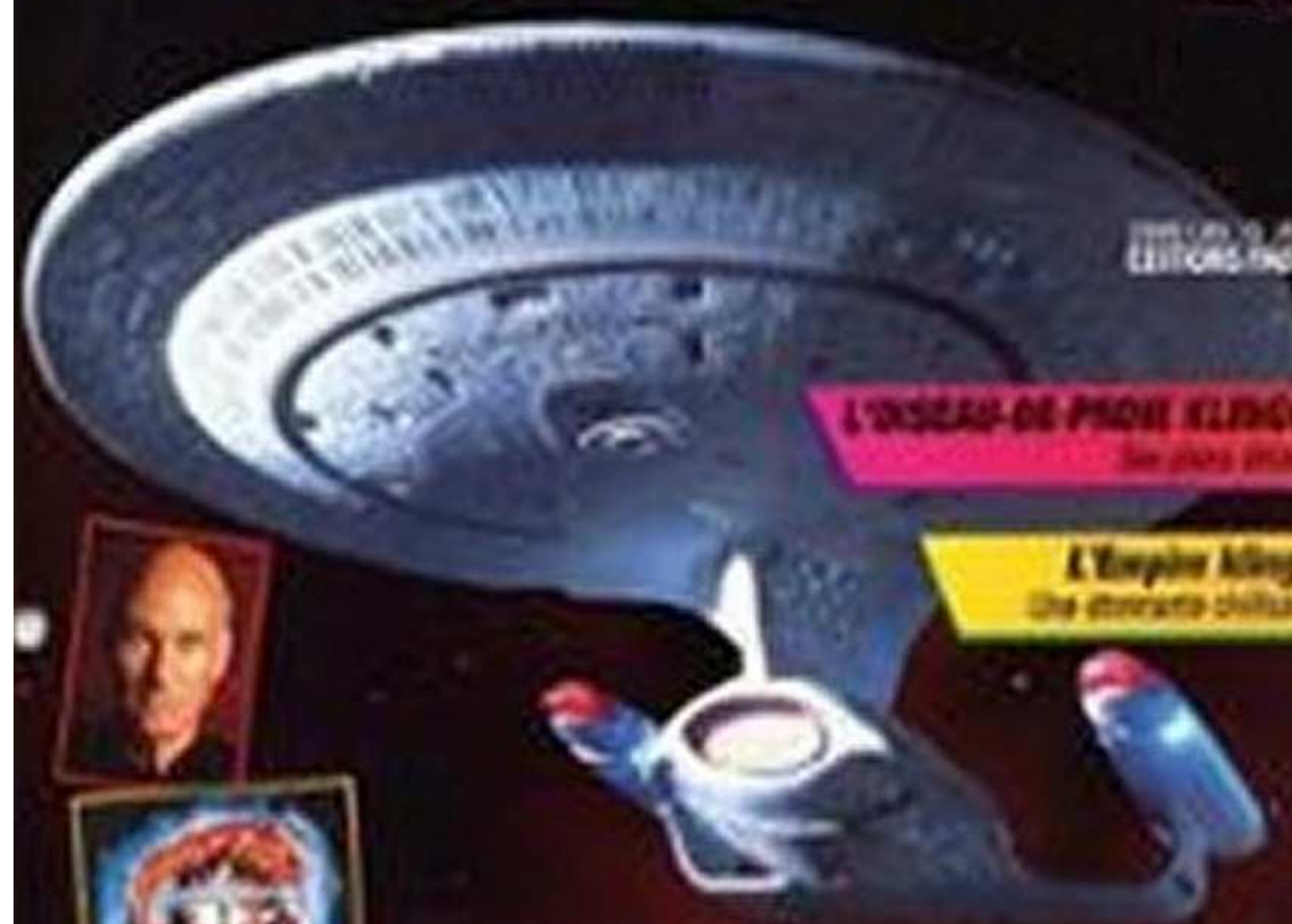


STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 3 autres
éditions France

L'USSAÏ-DE PROIE KLINGON

Le plus rapide

L'Empire Klingon

Le dernier challenger

Le développement des Klingonautes

depuis toujours

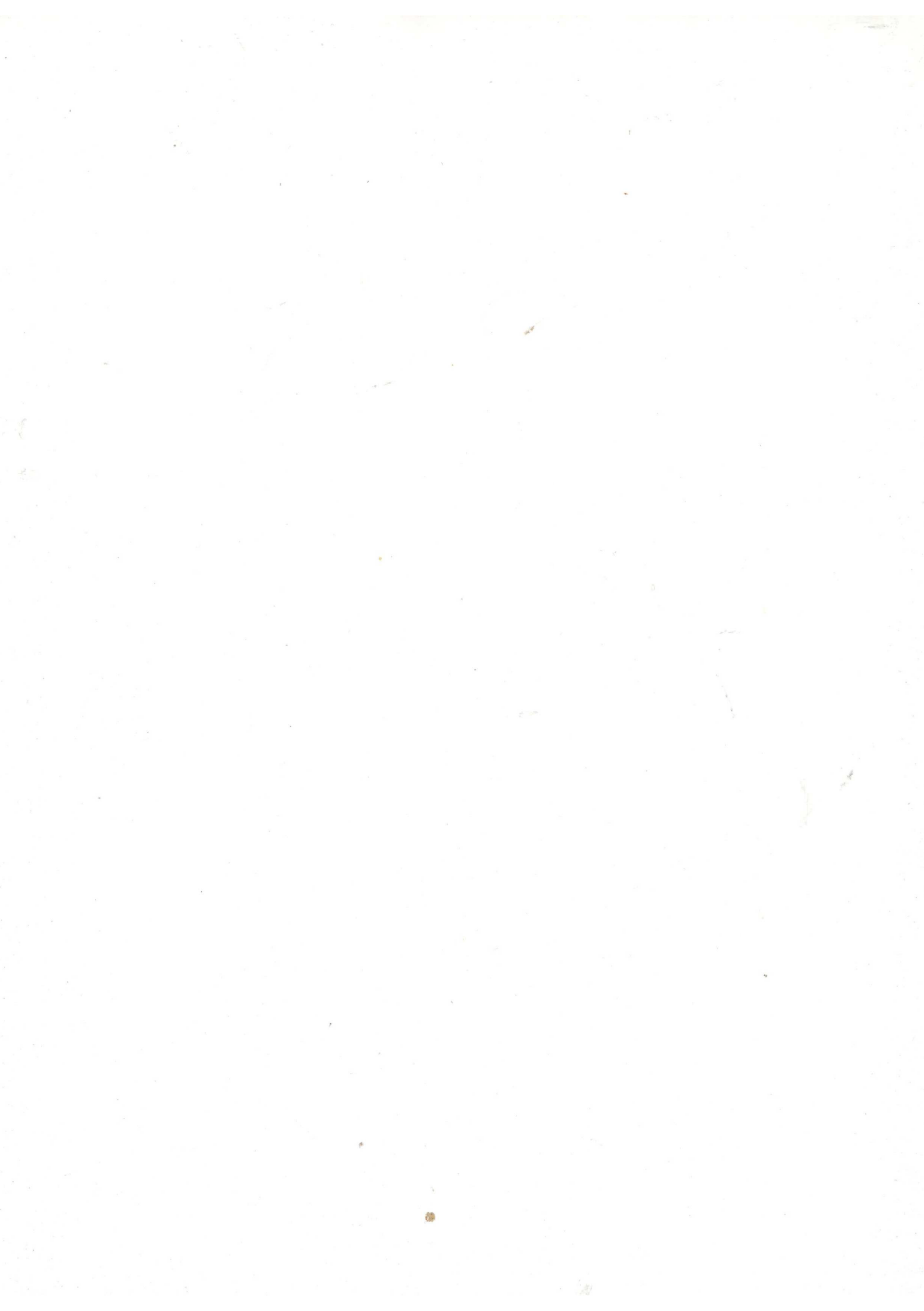
STAR TREK en 3D de temps

La 3D est interactive tout

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

Les détails point à point

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire





FÉDÉRATION UNIE DES PLANÈTES DIVISION STARFLEET

SYSTÈME : SOL/TERRÉ - SAN FRANCISCO, AMÉRIQUE DU NORD
LANCEMENT : CHANTIERS SPATIAUX SAN FRANCISCO
DE LA FLOTTE, TERRE

NOM :

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

TYPE :

VAISSEAU SPATIAL DE CLASSE CONSTITUTION

PLANS :

PLAN D'ENSEMBLE

Plusieurs vaisseaux auront porté avec fierté le nom *Enterprise*. Le premier à avoir été doté de performances supraluminiques, officiellement désigné sous l'appellation *U.S.S. Enterprise NCC-1701*, est lancé en 2245 des Chantiers San Francisco en orbite autour de la Terre.

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* entreprend aussitôt une mission d'exploration de cinq ans, sous le commandement de **Robert April**. Il en revient sans dommages, avant de repartir pour cinq ans de plus sous les ordres de **Christopher Pike**.

Pike établit le contact avec les habitants de **Talos IV**. En raison de la faculté qu'ont ces derniers de projeter des illusions, les vaisseaux de **Starfleet** se verront interdire de jamais retourner sur cette planète : selon les termes de la **Septième Directive**, une telle visite est passible de la peine de mort – c'est d'ailleurs le seul exemple de peine capitale subsistant dans le code de Starfleet.

Au cours de la mission de Pike, l'*Enterprise* est qualifié ce vaisseau de classe Starship (vaisseau stellaire), mais, lorsque **James T. Kirk** en prend le commandement, en 2263, la nomenclature a changé : l'*Enterprise* est désormais l'un des 12 vaisseaux de **classe Constitution**.

À la date stellaire 1512.2 (année terrienne 2266), Kirk empêche la destruction de l'*Enterprise* par le vaisseau extraterrestre **Fesarius**; il prétend que la coque de l'*Enterprise* est imprégnée de **corbomite**, substance ayant pour effet de renvoyer vers l'agresseur sa propre énergie destructrice. Il aura recours au même coup de bluff pour s'échapper de la **Zone neutre romulienne** (date stellaire 3478.2 – année terrienne 2267).

À la date stellaire 3417.3 (2267 sur Terre), le *Starship Enterprise* est bien près de perdre tout son équipage, exposé aux **rayons Berthold** sur la planète **Omicron Ceti III**.

À la date stellaire 4202.9 (2267 sur Terre), l'*Enterprise* frôle l'anéantissement par une énorme machine extraterrestre « tueuse de planètes », en forme de corne, conçue

pour tout détruire sur son passage.

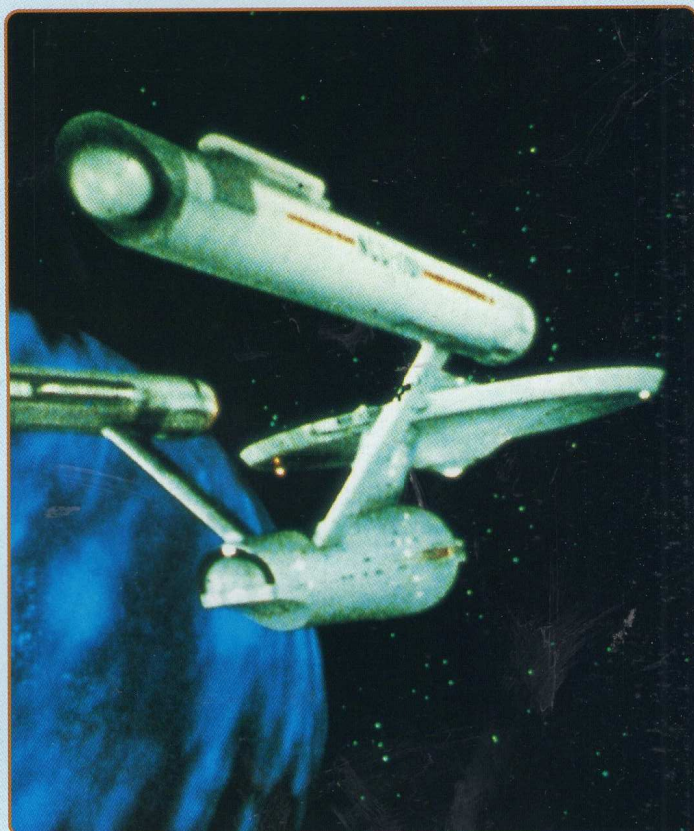
À la date stellaire 3219.8 (2267 sur Terre), Kirk, **Spock** et **McCoy** sont attirés sur **Gamma Canaris N**, avec le **commissaire adjoint de la Fédération Nancy Hedford**. Ils ont la surprise de y rencontrer un personnage que tout le monde croyait mort depuis longtemps : **Zefram Cochrane**, inventeur de la propulsion par distorsion.

Avec l'aide de l'**ingénieur-chef Montgomery Scott**, la refonte de l'*Enterprise* est achevée en 2271 (date stellaire 7412.6). Le vaisseau remis à neuf bénéficie de nacelles de distorsion d'un type nouveau. Kirk, promu au rang d'amiral, est à présent chef des opérations de la flotte fédérale. Le commandement de l'*Enterprise* est confié à **Will Decker**, fils du **commodore Matt Decker**.

Après que l'*Enterprise* a rencontré **V'ger**, en 2271, Starfleet assigne une nouvelle mission de cinq ans à Kirk et à son équipage. Puis Kirk aura pour la deuxième fois maille à partir avec le « surhomme » **Khan**. Quoique supérieurement intelligent, ce produit de l'ingénierie génétique est vaincu car, faute d'expérience en matière de combat spatial, il omet de penser en termes tridimensionnels.

À la date stellaire 8201.3 (2286 sur Terre), l'amiral Kirk ordonne l'autodestruction de l'*Enterprise*, qu'il ne veut pas voir tomber aux mains des **Klingons**. À un Kirk particulièrement abattu, le médecin-chef McCoy fait remarquer : « Vous avez agi comme vous agissez toujours... et fait de la mort une chance de vie. »

Après que l'*Enterprise* vient de s'échapper de l'**Empire romulien**, en 2267 (date stellaire 3478.2), le capitaine Kirk dit au **commodore Stocker** : « Ce qu'une base stellaire peut faire, il est rare qu'un vaisseau en soit incapable. »



▲ L'U.S.S. ENTERPRISE se met en orbite synchrone autour de la planète Talos IV, sur laquelle il téléportera le précédent capitaine, Christopher Pike.

BLOC-NOTES

- L'*U.S.S. Enterprise* compte 23 ponts et 14 laboratoires scientifiques.
- Le premier *Starship Enterprise* aura connu cinq capitaines : Robert April, Christopher Pike, James T. Kirk, Willard Decker et Spock.
- L'aspect de l'*Enterprise* est totalement modifié en 2270, par l'adjonction de nouvelles nacelles et d'une passerelle différente, ainsi que par la refonte complète de ses systèmes.
- Parmi les autres vaisseaux de **classe Constitution** opérant au sein de Starfleet, mentionnons le **Constellation**, le **Constitution**, le **Defiant**, l'**Eagle**, l'**Endeavour**, l'**Essex**, l'**Excalibur**, l'**Exeter**, le **Hood**, l'**Intrepid**, le **Lexington**, le **Potemkin**, le **Republic** et le **Yorktown**.
- Le premier *U.S.S. Enterprise* est sabordé par Kirk en 2285, à l'issue d'une confrontation avec les Klingons.



**Capitaine
James T. Kirk**



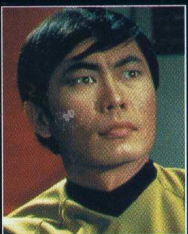
**M. Spock, second
et officier scientifique**



**Leonard H. McCoy,
médecin-chef**



**Montgomery Scott,
ingénieur-chef**



**Hikaru Sulu,
officier navigateur**



**Pavel Chekov,
enseigne**



**Lt Uhura, officier
des communications**



**Christine Chapel,
infirmière**

L'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

L'équipage du premier *vaisseau spatial Enterprise* est l'un des plus célèbres dans l'histoire de l'exploration interstellaire. La majeure partie de ses membres poursuivront leur brillante carrière au sein de Starfleet bien après avoir servi à bord de ce vaisseau : souvent, ils feront leur retour « juste pour une petite mission de plus ».



VUE TRIBORD

PASSERELLE DE COMMANDEMENT : FICHE



NACELLE DE DISTORSION : FICHE 2

Les deux nacelles de distorsion sont soutenues par des pylônes qui se dressent au-dessus de la coque secondaire (coque des machines)

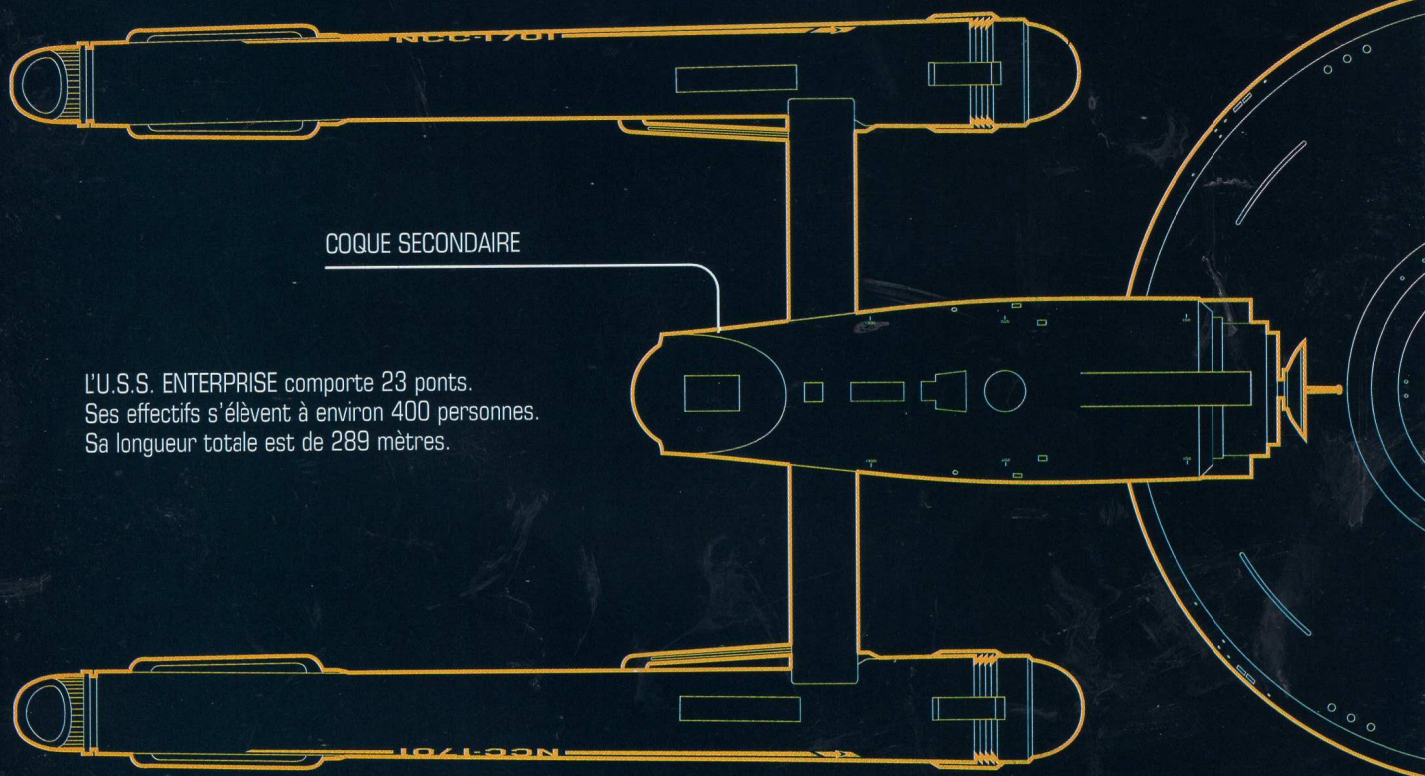
PORTES DU HANGAR À NAVETTES : FICHE 9

DÔME SENS FICHE

BATT FIC

COUP

VUE VENTRALE



COQUE SECONDAIRE

L'U.S.S. ENTERPRISE comporte 23 ponts. Ses effectifs s'élèvent à environ 400 personnes. Sa longueur totale est de 289 mètres.

Vue d'ensemble

L'U.S.S. *Enterprise* est plus gros qu'un cuirassé du xx^e siècle. Les déplacements à l'intérieur du vaisseau seraient malaisés s'il n'était équipé de turbolifts, véhicules capables de circuler à la verticale aussi bien qu'à l'horizontale. La passerelle de commandement est située au sommet de la soucoupe ou « coque principale ». À la poupe de la « coque des machines », derrière des portes autoclaves, se trouve le pont des navettes. La passerelle de l'*Enterprise* de Pike est équipée de

hublots d'inspection de forme cycnoïde aux postes de timonerie et de navigation. À cette époque, l'équipage compte 203 membres, parmi lesquels un jeune officier scientifique à demi **vulcain** du nom de **Spock**.

Lorsque Kirk prend son commandement, les hublots cycnoïdes ont disparu et les effectifs sont de 428 personnes. D'autres modifications mineures interviennent d'un capitanat à l'autre.

Les vaisseaux de *classe Constitution* sont propulsés par des moteurs

matière/antimatière, les réactions étant canalisées par des cristaux de dilithium. Deux nacelles de distorsion soutenues par des pylônes surmontent la coque des machines. À l'arrière de la soucoupe, des moteurs à impulsion se chargent de la propulsion à vitesse infraluminique.

Plus vite que la lumière

La propulsion par distorsion assurée par les moteurs matière/antimatière dotent les vaisseaux tels que l'*Enterprise* de performances supraluminiques, ce en

engendrant un
modifie en son
de la matière. L
et décélération
présents à bord
bouillie à la pre
en tout état de
en vitesse de c
n'était pourvu c
Les circuits et
éloignés sont a
de Jefferies : l
de ces conduit

NOM :

U.S.S. ENTERPRISE

IMMATRICULATION N° :

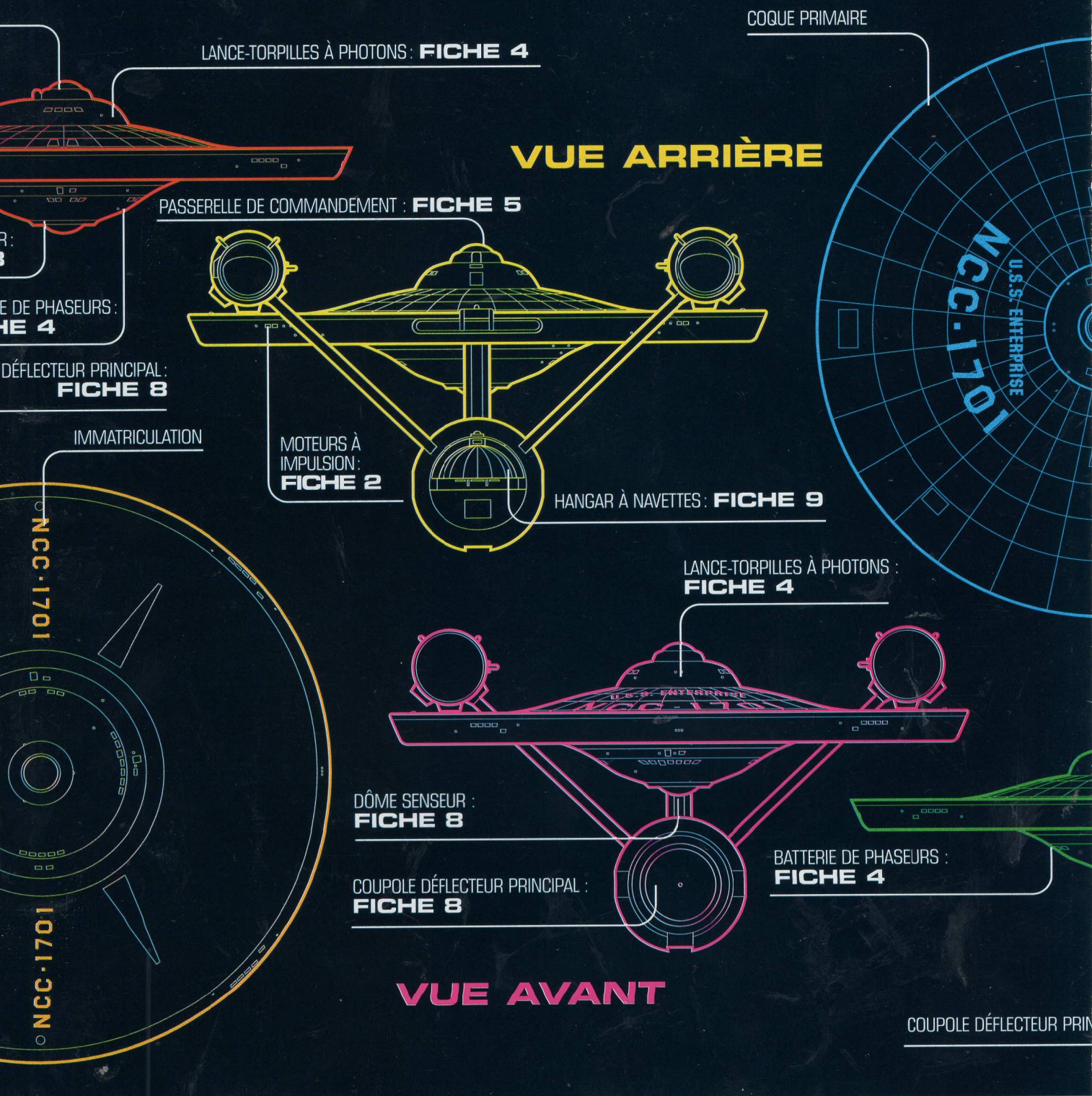
NCC-1701

PLAN :

PLANS D'ENSEMBLE : VUE EXTÉRIEURE

DOSSIER 20

FICHE 1



LANCE-TORPILLES À PHOTONS : **FICHE 4**

COQUE PRIMAIRE

VUE ARRIÈRE

PASSERELLE DE COMMANDEMENT : **FICHE 5**

BATTERIE DE PHASEURS : **FICHE 4**

DÉFLECTEUR PRINCIPAL : **FICHE 8**

IMMATRICULATION

MOTEURS À IMPULSION : **FICHE 2**

HANGAR À NAVETTES : **FICHE 9**

LANCE-TORPILLES À PHOTONS : **FICHE 4**

DÔME SENSEUR : **FICHE 8**

COUPOLE DÉFLECTEUR PRINCIPAL : **FICHE 8**

BATTERIE DE PHASEURS : **FICHE 4**

VUE AVANT

COUPOLE DÉFLECTEUR PRIN

champ de distorsion qui
 in les caractéristiques
 mpleur des accélérations
 est telle que les individus
 seraient réduits en
 ère manœuvre – et
 use au premier passage
 orsion – si le vaisseau
mortisseurs inertiels.
 res équipements
 essibles via les **tubes**
 vaisseau est truffé

Les astronefs sont protégés par des boucliers déflecteurs, champs d'énergie stables capables de repousser les rafales ennemies. À l'inverse des déflecteurs, les rayons tracteurs tirent au lieu de pousser. On les emploie pour remorquer d'autres vaisseaux, ou pour dégager les débris errants sur le trajet du vaisseau. Les transports entre l'*Enterprise* et la surface d'une planète ou un vaisseau proche s'effectuent par téléportation : le téléporteur est une machine capable de décomposer tout corps – qu'il s'agisse

d'un objet ou d'un être vivant – avant de le reconstituer ailleurs. Sa portée maximale est de 16 000 km, mais il ne peut s'affranchir des boucliers déflecteurs. Lorsque l'usage du téléporteur est déconseillé ou impossible, on emploie des navettes, dont la capacité est de 24 passagers, sur des distances limitées. **Sauver des vies**
 En cas d'extrême urgence, les nacelles contenant les moteurs à distorsion sont

éjectées afin de sauver l'équipage et les passagers, ou bien tout le personnel se rassemble dans le module soucoupe, se détache alors du reste du vaisseau pour fuir le danger grâce à ses moteurs à impulsion. Dans l'éventualité d'une panne des moteurs matière/antimatière l'*Enterprise* peut se rabattre sur ses batteries pendant une semaine environ – la durée exacte dépend de la nature des systèmes auxiliaires en fonction. La conception des vaisseaux de *class Constitution* doit beaucoup à une



BOUCLIER DÉFLECTEUR : FICHE 4

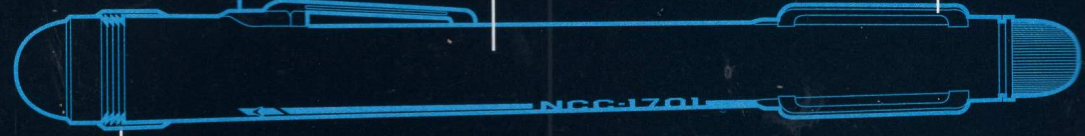
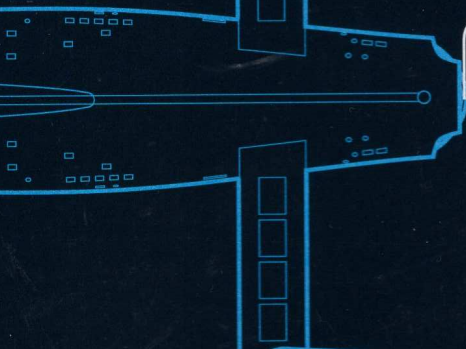


VUE DORSALE

HANGAR À NAVETTES : FICHE 9

REFROIDISSEUR INTERMÉDIAIRE DE DISTORSION : FICHE 2

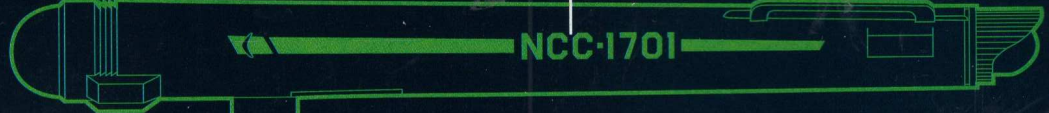
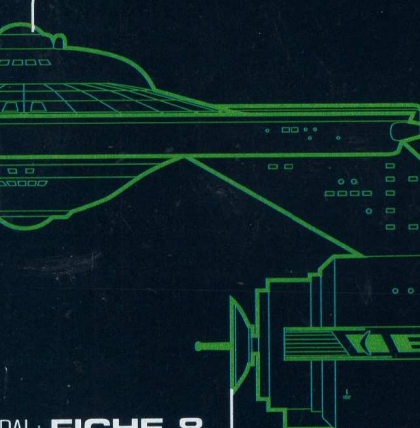
NACELLE DE DISTORSION : FICHE 2



SEGMENTS D'ÉTANCHÉITÉ : FICHE 2

IMMATRICULATION

PASSERELLE DE COMMANDEMENT : FICHE 5



VUE BÂBORD

PAL : FICHE 8



COQUE DES MACHINES

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- LE GUIDE DE STARFLEETDossier 19
- L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701 rénovéDossier 21
- L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-A...Dossier 22

- L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-B...Dossier 23
- L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-C...Dossier 24
- L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D...Dossier 25
- L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E...Dossier 26
- DEEP SPACE NINE.....Dossier 27
- L'U.S.S. DEFIANT.....Dossier 28
- L'U.S.S. VOYAGER.....Dossier 29

importante avancée technologique : l'ordinateur duotronique, créé en 2243 par le **Dr Richard Daystrom**.

En 2268, l'*Enterprise* teste un **ordinateur multitronique**, ou **M-5**, conçu par Daystrom pour éviter aux êtres vivants de subir les contraintes liées aux voyages dans l'espace. Pourtant, bien qu'il représente incontestablement un grand pas en avant dans le domaine de la puissance informatique, le M-5 s'avère moins fiable encore – et plus caractériel – que les humains.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 2 Les systèmes de propulsion
- 3 Les machines
- 4 Les armements et systèmes défensifs
- 5 La passerelle de commandement
- 6 Les quartiers du capitaine et de l'équipage
- 7 La salle de téléportation
- 8 Les senseurs
- 9 Les navettes et hangars à navettes
- 9A La navette « Galileo »
- 10 Le complexe médical

NOM :

U.S.S. ENTERPRISE

IMMATRICULATION :

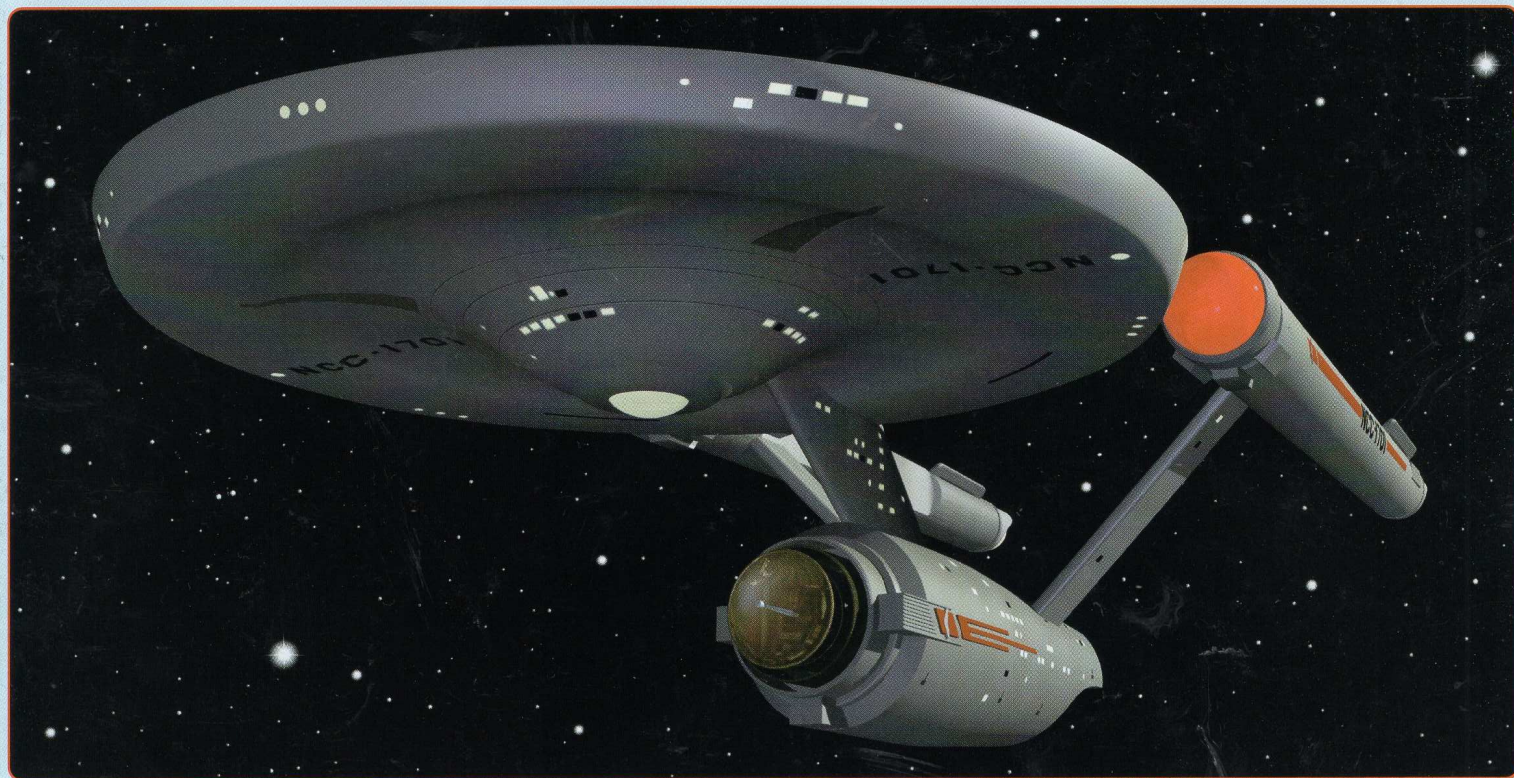
NCC-1701

PLAN :

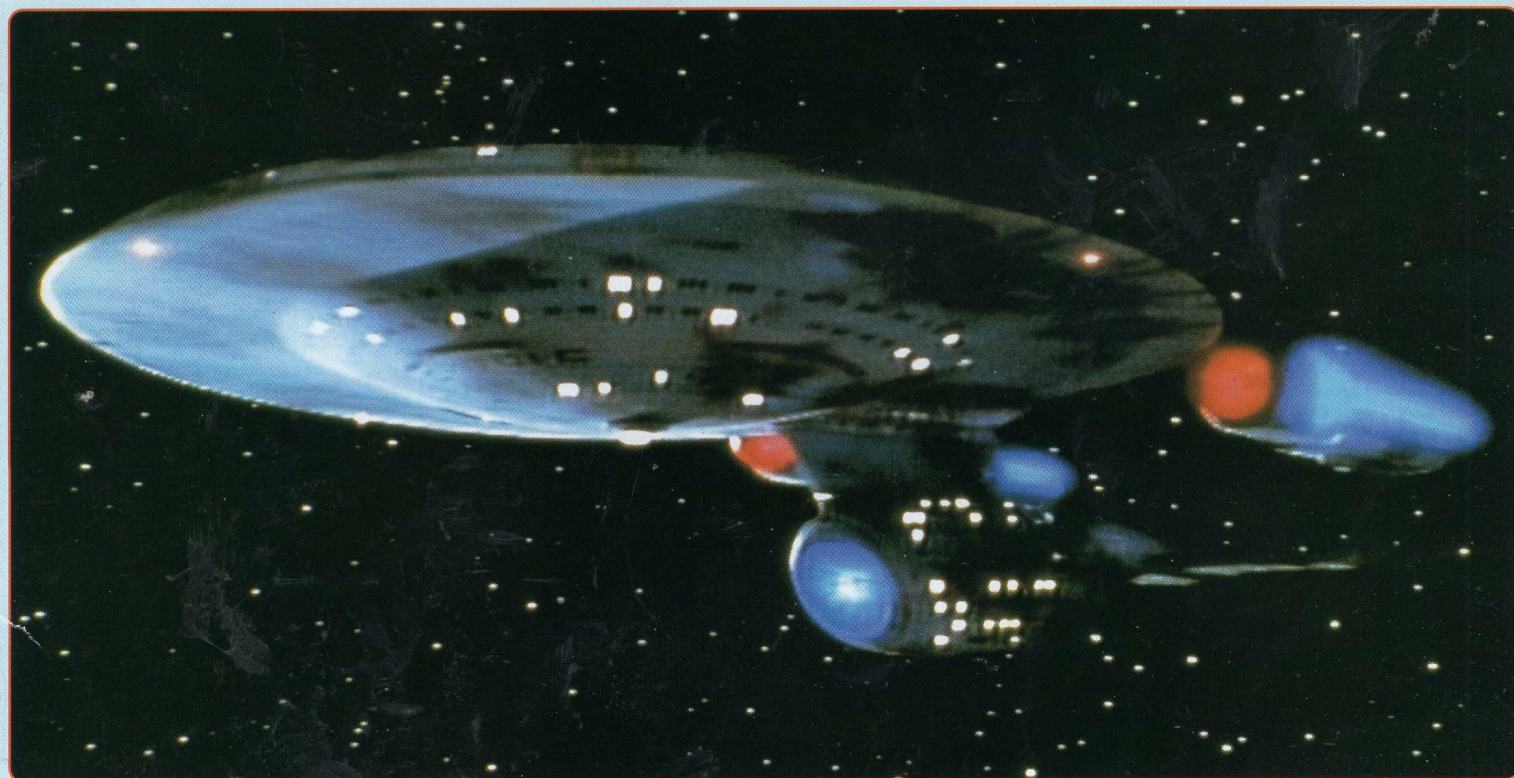
ÉVOLUTION DU DESIGN

DOSSIER 19

FICHE 1A



U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701 CLASSE CONSTITUTION



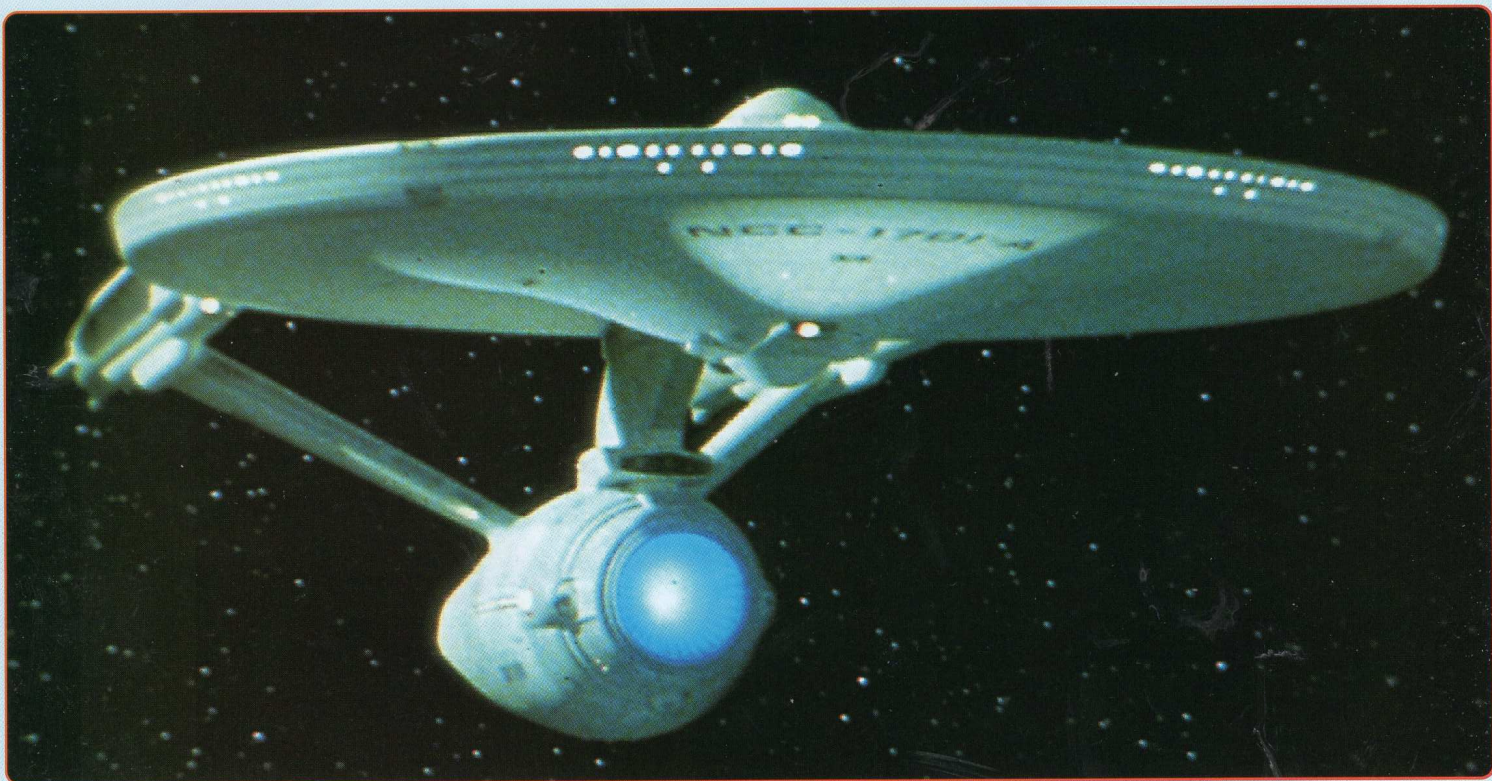
U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-C CLASSE AMBASSADOR

Six vaisseaux de Starfleet ont porté le nom d'*Enterprise*. L'évolution a été constante, mais tous ont été conçus pour accomplir la mission assignée au premier de ces spatonefs : l'exploration.

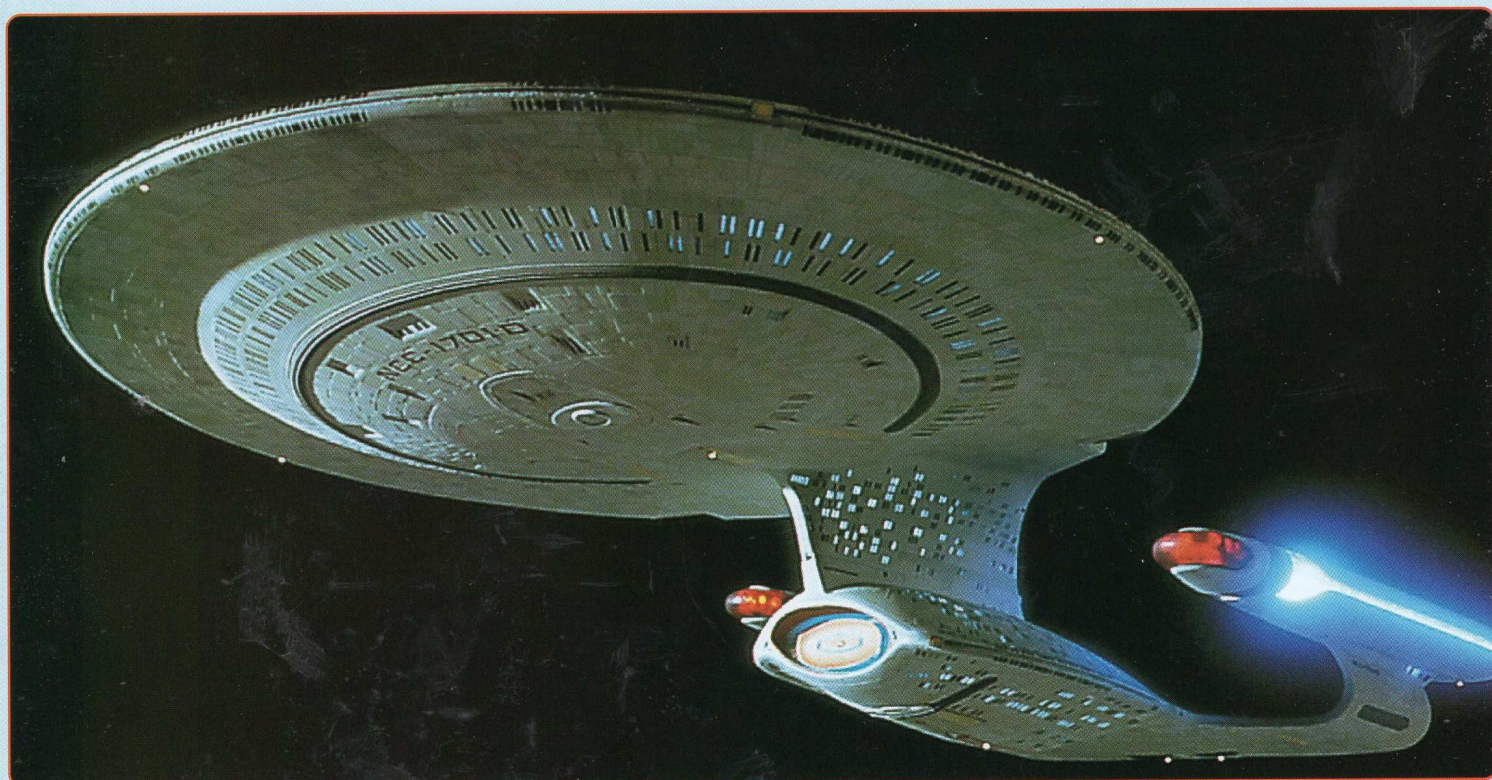
Le premier vaisseau de Starfleet à porter le nom d'*Enterprise* entre en service en 2245, sous les ordres du capitaine Robert April. Ce bâtiment de classe *Constitution* connaîtra la gloire avec le capitaine James Kirk. Il bénéficiera de deux refontes majeures : en 2261 sous le commandement du capitaine Christopher Pike, et en 2269-71 sous la supervision du capitaine Willard Decker. Il devait être désaffecté en 2285 ; cependant, sa fin sera moins douce que prévu :

en orbite autour de la planète Genesis, il est détruit par l'amiral Kirk. Celui-ci est ensuite sanctionné pour désobéissance et rétrogradé au rang de capitaine. En 2286, il reçoit le commandement d'un nouveau vaisseau, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-A*, également de classe *Constitution* (refondue en profondeur) qui demeure en service jusqu'en 2393, puis est désaffecté.

L'*Enterprise* suivant est un vaisseau de classe *Excelsior*, mis en service en 2294. Kirk, qui se



U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-A CLASSE CONSTITUTION



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

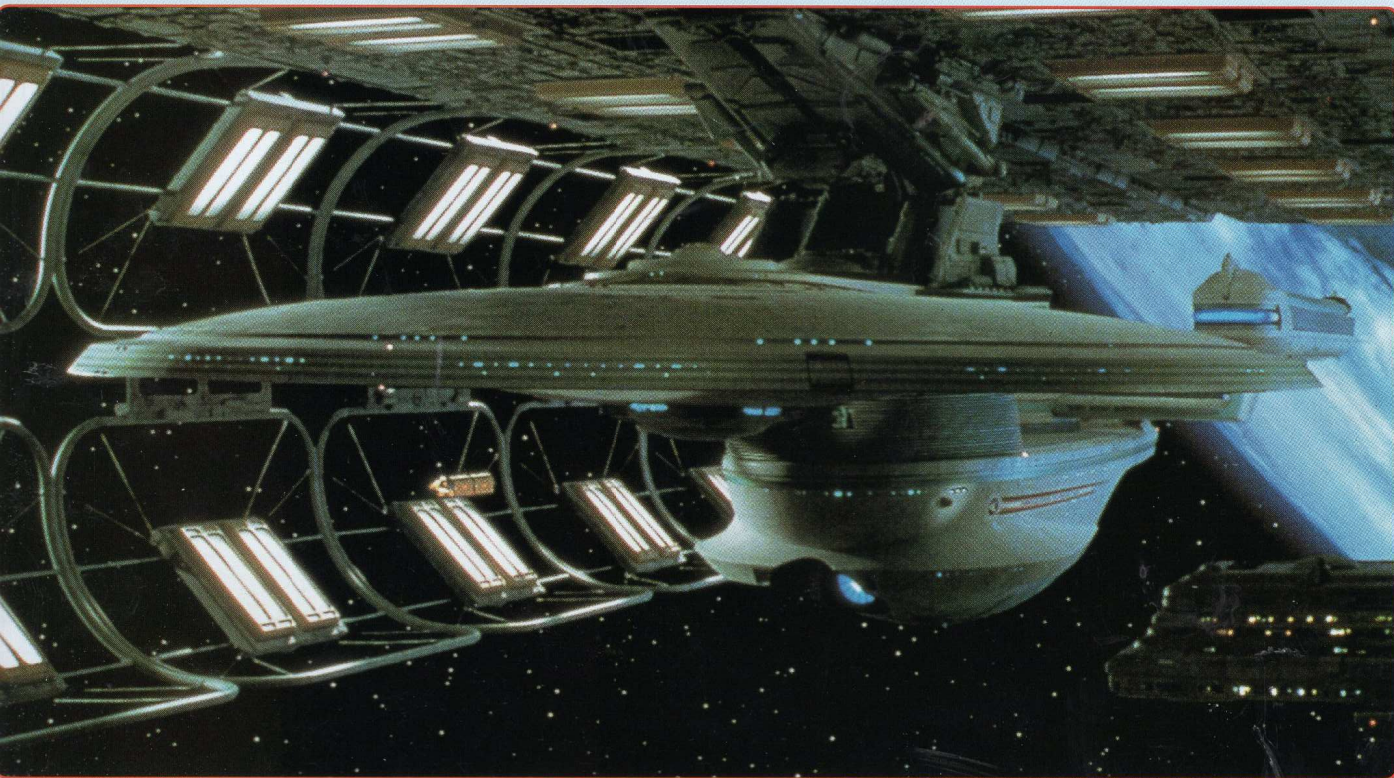


trouve à bord lors du voyage inaugural, disparaît alors que l'astronef se porte au secours d'un vaisseau de transport **el-aurien** victime d'un mystérieux ruban d'énergie.

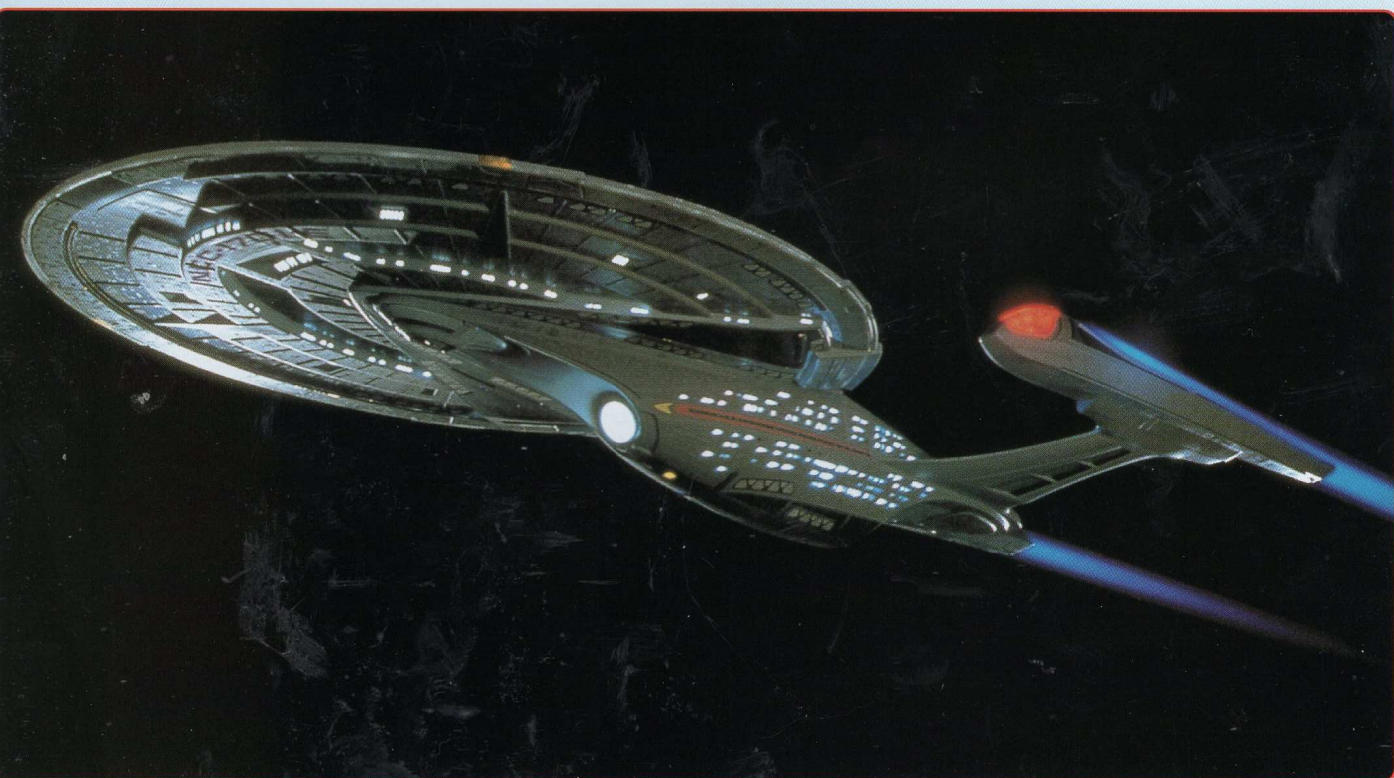
Au début du **xxiv^e** siècle, cet *Enterprise* a été remplacé par l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-C**, de classe **Ambassador**. Il n'aura qu'un capitaine, **Rachel Garrett**, et sera détruit en 2344 en défendant l'avant-poste **klingon** de **Narendra III** attaqué par des forces **romuliennes**.

Il n'y aura plus de nouvel *Enterprise* jusqu'à ce que l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** quitte les **Docks spatiaux**, en 2363. Unique *Enterprise* à transporter des civils, il est commandé par le **capitaine Jean-Luc Picard** jusqu'à sa destruction par les **sœurs Duras** en 2371.

Picard reçoit le commandement de l'*Enterprise* suivant, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E**, de classe **Sovereign** qui, à cette époque, est le plus évolué des vaisseaux de Starfleet.



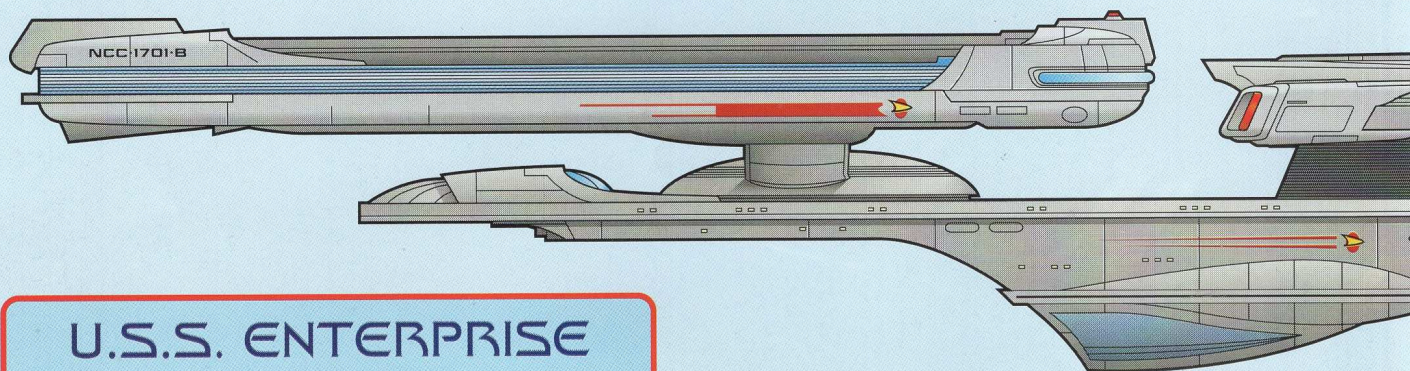
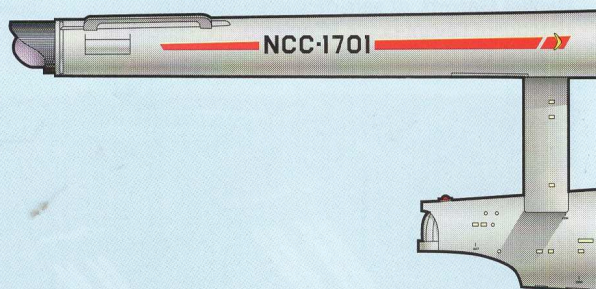
U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-B CLASSE EXCELSIOR



U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E CLASSE SOVEREIGN

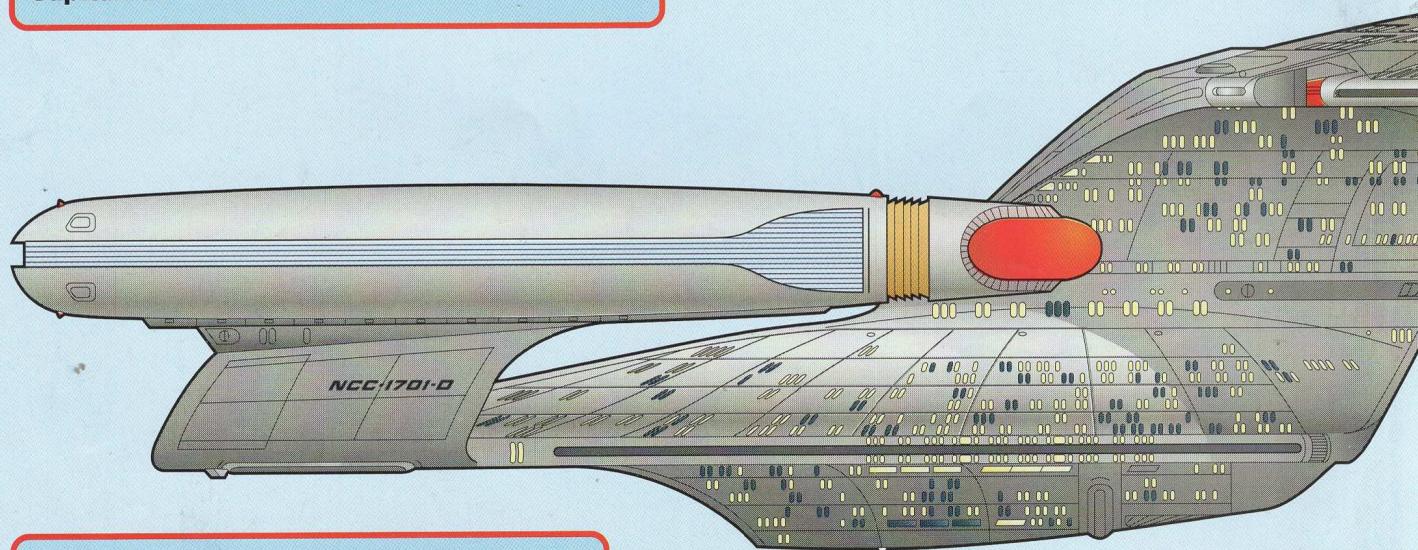
U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

Classe : Spationef de classe *Constitution*
Longueur : 289 mètres
Mise en service : 2245
Capitaines : Robert April; Christopher Pike;
 James Kirk; Spock [refonte super-
 visée par Willard Decker]



U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-B

Classe : Spationef de classe *Excelsior*
Longueur : 467 mètres
Mise en service : 2294
Capitaine : John Harriman



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

Classe : Spationef de classe *Galaxy*
Longueur : 641 mètres
Mise en service : 2363
Capitaine : Jean-Luc Picard

AUTRES DOSSIERS À

L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701 :Dossier 20
 L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701
 rénové :Dossier 21
 L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-A :Dossier 22

NOM :

U.S.S. ENTERPRISE

IMMATRICULATION :

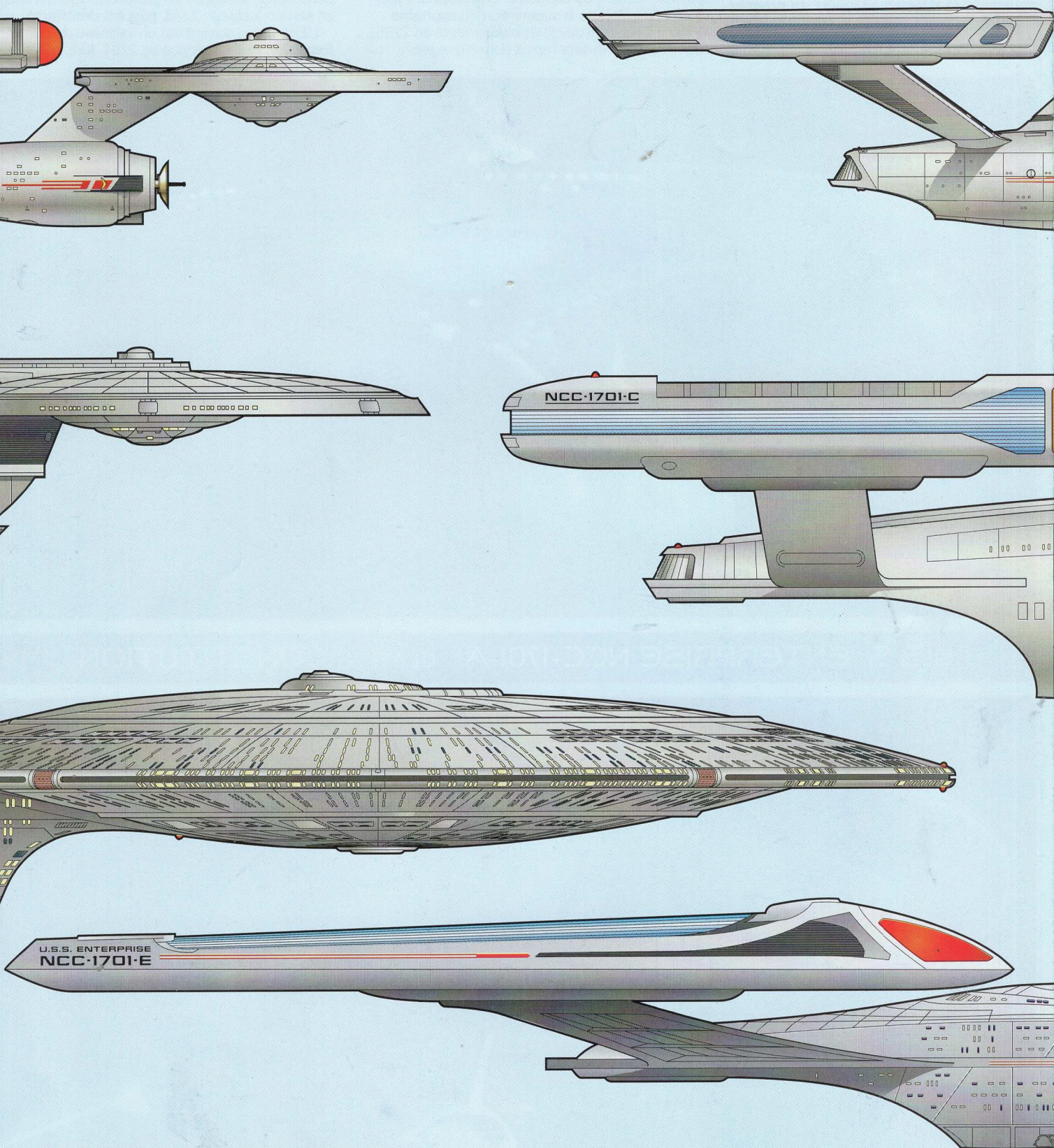
NCC-1701

PLAN:

ÉVOLUTION DU DESIGN

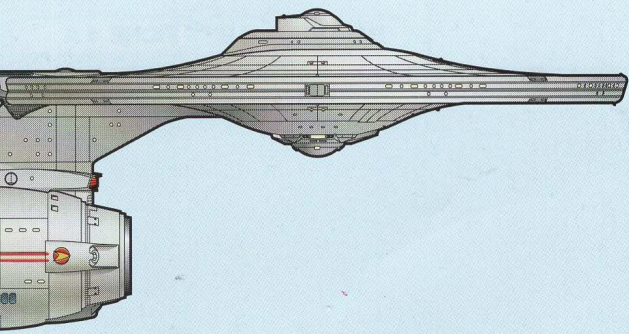
DOSSIER 19

FICHE 1A



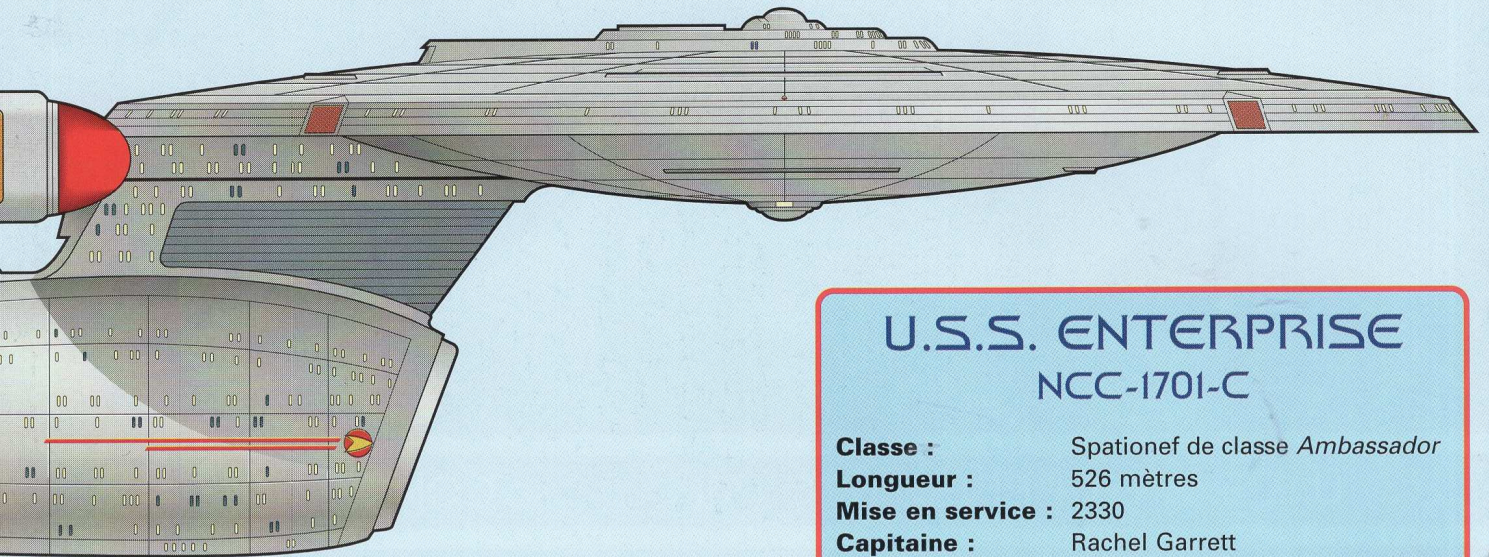
CONSULTER...

- L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-B :Dossier 23
- L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-C :Dossier 24
- L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D :Dossier 25
- L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E :Dossier 26



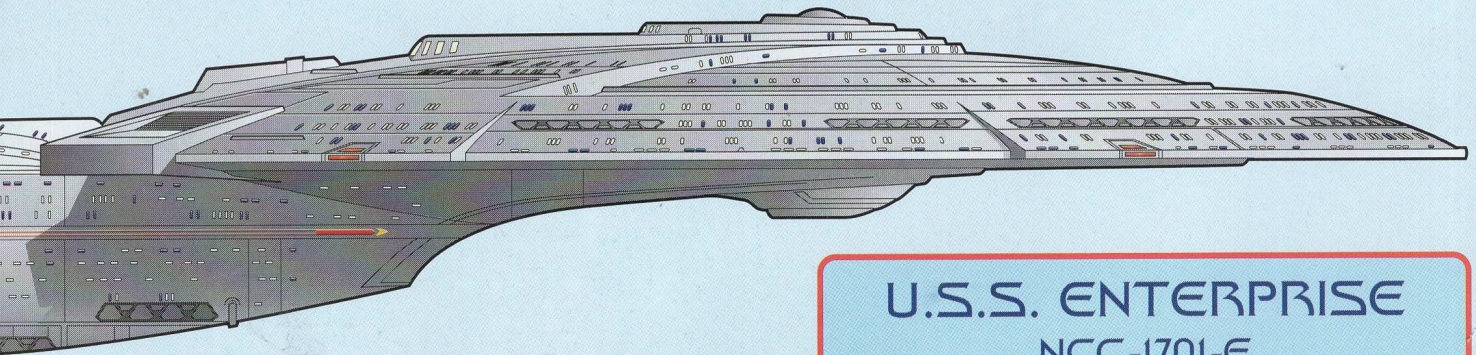
U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-A

Classe : Spationef de classe *Constitution* (rénové)
Longueur : 305 mètres
Mise en service : 2286
Capitaine : James Kirk



U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-C

Classe : Spationef de classe *Ambassador*
Longueur : 526 mètres
Mise en service : 2330
Capitaine : Rachel Garrett



U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E

Classe : Spationef de classe *Sovereign*
Longueur : 685 mètres
Mise en service : 2372
Capitaine : Jean-Luc Picard



U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

PERSONNEL

L'ÉQUIPAGE DU CAPITAINE PIKE

En 2254, le capitaine Pike dirige l'une des premières missions de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*. Hormis M. Spock, son équipage ne comprend que fort peu des visages familiers qui caractériseront l'équipe de James T. Kirk.

Le capitaine Christopher Pike passe dix ans – période qui englobe deux missions quinquennales – à la tête de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*. En 2254, son équipage comprend 203 membres. Parfois accablé par les tensions inhérentes au commandement, il se sent personnellement comptable de la sécurité de tous les présents à bord.

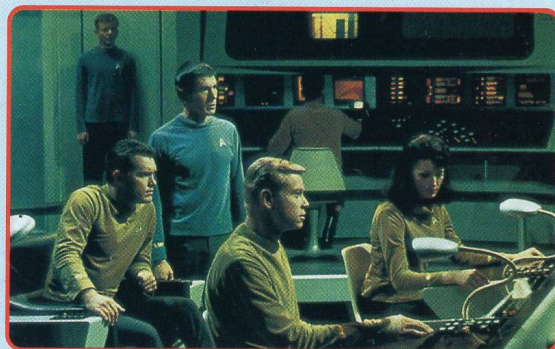
À la suite d'une mission qui s'est soldée par la disparition de plusieurs membres d'équipage sur *Rigel VII*, il éprouve un sentiment de culpabilité, ce qui ne l'empêche pas d'assumer

► **Sur la passerelle de l'*U.S.S. Enterprise*, le capitaine Pike est entouré des officiers qui ont sa confiance, tel Numéro Un, son second.**

ses responsabilités de capitaine.

Pike se confie parfois au médecin-chef du vaisseau, le *Dr Boyce* – il n'a pas d'autre véritable ami à bord. Cette solitude est peut-être indissociable de sa fonction, mais au moins a-t-il la consolation de commander un équipage compétent. Sa mission la plus

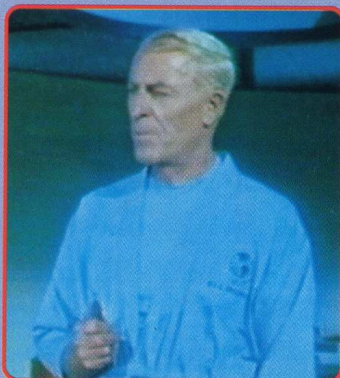
déterminante est celle qui le conduit avec un détachement du vaisseau sur *Talos IV*. Cette planète est ensuite interdite d'accès aux spatonefs de *Starfleet* pendant des années ; cependant, Pike reviendra un jour y vivre.



Docteur Phillip Boyce

Médecin-chef à bord de l'*U.S.S. Enterprise*, avec le capitaine Pike aux commandes, *Boyce* est un puits de science qui manifeste un certain dégoût du monde. Le capitaine l'appelle parfois auprès de lui dans ses quartiers pour qu'il lui administre un médicament d'un genre particulier : un bon Martini, par exemple. Le médecin, qui est l'un des rares à entretenir des relations personnelles avec le capitaine, est le doyen de l'équipage et, à ce titre, ses conseils sont très écoutés. Il assiste aux réunions du personnel de commandement

et offre chaque fois que nécessaire des avis éclairés. Ses talents médicaux trouvent à s'employer dans la plupart des missions hors du vaisseau. Membre du détachement sur *Talos IV* en 2254, il assiste à l'enlèvement de son capitaine par les *Talosiens* et regagne le vaisseau pour contribuer au règlement de la crise.



► **Phillip Boyce possède de grandes connaissances non seulement en médecine, mais aussi et surtout sur la nature humaine. Il range ses instruments dans une sacoche en cuir à l'ancienne et dispense ses conseils en sus de ses médicaments.**

Maître Garrison

Sous-officier ayant le grade de maître, *Garrison* a un poste sur la passerelle de commandement – il s'occupe surtout des communications et des listages informatiques. Il participe fréquemment à des missions hors du vaisseau, notamment à

celle effectuée par six hommes chargés de rechercher les survivants du *S.S. Columbia* sur *Talos IV*.



► **Le maître Garrison rend compte des communications reçues de l'amas stellaire de Talos. Il fait partie de nombreux détachements.**

Sous-officier J. M. Colt

Colt est une jolie jeune femme rousse et menue. Ordonnance du capitaine, elle est assez nouvelle dans ses fonctions, puisqu'elle a pris la relève du sous-officier tué sur *Rigel VII*. Bien qu'un peu inexpérimentée, elle fait de son mieux pour satisfaire son capitaine, mais *Pike* juge déconcertant d'avoir une femme autre que *Numéro Un* sur la passerelle. *Colt* assiste aux réunions du personnel, surtout lorsqu'elles concernent le capitaine. Depuis sa prise de

fonctions, elle éprouve des sentiments pour le capitaine ; elle le trouve distant, mais se montre très protectrice à son égard – sans que ses émotions n'affectent ses capacités professionnelles.



► **Colt se voit confier la rude tâche consistant à prendre la relève d'un sous-officier tué sur Rigel VII. S'il lui arrive de gêner quelque peu le capitaine, elle est toujours prompte à livrer ses rapports.**

Technicien géologue Fisher

Fisher est souvent présent sur la passerelle de l'*U.S.S. Enterprise*, où il s'occupe spécifiquement d'affaires géologiques. Dans le cadre de ses fonctions, il fournit au capitaine *Pike* des informations sur des planètes encore

inexplorées telles que *Talos IV*. Il fait également partie de l'équipe de six hommes dépêchée sur cette planète. *Fisher* est le premier à observer l'installation illusoire des rescapés du *S.S. Columbia* sur *Talos IV*, qu'il porte à l'attention des autres.



► **Le capitaine Pike a été enlevé par les Talosiens. Le technicien géologue Fisher et d'autres membres de l'équipe de recherche tentent de pénétrer en force dans la caverne où Pike a disparu. Plus tard, Fisher assiste au « conseil de guerre » visant à sauver le capitaine.**



L'ÉQUIPAGE DU CAPITAINE PIKE

Numéro Un

Commandant en second de l'**U.S.S. Enterprise, Numéro Un** s'efforce de paraître « cool » et détachée, mais il arrive que cette façade cède, notamment quand le capitaine prend



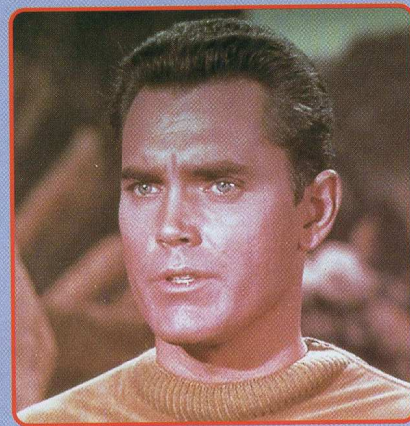
la tête d'un détachement en mission et qu'elle se voit confier le commandement du vaisseau. Numéro Un détient le rang de lieutenant. Elle se tient sur la passerelle à la gauche du capitaine, juste à côté du navigateur. En tant qu'officier le plus expérimenté quand le capitaine est absent, elle jouit de la confiance implicite de celui-ci. Dotée d'une intelligence supérieure, Numéro Un est – comme tout bon officier – pétrie de principes, ce qui ne l'empêche pas de savoir bluffer : sur **Talos IV**, elle menace de mettre un pistolet fuseur en surcharge plutôt que de plier devant la volonté des **Talosiens**.

▶ **Numéro Un est aussi intelligente qu'efficace. Le capitaine Pike en néglige les facettes plus féminines de son commandant en second.**

Capitaine Christopher Pike

Le capitaine Pike, deuxième capitaine de l'**U.S.S. Enterprise**, est un pionnier de l'espace dont la carrière au sein de **Starfleet** prend un tour quasi légendaire. Doté d'un physique avantageux, il exerce un commandement actif en n'hésitant pas à participer aux missions à l'extérieur du vaisseau, mais les responsabilités lui pèsent parfois. En pareil cas, il semble que seul **Boyce**, le médecin de bord puisse l'apaiser. Ces relations s'apparentent à celles d'un client solitaire se confiant au barman. Le capitaine s'adresse sans cérémonie au médecin, en compagnie duquel il se sent tout à fait à l'aise, et l'appelle « Phil ». Après un incident grave survenu sur **Rigel VII** – où trois membres d'équipage dont son ordonnance trouvent la mort, sept autres étant

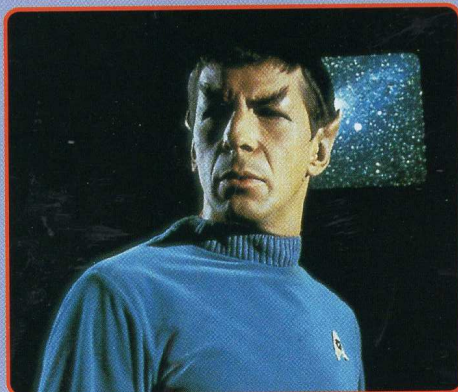
blessés –, il envisage même de démissionner. Las des responsabilités inhérentes à ses fonctions, il s'estime responsable de la vie de ses 203 subordonnés. Déterminé, équitable, plein de principes et de ressources, Pike place haut la barre pour les futurs capitaines de l'**Enterprise**.



▶ **Pike est un officier jeune et énergique, qui a parfois la tentation de tout abandonner pour mener une vie tranquille. Son destin basculera à la suite de son voyage sur Talos IV.**

Officier scientifique Spock

Jeune lieutenant encore, **Spock** sert à bord de l'**U.S.S. Enterprise** sous les ordres du capitaine Pike. Si l'on songe à sa carrière ultérieure au sein de **Starfleet**, on constate qu'il n'a alors pas entièrement appris à maîtriser la facette affective, humaine, de sa personnalité. À ce stade de son existence, Spock manifeste encore des signes d'enchantement, de plaisir ; il rend parfois ses rapports en s'échauffant quelque peu. Néanmoins, il est toujours précis dans sa présentation des données. Fort de connaissances scientifiques considérables, premier **Vulcain** de **Starfleet**, il se distingue par ses phénoménales facultés intellectuelles et psychiques, ainsi que par son exceptionnelle force de caractère.

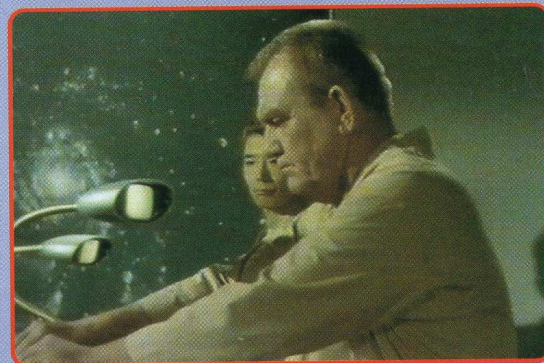


▶ **Sur la passerelle de l'U.S.S. ENTERPRISE, M. Spock présente ses rapports au capitaine en recourant à des schémas sur écran, modifiables par un simple geste de la main. Spock est d'une loyauté indéfectible envers son capitaine.**

Chef de la téléportation Pitcairn

Pitcairn est un solide gaillard, responsable des deux hommes chargés de gérer la salle de téléportation. Il dirige la téléportation d'un détachement de six membres d'équipage sur **Talos IV** : après avoir lancé le processus, il donne à l'autre opérateur le signal de déclenchement de la phase suivante, puis il parachève lui-même la téléportation. Pitcairn a suffisamment d'expérience

pour s'aviser de l'importance stratégique du bon positionnement de l'équipe débarquée : il téléporte donc le détachement de Pike dans un canyon, afin que les membres de **Starfleet** échappent au regard des habitants de la planète. Plus tard, il téléporte un autre détachement simplement composé des deux femmes de l'équipage, **Numéro Un** et le **sous-officier Colt**.

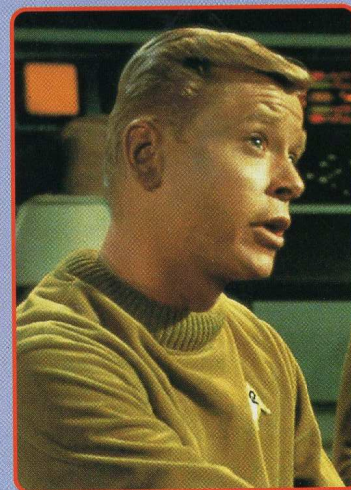


▶ **Pitcairn est conscient de l'importance de son travail ; il s'attache à trouver des sites de débarquement idéaux pour les détachements qu'il téléporte dans des environnements potentiellement hostiles.**

Navigateur Jose Tyler

Jose « Joe » Tyler côtoie **Numéro Un** à la barre de l'**U.S.S. Enterprise**. En tant que navigateur, Tyler est un membre important de l'équipage du vaisseau, qui participe aux réunions stratégiques des officiers, et parfois aussi – avec empressement, d'ailleurs – aux missions sur des planètes. Si les jolies femmes lui font parfois perdre la tête, il n'en reste pas moins dévoué à son capitaine, à qui

il témoigne tout le respect dû à un supérieur. Ardent, prompt à fournir des informations, consciencieux dans son travail et loyal envers l'équipage, Tyler répond tout à fait à l'idée que l'on se fait d'un bon officier de **Starfleet**. Il pense fermement qu'il faut à tout prix sauver le capitaine des **Talosiens**, quelle que soit la puissance de ces derniers.



▶ **« Joe » Tyler est un excellent officier, très dévoué à son capitaine. Il est prêt à faire usage des phaseurs du vaisseau pour pénétrer en force dans les cavernes des Talosiens. Ses idées contrastent fortement avec celles de Spock, selon qui les Talosiens sont si puissants qu'il ne faut surtout pas les sous-estimer.**



U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

PERSONNEL

L'ÉQUIPAGE DU CAPITAINE KIRK

Lors de sa première mission quinquennale à la tête de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, le capitaine Kirk dispose d'un équipage de 430 individus hautement qualifiés, totalement dévoués à sa personne et adhérant pleinement à son mode de commandement.

Le capitaine James T. Kirk assume pour la première fois le commandement de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* de 2263 à 2269 ; durant cette période – de 2264 à 2269 –, il accomplit l'une des plus fameuses missions quinquennales dans l'histoire de Starfleet, qui vaudra à l'astronef et à l'équipage de Kirk d'entrer dans la légende.

Deux ans avant que Kirk ne remplace Christopher Pike en tant que capitaine de l'*Enterprise*, le vaisseau subit une refonte majeure ; le nombre des membres d'équipage passe alors de 203 à 430. Sous la houlette de Kirk, ces effectifs demeureront plus ou moins constants, nonobstant l'arrivée de divers spécialistes. Au cours de la mission quinquennale, plusieurs membres d'équipage seront mutés à bord d'autres vaisseaux, d'autres seront tués, d'autres encore resteront sur des planètes inexplorées, de sorte qu'au total bien plus de 430 personnes auront servi à bord de l'*Enterprise* sous le commandement de James Kirk.

Polyvalence

Selon la pratique commune à tous les spatonefs de Starfleet, l'équipage de Kirk se répartit en trois divisions distinctes. Les officiers opérant au sein de la division « commandement et opérations » portent un haut d'uniforme moutarde, ceux des services techniques et de sécurité sont en rouge, le personnel scientifique étant en bleu. L'*Enterprise* se voue avant tout à l'exploration, ce qui explique le niveau de formation très élevé de nombre de ses membres d'équipage – le vaisseau comprend 14 laboratoires scientifiques – dont certains n'auraient guère leur place à bord d'un bâtiment de guerre (ainsi en est-il de l'historien du bord). L'*Enterprise*

est cependant équipé pour le combat, et Kirk dispose d'une équipe de conseillers en matière tactique.

Lorsqu'il prend le commandement de son vaisseau, Kirk demande que soient affectés à ses côtés certains de ses proches, dont Gary Mitchell – qu'il connaît depuis son séjour à l'Académie de Starfleet – et Ben Finney, avec qui les liens d'amitié se sont malheureusement dégradés.

L'équipage

Seul membre éminent de l'équipe de Pike à rester auprès de Kirk, l'officier scientifique vulcain, M. Spock, devient officier en second ; en 2266, il est promu du grade de lieutenant commander à celui de commander.

Kirk met un certain temps à mettre en place son équipe de commandement. M. Scott occupe dès le départ le poste d'ingénieur-chef, mais le premier médecin-chef, le Dr Mark Piper, s'en va au bout d'un an pour être remplacé par le Dr Leonard McCoy. Le pilote de Kirk, M. Sulu, entreprend la mission quinquennale en tant que physicien, mais accepte d'être muté après la mort du lieutenant Lee Kelso. En 2266, Uhura occupe le poste d'officier responsable des communications. L'équipe est complétée en 2267 par l'arrivée de l'enseigne Pavel Chekov. Au cours de sa mission, le capitaine sera secondé par de nombreux sous-officiers, dont Janice Rand, qui quittera le vaisseau en 2266.

Un tiers environ de l'équipage est de sexe féminin. Le capitaine aura quelques idylles, notamment avec le Dr Helen Noel, membre du personnel médical qu'il rencontre au laboratoire scientifique lors de la fête donnée pour la Noël 2266. En règle générale cependant, Kirk veille



▲ Le style de commandement de Kirk, très détendu, est apprécié de son équipage. Capitaine courageux, il prend régulièrement la tête de détachements en mission sur des planètes. En pareil cas, il confie fréquemment le commandement de l'*U.S.S. ENTERPRISE* à M. Scott ou à M. Sulu.

à maintenir une certaine distance et à ne pas nouer de relations durables avec le personnel féminin de son vaisseau.

Le style de commandement de Kirk n'a rien de solennel – il aime plaisanter avec ses officiers – mais ce perfectionniste exige beaucoup de son entourage comme de lui-même. Il s'attache la pleine loyauté de son équipage, qui lui reste fidèle plutôt que de suivre des officiers pourtant plus élevés dans la hiérarchie, tel le commodore Matthew Decker, qui tentera de prendre le commandement de l'*Enterprise*.

Lorsque la mission quinquennale de l'*Enterprise* s'achève, en 2269, nombre des membres d'équipage acceptent de nouvelles affectations. C'est donc avec un équipage profondément remanié que le vaisseau repartira, en 2271. Par le jeu des circonstances, néanmoins, Kirk, Spock et le Dr McCoy reviendront à bord de l'*U.S.S. Enterprise* pour y exercer encore leurs talents.



▲ Kirk connaît par leur nom presque tous les membres de son équipage. Il lui arrive de devoir sanctionner les manquements de ses officiers, même si ceux-ci se battaient pour l'honneur de leur vaisseau.



▲ L'*U.S.S. ENTERPRISE* accueille dans ses rangs des spécialistes en mission dans des domaines variés, parmi lesquels le Dr Ann Mulhall, astrobiologiste présente à bord en 2268, quand le vaisseau gagne la planète de Sargon.



▲ Dans les situations délicates, spécialistes et chefs de service font des exposés réguliers à l'intention du capitaine. Cette réunion matinale rassemble M. Spock, M. Kelso, M. Sulu, M. Scott, le Dr Piper et le Dr Dehner.



LES OFFICIERS SUPÉRIEURS

CAPITAINE KIRK



NOM : KIRK, JAMES TIBERIUS

POSTE : COMMANDANT

GRADE : CAPITAINE

James T. Kirk prend le commandement de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** en 2263, en remplacement du **capitaine Christopher Pike**. Pour son

◀ **Sous le commandement de Kirk, l'U.S.S. ENTERPRISE devient l'un des vaisseaux les plus célèbres de Starfleet.**

premier commandement d'un spationef, il révèle toute l'étendue de son talent. Au cours de sa mission quinquennale, il est plusieurs fois décoré et acquiert un statut de légende vivante.

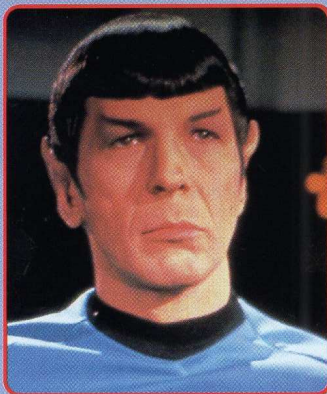
Son style de commandement détendu inspire une confiance absolue à son équipage. Profondément dévoué à son vaisseau, de façon quasi obsessionnelle, il travaille jusqu'à l'épuisement. En dehors du service, Kirk a la réputation d'être un séducteur.

Sous le commandement

de Kirk, l'**Enterprise** est le premier spationef de **Starfleet** à rencontrer un vaisseau **romulien** en occultation ; il effectue le premier voyage réussi dans le temps ; il découvre un portail temporel – le **Gardien de l'Éternité** – et contribue activement à la conclusion du **Traité de paix organien** ; il rencontre des dizaines de nouvelles espèces et sauve à plusieurs reprises la Galaxie.

Lorsque la mission de l'**Enterprise** s'achève, en 2269, Kirk est promu amiral.

M. SPOCK



NOM : SPOCK

POSTE : SECOND/OFFICIER SCIENTIFIQUE

GRADE : COMMANDER

Spock rejoint l'**U.S.S. Enterprise** en 2252, en tant qu'officier scientifique sous les ordres de **Christopher Pike**. Il reste à bord lorsque celui-ci est remplacé

◀ **Spock met son puissant intellect et sa logique vulcaine au service de son rôle d'officier scientifique du vaisseau.**

par **Kirk**, dont il devient officier en second. Il est promu au grade de commander en 2267.

Spock devient un ami intime de Kirk, qui place en lui une confiance totale. Ses racines et son éducation **vulcaines** ainsi que sa vive intelligence en font un officier scientifique d'exception. Il accompagne régulièrement le capitaine dans ses missions à l'extérieur du vaisseau, et ses conseils sont précieux. Il est particulièrement compétent en informatique. Le style de commandement de Spock est

marqué par ses origines vulcaines. Il se soucie peu des besoins affectifs de l'équipage, ce qui rend parfois les relations difficiles, mais son mode de pensée extrêmement rationnel lui vaut la confiance de tous. Spock lui-même est en proie à des conflits intérieurs entre les facettes vulcaine et humaine de sa personnalité. Lorsque l'**Enterprise** revient de sa mission quinquennale, Spock démissionne de **Starfleet** et regagne Vulcain où il tente d'atteindre l'état de **Kolinahr**.

Dr McCOY



NOM : McCOY, LEONARD H.

POSTE : MÉDECIN-CHEF

GRADE : COMMANDER

Leonard McCoy, surnommé « **Bones** » par son capitaine, rejoint l'**U.S.S. Enterprise** en 2266, en remplacement

◀ **Médecin novateur, animé par une vraie compassion, Leonard McCoy sauve d'innombrables vies.**

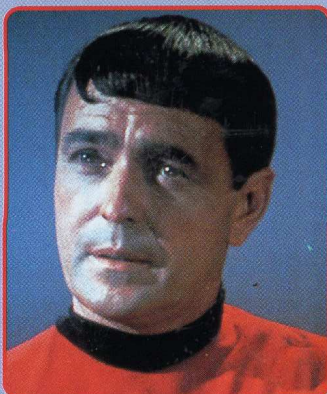
du **Dr Mark Piper**. McCoy soutient n'être guère qu'un médecin de campagne, ce que démentent ses succès en tant que médecin-chef de l'**Enterprise**.

Au cours de la mission quinquennale, McCoy rencontre maintes nouvelles espèces et fait preuve de ses dons d'adaptation. En 2266, il parvient même à soigner un être de nature siliceuse, la **Horta**. Sous l'influence d'un dispositif appelé **Professeur**, il réussit un transfert de cerveau – mais malheureusement il oublie la procédure à accomplir

lorsque les effets de la machine se dissipent. Il est proche du **capitaine Kirk**. Une véritable amitié le lie aussi à **Spock**, en dépit de leurs perpétuelles chamailleries. Doté d'un humour pince-sans-rire, McCoy aime à se considérer comme un gentleman tel qu'en produisait jadis le sud des États-Unis. Il est toujours prêt à courir des risques pour venir en aide à autrui.

À la fin de la mission de l'**Enterprise**, McCoy quitte **Starfleet** pour devenir médecin généraliste.

M. SCOTT



NOM : SCOTT, MONTGOMERY

POSTE : INGÉNIEUR-CHEF

GRADE : LIEUTENANT COMMANDER

Le lieutenant commander **Scott** est connu de tous sous le surnom de « **Scotty** ». C'est

◀ **Ingénieur-chef d'un dévouement total, M. Scott est à l'origine d'une révision en profondeur des manuels techniques de Starfleet.**

à bord de l'**U.S.S. Enterprise** qu'il occupe pour la première fois un poste d'ingénieur en chef, et c'est là qu'il va se bâtir une réputation de faiseur de miracles.

Extrêmement fier de « son » vaisseau, il apporte diverses modifications à ses systèmes, et va jusqu'à mettre au point une nouvelle formule d'intermix pour les propulseurs à distorsion. Il apporte une contribution décisive à la rédaction des manuels techniques de **Starfleet**.

Kirk place une foi absolue en Scotty. S'il est vrai que cet

ingénieur de talent est capable de résoudre n'importe quel problème, ou presque, il faut cependant reconnaître qu'il a tendance à exagérer l'évaluation de la durée des travaux envisagés.

Scott consacre son temps libre à la lecture de manuels techniques. Il faut l'obliger à prendre les congés auxquels il a droit. Kirk lui confie régulièrement le commandement de son vaisseau. Lorsque l'**Enterprise** revient de sa mission quinquennale, Scott supervise sa refonte dans les docks spatiaux.



VAISSEAU :

U.S.S. ENTREPRISE NCC-1701

LOCALISATION :

PONT 19

ÉQUIPEMENT :

SYSTÈMES DE PROPULSION

Afin que l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* puisse sillonner le plus efficacement possible la Galaxie, ses systèmes de propulsion doivent être parfaitement réglés ; à cette fin, des spécialistes dévoués assurent une surveillance minutieuse des cristaux de dilithium grâce auxquels se meut le vaisseau.

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* est pourvu d'un double système de propulsion, dont l'un, fonctionnant selon le principe de la distorsion, lui assure des performances supraluminiques, l'autre étant un moteur à impulsion. La puissance de ces systèmes détermine l'allure maximale atteignable par le navire, ainsi que sa conception d'ensemble, ses capacités opérationnelles et ses réactions tactiques. La propulsion à distorsion modifie l'espace autour du vaisseau, ce qui permet à celui-ci de traverser le **subespace** (et donc de prendre une sorte de « raccourci cosmique »). De tels déplacements accompagnés d'une distorsion de la réalité exigent le recours à des équipements aussi complexes que précis. Les trois éléments majeurs du système de propulsion par distorsion sont la **chambre de réaction matière/antimatière**, le **système d'injection du plasma** et les **bobines de champ de distorsion**.

Le premier maillon de la chaîne est donc la chambre de réaction matière/antimatière, logée dans la partie inférieure du fuselage cylindrique du vaisseau, et plus précisément dans la salle de commande des machines. Au sein de cette chambre, la matière et l'antimatière sont mises en présence l'une de l'autre en toute sécurité, de façon à engendrer une production de plasma surchauffé appelée à alimenter le système d'injection.

Montée en température

Il faut trente minutes à un moteur à distorsion pour amener la réaction matière/antimatière au seuil des valeurs permettant les déplacements supraluminiques. La régulation de ce système s'opère par le biais de **cristaux de dilithium** placés dans l'intégrateur matière/antimatière situé à l'intérieur de la salle de commande des machines, des appareils supplémentaires se trouvant dans la **salle de contrôle des cristaux de dilithium**.

Au cours de son acheminement vers les bobines de champ de distorsion, le plasma passe par des conduits de transfert intégrés

aux deux pylônes qui relient les **nacelles de distorsion** bâbord et tribord. Pendant ce trajet, le système d'injection convertit le plasma en énergie utilisable par les bobines de champ de distorsion. Le plasma énergisé est alors injecté dans les bobines selon un timing d'une précision de l'ordre de la nanoseconde.

Ces bobines utilisent le plasma énergisé pour envelopper le navire dans des champs d'énergie de fréquence modifiée qui se chevauchent, ce qui permet des vitesses de croisière d'un niveau de **distorsion 6** et des pointes à une allure de **distorsion 8**. Dans la mesure où la température des bobines joue un rôle crucial dans la stabilité du champ de distorsion, des sous-systèmes comprennent un intercooler, un réacteur de contrôle et des radiateurs thermiques dans les pylônes de soutien.

Impulsion

Les moteurs à impulsion exercent des fonctions de propulseurs auxiliaires. Ils sont principalement employés pour les courts trajets, au sein d'un système stellaire par exemple, car la vitesse d'impulsion maximale n'est que le quart de celle de la lumière. La poussée des moteurs repose sur la traditionnelle mécanique de l'expansion des gaz. Les moteurs à impulsion font appel à des réacteurs à fusion (dont le combustible est le **deutérium**) pour produire le plasma d'hélium rejeté derrière le module soucoupe. L'*Enterprise* est pourvu de deux moteurs à impulsion ; l'énergie qu'ils dégagent est également utilisée par des fonctions telles que la survie et les communications.

Les systèmes de propulsion à distorsion et à impulsion se soutiennent mutuellement. Lorsque l'*Enterprise* parcourt de longues distances, il se propulse grâce à la distorsion et emploie l'énergie d'impulsion pour les fonctions internes au vaisseau. Lorsqu'il est sur le point d'atteindre sa destination, il ralentit pour achever son voyage à vitesse d'impulsion. La puissance de distorsion est alors réorientée vers d'autres systèmes, alors que l'énergie d'impulsion est redirigée vers la propulsion.



▲ Le lieutenant Charlene Masters surveille les cristaux de dilithium indispensables au fonctionnement des moteurs à distorsion.



▲ Masters est généralement assistée d'un technicien qui travaille avec elle dans la salle de contrôle des cristaux de dilithium.

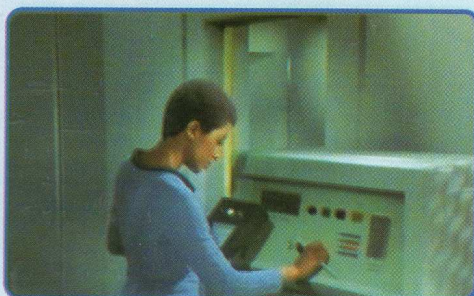
Il revient généralement au capitaine et au pilote de choisir quelle méthode de propulsion utiliser. À bord de l'*U.S.S. Enterprise*, un officier enclenche les systèmes à distorsion au moyen de simples boutons à levier ; d'autres boutons placés sur la console d'**astrogation** commandent la propulsion à impulsion. La séparation des deux séries de boutons évite que les mauvais moteurs ne soient actionnés par erreur.

Sur la passerelle, les **moniteurs des systèmes de propulsion à distorsion, de stabilité de champ de distorsion et de stress thermique des cristaux de dilithium** assurent une présentation des données en temps réel. Un autre affichage concerne les sous-systèmes de priorité d'allocation des opérations. Les tâches de l'officier scientifique incluent la supervision des fonctions des systèmes de propulsion ; par exemple, une alarme retentit au niveau de sa station quand la température d'intermix dépasse sa valeur maximale de deux mille degrés.

Les systèmes de propulsion fonctionnent selon des procédures et spécifications précises. Sur le terrain toutefois, d'autres facteurs peuvent contraindre l'équipage à outrepasser les règles usuelles. Par exemple, une réapplication risquée de la formule d'intermix, fondée sur l'antimatière et le temps, s'avère nécessaire en 2267 pour redémarrer les moteurs de l'*Enterprise* sans attendre les trente minutes prescrites afin d'empêcher que le vaisseau n'aille s'écraser contre une planète. Cette implosion a pour effet de propulser le navire soixante et onze heures dans le passé. C'est la première fois qu'un spationef de **Starfleet** accomplit un tel trajet, qui signe effectivement la découverte du voyage temporel.



▲ C'est une tâche spécialement difficile et parfois relativement dangereuse que de veiller au bon fonctionnement des systèmes de propulsion d'un vaisseau.



▲ Une imposante console informatique est vouée à la surveillance du fonctionnement du système dans la salle de contrôle des cristaux de dilithium.

SALLE DE CONTRÔLE DES CRISTAUX DE DILITHIUM



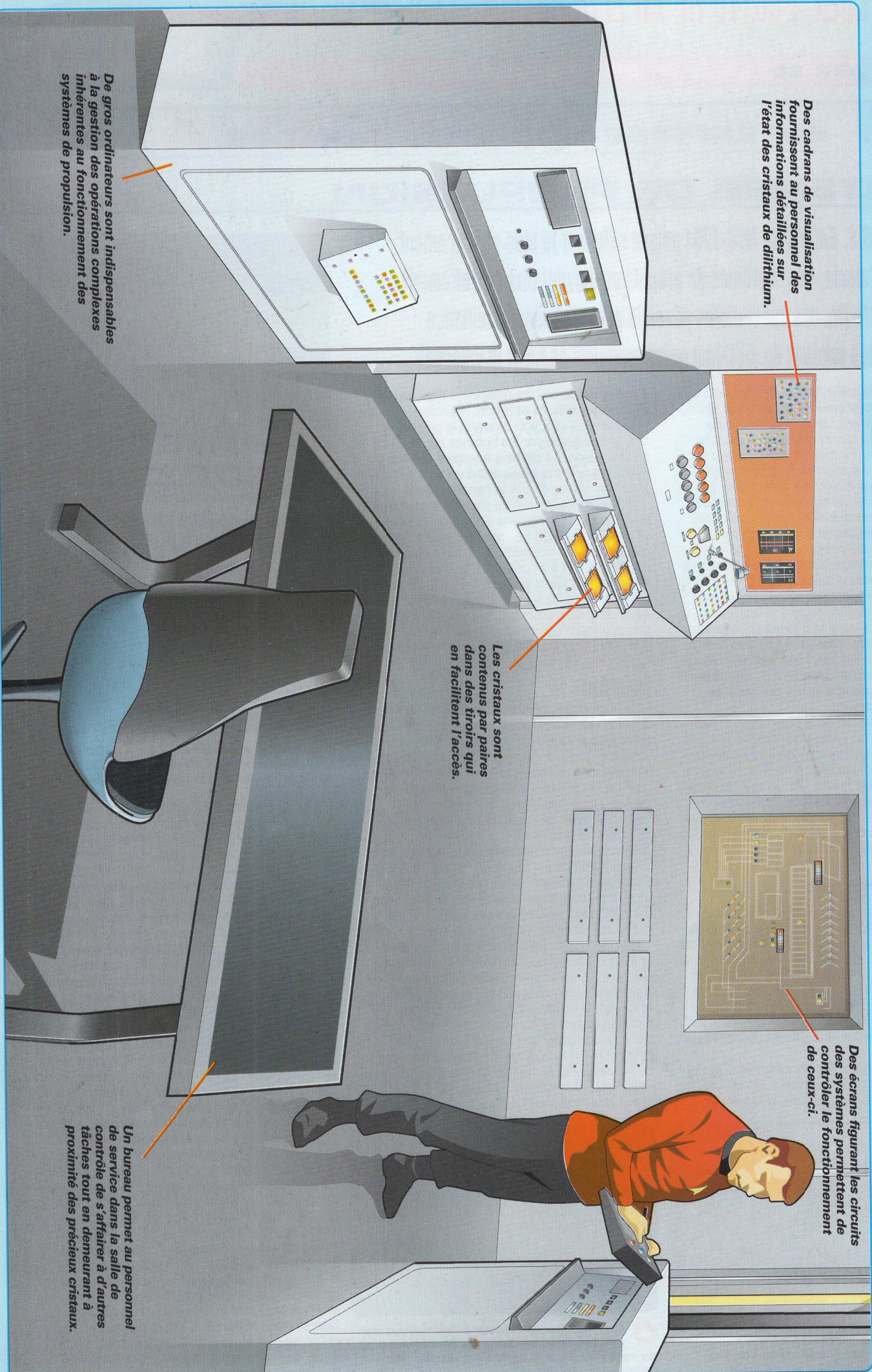
Des cadrons de visualisation fournissent au personnel des informations détaillées sur l'état des cristaux de dilithium.

Les cristaux sont contenus par paires dans des tiroirs qui en facilitent l'accès.

Des écrans figurant les circuits des systèmes permettent de contrôler le fonctionnement de ceux-ci.

De gros ordinateurs sont indispensables à la gestion des opérations complexes inhérentes au fonctionnement des systèmes de propulsion.

Un bureau permet au personnel de service dans la salle de contrôle de s'affairer à d'autres tâches tout en demeurant à proximité des précieux cristaux.





VAISSEAU :

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

ÉQUIPEMENT :

SALLE DE COMMANDE DES MACHINES

LOCALISATION :

PONT 19

Si la passerelle d'un vaisseau spatial peut être considérée comme son cerveau, alors le cœur du bâtiment se situe dans la **Salle de commande des machines**, où est gérée l'exploitation de l'énorme puissance d'un spationef. La Salle de commande des machines de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** est installée dans la coque technique (ou coque des machines, ou encore coque secondaire), sur le **Pont 19** – situé au-dessous des sous-systèmes de répartition de puissance – où se trouvent également les hangars à navettes.

Au début de la première mission quinquennale du capitaine **James Kirk**, la Salle de commande des machines s'étale sur un seul niveau. Elle est haute de plafond et un de ses pans est entièrement occupé par des panneaux de commande et de contrôle. De l'autre côté de la salle, deux immenses structures se dressent sur toute la hauteur.

Un service à deux niveaux

En 2268, la Salle de commande des machines s'étend sur deux niveaux. Le niveau inférieur reprend pratiquement la configuration de la salle précédente, mais le pan de consoles est interrompu par un escalier qui mène à une petite mezzanine. Les deux structures de ce niveau inférieur ont été remplacées par une paire de **convertisseurs d'énergie/échangeurs de chaleur** beaucoup plus compacts, qui constituent l'**intégrateur matière/antimatière**. C'est à ce niveau également qu'est implantée la station de commande principale, dotée d'écrans informatiques permettant de visualiser et de contrôler les flux énergétiques à bord.

Matériel et distribution d'énergie

Le matériel de la Salle de commande des machines comprend le panneau de surveillance des systèmes informatiques, deux générateurs



▲ **L'équipe de la Salle de commande des machines baigne dans la chaude lueur orangée émise par les moteurs, nettement visibles derrière leur grille de protection (ce qui permet souvent aux techniciens de traiter les problèmes dès leur apparition).**

de secours et un **synchrotron à impulsions**. Dans la pièce située derrière ce panneau sont installés les moniteurs des scanners à longue portée. L'une des parois de la pièce est remplacée par un grillage, ce qui permet au personnel de voir les moteurs principaux.

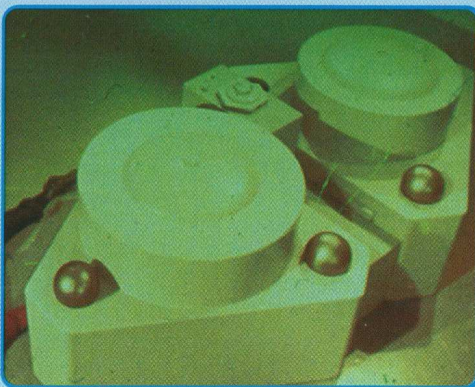
La puissance produite par la Salle de commande des machines est répartie rapidement et efficacement à des sous-systèmes disséminés dans tout le vaisseau : propulsion à distorsion et à impulsion, survie, armements (**phaseurs**, notamment), défenses

(déflecteurs de navigation et boucliers), ordinateurs, **téléporteurs**... La majeure partie de la puissance d'un vaisseau provient de la réunion de la matière et de l'antimatière, via les cristaux de **dilithium**. Lorsque ceux-ci cèdent ou fondent (du fait d'un usage par trop intensif ou incorrect), ils doivent être remplacés. Au cas où il serait impossible de se procurer des cristaux de dilithium, les vaisseaux de classe **Constitution** comme l'*Enterprise* peuvent fonctionner sur des batteries pendant une semaine environ. Si les moteurs, irréparables,

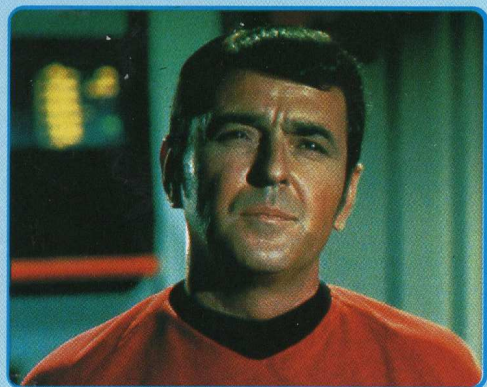
DES APPAREILS ET DES HOMMES



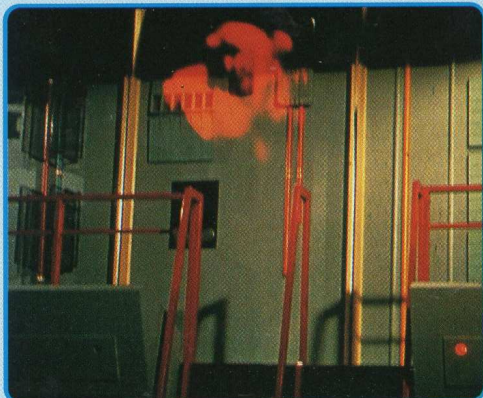
▲ **La Salle de commande des machines, est une zone sensible, équipée d'une grande quantité de matériel. L'usage d'une arme dans ce service est susceptible de causer des dégâts incommensurables, voire la destruction du bâtiment. James Kirk, lancé à la poursuite de Ben Finney, son ancien ami, doit agir avec mille précautions.**



▲ **En 2268, les éléments centraux du niveau inférieur de la Salle de commande des machines sont deux gros convertisseurs d'énergie/échangeurs de chaleur. Chaque appareil se compose d'une base triangulaire sur laquelle reposent un court cylindre et trois sphères d'aspect cuivré. Les deux socles sont reliés.**



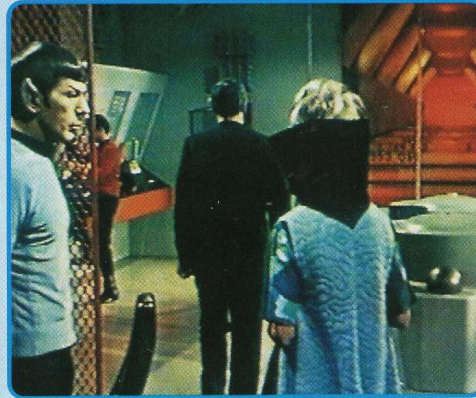
▲ **Montgomery Scott, ingénieur en chef de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701, est un technicien hors pair, qui vit pour son vaisseau et a acquis une réputation de faiseur de miracles. Sa tendance à prétendre que toute tâche va prendre plus longtemps que ce n'est effectivement le cas contribue à entretenir cette impression.**



▲ Les membres du personnel du vaisseau utilisent l'étroit escalier aux rambardeaux rouges pour passer du niveau inférieur à la galerie, mais l'entité incorporelle de Bêta XII-A parvient à flotter simplement dans les airs de l'un à l'autre.



▲ De nombreux drames se sont joués dans la Salle de commande des machines, où sont intervenus des personnages aussi importants que le capitaine, le médecin de bord et même des hôtes de marque de l'U.S.S. ENTERPRISE.



▲ Les moteurs de la Salle de commande des machines offrent un spectacle impressionnant pour les visiteurs. Cette partie du vaisseau est normalement interdite à toute personne étrangère ne bénéficiant pas d'une autorisation particulière.



▲ Alors que l'ENTERPRISE est le jouet de l'entité de Bêta XII-A, la Salle de commande des machines est l'un des lieux de Starfleet et les Klingons à s'affronter.

représentent un danger pour le navire, tout le personnel peut être évacué vers la coque principale, à l'écart du péril immédiat. De nombreuses fonctions techniques sont exécutables à partir de divers points du bâtiment, par exemple de la station technique sur la passerelle de commandement (premier poste de travail à gauche de la sortie du turbolift). De telles stations permettent à

l'ingénieur en chef de garder une vue globale de la situation lorsqu'il doit s'absenter de la Salle de commande des machines, ou d'accomplir sa mission quand des dommages ou une intrusion rendent le service inaccessible.

Les fonctions techniques sont aussi contrôlables par l'intermédiaire du moniteur manuel d'urgence ou du réseau de tubes de Jefferies qui sillonne le vaisseau.

Une position cruciale

Le rôle de l'ingénieur en chef, l'un des plus cruciaux à bord d'un spatonef, nécessite compétence, expérience et dévouement. Ce poste est assuré à bord de l'Enterprise par **Montgomery Scott** (numéro de série Starfleet SE 19754), connu de ses amis et collègues sous le nom de **Scotty**. Doué d'un réel talent pour tout ce qui est technique, il préfère lire un manuel ou bricoler ses machines que de prendre des vacances sur une planète idyllique.

Les membres de l'équipe de Scotty portent une chemise rouge pour les grandes occasions mais, en service, ils arborent le plus souvent une combinaison de travail par-dessus leur uniforme. Au même titre que le département qui l'emploie, le personnel technique est d'une remarquable

efficacité. Son niveau opérationnel élevé assure la sécurité de l'équipage et bien souvent le succès des missions entreprises.

Tragédies

Comme la plupart des départements du spatonef, le service technique de l'Enterprise a connu sa part de drames. En 2266, par exemple, un membre d'équipage du nom de **Kevin Riley**, victime du virus **Psi 2000**, s'est emparé de la Salle de commande des machines et a arrêté les moteurs. L'année suivante, **Khan Noonien Singh** a pris le contrôle du service et coupé le système de survie de la passerelle, dans le but de prendre les rênes du vaisseau. En 2268, un conflit entre des **Klingons** et l'équipage de l'Enterprise, manipulés par l'entité de **Bêta XII-A**, s'est noué dans la Salle de commande des machines. Quelques mois plus tard, **Losira** a opéré la fusion matière/antimatière au sein de l'intégrateur, ce qui a amené l'Enterprise à atteindre des vitesses très dangereuses. Heureusement, Scotty est toujours parvenu à résoudre les problèmes et à faire en sorte que les moteurs de l'U.S.S. Enterprise se remettent à fonctionner avec une efficacité optimale.

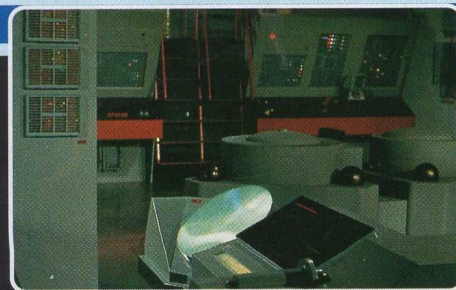
DANGEREUSES MODIFICATIONS

L'ordinateur suprême

Comme tous les secteurs du vaisseau, la Salle de commande des machines fait l'objet de fréquentes modifications et améliorations, au gré de l'évolution technologique. L'une des refontes les plus radicales intervient en 2268, quand l'ordinateur multitronique M-5 est installé au niveau inférieur. Ce dispositif mis au point par **Richard Daystrom** est pourvu d'engrammes humains, ce qui lui confère la faculté de penser et de raisonner par lui-même. On espère que cet ordinateur sera capable de gérer tous les aspects du fonctionnement d'un astronef, de sorte que les vaisseaux pourront opérer avec

seulement vingt membres d'équipage. L'ordinateur est testé à bord de l'Enterprise, mais cette expérience se révèle loin d'être une réussite. On demande tout d'abord à l'ordinateur de mener des opérations d'étude et de contact ne présentant pas de difficulté particulière. Les premiers résultats sont encourageants, mais les problèmes ne tardent pas à survenir ; lors d'un kriegspiel organisé avec quatre autres vaisseaux de Starfleet, le M-5 tire sur l'U.S.S. Lexington et l'U.S.S. Excalibur, faisant des centaines de morts. Le M-5 semble bien avoir hérité de l'instabilité mentale de son créateur, le Dr Daystrom...

▶ L'ordinateur multitronique M-5 est installé dans l'aire inférieure de la Salle de commande des machines, derrière les convertisseurs, face à l'escalier de la galerie.



▶ En règle générale, les modifications apportées au fur et à mesure sont censées améliorer l'efficacité du vaisseau, mais ce n'est pas tout à fait le cas du M-5. À la suite de sérieux problèmes de mise au point l'ordinateur devra être retiré.



VAISSEAU :

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

ÉQUIPEMENT :

SALLE DE COMMANDE DES MACHINES

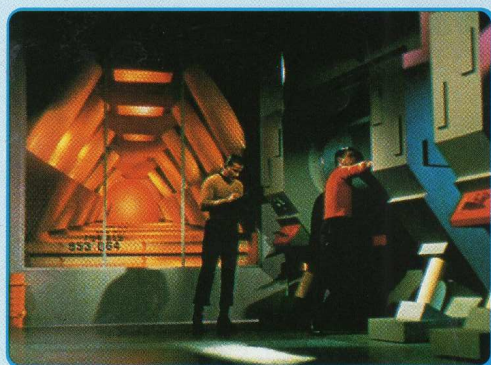
LOCALISATION :

PONT 19

Au début de la première mission quinquennale du capitaine James Kirk, la Salle de commande des machines de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* est une vaste pièce unique, dont une des cloisons est entièrement occupée par des consoles informatiques.

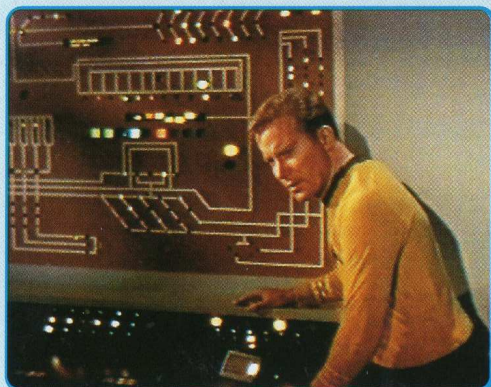
Des écrans de visualisation

Des écrans placés à hauteur des yeux fournissent des informations détaillées et parfaitement à jour.



⏪ Moteurs principaux

Les moteurs principaux du vaisseau émettent une chaude lueur orangée. On les voit à travers un grillage protecteur qui s'étend du sol au plafond.

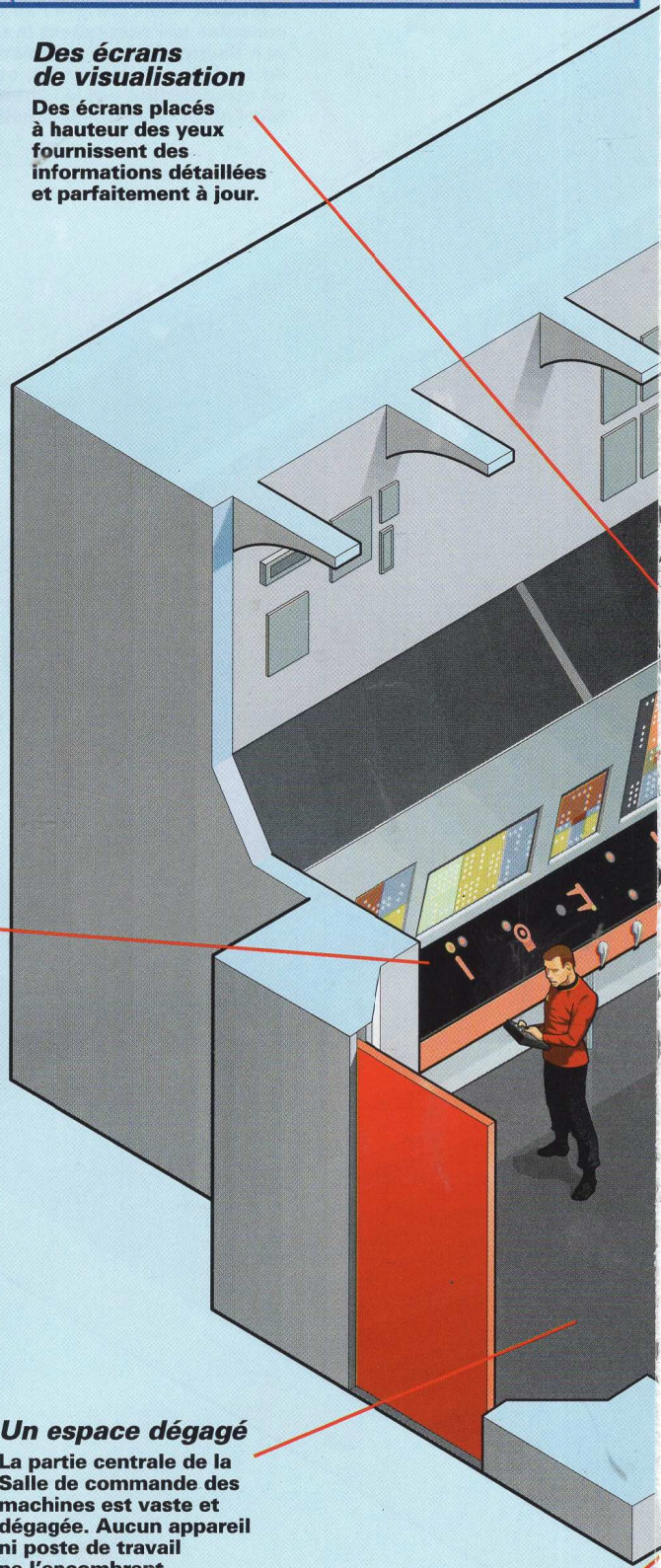


⏪ Un affichage efficace

Un panneau de diagnostic où s'affichent des données techniques vitales couvre l'une des parois de la Salle de commande des machines.

Consoles de commande

L'une des cloisons de la Salle de commande des machines est entièrement occupée par des consoles informatiques; le personnel affecté à ces consoles opère debout.



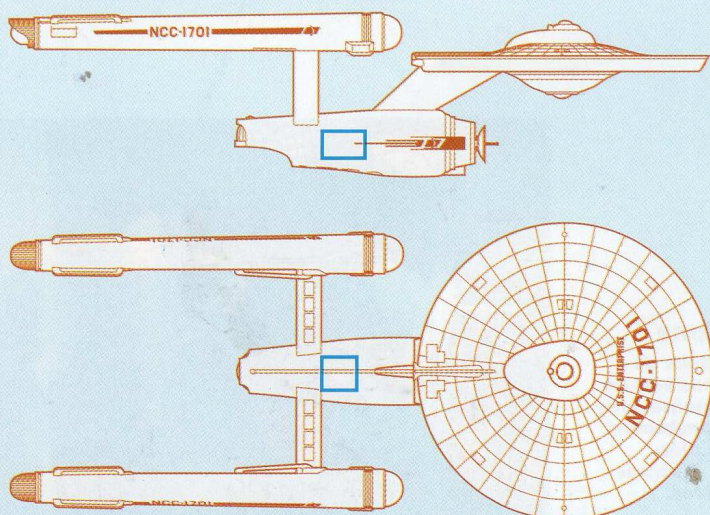
Un espace dégagé

La partie centrale de la Salle de commande des machines est vaste et dégagée. Aucun appareil ni poste de travail ne l'encombre.

Une console séparée

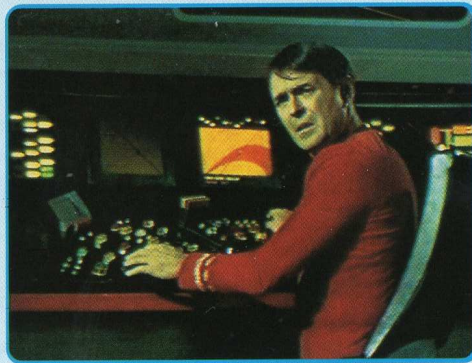
L'ingénieur en chef travaille fréquemment assis face à sa console personnelle.

Pont :
19



▶ **Commande à distance**

Tous les systèmes du vaisseau peuvent être commandés de la station de travail technique, située sur la passerelle de commandement. Ainsi, l'ingénieur en chef a la possibilité de suivre en temps réel la marche du vaisseau.

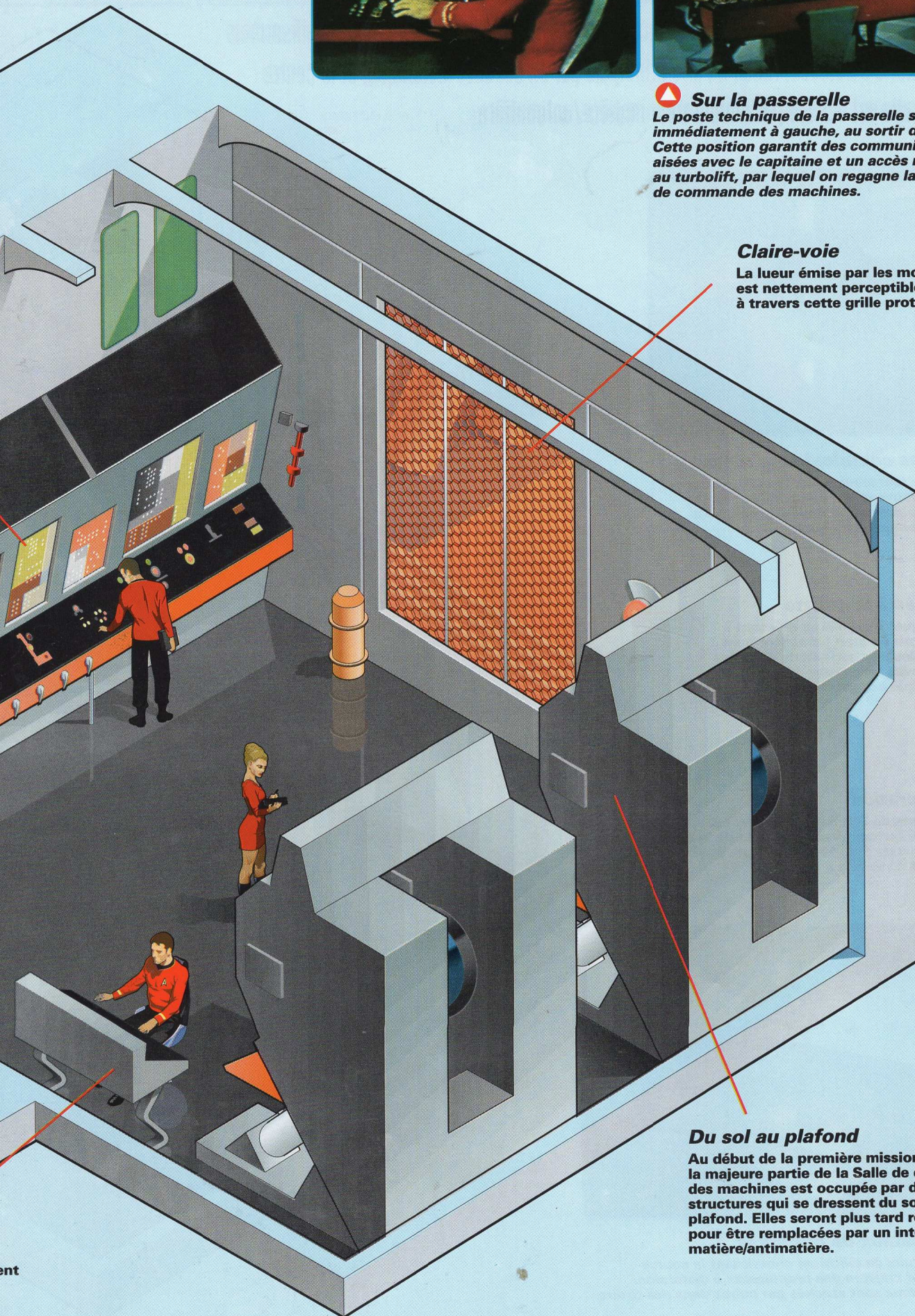


▲ **Sur la passerelle**

Le poste technique de la passerelle se situe immédiatement à gauche, au sortir du turbolift. Cette position garantit des communications aisées avec le capitaine et un accès rapide au turbolift, par lequel on regagne la Salle de commande des machines.

Claire-voie

La lueur émise par les moteurs est nettement perceptible à travers cette grille protectrice.



Du sol au plafond

Au début de la première mission de Kirk, la majeure partie de la Salle de commande des machines est occupée par de grandes structures qui se dressent du sol au plafond. Elles seront plus tard retirées pour être remplacées par un intégrateur matière/antimatière.



Une rambarde de sécurité

La galerie surélevée est flanquée d'un garde-corps métallique rouge.

Consoles

L'escalier vient rompre l'alignement de consoles qui occupaient la totalité du pan de gauche, mais plusieurs postes de travail sont conservés, et les écrans de visualisation qui les surmontent ont fait l'objet de diverses améliorations.



Sabotage

Du fait de la nature particulièrement explosive du combiné matière/antimatière, l'intégrateur de la Salle de commande des machines est le lieu idéal pour des tentatives de sabotage. C'est ce qu'a bien compris Kryton, garde du corps de la Dohlman d'Elaas, prêt à tout pour empêcher le mariage de sa maîtresse avec le dirigeant suprême de Troyius.

Sans changement

Le grillage de protection n'a subi aucune modification : les moteurs restent donc parfaitement visibles.

Intégrateur

L'intégrateur est situé au centre de la Salle de commande des machines restructurée.

Communications

Il est impératif que la Salle de commande des machines soit en communication permanente avec la passerelle de commandement. Aux abords des postes clés, des consoles équipées d'écrans sont aisément accessibles.





U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

LOCALISATION DES SYSTÈMES

ARMEMENTS ET SYSTÈMES DÉFENSIFS

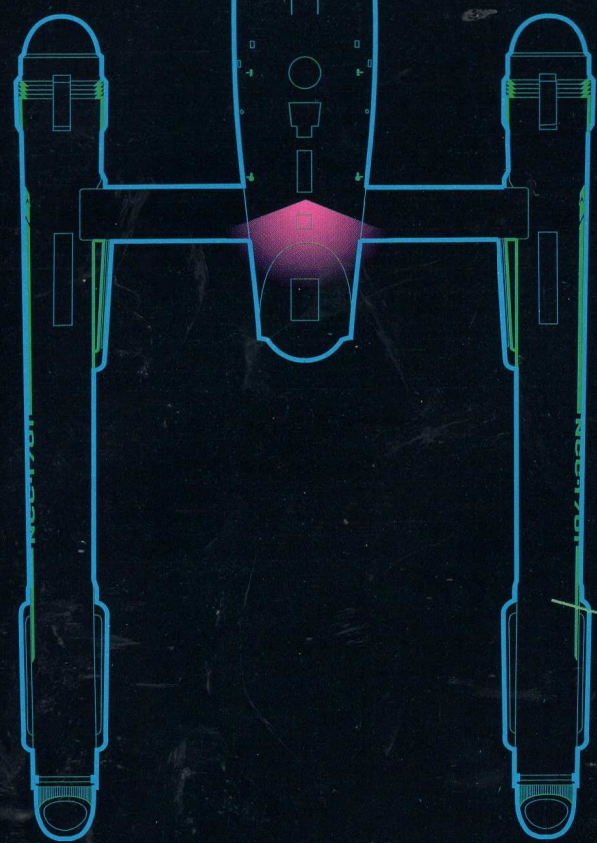
Les batteries principales de phaseurs sont installées sur la face ventrale de la soucoupe, juste en avant de la coupole des senseurs. Ces phaseurs peuvent prendre pour cibles des vaisseaux ennemis ou des objectifs situés à la surface d'une planète.

Les boucliers de déflexion protègent l'U.S.S. ENTERPRISE des tirs ennemis, mais empêchent les membres d'équipage d'utiliser concomitamment les systèmes de téléportation.



En cas d'urgence, le module soucoupe sera séparé de la coque technique et se réfugiera ensuite en lieu sûr à vitesse d'impulsion.

Le lance-torpilles à photons est conçu pour décocher des torpilles à vitesse supraluminique. Ces torpilles, d'une portée de 750 000 km, produisent une explosion en réunissant de force des paquets de matière et d'antimatière. Leur rendement explosif n'étant pas particulièrement élevé, les torpilles à photons sont surtout utilisées comme armes défensives. Un vaisseau bien dirigé peut distancer une torpille.



Si les dispositifs de protection des éléments matière/antimatière des nacelles sont endommagés, celles-ci peuvent être éjectées du vaisseau pour sauver le personnel.



ARMEMENTS ET SYSTÈMES DÉFENSIFS

Phaseurs

Le **phaseur** (« phaser » en anglais, acronyme de PHASed Energy Rectification) est une arme à énergie dirigée, largement employée par **Starfleet** à partir de la période 2254-2265.

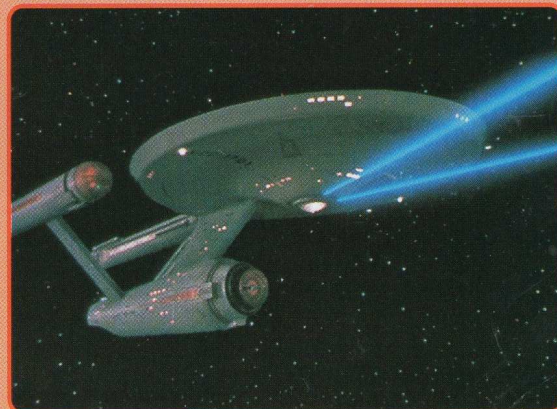
Les phaseurs d'un spatonef s'emploient normalement lors des combats menés à vitesse subspatiale contre d'autres vaisseaux en mouvement. Leur portée effective est de 300 000 km.

Les batteries principales de phaseurs de l'**U.S.S. Enterprise** sont situées sur la moitié inférieure du module soucoupe. Tout comme les fuseurs – qui sont en fait des phaseurs portatifs –, les phaseurs d'un vaisseau offrent diverses possibilités de réglage de puissance.

Lorsque l'**Enterprise** est en orbite autour d'une planète, un opérateur expérimenté peut utiliser les phaseurs pour assommer, chauffer ou

▶ **Les phaseurs sont les armes principales de l'U.S.S. ENTERPRISE. Tirées de la face ventrale du module soucoupe, elles peuvent viser des vaisseaux spatiaux ou des cibles situées à la surface d'une planète.**

désintégrer des êtres et des objets présents à la surface de la planète. La taille de la zone cible peut être comprise entre celle d'une maison et celle d'un pâté d'immeubles.



Torpilles à photons

Comme elles sont plus rapides que la lumière, les **torpilles à photons** s'emploient lorsque l'**U.S.S. Enterprise** doit se défendre alors qu'il se déplace à vitesse supraluminique.

Le lanceur assure l'impulsion initiale des torpilles à photons, dont la vitesse est ensuite entretenue par un petit moteur embarqué.

Si un vaisseau doté de performances

supraluminiques réagit assez rapidement, il peut distancer une torpille à photons.

Celle-ci contient des paquets de matière et d'antimatière, tenus à l'écart les uns des autres par des verrous magnétiques, puis brusquement réunis de façon à déclencher une explosion – dont le rendement n'est d'ailleurs pas particulièrement élevé.

Dans les années 2260, la portée des torpilles

▶ **Les torpilles à photons provoquent une explosion en annihilant matière et antimatière. Dans les années 2260, elles ne sont efficaces que sur des distances assez restreintes, et leur rendement explosif est lui aussi limité.**

à photons est limitée à 750 000 km, de sorte qu'elles sont principalement utilisées comme armes défensives.



Boucliers

Un **bouclier de déflexion** est un champ d'énergie employé pour protéger l'**U.S.S. Enterprise** des attaques délibérées. Lorsque les boucliers sont activés, l'équipage ne peut les franchir par téléportation.

Le bouclier défecteur n° 4 de l'**Enterprise** est situé sur le flanc tribord du vaisseau. Les boucliers peuvent être réglés selon différents niveaux de puissance. Aux niveaux inférieurs, ils

repoussent les débris flottant dans l'espace; aux niveaux supérieurs, ils protègent le vaisseau contre les armes ennemies. Leur puissance est mise à mal par des attaques répétées, mais ils sont capables de résister à plusieurs tirs de **phaseur** ou de **canon disrupteur**. L'**Enterprise** peut aussi étendre la protection de ses boucliers à un vaisseau de petite taille, pour peu que celui-ci soit à proximité.

Les boucliers de déflexion peuvent en outre servir à empêcher des êtres au niveau technologique inférieur de détecter la présence du vaisseau.

▶ **Les boucliers de l'U.S.S. ENTERPRISE protègent le vaisseau contre les tirs de l'ennemi. Ils ne peuvent cependant absorber la totalité de l'impact, aussi arrive-t-il souvent que l'équipage soit rudement secoué.**

Les boucliers de déflexion peuvent en outre servir à empêcher des êtres au niveau technologique inférieur de détecter la présence du vaisseau.



Ordinateurs et senseurs

Les **senseurs** situés sur la face externe de l'**U.S.S. Enterprise** recueillent des données tactiques vitales sur les vaisseaux ennemis.

Ces données sont transmises aux **ordinateurs** du spatonef qui gèrent tous les armements et systèmes défensifs embarqués.

Pour des raisons de facilité d'emploi, la majeure partie des fonctions tactiques de l'ordinateur sont réparties entre plusieurs stations

de travail de la passerelle.

La station scientifique fournit une analyse détaillée de tout corps rencontré dans l'espace, ce qui permet au personnel d'en déterminer la composition et l'effet probable de tirs décochés contre ledit corps. Cette station apporte aussi des renseignements sur l'état des boucliers.

Les postes de pilotage et de navigation sont équipés des systèmes de visée et

▶ **Les ordinateurs procurent à l'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE toutes les données nécessaires à la défense du vaisseau.**

de contrôle des armements. De là, le personnel dispose d'informations sur l'éloignement des vaisseaux ennemis, sur les effets probables qu'auraient des tirs sur eux, et sur les dommages qu'ils ont déjà subis.





NOM :

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

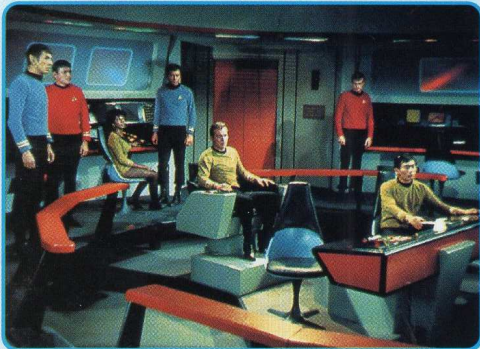
SYSTÈME :

PASSERELLE DE COMMANDEMENT

LOCALISATION :

PONT 1

La passerelle de commandement de l'*U.S.S. Enterprise* est suffisamment spacieuse pour être confortable tout en demeurant assez compacte pour être efficace — tous les officiers en poste ont ainsi la possibilité de donner le meilleur d'eux-mêmes.



▲ Une bonne vision

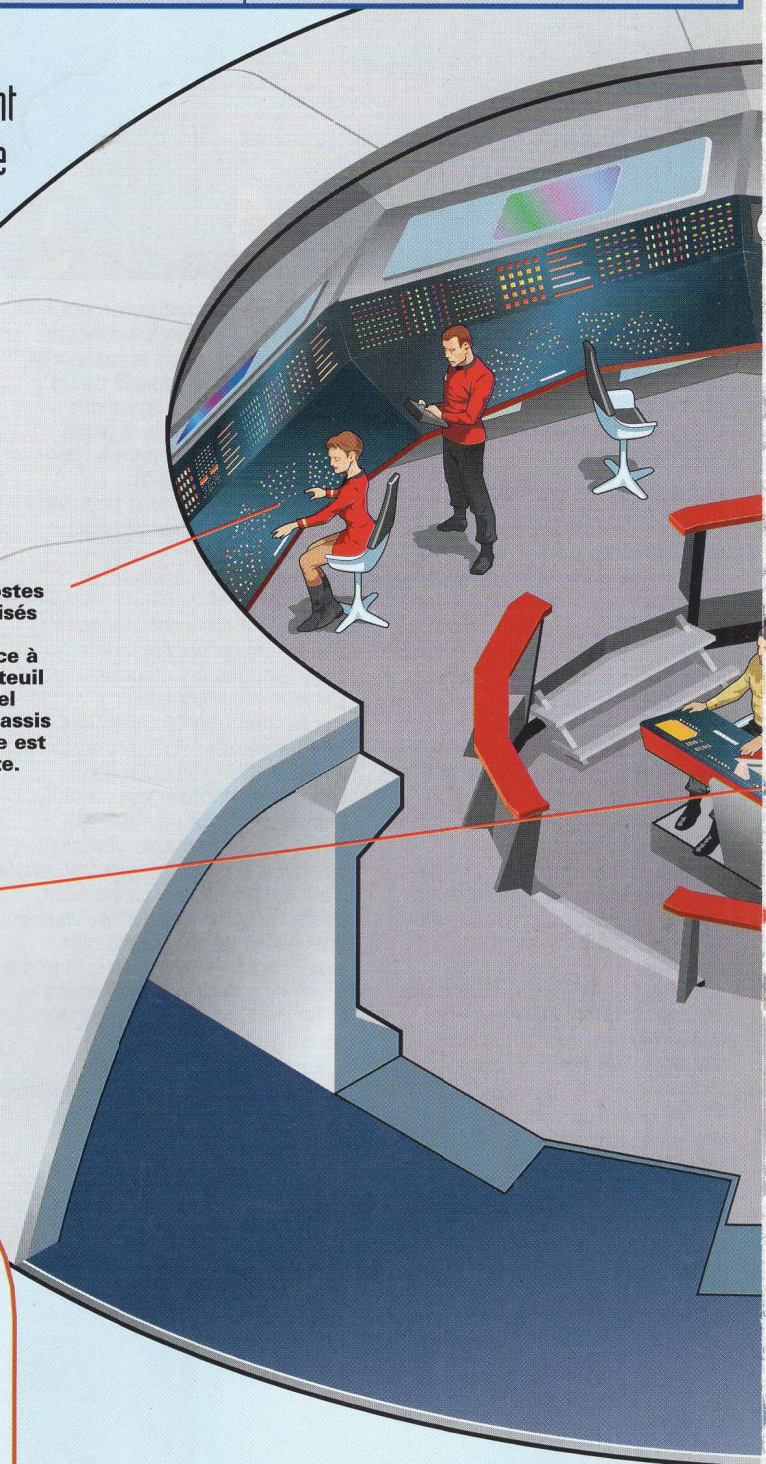
La passerelle est conçue de sorte que les officiers installés aux postes de travail puissent en permanence consulter l'écran de visualisation principal. Les fauteuils habituellement tournés vers la cloison pivotent, ce qui, au besoin, facilite les échanges avec le capitaine.

À l'avant

Les deux consoles les plus proches de l'écran de visualisation sont celles du navigateur et du pilote. Entre ces deux officiers, l'astrogateur sert à déterminer le cap à suivre.

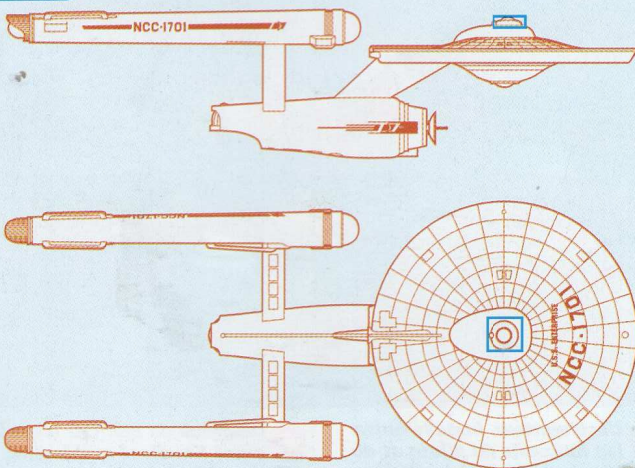
Les consoles spécialisées

La plupart des postes de travail spécialisés situés au niveau supérieur font face à la cloison. Le fauteuil pivotant sur lequel l'officier se tient assis devant sa console est léger mais robuste.



Pont :

1

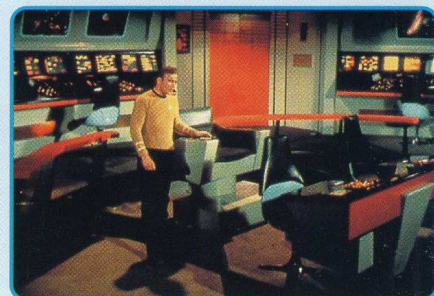


LOCALISATION :

PASSERELLE DE COMMANDEMENT

▶ Un moment de tranquillité

Les officiers qui, d'ordinaire, s'affairent à leur poste de travail se sont retirés. Seul sur la passerelle, le capitaine a tout loisir de réfléchir au sujet de son vaisseau, de son équipage et des responsabilités propres à sa charge de commandement.

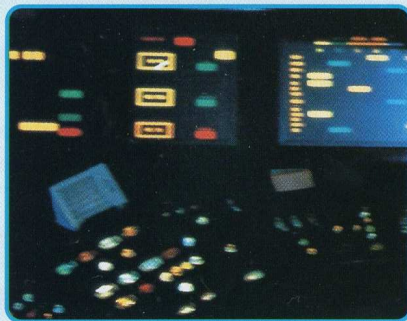


Plus d'informations

Au-dessus des consoles, des données supplémentaires s'affichent sur des écrans.

Les écrans

Les postes de travail sur la passerelle comprennent des moniteurs qui fournissent des détails concernant les systèmes gérés par les différents officiers.



▲ Droit devant

L'écran de visualisation n'est pas un hublot, mais il affiche fréquemment l'image que l'on verrait par la baie panoramique de proue d'un bâtiment de type plus ancien.

Les postes dédiés

Certains membres d'équipage, dont Uhura, l'officier responsable des communications, sont le plus souvent à leur poste sur la passerelle. D'autres, dont l'ingénieur en chef Scott, travaillent fréquemment en d'autres parties du spatonef - Scotty a cependant la possibilité de travailler à la console dédiée à la gestion technique sur la passerelle.

Le turbolift

Un turbolift situé derrière le fauteuil du capitaine (sur sa gauche) assure le transport du personnel entre divers secteurs du vaisseau et le niveau supérieur de la passerelle. Les passagers accèdent à la passerelle par deux portes rouges qui s'ouvrent lorsque la cabine du turbolift parvient à leur niveau.

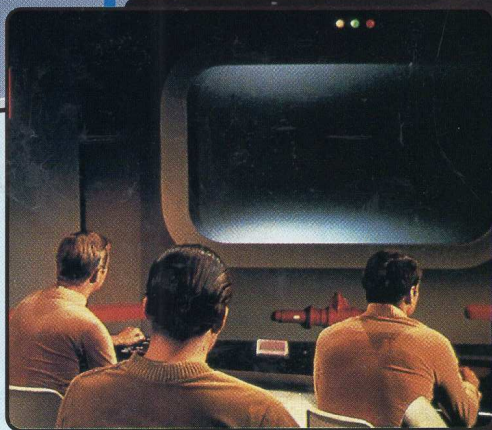
Le fauteuil du capitaine

Installé dans son fauteuil au centre de la passerelle, le capitaine est toujours au cœur de l'action; il n'a aucun mal à surveiller l'écran face à lui et peut accéder sans problème aux postes de travail dédiés qui l'entourent.

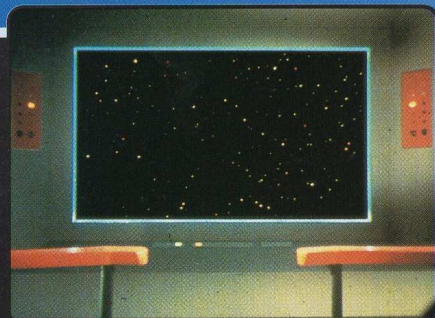
UN NOUVEL ÉCRAN

Dans l'arène

Le fauteuil du capitaine et les autres consoles de la partie inférieure sont séparés du reste de la passerelle par des balustrades rouges, comme les autres éléments de couleur vive de la passerelle, contribuent à égayer l'ambiance.



▲ Sous le commandement du capitaine Pike, l'écran de visualisation de l'U.S.S. ENTERPRISE est étroit, avec des angles arrondis et un épais encadrement; le capitaine, le navigateur et le pilote sont assis en formation triangulaire au niveau inférieur. Leurs consoles comportent des visuels cycnoïdes - non visibles ici.



▲ Le capitaine Kirk dispose d'un écran plus large, au cadre plus fin et aux coins carrés. Dans l'ensemble, la passerelle change fort peu entre 2245 (mise en service de l'ENTERPRISE) et 2271 (refonte majeure du vaisseau).

NOM :

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

SYSTÈMES :

PASSERELLE DE COMMANDEMENT

LOCALISATION :

PONT 1

Si la salle de commande des machines représente le cœur d'un vaisseau spatial, la passerelle de commandement en est le cerveau. C'est de là que sont supervisées toutes les fonctions majeures du spatonef, pour obtenir le maximum d'efficacité.

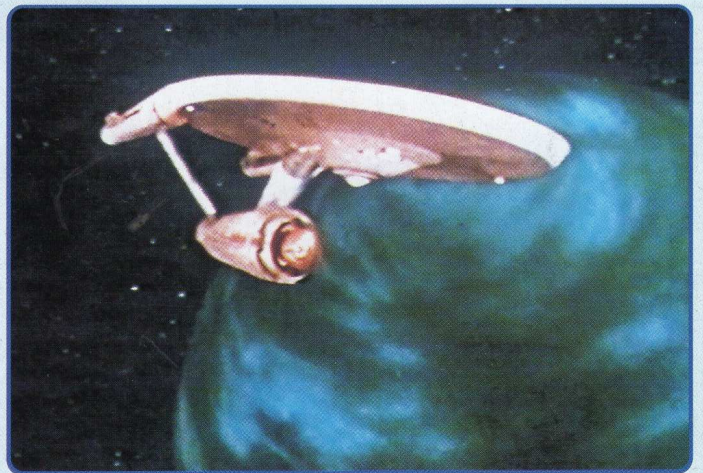
La passerelle de commandement de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** – comme celle de tous les spatonefs de classe **Constitution** – est située sur le Pont 1, au sommet de la soucoupe qui constitue la coque principale du vaisseau. De son fauteuil occupant une position centrale sur la passerelle, le capitaine surveille aisément et efficacement toutes les opérations du bâtiment.

Dans les années 2250, la passerelle de commandement du **capitaine Christopher Pike** est équipée de visuels cynoïdes aux postes de pilotage et de navigation. Lorsque Pike est remplacé par le **capitaine James T. Kirk**, en 2263, ils ont laissé place à des panneaux de

visualisation plus modernes qui ne dépassent pas des consoles ; l'écran principal aux bords arrondis a été supplanté par un modèle rectangulaire, plus large. D'autres modifications mineures interviennent entre les missions des deux capitaines ; les améliorations se poursuivront au fil des missions de Kirk, au gré de la disponibilité de nouveaux équipements. En 2271, l'*Enterprise* bénéficie d'une refonte complète : la passerelle est alors remplacée par un module flambant neuf.

Une conception durable

L'architecture générale – fauteuils de commandement centraux, entourés d'autres postes de travail – demeurera cependant inchangée jusqu'au siècle



▲ **Tout au long de ses quarante années de bons et loyaux services, le premier vaisseau ENTERPRISE est commandé de la passerelle par une succession de capitaines aussi compétents que courageux, dont le plus marquant restera certainement James T. Kirk.**

suivant sur presque tous les gros spatonefs de **Starfleet**.

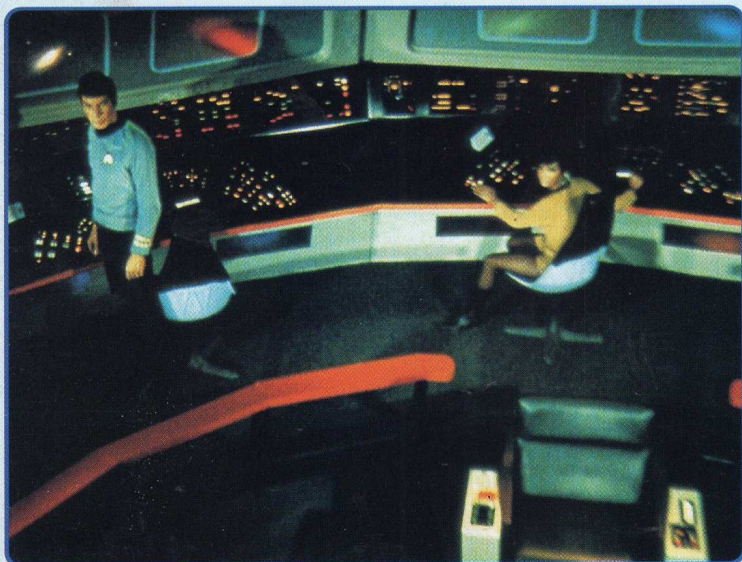
La passerelle de Kirk, dans les années 2260, est circulaire. Elle s'étend sur deux niveaux que sépare une balustrade rouge, la circulation entre les deux étant facilitée par trois petits escaliers. Sur la droite des portes rouges du turbolift – que le personnel

emprunte depuis le niveau supérieur de la passerelle – figure un plan schématique du vaisseau.

De son poste, qui consiste en un simple fauteuil installé sur une plate-forme légèrement surélevée au centre de la passerelle, le capitaine donne ses ordres, surveille l'écran de visualisation principal, s'adresse à l'équipage,



▲ **La passerelle est le centre névralgique de l'U.S.S. ENTERPRISE. De leurs postes de travail répartis sur le pourtour de la salle, des officiers spécialisés dans divers domaines – commandement, sciences, ingénierie... – œuvrent ensemble au bon fonctionnement du vaisseau ; quant au capitaine, il supervise les opérations de son fauteuil, qui occupe une position centrale légèrement surélevée.**



◀ **L'officier scientifique Spock et l'officier chargé des Communications Uhura sont généralement postés sur la passerelle. L'ingénieur en chef Scott assure également bon nombre des tâches qui lui incombent à partir de son poste spécialisé installé dans cette salle.**



◀ **Le turbolift permet un accès aisé et rapide à la passerelle, en provenance d'autres secteurs du vaisseau. Ses portes ouvrent sur le niveau supérieur de la passerelle.**

▼ **Vus du dessus, les postes de travail du niveau inférieur de la passerelle forment un triangle, dont les pointes sont représentées par les fauteuils du capitaine, du navigateur et du pilote. Cette zone centrale est entourée d'un garde-fou rouge.**

reçoit des rapports... Il contrôle personnellement les différentes commandes placées à portée de main sur les accoudoirs de son fauteuil, et a la possibilité de se substituer aux différents automatismes.

Les postes de travail

Juste au-dessous et devant le capitaine se trouve un module de commandement où opèrent d'ordinaire deux officiers. La console de pilotage est à la gauche du capitaine, la console de navigation à sa droite. Outre leurs fonctions premières, le pilote et le navigateur assument la responsabilité des armements – visée et tirs. Un astrogateur prend place entre les sièges de ces deux officiers. Le capitaine, le pilote et le navigateur font face à l'écran principal; les autres membres d'équipage leur tournent le dos, puisque les postes de travail du niveau supérieur se répartissent autour de la salle, contre la cloison.

L'écran de visualisation principal affiche les données provenant des senseurs, les communications visuelles, ou des informations issues des ordinateurs de soutien tactique et des bases de données. Au bas de l'écran, des voyants clignotent de gauche à droite.

On penserait naturellement que l'écran de visualisation principal se situe à l'avant de la passerelle, mais il est en fait décalé de 36° dans le sens trigonométrique par rapport à l'axe de la proue, qui se situe exactement à l'opposé de la porte du turbolift.

Sur le pourtour de la passerelle, les postes de travail du niveau supérieur gèrent les grandes fonctionnalités du vaisseau, fournissent les données nécessaires et, dans certains cas, doublent des fonctions normalement commandées par d'autres secteurs du bâtiment.

En partant de l'écran principal et en suivant le sens des aiguilles d'une montre, les postes se définissent comme suit : moniteur des sous-systèmes défensifs, poste des armements défensifs et offensifs, poste de navigation, poste d'informations-commandement, poste de communications. Viennent ensuite les portes du turbolift, puis le poste « machines », le poste « conditions environnementales », enfin le poste « surveillance des sous-systèmes machines ».

Le poste d'informations-commandement est généralement occupé par l'officier scientifique, le poste de communications par l'officier responsable des

Communications. L'ingénieur-chef est le plus souvent posté dans la salle de commande des machines, mais, lorsque les circonstances l'exigent, il peut gérer la plupart des fonctions de son ressort à partir du poste « machines » de la passerelle. Les autres postes du niveau supérieur ne sont pas occupés en permanence.

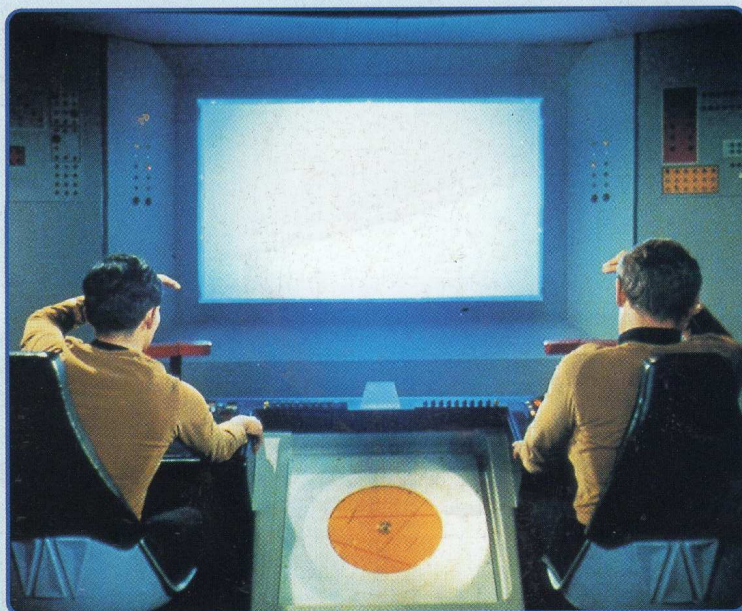
Incidents

Comme l'on pourrait s'en douter, la passerelle d'un spationef aussi célèbre que l'*Enterprise* a été le théâtre ou le témoin de bien des péripéties, dont certaines à grande portée historique. Ainsi, son écran de visualisation a été le premier à montrer de nouvelles races appelées à devenir familières aux membres de la **Fédération**.

Date stellaire 1709.2 : le premier contact visuel avec l'**Empire stellaire romulien** est établi sur l'écran principal de l'*Enterprise*, alors que ce vaisseau engage les communications avec un **Oiseau-de-Proie romulien** hostile. Bien que l'existence des **Romuliens** soit alors connue de la Fédération depuis plus de cent ans, à l'époque des **guerres romuliennes** – de 2156 à 2169 – les communications entre spationefs s'effectuaient uniquement par radio.



▲ **Les consoles de la passerelle comportent des commandes tactiles. Au sommet de chaque console, un émetteur-récepteur à boîte vocale permet les communications.**



◀ **L'astrogateur, installé entre les fauteuils du pilote et du navigateur, droit dans le champ de vision du capitaine, fournit des informations et données qui aident le navigateur à définir le cap le plus approprié.**

▲ **Désireux de pacifier les relations entre Starfleet et l'Empire klingon, les Organiens rendent la passerelle de l'U.S.S. ENTERPRISE si brûlante que le vaisseau est dans l'incapacité de se livrer à la moindre manœuvre hostile.**



VAISSEAU :
U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

LOCALISATION :
PONT 1

ÉQUIPEMENTS :
PILOTAGE ET NAVIGATION

THÈMES :
FONCTIONS ET AGENCEMENT

Les postes de pilotage et de navigation font partie du centre névralgique d'un vaisseau spatial de classe **Constitution**, situés au milieu de la passerelle de commandement, dans une aire en contrebas entre le fauteuil du capitaine et l'écran de visualisation principal, ces postes jumelés occupent une même console biplace qui rassemble les commandes et contrôles nécessaires au vol intersidéral, à la navigation et au combat spatial. Deux spécialistes travaillent d'ordinaire à cette console combinée : le pilote à gauche et le navigateur à droite.

Les missions du pilote comprennent le pilotage effectif du spatonef dans l'espace, la gestion de la **propulsion à distorsion** et à **impulsion**, ainsi que les opérations de combat d'ordre tactique; quant au navigateur, il définit, calcule, prévoit et met à jour la trajectoire suivie, la vitesse de distorsion, ainsi que les opérations concernant les **phaseurs** et les **torpilles à photons**.

Plusieurs officiers sont affectés à ces postes au cours de la mission quinquennale accomplie par l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** sous l'autorité du **capitaine James T. Kirk**; parmi eux, mentionnons les lieutenants **Hikaru Sulu**,

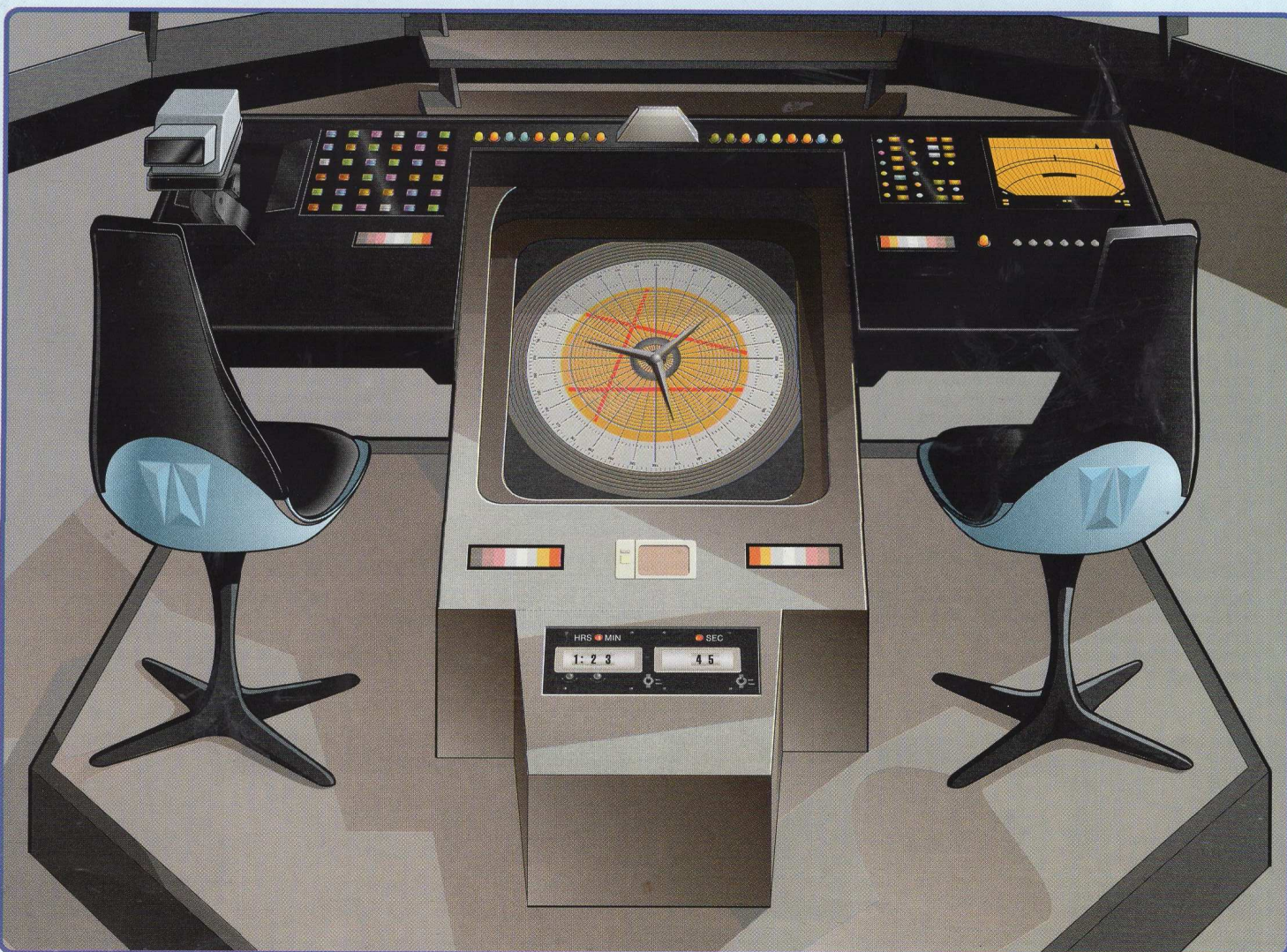
Lee Kelso, Stiles, David Bailey, Kyle, Kevin Riley et l'enseigne **Pavel Chekov**.

Configuration

La console aux formes anguleuses est composée des éléments suivants. De gauche à droite, le tableau de bord du poste de pilotage comprend trois sections principales : un abattant dissimulé qui s'ouvre automatiquement en cas d'**Alerte Rouge** pour permettre le fonctionnement d'un scanner de ciblage, un écran escamotable utilisé pour les applications tactiques des senseurs; le tableau de commande de pilotage principal, dont les différents boutons assurent le fonctionnement des propulseurs de contrôle d'attitude, des moteurs à impulsion et du propulseur à distorsion; sous ce panneau, une rangée de huit manettes sert à régler les allures de vol supraluminique. La partie centrale de la console, qui comprend de nombreux voyants de contrôle des senseurs du vaisseau, est dominée par deux éléments : l'indicateur d'alerte trapézoïdal (qui émet des éclats jaunes ou rouges selon la situation du vaisseau) surmonte l'**astrogateur** circulaire que le navigateur emploie pour déterminer sa route sur de longues distances. Cet appareil se



▲ Pavel Chekov et Hikaru Sulu occupent pendant plusieurs années les postes de navigateur et de pilote à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701.





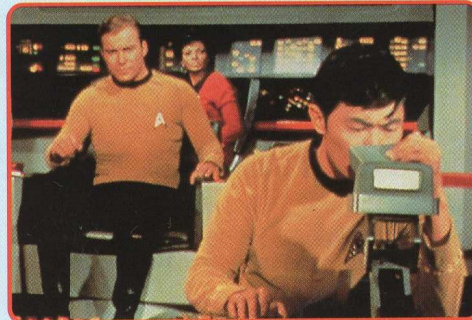
PILOTAGE ET NAVIGATION

compose d'un écran en forme de disque qui fournit des informations sur la position et le cap du vaisseau, calculés selon la méthode standard de la **Fédération**, consistant à mettre en relation la position stellaire, la distance et la direction du vaisseau par rapport au centre de la Galaxie. La base de données dans laquelle il puise est régulièrement mise à jour.

Fonctions « navigation »

Le panneau de l'astrogateur comporte aussi un intercom destiné aux communications à l'intérieur du vaisseau, ainsi que le chronomètre de bord, des contrôles de puissance d'impulsion et des commandes secondaires d'opération des armements. La régulation du chronomètre est assurée par de fréquentes mises à jour transmises de balises installées à travers le quadrant, ce qui permet à tout vaisseau ainsi équipé de déterminer avec précision les **Dates stellaires** et l'écoulement du temps sans subir les problèmes de dilatation temporelle générés par les déplacements à allure supraluminique. La Date stellaire fournie par le chronomètre est toujours enregistrée à l'occasion de toute entrée dans un journal de bord.

Le navigateur dispose d'un tableau de commande permettant le chargement des prévisions de route et autres données concernant les caps, d'un indicateur de plan de vol, d'un écran secondaire affichant la



▲ **Du fauteuil du capitaine situé derrière leurs postes, l'officier commandant le vaisseau peut donner ses instructions au pilote aussi bien qu'au navigateur.**



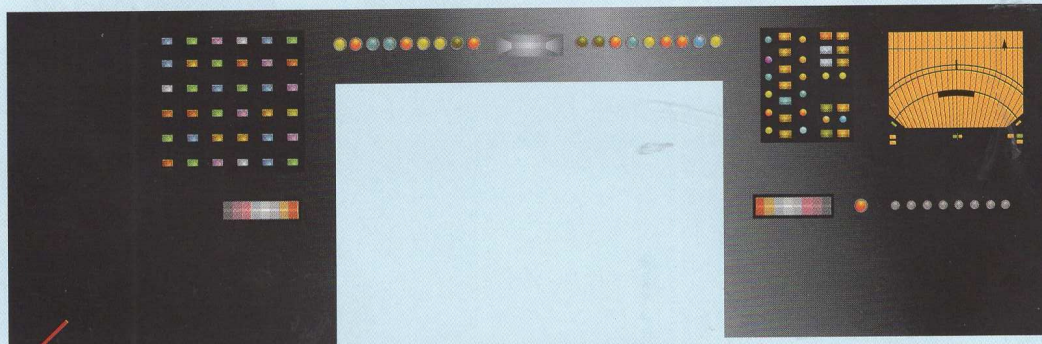
▲ **À l'approche d'une balise du FESARIUS, un voyant s'éclaire au centre de la console. La coloration de cet indicateur traduit le type d'alerte en vigueur pour le vaisseau.**

trajectoire actuelle du vaisseau, ainsi que d'informations sur les déviations et corrections en cours. Que le cap du bâtiment soit affecté par des rayons tracteurs ou l'attraction gravitationnelle de planètes, étoiles ou phénomènes stellaires proches, et une alerte retentit: le navigateur peut alors compenser immédiatement en effectuant une correction.

En outre, une rangée de commandes pourvoit à la sélection des phaseurs et des configurations de torpilles à photons; elle remplace un système antérieur de commandes photoniques situé hors de

la passerelle, dans la salle des **torpilles à photons** sur les ponts inférieurs, par des tirs directs et instantanés. Les réglages des phaseurs et des torpilles à photons sont assurés de ce poste, tout comme la configuration en vue de tirs ultra précis sur des cibles désignées. Certaines de ces commandes d'armements sont doublées sur le tableau de bord de pilotage, dans l'éventualité où le navigateur serait empêché d'ouvrir le feu. Enfin, des commandes supplémentaires sont groupées sous l'indicateur de plan de vol, pour une utilisation rapide en cas de besoin.

PILOTAGE ET NAVIGATION

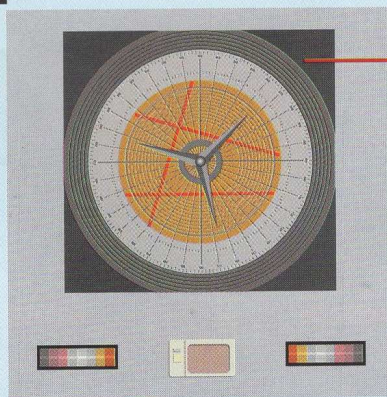


Console principale

La conception de la console principale de pilotage et navigation a été améliorée pour intégrer un scanner de ciblage escamotable destiné à aider le pilote dans ses manœuvres défensives.

Astrogateur

Cet instrument est employé pour calculer la trajectoire du vaisseau. Après avoir reçu du capitaine les nouvelles coordonnées, le navigateur procède aux ajustements nécessaires avant que le vaisseau ne passe en vitesse de distorsion. L'horloge atomique est située juste au-dessous de cet astrogateur.

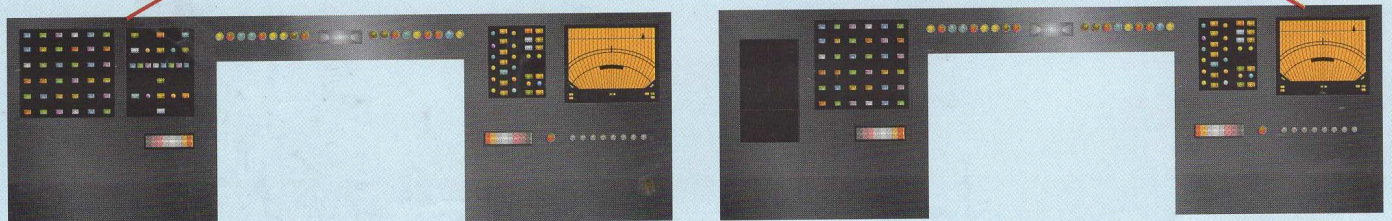


Console du pilote

Cette moitié de la console, gérée par le pilote, commande le fonctionnement dynamique du vaisseau. Elle est régulièrement améliorée, au fil des progrès technologiques.

Console du navigateur

Ce côté de la console de pilotage et navigation est dévolu au navigateur. Sa fonction majeure est de déterminer la direction et la vitesse du vaisseau.





VAISSEAU :

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

LOCALISATION

PONTS 4, 5, 6 et 17

ÉQUIPEMENTS :

QUARTIERS DU CAPITAINE ET DE L'ÉQUIPAGE

À bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, les quartiers de l'équipage, plutôt confortables, permettent au personnel de bénéficier d'un peu d'intimité. Ces logements sont situés sur les Ponts 4, 5, 6 et 17.

Dans les années 2260, les quartiers de l'équipage des vaisseaux de classe *Constitution* tels que l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* sont conçus pour que le personnel puisse s'y reposer et y travailler dans de bonnes conditions. L'espace y est compté, mais la nature même des missions du vaisseau fait que le confort est crucial. Même les sous-officiers disposent de cabines individuelles.

La cabine ordinaire consiste en une pièce divisée par une demi-cloison et un écran en une alcôve et un séjour. Derrière le lit – dont le couvre-lit est généralement rouge orangé –, une étagère accueille des objets personnels ; au-dessus de cette étagère, l'occupant de la cabine accroche souvent un tableau. Au pied du lit, l'espace est relativement dégagé.

Face au lit, une cloison semi-circulaire pivotante comprend plusieurs étagères où d'autres objets sont exposés. Lorsque l'ensemble est tourné, les étagères sont dissimulées et une commode apparaît. De petits articles de toilette peuvent être disposés au-dessus, sous un miroir.

Un lieu de travail

La partie « séjour » contient un bureau triangulaire, parallèle à l'écran qui sépare cet espace de l'alcôve. En temps normal, il y a un siège devant le bureau, mais la place est suffisante pour qu'un second siège soit installé de l'autre côté, lors de réunions informelles.

Le bureau est généralement équipé d'un terminal d'ordinateur pivotant à 360°, qui facilite les communications au sein du vaisseau ; il permet notamment de prendre connaissance de messages enregistrés, mais aussi de se connecter aux bases de données du bâtiment. Sur le pourtour du séjour court une étroite étagère sur laquelle on peut aussi poser des objets.

Tous les logements sont décorés dans les tons blanc cassé propres à *Starfleet*, mais chacun est libre d'apporter sa touche personnelle. Les plantes vertes abondent, et la plupart des membres du personnel de l'*Enterprise*, jusqu'au *Vulcain M. Spock*, ont rempli leur logement d'objets leur appartenant.

Les quartiers du *capitaine Kirk* se signalent par la sobriété de leur aménagement. Un tableau moderniste est accroché dans l'alcôve, à côté du lit, et un petit miroir décoratif hexagonal surmonte la commode rotative. Plusieurs livres et sculptures garnissent la pièce, mais Kirk range ses biens les plus précieux – dont ses médailles

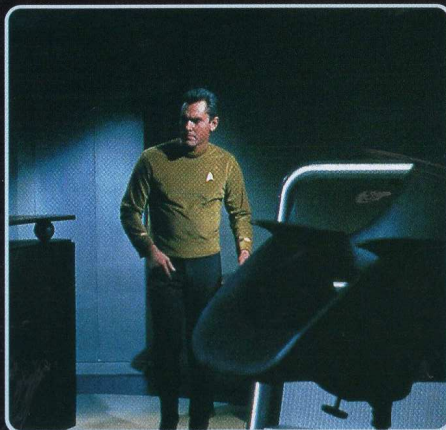
DES LIEUX DE VIE



▲ Les quartiers de l'équipage de l'*U.S.S. ENTERPRISE* sont scindés en deux parties : la première contient un lit et des rangements, la seconde est un séjour qui fait aussi office de bureau.



▲ Le capitaine Kirk se sert du terminal d'ordinateur qui équipe son bureau pour se maintenir en contact permanent avec l'équipage. Il est ainsi disponible à tout moment, même au milieu des repas.



▲ Avant la refonte de l'*U.S.S. ENTERPRISE*, en 2264, les quartiers du capitaine Pike diffèrent beaucoup de ceux de Kirk : il s'agit d'une pièce unique, équipée d'un vaste écran de visualisation.



▲ Le logement de Pike ne contient ni aire de travail ni séjour séparé ; le lit sert de canapé, et il y a des sièges pour les visiteurs. Un communicateur portatif permet les échanges avec la passerelle.



▲ De nombreuses personnes, dont *M. Spock*, travaillent fréquemment dans leurs quartiers. Le bureau peut être pourvu de terminaux informatiques et de maints autres appareils utiles.



▲ Hors de leurs heures de service, les membres d'équipage et leurs hôtes peuvent se détendre dans leurs logements. *M. Scott* dispose d'un stock de whisky pour les grandes occasions.



QUARTIERS DU CAPITAINE ET DE L'ÉQUIPAGE



▲ **Le nom des membres d'équipage figure sur leur porte, ainsi qu'un numéro correspondant à leur situation. La plupart des logements se trouvent sur le Pont 5.**



▲ **Chaque cabine est équipée d'une commode intégrée à un bloc pivotant – l'autre face, dans l'alcôve, contient des étagères.**



▲ **Les vastes tiroirs peuvent contenir plusieurs uniformes, indispensables dans la mesure où les spatonefs ne sont pas encore équipés de répliqueurs.**

et des instructions spéciales destinées à M. Spock et au **Dr McCoy** dans l'éventualité de sa disparition – dans un coffre-fort à combinaison muni de cinq boutons, aménagé dans la demi-cloison entre les zones de couchage et de séjour. Il n'est pas rare que le capitaine travaille dans son logement, où le rejoint parfois son sous-officier d'ordonnance.

Un espace personnel

Les quartiers de Spock reflètent ses origines vulcaines : parmi les objets accrochés aux murs, dont certains sont drapés de longues tentures rouges, figure une **harpe vulcaine**, et il possède un gong du type employé lors de la cérémonie nuptiale du **koon-ut-kal-if-fee**. Spock a fait remplacer le terminal informatique standard par un plus gros ordinateur, ce qui lui permet d'effectuer certaines de ses tâches complexes d'officier scientifique dans le confort de son logement. Il dispose en outre d'un jeu d'échecs tridimensionnel – il se détend

fréquemment en jouant contre l'ordinateur de l'*Enterprise*.

Le commandant en second vulcain n'est pas le seul à avoir décoré son logement d'objets « exotiques ». La cabine de l'**ingénieur-chef Montgomery Scott** est de toute évidence celle d'un Écossais : en témoignent le kilt suspendu à la cloison et le nombre des bouteilles de whisky. Scott semble fasciné par le passé romantique de l'Écosse, car un vieux heaume côtoie les ornements les plus « hi-tech ».

Les quartiers du **lieutenant Uhura** illustrent ses racines africaines : plusieurs statuettes africaines sont exposées sur sa commode, et, sur sa tête de lit sculptée, est jetée une peau de zèbre, animal vivant aux **États-Unis d'Afrique** d'où elle est originaire. Face au lit, une grande urne est posée sur un bloc de pierre blanc, dans une niche. Au lieu du bureau triangulaire standard, d'ordinaire appuyé au mur, Uhura possède une table ovale installée

au milieu de la pièce. Certaines cloisons sont décorées de suspensions en perles. Uhura rencontre quelques problèmes avec son logement : en 2266, sa porte brimbale bruyamment.

Tous les membres d'équipage ne se soucient pas de leur cadre de vie. Les quartiers du docteur McCoy (cabine 3F 127) sont plutôt spartiates, et l'on y trouve étonnamment peu d'objets à caractère médical – si l'on excepte un flacon de pilules somnifères rouges. Ses possessions personnelles semblent se réduire à quelques livres à reliure de cuir et à des petites sculptures, sur l'étagère derrière le bureau.

Logements du petit personnel

Les quartiers des sous-officiers et des membres d'équipage sont agencés tout comme ceux des officiers. Certains d'entre eux, dont l'historienne **Marla McGivers** qui sert à bord de l'*Enterprise* en 2267, ont plus que d'autres l'occasion de passer du temps dans leur cabine. McGivers a aménagé la sienne en atelier d'artiste, en installant un chevalet dans le séjour. Les éclairages indirects dispensent une douce lumière rosâtre. L'espace est rempli de statues et de tableaux représentant des héros historiques, dont le gladiateur Flavius, Jules César, Richard Cœur-de-Lion et Napoléon. C'est elle qui a peint la plupart de ces portraits.

Les quartiers des invités, nets et lumineux, ressemblent fort à ceux des officiers. Ils sont pour la plupart situés sur le Pont 6, mais d'autres, sécurisés, se trouvent sur le Pont 2. Dans certaines circonstances, les officiers cèdent leur logement aux dignitaires en visite.

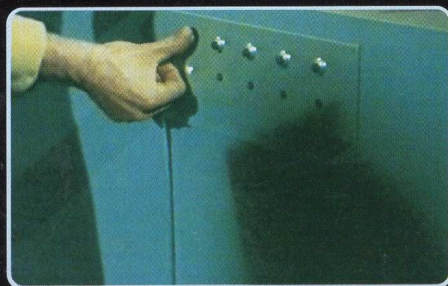


▲ **La plupart des membres d'équipage personnalisent leurs quartiers; M. Spock lui-même, dont on connaît pourtant la retenue, a décoré sa cabine dans le style de sa planète natale, Vulcain.**

PERSONNEL

En toute sécurité

Si nécessaire, les quartiers du personnel sont équipés d'un petit coffre-fort permettant de mettre en sûreté certains objets et documents précieux. Kirk y entresse notamment des instructions à communiquer à ses officiers supérieurs au cas où il trouverait la mort, ainsi que des objets auxquels il attache une valeur sentimentale, comme des médailles. L'accès s'effectue au moyen d'une combinaison à cinq chiffres, que le capitaine Kirk modifiera au moins une fois au cours de sa carrière à bord de l'*U.S.S. Enterprise*.



▲ **Pour ouvrir son coffre-fort, le capitaine Kirk compose une combinaison en se servant de cinq boutons.**



▲ **Si le capitaine venait à disparaître, M. Spock et le Dr McCoy ont pour instruction d'ouvrir son coffre-fort afin de prendre connaissance du message qu'il a enregistré à leur intention.**



▲ **Le terminal du bureau peut servir à lire des messages préenregistrés ou à communiquer avec d'autres secteurs du vaisseau. Au besoin, il se connecte à d'autres systèmes informatiques.**



NOM :

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

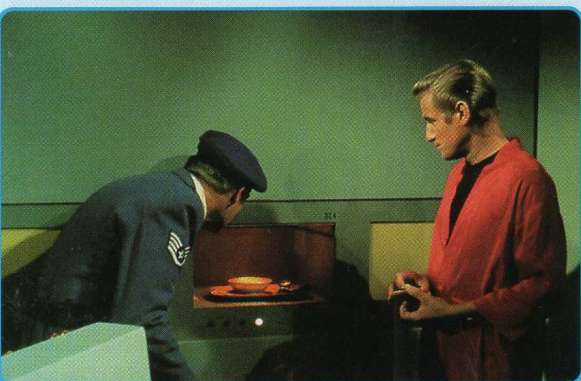
SYSTÈME :

SALLE DE TÉLÉPORTATION

LOCALISATION :

DIVERS PONTS

Les salles de téléportation de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, premiers lieux du vaisseau que découvrent la plupart des visiteurs, sont représentatives de ce que le design de Starfleet offre de mieux au **xxiii^e** siècle.



Surélevée

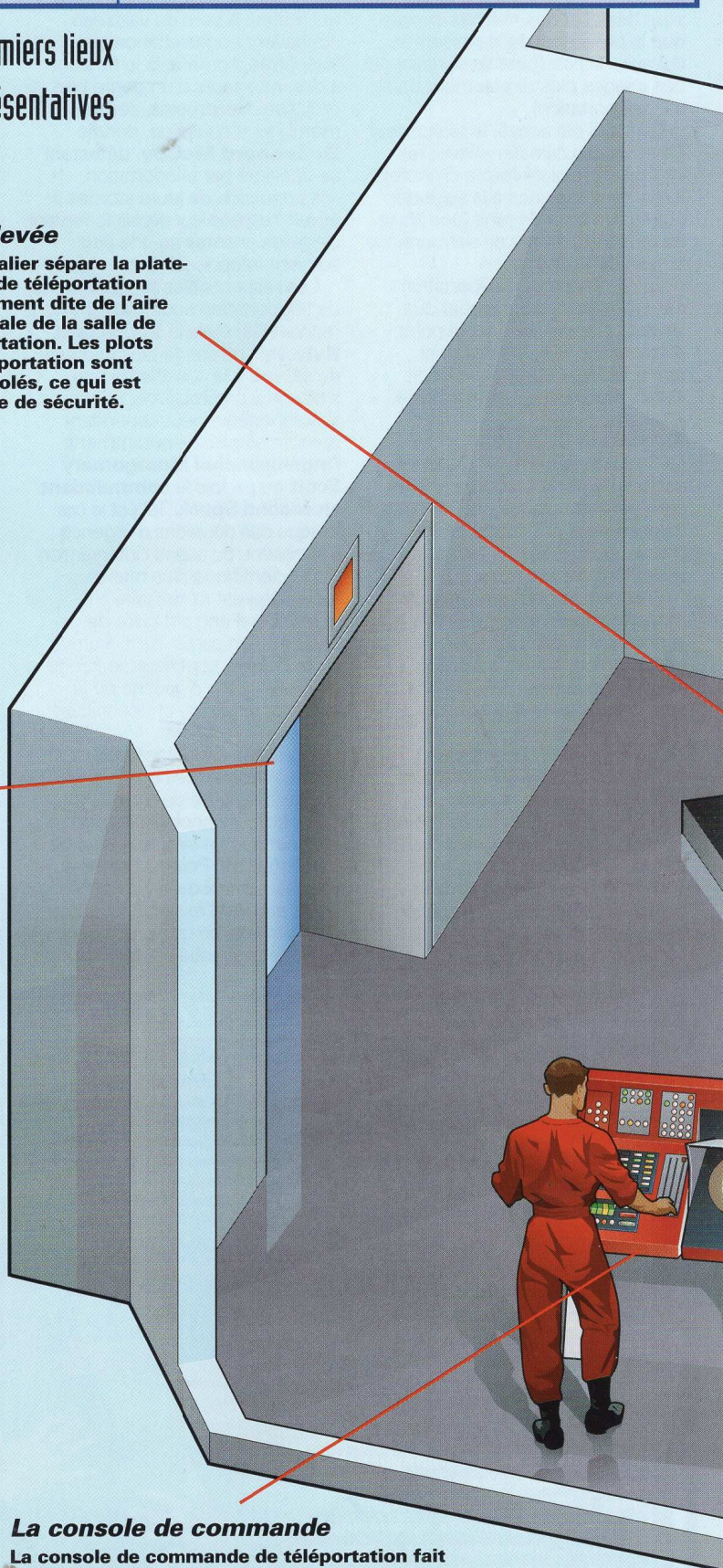
Un escalier sépare la plateforme de téléportation proprement dite de l'aire principale de la salle de téléportation. Les plots de téléportation sont ainsi isolés, ce qui est un gage de sécurité.

Rafraîchissement instantané

Certaines des salles de téléportation de l'*ENTERPRISE* sont équipées de leurs propres distributeurs de mets et de boissons, destinés en premier lieu aux officiers de service, mais aussi aux visiteurs susceptibles d'avoir faim ou soif à leur arrivée.

Un accès aisé

Une porte mène de la salle de téléportation vers le réseau de coursives du vaisseau, permettant un accès aisé à d'autres secteurs du bâtiment.

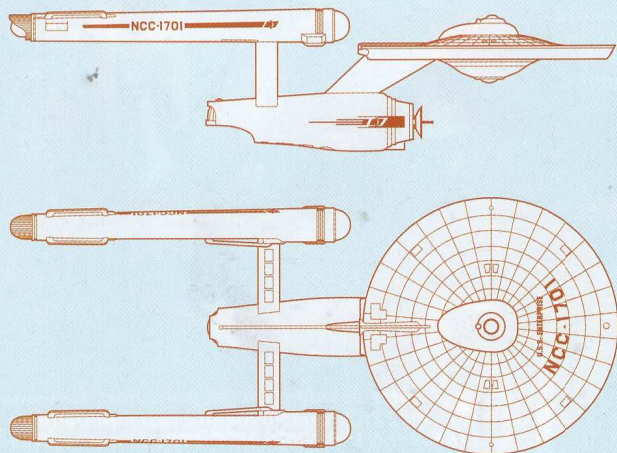


La console de commande

La console de commande de téléportation fait face à la plateforme. Un ou deux techniciens s'y affaireront debout. C'est théoriquement l'opérateur de gauche qui déclenche la téléportation.

Pont :

DIVERS



Localisation :

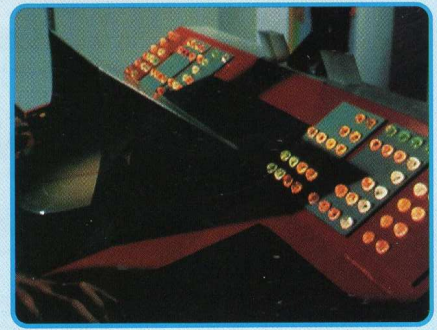
SALLES DE TÉLÉPORTATION

Zénital

Un cylindre lumineux rouge est situé au-dessus de chacun des six plots de téléportation. Les membres du personnel en passe d'être téléportés se tiennent juste au-dessous, sur les plots correspondants.

Agencement

Des rangées symétriques de boutons, séparées par l'écran central, donnent un aspect parfaitement ordonné aux commandes de la console principale. Cet agencement facilite l'identification de leurs fonctions par le technicien et son assistant.



La paroi du fond

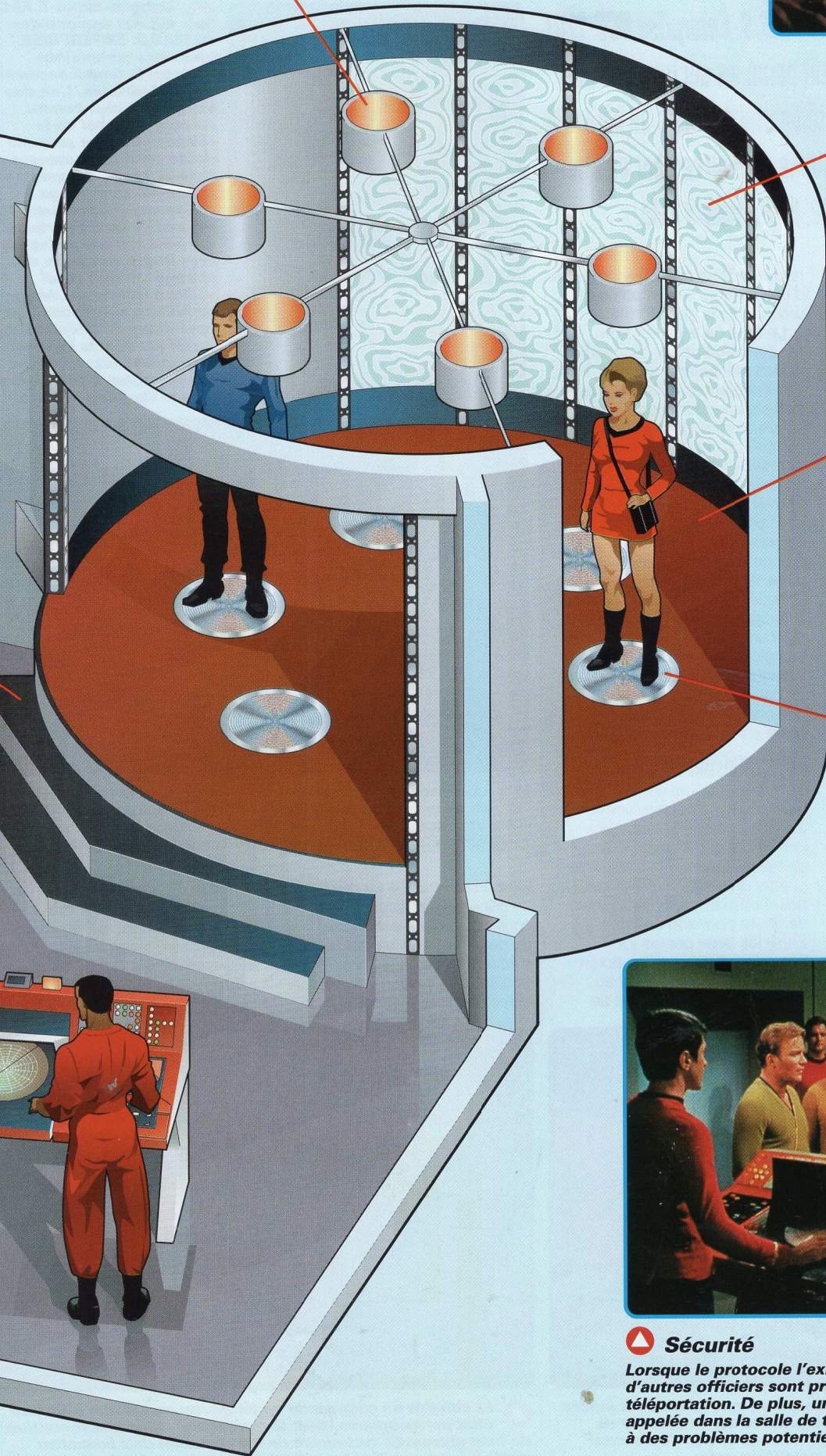
Les panneaux verticaux qui occupent le fond de l'aire de téléportation présentent des motifs dits « d'interférences ».

Le sol

Le sol de l'aire de téléportation est d'un rouge soutenu qui contraste avec les coloris des plots de téléportation.

Les plots de téléportation

Six plots de téléportation sont disposés en cercle. Chacun d'entre eux peut assurer la téléportation d'une personne ou d'un objet de taille réduite.



Sécurité

Lorsque le protocole l'exige, le capitaine du vaisseau et d'autres officiers sont présents lors d'une arrivée par téléportation. De plus, une équipe de sécurité peut être appelée dans la salle de téléportation pour faire face à des problèmes potentiels ou à des aliens hostiles.

NOM :

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

SYSTÈME :

SALLE DE TÉLÉPORTATION

LOCALISATION :

DIVERS PONTS

Les salles de téléportation de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* de classe *Constitution* figurent parmi les secteurs les plus importants du vaisseau. Les téléportations hors du bâtiment et vers celui-ci sont généralement assurées par un chef de la téléportation très fiable, le lieutenant Kyle.

Les salles de téléportation de tout vaisseau de *Starfleet* sont comparables, à maints égards, aux salons des départs et des arrivées d'un spatioport. C'est là que le personnel ou de petits objets quittent le bâtiment ou y accèdent ; ce sont donc les premiers lieux du vaisseau que découvrent la plupart des dignitaires en visite : il importe que ces salles soient à tout moment des plus présentables.

Lorsque des personnes arrivent, elles sont accueillies à bord selon les prérogatives propres à leur grade et à leur statut. Les visiteurs amis sont reçus comme dans un domicile privé ; pour les dignitaires, on déploie le protocole approprié. Les ennemis potentiels sont accueillis par des *fuseurs* braqués, voire par un mur de gardes de sécurité les empêchant d'atteindre des secteurs plus sensibles du vaisseau.

À bord des spatonefs de classe *Constitution* tels que l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, chaque salle de téléportation est d'un design assez classique ; elle est pourvue d'une console de commande qui fait face à une plate-forme de téléportation circulaire surélevée de trois marches par rapport au reste de la salle, de façon à éviter tout

risque de téléportation accidentelle d'une personne ou d'un objet proches de la plate-forme.

Le fond de la plate-forme est constitué de six panneaux blancs présentant un motif dit « d'interférences ». Dans certaines salles de téléportation, la paroi située à droite de la console comprend une vaste carte stellaire, remplacée dans d'autres par un tableau. Sur la plate-forme, se trouvent six plots de téléportation circulaires régulièrement espacés, baignés d'une lumière rouge émanant du petit cylindre situé au-dessus de chacun d'eux. Chaque plot est capable d'assurer la téléportation d'une personne ou d'un objet de taille modeste. Les plots sont tous utilisables individuellement ou simultanément. En cas d'urgence, plusieurs personnes peuvent prendre place sur un même plot.

Sous contrôle

Le téléporteur est commandé d'une console qui fait face à la plate-forme et qui contient la majeure partie des circuits de téléportation. Elle offre deux postes de travail : celui de gauche pour l'officier responsable, celui de droite pour son assistant. Entre les deux postes (où l'on se tient debout), un écran translucide circulaire sert au réglage des coordonnées de



◀ Lorsque James T. Kirk est aux commandes de l'*U.S.S. ENTERPRISE*, plusieurs techniciens assurent le fonctionnement des téléporteurs. L'un des visages les plus connus au poste de chef de la téléportation est sans nul doute celui du lieutenant Kyle. Arborant souvent la combinaison rouge des services techniques, il manœuvre les téléporteurs qui envoient ses collègues vers divers vaisseaux et planètes ; il doit aussi veiller à leur retour dans de bonnes conditions. Les opérateurs de téléportation assument de très lourdes responsabilités : la survie des membres d'équipage repose sur leurs épaules.



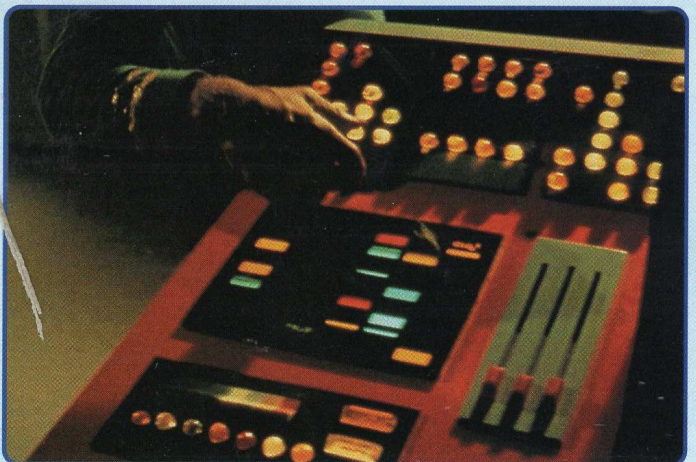
◀ Le lieutenant Kyle est souvent seul de service dans la salle de téléportation mais, dans certaines circonstances difficiles, il est aidé par un assistant ; en cas de problème plus épique, l'ingénieur-chef ou l'officier scientifique prennent sa place.

téléportation. Situé au-dessus de cet écran, le dispositif de communications est flanqué de deux témoins lumineux qui s'éclairent en cas d'alerte rouge et d'autres situations d'urgence, afin d'avertir le personnel d'un

éventuel problème. Jusqu'en 2367, un terminal ressemblant à la station banque de données de la passerelle est situé dans le coin de la salle de téléportation – il sera ensuite remplacé par l'écran de visualisation installé



◀ La téléportation hors du vaisseau ou vers celui-ci est lancée au moyen de trois manettes placées sur la console de commande. La procédure exacte accomplie par l'opérateur dépend de la personne ou des objets téléportés.



◀ La console de commande de téléportation est une interface ultra perfectionnée, dont le maniement exige une formation de haut niveau. Le technicien de téléportation doit connaître sur le bout des doigts les subtilités de cette technologie.



NOM :

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

SYSTÈME :
SALLE DE TÉLÉPORTATION

LOCALISATION :
DIVERS PONTS

Les salles de téléportation de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, premiers lieux du vaisseau que découvrent la plupart des visiteurs, sont représentatives de ce que le design de *Starfleet* offre de mieux au *xxiii^e* siècle.



Surélevée

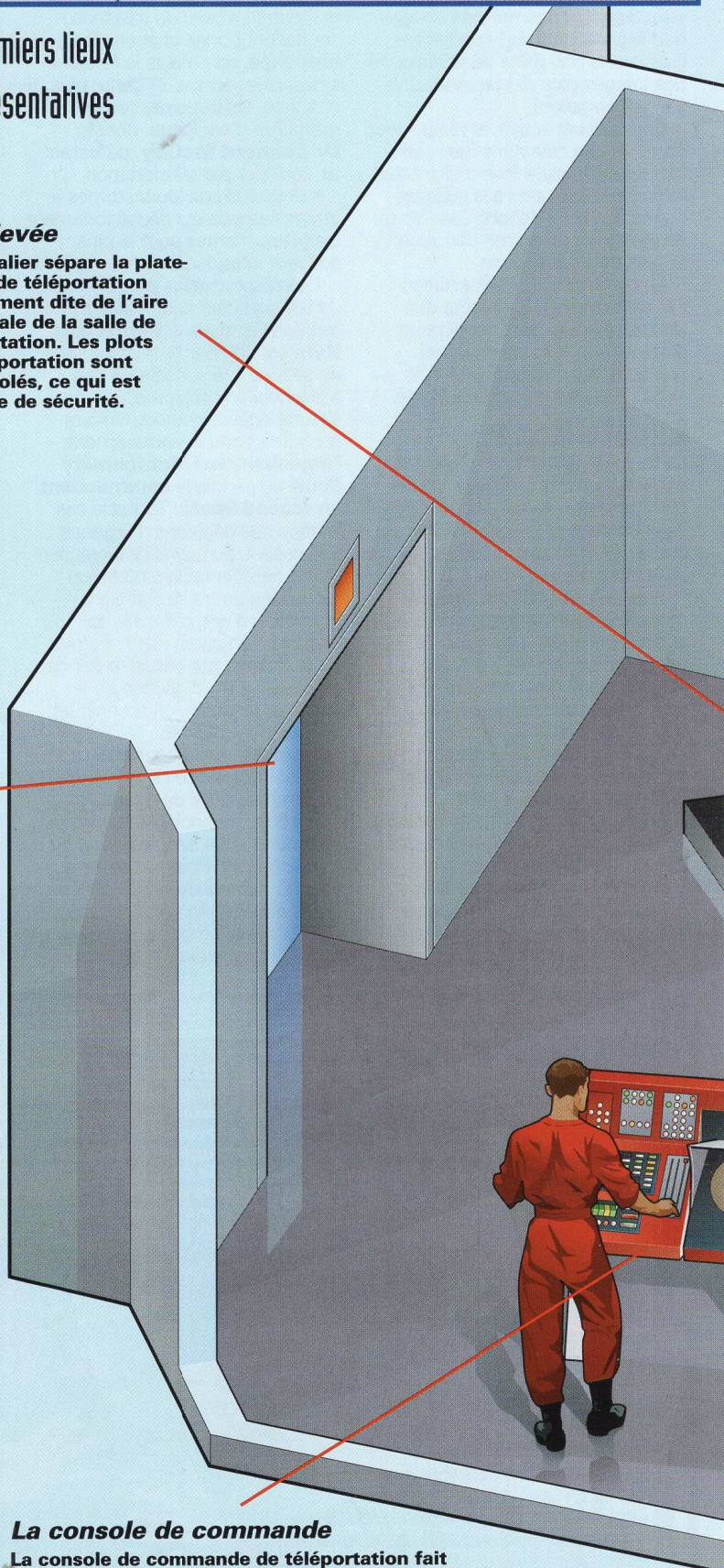
Un escalier sépare la plateforme de téléportation proprement dite de l'aire principale de la salle de téléportation. Les plots de téléportation sont ainsi isolés, ce qui est un gage de sécurité.

Rafraîchissement instantané

Certaines des salles de téléportation de l'*ENTERPRISE* sont équipées de leurs propres distributeurs de mets et de boissons, destinés en premier lieu aux officiers de service, mais aussi aux visiteurs susceptibles d'avoir faim ou soif à leur arrivée.

Un accès aisé

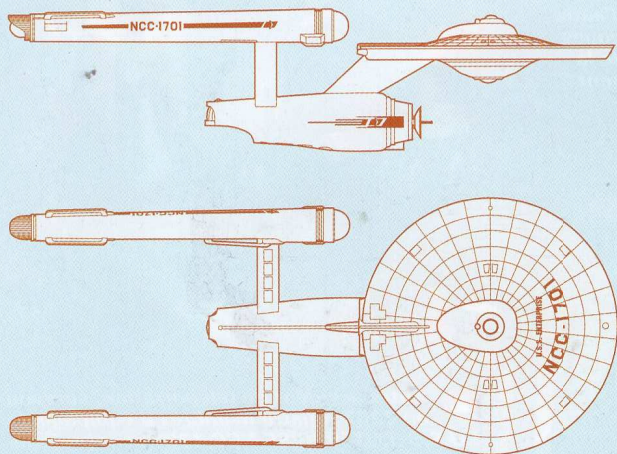
Une porte mène de la salle de téléportation vers le réseau de coursives du vaisseau, permettant un accès aisé à d'autres secteurs du bâtiment.



La console de commande

La console de commande de téléportation fait face à la plateforme. Un ou deux techniciens s'y affairant debout. C'est théoriquement l'opérateur de gauche qui déclenche la téléportation.

Pont :
DIVERS



Localisation :

SALLES DE TÉLÉPORTATION



VAISSEAU :
U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

RAPPORT :
LOCALISATION DES SYSTÈMES

SYSTÈME :
SENSEURS ET DÉFLECTEUR PRINCIPAL

Les **senseurs**, parfois appelé **scanners**, sont des instruments servant à détecter et analyser à distance des objets de toutes sortes. Les spatonefs de classe **Constitution** tels que l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** emploient une batterie externe de senseurs **duotroniques**.

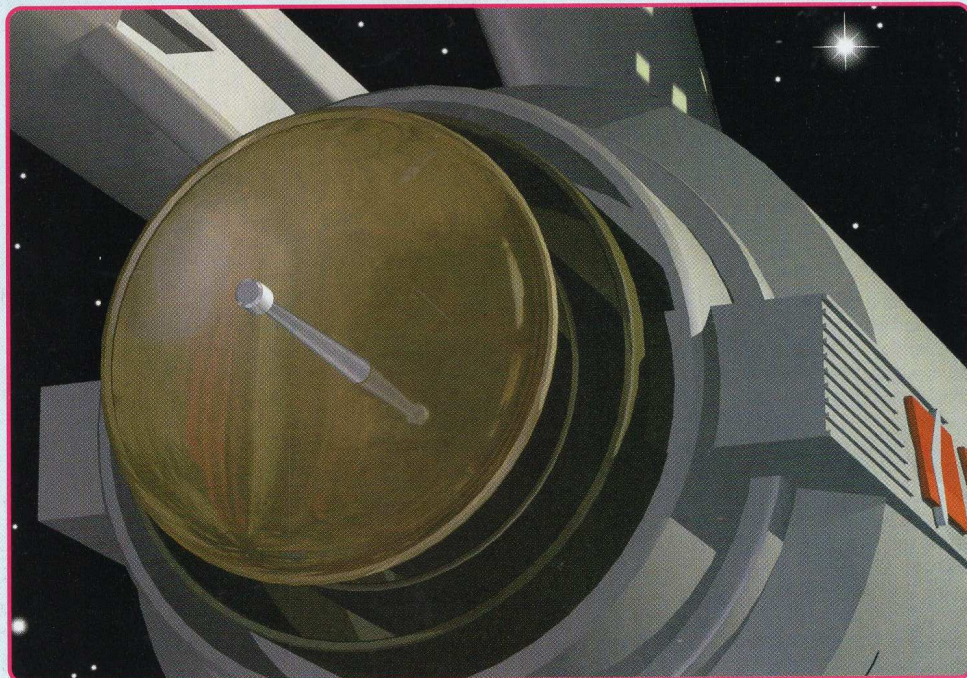
Les senseurs de l'*Enterprise* sont installés en différents points de la coque, principalement dans une coupole située sur la face ventrale du module soucoupe. La coupole de déflexion principale, qui se trouve à l'avant de la coque technique, est l'un des équipements les plus distinctifs du vaisseau.

La fonction de ce déflecteur principal est de repousser les débris spatiaux susceptibles d'infliger de graves dommages à la coque du bâtiment. À vitesse de distorsion, toute collision avec une micrométéorite pourrait s'avérer fatale – de simples atomes d'hydrogène peuvent provoquer de périlleuses frictions. Le déflecteur émet un rayon qui évacue les matières dangereuses hors de la trajectoire du vaisseau. Des senseurs à longue portée détectent les corps volumineux, tels les astéroïdes, que le déflecteur est dans l'incapacité de déplacer.

Senseurs de navigation

Les senseurs jouent un rôle crucial dans les systèmes de navigation du spatonef. Les données, transmises directement à la station de navigation, servent à calculer la position du bâtiment. Les senseurs sont également capables de détecter d'autres vaisseaux, mais ils peuvent être leurrés par les dispositifs d'occultation qui, à la fin du **XXIII^e** siècle, équipent les flottes des empires **romulien** et **klingon**.

En cours de bataille, les senseurs déterminent le cap et la vitesse d'autres vaisseaux, ainsi que les dommages qu'il



est possible de leur infliger. Dans certains cas, l'*Enterprise* détecte l'activation des armements d'un bâtiment ennemi.

Ces senseurs ne sont pas infaillibles : il faut parfois près de trois secondes à un vaisseau tel que l'*Enterprise* pour percevoir la présence d'un autre spatonef. Face à un bâtiment occulté, ce délai, qui donne le temps de lancer une opération de téléportation de vaisseau à vaisseau, peut s'avérer fatal.

Les senseurs contribuent de façon décisive à la mission d'exploration scientifique de l'*Enterprise* : ils sont régulièrement employés

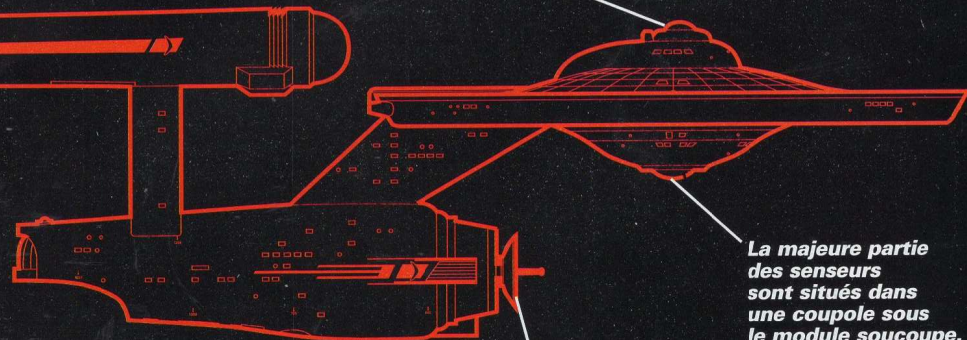
▲ **Sans sa coupole de déflexion, l'U.S.S. ENTERPRISE ne pourrait se déplacer en toute sécurité à des allures subluminiques élevées, et encore moins à vitesse de distorsion. Le déflecteur émet un rayon qui repousse les corps dangereux hors de la trajectoire du vaisseau, afin d'éviter toute collision susceptible d'endommager la coque.**

pour enregistrer des données concernant des phénomènes spatiaux de type quasar. Ils sont non seulement capables de déterminer les dimensions, les masses et les densités,

LOCALISATION DES SYSTÈMES

VUE TRIBORD

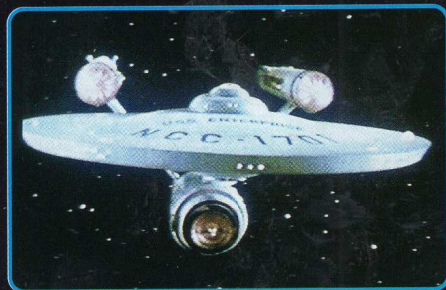
Des informations cruciales, recueillies par les senseurs, sont transmises à la passerelle pour y être analysées par le navigateur et l'officier scientifique.



La majeure partie des senseurs sont situés dans une coupole sous le module soucoupe.

◀ Dans les années 2260, l'**U.S.S. ENTERPRISE** est l'un des plus évolués de tous les spatonefs en service. Les senseurs jouent un rôle essentiel dans l'accomplissement de sa mission d'exploration.

Le déflecteur repousse les débris et autres corps dangereux hors de la route de l'**ENTERPRISE**. Cet équipement est pratiquement indispensable à tout vaisseau capable de se déplacer à grande vitesse.





DOSSIER 20 L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

mais aussi les émissions radioactives et électromagnétiques.

La position de l'écran de visualisation principal, à l'avant de la passerelle de commandement, donne l'illusion qu'il s'agit d'une baie panoramique, mais en fait les images qu'il transmet sont produites par les senseurs, qui traduisent sous forme graphique les informations reçues. Des réglages permettent d'obtenir des images de grossissements variés, sous des angles divers.

Des instruments sensibles

Les senseurs de l'*Enterprise* sont suffisamment sensibles pour détecter la présence et la nature du vivant, la composition physico-chimique, la taille et l'âge d'un objet et de ses composants.

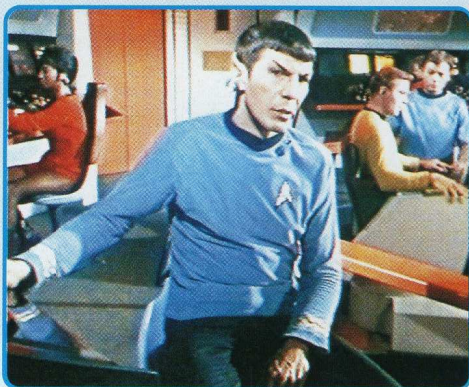
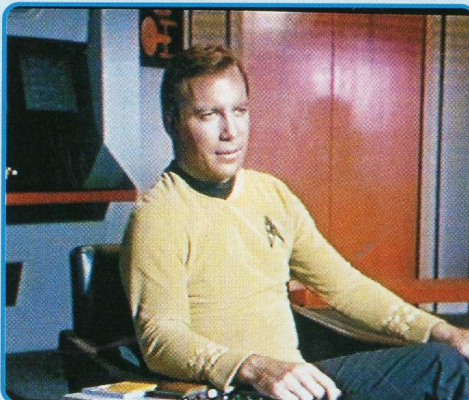
Lorsque l'*Enterprise* est en orbite au-dessus d'une planète, ses senseurs fournissent des données assez précises pour calculer les coordonnées nécessaires à la téléportation vers le sol. Toutes les informations recueillies sont automatiquement enregistrées et stockées dans les ordinateurs du vaisseau – elles seront alors accessibles à tout moment.

La lecture des données relevées par les senseurs et leur communication au capitaine sont généralement du ressort de l'officier scientifique. Son poste de travail dédié, combiné à la console informatique d'accès aux bases de données, se situe en arrière et à droite du fauteuil du capitaine. De là, l'officier scientifique a la possibilité de comparer instantanément toute donnée nouvelle avec les informations déjà contenues dans les ordinateurs du spatonef, qu'elles émanent des senseurs, de l'unité centrale ou de divers appareils d'analyse. Les données sont principalement transmises par le biais d'une interface visuelle, mais l'officier scientifique dispose aussi d'un écouteur.

Senseurs internes

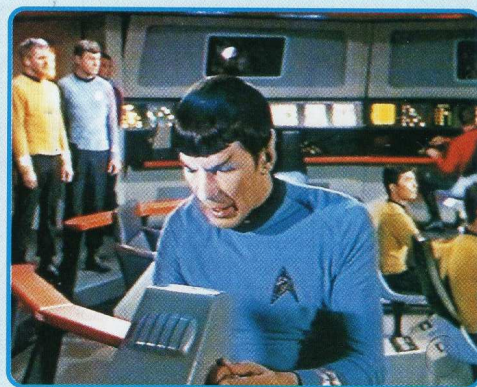
L'*Enterprise* est également pourvu de senseurs internes, qui permettent non seulement de détecter la présence d'intrus à bord, mais aussi de rendre compte de la situation propre à tel ou tel pont, telle cu telle cabine. Ainsi, les officiers sont-ils rapidement informés de tout dysfonctionnement des systèmes de survie sur un pont particulier; ils ont encore la possibilité d'étudier la structure de leur vaisseau, à la recherche d'éventuelles avaries.

▼ **Les senseurs fournissent au capitaine toutes les informations dont il a besoin pour prendre ses décisions. Sans eux, il serait comme aveugle.**



▲ **La station scientifique fournit aussi des données à l'officier scientifique par l'intermédiaire d'une oreillette. Ce système de transmission double permet au personnel de traiter toutes sortes d'informations.**

Les senseurs internes sont capables d'inspecter tout le spatonef en quelques secondes, à la recherche d'une matière donnée. Ils captent tous les battements de cœur à bord du vaisseau, mais aussi divers types d'activités, dont les transmissions non autorisées. Un **tricordeur** au champ de scannage supérieur à 20 milliwatts éveillera l'attention des senseurs internes du vaisseau.



▲ **L'affichage des données permet à l'officier scientifique d'analyser tout ce que rencontre le vaisseau. Les senseurs déterminent la taille, la composition et l'âge de presque tout objet ou phénomène.**



▲ **Des systèmes informatiques enregistrent automatiquement toutes les données provenant des senseurs et les stockent en vue d'un usage ultérieur. Les informations sont chargées sur des disques aisément transportables d'un endroit à un autre.**

Les tricordeurs

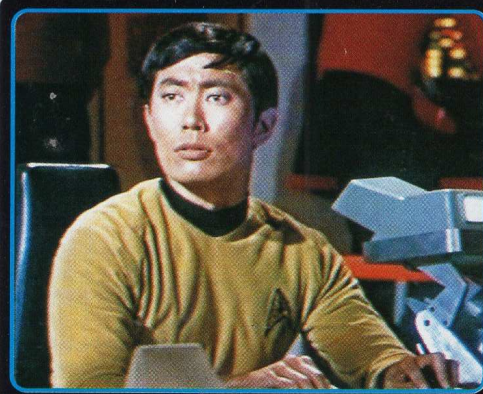
Les informations réunies par les senseurs principaux du vaisseau sont complétées par des données provenant de différentes sources – dont les tricordeurs, souvent employés à cette fin par les détachements en mission au sol. Lorsqu'il n'est pas utilisé, le tricordeur de modèle standard, de la taille d'un petit sac, se porte en bandoulière. Les sous-officiers et officiers scientifiques sont les utilisateurs habituels de cet appareil.

Bien que ses fonctions ne soient pas aussi complètes que celles des senseurs du vaisseau, le tricordeur est d'un usage précieux sur le terrain : il sert notamment à détecter et analyser les entités vivantes, les objets

fabriqués et les phénomènes naturels. Les données recueillies peuvent être enregistrées pour être ultérieurement déchargées dans les ordinateurs du spatonef.

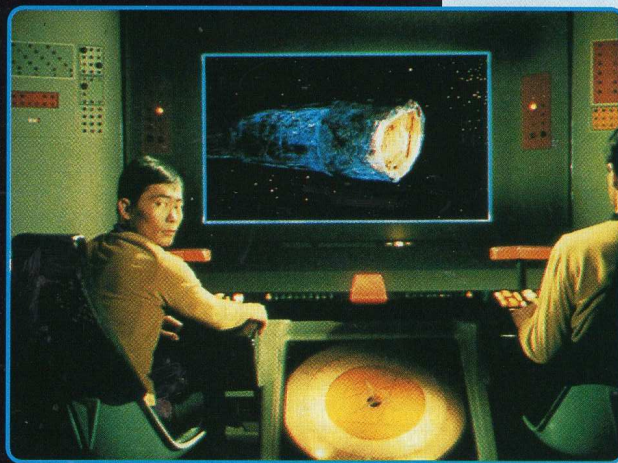
Les navettes de **classe F** de l'*Enterprise* sont elles aussi équipées de senseurs. Si, pour une raison quelconque, l'*Enterprise* n'a pas le temps de procéder lui-même à une investigation, l'une des navettes peut être chargée de cette tâche. Les informations à sa disposition seront ensuite transmises au puissant ordinateur central du vaisseau.

NAVIGATION



▼ **L'astrogateur, console située entre le navigateur et le pilote, permet de déterminer avec précision la position du vaisseau, même lorsque celui-ci est victime d'un brutal changement de cap.**

▲ **Les opérations de navigation sont étroitement dépendantes des senseurs. Un écran de visualisation spécial, implanté sur la console de navigation, permet au pilote de suivre en temps réel l'approche d'un autre vaisseau, de connaître la localisation de tout phénomène inhabituel ou d'évaluer les dommages subis par les spatonefs ennemis.**





VAISSEAU :

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

ÉQUIPEMENT :

HANGAR À NAVETTES

Le hangar à navettes procure un service vital à l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, dont il est l'unique aire de lancement et de récupération d'appareils auxiliaires. Ce hangar permet également le stockage, la réparation, l'entretien, ainsi que la rénovation des navettes de Starfleet.

Le hangar à navettes de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* remplit plusieurs fonctions importantes. Il constitue tout d'abord une aire de lancement et de retour à bord pour les navettes de Starfleet, dont les deux appareils de 24 pieds directement rattachés à l'*Enterprise* – le *Galileo NCC-1701-7* et le *Columbus NCC-1701-2*. Le hangar à navettes sert également de garage où les navettes sont ravitaillées, réparées ou dotées de nouveaux équipements.

Le hangar à navettes, ou pont-hangar, est conçu pour optimiser le lancement et la récupération des navettes. Situé dans la partie arrière de la coque technique, il se présente comme une vaste aire à peu près rectangulaire, d'une longueur équivalente à celle d'un terrain de football tel qu'on en trouve sur Terre.

Son plafond aussi élevé que celui d'une cathédrale est percé de verrières et d'une arche par où les navettes entrent et sortent. S'y ajoutent huit bandeaux lumineux au moins : trois à mi-hauteur de chacune des parois longitudinales, en face de l'aire de lancement des navettes, et une de chaque côté des portes incurvées du hangar. Lorsque le hangar est dépressurisé et que les portes commencent à s'ouvrir, l'effet est presque aveuglant – le hangar se trouve alors baigné d'une lumière artificielle blanche qui tranche nettement avec la ténébreuse immensité de l'espace. Quand le hangar est pressurisé, les parois apparaissent dans leur teinte bleu foncé.

Les décollages semblent fort spectaculaires, dans le grondement des moteurs, mais ce sont en fait des opérations de routine. À peine une navette a-t-elle passé les portes du hangar pour s'enfoncer dans l'espace que les portes se referment lentement ; la repressurisation du hangar est immédiatement entamée. Les classes de vaisseaux de la **Fédération unie**

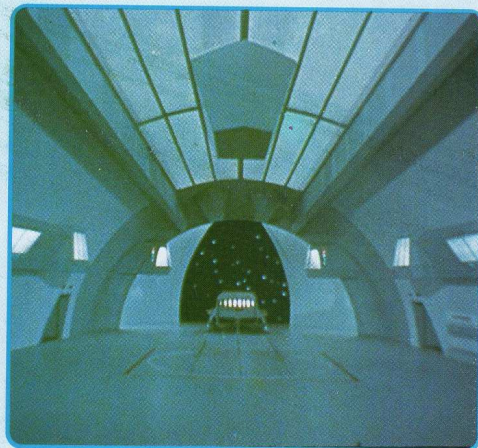
des Planètes les plus récentes comprennent souvent plusieurs hangars à navettes, mais les spatonefs de classe *Constitution* tels que le premier vaisseau *Enterprise* n'en possèdent qu'un. Dans la mesure où les navettes ne sont employées que pour des missions proches, y compris les opérations de recherche et la téléportation en provenance et en direction des bases stellaires, l'*U.S.S. Enterprise* n'a pas besoin de plusieurs hangars.

Au fur et à mesure que la technologie des navettes s'améliore, cependant, Starfleet s'appuie de plus en plus sur ces appareils ; il semble par conséquent très prudent que les spatonefs soient dotés de hangars à navettes supplémentaires.

Construction courbe

Les parois du hangar à navettes constituent une autre caractéristique intéressante. Leur forme incurvée fait que le volume intérieur est nettement plus important qu'il ne semble de l'extérieur, au vu des portes du hangar. Cette conception est peut-être destinée à empêcher d'autres vaisseaux de tenter d'y pénétrer. Sur la paroi de gauche, un panneau de commande et de contrôle comporte des voyants bleus qui indiquent certainement que le hangar est prêt à procéder au lancement ou à l'accueil d'une navette. La plupart des opérations sont gérées de la passerelle, mais les personnels qui pilotent les navettes ont aussi leur part de responsabilité (ils doivent notamment prendre le contrôle de leur appareil une fois que celui-ci a quitté la sécurité de l'*Enterprise*).

Le plancher est lisse ; ne s'y distingue que l'aire de lancement délimitée par un grand carré rouge, située au centre du hangar – de sorte que la navette doit parcourir une certaine distance pour gagner les portes avant de s'envoler dans



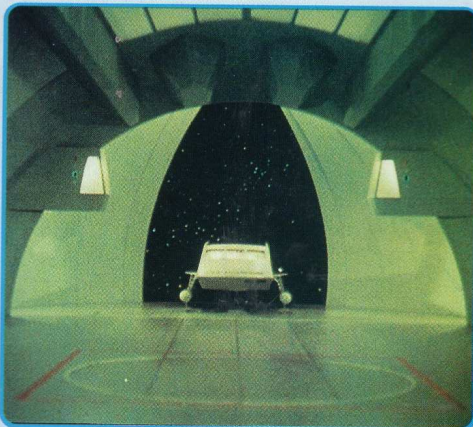
▲ L'entrée des navettes dans le hangar de l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701* et leur sortie s'effectuent par des portes en arcades qui s'ouvrent avec une relative lenteur lors de la dépressurisation du hangar.

l'espace. La surface réfléchissante du sol du hangar s'y prête particulièrement bien.

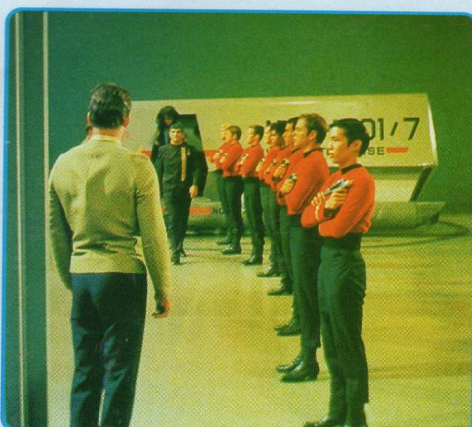
De par sa taille, le hangar à navettes est idéal pour le stockage, quoique l'on ne sache pas s'il abrite jamais autre chose que des navettes. En tout état de cause, ce volume est d'une importance cruciale pour l'*Enterprise*, car les navettes permettent souvent des opérations d'exploration scientifique lorsque d'autres moyens de transport s'avèrent peu pratiques ou impossibles.

Fiabilité

Pour l'heure, on ne note aucun accident survenu lors du départ ou du retour d'une navette dans le hangar, ce qui témoigne de l'efficacité des protocoles de sécurité, ainsi que du degré de perfectionnement du matériel et de la compétence des pilotes des navettes. Pour cette raison, il est peu de paroles plus rassurantes que celles que prononce le pilote de l'*Enterprise*, sur la passerelle, pour signifier à l'issue d'une nouvelle mission de navette que les portes du hangar sont fermées et que le pont est en voie de pressurisation.



▲ Par leur forme, les portes dissimulent l'ampleur du volume intérieur du hangar à navettes de l'*U.S.S. ENTERPRISE*, ce qui dissuade les vaisseaux hostiles de tenter de pénétrer dans cette zone sécurisée.



▲ L'équipage de l'*ENTERPRISE* embarque à bord des navettes et en débarque dans le hangar à navettes ; celui-ci est également employé pour les cérémonies d'accueil des dignitaires en visite.



▲ En 2267, l'ambassadeur Sarek et son épouse Amanda se rendent à bord de l'*ENTERPRISE*. James Kirk et ses officiers sont présents dans le hangar à navettes pour accueillir d'aussi éminents visiteurs.

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701 : HANGAR À NAVETTES



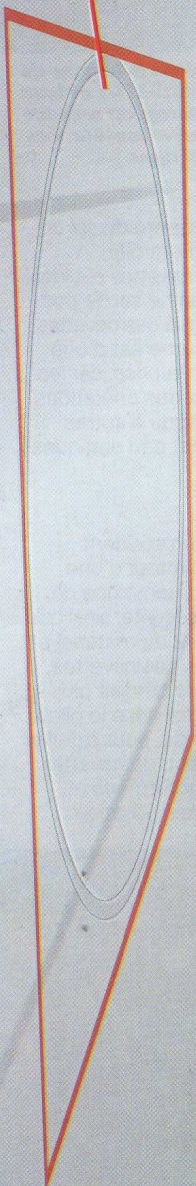
Le plafond illuminé du hangar à navettes évoque les vitraux d'une cathédrale.

Des rampes d'éclairage sont installées à mi-hauteur des cloisons incurvées. Lorsque les portes du hangar s'ouvrent, elles inondent la salle de lumière.

Les cloisons, de forme incurvée, semblent bleues quand le hangar est pressurisé et grises quand il est dépressurisé.

Les portes du hangar ouvrent sur l'espace, permettant l'accès et la sortie des navettes.

Une aire de lancement circulaire, insérée dans un carré rouge vif, est tracée sur le sol lisse comme du marbre.





TYPE :

NAVETTE À COURT RAYON D'ACTION

VAISSEAU DE RATTACHEMENT :

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

NOM :

NAVETTE « GALILÉE »

L'U.S.S. Enterprise NCC-1701 possède deux navettes bien connues, baptisées **Galilée** (d'après le célèbre astronome italien) et **Colombus** (du nom donné en anglais à Christophe Colomb, le découvreur de l'Amérique, sur Terre). Ces deux navettes, d'une longueur tout juste inférieure à huit mètres, comptent sept membres d'équipage.

L'intérieur de la navette *Galilée* est doté de confortables sièges pivotants noirs. Une baie vitrée occultable permet de visualiser la trajectoire de vol. L'accès à la cabine s'effectue par une porte rabattante du côté bâbord de l'appareil; derrière cette cabine se trouve un compartiment où l'on entrepose du matériel. Des panneaux situés dans le plancher et la cloison arrière donnent accès à certains mécanismes internes du vaisseau.

Seuls le pilote et le copilote disposent d'instruments. Le premier est assis dans le fauteuil de devant à gauche, le plus proche de la porte. Les principaux instruments sont deux sphères de scannage qui se déploient hors de leurs cloisons respectives, ainsi que l'écran de type radar placé sur un support entre ces sphères. Divers panneaux d'instrumentation situés au long de la cloison procurent des éléments d'analyse environnementale supplémentaires.

Les navettes sont principalement employées pour les déplacements au sein des systèmes solaires ou les transports entre les gros vaisseaux et la surface des planètes. En pareil cas, elles se déplacent à vitesse subluminaire

Des navettes telles que **GALILÉE** sont utilisées pour le transport de personnel et de matériel dans des situations et des milieux ne se prêtant pas à l'usage des téléporteurs. Contrairement à l'U.S.S. ENTERPRISE, la navette affectée au spationef est capable de pénétrer dans l'atmosphère d'une planète et de se poser à sa surface bien que sa petite taille l'expose parfois à des difficultés.



et n'emportent que des quantités limitées de carburant et de ravitaillement – suffisantes pour effectuer une révolution complète autour d'une planète.

Il est possible d'utiliser des **pistolets fuseurs** en tant que sources d'énergie de secours, mais une telle procédure n'est pas sans risque – les fuseurs doivent être préalablement adaptés. À cet effet, des pistolets fuseurs d'ordonnance sont stockés à bord.

Problèmes et solutions

Le poids de la navette influe sur sa vitesse et son maintien en orbite. Seuls de très rares équipements sont susceptibles d'être retirés de l'appareil sans compromettre la sécurité.

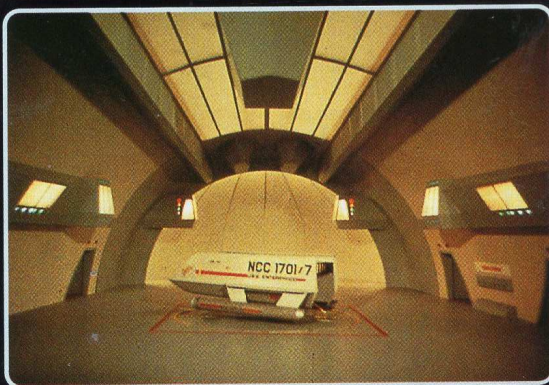
La navette est capable de se poser sur la

surface rocheuse d'une planète aussi bien qu'à l'intérieur du hangar à navettes situé à l'arrière du module soucoupe de l'Enterprise.

Les navettes rencontrent des problèmes particuliers : leurs systèmes de communication sont extrêmement sensibles aux interférences ioniques; si l'équipage est protégé contre les radiations, les circuits de l'appareil ne le sont pas.

Au fil des ans, les navettes ont eu maintes fois l'occasion de faire la preuve de leur utilité. Elles sont très résistantes en cas d'atterrissage en catastrophe, notamment. Malgré tout, la navette *Galilée* disparaît malencontreusement aux abords de la planète **Taurus II**, lors d'une enquête sur le phénomène spatial **Murasaki 312** à la **date stellaire 2821.5**.

PETIT APPAREIL, GRANDES MISSIONS



Lorsqu'elle n'est pas employée, la navette **GALILÉE** est garée dans le hangar à navettes de l'U.S.S. ENTERPRISE, dans l'attente de sa prochaine sortie. Elle doit toujours être prête à partir dans un délai très bref, en cas de besoin.

Son aménagement intérieur est spartiate mais non inconfortable. Elle transporte sept passagers, y compris le pilote et le copilote qui prennent place à l'avant.



De par sa petite taille et son extrême robustesse, cet appareil est capable de se poser en terrain rocheux ou accidenté.

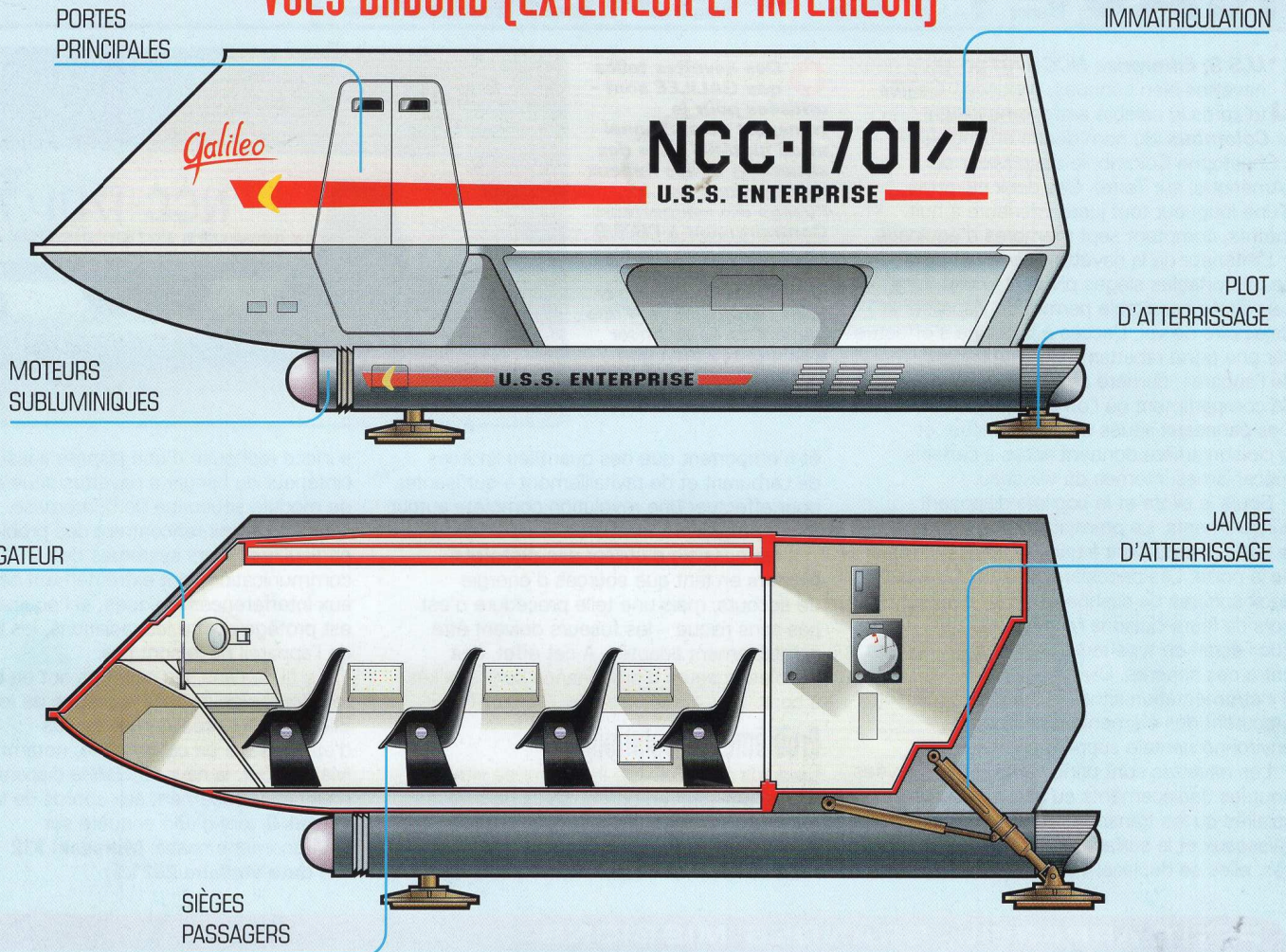
Le train d'atterrissage – dont on voit ici l'une des jambes dépasser sous l'appareil – procure à la navette une base stable même sur les surfaces inégales.



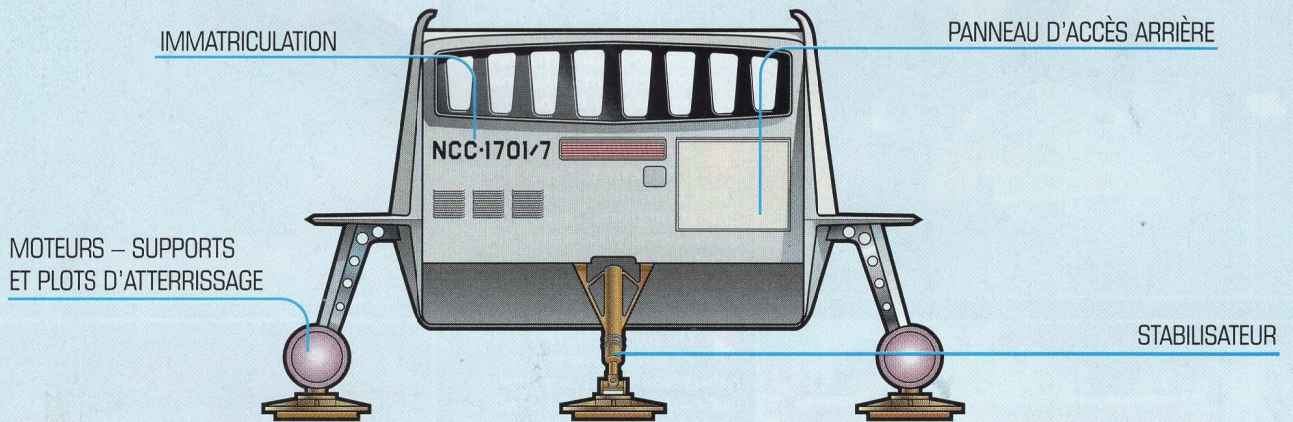


LA NAVETTE « GALILÉE »

VUES BÂBORD (EXTÉRIEUR ET INTÉRIEUR)



VUE ARRIÈRE



CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Type : Navette légère à court rayon d'action.

Performances : Capable de pénétrer dans l'atmosphère des planètes et de décoller.

Équipage : 7 membres (y compris pilote et copilote)

Armement : Aucun - fuseurs d'ordnance emportés à bord.

Énergie disponible : Suffisante pour effectuer une révolution autour d'une planète. Par ailleurs, les fuseurs peuvent fournir une énergie de substitution. Des capacités d'occultation limitées sont apportées par des batteries.

Moteurs : À impulsion, performances uniquement subluminiques.



VAISSEAU :

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

PROCÉDURE :

ENVOL ET ATERRISSAGE DES NAVETTES

Le hangar à navettes d'un spatonef de classe **Constitution** est situé à l'arrière de la coque technique ; à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, il contient au moins deux navettes : **Galilée** et **Columbus**. Les navettes entrent et sortent par le biais de grandes portes qui s'ouvrent directement sur le vide spatial : le hangar constitue en effet un environnement hermétique susceptible d'être dépressurisé pour s'ouvrir sur l'espace lorsqu'une navette doit entrer ou sortir ; il est donc séparé du reste du vaisseau par un sas, et évacué avant l'ouverture des portes extérieures.

Les procédures habituelles d'envol et d'atterrissage des navettes sont fort simples. Les navettes peuvent décoller et se poser dans l'espace relativement restreint du hangar, à navettes d'un vaisseau, mais aussi sur la surface d'une planète. Ces petits appareils très polyvalents sont d'une grande utilité : ils permettent de transporter le personnel de **Starfleet** dans des situations où l'emploi de la téléportation est impossible.

À bord d'un spatonef

Les navettes doivent toujours être prêtes à brève échéance. Avant que le vaisseau n'atteigne une planète, l'équipage peut fort bien n'avoir pas conscience de conditions atmosphériques empêchant l'usage des téléporteurs ; disposer d'une navette prête à l'action évite de perdre trop de temps à cause de tels problèmes.

Lorsqu'elle n'est pas employée, la navette repose sur un plot circulaire au centre du hangar. Cette aire plane, de même niveau que le plancher de la soute, peut pivoter à 360° : il est donc aisé d'amener la navette dans la position voulue après l'atterrissage ou avant le décollage. Par exemple, si elle entre dans



le hangar nez devant et se pose dos aux portes dudit hangar, on la fait pivoter au moyen du plot d'atterrissage pour qu'elle soit déjà face aux portes lorsque des membres d'équipage auront de nouveau besoin de quitter le vaisseau à bord de cet appareil. Le plot peut aussi tourner pour que les portes de la navette s'ouvrent directement sur la sortie du hangar la plus commode pour l'équipage, ou pour que la porte soit au plus près des matériaux et fournitures à charger à bord du petit appareil.

Lorsqu'une navette est prête à décoller d'un vaisseau spatial, l'équipage prend place à bord. Dès que l'appareil et ses passagers sont parés,

▲ Lorsque la navette s'est posée et que le hangar est de nouveau pressurisé, des doubles portes s'ouvrent pour permettre au personnel d'entrer et de sortir. L'équipage du spatonef accueille alors les passagers de la navette nouvellement arrivée.

le capitaine donne l'ordre suivant : « Tous les systèmes prêts pour le décollage ». L'officier commandant l'équipage ordonne alors de mettre l'appareil en ordre de marche. Dès que la check-list est vérifiée, ordre est donné de lancer la navette.

Les portes extérieures du hangar s'ouvrent et, si nécessaire, le plot d'atterrissage/décollage amène la navette dans la position voulue. L'appareil se déplace alors horizontalement sur le sol du hangar, au-dessus duquel il s'élève quelques instants avant d'atteindre les portes. Une fois que la navette a quitté le vaisseau, les portes du hangar se referment et la soute est de nouveau pressurisée. Pendant quelques minutes après le décollage de la navette, l'équipage continue de surveiller

ARRIVÉES DIPLOMATIQUES

Tapis rouge...

Les navettes servent parfois à conduire les dignitaires et autres VIP en visite à bord des spatonefs ; en pareil cas, les manœuvres d'une navette sont entourées d'un certain appareil.

Lorsque l'ambassadeur vulcain Sarek arrive à bord de l'**U.S.S. Enterprise**, sur le chemin de la conférence de Babel, il est accueilli par une garde d'honneur composée de membres du personnel de sécurité de **Starfleet** et des principaux officiers du vaisseau. Le capitaine Kirk, M. Spock et le Dr McCoy, qui tous portent leur uniforme de cérémonie, accueillent solennellement l'ambassadeur. Les autres dignitaires voyageant à bord de l'**Enterprise** ont droit à un comportement protocolaire similaire.

▶ Une garde d'honneur composée d'agents de la sécurité en chemise rouge guide l'ambassadeur Sarek vers les officiers supérieurs du vaisseau.

▶ Sarek, sa femme et ses aides passent la garde en revue. L'ambassadeur est ensuite accueilli officiellement par le capitaine Kirk en grand uniforme.



▲ À bord de l'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D**, l'équipage quitte la navette en empruntant un petit escalier apporté jusqu'à l'appareil. La navette du premier **U.S.S. ENTERPRISE** possédait un escalier escamotable intégré dans la coque.

NOM :

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

TYPE :

SPATIONEF DE CLASSE CONSTITUTION

PLAN :

INFIRMERIE

L'infirmierie de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* est une structure extrêmement moderne, conçue pour faire face à toutes les sortes d'urgences médicales. Son personnel, qui se compose de professionnels des plus compétents, dispose des services de treize laboratoires scientifiques.

L'infirmierie est l'un des services majeurs de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*. Les vaisseaux de classe *Constitution* sont fréquemment privés, pendant de longues périodes, de tout contact avec les planètes et même avec les bases stellaires de la **Fédération** : il est donc crucial que les infrastructures de recherche médicale embarquées soient capables de combattre les innombrables maladies et situations inhabituelles que l'équipage rencontrera inmanquablement au cours d'une mission d'exploration des profondeurs de l'espace.

Une fonction de recherche

En outre, parmi les diverses fonctions de l'*Enterprise* figurent celles d'hôpital et de laboratoire de recherche médicale mobiles. Le vaisseau est souvent chargé de missions médicales d'urgence, telles que la lutte contre les pestes. Il effectue par ailleurs des inspections médicales de routine dans les lointains avant-postes et colonies de la Fédération, ainsi que des livraisons de médicaments et de matériel médical à des planètes qui en ressentent un besoin pressant. L'*Enterprise* est

également équipé pour recueillir et raffiner diverses substances – telle la **ryetalyné** – possédant des applications médicales.

Le spationef transporte en permanence des produits médicaux de première importance : plasma sanguin, cordrazine, formazine et masiforme notamment. En résumé, l'infirmierie de l'*Enterprise* est capable de surmonter presque tout type de problème médical. Comme le **capitaine Kirk** l'indique au **commandore Stocker**, dans le domaine de la médecine, « il y a peu de choses qu'une base stellaire puisse faire et qui ne soit à la portée d'un spationef ».

L'infirmierie de l'*Enterprise* (parfois appelée « dispensaire ») est située sur le Pont 5, dans la zone la mieux protégée du bâtiment. Pendant la majeure partie de la première mission quinquennale de Kirk, elle est habituellement le cadre de travail du **Dr McCoy** et de l'**infirmière Chapel**, mais au total, le staff médical de l'*Enterprise* compte une trentaine de personnes.

Quatre secteurs

L'infirmierie est divisée en quatre secteurs distincts : laboratoire de recherche, bureau du médecin,



▲ La salle de chirurgie et de convalescence est au cœur de l'infirmierie. Elle peut accueillir jusqu'à trois patients à la fois. L'infirmierie est équipée pour traiter maintes formes de vie, quoique dans certaines situations, l'expérience du médecin soit un peu limitée.

salle d'examen, salle de chirurgie et de convalescence. Les trois premiers de ces secteurs sont pourvus de portes ouvrant sur une coursive. Au-dessus de chaque porte, une alarme lumineuse clignote silencieusement en cas de situation critique. Les quatre secteurs sont séparés par des cloisons percées d'ouvertures.

Le laboratoire de recherche de l'infirmierie contient une longue table et différents appareils d'analyse médicale, dont un microscope à électrons. La table intègre un terminal d'accès

connecté à la banque de données médicales du vaisseau, ce qui permet au médecin de croiser ses constatations avec la masse d'informations recueillies par les services médicaux de **Starfleet**.

Des fichiers individuels propres au vaisseau sont également disponibles, mais ne sont accessibles qu'à partir de la salle des archives. La base de données médicale principale est en outre accessible de la surface d'une planète, au moyen d'un communicateur. Le terminal d'accès peut servir aux communications



▲ La station de travail du **Dr McCoy** lui permet d'accéder facilement aux dossiers médicaux de tous les membres de l'équipage, d'enregistrer ses observations et ses conclusions, et de surveiller la situation sanitaire et médicale de la passerelle.



▲ Si un membre d'équipage meurt, son corps est théoriquement transporté dans la salle d'examen de l'infirmierie pour autopsie. **Montgomery Scott** a beaucoup de chance car la sonde **NOMAD**, qui le tue, le ressuscite peu après.



▲ Dans les années 2260, la technologie de la téléportation n'est pas encore suffisamment évoluée pour les téléportations au sein d'un même site. Les doubles portes de la salle d'examen permettent d'y admettre au plus vite les blessés.

avec d'autres départements du vaisseau, tels que le laboratoire de biopsie ou la passerelle de commandement.

Ce laboratoire s'appuie sur treize laboratoires scientifiques, où le personnel médical réalise des tests très variés. Par exemple, lorsque le Dr McCoy et M. Spock examinent les parasites neuraxoïdés, ils sont à même de les exposer à toute une gamme de radiations et de températures jusqu'à plusieurs centaines de degrés centigrades). Le laboratoire contient aussi l'une des chambres de décompression de l'Enterprise, permettant d'exposer le personnel à différentes pressions atmosphériques.

Le bureau et la salle d'attente

Le laboratoire communique avec le bureau du médecin. La cloison qui le sépare de la salle d'examen intègre une grande vitrine dépolie où l'on aperçoit notamment des bocaux et des crânes. Le bureau de McCoy, équipé

d'un terminal de communication, est situé de l'autre côté de la pièce, à l'opposé de la vitrine. Juste derrière, une nouvelle vitrine contient encore des crânes. Au-dessus du bureau, sur la cloison, un élégant trapézoïde est revêtu de la même matière orangée que celle des draps de la salle principale.

Le terminal d'accès du bureau permet à McCoy de remplir nombre de ses tâches : il doit par exemple tenir à jour des dossiers détaillés sur le personnel du vaisseau. Chacun à bord de l'Enterprise doit se soumettre régulièrement à des examens médicaux ; le médecin enregistre ses observations concernant tous les aspects de la santé mentale ou physique des membres d'équipage. Il surveille la situation qui règne sur la passerelle, de sorte qu'il sait immédiatement si une assistance médicale s'impose.

Grâce à son ordinateur, le médecin se tient au fait des nouvelles procédures médicales et techniques expérimentales.

BLOC-NOTES

- L'infirmerie reçoit plusieurs modifications mineures au cours de la première mission quinquennale du capitaine James T. Kirk, mais elle ne bénéficiera réellement d'une refonte substantielle qu'en 2370.
- Parmi les nombreuses substances que les équipements médicaux de l'Enterprise sont à même de synthétiser figure le **théragène**, gaz neuroplégique **klignon** susceptible d'être utilisé dans le traitement des effets d'une exposition à une interphase spatiale.
- Tous les médicaments ne peuvent être produits par synthèse ; certains, dont la **ryetalyne**, doivent être recueillis et raffinés. Du fait de l'extrême rareté de telles substances, l'Enterprise n'en transporte pas en permanence, ce qui rend son personnel très vulnérable face à des maladies telle que la **fièvre rigellienne**.
- Plus de cent ans après la première mission quinquennale de Kirk, **Starfleet** continue de scinder l'infirmerie de ses vaisseaux (notamment celle de l'**U.S.S. Voyager CC-74656** de classe **Intrepid**) en quatre grands secteurs.
- Dans les premiers temps du séjour du **Dr McCoy** à bord de l'Enterprise, les informations sur la physiologie vulcainne sont encore très parcellaires, voire inexactes.

Face au bureau, une alcôve d'attente est meublée d'un petit divan garni de coussins noirs, et décorée de deux œuvres d'art encadrées, ainsi que d'une sculpture rappelant un lézard.

Près du bureau du médecin, une porte donne sur le corridor, et une autre arche s'ouvre sur l'aire d'examen.

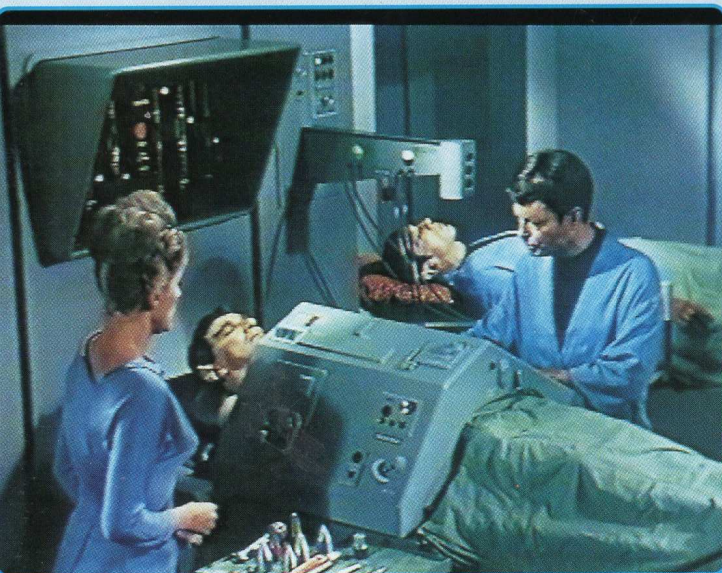
L'aire d'examen

Cette zone contient deux « lits », dont l'un, trop court pour que l'on puisse s'y reposer – il ressemble plutôt à une table – est surmonté d'appareils d'exercice servant à l'évaluation de la condition physique du patient (et notamment, chaque trimestre, du capitaine Kirk, qui se soumet à un tel examen juste avant sa rencontre avec le vaisseau alien **Fesarius** à la **Date stellaire**

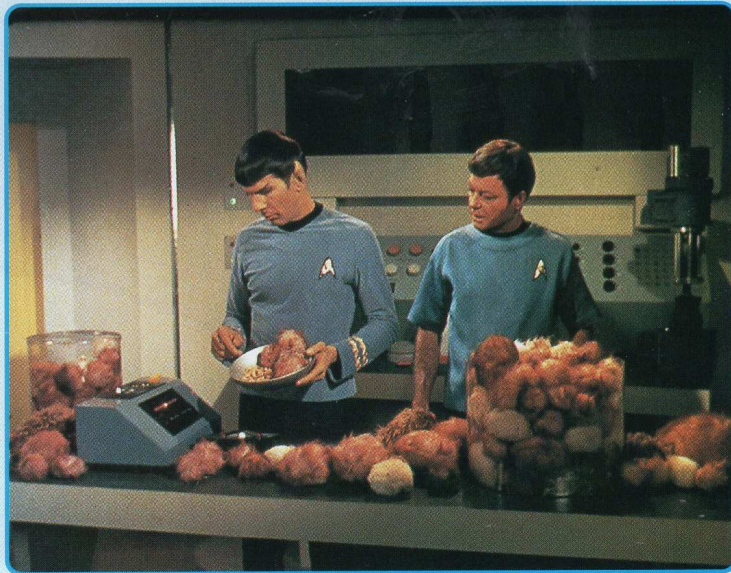
1512.2). L'autre lit de la salle d'examen, de longueur « normale », est articulé, ce qui permet de le placer en position relevée. C'est là l'instrument principal employé pour ausculter les patients, au moyen de divers appareils intégrés.

À la tête du lit s'affichent (sous forme de flèches sur des échelles graduées) des données telles que la température corporelle (en degrés Fahrenheit et Celsius), l'activité cérébrale, l'efficacité pulmonaire, la numération cellulaire, le fonctionnement des valves cardiaques, la pression artérielle... Le pouls et le rythme respiratoire du patient sont également indiqués (par des points rouges).

À l'opposé du lit d'examen principal se trouve le poste de l'infirmerie, équipé lui aussi



▲ La salle de chirurgie et de convalescence est équipée pour des procédures aussi complexes que la chirurgie cardiaque cryogénique. Un cadre de soutien chirurgical permet de créer un environnement stérile, gage d'un travail rapide et sûr.



▲ Le laboratoire de recherche permet l'analyse de tous les êtres que l'U.S.S. ENTERPRISE est susceptible de rencontrer. Le Dr McCoy est ainsi appelé à étudier les tribules en vue de les empêcher de se reproduire.



d'un terminal d'accès. De là, elle entend les appels des patients ou du médecin.

Des portes doubles ouvrent sur le couloir, et une arche conduit à la salle de chirurgie et de convalescence.

La salle principale

La grande salle de l'infirmierie contient au moins trois lits-diagnostic. Du fait de l'évolution de la médecine, les longs séjours à l'infirmierie sont rares, aussi est-il fréquent que les trois lits soient vides. Chacun d'eux est équipé d'un moniteur semblable à celui du lit de la salle d'examen, sous lequel une lampe blanche en forme de corne de licorne dispense son éclairage (et peut aussi prévenir l'infirmière que le patient nécessite une intervention).

Les lits-diagnostic, recouverts d'une literie orange parsemée de fils dorés, sont équipés d'entraves destinées à retenir les patients violents ou susceptibles de quitter l'infirmierie sans l'autorisation du médecin.

Sur la cloison face aux lits, un petit miroir carré et un cadre contenant des instruments médicaux anciens (dont deux scalpels) sont exposés sur un fond orange.

En 2366, un bureau doté d'un terminal d'accès occupe le coin de la pièce, mais à l'époque de la **conférence de Babel (Date stellaire 3842.3)**, ce bureau a été enlevé, tout comme le miroir et les instruments de collection. Une petite étagère s'étire sous la vitrine. Les patients admis dans la salle principale portent une combinaison bleue sur un tee-shirt noir à col montant – ce costume ressemble à celui que porte le médecin lorsqu'il opère.

Procédures chirurgicales

Durant les interventions, le patient est placé sous un cadre portatif qui évalue son état, crée un champ stérile et permet au médecin de pratiquer la chirurgie cryogénique, sans avoir besoin de porter un masque ou un quelconque équipement spécial. En cas de panne d'alimentation, un matériel portatif autonome est à la disposition du médecin.

Après une opération d'importance, les patients séjournent souvent à l'infirmierie, en convalescence ou en observation. Ils peuvent alors se distraire en consultant la base de données de l'*Enterprise* : auprès de chaque lit, un bras articulé est prolongé par un écran-bibliothèque. La grande salle est le seul secteur de l'infirmierie à ne pas donner directement sur les coursives. Un patient ne peut la quitter sans traverser la salle d'examen ni passer devant le poste de l'infirmière, ce qui évite les sorties subreptices.

Systèmes de soutien

Si l'infirmierie est au cœur des infrastructures médicales de l'*Enterprise*, elle n'en est cependant pas le seul élément. Lorsque le spationef rencontre le vaisseau-dortoir de **Khan**, en 2267, McCoy se sert de senseurs médicaux à grande portée pour détecter les battements cardiaques et les respirations, ainsi que le nombre approximatif des corps présents à bord. Le matériel portatif permet au personnel médical d'établir, sur des planètes ou à bord de stations spatiales, des laboratoires de campagne aux fonctionnalités proches de celles de l'infirmierie.



Le bureau du médecin sert souvent de cadre à des discussions sur des problèmes médicaux délicats. Le Dr McCoy, M. Spock, le capitaine Kirk et le Dr Janet Wallace s'y retrouvent pour évoquer le vieillissement accéléré qui atteint les membres d'un détachement en mission sur Gamma Hydra IV.



◀ Médecin chef de l'*Enterprise*, à la tête d'une équipe d'une trentaine de personnes le Dr McCoy est réputé pour sa grande compétence et son humour.



◀ L'infirmière Christine Chapel est l'assistante du Dr McCoy. Elle passe la majeure partie de son temps à l'infirmierie. Elle deviendra elle-même médecin.



◀ En 2267, M'Benga, ancien interne sur Vulcain, rejoint l'*U.S.S. Enterprise* et devient l'un des membres les plus appréciés du personnel médical.

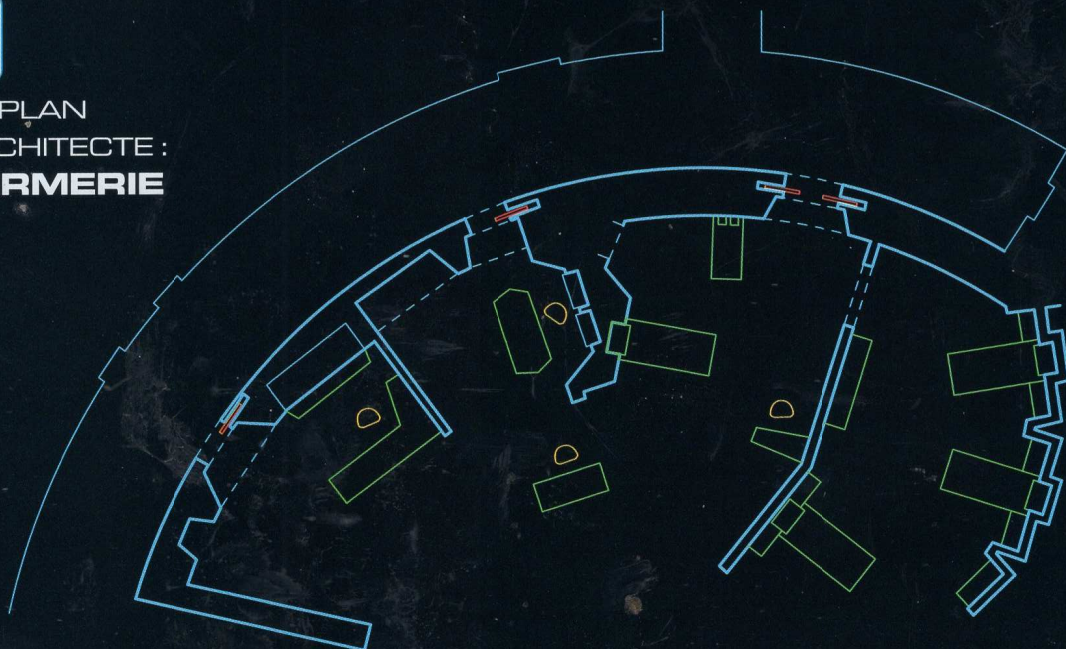


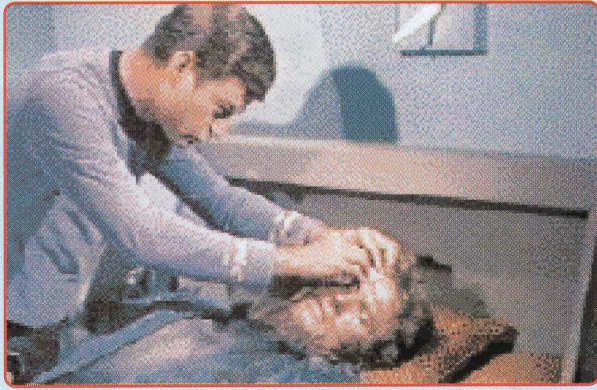
◀ Dehner est médecin à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE* en 2265. Elle fait une étude sur l'adaptation à la vie dans l'espace, avant l'arrivée de son remplaçant, le Dr McCoy.

PONT :

5

PLAN
D'ARCHITECTE :
INFIRMIERIE





◀ QUI PEUT LE PLUS...

L'infirmierie de l'ENTERPRISE est conçue pour traiter aussi bien les petites plaies et bosses que les affections nécessitant des interventions chirurgicales majeures.

Un accès aisé

Les portes de l'infirmierie donnent directement sur les coursives de l'Enterprise.



Un matériel perfectionné

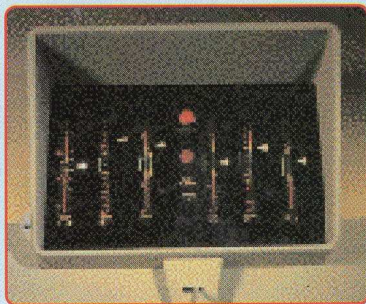
Le médecin dispose d'un matériel perfectionné. Des appareils tels que le microscope à balayage électronique permettent au personnel médical de recueillir des données extrêmement détaillées.

▲ DOCUMENTATION

Les terminaux installés à côté des lits dans la salle de chirurgie et de convalescence permettent aux patients d'accéder à la riche bibliothèque informatique de l'U.S.S. ENTERPRISE.

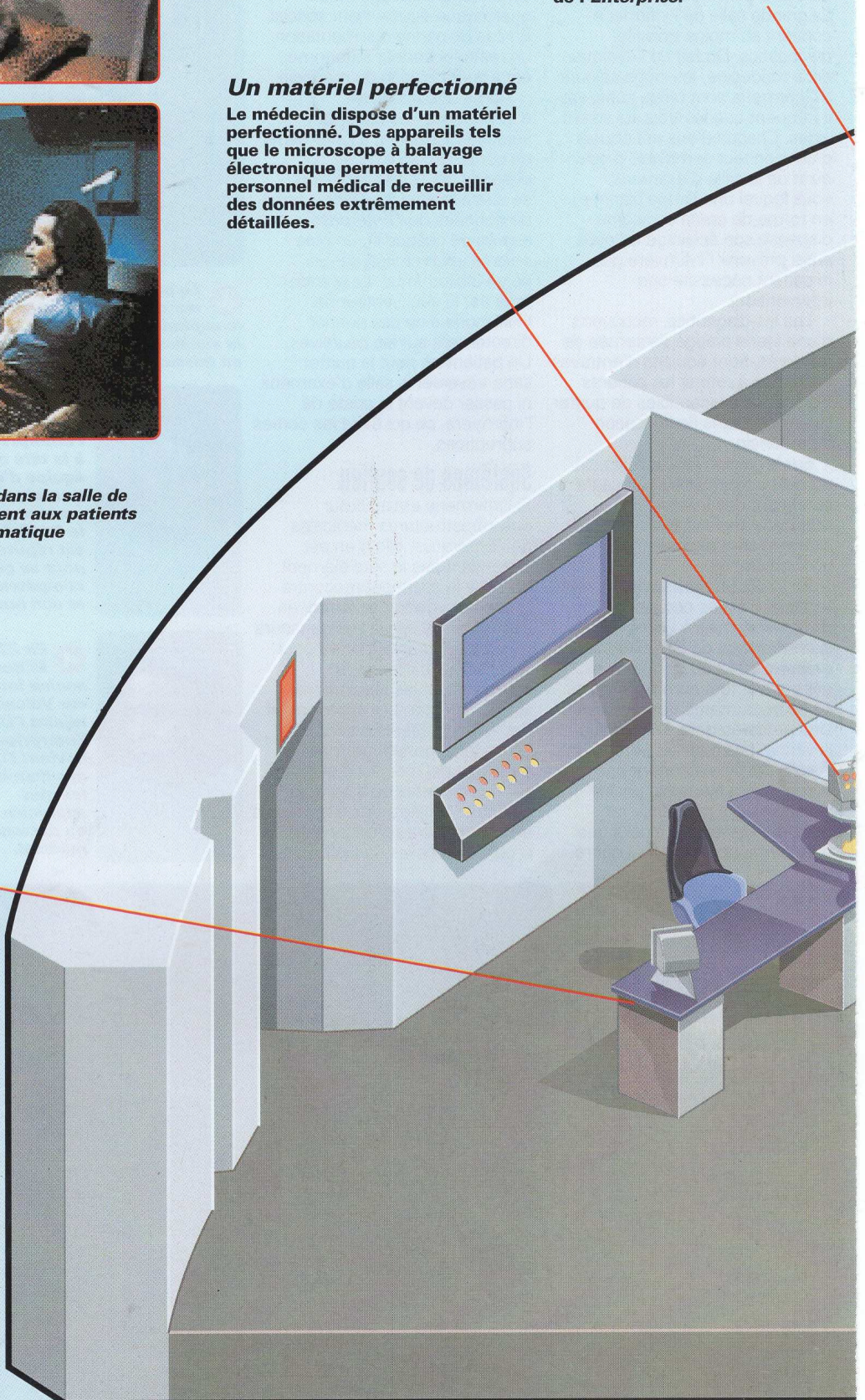
Terminal d'accès

Le poste de travail du laboratoire de recherche peut être employé pour croiser les données recueillies par le médecin avec celles que recèle la banque de données médicales de la Fédération.



▲ AFFICHAGE

Les colonnes graduées du moniteur servent à afficher les mesures de température, d'activité cérébrale, d'efficacité pulmonaire, de numération cellulaire, de fonctionnement des valves cardiaques et de pression artérielle.



NOM :

U.S.S. ENTERPRISE

IMMATRICULATION :

NCC-1701

PLAN :

INFIRMERIE

DOSSIER 20

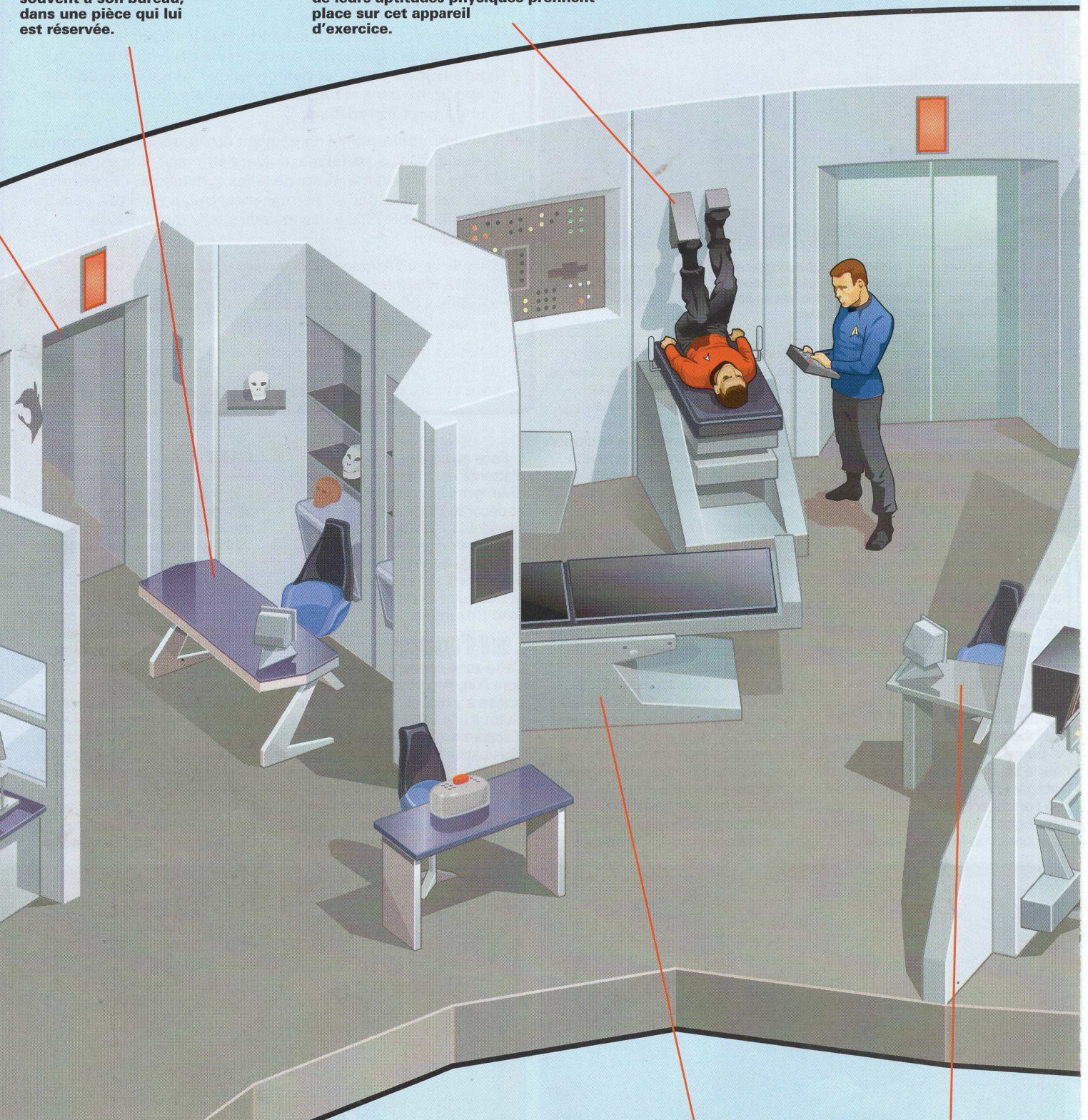
FICHE 10

Espace de travail

Le médecin chef travaille souvent à son bureau, dans une pièce qui lui est réservée.

Examens

Les patients soumis à des contrôles de leurs aptitudes physiques prennent place sur cet appareil d'exercice.

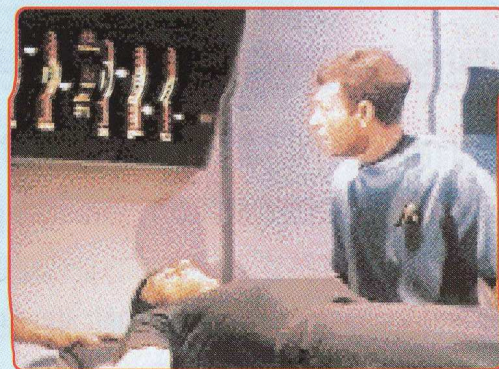
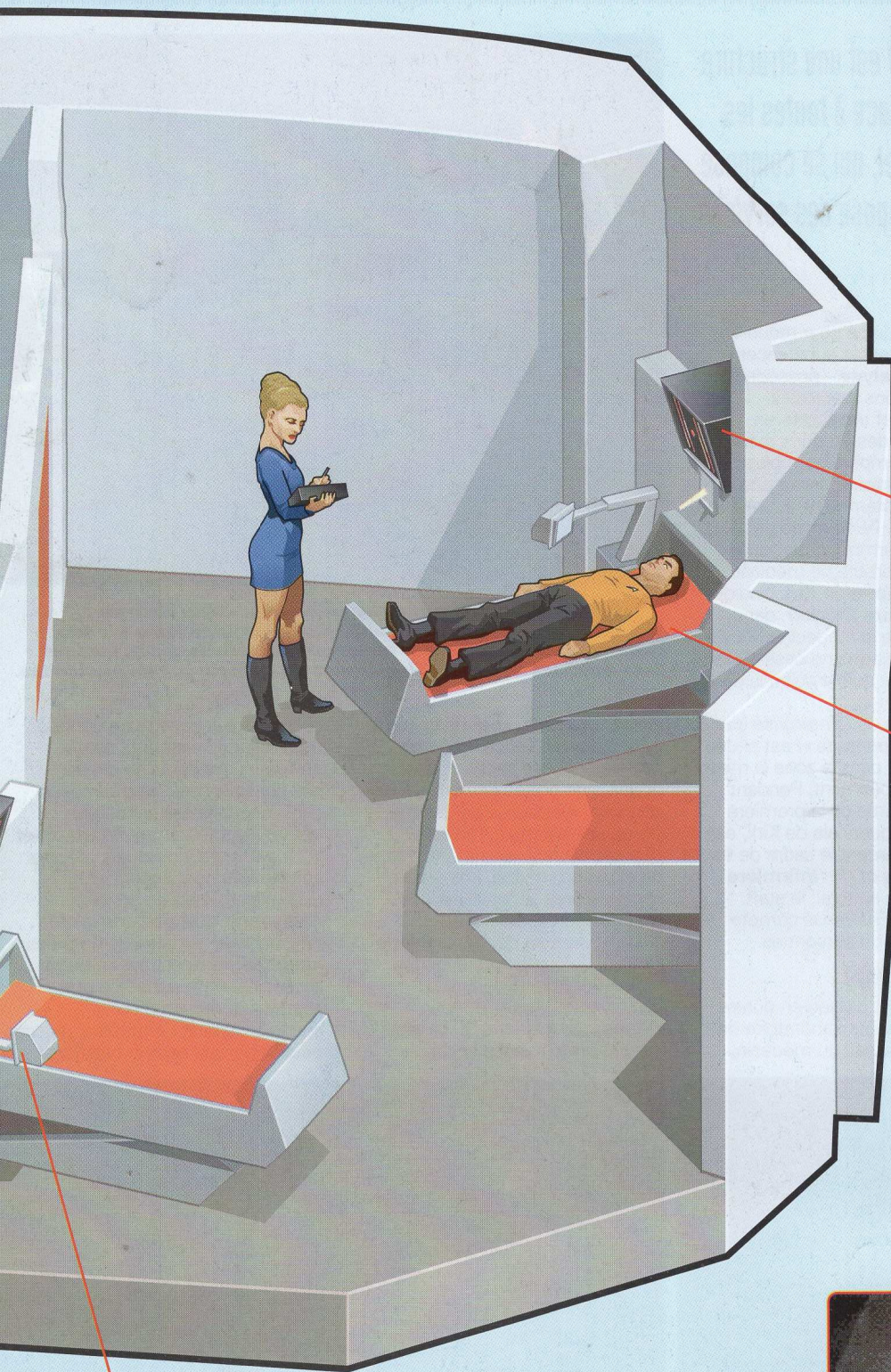


Point de départ

En règle générale, toute auscultation commence sur le lit principal de l'aire d'examen, où sont également installés les corps à autopsier.

Le poste de l'infirmière

L'infirmière de service se tient, le plus souvent, à cette table de la salle d'examen, d'où elle peut voir le médecin et surveiller les patients.



▲ D'UN COUP D'ŒIL

Au-dessus des lits des salles d'exams d'une part, de chirurgie et de convalescence d'autre part, des moniteurs permettent au personnel médical de surveiller l'état des patients.

Moniteur

Les moniteurs surélevés ne sont pas directement reliés au patient, mais à des capteurs implantés dans le lit.

Équipement supplémentaire

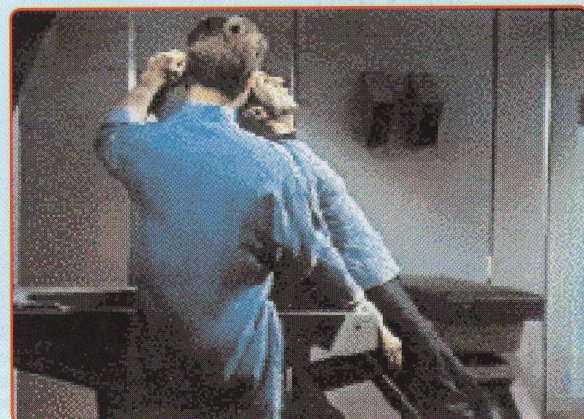
Des appareils additionnels, tels qu'un cadre de soutien chirurgical, peuvent être fixés à chacun des lits de la salle de chirurgie et de convalescence.

Accès à la bibliothèque

À côté de chaque lit, un bras articulé porte un terminal d'accès à l'ordinateur-bibliothèque de l'Enterprise, qui permet aux convalescents de lire et de se détendre.

▶ EXAMEN PHYSIQUE

Le lit principal de la salle d'exams est utilisé pour les visites médicales régulières, auxquelles se soumettent tous les membres d'équipage. Ce lit pivote dans toutes les positions, de l'horizontale à la verticale.





VAISSEAU :
U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

ÉQUIPEMENTS :
TURBOLIFTS ET TUBES DE JEFFERIES

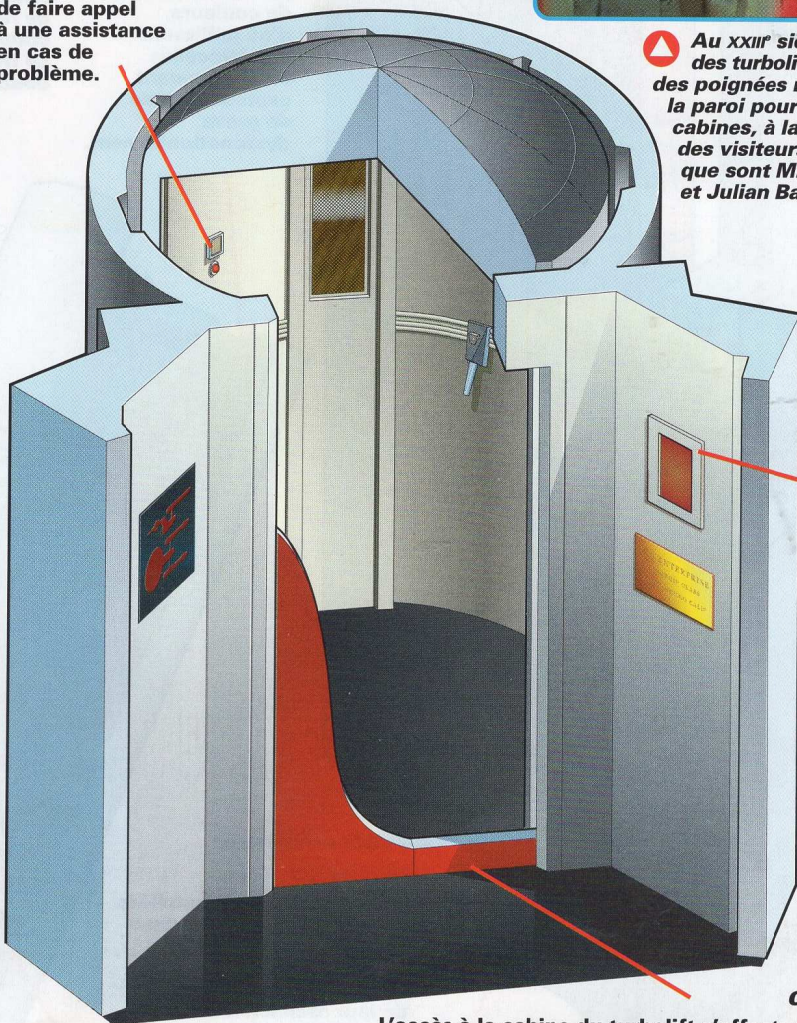
L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* est vaste, et il importe que ses membres d'équipage puissent se déplacer aussi rapidement que possible d'un point à l'autre du bâtiment. Un réseau de tubes de Jefferies et de turbolifts constitue un système de transport interne fort efficace.



▲ Au **XXIII^e** siècle, les usagers des turbolifts doivent saisir des poignées montées sur la paroi pour actionner les cabines, à la grande surprise des visiteurs du **XXIV^e** siècle que sont Miles O'Brien et Julian Bashir.

Communication

Un panneau d'intercom sur la paroi permet aux membres d'équipage de faire appel à une assistance en cas de problème.



Moniteur

Un écran placé à l'extérieur des portes du turbolift indique aux usagers comment fonctionne le système.

Portes coulissantes

L'accès à la cabine du turbolift s'effectue par des portes coulissantes de couleur rouge vif situées en divers points stratégiques de l'*U.S.S. ENTERPRISE*.

Les vaisseaux de classe *Constitution* sont équipés d'un important réseau de turbolifts, qui toutefois ne suffit pas à procurer un accès à la totalité du bâtiment. On y associe donc un réseau de tubes de Jefferies, conduites d'accès qui relient les coursives et les ponts, de telle sorte que toute partie du navire puisse à n'importe quel moment être atteinte rapidement.

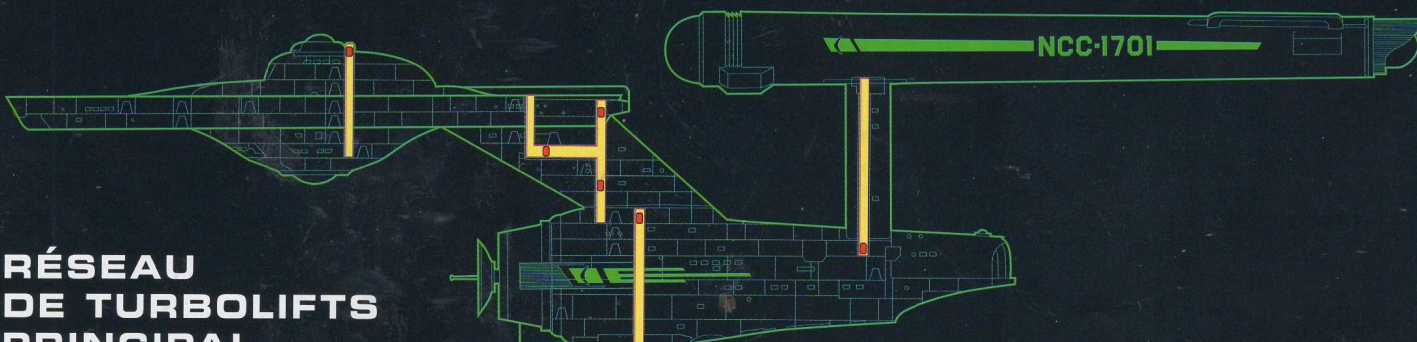
Les tubes de Jefferies permettent aux personnels techniques et aux officiers de pénétrer dans tout système ou sous-système nécessitant une inspection, des essais, des réglages, des réparations, le remplacement de pièces endommagées...

Ils parcourent l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* dans les plans horizontal et vertical, ainsi qu'en diagonale; grâce à eux, les opérations de maintenance ordinaires peuvent être assurées, jusque dans les secteurs les plus inaccessibles du navire. L'accès aux tubes horizontaux et diagonaux s'effectue par des trappes circulaires dans les cloisons des coursives, qui s'ouvrent sur des boyaux à peine assez grands pour qu'une seule personne puisse y travailler. On gagne l'intérieur des tubes horizontaux par des portes de dimensions normales donnant aussi sur les coursives du bâtiment.



▲ Les cabines des turbolifts accueillent aisément plusieurs personnes, à qui elles offrent parfois quelques précieux instants de tranquillité.

RÉSEAU DE TURBOLIFTS PRINCIPAL

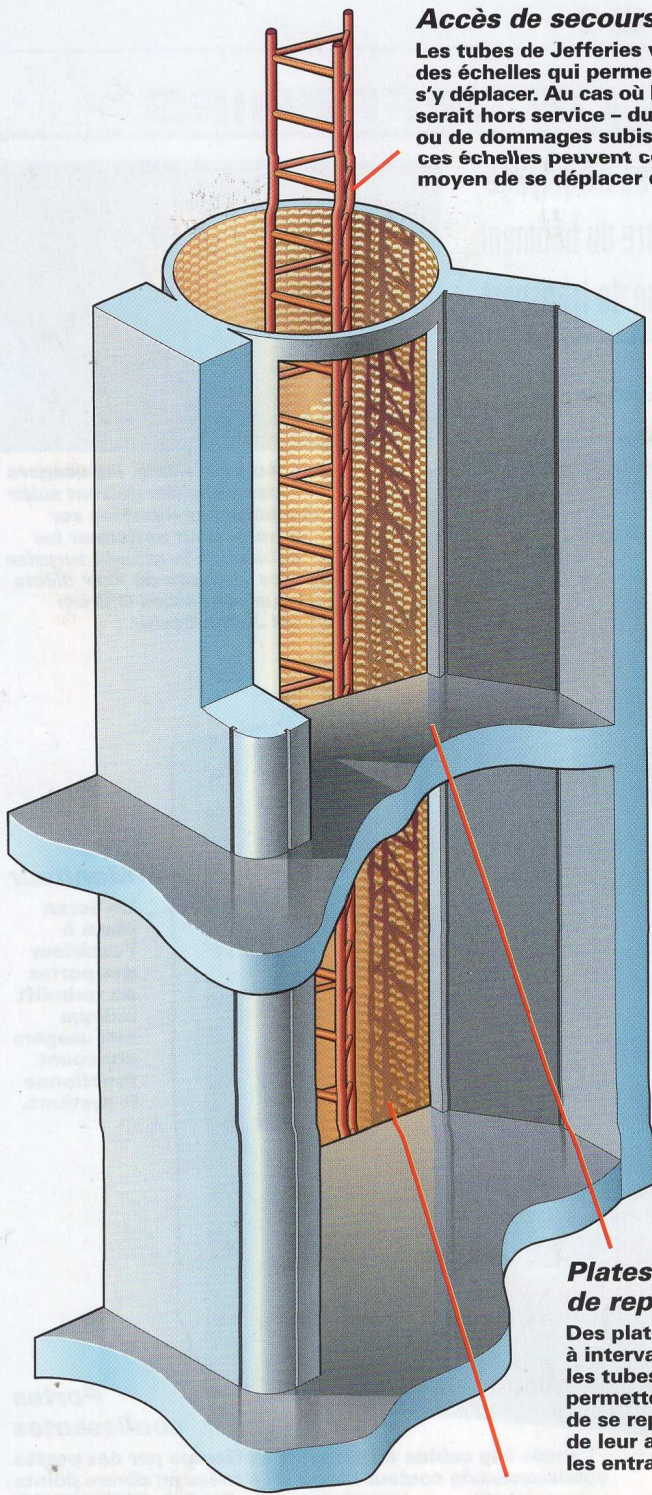




TURBOLIFTS ET TUBES DE JEFFERIES

Accès de secours

Les tubes de Jefferies verticaux contiennent des échelles qui permettent au personnel de s'y déplacer. Au cas où le réseau de turbolifts serait hors service - du fait d'une panne ou de dommages subis par le vaisseau -, ces échelles peuvent constituer le seul moyen de se déplacer d'un pont à un autre.



Étincelles

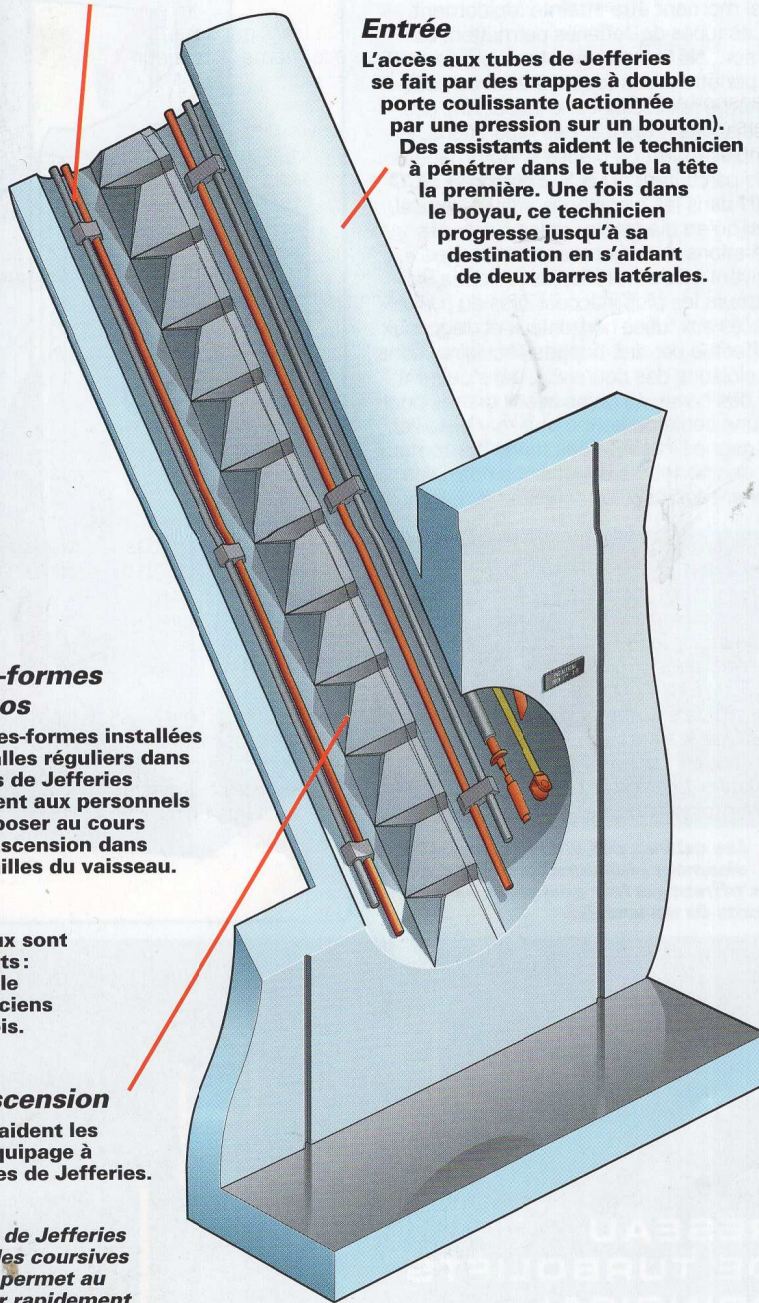
Les tubes de Jefferies sont tapissés de câbles, de boîtiers et de disques repérés par des codes de couleurs, d'où jaillissent des étincelles ou qui peuvent exploser en cas de grave dysfonctionnement.



⚠ Un tube de Jefferies conduit dans la chambre de réaction matière/antimatière. Il ne doit jamais être emprunté lorsque l'intégrateur fonctionne, mais dans une situation d'urgence, Scotty est contraint de recourir à une sonde magnétique pour couper le flux de combustible à cet endroit. Le très expérimenté ingénieur ne met que douze minutes pour accomplir cette procédure.

Entrée

L'accès aux tubes de Jefferies se fait par des trappes à double porte coulissante (actionnée par une pression sur un bouton). Des assistants aident le technicien à pénétrer dans le tube la tête la première. Une fois dans le boyau, ce technicien progresse jusqu'à sa destination en s'aidant de deux barres latérales.



Plates-formes de repos

Des plates-formes installées à intervalles réguliers dans les tubes de Jefferies permettent aux personnels de se reposer au cours de leur ascension dans les entrailles du vaisseau.

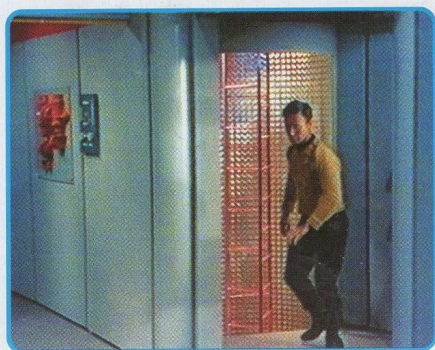
Exigus

Les tubes verticaux sont relativement étroits : il n'est pas possible à plusieurs techniciens de s'y tenir à la fois.

Aide à l'ascension

Des marches aident les membres d'équipage à gravir les tubes de Jefferies.

⬇ Certains tubes de Jefferies donnent dans les coursives du vaisseau, ce qui permet au personnel d'accéder rapidement à tous les services du bâtiment.





DOSSIER 20 L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

NOM :

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

MISSION :

MISSIONS DIPLOMATIQUES DU CAPITAINE KIRK

Lors de la première mission quinquennale du capitaine James T. Kirk, de 2264 à 2269, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* repousse encore les frontières de l'espace fédéral.

Dans les années 2260, d'immenses régions de notre Galaxie restent inexploitées, et les vaisseaux de **Starfleet** qui s'enfoncent dans des contrées non encore cartographiées peuvent s'attendre à rencontrer des peuples jusqu'alors inconnus de la **Fédération Unie des Planètes**. Un certain nombre d'entre eux

se révéleront amicaux, d'autres plus hostiles ; certains pourraient un jour devenir des membres appréciés de la Fédération. Mais une chose est sûre : chaque jour est une aventure, et des officiers de Starfleet tels que le **capitaine James T. Kirk** façonnent l'histoire à chaque nouvelle rencontre. Entre 2264 et 2269,

▶ **James T. Kirk est l'un des plus célèbres capitaines de l'histoire de Starfleet, admiré par ses amis comme par ses ennemis.**

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* entreprend maintes missions appelées à figurer dans les livres d'histoire de Starfleet, et dont certaines exigent la plus grande diplomatie.



PREMIER CONTACT AVEC LA PREMIÈRE FÉDÉRATION

Date stellaire : 1512.2

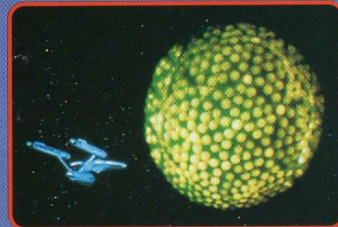
Commandant de la mission :
Capitaine James T. Kirk

Situation : Lors d'une mission cartographique de routine, l'*U.S.S. Enterprise* établit le contact avec une espèce jusqu'alors inconnue de la Fédération Unie des Planètes.

Résultat : Établissement de relations amicales.

Journal de bord : « *The Carbomite Maneuver* » (Fausses Manœuvres) [LSC]

En l'an 2266, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* établit un premier contact avec un gigantesque vaisseau spatial de la **Première Fédération**, le **Fesarius**, que commande **Balok**. Accueillant avec suspicion les offres d'amitié de **Kirk**, Balok menace de détruire l'*Enterprise*. Kirk a



recours à un habile coup de bluff pour obtenir un face-à-face avec Balok à bord du **Fesarius**, puis des relations diplomatiques en bonne et due forme sont entamées autour d'une tasse de **tranya** (un breuvage inconnu). Le **lieutenant David Bailey** de l'*Enterprise* restera à bord du **Fesarius**, en tant que premier attaché culturel de **Starfleet** auprès de la Première Fédération.

▶ **Le FESARIUS ressemble davantage à un planétoïde qu'à un vaisseau spatial. La Première Fédération dispose à l'évidence de technologies avancées, ce qui en fait un allié de poids.**

▶ **Une fois qu'il sait que Kirk ne représente pas une menace, Balok est prêt à évoquer l'ouverture de relations diplomatiques entre la Première Fédération et la FUP.**



2266

2267

POUR LA PAIX ENTRE EMINIAR VII ET VENDIKAR

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* achemine l'**ambassadeur de la Fédération Robert Fox** sur la planète **Eminiar VII**, où des relations diplomatiques doivent s'ouvrir. À l'arrivée du vaisseau, on découvre que cette planète est en « guerre » depuis cinq cents ans avec sa voisine **Vendikar**. Les victimes, sélectionnées

Date stellaire : 3192.1

Commandant de la mission : Ambassadeur Fox

Situation : Bien qu'averti d'avoir à se tenir à l'écart d'Eminiar VII, l'ambassadeur Robert Fox donne l'ordre à Kirk d'établir le contact avec le gouvernement planétaire local.

Résultat : Eminiar VII et Vendikar sont amenées à envisager de faire la paix.

Journal de bord : « *A Taste of Armageddon* » (Échec et diplomate) [LSC]



par ordinateur, se présentent volontairement à l'extermination. L'ordinateur calcule que l'*Enterprise* a été « touché ». Son équipage reçoit l'ordre de se téléporter sur la planète pour s'y soumettre à l'annihilation ; en attendant, les membres du détachement déjà présents sur

la planète sont retenus en otages. Ils réussissent à s'enfuir et à détruire l'ordinateur guerrier, ce qui contraint les gouvernements d'Eminiar et de Vendikar à envisager la perspective de livrer de véritables combats. L'ambassadeur Fox reste sur place pour les persuader de faire la paix.

▶ **Le capitaine Kirk et les autres membres du détachement sont retenus en otages jusqu'à ce que leurs collègues, désignés pour faire partie des pertes de guerre, acceptent de se téléporter pour être exécutés.**

▶ **Une fois les ordinateurs détruits, les deux planètes doivent faire la paix ou affronter la perspective d'une véritable guerre.**



NOM :
U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

MISSION :
MISSIONS DIPLOMATIQUES DU CAPITAINE KIRK

LES HALKANS

Le capitaine Kirk ouvre des négociations avec les paisibles Halkans dans l'espoir d'obtenir le droit d'exploiter le dilithium de leur planète. Les Halkans sont réticents, car ils craignent que le dilithium ne soit employé pour perpétrer des agressions. En dépit des efforts accomplis par Kirk pour les convaincre des bonnes intentions de Starfleet, la demande est rejetée.

Au cours de la mission, le détachement de l'Enterprise a un bref aperçu d'un univers-miroir, dans lequel leurs doubles maléfiques sont prêts à exterminer les Halkans pour obtenir le dilithium.



▲ La planète des Halkans est magnifique, et l'on comprend aisément que ses habitants répugnent à y autoriser des activités minières. Toutefois, ils s'inquiètent davantage des intentions de Starfleet que des dommages menaçant leur environnement.

Date stellaire : Inconnue

Commandant de la mission :
Capitaine James T. Kirk

Situation : L'U.S.S. Enterprise reçoit pour mission d'obtenir des Halkans, pour le compte de Starfleet, le droit d'exploiter le dilithium de leur planète.

Résultat : La mission est un échec : les Halkans refusent d'accorder les droits d'exploitation.

Journal de bord : « Mirror, Mirror » (Miroir) [LSC]



◀ Dans l'univers-miroir, l'U.S.S. ENTERPRISE est prêt à employer la contrainte pour obtenir le dilithium des Halkans. Ce peuple pacifique n'a aucun moyen de défense. Heureusement, Kirk réussira à s'interposer.

2267

2268

LA CONFÉRENCE DE BABEL

L'U.S.S. Enterprise NCC-1701 transporte un groupe disparate d'ambassadeurs et leurs suites jusqu'à la Conférence de Babel, où doivent être débattues des questions politiques extrêmement sensibles. Au cours du voyage, un ambassadeur tellarite est assassiné et Kirk est blessé par un espion

d'Orion se faisant passer pour un Andorien. Un vaisseau d'Orion, désamarré par l'Enterprise, s'autodétruit et, peu après, l'espion se donne la mort. La Conférence de Babel aura lieu comme prévu.



▲ Ambassadeurs et dignitaires de nombreux mondes se rendent à Babel à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE.

Date stellaire : 3842.3

Commandant de la mission :
Capitaine James T. Kirk

Situation : L'U.S.S. Enterprise transporte des dignitaires jusqu'à Babel, où doit être étudiée l'éventuelle intégration de Coridan à la FUP.

Résultat : Les mondes de Coridan sont admis au sein de la Fédération.

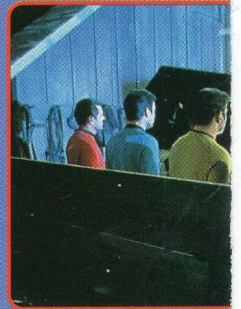
Journal de bord : « Journey to Babel » (Un tour à Babel) [LSC]

LES MELKOTIENS

L'équipage de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701 établit un premier contact avec les Melkotiens, êtres incorporels doués de pouvoirs de télépathie, mais ceux-ci se méfient de l'équipage de Starfleet ; ils rejettent ses tentatives de communication et se montrent même hostiles à son égard. Kirk et ses officiers réussissent à parer une tentative visant à les faire s'entretuer au moyen d'images mentales du Far West – de duels au pistolet. Finalement les relations s'améliorent.

Lorsque l'Enterprise quitte la planète, les Melkotiens acceptent d'ouvrir des relations diplomatiques avec la Fédération Unie des Planètes.

▼ Les Melkotiens essaient de tuer l'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE lors d'une reconstitution de la célèbre fusillade d'OK Corral, tirée de l'histoire du Far West.



ELAS ET TROIE

L'U.S.S. Enterprise NCC-1701 du capitaine Kirk transporte Elaan, la belle Dohlman d'Elas, vers la planète voisine de Troie dans le système stellaire tellurien. Elle doit y épouser le chef troyen et sceller ainsi la réconciliation entre les deux planètes, à l'issue de longues années de guerre. Une intrigue fomentée par les Klingons, qui veulent à toute force protéger leurs droits d'exploitation du dilithium de Troie, aussi bien que l'étrange effet produit sur les membres du sexe fort par les larmes d'Elaan, sont tout près de faire échouer la mission diplomatique, mais le sens du devoir de Kirk lui permettra finalement de la mener à bien.

EKOS ET ZEON

L'observateur culturel de la Fédération John Gill introduit les idées du nazisme auprès du peuple de la planète Ekos, qui lance une guerre contre la planète voisine Zeon en utilisant des armes nucléaires mises au point avec l'assistance de Gill. L'U.S.S. Enterprise NCC-1701 intervient et parvient à rétablir l'ordre. Avec l'aide de Kirk, Gill,



ORGANIA MENACÉE

L'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** se dirige vers la planète neutre **Organia**, située entre la **Fédération** et l'**Empire klingon**. Sa mission est de convaincre les pacifiques et primitifs **Organiens** d'autoriser **Starfleet** à construire une base stratégique sur leur planète. Cette demande est rejetée, mais bientôt les **Klingons** viennent envahir la planète. La guerre semble imminente entre les deux grandes puissances, jusqu'à

ce que les Organiens interviennent : ce sont en réalité des êtres de pure énergie, extrêmement évolués. Ils neutralisent toutes les armes et forcent les Klingons et la Fédération à conclure un traité de paix.

Dans cette affaire, la mission diplomatique initiale du **capitaine Kirk** se solde par un échec ; cependant, grâce à l'intervention des Organiens quasi omniscients, la paix est tout de même établie.

Date stellaire : 3198.4

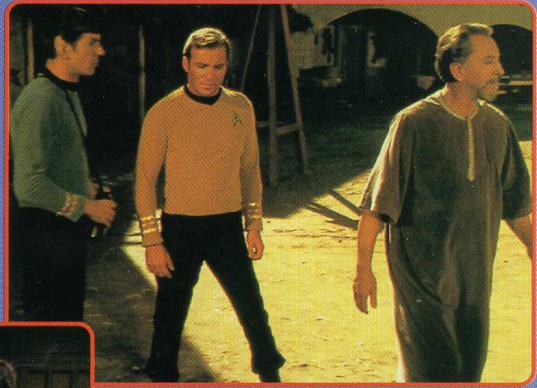
Commandant de la mission :

Capitaine James T. Kirk

Situation : L'**U.S.S. Enterprise** reçoit pour instruction d'empêcher une incursion klingonne sur Organia. La situation menace de dégénérer en une guerre interstellaire ouverte.

Résultat : La guerre est évitée. Les Klingons et la Fédération signent le traité de paix organien.

Journal de bord : « *Errand of Mercy* » (Les Arbitres du cosmos) [LSC]



▲ **Lorsqu'ils arrivent sur Organia, Kirk et Spock croient que ce monde a des siècles de retard technologique sur la Fédération. En fait, les Organiens sont beaucoup plus évolués que la Fédération ou les Klingons.**

◀ **Kirk s'habille comme un autochtone pour ne pas éveiller les soupçons ; Spock se fait passer pour un commerçant vulcain. Kirk fait forte impression sur le gouverneur klingon Kor, mais le capitaine de Starfleet est rebuté par la façon dont les Klingons traitent les Organiens « sans défense ».**

INVESTITURE SUR ALTAIR VI

Date stellaire : 3372.7

Commandant de la mission :

Capitaine James T. Kirk

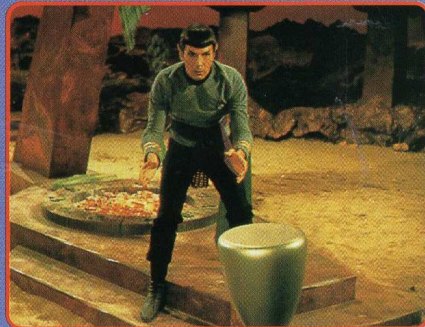
Situation : L'**U.S.S. Enterprise** doit participer à la cérémonie d'investiture d'un président. On espère que cela aidera à stabiliser tout le système d'Altair, après un conflit prolongé entre ses planètes.

Résultat : Mission réussie après un bref contretemps.

Journal de bord : « *Amok Time* » (Le Mal du pays) [LSC]

Le **capitaine Kirk** enfreint un ordre formel en détournant l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** de son cap initial : il devait se diriger vers **Altair VI**, où sa présence aux cérémonies d'investiture est cruciale. Kirk agit ainsi pour sauver **M. Spock**, qui est entré en phase de **pon farr**, le cycle d'accouplement **vulcain**. Kirk n'échappe à de sévères sanctions disciplinaires que grâce à l'intervention officielle de la dignitaire vulcaine **T'Pau**, qui demande que l'**Enterprise** soit autorisé à se détourner vers Vulcain. Le vaisseau est en retard sur l'horaire prévu, mais il quitte néanmoins Vulcain à temps pour atteindre Altair VI.

▼ **Les Vulcains n'ont aucun contrôle sur leur cycle d'accouplement septennal. Si Kirk ne l'avait aidé à regagner Vulcain, Spock serait mort.**



CAPELLA IV ET LES KLINGONS

L'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** est dépêché sur **Capella IV** afin d'y obtenir les droits d'exploitation minière d'un élément rare. Un **Klingon, Kras**, se trouve également sur cette planète pour négocier de tels droits. Un coup d'État survient pendant les pourparlers, et **Kirk** viole accidentellement la loi capellane

en empêchant la mise à mort de la femme du **Teer Akaar** – le chef capellan déposé – qui est enceinte. **McCoy** l'aidera à accoucher d'un fils. Après que Kras et le cerveau du coup d'État, **Maab**, sont tués, le bébé est désigné comme nouveau Teer. Kirk obtient ensuite les droits d'exploitation minière, avec l'accord de la régente – la mère du petit Teer – et établit des relations diplomatiques en bonne et due forme avec les **Capellans**.



Date stellaire : 3497.2

Commandant de la mission :

Capitaine James T. Kirk

Situation : L'**U.S.S. Enterprise** a pour mission de conclure un traité d'exploitation minière avec la planète Capella IV.

Résultat : Les droits d'exploitation sont obtenus.

Journal de bord : « *Friday's Child* » (Un enfant doit mourir) [LSC]



◀ **Les Klingons sont eux aussi intéressés par l'obtention de droits d'exploitation minière, mais Kirk les soupçonne de n'avoir aucun respect pour le mode de vie capellan.**

▲ **Après le coup d'État, Maab veut tuer Eleen, la femme du Teer Akaar. Elle est prête à mourir, conformément à la tradition capellane, mais le détachement de l'ENTERPRISE la protège et l'aide à mettre au monde son enfant.**



ENLEVÉ PAR GÉDÉON

Kirk est chargé d'établir des contacts diplomatiques avec la planète **Gédéon**, monde censément parfait et exempt de tout microbe, qui résiste depuis longtemps à son intégration à la **Fédération**.

Le capitaine s'y téléporte : il est aussitôt kidnappé par les **Gédéonites**. On prélève

un échantillon de son sang pour l'injecter à une jeune Gédéonite du nom d'**Odon**, avec l'espoir qu'elle contractera la **chorioméningite végane** : en effet, Kirk a été atteint dans sa jeunesse par cette maladie, qui a laissé des traces dans son sang. Les Gédéonites espèrent que

Kirk s'éprendra d'Odon et restera sur Gédéon, où il infectera d'autres habitants, ce qui soulagera le terrible problème de surpopulation.

Odon est traitée, mais son sang est toujours porteur de la maladie infectieuse. Elle entame avec bonheur le processus de dépeuplement.

Les Melkotiens sont des êtres incorporels dotés de remarquables pouvoirs de télépathie.



Date stellaire : 4385.3

Commandant de la mission :
Capitaine James T. Kirk

Situation : L'**U.S.S. Enterprise** établit un premier contact avec les Melkotiens.

Résultat : Des relations diplomatiques sont établies.

Journal de bord : « *Spectre of the Gun* » (Au-delà du Far West) [LSC]

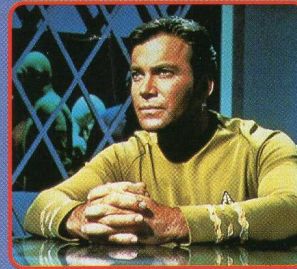
Date stellaire : 5423.4

Commandant de la mission :
Capitaine James T. Kirk

Situation : Kirk doit établir des contacts diplomatiques avec la planète Gédéon, dans l'espoir de voir celle-ci rejoindre la Fédération.

Résultat : Les relations de Gédéon avec la Fédération restent dans le flou.

Journal de bord : « *The Mark of Gideon* » (Le Signe de Gédéon) [ST : LSC]



Le capitaine Kirk s'est remis de la chorioméningite contractée dans son enfance, mais il est toujours porteur de cette maladie dont les Gédéonites veulent se servir pour contrôler leur taux de population.

La Fédération Unie des Planètes souhaite vivement ouvrir des pourparlers diplomatiques avec Gédéon, en vue de son intégration. La mission de Kirk est d'initier le processus de négociations, mais les Gédéonites ont un rôle tout autre pour lui.

Date stellaire : 4372.5

Commandant de la mission :
Capitaine James T. Kirk

Situation : L'**U.S.S. Enterprise** doit transporter la dirigeante d'une planète jusqu'au lieu de son mariage (conclu à des fins politiques).

Résultat : Elaan arrive saine et sauve sur Troie et s'y marie.

Journal de bord : « *Elaan of Troyus* » (Hélène de Troie) [LSC]

Les larmes d'Elaan produisent un effet remarquable : elles rendent les hommes fous amoureux d'elle. Cela pose quelques problèmes pendant le voyage vers Troie, mais Kirk parvient à faire passer le devoir avant le plaisir pour assurer le succès de la mission.



2268

L'AMBASSADEUR MÉDUSIEN

L'ambassadeur médusien **Kollos**, dont l'aspect est si étrange qu'il provoque la démence chez tout humanoïde qui le voit, est acheminé vers sa planète à bord de l'**U.S.S.**

Date stellaire : 5630.7

Commandant de la mission :
Capitaine James T. Kirk

Situation : L'**U.S.S. Enterprise** transporte un groupe d'échanges diplomatiques et culturels.

Résultat : La communication est établie dans de bonnes conditions.

Journal de bord : « *Is There In Truth No Beauty?* » (Veritas) [LSC]

Enterprise NCC-1701, ainsi que le **docteur Miranda Jones**, télépathe de la **Fédération**, et le spécialiste des instruments **Lawrence Marvick**.

Jones doit opérer un contact mental avec Kollos, afin d'obtenir des informations

sur la technologie médusienne. Marvick pourra alors adapter cette technologie à l'usage de la Fédération, et vice versa. Après que Jones a établi le lien psychique avec Kollos, tous deux partent pour le vaisseau médusien.

L'apparence de l'ambassadeur médusien Kollos est si repoussante qu'aucun humanoïde ne peut le voir sans sombrer dans la folie. Le Dr Miranda Jones, qui doit établir des relations avec les Médusiens pour le compte de la Fédération, est aveugle : elle ne risque donc rien.



Date stellaire : Inconnue

Commandant de la mission :
Capitaine James T. Kirk

Situation : L'**U.S.S. Enterprise** enquête sur la disparition de John Gill.

Résultat : Une promesse de paix.

Journal de bord : « *Patterns of Force* » (Fraternitaire) [LSC]

Leu le jouet du chef ekosien **Melakon**, annonce ce dernier, qui le tue avant d'être lui-même abattu par un Zeon. L'**Enterprise** repart avec une note d'espoir, les deux planètes ont promis d'établir des relations pacifiques et de réformer la société ekosienne.

Le capitaine Kirk et M. Spock revêtent les uniformes nazis introduits dans la société ekosienne par John Gill.