

# STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 30 ans  
EDITIONS FRANCE

**L'ORDRE DE PROIE KLINGON**

Les plus grands

**L'Empire Klingon**

Le dernier chapitre

**Le développement des Klingons**

depuis toujours

**STAR TREK en 3D de temps**

La 3D est interactive

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

Les détails pour les visiteurs

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire

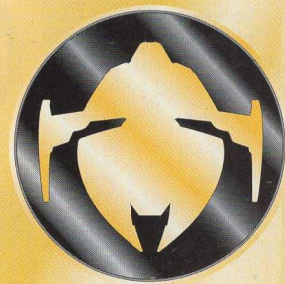
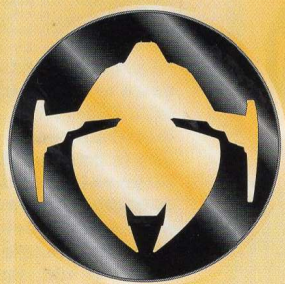


# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 1

## LE DOMINION



La découverte du vortex bajoran ouvre une liaison importante avec le lointain quadrant Gamma, mais elle place aussi la Fédération sous la menace d'un nouvel ennemi fort dangereux : l'impitoyable Dominion.

**L**e Dominion est une puissante alliance inter-planétaire doublée d'un consortium commercial opérant dans le quadrant Gamma. Il est porté à l'attention de la Fédération par le biais d'une vague allusion émanant du Grand Nagus ferengi Zek. Lors d'un séjour sur *Deep Space Nine*, celui-ci dépêche Quark en mission dans le quadrant Gamma, en lui disant que, s'il veut faire des affaires dans ce secteur, il doit s'adresser au Dominion.

On apprendra ultérieurement que le Dominion se compose de centaines de peuples sous domination, et qu'il constitue une puissance politique, économique et militaire majeure au sein du quadrant Gamma.

### Les Fondateurs

Le Dominion est dirigé par les Korrigans, des métamorphes connus

sous l'appellation de **Fondateurs**. Il est géré et administré par les **Vortas** (humanoïdes doués de pouvoirs télékinétiques) et défendu par les soldats issus du génie génétique qui forment le **Jem'Hadar**.

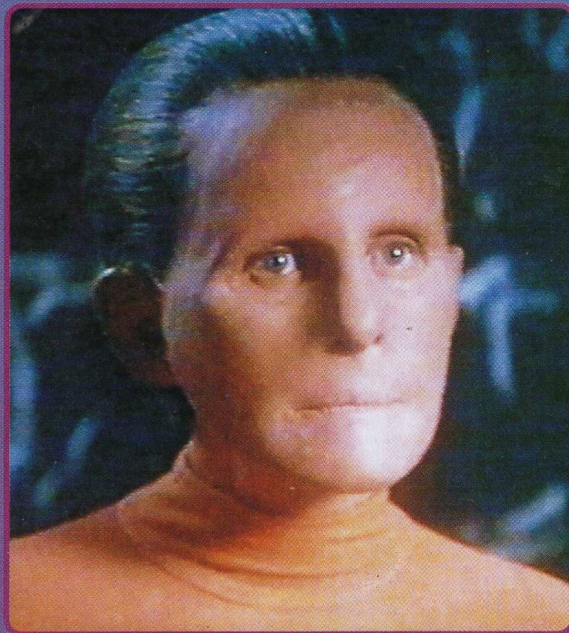
### L'histoire du Dominion

On ne sait pas grand-chose de l'histoire du Dominion. Son ancienneté même n'est pas connue avec certitude. L'un des Fondateurs a déclaré que son peuple avait

### Presque humains

*Les Fondateurs sont des métamorphes capables de prendre n'importe quelle apparence, mais ils adoptent généralement un aspect humanoïde dans leur rapports avec les humains. Ils pensent que le fait de se transformer leur permet de mieux comprendre le monde qui les entoure.*

commencé de longues années auparavant à imposer son ordre sur un voisinage chaotique. Selon des informations



## LA PLANÈTE DES FONDATEURS



### Un secret jalousement gardé

Après avoir dû évacuer leur planète de la nébuleuse d'Omarion sous la menace de forces romuliennes et cardassiennes, les Fondateurs du Dominion ne veulent pas que quiconque sache où se trouve leur nouvelle base. Las des persécutions, ils aspirent à la tranquillité dans leur nouveau domaine.

**Malade, Odo est autorisé à se rendre sur la nouvelle planète des Fondateurs. Avant de parvenir jusqu'à ce peuple, il ne se rend pas compte que celui-ci a provoqué sa maladie pour le punir d'avoir tué un Fondateur.**

**Une surface importante de la planète est recouverte par le Grand Lien, un « lac » de Fondateurs dans leur état naturel, liquide, auquel ils doivent régulièrement revenir. Au sein même du lac, la conscience individuelle est préservée.**



### AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 2 LES FONDATEURS
- 3 LES VORTAS
- 4 LE JEM'HADAR
- 5 LES KAREMMAS
- 6 LE DOMINION, UNE MENACE POUR LA FÉDÉRATION

### AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- AUTRES VAISSEAUX .....Dossier 40
- LES MÉTAMORPHES .....Dossier 54
- STAR TREK : DEEP SPACE NINE .....Dossier 70

Planète	Planète des Fondateurs
Classe	M
Quadrant	Gamma
Autres appellations	Inconnues

Nom original	Inconnu
Étoile primaire	Inconnue
Surface	Une zone importante est occupée par le Grand Lien, un « lac » composé de Fondateurs sous leur forme liquide
Atmosphère	Oxygène/gaz carbonique
Description	Sombre, humide
Satellites	Nombre inconnu
Formes de vie	Métamorphes capables de prendre toutes sortes d'apparences

**Caractéristiques importantes** Les Fondateurs sont bien décidés à tenir secrète la localisation de leur nouvelle planète mère  
**Journal de bord**  
STAR TREK : DEEP SPACE NINE  
« Broken Link »

plus récentes, les Korrigans se seraient retirés sur une planète de la **nébuleuse d'Omarion** après des siècles de persécutions subies au sein du quadrant Gamma. Puis, il y a environ deux mille ans, ils auraient entrepris leur expansion.

Faire naître l'ordre du désordre, tel est l'objectif qui sous-tend la construction du Dominion, processus au cours duquel les Korrigans deviennent les Fondateurs. Afin de disposer d'une armée prête à leur vouer une obéissance absolue, ils créent par génie génétique le Jem'Hadar, une race de soldats totalement dévoués à leur cause, et maintenus sous la dépendance d'une drogue : le **blanc de ketrecel**. Si les membres du Jem'Hadar se jugent inférieurs aux Fondateurs, ils se considèrent comme supérieurs à toutes les autres races.

### Intégration forcée

La planète mère des Vortas, **Kareel Prime**, se voit proposer d'intégrer le Dominion, mais oppose un refus. Par mesure de rétorsion, le Dominion envoie le Jem'Hadar détruire son centre de communications et exécuter les dirigeants vortas. La planète entière succombe à l'agression.

Depuis lors, les ingénieurs Vortas jouent un rôle éminent dans le Dominion. Ils assurent désormais un lien entre les Fondateurs et les autres races du Dominion, et s'impliquent avant tout dans des tâches administratives. Jusqu'à



# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

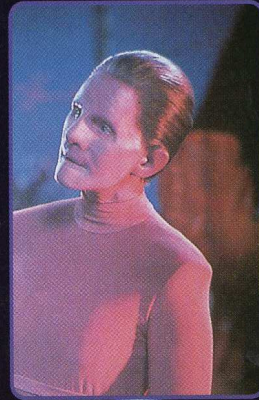
FICHE 1

## LE DOMINION



### Hierarchie des pouvoirs

Une hiérarchie très stricte des pouvoirs et des fonctions marque les rapports entre les différents peuples du Dominion. En vertu de ce système, chacun connaît sa place, et le désir d'ordre des Fondateurs est comblé.



#### Les dirigeants

*Les Fondateurs sont les leaders incontestés du Dominion. Ils ne tolèrent pas que l'on refuse d'intégrer leur empire.*



#### Les guerriers

*Si la loyauté du Jem'Hadar à l'égard des Vortas est forcée, celle qu'il voue aux Fondateurs est librement consentie – ces redoutables guerriers divinisent leurs maîtres.*



#### Les administrateurs

*Forts de facultés mentales exceptionnelles, les Vortas sont les administrateurs du Dominion. Ils contrôlent le Jem'Hadar au moyen d'une drogue, le blanc de ketrecel.*

ce que l'existence des Fondateurs soit révélée, la Fédération croit que les Vortas sont les dirigeants de ses nouveaux ennemis.

En 2369, le **vortex bajoran** est découvert : il devient le lieu de passage entre les quadrants Alpha et Gamma.

En pénétrant dans le quadrant Gamma, les astronefs venus du quadrant Alpha violent fréquemment l'espace du Dominion – bien

involontairement, car rares sont ceux qui connaissent alors l'existence du Dominion.

Le premier véritable contact du quadrant Alpha avec le Dominion s'effectue par l'entremise des **Karemmas**, dont la planète est située à 0,524 années-lumière du vortex. Ce monde mercantile, qui abrite des usines d'armements, représente une force qui compte au sein du

Dominion – la proximité du vortex en fait un important partenaire commercial. La mission de Quark dans le quadrant Gamma débouche sur l'établissement de liens commerciaux avec les Ferengis. Contrairement à ces derniers, les Karemmas

ont la réputation d'être honnêtes en affaires. Leurs contacts avec le Dominion s'opèrent par le biais d'une station-relais subspatiale inhabitée, située sur la planète **Callinon VII** et entretenue par les Vortas.

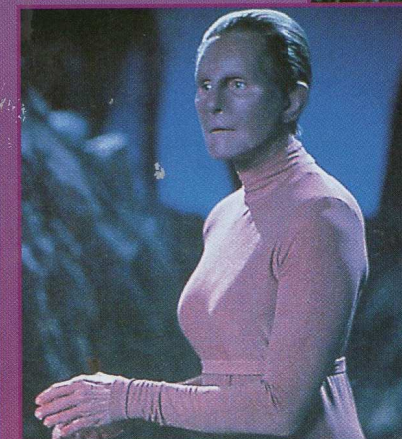
### La menace

Les relations actuelles de la Fédération avec le Dominion sont placées sous le signe de la confrontation. On sait que les Korrigans fondateurs ont infiltré le quadrant Alpha en se substituant à des dignitaires de haut rang. Des affrontements ont éclaté, et un état précaire de guerre froide règne entre les deux puissances.



#### Loyauté absolue

*Une drogue administrée au moyen de tubes implantés dans la gorge des guerriers du Jem'Hadar assure leur loyauté pleine et entière.*



#### Un liquide vivant

*Un Fondateur émerge du Grand Lien : il se désolidarise de la masse de liquide vivant qui contient des milliers d'autres Fondateurs dans leur état naturel.*

#### Une forme transitoire

*Les métamorphes peuvent prendre n'importe quelle apparence, mais ils ne se maintiennent pas indéfiniment dans leur état solide : il leur faut de temps à autre retrouver leur forme liquide, pour se ressourcer.*

## BLOC-NOTES

● Le premier contact entre le Jem'Hadar et la Fédération intervient alors que le commandeur Sisko séjourne dans le quadrant Gamma avec son fils Jake et deux Ferengis – Quark et son neveu Nog.

● Aiguillonné par la menace du Dominion, Starfleet affecte l'**U.S.S. Defiant** à la protection de **Deep Space Nine**, et les Romuliens prêtent leur technologie d'occultation à la Fédération.





LE DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 1A

## LES PEUPLES DU DOMINION



LE DOMINION

Les **Fondateurs**, peuple de métamorphes du quadrant Gamma, ont bâti un vaste empire qui parfois déborde des frontières de leur propre quadrant. Certains peuples se sont faits leurs alliés volontaires, d'autres ont été contraints ou assujettis.

Le **Dominion**, qui contrôle des centaines de planètes et de cultures, est « la »

grande puissance du quadrant Gamma, dont le pouvoir et l'influence ont crû régulièrement depuis sa

création par les **Fondateurs** il y a plus de deux mille ans. Face aux soldats **Jem'Hadar** issus de manipulations

génétiques, les autres peuples du quadrant Gamma ont le choix entre devenir membres du Dominion et

tomber sous la coupe des Fondateurs, s'allier au Dominion, ou s'exposer à la conquête ou à la destruction.

### LES FONDATEURS

PEUPLE MEMBRE

Jusqu'en 2370, les dirigeants du **Dominion** vivent uniquement dans le quadrant Gamma, sur une planète de la **nébuleuse d'Omarion** où ils existent naturellement à l'état liquide dans le **Grand Lien**. Ces **Korrigans** assurent qu'ils étaient jadis de paisibles explorateurs, mais que les persécutions menées par les « solides » les ont amenés à prendre le contrôle du quadrant Gamma il y a deux mille ans. Afin d'imposer l'ordre, les Fondateurs ont façonné par génie génétique les **Jem'Hadar** et modifié les **Vortas** pour en faire des médiateurs. Nul ne les a défiés pendant des siècles, jusqu'à l'incursion d'espèces du quadrant Alpha dans le quadrant Gamma, en 2369.

▶ *Le Dominion est dirigé par les Fondateurs, des métamorphes devenus très xénophobes par les persécutions que leur ont fait endurer les « solides » de la Galaxie.*

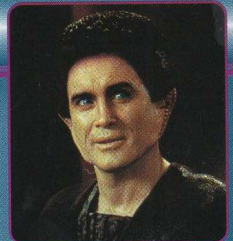


### LES VORTAS

PEUPLE MEMBRE

Les **Vortas**, humanoïdes intelligents et calculateurs qui jouent le rôle d'administrateurs et d'officiers de liaison du **Dominion**, sont les descendants des habitants originels de **Kurill Prime**. Par l'ingénierie génétique et le clonage, les **Fondateurs** obtinrent ces Vortas qui sont aujourd'hui leurs porte-parole dans les quadrants Gamma et Alpha, et commandent aux **Jem'Hadar**. Totalement dévoués aux Fondateurs, qu'ils déifient, les Vortas méprisent les **Jem'Hadar**, qu'ils n'hésitent pas à sacrifier si cela leur procure un avantage tactique. Ces êtres hautains et secrets, redoutés jusque dans le quadrant Alpha, peuvent vivre de multiples existences clonées avant de périr véritablement.

▶ *Les Vortas considèrent les Fondateurs du Dominion comme de véritables divinités qu'ils représentent lors des négociations diplomatiques.*



### LES JEM'HADAR

PEUPLE MEMBRE

Les **Jem'Hadar**, que les **Fondateurs** ont façonnés par génie génétique dans le quadrant Gamma, font montre d'une loyauté à toute épreuve envers leurs maîtres. Ces soldats nés, exclusivement masculins, très dévoués les uns aux autres, intelligents et implacables, sont totalement endoctrinés. Ils sont directement contrôlés par les **Vortas**, qui leur administrent le **blanc de ketrecel** – ce composé leur fournit les nutriments enzymatiques délibérément supprimés de leur organisme par les Fondateurs. Sans blanc de ketrecel, les **Jem'Hadar** meurent. Outre les **Jem'Hadar** du quadrant Gamma, appelés **Gammas**, une nouvelle version encore plus redoutable (les **Alphas**) a été mise au point pour combattre dans le quadrant Alpha.

▶ *Les Jem'Hadar sont des soldats issus de manipulations génétiques, aisément remplaçables par les Fondateurs.*



### LES DOSIS

PEUPLE MEMBRE

Les **Dosis** sont l'un des peuples du quadrant Gamma indirectement contrôlés par le **Dominion**. Sans contact direct avec les **Vortas**, ces êtres au visage coloré qui portent des vêtements de haute protection peuvent mener leurs affaires à leur guise aussi longtemps que cela ne nuit pas aux intérêts du Dominion.

▶ *Malgré leurs rudes manières et leur apparence saisissante, les Dosis n'ont en fait que peu de pouvoir au sein du Dominion.*



### LES KAREMMAS

PEUPLE MEMBRE

En 2370, les **Karemmas** sont le premier peuple du **Dominion** à établir un contact direct avec le quadrant Alpha. Originaires d'une région du quadrant Gamma, les **Karemmas** pratiquent le commerce de toutes sortes de marchandises. Technologiquement évolués, ils fabriquent des armes pour les **Jem'Hadar**. Leur proximité du **vortex bajoran** fait d'eux des partenaires idéaux pour le quadrant Alpha.



LE DOMINION

## Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 1A



LE DOMINION

## LES PEUPLES DU DOMINION

## LES CARDASSIENS

PEUPLE MEMBRE

**C**ardassia est, en 2373, la première puissance du **quadrant Alpha** à s'allier avec le **Dominion** et à l'intégrer. Après avoir conclu un pacte de non-agression avec **Bajor**, les **forces cardassiennes** s'associent aux **Jem'Hadar** pour attaquer la **Fédération**. Au cours des trois années de guerre qui s'ensuivent, le rôle de Cardassia dans le Dominion ira en se dégradant, jusqu'à ce que les **Cardassiens** se retournent contre leurs anciens alliés et aident la Fédération.

## LES RAKHARIS

ALLIÉS DU DOMINION

**L**es habitants de la planète **Rakhar**, dans le **quadrant Gamma**, ne sont pas membres du **Dominion** mais entretiennent des liens au moins indirects avec les **Fondateurs**. Par sa brutalité, le régime **rakhari** n'a rien à envier au Dominion: si un individu proteste contre ses dirigeants (les **Exarques**), toute sa famille est exécutée.

## LES BREENS

ALLIÉS DU DOMINION

**L**es **Breens** du **quadrant Alpha** sont bien connus de la **Fédération**. Ces êtres agressifs attaquent depuis des années **Starfleet**, les **Romuliens** ou des avant-postes et des vaisseaux **bajorans**. La froide efficacité de ces alliés est fort séduisante pour le **Dominion** – les Breens se montrent aussi féroces que les **Jem'Hadar**.

## LES ROMULIENS

PACTE DE NON-AGRESSION

**L**a tentative d'extermination des **Fondateurs** effectuée conjointement par l'**Ordre de l'Obsidienne cardassien** et le **Tal Shiar romulien** en 2371 confirme la conviction du **Dominion** que de nombreux peuples du **quadrant Alpha** font peser une menace sur son pouvoir. À la suite de la destruction de la flotte combinée, **Cardassia** rejoint le Dominion, alors que **Romulus** opte pour un pacte de non-agression afin de gagner un peu de temps.

▶ **Les Romuliens restent prudemment en dehors du conflit jusqu'à ce que la Fédération unie des Planètes leur force la main.**



## LES BAJORANS

PACTE DE NON-AGRESSION

**B**ajor, qui tente de se remettre de l'occupation **cardassienne**, cherche d'abord à intégrer la **Fédération**, mais la situation est rendue plus complexe par l'intervention du **capitaine Benjamin Sisko** dans son rôle d'**Émissaire des Prophètes**, qui conduit à un revirement **bajoran** dont la sagesse apparaît quand la guerre éclate avec le **Dominion**. En concluant un pacte de non-agression avec ce dernier, Bajor s'épargne sans doute un désastre.

▶ **Kai Winn accepte le conseil de l'Émissaire et préserve la neutralité de Bajor lors de la guerre contre le Dominion.**



## LES TEPLANITES

CONQUIS OU DÉTRUITS

**L**a planète **Teplan** est sise juste en dehors des territoires du **Dominion**, dans le **quadrant Gamma**. La situation qu'y découvre le personnel de **Starfleet** en 2372 montre bien quel sort attend les mondes qui résistent au **Dominion**: à la suite d'une guerre biologique dévastatrice, la société **teplanite** subit pendant 200 ans une terrible pandémie. Le **Dr Julian Bashir** réussira à mettre au point un vaccin efficace pour les enfants à naître.

▶ **La société teplanite subit les ravages d'une terrible maladie virale.**

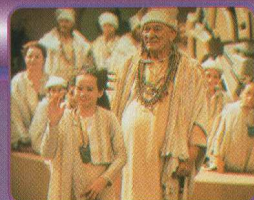


## LES YADERANS

CONQUIS OU DÉTRUITS

**D**e longs siècles durant, les pacifiques habitants de **Yadera Prime** conjuguent technologie avancée, artisanat et structures villageoises, mais en 2340, l'invasion par le **Dominion** détruit leur société. Le **Yaderan Rurigan** parvient à gagner un planétoïde désert, qu'il rebaptise **Yadera II**; au moyen d'un système de création holographique, il y reconstitue Yadera Prime et nombre de ses habitants, pour finir ses jours loin de tout contrôle du Dominion.

▶ **Au fil des ans, les hologrammes de Rurigan ont acquis une sorte de conscience – le peuple yaderan est ainsi perpétué.**



## LES SKRREEAS ET LES T-ROGORANS

CONQUIS OU DÉTRUITS

**L**es actions du **Dominion** produisent parfois des effets curieux, comme le montre l'histoire des **Skrreeas**, peuple d'une planète du **quadrant Gamma** jadis dévastée par les **T-Rogorans**, qui pendant plus de huit siècles occupèrent leur monde et les réduisirent littéralement en esclavage avant d'être vaincus à leur tour par les envahisseurs du Dominion. Trois millions de **Skrreeas** partirent alors à la recherche de leur terre promise – **Kentanna**.

▶ **Les Skrreeas du quadrant Gamma sont libérés du joug des T-Rogorans quand ceux-ci sont à leur tour conquis par le Dominion.**



## LES BÉTAZOÏDES ET LES BOLIENS

CONQUIS OU DÉTRUITS

**L**es **Fondateurs** usent de calcul, de force et de menace pour promouvoir les intérêts du **Dominion** et déstabiliser le **quadrant Alpha**. Outre ses attaques contre les vaisseaux de **Starfleet** et de ses alliés, le Dominion prend pour cibles des mondes de la **Fédération** soigneusement choisis pour porter des coups au moral de ses adversaires. Après un raid contre le Q.G. de **Starfleet**, deux mondes de la FUP sont ainsi envahis: **Betazed** et **Bolarus IX**.



LE DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 1B

## LA STRATÉGIE DU DOMINION



LE DOMINION

Le Dominion remporte ses guerres par l'intrigue, la menace et l'action militaire. Les mondes qui refusent de le rejoindre sont confrontés au spectre d'une défaite qui pourrait être bien pire qu'une reddition.

Le Dominion, qui est l'un des ennemis les plus dangereux que la Fédération ait jamais eu à affronter, emploie des stratégies militaires efficaces pour frapper l'ennemi au cœur. Plutôt que de recourir à des assauts directs comme les Klingons, le Dominion met une redoutable subtilité dans ses attaques contre des cibles du quadrant Alpha, allant jusqu'à porter un coup fatal avant même que l'agression ait été identifiée. L'arme meurtrière la plus évidente du Dominion est

le Jem'Hadar, mais l'envoi de troupes est souvent la dernière réaction des Fondateurs face à une situation. Leur première ligne stratégique consiste à négocier, à faire entrer des mondes dans l'orbite de leur vaste empire par la persuasion puis la coercition plutôt que par la conquête.

### Le vrai pouvoir

Les mondes qui se voient proposer d'intégrer le Dominion ne doivent jamais oublier que la conquête est précisément son but ; dans toute alliance ou tout partenariat tacite, il exerce toujours la réalité du pouvoir.

Nombre des mondes du quadrant Gamma faisant partie de la sphère du Dominion n'ont jamais rencontré les Fondateurs ; les Vortas négocient les adhésions et assurent la liaison avec les dirigeants locaux ; certains mondes ne sont d'ailleurs pas convaincus de l'existence même des Fondateurs. Les dirigeants d'un monde prêt à les défier ne tardent pas à s'apercevoir que la vengeance des Fondateurs est pire que toute servitude à l'égard du Dominion.

Dans la plupart des cas, la réputation des Jem'Hadar suffit à ramener les planètes



### ▲ Ultra violents

Par l'intermédiaire de ses redoutables troupes de choc – les impitoyables Jem'Hadar –, le Dominion est parvenu à placer de nombreux mondes sous sa coupe.

## DÉTRUITE DE L'INTÉRIEUR

### Substitution

L'un des aspects les plus insidieux de la stratégie du Dominion consiste à remplacer des dignitaires des puissances ennemies par des métamorphes, afin de saper ces sociétés de l'intérieur, de les conduire à des désastres militaires, de semer l'incertitude et la paranoïa dans le quadrant Alpha.



▲ Des agents métamorphes se sont infiltrés à des positions clés au sein de divers États, notamment l'Empire klingon.

▲ Un métamorphe se faisant passer pour un Romulien attire les Romulo-Cardassiens dans une embuscade, et affaiblit ainsi deux ennemis à la fois.

récalcitrantes dans le rang. La seule menace d'une intervention assure souvent le déclenchement d'une reddition. Dans le cas d'une planète du système téplan, cependant, le Dominion s'est acharné en causant une terrible peste : en deux siècles seulement, cette planète hautement civilisée, possédant cités grandioses et vaisseaux spatiaux, sombre dans un âge des ténèbres, broyée par le Dominion qui fait là un exemple en montrant combien toute résistance est vaine et dangereuse.

### Une volonté de contrôle

Les Vortas ont eux aussi été victimes du Dominion, mais une fois ramenés à la raison, ils ont pris leur place en son sein et retrouvé un certain pouvoir. C'est là peut-être l'aspect le plus insidieux de la stratégie des Fondateurs ; si le pouvoir accordé aux membres du

Dominion est strictement encadré et limité par les Fondateurs, il s'agit quand même d'un pouvoir. Ceci peut inciter des empires affaiblis à rechercher la sécurité que le Dominion est à même de leur procurer. Aussi impitoyable soit-il, le Dominion respecte les traités de non-agression et semble véritablement préférer les conclusions pacifiques aux guerres ouvertes, à condition que la paix s'établisse selon ses propres termes.

L'appartenance au Dominion présente certains avantages – si vos ennemis doivent être eux aussi défaits, il est bien plus satisfaisant d'être dans le camp des vainqueurs.

La découverte du vortex bajoran ouvre soudain au Dominion un nouveau domaine à conquérir dans une région de l'espace qui regorge déjà de puissantes alliances dont les vaisseaux sillonnent l'espace.



LE DOMINION

## Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 1B



LE DOMINION

# LA STRATÉGIE DU DOMINION

**▼ Guerre biologique**  
Pour parvenir à ses fins, le Dominion ne craint pas d'utiliser de terribles armes: il déclenche un virus génétique contre les populations téplanes.



**▲ Métamorphes infiltrés**  
Un métamorphe joue le rôle de l'amiral Leyton, ce qui accroît la paranoïa du véritable amiral et lui inspire une tentative de coup d'État pour protéger la Terre.

Le Dominion n'a pas pour habitude de prendre des décisions hâtives. Il attend le moment propice et pense à ce qui arrivera dans une décennie ou un

siècle. On ne sait pas très bien si la stratégie du Dominion dans le quadrant Alpha est différente de ses actes dans le quadrant Gamma, mais la politique du « diviser pour mieux régner » qu'il y met en œuvre est d'une grande efficacité. Dans un premier temps, les Fondateurs gardent profil bas. Ils utilisent la menace des Jem'Hadar pour contraindre les visiteurs du quadrant Alpha à rester dans leur propre espace, mais semblent toutefois prêts à ouvrir des négociations commerciales avec les Ferengis. Sans doute ces Ferengis, plus intéressés par les profits que par le pouvoir, ne mettent-ils guère en péril l'obsession du contrôle qui anime les Fondateurs.

**Dans le quadrant Alpha**  
Quand il apparaît clairement que la FUP et d'autres mondes n'ont pas l'intention de se cantonner de leur côté du vortex, les Fondateurs lancent une nouvelle stratégie. Après avoir rassemblé des informations sur leurs nouveaux ennemis, ils entreprennent d'infiltrer les échelons supérieurs de

leurs sociétés, de répandre la paranoïa et d'affaiblir des alliances souvent bâties sur une paix mal assurée.

En un laps de temps relativement bref, leurs actes sont tout près d'aboutir à un coup d'État militaire sur Terre, et la guerre éclate entre les Klingons et les Cardassiens. Une flotte combinée romulo-cardassienne qui tente d'attaquer la planète-mère des Fondateurs est détruite, attirée dans un piège par un Korrigan déguisé en colonel romulien. Cet incident affaiblit gravement les Cardassiens.

Peu après, les Romuliens signent un pacte de non-agression afin de mieux se protéger; les Cardassiens perçoivent que s'ils ne peuvent vaincre le Dominion, il peut être préférable de le rejoindre. Le Dominion s'est fait un allié de l'un de ses deux ennemis, et même si les Romuliens sont finalement amenés à entrer en guerre contre le Dominion, cette menace est pour un temps parée. Une première grande victoire est obtenue; une autre suit lorsque Bajor, vulnérable de par son statut de planète habitée la plus proche du vortex, s'abstient d'intégrer la Fédération et signe à son tour un pacte de non-agression avec le Dominion, pour n'être pas emportée par la tourmente en cas de guerre entre la FUP et le Dominion.

### Les premiers alliés

L'agressivité flagrante du Dominion pourrait sembler en contradiction avec sa stratégie de négociation pacifique, mais il n'en demeure pas moins que les Fondateurs tiennent à maintenir des apparences d'administration tolérante,

voire bienveillante. Le Dominion honore les traités et protège les siens: il peut être utile de le rejoindre.

Conformément au pacte conclu avec Bajor, le Dominion s'oppose à ce que les Cardassiens écrasent les Bajorans et va jusqu'à fournir des aides à leur planète. Son désir de soumettre semble provoqué par un sentiment d'insécurité plus que par la haine. Ce sentiment découle des persécutions infligées au cours des siècles par les « solides ». Le Dominion ne se sent en sûreté qu'en exerçant une maîtrise totale.

Le Dominion accorde une certaine autonomie à ses membres. Des bureaucraties locales restent en place, et les « officiers de liaison » vortas affectent des attitudes amicales – tout en exerçant insidieusement leur contrôle sur les planètes membres. Ces dernières ne peuvent jamais oublier où est le vrai pouvoir, mais elles s'insèrent dans le dispositif de propagande du Dominion en montrant aux habitants du quadrant qu'il vaut mieux renoncer à son indépendance que d'aller à une mort certaine en luttant.

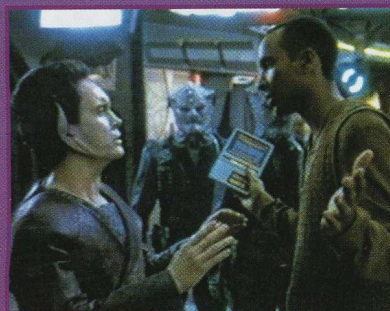
## UNE DANGEREUSE ALLIANCE

### Diviser pour mieux régner

Avant l'arrivée du Dominion, le quadrant Alpha est globalement en paix, mais le Dominion saisit rapidement qu'il lui sera plus facile de soumettre plusieurs petits ennemis qu'une grande puissance unifiée. Il entreprend de détruire les alliances existantes et d'affaiblir les grands empires. Ses efforts sont vite couronnés de succès, puisqu'il dispose bientôt d'un premier allié dans le quadrant: l'Union cardassienne.



**◀ En intégrant le Dominion, les Cardassiens retrouvent une position de force; ils regagnent la station spatiale DEEP SPACE NINE et lui redonnent l'ancien nom de TEROK NOR. Gul Dukat, chef des Cardassiens, n'est cependant que le fantôme des Fondateurs dans le quadrant Alpha.**



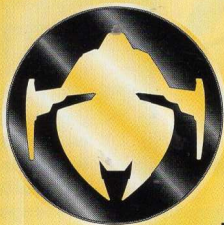
**◀ Le Dominion contrôle jusqu'à la façon dont les reporters couvrent les événements. Ainsi, le jeune Jake Sisko se voit interdire par Weyoun l'usage du mot « occupation » dans ses rapports adressés à la Fédération.**

## BLOC-NOTES

**▶ Le Dominion n'hésite pas à renoncer à des systèmes stellaires pour en acquérir d'autres, jugés plus utiles à long terme: il abandonne ainsi Holna IV en faveur du système de Kabrel.**

**▶ L'alliance avec les Cardassiens procure au Dominion une base d'où il peut porter ses attaques plus au cœur du quadrant Alpha et conquérir des mondes tels que Betazed.**





LE  
DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 1C



LE  
DOMINION

## LE CAMP D'INTERNEMENT 371

Le Dominion ne fait guère de prisonniers, et toujours pour des raisons précises : en règle générale, le détenu a été remplacé par un Korrigan infiltré, susceptible de semer le trouble.

Dans les tréfonds du quadrant Gamma, loin des routes stellaires les plus fréquentées, une lune désolée tourne autour d'une planète gazeuse inhabitée, ceinte de nuées tourbillonnantes.

Sur cet astéroïde désertique, rocher errant dans l'espace que la gravité de la planète attirera il y a des millions d'années dans son orbite, est implanté le Camp d'internement 371 du Dominion, seul établissement de ce type que la Fédération connaisse à ce jour – mais le numéro que porte ce camp semble indiquer qu'il en existe de nombreux autres.

Il est rare que le Dominion fasse des prisonniers. Cet établissement – comme

quelques autres du même type sans doute – est réservé à des prisonniers « d'élite », présentant un intérêt particulier pour le Dominion. Cette puissance du quadrant Gamma attache généralement une grande importance aux individus qu'elle peut remplacer par des Korrigans infiltrés.

Cette colonie pénitentiaire particulière est connue de la Fédération par deux officiers de Starfleet en poste à bord de Deep Space Nine, le lieutenant commander Worf et le docteur Julian Bashir, ainsi que le Cardassien Elim Garak, y font un bref séjour après avoir été capturés par le Jem'Hadar.

### Bienvenue en enfer

Les prisonniers sont téléportés dans la colonie pénitentiaire à partir des

### ▶ Un pâle soleil

Les bâtiments de la prison sont recouverts par une coupole qui retient une atmosphère artificielle autour du complexe pénitentiaire. Lorsque l'astéroïde servait à l'exploitation minière, chaque bâtiment disposait de son propre système de survie.

vaisseaux du Jem'Hadar qui les ont acheminés jusque dans les parages de l'astéroïde. À leur arrivée, ils sont accueillis dans leur nouvelle « résidence » par le Premier Ikat'ika. Ce Jem'Hadar, responsable de l'établissement, prononce ce petit discours : « Ceci est le Camp d'internement 371. Vous êtes ici car vous êtes des ennemis du Dominion. Il n'y aura pas de libération, pas d'évasion... sinon dans la mort. »



### ▶ Les Jem'Hadar

Les gardiens de la prison sont des soldats du Dominion. Les Jem'Hadar sont tout indiqués pour cette tâche : loyaux envers le Dominion, ils n'ont que peu de besoins personnels.



Les nouveaux détenus sont traités rapidement et avec l'efficacité caractéristique du Dominion. Ils sont passés au détecteur à la recherche d'armes et d'objets cachés,

tels des émetteurs-récepteurs ou des minitricordeurs, voire même les nanodispositifs éventuellement implantés dans leur organisme. Dans le même temps, les services de renseignements du Dominion confirment leur identité ; les ordinateurs tiennent à jour un profil détaillé de tous les ennemis de quelque poids. Une fois cette procédure achevée, les prisonniers sont admis dans la zone de détention principale. Le Camp d'internement proprement dit est une aire en surface, recouverte d'une coupole. Il est orienté à l'opposé de la planète, afin de capter la faible énergie que dispense une étoile agonisante.

### Un milieu clos

À l'intérieur du dôme, l'enceinte principale est une aire dégagée, entourée de plusieurs bâtiments eux aussi abrités par la coupole. L'un d'eux est employé

## AU MILIEU DE NULLE PART

### Un rocher perdu

L'astéroïde sur lequel est construit le Camp d'internement 371 est un site idéal pour une prison – du point de vue des gardiens, tout au moins. Ce rocher désolé et inhospitalier ne se prête pas à la vie en dehors de l'environnement artificiel de l'établissement pénitentiaire, et même si l'on pouvait s'évader, il n'y aurait nulle part où aller. L'astéroïde est en orbite autour d'une planète morte, qui tourne elle-même autour d'un soleil mourant. Il est loin des itinéraires des spatonefs, et il n'y a rien là qui puisse attirer d'autres vaisseaux – les chances d'être récupéré par un cargo de passage sont donc nulles. Pour la plupart des prisonniers, il n'y a qu'un moyen de s'évader : la mort.



▶ L'astéroïde, dénué de toute grâce, est également dépourvu de végétation et d'atmosphère. Il est aussi désolé que le sont les prisonniers entre leurs quatre murs.

<b>Établissement</b>	Camp d'internement 371
<b>Environnement</b>	M <b>Quadrant</b> Gamma
<b>Autre appellation</b>	Colonie pénitentiaire
<b>Établissement</b>	Camp d'internement du Dominion
<b>Désignation</b>	371
<b>Terrain</b>	Surface d'un astéroïde rocheux et inhospitalier
<b>Atmosphère</b>	Artificielle, dans le dôme uniquement
<b>Description</b>	Lugubre
<b>Formes de vie</b>	Administrées par le Dominion. Prisonniers de nombreux mondes, dont humains, Cardassiens, Klingons, Romuliens et Breens.
<b>Journal de bord</b>	STAR TREK : DEEP SPACE NINE « À l'ombre du purgatoire »

## De toutes origines

Les prisonniers des camps d'internement du Dominion appartiennent à divers peuples : humains, Cardassiens, Klingons, Romuliens et Breens partagent les mêmes cellules. Rien n'est fait pour séparer les ennemis héréditaires.



pour le traitement des prisonniers, les autres étant réservés aux gardiens Jem'Hadar et aux Vortas qui dirigent le camp.

Les prisonniers sont détenus – généralement jusqu'à la fin de leurs jours – dans six baraquements au moins. Ils sont libres de se déplacer à l'intérieur de l'enceinte – hormis dans les zones utilisées par les Jem'Hadar. Hors de la coupole, l'astéroïde est dépourvu d'atmosphère : il n'y a là que vide absolu et roche nue. Toute sortie hors du dôme se soldant par une mort certaine, les tentatives d'évasion sont vaines sauf celles des prisonniers les plus ingénieux. Pour ceux qui disposent des ressources nécessaires, l'évasion n'est pas impossible.

### Promiscuité

Les baraquements, comme tous les bâtiments du camp, sont propres mais

austères. Conformément au style architectural du Dominion, la forme suit la fonction et tout gaspillage est exclu. Les murs sont en acier riveté, et le seul mobilier est constitué d'étroites couchettes métalliques pour les détenus. Ces logis ne sont pas des plus confortables. Les prisonniers sont réunis sans considération aucune pour les subtilités de la politique galactique. Des ennemis jurés tels que Klingons, Romuliens et Cardassiens peuvent fort bien se retrouver dans une même pièce exigüe. Dans de telles circonstances, les haines du passé sont souvent oubliées : les prisonniers œuvrent ensemble contre l'ennemi commun qu'est le Dominion.

Dans les années qui ont précédé la transformation de l'astéroïde en prison, le Dominion y exploitait des gisements d'ultrium.



### Une longue détention

Le séjour au camp de Worf et de Bashir est plutôt bref, mais il n'en va pas de même pour le général Martok, détenu depuis deux ans.



LE  
DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 1C



LE  
DOMINION

## LE CAMP D'INTERNEMENT 371

À cette époque, il n'y avait pas de dôme ; chacun des baraquements possédait son propre système de survie encastré dans les murs. Lorsque l'exploitation minière fut abandonnée, le dôme fut construit pour englober tout le camp. L'atmosphère artificielle entretenue au sein de la prison semble être celle d'une planète de classe M standard ; elle ne présente aucun inconfort pour les humains, pas plus que pour la plupart des autres humanoïdes.

L'administration quotidienne du camp est assurée par un Premier Jem'Hadar, qui est toujours un vétéran ayant au moins dix-huit ans d'expérience du combat. Son supérieur immédiat est un Vorta, représentant direct des Fondateurs du Dominion.

### Brutalité

Le Vorta qui dirige le Camp d'internement 371 s'appelle **Deyos**. Il a moins d'honneur que ses subordonnés du Jem'Hadar, pour qui il a aussi peu de considération que pour les prisonniers. Il les soumet à des insultes et à d'interminables combats au corps à corps, censés aiguïser leurs compétences mais destinés aussi à le divertir. Ces brutales séances

d'entraînement tiennent de la boxe et du catch. Tous les coups sont permis dans ces combats qui se déroulent à l'intérieur d'un cercle illuminé de six mètres de diamètre. De part et d'autre du cercle, deux poteaux se font face. Le combattant doit toucher l'un des poteaux chaque fois qu'il est jeté à terre, faute de quoi le combat est perdu. La seule règle semble être l'interdiction des armes, mais toutes les méthodes de combat sont permises. L'objectif est simplement d'assommer l'adversaire. Les prisonniers blessés ne bénéficient d'aucun traitement médical.

### Mystères

Ces dernières années, Starfleet a perdu plusieurs vaisseaux dans le quadrant Gamma : le **Maryland**, le **Proxima** et le **Sarajevo**, notamment.

Les recherches n'ont pas abouti. La plupart de ces spatonefs ont sans doute été détruits corps et biens par le Jem'Hadar, mais on peut raisonnablement penser que certains membres de la Fédération sont toujours détenus dans les colonies pénitentiaires du Dominion. Plus effrayante sans doute est l'idée que tout officier de Starfleet, servant à bord

## BLOC-NOTES

Worf et Garak sont capturés alors qu'ils se rendent dans le quadrant Gamma à la suite d'un message qui n'a pu être envoyé que par Enabran Tain, mentor de Garak et ancien chef de l'Ordre de l'Obsidienne.

Le Dr Bashir est enlevé dans son sommeil. Il est allé se coucher un soir et s'est réveillé dans le camp, sans aucun moyen de prévenir ses amis qu'il avait été remplacé.



### Confinés

Il est très difficile de s'évader des camps d'internements du Dominion. Cependant, comme Garak et ses amis l'ont prouvé, ce n'est pas impossible.

d'un vaisseau ou dans un établissement, peut n'être pas ce qu'il – ou elle – semble être. Il peut s'agir d'un Korrigan infiltré ayant pris la place d'un collègue détenu dans une geôle aussi lugubre que le Camp d'internement 371.

## DE RUDES ÉPREUVES...

### Sur le ring

L'aire de combat du camp pénitentiaire sert à l'entraînement des Jem'Hadar. Les gardiens s'opposent entre eux ou affrontent les plus forts des prisonniers – les Klingons sont des adversaires particulièrement appréciés.

Le prisonnier lutte jusqu'à tomber. Chaque fois qu'il remporte une épreuve, on lui oppose un nouvel adversaire, un Jem'Hadar plus aguerri et plus puissant. Très observateurs, les gardiens apprennent à combattre un Klingon ; la lutte devient de plus en plus dure, la victoire de plus en plus difficile. Worf livre l'un des plus beaux combats que les Jem'Hadar aient vus ; il continue de gagner et pousse un hurlement de triomphe klingon, mais il finira par céder.



À son arrivée dans l'arène, Worf est relativement dispos, mais il est impossible de supporter éternellement un tel traitement. Les soldats du Jem'Hadar se succèdent et finissent par défaire Worf... qui s'est acquis un tel respect que son adversaire refuse de l'achever.



LE  
DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 2



LE  
DOMINION

## LES FONDATEURS

Les Fondateurs du Dominion peuvent adopter n'importe quelle apparence. Ils sont capables de prendre la forme exacte de toute autre espèce à tel point que même des membres de ladite espèce ne les distinguent pas.

**L**es Fondateurs du Dominion, également appelés Korrigans ou métamorphes, sont l'une des espèces vivantes les plus mystérieuses, les plus sinistres et les plus intelligentes de la Galaxie. Ils sont uniques parmi les espèces connues de Starfleet en cela que leur état naturel est celui d'un liquide, d'une sorte de gelée visqueuse de couleur brun doré, dépourvue de différenciation cellulaire visible, de membres ou d'organes. Sur leur planète-mère du quadrant Delta, ils mènent une existence collective sous la forme d'un vaste lac organique, le Grand Lien, qui regroupe un nombre indéterminé de ces êtres.

Les Fondateurs se caractérisent par leur remarquable faculté de changer de forme

et d'adopter n'importe quelle apparence; la plupart d'entre eux possède cette capacité à un degré si élevé qu'ils peuvent remplacer des sujets de n'importe quelle espèce sans même que les proches de cet individu n'aient conscience de la substitution.

Il semble qu'il existe des Korrigans individualisés, sans que cette notion d'individualité recouvre celle que nous connaissons. Ne voyant pas la nécessité de se différencier de leurs semblables, ils n'ont pas de nom, et il est peu probable qu'ils soient sexués: tout Korrigan peut prendre une forme mâle ou femelle (les caractéristiques sexuelles qu'il adopte alors ne dépendent que de celles de la forme choisie).

### Cycle biologique

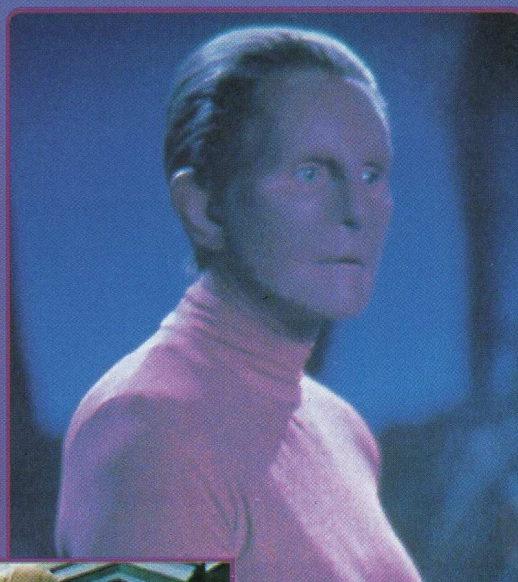
Les Korrigans ont une incroyable longévité; ils engendrent une progéniture, sans que l'on sache vraiment

### ▶ Leader

*On ne connaît pas grand-chose de la structure sociale des Fondateurs, mais ils semblent avoir un leader unique.*

### ▼ Êtres et choses

*Les aptitudes métamorphiques des Fondateurs leur donnent la faculté d'imiter des objets inorganiques aussi bien que des entités vivantes.*



«bébé Korrigan» ne possède pas la faculté, ni le désir inné, de changer de forme. Bien encouragée, cette capacité se développe peu à peu; les aptitudes du Korrigan progressent avec l'âge.

Lorsqu'un Korrigan meurt, il commence par revenir à son état gélatineux. Cette gelée devient ensuite plus foncée et moins visqueuse, pour finalement s'émettre en cendres noires et sèches. Tous les Korrigans doivent revenir à leur état naturel

comment. Les jeunes Korrigans sont simplement des échantillons de taille

réduite du liquide gélatineux, qui augmentent de volume au fil du temps. D'abord, le

## EXTRAORDINAIRE

### Polymorphes

Outre les avantages évidents que procure la faculté de se muer en objets et en êtres vivants, les aptitudes métamorphiques des Fondateurs leur apportent une incroyable aisance de déplacement. La capacité qu'ils ont de retrouver leur forme liquide leur permet de traverser des espaces très exigus, tels que les trous d'une grille métallique; ils se reconstituent une fois l'obstacle franchi. De plus, un Korrigan qui prend la forme d'un oiseau est capable de voler, celui qui adopte l'apparence d'un poisson sait nager sous l'eau. L'imitation reproduit en tout point le modèle original. Ainsi, le Korrigan n'est pas limité à un milieu unique. Ses «vêtements» sont généralement créés à partir de son corps, ce qui lui permet de passer sans encombre d'une forme à une autre.



▶ *Sous leur forme liquide, les métamorphes sont capables de franchir des grilles métalliques avant de reconstituer leur corps de l'autre côté.*

▶ *Le métamorphe prend l'apparence de son choix; une nouvelle forme émerge de son état naturel liquide, encore gélatineux à ce stade.*



▶ *Une fois la forme d'ensemble constituée, le Korrigan se solidifie, en ajoutant à sa forme des détails (cheveux, peau, vêtements). L'uniforme d'Odo fait partie de son «corps».*



▼ Tu es poussière...  
 À la mort du Korrigan, la forme gélatineuse devient plus foncée et plus visqueuse; quelques secondes plus tard, elle s'est désintégrée en un amas de cendres noires. Les Vortas en recueillent souvent un échantillon.



LE DOMINION

## Le guide de la Galaxie STAR TREK

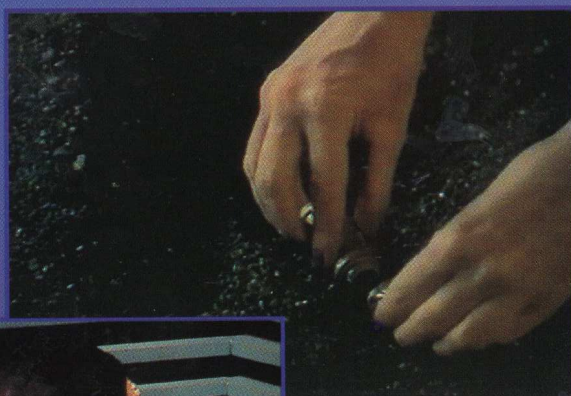
DOSSIER 16

FICHE 2

# LES FONDATEURS



LE DOMINION



toutes les seize heures; si, pour une raison ou une autre, ils ne le peuvent pas, ils endurent de terribles souffrances et finissent par périr.

Les Korrigans n'ont pas toujours possédé leurs aptitudes métamorphiques. Ils étaient jadis limités à une forme, mais ils ont évolué. Désormais, bien que la plupart des Korrigans préfèrent leur état liquide, ils estiment parfois intéressant d'exister sous une autre forme et pensent que les périodes passées les aident à mieux appréhender le monde qui les entoure – philosophie que résume leur proverbe: « Devenir une chose, c'est la comprendre. »

### C'est en forgeant...

Les Korrigans apprennent dès leur plus jeune âge à se métamorphoser. Leur planète-mère, par exemple, recèle un arboretum où ils peuvent essayer de nouvelles formes. Au fil du temps, par tâtonnements successifs, ils acquièrent la faculté de « devenir » les objets en lesquels ils se transforment et saisissent véritablement ce que c'est que d'être un oiseau, une plante ou un rocher. Ils peuvent se muer en pratiquement n'importe quoi et n'importe qui,

modifier leur masse et leur densité, constituer des objets techniques ou des nuages... Ils semblent en outre prendre plaisir à sculpter des objets; leur planète, comme bien d'autres, offre de nombreux exemples de leur art.

Les Fondateurs n'ont apparemment rien bâti de comparable aux sociétés ou aux structures sociales observées chez la plupart des espèces humanoïdes. Les rapports entretenus avec eux par la FUP le sont avec un seul individu, qui adopte une forme humanoïde femelle et semble être un dirigeant ou un porte-parole de l'espèce – on ignore toutefois son rôle exact ou même s'il s'agit chaque fois du même Korrigan.

Il existe néanmoins des structures morales propres aux Korrigans: ainsi de la règle selon laquelle nul Korrigan ne doit en tuer un autre. Cette règle suscite une adhésion presque permanente; quand Odo l'enfreint, il est, en guise de châtiement, contraint de conserver à jamais une forme humanoïde solide.

### Danger et détection

La réussite même du Dominion et sa politique expansionniste semblent témoigner d'un niveau d'organisation tout à fait cohérent, dont une fois

## BLOC-NOTES

- ▶ Les Korrigans sont apparemment capables de déjouer les tests sanguins en retenant de petites quantités de sang humain à l'intérieur de leur corps et en les expulsant au moment du test.
- ▶ La forme humaine imparfaite d'Odo est sans doute due à son manque d'entraînement lors de ses années de formation.

encore, on ne connaît rien des principes directeurs.

Une fois qu'un Korrigan s'est métamorphosé, même un tricordeur est incapable de faire la différence entre l'original et lui. Les scannages d'un Fondateur morphosé livrent les mêmes résultats que ceux que donnerait le modèle. Si une partie d'un métamorphe est retirée de son corps, par exemple si l'on y prélève du « sang », l'échantillon revient vite à l'état gélatineux. Ce test s'est jusqu'à présent révélé comme étant le plus fiable.

Certes dotés de facultés remarquables, les Fondateurs ne sont pas invulnérables. Un Fondateur frappé par le tir d'une arme à rayonnement orienté explose et meurt; les réglages les moins puissants d'un fuselage le mettent mal à l'aise, et un réglage de 3,5 le force à reprendre son état gélatineux. D'autres dispositifs produisent ce dernier effet, voire l'empêchent au contraire de retrouver sa forme liquide – ce qui peut être aussi dévastateur. Le plus délicat reste de commencer par détecter le Korrigan!

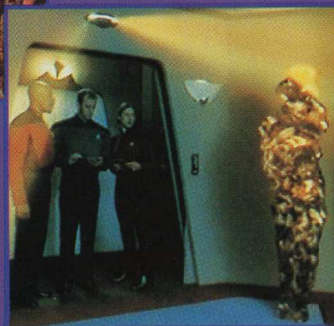
### Repos empêché

Les Korrigans doivent revenir toutes les seize heures à leur état naturel; un moyen très efficace de torturer un métamorphe consiste à l'en empêcher. Lorsque le Korrigan est bloqué dans une forme solide, sa « peau » craque et se désagrège, ce qui provoque d'atroces souffrances.



### Retour forcé

Starfleet a mis au point divers dispositifs qui contraignent un Korrigan à revenir à sa forme naturelle et à révéler ainsi sa présence.



## UNE COMPRÉHENSION APPROFONDIE

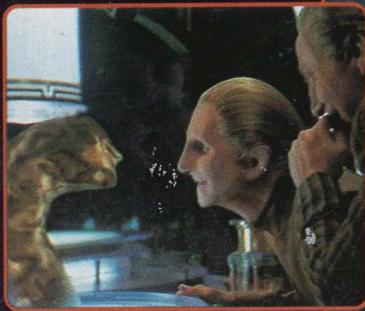
### Être pour connaître

Les Fondateurs estiment qu'il ne suffit pas d'adopter une apparence; le métamorphe doit comprendre pleinement la forme qu'il fait sienne. Un arboretum de leur planète permet aux Korrigans de « vivre » ce qu'est un rocher ou une plante. Ils prennent cette forme et la conservent pendant des heures, en « devenant » tout simplement l'objet en quoi ils se sont métamorphosés, objet entouré de véritables plantes et rochers. Cette idée passionne Odo lors de sa première visite à la planète-mère de son peuple d'origine.



### Imitation

Avant de devenir capables de communiquer suffisamment bien pour s'approprier leurs aptitudes de métamorphes, les jeunes Korrigans imitent les formes qui les entourent.



### Amour de la forme

Les Korrigans adorent les sculptures. Odo en possède une dans ses quartiers; il se métamorphose souvent autour d'elle pour saisir l'essence de sa forme.



### Une forme parfaite

Sa rencontre avec les Fondateurs, à la Date stellaire 47212, donne à Odo l'occasion de découvrir la philosophie qui sous-tend leurs métamorphoses. Il est fasciné par l'arboretum.



### Formation

Les petits Korrigans ne sont pas automatiquement métamorphes, ils doivent être encouragés à le devenir.



LE  
DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 2A



LE  
DOMINION

## L'HISTOIRE DES FONDATEURS

Les Fondateurs soutiennent qu'ils étaient à l'origine de pacifiques métamorphes, mais, au cours des deux mille ans écoulés, ils ont pris le contrôle de vastes régions du quadrant Gamma, par le biais du tyrannique Dominion.

Les légendes font état d'un empire très ancien dont l'autorité s'étendait à la totalité du quadrant Gamma. Il aurait disposé d'une technologie extrêmement évoluée, comprenant téléporteurs, répliqueurs et sondes miniaturisées. On murmure que cet empire était dirigé par des **Korrigans** – tous ces récits concernant le passé de ces êtres trouvent leurs racines dans cette époque.

En tout état de cause, on sait que les Korrigans existent depuis des millénaires dans le quadrant Gamma. Les expéditions archéologiques menées par la **Fédération** dans cette région du cosmos ont

permis de mettre au jour les preuves établissant que des êtres métamorphes y vécurent jadis sur maintes planètes.

Il y a plus de deux mille ans, des Korrigans du quadrant Gamma se prirent de curiosité au sujet d'autres modes de vie et civilisations. Désireux d'apprendre, ils s'aventurèrent dans l'espace avec l'espoir d'accroître leur connaissance de l'univers.

### Apprendre et explorer

À cette époque reculée, les Korrigans étaient des explorateurs. Ils espéraient coexister en paix avec les milliers d'autres cultures de la Galaxie, mais partout ils furent contrariés dans leurs projets.

Les peuples que rencontrèrent les Korrigans furent effrayés par leurs facultés de métamorphes. Ces « Solides » se rendirent compte que les Korrigans pouvaient aisément détruire leurs existences et leurs civilisations. Ils donnèrent aux inquiétants nouveaux venus le nom de « Korrigans ». L'appellation se voulait insultante, mais par défi les Korrigans la firent leur.

Dans les années qui suivirent, les Korrigans furent traqués, molestés et massacrés par les Solides. Écœurés des actes perpétrés par les autres civilisations, ils mirent un terme à leur quête de savoir pour en entreprendre une autre : celle d'un nouvel endroit



### ▲ Individualité et unité

*L'état naturel des Fondateurs est liquide, mais ils peuvent adopter toutes les formes de leur choix. Pour traiter avec le quadrant Alpha, ils ont modelé leur apparence sur la forme humanoïde d'Odo.*

où ils seraient en sécurité.

Ils découvrirent finalement une petite planète tapie au cœur d'une nébuleuse. Et c'est là, dans ce superbe isolement, qu'ils conçurent un plan destiné non seulement à les protéger à jamais des Solides, mais à faire régner l'ordre

dans une immense région de l'espace.

En 2370, la planète mère des Fondateurs est **Omaria**, de **classe M**, située dans la **nébuleuse Omarienne**. Monde solitaire, elle n'est voisine d'aucune étoile. En 2371, les Fondateurs se sont transportés sur une autre planète qui ressemble à Omaria ; pour l'heure, la Fédération en ignore le nom et la localisation.

### Le Grand Lien

Les Korrigans vivent ensemble dans ce qu'ils appellent le « Grand Lien ». Fondement même de leur société, il s'agit d'une fusion de la forme et de la pensée, d'un partage des idées et des sensations... qui toutefois ne doit pas être confondu avec un esprit de ruche tel que le **Collectif borg**.

Les Korrigans semblent avoir pris du plaisir à sculpter des objets. Leurs jardins et leurs réalisations se trouvent sur leurs planètes mères, mais aussi dans d'autres contrées du quadrant. Le style en est net et austère.

Pendant quelque temps, un millénaire peut-être,

## LE GRAND LIEN

### Ne faire plus qu'un

Contrairement aux autres êtres, les Fondateurs peuvent tirer parti de leur état liquide et de leurs facultés métamorphiques pour se fondre physiquement les uns dans les autres. Ils appellent « Grand Lien » cet état d'unité, cela notamment car il peut être employé pour réunir tous les Fondateurs en une immense mer douée d'intelligence et de sensibilité.

On ne sait pas exactement ce qui se produit lorsqu'un Fondateur appartient au Grand Lien. Chaque membre conserve à l'évidence une large individualité – on ne sache pas que le Lien puisse agir comme un être unique. Cette expérience est très intime ; Odo, Korrigan chef de la Sécurité de **Deep Space Nine**, retrouve son peuple et fait pour la première fois l'expérience du Grand Lien, dont il dira qu'elle s'apparente à une rencontre sexuelle.

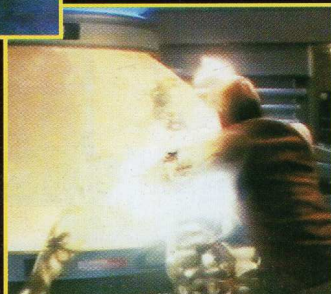
Un Fondateur ne peut en contraindre un autre à entrer dans le Lien, mais ils peuvent s'empêcher mutuellement de conserver une forme.

▶ Les Fondateurs ne sont pas limités à des contacts physiques restreints. Leur faculté de changer de forme et leur nature liquide leur permet de former le Grand Lien.



▶ Du fait du Grand Lien peut-être, les Fondateurs constituent une espèce remarquablement unie. À dire vrai, jusqu'à ce qu'Odo tue l'un d'eux à bord de l'**U.S.S. DEFIANT**, jamais un Korrigan n'avait nui à l'un de ses semblables.

▶ Lorsque les Fondateurs s'unissent dans le Grand Lien sur leur planète, leurs corps se fondent littéralement ensemble, en une expérience extrêmement intime.



## BLOC- NOTES

▶ Les Fondateurs indiquent à Odo qu'il a regagné Omara bien plus tôt qu'ils ne le prévoyaient. On ne sait pas combien de temps dure l'enfance d'un Korrigan.

▶ Les Fondateurs se déplacent habituellement seuls, et ne s'impliquent pas dans les opérations quotidiennes du Dominion, que gèrent les Vortas.

les Korrigans restent isolés dans leurs mondes secrets, sans toutefois s'interdire d'explorer d'autres cultures ; ils envoyèrent dans le vaste monde plus de cent de leurs enfants, après avoir génétiquement implanté en eux la pulsion de retour vers Omara, vers le « Grand Lien », pour y partager les connaissances acquises.

Il y a bien des années, craignant peut-être d'être



## Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 2A

## L'HISTOIRE DES FONDATEURS



▼ Les Fondateurs peuvent utiliser le Grand Lien pour transformer la condition physique d'un membre de leur espèce. Le Lien est aussi employé pour supprimer – ou à tout le moins réprimer – les facultés d'Odo.



▶ Sur le point de mourir, le Fondateur retrouve son état naturel, mais il est nettement plus sombre qu'auparavant. Au moment de la mort, il se mue en une substance cendreuse.

retrouvés, les Korrigans se rebaptisèrent **Fondateurs** et entreprirent de bâtir le **Dominion**, en se fixant pour tâche d'imposer l'ordre à un univers chaotique.

Au cours du dernier

▶ Si un Fondateur est séparé des siens, comme le fut Odo, il semble ne pas éprouver de besoin irrépressible de changer de forme. Mais il réagit à divers stimuli et incitations vocales.

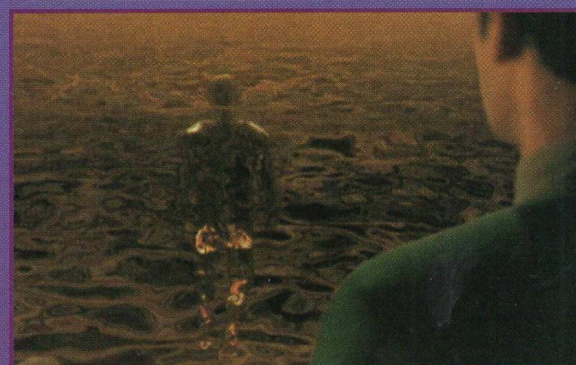
millénaire, le Dominion a crû pour devenir une immense dictature intersidérale occupant la majeure partie du quadrant Gamma. S'y mêlent différents peuples, dont chacun a son histoire propre. Certains des mondes de cet empire ont eu vent de mythes concernant les Fondateurs, maîtres du Dominion, mais rares sont ceux qui savent que les Fondateurs ne sont autres que les Korrigans.

### De cruels guerriers

N'étant pas eux-mêmes des guerriers, les Fondateurs ont créé le **Jem'Hadar**. Du fait de leur programmation génétique, les membres du Jem'Hadar considèrent les Fondateurs comme des dieux qu'il faut servir et pour qui l'on doit mourir si nécessaire.

Le Dominion a certes les moyens de contraindre des mondes à le rejoindre, mais, en règle générale, il commence par ouvrir des pourparlers. C'est là qu'intervient les **Vortas**. Ces intermédiaires ont pour vocation de négocier avec des mondes extérieurs susceptibles de servir les intérêts du Dominion, mais aussi de traiter avec les membres de l'empire.

Lorsque les négociations échouent, les Jem'Hadar sont chargés de détruire le monde des récalcitrants ; tel est le sort qui échoit aux habitants du système **teplan**. Par la suite, les Fondateurs vont recourir



▶ Les Fondateurs sont à la fois des individus et des éléments du Grand Lien. Lorsqu'un Fondateur quitte le Lien, se séparant du Grand Tout, il prend une forme individuelle.

à la guerre biologique, frappant des populations entières d'une maladie incurable.

En 2369, le **commander Benjamin Sisko**, venu de **Deep Space Nine** dans le **quadrant Alpha**, découvre dans le système stellaire **bajoran** un vortex stable qui conduit au quadrant Gamma. Bientôt, des vaisseaux du quadrant Alpha font des aller et retour réguliers entre les deux quadrants, violant de ce fait – sans le vouloir – l'espace du Dominion. Lorsque les Fondateurs découvrent que la **Fédération Unie**

**des Planètes** incite les spatonefs à pénétrer dans le quadrant Gamma en empruntant le vortex, ils ordonnent aux Jem'Hadar de faire cesser ces incursions. Inquiets de cette nouvelle menace pesant sur leur sécurité, ils décident de contrôler le quadrant Alpha par la force au cas où les négociations échoueraient.

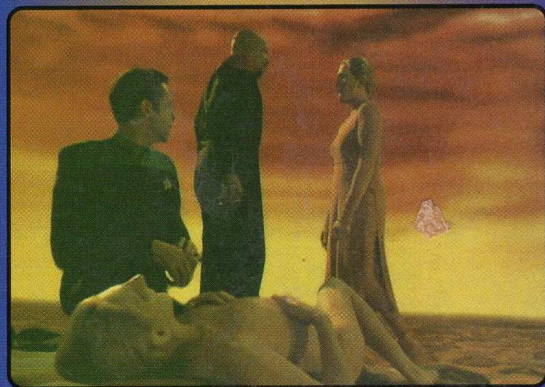
On peut juger les Fondateurs maléfiques, mais eux-mêmes se voient en gardiens de l'ordre. Par ailleurs, ils considèrent les Solides comme des êtres peu évolués, qu'il faut dompter et domestiquer.

## L'exil d'Odo



▶ Odo est l'unique Korrigan à avoir tué l'un des siens. Les Fondateurs parviennent à influencer à distance sur ses facultés de métamorphe, et ainsi le forcent à les rejoindre.

▼ Les Fondateurs punissent Odo en supprimant ses facultés de métamorphe. On ne sait pas quelles sont les parts du physique et du psychologique dans cette transformation.





LE  
DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 3



LE  
DOMINION

## LES VORTAS

Les Fondateurs dirigent le Dominion, et le Jem'Hadar se charge des basses œuvres. Entre les maîtres et les serviteurs, les Vortas sont les administrateurs de cette redoutable alliance.

Le Dominion englobe des centaines de peuples et de races du quadrant Gamma, qui tous sont sous le contrôle absolu des Fondateurs. Pour faire régner l'ordre par des moyens militaires, ceux-ci – également appelés Korrigans – confient aux troupes du Jem'Hadar la tâche d'écraser toute résistance. Quand la situation exige la mise en œuvre d'une véritable stratégie politique, les Fondateurs font appel à la race des Vortas.

### Une alliance stratégique

Les Vortas, humanoïdes de taille et d'apparence comparables à celles de nombreux peuples

du quadrant Alpha, se distinguent par leurs longues oreilles pointues et côtelées. Ils ont le cheveu noir et l'œil gris.

Les Vortas possèdent des pouvoirs télékinétiques limités : ils émettent des sphères d'énergie blanche capables de projeter un être humain adulte à environ deux mètres en arrière.

Les Vortas sont la voix des Fondateurs dans tous les mondes du Dominion. Ils sont les administrateurs de cette grande puissance, et le seul moyen pour les autres peuples d'entrer en contact avec les Fondateurs. Cette position élevée, les Vortas l'ont conquise dans des circonstances tragiques.

Il y a bien des siècles, le Dominion « proposa » à

la planète mère des Vortas, Kareel, d'intégrer l'alliance. Les fiers Vortas refusèrent, sans savoir qu'ils n'avaient en réalité pas le choix.

Les Fondateurs firent appel au Jem'Hadar afin d'inciter les Vortas à revenir sur leur position. Le centre des communications de Kareel fut rapidement détruit, puis le Jem'Hadar exécuta sans merci tous les dirigeants vortas avant de prendre le contrôle de la planète entière.

### Indépendants

Plutôt que de réduire en esclavage le peuple vaincu, les Fondateurs amenèrent les Vortas à servir le Dominion d'une autre façon : ils en firent le lien entre eux-mêmes et le reste du Dominion.

Les Vortas ont toujours



### Les Vortas et la Fédération

Les Vortas représentent la face publique du Dominion. Ils sont souvent les premiers à entrer en contact avec les mondes extérieurs. Enis, première Vorta connue de la Fédération, semble capable de se téléporter à volonté dans et hors de DEEP SPACE NINE.

été sûrs d'eux, voire arrogants, dans leurs rapports avec les autres races. Doués de souplesse et de vivacité de réaction face à des situations changeantes, ils façonnèrent un empire d'une solidité enviée par les

systèmes stellaires voisins.

D'autres ont essayé de les imiter et d'usurper leur position, mais les Vortas ont toujours un temps d'avance. La plupart des tentatives lancées pour mettre à bas leur empire échouèrent avant même d'avoir commencé.

Même après avoir essuyé une défaite écrasante face aux troupes de choc du Jem'Hadar, les Vortas ont su rebondir pour devenir des acteurs importants au sein du Dominion.

Leur point fort réside

## HIÉRARCHIE

### Entre les dieux et les soldats

Les rapports entre les Vortas et le Jem'Hadar sont complexes. Dans la mesure où les Vortas accomplissent l'œuvre des Fondateurs, que le Jem'Hadar considère comme des dieux, les soldats sont obligés d'obéir aux administrateurs. De plus, les Vortas gèrent les stocks de blanc de ketrecel, enzyme

dont les membres du Jem'Hadar ont absolument besoin pour survivre ; s'ils refusaient de se plier aux ordres, les Vortas pourraient les empêcher d'accéder à cette enzyme : les soldats tomberaient malades puis mourraient. Au sein du Dominion, chacun sait quelle est sa place.



Entourée de soldats du Jem'Hadar, Kilana n'a rien à redouter de quiconque. Le Jem'Hadar, d'une loyauté absolue envers les Fondateurs, obéit aux ordres, sans toutefois manifester aux Vortas le même respect qu'aux Korrigans.

Kilana tente Sisko avec des mets qu'un soldat du Jem'Hadar lui sert sur un plateau. Les membres du Jem'Hadar ne sont guère plus que des esclaves dans le Dominion, et c'est bien ainsi que l'entendent les Vortas.



# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 3

## LES VORTAS



LE DOMINION



LE DOMINION

⚠ Lorsque les soldats du Jem'Hadar ont besoin de leur ration de blanc de ketrecel, les Vortas peuvent les faire attendre aussi longtemps qu'ils le désirent, leur rappelant ainsi combien leur statut social est médiocre au sein du Dominion.



peut-être dans leurs relations avec le Jem'Hadar. Les chiens de garde du Dominion ont certes défait les Vortas, mais ils ne dominent en rien ces administrateurs fort rusés. On pourrait au contraire comparer les Vortas à des officiers, et les soldats génétiquement modifiés du Jem'Hadar aux hommes du rang qu'ils

commandent. Les groupes du Jem'Hadar se déplacent presque toujours avec un administrateur vorta qui donne les ordres, et surtout distribue le blanc de ketrecel dont ils dépendent. Ainsi, le Jem'Hadar sait toujours où est sa place ; ses membres continuent d'obéir aux Vortas, sans toutefois les vénérer comme ils divinisent

les Fondateurs. À dire vrai, les soldats ne respectent guère les Vortas, et n'hésitent pas à les tuer s'ils s'écartent trop de la ligne de conduite acceptable.

Un *Vaisseau de Guerre du Jem'Hadar* est toujours commandé par un Vorta, qui a la responsabilité d'une quarantaine de soldats du Jem'Hadar. Les Vortas

accompagnent le Jem'Hadar jusqu'au front, mais leur vie a plus de valeur que celle des soldats ; il est possible de cloner la dépouille d'un Vorta, de sorte que, si l'un d'eux disparaît, sa personnalité survit dans un autre corps. **Weyoun**, qui est souvent aux côtés de **Gul Dukat** dans ses missions officielles, en est à son cinquième corps. On ne sait pas si les Vortas ont toujours possédé cette faculté ou si elle leur a été conférée par les Fondateurs.

### Les Vortas et Starfleet

Nombre des commerçants du quadrant Gamma qui traitent avec le Dominion ne communiquent avec lui que par l'intermédiaire des Vortas, sans savoir à qui ils rendent compte. Lorsque le Jem'Hadar menace pour la première fois la **Fédération**, le Dominion tente – sans succès – d'infiltrer une

## BLOC-NOTES

- ▶ Les repas que consomment les Vortas sont appelés Kalivos.
- ▶ Dans les missions du Dominion, les rôles de commandement sont assumés aussi bien par les éléments féminins que par les éléments masculins : on peut donc penser que l'égalité des sexes règne sur Kareel.
- ▶ De nombreux peuples du Dominion n'ont jamais eu de rapports qu'avec les Vortas.

espionne, **Enis**, à bord de *Deep Space Nine*. Quand **Starfleet** essaie de contacter les Fondateurs pour leur faire savoir que ses intentions sont pacifiques, un Vorta du nom de **Borath** prétend être un Fondateur ; avant que la vérité ne soit révélée, il monte une mystification aux dépens de l'équipage de l'*U.S.S. Defiant*.

À ce jour, Starfleet n'a rencontré que quelques Vortas. Aucun d'eux ne semble digne de confiance.

### Enis

Enis est la première Vorta à rencontrer le personnel de Starfleet. Lorsque le capitaine Benjamin Sisko est capturé par le Jem'Hadar, elle se fait passer pour une prisonnière et lui fait part de l'histoire des siens. Sans doute le Dominion veut-il que la Fédération sache tout des Vortas.

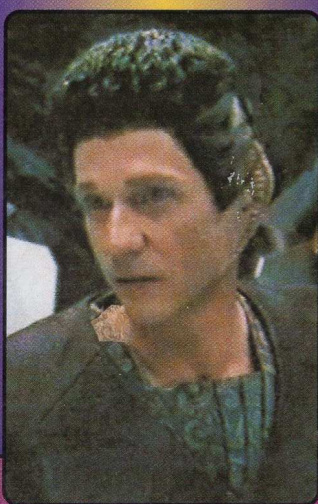
⚠ Lorsque la vérité éclate, Enis semble disparaître comme par magie.



### Borath

Le Vorta Borath se fait passer pour un Fondateur dans le cadre d'un scénario élaboré : il soumet l'équipage de l'*U.S.S. Defiant* à des hallucinations. Starfleet ignore alors que les véritables Fondateurs sont les Korrigans, et n'a donc aucune raison de mettre sa parole en doute... jusqu'à ce que la supercherie soit révélée.

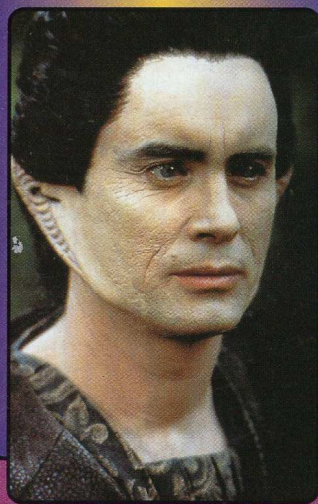
⚠ Borath veut savoir comment Starfleet réagira face à la menace du Dominion.



### Weyoun

On rencontre Weyoun alors qu'il a la responsabilité d'un groupe du Jem'Hadar chargé de traquer des soldats renégats. Il est mieux connu maintenant, car il assure une présence constante du Dominion aux côtés des Cardassiens, premier peuple du quadrant Alpha à avoir rejoint le Dominion.

⚠ Weyoun n'est jamais bien loin de Gul Dukat, le nouvel allié du Dominion.



### Kilana

La Vorta Kilana commande un vaisseau du Jem'Hadar. Elle assiège le capitaine Sisko, bloqué dans un *Vaisseau de Guerre du Jem'Hadar* accidenté, et refuse de négocier avec lui. Un Fondateur caché dans l'épave meurt : de honte, le groupe de soldats de Kilana se suicide.

⚠ Le refus de coopérer de Kilana s'avère extrêmement coûteux.







LE DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 4

## LE JEM'HADAR



LE DOMINION

Le redoutable Jem'Hadar, corps de guerriers génétiquement modifiés créé par les Fondateurs du Dominion, inspire la terreur dans tout le quadrant Gamma. Avec la découverte du vortex bajoran, la menace va bientôt peser sur la Fédération.

Le Jem'Hadar est constitué de soldats génétiquement modifiés par les Fondateurs qui exercent leur autorité sur le Dominion, grande puissance du quadrant Gamma. Hormis l'absolue loyauté de ces soldats envers leurs créateurs, la Fédération ne sait pas grand-chose de l'histoire et de la culture du Jem'Hadar.

Les membres du Jem'Hadar recherchent le combat, qui leur procure un grand plaisir. Cela en fait les soldats les plus redoutés du Dominion, sinon de tout le quadrant Gamma, et leur réputation

s'étend très rapidement. La religion du Jem'Hadar repose sur la divinisation des Fondateurs. Le Dominion ayant fait de ces guerriers ce qu'ils sont, cette croyance est compréhensible.

### Une existence sous contrôle

Le Jem'Hadar n'a d'autre but que de servir ses maîtres. Pourtant, s'ils obéissent jusqu'à la mort, ces militaires semblent conscients du fait que les Fondateurs ne sont pas des dieux très « recommandables », et que leur vie s'apparente à celle d'esclaves. Ils se laissent

### ▶ Drogués et loyaux

*Un tube inséré dans le cou de tout soldat du Jem'Hadar dispense le blanc de ketrecel, substance sans laquelle il tombe bientôt malade et finit par mourir. Le stockage et l'administration de la drogue sont du ressort des Vortas.*

dominer par les Vortas, administrateurs délégués des Fondateurs, mais se montrent ouvertement méprisants ou grossiers à leur égard. De toute évidence, les Vortas ne jouissent pas du même statut que les Fondateurs dans le cœur des guerriers.



Comme les Fondateurs, les Vortas n'attachent guère de valeur à la vie des membres du Jem'Hadar, ce qu'illustre bien une règle les concernant : « Si la mort de l'un d'entre eux rend le

reste plus fort, alors il doit mourir. » En d'autres termes, si les Vortas sont les cavaliers d'un jeu d'échecs, les soldats du Jem'Hadar en sont les pions, dont on se défait plus facilement.

## UNE CROISSANCE ACCÉLÉRÉE

### Brève enfance

Après leur naissance dans des salles spécialisées, les membres du Jem'Hadar connaissent une croissance extraordinairement rapide : les cellules de leur organisme se différencient et se multiplient à une allure que l'on n'observe pas normalement dans la nature. Ils parlent quelques heures après leur naissance et, trois jours plus tard, sont devenus des adultes prêts à combattre pour la gloire du Dominion.



▶ *À la naissance, les bébés du Jem'Hadar ont l'air aussi innocents que les nouveau-nés de toute autre espèce, mais cet état de fait ne tardera pas à changer.*

▶ *L'enfant grandit à une vitesse surnaturelle : il est bientôt adolescent et prêt à combattre. Malheureusement, séparer les jeunes du Dominion ne permet pas de modifier leur naturel violent.*



▶ *Quelques heures après leur sortie de la chambre de naissance, le bébé du Jem'Hadar est devenu un enfant. Encore assez placide à ce stade, il a appris à parler, grâce à son intellect très développé. Des crêtes commencent à se dessiner sur son visage, mais son aspect physique demeure encore proche de celui des humains.*



### Complexe de supériorité

Le Jem'Hadar se croit inférieur aux Fondateurs, mais il est persuadé de sa supériorité sur tous les autres êtres. La loyauté envers les Fondateurs est au cœur même de son existence ; il n'hésite pas à tuer quiconque est par lui considéré comme un ennemi.

### Une dépendance forcée

Les Fondateurs ont rendu les soldats du Jem'Hadar physiquement dépendants d'eux, en ayant recours au génie génétique pour leur inoculer le besoin d'une enzyme hycogémique, le blanc de ketrecel. Faute de doses régulièrement administrées de cette enzyme, les guerriers se sentent malades, souffrent de douleurs céphaliques et thoraciques. Pour ne pas ressentir d'inconfort, il leur en faut trois milligrammes par minute.



LE DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 4

## LE JEM'HADAR



LE DOMINION

Les soldats du Jem'Hadar aiment être entre eux; ils ont tendance à vivre en groupes, aux effectifs si possible divisibles par trois – ce chiffre semble très important pour eux.

Les missions de combat sont presque toujours menées elles aussi par des groupes divisibles par trois. Au sein de ces groupes, le chef, responsable des actes de ses hommes, est désigné comme étant « le Premier » – chaque groupe compte aussi un Second et un Troisième.

### Rites martiaux

En préalable à une bataille, se déroule entre un Vorta et un chef du Jem'Hadar un échange rituel de ce genre :

**Vorta :** « Premier Omet'iklan, te portes-tu garant de la loyauté de tes hommes ? »

**Jem'Hadar :** « Nous faisons vœu de loyauté envers les Fondateurs jusqu'à notre mort. »

**Vorta :** « Alors, recevez cette récompense des Fondateurs. Qu'elle vous garde forts. » Il administre alors le blanc de ketrecel.

Un autre rite préalable au combat intervient aussi entre le Premier et son groupe.

**Le Premier :** « Je suis le Premier Omet'iklan. Et je suis mort. Dès à présent,



nous le sommes tous. Nous allons à la bataille pour reprendre notre vie. Nous le faisons avec bonheur, car nous sommes Jem'Hadar. Rappelez-vous que la victoire est la vie. »

**Les autres :** « La victoire est la vie. »

Malgré leur façon suicidaire d'aborder

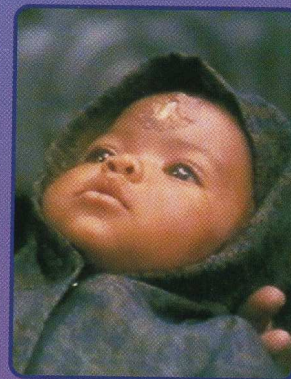
le combat, les guerriers ne sont pas des drones dépourvus de conscience. Ils sont même très attentifs et doués d'une grande intelligence.

Ils appréhendent tout ce qui se dit autour d'eux et acquièrent en permanence des connaissances nouvelles. Cette soif

d'apprendre est programmée dans leur constitution génétique, tout comme leur soif de combattre. Ce sont là les deux piliers sur lesquels repose leur vie sociale. Le Jem'Hadar vit pour tuer et pour apprendre.

### Un développement rapide

Les membres du Jem'Hadar disposent d'une intelligence et d'un savoir innés qui, s'ajoutant à leurs étonnantes facultés d'apprentissage, les rendent capables de parler quelques heures seulement après la naissance. De plus, ils possèdent un dispositif d'occultation. Ils ne dorment ni ne se nourrissent. Pour autant que le sache la Fédération,



Les nouveau-nés du Jem'Hadar ont une apparence nettement humanoïde. Leur peau se couvrira ultérieurement d'excroissances.

Il n'y a pas de femme du Jem'Hadar.

Quelques guerriers ont bien tenté d'échapper à leur mode de vie, mais à ce jour aucun n'y est parvenu. Les actes de désobéissance sont immédiatement punis de mort.

Goran'Agar dirige un groupe du Jem'Hadar qui s'adjoit l'aide du chef O'Brien et du Dr Bashir dans ses efforts pour se débarrasser de la dépendance au blanc de ketrecel.



Tension à bord de DEEP SPACE NINE : un soldat du Jem'Hadar attend que son maître vorta lui administre sa dose de blanc de ketrecel. Sans sa drogue, il ne tardera pas à se sentir mal.

### DE RUDES GUERRIERS



Worf et Garak appartiennent tous deux à des peuples belliqueux. Ce trait de caractère s'avère précieux lorsqu'il s'agit de traiter avec des individus tels qu'Amat'Igan, qui a pour mission de pourchasser les dissidents du Jem'Hadar.

Worf lutte avec un soldat du Jem'Hadar, qui sera si impressionné par son sens de l'honneur qu'après l'avoir défait il refusera de le tuer.

Worf fait face à son adversaire dans l'enceinte de combat du Jem'Hadar. Les gardes de cette colonie pénitentiaire du Jem'Hadar aiguisent leurs facultés guerrières en s'affrontant aux plus valeureux des détenus.



Dotés d'un dispositif d'occultation individuel, les guerriers du Jem'Hadar semblent surgir du néant pour s'en prendre à leurs ennemis.

### BLOC-NOTES

- ▶ L'espérance de vie n'est pas élevée au sein du Jem'Hadar. La plupart des guerriers meurent avant l'âge de quinze ans, et quiconque atteint les vingt ans est considéré comme un « vénérable ancien ».
- ▶ Si un monde refuse l'offre d'intégration du Dominion, le Jem'Hadar est fréquemment chargé de lui faire changer d'avis.
- ▶ Le Jem'Hadar, qui veut imposer la cessation de tout trafic dans le vortex bajoran, appuie ses exigences par la destruction de vaisseaux du quadrant Alpha et le massacre de colons de New Bajor.



LE  
DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 4A



LE  
DOMINION

## LES JEM'HADAR AU COMBAT

Les Jem'Hadar sont de redoutables guerriers : violents, puissants et renouvelables à loisir, ils pensent qu'ils vont au combat en tant que morts, et que seule la victoire leur redonnera la vie.

Les techniques de combat des **Jem'Hadar** s'apparentent à certains égards à celles des **Klingons**.

Comme ceux-ci, ils s'en prennent directement au point le plus vulnérable de leur ennemi, qu'ils attaquent avec férocité et sans crainte aucune. Ils sont capables de détecter l'esprit du guerrier en autrui, ce qui les amène parfois à faire preuve de miséricorde envers l'adversaire défait qu'ils considèrent comme méritant.

Contrairement aux Klingons, qui choisissent leur mode de vie, les Jem'Hadar, issus de manipulations génétiques, sont élevés avec le combat pour seul objectif. Ils ne connaissent rien d'autre. En fait, ils n'ont aucune liberté personnelle : la soif de batailles a été implantée

dans leur code génétique par les **Fondateurs** qui les ont créés, de sorte qu'aucune autre voie ne s'ouvre à eux. Ces redoutables combattants apprécient l'art de la guerre et prennent grand plaisir dans les affrontements armés.

### Un seul but

En conséquence, aucune planète n'ose s'opposer au **Dominion**, de peur que le Jem'Hadar ne soit envoyé pour la « convaincre » de changer d'avis. Les rares planètes qui se dressent contre ce corps de guerriers apprennent rapidement pourquoi la plupart des autres n'en font rien. Physiquement et stratégiquement, les Jem'Hadar représentent une force avec laquelle il faut compter : ils sont parmi les êtres les plus meurtriers que la **Fédération** ait jamais rencontrés.

Les Jem'Hadar aiment la compagnie de leurs semblables mais se tiennent à l'écart des autres espèces, même si elles figurent parmi les alliés du Dominion. Ils ont tendance à opérer en groupes, dont les effectifs sont chaque fois que possible un multiple de trois – à la guerre, surtout.

Dans les groupes d'attaque du Jem'Hadar, le chef, responsable des actes de ses subordonnés, est toujours désigné comme le Premier ; l'équipe



▲ Les Jem'Hadar possèdent une grande force physique et un esprit très vif. Ils accordent peu de valeur à leur propre vie et n'hésitent pas à tuer, mais ils respectent le sens de l'honneur chez leurs adversaires.

◀ Ils usent d'une technique apparentée à la boxe et à la lutte dans les combats au corps à corps. Ils ne sont pas subtils, car ils préfèrent une approche brutale et directe. Des adversaires plus faibles peuvent être paralysés de peur face à leur vivacité.

### SUR LE RING

#### Lutte à mort

Les exercices d'entraînement des Jem'Hadar peuvent être aussi violents que leurs batailles. Ils s'opposent entre eux sans retenue dans une arène circulaire de six mètres de diamètre. Deux poteaux se dressent sur le pourtour du ring ;

lorsque l'un des adversaires est mis à terre, il doit aller toucher les poteaux pour continuer ou bien admettre sa défaite. Ces matchs sont livrés sans armes, et les Jem'Hadar affinent fréquemment leurs techniques de combat contre des prisonniers.



◀ L'immense force physique des Jem'Hadar en fait des combattants redoutables au corps à corps. L'un de leurs adversaires les plus valeureux est un guerrier klingon ; un tel combat constitue un véritable défi opposant deux des races les plus puissantes de la Galaxie.



▲ Les Jem'Hadar sont élevés de façon à combattre pour les Fondateurs. La loyauté envers leurs créateurs passe avant toute chose, y compris la loyauté envers leurs semblables. Ils s'interposent face aux renégats avec autant de violence qu'ils en mettraient à combattre d'autres ennemis du Dominion.

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 4A

## LES JEM'HADAR AU COMBAT



LE  
DOMINION



LE  
DOMINION

Les Jem'Hadar recourent parfois à la supériorité numérique pour venir à bout de leurs adversaires. Leur tactique repose davantage sur la force brutale que sur la subtilité; l'espionnage est laissé aux Korrigans.



compte aussi un Deuxième et un Troisième. Chacun de ces trois guerriers d'encadrement est chargé de tâches spécifiques. Ce mode d'opération en triade fait du Jem'Hadar un adversaire particulièrement dangereux.

La modus operandi habituel d'une telle équipe consiste à se disperser pour attaquer simultanément selon différents angles: c'est la tactique des tenailles. La rapidité de mouvement des Jem'Hadar et l'impact de leur attaque peut priver un ennemi, même supérieur en nombre, de toute possibilité de défense, et cela en l'espace d'un clin d'œil.

En outre, les Jem'Hadar possèdent des dispositifs d'occultation individuels, usant d'une technologie comparable à celle qu'emploient les spationefs romuliens pour opérer furtivement. Ils peuvent ainsi s'infiltrer au cœur d'un bastion ennemi sans être détectés afin d'y porter un coup fatal.

Les Jem'Hadar pensent qu'ils sont morts lorsque commence la bataille, et que la victoire leur redonne la vie. Ainsi, rien ne leur fait peur, car ils entament le combat sans avoir rien à perdre.

Les équipes du Jem'Hadar se réunissent fréquemment en groupes plus nombreux, aux effectifs toujours multiples de trois. Si l'on compare cette structure aux armées du passé de la Terre, les Vortas sont les officiers



et le Premier Jem'Hadar est le sergent du peloton: les Vortas donnent les ordres, mais c'est le Premier qui conduit ses hommes à la bataille.

### Armements

Les Jem'Hadar disposent dans leur arsenal personnel d'armes variées dont ils maîtrisent parfaitement le maniement. Chaque fois que s'offre une possibilité de réglage, ils choisissent de régler l'arme de façon à tuer plutôt qu'à assommer. Il ne semble pas qu'ils portent des armes blanches: conscients de leur force, ils savent pouvoir faire autant de dégâts à mains nues qu'avec un poignard.

### Soif de connaissance

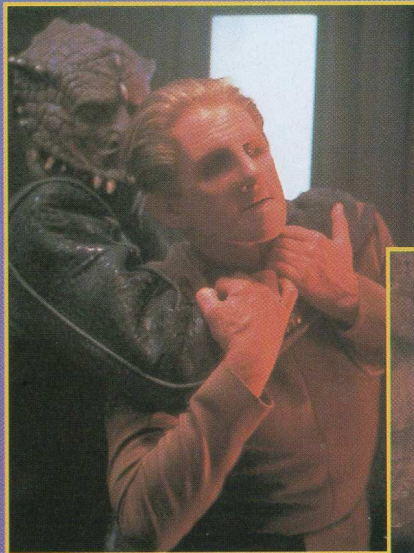
Les Jem'Hadar sont fort intelligents et attentifs. Ils captent tout ce qui

se dit autour d'eux, pour acquérir en permanence de nouvelles connaissances. Cette faculté leur permet de percevoir la tactique employée par l'ennemi lors d'un combat, et de retourner sa propre force contre lui.

Les Jem'Hadar attachent peu d'importance à leur propre existence, ce qui traduit l'attitude des Fondateurs et des Vortas, leurs supérieurs dans la hiérarchie sociale du Dominion. Si un Jem'Hadar est blessé au combat, ses compagnons doivent le tuer afin qu'il ne soit pas un fardeau pour les autres. Cela est vrai même si ses blessures ne mettent pas sa vie en péril. Cette acceptation de la mort au service du Dominion fait de ces guerriers des adversaires particulièrement redoutables.

Le goût du combat qui

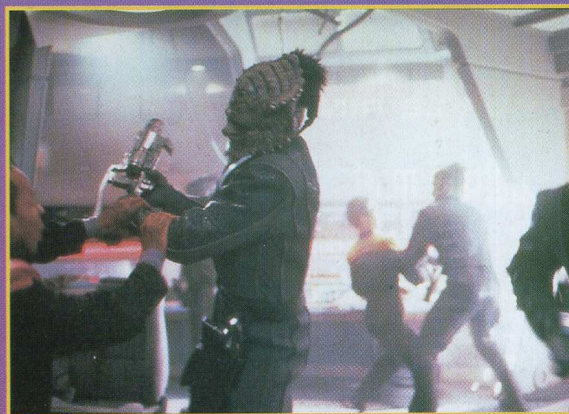
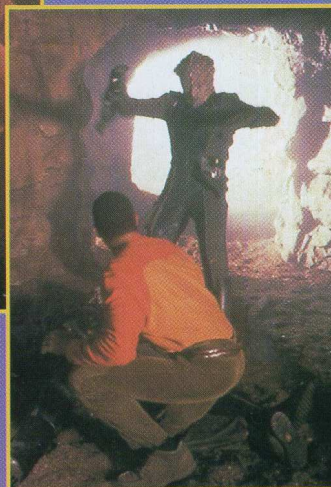
Les talents de lutteurs exercés sur le ring sont mis à profit sur le terrain. Bien que la force des Jem'Hadar leur permette de tuer à mains nues, ces guerriers font souvent des prisonniers.



Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les Jem'Hadar ne sont pas des obsédés de l'arme à feu. Ils attaquent fréquemment à coups de poing ou de crosse plutôt que d'abattre un adversaire désarmé.

Les Jem'Hadar opèrent le plus souvent en équipes dont les effectifs sont des multiples de trois. Ces équipes ont tendance à se disperser en éventail pour encercler l'ennemi, puis à attaquer de tous les côtés à la fois.

Les Jem'Hadar ont accès à une technologie qui leur permet de se téléporter à bord d'autres vaisseaux, même occultés, pour défaire ensuite les équipages en combat rapproché.



caractérise les Jem'Hadar relève de la nature plus que de l'éducation; si l'on sépare un enfant Jem'Hadar de son groupe, il n'en éprouvera pas moins une véritable soif de bataille, comme le montre le cas du jeune Jem'Hadar découvert à bord de *Deep Space Nine*. Cet enfant devient adolescent en

quelques jours et, bien qu'il n'ait aucun contact avec ses semblables, il est animé d'une telle rage de tuer que le carnage n'est évité que par l'intervention d'Odo, le Korrigan chef de la Sécurité. Les Jem'Hadar ne peuvent échapper à leur destinée, aux pulsions de violence qui constituent leur essence même.

## BLOC-NOTES

Les Jem'Hadar ne pouvant choisir la voie qu'emprunte leur existence, les Klingons les jugent dépourvus d'honneur.

Bien que les Jem'Hadar aient vaincu les Vortas quand ceux-ci ont refusé de rejoindre le Dominion, ils obéissent désormais à leurs ordres. Cette situation résulte de la volonté des Fondateurs, aussi les Jem'Hadar s'y plient-ils, bien qu'ils n'aient guère leurs administrateurs vortas.



LE DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 4B



LE DOMINION

## LES JEM'HADAR ET LE BLANC DE KETRECEL

Les Jem'Hadar considèrent les Fondateurs comme des divinités ; les métamorphes, pour leur part, se sont assuré plus solidement encore leur loyauté en rendant la survie de cette race de guerriers dépendante d'un approvisionnement régulier en blanc de ketrecel.



Sans blanc de ketrecel, les Jem'Hadar sont incapables de fonctionner ; à l'issue d'une période de manque, ils meurent.

Les symptômes de manque comprennent de violents tremblements, des spasmes musculaires, une profonde angoisse,

**▲ Sous perfusion**  
Les tubes qui alimentent les soldats Jem'Hadar en blanc de ketrecel passent sous leur gilet de combat.

Les Jem'Hadar sont physiquement dépendants d'une substance d'origine organique, le blanc de ketrecel, enzyme isogénique exerçant un puissant effet d'addiction et qui a pour ingrédient actif majeur la bicantizine d'iridium (issue de champignons trinucléiques).

Le système circulatoire des Jem'Hadar est conditionné pour s'effondrer en l'absence de blanc de ketrecel. Les Jem'Hadar naissent dépendants de cette drogue ; la structure moléculaire des récepteurs enzymatiques de leur organisme a fait l'objet de manipulations génétiques spécifiquement étudiées pour ne recevoir que du blanc de ketrecel.

Le Dr Julian Bashir de Starfleet bénéficie d'une occasion d'étudier de près

l'addiction des Jem'Hadar, lors de la découverte, dans l'épave d'un cargo spatial, d'un bébé Jem'Hadar, dont la chimie sanguine se caractérise par l'absence d'une enzyme vitale sans laquelle son système circulatoire n'est pas viable.

Julian Bashir est dans l'incapacité de remplacer l'enzyme manquante, mais il découvre un composé triglycérique permettant de stabiliser temporairement le système du Jem'Hadar. C'est pour la Fédération le premier pas vers la mise en évidence de l'intense addiction des Jem'Hadar au blanc de ketrecel.

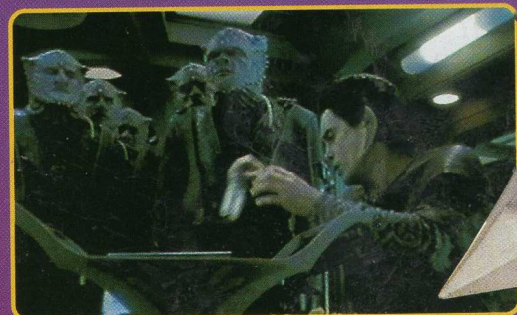
### Les effets de la drogue

La drogue est administrée dans la circulation des Jem'Hadar en provenance d'une petite fiole contenue dans leur uniforme militaire, par l'intermédiaire d'un tube allant du haut à gauche de la veste de combat jusqu'à un point d'insertion situé à une quinzaine de centimètres plus haut, au niveau du cou. La perfusion se pratique directement dans l'artère carotide.

La drogue a pour effet de ralentir le rythme cardiaque, d'accroître l'activité des neurotransmetteurs et de stabiliser les impulsions corticales ; ces phénomènes s'accompagnent d'un grand sentiment de satisfaction, de bonheur presque.

### ▼ La source du pouvoir

Les Vortas possèdent les provisions de blanc de ketrecel, qu'ils dispensent avec parcimonie aux Jem'Hadar lors d'une cérémonie visant à rappeler à tous qui détient le pouvoir.



### ◀ Solennité

Les Vortas stockent les fioles de blanc de ketrecel dans de beaux coffres ornements qui ajoutent à la solennité du cérémonial associé à la distribution de la drogue aux soldats Jem'Hadar.



LES JEM'HADAR ET  
LE BLANC DE KETRECEL



LE DOMINION



LE DOMINION

Le dilemme

Le Dr Bashir est confronté à une rude décision quand un Jem'Hadar en rupture de ban lui demande d'aider ses hommes à s'affranchir de l'addiction au blanc de ketrecel.



Libre

Goran'Agar baisse son col pour montrer au Dr Julian Bashir qu'il est dépourvu de réserve externe de blanc de ketrecel. Il espère que ses hommes pourront être, eux aussi, guéris de leur dépendance.

des douleurs intenses dans tout le corps, des tics, ainsi

que des tressaillements, des troubles de la vision, une incapacité notoire à se concentrer, associés à des problèmes de coordination. Difficulté de première importance : le manque perturbe la faculté de combattre, par distraction, impossibilité de suivre des ordres, perte de l'occultabilité personnelle.

Les soldats Jem'Hadar ne boivent ni ne mangent ; toute leur alimentation leur est fournie par le blanc de ketrecel. Le Dominion se doit donc impérativement d'en assurer un approvisionnement permanent à ses légions combattantes.

Les Jem'Hadar sont toujours conscients du moment où il est temps pour eux de recevoir leur dose de blanc de ketrecel ; ils perçoivent le pouvoir qu'exercent sur eux les Vortas, qui conservent et dispensent cette drogue pour le compte des Fondateurs. Mais si les Jem'Hadar comprennent que tel est le cours des choses, ils n'en sont pas tous satisfaits.

Un désir de liberté

En 2368, Goran'Agar, un soldat Jem'Hadar, est l'unique rescapé d'un crash sur la planète Bopak III. À sa grande stupéfaction, il survit après l'épuisement de son stock de blanc de ketrecel, libéré de son addiction. Il suppose que ce phénomène est dû à l'environnement de Bopak III.

Quatre ans plus tard, il y amène ses hommes, dans l'espoir qu'ils seront eux aussi « guéris ». Lorsque Goran'Agar constate qu'il n'en va pas ainsi, il contraint un Runabout à se poser sur la planète avant de forcer le Dr Julian Bashir et le chef Miles O'Brien à l'aider. Bashir découvre que

l'organisme de Goran'Agar produit naturellement la quantité de blanc de ketrecel nécessaire à sa survie, mais en conclut que cette faculté est due à une mutation génétique propre à cet individu, plutôt qu'à un quelconque facteur présent sur la planète.

Starfleet est parfaitement conscient de l'importance du blanc de ketrecel pour le Dominion. En 2374, le capitaine Benjamin Sisko utilise un vaisseau Jem'Hadar capturé pour pénétrer au cœur de l'Empire cardassien et détruire la principale base de stockage et de production de blanc de ketrecel du Dominion, qui couvre près de la moitié de la surface d'un petit astéroïde, entouré d'un champ de force de sécurité. Cette imposante base fournit le blanc de ketrecel aux vaisseaux Jem'Hadar du quadrant Alpha.

Pourparlers

Le capitaine Benjamin Sisko et son équipe téléportent quatre-vingt-dix isotones d'ultitium enrichi dans des conteneurs vides, ce qui provoque une explosion fatale au complexe.

La perte de cette base, qui réduit de façon tout à fait considérable les possibilités d'approvisionnement des Jem'Hadar en blanc de ketrecel, finit par obliger les Cardassiens et le

BLOC-NOTES

- Avant même que le manque ne les tue, les Jem'Hadar dégénèrent pour devenir de vraies bêtes sauvages, acharnées à tuer ceux qui les entourent avant de s'entredéchirer.
- Dès qu'un soldat Jem'Hadar reçoit une nouvelle fiole de blanc de ketrecel, il ressent un coup de fouet physique et psychologique très perceptible, comparable au « high » du junkie.

Dominion à des ouvertures diplomatiques en direction de la Fédération.

Le champignon trinucléique qui constitue le principe actif du blanc de ketrecel se trouve en abondance sur la première planète du système de Kabrel, dans le quadrant Alpha. Le Dominion tente de se faire attribuer ce système par la négociation, mais la Fédération interrompt les pourparlers après avoir découvert que, si le Dominion obtenait cette planète, il pourrait produire assez de blanc de ketrecel dans le quadrant Alpha pour approvisionner indéfiniment les Jem'Hadar.

Il est certain que cette décision de la Fédération unie des Planètes influe sur les capacités d'approvisionnement en blanc de ketrecel envisageables à long terme par le Dominion.

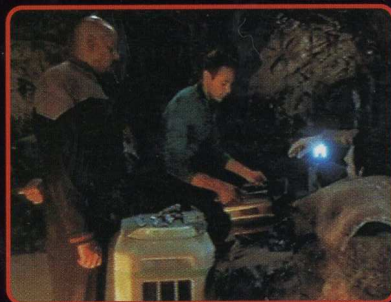
LA PLUS GRANDE PEUR

Perte de contrôle

Les Vortas savent qu'ils ne peuvent contrôler les Jem'Hadar que s'ils détiennent le blanc de ketrecel ; s'ils en sont dépourvus, les Jem'Hadar ne leur doivent plus rien. Lorsqu'un équipage du Dominion et des officiers de Starfleet se trouvent bloqués sur une lointaine planète où leurs navires se sont écrasés, Keevan, le Vorta responsable du bâtiment Jem'Hadar, s'inquiète de ce qui va advenir quand son blanc de ketrecel sera épuisé. Il tente de conclure un marché avec Sisko pour que les Jem'Hadar soient tués dans une embuscade, afin de ne pas avoir à les affronter en manque. Sisko juge ce plan lâche et méprisable ; lorsque les Jem'Hadar tombent dans son piège, il essaie de les raisonner pour les amener à se rendre, mais ils ont reçu des ordres et s'engagent dans la bataille qu'ils savent suicidaire.

Les dernières réserves

Keevan ne possède plus qu'une seule caisse de blanc de ketrecel et n'a aucun moyen d'en produire davantage.



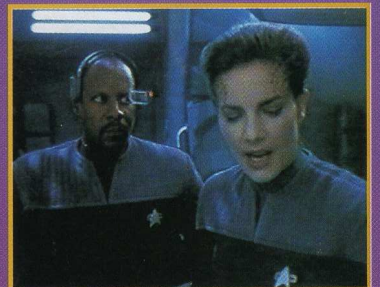
Un plan idéal

Keevan veut jeter ses Jem'Hadar dans une embuscade, puis se rendre aux officiers de Starfleet pour se mettre en sécurité en tant que prisonnier de guerre jusqu'à la fin des hostilités.



La mission

Les officiers issus de la station DEEP SPACE NINE capturés reçoivent pour mission de détruire la principale base de stockage de blanc de ketrecel du Dominion, dans le quadrant Alpha.



La cible

La base de stockage est implantée sur un astéroïde en territoire cardassien ; elle est anéantie par simple téléportation de conteneurs d'explosifs.





LE DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 5



LE DOMINION

## LES KAREMMAS

Les Karemmas sont des êtres pacifiques, pondérés, intelligents et loyaux en affaires qui vivent dans le quadrant Gamma, sous la domination totalitaire du Dominion.

La découverte près de Bajor d'un vortex stable reliant les quadrants Alpha et Gamma ouvre une nouvelle ère d'exploration et d'échanges pour les peuples qui vivent de part et d'autre du phénomène. Toutefois, la Fédération unie des Planètes n'appréhende pas immédiatement la complexité des relations au sein du Dominion, principale puissance du quadrant Gamma.

Il faudra la cupidité et le sens des affaires des Ferengis pour faire apparaître une partie de la structure du Dominion. En 2370, Quark, agissant pour le compte du Grand Nagus Zek, se rapproche des Dosis au sujet d'une cargaison de vin de tulaberry. Incapables de fournir les quantités souhaitées, ils mettent Quark en contact avec les négociants fort respectés que sont les Karemmas.

Tous les échanges commerciaux et toutes les communications au sein du quadrant Gamma sont contrôlés par le Dominion ; les Karemmas, qui en sont membres, travaillent dans le cadre strict des règles qu'il édicte.

### Un bref contrat

Les Karemmas sont des êtres pacifiques qui savent fort bien que, pour faire des affaires dans le quadrant Gamma, ils doivent à tout prix bénéficier de l'aval du Dominion. Lorsque Quark entreprend de commercer avec eux, le Dominion n'accepte qu'avec grande

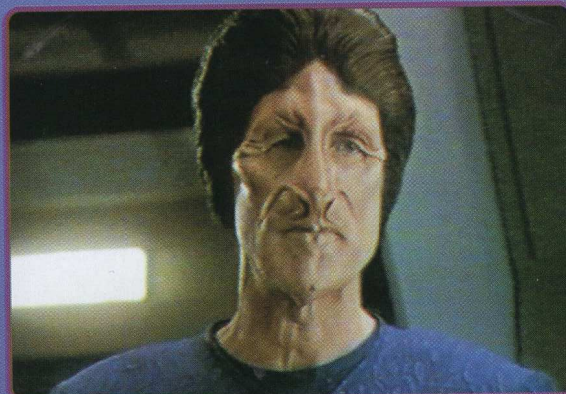
prudence cette situation et interdit tout contact commercial direct avec la Fédération unie des Planètes. Les Ferengis sont autorisés à jouer le rôle d'intermédiaires car ils n'appartiennent pas à la FUP, mais ces relations ne seront en fait tolérées que pendant deux ans avant que le Dominion n'intervienne ; l'*U.S.S. Defiant NX-74205* manque alors être détruit dans une attaque des Jem'Hadar contre un vaisseau karemmann.

### ▶ Un visage

Les Karemmas présentent des traits nettement distinctifs : un nez fort, des replis cutanés et une bouche en forme de bec.

### Aspect physique

Les Karemmas sont des humanoïdes de grande taille, non dénués d'une certaine élégance. Les mâles présentent un nez prononcé dont l'arête se prolonge sur le front (parfois même jusqu'au sommet du crâne), des replis de



### ▶ Secrets

Des renseignements provenant d'une station de communications karemmann conduisent une équipe de DEEP SPACE NINE jusqu'aux Fondateurs du Dominion.



## DES COMMUNICATIONS COMPLEXES

### Premiers pas

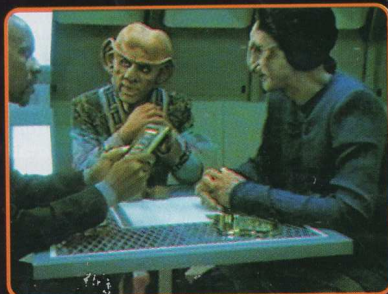
Le premier contact, tout comme les relations commerciales et les communications de la FUP avec le quadrant Gamma sont initialement rendus périlleux par le fait que celle-ci ignore tout de la hiérarchie de ce quadrant. Le Dominion supervise l'ensemble

du commerce, et la totalité de ses membres doivent se plier à ses règles ou s'exposer à la colère des Jem'Hadar.

Dans cette ambiance lourde de menace, les contacts avec les Karemmas viennent comme une bouffée d'air frais. Ce peuple

d'honnêtes marchands inspire le respect. Les Karemmas sont en outre très intelligents et techniquement évolués, ce qui les sert bien dans leurs affaires à bord de *Deep Space Nine* - où ils établiront pendant deux ans d'excellentes relations.

▶ Intelligents et curieux, les Karemmas observent attentivement et analysent tous les nouveaux objets et les êtres qu'ils rencontrent. La découverte de leur proximité avec le quadrant Alpha pique leur curiosité.



▶ Les Karemmas constituent un peuple d'honnêtes négociants qui présentent davantage de points communs avec la Fédération unie des Planètes qu'avec les Ferengis. De nombreuses possibilités d'affaires les attendent de l'autre côté du vortex bajoran, mais ils ne peuvent traiter directement avec les ennemis du Dominion ; il leur est cependant possible de le faire avec les Ferengis qui affichent leur neutralité.

▶ Les Dosis, incapables de fournir la quantité de tulaberries réclamée par les Ferengis, renvoient ceux-ci vers les Karemmas.





LE DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 5

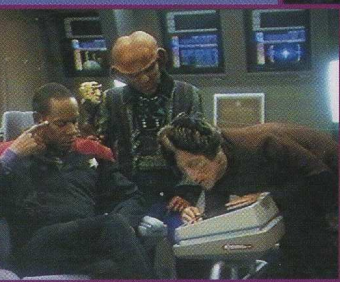


LE DOMINION

## LES KAREMMAS

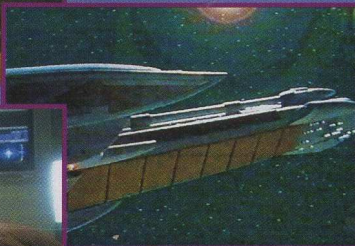
### Hautains

Les Karemmas s'expriment en phrases très brèves et hachées, ce qui leur donne un air hautain.



### Marchands

Les Karemmas possèdent de nombreux vaisseaux de commerce (et non de combat).



Selon leur philosophie, toute marchandise possède une valeur déterminée par les matières premières et le travail qui entrent dans sa conception. Il suffit de prendre en compte les coûts de transport et une marge bénéficiaire raisonnable pour parvenir au juste prix d'un produit tel que le vin de tulberry.

Contrairement aux Ferengis, les Karemmas pensent que la cupidité peut mener à des erreurs de jugement et à une chute

des profits; les paris sont considérés comme un dernier recours pour les désespérés – seul un idiot livrerait au caprice du hasard ce qu'il possède. Les Karemmas n'aiment pas prendre de risques.

### Instinct de conservation

Les contacts avec le Dominion sont gérés par le truchement des Vortas, qui dirigent toutes les communications vers le système de Calenon où le Dominion entretient un relais subspatial automatique (sur la septième planète). Les Karemmas ne cherchent pas le moins du monde à savoir où vont ensuite les messages: si les Fondateurs ne veulent pas être contactés directement, qu'il en aille ainsi.

Les Karemmas ont appris à leurs dépens qu'il vaut mieux obéir aux Vortas – en cas d'insubordination, c'est leur peuple tout entier qui pourrait être exterminé

par les Jem'Hadar. Placés devant l'alternative de la perte d'un contrat lucratif ou du risque de fâcher le Dominion, les Karemmas choisiront toujours la solution la plus prudente, et ce afin de protéger leurs propres intérêts.

Les Karemmas maîtrisent des technologies avancées; ils disposent d'une flotte de vaisseaux spatiaux qui leur permet de commercer dans tout le quadrant sous l'égide du ministère du Commerce karmemman.

Conçus pour le négoce et non pour le combat, les vaisseaux des Karemmas sont dépourvus d'armes offensives. Ils possèdent néanmoins des boucliers défensifs capables de résister à de sévères traitements – par exemple à l'atmosphère d'une planète de classe J.

Un vaisseau karmemman compte habituellement vingt-trois membres d'équipage, ce à quoi peuvent s'ajouter des passagers.

### BLOC-NOTES

- La monnaie dans laquelle les Karemmas commercent est le dirak.
- Les Karemmas prétendent tout d'abord ne pas même savoir si les Fondateurs existent, mais Ornithar, partenaire de Quark en affaires, fournit des renseignements plus fiables.
- Hanok aide l'équipage de l'U.S.S. Defiant lorsque celui-ci est attaqué par des torpilles de conception karmemmane.

Malgré leurs manières un peu guindées, les Karemmas possèdent un certain sens de l'humour et se rendent compte qu'il leur faut parfois s'adapter. Les pratiques nouvelles moins honorables les révulsent dans un premier temps, mais ils en viennent à reconnaître leur intérêt pour devenir plus compétitifs (sans pour autant vouloir sacrifier leur honnêteté financière).

### Curieux

Les Karemmas ne manquent jamais d'examiner de près les marchandises.

peau sur les pommettes, une bouche qui évoque un bec d'oiseau, une épaisse chevelure noire nouée sur la nuque et rabattue sur les oreilles.

### Stylés

Méticuleux à l'extrême, les Karemmas sont le plus souvent vêtus avec goût, d'un pantalon et d'un long manteau qui s'orne d'une sorte d'écharpe métallisée.

D'un naturel curieux, les Karemmas aiment analyser de près les choses et les êtres; ils sont capables de juger au seul touché de la qualité d'un matériau quelconque et d'estimer instantanément son éventuelle valeur.

S'ils sont toujours prêts à faire des affaires, les Karemmas, honnêtes et stricts, sont aussi un peu naïfs, ce qui les expose aux manœuvres et manipulations dont les Ferengis sont coutumiers. Ils ne sont cependant pas stupides, aussi perçoivent-ils rapidement qu'ils ont été trompés.

Les Karemmas s'enorgueillissent de leur manière de traiter les affaires; ils ne cherchent pas à falsifier les inventaires pour accroître leurs profits, ni à vendre une marchandise de qualité inférieure.

## DES CONTRAIRES

### Les Ferengis et les Karemmas

Il est malheureux pour les Karemmas que leurs premiers contacts commerciaux avec les peuples du quadrant Alpha aient eu lieu par l'intermédiaire des Ferengis. Matérialistes à l'extrême, ces derniers représentent le revers d'une médaille dont les marchands karemmas seraient l'avvers. Les Ferengis ne sont motivés que par la cupidité; ils ne voient rien de mal à tromper leurs partenaires commerciaux ou à livrer des marchandises défectueuses, alors que les Karemmas, négociants respectés, placent au-dessus de tout l'honnêteté et le bien commun du vendeur et de l'acheteur. Leur intégrité les désavantage dans leurs relations avec Quark, le tenancier de bar de Deep Space Nine, qui les contacte au nom du Grand Nagus.

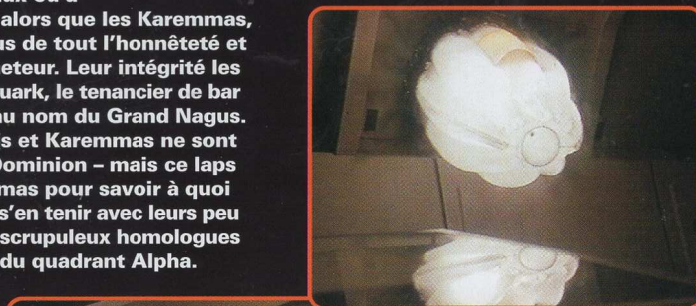
Les relations d'affaires entre Ferengis et Karemmas ne sont tolérées que pendant deux ans par le Dominion – mais ce laps de temps suffit amplement aux Karemmas pour savoir à quoi s'en tenir avec leurs peu scrupuleux homologues du quadrant Alpha.



Les Ferengis demeurent invariablement cupides et implacables en affaires, ce qui contraste avec l'intégrité des marchands du quadrant Gamma.



Grâce à la proximité du vortex, Quark est le premier Ferengi à établir un contact avec les marchands karemmas.

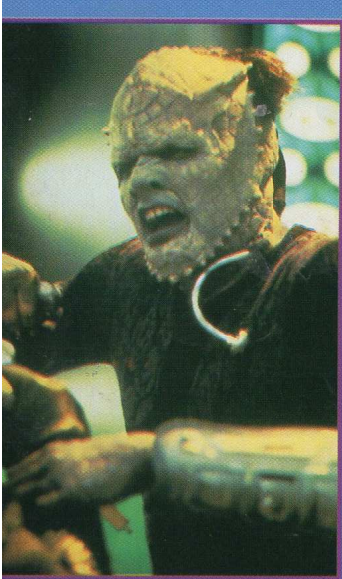


Les Karemmas sont pacifiques – leurs vaisseaux servent au commerce –, mais ils ont conçu des armes pour les Jem'Hadar.



Paradoxalement, les Jem'Hadar attaquent l'U.S.S. DEFIANT avec une torpille conçue par les Karemmas.





# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 6



## GUERRE FROIDE AVEC LE QUADRANT ALPHA

▶ **L'équipage de DEEP SPACE NINE** recueille des informations sur l'ennemi grâce à la découverte d'un bébé Jem'Hadar. Le Dr Bashir s'aperçoit que les soldats du Dominion sont génétiquement programmés. Finalement, Sisko permet le retour du soldat dans le quadrant Gamma.

Le Dominion se sert d'un matériel perfectionné pour créer des illusions dans l'esprit des prisonniers et étudier leurs réactions face à divers scénarios. Les Vortas qui organisent les tests se rendent compte qu'il y a peu de chances que la Fédération se range aux côtés du Dominion contre les autres puissances des quadrants Bêta et Alpha.

Pendant ce temps, Odo et Kira découvrent que la race de métamorphes à laquelle appartient Odo constitue en fait le groupe des mystérieux **Fondateurs**. Par respect pour Odo, les Fondateurs lui permettent de repartir libre, avec l'équipage du *Defiant*.

De toute évidence, les perspectives de paix avec le Dominion sont minces; de nombreux **Bajorans**, craignant pour leur sécurité,

quittent *Deep Space Nine*. Les liens commerciaux avec le quadrant Gamma sont presque coupés.

Starfleet autorise un grand programme d'amélioration des capacités défensives de *Deep Space Nine*. Plusieurs Fondateurs ont d'ores et déjà infiltré les quadrants Alpha et Bêta, où ils occupent des positions influentes au sein des différents blocs détenant le pouvoir politique. Un Fondateur se fait passer pour le **colonel Lovok**, l'un des dirigeants romulien du **Tal Shiar**. Le Dominion remplace aussi le **général Martok**, chef d'état-major klingon de **Gowron**.

Starfleet recueille les premiers renseignements utiles au sujet du Jem'Hadar lorsque le personnel de *Deep Space Nine* découvre un nourrisson dans l'épave

d'un vaisseau spatial. Les rapports du **docteur Bashir** montrent que les Jem'Hadar ont été génétiquement programmés pour combattre, et que leur organisme est totalement dépendant d'une enzyme isogénique connue sous le nom de **blanc de ketrecel**. Ils ont également une prédisposition génétique à l'adoration des Fondateurs – dont Odo – et atteignent leur maturité avec une extraordinaire rapidité.

### Le complot

Les Fondateurs considèrent le Tal Shiar et l'**Ordre cardassien de l'Obsidienne** comme des menaces majeures pour leurs ambitions dans le quadrant Alpha; aussi mettent-ils en œuvre un plan destiné à détruire ces ennemis.

Le Fondateur qui se fait

passer pour le colonel Lovok ourdit une opération conjointe du Tal Shiar et de l'Ordre de l'Obsidienne visant à détruire la planète mère des Fondateurs; ces derniers ont l'intention de prendre les envahisseurs en embuscade. « Lovok » et le Cardassien **Anabran Tain**, chef de l'Ordre de l'Obsidienne, assument tous deux le commandement de l'opération, et l'Ordre de l'Obsidienne entreprend illégalement la construction d'une flotte.

Dans le quadrant Gamma, les Fondateurs se préparent en vue de l'attaque: ils évacuent leur planète mère de la **nébuleuse omarienne** pour s'implanter en un lieu secret.

Les Fondateurs se préoccupent énormément d'Odo, beaucoup plus important pour eux que

▶ **Les Vortas capturent l'équipage de l'U.S.S. DEFIANT et procèdent à des simulations pour découvrir comment la Fédération réagira à une alliance avec le Dominion.**



## BLOC-NOTES

▶ **Starfleet s'inquiète fort des périls, mais Sisko convainc ses supérieurs de l'intérêt d'une poursuite de l'exploration du quadrant Gamma. Le Defiant, bénéficiant de l'occultation, vogue régulièrement dans l'espace du Dominion, ou à proximité.**

la plupart de leurs objectifs politiques. Son désir de vivre parmi les « Solides » les rend perplexes. Ils envoient une représentante pour le mettre à l'épreuve. Elle découvre que ses attitudes sont en partie dues à ses sentiments secrets envers Kira.

Pendant ce temps, la Fédération a énormément progressé dans ses relations avec **Cardassia**; ces deux puissances parviennent à installer un relais **subspatial** qui leur permet de communiquer à travers le vortex.

### En désespoir de cause

Les Romuliens veulent provoquer l'effondrement du vortex, mais ils réalisent que Starfleet ne l'acceptera jamais. Une délégation secrètement escortée d'un **Oiseau-de-Guerre** occulté est envoyée à bord de *Deep Space Nine* pour prendre connaissance des rapports des services de renseignements de Starfleet sur le quadrant Gamma. Les Romuliens ont l'intention de détruire le vortex, mais aussi la station, pour ne pas laisser de témoins. Toutefois, un étrange accident, qui projette par intermittence **Miles O'Brien** dans le futur, met en échec les plans romuliens.

La force d'invasion conjointe – Tal shiar/Ordre de l'Obsidienne – pénètre dans le vortex et se dirige vers la nébuleuse omarienne. Starfleet ordonne au commander Sisko de s'abstenir de toute intervention. Mais il désobéit et suit le corps expéditionnaire dans le quadrant Gamma. Le plan des Fondateurs fonctionne à merveille: les vingt unités de la flotte combinée sont détruites ou capturées. **Garak** et Odo seront les seuls participants de l'invasion à s'échapper. Ils gagnent *Deep Space Nine* à bord de l'**U.S.S. Defiant**.

## IMPOSTURES

### Des positions d'influence

Dans les premiers temps de la guerre froide avec le quadrant Alpha, le Dominion infiltre les rangs de ses ennemis en remplaçant plusieurs de ses dignitaires par des Fondateurs qui assument leur identité.

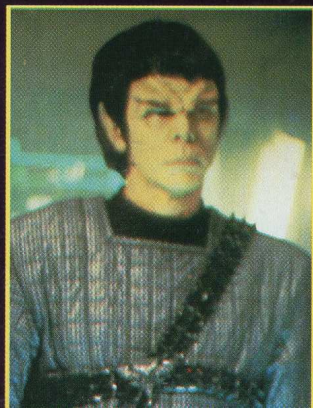
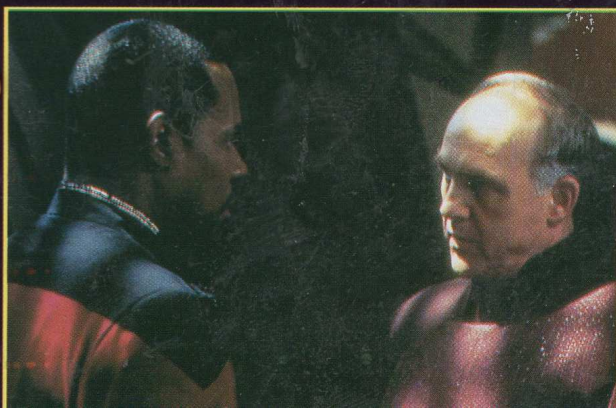
Les individus ainsi supplantés sont soit tués soit internés dans des camps du quadrant Gamma. Les Fondateurs exploitent alors leurs positions pour influencer les peuples infiltrés, les attirer dans des pièges ou les séparer de leurs alliés.

▶ **En 2371, le Dominion capture le général Martok, parti chasser sur le Sommet de Kang. Le Fondateur qui prend sa place exhorte Gowron à des actions agressives tendant à couper les Klingons de la Fédération.**

▶ **Peu après la destruction par les forces du Dominion de la flotte combinée du Tal Shiar et de l'Ordre de l'Obsidienne, un Fondateur capture ou tue l'ambassadeur de la Fédération Krajensky, en route pour Risa. Une fois les forces des polices secrètes romulienne et cardassienne ainsi affaiblies, le Dominion reporte son attention sur la Fédération.**



▶ **Les Fondateurs remplacent le colonel Lovok, membre éminent du Tal Shiar. Le Fondateur qui adopte son identité mène alors le Tal Shiar et l'Ordre de l'Obsidienne dans un piège mortel.**





LE  
DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 6A



LE  
DOMINION

## GUERRE FROIDE AVEC LE QUADRANT ALPHA

2<sup>e</sup> partie Le Dominion a remporté une écrasante victoire contre ses ennemis du Tal Shiar et de l'Ordre de l'Obsidienne. Ses prochaines cibles sont l'Empire klingon et la Fédération.

L'effondrement de l'Ordre de l'Obsidienne, en 2371, a des conséquences immenses sur Cardassia ; une période de troubles intestins met à mal l'autorité du Commandement central sur la population.

Les Romuliens et les Cardassiens gravement affaiblis, le Dominion reporte son attention sur les Klingons et la Fédération. Un Fondateur qui se fait passer pour l'ambassadeur Krajensky

se rend à bord de *Deep Space Nine* ; il envoie le capitaine Sisko nouvellement promu et l'équipage de l'*U.S.S. Defiant NX-74205* en mission à la frontière tzenkethie.

« Krajensky » tente de provoquer un incident diplomatique afin de conduire les deux puissances à la guerre. Toutefois, l'équipage du *Defiant* comprend ce qui s'est passé et démasque le Fondateur. Odo le tue. C'est la première fois qu'un Fondateur s'en prend à l'un de ses semblables.



### La Terre en péril

Lorsque le *Defiant* regagne *Deep Space Nine*, Odo dans son rapport à *Starfleet* fait part de ses craintes : les Fondateurs ont sans doute déjà infiltré

la Fédération Unie des Planètes. L'amiral Leyton demande au président de la Fédération, Jaresh-Inyo, d'autoriser des mesures de sécurité exceptionnelles. Le président rejette la requête de Leyton,

▲ **Dernières paroles**  
Odo empêche une guerre en tuant le Fondateur qui se faisait passer pour Krajensky. Avant de mourir, celui-ci révèle que le Dominion est infiltré partout.

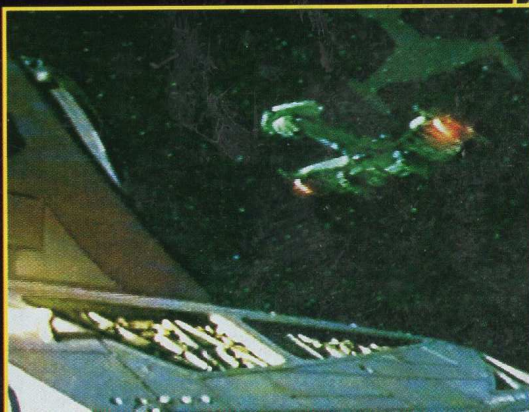
## INVASION KLINGONNE

### Diviser pour conquérir

L'objectif premier du Dominion dans le quadrant Alpha est de défaire les alliances politiques susceptibles de s'opposer à lui. Il espère se servir de leur amour de la guerre pour séparer les Klingons de la Fédération. Le Dominion ne s'implique pas activement dans les soulèvements intervenus sur Cardassia, mais le Fondateur qui a remplacé le général Martok use de sa position influente pour convaincre Gowron d'agir militairement contre les Cardassiens. Le Dominion se rend compte que la Fédération ne le tolérera pas et espère que l'invasion conduira à une guerre totale entre les deux puissances.



▼ **Expert ès Klingons**  
À la demande de Sisko, *Starfleet* affecte Worf à *DEEP SPACE NINE*. Unique Klingon de *Starfleet*, il est parfaitement qualifié pour aider Sisko dans ses rapports avec les Klingons. Worf est incapable d'apporter une solution diplomatique, mais son aide s'avérera précieuse après l'abandon des Accords de Khitomer par Gowron.



▲ **Un plan déjoué**  
Sisko, mis au courant du plan klingon d'invasion de Cardassia, en avertit Gul Dukat. L'*U.S.S. DEFiant* se porte ensuite au secours de Dukat et du Conseil detapa.

◀ **Flotte d'invasion**  
Au début de 2371, une flotte klingonne se présente devant *DEEP SPACE NINE*. Son commandant, le général Martok, annonce à Sisko que les Klingons veulent protéger le quadrant Alpha du Dominion.



## BLOC-NOTES

▶ Les Korrigans peuvent être détectés par des analyses sanguines – les Klingons insistent sur ce point à bord de *Deep Space Nine*. Ces métamorphes sont capables de simuler le sang lorsqu'ils adoptent une apparence humanoïde, mais celui-ci revient à son état naturel en dehors de leur organisme.

qu'il juge trop extrême à ce stade.

Sur Cardassia, la population civile renverse le Commandement central et transfère le pouvoir exécutif au **Conseil detapa**, qui ordonne la fermeture des frontières cardassiennes tout en s'efforçant d'asseoir son autorité.

Les Klingons pensent que le Dominion est derrière le changement de gouvernement sur Cardassia. Le Fondateur qui se fait passer pour le **général Martok** tire parti de pressions politiques au sein de l'Empire pour inciter à une guerre jugée avantageuse : il encourage le **chancelier Gowron** à lancer une invasion de Cardassia.

Au début de 2372, une flotte klingonne se présente aux abords de *Deep Space Nine*; « Martok » informe

## Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 6A

### GUERRE FROIDE AVEC LE QUADRANT ALPHA



▶ Le Dominion cherche à provoquer une guerre entre les Klingons et la Fédération. Il y parvient presque – les forces de Gowron embarquent à bord de *DEEP SPACE NINE* – mais, à l'arrivée d'une flotte de la Fédération, Gowron se dit qu'il serait plus sage de se retirer.

les officiers de Starfleet que l'Empire klingon a l'intention de proposer son aide en vue d'assurer la protection du **quadrant Alpha**. Cette « aide » comprend notamment la fouille de tous les vaisseaux qui quittent le système **bajoran**, à la recherche de Fondateurs.

Starfleet, très préoccupé de cette situation, affecte le **lieutenant commander Worf** à bord de *Deep*

*Space Nine* en tant qu'expert en affaires klingonnes. Sisko se porte à la rencontre du vaisseau de **Gul Dukat** et ramène le Conseil à bord de *Deep Space Nine*. Au cours du trajet, il prend la précaution d'effectuer des tests pour vérifier qu'il n'a pas embarqué de Fondateurs.

#### Fin d'une alliance

Gowron réagit en attaquant *Deep Space Nine* mais,

malgré les conseils de « Martok », il interrompt l'assaut à l'approche d'une flotte de la Fédération.

Sans avoir obtenu tous les résultats escomptés, le Dominion comploie à déstabiliser les alliances politiques nouées entre ses adversaires. Les Klingons maintiennent une tête de pont dans l'espace cardassien, et Gowron déchire les **Accords de Khitomer**,

▼ Le Dr **Julian Bashir** continue de faire d'importantes découvertes au sujet des **Jem'Hadar**. Alors qu'il est bloqué dans le quadrant Gamma avec le chef **O'Brien**, il apprend que l'un des soldats **Jem'Hadar** de la planète ne présente pas de dépendance génétique au blanc de **ketrecel**.



fondement de la paix entre la Fédération et l'Empire klingon. Dans les mois qui suivent, plusieurs escarmouches émaillent les relations entre les deux grandes puissances.

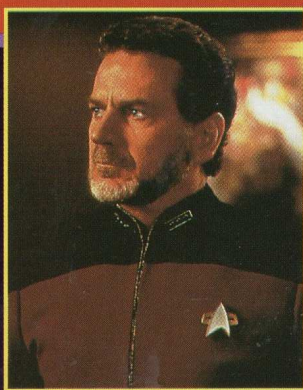
Pendant ce temps, Starfleet continue de réunir des renseignements sur le Dominion. Bloqués sur une planète du **quadrant Gamma**, le **docteur Bashir** et le **chef O'Brien** rencontrent un groupe de **Jem'Hadar** égarés. Ils apprennent qu'un **Jem'Hadar** au moins est né sans être dépendant du **blanc de ketrecel**.

Dans le quadrant Alpha, une conférence réunissant des délégués de l'Empire romulien et de la Fédération à Anvers, sur Terre, est perturbée par l'explosion d'une bombe, qui fait vingt-sept morts. **Jaresh-Inyo** décrète une journée de deuil. Les services secrets de Starfleet pensent que le Dominion est responsable de cet attentat : Leyton est alors convaincu qu'il lui faut agir pour protéger la Terre.

## PEUR CROISSANTE...

### Un danger pour la Terre

Plusieurs événements contribuent à convaincre l'amiral Leyton que la Terre court de graves dangers. Après avoir reçu un rapport d'Odo avertissant du fait que les Fondateurs ont probablement infiltré la Fédération Unie des Planètes, il demande au président de la Fédération de décréter la loi martiale. **Jaresh-Inyo** refuse, mais Leyton est fermement décidé à protéger sa planète, avec ou sans son aval.



▶ L'amiral Leyton est absolument convaincu que la menace du Dominion justifie le recours à des méthodes extrêmes. Il se fait l'avocat de mesures de sécurité draconiennes, comprenant des tests sanguins effectués au hasard dans la population.

▶ Leyton croit les rapports d'Odo indiquant que les Fondateurs ont pris la place de plusieurs personnages influents de la Fédération. La position de Leyton au sein de Starfleet lui donne un droit de regard sur les nominations d'officiers à des postes clés.

▶ **Jaresh-Inyo**, président de la Fédération Unie des Planètes, perçoit la gravité de la menace que le Dominion fait peser sur la Terre. Il estime que les mesures préconisées par Leyton ne s'imposent pas, mais, au cas où la situation empirerait, il est prêt à reconsidérer sa position.





LE  
DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 6B

## GUERRE FROIDE AVEC LE QUADRANT ALPHA



LE  
DOMINION

**3<sup>e</sup> partie** Alors que les hostilités continuent, le Dominion comme la Fédération rencontrent des problèmes internes, susceptibles d'avoir un effet dévastateur sur leurs capacités militaires.

Les menées du Dominion ont créé un climat de peur dans le quadrant Alpha et nombre des acteurs politiques majeurs sont désormais convaincus que leurs gouvernements et leurs armées ont été infiltrés par des Fondateurs qui ont pris l'apparence de certains de leurs dignitaires.

À la suite de l'attentat perpétré contre la conférence d'Anvers, l'amiral Leyton estime que le Dominion fait peser une menace imminente sur la Terre. Persuadé que les autorités civiles ne sont pas capables de prendre les mesures nécessaires, il décide de les remplacer par un gouvernement militaire efficace, et ce jusqu'à disparition de la menace. Leyton compte de puissants partisans, dont le directeur de

l'Académie de Starfleet ; il use de sa position pour nommer à des fonctions cruciales, sur Terre et à bord des vaisseaux de Starfleet, quatre cents officiers qui partagent ses vues.

### Des craintes exagérées

En réalité, à ce stade, le Dominion ne se manifeste guère mais, pour accroître l'impression de péril, Leyton envoie l'un de ses partisans, le lieutenant Arriaga, à bord de *Deep Space Nine*, afin qu'il fixe un modulateur subspatial à la station-relais du quadrant Gamma. Le modulateur provoque l'ouverture et la fermeture périodiques du vortex, ce qui donne à penser qu'une flotte du Dominion occultée pénètre dans le quadrant Alpha.

Leyton convoque le capitaine Sisko et Odo



### ▲ La Terre menacée

Les agissements continuels du Dominion amènent de nombreux Terriens à penser que leur planète est confrontée à un danger imminent. L'amiral Leyton rappelle le capitaine Sisko au sein de Starfleet, en tant que responsable de la Sécurité. Avec l'aide d'Odo, Sisko entreprend d'améliorer l'équipement de Starfleet.

sur Terre, où ils doivent superviser une opération de sécurité destinée à détecter les Fondateurs se faisant passer pour des citoyens de la Fédération. Sisko est nommé chef de la Sécurité de Starfleet ; l'amiral se rend compte qu'il ne soutiendra pas sa tentative de coup d'État, mais il a besoin de son

expérience dans la lutte contre le Dominion.

Sisko et Odo améliorent la sécurité au QG de Starfleet ; à leur demande, Jaresh-Inyo, le président de la Fédération, autorise que l'on soumette à des tests sanguins tous les membres du personnel de Starfleet et leurs familles.

### Des mesures radicales

Leyton envoie un groupe d'élèves officiers d'élite au centre des Opérations planétaires, sur Terre, où cette Escouade rouge provoque une coupure de courant mondiale qui laisse la Terre sans défense. La plupart des gens pensent que cette panne est le

## UN PAS DE TROP



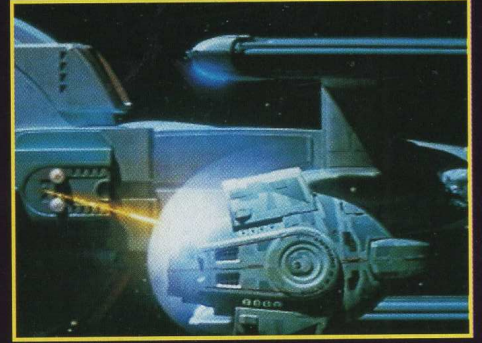
### ▲ Tests sanguins

L'amiral Leyton, le capitaine Sisko et Odo réussissent à convaincre le président de la Fédération de soumettre les membres du personnel de Starfleet et leurs familles à des tests sanguins. C'est là un pas considérable, mais Leyton envisage des mesures plus radicales encore.



### ▲ Aux ordres

Leyton se sert de ses fonctions pour placer à divers postes clés des officiers dont il pense qu'ils lui seront loyaux. Il confie le commandement de l'U.S.S. LAKOTA NCC-42768 au capitaine Erika Benteen, qui compte parmi ses collaborateurs les plus proches.



### ▲ Le choix ultime

L'abcès est percé lorsque l'amiral Leyton ordonne à Erika Benteen de détruire l'U.S.S. DEFIANT ; elle ne veut pas tuer ses collègues pour s'assurer le pouvoir sur Terre. Elle ordonne à ses hommes de s'abstenir et escorte le DEFIANT jusqu'à la Terre.

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

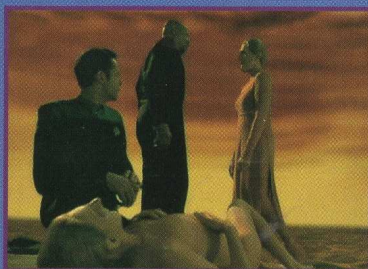
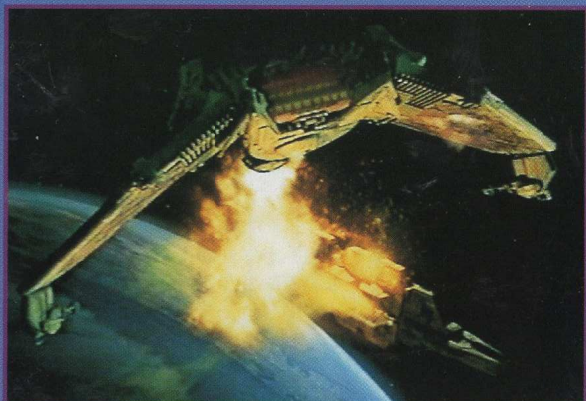
DOSSIER 16

FICHE 6B

## GUERRE FROIDE AVEC LE QUADRANT ALPHA



◀ La guerre entre les Klingons et les Cardassiens se poursuit. Gul Dukat s'empare d'un OISEAU-DE-PROIE KLINGON. Il est le premier Cardassien à agir ainsi.



▶ Les Fondateurs punissent Odo en lui retirant sa faculté de changer de forme. Dans le même temps, ils l'amènent à croire que Gowron est en fait un Korrigan.

Kira se dirige vers la Terre à bord de l'**U.S.S. Defiant NX-74205** avec Arriaga. Leyton envoie l'**U.S.S. Lakota NCC-42768** du capitaine Benteen pour les arrêter. Avec l'aide d'Odo, Sisko s'échappe de prison et affronte Leyton. L'amiral ordonne au **Lakota** de détruire le **Defiant**. Les deux vaisseaux se combattent, mais aucun ne veut réellement anéantir l'autre; le **Lakota** se retire.

Arriaga est en route pour la Terre; privé du soutien de Benteen, Leyton s'avise qu'il ne peut gagner. Il se rend à Sisko; Inyo met fin à l'état d'urgence et la Terre revient à la normale.

### Dukat et les Klingons

Pendant ce temps, les Klingons ont continué de mener une guerre larvée contre les Cardassiens.

Lors d'un épisode apparemment insignifiant, le Cardassien Gul Dukat, frappé par la honte pour avoir reconnu l'existence d'une fille que lui a donné une Bajorane et privé de son poste de conseiller militaire spécial auprès du Conseil Detapa, s'empare d'un **Oiseau-de-Proie klingon**.

Les autorités cardassiennes, qui souhaitent la paix, ne veulent pas utiliser les renseignements recueillis par Dukat à bord du vaisseau. Écœuré de leur attitude, Dukat décide de mener seul la guerre aux Klingons. Ces derniers tentent d'isoler le système de mines spatiales occultées, mais Starfleet détecte ces activités et les force à démanteler leurs armements.

prélude à une invasion par les forces du Dominion.

Inyo décrète l'état d'urgence. Détenteur du pouvoir, Leyton envoie des troupes dans les rues.

Le Dominion, dont la stratégie a toujours été de déstabiliser ses ennemis, n'est pourtant guère satisfait de la tournure des événements – peut-être juge-t-il que la Terre posera plus de problèmes si elle adopte une position agressive. Quelles qu'en soient les raisons, un Fondateur se met en relation avec Sisko pour lui annoncer qu'il n'y a que quatre Korrigans sur Terre. Ce dernier perçoit qu'il a

mal évalué la situation. Sisko perce à jour les menées subversives de Leyton et prévient Inyo.

Toutefois, le président refuse d'agir sans preuve concluante. Sisko se rend compte que l'on a dû manipuler le vortex: il contacte **Deep Space Nine**, où le **major Kira** découvre bientôt qu'Arriaga est parti.

Leyton parvient à persuader Inyo que Sisko est en fait un Korrigan; le capitaine est arrêté. Pendant ce temps, Leyton continue de placer ses séides aux postes de commande et projette une prise de contrôle totale de la Terre.

## BLOC-NOTES

▶ Starfleet s'efforce de mettre au point des dispositifs propres à démasquer les Korrigans; l'un des plus efficaces est un émetteur de polarons.

▶ Si le plan de l'amiral Leyton avait réussi, il aurait sans doute entraîné l'effondrement de la Fédération, car les autres mondes n'auraient pas accepté qu'une dictature militaire s'installe sur la Terre.

## La rébellion des Jem'Hadar

Tout comme la Fédération, le Dominion rencontre des problèmes internes. Vers la fin de 2372, le Dominion découvre dans le quadrant Gamma une ancienne base iconienne recelant un appareil de téléportation très évolué. Le Dominion espère pouvoir le réparer et disposer ainsi d'une puissante arme. Toutefois, un groupe de renégats Jem'Hadar prend le contrôle de la station. Ces **Jem'Hadar** font peser une grave menace sur le Dominion comme sur la Fédération.

Dans l'incapacité de se fier à leurs propres troupes, les **Vortas** persuadent le capitaine Sisko et l'équipage du **Defiant** de les aider à éliminer les Jem'Hadar. Le portail iconien est détruit, ce qui protège le Dominion de ses propres soldats, mais le prive aussi d'une arme inestimable.

Une fois le risque d'une rébellion des Jem'Hadar écarté, les Fondateurs reportent leur attention sur Odo. Ils ne peuvent oublier qu'un an auparavant – fait sans précédent –, celui-ci a tué un autre Fondateur; Odo sera puni.

En affectant sa faculté de maintenir son apparence, les Fondateurs contraignent Odo à se rendre sur leur planète, dans le quadrant Gamma. Dès son arrivée, ils le privent de ses pouvoirs de métamorphose et Odo est réduit à une forme humaine.

## LES JEM'HADAR

### Un acte de défi

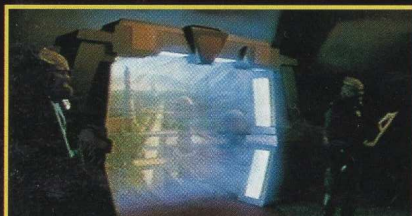
Bien que les Jem'Hadar aient été programmés pour vénérer les Fondateurs, ils sont capables de se rebeller. En 2372, un groupe de soldats Jem'Hadar prend le contrôle d'un portail iconien que le Dominion a découvert dans le quadrant Gamma. Dotés de la faculté de se téléporter sur d'immenses distances, les Jem'Hadar représentent une terrible menace pour le Dominion comme pour ses ennemis. Le Dominion s'attache le soutien de Starfleet pour en venir à bout.



▶ Le Dominion s'assure l'aide de l'équipage de l'**U.S.S. DEFiant** pour lutter contre les rebelles Jem'Hadar.

▶ Les rebelles contrôlent le complexe iconien sur **Vandros IV**. Le Dominion n'est pas assez sûr de ses troupes pour déployer des forces massives contre eux.

▶ Le portail iconien en état de marche pourrait rendre les Jem'Hadar presque invincibles. La Fédération doit le détruire le plus rapidement possible.





LE  
DOMINION

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 6C



LE  
DOMINION

## GUERRE FROIDE AVEC LE QUADRANT ALPHA

**4<sup>e</sup> partie** Le Dominion, qui espère toujours déclencher une guerre entre la Fédération et les Klingons, a entrepris des négociations avec une autre grande puissance du quadrant Alpha.

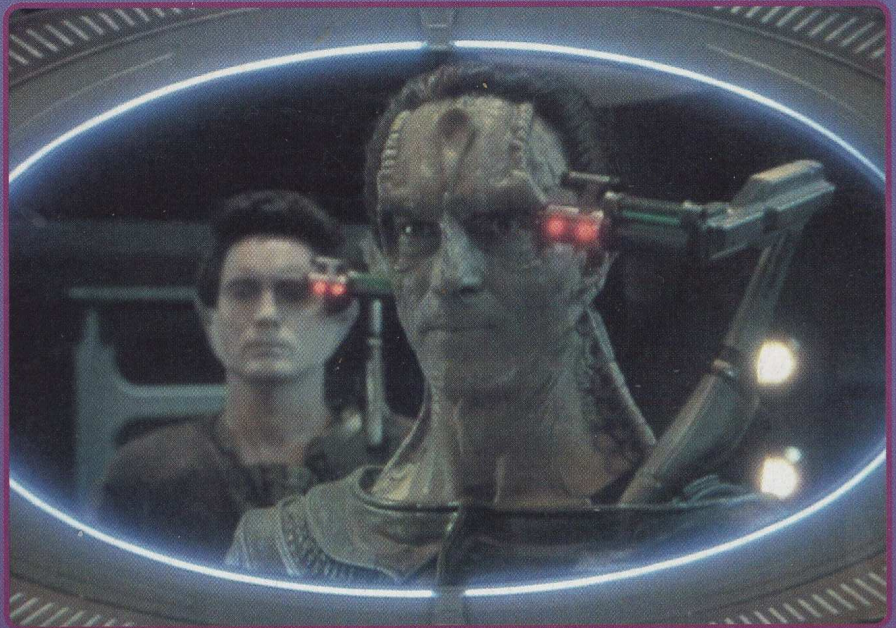
Lorsqu'ils privent Odo de ses facultés de métamorphose, les Fondateurs saisissent l'occasion de poursuivre leurs projets de déstabilisation politique du quadrant Alpha. L'Empire klingon est au bord de la guerre avec la Fédération : or, les Fondateurs conduisent délibérément Odo à croire que Gowron est un Korrigan. Comme ils l'avaient prévu, Odo transmet cette information à Starfleet Command, qui décide de percer à jour « Gowron ». Les Fondateurs escomptent que Starfleet attaque Gowron (qui en fait n'est nullement un Korrigan), ce qui provoquera inéluctablement la guerre.

Une équipe de Deep Space Nine, constituée de Sisko, O'Brien, Worf et Odo, est envoyée en

mission secrète sur Ty'Gokor : elle est chargée de révéler la vraie nature de Gowron au moyen d'émetteurs de polarons. L'équipe est capturée. Le Fondateur qui se fait passer pour le général Martok lui offre alors la possibilité d'assassiner Gowron. Cependant, Odo comprend la situation. Les Klingons tuent « Martok ». Sisko exhorte Gowron à conclure la paix, mais si un cessez-le-feu permet bien quelques pourparlers, au cours des mois suivants, plusieurs escarmouches éclatent néanmoins entre la Fédération et les forces klingonnes.

### Le vaisseau du Jem'Hadar

Starfleet recueille des renseignements précieux après que Sisko et les siens sont parvenus à récupérer un vaisseau d'attaque du Jem'Hadar endommagé



### ▲ Une redoutable alliance

En 2373, l'équilibre des pouvoirs dans le quadrant Alpha se modifie radicalement. Cardassia, affaiblie par l'effondrement de l'Ordre de l'Obsidienne et la « guerre » avec les Klingons, rejoint le Dominion et devient alors immensément puissante.

dans le quadrant Gamma. Ce bâtiment est confié à Starfleet Intelligence pour analyse et réparation. Un incident majeur éclate : les Klingons agressent la colonie de la Fédération sise sur Ajilon Prime. Les pertes sont lourdes, mais la situation ne dégénère pas en guerre à grande échelle ; le cessez-

le-feu reprend ses droits. Dans l'intervalle, Gul Dukat a entamé des négociations avec le Dominion. Convaincu qu'une guerre s'annonce, il tient à s'assurer que Cardassia sera du côté des vainqueurs. Le Dominion accepte Cardassia en son sein, avec Dukat à sa tête. Une flotte est mise sur pied

dans le quadrant Gamma, prête à franchir le vortex pour asseoir la présence du Dominion dans le quadrant Alpha.

Bajor est maintenant mûr pour rejoindre la Fédération. Toutefois, Sisko est victime d'un accident qui l'amène à avoir des visions. Ayant « vu » des sauterelles passer devant

## LES FONDATEURS PERCÉS À JOUR



### ▲ Mission secrète

Après avoir reçu le rapport d'Odo, Starfleet décide de démasquer le Fondateur qui se fait passer pour le chancelier Gowron. L'équipe de Sisko projette d'utiliser des émetteurs de polarons, qui devraient empêcher un Korrigan de conserver sa forme.



### ▲ Une position de puissance

Le Fondateur qui se fait passer pour le général Martok occupe une position très influente. Il encourage Gowron à mener une politique agressive. Néanmoins, les Klingons et la Fédération sont encore en paix. Le Dominion espère que la mort de Gowron changera cet état de fait.



### ▲ Démasqué

Odo se rend enfin compte des menées manipulatrices des Fondateurs. C'est ainsi qu'il comprend que Martok, et non Gowron, est un Korrigan. Il le démasque devant un parterre de guerriers klingons. Ceux-ci déclenchent aussitôt des tirs disrupteurs nourris contre lui.

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 16

FICHE 6C

## GUERRE FROIDE AVEC LE QUADRANT ALPHA



Une équipe de **DEEP SPACE NINE** réussit à récupérer un vaisseau d'attaque du **JEM'HADAR**, endommagé dans le quadrant Gamma. Ce bâtiment va fournir de précieux renseignements.



Le renégat **Gul Dukat** prend contact avec le **Dominion** pour négocier l'admission de **Cardassia**. Le **Dominion** promet de rétablir **Cardassia** dans toute sa puissance.

Bajor, il persuade les **Bajorans** de repousser leur demande d'admission. La vie de **Sisko** est en péril; contre son gré, **Bashir** prend des mesures pour mettre un terme aux visions.

Peu après, **Deep Space Nine** capte un signal émanant d'**Enabran Tain**. Le dirigeant **cardassien** de l'**Ordre de l'Obsidienne** n'a pas été tué lors de l'embuscade tendue dans le quadrant Gamma, mais fait prisonnier. **Sisko** autorise **Garak** à enquêter sur ce message et l'envoi de **Worf** à bord d'un **Runabout**. Ils découvrent la flotte **Jem'Hadar** tapie dans le quadrant Gamma et parviennent à renvoyer un message à **Deep Space Nine** avant d'être capturés. **Worf** et **Garak** sont alors conduits dans un camp d'internement où ils rencontrent **Tain**, mais aussi, à leur grande surprise, le **Dr Bashir**.

À l'insu de l'équipage de **Deep Space Nine**, le **Dominion** a remplacé le véritable **Bashir** par un **Korrigan**, qui a pris sa place à bord de la station sans éveiller les soupçons, tandis que **Julian** croupissait en prison. **Tain** meurt quelques

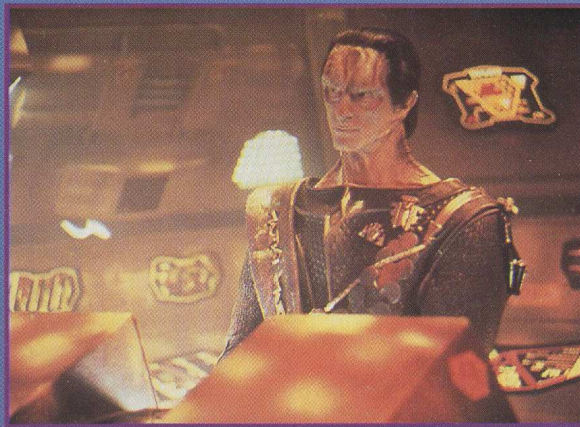
heures après leur arrivée, et les autres entreprennent aussitôt de préparer leur évacuation.

**Starfleet** projette d'utiliser un faisceau de gravitons pour sceller le vortex. Le **Korrigan** qui se fait passer pour **Bashir** sabote cette tentative, de telle sorte que le rayon renforce en fait le vortex.

### La puissance cardassienne

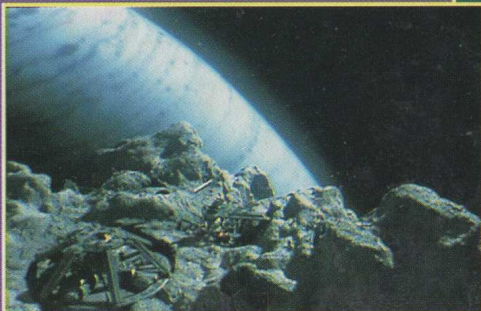
La flotte du **Dominion** traverse le vortex; elle néglige **Bajor** et **Deep Space Nine** pour se diriger vers **Cardassia**. **Dukat** se joint à cette flotte et prend ses nouvelles fonctions de chef du peuple cardassien. Sa première mesure est d'expulser les **Klingons** des territoires cardassiens.

Une flotte klingonne mal en point se retire vers **Deep Space Nine**, où **Sisko** convainc **Gowron** de renouveler l'alliance klingonne avec la **Fédération**. **Dukat** avertit **Sisko** de son intention de reprendre **Deep Space Nine**; la **Fédération** réplique en envoyant une flotte



à la station. C'est exactement ce qu'avait prévu le **Dominion**. Le **Korrigan Bashir** prépare une bombe au **trilithium** destinée à détruire le soleil bajoran, afin d'annihiler la flotte combinée de la **Fédération** et des **Klingons**, ainsi qu'une flotte **romulienne** occultée, également présente à la station.

Des senseurs ayant indiqué l'approche de la flotte du **Dominion**, **Starfleet**, les **Klingons** et les **Romuliens** s'apprentent à passer à l'action. Alors que la flotte combinée se mobilise, le **Korrigan Bashir** et se dirige vers le soleil bajoran. Cependant, **Garak**, **Worf** et **Bashir** se sont échappés de la prison du **Dominion**; ils regagnent **Deep Space Nine** à temps pour avertir **Sisko** au sujet de «**Bashir**».



Le **Dominion** ne tue pas toujours les individus qu'il remplace par des **Korrigans**; de nombreux prisonniers de marque sont détenus dans des camps d'internement. L'un d'eux, **Enabran Tain**, réussit à transmettre un message codé.



Le véritable **Dr Bashir**, **Worf** et **Martok** parviennent à reprendre le contrôle de leur **RUNABOUT** et à regagner **DEEP SPACE NINE** à temps pour avertir la flotte combinée (**Romuliens**, **Fédération**, **Klingons**) des plans de destruction ourdis par le **Dominion**.

## BLOC-NOTES

D'aucuns pensent que les sauterelles de la vision de **Sisko** symbolisent la flotte du **Dominion**, qui arrive à **Bajor** avant de partir pour **Cardassia**.

**Rom** a l'idée de mines à auto-duplication, qui se reproduisent à mesure qu'elles sont détruites.

À la suite d'un accident, **Sisko** a des visions qui le convainquent que **Bajor** ne doit pas rejoindre aussitôt la **Fédération**.



L'**U.S.S. Defiant** détruit son **Runabout** avant qu'il n'ait pu faire exploser la bombe.

### Une menace croissante

Au cours des mois suivants, le **Dominion** continue d'envoyer des vaisseaux à travers le vortex. Finalement, **Starfleet Command** décide

d'interdire toute nouvelle accumulation des forces du **Dominion** dans le quadrant Alpha.

Le capitaine **Sisko** persuade **Bajor** de conclure un pacte de non-agression avec le **Dominion**. **Starfleet** se prépare à miner le vortex et à abandonner **Deep Space Nine**. Le **Dominion**, analysant la situation, envoie une flotte pour s'opposer à ces mesures. C'est la guerre.

**Starfleet Command** projette d'utiliser des mines auto-duplicatives pour sceller le vortex et empêcher, de cette manière, le **Dominion** d'envoyer des renforts dans le quadrant Alpha. Cette mesure contraint le **Dominion** à passer immédiatement à l'action.

