

STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 25 ans de la série
ETIENNE HENRI

L'OSCAR-DE PROIE KILBICK

Le plus malin

L'Empire Klingon

Le dernier dictateur



Le fonctionnement des Klingons

Un monde à part

STAR TREK au fil du temps

La série qui a inspiré tout

LES ENTREPRISES NCC-1701-B

Les derniers ports de secours

Navires · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire



Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 1



LA FÉDÉRATION UNIE DES PLANÈTES

Depuis sa création en 2161, la **Fédération Unie des Planètes** exerce un rôle de régulation dans le domaine de l'exploration spatiale et se fait l'avocat de la paix entre les multiples peuples qu'elle rencontre.

La **Fédération Unie des Planètes** est fondée en 2161, au lendemain des **guerres romuliennes**. De par sa loi fondamentale, elle doit apporter à ses membres des bénéfices mutuels en matière scientifique, diplomatique et culturelle; elle procure en outre d'importantes assurances aux êtres sensibles, par exemple dans le cadre de la **Septième Garantie**, qui protège un citoyen

contre l'auto-accusation.

Ces garanties constitutionnelles s'appliquent à tout individu présent sur une planète de la Fédération ou se déplaçant à bord d'un vaisseau de ladite Fédération. Celle-ci comprend actuellement plus de 150 membres – planètes, colonies et autres entités politiques.

Le **Conseil de la Fédération**, composé de représentants des différents membres, siège sur Terre, à San Francisco,

sur le continent nord-américain. Ce Conseil est dirigé par un président dont les services sont sis à Paris, en France, également sur Terre.

La Fédération au sein de la Galaxie

Conçue pour aider toutes les planètes membres, la Fédération est un acteur majeur de la politique galactique, dont l'existence même a évité maints conflits interstellaires.



Le siège de la Présidence

Nombre des édifices majeurs de la Fédération sont situés sur Terre : **Quartier général et Académie de Starfleet** à San Francisco, en Amérique du Nord, **siège de la Présidence** à Paris, en France.

LES MEMBRES DE LA FÉDÉRATION



Symbole universel

Le **Grand sceau de la Fédération Unie des Planètes**, signe distinctif de la Fédération à travers la Galaxie.



Bien qu'ils se considèrent comme un peuple violent, les Andoriens sont membres de la Fédération depuis plus de cent ans.

La Fédération Unie des Planètes

Création 2161

Membres + de 150

Autres appellations La Fédération, la FUP

Situation Quadrant Alpha.

Quartier général San Francisco, Terre.

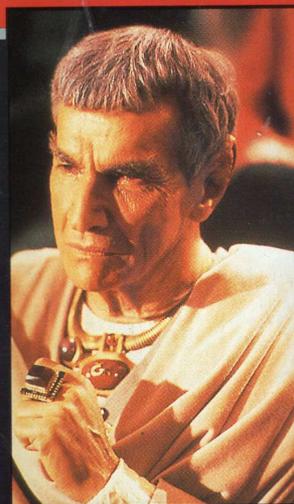
Objectifs Procurer des avantages mutuels et apporter une protection aux planètes membres et aux citoyens.

Membres majeurs Humains, Vulcains, Trills, Deltans, Andoriens, Bétazoides.

Journal de bord

STAR TREK : La série classique « Un Tour à Babel »; STAR TREK IV : RETOUR SUR TERRE; STAR TREK VI : TERRE INCONNUE; STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION « Sarek », « Le Premier Devoir », « La Parfaite Compagne »; STAR TREK : DEEP SPACE NINE « L'Émissaire », « Homefront », « Paradise Lost ».

Les Vulcains figurent parmi les membres fondateurs de la Fédération. Grâce à leur façon froide et logique d'aborder la politique, des Vulcains tels que Sarek font d'excellents ambassadeurs.



De nombreuses races extérieures à la Fédération, tels les Klingons, dépêchent des ambassadeurs auprès du Conseil de la Fédération, sur Terre.



BLOC-NOTES

- ▶ Depuis 2270, la Fédération d'inspiration d'inspiration d'inspiration d'une agression de Dominion, groupe intelligent de l'espace Gamma.
- ▶ Nébuleuse et la Terre, les deux planètes membres fondateurs de la Fédération, continuent d'y jouer un rôle important.
- ▶ Un traité conclu en 2271 établit le pacte entre la Fédération et les Romulains, mais les relations restent tendues.

Les membres de la Fédération Unie des Planètes sont représentés par un Conseil que dirige le président de la Fédération. Le siège de la Présidence est situé sur Terre, dans la ville fort ancienne de Paris, en France, mais des membres de bien des races ont occupé ce poste.

Le guide de la Galaxie STAR TREK

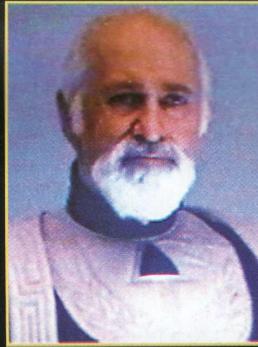
LA FÉDÉRATION UNIE DES PLANÈTES

DOSSIER 7 FICHE 1

Les présidents de la FÉDÉRATION

Les 150 membres de la Fédération Unie des Planètes sont représentés par un Conseil que dirige le président de la Fédération. Le siège de la Présidence est situé sur Terre, dans la ville fort ancienne de Paris, en France, mais des membres de bien des races ont occupé ce poste.

▶ Lorsque la **SONDE CÉTACÉE** met la Terre en danger, en 2286, le président de la Fédération lance l'alerte et ordonne à tous les vaisseaux spatiaux d'éviter cette planète.



▶ En 2371, le président **Jareh-Inyo** impose brièvement la loi martiale sur Terre, en réaction à la menace que semble représenter le Dominion.



▶ En 2293, le président de la Fédération contribue à asseoir la paix lors des tentatives de perturbation de la conférence de Khitomer.



Maintes planètes ont vu leur candidature rejetée, mais la Fédération accorde volontiers son aide à celles qui font des efforts sérieux pour remplir les critères d'admission. Prenons l'exemple de la planète **Bajor** : depuis le retrait des **Cardassiens** en 2369, la Fédération occupe une ancienne station spatiale cardassienne, rebaptisée **Deep Space Nine**. Le soutien de la Fédération au peuple bajoran se manifeste de diverses manières. La présence fédérale sur **Deep Space Nine** protège Bajor des attaques cardassiennes et **klingonnes**; la Fédération a fourni à Bajor des répliqueurs industriels, et le **Dr Julian Bashir** a organisé une campagne de vaccination. Grâce à cette aide, Bajor pourrait devenir bientôt un membre apprécié de la Fédération.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 3 LA TERRE AU XIV^e SIÈCLE
- 6 LES GRANDES GUERRES DE LA FÉDÉRATION
- 7 LES MENACES TERRORISTES CONTRE LA FÉDÉRATION

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- LES VULCAINS.....Dossier 8
- LES TRILLSDossier 9
- LES BAJORANS.....Dossier 10
- LE GUIDE DE STARFLEETDossier 19
- LE PERSONNEL DE STARFLEETDossier 43

LA FÉDÉRATION UNIE DES PLANÈTES : STARFLEET

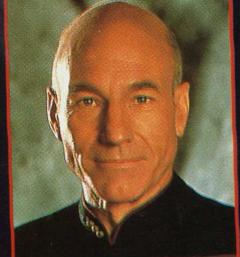
Le rôle de STARFLEET

Starfleet est l'organisation responsable de l'exploration et de la défense de la Fédération. Sa mission : « Ex Astris, Scientia » (Des étoiles vient la connaissance).

Sa préoccupation majeure : l'accroissement des connaissances concernant les planètes de la Fédération. Sa devise : « Ex Astris, Scientia » (Des étoiles vient la connaissance).



▶ Les vaisseaux de Starfleet sont conçus pour accomplir diverses tâches, avant tout scientifiques, mais la plupart sont aussi armés pour défendre la Fédération contre toute agression.



▶ En tant que commandant du vaisseau amiral de Starfleet, l'**U.S.S. ENTERPRISE**, le capitaine **Jean-Luc Picard** exerce de lourdes responsabilités.



rechercher de nouvelles formes de vie et civilisations, de se rendre avec audace là où nul n'est jamais allé. Tous les vaisseaux de Starfleet doivent suivre certaines directives, dont la

▶ Nombre des départements majeurs de Starfleet, y compris Starfleet Command, sont situés à San Francisco, sur Terre.

première – ou « Prime Directive » – interdit toute ingérence dans l'évolution normale d'une société, quand bien même cette ingérence serait motivée par le désir d'aider ladite société. Les capitaines de Starfleet sont à la fois des savants, des explorateurs, des soldats et des ambassadeurs.

▶ En tant que commandant du vaisseau amiral de Starfleet, l'**U.S.S. ENTERPRISE**, le capitaine **Jean-Luc Picard** exerce de lourdes responsabilités. Dans ses rapports avec des centaines de peuples extraterrestres, il a autorité pour agir au nom de la Fédération.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 1A



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LA SANTÉ AU XXIV^e SIÈCLE

Au XXIV^e siècle, grâce aux progrès réalisés par la technologie médicale, de nombreuses maladies appartiennent au passé. La plupart des individus peuvent espérer vivre plus de cent ans et se remettre pleinement de blessures et infections qui auraient été fatales à leurs ancêtres.

Tout au long des XIII^e et XXIV^e siècles, les conditions de santé dans lesquelles vit le citoyen ordinaire de la **Fédération** s'améliorent de façon spectaculaire.

Chaque nouvelle découverte ajoute à la compréhension de la biodiversité de notre galaxie. S'il est vrai que, dans certaines sociétés – chez les **Klingons** notamment –, on considère comme déshonorantes les mesures les plus avancées pour sauver et prolonger des vies, la plupart des mondes de la Fédération partagent la vision des Terriens selon laquelle la santé publique est un bienfait – ainsi en est-il des guérisseurs de **Vulcain** et des **chirurgiens d'Andoria**.

Néanmoins, la technologie n'est pas une panacée. Sur Terre, les tragédies provoquées par les manipulations

génétiques incontrôlées – comme les **Guerres eugéniques** des années 1990 et l'apparition de tyrans « surhumains », tel **Khan Noonian Singh** – ont suscité la résolution de ne jamais revoir de telles interférences avec la nature même de l'humanité. Désormais, le réséquençage de l'ADN pour toute raison autre que la correction de graves handicaps congénitaux est illégal.

De grandes avancées

Fort heureusement, au lendemain des **Guerres eugéniques**, la technologie n'a pas été condamnée d'un bloc. Dans le droit fil des réformes exigées dans le sillage des **émeutes de Bell** de 2024, l'accroissement des recherches a contribué à améliorer l'accès aux soins et à une saine alimentation. Le chaos de la Troisième Guerre mondiale, à la génération suivante,



a entamé sans le détruire le désir de progrès.

La fondation en 2161 de la **Fédération Unie des Planètes** a suscité une multitude d'avancées, mais c'est surtout la banalisation de la technologie des répliqueurs, au début du XXIV^e siècle qui joua le rôle de « grand égalisateur ». Les décennies suivantes furent marquées par une meilleure conscience générale de l'utilité d'une alimentation saine, de l'exercice physique et des remèdes naturels, si bien qu'une longévité

de 130 ans ou plus n'est plus rare chez les humains.

Dans un premier temps, l'explosion des savoirs propre à la seconde Renaissance de la Terre – à la suite du **Premier Contact** avec les Vulcains qui rendit possible l'accès à la recherche médicale d'autres mondes – contribua à la disparition d'affections chroniques ou mortelles, dont la schizophrénie et le cancer.

Des traitements qui accélèrent la guérison et ralentissent la dégénérescence ont vu leurs applications se généraliser : mentionnons dans ce domaine les autosutures et les régénérateurs dermiques. Le diagnostic médical a été bouleversé, sur le terrain notamment, par des appareils tels que les **tricordeurs** médicaux et les scanners portables. Quant à la chirurgie, elle bénéficie de la mise

au point du champ stérile automatique, de la généralisation des scalpels laser et de l'emploi des **nanites** : ces minuscules robots dotés d'une énorme mémoire informatique, employés pour réparer l'organisme au niveau atomique, sont conçus pour vivre à l'intérieur du noyau cellulaire.

La médecine réparatrice

Pour les physiothérapeutes, la mise au point des transducteurs neuraux a apporté à de nombreux patients un dernier espoir de rendre de nouveau fonctionnels des membres paralysés. Ces implants procurent une dérivation qu'empruntent des impulsions électriques du cerveau jusqu'alors interrompues ; la stimulation des muscles dans la région atteinte redonne quelque 60 ou 70% du contrôle moteur d'origine. Les bioimplants,



▲ **La technologie est beaucoup plus avancée, mais la conception des salles d'opération n'a guère changé au fil des siècles. La chirurgie demeure un art très délicat.**

◀ **Le personnel médical porte souvent un uniforme rouge foncé, qui remplace les blouses blanches et vertes des époques antérieures.**

LA FIN DE LA TOUCHE HUMAINE

Médecine virtuelle

Malgré les avancées de la technologie médicale, on continue de penser que le rapport au patient joue un rôle important dans le processus de guérison. Des instruments tels que les **hyposprays** et les **tricordeurs médicaux** peuvent sembler soulager les médecins de nombre de leurs tâches les plus ardues ; il reste cependant vrai que le meilleur thérapeute est celui qui ne se contente pas d'administrer des médicaments mais apporte des soins à un niveau plus personnel. Nulle machine automatique ne peut remplacer un être vivant.

Cette situation pourrait bien être sur le point de changer, avec le développement d'un programme médical holographique à long terme, amélioration du programme actuellement employé pour procurer une aide médicale temporaire dans les situations d'urgence. Reste à savoir si un médecin holographique pourra jamais supplanter l'élément humain.



▲ **Le hologramme médical d'urgence (HMU) est d'une importance capitale pour l'équipage de l'U.S.S. VOYAGER. Sans lui, le personnel aurait été dépourvu de toute aide médicale.**



◀ **Leonard McCoy, médecin et amiral de Starfleet à la retraite, a 137 ans quand il inspecte l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D. Au cours de sa longue existence, il a été le témoin de maints changements.**



Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 1A



LA FÉDÉRATION
UNIE DES PLANÈTES

LA SANTÉ AU XXIV^e SIÈCLE

LA FÉDÉRATION
UNIE DES PLANÈTES

▶ **Geordi La Forge est aveugle de naissance. Dans les siècles passés, ce handicap aurait été très pénalisant, mais, grâce à des dispositifs tels que le VISOR, ce n'est plus le cas.**



▶ **En 2373, le VISOR de Geordi a été remplacé par des implants oculaires qui lui procurent une vision plus naturelle du monde.**

▶ **Les implants oculaires ne présentent pas les effets secondaires inhérents à l'ancienne technologie mise en œuvre par le VISOR. Initialement, cet appareil était parfois douloureux pour Geordi mais, au fil des ans, son inconfort s'est trouvé réduit.**



y compris les implants cardiaques et oculaires totalement artificiels, ont fait grandement progresser les techniques de greffe d'organes. Auparavant, quelques aveugles de naissance avaient eu recours au **VISOR (Visual Instrument and Sensory Organ Replacement)** pour accéder aux spectres électromagnétique et thermique à un niveau microscopique, cela en dépit de la douleur permanente provoquée par les apports d'informations au niveau neural.

La neurologie et la neurochirurgie ont fait de grands pas en avant. Des appareils non invasifs tels que les stimulateurs corticaux peuvent aider à restimuler le cerveau, cependant que les stimulateurs neuraux emploient des décharges électriques en contact direct avec les nerfs synaptiques pour obtenir la réaction souhaitée. Les chirurgiens travaillent aussi sur la mémoire : ils peuvent effacer des souvenirs spécifiques en toute sécurité et en laissant les fondements culturels intacts.

De même, les psychosciences ont progressé au point que le cerveau est totalement « cartographié » et la nature de la douleur pleinement comprise, ce qui a permis d'éliminer des troubles très divers, à commencer par les céphalées. Il faut cependant avouer que les nouvelles technologies ne sont pas sans poser

de problèmes : la **psychose de la téléportation**, causée par une désintégration des molécules neurochimiques en cours de téléportation, est apparue en 2209 ; l'essor de la

holoprogrammation s'est accompagnée de problèmes de **holodiction**.

Le **Conseil médical de la Fédération** œuvre dans le prolongement éthique du serment d'Hippocrate, créé il y a de nombreux siècles sur Terre, et qui enjoint avant tout de ne pas nuire. Le Conseil parraine la remise annuelle du **Prix Carrington**, décerné en reconnaissance de travaux d'exception réalisés individuellement par des médecins.

La qualité de vie dont jouissent les citoyens de la Terre se traduit par le niveau élevé atteint par **Starfleet Medical** : les médecins affectés aux spatonefs et à différentes bases de la Fédération sont encouragés à faire reculer les frontières de la médecine.

Un matériel perfectionné

L'infirmerie du plus petit des spatonefs est équipée d'un matériel de pointe, et les bases de données sont constamment mises à jour. Toute blessure contractée lors d'une mission hors du vaisseau, due à la flore ou à la faune du lieu visité, est traitée dès le retour à bord, et tout individu séjournant quelque temps à bord se soumet dès que possible à un

check-up. Les membres d'équipage ont l'obligation de passer un examen annuel ; un dossier contenant l'analyse de la personnalité de chacun est tenu à jour. Le **biofiltre** des systèmes de **téléportation** les plus modernes est programmé pour détecter les agents nocifs.

Le progrès peut cependant se révéler une arme à double tranchant. Si les victoires sur les maladies rebelles sont les bienvenues, l'expansion des contacts de la FUP avec des mondes étrangers a apporté d'autres fléaux aussi inquiétants : la **fièvre**

de correlium, les **maladies de Darnay** et **d'Iverson**, la **peste tellurienne** et la **brûlure symbalène** sont parmi les plus évidents.

On peut néanmoins s'attendre à ce que ces obstacles soient à leur tour levés. Les recherches se poursuivent dans les domaines de la virothérapie, de la nanothérapie, de l'immunothérapie et de la duplication génotronique ; les maladies spécifiques à telle ou telle race ou espèce font également l'objet de travaux : ainsi en est-il du **syndrome de Bendii** et du **schisme t'lokan** chez les Vulcains ; du **syndrome**

BLOC-NOTES

- ▶ **L'interdiction des manipulations génétiques est renforcée après que des expériences menées sur la Station génétique Darwin et visant à créer des « surenfants » ont failli provoquer une tragédie.**
- ▶ **Il est illégal de se rendre dans un autre monde pour s'y soumettre à des procédures médicales interdites par Starfleet.**

de **Dorek** chez les **Ferengis** ; de la **fièvre zanthi** des **Bétazoïdes** ; du **syndrome de Pottrik** des **Cardassiens** ; du **phage** enfin, qui touche les malheureux **Vidiens** du **quadrant Delta**.

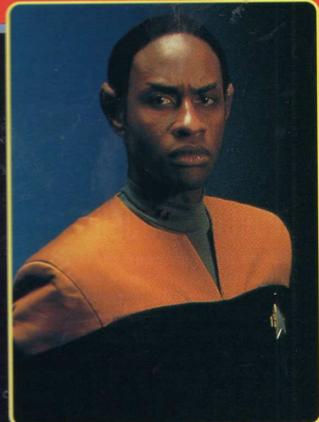
La mise en commun des ressources par les spécialistes de nombreux peuples ne peut qu'augmenter les chances de trouver un remède à ces affections.

Au **XXIV^e siècle**, les carrières médicales sont toujours aussi prestigieuses et elles attirent encore les individus les plus intelligents et les plus travailleurs. À bord d'un vaisseau de **Starfleet** ou dans une colonie implantée sur une planète, les médecins restent nécessaires pour mettre en pratique les dernières avancées médicales.

PROTHÉTIQUE

Comme neuf

De nombreuses blessures, qui naguère auraient provoqué la mort ou causé de graves handicaps, sont aujourd'hui susceptibles d'être traitées par le remplacement pur et simple des membres ou organes internes atteints. De tels dispositifs fonctionnent habituellement aussi bien que les originaux, à tel point que, bien souvent, les amis et collègues ne se rendent compte de rien. La médecine a fait de tels progrès que même les blessures et interventions chirurgicales les plus lourdes ne laissent d'ordinaire aucune cicatrice.



▶ **Tuvok possède un coude prothétique remplaçant une articulation irrémédiablement endommagée dans un accident.**

▶ **Jean-Luc Picard a perdu son vrai cœur lors d'une rixe contre un Nausicaan. Autrefois, le jeune homme serait mort, mais, au **XXIV^e siècle**, les greffes d'organes artificiels sont tout à fait au point. Hormis la nécessité de le remplacer à intervalles réguliers, le nouveau cœur de Picard ne présente pas d'inconvénient particulier.**





LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 18



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LES DEMANDES D'ADHÉSION À LA FUP

Il peut sembler extrêmement avantageux de faire partie de la **Fédération unie des Planètes**, mais cette appartenance n'est pas consentie à tous. Les candidats doivent posséder un gouvernement unifié et accorder toutes sortes de droits à leurs citoyens.

Dans les années 2260, la **Fédération unie des Planètes** compte plus de cent membres ; au début des années 2370, ce nombre a atteint cent cinquante.

Il n'est pas du tout facile d'intégrer la FUP : en effet, les candidats potentiels doivent démontrer que leur société est bien stable et que tous leurs citoyens bénéficient d'une large palette de droits. L'entrée dans la Fédération, très convoitée, annonce généralement l'avènement d'une nouvelle ère de progrès économique, culturel et scientifique.

Des critères draconiens

Un gouvernement planétaire peut demander à devenir membre associé plutôt que de plein droit, mais les critères relatifs à ces deux statuts ne sont pas fondamentalement différents : le premier et sans doute le plus important de ces critères est que le monde candidat ait pu développer une technologie de la distorsion. La **Prime Directive** interdit normalement les contacts avec les civilisations « pré-distorsion ». Les cultures demeurant incapables de vol supraluminique ne sont pas considérées comme suffisamment évoluées pour bénéficier de la technologie de la FUP.

Toutes les planètes qui ont intégré la Fédération étaient pourvues d'un gouvernement mondial unifié – même si le règlement n'insiste pas sur ce point. La FUP estime que l'unification politique

est le signe de la maturité d'une société ayant résolu la majeure partie de ses problèmes sociaux, culturels et politiques. Une telle société est généralement prête à intégrer un ensemble politique plus vaste.

La Fédération exige aussi que tous les êtres intelligents vivant dans un monde qui se porte candidat jouissent de droits égaux de par la loi. Elle ne tolère aucune forme de discrimination, refuse donc les sociétés fondées sur un système de castes et manifeste une préférence marquée pour les régimes démocratiques.

Tous les membres de la Fédération sont appelés à ratifier la **Constitution de la Fédération unie des Planètes** qui garantit la liberté de tous les citoyens de ladite Fédération.

La Fédération prend également en compte le bénéfice que le candidat est à même de tirer de son éventuelle appartenance. Ainsi, **Vulcain** soutient l'admission de **Coridan** car, en tant que membre de la Fédération, « [ce monde] pourra être protégé et ses richesses pourront être administrées pour le bien de son peuple ».

Décisions

Des officiers de **Starfleet** sont fréquemment amenés à émettre des avis quant aux planètes susceptibles d'être admises au sein de la Fédération, mais la décision finale revient au **Conseil de la Fédération**.

Certaines planètes doivent résoudre des conflits en cours lors du processus de candidature. Plusieurs planétoïdes neutres, dont

Babel et **Parliament**, accueillent les négociations diplomatiques.

Dans certains cas, des ambassadeurs de la Fédération se réunissent pour débattre de l'admission d'une planète. En 2268, un certain nombre de dignitaires se rendent à Babel pour évoquer la candidature de **Coridan** – des questions fort complexes doivent être résolues, et tous les représentants de la FUP



▲ Conférence diplomatique

Avant que **Coridan** ne soit admise au sein de la FUP, une conférence est organisée sur la planète **Babel**. **L'ENTERPRISE** y achemine de nombreux délégués.

ne sont pas favorables à l'admission de ce monde.

À ce point de l'histoire de la Fédération, de nettes différences persistent entre ses divers membres,

différences qui menacent parfois de se muer en contentieux risquant de se régler par la violence. De plus, tous les membres de la Fédération ne sont

DE SÉVÈRES CRITÈRES

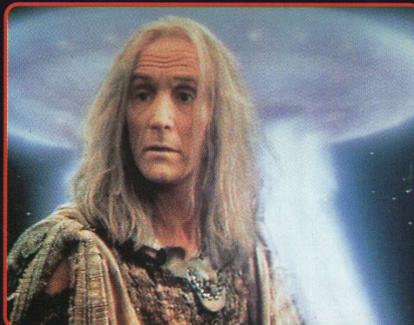
Refus

Dans les années 2360, l'**Enterprise NCC-1701-D** est chargé d'aller évaluer les demandes d'adhésion à la FUP de plusieurs sociétés. Le capitaine et ses officiers rédigent des rapports recommandant l'acceptation ou le rejet de ces candidatures. La décision finale est du ressort du **Conseil de la Fédération unie des Planètes**, mais ces rapports pèsent lourd. **L'Enterprise** est parfois chargé d'acheminer des représentants de divers peuples vers des centres diplomatiques où ils tenteront de régler leurs différends.



▲ Divisions

La candidature des **Angosiens** est rejetée en raison du traitement réservé par cette société à ses anciens combattants.



▲ Exploitation

La candidature des **Bandis** est refusée après que l'on a découvert l'asservissement dans lequel ils tiennent une puissante entité vivante.



▲ Efforts de paix

Les **Selays** acceptent de tenter de régler leurs différends avec les **Anticans** dans le cadre de leur demande d'adhésion à la Fédération unie des Planètes.



Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 1B



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LES DEMANDES D'ADHÉSION À LA FUP

LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

▶ Dans certains cas très rares, des planètes quittent la Fédération : **Turkana IV** fait ainsi sécession en 2352, après que cette colonie s'est enfoncée dans le chaos et l'anarchie.

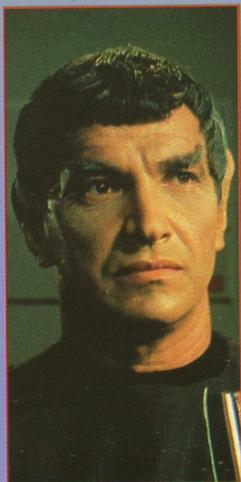


▶ Les Kes souhaitent devenir membres associés de la FUP, mais leur demande se voit rejetée en raison de leurs mauvaises relations avec les Prytts.

pas aussi scrupuleux qu'il le faudrait. Coridan, riche en cristaux de **dilithium**, est faiblement peuplée et sans défense. Comme le fait judicieusement remarquer l'ambassadeur vulcain **Sarek**, une telle condition favorise les opérations minières illégales. Vulcain promeut donc l'admission de Coridan afin de protéger son peuple et ses richesses. Les **Tellarites** s'y opposent, sans doute parce qu'ils sont de ceux qui profitent de la situation. Les vues de Sarek s'imposent : la candidature de Coridan est acceptée.

Après l'approbation d'une candidature par le Conseil de la FUP, une cérémonie de ratification se déroule dans le lieu choisi par le gouvernement planétaire. La signature, entourée d'un certain décorum (uniformes d'apparat), s'effectue selon des moyens traditionnels (documents sur papier et stylographe à encre).

L'adhésion à la Fédération unie des Planètes est vécue comme un événement digne d'être célébré.



Lors de la cérémonie qui est tout près de marquer l'admission de **Bajor** au sein de la FUP, l'amiral **Whatley** note que le fait de présider à une telle admission est « la mission la plus heureuse que puisse espérer un amiral ».

À la suite d'une admission, des milliers de détails restent à régler, dont le choix des membres du Conseil de la Fédération ou l'absorption des milices locales par Starfleet.

Candidatures avortées

Nombre des planètes désireuses d'adhérer à la Fédération ne répondent pas aux critères requis. Ainsi, la Fédération reporte l'admission des **Bandis** après avoir découvert que ceux-ci asservissaient une puissante entité métamorphe, et celle des **Angosiens** est refusée en raison des graves réserves émises par Starfleet quant au traitement infligé à leurs anciens combattants.

En dépit de ses critères élevés, la Fédération est prête à examiner certaines candidatures assez insolites. En 2370, Starfleet envoie l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** du capitaine **Jean-Luc Picard** étudier de près la demande des **Kes**, qui souhaitent devenir membres associés. Cette demande a ceci d'inhabituel que les Kes ne constituent que les trois quarts de la population de leur planète, **Kesprytt III**, le quart restant, composé de **Prytts**, refusant tout contact avec une culture étrangère.

▶ La négociation de l'admission de Coridan au sein de la Fédération est l'une des plus grandes réussites de l'ambassadeur vulcain Sarek.



Ainsi, par exemple, quand les **Cardassiens** se retirent de Bajor, en 2369, les **Bajorans** ne sont pas en état de poser leur candidature : luttes de factions, gouvernement instable...

L'aide de la Fédération

Toutefois, la Fédération se propose d'offrir son assistance aux Bajorans, et Starfleet accepte de partager l'administration d'une station spatiale bajorane, rebaptisée **Deep Space Nine** et naguère employée par les Cardassiens en tant que centre d'exploitation minière. La Prime Directive interdit aux officiers de Starfleet de s'immiscer dans les affaires bajoranes, mais ceux-ci peuvent apporter une aide pratique, dans le cadre notamment de vastes programmes d'immunisation.

Un calendrier est fixé pour l'admission de Bajor ;

LA CANDIDATURE

Un long chemin

Après le retrait cardassien de Bajor, survenu en 2369, le gouvernement provisoire bajoran demande l'aide de la Fédération et s'oriente progressivement vers l'adhésion. Starfleet envoie le commandeur **Ben Sisko** prendre le contrôle conjoint de **Terok Nor**, ancienne station cardassienne située à proximité de Bajor. L'une de ses missions est d'aider les Bajorans à se qualifier pour l'admission au sein de la FUP, et ce par tous les moyens qui n'enfreignent pas la Prime Directive. Bajor est finalement prête en 2373, mais **Sisko** conseille alors aux Bajorans de retirer leur candidature.



▶ Élu Premier ministre en 2371, **Shakaar** négocie avec la FUP un accord prévoyant une adhésion anticipée de Bajor.



▶ Plusieurs diplomates bajorans de haut rang se rendent à bord de **DEEP SPACE NINE** pour signer l'accord d'adhésion à la FUP.



▶ Après avoir eu certaines visions, **Benjamin Sisko**, l'Émissaire, conseille aux Bajorans de retirer leur demande d'adhésion.

BLOC-NOTES

▶ La Constitution de la Fédération unie des Planètes a été rédigée en 2161, année au cours de laquelle celle-ci a été fondée.

▶ Le Conseil de la Fédération compte dans ses rangs certains des personnages les plus admirés de la FUP. T'Pol de Vulcain est la première personne à refuser un siège au Conseil.

lorsque le Premier ministre **Shakaar** est élu, il convainc la Fédération de raccourcir les délais. L'approbation officielle de l'admission de Bajor est accordée en 2373 avec la bénédiction du capitaine **Benjamin Sisko**, mais peu avant la cérémonie, ce même Ben Sisko fait l'expérience de visions qui le persuadent que Bajor ne doit pas pour l'heure intégrer la Fédération unie des Planètes. Les Bajorans décident de suivre son avis et reportent leur candidature.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7 FICHE 2

LA FRANCE, SIÈGE DU POUVOIR FÉDÉRAL



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

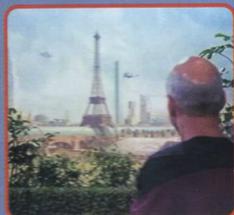
Au **XXIV^e** siècle, le siège de la **Fédération unie des Planètes** est situé à Paris, antique métropole ayant conservé toute son identité française.

Au **XXIV^e** siècle, **Paris** demeure la belle et romantique cité qu'elle est depuis des siècles. Dans le paisible paradis qu'est devenue la planète Terre, cette ville raffinée et cosmopolite continue de couper le souffle à ses visiteurs.

Le fait que Paris ait survécu aux ravages du temps est en soi impressionnant ; que son monument le plus emblématique – la tour de Gustave Eiffel – ait fait de même est encore plus remarquable. Construite en 1889 pour célébrer le centenaire de la Révolution française, elle était initialement destinée à une rapide démolition, mais vit sa pérennité assurée par la découverte, au début du **XX^e** siècle, de ce que sa hauteur et sa situation en faisaient un excellent support d'antenne de radiodiffusion.

Monument historique

Depuis lors, la tour a survécu à la Deuxième Guerre mondiale – grâce notamment aux généraux



▲ Le capitaine **Jean-Luc Picard** savoure une reconstitution dans le holodeck du « **Café des Artistes** », à Paris, d'où il peut admirer la célèbre tour Eiffel.

allemands qui refusèrent d'exécuter l'ordre donné par Hitler de bombarder la ville après le retrait de leurs forces.

Elle a ensuite résisté à la dévastatrice guerre atomique du **XXI^e** siècle. À la fin du **XXIII^e** siècle, la tour Eiffel continue de dominer Paris, ce qu'elle fait encore huit décennies plus tard.

Les bureaux du président de la **Fédération unie des Planètes** et le **Q.G.** de cette organisation se trouvent à Paris au moins dès les années 2290, et y sont encore dans les années 2370. Le siège de la FUP donne sur la tour Eiffel, nettement visible par les vastes baies vitrées qui constituent toute une paroi de l'édifice. La vue sur ce monument célèbre indique que les quartiers avoisinants et la tour elle-même n'ont guère changé au cours du demi-millénaire qui s'est écoulé depuis la construction de cette dernière.

Patrimoine

La tour semble toujours se dresser au cœur d'un parc, entourée de verdure et d'immeubles de faible hauteur. Seul changement significatif : la tour Eiffel n'est plus illuminée la nuit, comme elle le fut au tournant du **XXI^e** siècle. Elle n'a cependant rien perdu de sa légendaire beauté. Quelques gratte-ciel isolés çà et là rivalisent avec elle.

En règle générale, l'architecture ancienne a été améliorée et complétée plutôt que démolie et remplacée par les constructions modernes. D'anciens immeubles

▶ **Tom Paris** recrée le bar « **Chez Sandrine** » dans le holodeck de l'**U.S.S. VOYAGER NCC-74656**.



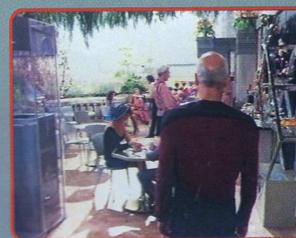
bordent encore les berges de la Seine, parmi les arbres et les allées, et les trains à grande vitesse empruntent des ponts millénaires pour traverser le fleuve.

Paris est encore très réputé pour ses cafés et ses restaurants ; parmi les établissements de renom, mentionnons le fameux « **Café des Artistes** », où le jeune **Jean-Luc Picard** prévoit de retrouver **Jenice Manheim** dans les années 2340. L'**holoreconstitution**

permet à l'élégante clientèle qui vient y dîner de savourer de superbes panoramas urbains, en sus d'une cuisine française qui, comme la ville elle-même, a su traverser les siècles. D'autres restaurants parisiens laissent une impression inoubliable à ceux qui les fréquentent, dont les officiers



▲ Les bureaux de la présidence de la Fédération sont situés à Paris. Au début des années 2370, le président en est **Jareh-Inyo**.

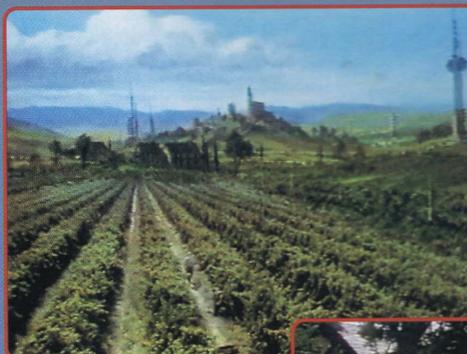


▲ Le cadre romantique de Paris semble tout à fait indiqué pour le rendez-vous du capitaine **Jean-Luc Picard** avec l'une de ses anciennes petites amies.

de **Starfleet William Riker** et **Deanna Troi**.

Paris conjugue toujours l'apparence de modernité qui sied à la présidence de la Fédération unie des Planètes et le respect du riche passé sur lequel est bâtie la cité. Ce partenariat entre l'ancien et le nouveau

▼ La superbe demeure ancestrale des **Picard** se dresse au milieu des vignes familiales.



▲ Les vignobles de **Labarre, en France**, bénéficient d'un excellent ensoleillement.

de ce café programmée par Picard montre un lieu intemporel, aux moulures décoratives de style « Art nouveau ».

Tout comme les bureaux présidentiels, le café donne sur la tour Eiffel, ce qui





LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 2



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LA FRANCE, SIÈGE DU POUVOIR FÉDÉRAL



▲ **Le capitaine Ben Sisko se rend dans le bureau du président pour le prévenir que Starfleet a sans doute été infiltré par les Fondateurs.**

est valable dans toute la France. Les anciennes frontières n'ont plus guère de signification sur la Terre unifiée du xxiv^e siècle, mais certaines contrées du pays n'ont pas changé depuis des décennies et d'autres apparemment depuis des siècles.

Hors la ville

Ainsi des vignobles de Labarre, où la famille Picard produit du vin depuis des siècles. Les raisins y sont toujours vendangés à la main, et la seule indication que nous nous trouvons au xxiv^e siècle réside dans la présence d'immeubles modernes à l'horizon. Les maisons qui se dressent aux alentours sont d'un type séculaire, à colombage.

Quand le capitaine Jean-Luc Picard vient se reposer et récupérer à Labarre, en 2367, au lendemain de son enlèvement et de son assimilation par les **Borgs**, il n'aurait pu choisir un lieu plus éloigné de l'étréscillante technologie de Starfleet. Dans sa jeunesse, Picard trouvait l'existence rurale beaucoup trop vieillotte et brûlait de visiter les étoiles, mais les plaisirs simples qu'offre un tel mode de vie continuent d'exercer leur séduction, sur ceux notamment dont les racines françaises

▶ **Dans son modeste bureau parisien, le président discute de sujets importants et prend des décisions vitales pour l'avenir de la Fédération unie des Planètes.**

remontent à plusieurs générations. Si son charme « ancien monde » ne se dément pas, la France du xxiv^e siècle offre aussi son lot de sensations fortes. Des night-clubs typiquement parisiens aux établissements de Marseille (où se trouve implantée une annexe de l'**Académie de Starfleet**), les jeunes gens en mal de virées nocturnes n'ont pas à chercher très loin.

Vie nocturne

Le lieutenant Tom Paris a découvert cette excitante vie de divertissements lors de son séjour à l'Académie; il fréquentait à cette époque le bar marseillais « **Chez Sandrine** », sur le front de mer. Tom apprécie tellement ce bar (et sa propriétaire) qu'il le recrée dans un programme du **holodeck** à bord de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**.

La France du xxiv^e siècle n'est pas très éloignée du pays qu'elle était cinq cents ans auparavant. Dans cette région de la Terre, les traditions anciennes



▲ **Benjamin Sisko et Odo affrontent l'amiral Leyton au quartier général de la Fédération unie des Planètes – ils le soupçonnent fort de préparer un coup d'État.**



▶ **Au xxiv^e siècle, la tour de l'ingénieur Gustave Eiffel n'est plus illuminée la nuit comme elle l'était quatre siècles auparavant.**



BLOC-NOTES

- ▶ **Au xxiv^e siècle, le français est une langue morte, bien que Picard n'apprécie guère que Data le lui rappelle.**
- ▶ **Jean-Luc Picard, son frère Robert et leur neveu Rendi ont des prénoms traditionnels français.**
- ▶ **San Francisco, où est implanté le quartier général de Starfleet, conserve également un célèbre monument ancien : le pont du Golden Gate.**

côtoient la technologie et la pensée moderne, pour constituer une riche tapisserie culturelle. Le fait que la France ait sans effort conservé son identité distincte dans un monde du xxiv^e siècle homogène témoigne de l'influence romantique qu'elle exerce depuis si longtemps sur tant d'étrés.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 3



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LA TERRE AU XXIV^e SIÈCLE

Au XXIV^e siècle, la Terre fait partie intégrante de la **Fédération Unie des Planètes**. Le **Quartier Général** et l'**Académie de Starfleet** sont installés dans la belle ville de San Francisco.

La Terre, troisième planète en orbite autour d'une étoile moyenne appelée **Soleil**, appartient à la **classe M**. Berceau du genre humain, elle est située dans le **secteur 001 de la Fédération**, et compte parmi les membres fondateurs de la **Fédération Unie des Planètes**.

Pôle culturel, scientifique et politique, la Terre abrite plusieurs institutions d'importance. Le gouvernement de

la Fédération siège à Paris, en France. Le **Quartier Général** et l'**Académie de Starfleet** se trouvent à San Francisco, en Amérique du Nord.

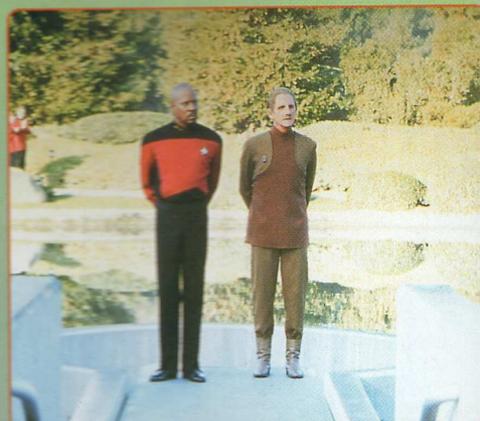
Une société utopique

Au XXIV^e siècle, la Terre est pratiquement une utopie concrétisée. Grâce au niveau élevé de la technologie humaine, la famine et la pauvreté ont disparu après des siècles d'efforts, les besoins de tous les habitants étant satisfaits par des

répliqueurs. Toutefois, une proportion notable de la population continue de s'alimenter selon les méthodes traditionnelles. Le vignoble de la famille **Picard**, à Labarre, en France, continue à produire du vin, et **Joseph**, le père du **capitaine Benjamin Sisko**, fait toujours lui-même la cuisine dans son restaurant de La Nouvelle-Orléans.

Un pôle par excellence

La Terre est un foyer du savoir. Maintes avancées



▲ Bienvenue sur la planète Terre

À l'instar de maints officiers de Starfleet, le capitaine Benjamin Sisko joue souvent les guides pour ses collègues venus d'autres planètes, comme ici **Odo**, qui séjourne pour la première fois sur Terre.

REGARD SUR LA TERRE



Guide de la planète

En orbite autour du **Soleil**, la Terre jouit d'une situation parfaite pour être peuplée d'une flore et d'une faune variées. Berceau de l'humanité, elle constitue le centre névralgique de la Fédération, dont l'**Assemblée générale** siège à Paris, l'**Académie** et le **Quartier Général** étant à San Francisco.

Planète Terre

Classe M

0° 1

Coordonnées Secteur 001

Situation Secteur 001
Nom original Terre
Étoile primaire Soleil
Surface 1/3 de continents, 2/3 d'océans
Atmosphère Oxygène/azote
Gravité Pesanteur standard
Satellites Un
Formes de vie Mammifères, poissons, oiseaux, reptiles, insectes, plantes, micro-organismes

Caractéristiques importantes Peuplée de millions de formes de vie, des amibes aux humains. Climats et végétation très variés
Journaux de bord STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION « Conspiracy », « First Duty », « Family » ; STAR TREK : DEEP SPACE NINE « Homefront », « Paradise Lost » ; STAR TREK : VOYAGER « Caretaker » (Le Pourvoyeur)

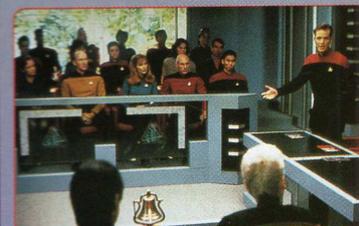


▲ Le **Quartier Général de Starfleet** offre au personnel un cadre superbe. Les jardins de ce genre sont légion au XXIV^e siècle dans de nombreuses régions de la Terre.



▲ L'Académie de Starfleet

Comme son bâtiment jumeau, le **Quartier Général de Starfleet**, l'**Académie de Starfleet** se dresse parmi des jardins paysagers parfaitement agencés et entretenus. Des employés tels que **Boothby** prennent soin de ces merveilles botaniques.



▲ À l'intérieur de l'Académie

Diverses enquêtes ont pour cadre l'**Académie de Starfleet**. Ici, **Nick Locarno** explique les circonstances dans lesquelles ses actes ont conduit à la mort accidentelle d'un élève officier.

▼ L'entretien de jardins aussi magnifiques que ceux du complexe de Starfleet est l'une des tâches qui s'effectuent encore manuellement. Le capitaine Picard rencontre ici son vieil ami le jardinier Boothby, en 2368.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 3

LA TERRE AU XXIV^e SIÈCLE



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES



BLOC-NOTES

▶ La Terre est la troisième des neuf planètes majeures du système solaire. Sa taille, ses conditions climatiques et ses panoramas en font une destination de villégiature privilégiée.

▶ San Francisco (entre la baie du même nom, barrée au nord par le pont du Golden Gate, et l'océan Pacifique), est une des plus belles villes de la Terre.

de la connaissance scientifique sont dues à l'université plus que millénaire de Cambridge, en Angleterre, la Pennington School, en Nouvelle-Zélande, jout d'une réputation interstellaire dans le domaine des arts libéraux, l'Institution pédagogique la plus renommée, l'Académie de Starfleet, est sise à San Francisco.

Les villes conservent leur

caractère historique. Des édifices aussi célèbres que le pont du Golden Gate, à San Francisco, ou la tour Eiffel, à Paris, ont plus de quatre siècles.

Si le gouvernement mondial est d'une efficacité certaine, les vieilles nations de la Terre ont préservé une forte identité culturelle, ce dont de nombreux individus, tel le **chef Miles O'Brien**, sont particulièrement fiers.

Un environnement sain

Les déplacements s'effectuent presque instantanément d'un bout à l'autre de la planète, par **téléportation**. Des réseaux de transports souterrains locaux servent aux trajets plus courts.

Les activités relevant de l'industrie lourde sont menées à bien par des **réplicateurs industriels**, ou hors de la planète. La

▲ Des édifices modernes dominent les vignes de Labarre, en France, demeurées telles qu'elles étaient il y a des siècles.

pollution de l'atmosphère est inexistante, et depuis que le **capitaine James T. Kirk** et son équipage ont sauvé la Terre du péril que lui faisait courir une sonde extraterrestre en 2286, les océans sont de nouveau peuplés de baleines.

La criminalité est presque nulle; les rares délinquants sont traités avec humanité dans des institutions pénitentiaires comme celle d'Auckland, en Nouvelle-Zélande, où **Thomas Paris** est détenu après son arrestation.

Des menaces extraterrestres

Depuis quelque temps, d'aucuns jugent qu'un inquiétant laisser-aller règne sur une Terre vivant dans l'aisance. Divers facteurs

sous-tendent ces craintes.

En 2367 et 2373, des vaisseaux **borgs** pénètrent dans le système solaire. Par deux fois ils sont défaits, le capitaine Jean-Luc Picard ayant tiré parti de ses liens particuliers avec les Borgs.

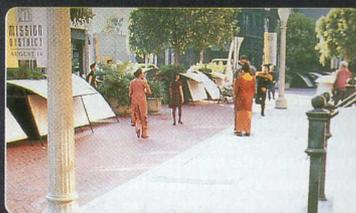
Depuis 2372, la Fédération est sous la menace du **Dominion**: ses chefs, les **Fondateurs**, exploitent la faculté qu'ils ont de changer d'aspect pour prendre la place de puissants personnages, ce afin de mettre à mal les alliances politiques au sein du **quadrant Alpha**.

En 2372, une gigantesque panne d'énergie amène le président de la Fédération Unie des Planètes à décréter la loi martiale sur Terre. On soupçonne une invasion extraterrestre: des humains sont soumis à des tests sanguins visant à établir leur identité. On découvre alors que la catastrophe a été provoquée par un groupe d'humains qui estimaient les défenses de la Terre inadéquates.

LA TERRE, CARREFOUR DES CIVILISATIONS



▲ Le trafic routier a laissé place à des réseaux de transports locaux souterrains, utilisés quand la téléportation n'est pas nécessaire.



▲ À la fin du XXIV^e siècle, ancien et moderne se côtoient à San Francisco - un bel exemple de préservation du patrimoine historique urbain de la Terre.



▲ Comme on le voit ici à San Francisco, les piétons occupent les voies de surface, agrémentées de verdure et d'aires de repos.

Une Terre vulnérable ?

Au XXIV^e siècle, la Terre est la cible d'événements potentiellement cataclysmiques, réels ou imaginés. Les Borgs tentent de l'assimiler et de la détruire en 2367. Mis en échec par l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, ils font une nouvelle

tentative (avortée) en 2373. En 2372, la loi martiale est décrétée sur toute la planète, par crainte d'une invasion des **Fondateurs**. Les soupçons sont à leur comble quand un officier de Starfleet se révèle être un métamorphe.



▲ Les cours ombragées - ici, celle du restaurant de Joseph Sisko - sont encore présentes à La Nouvelle-Orléans comme des siècles auparavant.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 3A



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LA TERRE AU XXIII^e SIÈCLE

Alors que les contacts avec les cultures aliens se multiplient, au XXIII^e siècle, la population de la Terre se détache de son passé de conflits pour façonner une société planétaire unifiée derrière des objectifs communs.

Le XXIII^e siècle est sans doute l'une des périodes de l'histoire terrestre dont il est le plus difficile de dresser la chronique. À la fin du XXII^e siècle, **Starfleet** et la **Fédération unie des Planètes** ont été créés et l'exploration de la Galaxie entreprise à grande échelle. Un **premier contact** a déjà été établi avec de nombreuses espèces

appelées à jouer un rôle majeur dans l'avenir de la Fédération (dont les **Romuliens**), et la plupart des grands événements touchant l'humanité se déroulent loin de sa planète-mère. Les hommes ont commencé à imprimer leur marque sur la Voie lactée.

Un nouveau paradis ?

Cette situation produit des conséquences variées sur la Terre, la plus importante

étant sans doute que ceux qui ont choisi de demeurer sur cette planète naguère surpeuplée disposent désormais d'assez d'espace pour respirer.

Au cours du XXIII^e siècle, une humanité en constante expansion se met à coloniser d'autres mondes, résolvant ainsi, non seulement le problème de la surpopulation, mais aussi celui de la pollution industrielle, qui mettaient



▲ En orbite

Plusieurs infrastructures de grandes dimensions sont en orbite au-dessus de la Terre au XXIII^e siècle, dont **SPACEDOCK**, immense installation vouée au service des nombreux vaisseaux de Starfleet.

en danger l'écosphère de la planète. La Terre commence à ressembler de nouveau à un paradis. De vastes régions d'une grande

beauté naturelle sont regagnées sur les centres industriels qui menaçaient d'étouffer la planète; les activités minières sont de

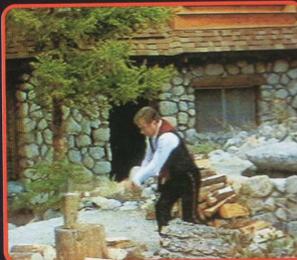
LES VERTES CONTRÉES DE LA TERRE

Un âge d'or

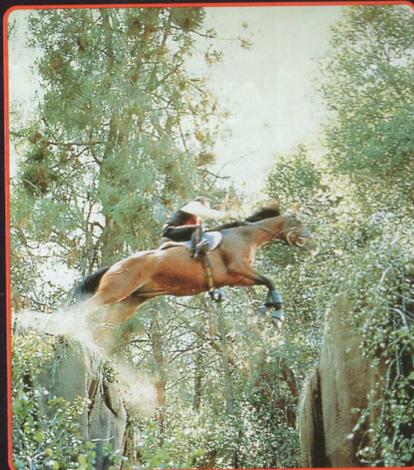
Au milieu du XXIII^e siècle, la plupart des régions de la Terre sont belles et prospères. La campagne de l'Idaho, recrée dans le nexus à partir des souvenirs de James Kirk, apparaît idyllique, à l'image des chalets de rondins bâtis des siècles plus tôt par les colons européens. Il n'y a aucune raison de penser que le véritable Idaho du XXIII^e siècle soit moins pittoresque.

Maintes autres contrées d'une grande splendeur naturelle conservent le statut de zones protégées dont elles jouissent depuis des siècles. Les amateurs de vie en plein air peuvent savourer les joies de la randonnée, du camping et du pique-nique dans des régions telles que le Parc national du Yosemite sans guère subir l'intrusion d'un monde moderne qui demeure à portée de communicateur.

▼ Les paysages pittoresques n'ont pas été sacrifiés sur l'autel de la technologie: les prés verdoyants abondent.



▲ Au cours du XXIII^e siècle, la vie la plus simple coexiste avec les nouvelles technologies, comme le montre la maison de James T. Kirk dans l'Idaho, où il prend toujours plaisir à fendre du bois ou à faire la cuisine.

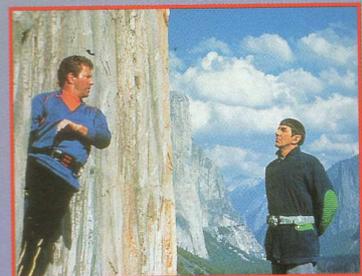


▲ Lorsqu'il ne sert pas à bord d'un vaisseau, Kirk s'adonne à sa passion de l'équitation. La campagne de l'Idaho lui offre tout l'espace nécessaire pour de revigorantes chevauchées.



▲ Passé et présent

L'appartement de l'amiral James Kirk, qui domine la baie de San Francisco, est caractéristique de la Terre du XXIII^e siècle, avec son mélange d'antique et de moderne.



▲ Activités de plein air

Le XXIII^e siècle a su préserver des régions d'une grande beauté naturelle telles que le Parc national du Yosemite, où l'on peut savourer des activités de plein air.



Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 3A



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LA TERRE AU XXIII^e SIÈCLE

LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

San Francisco abrite le Q.G. de Starfleet, devenant ainsi l'une des cités majeures de la Terre, vitrine des talents et des prouesses techniques de l'humanité du **XXIII^e** siècle.



Les téléporteurs et les navettes ont presque supprimé le besoin de routes, mais le célèbre Golden Gate continue de faire partie du paysage.



La destruction de la Terre par ses propres habitants n'est plus à redouter, mais l'éventualité d'attaques de peuples extraterrestres hostiles représente une nouvelle menace pour l'humanité.

Terre Unifiée œuvrent en vue d'objectifs communs.

Cette harmonie est facilitée par l'éradication de la pauvreté, mais aussi par le rapprochement opéré entre les hommes du fait de la généralisation de voyages quasi instantanés – la nouvelle technologie de la téléportation n'est pas du goût de tous cependant, et la **psychose de la téléportation** est reconnue par le corps médical dès 2209.

La Terre est parvenue à la paix interne, mais les Terriens sont parfaitement conscients des nouveaux périls susceptibles de provenir d'ailleurs. Dans les

années 2270, la Terre est protégée par un réseau de systèmes défensifs à l'échelle planétaire qui, toutefois, ne peuvent parer toute menace; **V'Ger** met à mal ces défenses en 2271, et en 2286 une sonde alien qui avait précédemment établi le contact avec les baleines de la Terre franchit sans peine les barrières: cette **Sonde cétacée** suscite des dévastations environnementales en essayant de contacter de nouveau les baleines à bosse, sans savoir que cette espèce a disparu. Par chance, un groupe d'officiers de Starfleet parvient à remonter le temps jusque dans les années 1980 et à en ramener deux jubartes,

dont la descendance a depuis lors repeuplé les océans.

Transition

Plus qu'aucune autre époque de l'histoire de la Terre, le **XXIII^e** siècle est une période de transition. La Terre perd progressivement son statut de planète-mère d'une espèce unique pour devenir la capitale administrative de la FUP et de Starfleet – deux des organisations les plus importantes du **quadrant Alpha** –, ainsi que la base d'où l'humanité poursuit son exploration de la Galaxie.

plus en plus transférées aux confins de la Galaxie, sur **Riga XII** et **Delta Vega**, par exemple.

Christopher Pike, deuxième capitaine de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, se remémore avec attendrissement les vertes pâtures de son **Mojave natal**, où les paysages urbains futuristes sont soigneusement conçus pour ne pas défigurer l'environnement. Pike adore faire du cheval dans les grands espaces, tandis que les ruisseaux et les forêts luxuriantes rivalisent de splendeur avec les étoiles.

L'ancien et le nouveau

Cet épanouissement de la beauté naturelle de la Terre n'empêche pas les progrès technologiques de cette dernière de se mettre en évidence. Le **Quartier Général de Starfleet**, à San Francisco, se présente comme un immense complexe hérissé de tours et aéré par de vastes places, parcouru avec grâce par les vaisseaux de transport personnel. Si les véhicules terrestres ont largement laissé place à des navettes individuelles, le célèbre Golden Gate est encore debout, comme d'autres monuments anciens en divers points de la Terre.

Les bâtiments principaux du Q.G. et le campus de l'**Académie de Starfleet** sont idéalement situés pour procurer un accès aisé aux **Chantiers spatiaux de San Francisco**, en orbite géosynchrone à des kilomètres au-dessus de la surface de la Terre. Plusieurs des plus fameux spatonefs du siècle, dont les **U.S.S. Enterprise NCC-1701**, **1701-A** et **1701-B** sont lancés de ce site, où les cadets de Starfleet viennent souvent effectuer des entraînements.

De gigantesques docks spatiaux en orbite terrestre font une base parfaite pour les vaisseaux non conçus dans le but de pénétrer dans l'atmosphère d'une planète. Des expériences aussi importantes que les essais de **transdistorsion** de l'**U.S.S. Excelsior NX-2000** s'y déroulent.

Nations unies

Ces prouesses – certes remarquables – pâlisent toutefois devant la réussite majeure que constituent la préservation de la paix et l'unification progressive de la planète. Le concept même de pays distincts rivalisant pour la suprématie prend fin, et des organismes tels que l'**Agence des Sondes spatiales de la**

DIFFÉRENCES CULTURELLES

Une nation

Les aliens font partie intégrante de la vie sociale au **XXIII^e** siècle, et les êtres humains recherchent les similitudes plus que les différences. Les préjugés racistes et xénophobes appartiennent désormais à l'histoire, et la notion même de nations se désagrège. Certains pays conservent une identité culturelle distincte (ainsi, **Uhura** de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** est née aux États-Unis d'Afrique), mais l'emblème de la Terre unie, qui montre la planète entourée des lauriers de la paix, figure en bonne place sur les uniformes de Starfleet avant d'être remplacé par l'insigne plus égalitaire encore de la Fédération unie des Planètes.

Sulu est né à San Francisco, Chekov en Ukraine, mais les vieilles frontières nationales perdent de leur importance au fur et à mesure que les hommes apprennent à œuvrer ensemble en faisant fi de leurs différences.



Uhura est originaire des États-Unis d'Afrique – l'une des rares régions de la Terre à conserver une identité nationale au **XXIII^e** siècle.



BLOC-NOTES

- James T. Kirk est né en mars 2233 dans l'Iowa.
- Le prix Nobel est toujours décerné aux auteurs de réalisations importantes dans le domaine scientifique.
- L'humanité a établi un premier contact avec les Klingons en 2218.
- Les téléporteurs, d'usage courant au **XXIII^e** siècle, transforment radicalement les modes de déplacement des hommes.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 3B



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

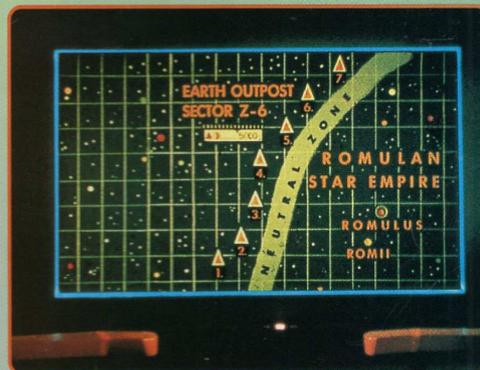
LA TERRE AU XXII^e SIÈCLE

La Terre a établi le contact avec des êtres intelligents dans la Galaxie, et le XIII^e siècle est marqué par de nouvelles tentatives d'interaction avec ces êtres, au travers de la colonisation, d'initiatives de paix et — inéluctablement sans doute — de la guerre.

Faisant suite aux turbulences du XXI^e siècle, qui ont vu la Terre dévastée par la guerre nucléaire, la mise au point de la propulsion à distorsion et le premier contact avec les **Vulcains**, le XXI^e siècle se signale par une maturité nouvelle et le début d'une expansion dans la Galaxie.

Sur la Terre même, l'humanité accomplit de rapides progrès. Après des millénaires de conflits intestins, un gouvernement mondial est établi pour la première fois en 2113 ; en 2150, l'État-nation d'Australie, comprenant enfin la valeur de cette notion d'unité, accepte de se ranger sous la bannière mondiale.

Unifiée sur sa planète mère, l'humanité lance un vaste programme d'expansion et entreprend de coloniser de nouveaux mondes. Les moteurs à distorsion ont rapproché de la Terre des planètes naguère beaucoup trop lointaines. Dès lors, l'histoire de la Terre est inextricablement liée à celle de la Galaxie.



aux planètes en orbite autour du Soleil.

En 2117, **Zefram Cochrane**, inventeur de la propulsion à distorsion, s'est installé sur Alpha Centauri. À 87 ans, il prend les commandes d'un vaisseau pour se diriger vers l'espace vierge.

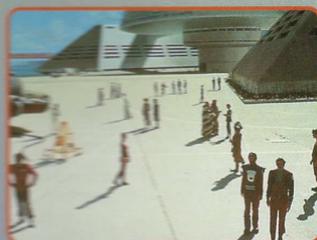
En raison de la nature plutôt primitive des communications de cette période, la Terre perd le contact avec nombre de ses établissements coloniaux, mais, même

▲ Frontière dangereuse

Dans les années 2150, la Terre est en guerre contre les Romuliens. Ce conflit prend fin en 2160. La Zone neutre est alors établie.

sans aide de la planète mère, les colons créent de nouvelles sociétés sur des planètes telles que **Bringloid V** et **Mariposa**, dans le **Secteur de Ficus**, colonisées en 2123.

La politique expansionniste de la Terre conduit les humains



▲ Unité

La Fédération est créée en 2161, au lendemain des Guerres romuliennes. Les membres fondateurs comprennent la Terre et Vulcain.

La Galaxie explorée

Cet esprit pionnier se dessine dans le système solaire auquel appartient la Terre — les premières Colonies martiennes, créées en 2103, jettent les fondations de ce qui deviendra un monde prospère — mais les humains ne s'arrêtent pas

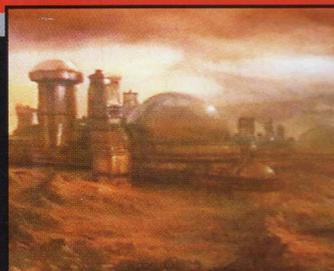
DE NOUVEAUX MONDES

La Galaxie colonisée

Au XXI^e siècle, la Terre essaime de nombreuses colonies à travers le quadrant Alpha. Certaines, telles les Colonies martiennes, sont très proches de la planète mère ; d'autres, comme celle de **Bringloid V**, résultent d'erreurs de navigation ; d'autres encore, dont la Colonie du Génome, sont issues du désir de mener une vie d'un type très particulier.

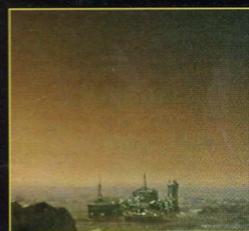


▲ Certaines colonies, comme celle de **Bringloid V**, sont résolument agricoles, à mille lieues des avant-postes technologiquement perfectionnés implantés sur d'autres mondes.



▲ Des colons créent une colonie génétiquement contrôlée dans une biosphère sur **Moab VI**.

▼ Nombre des colonies créées au XXI^e siècle, dont **Bringloid V** et **Mariposa**, se trouvent en difficulté au XXIV^e siècle.



▲ L'un des premiers programmes de colonisation majeurs du système stellaire de la Terre a pour cadre **Mars**. Cette planète morte sera finalement terraformée.



▲ Des Amérindiens quittent la Terre pour se chercher une patrie parmi les étoiles. Il leur faudra de longues années pour trouver un monde possédant les qualités spirituelles voulues, et pourtant, au XXIV^e siècle, la position stratégique de leur nouvelle patrie leur vaudra des ennuis avec l'Empire cardassien.



Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 3B



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LA TERRE AU XXII^e SIÈCLE

LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

à entrer en conflit avec d'autres cultures. Les années 2150 marquent le début d'une ère d'hostilités entre la Terre et l'Empire stellaire romulien. Les **Guerres romuliennes**, livrées à coups d'armes atomiques et opposant des vaisseaux dépourvus de moyens de communication visuelle, durent quatre ans. Elles prennent fin en 2160 à la **bataille de Cheron**, les Romuliens essuyant une défaite humiliante face aux forces terriennes. La **Zone neutre romulienne** est créée dans le cadre du traité de paix. Toute violation de cette zone, par l'une ou l'autre partie, sera désormais considérée

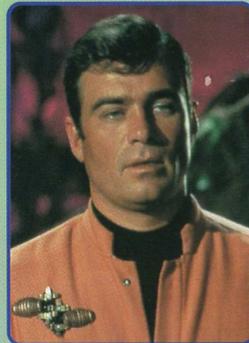


◀ Vers le futur

Berlinghoff Rasmussen quitte le **XXII^e siècle** et se rend dans les années **2360** à bord d'une capsule temporelle dérobée à un historien du **XXVI^e siècle**.

▶ Renaissance de Cochrane

À l'insu de l'humanité, **Cochrane** est sauvé par une entité appelée par lui le **Compagnon**, qui régénère son corps.



comme un acte de guerre.

Ce conflit est suivi par des événements beaucoup plus pacifiques : en 2161, la Terre et plusieurs autres planètes, dont Vulcain, constituent la **Fédération Unie des Planètes**.

◀ Base de ravitaillement

Pour mieux explorer la Galaxie, la **Fédération** établit une base de ravitaillement sur **Deneva**, l'une des plus belles planètes du quadrant.

Celle-ci est gouvernée par un Conseil représentatif siégeant à San Francisco, en Amérique du Nord, le bureau du Président étant sis à Paris, en France.

Droits constitutionnels

La constitution de la Fédération comprend d'importantes mesures de protection des droits individuels, y compris la septième garantie, mais la **Prime Directive**, appelée à jouer un rôle majeur dans le déroulement des opérations futures, ne sera mise en œuvre que plus tard.

Starfleet – dont la célèbre devise est « Et s'aventurer dans les recoins les plus éloignés de la Galaxie » – est créé à peu près à la même époque. Presque aussitôt, la flotte stellaire fédérale lance une grande campagne d'exploration. La plupart des astronefs de Starfleet appartiennent à la classe **Daedalus** ; ils présentent déjà certains des éléments distinctifs que l'on retrouvera sur des vaisseaux ultérieurs, tels que les deux coques et les nacelles de distorsion soutenues par des pylônes fixes. Ces premiers spatonefs ne possèdent que des moteurs à distorsion primitifs, mais un type avancé de moteur à impulsion est mis au point en 2168, qui ne sera guère modifié au cours des deux siècles à venir.

Les dangers de l'exploration

En 2166, une base de transport est établie sur la belle planète **Deneva**. En ce **XXII^e siècle**, l'exploration spatiale demeure très

dangereuse – Starfleet perd de nombreux vaisseaux. En 2167, l'**U.S.S. Archon NCC-189** se dirige vers **Bêta III**, où il est détruit par l'ordinateur appelé **Landru** qui contrôle toute cette planète. La même année, l'**U.S.S. Essex NCC-173**, qui commande le capitaine **Bryce Shumar**, est détruit par un orage électromagnétique alors qu'il est en orbite autour d'une lune de classe **M** de **Mab-Bu VI**.

En 2168, l'**U.S.S. Horizon NCC-176** se rend sur **Sigma Iotia II** ; la Prime Directive n'ayant pas encore été instaurée, il interfère accidentellement avec le développement de la planète. Peu après, l'**Horizon** est perdu à son tour. La classe **Daedalus** est désaffectée en 2196, après de longues années de service opérationnel.

De nouvelles patries

Malgré les périls, l'expansion à travers la Galaxie fournit à différents groupes de colons l'occasion d'établir des communautés qui n'auraient pu voir le jour sur Terre. En 2168, l'un de ces groupes crée une colonie fondée sur la sélection biologique dans une biosphère installée sur **Moab VI**. En 2170, des Américains conduits par **Katowa** quittent la Terre. Ils ont le sentiment que des siècles de mauvais traitements ont mis en danger leur culture. Bien décidés à préserver leur mode de vie traditionnel, ils se mettent en quête d'une nouvelle patrie parmi les étoiles. Ils la trouveront des décennies plus tard sur **Dorvan V**.

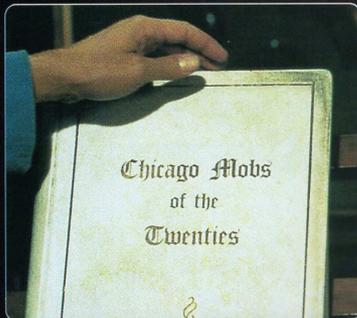


UN MALENCONTREUX INCIDENT

La planète des gangsters

Dans les premières années de l'exploration intersidérale, Starfleet n'use pas toujours de suffisamment de précautions, ce qui provoque parfois une contamination culturelle. La Prime Directive n'est pas encore instaurée, en 2168, quand l'**U.S.S. Horizon** se rend sur **Sigma Iotia II** ; l'équipage du vaisseau parle de la Fédération aux lotiens, relativement primitifs encore, et à son départ laisse sur la planète un livre ayant trait à la pègre de Chicago dans les années 1920. Extrêmement imitatifs, les lotiens refaçonnent toute leur société à l'image de celle qui est décrite dans le livre.

▶ Les lotiens restructurent entièrement leur monde, de sorte qu'il ressemble à la culture de la pègre qui domina Chicago, une ville de la Terre, dans les années 1920. Les lotiens vont jusqu'à construire des automobiles et des armes semblables à celles de leurs modèles.



▶ C'est sans penser à mal que l'équipage de l'**U.S.S. HORIZON** laisse des traces de sa visite sur **Sigma Iotia**, ne se doutant pas que les lotiens vont faire d'un livre la source de toute leur culture.



BLOC-NOTES

- ▶ Le grand joueur de base-ball **Harmon «Buck» Bokai** meurt en 2132, à bien plus de cent ans.
- ▶ La **Zone neutre romulienne**, qui ne fait qu'une année-lumière de large, contient plusieurs planètes inexplorées. Les négociations de paix se font par le biais de la radio spatiale. La Fédération n'établira le contact visuel avec les Romuliens qu'en 2266.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 3C

LA TERRE AU XXI^e SIÈCLE APRÈS LA TROISIÈME GUERRE MONDIALE



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Après avoir subi les ravages de la guerre atomique, l'humanité entreprend de rebâter une société meilleure, plus pacifique; mais l'événement majeur du XXI^e siècle sera le **Premier Contact** : l'arrivée des Vulcains.

Au lendemain du conflit nucléaire qui, dans les années 2050, fait six cents millions de morts et cause la destruction de la plupart des grandes villes, la Terre connaît un nouvel Âge des Ténèbres. Les États ont été démantelés, et la reconstruction est perturbée par l'hiver nucléaire provoqué par les poussières rejetés dans une atmosphère déjà saturée d'isotopes radioactifs. La vie des survivants est très difficile.

Dans de nombreuses contrées, les organisations traditionnellement chargées de faire régner la loi et l'ordre ont disparu. Des tribunaux dignes du Moyen Âge prennent leur place. L'ordre y est imposé par des militaires, qui conservent les armes

et les uniformes utilisés pendant la guerre; le public considère les débats comme un divertissement; le juge, à l'accoutrement ostentatoire, remplit aussi les rôles du jury et du bourreau.

Des temps difficiles

De tels tribunaux sont encore en exercice dans les années 2070. L'évolution suit un rythme différent selon les régions. Un lieu de peuplement d'après-guerre occupe une place particulière dans les livres d'histoire. Situé dans les forêts du Montana, en Amérique du Nord, il se compose de cabanes rudimentaires et, à ce titre, se distingue nettement des vastes métropoles dans lesquelles s'entassaient la plupart des êtres humains avant la Troisième Guerre mondiale.

▶ **Les soldats de la Troisième Guerre mondiale portent de lourdes combinaisons antiradiations, et sont contrôlés par le biais de drogues – comme l'est le Jem'Hadar sous blanc de ketrecel par le Dominion.**



Les conditions de vie y résultent d'un mélange de techniques ou équipements d'avant-guerre – électricité, juke-boxes – et de moyens d'existence très primitifs. Les animaux de la ferme errent en liberté. Les hommes sont dépendants. Ce qu'ils possèdent semble provenir d'une période antérieure à la guerre, et non avoir été mis au point ou fabriqué depuis lors.

Même après la fin du conflit mondial, plusieurs factions ennemies continuent de s'affronter – parmi elles, la Coalition



▶ **Après la guerre, et jusqu'en 2079, les soldats sont employés au maintien de l'ordre dans des tribunaux dignes du Moyen Âge. Leurs uniformes sont très résistants, leurs armes toujours efficaces.**

RETOUR À L'ÂGE DES TÉNÈBRES



▶ **Q prend l'apparence d'un magistrat des années 2070 pour juger l'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D : furieux des crimes commis par l'humanité, il considère que la guerre atomique traduit bien le caractère barbare des êtres humains; le capitaine Picard parviendra cependant à le convaincre que l'humanité a su tirer les leçons de ses erreurs.**

▶ **Le procès est une forme de distraction qui attire les foules. L'importante proportion de nains est peut-être due aux effets des radiations.**

Juges et tribunaux

Les États étant désormais dans l'incapacité d'assurer leurs tâches traditionnelles, une nouvelle forme d'ordre public se met en place. Les délinquants sont soumis à des procès qui tiennent davantage du sport ou du spectacle que de la justice; comme dans le système judiciaire cardassien, tout accusé est considéré comme coupable jusqu'à ce que la preuve de son innocence ait été apportée.

Les êtres humains perçoivent l'injustice qui règne chez les peuples employant encore des méthodes aussi iniques; reste à espérer qu'ils finiront par comprendre leurs propres erreurs.



orientale est suffisamment puissante pour avoir laissé un souvenir trois siècles plus tard. Finalement, un armistice intervient, peu avant 2063.

Un nouveau départ

Les habitants du bourg du Montana, construit autour d'un ancien silo de missiles, disposent d'un accès aux technologies qui va leur permettre d'écrire l'un des chapitres les plus importants dans l'histoire de la Terre.

C'est là que vit Zefram Cochrane et Lily Sloane, et c'est de là que le **Phoenix** effectue son vol historique du 5 avril 2063 : pour la première fois, un vaisseau lancé de la Terre franchit le mur de la vitesse supraluminique. Cochrane, inventeur du moteur à distorsion et pilote du vaisseau lors de l'exploit,

Reconstruction

Les femmes et les hommes habitant dans le village du Montana tirent parti des matériels et techniques qui ont survécu à la guerre. La vie est difficile, mais les survivants font face. Les lieux de peuplement comme celui-ci accomplissent les premiers pas vers un avenir meilleur.



entre ainsi dans l'histoire, tout comme Lily, qui a construit l'astronef.

Ce premier vol à vitesse de distorsion attire l'attention d'un vaisseau vulcain, le *T'plana-Hath*, en mission de reconnaissance dans le système solaire auquel appartient la Terre.

Si l'humanité s'est dotée de la propulsion à distorsion, alors elle est prête aux contacts avec des êtres extraterrestres.

Les Vulcains se déroutent pour se poser sur Terre, prenant ainsi l'initiative de la rencontre entre les deux espèces qui constitueront finalement la **Fédération Unie des Planètes**.

Le demi-siècle qui suit voit l'éradication de la misère, des maladies et des guerres; sur les ruines de la vieille société, l'humanité en bâtit une nouvelle, plus civilisée.

Grâce à leurs capacités



Une vie rurale

Le lieu de peuplement du Montana est constitué de cahutes de bois et de tôle ondulée. Les bêtes errent en liberté, et les gens mènent une vie semi-rurale.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 3C

LA TERRE AU XXI^e SIÈCLE

APRÈS LA TROISIÈME GUERRE MONDIALE



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

L'exploration de l'immensité intersidérale n'est toutefois pas sans danger; les pionniers connaissent souvent une fin brutale. Le *S.S. Valiant* est propulsé hors de la Galaxie; lorsqu'il tente de la regagner en franchissant une barrière énergétique, six membres d'équipage sont tués et un septième subit une mutation – le capitaine sera forcé de saborder son vaisseau pour empêcher le mutant de s'échapper.

Un autre explorateur des premiers temps, le **colonel Steven Richey** commandant le *Charybdis*, meurt en captivité sur

la huitième planète du système de **Thêta 116**. Cette mort survient en 2082, mais on ignore quand Richey a atteint ce système sidéral.

Malgré ces revers initiaux, à la fin du XXI^e siècle la Terre se dirige vers un avenir brillant. Grâce à Zefram Cochrane, l'humanité est en passe de prendre la mesure du territoire galactique.

Un air pur

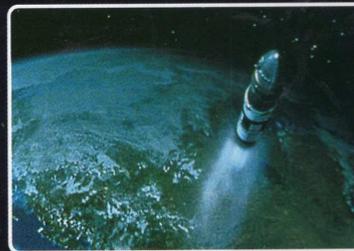
Une décennie seulement après la fin de la guerre, le *Montana* semble s'être remis de l'hiver nucléaire. Par une belle journée ensoleillée, les habitants profitent du grand air au milieu des bois.



PREMIER CONTACT

L'aube d'une ère nouvelle

Paradoxalement, le *Phoenix*, vaisseau à bord duquel Zefram Cochrane effectue son vol historique à vitesse de distorsion, est construit à partir d'une ogive nucléaire modifiée et lancé d'un silo à missiles: c'est ainsi qu'une arme de destruction de masse devient un instrument de paix, qui conduira à une unification sans précédent du genre humain. Dès lors que le spationef vulcain capte la signature de distorsion, l'histoire de la Terre est transformée à jamais.

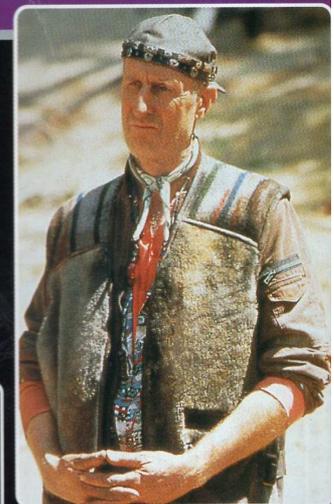


Supraluminique

Contrairement à maints vaisseaux ultérieurs, le *PHOENIX* est lancé de la surface de la Terre; une fois parvenu dans l'espace, il se débarrasse de son réservoir de combustible.

De nouveaux amis

Les pacifiques Vulcains rencontrent l'humanité au moment où les hostilités touchent à leur fin sur Terre.



Zefram Cochrane

L'inventeur du moteur à distorsion entrera dans la légende. Des statues seront érigées en son honneur, et des écoles porteront son nom.



BLOC-NOTES

- ▶ Dans d'autres régions de la Galaxie, divers peuples traversent aussi des périodes importantes de leur histoire.
- ▶ Le dernier empereur klingon meurt en 2069. Le pouvoir sera dès lors détenu par le Haut Conseil klingon.
- ▶ En 2072, *Suspiria*, la *Pourvoyeuse*, quitte son compagnon et la planète mère ocampane. Elle emmène deux mille Ocampan avec elle.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 3D



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LA TERRE AU DÉBUT DU XXI^e SIÈCLE

La première moitié du XXI^e siècle est marquée par d'immenses avancées technologiques, sur Terre comme dans l'ensemble du système solaire, qui devient plus familier. Mais tout n'est pas pour le mieux dans le meilleur des mondes : les troubles sociaux font rage et la catastrophe nucléaire menace.

Comme au siècle précédent, la Terre connaît de grandes transformations au XXI^e siècle. Durant cette période, l'humanité vacillera au bord de l'anéantissement, par sa faute même, avant d'attendre enfin la maturité à la suite d'un contact établi avec les Vulcains.

Au début de ce nouveau

millénaire pourtant, une telle évolution est encore bien lointaine.

Comme il sied à une ère qui verra finalement le premier contact de la Terre avec des extraterrestres, l'exploration de l'espace, entamée au milieu du XX^e siècle, se poursuit à un rythme effréné. Peu après le tournant du siècle, la sonde **Nomad** conçue par le savant **Jackson Roykirk**



▲ La belle vie

Au début des années 2000, la société américaine est divisée à l'extrême. De nombreux citoyens mènent une existence confortable et bénéficient des rapides avancées techniques.

◀ Le dénuement

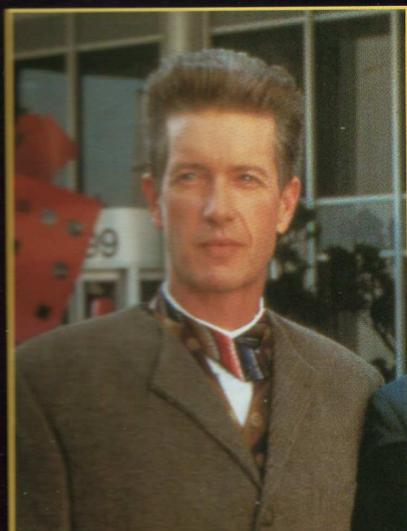
Dans les années 2020, une classe défavorisée est contrainte de mener une existence précaire dans les Districts du Sanctuaire.

LA FORTUNE ET LE POUVOIR

Un monde à part

Au XXI^e siècle, les États-Unis pensent avoir trouvé le moyen de régler nombre de leurs problèmes sociaux en logeant les sans-abri dans les Districts du Sanctuaire. Cela permet au reste de la population d'atteindre une prospérité sans précédent, et de débarrasser l'Amérique de bien des tracas qui affectent les autres régions du monde. Néanmoins, le caractère pernicieux de ce mode de traitement des difficultés ne tarde pas à apparaître.

▶ **Chris Brynner est l'un des hommes les plus influents du début du XXI^e siècle. Ce magnat des médias contrôle une importante chaîne sur le Net, et sa fortune lui procure un immense pouvoir.**



▶ **Les riches mènent une vie très privilégiée, mais leur bonheur a un prix : celui de la privation de droits qui frappe nombre de leurs concitoyens. Autour d'eux, le monde s'écroule.**



▶ **Des troubles croissants suscitent des réactions violentes de la part des autorités. Les policiers sont lourdement armés, et, dans les situations extrêmes, la Garde nationale n'hésite pas à intervenir. Vêtus de combinaisons pare-balles, les Gardes utilisent des gaz et des armes automatiques.**

est lancée de la Terre : c'est le premier engin expressément destiné à rechercher d'autres formes de vie dans la Galaxie.

Roykirk accomplit d'importants progrès dans le domaine de l'intelligence artificielle, mais, après sa mort, son œuvre ne sera pas poursuivie.

Exploration

En 2009, **Shaun Geoffrey Christopher** commande la première mission réussie de la Terre vers Saturne. En 2018, les avancées réalisées dans les systèmes de propulsion subluminiques ont rendu obsolètes les vaisseaux-dortoirs de classe **DY-100**.

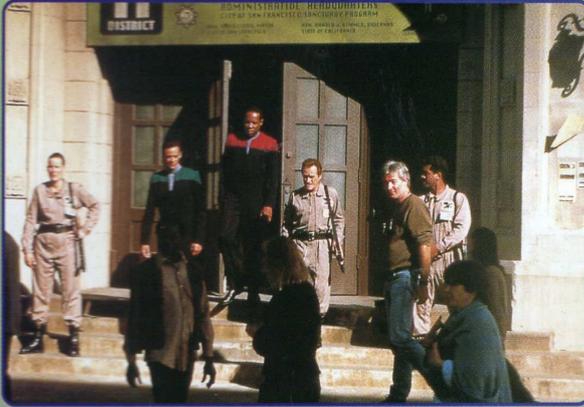


▶ Simplicité

Dans les années 2020, les vêtements sont souvent colorés mais leur coupe est très sobre.

Ghetto

Quiconque est dans l'incapacité de prouver qu'il a un domicile fixe est conduit dans un District du Sanctuaire. En théorie, il sera assisté dans la recherche d'un emploi.



Les tentatives effectuées pour sortir du système solaire ne connaissent guère de réussite. L'astronave **Charybdis**, lancé par la NASA en 2037, constitue la troisième tentative pour aller au-delà de Pluton. Le vaisseau perd le contact avec la Terre, mais, à l'insu de la NASA, il parvient à quitter le système solaire, pour atteindre le système **Théta 116** en 2044.

Un événement qui s'avérera sans doute d'une importance capitale dans l'histoire de l'exploration spatiale survient en 2030 : la naissance de **Zefram Cochrane**, qui inventera un jour la propulsion à distorsion.

Problèmes sociaux

Tandis que l'humanité fait de grands pas dans l'espace, la situation sur Terre est souvent loin d'être rose. L'écart entre ceux qui possèdent tout



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 3D



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LA TERRE AU DÉBUT DU XXI^e SIÈCLE

Violence

Les Districts du Sanctuaire sont sous la coupe des « fantômes », qui usent de leur force pour semer la terreur.

et ceux qui n'ont rien, qui allait déjà s'élargissant à la fin du xx^e siècle, s'aggrave considérablement.

En 2020, le gouvernement américain fait face aux graves problèmes de chômage et de logement en créant des **Districts du Sanctuaire** dans la plupart des grandes villes. Ces quartiers, censés contribuer à aider les chômeurs et les sans-abri, deviennent bientôt de véritables prisons pour pauvres. Au dehors, des villes telles que San Francisco deviennent propres et nettes, avec leurs rues bordées de superbes édifices de verre et leur vastes places aérées.

Les Districts du Sanctuaire ne dureront pas longtemps : dès 2024,

les **émeutes de Bell** conduisent à leur fermeture. Les résidents du **District A du Sanctuaire** s'emparent d'un centre administratif puis, avec l'appui d'un riche sympathisant du nom de **Chris Brynner**, accèdent au réseau planétaire de communications, afin de révéler au monde le sort qui leur est fait.

Les forces de sécurité, intervenant brutalement pour disperser les pacifiques protestataires, font des centaines de morts, dont **Gabriel Bell**, qui protégeait des otages. Sous la pression du grand public horrifié, les Districts sont bientôt supprimés.

Les troubles sociaux ne touchent pas que les États-Unis. En France, des soulèvements

étudiants font du pays une destination contre-indiquée pour les touristes, et le gouvernement néotrotskiste à toutes les peines du monde à rétablir l'ordre. Dans le chaos général, les forces de la paix parviennent cependant à s'exprimer : en 2025, après de longues années d'activités terroristes de la part de l'IRA, l'Irlande du Sud et celle du Nord sont finalement réunifiées. En 2033, un 52^e État est admis au sein des États-Unis d'Amérique.

Changements

Outre les transformations sociales, les progrès de la technologie sont un facteur majeur de l'évolution de l'humanité. Les **hovercars**, qui se répandent sur Terre au milieu des années 2030,

BLOC-NOTES

- ▶ Le base-ball, jadis très apprécié aux États-Unis, disparaît dans les années 2040. Le dernier championnat est organisé en 2042, le coup de batte victorieux étant frappé par Buck Bokai.
- ▶ La Troisième Guerre mondiale plonge la Terre dans un hiver nucléaire, mais la plupart des êtres humains survivent ; ils rebâtiront leur planète en miettes.

supplément les vieux véhicules terrestres. En 2040, la télévision a cessé d'être une forme de divertissement significative. Un réseau planétaire de communications permet un accès instantané à tous les points de la planète, et les formes de communication quotidiennes transmettent une image de l'appelant aussi bien que sa voix.

La mode vestimentaire ne change guère par rapport à la fin du xx^e siècle. Les revers étroits et les cols de chemise à la Nehru sont très en vogue ; les jeunes adorent les grands tatouages exotiques, dont les motifs représentent souvent ceux de la peau de certains animaux. Pour ceux qui ont ensuite des remords, la technologie permet désormais d'ôter de telles marques corporelles sans qu'il en reste la moindre trace. Sous ses dehors avenants, la Terre est une planète troublée. En 2053, ce que tant d'hommes craignaient depuis la mise au point de la bombe atomique survient : la Troisième Guerre mondiale éclate.

LE TOURNANT

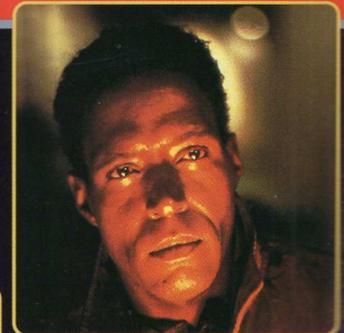
Les émeutes de Bell

La politique sociale des États-Unis prend un virage spectaculaire en 2024, après les émeutes de Bell. Depuis 2020, l'Amérique a contraint ses chômeurs et ses sans-abri à vivre dans les Districts du Sanctuaire jusqu'à ce qu'ils trouvent une situation stable. En réalité, ces Districts sont presque des camps pénitentiaires. Au cours des émeutes de Bell, les habitants du District A de San Francisco font prendre conscience au grand public de leur sort, ce qui aboutit à une législation abolissant ces ghettos.



▶ Durant les émeutes de Bell, les résidents du District A du Sanctuaire de San Francisco accèdent au réseau planétaire de communications ; un par un, ils racontent leur histoire au monde extérieur, qui ne se rendait pas compte de leurs souffrances.

▶ Les conditions de vie dans les Districts sont déplorables ; les résidents ont le sentiment de n'avoir aucune chance d'améliorer leur existence. En 2024, cette frustration donne lieu à une éruption de violence.



▶ Au cours des émeutes, Gabriel Bell protège plusieurs otages. Il est tué lors de l'assaut des troupes de la Garde nationale, mais, lorsque ses actes seront rendus publics, l'opinion en sera fortement impressionnée.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 4



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LA JUSTICE DE LA FÉDÉRATION

La Constitution de la Fédération organise le type de justice rendue par la Fédération unie des Planètes. L'organisation interplanétaire veille au respect des droits inaliénables de tous les peuples qui la composent.

En tant que nation intersidérale régie par une charte de lois et de règles, la **Fédération unie des Planètes** garantit à ses citoyens un certain nombre de droits inaliénables, qui tous figurent dans la **Constitution de la FUP**.

Ce document historique rédigé en 2161 acte les moyens qu'ont les membres de la Fédération pour gouverner et protéger leurs mondes; il définit aussi d'importantes libertés civiles individuelles, telles que celles qui figurent dans la **Septième Garantie** et protègent un citoyen de la Fédération contre une auto-incrimination. La Constitution est la fondation concrète sur laquelle reposent les grands

principes moraux de la Fédération, et notamment le droit à l'équité inscrit dans le **Code de Justice de la Fédération**.

C'est au nom de ce droit que les suspects sont considérés comme innocents jusqu'à ce que la preuve de leur culpabilité soit établie et que, si leur innocence est démontrée, ils doivent être libérés et absous de toute charge.

Une justice... juste

La Fédération est assez libérale dans l'opinion qu'elle se fait de la justice, si l'on compare notamment ses pratiques avec celles, guidées par la cupidité, de l'**Alliance ferengie**, ou bureaucratiques à l'excès, de **Cardassia**.

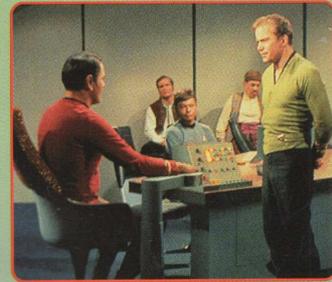
Le système judiciaire **cardassien** fonctionne

en effet selon le principe que tout accusé est coupable et n'a d'autre choix que d'abandonner son sort à une procédure préalablement déterminée. La loi **ferengie**, pour tout ce qui ne concerne pas la législation commerciale et la pratique des affaires, est d'une souplesse proportionnelle à la quantité de **latinum** que possède l'accusé. La morale et l'éthique de ces deux sociétés sont fort différentes de celles de la Fédération.

Dans un tribunal de la Fédération, l'accusé ne peut être opprimé en raison de sa faiblesse, ni jugé à l'avance, mais il ne peut non plus influencer le système judiciaire. Il est jugé selon la règle de la loi, et seulement selon cela.

▶ La preuve

La Fédération considère toujours qu'un accusé est innocent tant que la preuve de sa culpabilité n'est pas établie – même si le crime dont on l'accuse est aussi grave qu'un meurtre.



▶ Impartialité

Au cours de l'année 2369, la citoyenne de la Fédération unie des Planètes **Jadzia Dax** est jugée avec équité par un tribunal **bajoran**.

Il existe différents niveaux de juridiction au sein de la Fédération, des tribunaux planétaires et des lois propres à chacun de ses mondes membres jusqu'aux cours supérieures contre les crimes ayant une portée interplanétaire et intersidérale. Ces forums judiciaires comprennent le **Grand Jury de la FUP**

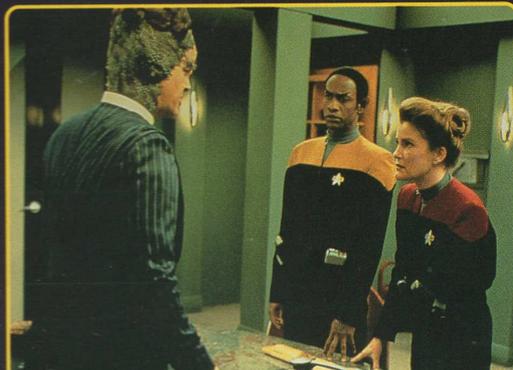
et, au niveau le plus élevé, la **Cour suprême de la FUP**. La Fédération abrite tous ses citoyens sous le parapluie de son système judiciaire – y compris ceux qui servent à bord des vaisseaux de **Starfleet**. Les tribunaux militaires respectent donc un modèle très proche de celui de leurs homologues civils,

CRIME ET CHÂTIMENT DANS LE QUADRANT DELTA

La justice de Janeway

Perdu à 70 000 années-lumière de ses bases, l'équipage de l'**U.S.S. Voyager** rencontre de nombreuses civilisations nouvelles, dont chacune dispose de son propre code de justice. Le chargement de ces diverses expériences dans la base de données culturelles est à maints égards aussi important que la cartographie de nouveaux systèmes et phénomènes stellaires, car de tels mécanismes judiciaires sont d'un immense intérêt pour les sociologues et

anthropologues de la FUP. Conformément aux us de Starfleet, le capitaine Janeway fait tout son possible pour prouver l'innocence de ses subordonnés lorsque ceux-ci se heurtent à la justice alien, sans s'opposer au fonctionnement de ladite justice. Des membres de l'équipage de **Voyager** ont été accusés de tous les crimes possibles – assassinat, diffusion de pensées violentes ou terrorisme – mais, pour l'heure, Janeway a toujours su les tirer d'affaire.



▶ Les **Banéens** punissent les meurtriers en leur implantant les ultimes pensées de leurs victimes et en les forçant à revivre ces souvenirs toutes les quatorze heures.

▶ La réputation du marchand d'armes **Kovin** est ternie lorsqu'il est soupçonné d'avoir violé l'ex-Borg **Sept de Neuf**.



▶ **B'Elanna Torres** est accusée par les **Maris** d'avoir répandu des pensées violentes dans leur pacifique population. L'ingénieur-chef est condamnée à subir une purge engrammatique.



En 2365, le marchand Thadiun Okona attire l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D dans une querelle interplanétaire entre les Stralebs et les Altecs. Le conflit sera réglé grâce aux talents diplomatiques du capitaine Picard.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

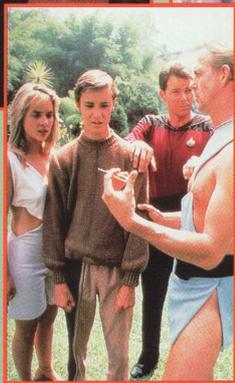
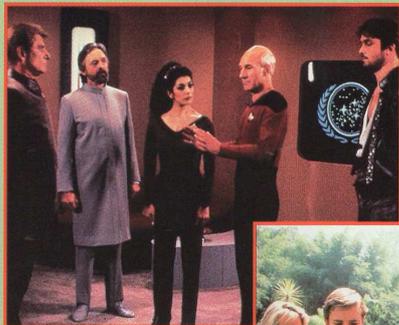
DOSSIER 7

FICHE 4



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LA JUSTICE DE LA FÉDÉRATION



où la cour se compose d'un juge, d'un accusateur public et d'un avocat de la défense, ainsi que d'un jury et d'un ordinateur impartial.

Principes aliens

Les lois de la Fédération unie des Planètes, tout comme ses considérations morales et éthiques, entrent parfois en conflit avec diverses espèces aliens qui les considèrent comme invalides ou insupportables.

Il arrive que des citoyens de la FUP sur qui pèsent des charges criminelles fassent l'objet d'une demande d'extradition de la part d'une puissance

étrangère ; les lois de la Fédération doivent alors être interprétées en fonction de la situation. En 2369 (Date stellaire 46910), Jadzia Dax, officier trill de Starfleet et citoyenne de la Fédération, est traduite devant une cour

En 2366, William Riker est jugé pour le meurtre d'un savant tanugan, le Dr Nel Appgar.

Wesley Crusher – citoyen de la FUP – est condamné à mort par les Edos, pour avoir enfreint par mégarde l'une de leurs lois.

bajorane à bord de la station Deep Space Nine. Jadzia est tenue pour responsable d'un crime prétendument commis par un ancien hôte du symbiote Dax, Curzon : l'assassinat du général Ardelon Tandro. Le mode de jugement partisan

des Bajorans contribue à éclaircir la situation, alors qu'un tribunal de la FUP aurait pu l'envenimer, mais il place aussi la charge de la preuve sur les épaules de l'accusé.

Trois ans plus tard, un collègue de Jadzia, Miles O'Brien, est victime d'un système judiciaire alien. Selon la loi argathie, le chef O'Brien est déclaré coupable d'espionnage et condamné à vingt ans d'emprisonnement dans une réalité virtuelle.

La colère d'un dieu

La justice telle que la considère la Fédération est en plusieurs occasions soumise à rude épreuve. En 2366 (Date stellaire 43152), l'équipage de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701-D rencontre le dénommé Kevin Uxbridge, un Douwd quasi omnipotent se faisant passer pour un homme et vivant sur Delta Rana IV.

BLOC-NOTES

En 2267, James T. Kirk, jugé pour la mort de Ben Finney, est le premier capitaine de Starfleet à être traduit en cour martiale.

En 2373, Richard Bashir, père du Dr Julian Bashir (de Deep Space Nine), comparait devant la Cour suprême de la Fédération, qui le juge coupable de manipulation génétique illégale.

Dans un accès de colère, après une attaque menée contre sa planète par des Husnocks (qui tuent sa femme, l'humaine Rishon, et les autres résidents), le Douwd use de ses pouvoirs pour annihiler l'espèce husnock. Pour un crime d'une telle ampleur, le capitaine Jean-Luc Picard note que la Fédération n'a aucun moyen de le juger ou même de faire appliquer un quelconque jugement.

À d'autres moments, la Fédération s'est trouvée confrontée à des crimes qui imposent l'incarcération, mais la peine de mort est contraire à l'esprit de la Constitution – hormis dans les cas les plus extrêmes.

Au lieu de cela, les criminels qui représentent un danger clairement établi pour la Fédération sont emprisonnés dans des colonies pénitentiaires de haute sécurité, dont Elba II, cependant que les détenus moins dangereux purgent leur peine dans des établissements tels que la colonie pénitentiaire de Nouvelle-Zélande, sur Terre.

STARFLEET DANS LE BOX

Les tribunaux klingons

Les Klingons administrent une justice brutale et expéditive, selon le principe que la loi est faite par les forts. Deep Space Nine est le théâtre d'une telle situation légale en 2372, quand la demande d'extradition du lieutenant-commander Worf fait l'objet d'un procès en audience publique. Worf, citoyen de la FUP, est aussi klingon ; en l'espèce, le tribunal reprend le style d'un forum klingon. Worf est jugé pour la destruction d'un transport spatial civil. La Fédération

autorise le procès alors même que la légalité constitutionnelle de la situation n'est pas clairement établie. L'acquiescement de Worf est peut-être dû en partie à sa parfaite connaissance des lois fédérales et klingonnes – son grand-père, le colonel Worf, fut avocat du capitaine Kirk et du Dr McCoy sur la planète-mère klingonne, au début des années 2290.

En 2293, James Kirk et Leonard McCoy, accusés de l'assassinat du chancelier Gorkon, sont défendus par le colonel Worf lors d'un procès à grand spectacle.



L'officier klingon de Starfleet Worf, tenu pour responsable de la destruction d'un navire de transport civil, est interrogé par Ch'Pok.



Des citoyens de la Fédération sont condamnés à mort sur Angel One. Ces officiers de Starfleet affirment que le fait de les téléporter hors de la planète aura pour effet de les extirper de la société dont ils ont violé les préceptes éthiques.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7 FICHE 5



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LES MONDES DE LA FÉDÉRATION

La Fédération unie des Planètes comprend de nombreuses espèces humanoïdes qui toutes prospèrent sous l'égide bienveillante de cette vaste alliance interstellaire.

La Fédération unie des Planètes (ou FUP), alliance démocratique des systèmes sidéraux du quadrant Alpha, regroupe des milliards de citoyens appartenant à des milliers de peuples, espèces et races, répartis de par ses immenses territoires.

La Fédération, créée en 2161, s'étend sur une zone de la Galaxie couvrant quelque huit mille années-lumière avec plus de cent cinquante mondes adhérents; d'idéal abstrait, elle est devenue une puissance galactique majeure.

Rassemblement

La force de la FUP en tant que coalition interplanétaire ne réside pas simplement dans la puissance de

Starfleet, mais surtout dans l'incroyable diversité de ses citoyens comme des cultures et civilisations aliens qui la composent.

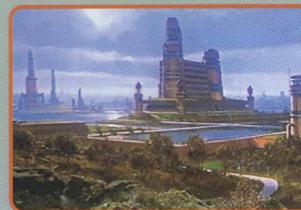
Les premiers peuples à s'être réunis pour créer la FUP sont ceux de la Terre, de Vulcain, d'Alpha Centauri, de Tellar et d'Andor, qui ont cherché à façonner un outil gouvernemental dans des buts de défense mutuelle et d'exploration, mais aussi en vue d'objectifs scientifiques, commerciaux et culturels, et cela au lendemain de la guerre avec l'Empire stellaire romulien.

Au fil des décennies, d'autres mondes, dont ceux des Bétazoïdes, des Trills, des Benzites, des Deltans, des Grazerites et des Boliens, sont entrés dans le giron de la Fédération.

Les mondes disséminés à travers la Fédération se classent en deux grandes catégories: les membres, tels que la Terre, Betazed, Coridan ou Bolarus IX, et leurs colonies telles que Caldos, Mars ou Deneva. Ces dernières sont souvent peuplées de citoyens de la FUP qui ont souhaité y établir de nouvelles communautés.

Des mondes souverains

De nombreux mondes indépendants sis dans les frontières de la Fédération préfèrent conserver un contrôle souverain sur leurs planètes; ainsi d'Altec et Straleb, qui constituent la Coalition de Madena, ou de Bynaus, où vivent les Binaires, techniquement très évolués. D'autres mondes n'ont pas mis au point des modes de déplacement intersidéral



▲ Certaines colonies de la Fédération, telles que celle de la planète Caldos, font appel à une matrice de gestion météorologique pour régler leur climat à l'échelle planétaire.

▲ À l'instar de nombreux mondes de la Fédération unie des Planètes, Trill entremêle architecture spectaculaire et paysages naturels magnifiques.

(Malcor III, Omega IV, Mintaka III...); à noter aussi l'existence de membres associés ou à statut probatoire, tels que Bajor et Angosia III.

La population des nombreux mondes appartenant à la Fédération se compose principalement d'humanoïdes. La Terre, dans le système de Sol, abrite le siège du pouvoir central de la Fédération unie des Planètes sur son continent nord-américain, en la ville de San Francisco – où se trouvent également Starfleet Command et le principal établissement de formation de la Flotte, l'Académie de Starfleet. Le système de Sol comprend en outre nombre des colonies originelles de la Terre, sur sa Lune et sur la planète voisine de Mars.

▼ Les Tellarites se caractérisent par leur mauvais caractère et la puissance de leurs émotions.

DE NOMBREUX VISAGES



▲ Les Andoriens sont reconnaissables à leur teint bleuté et aux antennes qui hérissent le sommet de leur crâne.

▼ Les Vulcains figurent parmi les plus grands esprits de la Fédération.



▲ De nombreux aliens de la Fédération, dont les Boliens, ont une peau bleutée.



▲ Les Binaires – de petite taille – sont extrêmement intelligents et experts dans l'art d'apporter des améliorations technologiques.

▲ Les Deltans, à l'apparence quasi humaine (hormis leur tête glabre), sont réputés pour leur libido exacerbée. Ceux qui intègrent Starfleet font vœu de célibat.



▼ Au **xxiv^e siècle**, les **Trills** occupent une place importante dans la Fédération. La sagesse et les connaissances des symbiotes et hôtes humanoïdes joints sont tenues en haute estime dans les nombreux mondes de la FUP.



Le système stellaire le plus proche de Sol est celui d'**Alpha Centauri**, à quelque 4,3 années-lumière, peuplé lui aussi d'êtres humains pratiquement identiques aux Terriens. Le monde désertique qu'est Vulcain, dont le peuple a établi un **premier contact** avec les habitants de la Terre en 2063, est également membre fondateur de la

Fédération. Les **Vulcains** ressemblent aux humains, hormis leurs oreilles pointues et leurs sourcils arqués ; leur acuité scientifique et leur doctrine, qui place la logique au-dessus de l'émotion, ont fait des Vulcains les piliers intellectuels de la FUP.

Les indigènes de **Tellar**, d'apparence porcine et de petite taille, jouissent d'une réputation méritée

de compétence technique et de ténacité, cependant que les **Andoriens** à la peau bleue sont renommés pour leur caractère passionné et leur culture guerrière.

Des arrivants plus tardifs dans la FUP sont également devenus d'importants contributeurs aux affaires galactiques. Ainsi, les **symbiotiques Trills**, dont la planète-mère se signale par ses cavernes emplies de liquide où croissent les symbiotes vermiformes qui s'unissent à des hôtes humanoïdes, ont produit maints savants et artistes de grand renom. Les **Bétazoïdes** sont connus pour leurs facultés de télépathie, leur bonté et leur sens de la diplomatie – caractéristique qu'ils partagent avec les sensuels et chauves **Deltans** (des humanoïdes de **Delta IV**). Les indigènes de **Bolarus IX** et de **Benzar**, humanoïdes à peau bleue, ont beaucoup apporté à la diversité

culturelle et intellectuelle de la FUP – leurs mondes sont des destinations touristiques fort appréciées.

Mélange de cultures

En règle générale, les planètes-mères sont presque exclusivement peuplées d'indigènes, quand les colonies de la Fédération se caractérisent souvent par un mélange d'espèces et de cultures qui vivent et travaillent côte à côte. Ces colonies remplissent, au sein de la structure de la Fédération, des fonctions variées. Certaines, dont la colonie agricole de **Gault** ou les stations minières de **Delta Véga**, **Dytallix B**, **Janus IV**, procurent des fournitures indispensables aux mondes de la Fédération, alors que d'autres ont été créées par des êtres recherchant un nouveau mode de vie ou l'occasion de développer une culture alternative. Des planètes telles que



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7 FICHE 5

LES MONDES DE LA FÉDÉRATION



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

BLOC-NOTES

▶ Le frère de **James Kirk**, **Samuel**, a vécu dans la colonie de **Deneva** avec sa femme et son fils jusqu'à ce que cet avant-poste soit dévasté par des parasites neurax, en 2267.

▶ La colonie de **Cestus III** se rétablit après l'attaque gorn de 2267 – dans les années 2370, elle possède sa propre ligue de base-ball, avec six équipes.

les colonies de **New-Paris**, **Deneva**, **Kessik IV**, la **Colonie de Norpin** ou **Cestus III** sont des mondes frontières dont chacun s'est doté de son identité particulière ; quant à la **Colonie de Parallaxe** sur **Shiralea VI** et à la planète-villégiature **Risa**, ce sont là des exemples de mondes qui sont voués à une forme d'expression unique de leur « personnalité ».

D'autres mondes coloniaux assument des fonctions spécifiques, comme centres de recherche scientifique, notamment. Le planétoïde **Memory Alpha** abrite les principales bases de données de la Fédération, **Elba II** une colonie pénitentiaire pour les déments criminels, et **Galor IV** une annexe du prestigieux **Institut Daystrom**.

Toutes les colonies de la Fédération ne témoignent pas d'une telle réussite : la désertique **Turkana IV**, en proie à la violence et à l'anarchie, illustre ce que peut être une tentative avortée d'établissement d'une colonie.

Des forces diverses

Les mondes situés dans les frontières de la Fédération unie des Planètes présentent la vie dans toute sa diversité. Loin d'affaiblir la Fédération, les différences à l'échelle galactique entre les idées, les croyances et les cultures la renforcent : l'unité naît ici de la variété.

Pour ses nombreux citoyens, répartis entre des centaines de mondes habitables dont l'alliance est cimentée par leurs dissimilitudes, la Fédération est autant un mode de vie qu'un gouvernement interstellaire.

ÉCHECS ET RÉUSSITES

Les colonies de la Fédération

En dépit des ressources dont dispose la FUP, l'avenir d'une nouvelle colonie n'est jamais assuré. La majorité des colonies parviennent à prospérer, mais on note un certain nombre d'échecs dus à des conflits d'ordre politique ou à des attaques ennemies dévastatrices. **Turkana IV** peut être considérée comme l'un des rares échecs coloniaux de la Fédération. Son gouvernement s'est effondré et la lutte pour le pouvoir qui a suivi s'est soldée par la destruction de sa principale ville. Toute la population s'est installée sous la surface de la planète, où deux factions – l'**Alliance** et la **Coalition** – se sont affrontées pour le contrôle de **Turkana IV** – qui a rompu tous ses liens avec la Fédération unie des Planètes en 2352.



▶ En 2267, la colonie de la Fédération établie sur **Cestus III** succombe à une attaque des **Gorns**, qui considèrent que cette planète se situe à l'intérieur de leurs frontières – ils ne laissent qu'un seul survivant.



▶ La station minière de la FUP implantée sur **Janus IV** prospère jusqu'à la découverte de la **Horta**, en 2266. Finalement, les mineurs humains et la **Horta** accepteront de vivre sous un régime de coopération pacifique.



▶ La planète **Risa** se voue à la détente et au divertissement de ses visiteurs comme de ses habitants.

▶ La colonie de **Turkana IV** est considérée comme l'un des plus retentissants échecs de la Fédération.





LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 5C



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LES ANDORIENS

Bien que, de leur propre aveu, ils aient un net penchant pour la violence, les Andoriens sont depuis plus de cent ans des membres appréciés de la Fédération et de Starfleet.

Les Andoriens, humanoïdes reconnaissables aux longues antennes qui hérissent le haut de leur crâne, font partie des nombreuses espèces qui composent la population de la **Fédération Unie des Planètes**.

La peau des Andoriens présente une pigmentation bleue variant, selon les individus, de l'azur à l'indigo. Leur chevelure, généralement portée plutôt longue, est d'un blanc éclatant – à l'instar des humains, la calvitie les atteint parfois avec les ans. D'une stature comparable à celle des êtres humains, les Andoriens n'ont nul besoin d'équipement particulier pour évoluer

dans l'atmosphère de **classe M** qui règne dans la plupart des spatonefs et installations planétaires de la Fédération. On en déduit que les conditions atmosphériques de leur planète mère sont certainement très proches de celles de la Terre.

Leurs fonctions dans Starfleet

Plusieurs Andoriens sont parvenus à des positions éminentes au sein de Starfleet. On les voit fréquemment travailler au **Quartier Général de Starfleet**, à San Francisco, et ils dépêchent des délégués à la plupart des conférences de la Fédération. Ils servent souvent à bord des



▲ Bleu et blanc

La plupart des Andoriens ont une peau d'un bleu soutenu et des cheveux d'un blanc éclatant (qu'ils portent généralement assez longs). Tous se signalent par la présence d'antennes bleues sur le devant du crâne.

vaisseaux spatiaux de la flotte fédérale; en 2271, l'un des scientifiques de l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** rénové est Andorien, et cette espèce participe aussi aux programmes de recherche fédéraux. L'une des victimes d'une attaque

▼ Différentes races

Comme maintes autres espèces, les Andoriens comportent plusieurs races. Ainsi, cette Andorienne a la peau plus foncée que d'autres membres de son espèce.



zétarienne contre une bibliothèque implantée sur le planétoïde **Memory Alpha** – dont le fonds est constitué d'une masse de données scientifiques et culturelles en provenance de tous les mondes de la FUP – est un Andorien travaillant dans cet établissement.

LES ANDORIENS DANS LA FÉDÉRATION



Des alliés de valeur

Les Andoriens sont des membres appréciés de Starfleet, où nombre d'entre eux exercent des fonctions élevées. On les voit souvent au Q.G. de la flotte fédérale; d'autres servent à bord de spatonefs de la Fédération, dont l'U.S.S. Enterprise NCC-1701 rénové.

Malgré leur penchant avoué pour la violence, ils font montre depuis plus d'un siècle d'une grande loyauté envers Starfleet. Les civils andoriens sont accueillis sans problème sur Terre par les institutions dépendant de la Fédération et de sa flotte.

◀ **Cet Andorien, qui s'est élevé jusqu'au rang de vice-amiral de la flotte fédérale, occupe dans les années 2280 un poste diplomatique au Q.G. de Starfleet.**

Planète Andoria
Classe M
Quartier Alpha

Autre appellation Planète mère andorienne

Statut au sein de la Fédération Membre de plein droit
Formes de vie Humanoïdes présentant une peau et des antennes bleues. La végétation de la planète comprend le tubercule andorien.

Diversification Blues andorien

Caractéristiques importantes Les Andoriens avouent un penchant pour la violence : mus par la passion et l'appât du gain, ils ne reculent pas devant le meurtre.

Journal de bord STAR TREK : La série classique «Un Tour à Babel», «La Colère des dieux»; STAR TREK : LE FILM; STAR TREK IV : RETOUR SUR TERRE; STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION «Les Vacances du Capitaine», «The Offspring»

La mode andorienne

Les tenues vestimentaires andorienne sont souvent fort élaborées. Lorsqu'ils ne portent pas l'uniforme de Starfleet, les officiels arborent fréquemment une chemise en mailles métalliques recouverte d'une tunique en étoffe très ornementée; quant aux civils, ils portent des vêtements amples dont les tons rappellent leur teint. Les bijoux andoriens, gros et lourds, comprennent des articles de pierre polie bleue couvrant parfois toute la poitrine. De telles pierres décorent également les vêtements eux-mêmes, ou la chevelure – celle des Andoriennes surtout. De nombreux Andoriens portent un **flabjellah**, qui est à la fois un instrument de musique et une arme.

▼ L'ambassadeur andorien Shras est l'un des nombreux délégués des membres de la Fédération à assister en 2267 à la conférence de Babel convoquée pour étudier la demande d'adhésion des mondes de Coridan.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 5C



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LES ANDORIENS



▶ M. Spock, de l'U.S.S. ENTERPRISE, évoque avec l'ambassadeur Shras le cas de Thelev, un Andorien accusé de tentative d'assassinat. On s'apercevra ensuite que Thelev est un Orion à l'apparence modifiée par la chirurgie.

La musique joue un rôle important dans la société andorienne; le blues andorien est connu et apprécié dans toute la Galaxie.

Instabilité psychique

Malheureusement, les Andoriens, comme bien d'autres peuples, sont sujets aux maladies mentales. Un patient andorien figure parmi les détenus de la colonie de réinsertion fédérale d'Elba II impliqués dans le soulèvement dirigé en 2269 par l'ex-capitaine de Starfleet, Garth d'Izar.

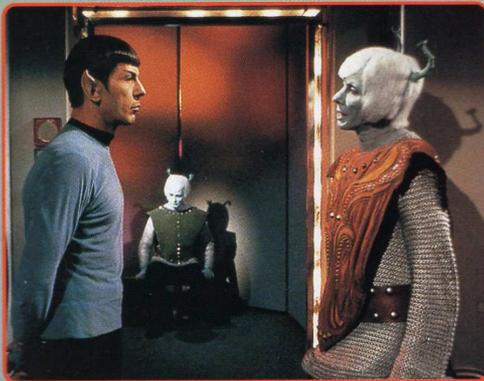
En dépit de leur appartenance à la Fédération, les Andoriens sont des êtres violents; ils ne le nient pas, comme en témoigne la conversation qu'ont l'ambassadeur

▶ Cette civile andorienne en visite au Q.G. de Starfleet en 2271 porte une coiffure élaborée, constituée d'une pierre semi-précieuse sertie dans du cuivre. La coloration de cette pierre est coordonnée à celle de sa peau, tout comme d'autres ornements vestimentaires non visibles ici.



▶ Un Andorien figure parmi les quinze malades mentaux traités dans la colonie de réinsertion fédérale d'Elba II lors du soulèvement orchestré par Garth d'Izar.

andorien Shras et M. Spock lors du trajet vers la conférence de Babel (date stellaire 3842.3). On ne peut cependant les qualifier d'assassins sans foi ni loi. Lorsqu'un des proches de Shras, Thelev, est accusé de tentative de meurtre



COORDINATION

La mode

Les vêtements des Andoriens reprennent fréquemment les nuances de couleur de leur peau et de leurs cheveux. Dans les années 2270, de gros bijoux de pierre bleue, souvent cerclés d'un métal aux tons de cuivre, sont particulièrement prisés des Andoriennes et des Andoriens, qui les portent sur leurs vêtements ou dans leur chevelure.

▶ Cet élégant Andorien arbore un impressionnant bijou sur la poitrine; comme nombre des siens, il porte dans son ceinturon un flabjellah, instrument de musique servant aussi d'arme.



BLOC-NOTES

▶ La « fille » androïde de Data, Lal, qui doit décider de son aspect physique, envisage d'adopter une apparence andorienne, avant d'opter finalement pour un aspect humain, celui d'une jeune fille.

▶ Les mariages andoriens se font généralement à quatre.

▶ Tous les Andoriens ne sont pas satisfaits du statut qui est le leur. À la date stellaire 43152.4, le capitaine Picard, de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701-D, mentionne l'existence d'un groupe de rebelles andoriens.

sur la personne du capitaine James Kirk, Shras s'étonne davantage de ce que Thelev ait apparemment agi sans motif que de l'acte lui-même. Selon Shras, passion et appât du gain seraient de bonnes raisons de tuer; or il semble que Thelev n'ait rien à gagner dans l'un ou l'autre de ces domaines.

On découvrira que Thelev est non pas un Andorien, mais un Orion transformé par la chirurgie. Toutefois, le fait que ses actes n'aient pas entraîné chez les autres Andoriens de soupçons sur sa véritable identité montre bien que ce type de comportement ne leur est pas étranger. Sans doute est-ce pour cela qu'il a choisi ce mode de dissimulation.

▶ La bibliothèque de la Fédération en voie d'achèvement sur le planétoïde Memory Alpha est attaquée par les Zétariens: un Andorien et son collègue tellerite figurent parmi les victimes.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 5G



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LA COLONIE DE CALDOS

L'objectif principal de la **Fédération** est de réunir divers peuples disséminés à travers la Galaxie. Mais pour certains, les voyages spatiaux ont ouvert une nouvelle possibilité : la chance de reconstituer leur patrie sur des planètes éloignées de la Terre.

Une colonie de la **Fédération Unie des Planètes** est établie à la fin du XVIII^e siècle, sur la planète **Caldos**, après l'une des premières expériences de terraformation. Au moyen d'importants réseaux de viaducs et d'une station de contrôle climatique, les premiers colons façonnent Caldos en une planète se prêtant à la survie des humains.

Tous les colons de la Fédération ont le regard tourné vers l'avenir, mais Caldos est également bien ancrée dans le passé – elle prend pour modèle social les Hautes-Terres d'Écosse à une période vaguement analogue au début du XX^e siècle.

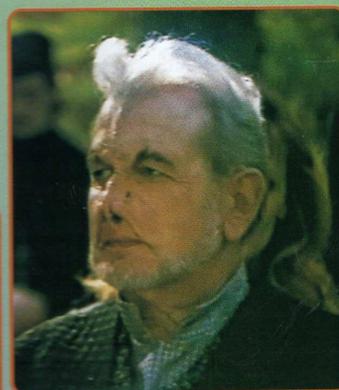
Reconstruction d'une communauté

La pierre de touche de chaque bâtiment provient de l'une des villes écossaises suivantes : Edimbourg, Glasgow ou Aberdeen. Ces édifices sont construits dans un style « gothique victorien » : vastes demeures et belles églises entourées de cimetières traditionnels où les enterrements se déroulent selon des rites terrestres séculaires. La technologie moderne reste cachée, cependant que les feux de bûches et les lampes à pétrole procurent chaleur et éclairage ; la cuisine traditionnelle est considérée comme

préférable à l'emploi de répliqueurs.

Les fondateurs de la colonie ont fait des efforts louables pour que les habitants aient le sentiment d'être en Écosse. Leur but

▶ **Les colons portent des vêtements semblables à ceux que portaient leurs ancêtres il y a des siècles. Leurs maisons sont construites en briques provenant de la véritable Écosse.**



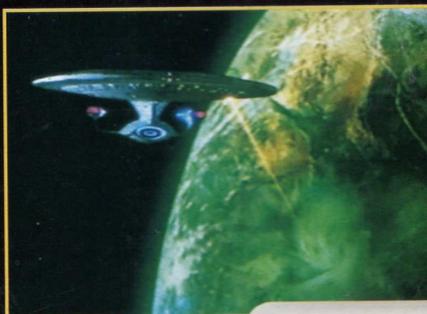
▶ **L'amour de l'histoire écossaise a mené le gouverneur McEwan jusqu'à la colonie de Caldos, dont il est devenu le dirigeant. Comme d'autres colons, il pense que le passé mérite d'être préservé.**

LE PASSÉ TRANSPORTÉ DANS LE FUTUR

Un monde nouveau

Vue de l'espace, Caldos est un monde superbe, qui ressemble fort à la Terre. Des stations météo surveillent l'atmosphère et font en sorte que les conditions demeurent régulières et tempérées. Toute déviation vers les extrêmes – secousse tellurique ou orage électrique – indique qu'un problème se pose.

En 2370, nombre des systèmes de la planète ont près d'un siècle d'existence, mais ils n'ont pas subi de panne depuis plus de deux décennies. Le gouverneur McEwan demande cependant à l'équipage de l'*U.S.S. Enterprise* – de passage sur la planète afin que le Dr Crusher puisse assister aux obsèques d'un membre de sa famille – de l'aider à apporter des améliorations. En échange, il propose au capitaine Picard une visite de la communauté et lui fait découvrir la cuisine familiale de la planète ; le capitaine semble considérer cette proposition comme tout à fait intéressante.



◀ **En orbite au-dessus de Caldos, l'*U.S.S. Enterprise* effectue un transfert d'énergie vers la station météo installée à la surface, dans l'espoir de neutraliser les tempêtes et séismes qui affectent la colonie.**



◀ **Des membres de nombreux peuples ont été attirés par la beauté de Caldos et son sens de la tradition historique. Le gouverneur McEwan est tombé amoureux de l'Écosse lors d'une visite sur Terre. Il s'habille maintenant à la manière écossaise, alors même qu'il n'a pas d'origines humaines.**

Planète : Caldos
Classe : M
Quadrant : Alpha
Autre appellation : Colonie Caldos

Statut : L'une des premières réussites des programmes de terraformation de la Fédération, devenue une colonie bien établie.
Modèle social : La région des Hautes-Terres d'Écosse au début du XX^e siècle.
Technologie : Évoluée mais dissimulée. Feux de cheminée et cuisine familiale appréciés.
Surface : Climat contrôlé et réglé par une station météo.
Atmosphère : Azote/oxygène
Gravité : Standard
Journal de bord : STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION « Sub Rosa »

BLOC-NOTES

- ▶ D'autres colonies de la Fédération sont fondées sur le principe de communauté ethnique. Des colons irlandais s'installent sur Bringloid V, puis sur Mariposa lorsque leur monde est menacé par des éruptions solaires.
- ▶ Les descendants d'une tribu amérindienne colonisent Dorvan V dans l'espoir de préserver leur culture de l'influence occidentale.

n'était pas d'imiter ce pays, mais bien de le reconstituer, et il semble qu'ils y soient parvenus. Outre des familles dont l'arbre généalogique s'étend sur des générations d'Écossais, Caldos a attiré des colons de nombreux peuples extraterrestres.

L'amour de la tradition

Toutes sortes d'individus sont séduits par la culture et les coutumes de la planète. Nombre d'entre eux tombent sous le charme après avoir visité la véritable Écosse. Ainsi en est-il de **Mr. McEwan**, qui s'éprend tellement de Glamis Castle lors d'un voyage sur Terre qu'il s'installe ensuite sur Caldos et s'y élève jusqu'aux fonctions de gouverneur.

Les maisons de la planète témoignent d'une reconstitution aussi réussie à l'intérieur qu'à l'extérieur. Derrière leurs portails de fer forgé, d'imposantes demeures regorgent de meubles en bois naturel et de souvenirs de famille très anciens. Des colons tels que **Felisa Howard** tiennent encore leur journal manuscrit et des albums de

▶ Des colons tels que **Ned Quint** sont extrêmement superstitieux ; certaines de leurs croyances transmises au fil des générations – qui font la part belle aux fantômes et aux malédictions – seraient jugées désuètes par la plupart des membres de la Fédération.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 5G



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LA COLONIE DE CALDOS

▶ La colonie dispose d'une technologie aussi évoluée que celle des spatonefs de Starfleet. Dans la station de contrôle météo, des ordinateurs surveillent et affichent les conditions atmosphériques.

▶ L'église de la communauté de Caldos, de style gothique, a parfois un aspect inquiétant, surtout par mauvais temps. Mais, comme dans les véritables Highlands, cet édifice est un lieu de rencontre pour les familles locales.



▶ La décoration intérieure est d'un style rustique et austère ; l'éclairage paraît bien faible à qui est habitué aux vastes volumes et aux coloris pastel de vaisseaux tels que l'U.S.S. ENTERPRISE.



▶ Les colons préfèrent un équipement ménager traditionnel. Au lieu du chauffage et de l'éclairage électriques, on utilise des feux de bois, des bougies et des lampes à huile.

famille. On se vêt à la manière écossaise ancestrale, avec de grands manteaux de laine et des motifs de tartan.

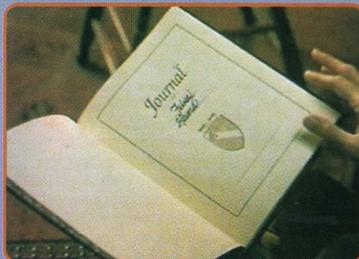
Tradition et technologie

Nombre de colons, et en particulier ceux dont les ancêtres vivaient en Écosse, parlent encore avec un fort accent écossais, et certains adhèrent à des superstitions qui seraient jugées dépassées par la plupart des citoyens de la Fédération. Pourtant, la colonie n'est pas arriérée. Le centre de contrôle météorologique est aussi moderne que n'importe quel spatonef de Starfleet, avec ses consoles informatiques et ses écrans d'affichage de données – ces derniers, qui couvrent les murs, fournissent

minute par minute des rapports sur les conditions météo de toutes les régions de la planète.

L'église occupe une place centrale dans la communauté, comme au début du XX^e siècle. Cet édifice traditionnel est administré par un prêtre toujours vêtu selon la coutume ancienne ; le cimetière attenant recèle les dépouilles des membres de la colonie qui ont choisi de se faire inhumer selon la tradition, dans des tombes creusées à la pelle et recouvertes de pierres tombales en granit.

En dépit de son éloignement de la Terre, Caldos ne laissera jamais dans l'oubli son passé, pas plus que l'amour d'une terre quittée il y a des décennies.



▶ Jusqu'à sa mort, Felisa Howard a tenu un journal intime dans lequel elle couchait par écrit les moindres événements de sa vie. Tous les colons de Caldos ont le sens de la tradition et de l'histoire, ainsi que le désir d'empêcher que le passé ne sombre dans l'oubli.

FELISA

La guérisseuse

Felisa Howard est un personnage typique de Caldos. Son arbre généalogique remonte à l'Écosse du XVII^e siècle.

Des années durant, elle est la guérisseuse de la colonie ; la communauté, à qui elle prodigue des conseils aussi bien que des remèdes, lui voue un immense respect. Elle vit dans une maison emplie

de robustes meubles de bois et chauffée par un bon feu de cheminée.

À sa mort, survenue à l'âge de cent ans, elle est inhumée dans le cimetière attenant à l'église, selon un rituel funéraire inchangé depuis des siècles. La tombe est creusée à la pelle et la dépouille de Felisa est placée dans un cercueil traditionnel.

▶ Beverly Crusher adorait sa grand-mère. Elle considère avec un profond respect la vie qu'elle a menée sur Caldos. Avant d'entrer dans Starfleet, Beverly, dont la mère était morte, habitait avec Felisa dans la colonie.





LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 5H



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

MARS ET LES COLONIES MARTIENNES

Pendant une grande part de l'histoire de l'humanité, Mars est un lieu mythique, peuplé d'aliens imaginaires, susceptibles à tout moment d'envahir la Terre voisine et d'en asservir les populations. En réalité, la Planète rouge est un monde dépourvu de vie, jusqu'à ce qu'au début du XXI^e siècle, la terraformation en permette la colonisation.

Mars est la quatrième planète du système solaire auquel appartient aussi la Terre. Elle est souvent appelée la « Planète rouge » car ses roches de surface sont colorées par une forte teneur en oxydes de fer. Mars porte le nom du dieu romain de la Guerre, mais ceux qui l'ont colonisée et terraformée rappellent que Mars fut un dieu de l'Agriculture avant d'être assimilé à Arès, son belliqueux homologue de la mythologie grecque.

L'orbite de Mars est nettement elliptique, ce qui provoque une variation de température d'environ 30 °C entre aphélie et périhélie au point infrapolaire. Le climat de la planète en est fortement influencé : l'amplitude thermique dépasse les 100 °C (-123/22 °C). C'est pour cette raison que les premiers établissements humains se concentrèrent dans les régions équatoriales, relativement tempérées.

Le relief de la planète est fort varié. **Olympus Mons**, plus haute montagne du système de Sol, s'élève

▶ **L'homme d'équipage de première classe Simon Tarses, technicien médical affecté à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D dans les années 2360, est originaire des Colonies martiennes.**

à vingt-quatre kilomètres au-dessus de la plaine avoisinante. Son diamètre à la base dépasse les cinq cents kilomètres, et elle est ceinte d'une falaise de six kilomètres de haut. Le mont **Tharis** et les impressionnants canyons de **Valles Marineris** sont d'autres sites typiques.

Une grande part de la surface de Mars est très



▶ **Le lieutenant Mira Romane, membre de l'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701 en 2269, vient de la Colonie martienne 3.**

UN MONDE TERRAFORMÉ

Premier pas

Mars est la première planète atteinte par le programme spatial de l'humanité, la première à être colonisée et à bénéficier d'une terraformation de grande ampleur. Les colonies établies sur Mars, au début du XXI^e siècle, se dotent vite d'une identité propre, distincte de celle de la Terre ; les documents juridiques qui posent leurs droits constituent un précédent légal appelé à être utilisé pendant des siècles par la Fédération. Au XXIV^e siècle, la planète accueille certaines des infrastructures majeures de Starfleet, dont les Chantiers de la Flotte Utopia Planitia.



▶ **Après plus de deux siècles, de vastes contrées de la planète Mars sont encore désolées et inhospitalières.**

Planète Mars
Classe M
Quadrant Alpha
Coordonnées Secteur 001

Nom Colonies martiennes
Étoile primaire Sol
Date de création 2103
Atmosphère De création artificielle.
Surface Terraformée en milieu habitable.
Formes de vie Pas d'êtres vivants indigènes. La plupart des colons sont d'origine terrienne.
Caractéristiques Base des Chantiers de la Flotte Utopia Planitia, l'un des sites majeurs de développement et de construction d'astronefs de Starfleet.
Journal de bord STAR TREK : La série classique « Les Lumières de Zetar » ; STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION « Piégés! » ; STAR TREK : VOYAGER « Les Trente-Septiens »

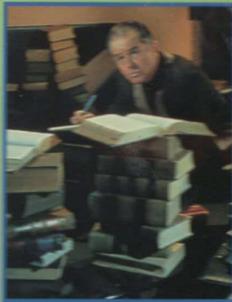
ancienne et criblée de cratères, mais on distingue aussi des rifts, des crêtes, des collines et des plaines beaucoup plus jeunes.

De par sa distance au Soleil, Mars est moins torride et par conséquent plus hospitalière que Vénus, deuxième planète du système et voisine la plus proche de la Terre. Mars est donc devenue la destination des premières excursions des hommes vers une autre planète.

Mythe et réalité

Le premier engin spatial lancé de la Terre à atteindre Mars fut **Mariner 4**, qui effectua une visite photographique de la Planète rouge en 1965. En 1976, **Viking 1** et **2** atteignirent la surface, où **Mars Pathfinder** se posa sans encombre le 4 juillet 1997.

Avant la naissance des programmes spatiaux terriens, et même à leurs débuts, Mars figurait traditionnellement dans



Des avocats exerçant au sein de la FUP, tel Sam Cogley, font toujours référence aux Déclarations fondamentales des Colonies martiennes du **XXI^e** siècle.



Lorsque **Nog, Rom et Quark s'écrasent sur la Terre de 1950, les militaires américains pensent avoir affaire à des envahisseurs venus de la planète Mars.**

de nombreux récits de science-fiction en tant que planète des « **petits hommes verts** ». D'aucuns craignaient que ces aliens n'envahissent un jour la Terre, mais la réalité de la vie sur Mars allait se révéler bien moins spectaculaire.

Des scientifiques découvrirent, en 1996, des preuves microscopiques de la présence ancienne de vie sur Mars. Toutefois, Mars est plus éloignée que la Terre du Soleil, dispensateur de chaleur; aux confins de la zone tempérée du système de Sol, les conditions sont moins favorables à l'apparition d'êtres vivants à base de carbone, et il semble que la vie n'ait jamais évolué vers des organismes plus complexes que ces microbes primitifs. Au commencement de

son histoire, pourtant, Mars ressemblait davantage à sa voisine. Comme pour la Terre, la presque totalité de son dioxyde de carbone fut utilisée dans la constitution de roches carbonées; mais faute de la tectonique des plaques propre à la Terre, Mars fut dans l'incapacité de recycler une partie de cet oxyde de carbone, de sorte que jamais elle ne se dota de la riche atmosphère qui caractérise la Terre.

La colonisation

La situation a depuis lors changé. Depuis le début du **XXI^e** siècle, des techniques de terraformation ont refaçonné Mars pour en faire une planète de **classe M**, habitable par les êtres humains.

La première colonie humaine, établie sur Mars en 2103, est aussi la première

base interplanétaire de la Terre. Cette colonie et les expéditions interplanétaires suivantes constituent les premiers pas de l'expansion de l'humanité dans tout le système de Sol et au-delà.

Les premières **Colonies martiennes** sont établies avant que la terraformation de Mars ait sérieusement commencé. Contrairement aux visiteurs ultérieurs de cette planète, les premiers colons doivent faire face à des problèmes et à des conditions qui ne sont pas sans rappeler celles qu'affrontèrent les premiers pionniers qui traversèrent les océans de la vieille Terre pour coloniser les Amériques. En fait, un parallèle pourrait plutôt être établi entre les premières colonies sur Mars et les bases de l'Antarctique.

En dépit de l'avancement des technologies, aux **XXI^e** et **XXII^e** siècles, les pionniers de la conquête de Mars doivent lutter pour prendre pied dans ce monde à l'environnement hostile,

où tragédies et triomphes jalonnent la création d'un monde nouveau.

Peu de temps après leur établissement, en 2105, les Colonies martiennes sont frappées par un désastre: un tueur en série y assassine huit femmes. Les crimes cessent brusquement, et ne seront élucidés que plusieurs siècles plus tard.

Pendant de longues années, les Colonies martiennes demeurent sous la dépendance de divers États terriens, considérées comme des enfants adoptifs indisciplinés; puis les Martiens décident que le moment est venu de s'affranchir de la Terre pour fonder leur propre gouvernement.

L'indépendance

Cette période de l'histoire des Colonies martiennes est comparable à celle qui vit les colons américains prendre leurs distances avec l'Angleterre, au **XVIII^e** siècle, à ceci près que les colons martiens gagnent leur liberté par la négociation pacifique et non par les armes. Leur désir d'autonomie aboutit aux **Déclarations fondamentales des Colonies martiennes**, qui vont devenir un document majeur sur le thème des droits de l'individu, non seulement dans le système de Sol mais dans toute la **Fédération unie des Planètes**; désormais, on fera souvent référence à ces Déclarations pour déterminer les droits des êtres et des espèces – ce document jouera un rôle décisif dans l'affirmation du fait que même des formes de vie non biologiques comme l'**androïde Data** de **Starfleet** ont le droit

BLOC-NOTES

▶ Parmi les vaillants pionniers qui s'installent sur Mars figurent les ancêtres d'un célèbre officier de **Starfleet**, le capitaine **Jean-Luc Picard**.

▶ Tom Paris propose Mars comme toile de fond au rendez-vous amoureux dans le holodeck du Docteur holographique de l'**U.S.S. Voyager** avec la Vidiienne **Danara Pel**.

de contrôler leur propre destinée. Les Colonies martiennes contribuent à donner aux hommes la conscience qu'ils peuvent conquérir les astres et que différentes sociétés peuvent établir des rapports de coexistence harmonieuse.

Au **XXIV^e** siècle, Mars est avant toute chose le site des **Chantiers de la Flotte Utopia Planitia**, chantiers spatiaux de **Starfleet** établis aussi bien à la surface de la planète qu'en orbite au-dessus d'elle. C'est là qu'est mis en place le **Programme de Développement de spatonefs de classe Galaxy**, dont sont issus des vaisseaux tels que l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**; le programme de vaisseaux de guerre de classe **Defiant** se trouve également basé sur ce site.

Mars représente de plus la dernière ligne de défense de la Terre et des planètes intérieures du système de Sol, en cas d'attaque alien. Le **Périmètre de défense de Mars** est sous la garde de capsules inhabitées, chargées de traquer et de tenter de détruire tout vaisseau alien qui franchirait ce barrage, et ce avant que l'agresseur ne puisse atteindre la Terre.

▶ En 2267, on découvre qu'une entité incorporelle du nom de « **Redjac** » est responsable, entre autres crimes, des assassinats perpétrés, plus d'un siècle auparavant, dans les Colonies martiennes.

LA CONSTRUCTION DE STARFLEET

Utopia Planitia

Les Chantiers de la Flotte Utopia Planitia sont très importants pour **Starfleet**. Scientifiques et ingénieurs y conçoivent et construisent les nouvelles générations de vaisseaux; ils travaillent aussi à l'amélioration de systèmes tels que les propulseurs à distorsion.



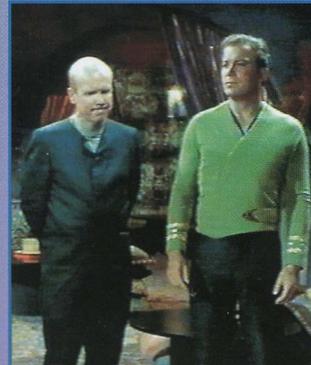
▶ De leurs vastes laboratoires, les spécialistes d'Utopia Planitia ont vu sur les vaisseaux qui y sont construits.



▶ Le Dr Leah Brahms travaille à Utopia Planitia dans le cadre du Programme de Développement de spatonefs de classe **GALAXY**.



▶ Geordi La Forge recrée dans le holodeck un laboratoire d'Utopia Planitia, afin de résoudre un problème technique complexe.





LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7 FICHE 6



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LES GRANDES GUERRES DE LA FUP

La Fédération unie des Planètes est une coalition de mondes réunis au nom de la paix et de l'exploration. Lorsque ces principes sont menacés, pourtant, la FUP se montre tout à fait prête à faire la guerre.

La Fédération unie des Planètes, État-nation démocratique, est fondée sur certains principes; elle se donne notamment pour mission de protéger ses citoyens et ses territoires contre toute attaque, mais son engagement pour la paix et la coopération est tel qu'elle ne se laisse entrainer dans des conflits armés que dans des circonstances extrêmes, quand sa survie est en jeu le plus souvent.

Négocier avant tout

Elle commence toujours par rechercher une solution diplomatique (ce qui lui vaut parfois d'être considérée comme « intellectuelle » et faible), mais Starfleet est plus que capable de répondre aux menaces de tous ordres.

On peut même dire que la FUP est née de la guerre: c'est à l'issue d'un conflit prolongé contre l'Empire stellaire (vers 2160) que la Terre a voulu

constituer, avec les mondes souverains de Vulcain, Tellar et Andor,

la Fédération unie des Planètes – dans un but de protection mutuelle et de constitution d'un front uni contre d'autres agresseurs potentiels.

Des actions de forces extérieures qui susciteraient des représailles brutales de la part de nations telles que l'Empire klingon sont traitées de façon très maîtrisée par la Fédération, qui ne fait montre d'aucune agressivité au cours des escarmouches **talariennes** des années 2350 au sujet du **système de Galen**, pas plus qu'en 2268 lors de l'attaque **tholienne** contre l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**.

Les options pacifiques ne sont cependant pas toujours viables. Outre ses missions scientifiques et d'exploration, Starfleet joue le rôle de bras armé de la FUP aux frontières.

Une situation de guerre larvée règne des années durant entre la Fédération et l'**Assemblée tholienne** à la suite d'un incident survenu en 2268; près d'un siècle plus tard, en 2353, les Tholiens attaquent des avant-postes de la FUP, ce qui déclenche un conflit.

La FUP a aussi appris qu'il est impossible de raisonner avec certains adversaires – les **Borgs** en sont un douloureux exemple.

La Fédération ne s'est pas toujours contentée de réagir défensivement, en réaction à des

attaques ponctuelles. Dans ses conflits contre l'**Union cardassienne**, le **Domainion** et les **Tzenkethis**, elle suit un plan de bataille pour vaincre aussi rapidement que possible l'ennemi; ses forces visent des cibles militaires et industrielles, en s'efforçant d'éviter les dommages collatéraux et la mort de civils non-combattants.

Puissances rivales

Les capitaines des navires ont pour ordre de ne pas tirer les premiers, mais quand l'état de guerre est déclaré, la neutralisation de l'ennemi doit intervenir le plus rapidement possible. La Fédération interdit la

détention et/ou l'usage de certains armements et munitions. La plupart des vaisseaux de Starfleet, dont ceux des classes **Galaxy** et **Sovereign**, sont conçus à la fois pour les tâches civiles et militaires (au prix de modifications au coup par coup), mais la Fédération possède aussi de purs vaisseaux de guerre, tels ceux des classes **Defiant** et **Prometheus** (au mode d'assaut multivectoriel permettant une attaque sur trois fronts).

Guerre galactique

Jusqu'au traité de paix de 2366, la Fédération est en conflit territorial avec



▶ En 2373, un **CUBE BORG** veut envahir la Terre, mais il est détruit par une armada de navires de Starfleet.

l'Union cardassienne; les hostilités reprennent en 2373 quand **Cardassia** s'allie avec le Domainion du **quadrant Gamma**.

Le **quadrant Alpha** s'enfonce dans la guerre, à tel point que certains citoyens de la Fédération mettent en question les principes démocratiques et pacifiques de celle-ci; l'**amiral Leyton** de Starfleet tente même d'imposer la loi martiale. Quand les combats prennent fin, en 2375, la Fédération et tout le quadrant Alpha ont appris une dure leçon: à la guerre, il n'y a ni vainqueur ni vaincu, que des victimes.

LA PAIX AVEC LES KLINGONS

Ex-ennemis

À la fin des années 2260, la guerre froide règne entre Starfleet et l'Empire klingon. Les escarmouches sont fréquentes, et le traité de paix organien de 2267 ne suffit pas à apaiser les tensions. La détente interviendra après la conclusion des Accords de Khitomer, en 2293.



▶ Les **Organiens** empêchent l'Empire klingon et la Fédération de se faire la guerre.

▶ En 2293, la Fédération unie des Planètes offre son aide à l'Empire klingon agonisant après la destruction de Praxis.



▶ Les **belliqueux Klingons** n'ont d'autre choix que d'accepter l'aide de la FUP au lendemain de la catastrophe qui les frappe.



▶ Tout au long du **XXIV^e siècle**, les tensions sont vives entre **Cardassia** et la FUP.





Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 7

LES MENACES TERRORISTES CONTRE LA FUP



Depuis sa création au **XXI^e** siècle, la **Fédération unie des Planètes** s'efforce de maintenir la paix dans ses frontières en s'opposant aux factions terroristes en rébellion contre sa politique.

Les activités terroristes dirigées contre la **Fédération** sont rares mais potentiellement dangereuses, et toujours envisagées très sérieusement par **Starfleet**. Les opérations terroristes sont généralement menées contre les installations de la FUP, parfois contre son personnel. En 2267, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** est attaqué par un **Vaisseau orion** alors qu'il a pour mission d'acheminer des délégués à la **Conférence de Babel** ; l'**ambassadeur tellarite Gav** est assassiné à bord. L'enquête révélera que ces incidents font partie d'un plan des **Orions** pour empêcher l'admission de la planète **Coridan** au sein de la FUP. L'intervention de l'**Enterprise** sauvera les pourparlers.

Insurrection

En 2268, des officiers de l'**Enterprise** se retrouvent en situation pénible sur **Elba II**. L'un des détenus de la colonie pénitentiaire, l'ex-capitaine de Starfleet **Garth d'Izar** – rendu fou par l'acquisition d'une technique de

métamorphose cellulaire qui lui a été enseignée sur **Antos IV** – a réussi à neutraliser le personnel de l'établissement. Le plan du dément est tout près de réussir, mais le **capitaine Kirk** parvient à empêcher l'ex-officier de s'emparer de l'**Enterprise**, bien que Garth ait pris son apparence.

En 2269, l'**Enterprise** désamorce une autre situation explosive à son arrivée à **Stratos**, superbe cité sise dans les nuages au-dessus de la planète **Ardana**. Stratos est en proie à des actes de terrorisme perpétrés par un groupe de **Troglytes**, habitants de la planète soumis à de terribles conditions d'existence dans les mines de **zénite**. Kirk et **Spock** apprennent que les Troglytes souffrent des effets délétères du gaz de zénite ; les officiers de Starfleet résolvent le conflit en veillant à ce que tous les mineurs soient équipés de masques.

En 2287, une prise d'otages se produit sur **Nimbus III**, alias « la **Planète de la Paix galactique** ». Des ambassadeurs venus de la Terre, de **Qo'noS** et de **Romulus** sont retenus par

le **Vulcain Sybok**. L'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-A** échoue à les libérer car les captifs, soumis à un lavage de cerveau par Sybok, aident celui-ci à prendre le contrôle du vaisseau. Sybok finira par redonner à Kirk les rênes de l'**Enterprise**.

Enlèvement

En 2366, le **capitaine Jean-Luc Picard** et le **Dr Beverly Crusher** de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** sont enlevés par des membres d'un mouvement séparatiste de **Rutia IV**, l'**Ansata**. Les terroristes veulent entraîner la FUP dans le conflit, mais la collaboration de l'équipage de l'**Enterprise** avec le personnel de sécurité **rutien** anéantira leur plan.

En 2369, l'**Enterprise** déserte pour cause de **décontamination baryonique** est infiltré par des terroristes qui tentent de s'emparer de la **résine de trilitium** contenue dans les moteurs. L'équipage de l'**Enterprise** et d'autres officiers sont capturés par des membres du même groupe. Par chance, Picard fera échouer les projets des terroristes.

En 2372, le commandeur de Starfleet **Benjamin**



▲ Le **Maquis**, en total désaccord avec la politique de la **Fédération unie des Planètes**, recourt au terrorisme pour faire valoir ses vues.

Sisko est tout près d'être tué avec quatre de ses officiers à bord du **Runabout Orinoco**, saboté par la **Vraie Voie** – ce mouvement séparatiste **cardassien** tient la FUP pour responsable des maux qui accablent **Cardassia** depuis l'invasion klingon. Les terroristes assassinent deux dignitaires **bajorans** et tentent d'abattre **Shakaar Edon**, Premier ministre de **Bajor**.

Résistance terroriste

En 2370, des colons de la Fédération dont les mondes se retrouvent en territoire **cardassien** à la suite du traité conclu entre la FUP et **Cardassia** répliquent contre cet abandon en fondant le **Maquis** et en lançant des attaques terroristes contre les **Cardassiens** et contre **Starfleet**. De nombreux officiers de Starfleet, dont le **lieutenant-commander Calvin Hudson**, le **commander Chakotay** ou les **lieutenants Thomas Riker**

et **Ro Laren**, quittent leur poste pour se joindre aux rebelles ; d'autres, tel **Michael Eddington**, officier de **Deep Space Nine**, conspirent avec le **Maquis** tout en conservant leurs fonctions dans **Starfleet**.

En 2371, **Thomas Riker** est appréhendé et remis aux autorités **cardassiennes** après avoir dérobé l'**U.S.S. Defiant NX-74205** dans le cadre d'une opération du **Maquis** contre les **Cardassiens** dans le **système d'Orias**. En 2372, **Eddington** organise le vol de douze **réplicateurs** industriels destinés à **Cardassia Prime**. La même année, décision est prise de priver de sa citoyenneté tout ressortissant de la FUP impliqué dans les activités du **Maquis**. Ce dernier continue de faire peser une menace sur **Starfleet** jusqu'à l'alliance de l'**Union cardassienne** avec le **Dominion**, puis il est pratiquement annihilé par les **Jem'Hadar**.



▲ **James Kirk** est attaqué par un **espion orion** déguisé en **Andorien** alors que l'**ENTERPRISE** achemine une délégation de diplomates à la **Conférence de Babel**.



▲ En 2287, l'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-A** est détourné par le **terroriste vulcain Sybok**, qui affirme pouvoir trouver **Dieu** au centre de la **Galaxie**.



▲ Certains officiers de **Starfleet** basculent parfois dans le terrorisme. En 2269, l'ancien capitaine **Garth d'Izar** torture **James Kirk** pour accéder à l'**U.S.S. ENTERPRISE**.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 8



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LA COLONIE PÉNITENTIAIRE D'ELBA II

La colonie pénitentiaire d'Elba II est l'un des rares établissements de la Fédération destinés aux fous criminels. Un personnel dévoué y prend soin de malades mentaux, dans l'espoir de trouver un jour un traitement qui permettra de les réinsérer dans la société.



▼ Rééducation

La colonie d'Elba II est un établissement sécurisé, destiné à l'accueil des fous criminels. Garth d'Izar, ancien capitaine de la Flotte et héros de Starfleet, y est incarcéré après avoir essayé de prendre le contrôle de la Galaxie.

A la fin du **XXIII^e** siècle, la **FUP** ne compte que quelques établissements du genre de la colonie pénitentiaire de réinsertion d'Elba II.

Cet asile spécialement conçu pour la détention et l'étude des fous criminels venus de différents mondes remplit une double fonction : les malades mentaux y sont isolés, cependant que le personnel travaille à la découverte et à la mise au point de traitements de leurs affections psychiques. Dirigée par l'administrateur de la colonie, le **Dr Donald Cory**, une poignée de médecins et d'infirmiers veille sur une quinzaine de détenus.

Évasion impossible

L'intérieur de la colonie est aussi bien équipé qu'un spationef, mais hors de l'enceinte de l'asile, la planète est si inhospitalière qu'elle s'oppose naturellement à toute tentative d'évasion. L'atmosphère d'Elba II est extrêmement toxique pour la plupart des humanoïdes ; dans leurs sorties, les membres du personnel doivent impérativement revêtir une combinaison de survie.

De plus, le dôme qui abrite la colonie est protégé par un bouclier énergétique assez puissant pour détourner les tirs des **phaseurs** des spationefs de classe **Constitution**. Ce bouclier contre toute attaque de l'extérieur, et les vaisseaux autorisés eux-mêmes doivent fournir



▲ L'administrateur

Donald Cory dirige avec compétence l'établissement pénitentiaire d'Elba II.

◀ Toxique

L'atmosphère d'Elba II est toxique pour la plupart des humanoïdes.

un signal codé avant que le bouclier ne soit abaissé – alors seulement les opérations de **téléportation** peuvent se dérouler.

Les détenus de la colonie pénitentiaire sont enfermés dans de petites cellules individuelles, aménagées de façon rudimentaire. Ces cellules ne possèdent pas de porte : l'entrée est défendue par un champ de force invisible, dont le fonctionnement est signalé par une bande lumineuse. Les détenus qui tentent de franchir cette barrière sont assommés par le champ de force.

Garth d'Izar

En 2268, un détenu du nom de **Garth d'Izar** prend le contrôle de la colonie pénitentiaire d'Elba II en se servant des facultés de métamorphose qui lui ont été transmises par les **Antosiens**. Garth tente de convaincre le **capitaine James Kirk**, de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, de l'aider dans sa démente quête de pouvoir. Fort heureusement, Kirk et son équipage parviennent à défaire Garth et à ramener l'ordre dans la colonie.





LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

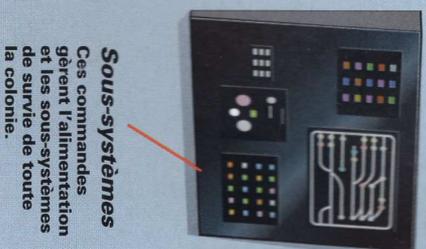
FICHE 8

LA COLONIE PÉNITENTIAIRE D'ELBA II

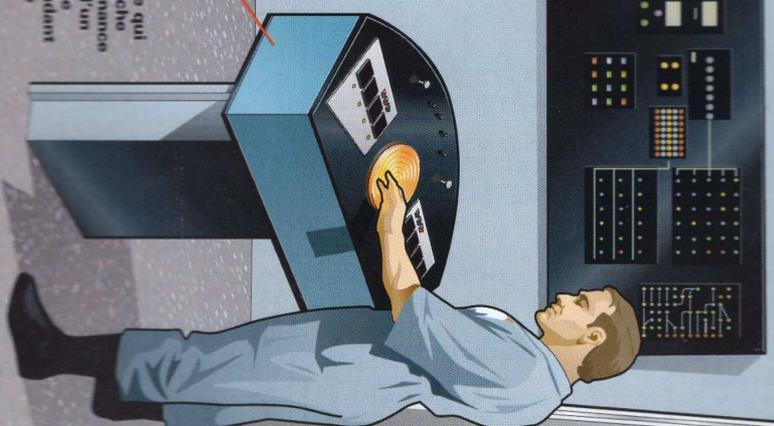


LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

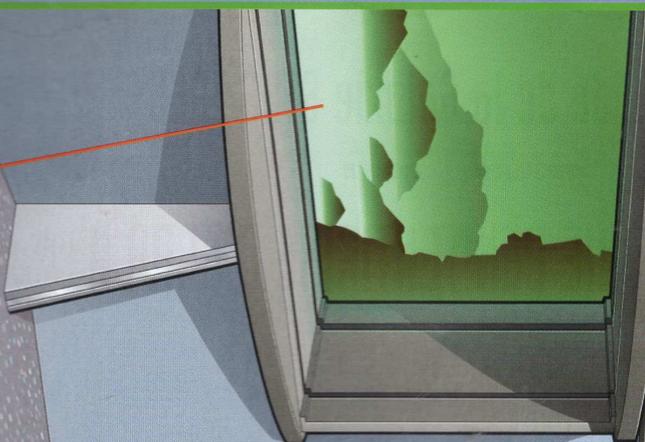
Entrée principale
Cette porte unique relie l'aire de réception au complexe central, qui comprend les cellules, ainsi que la zone de divertissement et les installations médicales.



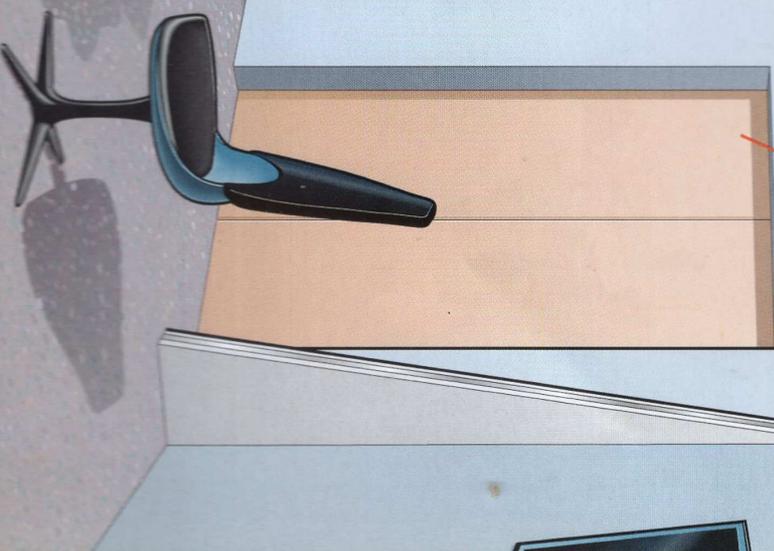
Sous-systèmes
Ces commandes gèrent l'alimentation et les sous-systèmes de survie de toute la colonie.



Console centrale
Cette station gère le bouclier énergétique qui entoure l'établissement non autorisé en provenance du bâtiment ou vers celui-ci. À l'arrivée d'un vaisseau, un signal lui est envoyé de cette console ; le bouclier est alors abaissé pendant quelques secondes afin de permettre une téléportation.



Fenêtre
La salle de commande comprend une fenêtre en matière renforcée permettant de surveiller la surface d'Elba II.





LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 9

LA STATION DE RECHERCHE GÉNÉTIQUE DARWIN



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le personnel de la Station de Recherche génétique Darwin ne divulgue guère la nature de ses travaux, dont les résultats sont pourtant remarquables. Hélas, de tels succès sont sapés par les effets secondaires meurtriers des expériences menées.

La Station de Recherche génétique Darwin tire son nom de l'un des plus éminents pionniers dans le domaine des théories de l'évolution humaine, Charles Darwin. Ce complexe est implanté sur la planète **Gagarin IV** – qui elle-même porte le nom du premier être humain ayant voyagé dans l'espace –, dans le secteur **Gamma 7**. Loin d'être obnubilé par le passé, toutefois, le personnel de la station Darwin tourne fermement ses regards vers le futur.

En dehors de la planète, on ne sait pas grand-chose des travaux accomplis par la station Darwin ; au sein même de **Starfleet**, les expériences de cette institution ne sont guère documentées. Il est évident que les scientifiques de la station sont engagés dans des recherches génétiques, mais ce domaine est vaste et le personnel fait tout son possible pour préserver son anonymat.

Au **xxiv^e** siècle, les manipulations génétiques sont encore considérées avec méfiance par certains civils comme par la plupart des officiers de **Starfleet**. Lorsqu'on les interroge, les scientifiques déclarent simplement étudier « la génétique humaine » et nient toute implication dans des activités susceptibles d'échapper à leur contrôle.

Développement infantile

Malgré – ou peut-être en raison de – ce secret, les chercheurs ont accompli de grandes avancées dans

le champ de l'amélioration biologique et en particulier du développement d'enfants pourvus de capacités extraordinaires, qui mûrissent bien plus rapidement que les êtres humains ordinaires. Un enfant de douze ans à la station Darwin présente l'apparence physique d'un adulte, avec le développement mental correspondant.

Les sujets de la station de recherche sont en outre physiquement et mentalement parfaits – fort bien découplés, ils sont extrêmement intelligents. En 2365, on compte au moins sept de ces « surenfants » – quatre de sexe masculin et trois de sexe féminin – à la station Darwin. Le plus âgé n'a que douze ans.

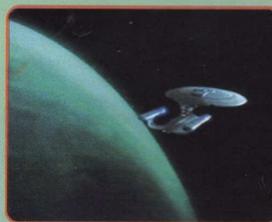
Plus étonnant encore, les savants de la station ont doté ces enfants de la capacité de communiquer

par télépathie et de déplacer les objets par télékinèse. Ces talents sont rares chez les humains, mais la station Darwin est capable de les développer chez toutes ses « créatures ».

Des anticorps agressifs

Le développement d'un système immunitaire agressif, qui recherche activement les menaces avant de les détruire (même à distance) est le résultat expérimental que les chercheurs considèrent comme leur chef-d'œuvre. Face à une menace virale, le système immunitaire des enfants libère un anticorps actif qui s'adapte au virus aérien et en modifie la structure génétique.

Les scientifiques sont conscients de certaines des conséquences de leurs travaux, mais les résultats de cette expérience vont bien au-delà de ce qu'ils



Pionniers

La station est implantée sur la planète **Gagarin IV**, du nom du premier homme ayant voyagé dans l'espace.



La station

La Station de Recherche génétique Darwin, bâtie sur une falaise, porte le nom du savant terrien **Charles Darwin**.



Confidentialité

Le personnel de la station Darwin se montre très secret quant à la nature précise de ses recherches.

DES « SURENFANTS »

Maturité précoce

Les enfants de la station Darwin ont reçu par manipulation génétique des dons tels que la télépathie et la télékinèse. Ces talents ne sont pas inconnus dans l'Univers, mais rares chez les êtres humains. Même en hibernation, les enfants projettent une forte présence détectable par des empathes tels que la Bétazoïde de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, **Deanna Troi**.



Les enfants de la station utilisent leurs pouvoirs de télékinèse pour jouer aux échecs en 3D.

Les enfants communiquent par télépathie.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

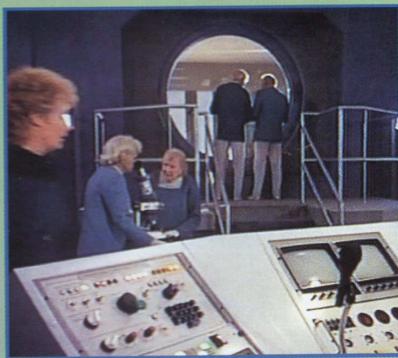
FICHE 9

LA STATION DE RECHERCHE GÉNÉTIQUE DARWIN



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

▶ **La Station de Recherche génétique Darwin bénéficie d'équipements médicaux, biologiques et informatiques ultramodernes.**



▶ **L'un des sujets des recherches génétiques de la station Darwin est placé en état d'hibernation, enveloppé de styrolite et téléporté à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE pour faire l'objet d'une étude approfondie. La styrolite protège l'équipage du vaisseau contre toute infection.**



escomptaient. Le système immunitaire des enfants est totalement résistant à la maladie, et pourtant l'agressivité biologique à laquelle les chercheurs tiennent tant va se retourner contre ces créateurs. Une exposition à un cas bénin de **grippe thélusienne**, introduit en 2365 dans la station Darwin par le commandant en second d'un vaisseau de ravitaillement, se traduit par une attaque du système immunitaire des enfants qui modifie l'ADN des scientifiques en transposant deux molécules. Cette réaction provoque un vieillissement accéléré des adultes affectés, qui s'effondrent dans une sénilité prématurée, puis meurent.

Un rude paysage

L'environnement extérieur de Gagarin IV est lugubre. La station est un vaste complexe moderne, construit au sommet de falaises qui dominent une rivière. Un pont-tunnel relie ce complexe à l'autre rive, et de petits spatonefs y disposent d'une place suffisante pour se poser. Le ravitaillement est assuré par des vaisseaux tels que l'**U.S.S. Lantree NCC-1837**, et divers moyens de communication contribuent au maintien des contacts entre les chercheurs et le reste de la Galaxie.

La station comprend des logements, divers laboratoires, ainsi qu'un dôme d'observation. À l'intérieur, la décoration bleue et blanche n'est guère qu'une toile de fond des nombreux écrans et consoles d'ordinateurs.

Ce complexe équipé du dernier cri en matière de technologie médicale et biologique possède en outre des chambres d'isolement. Lorsque la crise de vieillissement se produit, il y a là assez de place pour tous les enfants, dont on espère qu'ils seront épargnés par l'épidémie qui frappe leurs aînés.

Hibernation

Les scientifiques parviennent à mettre l'un des jeunes en hibernation, à le placer dans une gangue de **styrolite** et à le transférer à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** afin que son cas y soit étudié. Les savants de la station Darwin ont accès à des ordinateurs ultraperfectionnés que le **lieutenant-commander Data** utilise pour analyser au niveau moléculaire les interactions entre le système immunitaire des enfants et le virus. Ensemble, les personnels de l'*Enterprise* et de la station Darwin mettent au point une technique de filtrage de la maladie du vieillissement chez les adultes.

Le personnel scientifique et médical de la station de la Fédération se consacre pleinement à son travail ; il est composé d'individus plutôt jeunes – le **Dr Sara Kingsley**, par exemple, médecin-chef et porte-parole de la station, n'a que 35 ans. Aucun des scientifiques ne meurt lors de l'épidémie, ce qu'il faut peut-être attribuer à leur relative jeunesse – celle-ci

repousse les ravages de l'infirmité qui aurait emporté des individus plus âgés.

Lorsque la crise éclate, les scientifiques ne cèdent pas à la panique, mais poursuivent leurs travaux ; ils ont pour souci principal non pas leur propre vie mais le sort des enfants dont la situation résulte de leurs expériences.

Ce désir de protection développé découle pour partie de sentiments parentaux naturels, mais aussi de la volonté de ne

pas voir leurs recherches ainsi mises à mal.

Dévouement

Placés devant un choix difficile (poursuivre les travaux ou quitter la station encore potentiellement dangereuse), les scientifiques décident tous de rester.

Les chercheurs de la station Darwin sont des pionniers courageux, qui toutefois semblent n'avoir pas envisagé les conséquences

BLOC-NOTES

▶ **Avant de quitter Gagarin IV, l'U.S.S. Enterprise NCC-1701-D utilise des torpilles à photons pour détruire l'U.S.S. Lantree NCC-1837 contaminé, puis se dirige vers la Station stellaire India.**

▶ **La Terre voit d'un très mauvais œil l'ingénierie génétique après les redoutables guerres eugéniques qui ont gravement endommagé cette planète. La Fédération a déclaré illégale l'amélioration génétique de ses citoyens.**

dévastatrices de leurs « bricolages » avec la nature. Ils espèrent lancer l'humanité dans une nouvelle direction, mais seul le temps dira s'ils pourront jamais rejoindre en sécurité leurs enfants. Il se peut qu'ils n'aient créé une nouvelle espèce que pour la découvrir mortelle pour ses prédécesseurs.

LE RISQUE DE PULASKI

Un vieux médecin

En 2367, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** aide le personnel de la station Darwin à enquêter sur le **vieillissement accéléré** qui le frappe. Malheureusement, le médecin-chef du vaisseau, le **Dr Pulaski**, est infecté en retirant la protection de styrolite qui gêne ses tests. Elle vieillit alors très rapidement, pour devenir bientôt une vieille femme aux cheveux blancs.

▶ **Data aide les Dr Pulaski et Kingsley, qui ont vieilli prématurément, à concevoir un traitement contre cette affection.**



▶ **Le Dr Pulaski est victime d'un vieillissement accéléré après avoir retiré la gangue de styrolite qui enveloppait un enfant de la station Darwin téléporté à bord de l'ENTERPRISE. Le médecin se rend à la station pour aider le personnel à trouver un remède.**



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 10



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

L'INSTITUT DAYSTROM

Au **XXIV^e** siècle, l'**Institut Daystrom** est l'un des principaux centres d'enseignement et de recherches scientifiques de la **Fédération**, l'un des meilleurs aussi : la plupart de ses nombreux diplômés excellent dans leur domaine de spécialisation.

L'**Institut de Technologie Daystrom** (ou plus simplement Institut Daystrom) est l'un des plus renommés parmi les établissements

d'enseignement et de recherches implantés dans les territoires de la **Fédération**. Il a la réputation – méritée – de former et d'attirer les plus brillants esprits scientifiques, de leur procurer les meilleures conditions de travail qui soient, de proposer aux savants en devenir un système éducatif inégalé.

L'Institut Daystrom, dont le siège se trouve sur Terre, possède des annexes à travers la **Fédération**. Ses diplômés ont apporté et continuent d'apporter d'immenses contributions au progrès scientifique de la **Fédération**. Les diplômés de l'Institut signalent leur détenteurs comme des scientifiques d'exception

et contribuent à leur valoir les postes les plus prestigieux. Ayant reçu la meilleure formation qui se puisse concevoir, ils sont amenés à côtoyer les plus grands savants.

L'Institut exerce aussi ses activités pédagogiques par le biais de conférences et de séminaires variés qui, en règle générale, ont pour objectif de présenter des travaux en cours ou de réunir des compétences afin de s'attaquer à des problèmes épineux. Les plus éminents spécialistes n'hésitent pas à parcourir de grandes distances pour assister aux conférences et faire partager leurs vues.

L'Institut Daystrom porte le nom d'un savant du **XXIII^e** siècle, le **docteur Richard Daystrom**, auteur de travaux révolutionnaires tels que la mise au point des systèmes informatiques **duotroniques** – employés pendant plus de 80 ans à bord des spatonefs de la **Fédération**. Daystrom est

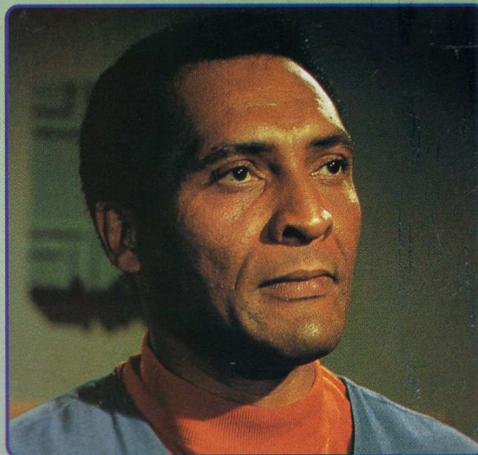
vénéral pour ses grandes réussites, mais son nom reste également attaché à un échec retentissant – qui le plongea dans la dépression –, celui de l'ordinateur **multitronique M-5**.

Un rôle éthique

Pour éviter une nouvelle tragédie de ce genre, l'Institut Daystrom s'est attribué un rôle de régulation. Les scientifiques de **Starfleet** lui soumettent régulièrement leurs travaux pour une évaluation.

Toutes leurs recherches étant passées au crible à la recherche d'erreurs de logique ou autres développements périlleux, les savants sont incités à donner le meilleur d'eux-mêmes.

De plus, les conseils et commissions de l'Institut veillent à ce que ses membres n'enfreignent pas certaines règles de conduite fondamentales. Si nécessaire, un membre



▲ **L'Institut Daystrom porte le nom du Dr Richard Daystrom, l'une des grandes figures dans l'histoire des sciences informatiques. Daystrom, qui développa la duotronique alors qu'il n'avait guère plus de vingt ans, fut lauréat des prix Nobel et Zee-Magnees.**

fautif peut être suspendu, voire exclu de l'Institut.

Des relations étroites

Starfleet œuvre en étroite liaison avec l'Institut. Lorsque l'androïde **Data** postule à l'**Académie de Starfleet**, en 2341, l'un des plus éminents cybernéticiens de l'Institut, **Bruce Maddox**, siège au jury d'admission. Bien que rattaché à l'Institut, Maddox est également membre

de Starfleet – il y détient le grade de commandeur.

Une importante annexe de l'Institut est située sur **Galor IV : Starfleet Research**, dirigée par un autre grand cybernéticien, l'**amiral Anthony Haftel** ; ce centre de recherches cybernétiques de haut niveau bénéficie des équipements les plus avancés et des esprits les plus pointus dans son domaine.

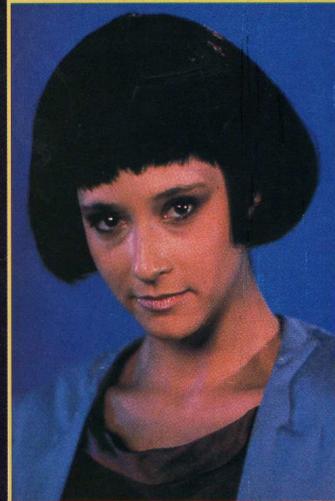
LA DIVISION ROBOTIQUE



▲ **En 2365, Bruce Maddox est titulaire de la chaire de robotique à l'Institut Daystrom ; il tente de se faire remettre le commandeur Data, à des fins d'étude.**

◀ **Data refuse de se laisser désassembler à l'Institut Daystrom, mais il fournit néanmoins des rapports réguliers au commandeur Maddox.**

▶ **L'amiral Haftel essaie de convaincre Data d'envoyer sa « fille », l'androïde Lal, à l'Institut Daystrom, afin qu'elle y soit étudiée dans un environnement contrôlé.**



Starfleet entretient des rapports étroits avec l'Institut Daystrom, à tel point qu'il est parfois presque impossible de faire la distinction entre ces deux organismes. L'amiral Haftel est basé sur Galor IV.



Parmi les missions de Starfleet Research figurent l'évaluation des scientifiques et la mise au point de lignes directrices à leur intention. Dans ses champs de compétence, ce puissant organisme ne rend de comptes qu'à Starfleet Command.

L'une des règles d'or établies par Starfleet Research est que nul scientifique ne doit travailler dans un isolement total. Il arrive en effet que les savants se montrent un peu trop zélés dans leur quête de connaissances. En 2366, l'amiral Haftel tente de faire venir de force sur Galor IV la « fille » androïde de Data, Lal, en arguant du fait que Data est dépourvu de l'objectivité nécessaire pour poursuivre son programme ou guider correctement sa « créature ». Le capitaine Picard s'oppose à Haftel, en lui rappelant que Lal est un être doué de sensibilité et qu'elle a donc le droit de choisir son propre destin.

Les androïdes de type Soong comme Data

présentent un intérêt tout particulier pour les cybernéticiens de l'Institut Daystrom, qui n'ont pas encore réussi à créer un androïde d'un degré de perfection approchant l'œuvre du docteur Soong.

Démonter Data

En 2365, le commandeur Maddox, qui détient la chaire de Robotique de l'Institut Daystrom, propose de désassembler Data pour étudier ses composants. Data repousse fermement cette idée, mais il continue de produire des rapports à l'intention de Maddox – il le tient par exemple au courant de ses activités d'une journée typique, ou de ce qu'il a appris au sujet de l'amitié.

Des diplômés de haut vol

L'une des diplômées de l'Institut, le docteur Leah Brahms, apporte d'impressionnantes contributions au Groupe de Propulsion théorique (qui travaille aux Chantiers spatiaux Utopia Planitia, sur Mars) lors de la conception des spatonefs de classe Galaxy, au début des années 2360. Malgré son jeune âge, Leah Brahms a joué un rôle majeur dans la mise au point des moteurs à distorsion de ces vaisseaux.

Le groupe de recherche est une branche fort active de l'Institut. À tout moment, de nombreux programmes sont en cours de réalisation, tel celui du scanner à imagerie

Le guide de la Galaxie STAR TREK

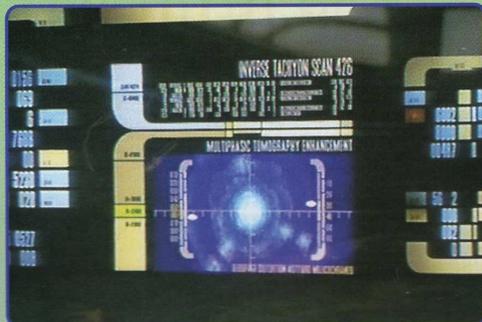
DOSSIER 7

FICHE 10

LA FÉDÉRATION UNIE DES PLANÈTES

L'INSTITUT DAYSTROM

LA FÉDÉRATION UNIE DES PLANÈTES



L'Institut Daystrom développe en permanence de nouvelles technologies, comme celle du scannage tomographique, servant à sonder des objets multiphasiques.

tomographique, qui emploie des rayons X à faisceau étroit pour scanner les objets multiphasiques.

Si l'Institut se signale avant tout par ses multiples réussites en matière de cybernétique et d'ingénierie, il comprend aussi des départements particulièrement performants dans d'autres domaines. Ainsi, presque tous les archéologues de renom sont liés à des titres divers au Conseil archéologique de l'Institut Daystrom.

Les membres rebelles

Tous les diplômés de l'Institut ne se satisfont pas de travailler dans le cadre qu'impose ce prestigieux établissement.

L'archéologue Vash, qui a occasionnellement siégé au Conseil archéologique de l'Institut, a travaillé pendant cinq ans comme assistante du docteur Samuel Estragon, à la recherche d'un objet

mythique du XVIII^e siècle, le Tox Uthat, qu'Estragon espérait présenter à l'Institut Daystrom pour qu'il y soit étudié. À la mort d'Estragon, Vash se lance dans une succession d'activités que l'Institut juge contraires à l'éthique. Un vieux contentieux oppose Vash à l'Institut, et notamment au professeur Woo qui, par deux fois, l'a suspendue du Conseil archéologique pour trafic d'objets archéologiques.

Pourtant, lorsque l'Institut apprend que Vash est revenue du quadrant Gamma, les scientifiques « officiels » la supplient de leur faire partager les informations qu'elle y a recueillies. Sérieusement tentée de collaborer, Vash décide finalement de poursuivre ses travaux hors des limites de la légalité.

En conclusion, rappelons que l'Institut Daystrom rend de précieux services à la Fédération en tant qu'établissement

BLOC-NOTES

Nombre des membres du Conseil de l'Institut Daystrom appartiennent également à d'autres organismes prestigieux, tel le Conseil archéologique de la Fédération.

Dans un futur parallèle créé par Q en 2395, le Dr Leah Brahms est l'épouse de Geordi La Forge et dirige l'Institut Daystrom.

Leah Brahms est l'une des plus brillantes parmi les diplômés de l'Institut Daystrom. Elle a apporté de précieuses contributions à la conception des moteurs à distorsion employés par les vaisseaux de classe GALAXY.



d'enseignement, de lieu d'échanges d'informations et de centre de développement de nouvelles technologies. Tout donne à penser que ces rôles ne feront que s'affirmer à l'avenir.



À différents points de sa carrière, Vash a siégé au Conseil archéologique de l'Institut, mais ses activités contraires à la déontologie ont entraîné sa suspension.



Le professeur Estragon a toujours eu l'intention de faire don du Tox Uthat à l'Institut Daystrom, pour qu'il soit étudié par les plus grands savants et archéologues.



Lorsque Vash revient du quadrant Gamma, l'Institut est prêt à passer l'éponge sur ses égarements passés : elle se voit offrir un poste sur Terre.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 11

LA FÉDÉRATION ET LES MANIPULATIONS GÉNÉTIQUES



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Les premières expériences de génie génétique sur les êtres humains s'étant avérées désastreuses, la Fédération unie des Planètes a été amenée à rendre illégales les améliorations génétiques non essentielles. Pourtant, d'aucuns continuent de chercher à tirer parti des avantages offerts par les manipulations génétiques.

La Fédération unie des Planètes se livre à de nombreuses recherches génétiques, pour la plupart bénéfiques, dans des établissements disséminés à travers le quadrant Alpha – et notamment à la Station de Recherches génétiques Darwin, sur Gagarin IV. La FUP a cependant édicté une politique stricte pour tout ce qui concerne les manipulations génétiques portant sur les êtres humains : ainsi, le reséquençage est

rigoureusement interdit pour toute autre raison que la correction de graves déficiences congénitales. Dans le but de renforcer cette politique et de réduire les inotations parentales, nul être humain « amélioré » par le génie génétique n'est autorisé à intégrer Starfleet ou à embrasser certaines professions, dont la médecine. Les parents surpris à procéder à l'amélioration génétique de leurs enfants sont passibles d'emprisonnement.

Cette politique a été mise au point très tôt dans

La Fédération unie des Planètes procède à des recherches génétiques, mais toutes les expériences sont très strictement réglementées. Que les règles soient enfreintes et les conséquences pourraient être catastrophiques.

l'histoire de la FUP, sous l'influence des événements survenus lors des Guerres eugéniques de la fin du xx^e siècle ; la nécessité de telles mesures a été renforcée par la réapparition de Khan Noonien Singh en 2267. En dépit du bon accueil qui lui a été fait,



Khan s'est de nouveau laissé gagner par la mégalomanie, son ambition et sa soif de pouvoir ayant été accrues parallèlement à son intellect et à ses capacités physiques. Une telle instabilité mentale semble souvent affecter les êtres génétiquement améliorés.

Malgré la loi, malgré le tabou qui pèse sur les manipulations génétiques, celles-ci existent toujours, notamment à l'hôpital d'Adigeon Prime ; les améliorations proposées aux parents qui y amènent leur enfant portent sur les facultés mentales, sur la coordination et les réflexes, sur la vision... En règle générale, les parents n'agissent pas par pur égoïsme : voyant leur enfant en proie à des difficultés scolaires, ils veulent juste lui donner une chance de réussite. Conscients des conséquences auxquelles ils s'exposent pour avoir tenté de sauver leur enfant d'une existence d'attardé, ils n'en prennent pas moins le risque.

Un risque accepté

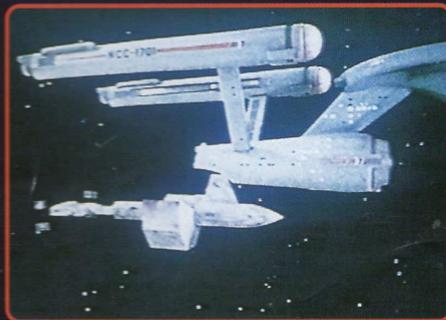
Certaines colonies se sont basées sur les manipulations

LES GUERRES EUGÉNIQUES

Incroyable survie

Les Guerres eugéniques de la fin du xx^e siècle ont été provoquées par un groupe de « surhommes » génétiquement améliorés, issus d'un programme sélectif. Estimant que leurs facultés supérieures leur donnent le droit de diriger, ces surhommes prennent en moins d'un

an le pouvoir sur plus de quarante nations. Ils sont finalement renversés en 1996 ; la plupart sont tués, mais quelques-uns s'échappent. Ils seront plus de soixante-dix à survivre pendant près de trois cents ans en hibernation à bord d'un vaisseau spécial.



De 1992 à 1996, Khan Noonien Singh règne en maître absolu sur plus d'un quart de la Terre, y compris l'Asie du Sud et le Moyen-Orient.

Khan, dernier tyran renversé, s'enfuit de la Terre en 1996 à bord du vaisseau d'hibernation S.S. BOTANY BAY.

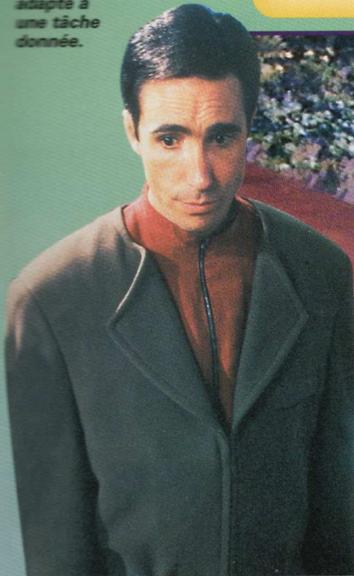
génétiques – ainsi celle de Moab IV –, mais elles se sont coupées de la FUP et de toute autre influence étrangère, afin d'épargner à leurs sociétés expérimentales la « corruption » du monde extérieur. Ces pratiques ne sont pas tolérées chez les peuples qui souhaitent rester au sein de la Fédération.

Problèmes

Malheureusement, ces efforts d'amélioration portent rarement les fruits attendus. L'espoir des parents est que leur enfant soit considéré comme normal – ce qui n'est pas toujours le cas. Quand certains enfants atteignent l'âge de cinq ou six ans, les effets secondaires deviennent évidents, qui poussent des parents à rechercher un traitement.

Ces enfants risquent d'être privés de leurs droits, voire d'être placés dans des

▶ Aaron Conner dirige la colonie du Génome sur Moab IV; chaque membre de cette colonie autarcique, formée par des êtres humains génétiquement modifiés, est spécifiquement adapté à une tâche donnée.



LA FÉDÉRATION UNIE DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 11



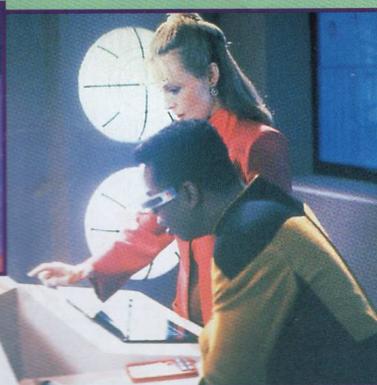
LA FÉDÉRATION UNIE DES PLANÈTES

LA FÉDÉRATION ET LES MANIPULATIONS GÉNÉTIQUES

▶ La colonie est aussi attachée au talent artistique qu'aux capacités scientifiques. Les artistes, tel que ce jeune pianiste, sont dotés de compétences spécifiques.



▶ La colonie a été contrainte d'accepter une aide extérieure; vingt-trois colons, dont la scientifique Hannah Bates, en profitent pour quitter le Génome et réintégrer la Fédération.



▶ L'intelligence de Khan est telle qu'au sortir de deux cent quatre-vingts années d'hibernation, il se montre capable de maîtriser presque immédiatement la technologie du XXI^e siècle.



institutions spécialisées. Les malheureux passent le reste de leur existence dans un environnement contrôlé, sous le regard scrutateur d'un personnel médical qui ne peut pas faire grand-chose – les cas sont rares et il n'existe pas de traitement type.

En 2374, plusieurs patients ayant fait l'objet d'un placement après manipulation génétique sont amenés à bord de *Deep Space Nine* pour y rendre visite au **Dr Julian Bashir**, qui lui-même fut amélioré génétiquement, avec succès, dans son enfance. On espère qu'il les aidera à s'adapter et à devenir des membres plus productifs de la société,

▶ Les parents de Julian Bashir cachent deux décennies durant la vérité sur son amélioration génétique, ce qui lui permet d'intégrer Starfleet et de devenir médecin. Quand les faits éclatent au grand jour, Richard Bashir est emprisonné.



même si certains choix de carrière leur sont fermés. Le plan de Julian Bashir, consistant à les impliquer dans la stratégie de lutte contre le **Dominion**, semble assez judicieux; les patients ne se sont jamais autant impliqués que dans l'analyse des négociations entre la FUP et le Dominion.

Vivacité d'esprit

Ce groupe propose à **Starfleet Command** des données statistiques détaillées sur les probabilités de succès ou d'échec de chaque effort de négociation. Toutefois, après être parvenus à la conclusion que la guerre contre le Dominion est

ingagnable et qu'elle aura un coût très élevé pour les populations de la Fédération, ces analystes ne peuvent s'empêcher de prendre eux-mêmes les choses en main. Ils projettent de transmettre des informations stratégiques au Dominion afin que la guerre s'achève plus rapidement, et ce dans le but de sauver des vies.

Il faudra qu'un individu se rende compte que les statistiques ne sont peut-être pas infaillibles pour empêcher que de précieuses données stratégiques ne tombent aux mains du Dominion. La Fédération est de nouveau confrontée au fait que les êtres génétiquement améliorés ont une dangereuse

▶ On présente à Bashir des êtres humains génétiquement améliorés, placés presque toute leur vie en institution, dans l'espoir qu'il saura communiquer avec eux.

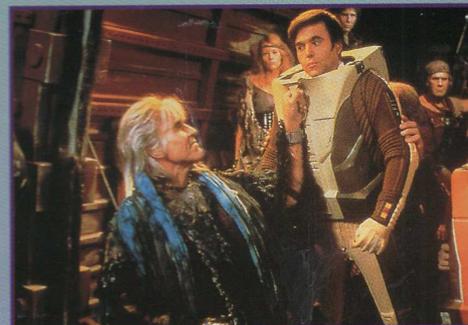


▶ Le groupe saisit vite la situation au sujet du Dominion, l'interprète brillamment, puis suggère des stratégies adaptées.

BLOC-NOTES

▶ Le service secret de Starfleet, dit Section 31, procède peut-être à des manipulations génétiques sur des êtres humains, ce qui expliquerait sa tentative de recrutement du Dr Julian Bashir.

▶ Richard Bashir plaide coupable pour avoir fait améliorer son fils génétiquement. Il est condamné à deux années d'emprisonnement dans une colonie pénitentiaire de haute sécurité en Nouvelle-Zélande.



▶ Khan et ses disciples sont finalement exilés sur Ceti Alpha V. La planète est bientôt frappée par un désastre écologique; les surhommes parviennent à supporter ces conditions terribles, mais la femme de Khan, non « améliorée », n'y survivra pas.

tendance à croire en leur propre supériorité, sans prendre en compte les éléments qui iraient à leur rencontre.

Certaines des opinions courantes au sujet de ces hommes peuvent sembler injustes. Le désir de perfection anime l'humanité depuis la nuit des temps. Une objection souvent exprimée est que si les êtres génétiquement améliorés pouvaient participer librement à toute forme de compétition, les parents se sentiraient obligés de faire améliorer leurs enfants pour les maintenir à niveau. Pour autant, cela ne suffirait pas

à faire des manipulations génétiques une mauvaise chose. Le problème est que la plupart des hommes améliorés se sentent arbitrairement bridés, pris entre leurs dons et les restrictions que leur impose la société: ils se savent plus intelligents, plus capables, et pourtant on les force à réfréner leur supériorité. En fin de compte, l'expérience montre que la société doit se protéger de quiconque se prendrait pour un dieu; or, la plupart des humains génétiquement améliorés sont pratiquement incapables de s'inscrire dans le cadre des valeurs de la société des hommes



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7 FICHE 12



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

METS ET BOISSONS DE LA FÉDÉRATION

Les mets et boissons que consomment les citoyens de la Fédération unie des Planètes sont aussi variés que les planètes, civilisations et cultures dont sont issus ses membres.

Au ^{XXIV} siècle, la technologie des **réplicateurs** permet aux citoyens de la **Fédération** de jouir d'une nourriture plus variée que celle des générations précédentes. De nombreux mets terriens classiques n'en demeurent pas moins appréciés par les hommes – ils ont même été adoptés par de nombreux extraterrestres au sein de la Fédération.

D'origine terrienne

La pomme de terre reste une valeur sûre – **Kes** savoure à bord de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656** une purée, plat que lui fait connaître **Samantha Wildman**. Quant au capitaine **Benjamin Sisko**, cuisinier amateur et fils d'un restaurateur de la Nouvelle-Orléans, il se spécialise dans les mets créoles. Le capitaine **Jean-Luc Picard** de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** apprécie le caviar, authentique de préférence (selon lui, la qualité de la version répliquée n'est pas

entièrement satisfaisante), ainsi que les croissants régulièrement servis à l'occasion de ses petits déjeuners en compagnie du **Dr Beverly Crusher**.

À bord de l'**Enterprise**, le bar **L'Avant-Toute** propose des mets et boissons très variés, **tamariens** et **til'amin** notamment, concoctés par les répliqueurs. L'apéritif **tzartak** est une boisson confectionnée de telle sorte qu'elle s'évapore au contact de la langue. Derrière le bar, un assortiment de boissons alcoolisées permet de satisfaire les goûts des connaisseurs.

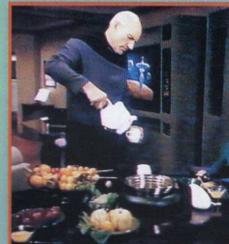
La soupe reste appréciée, tant pour son goût que pour ses bienfaits supposés. Le **Dr Katherine Pulaski** affectionne la soupe de poulet pour contrer les effets du virus de la grippe, et **Tom Paris** se rappelle un médecin qui, sur Terre, préparait une soupe à l'ail pour ses patients. Le **Dr Leonard McCoy** est particulièrement fier de sa recette de haricots au whiskey du Tennessee.

Nombre des plats originaires de la Terre les plus appréciés sont des desserts. Le chocolat remporte toujours un franc succès, sous des formes très variées : la **Bétazoïde Deanna Troi** raffole d'une spécialité préparée avec dix-sept variétés de chocolat ; la mousse au chocolat **thalienne** est confectionnée avec du cacao provenant de **Thalos VII**, où on laisse vieillir les cabosses pendant quatre siècles.

Autres cultures

Les mets d'autres cultures sont également consommés dans toute la Fédération. Les plats **bajorans** comprennent le **foraiga** et le **hasperat** (une sorte de burrito à la garniture extrêmement relevée). Les mets **cardassiens** les plus connus sont sans doute la **tourte larish**, les **œufs de Regova** et le **tojal à la sauce yamok**. Les **œufs de Taspar** durs sont très prisés. Quant aux **Ferengis**, ils apprécient par exemple la **tourte aux spores**, les **flocons de puces de sang**, les **haricots lokar**, la **purée de scarabées** (au petit déjeuner), mais aussi les larves tubulaires avalées vivantes, la **poudre de triton**, le **jus de mille-pattes**, le **jus d'escargot** (préparé à partir de succulents molluscoïdes) et autres boissons visqueuses.

Le bar de **Quark**, à bord de **Deep Space Nine**, sert toutes sortes de plats et breuvages à la clientèle variée de passage. Le **ragoût kohlanais** est l'un des mets les plus courants, tout comme la **soupe de trèfle Vak** (que **Fallit Kot** savoure particulièrement

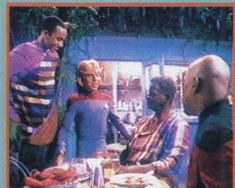


◀ Petit déjeuner

Le capitaine **Jean-Luc Picard** et le **Dr Beverly Crusher** se retrouvent fréquemment au petit déjeuner.

▶ À la mode cajun

En 2372, **Joseph Sisko** envisage de proposer des larves tubulaires accommodées à la cajun dans son restaurant, après que ce mets a fait les délices du **Ferengi Nog**.



◀ Spécialité klingonnes

Le **gagh** est un plat composé de vers serpentiformes vivants qui, comme nombre d'autres mets klingons, paraît fort peu appétissant aux êtres humains.

en 2370). **Quark** propose aussi des snacks tels que les **crackers lorvans** et décide de commercialiser des plats commémoratifs comme le soufflé **Kai Winn**, élégant dessert au chocolat nappé de **sauce à la langue haligiane**. Le **Ferengi** réalise une grande part de son chiffre d'affaires avec les boissons, et notamment les cocktails – le **Coucher de Soleil samarien**, par exemple, paraît tout d'abord transparent, mais un coup sec porté sur le rebord du verre le fait devenir multicolore.

Les boissons

Les boissons alcoolisées ne sont pas une exclusivité de la Terre, comme en témoigne dans la Fédération le **whiskey d'Aldebaran**, les **bières aldoorienne** et **andorienne**, les **cognacs alvanien**, **antaréen** et **andolien**, ou le « **Trou noir** » (puissant breuvage ferengi), ainsi que le **vin gamzien** de **Pentarus V**, le **champagne de Kandora** ou la **bière**

romulienne (bleu pâle, extrêmement enivrante, naguère interdite dans les territoires de la FUP). Le **cognac saurien** est une forte liqueur conservée dans des bouteilles de couleur ambre au col incurvé.

Le café est souvent servi chaud, avec de la crème et du sucre. **Miles O'Brien**, quant à lui, affectionne la variété jamaïcaine, extra-forte et extra-sucrée, alors que **Geordi La Forge** préfère son café frappé ; le **Dr Beverly Crusher** apprécie le **macchiato** (une sorte de cappuccino). Le **raktajino** est une espèce de café klingon parfois servi glacé et parfumé au **kava**.

La boisson préférée du capitaine Picard est le thé **Earl Grey** ; parmi les autres variétés de thé et infusions disponibles figurent les versions **andonienne**, **chiraltane**, **mareuvienne**, **tarkaléane**, **volcaine** et **yridienne**. Concluons ce tour d'horizon avec le jus de poisson chaud, boisson de petit déjeuner appréciée sur **Cardassia**.



▶ Boissons au choix

Le bar de **Quark**, à bord de la station **DEEP SPACE NINE**, propose une grande diversité de boissons, en bouteilles ou tirées du répliqueur.



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 13



LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LES LOISIRS AU XXIV^e SIÈCLE

Au XXIV^e siècle encore, alors même que les spatonefs explorent la Galaxie et que les citoyens de la **Fédération** peuvent choisir parmi une multitude de modes de vie et de carrières, la recherche de divertissements visant à rendre la vie plus agréable et intéressante est toujours un objectif largement partagé.

La période qui s'étend jusqu'au XXIV^e siècle est marquée par des progrès à foison dans maints domaines scientifiques et techniques. À mesure que les inventions modernes facilitent la vie des citoyens de la **Fédération unie des Planètes**, le temps de loisir augmente et le besoin de bien l'occuper devient de plus en plus important.

Dans les années 2370, un individu peut choisir entre des passe-temps très divers, qui pour nombre d'entre eux remontent à des millénaires, d'autres ayant été créés plus récemment, et d'autres encore ayant été présentés à l'humanité par les cultures aliens avec lesquelles elle est entrée en contact au fil des ans.

Le sport

Le sport continue de jouer un grand rôle dans les activités de loisir du XXIV^e siècle; certains sports de compétition, tels le marathon, le football, la lutte et le tennis, n'ont guère changé avec le temps. À un siècle d'intervalle, **Hikaru Sulu** de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** et **Jean-Luc Picard** de

l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** sont tous deux des escrimeurs enthousiastes.

D'autres sports ont connu des hauts et des bas avant d'atteindre leur popularité actuelle; le base-ball, par exemple, a récemment connu une résurgence et suscite l'engouement de nombreuses cultures, notamment celui de l'équipage **vulcain** de l'**U.S.S. T'Kumbra**.

Des sports venus d'autres planètes, dont la **lutte de Galeo-Mandala** et le **springball bajoran**, sont fort appréciés des personnels de Starfleet. Ce dernier sport est aussi agréable pour les spectateurs que pour les pratiquants. De nombreux vaisseaux et bases stellaires engagent des équipes contre celles d'autres astronefs et stations: l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** dispose d'une équipe de **carrés parrises**, et **Deep Space Nine** d'une équipe de base-ball.

Dans la nature

Les possibilités de pratiquer des sports de compétition ont été grandement accrues par l'essor de la technique du **holodeck**, grâce à laquelle le plus petit vaisseau et la plus petite



Escrime

Le virus Psi 2000 fait ressortir l'amour de l'escrime chez le capitaine **Hikaru Sulu**.

base peuvent disposer de terrains de tennis ou de base-ball grandeur nature; les équipages ont même la possibilité de pratiquer des sports « de plein air » comme l'équitation, le canoë-kayak, la plongée, le ski ou l'escalade.

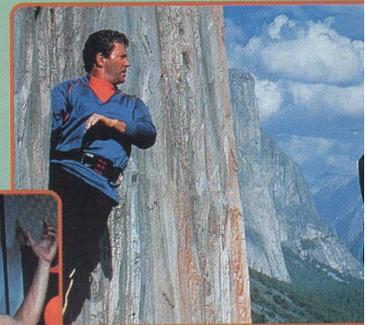
De nombreux membres de Starfleet souhaitent cependant continuer à profiter des attraits de la véritable nature: c'est à leur intention notamment que le Parc national de Yosemite, sur Terre, s'offre aux campeurs et aux randonneurs. Dans le monde moderne, **James Kirk** et la famille **Crusher** ne sont pas les seuls à aimer abandonner quelques jours la technologie pour redécouvrir la nature.

Le holodeck

Le holodeck est peut-être la plus grande invention du XXIV^e siècle dans le domaine des loisirs. Il peut littéralement transporter ses usagers en tout lieu

Musique

La musique est toujours appréciée au XXIV^e siècle. Spock, par exemple, aime jouer de la harpe vulcaine.



Escalade

James T. Kirk choisit de gravir les parois rocheuses à l'ancienne alors que **Spock** se sert de bottes antigravitationnelles.

et à toute époque – austère manoir néogothique du XVIII^e siècle, désert martien ou hauts lieux de la pègre sur la Terre des années 1930. Dans les récits holographiques, les citoyens de la Fédération ont la possibilité d'oublier qui ils sont pour devenir qui ils veulent être.

Le **lieutenant-commander Data** et l'**ingénieur-chef Geordi La Forge** aiment tout particulièrement jouer les rôles de Sherlock Holmes et du Dr Watson, alors que l'**enseigne Tom Paris** a créé un **holoprogramme** dans lequel il incarne un héros de science-fiction dans le style cher aux années 1930, le capitaine Proton. Le **chef Miles O'Brien** et le **Dr Julian Bashir** jouent des batailles de l'histoire terrestre, dont celle de Fort Alamo.

La musique

Cette remarquable technologie n'a cependant pas totalement supplanté les passe-temps traditionnels. La musique, toujours importante dans maintes cultures, fait encore la part belle au piano, à la clarinette ou au trombone. Les habitants de la **colonie du Génome** sur **Moab IV** accordent une telle valeur au talent

musical qu'ils en dotent leur progéniture au moment de l'ingénierie génétique. On sait que la musique adoucit les mœurs et rapproche les cultures; le festival organisé par les **Ktariens** attire des passionnés de toute la Galaxie. D'autres formes de musique sont moins appréciées en dehors de leur culture d'origine, ainsi de l'**opéra klingon** ou de l'**Alba Ra taralie**. Les doux accords de la **harpe vulcaine** suscitent une adhésion plus générale.

Les jeux

Les jeux de hasard et d'argent perdurent au XXIV^e siècle, bien que la Fédération ait presque éliminé le besoin de monnaie. **Tongo** et **das** sont des jeux de hasard appréciés, et le **traditionnel poker** est toujours en vogue. Ces jeux se pratiquent souvent dans des lieux publics tels que les bars, tout comme les **fléchettes** (que le **chef Miles O'Brien** adore) et le **dom-jot** (comparable au billard, lui-même toujours pratiqué).

La prolifération des jeux au XXIV^e siècle indique cependant que l'on n'a pas encore tout fait avant tout passer du temps avec ses amis et que l'activité n'est pas près de se démoder.





Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 13A

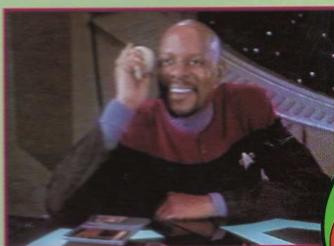


LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

LE BASE-BALL AU XXIV^e SIÈCLE

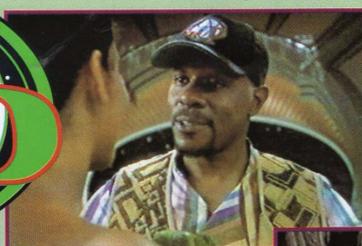
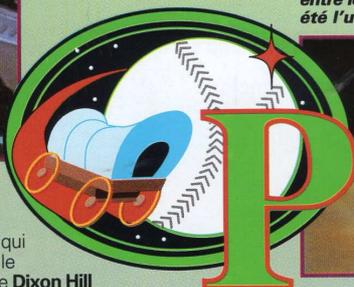
LA FÉDÉRATION UNIE
DES PLANÈTES

Le capitaine Benjamin Sisko a toujours sur son bureau une balle de base-ball qui symbolise sa passion pour ce sport; quand il est de bonne humeur, il a coutume de jouer avec sa balle.



Des équipes telles que les Pike City Pioneers, sur Cestus III, raniment l'intérêt pour le base-ball.

L'une des activités favorites de Ben et Jake Sisko consiste à jouer au base-ball dans la holosuite. Ce goût commun renforce les liens qui existent entre le père et les fils - ce qui a longtemps été l'une des fonctions du sport.



il partage ses opinions au sujet des Kings et de Buck Bokai avec plusieurs autres otages du District A du Sanctuaire. Cet échange permet à Sisko d'établir des rapports de confiance avec ses compagnons d'infortune, grâce à ses connaissances sur la culture terrienne de l'époque. Des discussions de ce type, sur le thème du base-ball ou d'autres sports, contribuent souvent à créer des relations harmonieuses entre des étrangers.

Au cours de la saison 2026, Buck Bokai surpasse le record de Joe DiMaggio, qui avait réalisé des « home runs » dans cinquante-six matches consécutifs en 1941. En 2364, le capitaine

Jean-Luc Picard, qui incarne le détective Dixon Hill dans le holodeck de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, entend pour la première fois parler du base-ball en référence aux exploits de DiMaggio.

Vers la fin de sa carrière, en 2042, Bokai apporte d'un « home run » la victoire aux Kings dans les World Series. Toutefois, pour des raisons assez complexes, la popularité du sport s'est déjà érodée: trois cents spectateurs seulement assistent à cette ultime rencontre de la « Série », après quoi les clubs professionnels vont

se saborder. Le base-ball ne disparaîtra pas totalement; son folklore subsiste sous la forme d'objets de collection et de multiples reconstitutions holographiques, cependant que le sport lui-même continue d'être pratiqué par des amateurs. Benjamin Sisko devient un pratiquant enthousiaste et une sorte d'érudit de l'histoire du base-ball, et ceci bien qu'il n'ait jamais assisté à un véritable match de professionnels.

En 2369, Sisko a recours aux rudiments de ce sport

Sisko est submergé par l'émotion lorsque, pour lui remonter le moral, son fils lui offre une carte de base-ball de Roger Maris, objet de collection rare et précieux.



BLOC-NOTES

Contrairement à une croyance populaire, Abner Doubleday n'est pas l'inventeur du base-ball, dérivé de vieux sports anglais, tels que le cricket.

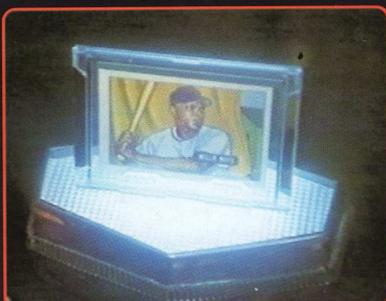
Les héros du base-ball des XX^e et XXI^e siècles, tels que Babe Ruth, Hank Aaron, Willie Mays et Buck Bokai ont inspiré de nombreuses œuvres littéraires, des films et des légendes.

COLLECTION

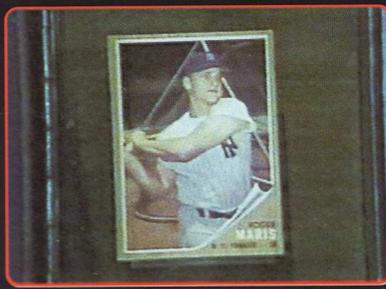
Un loisir précieux

Aux XX^e et XXI^e siècles, les achats et échanges de cartes de base-ball constituaient un mode de collection très apprécié dans certains pays de la Terre. Les grands joueurs étaient distingués par une carte à leur effigie, qui prenait de la valeur au gré des exploits du sportif. En 2373, à bord de la station **Deep Space Nine**, Jake fait une offre pour une carte du célèbre joueur Willie Mays, datant de 1951 et considérée comme l'un des objets anciens les plus rares de la Galaxie, dans l'espoir de pouvoir l'offrir à son père qui traverse une grave période de dépression. Mais Jake n'a pas les moyens d'encherir assez haut; à la suite d'une série de péripéties, il doit récupérer la carte des mains de Weyoun. En recevant finalement ce cadeau, Benjamin Sisko est submergé par l'émotion.

Au XXIV^e siècle, il ne reste plus qu'une carte de Roger Maris datant de sa meilleure saison: l'année 1961.



Une carte de Willie Mays est l'une des plus précieuses de toutes. Certains voient l'ancien Giant comme l'un des meilleurs joueurs de base-ball de tous les temps.



pour décrire et expliquer le temps linéaire aux êtres qui ont créé le vortex bajoran. Il assimile le futur inconnu et informe qui définit l'existence humaine aux myriades de possibilités qui se présentent quand une balle est lancée en direction d'un batteur. Sisko, qui conserve une balle de base-ball sur son bureau, enseigne ce sport à son fils Jake en s'aidant d'un holoprogramme où figurent les grands joueurs qu'ils apprécient tous deux. C'est à cette époque que Buck Bokai apparaît à bord de **Deep Space Nine**... mais l'analyse montrera que cette entité est en fait une incarnation d'une espèce incorporelle issue de l'imagination de Sisko.

Renaissance

Sisko l'ignore alors, mais de l'autre côté de la Galaxie, une nouvelle ligue de base-ball se constitue sur la planète **Cestus III**: il s'agit de la première tentative connue de réorganisation du sport en plus de deux cents ans. Parmi les six équipes de la ligue figurent les **Cestus Comets** et les **Pike City Pioneers**. Ces équipes font appel aux règles ancestrales: les batteurs désignés sont

interdits, tout comme les battes en polyuréthane, deux « innovations » que les traditionalistes tels que Sisko évitent soigneusement. Les neuf joueurs d'une même équipe doivent batter au moyen d'authentiques battes en bois.

Ben Sisko a vent de cette renaissance par Kasidy Yates, qui lui apprend que son frère joue dans l'équipe des Pike City Pioneers. Kasidy promet que son frère leur obtiendra des places parmi les meilleures du stade.

En entendant parler de cette nouvelle ligue, Ben Sisko brûle d'assister à un vrai match de base-ball; il va jusqu'à envisager de faire le long trajet jusqu'à Cestus III pour profiter de l'offre de Kasidy.

L'amour du base-ball que partagent Kasidy Yates et Ben Sisko suscite une idylle entre eux; ils « assistent » souvent à des rencontres dans des reconstitutions holographiques de matches historiques. C'est l'amour de ce sport également qui cimentera l'amitié entre Kasidy et Jake.

Sisko se sert aussi des holoprogrammes de base-ball pour atténuer le malaise qui s'établit entre Kira et lui, en raison de sa position d'Émissaire des Prophètes



LA FÉDÉRATION
UNIE DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 5 APPENDICE



LA FÉDÉRATION
UNIE DES PLANÈTES

TURKANA IV

L'échec de la colonie de Turkana IV illustre à la perfection le fait qu'une société a besoin de règles pour survivre. Des années de luttes intestines sur cette infortunée planète ont réduit sa surface jadis prospère à l'état de champ de ruines.

Turkana IV, planète rouge de classe M, est le site de l'une des rares colonies terriennes à s'être soldées par un échec catastrophique.

Le gouvernement colonial commence à s'effondrer en 2337, et bientôt la colonie se trouve entraînée dans ce désastre. La capitale est frappée par une désorganisation sociale complète ; des dizaines de factions s'affrontent pour le contrôle de la ville, jusqu'à ce que celle-ci soit ravagée et sa population contrainte de s'enfoncer dans des souterrains.

Le gouvernement est impuissant à arrêter la violence. L'anarchie règne,

des bandes de pillards et de violeurs se déchaînent dans les rues devenues le théâtre de violents combats. Finalement, seules restent les deux factions les plus puissantes : la **Coalition** et l'**Alliance**.

En désespoir de cause, le gouvernement leur confère des pouvoirs de police et tente de maintenir un certain équilibre entre elles en implantant aux membres des deux camps des détecteurs de proximité.

Isolement

En dépit de cette ultime tentative de maintien de l'ordre, le gouvernement de Turkana tombe quelques mois plus tard. Depuis lors, la **Fédération Unie**

▶ *Turkana IV fut une colonie humaine prospère, mais l'ordre social s'y est délité. Un demi-siècle plus tard, les villes bâties à la surface de cette planète sont en ruines : la population vit sous terre...*

des Planètes n'est pas parvenue à entretenir des communications fiables avec la colonie ; les contacts ont même été totalement interrompus en 2352. La colonie a ensuite conduit une politique d'isolement total. En 2361, on a pu mesurer à quel point ce choix était ferme, l'**U.S.S. Potemkin** étant averti que quiconque se téléportait du vaisseau à la surface de la planète serait abattu.



▶ *Ce schéma informatisé des cités souterraines où vivent à présent les colons révèle une société complexe, où les habitants affrontent de graves problèmes.*

Les établissements de surface étant devenus inutilisables, les colons se sont installés dans des souterrains qui s'étendent jusqu'à près de huit kilomètres sous la ville.



Cette nouvelle colonie souterraine a la forme d'une pyramide. On accède à différents points de cette structure par un réseau complexe de galeries. Il est difficile de circuler dans ce labyrinthe où abondent les culs-de-sac et dont la majeure partie n'est portée sur aucune carte.

L'ÉCHEC D'UNE COLONIE

Le règne de l'anarchie

La Fédération Unie des Planètes – et en particulier la Terre – a colonisé de nombreux mondes. La plupart de ces entreprises ont été couronnées de succès. Parfois cependant, des colonies échouent, et en pareil cas la Fédération ne peut souvent pas faire grand-chose, sinon reprendre la planète par la force, ce qui ne cadre pas avec sa philosophie. Ces anciennes colonies ne sont jamais totalement abandonnées à leur sort ; d'anciens résidents tels que Tasha Yar sont les bienvenus au sein de Starfleet. Yar a toujours proclamé que sa carrière dans Starfleet l'avait sauvée d'une existence sans foi ni loi.



Planète	Turkana IV
Classe	M
Quadrant	Alpha
Autre appellation	Aucune
Statut	Ancienne colonie de la Fédération Unie des Planètes, désormais monde isolationniste.
Structure sociale	Anarchie. Sous le coupe de deux grandes factions, la Coalition et l'Alliance, en lutte perpétuelle l'une contre l'autre.
Technologie	Avancée.
Surface	En ruines ; les colons vivent dans de vastes cités souterraines.
Atmosphère	Azote/oxygène
Pesanteur	Standard
Starship Log	STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION « Legacy » (Héritage)

▶ *L'U.S.S. ENTERPRISE est en orbite autour de Turkana IV en 2367. Dans le passé, les vaisseaux de la Fédération étaient menacés d'une attaque s'ils téléportaient du personnel sur la planète.*

Deux grandes puissances

L'Alliance et la Coalition se sont réparties la cité, chacune en contrôlant à peu près la moitié. Les détecteurs de proximité empêchent toute incursion profonde des uns dans le territoire des autres. En l'absence de toute possibilité d'infliger des dommages de grande ampleur, les combats se réduisent à de simples escarmouches : les deux factions ne cessent de s'attaquer pour s'emparer de stocks qui, le plus souvent, ne présentent pas de caractère stratégique. De tels coups de main n'ont presque jamais d'effet sérieux sur l'équilibre des pouvoirs ;

Les armes dont disposent les membres de l'Alliance et de la Coalition sont nettement moins performantes que les fuseurs d'ordonnance de Starfleet. En mettant la main sur un tel fuseur, Ishara Yar, de la Coalition, accroît considérablement sa puissance de feu.



LA FÉDÉRATION
UNIE DES PLANÈTES

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 7

FICHE 5 APPENDICE



LA FÉDÉRATION
UNIE DES PLANÈTES

TURKANA IV



Ils servent surtout d'exercices martiaux et offrent l'occasion de rassembler des renseignements sur les facultés offensives et défensives de l'adversaire.

Les deux factions ne disposent que d'un armement limité. L'arme la plus commune est le **bâton anesthésiant**, qui n'est pas mortel. **Fuseurs** et autres armes capables de causer des dommages plus durables sont rares. Jusqu'à ce que l'une des factions acquiert des armes plus puissantes en plus grand nombre, les détecteurs de proximité continueront de dicter le déroulement du conflit.

Détecteurs

Ces détecteurs de proximité sont des dispositifs magnétiques octogonaux, de trois

centimètres de long et deux de large. Le détecteur est implanté sous la peau, juste au-dessous de la clavicule. Il émet une lueur persistante lorsque le membre d'une bande est en territoire adverse, et clignote à l'approche d'un ennemi. Il déclenche en outre des alarmes placées à des points stratégiques dans tout le territoire de chacune des factions, au sein du complexe souterrain. Le détecteur de proximité reste invisible lorsque le membre d'une faction est sur son territoire et que nul membre adverse n'est dans les parages.

Les détecteurs de proximité implantés sous la peau des membres de la Coalition émettent une lumière jaune, ceux des membres de l'Alliance produisent une lumière



À la suite de l'effondrement de son État, Turkana IV souhaite n'avoir aucun contact avec la Fédération ; Starfleet n'en conserve pas moins dans ses bases de données des archives fournies sur cette planète.

La colonie souterraine se présente comme un dédale de corridors qui, pour nombre d'entre eux, se terminent en cul-de-sac.



Deux sources d'alimentation en énergie gèrent les détecteurs de proximité des deux camps. Que l'une soit neutralisée, et la faction adverse pourra pénétrer plus avant dans le camp ennemi sans craindre d'être repérée.



Déséquilibre

À la fin des années 2360, il semble que l'Alliance prenne le dessus. Cette faction possède deux quartiers généraux et treize bases d'opérations secondaires, tous situés en profondeur et fortement gardés. Leurs systèmes défensifs sont alimentés par une source de fusion principale située à proximité de chacun des Q. G.

En 2367, la Fédération se trouve brièvement réintroduite dans l'histoire de Turkana IV, après qu'une capsule d'évacuation contenant deux rescapés d'une rupture de noyau de distorsion survenue à bord du vaisseau de transport l'**U.S.S. Arcos** s'est posée sur la planète. Les survivants, pris en otages par l'Alliance, sont placés

en détention à proximité de l'un des deux Q. G. L'Alliance exige des réparations pour ce qu'elle considère comme une intrusion de la Fédération, faute de quoi elle menace d'exécuter les otages.

L'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** répond à l'appel de détresse lancé par l'**Arcos**. Chacune des factions tente d'amener le vaisseau de la Fédération à infliger de graves dommages au camp opposé. L'**Enterprise** réussit à récupérer les prisonniers, sans que ni l'Alliance ni la Coalition ne parvienne à tirer avantage de la situation. Le statu quo demeure, et Turkana IV continue d'être la preuve vivante que toute société a besoin d'une structure organisée pour survivre et prospérer.



Pour la majorité, les habitants de Turkana IV vivent dans un immense dédale de cavernes et de galeries souterraines. Il existe peu de cartes détaillées de ces cités obscures et sinistres.

Les factions ennemies de Turkana IV sont amenées à vivre dans des conditions qui ne favorisent pas le développement social ou technologique. Les gens sont trop préoccupés par la guerre pour se soucier de l'avenir de leurs enfants.



BLOC-NOTES

Tasha Yar, chef de la Sécurité à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** en 2364, est née sur Turkana IV. Elle s'est échappée pour rejoindre Starfleet, mais sa sœur Ishara est restée. La seconde taxe la première de couardise pour être partie.

En 2367, le chef de la Coalition a pour nom Hayne.