palpitantes, qui défient les lois de la physique et des autres sciences connues. De par

l'éloignement de cette galaxie, il est peu probable toutefois qu'un vaisseau effectue dans un avenir proche ce voyage aller-retour.

BLOC-NOTES

▶ **Wesley Crusher note que, au cours des diverses expériences de propulsion distorsionnelle, le Voyageur oscille entre cette réalité et une autre.**

▶ **Kosinski, l'expert en propulsion de *Starfleet*, est crédité de l'accroissement des performances des moteurs à distorsion, jusqu'à ce que le voyage surprise dans la Galaxie M33 fasse apparaître que d'autres facteurs sont en jeu.**

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

L'*U.S.S. ENTERPRISE*
NCC-1701-D.....Dossier 25
AUTRES PERSONNAGES
ET ENTITÉS.....Dossier 58
STAR TREK : LA NOUVELLE
GÉNÉRATION.....Dossier 69