

# STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 30 ans  
EDITIONS FRANCE

**L'ORDRE DE PROIE KLINGON**

Les plus grands

**L'Empire Klingon**

Le dernier chef-d'œuvre

**Le développement des Klingons**

Les plus grands

**STAR TREK en 3D de temps**

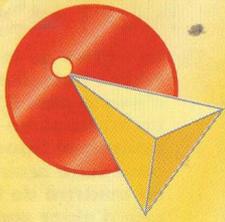
La 3D est maintenant là

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

Les détails pour les intimes

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire

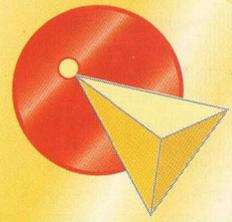




# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 1



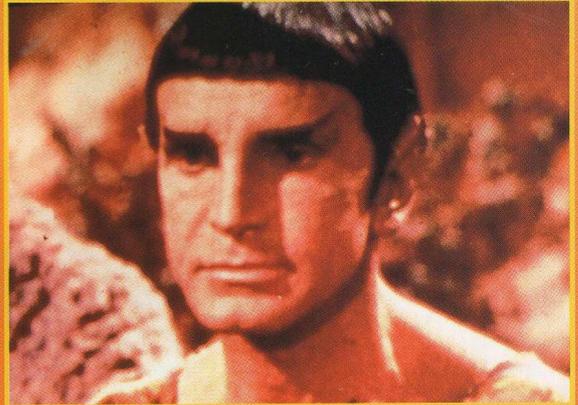
## LES VULCAINS

Membres fondateurs de la **Fédération Unie des Planètes**, les Vulcains se caractérisent par une histoire et une culture fort originales.

Les **Vulcains** constituent l'une des races les plus anciennes et les plus évoluées de la **Fédération**. Le degré exact de cette ancienneté et de cette évolution prête à conjectures, mais certaines sources indiquent qu'ils seraient apparentés à des humanoïdes qui vivaient sur la planète de **Sargon** il y a quelque 500 000 ans.

Longtemps, les Vulcains demeurèrent violents, et nombre de leurs disputes se réglèrent dans le sang. Le philosophe **Surak** est considéré comme le père de la civilisation vulcaine « moderne ». En prêchant voici plus de deux millénaires une double éthique de la paix et de la logique, il contribua à transformer les Vulcains : à une culture marquée par les luttes intestines succéda

une société pacifique, ayant pour principe suprême la logique pure. Cette période de l'histoire vulcaine est appelée « Temps de l'Eveil ». C'est vers cette époque – la date exacte ne nous est pas connue – qu'un groupe de Vulcains quittèrent leur planète pour fonder l'**Empire stellaire romulien**. On pense généralement que ce départ aurait été causé par un rejet de



▲ **Surak est considéré comme le sauveur d'une race vulcaine jadis fort violente. Son enseignement philosophique prônait la logique, le pacifisme et la connaissance..**

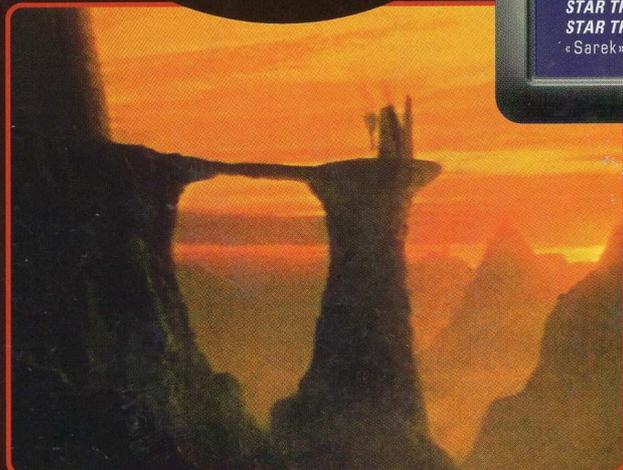
### VULCAIN : LA PLANÈTE MÈRE



Planète	Vulcain		
Classe	M	N°	Inconnu
Autres appellations	Vulcanis		
Nom original :	Inconnu		
Étoile primaire	Inconnue		
Atmosphère	Raréfiée, mais permet la vie		
Description	Chaude et aride		
Satellites	Non		
Formes de vie	Humanoïdes		
Caractéristiques importantes	Pesanteur élevée		
Journal de bord			
<i>STAR TREK : La série classique</i>			
«Un Tour à Babel» (Journey to Babel).			
«Le Mal du pays» (Amok Time).			
<i>STAR TREK : LE FILM.</i>			
<i>STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK.</i>			
<i>STAR TREK IV : RETOUR SUR TERRE.</i>			
<i>STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION</i>			
«Sarek», «Unification».			

### Un monde sans lune

Vulcain est une planète de classe M occupée depuis des millénaires par une civilisation humanoïde. La pesanteur y est plus forte que sur la Terre, et l'air plus raréfié. Vue de l'espace, Vulcain a une teinte rougeâtre : en fait, sa surface varie d'un rouge orangé intense à un ton moutarde mat. Bien que Vulcain soit dépourvu de satellite, plusieurs planètes sœurs ont été observées dans son ciel.



◀ **Son climat chaud et son aspect rougeâtre ont incité les explorateurs humains à nommer la planète Vulcain d'après le dieu romain du feu et de la métallurgie. Les déserts arides de Vulcain sont séparés par de spectaculaires chaînes de montagnes étrangement façonnées par le vent et d'importants écarts de températures. Le mont Seleya est une gigantesque colonne rocheuse au sommet de laquelle se dresse un antique temple vulcain.**

### AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 2 LE PEUPLE VULCAIN ET SES RITES
- 3 LES POUVOIRS PSYCHIQUES DES VULCAINS
- 4 LES PRATIQUES D'AUTODÉFENSE DES VULCAINS

### AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- STAR TREK : La série classique .....Dossier 68
- STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION .....Dossier 69
- STAR TREK : VOYAGER .....Dossier 71
- STAR TREK : LE FILM .....Dossier 72



# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 1



## LES VULCAINS

l'enseignement de Surak, mais les ruines d'une antenne de l'Empire romulien, le **Debrune**, situent le schisme vulcano-romulien à plus de deux mille ans dans le passé, ce qui donne à penser que les Romuliens sont partis avant le « Temps de l'Éveil ».

Les Vulcains furent les premiers à entrer en contact avec les humains après que **Zephram Cochrane** eut découvert la **propulsion par distorsion**.

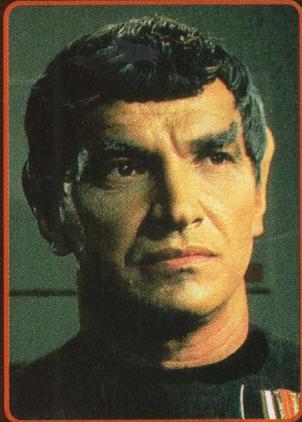
### Paix et logique

Depuis Surak, l'existence paisible et logique des Vulcains n'a que rarement été troublée, et leur message a gagné de nouvelles contrées de la Galaxie grâce à la constitution de la **Fédération Unie des Planètes**, en 2161.

Depuis quelque temps cependant, un groupe d'extrémistes vulcains exigent que Vulcain se retire de la Fédération, ce pour échapper à une pollution de leur culture. L'audience de ces isolationnistes semble toutefois restreinte.

Les Vulcains ont souvent occupé la première place dans les négociations de paix au sein de la Galaxie. L'**ambassadeur Sarek**, en vrai successeur de l'illustre Surak, a joué un rôle éminent dans la conclusion de quelques alliances de portée historique. Parmi ses triomphes les plus éclatants, mentionnons le **traité d'Alpha Cygnus IX** et l'entrée de **Coridan** dans la Fédération. Il a puissamment œuvré à la préparation de la

## La famille la plus célèbre de Vulcain



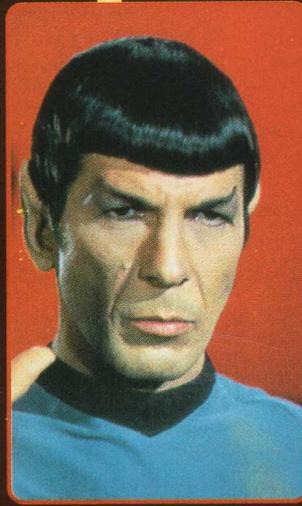
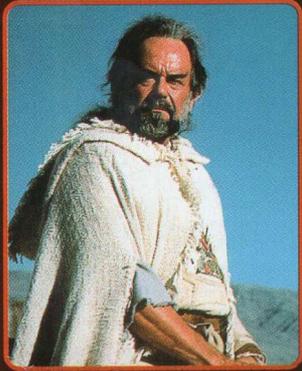
Une famille en particulier a exercé une influence prépondérante dans l'histoire vulcaine – dans le domaine de la politique de la Fédération, dans le cadre de missions secrètes ou lors de voyages fantastiques vers des mondes mythiques.

Sarek est un grand diplomate qui, pendant deux siècles, défendra sans faiblir la culture vulcaine.



Amanda appartient au genre humain. Sans jamais se conformer totalement aux coutumes des Vulcains, elle devient néanmoins un membre respecté de leur société.

Sybok, fils aîné de Sarek, se lance dans une quête du monde mythique de Sha Ka Ree.



Fils de Sarek et d'Amanda (donc mi-Vulcain, mi-humain), Spock est confronté aux tensions existant entre ces deux aspects de son héritage.

## BLOC-NOTES

La « prise de la mort » vulcaine n'existe pas. C'est un stratagème utilisé par Spock pour faire croire au meurtre de Kirk afin d'aider son capitaine à échapper aux Romuliens.

Sarek n'a pas adressé la parole à son fils Spock pendant 18 ans, après que celui-ci eut choisi d'intégrer l'Académie de Starfleet plutôt que l'Académie des sciences de Vulcain.

conférence de **Khitomer** (2293), qui allait aboutir à l'alliance entre la Fédération et les **Klingons**. Sa dernière réussite fut la conclusion d'un traité entre la Fédération et les **Légariens**, en 2366, à l'issue de 93 années de difficiles négociations.

### La réunification

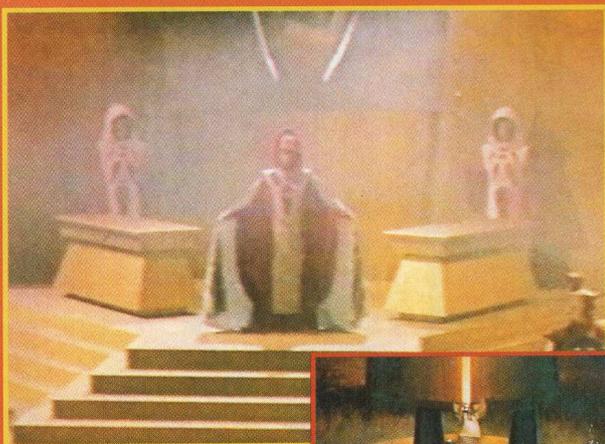
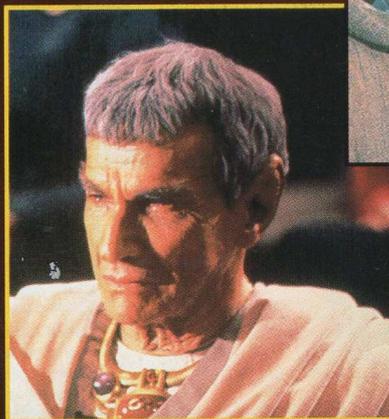
La famille de Sarek poursuit son œuvre dans le domaine diplomatique. En 2368, **Spock**, fils de Sarek, part en mission secrète sur **Romulus**, dans le but d'œuvrer à une réunification romulo-vulcaine. Ce projet échoue en raison d'un complot romulien visant à l'invasion de Vulcain, mais Spock continue ses efforts sur Romulus. D'autres Vulcains viendront sans doute propager leur doctrine de paix jusqu'aux confins de la Galaxie.

## LES VULCAINS ET LA DIPLOMATIE

Un grand ambassadeur Rares sont ceux qui ont servi la Fédération avec autant de noblesse que Sarek, fer de lance de la diplomatie galactique pendant plus de 150 ans.



Diplomatie secrète En 2368, à l'insu de la Fédération, Spock contacte la résistance romulienne, dans le cadre d'une tentative d'unification des peuples romulien et vulcain. Craignant sa défection, la Fédération dépêche le capitaine Jean-Luc Picard sur Romulus pour enquêter.



### Le mont Seleya

Sur le mont Seleya se dresse un temple vulcain antique et vénéré, théâtre du rite du **fal-tor-pan**. Celui-ci sert à unir le corps physique d'un Vulcain avec son **katra** – esprit ou essence vitale. Cette cérémonie fut pratiquée sur Spock, en 2285, pour la première fois depuis des siècles.

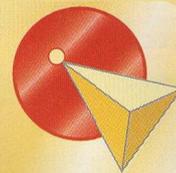


LES  
VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 1A

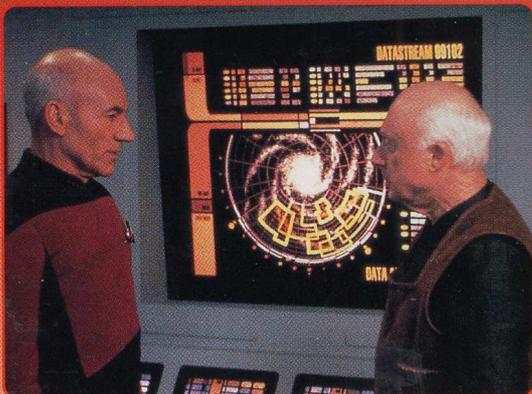


LES  
VULCAINS

## LA CHRONOLOGIE VULCAINE

### - 4 milliards d'années

Une race humanoïde ensemence la Galaxie avec son ADN ; ainsi naîtront, beaucoup plus tard, certaines des races les plus connues – parmi lesquelles les Klingons, les Terriens, les Vulcains et les Cardassiens. Cette théorie sera confirmée au XXIV<sup>e</sup> siècle par les études du Pr Richard Galen et les investigations menées par le capitaine Jean-Luc Picard.



*Les travaux de non-Vulcains tels que le Pr Galen et le capitaine Picard ont apporté des révélations au sujet du passé de cette race. Les Vulcains, que ne rebute pas l'idée d'œuvrer en collaboration avec d'autres, brûlent d'exploiter les résultats de telles recherches.*

*Les Vulcains sont l'une des races à avoir évolué à partir d'un patrimoine génétique commun : une ancienne race humanoïde a en effet ensemencé la Galaxie avec son ADN afin d'assurer la perpétuation de sa lignée.*



### - 4 milliards d'années

### - 5 000 ans

#### - 600 000 ans

En 2268, M. Spock – l'officier scientifique à demi vulcain de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* – recueille des informations sur sa planète et l'histoire de son peuple. Un être incorporel du nom de Sargon apprend à Spock que 600 000 ans auparavant, son peuple a exploré la Galaxie et créé des colonies sur d'autres planètes, voire sur Vulcain. Il se pourrait que les ancêtres de Sargon aient constitué l'une des races « semées » il y a 4 milliards d'années. Spock estime que cette explication serait la réponse à nombre des questions posées par l'histoire de Vulcain.



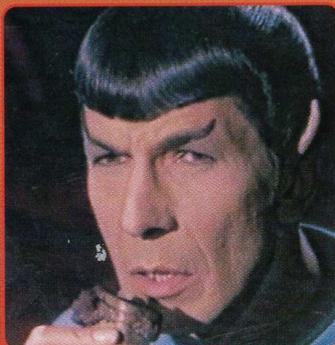
*Être désincarné, Sargon « vit » désormais dans une sphère qui abrite son essence. Si ce qu'il dit est vrai, M. Spock et lui auraient des ancêtres communs.*

#### - 600 000 ans

Les Vulcains évoluent en une race humanoïde à l'apparence et à la physiologie caractéristiques. Leur sang est de couleur verte (en raison de la présence de cuivre dans leur circulation sanguine) et ils possèdent une paupière interne supplémentaire afin de supporter la lumière intense de leur soleil. Ils se distinguent aussi par leurs oreilles pointues, leurs sourcils obliques et leurs cheveux noirs. Conséquence de la gravitation de leur planète, les Vulcains possèdent une grande force physique.

#### - 5 000 ans

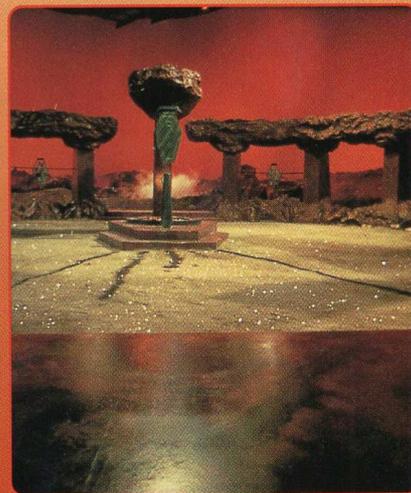
M. Spock et le Dr McCoy remontent accidentellement de 5 000 ans dans le passé, en empruntant l'*atavachron*, le portail temporel de la planète *Sarpeidon*. Ils rencontrent une femme, *Zarabeth*, avec qui Spock a une liaison. Autre comportement inhabituel chez Spock : pour la première fois, il goûte de la viande, ce qui va à l'encontre de tous les principes vulcains. Une explication possible à cette attitude « animale » : les Vulcains de cette époque reculée étaient violents, prêts à tuer pour leur compagne. Ils n'adoptèrent que plusieurs milliers d'années plus tard les enseignements de *Surak* et ses théories sur la logique en tant que discipline mentale.



*Coïncé dans le passé, Spock retrouve les comportements illogiques qui furent ceux des anciens Vulcains : ainsi, il mange de la viande.*

#### - 2 000 ans

Les ancêtres de Spock prennent possession de sanctuaires dédiés à des rituels vulcains.



*La famille de Spock conservera des siècles durant une enceinte cérémonielle assurant un lien avec le passé.*

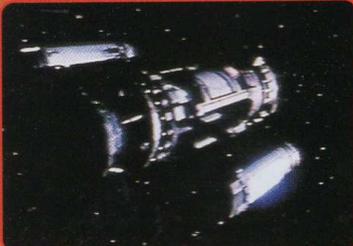
#### 2 000 ans

Les belliqueux Vulcains s'exposent à l'anéantissement s'ils ne renoncent pas à la voie de la violence. Leur vie spirituelle est dominée par des croyances polythéistes – les dieux de la mort, de la guerre et de la paix figurent parmi leurs divinités majeures.

2063

Un missile nucléaire transformé en vaisseau spatial, le **Phoenix**, quitte l'atmosphère terrestre et franchit la barrière de la vitesse de la lumière. Ce voyage triomphal effectué par **Zefram Cochrane** inaugure une nouvelle ère de paix et de quête de la connaissance dans l'espace intersidéral, car il a pour conséquence le **Premier Contact** entre les êtres humains et les **Vulcains** : les senseurs d'un spationef vulcain croisant aux abords de la Terre enregistrent le signal de distorsion. L'équipage infléchit sa course et se dirige vers la Terre pour découvrir la source de ce signal. Le vaisseau vulcain se pose nuitamment dans les montagnes du Montana, en Amérique du Nord, où, sous les yeux de Terriens ébahis, un extraterrestre amical souhaite longue vie et prospérité au héros malgré lui qu'est Zefram Cochrane.

La barrière de la vitesse de distorsion étant tombée, les Vulcains estiment que la Terre est mûre pour les contacts extraterrestres. Cette rencontre aboutira à la création de la **Fédération Unie des Planètes**, avec la Terre et Vulcain comme fondateurs.



**Le PHOENIX, piloté par Zefram Cochrane, est le premier vaisseau lancé de la Terre à franchir la barrière de la vitesse de la lumière. Si les Vulcains n'avaient pas capté de signal de distorsion dans le système solaire, ils auraient évité d'entrer en contact avec cette planète.**



**Les Vulcains saluent Zefram Cochrane dans le Montana. Cette rencontre historique survient à un moment où le genre humain, qui se remet des ravages d'une guerre nucléaire, est ouvert à l'idée de paix universelle.**

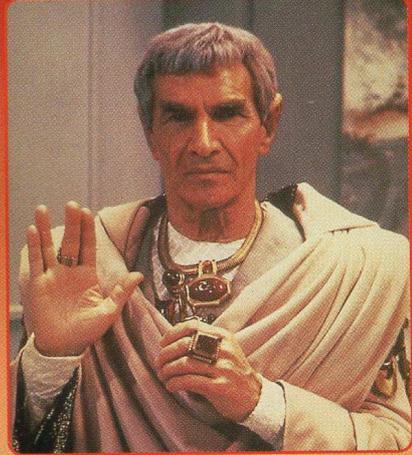
2161

Création de la **Fédération Unie des Planètes** et de **Starfleet**, à l'instigation de la Terre et de **Vulcain**. Les planètes membres, dont le nombre croît au fil des siècles, acceptent un ensemble de principes destinés à promouvoir l'exploration, la connaissance, l'éducation, la paix et la non-ingérence dans les cultures des autres mondes. Le quartier général de la Fédération et celui de Starfleet siègent sur Terre.

2165

Naissance sur **Vulcain** de **Sarek**, père de **Spock**. Descendant de **Skon** et de **Solkar**, Sarek deviendra un éminent ambassadeur.

**Le grand diplomate Sarek salue les membres des autres races par ce geste vulcain de paix et de bonne volonté.**



2230

**Spock grandit sur Vulcain.** Jeune métis, il est de ce fait en butte à des vexations de la part des autres enfants. Le petit Spock a pour animal familier un **sehlat**.

2229

**Sarek se remarie, cette fois avec une enseignante terrienne du nom d'Amanda.**

1930

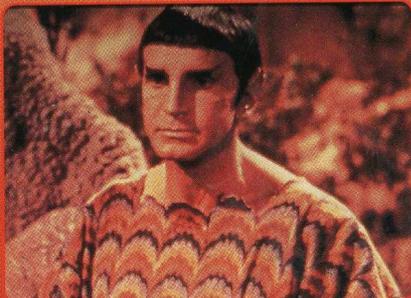
suite au verso



- 2 000 ans

Les enseignements du philosophe **vulcain Surak** commencent à être adoptés, ce qui annonce une nouvelle ère des Lumières, le **Temps de l'Éveil vulcain**. Surak, qui prêche la connaissance, la paix et la logique, rejette l'ignorance, la guerre et les émotions. La logique, dans sa forme la plus pure, doit s'appliquer à toute situation.

Les préceptes de Surak ne sont pas acceptés par tous sur Vulcain (appelée aussi **Vulcanis**). Un groupe dissident choisit de quitter la planète mère, sans que l'on sache véritablement si cet exil est directement lié au refus des enseignements de Surak. Ces séparatistes, qui prendront ultérieurement le nom de **Romuliens**, possèdent toute la puissance intellectuelle de leurs ancêtres vulcains, mais non leur logique ni leur pacifisme. Cette scission conduira à la fondation du belliqueux **Empire stellaire romulien**.



**Sous la houlette du grand philosophe Surak, qui a perçu tous les avantages de la paix et de la logique, le peuple vulcain marche vers le Temps de l'Éveil.**

1930

Le **capitaine Kirk**, commandant l'**U.S.S. Enterprise**, et son officier en second **Spock**, qui est à demi **Vulcain**, franchissent une porte temporelle, le **Gardien de l'Éternité**. Parvenu sur Terre dans les années 1930, ils doivent retrouver le **Dr McCoy** qui, dans un accès de panique provoqué par la **cordrazine**, a lui-même passé cette porte.

Ce voyage, qui intervient plus d'un siècle avant le **Premier Contact**, constitue le premier séjour avéré d'un Vulcain sur Terre – même si cet événement n'a pas été reconnu à cette époque. M. Spock reviendra sur Terre en trois autres occasions au moins avant que le vol historique de **Zefram Cochrane** ne suscite la première rencontre officielle entre les deux races – rencontre sans laquelle Spock ne serait pas né.

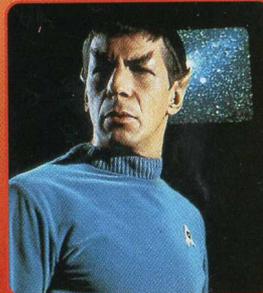


**Le capitaine Kirk et M. Spock se rendent sur la Terre des années 1930.**

2230

Naissance sur **Vulcain** de **Spock**, appelé à faire une belle carrière au sein de **Starfleet**. Comme son père **Sarek**, Spock œuvrera pour la paix, en concentrant ses efforts sur l'obtention d'un accord avec les **Klingons** et sur la réunification de son peuple avec les **Romuliens**.

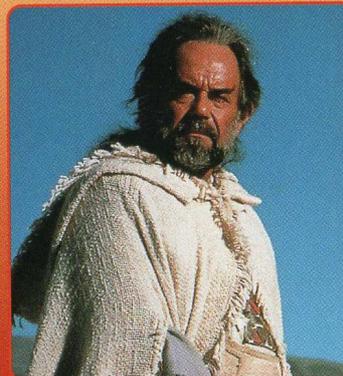
**Bien qu'il soit à demi humain, Spock a été élevé dans les traditions vulcaines. La conscience de son double héritage a renforcé sa détermination de se comporter sa vie durant de façon « correcte » selon les valeurs vulcaines.**



2224

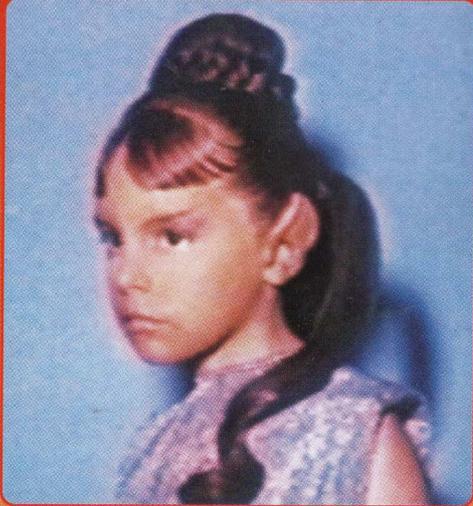
Naissance de **Sybok**, fils de **Sarek** et d'une princesse **vulcaine**. Sa mère meurt alors qu'il est encore enfant.

**Sybok et Spock ne sont pas très proches dans l'enfance, mais bien plus tard l'importance des liens du sang qui les unissent s'affirmera.**



2237

À l'âge de sept ans, **Spock** est lié télépathiquement avec une fillette du nom de **T'Pring**. Selon la tradition vulcaine, ils sont censés s'unir lorsqu'ils auront tous deux atteint la maturité nécessaire.



*T'Pring, âgée de sept ans, est choisie par ses parents en tant que future compagne de Spock; mais, parvenue à l'âge adulte, elle aura sa propre opinion quant à l'homme parfait.*

2237

À sept ans, **Spock** décide de voyager seul sur **Vulcain**. Au cours de ce rituel de survie qu'il s'impose à lui-même, son animal familier, un **sehlat**, est grièvement blessé. Spock choisit logiquement de le supprimer plutôt que de le laisser souffrir.

XXIII<sup>e</sup>  
siècle

2249

**Spock** choisit sa voie en intégrant l'**Académie de Starfleet** plutôt que l'**Académie des Sciences vulcaine**. Cette décision allant à l'encontre des souhaits de **Sarek**, père et fils couperont les ponts pendant dix-huit ans.

2252

Première période de service de **Spock** à bord de l'**U.S.S. Enterprise**, sous le commandement du capitaine **Christopher Pike**.

2253

**Spock** est le premier **Vulcain** diplômé de l'**Académie de Starfleet**, le premier aussi à servir au sein de **Starfleet**.

2254

**Spock** et le capitaine **Pike**, de l'**U.S.S. Enterprise**, se rendent sur **Talos IV** à la recherche d'un vaisseau porté disparu, le **S.S. Colombia**. Pike est capturé par les **Talosiens**; ces télépathes capables de créer de puissantes illusions veulent qu'il reprenne leur planète. Les **Talosiens** relâcheront le capitaine après que celui-ci les aura convaincus que les êtres humains ne peuvent vivre en captivité. Cet événement aura plus tard des répercussions dans la carrière de **Spock**, servant alors sous les ordres du troisième capitaine de l'**Enterprise**, **James T. Kirk**.

*Spock éprouve un tel sentiment de loyauté à l'égard de Christopher Pike, son premier capitaine, qu'il risque sa carrière pour lui venir en aide.*



LES  
VULCAINS

## Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 1A



LES  
VULCAINS

### LA CHRONOLOGIE VULCAINE

2261

Sur Terre, **Spock** rencontre la botaniste **Leila Kalomi**. Elle éprouve de tendres sentiments pour **Spock**, qui ne lui rend pas la pareille – il met lui-même cela sur le compte de sa nature **vulcaine**. Ils se retrouveront plus tard au cours d'une mission de **Spock** à bord de l'**U.S.S. Enterprise**.

2263

**Spock** rend visite à sa mère **Amanda** sur **Vulcain**. Il voit son père, **Sarek**, mais ils ne s'adressent pas la parole.

2263

**Leila Kalomi** quitte la Terre pour **Omicron Ceti III**, en compagnie d'**Elias Sandoval** et de 150 autres colons. Ils arrivent à destination en 2264.

2264

L'**U.S.S. Enterprise** entreprend sa quatrième mission quinquennale, sous le commandement du capitaine **Kirk**. **Spock** est à bord.

2267

Les capacités de commandement de **M. Spock** sont mises à l'épreuve lors d'un dangereux incident survenu à l'occasion d'une enquête menée sur un étrange phénomène spatial, **Murasaki 312**. Au cours de cette mission, la navette **Galilée** s'écrase et deux membres d'équipage trouvent la mort.

2267

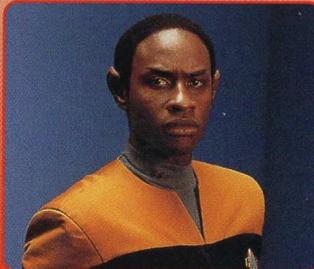
**M. Spock** prend le contrôle de l'**U.S.S. Enterprise** afin de ramener son ancien capitaine **Christopher Pike** – aujourd'hui défiguré et handicapé – sur la planète interdite **Talos IV**. Alors que l'**Enterprise** se dirige vers le système de **Talos**, le **commodore Mendez** entame contre **Spock** une procédure de jugement en cour martiale. **Spock** est accusé de piraterie, de sabotage et de violation de la Directive 7, qui interdit sous peine de mort tout contact avec **Talos IV**. **Spock** sera ultérieurement innocenté, car il a agi sous l'influence irrésistible des **Talosiens**. **Pike** est autorisé à demeurer sur **Talos IV**.

2263

2267

2264

Naissance sur **Vulcain** de **Tuvok**, futur membre d'équipage de l'**U.S.S. Voyager**.



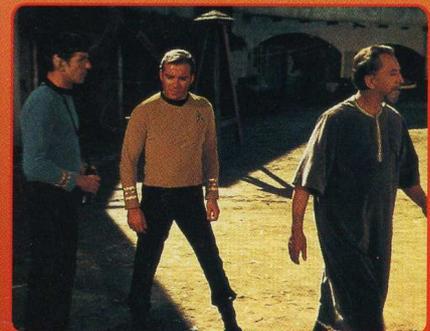
*Tuvok effectue une longue et brillante carrière dans plusieurs branches de Starfleet.*

2267

**Spock** retrouve **Leila Kalomi** sur **Omicron Ceti III**, alors que l'**U.S.S. Enterprise** enquête sur les risques que font peser les rayons de **Berthold** sur les colons de cette planète.

2267

Les ressentiments mutuels s'accroissent entre l'**Empire klingon** et la **Fédération**. C'est le moment choisi par les puissants **Organians** pour inciter fermement les deux camps à rechercher une coexistence pacifique. Un traité de paix est conclu, qui garantit une certaine détente. En 2293, les **accords de paix de Khitomer** établiront une paix durable.



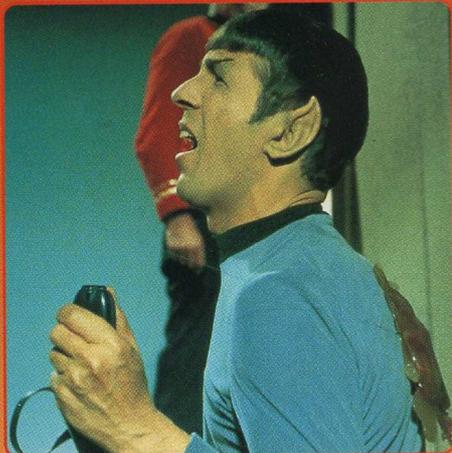
*M. Spock est l'un des officiers de Starfleet présents sur Organia lorsque les êtres non corporels qui peuplent cette planète imposent un traité de paix entre la Fédération et ses ennemis héréditaires, les Klingons.*

2267

Kirk et Spock empruntent une porte temporelle, le Gardien de l'Éternité, pour se rendre sur Terre en 1930, du vivant d'Edith Keeler.

2267

Spock est tout près d'être tué sur la planète Deneva par des parasites neuraux qui se fixent dans l'organisme de leurs victimes, en perturbant le système nerveux central. Il est sauvé par le Dr McCoy, qui découvre un traitement à base de rayons ultraviolets. Les premiers essais, qui font appel à une lumière trop intense, provoquent une cécité temporaire chez le patient ; néanmoins, les Vulcains possèdent une paupière interne, ce qui évite à Spock de subir des lésions permanentes.



Spock souffre énormément, mais le Dr McCoy trouve rapidement un moyen de neutraliser les parasites neuraux qui l'assaillent.

2267

T'Pring, la promise de Spock, lui préfère un autre Vulcain, Stonn. Elle exige donc de Spock qu'il se soumette au Kal-i-fee – ou combat à mort – pour conserver le droit d'être son compagnon. T'Pring choisit Kirk pour adversaire de Spock. Avant le combat, McCoy indique qu'il injecte un composé tri-ox à Kirk afin qu'il puisse respirer dans l'atmosphère vulcaine. Kirk, apparemment tué par Spock, est téléporté hors de la planète pour traitement. Spock est persuadé d'avoir tué son capitaine et ami, ce qui stimule ses émotions humaines et l'arrache à sa frénésie. De retour à bord du vaisseau, Spock découvre que McCoy a administré un anesthésique au capitaine : Kirk est sain et sauf. Spock manifeste une joie et un soulagement fugaces mais bien réels.



Spock et T'Pring ont été promis l'un à l'autre dans l'enfance mais, une fois adulte, T'Pring choisit un autre compagnon. Pour la garder, Spock doit se soumettre à l'épreuve du Kal-i-fee.

2268

À bord de l'U.S.S. Enterprise, Spock est en proie à une saisissante sensation télépathique : 400 Vulcains embarqués à bord de l'U.S.S. Intrepid NCC-1831 sont anéantis par une gigantesque entité vivant dans l'espace à des parsecs de distance.

Spock effectue une mission de reconnaissance au cœur de cette « amibe géante » afin d'en trouver le point faible. L'Enterprise se sert des renseignements ainsi obtenus pour faire exploser une bombe d'antimatière près du noyau de l'entité, juste avant que celle-ci ne se reproduise.

Spock contribue à débarrasser la Galaxie d'une gigantesque amibe qui a tué l'équipage vulcain de l'U.S.S. INTREPID.



2268

Le cerveau de Spock est dérobé par des êtres qui veulent s'en servir comme source d'énergie pour leur planète. Le Dr McCoy parviendra à le réimplanter, sans séquelles apparentes.

2269

Kirk et Spock rencontrent sur Excalbia une représentation du philosophe vulcain Surak.

2267

à suivre



2267

Spock est en phase de Pon farr : cet instinct d'accouplement, qui s'empare des Vulcains tous les sept ans environ, provoque une neutralisation temporaire de leur nature logique et stoïque, et les pousse à se trouver une compagne – de préférence sur leur planète mère. Spock, déjà lié à T'Pring, risque de mourir s'il ne regagne pas Vulcain. Kirk choisit de faire tout son possible pour aider son ami : McCoy et lui accompagnent Spock jusqu'au site cérémoniel que sa famille possède sur Vulcain. C'est T'Pau, haute dignitaire vulcaine, qui doit présider au rituel.



La Vulcaine T'Pau, diplomate, juge et philosophe, est également l'un des esprits vulcains les plus logiques.



En dépit de leur nature stoïque, logique et austère, les Vulcains ne négligent nullement les cérémonies, organisées notamment à l'occasion d'événements tels que le rituel d'accouplement Pon farr.

2267

Des membres d'équipage de l'U.S.S. Enterprise découvrent un autre Spock dans un univers-miroir marqué par la violence. Dans le chaos de cette réalité parallèle, le double de Spock paraît posséder pudeur et intelligence. On apprendra ensuite que ce Spock suscite des changements radicaux dans cet univers.



Même dans un univers parallèle extrêmement violent, Spock conserve certains des traits les plus attachants de sa personnalité.

2270

Après l'achèvement de sa dernière mission quinquennale, en 2269, l'U.S.S. Enterprise regagne les chantiers spatiaux pour y être soumis à une refonte complète. Spock, premier Vulcain de Starfleet, regagne sa planète mère pour s'y purger de toutes émotions, conformément au principe du Kohlinar.

2268

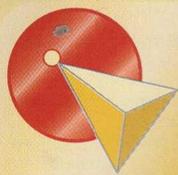
Dans les cavernes d'une planète jugée depuis longtemps dépourvue de toute vie, on retrouve trois sphères renfermant autant d'esprits désincarnés : Henoch, Thalassa et Sargon. Ceux-ci convainquent Kirk de la noblesse de leurs intentions afin d'emprunter trois corps humains qui leur serviront à construire des êtres artificiels destinés à loger leur esprit. Sargon apprend à Spock que Vulcain aurait été l'une des planètes colonisées par les siens à une époque reculée.

2267

Spock retrouve ses parents Amanda et Sarek à bord de l'U.S.S. Enterprise, qui joue le rôle de navette pour acheminer des dignitaires jusqu'à la conférence de Babel. Le voyage se déroule dans une atmosphère de complot. Kirk est poignardé. Tandis qu'il se remet de ses blessures, Spock prend le commandement du vaisseau et refuse de quitter son poste sur la passerelle – même pour sauver la vie de son père, Sarek. Victime d'une crise cardiaque, ce dernier risque de mourir si son fils ne lui donne pas de son sang. Kirk impose finalement à Spock de lui laisser le commandement afin d'aller sauver son père. Après une opération réussie, Sarek et Spock, en froid depuis dix-huit ans, se réconcilient.



Les parents de Spock, Sarek et Amanda, montent à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE.



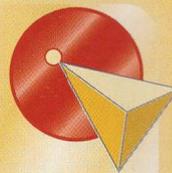
LES  
VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 1B

## LA CHRONOLOGIE VULCAINE



LES  
VULCAINS

2271

Date stellaire 7412.6 : un monstrueux vaisseau spatial doté d'un titanesque champ de force détruit les trois *Croiseurs d'attaque klingons* qui l'étudient. Une station de Starfleet est également victime de cette entité, qui fonce vers la Terre à vitesse de distorsion 7.



*La mystérieuse entité V'GER sera identifiée comme étant une version modifiée et reprogrammée de la sonde terrestre VOYAGER VI, lancée au XX<sup>e</sup> siècle. Après être allée dans des régions inconnues de l'espace, V'GER a été renvoyée à ses créateurs, chargée d'informations. Malheureusement, cette transition l'a rendue ultradestructrice.*

2271

Après que l'*U.S.S. Enterprise* a quitté son dock orbital, Spock reprend du service et va retrouver son vieux vaisseau à bord d'une navette vulcaine. Après avoir demandé à Chekov la permission de monter à bord, il se dirige tout droit vers la passerelle de commandement, où il propose ses services en tant qu'officier scientifique. « M. » Spock prend aussitôt ses fonctions.



Il relate son expérience sur Vulcain d'une conscience émanant d'une source d'une puissance phénoménale.

*Lors de l'incident suscité par V'GER en 2271, Spock reprend son ancien poste à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE rénové.*

La fascination qu'il semble éprouver à son égard amène McCoy à penser que le Vulcain risque de faire passer ses propres intérêts avant ceux du vaisseau, mais Kirk lui assure que c'est impossible.

2271

2271

2271

2271

Pendant ce temps, sur le site cérémoniel de la planète aride et volcanique qu'est Vulcain, là même où jadis les Vulcains ont rejeté leurs passions animales, Spock est plongé dans une profonde méditation. Il tente de mener à bien le Kolinahr, c'est-à-dire de se purger de toute émotion. Tandis qu'un énorme corps céleste se dessine sur l'horizon vulcain, Spock, vêtu de sa robe cérémonielle, s'approche des Maîtres vulcains. La prêtresse lui indique comment le fait d'atteindre le Kolinahr a sauvé la race vulcaine. Alors qu'elle va lui passer autour du cou un symbole de la logique vulcaine, Spock perd sa concentration et lève la main. Elle lui demande quelles sont ses pensées, et découvre qu'il est distrait par une conscience qui appelle de l'espace. Cela touche la facette humaine de son être; la prêtresse annonce à Spock qu'il n'est pas parvenu au Kolinahr. Elle laisse tomber le collier et déclare aux autres prêtres que sa destinée est ailleurs. « Il n'atteindra pas son but avec nous, ajoute-t-elle. Longue vie et prospérité, Spock. »



*Sur Vulcain, alors qu'il essaie de se purger de ses émotions, Spock apprend que sa destinée ne réside pas sur sa planète mère. Il a encore trop d'humanité en lui pour s'abstraire de l'appel émanant d'une entité qui menace la Galaxie.*

2271

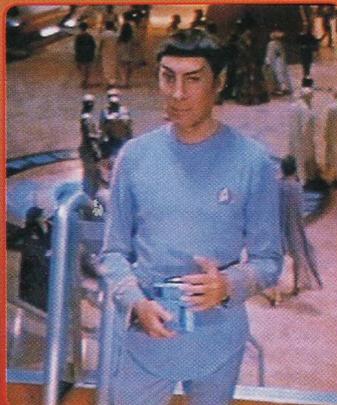
Plus tard, l'ancien capitaine – désormais amiral Kirk – arrive à Starfleet en aérotram et débarque pour rencontrer le commander Sonak, un Vulcain. Sur la recommandation de Kirk, ce dernier doit remplacer Spock en tant qu'officier scientifique à bord de l'*U.S.S. Enterprise* rénové.

Sonak indique à Kirk qu'il faut au minimum vingt heures pour que l'*Enterprise* soit prêt à partir, mais Kirk lui donne rendez-vous à bord une heure plus tard. L'*Enterprise* est l'unique spatonef situé à la distance requise et capable d'affronter la gigantesque entité nébuleuse qui se dirige vers la Terre. Pour cette mission, l'amiral Kirk prendra la place de l'actuel capitaine, Will Decker.

Sonak se rend à bord, mais il périt avec un autre officier en cours de téléportation.



*Ce type d'aérotram est employé par le personnel de Starfleet pour des déplacements assez longs entre diverses infrastructures de la flotte.*



*En 2270, l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701 bénéficie d'une refonte dans les chantiers orbitaux autour de la Terre. Il reçoit de nouvelles nacelles de distorsion et un module passerelle; d'autres systèmes majeurs sont améliorés.*

*Le Vulcain Sonak, nouvel officier scientifique, ne parviendra jamais à prendre ses fonctions. Un autre officier et lui-même sont tués lors d'une panne de téléporteur.*

2271

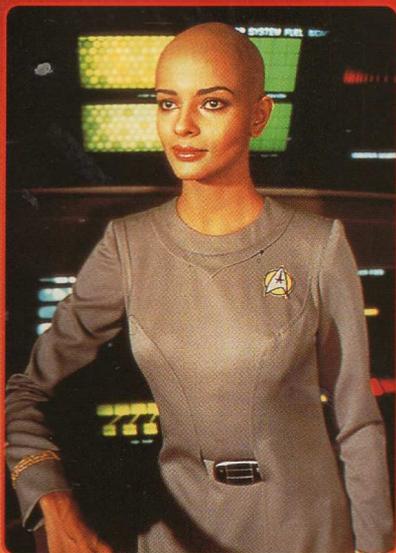
À l'approche de l'entité, Spock perçoit sa perplexité : elle n'a pas reçu de réponse de la part de l'*U.S.S. Enterprise*, qu'elle tentait de contacter. Cette entité déclenche alors un tir d'énergie plasmique contre le vaisseau. Spock se rend compte que le message de l'*Enterprise* était trop primitif pour être capté. Il parvient à programmer un nouveau message et à le transmettre à l'entité, évitant ainsi la destruction du spatonef.

Spock recommande de pénétrer plus avant au sein de l'entité, qui est à vingt heures seulement de la Terre.

On découvre que *V'ger* (c'est le nom qu'elle se donne) est à la recherche de son créateur, afin de s'unir à lui. Or *V'ger* pense que ce créateur se trouve sur Terre.

Une sonde issue de l'entité s'empare ensuite de la *Deltane Ilia*, membre d'équipage de l'*Enterprise*, et en crée un double afin de communiquer avec le vaisseau de Starfleet. La véritable Ilia est partie à jamais ; Decker, qui l'a aimée, est éperdu.

Spock, qui opère une fusion mentale vulcaïne avec *V'ger*, est bouleversé par cette expérience, dont il retire de précieuses informations : il apprend que la sonde a traversé un trou noir menant vers une autre région de la Galaxie, où elle a été reprogrammée sur une planète-machine avant d'être renvoyée vers son point de départ.



**La belle Ilia, une Deltane, est détruite par l'entité V'GER, qui la recrée en tant que sonde pour en apprendre davantage au sujet de l'humanité.**

2278

Le Romulien Pardek entame un mandat de quatre-vingt-dix ans en tant que sénateur du Segment de Krocton. C'est en grande partie sous son impulsion que Spock se rendra sur Romulus dans le but d'œuvrer à une éventuelle réunification avec les Vulcains.

**En 2278, Pardek est un tout jeune sénateur, mais 90 ans plus tard il jouera un rôle majeur dans la destinée de Spock.**



2285

Lors d'un combat spatial avec l'*U.S.S. Enterprise*, le vaisseau de Khan subit de graves avaries. Détenteur de la torpille « terraformatrice » de *Genesis*, Khan la programme en vue d'une détonation à bord de l'*U.S.S. Reliant*. Son vaisseau est peut-être endommagé, comme l'est l'*Enterprise*, mais il veut entraîner Kirk avec lui dans un duel à mort – en effet, l'*Enterprise* est incapable d'atteindre les vitesses nécessaires pour échapper à l'imminente explosion.

2285

Au cours d'exercices d'entraînement effectués à l'Académie de Starfleet sous la supervision de Spock, le lieutenant Saavik – une Vulcaïne – confrontée au scénario impossible du *Kobayashi Maru* échoue.

Avant que de nouveaux exercices ne commencent, Kirk rejoint l'*U.S.S. Enterprise* en se pliant à la vieille tradition navale consistant à demander l'autorisation de monter à bord. Spock accepte et l'invite à inspecter l'équipe en formation. Plus tard, Saavik fait remarquer à Spock – dans leur propre langue – qu'elle trouve Kirk « très humain ». « Nul n'est parfait », lui répond Spock.

**Dans leur langue natale, Saavik et Spock débattent des mérites de James Kirk.**



2273

2278

suite au verso



2271

Spock, Kirk, McCoy et Decker découvrent que le cœur de *V'ger* est en fait la vieille sonde spatiale *Voyager VI* de la NASA. Dans l'espoir de retrouver Ilia, Decker se porte volontaire pour rejoindre *V'ger*. Tous deux constituent une entité désincarnée : Decker et Ilia sont officiellement portés disparus dans l'accomplissement de leur mission.

Par ses actes courageux, Spock a œuvré de manière décisive pour une solution pacifique à « l'incident *V'ger* ». Sa logique et son intelligence vulcaines ont contribué à prévenir un désastre pour la Terre, et peut-être d'autres planètes.

Après l'incident, M. Scott offre à Spock son retour sur Vulcain. Refus de celui-ci : « Ma tâche sur Vulcain est achevée. »



**Spock refuse l'offre qui lui est faite de regagner Vulcain, scellant ainsi son destin.**

2281

La Vulcaïne Saavik intègre l'Académie de Starfleet.

2285

L'amiral Kirk, qui a repris ses fonctions dans la flotte fédérale en 2284, rejoint le capitaine Spock en tant qu'instructeur à l'Académie de Starfleet.

2277

À la suite d'une mission quinquennale à bord de l'*U.S.S. Enterprise*, le commandeur Spock est promu au rang de capitaine. Il remplace James T. Kirk – désormais amiral – qui quittera temporairement Starfleet, et occupe aussi un poste à haute responsabilité au sein de l'Académie de Starfleet, sur Terre.

2273

L'ambassadeur Sarek, père de Spock, entame avec les Légariens des négociations qui mettront 93 ans à aboutir – les Légariens sont très à cheval sur le protocole ! L'accord historique conclu en 2366 est ratifié à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*.

2285

Quittant les Docks orbitaux, Saavik largue les amarres. « Il y a une première fois pour tout », indique le capitaine Spock, qui l'a invitée à lancer le vaisseau dans l'espace.

Plus tard, Kirk rend visite à Spock dans ses quartiers. Plongé dans une profonde méditation, Spock prodigue ses conseils à Kirk qui, selon lui, a eu tort d'accepter sa promotion au rang d'amiral – sa vocation étant de diriger un vaisseau spatial.

2285

Khan Noonian Singh, le surhomme issu du génie génétique abandonné en 2267 sur *Ceti Alpha V* par l'*U.S.S. Enterprise*, découvre l'officier en second Chekov et le capitaine Terrell de l'*U.S.S. Reliant*, en reconnaissance sur une planète déserte dans le cadre du projet de terraformation *Genesis*.

Khan, qui cherche à se venger de James Kirk, responsable de son exil, saisit

l'occasion de s'emparer du spatonef de Terrell. Aveuglé par sa soif de vengeance, il veut détruire Kirk en se servant de la technologie du dispositif *Genesis* capable de transformer une planète sans vie en un monde luxuriant.



**Kirk va devoir recourir à des mesures extrêmes pour se débarrasser de Khan – pour toujours, cette fois.**



**Après dix-huit ans d'exil, Khan veut toujours se venger du capitaine Kirk.**



2285

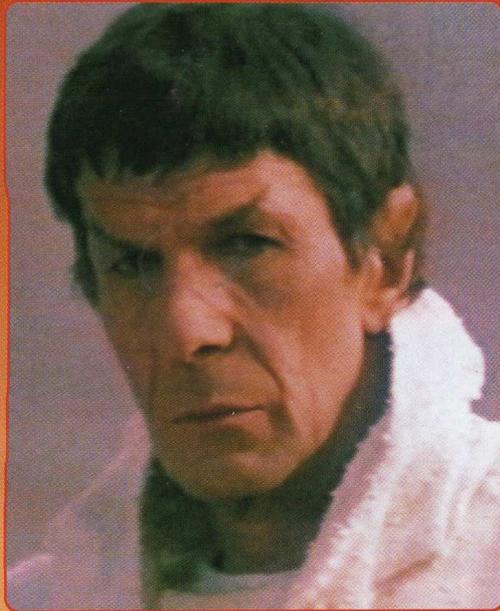
Lorsque **Spock** atteint le **Pon farr**, dans la nuit, **Saavik** lui demande de lui faire confiance et le guide jusqu'au bout de sa souffrance. À leur réveil, ils découvrent la présence de **Klingons**. Saavik fait part au **commander Kruge** de l'échec de l'expérience **Genesis**, mais **Kruge** veut connaître le secret de la torpille **Genesis**. L'**U.S.S. Enterprise** arrive en orbite autour de **Genesis**. **Kirk** engage la bataille contre **Kruge**. Sur la planète, les **Klingons** qui détiennent **Spock**, **Marcus** et **Saavik** reçoivent de **Kruge** l'ordre de tuer l'un des otages pour montrer sa volonté d'obtenir **Genesis**. **Marcus**, qui se rue sur l'un des **Klingons**, est tué sans merci.



La Vulcaine **Saavik** répond aux besoins du jeune **Spock**, qui connaît son premier **Pon farr** - instinct d'accouplement qui s'empare tous les sept ans des Vulcains.

2285

Dans le temple enfumé, la prêtresse se livre à des incantations vulcaines et à des impositions des mains sur **McCoy** et sur **Spock**, afin de rendre à ce dernier son **katra**. Tandis qu'elle entre en transe, l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise** attend un signe. Bientôt, un gong retentit. **McCoy** revient en annonçant qu'il va bien. À **Kirk**, qui s'enquiert de l'état de **Spock**, **Sarek** répond que l'avenir seul montrera s'il recouvre ou non tous ses moyens. **Spock**, vêtu d'une robe vulcaine blanche à capuche, passe devant eux. Il se découvre la tête, lève les yeux sur **Kirk** et les compagnons avec qui il a vécu et travaillé tant d'années. « Mon père me dit que vous avez été mon ami, déclare **Spock**. Vous êtes revenu pour moi. Pourquoi? »



« Parce que les besoins d'un seul l'emportent sur ceux du plus grand nombre », rétorque plaisamment **Kirk**. **Spock** s'exprime par bribes. « J'ai été, et serai votre ami... Vaisseau hors de danger? James... Vous vous appelez James. »  
« Oui », opine **Kirk**, tandis que les autres, visiblement soulagés, s'assemblent autour de **Spock** pour le congratuler.

**Spock** semble quelque peu confus au sortir de son **fal-tor-pan**. La mémoire lui revient, un peu « rouillée » cependant. Il reconnaît **Kirk**, dont il prononce le prénom, ce qui achève de convaincre les autres que **Spock** est de retour. Toutefois, l'avenir seul dira si son rétablissement est total ou non.

2285

Après avoir retrouvé son **katra**, **Spock** reste sur **Vulcain** avec ses parents et entreprend un programme de rééducation de trois mois.

2285

Les **Klingons** pensent tenir **Kirk**, sans savoir qu'il a déclenché la procédure de sabordage de l'**U.S.S. Enterprise** pour empêcher que le vaisseau ne tombe entre leurs mains. Lorsque les **Klingons** montent à bord du spatonef de la Fédération, **Kirk** et son équipage l'ont déjà abandonné : ils se sont téléportés sur la planète pour le voir brûler avec la plupart des **Klingons**. Après une bataille acharnée avec les ennemis restés sur la planète, **Kirk** et les siens, qui ont récupéré **Spock**, s'enfuient à bord de l'**Oiseau-de-Proie klingon**; quelques secondes avant l'explosion de **Genesis**, ils mettent le cap sur **Vulcain**.

2285

2286

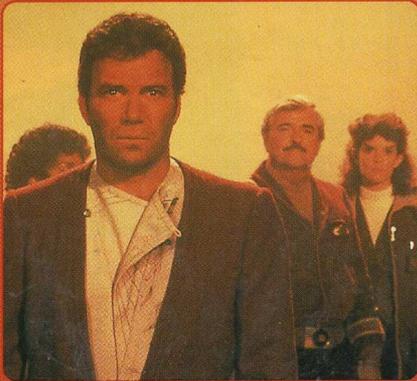
à suivre



muniquer avec  
té anéanti par  
ui cherche  
**Genesis** pour  
**Marcus** avoue  
tomatière  
positif **Genesis**.  
ccupe du jeune  
e **Spock**,  
pas à entrer  
e le font tous

2285

**Spock**, parvenu à pleine maturité, et **McCoy** sont réunis à bord de l'**Oiseau-de-Proie klingon**, que **Sulu** pose selon la procédure manuelle sur **Vulcain** où les attend **Uhura**. Tout est prêt pour que la cérémonie visant à rendre son **katra** à **Spock** se déroule. Le corps de **Spock** est porté dans le temple, où une grande prêtresse vulcaine, **T'Lar**, apprend à **Sarek** que le rite du **fal-tor-pan** n'a pas été accompli depuis des temps immémoriaux - il relèverait même de la légende. **McCoy** s'avance pour annoncer qu'il possède le **katra** de **Spock**; la prêtresse lui répond qu'en usant de tous ses pouvoirs elle rendra à **Spock** ce qui lui revient, mais que l'opération présente de graves dangers. **McCoy** accepte de courir ce risque.



L'amiral **Kirk** et son équipage attendent l'issue de la réunification du corps de **Spock** avec son **katra**, placé dans l'esprit du **Dr McCoy**, à bord de l'**U.S.S. ENTERPRISE**, juste avant que **Spock** ait péri.

2286

Alors qu'une mystérieuse sonde s'approche de la Terre, **Sarek** interrompt un ambassadeur **klingon** qui dénonce **Kirk** dans une adresse au Conseil de la Fédération. **Sarek** rétablit la vérité, attribuant aux agresseurs **klingons** la responsabilité de leurs actes et soulignant les efforts héroïques de **Kirk** pour les empêcher de s'emparer du **dispositif Genesis**. L'ambassadeur **klingon** prétend que les **Vulcains** sont de notoriété publique les jouets de la Fédération.



Un ambassadeur **klingon** jette l'opprobre sur **Kirk**, mais **Sarek** s'interpose : les **Klingons** se sont bel et bien rendus coupables d'un acte d'agression.

2286

Sur **Vulcain**, l'équipage de l'ancien **U.S.S. Enterprise** rebaptise l'**Oiseau-de-Proie klingon** dont il s'est emparé « **H.M.S. Bounty** », du nom d'un ancien voilier dont l'équipage se mutina jadis sur un océan de la Terre. Pendant les ultimes préparatifs du retour du **Bounty** vers la Terre, **Kirk** voit au loin une silhouette solitaire, au bord d'un précipice. Il s'agit de **Spock**, drapé dans sa robe vulcaine traditionnelle.



L'équipage de **Kirk**, ou ce qu'il en reste, décide de ramener le vaisseau **klingon** sur Terre et d'affronter l'inéluctable procès. **Spock** sera de l'expédition.

**McCoy** qu'il  
vulcaine. Sur les  
quipage décident  
aller récupérer  
cain. Il pourra  
t en **McCoy**.



LES  
VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 1C



LES  
VULCAINS

## LA CHRONOLOGIE VULCAINE

2286

Spock a gagné sa dernière demeure sur la planète **Genesis** avant de connaître une renaissance accélérée ; on craint cependant que sa mémoire ne soit pas intacte. Sur **Vulcain**, il est soumis à des examens informatisés destinés à évaluer dans quelle mesure il a recouvré la somme des connaissances qu'il est susceptible d'avoir perdues au cours de la transition entre sa mort à bord de l'**U.S.S. Enterprise** et la réunion de son corps avec son **katra** « hébergé » par le **Dr McCoy**.

Trois ordinateurs le bombardent de questions, dont la dernière, plusieurs fois répétée – « Comment vous sentez-vous ? » –, laisse Spock perplexe. « Je ne comprends pas la question », répond-il. Sa mère, **Amanda**, vient lui dire que les ordinateurs prennent en compte la part humaine de sa personnalité (Amanda elle-même appartient au genre humain), qui selon elle finira par ressurgir. Spock annonce alors qu'il doit aller sur Terre pour témoigner en faveur de **Kirk**, en insistant sur le fait qu'il agira de la sorte parce qu'il était présent, et non pas au nom de quelconques sentiments humains. Amanda révèle à Spock que d'autres êtres humains se sont sacrifiés pour le sauver, enfreignant ainsi l'une des règles d'or de Spock : le bien-être de la multitude prévaut sur celui de l'individu.



**Amanda manifeste des émotions typiquement humaines, et notamment le souci du bien-être de son fils.**

**Une simple question posée par l'ordinateur – « Comment vous sentez-vous ? » – plonge Spock dans un abîme de perplexité.**



2286

La **Sonde** provoque une panne dans les **chantiers spatiaux** de la Terre, dont les océans se mettent à bouillonner mystérieusement cependant qu'elle émet un son étrange.

2286

À bord du **H.M.S. Bounty**, **McCoy** tente de briser la glace avec **Spock** en soulignant combien il est ravi que le **katra** du Vulcain soit de retour à sa place. Par ailleurs, McCoy essaie de soutirer des renseignements sur l'expérience de la mort, mais il essuie une rebuffade de la part de Spock : pour lui, un tel échange est impossible en l'absence d'un cadre de références commun – autrement dit, McCoy devrait mourir pour comprendre !



**McCoy est heureux que Spock ait récupéré son katra – il ne se sentait pas à la hauteur de l'âme du Vulcain.**

2286

2286

22

2286

Tandis qu'une mystérieuse **Sonde** se dirige vers la Terre, porteuse d'un message tout aussi mystérieux, **Kirk** et son équipage s'apprentent à quitter **Vulcain** à bord de l'**Oiseau-de-Proie klingon** dont ils se sont emparés. Kirk fait ses remerciements et ses adieux à **Saavik** ; elle lui dit alors qu'il devrait savoir une chose : son fils est mort en sauvant d'autres vies, dont celle de **Spock**.



**Lors de leur ultime entretien, Saavik annonce à Kirk que son fils est mort avec héroïsme, en les sauvant tous.**



**La SONDE, énorme cylindre allongé d'origine inconnue, fonce vers la Terre en quête de baleines à bosse avec lesquelles communiquer.**

2286

**Saavik** reste sur **Vulcain** tandis que **Spock** demande solennellement l'autorisation de monter à bord de l'**Oiseau-de-Proie klingon**. Toujours vêtu de sa robe vulcaine, il s'en excuse en affirmant avoir égaré son uniforme. **McCoy**, inquiet de voir Spock reprendre son poste aussi peu de temps après avoir traversé de terribles épreuves, estime que le Vulcain ne fonctionne pas sur « tous ses propulseurs ». Sous le regard de Saavik et d'**Amanda**, demeurées sur **Vulcain**, le **H.M.S. Bounty**, piloté par **Sulu**, quitte l'atmosphère de la planète.

**La mère de Spock, Amanda, et le lieutenant Saavik regardent l'OISEAU-DE-PROIE KLINGON piloté par Sulu mettre le cap sur la Terre.**



**Saavik souhaite à Spock un voyage sans encombre. En retour, il souhaite longue vie et prospérité au lieutenant.**



**Survolant une dernière fois la planète Vulcain, le H.M.S. BOUNTY se dirige vers son soleil. Le vaisseau ne tardera pas à faire office de machine à voyager dans le temps.**

2286

**Starfleet** est en proie au chaos. **Sarek** indique au président de la **Fédération** qu'il est difficile de régler le problème posé par la **Sonde** sans comprendre quelle est la question. Il suggère d'émettre un signal de détresse à l'échelle planétaire.



**Des techniciens s'affairent à renforcer les vitres du Q.G. de Starfleet, martelé par d'immenses vagues.**

2286

**Kirk** reçoit l'appel de détresse demandant aux vaisseaux d'éviter à tout prix la Terre, dont les océans sont en passe d'être vaporisés par la **Sonde**. Comme nul ne parvient à déchiffrer le message de cette **Sonde**, **Spock** se dit que la communication n'est peut-être pas destinée à l'humanité – seule l'arrogance humaine a pu faire croire qu'il en était obligatoirement ainsi. Ce message étant dirigé vers les océans, il serait logique de commencer par chercher là ses destinataires.

2286

Le *H.M.S. Bounty* arrive sur Terre dans la seconde moitié du **xx<sup>e</sup>** siècle – **Spock** détermine cette date d'après des mesures de pollution de l'atmosphère. Le vaisseau se pose dans le Golden Gate Park de San Francisco. **Kirk** et les siens découvrent dans cette ville des coutumes, des modes d'expression et des moyens de transport fort archaïques. Leur objectif premier est de trouver des baleines, aussi les membres du groupe se séparent-ils pour mener indépendamment leurs recherches. Kirk et Spock se mettent en quête d'un institut de Sausalito consacré à l'étude des cétacés – une publicité placardée sur un bus leur a appris que les vedettes de cet établissement étaient **George et Gracie**, un couple de baleines à bosse.

Kirk et Spock finissent par se procurer la monnaie nécessaire pour se rendre en bus à Sausalito. Au cours du trajet, et pour la deuxième fois dans l'histoire, un **Vulcain** – cette fois, **Spock** – est soumis à la musique rock ; le phénomène s'est déjà produit en 2063, lorsqu'un vaisseau vulcain a atterri pour établir le **Premier Contact** avec l'humanité, et que **Zefram Cochrane** a fait écouter quelques accords de Roy Orbison à son équipage. Spock ne goûte guère l'expérience, puisqu'il administre un pincement neural vulcain à un adepte du punk-rock qui ne manifestait guère de considération pour les autres passagers du bus.



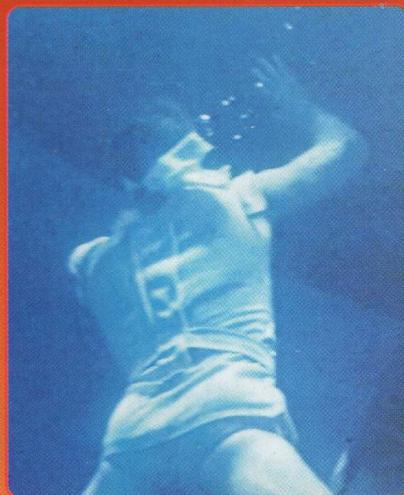
**L'OISEAU-DE-PROIE** demeure presque entièrement occulté : au moment où l'équipage débarque, seule la rampe de sortie est visible. Kirk rappelle aux autres qu'il faudra se souvenir de l'endroit où le vaisseau est stationné.

2286

Parvenus à l'Institut, **Kirk et Spock** s'assurent rapidement de la présence des baleines, que Spock rejoint dans l'eau... au grand dam du **Dr Gillian Taylor**, directrice adjointe de l'Institut. Il opère une **fusion mentale** avec **Gracie**, la femelle, et apprend qu'elle est en pleine gestation. Le Dr Taylor demande à Spock ce qu'il fait là. Il lui répond qu'il essaie de communiquer avec l'animal, ce qui n'amuse pas du tout la jeune femme. Plus tard, elle emmène Spock et Kirk à bord de son véhicule et écoute leur récit. Kirk explique l'attitude de Spock par un abus de drogue dans les années soixante. Kirk finira par convaincre le Dr Taylor de la véritable nature de leur mission.



Le **Dr Gillian Taylor**, directrice adjointe de l'Institut d'étude des cétacés, fait découvrir l'établissement aux visiteurs, dont Kirk et Spock.



À leur grande stupéfaction, les visiteurs voient un individu vêtu de blanc nager avec les baleines.



Une fusion mentale vulcaine apprend à Spock que Gracie attend un baleineau. Il en fait part au Dr Taylor.

2286

2286

suite au verso



2286

Après avoir entendu le message, **Spock** déduit que, s'il est dans le vrai, la réponse ne peut venir des hommes. L'interrogation de la base de données lui apprend que le message est destiné aux baleines de la Terre, et plus précisément, aux baleines à bosse. Cette espèce ayant été frappée d'extinction au **xxi<sup>e</sup>** siècle, un voyage dans le passé constitue le seul moyen de récupérer des baleines afin de communiquer avec la **Sonde**. Spock calcule la vitesse de rupture exacte qui permettra de revenir à une époque antérieure à la disparition des baleines.



En raison des origines galactiques de la **SONDE**, Starfleet participe activement à l'étude des perturbations qu'elle provoque sur Terre.

2286

Plus tard, **Kirk** regagne le *H.M.S. Bounty*. Le bassin destiné à accueillir les deux baleines est presque prêt. Le détachement se regroupe à bord du vaisseau après ses mésaventures sur Terre, puis le *Bounty* quitte le Golden Gate Park – non sans enfreindre la **Prime Directive** en emmenant le **Dr Gillian Taylor**. Dans l'intervalle, **George et Gracie** ont été relâchés dans l'océan. Le *Bounty* ne tarde pas à les repérer : les baleines sont téléportées jusqu'au spationef. **Spock** doit alors calculer comment retourner à l'époque voulue, en tenant compte du surplus de poids. Un contournement du Soleil accompagné d'un effet de fronde renvoie le *Bounty* dans la baie de San Francisco au **xxiii<sup>e</sup>** siècle. Les baleines sont relâchées, afin qu'elles établissent la communication avec la **Sonde**. Le chaos cesse bientôt : satisfaite,



la **Sonde** quitte le système solaire. Les baleines étaient la clef de tout ; une fois encore, l'intelligence et la logique vulcaine de Spock ont contribué à sauver la Terre et ses milliards d'habitants.

**Sarek** se déclare impressionné par les prouesses de son fils et reconnaît qu'il a peut-être bien fait d'intégrer Starfleet.



**Gillian** est téléportée à bord du *H.M.S. BOUNTY* ; elle y restera pour effectuer un voyage dans le futur.

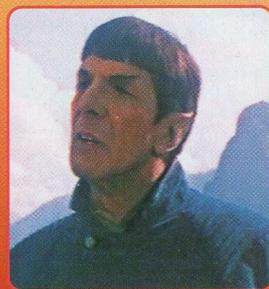
2287

**Spock**, chaussé de bottes propulsives spéciales, retrouve **Kirk** sur les versants d'El Capitan, dans le parc national de Yosemite, sur Terre. Kirk fait un faux pas : Spock se rue à son secours et interrompt sa chute à quelques centimètres du sol.



**Spock, McCoy et Kirk** sont une fois encore embarqués dans une aventure dont l'un des protagonistes n'est autre que le frère de Spock.

**Spock** sauve la vie de son alpiniste de capitaine lors d'une mauvaise chute.

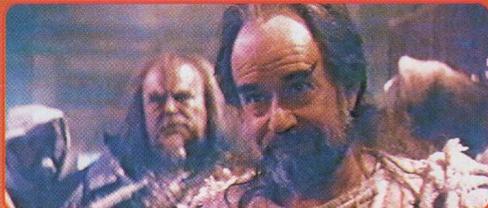


Starfleet est informé des gigantesques perturbations qui mettent à mal les grandes métropoles de la Terre, dont Tokyo.

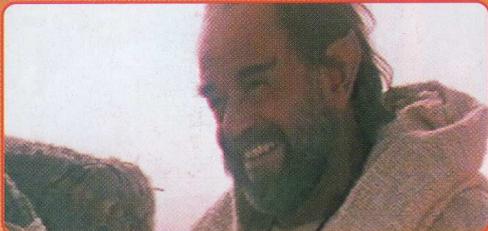
2287

Sybok, demi-frère aîné de Spock, a des visions de la mythique planète de la création vulcaïne, Sha Ka Ree; une pulsion irrésistible l'incite à s'y rendre. La vie de Sybok a toujours été gouvernée par les émotions plus que par la logique, ce qui lui a valu une réputation d'enfant terrible sur sa planète mère.

Sybok commence par regrouper une poignée de disciples parmi les habitants de Nimbus III, qui se sentent rejetés. Cette peu hospitalière planète de classe M, également connue sous le nom de « Planète de la Paix galactique », signe l'échec d'une tentative d'administration conjointe d'une civilisation par la Fédération, les Romuliens et les Klingons.



**Sybok sait que Nimbus III est un lieu idéal pour ourdir un complot. La Fédération enverra un spatonef, et se trouvera ainsi entraînée dans une situation de crise.**



**Sybok exploite ses pouvoirs télépathiques vulcaïns pour reconforter ses partisans. Il agit ensuite de même à l'égard des membres d'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE.**

XXIII<sup>e</sup>  
siècle

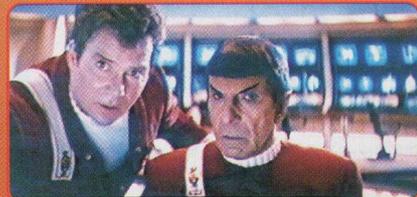
2287

2287

Sybok, accompagné de ses disciples, veut un vaisseau spatial pour se rendre sur Sha Ka Ree. En évoquant une prétendue prise d'otages sur Nimbus III, il parvient à attirer un spatonef de la Fédération, le tout nouvel Enterprise NCC-1701-A, vers cette planète. Il s'empare d'une navette avant de gagner l'Enterprise. Lorsque le petit appareil se pose dans son hangar, Spock a l'occasion de tuer Sybok, mais il ne peut se résoudre à agir contre son propre frère.



**C'est dans la ville de Nimbus III, vue ici au clair de ses deux lunes, que Sybok lance sa quête de « Sha Ka Ree ».**

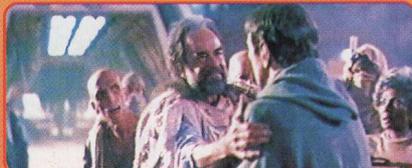


**Malgré sa longue expérience, Kirk n'était pas préparé à l'acte de piraterie commis par le frère de Spock.**

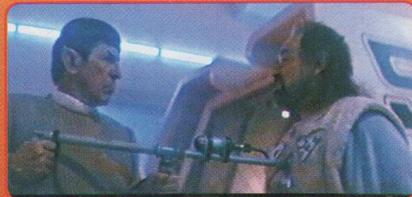
Après avoir pris le contrôle total du vaisseau, avec l'aide de membres d'équipage convertis à sa cause, Sybok se dirige vers la Grande Barrière, au cœur de la Voie lactée.



**Chekov est l'un des membres d'équipage dont Sybok assume la souffrance intérieure.**



**Sybok, entouré de ses partisans, salue Spock, son frère longtemps perdu de vue.**



**Spock a l'occasion de tuer son frère, mais il ne peut s'y résoudre, au grand dam de Kirk.**



**Kirk choisit de s'accrocher à sa douleur plutôt que d'accepter le soulagement que lui offre Sybok.**



LES  
VULCAÏNS

## Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 1C



LES  
VULCAÏNS

### LA CHRONOLOGIE VULCAÏNE

2287

Franchissant la Grande Barrière, les voyageurs découvrent une planète bleue. Kirk, Spock, McCoy et Sybok s'y rendent en navette pour aller à la rencontre du « Dieu » de Sybok. Peu après leur arrivée, la planète s'assombrit; le sol tremble, puis d'immenses colonnes de pierre en surgissent. Les quatre hommes, secoués par le séisme, se trouvent ensuite face à un vieillard décharné, aux longs cheveux blancs. Il s'avère n'être pas du tout « Dieu », mais bien une entité maléfique désireuse d'échapper à son confinement au-delà de la Grande Barrière. Il lui faut un vaisseau pour s'échapper; la machination dans laquelle Sybok joue un rôle majeur vise à l'accaparement de l'U.S.S. Enterprise à ses propres fins.



**Spock, Sybok, McCoy et Kirk, émerveillés, voient apparaître un être qui se prétend Dieu.**

**Peu après leur arrivée sur la planète, le sol tremble et le ciel s'assombrit.**



**Un détachement de l'U.S.S. ENTERPRISE emprunte une navette pour se rendre sur une planète bleue située au-delà de la Grande Barrière.**



**Sybok tend les bras: il croit avoir trouvé le monde mythique de Sha Ka Ree.**



2293

2287

Sybok veut ressentir la douleur de l'entité, mais elle le tue. Tout le monde ne peut être téléporté hors de la planète en une seule fois; McCoy s'échappe, au contraire de Kirk qui sera ultérieurement sauvé par Klaa, un renégat klingon. Un autre Klingon, le général Koord, de Nimbus III, insiste pour téléporter Kirk à bord de son vaisseau. À l'arrivée, Spock est là pour atténuer le choc. Plus tard, une réception est organisée à bord de l'U.S.S. Enterprise pour célébrer une nouvelle ère de coopération entre l'Empire klingon et la Fédération.



**Sybok est tué par son « Dieu »: il ne s'est pas rendu compte qu'il s'agissait en fait d'un être maléfique.**



**Kirk, téléporté à bord du vaisseau klingon, est soulagé d'y trouver son ami vulcaïn.**

2293

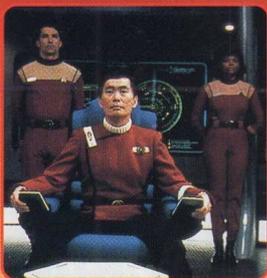
Frais émoulu de l'Académie de Starfleet, Tuvok est affecté à bord de l'U.S.S. Excelsior en qualité d'officier scientifique; il servira sous les ordres du capitaine Hikaru Sulu.

**Tuvok, futur officier de l'U.S.S. VOYAGER, entame sa carrière dans Starfleet.**



2293

Une explosion sur le satellite de Praxis menace l'existence de la planète mère klingonne. Ce désastre ouvre la voie d'une coopération pacifique entre l'Empire klingon et la Fédération, dans laquelle Spock et son père Sarek joueront tous deux un rôle important.



**L'U.S.S. EXCELSIOR de Sulu est le seul vaisseau de Starfleet à détecter l'explosion de Praxis.**

2293

Un délégué de la Fédération accompagne le chancelier klingon Gorkon sur Terre, où doivent avoir lieu des pourparlers de paix. Kirk a pour tâche d'être le « rameau d'olivier » de la Fédération, sur la base d'une recommandation personnelle de Spock, qui juge le moment propice à l'avancement des négociations – avant que les éléments les plus conservateurs de l'Empire klingon ne persuadent les autorités impériales qu'une solution militaire est préférable.



**Le chancelier Gorkon est un personnage rare : un Klingon prêt à donner sa chance à la paix !**

2293

Kirk est furieux d'avoir été choisi pour un rôle d'escorte, alors que son fils David a été tué par les Klingons. Spock le rassure en ayant recours à ce qu'il présente comme un vieux proverbe vulcain : « Seul Nixon pouvait aller en Chine ». Il explique à Kirk que Sarek a demandé qu'il entame les négociations avec les Klingons. « Ce sont des bêtes ! », se récrie Kirk. On lui rappelle que l'occasion qui se présente est historique et que les Klingons sont à l'agonie, ce à quoi il rétorque : « Eh bien, qu'ils meurent. »

2293

L'U.S.S. Enterprise est au point de rendez-vous avec le spationef klingon. Spock, toujours aussi diplomate, indique à Kirk que le Chancelier va attendre leur signal. Le contact est établi. Les Klingons sont invités à dîner. Valeris rappelle au capitaine la présence à bord de son vaisseau d'une cargaison illégale de bière romulienne ; elle ajoute que ce breuvage est susceptible de faciliter le déroulement de la soirée.



**Les références shakespeariennes abondent dans le toast du général Chang.**

Le chancelier et son escorte se téléportent à bord de l'Enterprise. Les présentations effectuées, Valeris signifie en aparté à des gardes qu'ils ont une tâche à accomplir.

2293

Le chancelier propose un toast à l'avenir, dans lequel Spock perçoit une citation extraite de « Hamlet », acte III, scène 1. On lui rappelle qu'il ne sait rien de Shakespeare à moins de l'avoir lu dans l'original klingon. Après un dîner quelque peu tendu, Kirk et les siens – qui ont abusé de la boisson bleue – se retirent. Ils ne tardent pas à être réveillés par une nouvelle inquiétante :



**Le chancelier et d'autres Klingons sont assassinés à bord de leur spationef par deux membres d'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE.**

d'importantes quantités de radiations neutroniques émanent de l'U.S.S. Enterprise. Kirk s'enquiert de la situation auprès de Valeris. Quelques secondes plus tard, une torpille à photons est lancée en direction du vaisseau du chancelier, qui perd ses facultés de contrôle gravitationnel. Deux agents venus de l'Enterprise se téléportent à bord pour assassiner Gorkon.

2293

2293

à suivre



2293

Ayant rejoint l'U.S.S. Enterprise aux chantiers spatiaux, Kirk visite la passerelle de commandement ; il fait la connaissance de Valeris, navigatrice qui s'est portée volontaire pour la mission et premier élève officier d'origine vulcain à sortir major de l'Académie de Starfleet. Ils quittent le chantier à un quart de la vitesse d'impulsion maximale : Valeris rappelle au capitaine que seuls les micropropulseurs sont autorisés au sein des docks. Kirk réitère son ordre ; Valeris obéit à contrecœur.

Alors que Kirk envisage avec morosité sa mission, Valeris vient le trouver dans sa cabine pour lui annoncer qu'ils sont presque à destination.

2293

Plus tard, dans les quartiers de Spock, celui-ci et Valeris partagent un moment d'intimité, à la lueur des chandelles. Spock rappelle à Valeris ses excellents résultats, et juge qu'elle a surpassé toutes les attentes que lui, son parrain à l'Académie, pouvait avoir. Valeris interroge Spock au sujet d'un tableau accroché dans son logement. Il indique que l'œuvre représente l'expulsion de l'homme hors du jardin d'Éden ; cela lui rappelle que toutes choses ont une fin. C'est précisément de la fin des choses que Valeris veut s'entretenir avec Spock : elle s'inquiète des changements qui surviennent au sein de la Fédération. Ils évoquent les grands tournants de l'histoire, la logique aussi. Spock lui annonce que ce voyage est le dernier qu'il effectue en tant qu'officier de l'U.S.S. Enterprise. Mais la nature ayant horreur du vide, il souhaite que Valeris le remplace. Ils sont interrompus par un message intime à tous l'ordre de gagner les postes de combat : un vaisseau klingon a été détecté à proximité de l'Enterprise, par bâbord avant.



**Spock nourrit de grandes espérances pour le lieutenant Valeris, mais il s'avérera bientôt que la Vulcain est une traîtresse infiltrée dans les rangs de Starfleet.**

2293

Le général Chang jure de se venger. Kirk proteste de l'innocence de l'U.S.S. Enterprise, mais Spock rappelle au capitaine que les tirs provenaient bien de leur vaisseau, même si les coupables ont tenté de faire croire qu'il en allait autrement.

Spock assume la responsabilité de ses actes – c'est lui qui a entraîné Kirk dans cette mission – et se porte volontaire pour se rendre à bord du vaisseau klingon. Kirk n'a nullement l'intention de déclencher une guerre alors que l'on est à l'orée de la paix universelle. Accompagné de McCoy, il gagne l'astronef klingon pour tenter d'éclaircir la situation. Ils ne parviennent pas à sauver le chancelier Gorkon, mais, avant de mourir, celui-ci implore le capitaine Kirk de ne pas laisser le processus de paix avorter de la sorte. Accusés par les Klingons d'avoir causé la mort du chancelier, Kirk et McCoy sont arrêtés.



**Spock tente sans succès d'endosser la responsabilité des événements de la soirée.**

2293

Le capitaine Spock prend le commandement de l'U.S.S. Enterprise et donne instruction au commandeur Uhura d'informer le Q.G. de Starfleet de la situation. Valeris déclare à Spock qu'ils ne peuvent admettre que Kirk et McCoy soient emmenés en captivité sur O'nono, mais Spock n'est pas d'accord. Selon lui, il leur revient de faire éclater l'innocence des deux officiers de Starfleet.

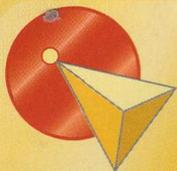
2293

Sarek, aux côtés du président de la Fédération, a écouté les déclarations enflammées de l'ambassadeur klingon en faveur de la comparution et de la déportation des deux prisonniers. Sarek, qui se sent partiellement responsable, est contraint de se ranger aux arguments du Klingon.

Le président ne peut croire à la culpabilité de Kirk. Cependant, le capitaine n'est pas au-dessus des lois. Le colonel West fait part d'un plan visant à récupérer les otages, mais le président craint que cela n'aboutisse à une guerre totale. Kirk et McCoy doivent être jugés, et il convient d'éviter tout nouveau conflit avec les Klingons. L'avenir du processus de paix, entamé à l'initiative des Vulcains Sarek et Spock, repose désormais entre les mains des deux hommes.



**L'U.S.S. ENTERPRISE a rendez-vous dans l'espace avec le CROISEUR CUIRASSÉ KLINGON du chancelier Gorkon. Les Klingons seront invités à dîner.**



LES  
VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 1 D

## LA CHRONOLOGIE VULCAINE



LES  
VULCAINS

2293

À la suite de l'incident qui voit l'**U.S.S. Enterprise** tirer sur les **Klingons**, le lieutenant **Valeris** recommande une sorte de sabotage à **Uhura** et **Chekov** : ils ne tiennent aucun compte des efforts de **Starfleet** pour rappeler le vaisseau. Pendant ce temps, la fille du chancelier **Gorkon**, **Azetbur**, annonce au président de la Fédération et à un groupe de délégués que les prisonniers, **Kirk** et **McCoy**, ne seront pas extradés de **Qo'noS**. Toute tentative pour les délivrer serait considérée comme un acte de guerre.

**Spock** indique à **M. Scott** que chaque torpille doit faire l'objet d'une vérification visuelle, car les ordinateurs n'ont enregistré aucune perte. Un traître a sans doute eu accès aux bases de données. **Valeris** apprend à **Spock** que la fille de **Gorkon** occupe à présent le poste de chancelier. Selon **Scotty**, la Klingonne a dû tuer son propre père : à sa mort, elle n'a pas versé la moindre larme. **Spock** répond qu'il ne faut pas en tirer de conclusions, dans la mesure où les Klingons n'ont pas de canaux lacrymaux. « C'est une vieille légende », réplique **Valeris**, confirmant l'hypothèse du parricide.



**M. Scott proclame de toutes ses forces l'innocence de l'U.S.S. ENTERPRISE. Selon les journaux de bord, aucune torpille n'a été tirée.**

2293

**Spock** imagine un moyen pour faire sortir du bois les éventuels saboteurs. À l'infirmerie, le lieutenant **Valeris** mord à l'hameçon. Démasquée, elle a l'occasion de tuer **Spock**, mais ne le fait pas. **Spock** fait sauter le fuseur hors de sa main, dans un éclair de colère rarement observé chez les **Vulcains**. Sur la passerelle de l'**U.S.S. Enterprise**, la jeune **Vulcaine** nie avoir tiré les torpilles et ajoute que nul ne peut prouver quoi que ce soit. Le capitaine **Kirk** annonce qu'elle sera jugée. **Valeris** tente d'expliquer son comportement en rappelant le soir où elle a essayé de dire à **Spock**, de façon détournée, que les efforts de paix avec les **Klingons** devraient cesser. **Spock** répond que lui-même a essayé de lui dire des choses, notamment au sujet de la foi en l'avenir. **Valeris** estime que l'on ne peut faire confiance aux **Klingons** ; elle ajoute vouloir sauver **Starfleet**, puis cite des paroles prononcées par **Kirk** dans un moment d'irritation : « Qu'ils meurent ! » **Kirk** est horrifié : jamais il n'aurait pensé que cette phrase pût avoir des conséquences aussi graves...



**Percée à jour, Valeris fait des révélations sur le complot de Camp Khitomer.**

2293

2293

Sur **Qo'noS**, **Kirk** et **McCoy** sont jugés et condamnés aux travaux forcés à perpétuité. La peine sera exécutée dans la glaciaire colonie pénitentiaire de **Rura Penthe**. Sur place, ils s'y lient d'amitié avec **Martia**, qui est en réalité une métamorphe gracieuse ; par la ruse, elle les amène à la surface, où ils sont susceptibles d'être abattus pour tentative d'évasion. Heureusement, **Kirk** est doté d'une balise que **Spock** lui a appliquée dans le dos avant qu'ils ne quittent le vaisseau. L'**U.S.S. Enterprise** sera ainsi guidé vers la planète.



**Kirk et McCoy sont jugés par un tribunal klingon, pour qui leur culpabilité va de soi.**



**Azetbur est présente au procès de Kirk et de McCoy. Tous deux sont déclarés coupables.**

**Victimes de la duplicité de Martia, Kirk et McCoy sont tout près d'être tués.**



2293

2293

À bord de l'**U.S.S. Enterprise**, **Spock** visionne l'attaque contre le vaisseau **klingon**. Il se remémore un dicton qu'employait souvent l'un de ses aïeux : « Si on élimine l'impossible, ce qui reste, aussi improbable soit-il, doit être la vérité. » Selon **Valeris**, les torpilles auraient pu être lancées par un **Oiseau-de-Proie klingon**. Cela soulève la question de la possibilité de tir en occultation ; **Spock** estime que ce vaisseau pourrait être doté d'une telle capacité, alors même que cette technologie est jugée irréaliste. **Valeris** propose d'informer **Starfleet**, mais **Scotty** pense qu'ils seront pris pour des fous furieux. **Spock** confirme que ceux qui ont commis le crime sont à bord de l'**Enterprise**. Il se tourne vers **Valeris** et lui demande ce qu'il faut chercher : « Deux paires de bottes gravitationnelles », répond-elle.

Une fouille de l'**Enterprise** ne donne rien. **Spock** indique à **Scotty** qu'il y a un « problème » de propulseur à distorsion. Il s'agit là d'une ruse pour n'avoir pas à regagner **Starfleet**, de façon à poursuivre les efforts pour sauver **Kirk** et **McCoy** – et pour retrouver les véritables meurtriers.

2293

Le capitaine **Spock** met le cap sur **Rura Penthe**. Il pénètre en territoire **klingon**. **Uhura** parvient à franchir un point de contrôle **klingon**, en se servant de la langue des autochtones. Plus tard, **Scotty** découvre les uniformes des assassins dans une conduite d'aération. On retrouve les deux officiers, **Burke** et **Samno**, tués.



**Uhura, experte en communications, a recours à une solution bien peu technique - des livres - pour accéder à des informations sur la langue des Klingons.**

**Scotty découvre les uniformes, mais, avant que les officiers Burke et Samno puissent être traduits en justice, ils sont tués par le véritable responsable de l'assassinat.**

2293

**Valeris** révèle que les **Klingons** ont conspiré avec des officiers de **Starfleet** pour tuer leur propre chancelier. **Kirk** lui demande des noms. Elle refuse de les révéler. **Spock** opère alors une fusion mentale afin d'obtenir d'elle le plus de renseignements possible, mais il ne trouve pas le nom du site de la conférence de paix. Pour se le procurer, **Spock** suggère de contacter le capitaine **Sulu**, de l'**U.S.S. Excelsior**. En violation des règlements, **Sulu** fournit l'information : **Camp Khitomer**, près de la frontière **romulienne**.

**Kirk** informe **Sulu** de l'existence d'un **Oiseau-de-Proie** capable de tirer tout en restant occulté ; il a besoin du vaisseau de **Sulu** en soutien.

2293

L'**U.S.S. Enterprise** se dirige vers **Camp Khitomer** et la conférence cruciale qui pourrait mettre un terme aux hostilités entre la **Fédération** et l'**Empire klingon**. La tension croît, en raison de la menace que fait peser un vaisseau klingon capable de tirer en occultation, et aussi parce que le temps manque. À proximité de la planète, le vaisseau occulté, que commande le **général Chang**, lance contre l'**Enterprise** une torpille qui frappe le dessous du module soucoupe. L'**U.S.S. Excelsior** de **Sulu** se porte à sa rescousse. Pendant ce temps, un assassin s'apprête à porter un coup mortel à la conférence.



**L'U.S.S. ENTERPRISE et l'U.S.S. EXCELSIOR se rejoignent pour faire face au vaisseau klingon occulté. À eux deux, ils le détruisent, puis se dirigent vers Camp Khitomer, où ils vont tenter de prévenir l'assassinat du président de la FUP.**

2293

Une fois l'**Oiseau-de-Proie** détruit, les deux équipages doivent perturber la conférence pour contrecarrer la tentative d'assassinat. Alors que l'assassin tient le président de la **Fédération** dans sa ligne de mire, une équipe se déploie dans la salle. Les conjurés sont découverts, y compris le tueur – le **colonel West**, de **Starfleet**. Quelques paroles sont échangées. **Kirk** déclare à **Azetbur** que tout ceci concerne l'avenir, que son père, le **chancelier Gorkon**, appelait « le pays inconnu ».



**La coopération entre l'U.S.S. ENTERPRISE et l'U.S.S. EXCELSIOR, pour empêcher l'assassinat, réunit deux vieux amis : James Kirk et Hikaru Sulu.**

2311

Après l'incident meurtrier de **Tomed**, le **traité d'Algeron** établit de nouveaux termes que la **Fédération** et l'**Empire stellaire romulien** s'engagent à respecter. La **Zone neutre** est réaffirmée, et la **Fédération** s'interdit d'utiliser de la technologie d'occultation. Les **Romuliens** entrent alors dans une phase isolationniste prolongée.

2293

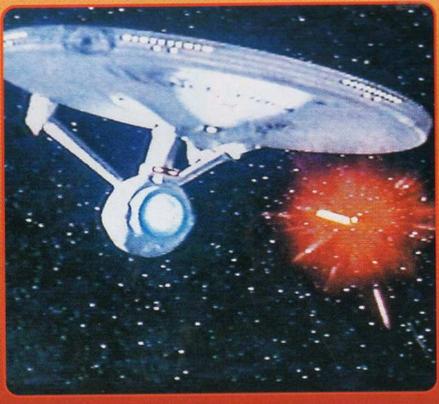
2293

suite au verso



2293

L'**U.S.S. Enterprise** est menacé de destruction. C'est alors que **Spock** a une idée. Le vaisseau **klingon** doit expulser du gaz ionisé, du plasma. Il propose de modifier une torpille à photons – avec l'aide de **McCoy** – afin de retrouver la trace de ce gaz. Au moment où la coque cède, ils achèvent la transformation de la torpille et déclenchent le tir. Cette tactique défensive tire parti du fait que le vaisseau klingon ne peut rester occulté, tirer et bénéficier en même temps de la protection de ses boucliers. Un tir suffit à révéler l'**Oiseau-de-Proie**, ce qui permet à l'**U.S.S. Excelsior** et à l'**Enterprise** de verrouiller leurs armes et de le détruire.



**L'U.S.S. ENTERPRISE et l'U.S.S. EXCELSIOR tirent sur l'OISEAU-DE-PROIE KLINGON occulté.**

2304

**Tuvok**, en état de **pon farr**, tourne le dos à son entraînement au **Kolinahr** ; il choisit d'épouser **T'Pol** et de fonder une famille.

2293

La réunification **romulo-vulcaine** devient une perspective envisageable après la rencontre entre **Spock** et le sénateur romulien **Pardek** à la **conférence de Khitomer**. Ils resteront en contact pendant soixante-quinze ans, et **Spock** se rendra de son propre chef sur **Romulus** pour tenter d'ouvrir des pourparlers.

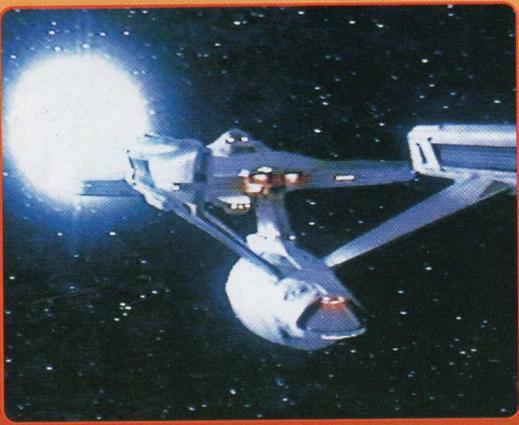
2293

**Kirk** trouve **Spock** dans ses quartiers. Vêtu de sa robe rituelle, il médite dans la pénombre. Il a le sentiment d'avoir fait preuve de présomption et d'être responsable de la situation. **Kirk** et le **docteur** auraient pu être tués. **Kirk** répond que son attitude était logique, et que la paix vaut bien quelques sacrifices personnels. **Spock** reconnaît qu'il a été influencé par ses préjugés favorables au sujet de la **Vulcaine Valeris**. Or une telle fierté raciale n'est guère caractéristique de **Spock** – pas plus que des **Vulcains** en général. **Kirk** avoue à son tour qu'il a fallu la mort de **Gorkon** pour que lui-même prenne conscience de ses préjugés. **Spock** se dit qu'ils sont peut-être si vieux et si inflexibles qu'ils n'ont plus d'utilité. Il se sent toujours responsable des événements qui sont survenus. **Kirk** rappelle au **Vulcain** qu'il n'est responsable que de ses propres actes.

2293

À bord de l'**U.S.S. Enterprise**, **Uhura** reçoit un message de **Starfleet** ordonnant de ramener le vaisseau au **chantier spatial**, où il sera désaffecté. **Spock** rétorque : « Si j'étais humain, je pense que ma réponse serait de leur dire d'aller se faire voir... Si j'étais humain. » Une fois de plus, l'équipage de l'**Enterprise**, et notamment son officier **vulcain** à l'imparable logique, a sauvé la civilisation fédérale et prolongé la paix.

**Les aventures de Spock à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE s'achèvent en 2293, mais sa carrière est loin d'être terminée.**



2349

L'Académie des Sciences vulcaine désigne un nouveau directeur en la personne du Dr T'Pol, experte en morphologie subspatiale.

2364

Un spationef vulcain immatriculé **NSP-17938**, le **T'Pol**, est désaffecté et consigné au dépôt de Zed-15, en orbite autour de Qalor II.

2365

Le Dr Selar, médecin vulcain à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, fait partie d'un détachement en mission sur la planète **Gravesworld**. Selar y assiste à la mort du Dr Ira Graves, des suites de la maladie de Darnay.

2366

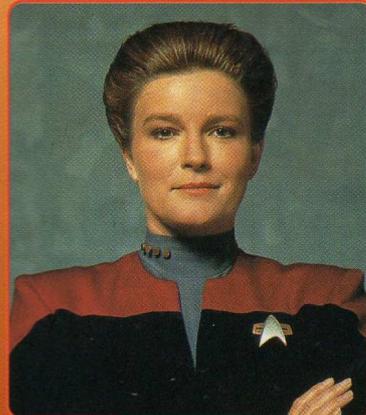
L'ambassadeur de la Fédération Sarek, vieux et malade – il a 202 ans –, s'apprête à accomplir un dernier coup d'éclat diplomatique dans le cadre des négociations légariennes. Avant cela, il lui faut recourir à une fusion mentale avec le capitaine Jean-Luc Picard afin d'accroître ses capacités mentales : il souffre en effet du **syndrome de Bendii**. L'un des effets secondaires de cette maladie dégénérative rare, qui affecte surtout des Vulcains âgés, est la projection d'émotions dans les alentours. En résultat d'étranges comportements à bord de l'**U.S.S. Enterprise** – le conseiller Troi se rend compte qu'ils se sont déclarés à l'arrivée de Sarek. Avec l'aide de Picard, Sarek réussit dans ses négociations avec les Légariens, entamées en 2273 ; il révèle même ses véritables sentiments à l'égard de son fils, Spock, et de ses femmes. Une fois les négociations conclues, Sarek repart finir sa vie sur Vulcain.

*Le diplomate vulcain Sarek a connu une longue et belle carrière. Sa sagesse et ses intentions pacifiques contribuent à la conclusion de pactes avec les Klingons, Cygnus IX et les Légariens.*



2367

Le capitaine Kathryn Janeway fait la rencontre de Tuvok, qui deviendra un jour l'un de ses officiers les plus appréciés à bord de l'**U.S.S. Voyager**.



*Janeway fait la connaissance de Tuvok quatre ans avant de travailler avec lui à bord de l'U.S.S. VOYAGER.*

XXIV<sup>e</sup>  
siècle

2366

2349

Après une interruption de cinquante ans, Tuvok reprend sa carrière dans **Starfleet** ; il se présente à bord de l'**U.S.S. Wyoming**. Son expérience de père de famille l'a rendu plus tolérant vis à vis de la nature polyculturelle de Starfleet, et sa soif de connaissance est trop forte pour qu'il y résiste plus longtemps.



*Comme la plupart des Vulcains, Tuvok jouit d'une grande longévité. Après avoir intégré Starfleet au **XXIII<sup>e</sup> siècle**, il interromp sa carrière durant 50 ans, avant de se rengager en 2349.*

2366

La société préindustrielle des humanoïdes **protovulcains** de **Mintaka III** est secrètement étudiée par des anthropologues de la Fédération. Le dispositif de camouflage de ces derniers tombe en panne : leur présence est révélée. Du fait de la nature primitive des **Mintakans**, le secret de l'observation devait être préservé pour éviter toute violation de la **Prime Directive**.

*Une situation de premier contact intervient inopinément sur Mintaka III, à cause d'une panne de projecteur d'occultation. Mintakans le prennent pour une divinité.*



*Le capitaine Picard doit faire appel à toute sa diplomatie pour désamorcer une situation potentiellement explosive. Les Mitakans le prennent pour une divinité.*



2367

Après un rendez-vous spatial avec l'**U.S.S. Zhukov**, l'**U.S.S. Enterprise** reçoit pour mission de transporter l'ambassadrice vulcaine T'Pol jusqu'à la **Zone neutre romulienne**, où doivent se tenir des négociations. Pendant le voyage, Data lui interdit l'accès à des dossiers classés secrets ; peu après, elle meurt – apparemment – dans un incident de téléportation. Après enquête, Data comprend qu'il s'agissait en fait d'une espionne romulienne. Le faux accident de téléporteur, s'il avait réussi, aurait servi à dissimuler sa véritable identité.

2367

2368

2368

Spock aurait été repéré sur **Romulus**. Au **Q.G. de la Fédération**, on craint qu'il n'ait fait défection pour se ranger aux côtés des **Romuliens** – ce qui poserait de graves problèmes de sécurité.

2368

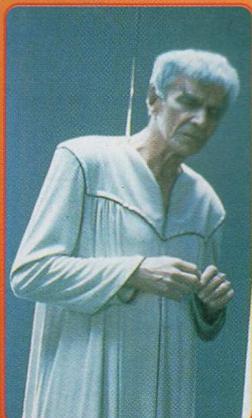
Un vaisseau de fret **ferengi** s'écrase dans la ceinture d'astéroïdes de **Hanolin**, près de **Vulcain**. Dans les décombres, on retrouve les restes d'un vaisseau vulcain. Plus mystérieux encore : les pièces de ce vaisseau sont stockées dans des caisses et étiquetées en tant que matériel médical. On les envoie sur Vulcain à des fins d'identification.

2368

L'ambassadeur Spock disparaît de sa planète mère, non sans avoir réglé nombre de ses affaires.

2368

Au cours de leur trajet vers Romulus, Data et Picard apprennent la mort à 203 ans du légendaire Vulcain Sarek, victime du syndrome de Bendii. Sarek laisse une femme, Perrin, et un fils, Spock.



**Le syndrome de Bendii, maladie dégénérative qui touche les vieux Vulcains, a raison du grand Sarek : il meurt sur Vulcain, en 2368.**

2368

Sur Romulus, Picard et Data entrent en contact avec Pardek et Spock près du Segment de Krocton. Spock explique à Picard pourquoi il estime possible la réunification avec Romulus, cela après que Picard a informé le Vulcain des objections de la Fédération.



**Spock marche dans les traces de son père en initiant des pourparlers de paix avec les Romuliens. Il expose ses plans à Picard et à Data.**



**Les ouvertures de paix de Spock à l'adresse des Romuliens ont une grande portée, mais les oppositions ne manquent pas.**

2368

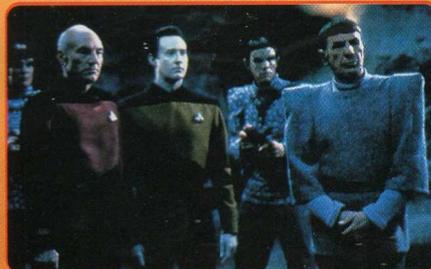
Plus tard, on apprend que les pourparlers de paix étaient une ruse de Pardek visant à permettre une invasion de Vulcain selon la tactique du « cheval de Troie » – au moyen de vaisseaux vulcains, tel le T'Pol. La Romulienne Sela est l'un des cerveaux de l'opération.



**L'officier romulien Sela a une fois encore trouvé le moyen de mettre à mal les perspectives de paix.**



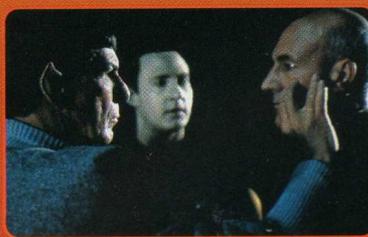
**Spock et Data se servent d'une holo-image d'eux-mêmes pour tromper Sela et prendre la fuite.**



**Leur couverture ne tient plus : Picard et Data sont retenus en otages sur Romulus – mais Spock les introduit dans le mouvement clandestin de Pardek.**



**Picard et Spock, escortés jusqu'au bureau de Sela, sont mis au courant des véritables intentions des Romuliens.**



**Spock opère une fusion mentale avec Picard pour en apprendre davantage au sujet de son père Sarek, qui a naguère utilisé le même procédé avec le capitaine.**

2368

L'équipage de l'U.S.S. Enterprise aide les autorités vulcaines à enquêter sur les débris du T'Pol découverts dans l'épave de la navette ferengie, mais on ne parvient pas à savoir pourquoi les Ferengis les avaient en leur possession.

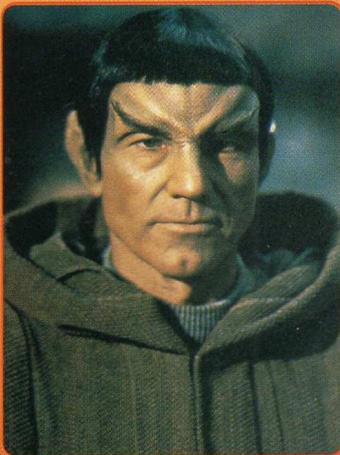
2369

à suivre



2368

L'U.S.S. Enterprise est chargé d'enquêter sur la disparition de Spock. Son père, Sarek, conseille d'aller sur Romulus et d'y rencontrer le sénateur Pardek. Data et Picard, travestis en Romuliens, gagnent clandestinement Romulus à bord d'un Oiseau-de-Proie klingon prêté par le dirigeant du Haut Conseil klingon, Gowron.



**Le capitaine Picard est le dernier en date des officiers de Starfleet appelés à incarner un Romulien dans le cadre d'une mission. Son travestissement est extrêmement convaincant.**

**L'androïde Data accompagne Picard dans sa mission sur Romulus, à la recherche de Spock. Lui aussi est grîmé en Romulien aux oreilles pointues.**

2368

Ses contacts initiaux et ses efforts sur Romulus ont été vains, mais Spock reste en territoire romulien pour poursuivre son but : la réunification.

2369

Un fragment de la Pierre de Gol, objet vulcain aux pouvoirs mythiques, est dérobé dans un musée vulcain. Peu après, des bandes de mercenaires lancent des coups de main à travers le quadrant, à la recherche d'autres parties de la Pierre.



**La Pierre de Gol est finalement retrouvée : il s'agit d'un résonateur psionique en état de marche, capable de tuer ses victimes par télépathie.**

2369

Le capitaine Picard, prolongeant les études de son vieux professeur d'archéologie Richard Galen, fait d'étonnantes découvertes quant aux origines de maintes espèces vivantes de la Galaxie, dont les Terriens, les Vulcains, les Romuliens, les Cardassiens et les Klingons.

2369

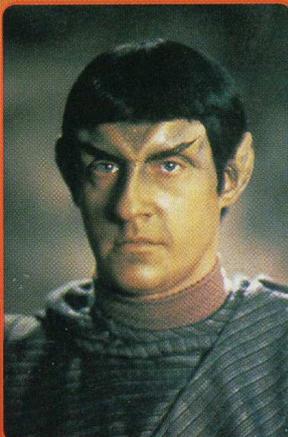
Un fugitif du nom de Croden et sa fille, Yareth, se dirigent vers Vulcain à bord du T'Vran, vaisseau scientifique vulcain.

2369

Le mercenaire Arctus Baran est engagé par un groupe isolationniste vulcain pour rechercher la Pierre de Gol.



**La Pierre de Gol peut être meurtrière, mais il est possible de la neutraliser par la pensée.**





LES  
VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 2



LES  
VULCAINS

## LE PEUPLE VULCAIN ET SES RITES

Les Vulcains, qui constituent l'une des grandes civilisations de la Galaxie, ont profondément évolué au cours du temps. Jadis belliqueux, ils forment aujourd'hui une société pacifique régie par les préceptes de la pensée logique..

**B**ien qu'humanoïdes, les Vulcains diffèrent considérablement des humains dans les domaines physiologique, social et intellectuel. Leurs longs sourcils obliques et leurs oreilles pointues leur donnent une apparence d'elfes. Une seconde paupière protège leur œil de la forte lumière dispensée par le soleil de Vulcain.

**La force vulcaine**  
Pesanteur plus forte et atmosphère plus ténue que sur la Terre : du fait de ces caractéristiques de leur planète d'origine, les Vulcains possèdent une plus grande force physique que les humains, et une ouïe nettement plus fine dans un environnement équivalent.

Le cœur du Vulcain, comparable à celui du Terrien, est toutefois situé là où se trouverait le foie humain. En cas de lésions cardiaques, les Vulcains disposent d'un

mode de guérison unique en son genre : en pratiquant une sorte d'autohypnose, ils concentrent leur flux sanguin, leur énergie et leurs anticorps vers les organes atteints.

### La logique avant tout

Les Vulcains font montre d'une implacable logique, d'une profonde honnêteté et d'une immense loyauté – chaque individu possédant ces qualités à des degrés divers, bien entendu.

Les Vulcains ne mentent pas, mais ils sont capables d'« exagérer » s'ils estiment avoir une raison logique de le faire. Ils prétendent n'avoir pas le sens de l'humour, mais on note chez certains un recours occasionnel au sarcasme.

### La quête de l'amour

Une fois tous les sept ans, néanmoins, la logique passe au second plan pour l'individu mâle, qui connaît alors une phase de **pon farr** : dans cette partie de son cycle vital, il doit

### Fal-tor-pan

En 2285, le père de Spock, Sarek, demande que l'antique rite du fal-tor-pan soit accompli sur son fils afin de réimplanter l'âme de celui-ci, ou katra, dans son être physique, régénéré sur la planète Genesis après son sacrifice à bord de l'ENTERPRISE NCC-1701.



## LES VULCAINS

Tout comme les Romuliens, les Vulcains possèdent des sourcils obliques.

La morphologie des Vulcains est comparable à celle des Terriens, mais le fait d'avoir évolué sur une planète à la pesanteur élevée a doté les premiers d'une force physique supérieure à celle des seconds.

Leurs oreilles pointues et très développées permettent aux Vulcains de percevoir les sons dans l'atmosphère raréfiée de leur planète.

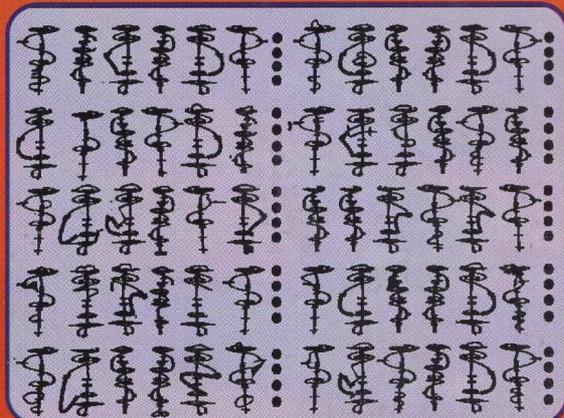
L'hémoglobine des Vulcains est à base de cuivre plutôt que de fer, de sorte que leur sang est vert et non rouge.

Les organes internes des Vulcains ne sont pas situés aux mêmes endroits que ceux des Terriens.

Cette robe est la tenue de cérémonie du fal-tor-pan.



### La langue vulcaine





LES  
VULCAINS

## Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 2



LES  
VULCAINS

regagner sa planète pour chercher une partenaire. Cet instinct d'accouplement se traduit par une « fièvre sanguine », ou **plak-tow**. Toute logique abolie, le sujet n'est plus que pulsion sexuelle. Deux occurrences de pon farr touchant **Spock** nous sont bien connues : l'une alors qu'il sert à bord de l'**U.S.S. Enterprise** et l'autre lorsqu'il est en cours de régénération sur la **planète Genesis**.

Le corps de Spock se retrouve sur cette planète après son sacrifice pour sauver l'**Enterprise**. Toutefois, avant sa mort, il a déposé son **katra** dans

l'esprit de **Leonard McCoy**, médecin-chef du vaisseau. Le **katra**, âme du Vulcain, fait l'objet d'une **union mentale** avec un ami de confiance lorsque

la mort physique est proche, ce dans l'espoir que l'esprit pourra être rendu à la planète Vulcain.

Grâce aux pouvoirs régénérateurs de la planète Genesis et à l'accueil du **katra** par McCoy, le corps et l'âme de Spock seront réunis sur Vulcain, au sommet du **mont Seleya**, après que la grande prêtresse **T'Lar** aura réussi à accomplir l'antique et dangereuse cérémonie du **fal-tor-pan**.

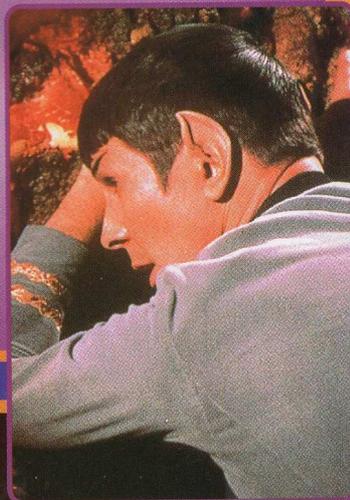
## Pon farr — la période des amours

Spock retourne sur sa planète natale pour accomplir le cycle du pon farr : tous les sept ans, il doit s'unir à sa partenaire, T'Pring. Son organisme est tellement sollicité durant cette période que le Vulcain est en danger de mort s'il ne parvient pas à regagner sa planète à temps pour accomplir le rituel.

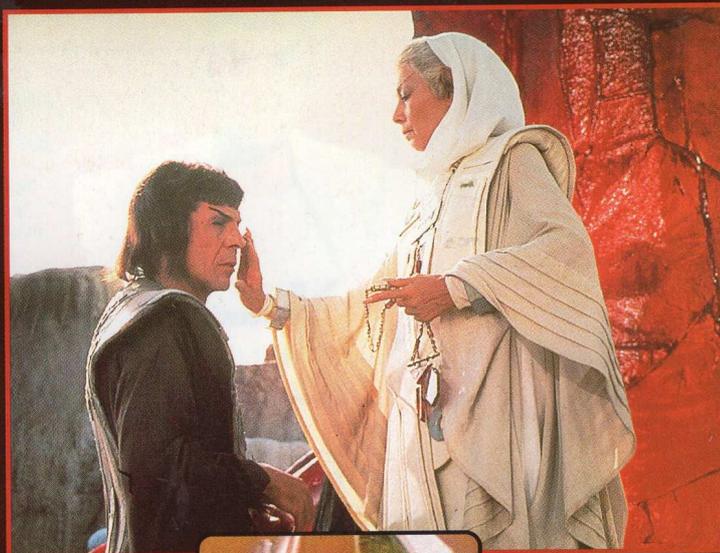
⬅ Le plak-tow déclenche chez Spock une pulsion d'accouplement irrationnelle, qui le conduit à tuer Kirk — du moins en apparence.

## L'union mentale vulcaine

Capables de transmission de pensée par simple contact physique, les Vulcains peuvent s'unir par l'esprit avec la plupart des autres espèces. Au cours d'une mission d'exploration, Spock s'unit mentalement avec une forme de vie à base de silicium, la Horta, et lit même les « mémoires » de la sonde **Nomad**.



## LES VULCAINS DE RENOM



### ⬅ Le retour de Spock

Un autre rite vulcain, le **Kohlinar**, vise à purger l'esprit de toute émotion. Spock se soumet au Kohlinar après avoir démissionné de **Starfleet**, mais échoue finalement lorsque **V'Ger** interrompt son entraînement. Ses maîtres, chargés de l'éprouver, perçoivent la profondeur de sa vocation et le renvoient vers l'**ENTERPRISE**.

## BLOC-NOTES

- ⬅ Jadis, les Vulcains tuaient pour se procurer une partenaire, tout comme le font encore maints animaux sur la Terre.
- ⬅ La cérémonie de mariage vulcaine est appelée **koon-ut-kal-if-fee**.
- ⬅ Lors du pon farr, les Vulcains, d'ordinaire fort stoïques, s'abandonnent totalement à leurs émotions.
- ⬅ Les partenaires des Vulcains sont choisis par leurs parents alors qu'ils sont encore enfants (vers sept ans).
- ⬅ Les Vulcains pratiquent la transmission de pensée par contact physique, mais ils sont parfois capables de télépathie à distance.

### ▶ La réunion

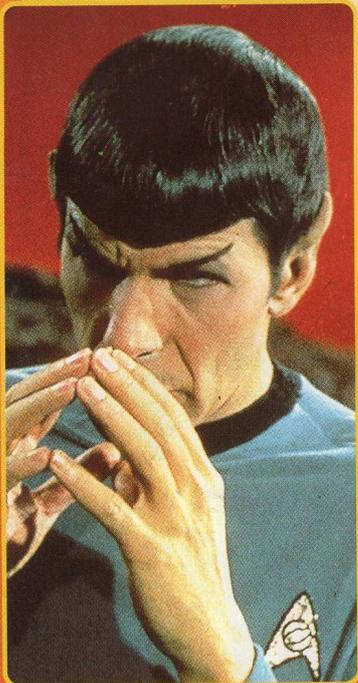
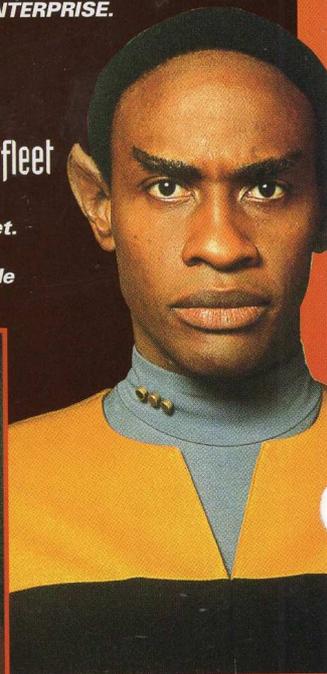
**T'Lar**, grande prêtresse vulcaine, préside à la réunion du **katra** de Spock avec son corps rapatrié de **Genesis**.

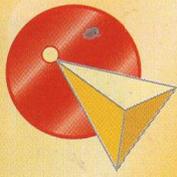
### ▶ La traîtresse

**Valeris** a choisi d'entraver le processus de paix entre la Fédération et les Klingons. Elle joue un rôle capital dans le complot fomenté contre le chancelier **Gorkon**, artisan de la paix.

### ▶ Les Vulcains de Starfleet

**Tuvok** représente la race vulcaine au sein de **Starfleet**. Avant lui, il y eut **Spock** (à demi humain) et la perfide **Valeris**.





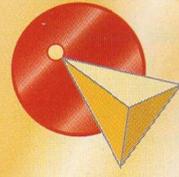
LES  
VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 3

## LES VULCAINS LEURS FACULTÉS MÉTAPSYCHIQUES



LES  
VULCAINS

Des années de discipline mentale ont permis aux Vulcains d'aiguiser leurs facultés mentales. Ils peuvent ressentir les pensées d'autrui, influencer par suggestion et même partager ce que recèle leur esprit.

Les Vulcains possèdent certaines facultés télépathiques, limitées cependant par le fait que leur application requiert le plus souvent un contact physique. L'exemple le plus connu est la **fusion mentale**, qui unit les esprits de deux individus en supprimant leurs barrières mentales de telle sorte que chacun

fait l'expérience des pensées de l'autre.

Le Vulcain déclenche généralement la fusion en touchant du bout des doigts le visage de l'autre. La synchronisation mentale s'opère alors. L'initiateur du processus peut réciter la formule suivante : « Ton esprit est mon esprit. Tes pensées sont mes pensées. ».

La fusion mentale n'exige pas toujours

l'accord du participant. En 2293, c'est sans le consentement de **Valeris** que **Spock** obtient de cette dernière des détails cruciaux concernant un complot visant la **conférence de paix**

de **Khitomer**. Quelques peuples, dont les **Cardassiens**, ont toutefois acquis une discipline mentale permettant à certains individus de



résister à la fusion mentale. Cette fusion s'applique à des êtres vivants très divers, dont les baleines à bosse, la **Horta** à base de silicium, et même des machines douées de sensibilité telles que **Nomad** et **V'Ger**.

Chacun des deux participants à une fusion mentale conserve certains aspects des pensées et de la personnalité de l'autre ; des liens durables s'établissent fréquemment.

À bord de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**, le Vulcain **Tuvok** aide le psychopathe **Suder** à acquérir une certaine maîtrise de soi en opérant une fusion mentale avec lui.

Usages variés  
Les Vulcains font aussi appel à la fusion mentale pour accroître leur propre self-control : c'est ce que fait l'**ambassadeur Sarek**, atteint du **syndrome de Bendii**, en effectuant une fusion mentale

### LE RETOUR DU KATRA

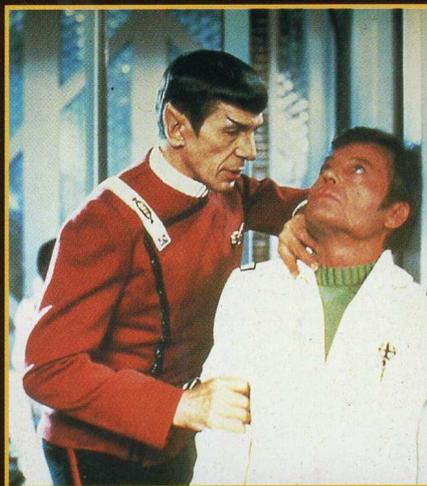
#### La résurrection de Spock

Avant de mourir, un Vulcain transfère son katra - son esprit - dans celui d'un ami proche. Dans des circonstances normales, ce katra regagnera ensuite Vulcain. Toutefois, lorsque Spock meurt, en 2285, une succession d'événements extraordinaires aboutira à sa résurrection.

Juste avant sa mort, Spock fait appel à la technique de la fusion mentale pour placer son katra dans le subconscient du Dr McCoy ; il espère que celui-ci le ramportera sur Vulcain. Mais la dépouille de Spock, confiée à l'espace, finit par se poser sur la planète Genesis, où elle est régénérée par l'effet Genesis.

Ayant récupéré le corps de nouveau vivant de Spock, Kirk le ramène ainsi que son katra sur Vulcain, où ils sont réunis au cours d'une cérémonie légendaire.

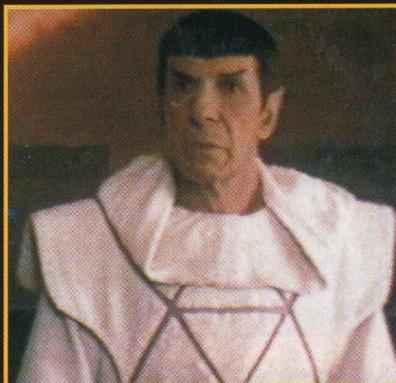
Son corps et son esprit sont réunis, mais Spock éprouve des difficultés à se souvenir de ses amis et de son ancienne vie.



La grande prêtresse vulcaine T'Lar accomplit la cérémonie du fal-tor-pan pour rendre la conscience de Spock à son corps régénéré. Ce rituel extrêmement dangereux n'a jamais été exécuté que dans la légende.

Sarek pense que Spock a opéré une fusion mentale avec son ami le plus proche pour lui confier son katra mais, dans ses ultimes instants, Spock ne pouvait toucher Kirk, aussi a-t-il dû trouver une autre solution.

Les Vulcains sont très réticents à faire part des aspects les plus « illogiques » de leur culture. Avant la mort de Spock, ni Kirk ni McCoy ne sont au courant des traditions vulcaines concernant le katra. Spock n'a pas le temps de s'expliquer avant d'effectuer sa fusion mentale avec McCoy.



# Le guide de la Galaxie STAR TREK



LES  
VULCAINS

DOSSIER 8

FICHE 3



LES  
VULCAINS

## LES VULCAINS LEURS FACULTÉS MÉTAPSYCHIQUES

avec le **capitaine Jean-Luc Picard**. Après la mort de Sarek, Spock opère une fusion mentale avec Picard, pour accéder à ce qui reste de son père.

Ce processus peut servir à modifier des souvenirs, à exercer un puissant effet de suggestion. Le frère de Spock, **Sybok**, utilise cette technique pour supprimer des souvenirs douloureux. Alors que l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** est menacé par une illusion fort convaincante, Spock fait appel à la fusion mentale pour permettre à ses compagnons de résister à des balles fictives.

### L'union

À l'âge de sept ans, les petits Vulcains participent à une cérémonie de lien avec leur partenaire à venir. Une fois parvenus à maturité, tous deux nouent un lien mental qui les appelle au **koon-ut-kal-if-fee** (mariage ou défi). Lors de l'accouplement, les Vulcains établissent aussi une liaison psychique.

Les souvenirs supprimés risquent de provoquer des dommages cérébraux. En pareil cas, un Vulcain prend l'initiative d'une fusion mentale avec un membre de sa famille ou un ami proche et, ensemble, ils tentent de ramener le souvenir réprimé dans l'esprit conscient. Une fusion de ce type est extrêmement périlleuse.

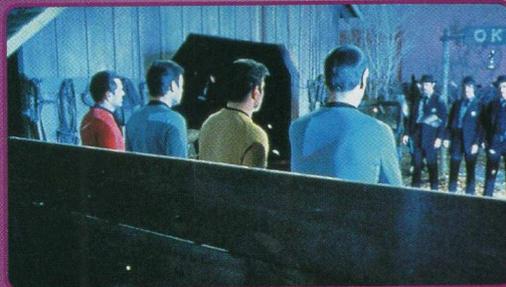
Le parent ou ami devient un **pyllora**, sorte de guide ou de conseiller qui, après observation, aide l'autre à traiter le souvenir délétère.

### Suggestion

Si leurs pouvoirs de télépathie s'exercent principalement par le contact, les Vulcains possèdent tout de même des facultés – bien que limitées – qui s'appliquent à distance, dont celle de suggestionner autrui. Par ailleurs, ils sont sensibles aux pensées les plus puissantes. Ainsi, Spock est conscient de la mort de quatre cents Vulcains dont le vaisseau **U.S.S. Intrepid NCC-1831** est détruit par une gigantesque amibe errant dans l'espace. Il détecte aussi la présence de l'entité **V'Ger**, aux schémas de pensée

## Un mode d'enseignement

▼ **Spock fait appel à la fusion mentale pour aider ses compagnons à s'affranchir d'une illusion potentiellement mortelle.**



▲ **Fort de sa compréhension des facultés métapsychiques vulcaines, Tuvok guide Kes, qui acquiert ainsi des connaissances au sujet de ses propres capacités naissantes.**

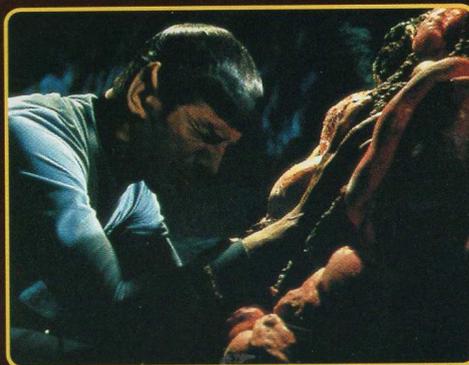
proches d'une certaine perfection.

Lorsque l'**atavachron** expédie Spock et le **Dr McCoy** cinq mille ans dans le passé, sur la planète **Sarpeidon**, Spock devient émotif. McCoy se rend compte qu'à cette époque la civilisation vulcaine est encore sauvage et gouvernée par les émotions, et que le comportement de Spock se modifie pour aller dans le sens de celui des Vulcains primitifs.

### Ultime fusion

À l'approche de la mort, un Vulcain établit une fusion mentale avec un proche, à l'inconscient de qui le mourant confie son esprit ou **katra**, afin qu'il soit ramené sur Vulcain.

## FUSION MENTALE

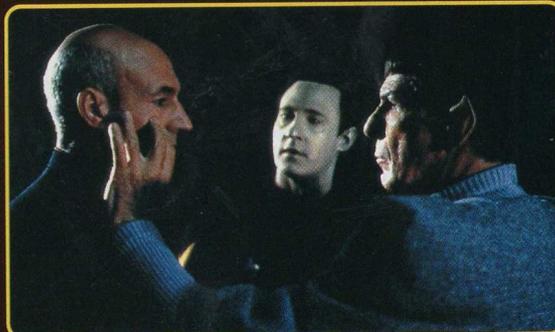
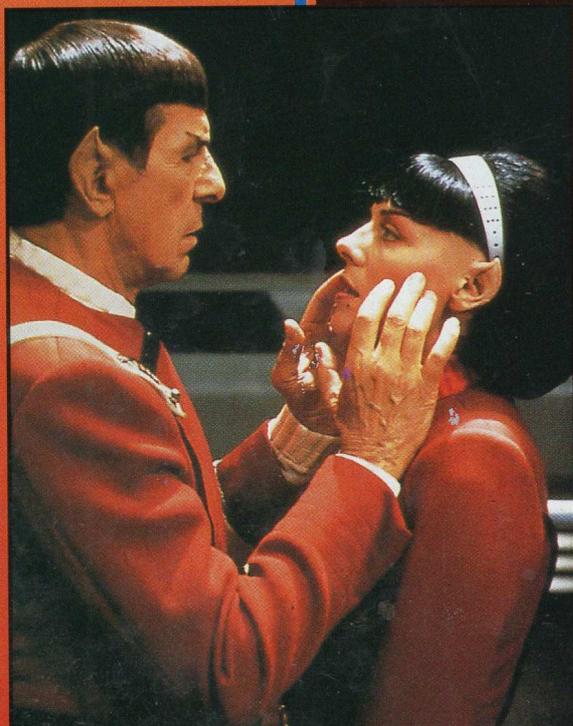


### ▲ Des pensées étrangères

**La fusion mentale s'applique à presque toutes les formes de vie sensibles, et même à la Horta à base de silicium. Lorsque les caractéristiques de l'autre être sont très éloignées toutefois, il peut s'avérer difficile de comprendre ses pensées.**

### ▼ Le lien

**Spock a opéré à plusieurs reprises une fusion mentale avec Kirk, ce qui a contribué à établir entre eux des relations de grande proximité.**



### ◀ De gré ou de force

**Une fusion mentale peut être imposée à un sujet non volontaire, comme Valeris. L'esprit d'un individu s'introduit alors de force dans les pensées les plus intimes d'une autre personne.**

### ▲ Ultime message

**Chacun des participants conserve en lui une trace de la fusion mentale. Picard donne ici à Spock l'occasion d'entrer en contact avec une part de son défunt père, Sarek, avec qui il a naguère connu une fusion mentale.**

## BLOC-NOTES

▲ **La fusion mentale établit un niveau de communication qui va au-delà du langage. Cela permet aux Vulcains de communiquer avec des êtres incapables de parler ou d'écrire.**

▲ **Les Vulcains ont la capacité d'établir le lien d'accouplement télépathique avec des membres d'autres espèces, qui connaîtront un état proche du Pon farr.**



LES  
VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 4



LES  
VULCAINS

## LA SELF-DÉFENSE VULCAINE

Les Vulcains dominent diverses techniques de combat. Ils ont volontiers recours au pincement neural, qui plonge l'adversaire dans l'inconscience sans provoquer de lésions, mais ils maîtrisent aussi l'emploi de plusieurs armes meurtrières.

**V**ulcain est en paix depuis plus de deux mille ans, et pourtant de nombreux Vulcains sont des guerriers tout à fait compétents. À dire vrai, leur planète conserve un **Institut vulcain des Arts défensifs**, où est dispensée une formation dans plusieurs formes de combat.

Il est rare que les Vulcains modernes emploient la violence : l'enseignement de **Sarek** insiste sur le fait qu'il faut chercher une solution pacifique aux problèmes, quitte à y perdre la vie. Leur talent au combat est un vestige du passé

violent des Vulcains, mais il s'accompagne aussi d'une discipline physique allant de pair avec les rigoureux exercices mentaux auxquels ils se soumettent.

Beaucoup plus forts physiquement que la plupart des autres humanoïdes, et notamment que les Terriens, les Vulcains préfèrent recourir à divers pincements neuraux et à une connaissance des points de pression plutôt qu'à la force brutale.

### Le pincement neural vulcain

La technique vulcaine la plus connue est sans doute le pincement neural appliqué au niveau du cou.

▶ **Le pincement neural vulcain s'applique à la jonction du cou et de l'épaule. Cette technique de combat particulièrement efficace plonge presque instantanément dans l'inconscience les humanoïdes de toute espèce.**



possèdent un contrôle moteur extrêmement performant. Lorsque le **katra** de **Spock** a trouvé refuge dans l'esprit du **docteur McCoy**, celui-ci est incapable de pratiquer le pincement neural, mais le **lieutenant commander Data**, un androïde, y parvient en exerçant un contrôle précis sur la pression de ses doigts.

Des Vulcains tels que l'**ambassadeur Sarek** sont versés dans d'autres techniques d'arts martiaux. Lors d'une confrontation à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, Sarek réussit à repousser l'attaque de l'**ambassadeur tellarite Gav** en levant simplement les bras. Sarek affirme que, s'il avait une raison logique de le faire, il serait tout à fait en son pouvoir de tuer de ses mains nues.

### La mort miséricordieuse

Comme son fils Spock, Sarek connaît le **tal-shaya**, ancienne technique d'exécution vulcaine considérée comme particulièrement miséricordieuse. On applique une pression sur le cou de la victime jusqu'à ce qu'il cède, provoquant une mort instantanée.

D'autres peuples possèdent quelques bribes des techniques défensives vulcaines ; les **Romuliens** eux-mêmes ne semblent

▲ **Il est presque impossible aux non-Vulcains d'apprendre à utiliser le pincement neural. Spock tente en vain de l'enseigner à Kirk. Seul l'androïde Data semble capable de maîtriser cette technique.**

En exerçant une pression du bout des doigts à un endroit situé à la jonction de l'épaule et du cou, le Vulcain fait perdre presque instantanément connaissance à un adversaire. Ce pincement, efficace sur presque tous les humanoïdes, est susceptible d'affecter temporairement les faisceaux de nerfs du trapèze, mais ne cause aucune douleur durable.

Rares sont les non-Vulcains à avoir jamais appris à maîtriser le pincement neural, même en suivant l'enseignement d'experts. Cela est dû peut-être au fait que les Vulcains

## ARTS MARTIAUX

### Une force meurtrière

Même des Vulcains aussi attachés à la paix que **Sarek** sont experts en arts martiaux. L'**ambassadeur**, attaqué par un **Tellarite**, pare sans difficulté l'assaut. **Sarek** reconnaît aussi qu'il sait appliquer le **tal-shaya**, une méthode d'exécution qui tue instantanément d'une pression sur le cou.



### ▲ Défense

**Les arts martiaux vulcains peuvent prévenir de graves conflits. Sarek projette le Tellarite Gav à plusieurs mètres en levant simplement les bras.**

### ◀ Mort subite

**D'autres techniques vulcaines sont plus redoutables. Gav est tué par tal-shaya, forme d'exécution jugée miséricordieuse de par sa rapidité.**

## BLOC NOTES

Une ancienne arme vulcaine, la pierre de Gol, agissait comme un résonateur psionique amplifiant les facultés télépathiques naturelles des Vulcains et retournait les pensées négatives de la victime contre elle-même. La pierre était inefficace si la cible visée parvenait à réprimer toute pensée ou émotion violente.

Tuvok a enseigné le tir à l'arc à l'Institut des Arts défensifs.



LES VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 4

## LA SELF-DÉFENSE VULCAINE



LES VULCAINS

On enseigne encore le tir à l'arc à l'Institut des Arts défensifs. Les Vulcains apprennent à confectionner un arc et des flèches, ce qui s'avère parfois utile en l'absence d'armements modernes.

pas au courant d'autant de prises et de coups. En 2268, Spock en profite pour faire semblant d'infliger au capitaine Kirk la prise de mort vulcaine – qui n'existe pas – à bord d'un vaisseau romulien. Ce subterfuge permet à Kirk de s'emparer

d'un dispositif d'occultation romulien sans être repéré.

Les Vulcains actuels apprennent par ailleurs à se servir de plusieurs armes. Leurs ancêtres utilisaient une sorte de boomerang ; à un certain point de leur histoire, ils ont aussi mis au point l'arc et les flèches.

▶ **Spock tire parti de l'ignorance dans laquelle ils sont des techniques de combat vulcaines pour convaincre les Romuliens qu'il a tué le capitaine Kirk d'une prise de mort vulcaine, laquelle est totalement fictive.**



Les Vulcains ne sont pas parvenus à réprimer totalement leurs tendances violentes. Si leur Pon farr n'est pas résolu, survient

le Plak tow, ou fièvre sanguine ; et lors de la cérémonie nuptiale du Konn-ut-kal-if-fee, ils emploient toujours des armes rituelles pour le cas où un défi serait lancé. Les gardes qui veillent sur le bon déroulement de la cérémonie sont porteurs d'une sorte de hache, garante du maintien de l'ordre.

Dans le défi du Kal-if-fee, le combat commence à la lirpa, un bâton long d'un peu plus d'un mètre. À une extrémité de la lirpa se trouve une lame en forme de pelle affilée comme rasoir et, à l'autre, un lest en forme d'haltère. Comme les combattants sont d'ordinaire en proie au Plak tow lors du défi, ils ne font pas de grandes démonstrations de maîtrise technique, mais la lirpa peut s'utiliser de diverses manières, comme une hache ou comme une masse, par exemple.

### L'ahn-woon

Autre arme traditionnelle employée lors du Kal-if-fee, l'ahn-woon est constitué d'un long ruban blanc lesté à chaque extrémité, dont on se sert comme d'un fouet ou d'un bolo – en visant aux jambes l'adversaire pour le faire tomber – ou bien comme d'un garrot pour étrangler l'ennemi.

En réalité, la plupart des Vulcains ne se battent presque jamais. Ils estiment que la meilleure méthode de défense est le pacifisme : celui-ci évite que les désaccords ne tournent à la violence.

## ARMES RITUELLES

### Un antique défi

Si un défi est lancé lors de la cérémonie nuptiale du Koon-ut-kal-if-fee, les Vulcains usent d'armes traditionnelles, apportées l'une après l'autre jusqu'à la défaite de l'un des combattants. La première arme est la lirpa, qui porte une lame d'un côté et une masse de l'autre ; les combattants se servent ensuite de l'ahn-woon, ruban lesté ressemblant à un bolo et pouvant aussi servir de fouet.



### ▶ Fièvre sanguine

Les participants au défi du Kal-if-fee sont généralement en proie au Plak tow, ou fièvre sanguine, ce qui nuit à leur adresse au combat.

### ◀ La lirpa

La lirpa est une arme ancienne employée en cas de défi lors de la cérémonie nuptiale du Koon-ut-kal-if-fee.

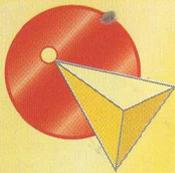
### ◀ L'ahn-woon

L'ahn-woon se présente comme un long ruban lesté à chaque extrémité. À distance, il se lance dans les jambes de l'adversaire pour le faire choir ; de près, on peut le plier en deux pour étrangler le rival.

### ◀ Une ancienne arme blanche

L'une des extrémités de la lirpa comprend une imposante lame incurvée. L'arme s'emploie comme une hache ou comme une pique. Au combat, on la tient à deux mains. La lame est si affilée que le contact le plus léger fait couler le sang.



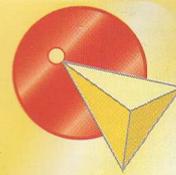


LES  
VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 5



LES  
VULCAINS

## LA DISCIPLINE VULCAINE

Pour les Vulcains, le *s'at*, cette discipline mentale qui leur permet de surmonter leurs émotions, est la quête de toute une vie, exigeant solitude et paisible méditation.

**O**n croit fréquemment à tort que les **Vulcains** sont incapables d'émotion. En réalité, c'est l'inverse : non seulement ils éprouvent des sentiments, mais ils ressentent probablement des émotions parmi les plus puissantes qu'on connaisse. Il se trouve que celles-ci sont réfrénées au prix d'une discipline mentale qui régit leur vie quotidienne.

leurs cousins **romuliens**. Le processus de répression des émotions, ou *s'at*, est enseigné dès la plus tendre enfance. Simplement exprimé, il consiste à identifier un complexe affectif, à le déconstruire logiquement puis à user de la méditation pour le réprimer. Les Vulcains ont donné à chaque état émotionnel spécifique un nom particulier. Ce faisant, ils peuvent identifier

▶ **Les divertissements vulcains eux-mêmes, tel le kalto qui vise à créer l'ordre à partir du chaos, exigent de la discipline. Ce jeu est si complexe que rares sont les non-Vulcains à en avoir appris les règles.**

toute émotion en tant que réaction stéréotypée, et donc en surmonter la puissance. Ce processus est désormais tellement ancré dans la société vulcaine que, alors même



qu'ils peuvent identifier logiquement les émotions, rares sont les Vulcains qui affirmeraient en avoir fait l'expérience.

En temps normal, ils aménagent leur logement

de façon propice à la méditation ; ils adoptent un éclairage tamisé, fourni par des chandelles. Au cours de la méditation, ils recherchent la solitude. Yeux fermés et mains

### Les fondements de la société

Il y a plusieurs millénaires, les Vulcains étaient un peuple barbare déchiré par des querelles intestines. Mais, voici quelque deux mille ans, le philosophe vulcain **Surak**, aujourd'hui considéré comme le père de la civilisation vulcaine, entreprit de conduire les siens sur la voie de la logique et de la paix. Surak prêchait que la discipline, strictement respectée, apportait la réponse aux accès de violence. En adhérant aux enseignements de Surak, les Vulcains firent de la discipline et de la logique les fondements de leur société. Sans cette discipline, ils seraient certainement des êtres féroces et belliqueux, tout comme

### LA QUÊTE D'UNE MAÎTRISE ABSOLUE

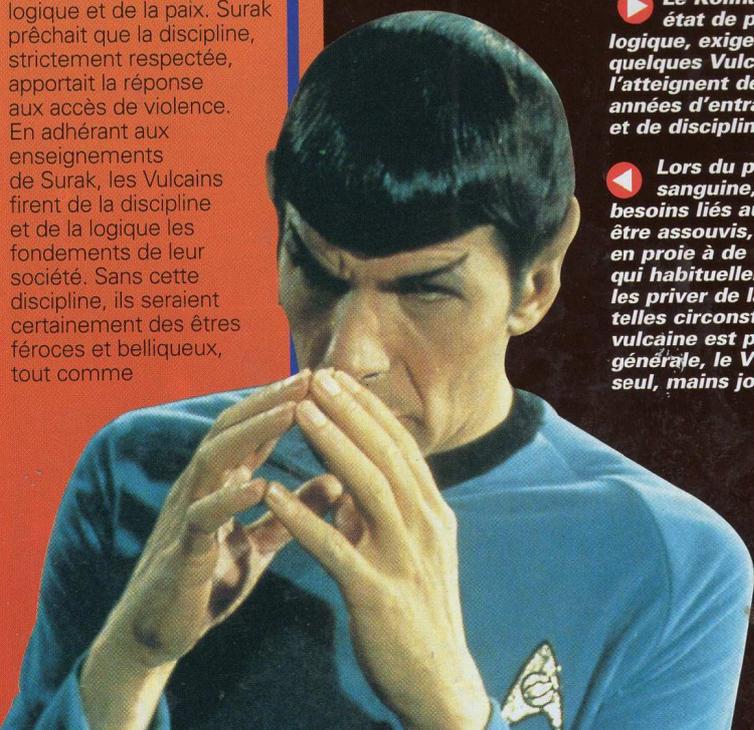
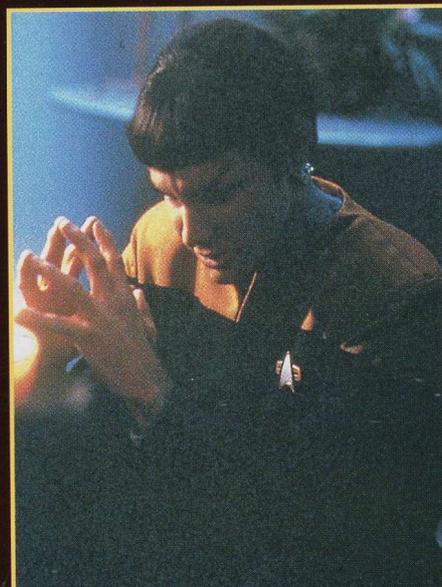
#### Ancienne violence

**Les Vulcains sont encore saisis de temps à autre par la puissante émotivité qui caractérisait leurs ancêtres. Tous les sept ans, lorsqu'ils entrent dans leur phase de pon farr, les adultes perdent la faculté de maîtriser pleinement leurs émotions. Si le pon farr n'est pas purgé par l'accouplement, il peut mettre en péril la vie de celui qui le subit - mais certains Vulcains survivent par la discipline mentale, en recourant à une méditation constante.**

▶ **Le Kolinahr est un état de parfaite logique, exigeant des quelques Vulcains qui l'atteignent de longues années d'entraînement et de discipline.**

◀ **Lors du plak-tow, ou fièvre sanguine, qui survient si les besoins liés au pon farr ne peuvent être assouvis, les Vulcains sont en proie à de violentes passions, qui habituellement vont jusqu'à les priver de la parole. Dans de telles circonstances, la discipline vulcaine est précieuse. En règle générale, le Vulcain se tient alors seul, mains jointes.**

▶ **Le pon farr peut s'avérer fatal si le Vulcain est dans l'impossibilité de s'accoupler, mais la survie est possible à force de discipline. Celui qui en est affecté s'isole pour méditer, en essayant de parvenir à une résolution psychologique.**



Les Vulcains peuvent entrer volontairement dans un état de transe qui les aide à guérir. Ils concentrent alors toute leur énergie sur leur blessure ; il faut souvent qu'un compagnon leur inflige une douleur pour qu'ils puissent s'arracher à leur transe.



LES  
VULCAINS

## Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 5

# LA DISCIPLINE VULCAINE



LES  
VULCAINS



Faute de discipline mentale, les Vulcains peuvent manifester des tendances d'une grande violence. Ayant vu sa maîtrise de soi perturbée à la suite d'une fusion mentale avec un collègue, Tuvok quitte son service et reste dans ses quartiers afin de ne pas menacer son entourage.

jointes, ils concentrent leur énergie par l'intermédiaire de leurs doigts.

Le stade le plus élevé de la discipline vulcaine est le **Kolinahr**, purgation de toute émotion résiduelle dans la recherche de la pure logique. Ce niveau de discipline est extrêmement difficile à atteindre – il nécessite des années d'études intensives et de méditation approfondie.

### En quête de logique

Les loisirs vulcains eux-mêmes relèvent d'une forme de discipline mentale. Dans le jeu de **kalto**, une série de barres sont placées dans une structure qui les relie entre elles. L'objet du jeu est de faire surgir l'ordre du chaos.

La discipline mentale permet aux Vulcains non seulement de contrôler leurs émotions, mais aussi de supporter la douleur. Il a été démontré que, même lorsqu'ils subissent des souffrances extrêmes mesurées par les scanners médicaux, ils restent fonctionnels car ils se servent de leur esprit pour surmonter et réprimer cet immense inconfort. En 2267, **Spock** est attaqué par les **parasites neuraux denevans** ; il résiste à la tentative de prise de contrôle de son être effectuée par les parasites, mais, ce faisant, il subit des douleurs d'une intensité extraordinaire. Il parvient cependant, grâce à ses pouvoirs psychiques et à sa discipline personnelle, à faire fi de la douleur et à reprendre son service.

Lorsqu'ils sont grièvement blessés, les Vulcains entrent parfois en transe algique, sorte

d'autohypnose qui leur permet de concentrer leurs forces, leur sang et leurs anticorps sur les organes lésés. Le Vulcain blessé doit se concentrer totalement sur sa blessure, à l'exclusion de toute autre considération. Le retour à la pleine conscience s'avère parfois difficile ; il n'est pas rare qu'un compagnon frappe alors le blessé, car la douleur l'aide à se concentrer.

Les Vulcains possèdent des facultés télépathiques limitées, qu'ils ont optimisées grâce à un entraînement rigoureux. Avec la pratique, un Vulcain devient capable d'opérer une fusion mentale avec autrui, voire de projeter des suggestions.

### Émotions irrépressibles

En dépit de leurs capacités de logique et de discipline, les Vulcains ne peuvent pas toujours exercer une maîtrise de soi absolue. Lors de leur phase d'accouplement, ils entrent en état de **pon farr** ; s'ils ne peuvent s'accoupler, ils risquent alors d'être saisis d'une démente appelée **plak-tow**, ou « fièvre sanguine ». Durant cette période, la discipline et la logique vulcaines disparaissent presque totalement, remplacées par le désir de regagner la planète mère pour y trouver un(e) partenaire. Chez la plupart des Vulcains, cet événement très intime survient tous les sept ans.

Il arrive qu'un Vulcain puisse surmonter le **pon farr** et le **plak-tow** qui en résulte, au travers d'une intense méditation solitaire. Cette technique permet d'atteindre un point de

résolution psychologique ayant pour effet une auto-corrrection du déséquilibre chimique lié au **pon farr**.

Dans leur grand âge, certains Vulcains sont affectés par le **syndrome de Bendii**. Cette maladie

rare, qui ne frappe que des personnes âgées de plus de 200 ans, se caractérise par une perte progressive de toute maîtrise des émotions. Les victimes du syndrome de Bendii manifestent souvent des

accès d'émotion brutaux ; l'un des effets secondaires dangereux de cette maladie est que cette perte de contrôle est susceptible d'être projetée par télépathie sur d'autres individus.

## QUELQUES DISCIPLES

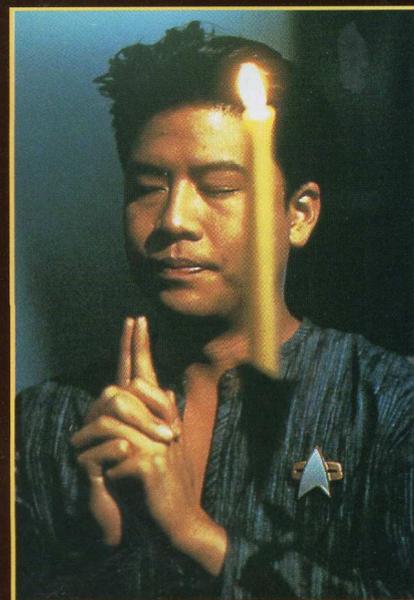
### Self-control

La faculté vulcaine de contrôler les émotions est bien connue et souvent enviable des autres peuples. Certains des moyens employés sont physiologiques, mais d'autres peuvent être enseignés à quiconque souhaite les apprendre.

Tuvok enseigne des techniques de méditation vulcaine à Harry Kim, qui s'est épris de ce qu'il croit être un hologramme.



Kes découvre que ses facultés psychiques ocampanes, de latentes sont devenues actives, et qu'elles peuvent s'avérer dangereuses. Elle demande conseil à Tuvok, qui lui enseigne des exercices mentaux vulcains pour qu'elle puisse mieux contrôler ses pouvoirs croissants.



Une fusion mentale vulcaine apporte au meurtrier Lon Suder une certaine maîtrise de soi, dont il était dépourvu jusqu'alors. En se consacrant à des exercices mentaux vulcains, il parvient à transformer sa personnalité.

## BLOC-NOTES

Lorsqu'ils subissent une souffrance extrême, les Vulcains recourent parfois à une sorte de mantra, dont l'une des variantes est : « Je suis Vulcain ; il n'y a pas de douleur. »

La musique fait partie des loisirs vulcains. La harpe est un instrument couramment apprécié des Vulcains, qui ont une prédilection pour une forme de musique intellectuelle rappelant le jazz.



LES VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 6



LES VULCAINS

## LES LOISIRS DES VULCAINS

Les Vulcains sont des êtres sérieux et contemplatifs, mais ils savent qu'il importe de se détendre — ce qu'ils font en pratiquant leurs propres activités de loisirs ou en participant à celles des autres cultures.

Le cliché selon lequel les **Vulcains** passent tout leur temps libre dans la solitude, à la recherche de la perfection mentale, n'est que partiellement vrai. La culture vulcaine s'est dotée de maintes activités ludiques, et les Vulcains savent aussi goûter des passe-temps inventés par d'autres — il leur arrive d'assister à des combats de sumo, de jouer aux fléchettes ou de pratiquer le base-ball. La discipline mentale et le contrôle des émotions jouent cependant un rôle essentiel pour les

Vulcains qui, à cette fin, s'adonnent à la méditation (au moyen notamment de jeux tels que le **kal-toh**).

### Mode de vie pacifique

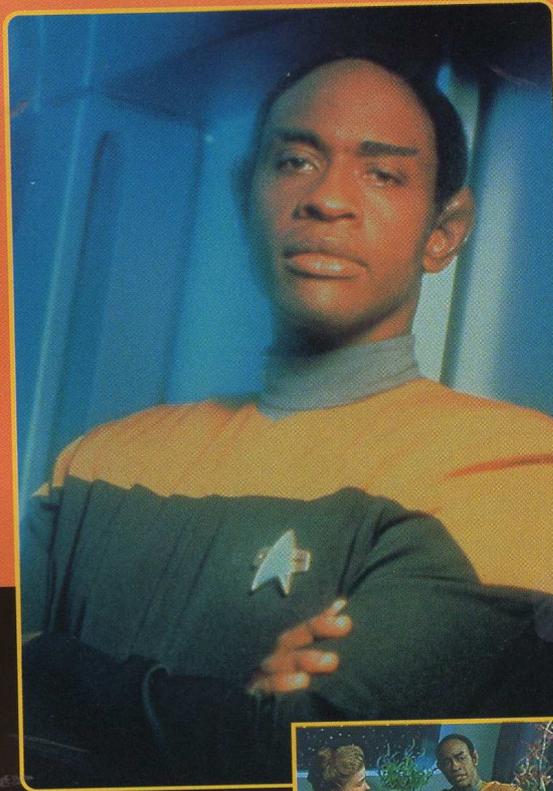
Autre outil de méditation : le **keethara**. L'utilisateur ferme les yeux, puis tente de créer une structure à partir de blocs triangulaires et rectangulaires, tout en récitant les fondements vulcains de la structure, de la logique, de la fonction et de la maîtrise. Cet exercice, effectué dans une pièce calme et faiblement éclairée, met l'accent sur l'acuité spatiale. La forme finale du keethara refléterait l'état d'esprit de celui qui le construit. Les pensées

discordantes font choir les blocs en cours d'assemblage.

Un citoyen vulcain peut choisir de quitter pendant plusieurs années la vie active pour étudier la discipline du **Kolinahr** et se purger de toute émotion.

Un Vulcain qui, ayant intégré **Starfleet**, se trouve loin de chez lui sacrifie certaines formes de loisirs mais en gagne d'autres.

 **Tuvok occupe son temps libre à des activités issues de sa propre culture, comme la poésie vulcaine et le kal-toh, mais il apprécie aussi les jeux et sports des hommes, tels que le rami et les arts martiaux.**



 **Beaucoup de Vulcains cultivent des fleurs telles que de grosses orchidées indigènes.**



 **Les compétences horticoles de Tuvok s'avèrent utiles lors de plusieurs missions.**



 **L'officier scientifique Syvar ne dédaigne pas de jouer aux fléchettes avec le chef Miles O'Brien.**

### ACTIVITÉS PARTAGÉES

#### Passe-temps familiaux

Sur la planète Vulcain, nombre des loisirs se retrouvent dans la plupart des cultures humanoïdes. Les Vulcains aiment passer du temps avec leur partenaire, leurs enfants et leurs animaux familiers. À l'heure du coucher, les pères chantent parfois à leurs enfants les 348 vers du « Voyage de Falor ». Les passe-temps favoris vont de la floriculture aux randonnées et autres voyages (à la mer de Voroth, notamment) jusqu'à la pratique de la lyre vulcaine.

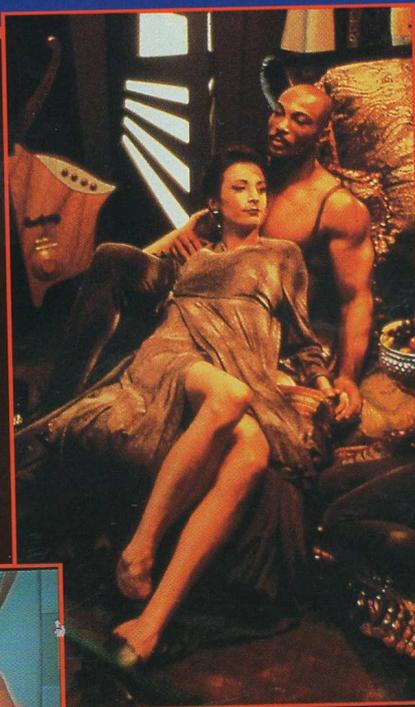
Les Vulcains apprécient beaucoup les œuvres de leur littérature et de leur poésie, mais aussi les interprétations des œuvres d'autres cultures, ainsi que l'illustrent Soral et T'Penna en Rudolpho et Mimi dans « La Bohème » (un opéra créé sur Terre).

 **Spock aime jouer de la lyre vulcaine (sorte de petite harpe).**



 **Uhura, qui sait aussi jouer de la lyre vulcaine, chante souvent pour accompagner Spock.**

 **La popularité de la lyre vulcaine s'étend à l'Univers-Miroir — cet instrument n'est pas loin alors que l'Intendant Kira Nerys batifole avec un esclave.**





LES VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

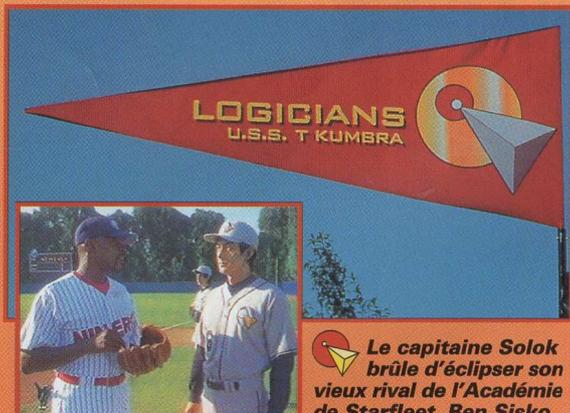
FICHE 6



LES VULCAINS

## LES LOISIRS DES VULCAINS

L'U.S.S. T'KUMBRA s'est doté d'une équipe de base-ball: les Logiciens.



Le capitaine Solok brûle d'éclipser son vieux rival de l'Académie de Starfleet, Ben Sisko.

La station **Deep Space Nine** est particulièrement bien pourvue en possibilités de divertissement pour les Vulcains, d'autant que le nombre de Vulcains d'ordinaire affectés à bord (une cinquantaine) crée un sentiment de camaraderie.

### Échange culturel

Les visites de citoyens vulcains de passage, ainsi que l'arrivée de nouvelles, d'œuvres littéraires et de musiques vulcaines créent des liens vivants avec la culture de la planète-mère. La **Promenade** est dotée en outre d'un authentique restaurant vulcain, lieu de réunion naturel pour les Vulcains qui cherchent à se délester des tensions inhérentes au travail – exercé aux côtés d'êtres aussi « émotionnellement handicapés » que les

hommes, les **Ferengis** ou les **Trills**. Le Vulcain qui s'intéresse à une activité issue d'une autre culture peut être conduit à rechercher des partenaires possédant les mêmes goûts.

Cela ne signifie pas que les Vulcains de **Deep Space Nine** restent toujours entre eux; ils profitent souvent de cette présence à bord d'une station multi-espèces pour passer leur temps libre avec des membres d'autres civilisations. Ainsi, l'**officier scientifique Syvar** aime défier aux fléchettes **Miles O'Brien**. Ce dernier étant obligé d'abandonner pour cause de blessure, Syvar revendique la victoire par forfait, ce qui donne à penser que les Vulcains et les hommes n'ont pas toujours les mêmes valeurs...

Une situation comparable se produit lorsque le commandant de **Deep Space Nine**, **Benjamin Sisko**, découvre que son vieux rival, le **capitaine Solok**, s'intéresse au sport terrien traditionnel qu'est le base-ball. Le Vulcain va jusqu'à créer dans la **holosuite** un programme de base-ball à l'intention de ses officiers, qu'il autorise à s'entraîner

des heures durant. En 2375, l'équipe de Solok, les **Logiciens**, affronte les **Niners** de Sisko dans un match de base-ball destiné à faire sortir de ses gonds le capitaine humain et à alimenter les articles scientifiques dans lesquels Solok pointe l'illogisme des rituels et des liens affectifs humains. Une fois encore, les joueurs vulcains se révèlent parfaits au plan technique, tout en manifestant un manque certain de compréhension du véritable esprit sportif.

Dans la plupart des cas, le Vulcain qui travaille dans l'espace se retrouve seul de

son espèce à bord d'un spationef ou d'une base stellaire. De nombreux peuples jugent la cuisine des Vulcains insipide, leur musique déprimante et leur littérature indigeste – il est rare que les non-Vulcains s'intéressent à l'esthétique vulcaine. Dans de telles circonstances, le Vulcain peut se ranger aux préférences majoritaires, ou poursuivre ses centres d'intérêt en solitaire, ou bien encore trouver un compromis acceptable.

Contrairement aux sociétés fermées comme celles des **Romuliens** ou des **Cardassiens**, la culture

vulcaine célèbre une diversité infinie dans des combinaisons infinies et encourage ses citoyens à aller vers ce qui est nouveau et différent. Il n'y a donc rien d'étonnant à ce que maintes Vulcains prennent le temps – pour peu qu'ils en aient l'occasion – d'explorer d'autres cultures.

## BLOC-NOTES

Diverses boissons – tels le thé épicé, le porto et le moka vulcains – sont appréciées dans toute la FUP.

Les festivités vulcaines comme le **Kal Rekk** sont plus souvent l'occasion de paisibles contemplations que de paillardes célébrations.

## UNE CÉRÉMONIE TRÈS ANCIENNE

### Instruments de méditation

Le kal-toh est un jeu qui se pratique à un ou deux et fait appel à la concentration, à l'équilibre et à la faculté de discerner l'ordre au sein d'un apparent chaos.

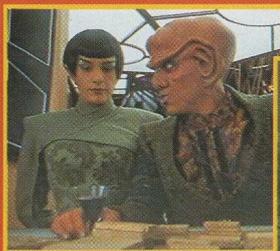
Une commande placée sur le côté du socle crée des baguettes métalliques (t'an), lesquelles s'enchevêtrent suivant une forme vaguement sphérique. Le joueur doit s'efforcer de distinguer dans cet amas les prémices d'un certain ordonnancement. Il s'agit de repositionner symétriquement les baguettes. Ceci fait, le kal-toh réorganise le t'an et crée une sculpture inspirée de la forme mise au jour par le joueur.

Le but du kal-toh est de faire naître l'ordre du désordre. Outre son caractère de défi, ce jeu permet au joueur de réfléchir à la nature de la symétrie et de l'harmonie.

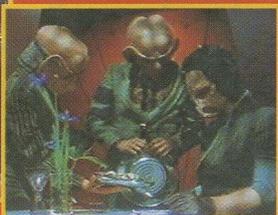
L'exercice peut prendre quelques minutes ou plusieurs heures, selon l'état d'esprit du joueur et sa réceptivité à la notion d'ordre.



Dans son bar, Quark propose diverses boissons vulcaines appréciées de tous.



La Vulcaine **Sakonna**, membre du **Maquis**, savoure un breuvage bleu rappelant la bière romulienne.

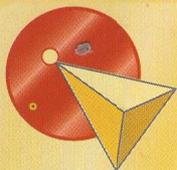


Les huits vulcains sont également appréciées des aliens (dont **Falit Kot**).



Les baguettes apparaissent en ordre aléatoire sur le socle du kal-toh. Le but du jeu est de les déplacer pour obtenir une forme symétrique.



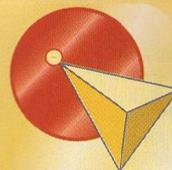


LES  
VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 7



LES  
VULCAINS

## LES ISOLATIONNISTES ET LA PIERRE DE GOL

Vulcain est l'un des membres fondateurs de la Fédération unie des Planètes, mais certains Vulcains estiment que le contact avec d'autres civilisations a pour effet de polluer la pureté vulcaine.

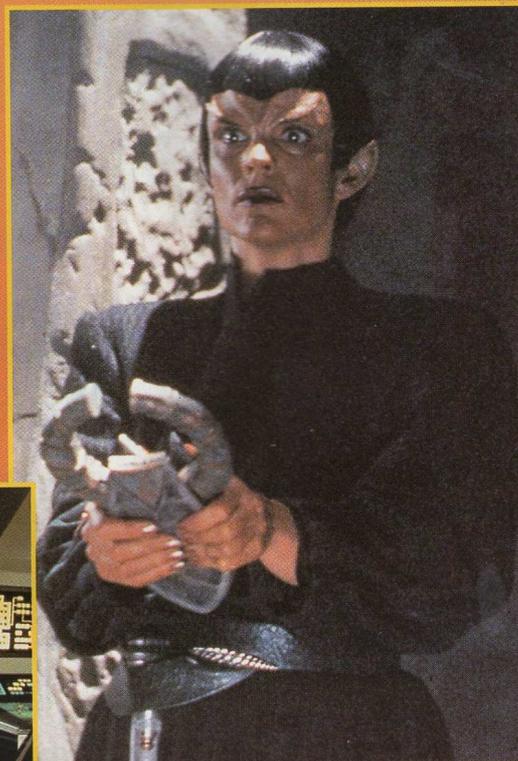
**A**ux marges de la société vulcaine existe un mouvement isolationniste clandestin, aux effets limités mais en expansion – constitués d'extrémistes, selon qui les contacts avec des espèces exogènes souillent la culture vulcaine et mettent à mal sa pureté. Ces Vulcains souhaitent que leur monde s'isole radicalement du reste de la Galaxie et se débarrasse de toutes les influences étrangères, notamment de celle de la Fédération unie des Planètes que Vulcain a pourtant contribué à fonder. La plupart des Vulcains attachent un grand prix aux

contacts avec d'autres cultures, qu'ils jugent conformes à la logique. Ils perçoivent que leur civilisation s'enrichit de ces interactions et qu'ils ont plus à gagner qu'à perdre aux échanges commerciaux et scientifiques qui en résultent. Ils comprennent aussi que, dans un univers peuplé de sociétés expansionnistes telles que le Dominion, il est important d'avoir des alliés.

### Seuls

Il y a des siècles, alors que les Vulcains étaient farouches et belliqueux, ils ont appris que la paix, en leur sein comme avec les autres, était une arme des plus puissantes.

▶ **La Pierre de Gol fournit aux isolationnistes vulcains une arme assez meurtrière pour leur permettre d'atteindre leurs objectifs par la force d'une seule pensée. Ce petit dispositif leur procurera la puissance dont ils ont besoin pour renverser le gouvernement de leur planète.**



◀ **Une fois la première pièce de la Pierre de Gol dérobée, la chasse aux autres éléments de l'arme est lancée.**

## L'ÈRE DE L'AMITIÉ

### Coopération

Les Vulcains forment un peuple pacifique qui parcourt l'espace depuis des siècles pour établir des contacts avec des sociétés de toute la Galaxie.

Premiers extraterrestres à contacter officiellement la Terre, ils contribuent par la suite à la création de la FUP, démonstration d'un peuple ouvert et accueillant, même si les Vulcains semblent parfois un peu froids et distants.

La création de Starfleet date de 2161, mais il faudra plusieurs décennies avant que des Vulcains ne rejoignent cette institution à prédominance humaine. Spock – à demi humain par sa mère – est le premier Vulcain à intégrer l'Académie de Starfleet.

Au xxiv<sup>e</sup> siècle encore, de nombreux Vulcains préfèrent servir à bord de vaisseaux à l'équipage exclusivement vulcain, au sein desquels ils conservent leurs particularismes, notamment dans des domaines aussi privés que le Pon farr.

### Entre amis

Les réunions officielles de la Fédération unie des Planètes rassemblent sous un même toit des représentants de toutes les grandes sociétés membres. La majeure partie des Vulcains sont attachés à ces contacts avec d'autres peuples, ainsi qu'aux échanges culturels et technologiques qui en résultent. Les partisans d'un Vulcain isolé ne forment qu'une toute petite minorité.



S'ils avaient suivi la voie de l'isolement, le premier contact avec l'humanité n'aurait jamais eu lieu et des dignitaires comme Spock (dont la mère est humaine) n'auraient jamais vu le jour.

Pour leur part cependant, les isolationnistes vulcains adoptent une logique différente. Du fait peut-être de mauvaises expériences

dans leurs rapports avec des individus d'autres cultures en particulier, ou sous l'effet d'une xénophobie plus radicale, ils ont choisi de considérer les étrangers comme une menace pour le mode de vie vulcain.

Ils ne pensent pas que les contacts avec des peuples exogènes puissent renforcer et enrichir la culture vulcaine, ni que Vulcain tire profit de son appartenance à la FUP. Ils voient seulement ce qu'ils estiment être une détérioration de l'état de leur planète et une dilution de leur culture.

Ces isolationnistes veulent y remédier par un retour à une époque, selon eux, plus purement vulcaine. Ils sont prêts, pour ce faire, à des mesures aussi extrêmes que leurs convictions, comme l'illustre le cas de T'Pol, membre du mouvement



LES  
VULCAINS

## Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

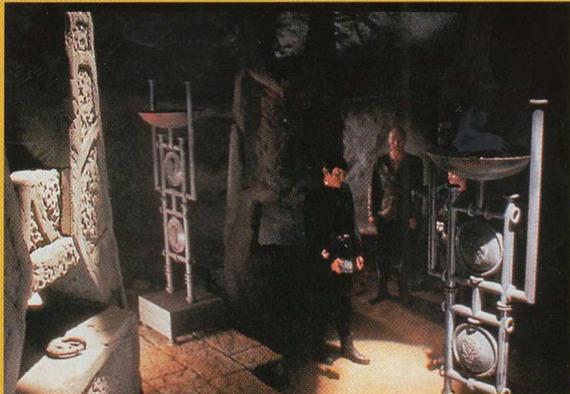
FICHE 7



LES  
VULCAINS

### LES ISOLATIONNISTES ET LA PIERRE DE GOL

« Tallera » est la première personne à localiser toutes les pièces de la Pierre de Gol démontée. La perspective d'utiliser cette arme meurtrière n'éveille aucun scrupule en elle.



isolationniste qui, en 2370, se fait passer pour une Romulienne du nom de Tallera. En 2369, des isolationnistes vulcains dérobent une pièce de musée qui serait un fragment de la mythique Pierre de Gol : cette antique arme vulcaine, l'une des plus dévastatrices jamais conçue, a le pouvoir de concentrer et amplifier l'énergie télépathique. Ce résonateur psionique permet en effet à son utilisateur de tuer par sa seule force psychique. Selon la légende, il suffit à quiconque détient la pierre de penser à la lancer sur une personne pour tuer celle-ci.

Un Vulcain exercé dans le domaine des disciplines mentales ferait un terrifiant assassin : la Pierre de Gol lui permettrait de tuer tout le Conseil vulcain d'une simple pensée.

Jusqu'en 2370, on pense que le résonateur psionique a été détruit lors du Temps

de l'Éveil vulcain – seule la pièce conservée au musée aurait survécu. Le vol de cet objet n'en déclenche pas moins une sorte de chasse au trésor chez les mercenaires et autres trafiquants qui se ruent à travers le quadrant à la recherche des autres pièces. Plusieurs mois durant, « Tallera » sert à bord d'un vaisseau mercenaire qui pille les sites archéologiques du système de Barradas dans l'espoir de trouver ces pièces manquantes.

#### Une simple défense

Le capitaine Jean-Luc Picard, commandant l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, contribuera à empêcher T'Pol/Tallera de mener à bien le plan très meurtrier des isolationnistes.

Se faisant passer pour un contrebandier à bord du vaisseau où elle a pris place, Picard analyse les hiéroglyphes qui figurent

sur deux des pièces du résonateur ; il découvre qu'il s'agit des symboles des divinités vulcaines de la guerre et de la mort, ce qui le rend perplexe. En effet, ces dieux sont généralement seuls sur les objets vulcains et ne devraient jamais être associés à un troisième glyphe. Mais en voyant le résonateur entièrement assemblé, Picard se rend compte que la troisième image est le symbole vulcain de la paix, placé entre les deux autres. Le pouvoir du résonateur peut être vaincu par la paix ; quand le peuple vulcain s'est voué à un mode de vie pacifique, le résonateur, devenu inutile sur Vulcain, a été démantelé.

#### La défaite de T'Pol

En chassant de son esprit toute pensée violente (et en prescrivant à son équipage de faire de même), Picard réussit à n'être pas blessé par l'arme lorsque Tallera tire sur lui. Ladite Tallera est ensuite arrêtée par le ministre vulcain de la Sécurité, Satok. Ordre est alors donné de détruire les pièces du résonateur psionique.

Arrestation de T'Pol, destruction du résonateur : toute menace aurait-elle disparu ? Sans doute pas. T'Pol n'a certainement pas agi seule ; les efforts subséquents des forces de sécurité vulcaines pour mettre la main sur d'autres membres du groupe n'ont

probablement pas permis de débusquer tous les extrémistes, et il se peut que le mouvement soit si bien ancré dans la clandestinité que tous ses membres ne soient jamais percés à jour.

#### Ensemble

Dans leur grande majorité, les Vulcains sont en total désaccord avec les vues des isolationnistes et fort heureux d'œuvrer aux rapprochements des



Le plan de T'Pol échoue car la Pierre de Gol peut être rendue inoffensive par des pensées pacifiques. T'Pol est arrêtée et remise aux autorités vulcaines.

planètes et des habitants de la Galaxie. Vulcain continue de jouer un rôle capital au sein de la Fédération unie des Planètes, et le nombre de Vulcains servant à bord des vaisseaux de Starfleet ne fera qu'accroître leur compréhension des autres cultures.

En vérité, compte tenu de l'engagement vulcain dans Starfleet et du nombre des autres peuples dotés de vaisseaux aux performances supraluminiques, il serait pratiquement impossible

à Vulcain de s'isoler totalement des autres mondes. Une telle attitude aurait même probablement des effets délétères sur la planète, qui risquerait de devenir rapidement la cible de conquérants tels que les Romuliens ; un conflit nuirait plus gravement à la culture vulcaine que toute interaction pacifique.

Il semble bien que la participation de Vulcain aux affaires de la Galaxie soit de loin l'option la plus logique.



#### ▲ Pièces éparées

La Pierre de Gol a été démontée lorsque les Vulcains ont adopté un mode de vie non-violent : leurs pensées pacifiques neutralisaient le résonateur.



#### ▲ Le plan de Tallera

T'Pol/Tallera est prête à utiliser la Pierre de Gol pour éliminer le gouvernement vulcain et permettre ainsi l'accession au pouvoir des isolationnistes.



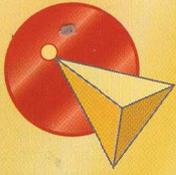
#### ▲ Une arme meurtrière

Le résonateur inflige une mort atroce, mais des pensées paisibles suffisent à s'en prémunir. Cette arme devient inutile quand les Vulcains abandonnent la violence pour la logique.

## BLOC-NOTES

Le fragment de la Pierre de Gol conservé dans le musée vulcain est placé sous bonne garde : son potentiel est donc clairement perçu.

Sous l'identité de « Tallera », T'Pol intègre l'équipage des pirates archéologiques d'Arctus Baran. Ses compagnons ignorent qui elle est véritablement et quelle est l'importance des objets qu'elle recherche.



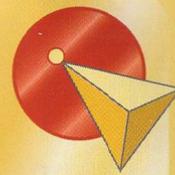
LES  
VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 9

## VULCAIN ET LA FÉDÉRATION



LES  
VULCAINS

**Vulcain est l'un des membres majeurs de la FUP, ce qui ne l'empêche pas de préserver son identité propre et de veiller à ce que les riches cultures des autres mondes ne diluent pas son histoire et ses traditions particulières.**

**V**ulcain – l'un des fondateurs de la **Fédération unie des Planètes** créée en 2161 – en demeure un membre important. De nombreux **Vulcains** jouent un rôle clef dans la constitution de la FUP, mais certains choisissent de mener carrière dans leur monde d'origine; ainsi, **T'Pol**, diplomate et juge vulcain fort respectée, refuse pour des raisons personnelles un siège au **Conseil de la Fédération**.

Bien que le siège de la Fédération, le Q.G. et l'**Académie de Starfleet** se trouvent sur Terre, l'influence vulcaine sur la Fédération ne doit pas être sous-estimée. Très renommés pour leurs travaux dans le domaine scientifique, les Vulcains sont nombreux à posséder aussi de grands talents de diplomatie. L'œuvre des ambassadeurs vulcains,

qui mettent à profit leur logique, leur calme et leur intelligence, contribue à apporter la paix à des planètes en conflit et favorise l'entrée de nouveaux mondes dans la Fédération unie des Planètes. Des diplomates tels que **Sarek** et son fils **Spock** ont notamment œuvré à l'intégration à la Fédération des mondes **coridiens** et **légarans**, ainsi qu'aux **Accords de Khitomer** qui constituent le premier pas vers une paix durable avec l'**Empire klingon**.

**Promoteurs de la paix**  
Suite à la destruction de la lune klingonne, **Praxis**, les Vulcains vont faire évoluer la situation dans le sens de la paix en ouvrant le dialogue avec le **chancelier Gorkon**. Nombre des autres peuples de la Fédération sont sceptiques quant à cette politique, mais les Vulcains

**Délégués et diplomates vulcains sont souvent présents au siège de la Fédération. Impressionnants dans leurs robes solennelles, ils jouent un rôle majeur dans de nombreuses décisions clés.**

s'avéreront dans le vrai et la paix sera finalement obtenue.

Les Vulcains et les **Romuliens**, qui partagent les mêmes origines, se ressemblent beaucoup physiquement. Lorsque les Romuliens décident d'envoyer un espion au sein de la FUP, leur agent prend l'identité de l'**ambassadrice T'Pol**, qui compte parmi les diplomates de la Fédération les plus respectés. Cette ouverture est idéale pour permettre à l'agent de communiquer avec ses véritables alliés et même d'embarquer à bord d'un des vaisseaux adverses avant que sa véritable identité ne soit percée à jour.



Pendant de longues années, les Vulcains sont demeurés à l'écart de **Starfleet**. Sarek, faisant écho aux convictions de la plupart des siens, considérait Starfleet comme une organisation militaire; or, les Vulcains n'imposent pas la paix par la force. Il a fallu plusieurs décennies pour voir Spock – dont la mère est humaine – intégrer l'Académie, servir à bord d'un vaisseau de Starfleet et ainsi ouvrir la voie pour d'autres Vulcains.

Au cours du **xxiii<sup>e</sup>** siècle, de nombreux Vulcains préfèrent servir à bord de vaisseaux exclusivement vulcains, tel l'**U.S.S. Intrepid**; aussi tardivement que dans les années 2360, certains vaisseaux de

Starfleet ont un équipage à majorité vulcaine plutôt que pleinement intégré – ainsi l'**U.S.S. Hera**. C'est non par xénophobie mais pour des raisons pratiques que les Vulcains préfèrent rester entre eux: ils sont émotifs submergés par les sensations qui les entourent à bord d'un vaisseau dont l'équipage est avant tout constitué d'être émotifs, ce qui tend à les perturber et à les distraire de leurs missions. Parallèlement, l'appareur froideur vulcain provoque des incompréhensions et des frictions avec les personnels non-vulcains.

### Problèmes surmontés

Certains Vulcains parviennent à surmonter ces problèmes, devenant capitaine ou amiral, servant à bord de spatonefs ou à l'Académie de Starfleet, voire au sein de **Starfleet Command**. Ces Vulcains remplissent de nombreux rôles, d'officier scientifique à médecin ou ingénieur. L'Académie de Starfleet offre aux Vulcains un forum idéal où transmettre aux autres peuples de la FUP leur savoir et leur sagesse – des officiers de Starfleet tels que **Spock** et **Tuvok** y ont exercé de longues années durant leurs talents.

L'une des raisons pour lesquelles les Vulcains répugnent généralement à une intégration totale réside dans la conviction qu'ils ont que certaines affaires doivent demeurer privées. Les collègues de Spock ignorent jusqu'à l'existence

### UNE PROGRESSION LOGIQUE

#### Esprit d'exploration

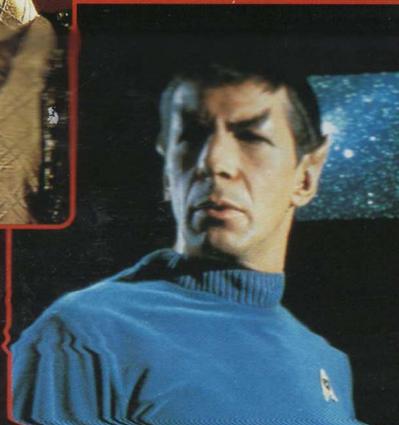
Les Vulcains sont les premiers extraterrestres à entrer en contact avec l'humanité; l'équipage du **T'Polana-Hath** ne se doute pas de l'impact que sa décision de se poser sur Terre va produire sur la Galaxie. Nombre des principes fondamentaux de la FUP et de Starfleet sont directement issus des fondements éthiques qui ont présidé aux missions vulcaines « pré-Fédération »: ainsi de la **Prime Directive**, notamment – le **T'Polana-Hath** n'aurait pas atterri s'il n'avait détecté une signature de distorsion indiquant que les Terriens disposaient de la technologie nécessaire aux voyages interplanétaires.



**Spock**  
Spock est le premier Vulcain à intégrer Starfleet. Jusqu'alors, les Vulcains ont mené leurs propres missions spatiales.

#### Premier contact

L'équipage du vaisseau vulcain **T'Polana-Hath** ignore que sa décision de se poser sur Terre aboutira, un siècle plus tard, à la constitution de la Fédération unie des Planètes.



## BLOC- NOTES



Le capitaine de l'**U.S.S. Saratoga** lors de la bataille de Wolf 359 est un Vulcain.



Les parents de Tuvok pensaient qu'en intégrant Starfleet, leur fils apprendrait à mieux comprendre les autres cultures.



En raison de leur grande longévité, les Vulcains ont une aptitude tout à fait particulière aux rapports avec les espèces qui attachent de la valeur à la continuité.



**Sarek** est l'un des plus célèbres Vulcains dans l'histoire de la Fédération. Né en 2164, trois ans seulement après la création de la FUP, il a directement contribué à l'intégration dans celle-ci de maintes planètes et espèces.



LES  
VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 9

## VULCAIN ET LA FÉDÉRATION



LES  
VULCAINS



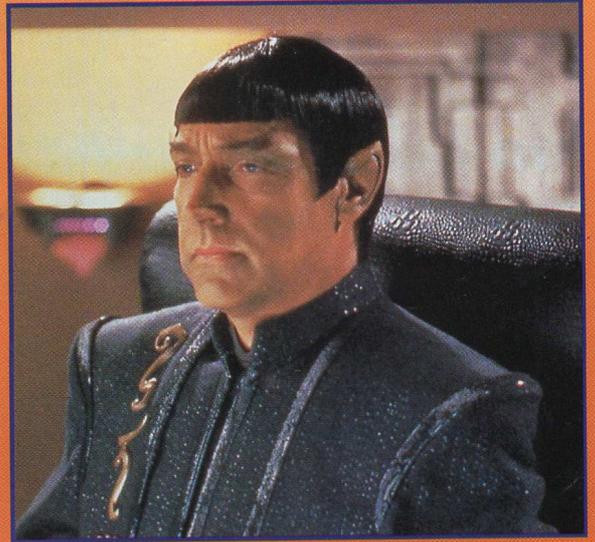
**Satok**, le ministre de la Sécurité, collabore fréquemment avec Starfleet pour lutter contre les délinquants vulcains qui représentent une menace pour la Fédération.

du **Pon Farr** avant qu'il n'y soit soumis à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, en 2267. Plus d'un siècle plus tard, lorsque l'**enseigne Vorik** de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656** entre dans sa période d'accouplement, lui-même comme Tuvok continuent de penser que cela ne regarde pas le reste de l'équipage.

Les Vulcains préfèrent souvent conserver une certaine distance dans leurs rapports de collaboration avec autrui, ce qui ne les empêche pas d'être ouverts et de partager volontiers leurs connaissances. Le service de sécurité vulcain, le **V'shar**, coopère souvent avec **Starfleet Security** : en témoigne le rôle du **ministre de la Sécurité Satok** dans l'arrestation de l'isolationniste vulcaine **T'Paal**, en 2370.

Le **Dr M'Benga**, médecin de Starfleet de race humaine exerçant à bord de l'**U.S.S. Enterprise** dans les années 2260, a fait son internat dans un service vulcain (d'où ses connaissances approfondies en physiologie vulcaine).

Starfleet entretient des liens étroits avec l'**Académie des Sciences vulcaine**, dont les membres sont souvent



invités à participer à de grands programmes de recherche et de développement scientifiques. Le **Dr T'Pan**, directeur de l'Académie de 2354 à 2369, est convié à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** pour assister aux essais d'un nouveau **bouclier métaphasique**.

Peu après la découverte du **vortex bajoran**, l'**ambassadeur vulcain Lojal** figure dans une délégation de la Fédération qui se rend sur la station **Deep Space Nine** pour envisager les possibilités d'exploration du **quadrant Gamma**. Des délégués vulcains ont joué des rôles importants à presque tous les stades de l'évolution de la Fédération unie des Planètes, de sa fondation

jusqu'à ses missions actuelles. Les Vulcains ont imprimé leur empreinte dans des domaines très variés – culture et art culinaire, par exemple (un restaurant vulcain est établi sur la **Promenade de Deep Space Nine**, à la frontière de la Fédération).

### Objections

Tous les Vulcains ne voient pas cependant d'un œil favorable l'appartenance à la Fédération unie des Planètes. Des extrémistes préféreraient que Vulcain s'isole du reste de la Galaxie, mais ils restent extrêmement minoritaires ; la plus grande partie des Vulcains considère que l'engagement dans la FUP et dans Starfleet est positif aussi bien pour eux que pour la Galaxie.

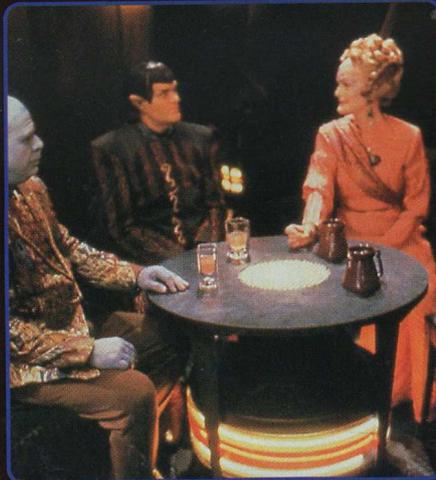


**T'Pau**, seule personne à avoir jamais refusé un siège au Conseil de la FUP, n'en laissera pas moins le souvenir d'une figure imposante dans l'histoire de Vulcain et de la Fédération.

## AU NOM DE LA PAIX

### Nouveaux horizons

Les Vulcains sont des êtres curieux, qui voyagent dans l'espace à des fins d'exploration. Ils n'ont nul désir de conquérir les mondes qu'ils rencontrent, mais souhaitent échanger des connaissances et accroître leur compréhension de la Galaxie. De nombreux Vulcains sont d'excellents scientifiques, qui collaborent fréquemment avec Starfleet dans des missions d'exploration et de recherche, voire qui occupent des postes d'officiers scientifiques à bord de ses spatonefs – le capitaine James T. Kirk les juge parfaits pour jouer ce rôle.



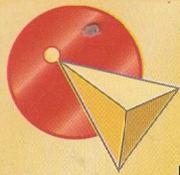
### ▲ Délégation

L'**ambassadeur Lojal** fait partie d'un groupe d'officiers de la Fédération qui se rendent à bord de **DEEP SPACE NINE** pour visiter le **vortex bajoran**.

### ◀ Revirement

**Sarek** se montre d'abord opposé à la décision de **Spock** d'intégrer Starfleet, mais il finit par en saisir les aspects positifs.





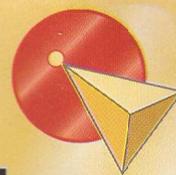
LES  
VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 9

## LES VULCAINS DE STARFLEET



LES  
VULCAINS

### SAAVIK

**NOM:** SAAVIK

**FONCTION:** Officier de spatiaf

**GRADE:** Lieutenant



▲ *Le lieutenant Saavik a parfois des difficultés à supporter ses collègues humains.*

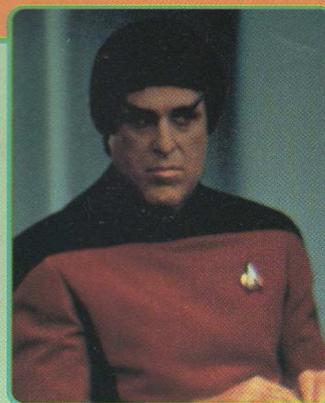
Saavik, protégée du capitaine Spock, sert sur l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** en tant qu'aspirant, en 2285. En cours d'année, elle est transférée à bord de l'**U.S.S. Grissom**, participe à l'opération Genesis, puis regagne Vulcain.

### SATLEK

**NOM:** SATLEK

**FONCTION:** Dirigeant de l'Académie

**GRADE:** Capitaine



▲ *Satlek contribue à faire éclater la vérité au sujet de l'incident qui a entraîné la mort d'un élève officier.*

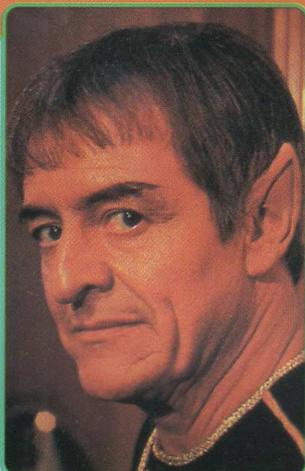
Le capitaine Satlek est l'un des deux officiers du sommet de la hiérarchie à l'**Académie de Starfleet**, en 2368. Il préside à l'enquête ouverte à la suite de la mort de l'aspirant Joshua Albert, l'un des cinq élèves officiers à avoir participé à la manœuvre interdite dite de Kolvoord dans la zone d'essais en vol de l'Académie.

### SAVAR

**NOM:** SAVAR

**FONCTION:** Officier de commandement

**GRADE:** Amiral



Amiral de Starfleet en poste au QG de Starfleet, Savar est brièvement envahi par une intelligence alien qui cherche à infiltrer Starfleet Command.

▶ *Savar fait partie de ces Vulcains qui se sont élevés jusque dans les plus hautes sphères de Starfleet.*

### SELAR

**NOM:** SELAR

**FONCTION:** Médecin de Starfleet

**GRADE:** Capitaine



▲ *Selar est fort apprécié du médecin-chef de l'ENTERPRISE, le Dr Crusher.*

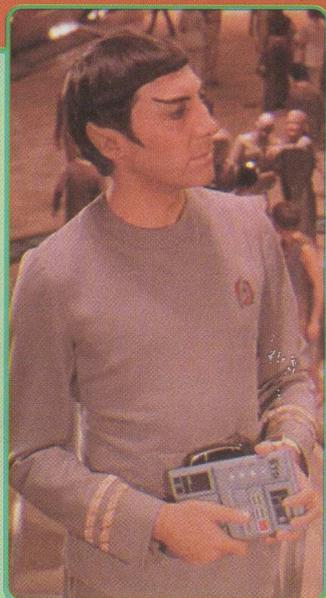
Le Dr Selar, qui sert à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** du capitaine Jean-Luc Picard, est un membre dévoué de l'équipe médicale de ce vaisseau, dirigée par le Dr Beverly Crusher.

### SONAK

**NOM:** SONAK

**FONCTION:** Officier scientifique

**GRADE:** Commander



Sonak est, en 2271, affecté à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, comme officier scientifique, poste auparavant occupé par un autre Vulcain, M. Spock. Sonak est tué dans un accident de téléportation au moment où il vient prendre ses fonctions à bord de l'*Enterprise*.

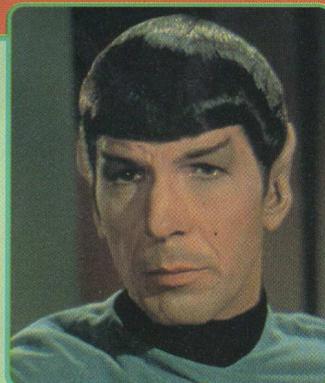
▶ *À la mort de Sonak, Kirk veut qu'un autre Vulcain soit nommé à son poste, car il estime que les Vulcains font les meilleurs officiers scientifiques.*

### SPOCK

**NOM:** SPOCK

**FONCTION:** Ambassadeur de la Fédération

**GRADE:** Capitaine (dans Starfleet)



▲ *M. Spock s'attache à faciliter les relations entre les Vulcains et l'équipage de Starfleet à prédominance humaine.*

Spock est le premier Vulcain à intégrer Starfleet. Cet hybride (sa mère est humaine) ouvre ainsi une voie qu'emprunteront ensuite de nombreux membres de son espèce. Sa carrière débute à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** du capitaine Pike. Il devient commandant en second auprès du capitaine Kirk, puis prend les rênes du vaisseau en tant qu'instructeur à l'**Académie de Starfleet**. Plus tard, Spock

se lance dans la diplomatie ; il joue notamment un rôle majeur lors de la conférence de paix avec les Klingons à Khitomer.



# Le guide de la Galaxie STAR TREK



DOSSIER 8

FICHE 9

LES VULCAINS

## LES VULCAINS DE STARFLEET

LES VULCAINS

### T'LARA

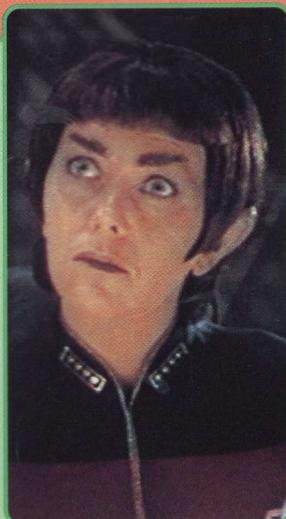
NOM: T'LARA

FONCTION: Officier de commandement

GRADE: Amiral

En 2372, T'Lara préside, à bord de *Deep Space Nine*, le procès en extradition du lieutenant-commander Worf, accusé d'avoir tiré sur un vaisseau de transport klingon désarmé.

▶ Dotés d'une logique détachée de toute passion, les Vulcains sont particulièrement doués pour traiter des affaires juridiques.



### T'SHANIK

NOM: T'SHANIK

FONCTION: Candidate à l'Académie

GRADE: Néant

T'Shanik, originaire de Vulcana Rega, est candidate à l'Académie de Starfleet en 2364. Elle rate le concours d'entrée, mais ses résultats lui valent une place sur une liste d'attente.

▶ Dans les années 2360, de nombreux Vulcains, dont T'Shanik, cherchent à intégrer l'Académie de Starfleet.



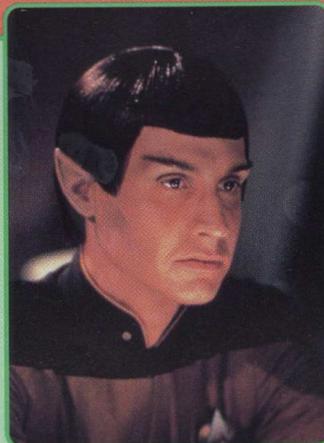
### TAURIK

NOM: TAURIK

FONCTION: Officier de spatonef

GRADE: Enseigne

Taurik, jeune enseigne servant à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* en 2370, travaille aux commandes des machines; il établit aisément des liens avec ses collègues majoritairement non-vulcains et partage ses quartiers avec Sam Lavelle (un humain) avant la promotion de ce dernier au grade de lieutenant. Il devient aussi l'ami d'un Bajoran, l'enseigne Sito Jaxa.



▶ Taurik s'intègre très bien au sein de l'équipage et se lie avec des représentants de diverses espèces.

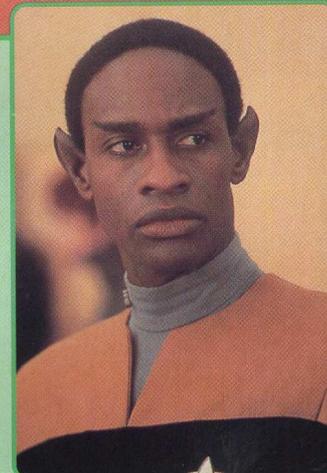
### TUVOK

NOM: TUVOK

FONCTION: Chef de la sécurité

GRADE: Lieutenant-commander

Nommé, en 2371, responsable de la sécurité à bord de l'*U.S.S. Voyager* du capitaine Janeway, Tuvok était fait pour Starfleet: ses deux parents étaient des officiers de la Flotte fédérale. Tuvok a enseigné à l'Académie de Starfleet. Il a connu quelques problèmes pour s'intégrer parmi les humains, à tel point qu'il a démissionné un jour, pour n'y revenir que cinquante ans plus tard.



▶ Tuvok réussit à surmonter ses problèmes pour réintégrer Starfleet en 2349.

### VALERIS

NOM: VALERIS

FONCTION: Officier de spatonef

GRADE: Lieutenant

Valeris, autre protégée de Spock, est la première Vulcaine major de sa promotion à la sortie de l'Académie de Starfleet. Elle sert à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-A* du capitaine James T. Kirk, mais est arrêtée pour avoir participé à un complot visant à assassiner le chancelier klingon Gorkon (afin de faire échouer les pourparlers de paix avec les Klingons), en 2293.



▶ Valeris trahit Starfleet dans sa tentative de compromettre les pourparlers de paix avec les Klingons.

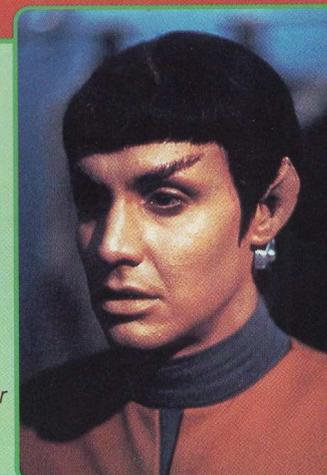
### VORIK

NOM: VORIK

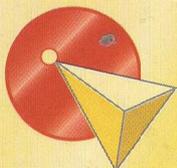
FONCTION: Officier de spatonef

GRADE: Enseigne

Ingenieur assistant à bord de l'*U.S.S. Voyager NCC-74656* du capitaine Kathryn Janeway, Vorik est porté disparu en 2371, tout comme son vaisseau et le reste de l'équipage, quand *Voyager* est propulsé dans le quadrant Delta. Vorik continue d'être un membre apprécié de l'équipe de l'ingénieur chef Torres. À la Date stellaire 50537, il se soumet au Pon farr, rituel d'accouplement.



▶ Vorik a des difficultés à trouver un partenaire lorsqu'il est en proie au Pon farr.



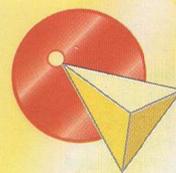
LES  
VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 10

## LE PON FARR



LES  
VULCAINS

Tout au long de leur vie, les Vulcains sont gouvernés par la logique, mais cet état relève de l'autodiscipline plus que d'une prédisposition naturelle. Le Pon farr est l'une des rares occasions où cette stricte maîtrise de soi perd ses droits.

La société vulcaine est fondée sur des principes de logique et de rationalisme, mais une fois tous les sept ans dans leur vie d'adulte, les Vulcains arrachent ce vernis de civilisation pour laisser libre cours à leurs pulsions et leurs émotions, d'ordinaire enfouies. Cet état est appelé « Pon farr ». En ce temps d'accouplement, l'instinct domine la raison ; la force de cette compulsion biologique est telle que, si elle n'était pas satisfaite, la mort risquerait de s'ensuivre.

Le Pon farr est l'antique pulsion qui pousse les Vulcains de sexe masculin à regagner leur planète d'origine pour y trouver une partenaire ou mourir. Si ce type de comportement est peu courant chez les êtres supérieurs, des précédents existent cependant dans la nature : les oiseaux-anguilles géants de Regulus V sont ainsi contraints à regagner une fois tous les onze ans les cavernes où ils ont éclos, et les saumons (des poissons qui vivent sur Terre) doivent regagner leur cours d'eau natal pour y frayer.

**Le Pon farr est une période difficile pour tous les Vulcains, mais particulièrement pour l'enseigne Vorik de l'U.S.S. VOYAGER NCC-74656. Perdu au sein du quadrant Delta, dans l'impossibilité de regagner sa planète-mère et en l'absence d'une femme de son espèce parmi l'équipage, il doit trouver un exutoire à ses pulsions.**

Le Pon farr est une expérience très intime pour les Vulcains. Les étrangers sont rarement admis à y participer, et de nombreux non-Vulcains ne sont pas même au courant de son



### PREMIÈRE FOIS

#### Un rite de passage

Le premier Pon farr d'un Vulcain est un rite de passage aussi bien physique qu'affectif, qui se produit au début de l'âge adulte plutôt qu'à l'adolescence, lorsqu'il est physiquement mûr, assez âgé pour prendre une compagne et fonder une famille. Ce bouleversement peut perturber et effrayer, d'autant que le jeune Vulcain n'y est pas préparé par des discussions avec d'autres. Les Vulcains voient là une expérience personnelle, seulement compréhensible par ceux qui l'ont vécue.

**Lorsque le corps de Spock est régénéré sur la planète Genesis, son vieillissement rapide ne tarde pas à déclencher le Pon farr. Heureusement, le lieutenant Saavik - une Vulcaine - est présent pour l'aider à franchir ce pas difficile.**

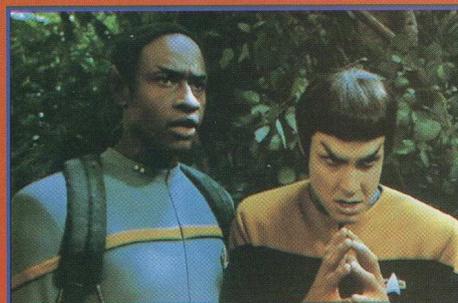


**Avant de s'accoupler, les Vulcains se caressent tendrement, du bout des doigts.**



**Les Vulcains considèrent le Pon farr comme une affaire strictement privée, qui ne doit pas faire l'objet de discussions avec des étrangers, ni même entre Vulcains.**

**Les sentiments violents que génère le Pon farr peuvent être temporairement réprimés par la méditation. Toutefois, si l'accouplement n'est pas possible, une bonne dose d'adrénaline reste le meilleur antidote.**





# Le guide de la Galaxie STAR TREK



DOSSIER 8

FICHE 10

LES  
VULCAINS

## LE PON FARR

LES  
VULCAINS

Les pulsions du Pon farr peuvent être transmises à la partenaire par un lien d'accouplement télépathique, et cela même à des non-Vulcains telles que B'Elanna Torres.



Starfleet et, en 2372, les rares informations reposent sur le peu qui ait été étudié par les médecins de Starfleet au fil des ans. En raison de ce voile de secret, seuls de rares exemples de Pon farr ont été observés par des non-Vulcains. La plupart des manifestations sur lesquelles on possède des renseignements sont atypiques et n'ont été portées à la connaissance d'autrui que parce que le caractère intime de l'expérience a été d'une façon ou d'une autre compromis.

Le Pon farr provoque un déséquilibre neurochimique croissant dans l'organisme vulcain ; il semble que le système régulateur du cerveau se désactive.

### Manifestations

Les taux de sérotonine deviennent erratiques et, entre autres symptômes précoces, on observe un manque d'appétit, une perte progressive du contrôle des émotions et l'impossibilité de trouver le sommeil. Un Vulcain en proie au Pon farr est agité, nerveux, voire irrité et

violent. Si les événements ne peuvent suivre leur cours normal, les symptômes s'aggravent jusqu'à présenter un danger physique et psychologique. Ces tensions s'accroissent jusqu'à un point potentiellement fatal. Dans cet état, le Vulcain peut se mettre à agir et à parler sans même saisir la nature exacte de ses actes et paroles.

La phase ultime du Pon farr est le **Plak-tow**, ou « **fièvre sanguine** » : le Vulcain, submergé par ses émotions, est presque incapable de parler.

Ces expériences sont accompagnées par des rites élaborés. Le premier Pon farr du Vulcain correspond souvent à son mariage – le plus souvent avec une jeune fille qui lui est promise depuis son enfance.

Si le Pon farr est souvent problématique, dans des circonstances normales, il est accepté comme faisant partie intégrante de la vie des Vulcains – même si ceux-ci préfèrent n'en pas parler. Une fois l'accouplement accompli, le règne de la logique reprend ses droits.

existence. C'est une affaire si personnelle que les Vulcains n'en parlent pas entre eux. Jusqu'en 2367, on ne trouvait aucune référence au Pon farr dans les archives médicales de

### S'ACCOUPLER OU MOURIR

#### Solutions

Il n'y a que trois façons connues de surmonter les effets du Pon farr. La première est le traditionnel rite d'accouplement vulcain, souvent accompagné d'un kunat so'lik (proposition de mariage). Si le Vulcain ne peut regagner sa planète, il peut décider de demander à une femme d'une autre espèce d'être sa partenaire. Si le kunat so'lik est rejeté, il peut tenter de forcer la femme de son choix, ce qui provoque le Pon farr en elle. Deuxième option : le combat armé et ritualisé. La troisième solution, un régime intense de méditation, n'a guère de chances de succès – elle peut au mieux servir à repousser l'inéluctable.

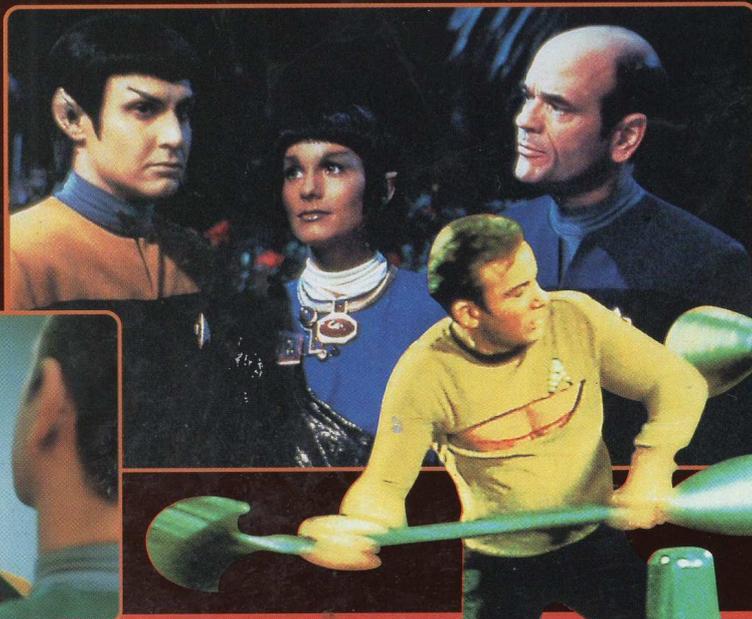
L'idée qu'a le Docteur de créer une partenaire holographique pour Vorik ne fonctionne pas : celui-ci a besoin d'une vraie femme.

Le HMU de VOYAGER se rend compte que l'intervention médicale va retarder les symptômes du Pon farr de l'enseigne Vorik, mais pas les « guérir » définitivement.



L'accouplement avec une Vulcaine est le moyen le plus facile de faire face à la perte de maîtrise de soi provoquée par le Pon farr.

L'accouplement vulcain est rude, aussi Vorik se dit-il qu'il serait préférable de l'accomplir avec l'une des plus robustes de ses collègues : le lieutenant Torres, à demi klingonne.

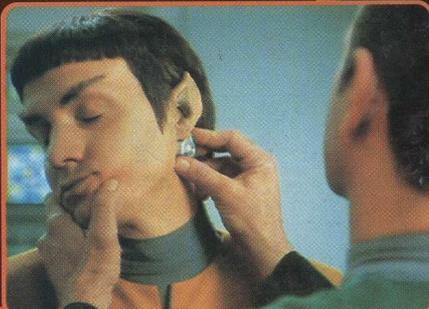


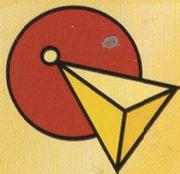
Le combat rituel sert deux objectifs : il permet aux mâles de lutter pour leur partenaire et de purger les émotions les plus violentes.

### BLOC-NOTES

Jusqu'à ce que Spock soit confronté au Pon farr à bord de l'U.S.S. Enterprise, tous ses collègues en ignorent l'existence.

Les Vulcains sont si convaincus que le Pon farr doit rester dans le domaine de l'intime que les jeunes qui le rencontrent pour la première fois ignorent souvent ce qui leur arrive. Vorik ressent le besoin de toucher B'Elanna sans se rendre compte qu'il déclenche ainsi un lien d'accouplement télépathique.





LES VULCAINS

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 11

## LA GÉOGRAPHIE DE VULCAIN



LES VULCAINS

Les Vulcains ont une tendance à vivre en reclus et à entretenir des liens spirituels intenses avec leur planète-mère. Leur monde se caractérise par ses plaines arides, ses montagnes rouges aux â-pics vertigineux et sa multitude de temples.

**V**ue de l'espace, **Vulcain** apparaît comme une planète d'un rouge soutenu, d'une nuance plus foncée mais assez proche de celle de

la surface de Mars (sise dans le même système solaire que la Terre).

Vulcain fut de longues années durant en proie à la guerre, mais à l'époque contemporaine, seule la géographie de cette planète demeure brutale. De vastes régions sont inhabitables, et pourtant les **Vulcains** considèrent toutes leurs terres comme sacrées.

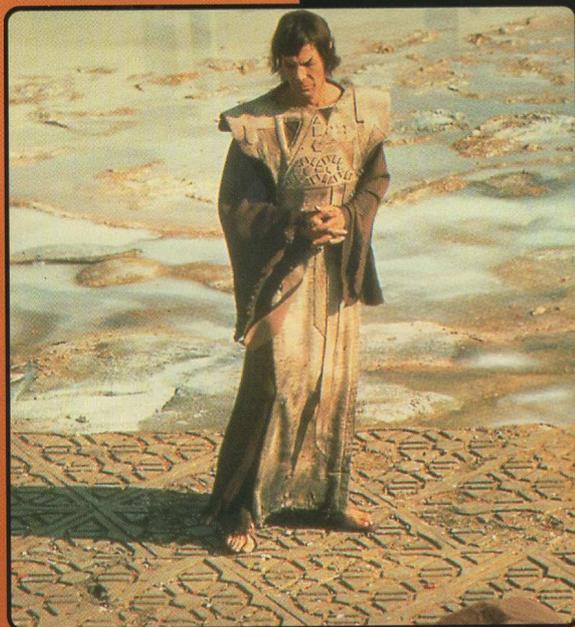
### Rubens rouges

La topographie vulcaine est dominée par deux types de désert. Le premier constitue d'amples contrées arides, sableuses par endroits, craquelées et dures à d'autres, parsemées de geysers et de fumerolles, de petits volcans toujours en activité et de torrents de lave, ainsi que de quelques imposantes formations

rocheuses. À l'horizon, la rouge terre vulcaine se fond dans le ciel cramoisi. L'exemple le plus extrême de ce désert est sans doute celui des **Plaines de Feu**, de sinistre réputation.

 **Vulcain est une planète désolée, au climat aride. Nombre de temples et aires cérémonielles y sont construits en plein air.**

 **Un Spock contemplatif se tient seul dans l'aire d'étude du plateau de Gol. Dans ces sables, les anciens Vulcains se défirent de leurs émotions les plus viles.**



Le second grand type de relief vulcain est lui aussi aride, mais il se caractérise par de grandes falaises déchiquetées, des pics à l'aspect de colonnes et de profonds canyons où une brume rougeâtre réduit la visibilité et enveloppe les sommets dans le lointain. Certains de ces canyons sont assez vastes pour qu'un **Oiseau-de-Proie klingon** y vogue.

La géographie vulcaine est fort ancienne, mais les

roches apparentes sont généralement découpées avec netteté, ce qui traduit une quasi-absence d'érosion : les phénomènes climatiques et météorologiques n'y ont pas usé le relief.

### Terre et tradition

De nombreuses régions de la planète sont des terres ancestrales, en possession de certaines familles depuis des générations. Ainsi, les terres de la famille de **Spock**, commandant en second de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, servent de cadre au rituel du **koon-ut-kal-if-fee** depuis plus de deux mille ans. Elles sont assez représentatives des sites cérémoniels vulcains en cela que les formations rocheuses naturelles y ont été taillées, sculptées et polies de manière à créer des arches et d'autres structures architecturées.

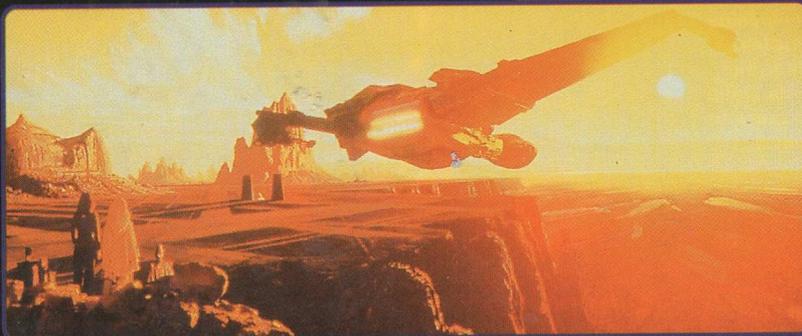
Ces techniques de taille ont également été mises en œuvre dans la création

### ARIDITÉ

#### Torrède

Une grande partie de la surface de Vulcain pourrait être qualifiée d'inhumaine par les hommes. Une activité géologique intense règne sur cette planète, où les températures de surface atteignent parfois près de 60 °C. Lorsque le Dr McCoy visite pour la première fois Vulcain en 2267, il évoque l'expression « aussi chaud que Vulcain ». « À présent, je sais ce que cela signifie ! », ajoute-t-il. Cette planète a une gravitation supérieure à celle de la Terre et une atmosphère moins dense.

 **Un OISEAU-DE-PROIE KLINGON détourné par l'amiral James T. Kirk et son équipage survole un aride canyon vulcain.**





LES  
VULCAINS

## Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 8

FICHE 11



LES  
VULCAINS

# LA GÉOGRAPHIE DE VULCAIN

**Le temple de l'Ancienne Pensée est un célèbre monument vulcain, où certains rites sont encore accomplis au XXIII<sup>e</sup> siècle.**



**Les temples sont éclairés à la flamme plutôt que par des moyens artificiels, ce qui renvoie à la simplicité des temps jadis.**

l'alliage unique qu'est le **dentarium** (utilisé dans la fabrication des coques des vaisseaux spatiaux vulcains).

Vulcain est divisée en plusieurs petites aires climatiques où croissent des forêts dont la faune et la flore se rapprochent de celles des forêts pluviales de la Terre – la plante à fleurs du nom de **favinitt**, par exemple, est si semblable à l'orchidée que des hybridations sont possibles entre ces deux espèces ; dans les forêts vivent des animaux de taille respectable tels que le **sehlat**.

La plupart des Vulcains sont végétariens, ce qui indique l'importance de l'activité agricole pour la planète. Les mets vulcains se préparent et se savourent à travers toute la Galaxie.

Si la planète Vulcain compte des déserts arides,

**BLOC-NOTES**  
Les conditions différentes qui règnent en divers points de la surface de Vulcain ont abouti à l'apparition de groupes ethniques qui se différencient notamment par la couleur de la peau, comme sur Terre.

À l'âge de sept ans, Spock a disparu dans les montagnes de Llangon pour s'y soumettre au kahswan, une épreuve d'endurance traditionnelle.

du temple qui occupe le sommet du **mont Seleya**. Une caverne naturelle s'est ainsi muée en lieu sacré où reviennent les esprits vivants des défunts – auxquels les Vulcains donnent le nom de **katras**. C'est dans ce temple qu'en 2285 le katra de Spock est réuni avec son corps physique. Avant cela, cet extraordinaire rite n'avait pas été accompli depuis des temps immémoriaux.

Un autre temple, sis en terrain particulièrement hostile et lui aussi bâti à partir de formations

rocheuses naturelles, marque le lieu précis où les anciens Vulcains prirent la décision de se défaire de leurs émotions destructrices. Les actuels Vulcains reviennent à cet endroit pour étudier la discipline du **Kolinahr** – auquel s'essayaient Spock (en 2270), puis **Tuvok** (en 2270), puis **U.S.S. Voyager NCC-74656** (en 2298) ; ni l'un ni l'autre ne réussirent.

Toutes les formations rocheuses les plus spectaculaires ne se trouvent pas au-dessus

du sol. Le **sanctuaire de T'Karath**, vieux de plus de deux mille ans (il remonte à une époque antérieure au **Temps de l'Éveil**), se compose d'une succession de catacombes souterraines. Malgré l'aspect fort simple de tels édifices, il n'est pas rare cependant d'y trouver des ordinateurs et d'autres appareils modernes.

### Ressources naturelles

Comme tout monde industrialisé, Vulcain possède des mines. On en extrait notamment les minerais composant

elle possède également des nappes d'eau, dont la **mer de Vorath**, dans la **province de Raal**. Il se peut que la composition de l'eau vulcaine soit fort différente de celle de la Terre. En une occasion, Spock déclare au **Dr McCoy** que les Vulcains sont nés « dans un océan différent » de celui des êtres humains, ce que traduit la couleur verte de leur sang.

Les austères paysages de Vulcain s'accordent fort bien avec le peuple qu'ils ont engendré comme avec sa philosophie pacifique.

## AUSTÈRE BEAUTÉ

### Ciel nocturne

La lumière du soleil vulcain est si intense que l'évolution a doté les indigènes d'une seconde paupière (interne) qui les protège du rayonnement. Nonobstant la dureté de son climat et de son relief, la beauté de Vulcain a engendré un peuple philosophe et contemplatif qui accorde une grande valeur à son environnement – il veille à ne pas le polluer ni le détruire. Les Vulcains sont des êtres évolués qui n'ont pas défigurés les paysages par leurs villes, même s'ils en ont bâti plusieurs, dont Vulcana Regar.

Les milieux variés de ce monde pacifique fournissent diverses boissons et denrées appréciées de par la Galaxie. Les produits vulcains les plus prisés comprennent les mollusques, le thé épîc, le moka et le porto. La Promenade de **Deep Space Nine** possède un restaurant vulcain, même si les résidents vulcains sont rares.

Les étrangers reconnaissent le caractère paisible de Vulcain. Un ordre de moines ayant fait vœu de silence pratique la contemplation dans la province de Kir, et le poète cardassien Iloja s'est établi sur Vulcain après avoir été exilé de son monde natal.



**Vulcain bénéficie de superbes couchers de soleil. Le soir, la planète est baignée d'une chaleureuse lumière dorée dans laquelle se découpent les silhouettes des montagnes.**



**Certaines constructions ont été érigées sur des corniches rocheuses, d'où s'offrent des panoramas spectaculaires sur les plaines arides. D'étroites passerelles mènent à ces édifices.**



**Les temples vulcains s'accordent souvent avec les couleurs sableuses des roches. Les constructions en pierre sont généralement totalement dépourvues d'ornementation.**



**Alors que, dans le désert, les nuits sont fréquemment glaciales, elles sont tièdes sur Vulcain, ce qui permet de se livrer à des célébrations nocturnes en plein air.**