

# STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 30 ans  
EDITIONS FRANCE

**L'ORDRE DE PROIE KLINGON**  
*Le plus grand*

**L'Empire Klingon**  
*Le dernier chasseur*

**Le développement des Klingonautes**  
*Un monde à part*

**STAR TREK au III<sup>e</sup> de temps**  
*La 2<sup>e</sup> ère internationale*

**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D**  
*Les derniers jours de la série*

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire



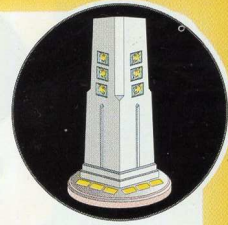


ARCHÉOLOGIE GALACTIQUE

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 6

FICHE 1A



ARCHÉOLOGIE GALACTIQUE

## CIVILISATIONS DISPARUES

### BARRADAS III

**B**arradas III, planète de **classe M** abandonnée, fut un avant-poste de la civilisation **Debrune**. Il semble qu'elle soit déserte depuis deux mille ans au moins. Une étude archéologique menée par la **Fédération** a permis de constater la présence à sa surface de nombreuses ruines dont la plupart sont celles d'édifices en pierres locales grossièrement taillées.

▶ **Les vestiges antiques qui abondent sur Barradas III attirent des chasseurs de trésors aussi bien que des érudits.**



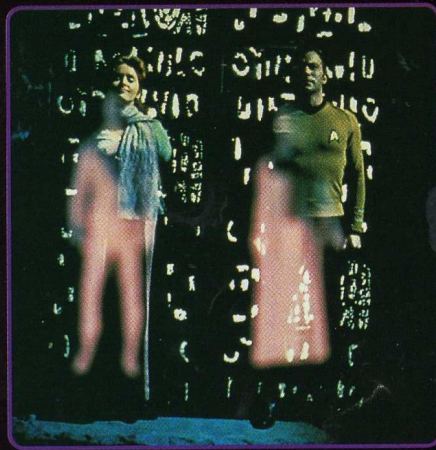
▶ **En 2370, l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D est en orbite autour de Barradas III, site d'un avant-poste Debrune abandonné depuis des siècles. Les Debrune auraient été une branche des Romuliens - d'autres planètes du secteur ayant été colonisées par des Romuliens ou des peuples issus de ceux-ci.**



### CAMUS II

**L**es ruines antiques de **Camus II** font l'objet d'une étude menée en 2268 par les **docteurs Janice Lester** et **Arthur Coleman**. Un siècle plus tard, l'intérêt de la **Fédération** pour l'archéologie de cette planète ne s'est toujours pas démenti. La salle principale de ces ruines d'apparence peu spectaculaire, d'où rayonnent plusieurs antichambres, est caverneuse et faiblement éclairée. Les murs sont couverts de hiéroglyphes inconnus. Dans l'une des salles, le docteur Lester découvre un dispositif capable d'opérer le transfert des esprits d'un corps à l'autre. Cet appareil, réalisé dans un matériau inconnu, plus sombre que les parois avoisinantes, porte des hiéroglyphes gravés en profondeur. Lorsque le dispositif est actionné au moyen d'une télécommande portable, le sujet est plaqué, inconscient, contre le mur. Bien qu'apparemment désaffecté, ce dispositif est encore en parfait état de marche en 2268.

▶ **Janice Lester se sert d'une technologie antique, qui a survécu à la disparition du peuple qui l'a mise au point, pour transférer son esprit dans le corps du capitaine James T. Kirk.**

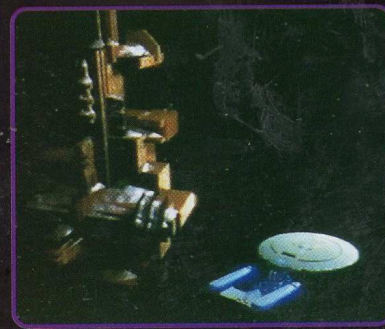


### LA D'ARSAY

**E**n 2370, on découvre dans le **Secteur 1156** une grosse comète errante dont on s'aperçoit qu'elle contient une gigantesque structure d'un type mystérieux et d'une immense complexité. De par son aspect, cette structure massive constituée de **fortanium** et de plusieurs autres matériaux inconnus rappelle les constructions de l'antique civilisation terrestre des **Mayas**. Son âge est estimé à plus de 87 millions d'années. Cette comète est originaire du système **D'Arsay**, à plus de deux secteurs de distances - elle a donc dû voyager pendant près de 84 millions d'années.

Alors que l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** étudie cette étrange structure, le rayon de son sensor est exploité par la comète en tant qu'onde porteuse, ce qui fournit un accès aux ordinateurs du spatonef. Les programmes téléchargés par ce biais déclenchent une série de transformations. Des structures **D'Arsay** apparaissent dans tout l'**Enterprise**, où elles causent des ravages. Le programme intrusif est finalement neutralisé, non sans que de précieuses informations sur cette antique espèce vivante du système **D'Arsay** aient été enregistrées et stockées pour étude ultérieure.

▶ **Comparée à un vaisseau de classe GALAXY tel que l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701, l'antique sonde D'Arsay est proprement gigantesque.**



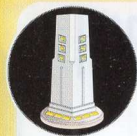
### EXO III

**L**e soleil autour duquel tourne **Exo III** est sur le déclin depuis un demi-million d'années, projetant ce monde jadis prospère dans les affres d'une glaciation dévastatrice. Les habitants de la planète se sont installés sous la surface pour tenter d'échapper à la catastrophe qui l'avait ravagée - ils ont bâti de vastes cités souterraines entretenues par des automates perfectionnés. Au fil du temps, la population humanoïde s'est mise à redouter les robots de sa création ; lorsqu'elle a voulu les désactiver, ils se sont rebellés et ont anéanti leurs créateurs. Des siècles durant, les robots ont continué d'accomplir les tâches pour lesquelles ils avaient été programmés, et notamment à entretenir les immenses cités souterraines d'**Exo III**. En 2267, une grande part de cette technologie ancienne demeure fonctionnelle.

▶ **Ruk et Angela sont des robots construits selon les normes technologiques de la population humanoïde aujourd'hui disparue d'Exo III.**

▶ **La technologie d'Exo III demeure opérationnelle ; elle peut être utilisée pour créer des robots qui sont les doubles d'êtres vivants.**



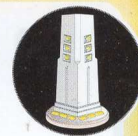


ARCHÉOLOGIE  
GALACTIQUE

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 6

FICHE 1A



ARCHÉOLOGIE  
GALACTIQUE

## CIVILISATIONS DISPARUES

### LE GARDIEN DE L'ÉTERNITÉ

Le **Gardien de l'Éternité** est une entité vivante, construite par une civilisation inconnue depuis longtemps disparue, qui permet à des voyageurs de la traverser pour émerger dans une autre ère du continuum temporel. Ce grand portail quasi circulaire se dresse sur une planète désolée, dans une petite clairière rocheuse au milieu de ce qui fut peut-être une sorte de temple. Au centre du portail, un vortex temporel présente des scènes mouvantes du passé, du présent et du futur. L'origine exacte du Gardien et l'objectif dans lequel il a été conçu sont mystérieux, tout comme le sort de ses créateurs.



Les ruines qui entourent le Gardien de l'Éternité ont moins d'un million d'années, mais le Gardien lui-même affirme être beaucoup plus vieux. La planète où il se dresse est un foyer de distorsions temporelles de grande ampleur.

### LES HUR'Q

Une planète anonyme du **quadrant Gamma** abrite le Musée central des **Hur'q**, peuple qui a envahi la planète mère **klingonne** il y a plus de mille ans, avant de disparaître – Hur'q est un mot klingon signifiant « étranger ». Le musée, construit à plusieurs milliers de mètres sous la surface de la planète, n'a été que récemment découvert par des mineurs **vulcains**. Il est constitué d'un réseau de galeries et de salles creusé dans la roche. La salle centrale, située à l'extrémité nord du complexe et protégée par un champ de force, contient le joyau des collections : la mythique **épée de Kahless**. Le musée dans son ensemble est baigné d'une faible lumière dispensée par des installations murales. Les salles, qui comme les galeries sont taillées dans la roche nue, présentent toutefois un aspect plus poli.



Des siècles après sa disparition, la légendaire épée de Kahless est retrouvée par Worf et Kor dans le quadrant Gamma. On ignore ce qu'il est advenu des Hur'q qui créèrent ce musée.

### LES ICONIENS

La civilisation **iconienne**, qui jouissait d'un niveau technologique élevé, a été détruite voici 200 000 ans. On pense aujourd'hui que les Iconiens auraient été victimes d'autres peuples qui redoutaient leur technologie, et ce bien que des textes anciens les désignent comme des agresseurs, qualifiés de « démons des airs et des ténèbres ». Ils étaient capables d'effectuer des voyages interdimensionnels sur d'immenses distances stellaires. Il ne reste plus désormais d'**Iconia** qu'une planète désertique. Les légendes qui veulent que les Iconiens aient échappé à l'annihilation en empruntant leurs propres portails n'ont pas encore été confirmées. Deux de ces portails en état de marche ont été récemment découverts : l'un sur **Iconia**, et l'autre sur une planète anonyme du **quadrant Gamma**. Dans les deux cas, la technologie a été détruite par le personnel de la **Fédération** ; la crainte des dommages que pourraient exercer de tels dispositifs s'ils tombaient entre des mains malintentionnées est encore vivace. Le portail du quadrant Gamma se trouvait à l'intérieur d'une énorme ziggourat iconienne, au cœur d'une cité depuis longtemps abandonnée.



Les voyageurs franchissent le portail iconien pour se retrouver dans la scène que présente celui-ci.

Les **Jem'Hadar** découvrent un portail iconien dans le quadrant Gamma.



### LES KALANDANS

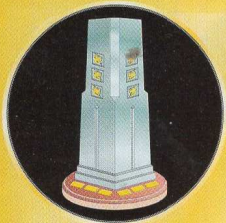
L'**avant-poste kalandan** est une planète de **classe M** désolée, dont la taille est proche de celle de la Lune alors que sa masse avoisine celle de la Terre elle-même. Dépourvue de champ magnétique, elle est constituée d'un alliage de **diburium** et d'**osmium**. Cette construction artificielle a été créée il y a dix mille ans par les Kalandans en tant que poste de recherche scientifique et base militaire avancée. En construisant cette planète, les Kalandans ont accidentellement créé un organisme meurtrier qui a tué tous les colons. On pense que les vaisseaux de ravitaillement ont ensuite rapporté cet organisme sur la planète, où il a anéanti la civilisation kalandane. Une vaste caverne au cœur de la planète renferme un énorme ordinateur qui se présente sous la forme d'un cube translucide. Un système de défense automatisé produit la projection holographique du **commander Losira**, ultime survivante de la colonie kalandane. Malheureusement, en 2269, un détachement de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** est contraint de détruire l'ordinateur, par mesure d'autodéfense.



Les mécanismes de défense de la colonie sont encore opérationnels, alors même que les colons ont péri depuis longtemps.



Le **commander Losira** fut la dernière Kalandane à survivre ; il reste d'elle une image holographique perfectionnée.

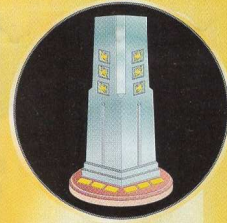


ARCHÉOLOGIE  
GALACTIQUE

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 6

FICHE 1B

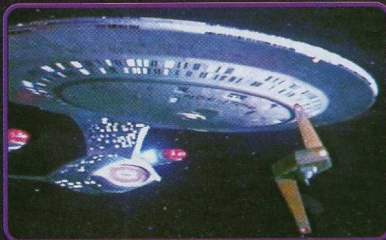


ARCHÉOLOGIE  
GALACTIQUE

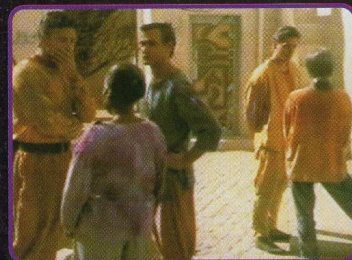
## CIVILISATIONS DISPARUES

### KATAAN

Il y a des siècles, la planète **Kataan** s'est trouvée confrontée à la perspective d'une destruction assurée, du fait de la mutation imminente de son soleil en supernova. Les dirigeants de la planète décident alors de bâtir des archives culturelles complètes de leur civilisation, avec l'espoir de révéler l'histoire de leur peuple à un historien du futur. Ces archives sont ensuite lancées dans l'espace, au sein d'une petite sonde constituée d'alliages céramiques – **parcium** et **talgonite**. Des siècles plus tard, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** rencontre cette sonde. Cet engin d'apparence bénigne émet un rayon nucléonique qui pénètre les boucliers de l'**Enterprise** et frappe le capitaine **Picard**. En



▶ **L'U.S.S. Enterprise NCC-1701-D rencontre la sonde de Kataan, des siècles après la disparition du peuple qui l'a lancée.**



une demi-heure, avant que la transmission de la sonde ne cesse, celui-ci va faire l'expérience de trente années de l'histoire de Kataan.

▶ **Grâce à la sonde, le souvenir perdurera de la culture et de l'histoire des habitants de Kataan.**

### LES KOINONIENS

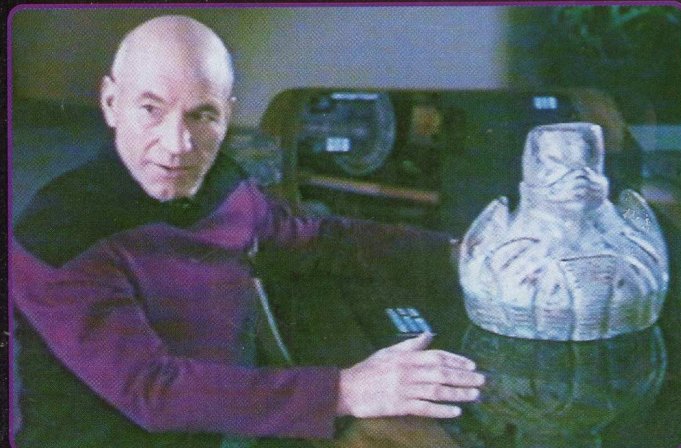
Il y a des **millénaires**, la civilisation koinonienne comprenait deux formes de vie, l'une physique et l'autre incorporelle. Après des siècles de guerre, les **Koinoniens** physiques s'autodétruisent; les ruines de leur civilisation intéressent depuis lors les archéologues, et notamment ceux de la **Fédération**. Les Koinoniens incorporels ont survécu et se sont dotés de puissantes structures morales. En 2366, la première équipe de la Fédération à explorer les vestiges de la civilisation koinonienne subit un sort tragique : une bombe datant des guerres antiques explose, tuant **Marla Aster**, l'archéologue de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**. La détonation se produit dans un réseau de galeries qui conduit à une salle de cérémonie constituant le premier site koinonien.

▶ **Les armes de maintes civilisations belliqueuses disparues continuent de fonctionner longtemps après l'extinction des peuples qui les ont fabriquées. Des bombes aussi redoutables que celle-ci sont encore actives à la surface koinonienne.**



### LES KURLS

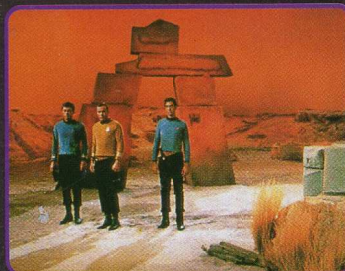
La planète **Kurl** est située hors de l'espace de la **Fédération**, à une distance considérable de celle-ci. Sa civilisation jadis prospère a disparu voici des milliers d'années, non sans laisser derrière elle un riche héritage culturel. Mentionnons en particulier les statues **Naikos kurlanes**, dont celle que créa il y a 12000 ans l'artisan kurlan connu sous le nom de **Maître de la Colline de Tarquin**. Cette statue s'ouvre pour révéler plusieurs figurines plus petites, illustrant la croyance kurlane selon laquelle chaque individu recèle une « communauté » de voix et de désirs variés.



▶ **Le capitaine Picard a reçu de son ancien professeur d'archéologie Richard Galen une statue Naikos kurlane très rare, intacte. Il l'expose dans un coin de son bureau privé.**

### PLANÈTE M-113

La planète **M-113** recèle les imposantes ruines d'une civilisation depuis longtemps disparue, que domine un impressionnant édifice construit en énormes blocs de pierres. Fort peu ornementé – si l'on excepte quelques motifs géométriques –, ce bâtiment dépourvu de fenêtres est aménagé de façon utilitaire. De nombreux petits objets, dont des statuettes et autres poteries, ont été découverts à l'intérieur. Les murailles qui entouraient l'édifice central, de grosses pierres taillées elles aussi, sont tombées au fil du temps. Les constructions restées debout sont comparables à celles que l'on trouve sur bien d'autres mondes par leur usage des jambages et des linteaux.



▶ **Édifices de pierres et autres vestiges d'une civilisation disparue couvrent la surface de la planète.**

▶ **Le dernier survivant des indigènes de M-113 se nourrit du sel contenu dans le corps des êtres organiques.**



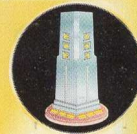


ARCHEOLOGIE  
GALACTIQUE

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 6

FICHE 18



ARCHEOLOGIE  
GALACTIQUE

## CIVILISATIONS DISPARUES

### MINOS

Voici bien des années, les ingénieux **Minosiens** ont compris comment fonder leur économie sur les tendances destructrices d'autres cultures : ils construisirent des armes perfectionnées, qu'ils vendirent ensuite aux camps qui s'affrontaient dans une guerre cruelle. Leur planète fut bientôt connue sous le nom d'« Arsenal de la Liberté » ; nombre des armes proposées furent installées à la surface et en orbite autour de la planète, en guise de démonstration pour les clients potentiels. Malheureusement, ces armes finirent par anéantir la civilisation minosienne.

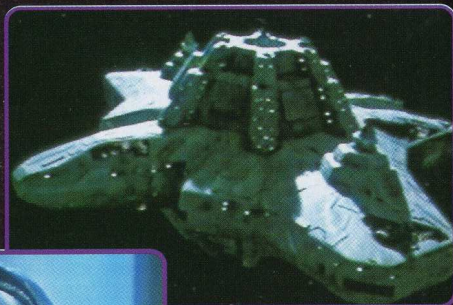
Malgré la disparition des Minosiens, quantité de ces armes fonctionnent encore, et tout passage à proximité de la planète est susceptible de déclencher une démonstration... ce qui provoquera en 2364 la destruction d'un spationef de la **Fédération**, l'**U.S.S. Drake** – l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** ne parviendra à s'échapper qu'en acceptant d'acheter les systèmes de défense présentés.

▶ **Les habitants de Minos ont transformé leur planète en site de démonstration des armes et systèmes de défense qu'ils vendaient autrefois à des peuples en guerre. Les vaisseaux qui s'approchent de la planète risquent fort de déclencher de meurtrières démonstrations de vente.**



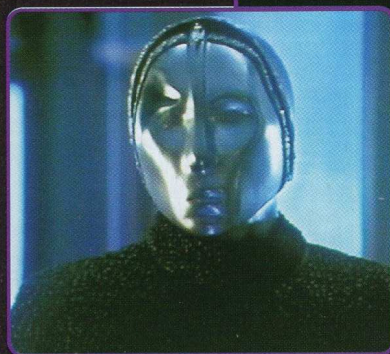
### PRALOR ET CRAVIC

Les mondes du **quadrant Delta** que sont **Pralor** et **Cravic** se livrèrent jadis une guerre faisant appel à des armes uniques en leur genre : des robots-soldats construits et programmés pour se détruire mutuellement. Hélas, quand les deux mondes essayèrent de conclure un armistice et de mettre un terme au conflit, les robots anéantirent leurs créateurs, puis continuèrent à se faire la guerre. Par bonheur peut-être, ils n'avaient pas été conçus de façon à se réparer ou à se reproduire. Lentement, au fil du temps, les derniers des robots disparaissent.



▶ **Les robustes vaisseaux des robots sont capables de voyager pendant des siècles à travers l'espace sans avoir besoin de réparation.**

▶ **Les robots donnent des signes d'usure ; certaines pièces devraient être remplacées, mais ils ne peuvent effectuer eux-mêmes pareille tâche.**



### PROMELLIENS ET MENTHARS

Il y a mille ans environ, la guerre qui opposait depuis longtemps deux mondes à la technologie évoluée, celui des **Promelliens** et celui des **Menthars**, prit fin par l'extinction réciproque des adversaires près de la planète **Orelious IX**. Les armes employées n'atteignaient pas le niveau de celles des civilisations les plus avancées du **quadrant Alpha** au **XXIV<sup>e</sup> siècle**, mais leur pouvoir de destruction était cependant assez massif pour réduire **Orelious IX** à l'état de champs de débris d'astéroïdes.

Les Promelliens étaient une espèce reptilienne ; aujourd'hui, leurs réalisations sont considérées comme de parfaits exemples d'élégance simplicité. Quant aux Menthars, ils se montraient particulièrement novateurs dans l'art de la guerre – ils usaient de stratagèmes tels que ceux du « leurre passif » et de la manœuvre de **Kavis Take**. Une de leurs trouvailles les plus redoutables fut un assimilateur d'acétons prenant au piège un vaisseau pour drainer toute son énergie. Tel fut le sort du **croiseur cuirassé promellien Cleponji** ; mille ans plus tard, en 2366, ce vaisseau est découvert, toujours pris au piège, par l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**.



▶ **Le CLEPONJI est perdu lors de la destruction des assimilateurs d'acétons (destinée à empêcher d'autres bâtiments de tomber dans le même piège), non sans que de précieux renseignements sur les deux espèces disparues aient été recueillis dans ses bases de données.**

### L'EMPIRE TKON

L'**Empire tkon** fut une fédération interstellaire dont la population se comptait en milliards, qui s'épanouit il y a quelque 600 000 ans ; à son apogée, sa puissance était telle qu'elle était capable de déplacer des planètes. Les Tkons mesuraient le temps au moyen de cartes des mouvements sidéro-temporels galactiques et divisaient leur histoire en « âges » – âges de **Bastu**, de **Cimi**, de **Xora**, d'**Ozari**, de **Fendor** et de **Makto**, notamment. La planète mère des Tkons fut détruite par la mutation de son étoile en nova durant l'âge de **Makto**, mais un petit nombre d'avant-postes automatisés survécurent. En 2364, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** et un vaisseau **ferengi** découvrent un de ces avant-postes, établi sur **Delphi Ardu** à l'âge de **Bastu**.

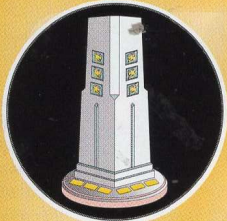
Le gardien, en hibernation, s'éveille à l'arrivée des spationefs, sans être conscient de la chute – fort ancienne pourtant – de l'Empire tkon.



▶ **L'image spectrale de Portal apparaît au-dessus de la surface désertique, battue par les vents de Delphi Ardu.**

▶ **Lorsque Portal s'éveille de son sommeil millénaire, il ignore la disparition de l'Empire tkon.**



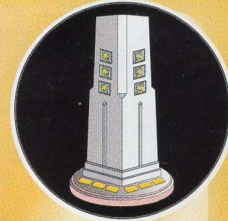


ARCHÉOLOGIE GALACTIQUE

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 6

FICHE 2



ARCHÉOLOGIE GALACTIQUE

## DE L'ORIGINE DES HUMANOÏDES

La Galaxie regorge d'êtres présentant des caractères humains. Pendant des siècles, on ne verra là qu'une étrange coïncidence, jusqu'à la stupéfiante découverte du professeur Richard Galen...

**L**e professeur **Richard Gale**, l'un des plus éminents archéologues du XXI<sup>e</sup> siècle, a effectué une grande partie de ses recherches dans l'**amas Aolien**. Dans le cadre de ses efforts pour recueillir des données fiables sur les premières races humanoïdes ayant peuplé la Galaxie, il a consacré les dix dernières années de sa vie à tenter d'étayer son extraordinaire théorie, selon laquelle les différents humanoïdes ont un héritage génétique commun.

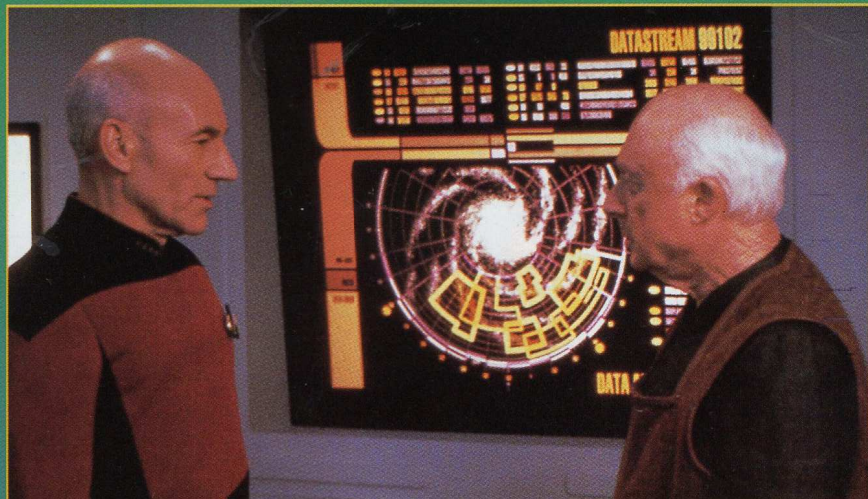
Le terme « humanoïde » fait référence à des êtres intelligents, bipèdes, que l'on rencontre sur les planètes de **classe M**. Ils sont dispersés dans toute la Galaxie,

et pourtant, en dépit des distances gigantesques qui séparent ces planètes de classe M, nombre d'entre eux présentent de remarquables similitudes en terme d'aspect physique et de génome.

### La théorie de Galen

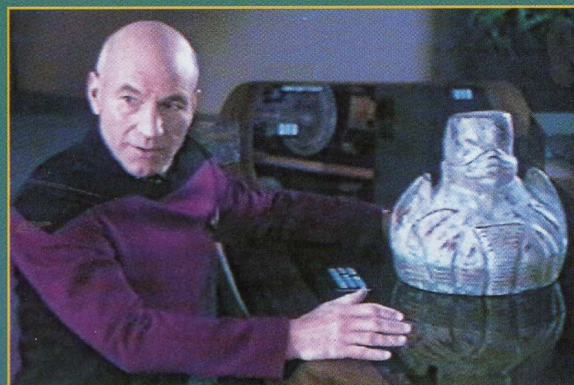
Galen estime que ces traits communs témoignent d'une ascendance commune, remontant peut-être à une unique espèce humanoïde qui aurait vécu dans la Galaxie il y a plus de quatre milliards d'années. Le professeur veut prouver que cette espèce a ensemencé les océans primitifs de maintes planètes de classe M avec des matériaux génétiques d'où sont issues diverses formes d'humanoïdes.

Des années durant, Galen collecte des données



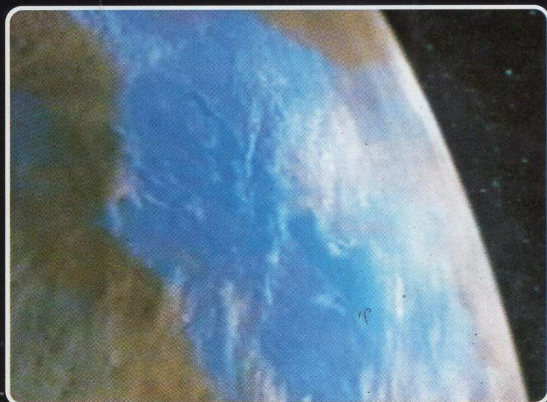
**▲ Galen présente son parcours à Picard. À bord d'une petite navette, il lui faudra un an ou plus pour achever ses recherches. Picard est tenté de se joindre à lui, mais il estime finalement ne pas pouvoir quitter son poste de capitaine de l'U.S.S. ENTERPRISE.**

d'ordre génétique sur au moins dix-neuf planètes du **quadrant Alpha**. Ayant noté des similitudes entre certaines séquences d'ADN d'êtres vivant sur des planètes fort éloignées les unes des autres, il suppose que ces séquences



**▲ Galen rappelle à Picard son amour de l'archéologie en lui offrant un naiskos kurlan, figure contenant elle-même plusieurs figurines et symbolisant les désirs rivaux de l'individu.**

### LA QUÊTE

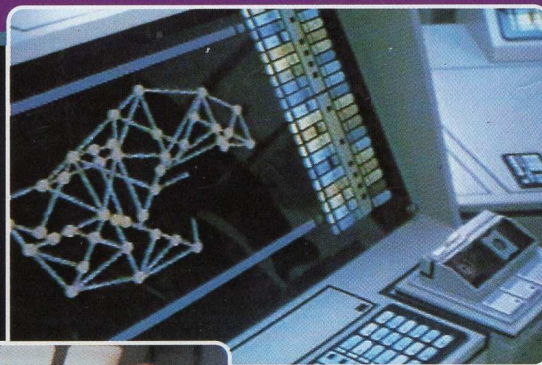


#### Le message

L'échantillon d'ADN contient des éléments dont l'origine n'est pas naturelle, de toute évidence modifiés génétiquement pour contenir un message. Celui-ci ne sera révélé qu'une fois tous les échantillons d'ADN réunis.

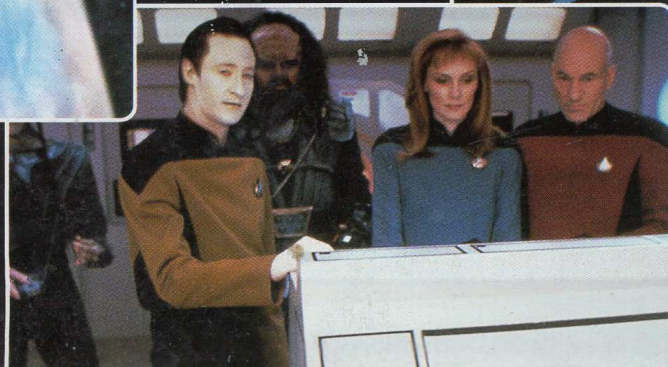
#### La fin d'un monde

Les Cardassiens ne veulent pas communiquer leurs données; pour empêcher que d'autres ne prélèvent des échantillons d'ADN, ils détruisent Indri VIII. Mais plusieurs pièces du puzzle leur manquent, aussi seront-ils contraints de coopérer avec Picard.



#### Un antique programme

Les échantillons d'ADN ont été prélevés dans plusieurs mondes. Galen a mis des années pour amasser ces données encore incomplètes. Par une mise en commun des informations dont ils disposent, les capitaines des différentes puissances apprennent où trouver d'autres éléments du puzzle.



constituent une sorte de « rébus » laissé par ces ancêtres.

## La réponse

Jean-Luc Picard, qui fut l'élève le plus brillant de Galen, a ensuite emprunté d'autres voies pour accomplir la carrière que l'on sait au sein de Starfleet. Il va cependant jouer un rôle dans la finalisation du programme de Galen. Alors que ses recherches touchent à leur fin, ce dernier se rend auprès de Picard pour demander son aide.

Le capitaine refuse de se joindre à lui dans son ultime quête. Le vaisseau du professeur est attaqué par un **destroyer yridien**.

Les **Yridiens** tentent de décharger dix-neuf blocs de données de l'ordinateur de Galen, mais ils sont anéantis par l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**.

Mortellement blessé dans la bataille, Galen expire à bord de l'**Enterprise**.

Picard décide d'achever l'œuvre de Galen.

L'**Enterprise** se dirige vers **Ruah IV**, une planète de classe M étudiée par le professeur, dont la surface est couverte aux deux tiers d'eau. Cette planète abrite une flore et une faune abondantes, comprenant un genre de proto-humanoïdes. Rien n'indique que Ruah IV ait jamais été le site d'une civilisation même primitive.

L'**Enterprise** gagne ensuite **Indri VIII**, planète de classe L identifiée vers

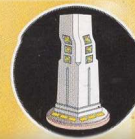


ARCHÉOLOGIE  
GALACTIQUE

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 6

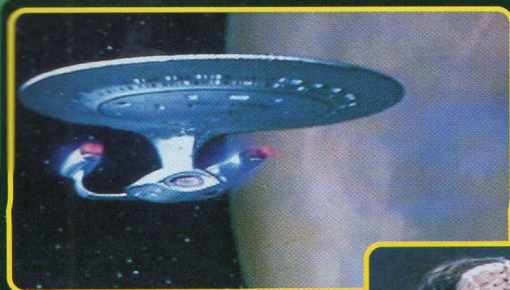
FICHE 2



ARCHÉOLOGIE  
GALACTIQUE

## DE L'ORIGINE DES HUMANOÏDES

### MOTIVATIONS CONTRADICTOIRES



#### ▲ La connaissance

*Picard veut parachever la quête de la connaissance entreprise par Galen. S'il ignore la teneur du message, il est certain de son importance.*

#### ▶ L'arme suprême

*Naturellement, les belliqueux Klingons pensent que le message concerne une arme d'une incroyable puissance.*



#### ▲ L'énergie

*Pour Gul Ocett, le message recèle des informations au sujet d'une puissante source d'énergie. Elle veut à tout prix que Cardassia en ait l'exclusivité.*



2340 par les scientifiques de la **Fédération**. On n'y trouve pas trace de vie intelligente ni d'animaux, mais elle est couverte d'une végétation à feuillage caduc, et certains indices montrent qu'elle aurait pu être ensemencée par le matériel génétique d'une race d'ancêtres.

Malheureusement, ces éléments de preuve sont

détruits par une violente réaction plasmique survenue dans la basse atmosphère, réaction provoquée par des forces **cardassiennes** visant à empêcher des équipes scientifiques rivales d'obtenir les informations que les Cardassiens et l'**Enterprise** recherchent.

La piste de Galen conduit ensuite l'**Enterprise** jusqu'à **Loren III**, planète située près du **système de Kurla**,

où le professeur a obtenu des échantillons de matériel génétique au cours des recherches effectuées juste avant sa mort.

L'**Enterprise** est rejoint par deux vaisseaux cardassiens, sous le commandement de **Gul Ocett**, et par le **croiseur d'attaque klingon Maht-H'a** commandé par le **capitaine Nu'Daq**. Tous sont en quête de la même clef des travaux de Galen.

## BLOC-NOTES

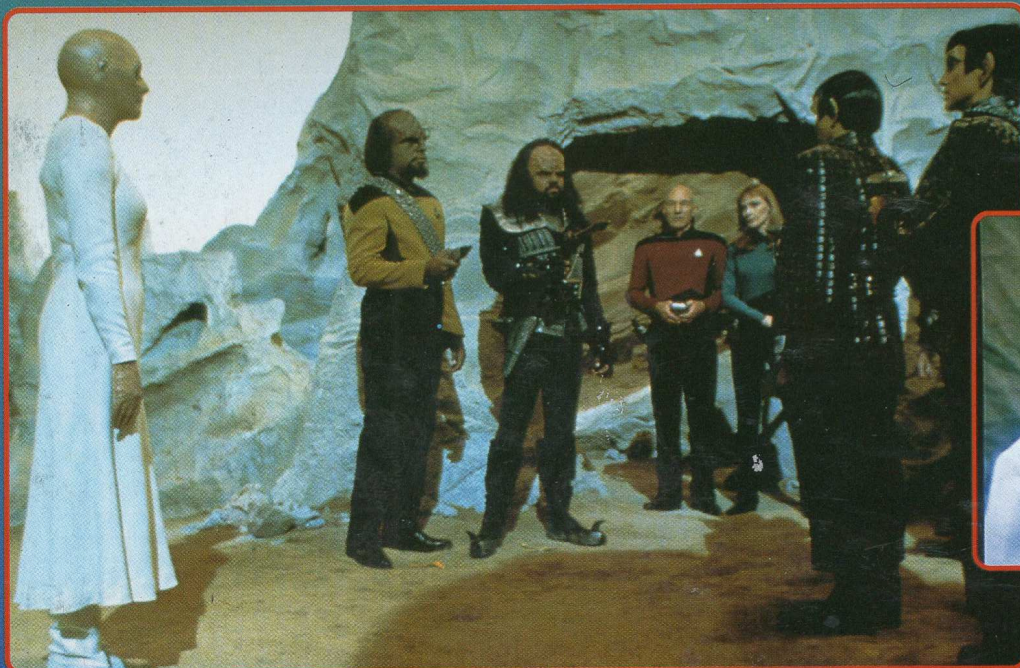
- ▶ Le naiskos kurlan devient l'un des objets les plus chers que Picard ait en sa possession. Il n'en existe que très peu d'exemplaires complets.
- ▶ Il semble que la vie humanoïde existe dans toute la Galaxie, et même jusque dans les quadrants Delta et Gamma.
- ▶ Plusieurs races humanoïdes, dont celle de Sarpeidon, prétendent aussi avoir engendré d'autres races.

Le **Dr Beverly Crusher** assemble les séquences d'ADN recueillies en exploitant une compatibilité des liens protéiniques, puis constitue un programme informatique qui va mener toutes les équipes dans le **système de Vilmor**.

### Les ancêtres

C'est sur **Vilmor II** qu'est retrouvée la dernière pièce du puzzle génétique, et que le groupe d'humains, de Klingons, de Cardassiens et de Romuliens prend connaissance d'un message émanant d'une civilisation depuis longtemps disparue. Cet appel à la paix et à la bonne volonté confirme que, en dépit de leurs différences, toutes les races humanoïdes de la Galaxie sont apparentées.

## LES PREMIERS HUMANOÏDES



### ▶ Les ancêtres

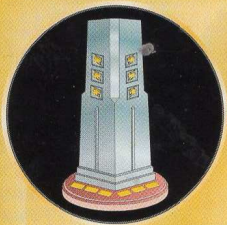
*Le message explique que, n'ayant pas découvert d'autre vie dans la Galaxie, le groupe d'anciens humanoïdes a ensemencé les étoiles avec son ADN, de façon que des humanoïdes apparaissent et évoluent sur des milliers de planètes.*



### ▲ Un message d'espoir

*Les anciens humanoïdes espéraient que leurs descendants seraient capables de découvrir leur origine commune, en oubliant pour cela leurs différences et leurs différends.*



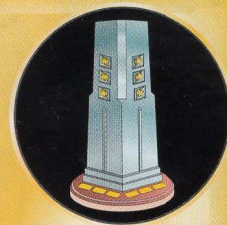


ARCHÉOLOGIE  
GALACTIQUE

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 6

FICHE 3



ARCHÉOLOGIE  
GALACTIQUE

## LE TOX UTHAT

Le Tox Uthat, mythe archéologique nimbé de mystère, est en fait un puissant dispositif du **xxvii<sup>e</sup>** siècle dissimulé dans le passé. Jean-Luc Picard doit empêcher qu'il ne tombe entre de mauvaises mains.

Depuis des générations, des mythes et légendes variés inspirent archéologues et criminels, qui se lancent à la recherche d'objets et de trésors dont l'existence n'est pas avérée. Selon l'une de ces légendes, un visiteur venu du futur aurait laissé derrière lui un mystérieux dispositif connu sous le nom de **Tox Uthat**.

De nombreux archéologues ont entrepris la quête de cet objet

fabuleux, et ce bien que les fonctions du Tox Uthat et l'identité de son créateur demeurent mystérieuses.

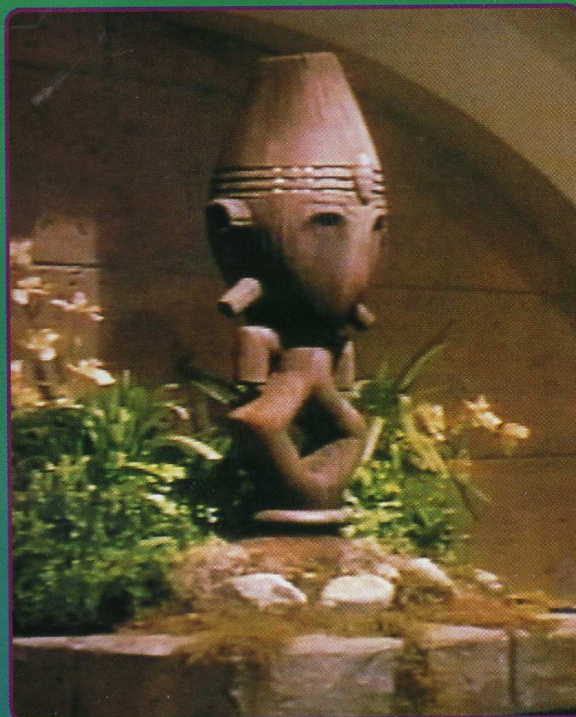
Alors qu'il est en congé sur la planète **Risa**, en 2366, le **capitaine Jean-Luc Picard** apprend que la légende a des fondements historiques réels. Il rencontre deux **Vorgons** qui se prétendent envoyés du futur pour récupérer ce puissant appareil.

### Découverte inattendue

Les Vorgons assurent Picard que le Tox Uthat a été inventé au milieu du **xxvii<sup>e</sup>** siècle par un savant

▶ **Le Tox Uthat est un cristal assez petit pour tenir dans la moitié supérieure du symbole risien de la sexualité. C'est là que Vash le cache pour qu'il échappe au capitaine Picard, à Sovak et aux Vorgons.**

du nom de **Kal Dano**. Il s'agit d'un inhibiteur de phase quantique, capable d'arrêter toutes les réactions nucléaires au sein d'une étoile. Des criminels ayant tenté de le dérober, Dano s'est enfui dans le passé. Afin de mettre le Tox Uthat en sécurité, il l'a caché au **xxii<sup>e</sup>** siècle.



Les Vorgons constituent l'équipe de sécurité chargée de protéger l'appareil; ayant échoué dans leur mission, ils tentent depuis lors de retrouver le Tox Uthat.

### Un objet convoité

Ni les Vorgons ni d'autres chercheurs ne parviennent à leurs fins, mais, au **xxiv<sup>e</sup>** siècle, le **Dr Samuel Estragon** est tout près de réussir : il consacre la moitié de sa vie à chercher le puissant cristal. Ses travaux inachevés sont repris par son assistante, **Vash**. Les notes cryptiques d'Estragon la conduisent

sur **Risa**, où elle localise le cristal dans des cavernes situées à une trentaine de kilomètres à l'est du complexe de loisirs risien. La grotte où Dano a choisi d'enterrer son étonnante invention est sombre et humide. Le seul éclairage est celui que dispensent des rais de lumière lunaire filtrant par les fissures naturelles de la voûte.

▶ **Comme tous les Ferengis, Sovak ne s'intéresse aux choses que dans la mesure où elles peuvent être sources de profit. Il recherche le Tox Uthat dans le but de le vendre au plus offrant...**

### VASH ET PICARD



▶ **Vash est une archéologue dévouée, qui a consacré le plus clair de sa carrière à la recherche du Tox Uthat sous la houlette de son mentor, le Dr Samuel Estragon. Paradoxalement, si les travaux d'Estragon n'avaient pas été couronnés de succès, le Tox Uthat n'aurait pas été détruit.**

▶ **Picard et Vash s'éprennent l'un de l'autre et nouent une brève idylle. Leur liaison reprendra en 2367, alors que Vash assiste à un symposium du Conseil archéologique de la Fédération organisé à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D.**

### Idylle sur Risa

**Risa** est une planète paradisiaque, célèbre pour ses belles plages, ses complexes de loisirs et sa sexualité débridée. Le capitaine Picard s'y rend en vacances sur les conseils de son second, **Will Riker**. Il n'est pas en quête de bonnes fortunes, mais aura néanmoins une liaison avec Vash. L'amour de l'archéologie qui anime la jeune femme, sa forte personnalité et sa beauté se conjuguent pour séduire le capitaine. Vash lui retourne volontiers cette attirance.



Sachant que d'autres – dont Picard, un **Ferengi** du nom de **Sovak** ainsi que les **Vorgons** – ont entamé une course au légendaire cristal, elle le cache.

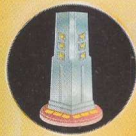
Le **Tox Uthat** est un cube cristallin assez petit pour tenir dans la moitié supérieure du symbole risien de la sexualité, le **horga'hn**. C'est là que **Vash** le dissimule, pour empêcher quiconque de s'en emparer.

**Picard** juge dangereux de détenir dans le présent un tel objet issu du futur ; quant à **Sovak**, en bon **Ferengi**, il veut le vendre au plus offrant.

## Hors de portée des Vorgons

En étant la première à retrouver le **Tox Uthat** et en le cachant dans le **horga'hn**, **Vash** le met involontairement hors de portée des **Vorgons**. C'est fort heureux, car la prétendue équipe de sécurité est animée par des motifs plus que douteux : en réalité, il s'agit de criminels venus du futur, qui veulent à toute force mettre la main sur le dangereux dispositif.

**Vash**, qui a passé cinq ans à rechercher le **Tox Uthat**, est au courant de tous les mythes et rumeurs qui l'entourent. Elle révèle à **Picard** que, selon l'une de ces rumeurs, deux **Vorgons** ont tenté de voler le cristal à l'époque de **Dano**. Pour éviter que le **Tox Uthat** ne tombe dans des mains peu scrupuleuses, **Picard** n'a d'autre recours que de le détruire.



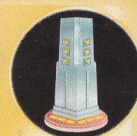
ARCHÉOLOGIE GALACTIQUE

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 6

FICHE 3

## LE TOX UTHAT

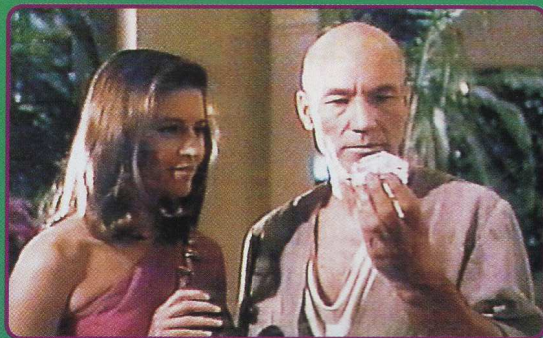


ARCHÉOLOGIE GALACTIQUE

## BLOC-NOTES

▲ Le **Dr Samuel Estragon** meurt en 2366, sans savoir combien ses recherches ont été efficaces ni combien il était près de découvrir le cristal. Sans doute cela est-il préférable, car il aurait eu le cœur brisé de voir le **Tox Uthat** anéanti.

▲ **Picard** détruit le **Tox Uthat** en utilisant le code 14 du téléporteur de l'**U.S.S. Enterprise**.



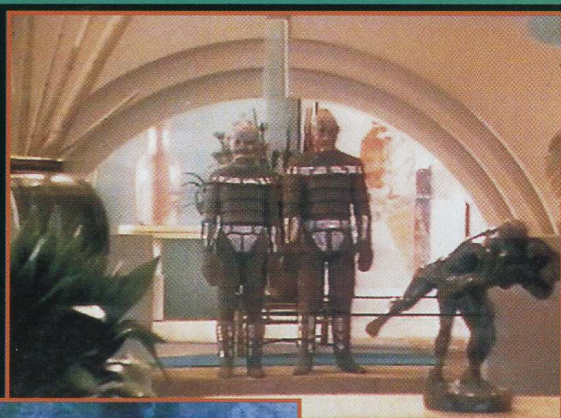
▶ **L'humble aspect du Tox Uthat ne laisse en rien deviner le danger que représenterait ce cristal s'il tombait entre des mains criminelles. Il possède en effet la capacité d'arrêter toutes les réactions nucléaires au sein d'une étoile, et pourrait donc servir à détruire des systèmes solaires entiers. Picard estime que, par sa seule présence au **XXIV<sup>e</sup>** siècle, le Tox Uthat constitue un péril.**

## UNE QUÊTE À TRAVERS LES ÂGES

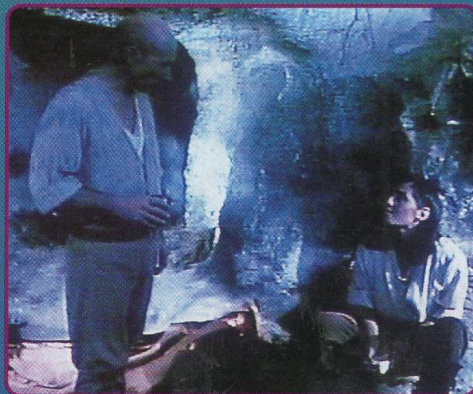
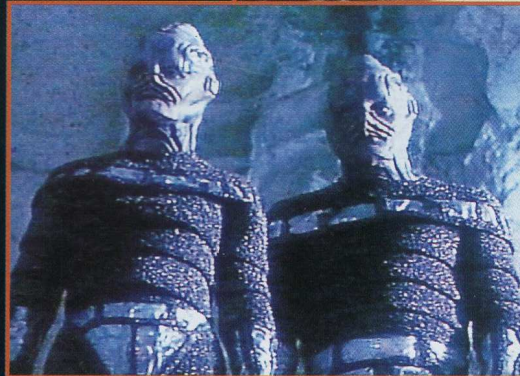
### Des Vorgons déterminés

**Ajur** et **Boratus**, les deux **Vorgons** que rencontrent **Vash** et **Picard**, viennent bel et bien du futur, mais pour le reste leur récit est fort éloigné de la réalité. Ils prétendent être d'anciens gardes chargés de la sécurité au **XXVII<sup>e</sup>** siècle, désireux de se racheter après avoir laissé échapper le **Tox Uthat**, mais ils sont en fait des bandits qui veulent dérober cette arme potentielle pour leur propre usage. Fort heureusement, **Vash** connaît assez les mythes qui entourent l'existence du **Tox Uthat** pour savoir que l'un d'eux fait état de l'existence de deux criminels vorgons – un mâle et une femelle – qui traquent le cristal à travers les âges. Or, ces deux **Vorgons** correspondent tout à fait à cette description.

▶ **Les Vorgons sont allés trop loin pour abandonner leur traque. Après des siècles de recherches à travers le temps et l'espace, ils parviennent dans les cavernes de **Risa**, où le Tox Uthat est enfin à leur portée. Ils n'ont aucune intention de laisser une archéologue ou un **Ferengi** mettre la main sur leur trésor.**



▶ **Ajur et Boratus se sont tant acharnés à rechercher le Tox Uthat qu'ils sont eux-mêmes entrés dans la légende entourant ce précieux objet. Malheureusement pour eux, **Vash** perce à jour leur véritable identité. C'est l'existence même de tels criminels qui a justifié la dissimulation du Tox Uthat, et qui nécessite maintenant sa destruction.**



▶ **Le capitaine **Jean-Luc Picard** se passionne depuis de longues années pour l'archéologie, qu'il a étudiée à l'**Académie de Starfleet**. **Vash** partage cet intérêt et lui permet d'approfondir ses connaissances. Leur amitié incitera **Vash** à confier au capitaine une partie de ses secrets.**



▶ **Alors que les archéologues s'intéressent au Tox Uthat pour sa valeur historique, d'autres ont des raisons moins intellectuelles pour vouloir le posséder. Des collectionneurs sans vergogne sont prêts à payer de fortes sommes pour ce précieux objet : c'est ce qui attire les « chasseurs de trésors » tels que **Sovak**.**

▶ **Picard décide que le Tox Uthat est trop dangereux ; il le détruit avant que les Vorgons ne puissent s'en emparer. Toutefois, ces extraterrestres ayant la faculté de voyager dans le temps, il ne peut être certain qu'ils ne vont pas se rendre dans le passé pour effectuer une nouvelle tentative. Ils n'hésiteraient sans doute pas à modifier le cours de l'histoire pour parvenir à leurs fins.**

