

STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 30 ans
EDITIONS FRANCE

L'USSAI-DE PROIE KLINGON

Le plus rapide

L'Empire Klingon

Le dernier challenger

Le développement des Klingons

depuis toujours

STAR TREK en 3D de temps

La 3D est interactive

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

Les détails pour les intimes

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire





FÉDÉRATION UNIE DES PLANÈTES DIVISION STARFLEET

SYSTÈME : SOL/TERRE - SAN FRANCISCO, AMÉRIQUE DU NORD

LANCEMENT : CHANTIERS SPATIAUX DE LA FLOTTE
DE SAN FRANCISCO, TERRE

NOM :

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

TYPE :

VAISSEAU DE CLASSE SOVEREIGN

PLANS :

PLAN D'ENSEMBLE N° 1

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E* est un spatonef de classe *Sovereign*. Son équipage est pratiquement le même que celui de son prédécesseur immédiat. Sa mission : explorer la Galaxie.

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E*, de classe *Sovereign*, l'un des vaisseaux les plus évolués de *Starfleet*, a été construit aux chantiers spatiaux de la flotte de San Francisco. Son lancement opérationnel intervient en 2372, sous le commandement du capitaine Jean-Luc Picard. C'est le sixième et le plus long des vaisseaux à porter le célèbre nom *Enterprise* – il mesure 685 mètres.

Un design évolué

D'un design beaucoup plus profilé que ses prédécesseurs, cet *Enterprise* présente un module soucoupe ovale implanté au sommet de la coque technique. Les nacelles de distorsion sont situées très en arrière et à l'écart de la coque, comme sur l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-A* de classe *Constitution*.

De par leur conception avancée, les moteurs à distorsion ne risquent pas d'endommager la structure même de l'espace, ce qui était un inconvénient des bâtiments précédents ; ainsi, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E* peut se déplacer en toute sécurité à des vitesses de distorsion élevées.

Configuration de la passerelle

La passerelle est assez différente de celle des spatonefs antérieurs de la Fédération. Le fauteuil du capitaine est toujours isolé, mais les consoles de travail sont plus nombreuses à être orientées vers le centre de la passerelle, ce qui facilite la communication. Le poste des Opérations (sur la droite du capitaine) et celui de la Navigation (sur sa gauche) sont toujours situés entre le fauteuil du commandant et l'écran de visualisation principal, qui n'est plus actif en permanence.

La passerelle de commandement est desservie par deux turbolifts, qui procurent un accès au reste du vaisseau. L'équipage a en outre la possibilité de quitter la passerelle

en empruntant des tubes de Jefferies ou, en cas d'urgence, les capsules d'évacuation réparties sur le pourtour de la salle. Le bureau privé du capitaine et le salon d'observation sont adjacents à la passerelle. Ce bureau, qui sert aussi de salle de repos, est pourvu d'un lit et d'une salle de bains. Le salon d'observation fait également office de salle de conférence et de petit musée : au long de l'un des murs, une grande vitrine abrite des maquettes de vaisseaux ayant précédemment porté le nom *Enterprise*, des citations à l'ordre de Starfleet et des souvenirs de missions passées.

L'architecture du vaisseau

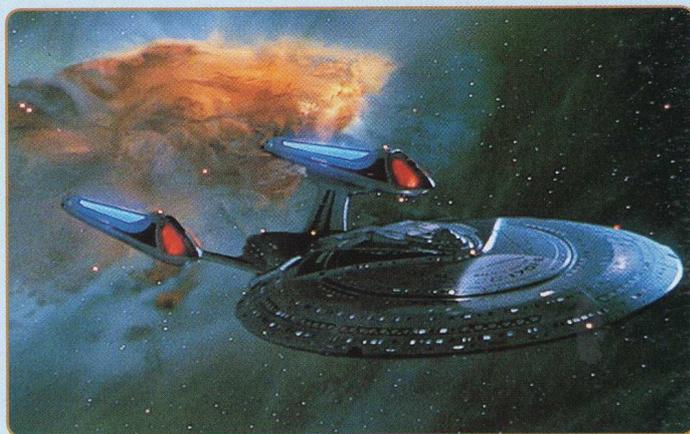
L'*Enterprise*, qui compte 24 ponts, est pourvu de tous les équipements que l'on s'attend à trouver à bord d'un bâtiment conçu pour l'exploration de l'immensité spatiale, y compris des téléporteurs, une salle de cartographie, des soutes hydroponiques et des holodecks.

La salle de commande des machines – sur le Pont 16 – plus vaste que celle des autres vaisseaux *Enterprise*, s'étend sur trois niveaux. Comme sur la plupart des spatonefs récents, le noyau de distorsion est vertical. Il est flanqué de gros cylindres contenant du réfrigérant pour le plasma.

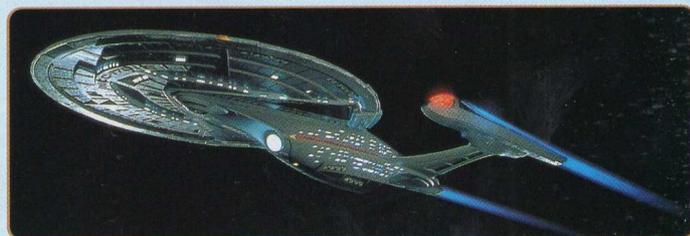
L'infirmerie est dotée du programme holographique médical d'urgence (PHMU) : dans les situations critiques, ce « médecin holographique » vient en renfort du personnel médical du vaisseau.

À la poupe de la coque des machines, des portes à fermeture hermétique donnent accès au pont des navettes.

Bien que sa mission soit avant tout pacifique, l'*Enterprise* est équipé des armes les plus modernes : à la puissance de feu de ses batteries de phaseurs s'ajoute celle de puissantes torpilles quantiques.



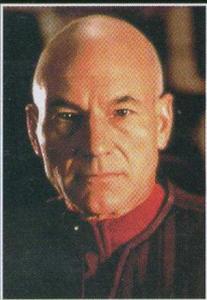
L'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E* est un vaisseau ultramoderne de classe SOVEREIGN. Il remplace l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D*, détruit par les Klingons alors qu'il se trouvait en orbite autour de Veridian III.



Les spatonefs de classe SOVEREIGN sont les plus récents d'une longue lignée de vaisseaux de Starfleet. Bénéficiant du dernier cri en matière de technologie, ils sont conçus pour mener des missions d'exploration dans les profondeurs du cosmos. Contrairement aux vaisseaux de classe GALAXY, ils n'assurent pas le transport des familles du personnel.

BLOC-NOTES

- Le nom *Enterprise* a été porté par six vaisseaux de Starfleet : deux bâtiments de classe *Constitution*, le *NCC-1701* et le *NCC-1701-A* ; le *NCC-1701-B* de classe *Excelsior* ; le *NCC-1701-C* de classe *Ambassador* ; le *NCC-1701-D* de classe *Galaxy* ; et aujourd'hui le *NCC-1701-E* de classe *Sovereign*.
- Lorsque les Borgs attaquent la Terre, en 2373, l'*Enterprise* reçoit pour mission de patrouiller en Zone neutre, car Starfleet craint que le capitaine Picard, naguère assimilé par les Borgs, ne soit pas digne de confiance dans cette situation particulière.
- L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E* est le premier *Enterprise* à recevoir des torpilles quantiques, qui remplacent les torpilles à photons moins puissantes.
- Le lieutenant commander Worf, précédemment officier responsable de la sécurité de l'*Enterprise*, a accepté son transfert à bord de la station *Deep Space Nine*, où il assume le commandement de l'*U.S.S. Defiant*.



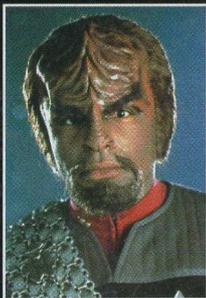
Capitaine
Jean-Luc Picard



Commander
William T. Riker



Lieutenant commander
Data



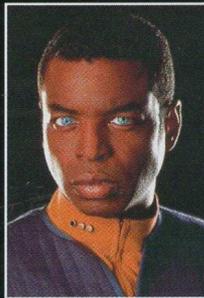
Lieutenant commander
Worf



Commander
Beverly Crusher



Commander
Deanna Troi



Lieutenant commander
Geordi La Forge



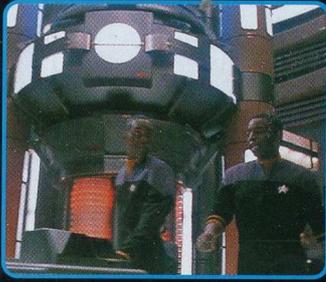
Lieutenant
Hawk



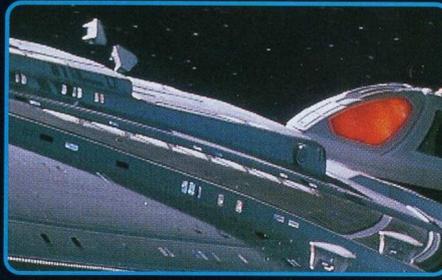
▲ *Au terme d'une année de service seulement, l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E est appelé à combattre les Borgs dans le passé de la Terre. Après avoir essuyé de lourdes pertes, il regagne le **XXIV^e** siècle.*

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

L'équipage de l'U.S.S. *Enterprise* NCC-1701-E est pratiquement le même que celui de son prédécesseur immédiat. Seul le lieutenant commander Worf a quitté le vaisseau, mais il retrouvera son ancien poste – officier tacticien et responsable de la sécurité – lors de la crise borg de 2373.



◀ La salle de commande des machines, située sur le Pont 16, dans le module propulsif, est au cœur de ce puissant vaisseau. De là, il est possible d'assurer le fonctionnement du vaisseau dans son ensemble, en s'affranchissant des postes de commande de la passerelle.



◀ En cas d'urgence, l'équipage a la possibilité de quitter le vaisseau en empruntant les capsules d'évacuation. Réparties à travers le module soucoupe, ces capsules ont la capacité de pénétrer dans l'atmosphère d'une planète pour gagner de façon autonome un lieu de rendez-vous préalablement défini.

NACELLE DE DISTORSION

ÉCOPE DE BUSSARD

MOTEUR À IMPULSION :
FICHE 3

VUE TRIBORD

HANGAR À
NAVETTES ARRIÈRE

NACELLE DE DISTORSION

DÉFLECTEUR
FICHE

NACELLE DE DISTORSION

VUE VENTRALE

NOM :

U.S.S. ENTERPRISE

N° D'IMMATRICULATION :

NCC-1701-E

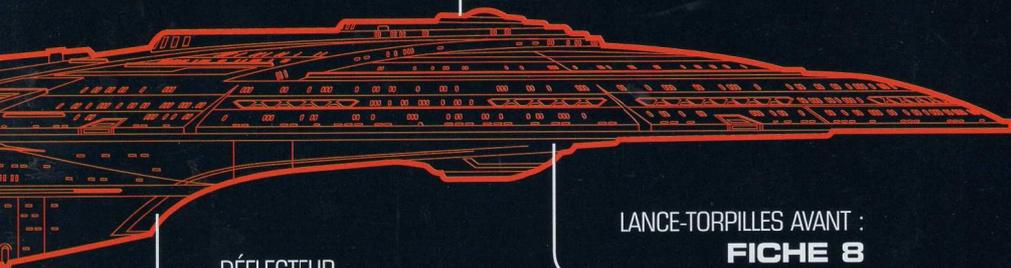
PLAN :

PLANS D'ENSEMBLE (EXTÉRIEURS)

DOSSIER 26

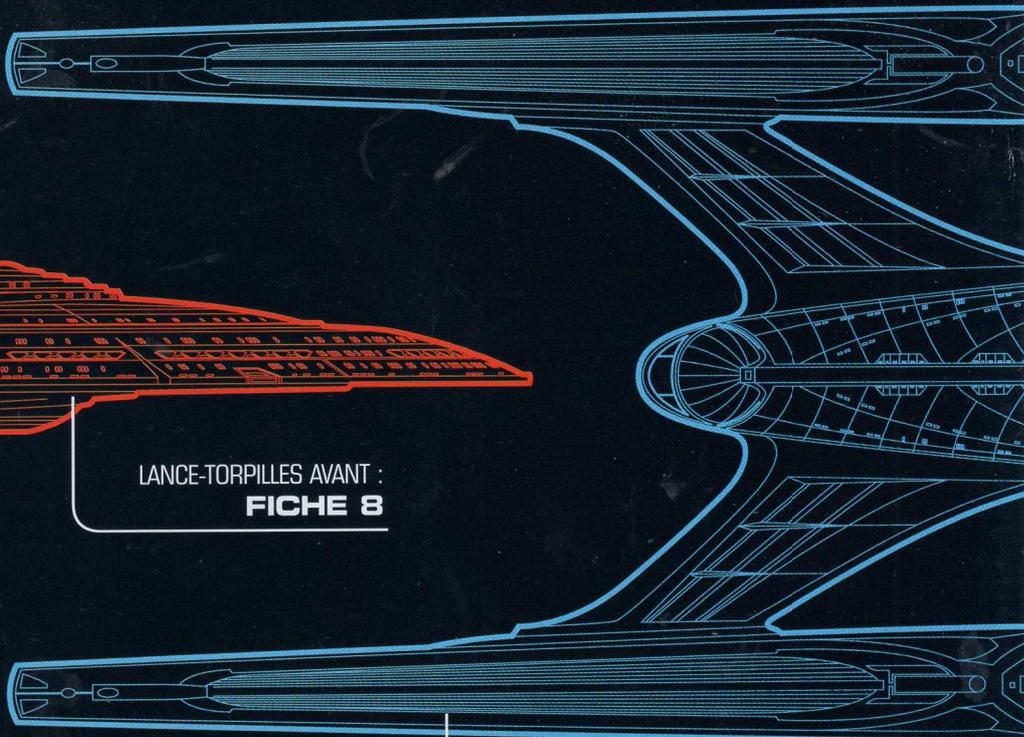
FICHE 1

PASSERELLE DE
COMMANDEMENT : **FICHE 2**



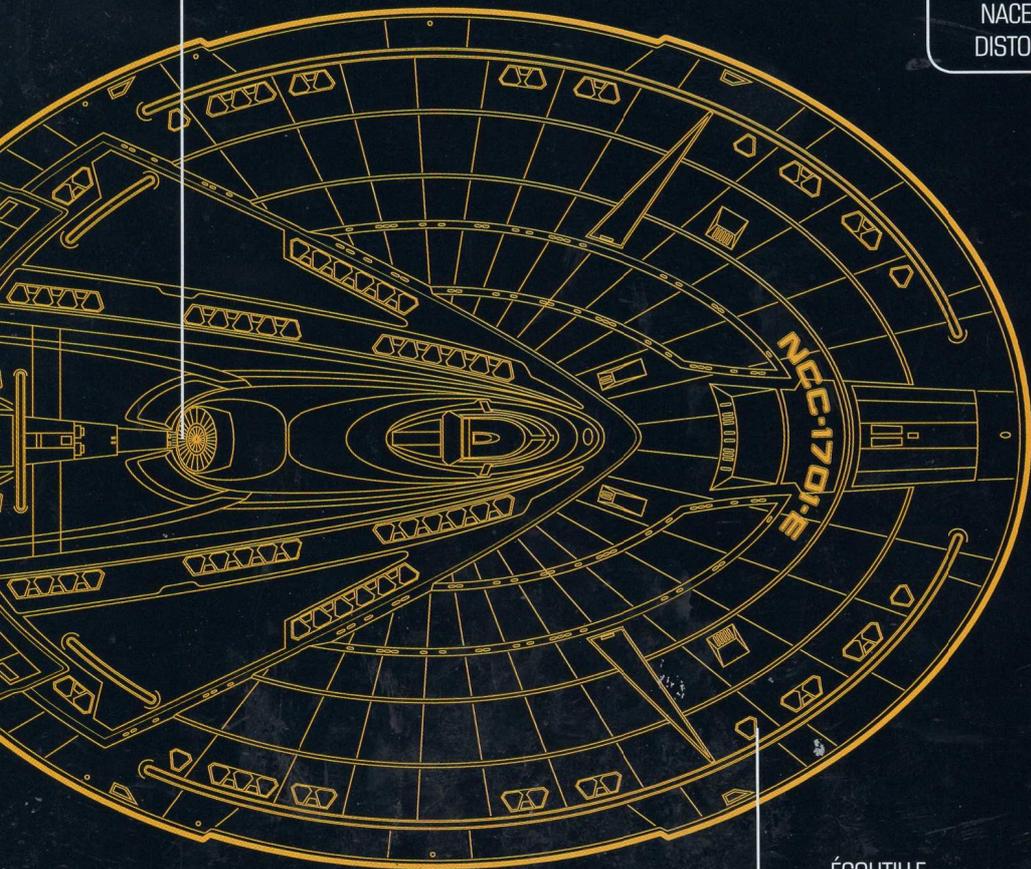
DÉFLECTEUR
PRINCIPAL :
FICHE 6

LANCE-TORPILLES AVANT :
FICHE 8

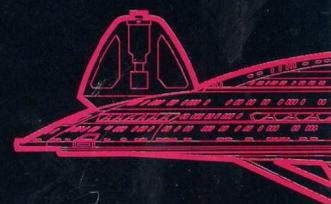


NACELLE DE
DISTORSION

PRINCIPAL :

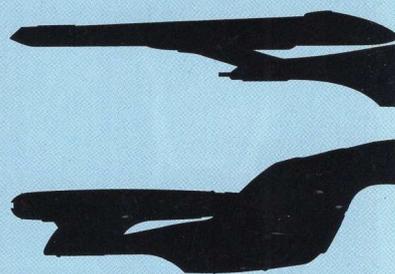


PASSERELLE
COMMANDE
FICHE



VUE AVANT

ÉCHELLE DE COMPAR



ÉCOUTILLE
DE CHALOUPE

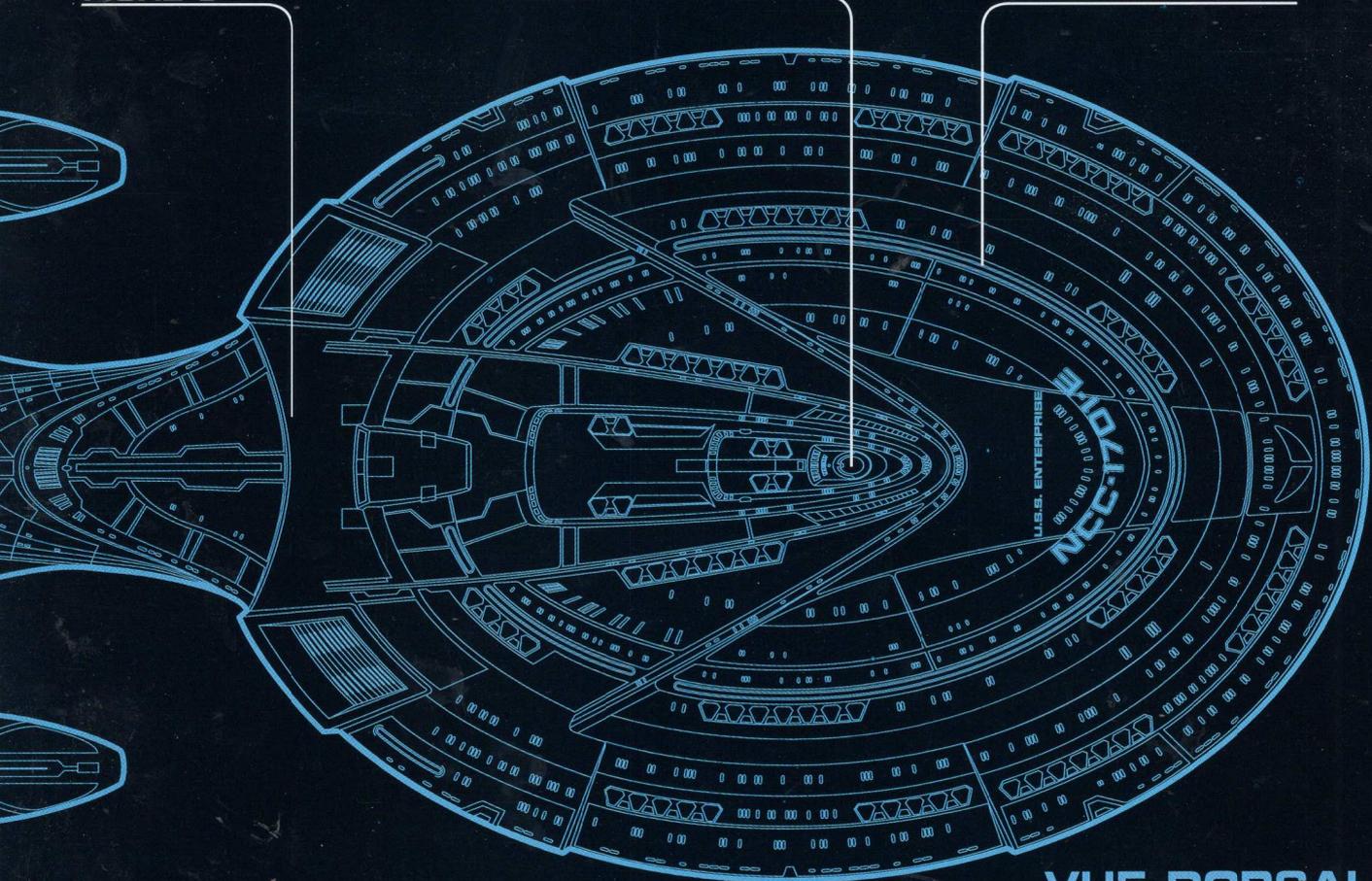


DOSSIER 26 L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E

MOTEUR À IMPULSION :
FICHE 3

PASSERELLE DE COMMANDEMENT :
FICHE 2

BATTERIE DE PHASEURS :
FICHE 8



VUE DORSALE



DÉFLECTEUR
PRINCIPAL :
FICHE 6

MOTEUR À IMPULSION :
FICHE 3

HANGAR À
NAVETTES ARRIÈRE



NACELLE DE
DISTORSION

VUE ARRIÈRE

SON

CLASSE SOVEREIGN



CLASSE GALAXY

L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E de
classe SOVEREIGN, long de 685 mètres,
est le plus grand de tous les vaisseaux
ayant jamais porté le nom « Enterprise ».

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

Le guide de STARFLEET	Dossier 19	L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-C.....	Dossier 24
L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701.....	Dossier 20	L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D.....	Dossier 25
L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701 rénové.....	Dossier 21	DEEP SPACE NINE	Dossier 27
L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-A.....	Dossier 22	L'U.S.S. DEFIANT NX-74205	Dossier 28
L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-B.....	Dossier 23	L'U.S.S. VOYAGER NCC-74656.....	Dossier 29

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

2 Passerelle de commandement	4 Bureau privé du capitaine	7 Capsules d'évacuation
3 Salle de commande des machines	5 Salon d'observation	8 Armements et systèmes défensifs
	6 Parabole de déflexion	9 Infirmerie



NOM : **U.S.S. ENTREPRISE NCC-1701-E**

SYSTÈME : **PASSERELLE DE COMMANDEMENT**

LOCALISATION : **PONT 1**

Position isolée du fauteuil du capitaine, consoles de travail installées en périphérie, écran de visualisation vers l'avant du vaisseau : ces caractéristiques de la passerelle de commandement de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E*, spatonef de classe *Sovereign*, reprennent une configuration adoptée par tous les bâtiments qui ont porté le nom glorieux d'*Enterprise*.

Les parois de la passerelle

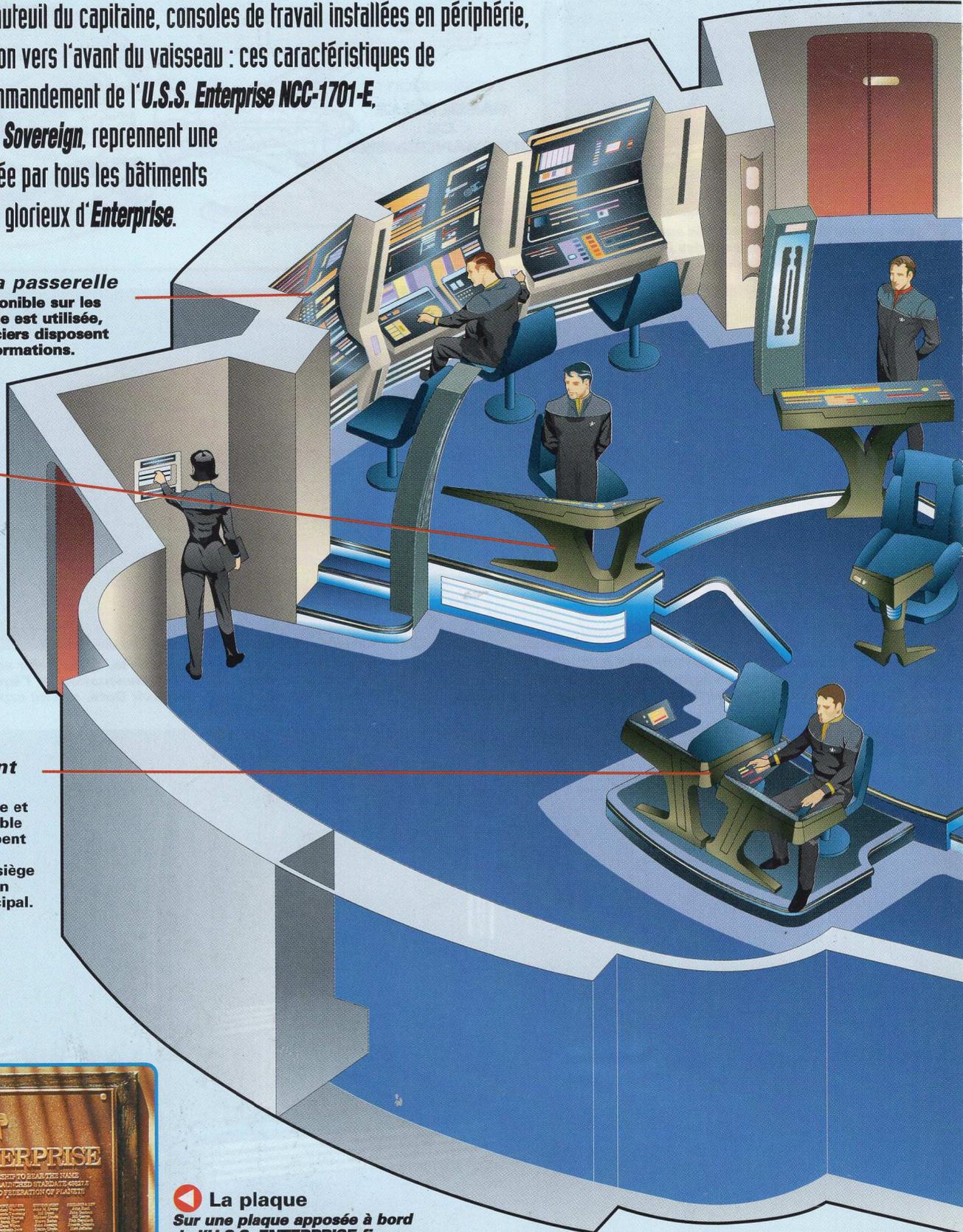
Toute la surface disponible sur les parois de la passerelle est utilisée, de sorte que les officiers disposent d'un maximum d'informations.

La zone centrale

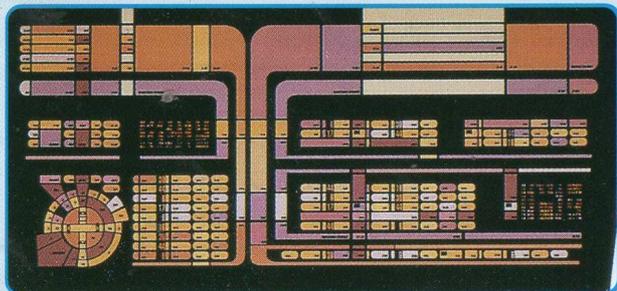
La zone centrale n'est plus délimitée par une balustrade, mais par des consoles qui définissent l'espace réservé aux officiers supérieurs.

Un emplacement traditionnel

Les consoles du pilote et de l'officier responsable des opérations occupent leur emplacement traditionnel entre le siège du capitaine et l'écran de visualisation principal.



La plaque
Sur une plaque apposée à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE* figure la liste de ceux qui ont participé à la conception et au développement du vaisseau.



Informations

Les consoles fournissent des renseignements détaillés sur le fonctionnement des systèmes majeurs du vaisseau. La lecture de tels écrans semble compliquée, mais les officiers de service savent exploiter ces données de manière à accomplir efficacement leur tâche.



Un équipage dévoué

À la suite de la perte de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D, la majeure partie de l'équipage reste unie pour servir à bord du successeur du vaisseau disparu. Même ceux qui partent vers d'autres affectations, dont le lieutenant commandeur Worf, retrouvent de temps à autre leurs ex-collègues et amis à bord du nouveau spatonef.

Le poste technique

L'ingénieur-chef a fréquemment besoin d'être auprès du capitaine; nombre des systèmes de la salle de commande des machines peuvent être contrôlés à partir du poste technique de la passerelle de commandement.

Vers le salon d'observation

Des portes situées au fond de la passerelle donnent sur le salon d'observation.

L'accès aux turbolifts

Les portes des turbolifts, situées dans des renforcements de part et d'autre de la passerelle, s'ouvrent lorsqu'une cabine de turbolift se présente derrière elles.

Le fauteuil du capitaine

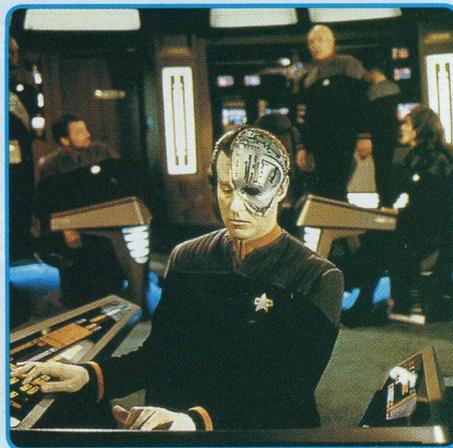
Conformément à une tradition bien établie, le fauteuil du capitaine est situé au centre de la passerelle, à l'intérieur d'une zone définie par plusieurs consoles de travail, face à l'écran de visualisation principal.

Une activité intense

La passerelle est habituellement un lieu d'activité intense; plusieurs officiers s'affairent devant les consoles réparties sur le pourtour de la salle. Le capitaine se déplace aisément d'un poste à l'autre pour veiller au bon déroulement des opérations.

Le niveau inférieur

Les sièges de l'officier en second et du conseiller du vaisseau sont placés légèrement en contrebas du reste de la passerelle.



NOM :

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

SYSTÈME :

PASSERELLE DE COMMANDEMENT

LOCALISATION :

PONT 1

La passerelle de commandement de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E* est sans doute le lieu le plus important du vaisseau : c'est là que les décisions sont prises et les stratégies définies. Sa conception bénéficie des efforts accomplis depuis plus d'un siècle par Starfleet dans les domaines de la planification et du développement.

Comme la plupart des vaisseaux spatiaux de Starfleet, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E* de classe *Sovereign* est pourvu d'une vaste passerelle de commandement circulaire située au sommet du module soucoupe. Traditionnellement désignée sous l'appellation de « Pont 1 », elle est considérée comme le cerveau de l'*Enterprise*. C'est de là que le capitaine Jean-Luc Picard et son équipe dirigent le vaisseau, assurent la surveillance de ses diverses fonctions et donnent leurs ordres. De nombreux postes de travail sont toujours installés sur le pourtour de la salle, contre les parois, mais quatre stations majeures disposent désormais de leurs propres consoles indépendantes.

Les postes de travail

Les parois de la passerelle sont occupées par des écrans où s'affichent des informations vitales. Derrière le capitaine

se trouve un plan schématique du vaisseau fournissant des données informatisées constamment mises à jour. Lorsqu'il est présent à son poste sur la passerelle, l'ingénieur-chef a la possibilité de surveiller le fonctionnement des systèmes et de communiquer ses instructions aux services techniques.

L'officier responsable du poste tactique se tient debout devant une console située derrière le capitaine, à sa droite. À la droite de ce poste, l'officier scientifique dispose d'une place assise devant une console spécialisée.

Les officiers responsables de la navigation et des opérations occupent leur place traditionnelle entre le capitaine (à sa droite et à sa gauche) et l'écran de visualisation principal.

Le responsable de la navigation supervise également les manœuvres de pilotage ; ces opérations sont généralement gérées par l'ordinateur central du vaisseau, mais l'officier de service conserve la faculté



▲ Au centre de la passerelle, les fauteuils du capitaine, de son second et du conseiller du vaisseau demeurent isolés, comme à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D*.

de les traiter personnellement.

Quant au responsable des opérations, il alloue les ressources telles que l'alimentation en énergie, l'équipement et le personnel. L'affichage des données captées par les senseurs du vaisseau s'effectue sur sa console, d'où l'officier exerce aussi un contrôle sur l'ordinateur principal.

Le capitaine et les officiers supérieurs

Le rôle éminent du capitaine est souligné par le positionnement central de son fauteuil, qu'un petit piédestal place en outre à un niveau légèrement supérieur

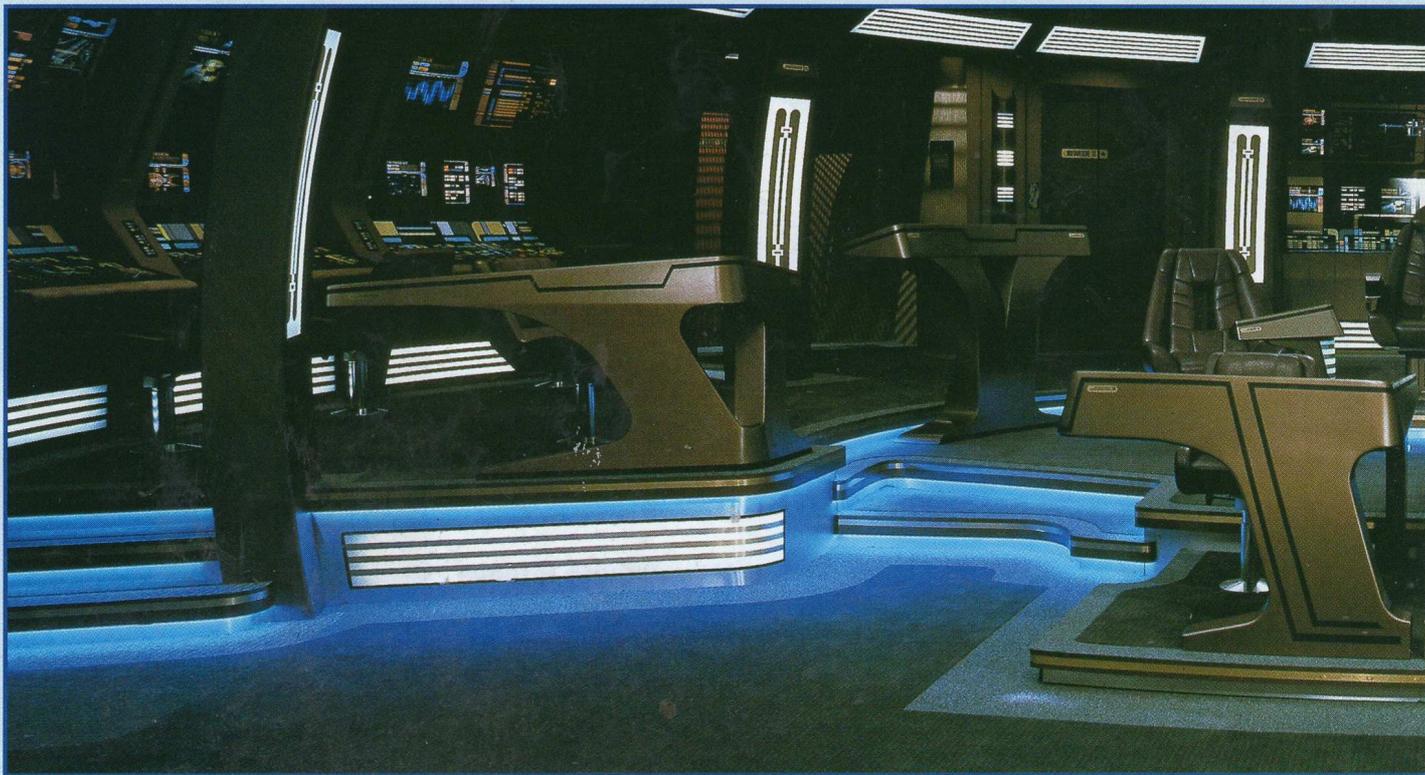
à celui des sièges du second et du conseiller – ceux-ci sont plus éloignés du capitaine qu'ils ne l'étaient sur la passerelle de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*.

L'accès à la passerelle

Deux turbolifts – situés à gauche et à droite de la salle – procurent un accès à la passerelle. Au fond de la salle, deux portes donnent sur le salon d'observation.

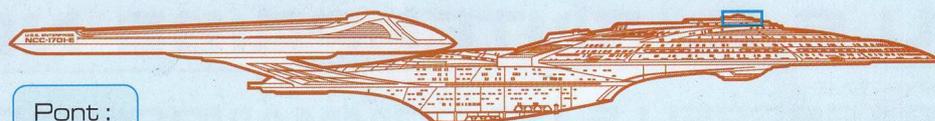
En cas d'urgence, il est possible d'atteindre la passerelle par le biais d'une trappe qui s'ouvre devant les portes du turbolift de gauche et communique avec le réseau des tubes de Jefferies.

▼ L'ambiance qui règne à bord des nouveaux vaisseaux de classe SOVEREIGN est plus sombre que celle des spatiales précédents de Starfleet. Les gris pâles et les couleurs primaires ont été remplacés par des tons de brun et de bleu foncé.

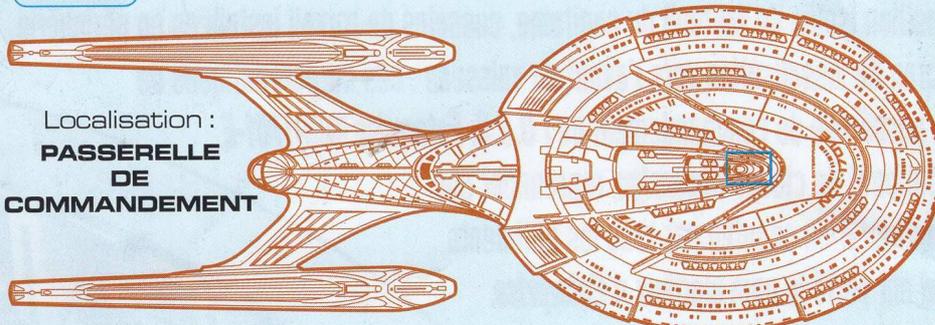




▲ Les postes de travail implantés sur le pourtour de la passerelle fournissent des informations détaillées sur les systèmes du vaisseau.



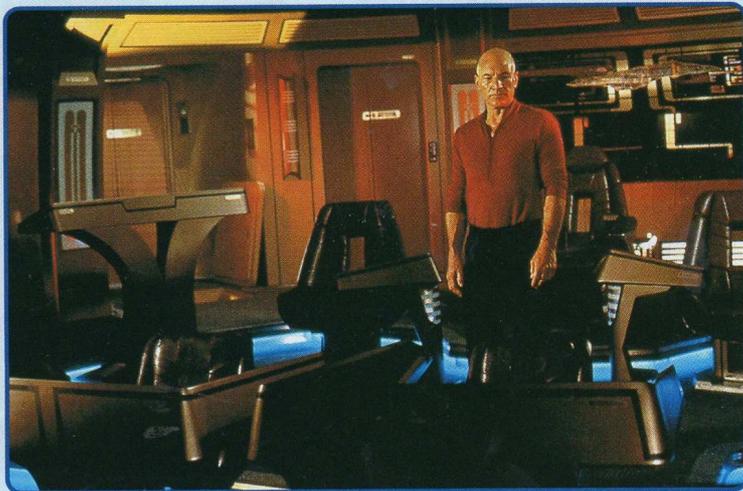
Pont :
1



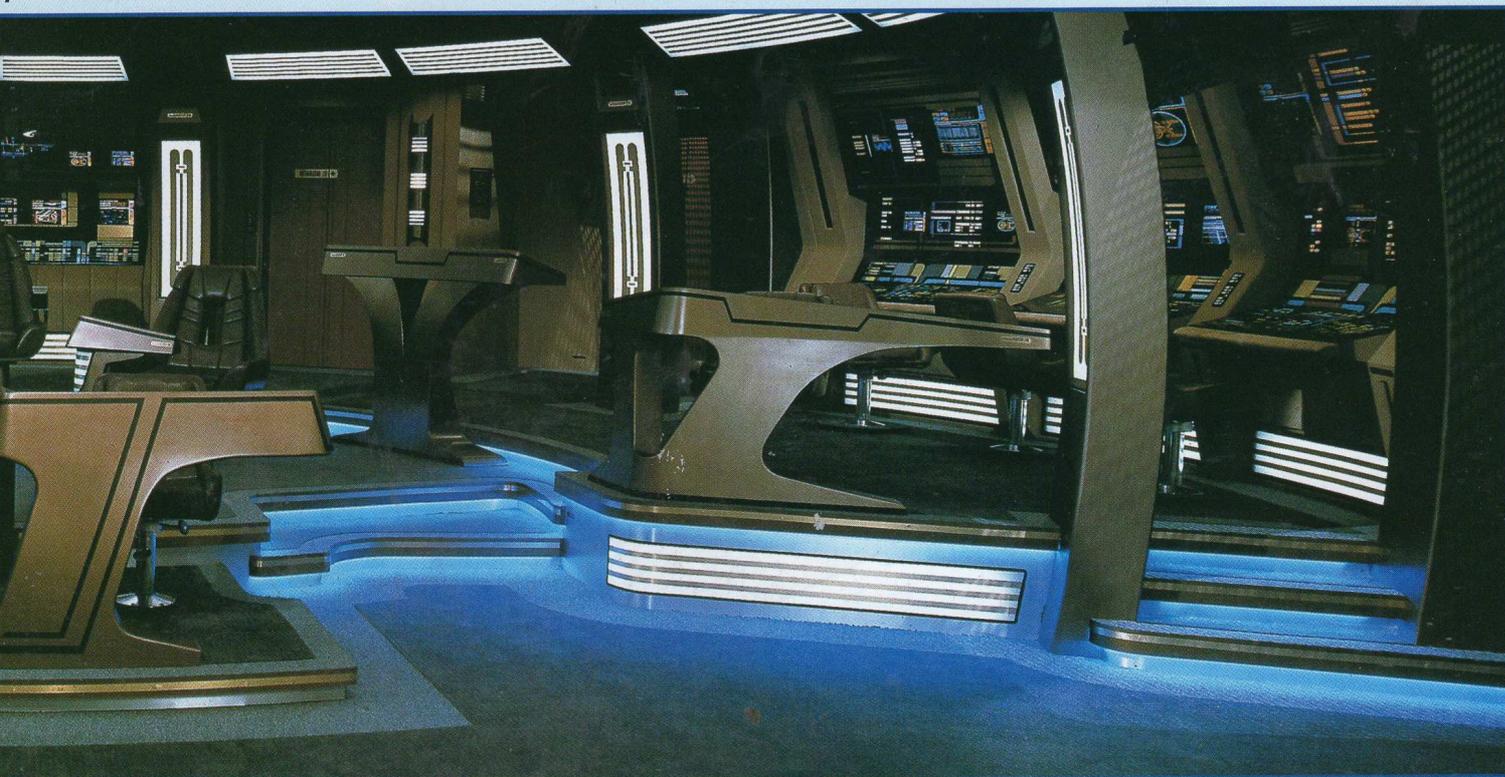
Localisation :
**PASSERELLE
DE
COMMANDEMENT**



▲ À bord du nouvel U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E, les membres d'équipage se tiennent fréquemment debout devant leur console ; certaines des stations périphériques préservent cependant une position assise.



▲ Seul sur sa passerelle déserte, après avoir activé le processus de sabotage et veillé à l'évacuation de l'équipage, le capitaine Picard s'apprête à aller secourir Data, retenu captif par les Borgs qui ont investi le vaisseau.



NOM :

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

SYSTÈMES :

SALLE DE COMMANDE DES MACHINES

LOCALISATION :

PONT 16

La Salle de Commande des machines de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E*, qui bénéficie des avancées technologiques les plus récentes de la **Fédération**, constitue l'évolution logique du département technique du prédécesseur de ce vaisseau, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*.

Réservoirs de refroidisseur de plasma

Deux réservoirs de refroidisseur, situés de part et d'autre du noyau de distorsion, contiennent un plasma très dangereux pour les matières organiques. L'*Enterprise* peut fonctionner avec un seul réservoir opérationnel.

Conduites de transfert d'énergie

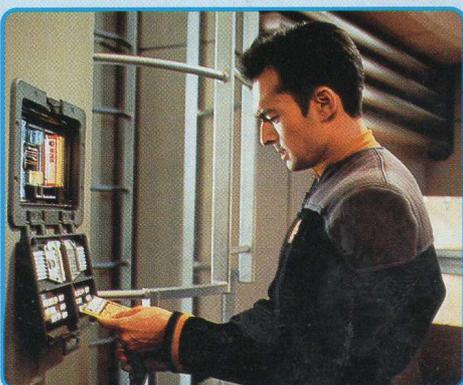
Les conduites de transfert d'énergie canalisent la puissance créée dans le noyau de distorsion vers les nacelles où se forme le champ de distorsion qui propulse le vaisseau.

Niveaux multiples

La Salle de Commande des machines de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E* présente un étage supérieur qui offre un accès aux autres systèmes du vaisseau.

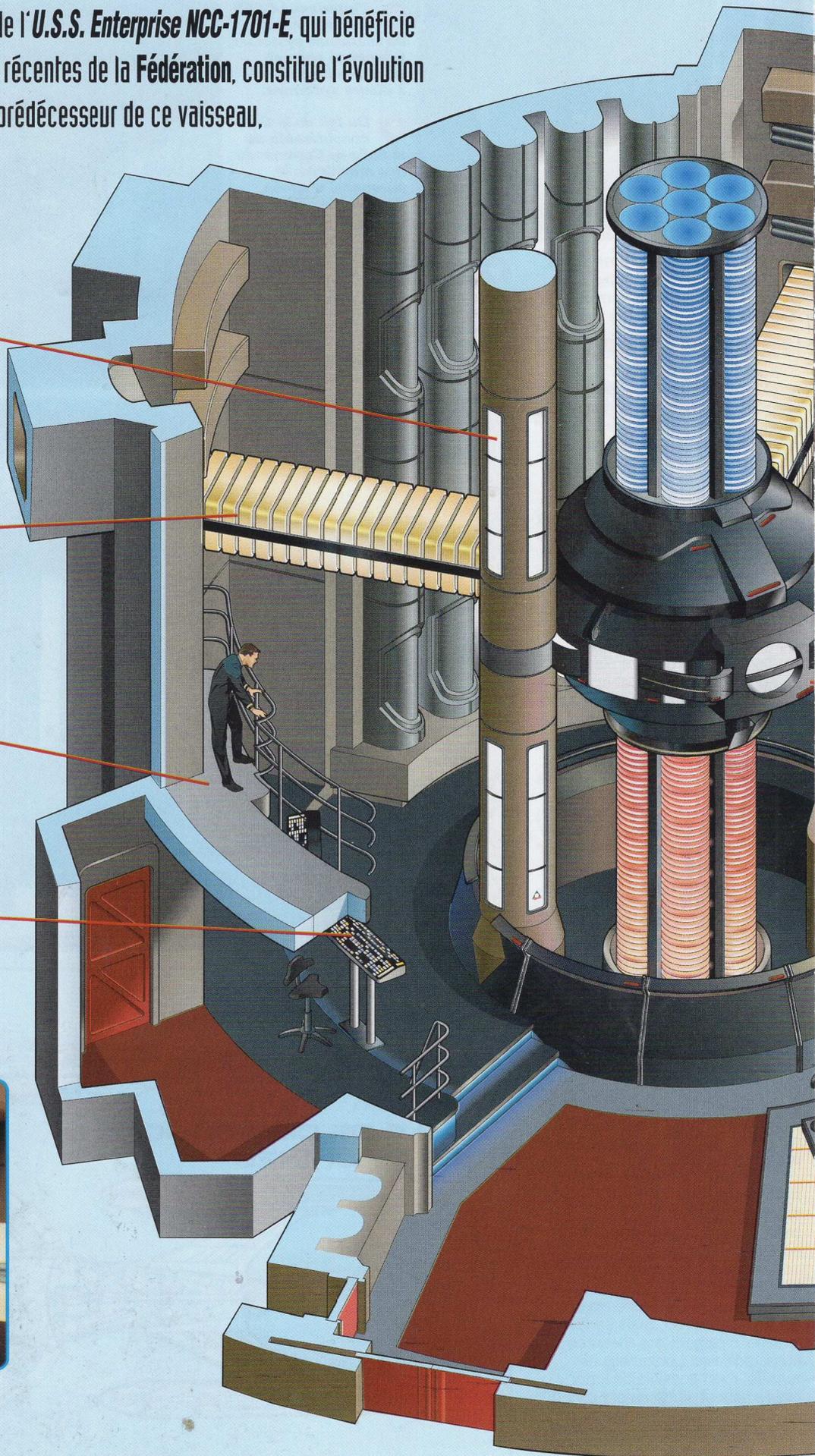
Consoles

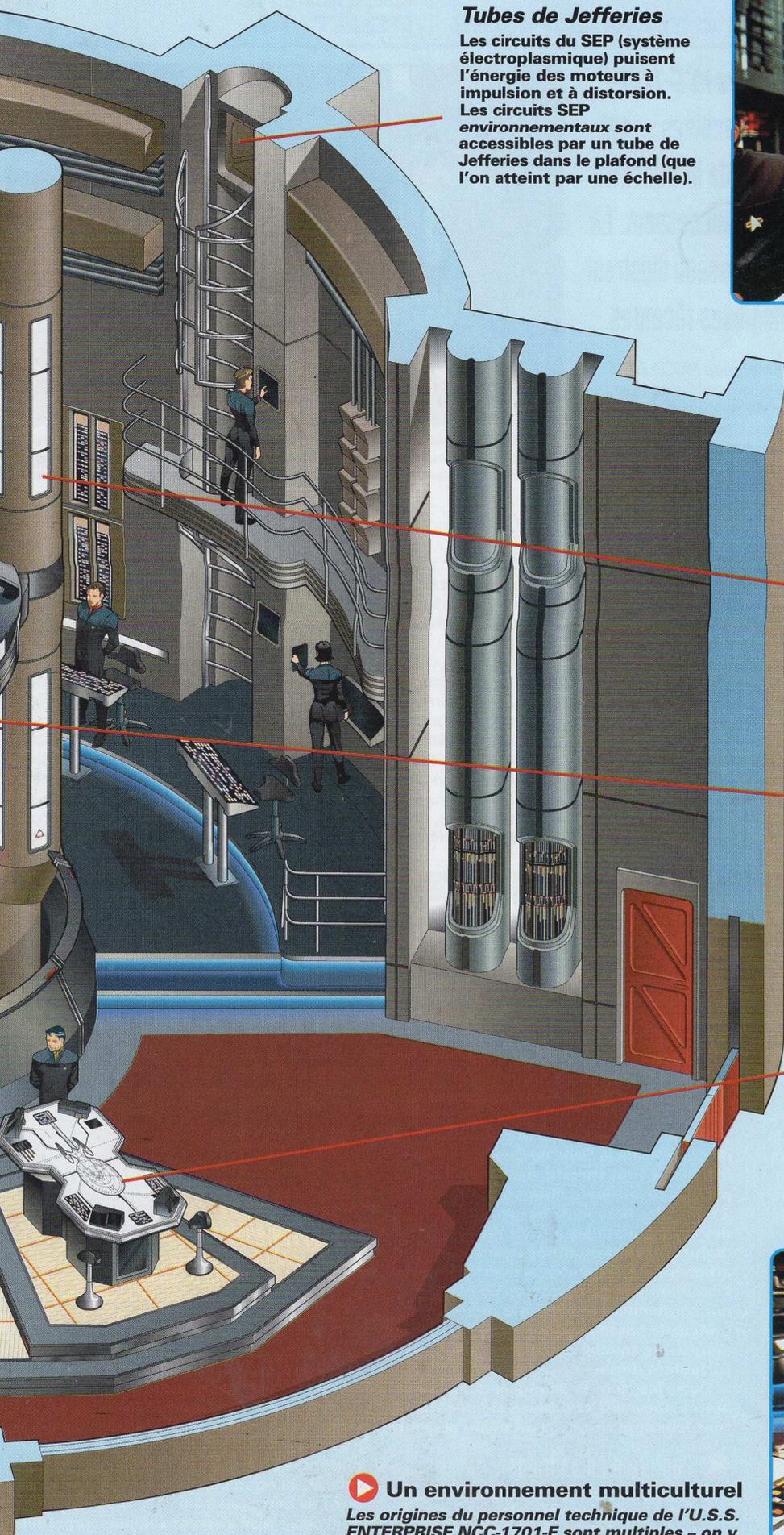
Plusieurs consoles autonomes placées sur le pourtour de la salle permettent au personnel d'accéder à des informations en provenance de tout le bâtiment.



▲ Station debout

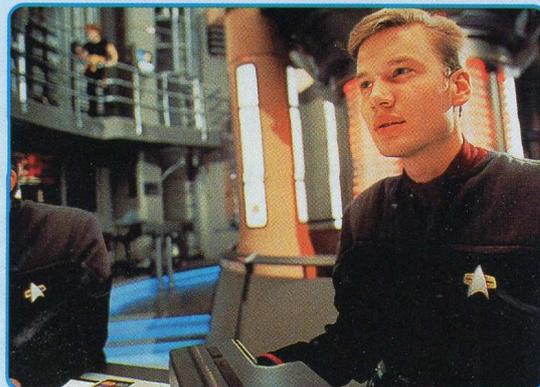
Certaines des consoles murales de la Salle de Commande des machines, masquées en temps normal, ne sont exposées que lorsqu'il faut procéder à des réglages.





Tubes de Jefferies

Les circuits du SEP (système électroplasmique) puisent l'énergie des moteurs à impulsion et à distorsion. Les circuits SEP environnementaux sont accessibles par un tube de Jefferies dans le plafond (que l'on atteint par une échelle).



Poste de commandement

La plupart des ingénieurs et techniciens portent la chemise jaune de la division technique, mais la Salle de Commande des machines est aussi une affectation recherchée par les jeunes officiers se destinant au commandement.

Réserve de refroidisseur

Le vaisseau serait mis en péril si le plasma énergétique surchauffait; le noyau de distorsion peut donc être alimenté en permanence par le refroidisseur de plasma.

Chambre de réaction

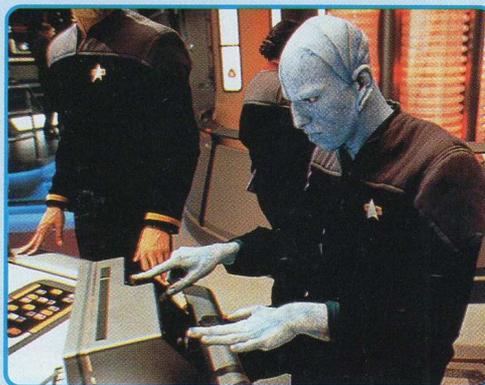
Les flux de matière et d'antimatière sont concentrés en passant à travers les cristaux de dilithium dans la chambre de réaction du noyau de distorsion.

Console systèmes principale

La console systèmes principale, placée sur une plate-forme surélevée devant le noyau de distorsion, permet au personnel technique de surveiller les nombreux systèmes de l'Enterprise.

Un environnement multiculturel

Les origines du personnel technique de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E sont multiples - on y trouve notamment des Boliens, à la peau bleue.



NOM :

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

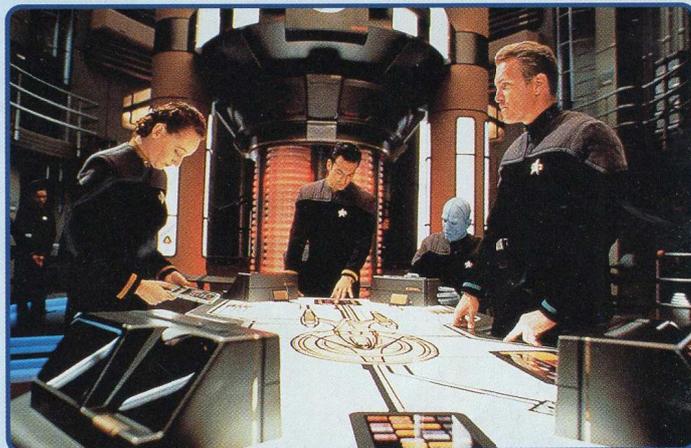
SYSTÈMES :

SALLE DE COMMANDE DES MACHINES

LOCALISATION :

PONT 16

Nombre des systèmes de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E* — y compris la Salle de Commande des machines — ont bénéficié d'une refonte en profondeur lors de la transition entre l'*Enterprise* de classe *Galaxy* et son successeur. La taille et la complexité de cette partie du vaisseau illustrent bien l'ampleur des évolutions technologiques récentes.



▲ La console systèmes principale est suffisamment vaste pour que plusieurs membres d'équipage y travaillent simultanément. Un grand schéma du vaisseau figure sur le plateau de cette console.

Au moment de son lancement, en 2372, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E*, vaisseau de classe *Galaxy*, est le plus avancé des spatonefs de *Starfleet*. Il intègre un certain nombre de modifications et d'améliorations des systèmes, y compris le révolutionnaire propulseur à distorsion, innovation partagée avec les vaisseaux de classe *Intrepid* tels que l'*U.S.S. Voyager NCC-74656* — ce système est pourvu des derniers raffinements en matière de **champ de distorsion**.

La Salle de Commande des machines contient les dispositifs de contrôle des propulseurs à impulsion comme à distorsion. De par ses dimensions accrues, la classe *Sovereign* nécessite plus de puissance; il n'est donc guère étonnant que la Salle de Commande des machines de

l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E* soit bien plus imposante que celle des bâtiments des classes antérieures. L'accès aux différentes zones s'effectue par des doubles portes rouges et par des cloisons coulissantes. Dans l'éventualité d'une panne, ces portes disposent d'un levier d'ouverture manuelle.

Accès à toutes les zones

L'accès à la bobine de distorsion est possible de diverses directions, mais il s'effectue en général par des coursives secondaires qui partent de ce secteur — le plus vaste de la section technique. Ces coursives aux parois inclinées sont éclairées par de grands panneaux blancs, mais aussi par une double colonne lumineuse au plafond.

Le personnel technique dispose d'un accès aux informations

grâce à de grands panneaux de visualisation qui couvrent toute une cloison. En plus, une petite console indépendante est située à l'extrémité de la coursive, là où celle-ci débouche dans la zone principale.

Le noyau de distorsion, qui emplit la majeure partie de la pièce, est fort impressionnant. Comme pour tous les *Enterprise* postérieurs au vaisseau de classe *Constitution* rénové, les bobines de distorsion se dressent à la verticale, sur plusieurs ponts. Ce mécanisme, constitué de quatre tubes interconnectés et

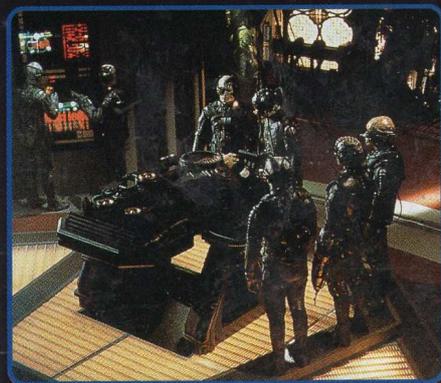
d'anneaux indicateurs entourant les bobines proprement dites, est protégé par une balustrade basse qui ceint toute sa périphérie en partie inférieure. Les tubes relient le caisson sommital de la salle du noyau de distorsion à la **chambre de contrôle de réaction**. Les bobines inférieures, rougeoyantes, donnent une indication visuelle de leur fonctionnement au moyen de pulsations colorées, alors que les bobines supérieures, elles aussi lumineuses, sont bleutées.

La chambre de contrôle de réaction, imposante, grossièrement cylindrique et de couleur argentée,

ASSIMILATION

Les modifications borgs

Afin d'empêcher un premier contact entre la Terre et Vulcain, la reine des Borgs se téléporte secrètement de sa *Sphère borg* à l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E*, dont elle assimile la Salle de Commande des machines et la majeure partie du Pont 16. Les Borgs comprennent que la plupart des systèmes peuvent être commandés de là; ils établissent vite des cabines de régénération sur les portiques supérieurs, au-dessus du noyau de distorsion et au niveau du pont inférieur. L'infrastructure générale de la Salle de Commande des



machines est laissée intacte, mais les conditions environnementales sont modifiées à la convenance des Borgs: la pression atmosphérique est portée à 2 kilopascals au-dessus de la normale, l'hygrométrie à 92% et la température à 39,1 °C — on retrouve exactement les paramètres propres aux vaisseaux borgs.

Nombre des cloisons et des surfaces de contrôle de la Salle de Commande des machines sont transformées et reliées par des tuyauteries noires semblables à celles des bâtiments borgs. Certains des écrans installés autour du noyau de distorsion sont modifiés de manière à afficher dans le langage d'interface borg; la couleur des conducteurs de plasma qui soutiennent la chambre de réaction principale passe du blanc au vert, ce qui ajoute une touche sinistre à l'éclairage fortement diminué.

Outre les alcôves de régénération, deux autres nouvelles structures significatives font leur apparition: la première est une

▲ Capture d'un androïde

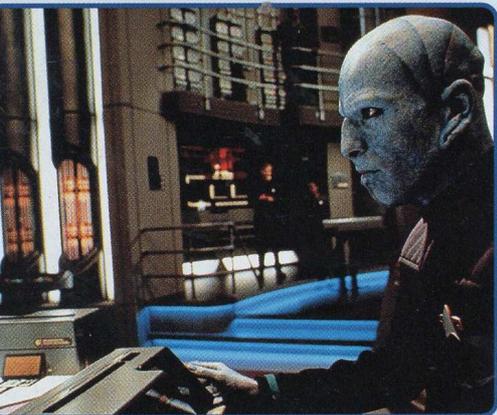
Capturé par les Borgs en 2063, Data est ligoté sur une table spécialement conçue à cet effet au centre de la Salle de Commande des machines.



▲ La reine des Borgs

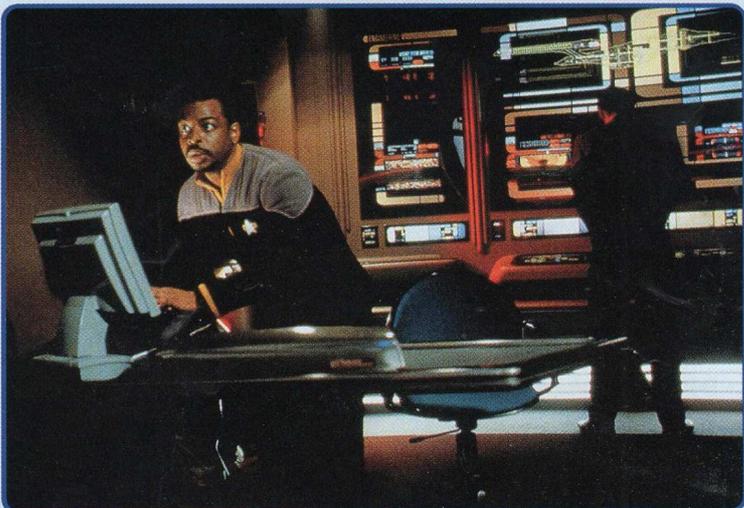
Les modifications borgs comprennent un amas de tuyaux qui pendent du plafond et permettant d'abaisser le buste de la reine des Borgs jusque dans son corps préalablement positionné en contrebas.

grande table montée sur cardan, placée sur un podium illuminé devant le noyau de distorsion; la seconde — et la plus importante — est le conteneur où prend place la reine des Borgs, intégré dans le plafond. Alimentée à distance par des tuyaux, la reine contrôle tout le Collectif borg de cette position; elle dispose aussi d'un accès aisé à son enveloppe corporelle principale, entreposée au niveau inférieur.



▶ **L'interface LCARS à écran tactile de la console systèmes principale permet un accès instantané à divers systèmes.**

▶ **Du fait de la taille considérable de la Salle de Commande des machines, le personnel dispose de tout l'espace nécessaire pour accomplir ses tâches.**



▶ **Le département technique de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701-E est assimilé par les Borgs alors que le navire est remonté dans le temps jusqu'en 2063. Les instruments et coloris familiers de Starfleet sont remplacés par des alcôves de régénération et des interfaces borgs.**

est soutenue par deux forts piliers circulaires qui s'élèvent jusqu'au plafond et contiennent le très langoureux refroidisseur de plasma.

Les réservoirs de plasma

Si ils sont endommagés, ces piliers risquent de laisser échapper dans la Salle de Commande des machines le plasma, qui détruit les tissus organiques par simple contact.

Dans des conditions normales, les réservoirs de plasma émettent une lueur blanche. Deux conduits de transfert d'énergie relient la chambre de réaction de distorsion aux nacelles de distorsion bâbord et tribord.

Diverses consoles de commande sont disposées autour du noyau de distorsion. L'un des postes principaux, situé sur la gauche, est accessible par deux marches. La cloison du fond de la cabine de contrôle intègre de nombreux tableaux et écrans de contrôle. C'est de là que peuvent être effectuées des opérations telles que le largage du noyau de distorsion.

La console systèmes principale

À proximité de l'entrée en venant de la coursive principale, une grande station de contrôle permet à quatre membres du personnel de travailler debout ou assis sur des tabourets.

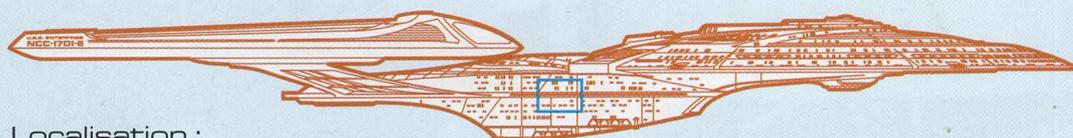
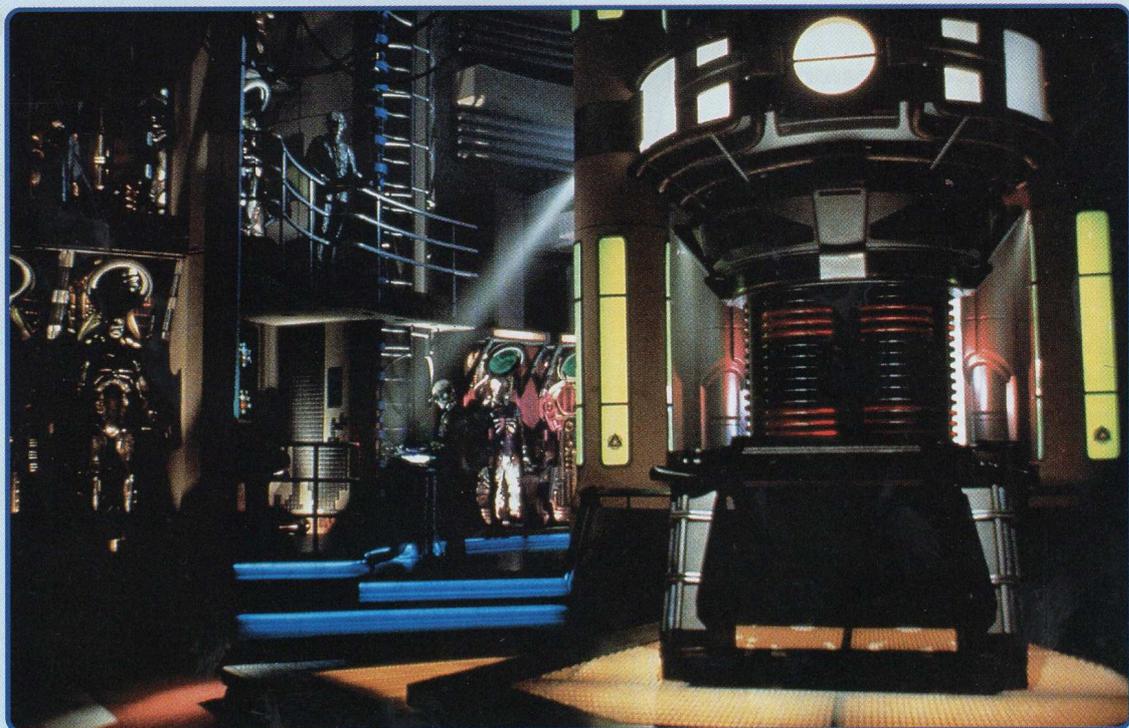
À l'arrière des bobines de distorsion, plusieurs conduites incurvées sont réparées par des panneaux blancs.

La Salle de Commande des machines s'étend sur au moins trois niveaux, mais la majeure partie des commandes sont situées sur le pont principal et sur un portique supérieur.

On accède aux deux passerelles surélevées par une série d'échelles métalliques dont certaines sont sécurisées par des cages. D'autres échelles mènent au sommet de la Salle de Commande des machines, jusqu'aux conduites du système électroplasmique (SEP).

Une rambarde longe le portique, mais elle ne suffit pas toujours à empêcher qu'un individu ne soit précipité au sol lors d'attaques contre le vaisseau.

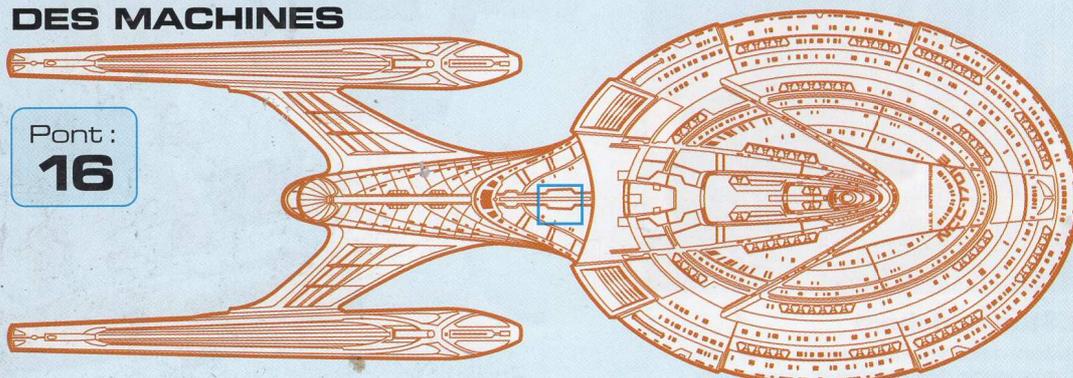
Une imposante porte de sécurité coulissante se met en place en cas d'urgence. Elle empêche alors le personnel de sortir, mais certaines situations exigent des mesures aussi radicales. Lorsqu'elle est fermée, il est possible de lutter rapidement et efficacement contre les incendies (embrasement du deutérium, notamment) au moyen des nombreuses lances qui équipent la Salle de Commande des machines.



Localisation :
**SALLE DE COMMANDE
DES MACHINES**



Pont :
16





NOM :

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

SYSTÈMES :

LE SALON PRIVÉ DU CAPITAINE

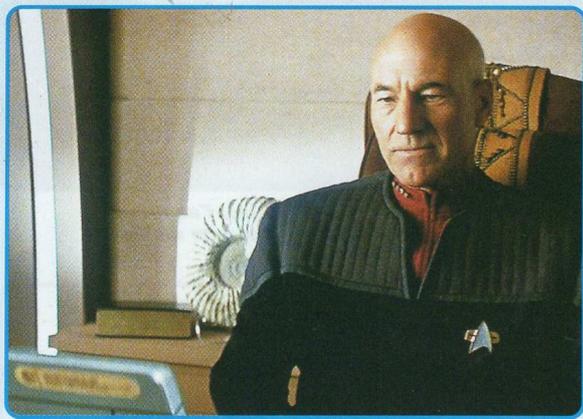
LOCALISATION :

PONT 1

Le salon privé du capitaine des astronefs modernes est à cent lieues des cabines exigües dont disposaient il y a des siècles les capitaines des voiliers. Celui d'un vaisseau de classe *Sovereign*, parfaitement équipé, offre toutes les commodités d'un confortable appartement.

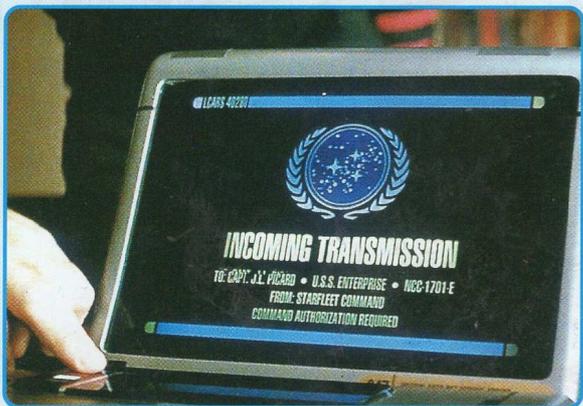
Hygiène

Depuis les années 2270, les douches des spationefs fonctionnent selon le principe d'un nettoyage sonore et non par l'usage d'eau, ce qui assure un emploi plus efficace de l'énergie et des ressources disponibles.



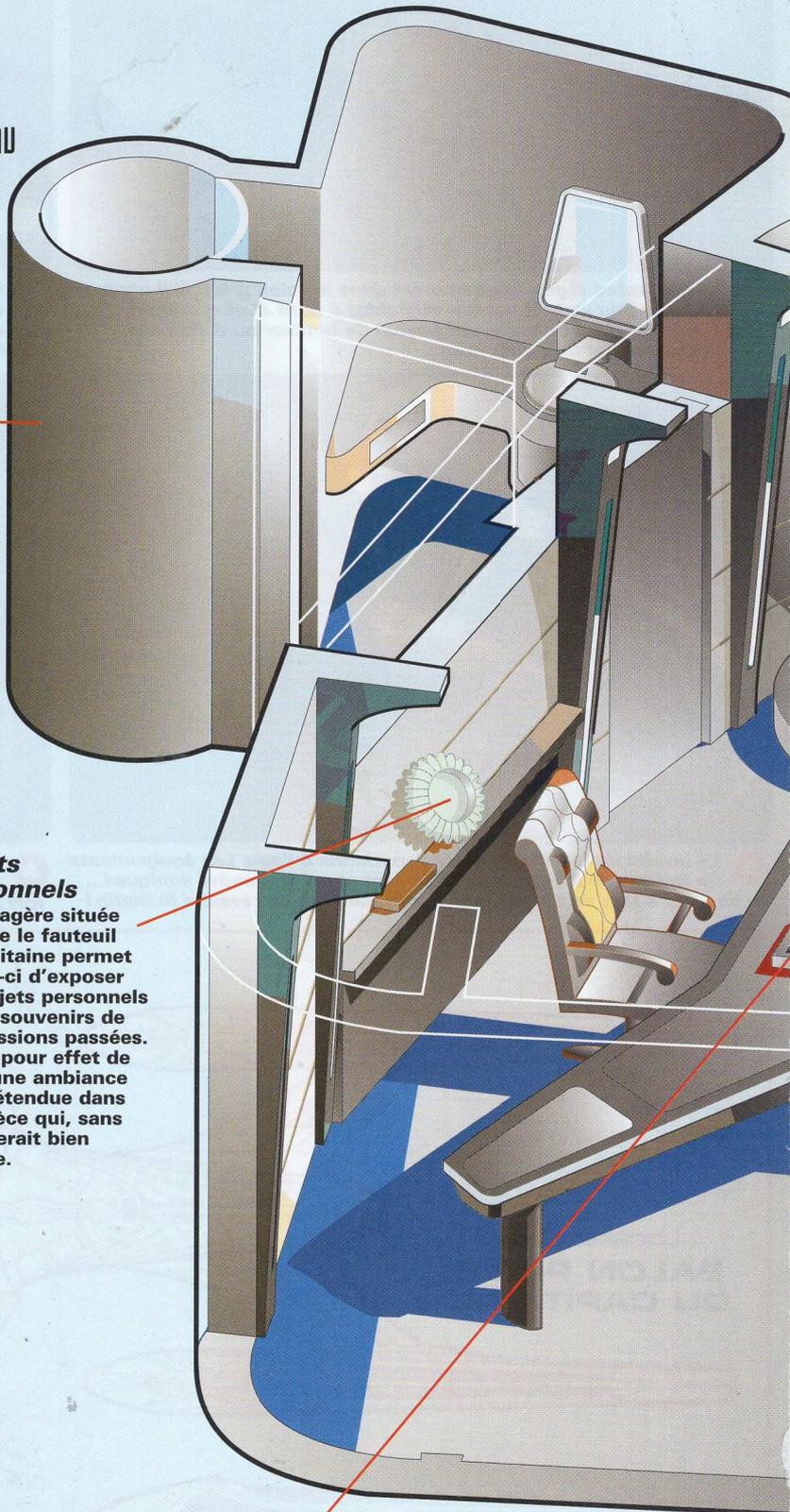
▲ Un vrai bureau

Le capitaine dispose ainsi d'un bureau et de quartiers privés à proximité de la passerelle de commandement.



▲ Confidentialité

Dans l'intimité de son salon privé, le capitaine a la possibilité d'envoyer et de recevoir des messages recelant des informations confidentielles.



Objets personnels

Une étagère située derrière le fauteuil du capitaine permet à celui-ci d'exposer des objets personnels et des souvenirs de ses missions passées. Cela a pour effet de créer une ambiance plus détendue dans une pièce qui, sans cela, serait bien austère.

D'un coup d'œil

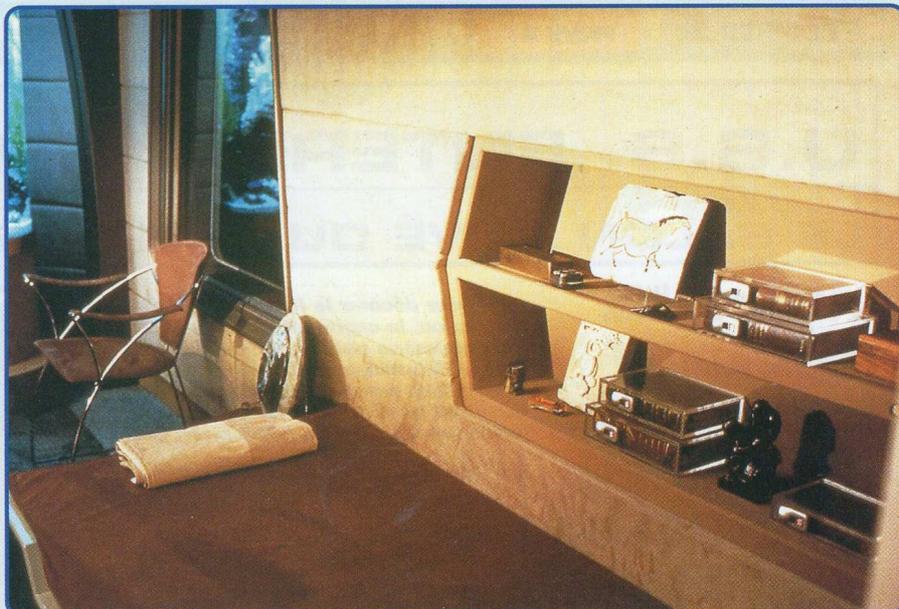
Un ordinateur de bureau permet au capitaine de se tenir en permanence au courant des informations les plus récentes et du fonctionnement des divers systèmes du vaisseau.

L'aquarium

Comme il l'avait fait dans le salon privé de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, le capitaine Picard a personnalisé son appartement en y installant un aquarium pour ses poissons exotiques.

Vue panoramique

La baie du salon privé offre une vue somptueuse sur l'immensité du cosmos et la beauté des étoiles.



Étagères

Au-dessus du lit, des étagères intégrées procurent des espaces de rangement pour les affaires personnelles du capitaine. Bien que le salon fasse partie de ses quartiers privés, il veille à le tenir parfaitement en ordre.

La banquette-lit

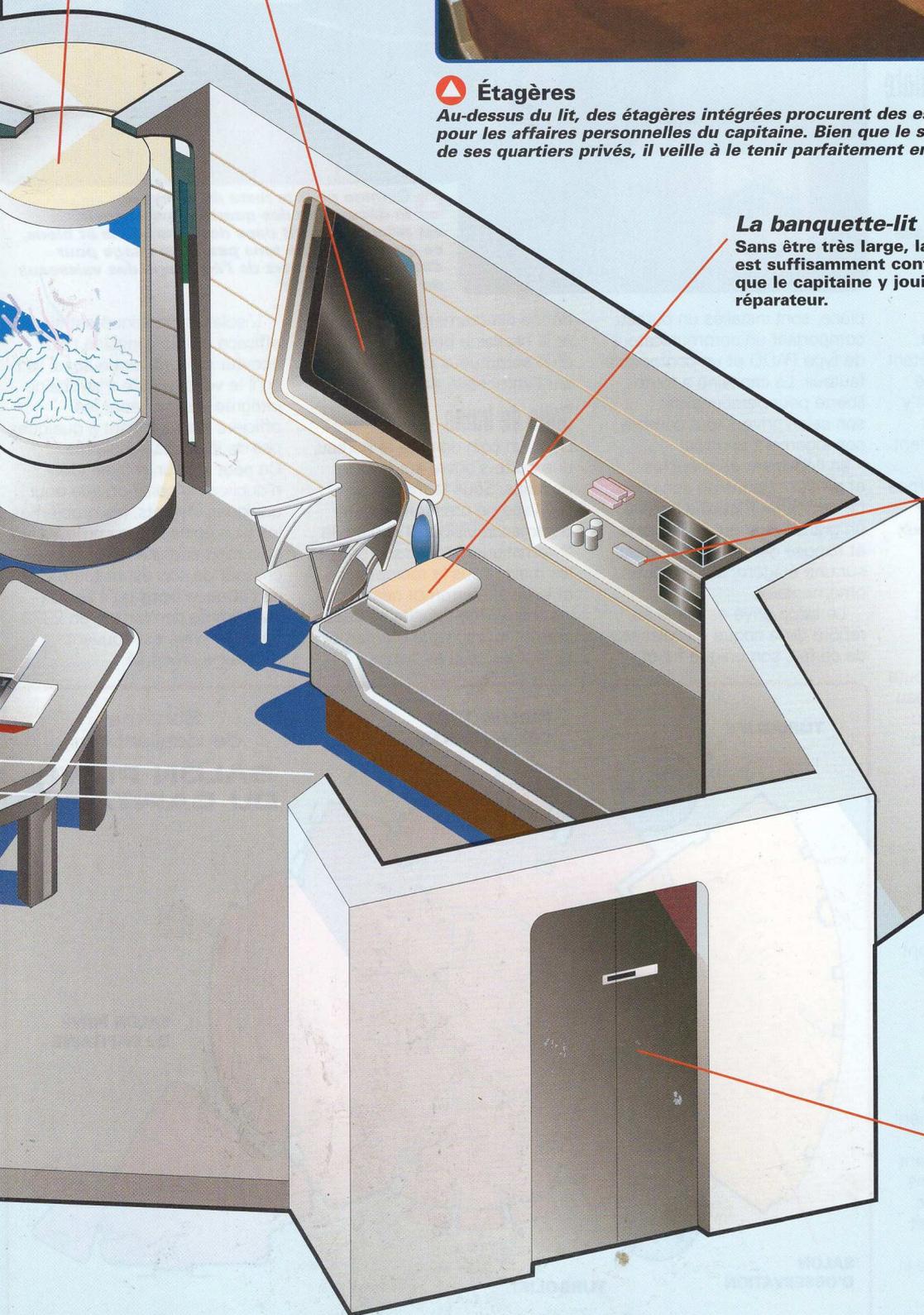
Sans être très large, la banquette-lit est suffisamment confortable pour que le capitaine y jouisse d'un repos réparateur.

Bonne lecture

Lorsque le capitaine souhaite lire, il lui suffit de choisir un ouvrage sur l'une des étagères situées au-dessus de la banquette-lit.

Un accès facile

Le salon privé est contigu à la passerelle : en cas de nécessité, le capitaine peut gagner sans retard son poste de commandement.



NOM :

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

SYSTÈMES :

LE SALON PRIVÉ DU CAPITAINE

LOCALISATION :

PONT 1

Le capitaine de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E** a besoin pour se détendre d'un espace qui lui soit personnel. C'est la fonction que remplit son salon privé, situé à proximité immédiate de la passerelle de commandement.

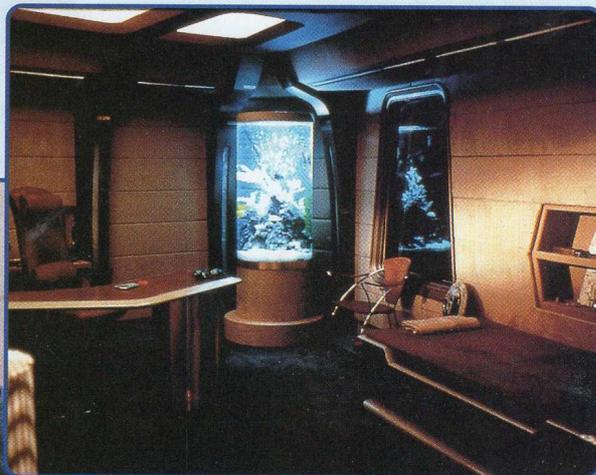
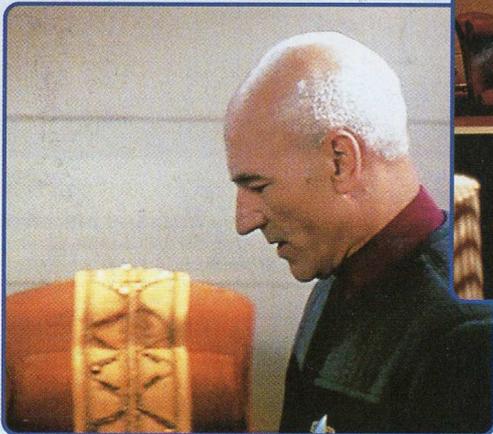
À bord d'un vaisseau de classe **Sovereign** de la taille de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E**, il est évident que, même dans une institution aussi égalitaire que **Starfleet**, les quartiers du capitaine revêtent un caractère particulier. Grâce à la technologie moderne, il n'y a aucune raison pour que les logements d'un spationef soient moins confortables que les appartements les plus modernes construits sur les planètes. Toutefois, des quartiers luxueux ne sont pas toujours les plus propices au sommeil du capitaine. Il arrive que des situations délicates requièrent sa présence à proximité immédiate de la passerelle – il doit parfois être joint de toute urgence. À cette fin, le vaisseau est pourvu d'un salon privé du capitaine, situé du côté tribord à l'avant de la passerelle de commandement, sur le Pont 1.

Une double fonction

Le salon sert de bureau et de cabine privée, utilisable lorsqu'il importe que le capitaine reste à proximité de la passerelle. Quand il est préférable que certaines réunions se déroulent dans un cadre qui ne soit pas trop solennel, des entrevues entre le capitaine et un ou plusieurs membres de son équipage se tiennent dans ce salon.

Il n'y a pas de couloir entre la passerelle de commandement et le salon privé : la porte de la passerelle donne directement dans le séjour – qui néanmoins est plus étroit près de l'entrée. Le salon privé constitue en fait une sorte de studio ; dans un coin, se trouve une banquette-lit surmontée d'une petite bibliothèque. Au fond de la

▼ Pour décorer le fauteuil de son salon, le capitaine Picard utilise une tapisserie qui lui fut donnée par les Mintakans. Il l'a emportée en quittant son précédent spationef, assurant ainsi un sens de continuité et de familiarité d'un vaisseau à l'autre.



▲ Comme pour le reste du vaisseau, la décoration des quartiers personnels est principalement dans des tons bruns et bleus, ce qui change des tons pastel en usage pour décorer les quartiers de l'équipage des vaisseaux de classe **GALAXY**

pièce, sont installés un bureau comportant un communicateur de type PADD et un confortable fauteuil. Le capitaine a toute liberté pour personnaliser son salon privé – tout comme son logement principal – en l'équipant de meubles et de décorations de son choix. Le capitaine Picard a installé un grand aquarium cylindrique et exposé derrière son bureau, sur une étagère, divers objets ornementaux.

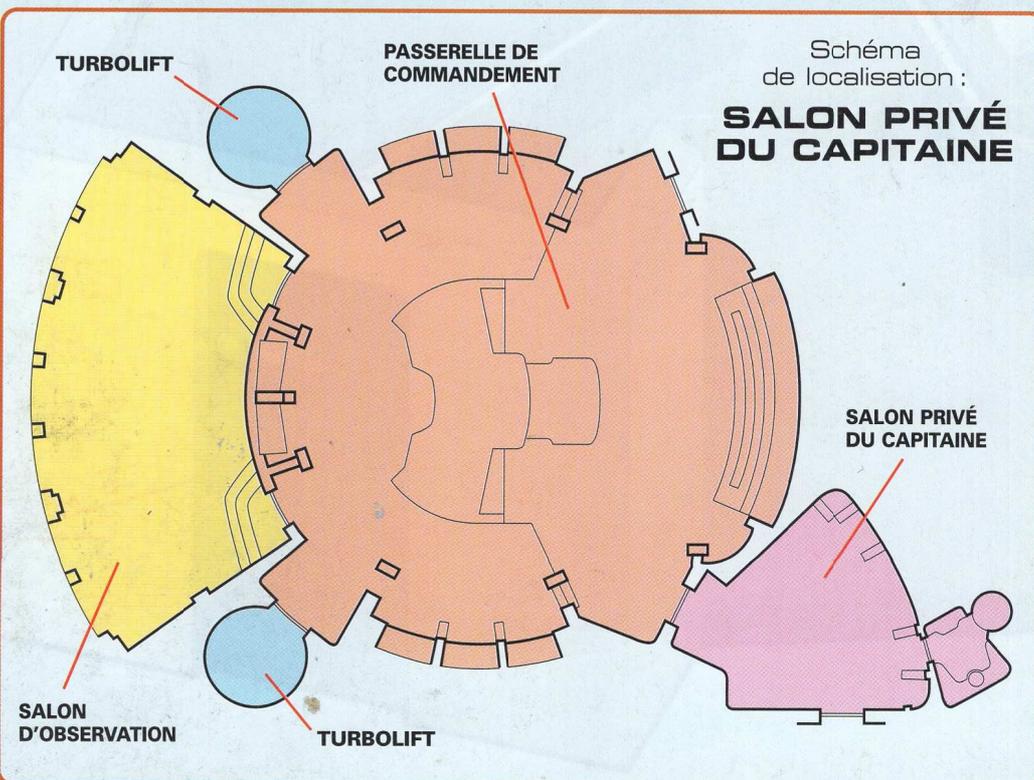
Le salon privé est situé au rebord de la coque du vaisseau : de ce fait, son unique fenêtre

donne directement sur l'espace, et le capitaine bénéficie d'un somptueux panorama sur l'immensité étoilée.

Salle de bains

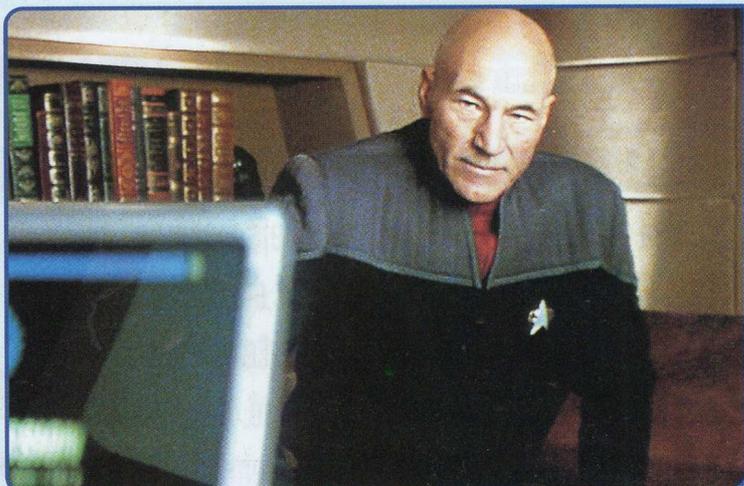
Dans un coin derrière le bureau, une porte s'ouvre sur la salle de bains. Sous le miroir, le lavabo ne présente aucune commande visible : l'eau coule automatiquement lorsqu'on met les mains sous le robinet, et le jet s'interrompt quand on les retire. Une douche sonique permet au capitaine d'entamer sa journée frais et dispos.

L'isolation phonique est si efficace que le capitaine peut écouter de la musique aussi fort qu'il le veut – grâce à sa chaîne intégrée – sans gêner les officiers qui travaillent à quelques pas de là, sur la passerelle. Ce peut être un moyen idéal d'oublier, ne serait-ce que pour quelques instants, les problèmes les plus épineux – comme Picard s'en rend compte lorsqu'il veut chasser de son esprit toute idée de l'attaque **borg** qu'il se voit interdire de combattre, en 2373. Le salon privé est souvent un refuge privilégié.

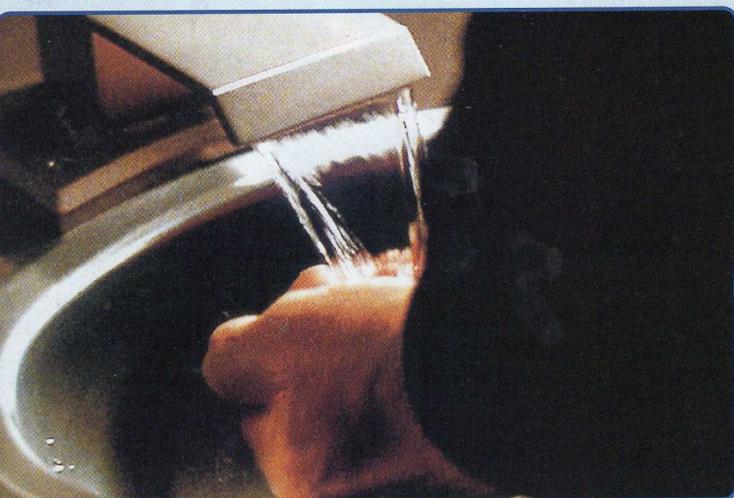




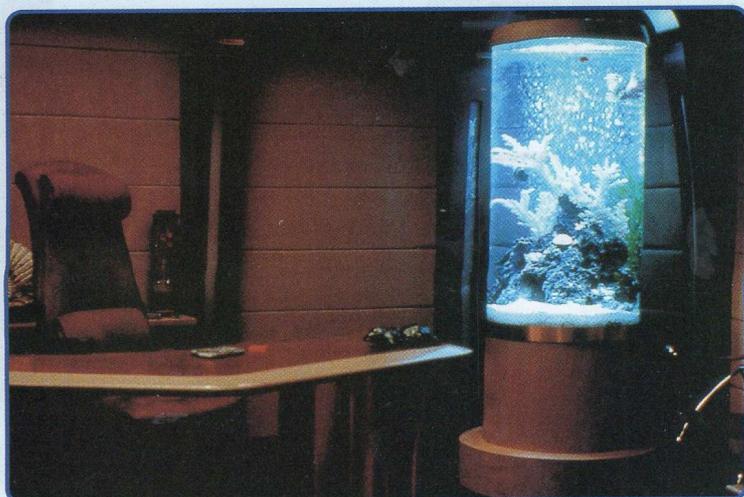
▲ La pénombre règne fréquemment dans le salon privé. S'il n'y a pas de « jour » et de « nuit » véritables à bord d'un spationef, la plupart des êtres humains ont besoin de tamiser ou d'éteindre les lumières avant de s'endormir.



▲ Dans les espaces de vie privée, l'ancien et le moderne se côtoient parfois. Les livres rangés sur les étagères de Picard rappellent comment on stockait jadis les informations, cependant que l'ordinateur de bureau représente la modernité.



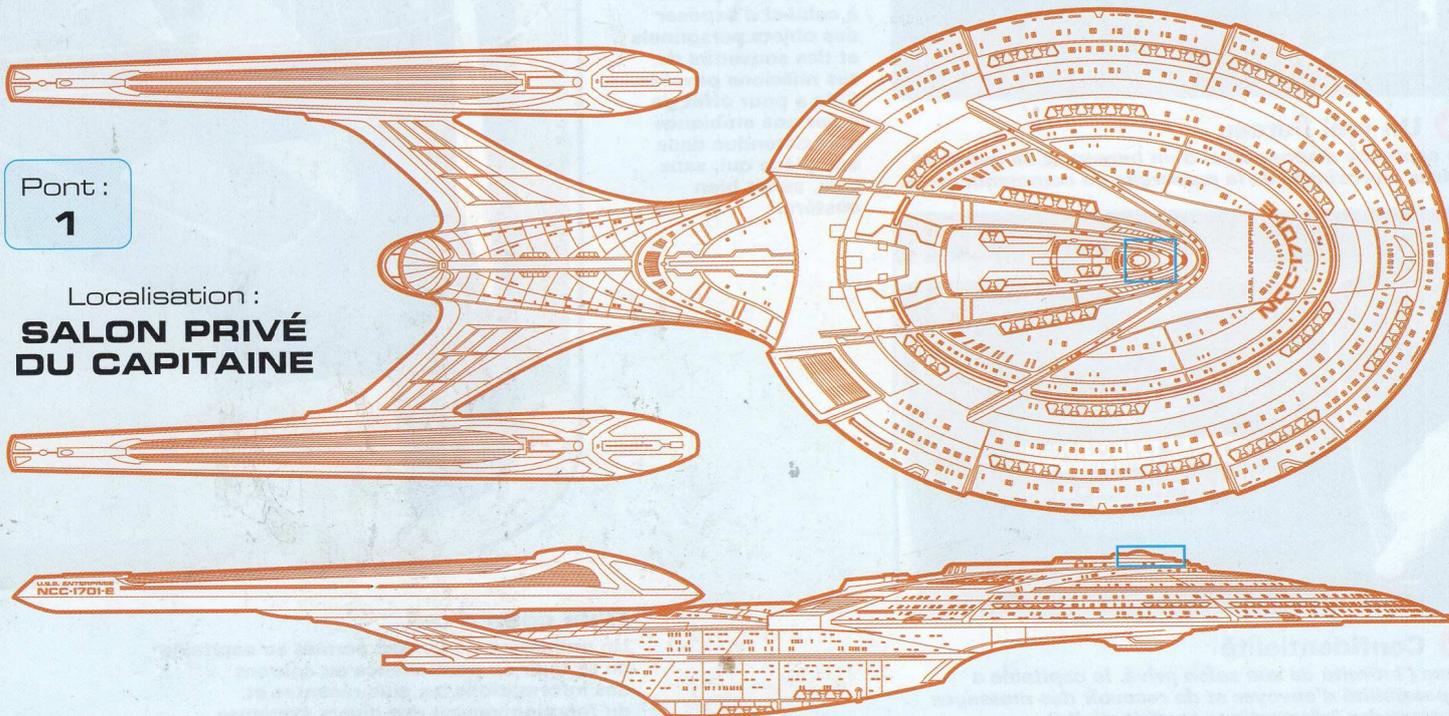
▲ Le lavabo de la salle de bains fonctionne à l'eau. Les équipements de toilette de plus grande taille font appel aux ondes soniques... mais il n'y a rien de tel que de l'eau froide pour se réveiller le matin !



▲ Lorsque les lampes de la pièce sont éteintes, l'aquarium reste souvent éclairé ; sa lueur bleutée crée une ambiance fort agréable.

Pont :
1

Localisation :
**SALON PRIVÉ
DU CAPITAINE**





NOM :

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

SYSTÈMES :

SALON D'OBSERVATION

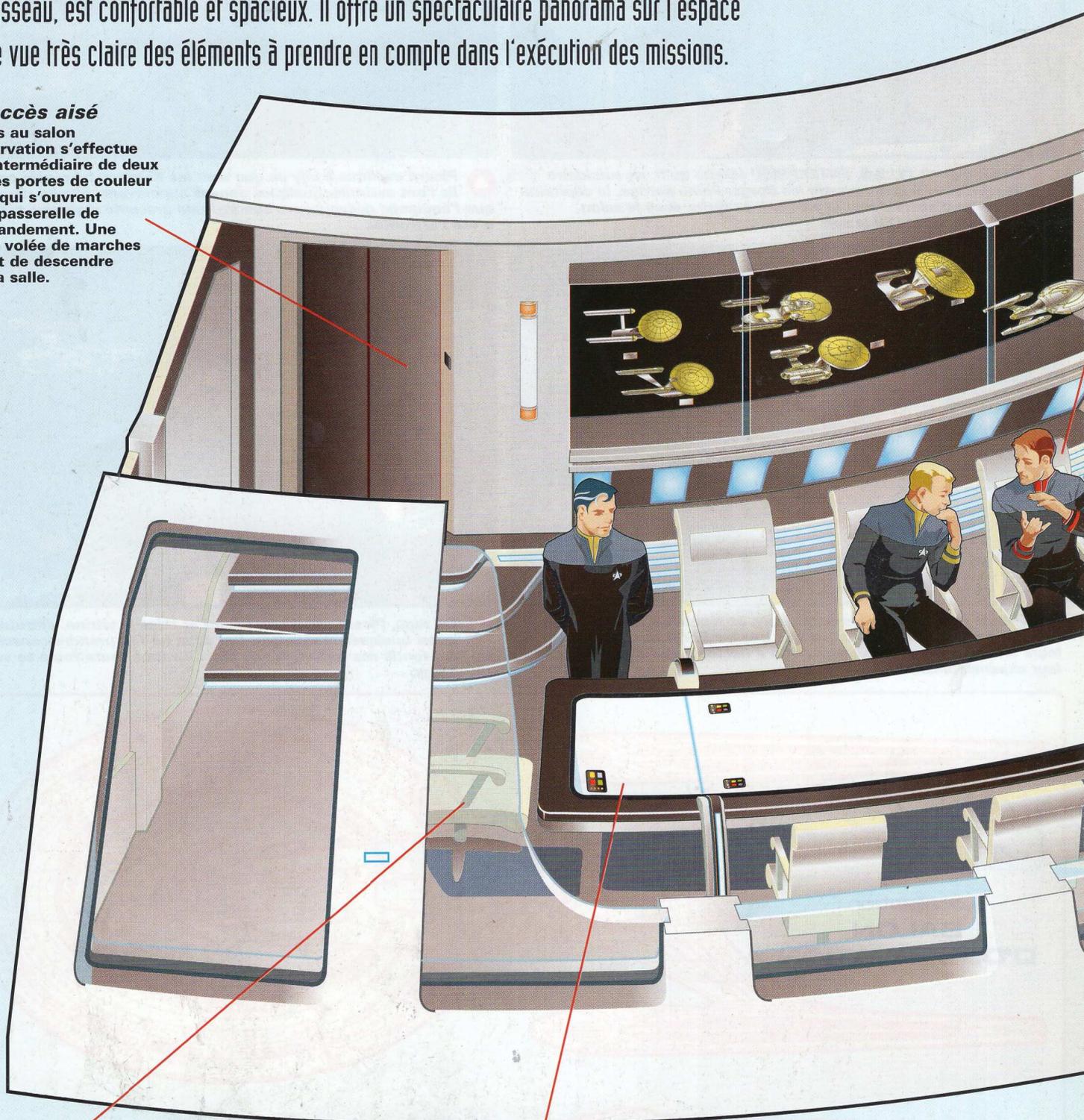
LOCALISATION :

PONT N° 1

Le salon d'observation de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E*, situé derrière la passerelle, au sommet du vaisseau, est confortable et spacieux. Il offre un spectaculaire panorama sur l'espace et une vue très claire des éléments à prendre en compte dans l'exécution des missions.

Un accès aisé

L'accès au salon d'observation s'effectue par l'intermédiaire de deux doubles portes de couleur rouge qui s'ouvrent sur la passerelle de commandement. Une courte volée de marches permet de descendre dans la salle.



Le chef de table

Le capitaine prend place au bout de la table : ainsi, il dispose d'une vue dégagée sur les officiers qui participent aux réunions.

L'éclairage

Le plateau de la table est éclairé par en dessous ; la lumière blanche rend bien visible tous les documents qui font l'objet du briefing.

Des informations

Les consoles de travail principales offrent un accès aisé à...

Le confort d'abord

Contrairement aux Klingons, Starfleet ne voit pas pourquoi l'équipage d'un spationef ne jouirait pas en permanence du plus grand confort possible. Les fauteuils à grand dossier du salon d'observation sont bien rembourrés.



L'espoir d'un sort meilleur

L'une des raisons pour lesquelles le capitaine Picard se dresse contre les Borgs est qu'il souhaite voir le nouvel U.S.S. ENTERPRISE durer plus longtemps que son prédécesseur, détruit dans le système véridien après avoir essuyé une attaque des sœurs Duras.

Concentration optimale

Hormis la grande table et les fauteuils, la pièce ne comprend ni meubles ni décorations. Cet aménagement spartiate évite que les officiers ne soient distraits de l'objet de leur réunion.

Une vue magnifique

Les grandes baies vitrées donnent sur l'arrière du vaisseau ; elles offrent une excellente vue sur la coque technique et les nacelles de distorsion, ainsi que sur l'immensité du cosmos.

Des pièces de musée

Une longue vitrine placée contre la cloison du fond du salon d'observation contient des maquettes dorées de tous les spationefs qui ont porté le nom d'U.S.S. ENTERPRISE.



Informations instantanées

Les données placées aux postes de travail procurent au personnel les informations dont il a besoin.

NOM :

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

SYSTÈMES :

SALON D'OBSERVATION

LOCALISATION :

PONT N° 1

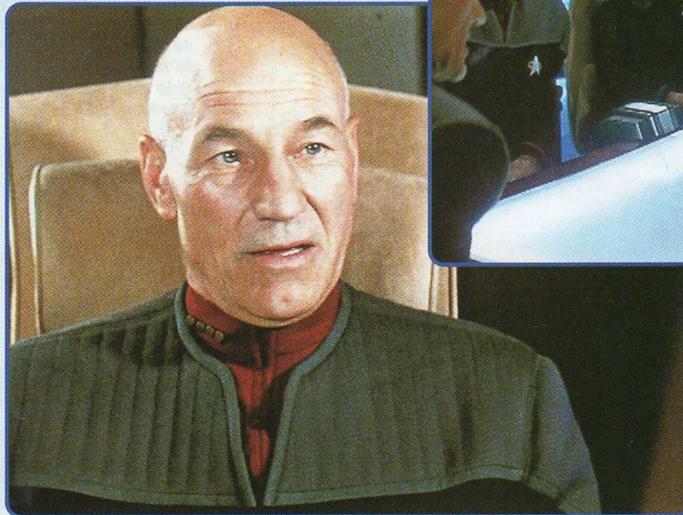
Lorsqu'un spationef est en mission, le capitaine a besoin d'un endroit calme où il puisse réfléchir à l'écart de son équipage. À bord du nouvel **U.S.S. Enterprise NCC-1701-E**, cette fonction est remplie par le salon d'observation.

Tout vaisseau spatial de la **Fédération Unie des Planètes** doit absolument disposer d'une zone réservée où le capitaine et ses officiers aient la possibilité de tenir des réunions et briefings importants, sans être dérangés par les activités quotidiennes de l'équipage. À bord des nouveaux spationefs de classe **Sovereign** tels que l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E**, cette fonction est assurée par le salon d'observation, salle polyvalente de taille modérée décorée dans les tons neutres chers à **Starfleet**.

Le salon d'observation du nouvel **U.S.S. Enterprise** est situé au sommet du vaisseau, sur le Pont 1. On y accède par l'une ou l'autre des deux portes doubles qui s'ouvrent au fond de la passerelle de commandement. En pénétrant dans la pièce, le personnel descend quelques marches : le salon d'observation est en effet à un niveau légèrement inférieur à celui du pont auquel appartient la passerelle de commandement.

L'élément le plus spectaculaire de la pièce est la paroi du fond

Le salon d'observation fait fonction de salle de réunions de l'**U.S.S. ENTERPRISE**, mais c'est aussi un lieu où le capitaine Picard a la possibilité de réfléchir dans le calme. Lorsqu'il s'y trouve seul, l'équipage sait qu'il ne faut pas le déranger.



qui est percée sur toute sa longueur de grandes baies rectangulaires donnant vers l'arrière du bâtiment, sur la coque technique, les nacelles de distorsion et l'immensité du cosmos.

Salle de réunions

La fonction principale du salon d'observation est celle de salle de réunions. La pièce comprend au moins six fauteuils gris à haut dossier, ce qui est suffisant pour le capitaine et ses officiers supérieurs. Les fauteuils sont disposés de telle sorte que le capitaine soit assis au bout d'une longue table de conférence légèrement incurvée. Cette table étant relativement étroite, tous les participants aux réunions communiquent sans difficulté et peuvent consulter aisément les données et documents importants dans le cadre de ces

réunions. Le fait que les sièges soient rapprochés a également pour effet de conférer aux discussions

Le capitaine Picard se rend au salon d'observation pour remodeler son fuséur afin de se défendre contre les Borgs, mais surtout pour s'éclaircir les idées et échapper aux tensions inhérentes au commandement.



Quand des décisions importantes s'imposent, le salon d'observation est le lieu de réunion privilégié des officiers supérieurs. Réunis autour d'une table incurvée, assis dans de confortables fauteuils, les participants sont parfaitement installés pour faire entendre leur point de vue.

les plus graves un caractère dénué de cérémonie.

Le centre de la table est éclairé par en dessous. Les lampes, qui dispensent une douce lumière blanche, sont enchâssées dans un matériau qui ressemble à du bois. La table et les fauteuils sont les seuls meubles du salon d'observation ; cet aménagement spartiate évite que les participants aux réunions ne soient distraits de la tâche à accomplir.

Un musée

Le salon s'observation se double d'un modeste musée : au long du mur opposé aux baies vitrées, une vaste vitrine contient des citations à l'ordre de la flotte fédérale, des souvenirs de missions passées et des maquettes dorées des anciens vaisseaux **Enterprise**. La vitre, en verre, est susceptible de se briser si on lance contre elle un objet tel qu'un fuséur – ce qui rappelle à tous combien les témoignages du passé peuvent être fragiles. En cas de nécessité, le capitaine a la possibilité d'utiliser le salon d'observation comme un laboratoire ou un atelier. C'est là que le capitaine Picard remodule son fuséur lors de l'occupation du vaisseau par les **Borgs**.

Autres fonctions

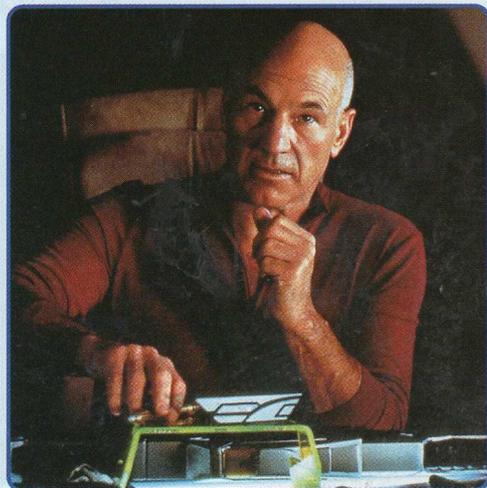
Les salles de réunions des vaisseaux **Enterprise** précédents étaient équipées d'écrans affichant diverses données relatives aux communications ou aux options tactiques

et stratégiques, ainsi que les résultats des analyses de situation effectuées par le personnel. Il est probable que la version « E » de l'**U.S.S. Enterprise** en soit elle aussi dotée. Chacune des places réservées autour de la table de conférence est pourvue d'un petit tableau de commandes.

Des choix importants

De toutes les décisions prises dans le salon d'observation de l'**U.S.S. Enterprise**, la plus importante est sans doute intervenue en 2371. Après avoir suivi une **sphère borg** à travers le temps pour l'empêcher d'assimiler la Terre dans le passé, l'équipage de l'**Enterprise** se trouve engagé dans un combat sans espoir contre les Borgs qui, précisément, s'efforcent d'assimiler ce spationef. La seule option envisageable semble être l'évacuation et le sabotage du vaisseau, opération visant à tuer les Borgs présents à bord. Seul le capitaine Picard est bien décidé à rester et à se battre.

Après avoir donné ses ordres, Picard se replie sur le salon d'observation, à l'écart de ses subordonnés. Seule **Lily Sloane**, qui ne fait pas partie de l'équipage, a le courage d'entrer dans le sanctuaire du capitaine et d'exprimer le fond de sa pensée. Elle convainc Picard que ses actes se fondent davantage sur un désir de vengeance que sur la logique. Elle a touché un point sensible, car il regagne la passerelle pour lancer la procédure d'évacuation.

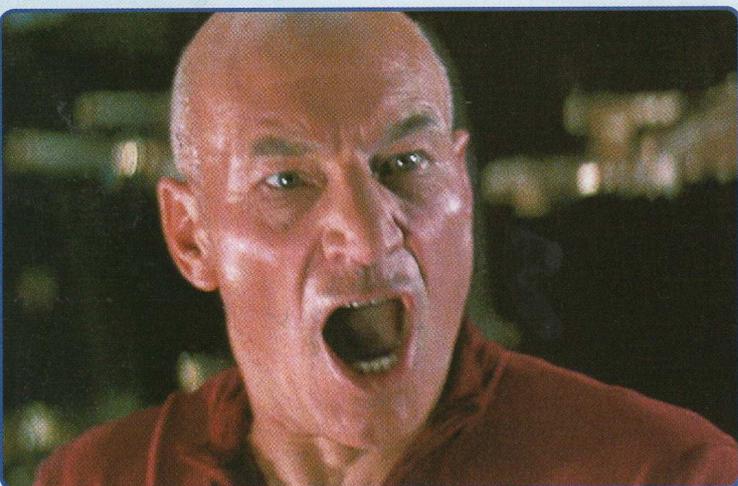




▲ L'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE estime qu'il est suicidaire de continuer à lutter contre les Borgs. Peine perdue, le capitaine Picard refuse d'abandonner la partie. Il se retire dans le salon d'observation, mais Lily le suit.



▲ Picard explique à Lily ce que sont les Borgs et lui révèle comment ils l'ont assimilé, quelques années auparavant. Elle lui répond que l'équipage désapprouve son attitude présente mais que nul n'ose l'affronter.



▲ Picard se met en colère contre Lily, et répète qu'il ne cédera pas face aux Borgs. Chaque fois que les Borgs ont attaqué, leurs victimes se sont résignées; or il a décidé de ne plus tolérer leur expansionnisme.

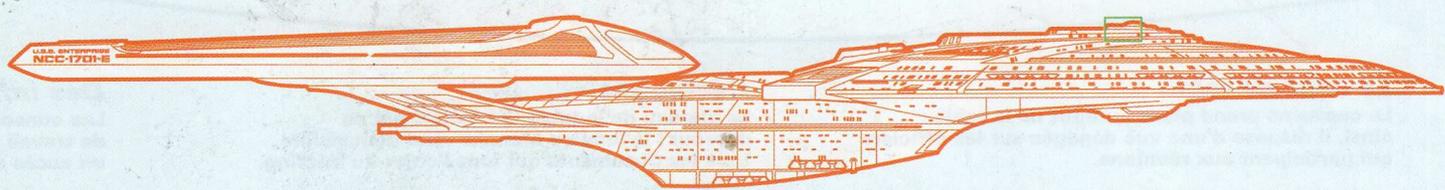
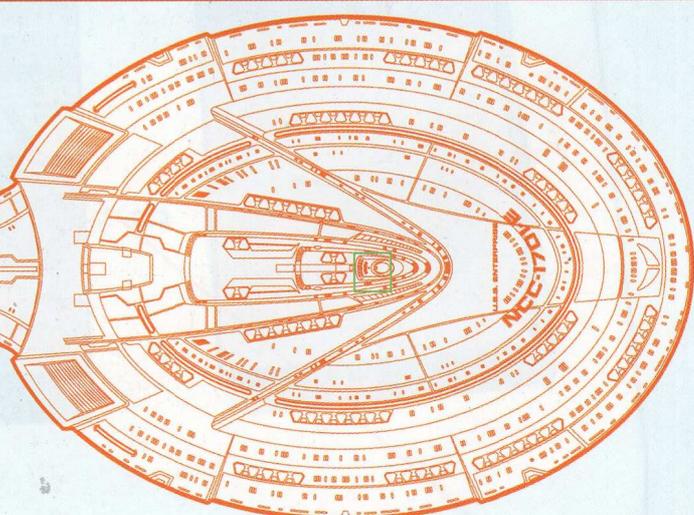


▲ De rage, Picard saisit son fuseur et brise la vitrine, détruisant aussi quelques maquettes. Cet éclat lui fait prendre conscience du bien-fondé des remarques de Lily : il veut à toute force se venger des Borgs.



Pont :
1

Localisation :
SALON D'OBSERVATION





VAISSEAU :

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

SYSTÈME :

PARABOLE DE DÉFLEXION

LOCALISATION :

SURFACE ANTÉRIEURE DE LA COQUE DES MACHINES

Un vaisseau en mouvement dans l'espace court le risque constant d'être victime d'impacts de débris spatiaux de toutes tailles – du simple atome d'hydrogène à l'astéroïde de plusieurs kilomètres de diamètre. Même à faible vitesse infraluminique, de telles collisions représentent un danger pour le spationef. À vitesse supraluminique, un petit nuage d'atomes d'hydrogène est susceptible de causer des frictions significatives pouvant endommager l'appareil. À des vitesses extrêmement élevées, un seul atome d'hydrogène peut transpercer la coque. Pour éviter cela, tous les vaisseaux spatiaux sont dotés d'au moins un déflecteur, qui les protège des dangereuses collisions avec les poussières et débris qui flottent dans l'espace.

Les déflecteurs créent un champ qui balaye l'espace sur des milliers de kilomètres en avant

du vaisseau et repousse la matière sur les côtés. Plus l'astronef va vite et plus les déflecteurs ont besoin de puissance pour remplir correctement leur fonction.

Caractéristiques

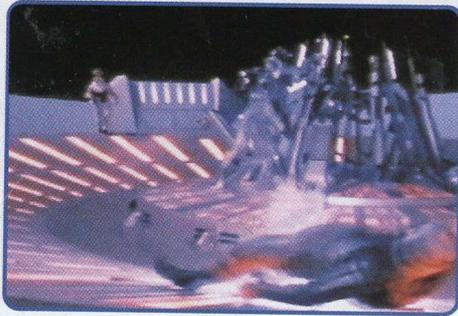
L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E*, sixième bâtiment de **Starfleet** à porter ce nom célèbre, est un spationef de **classe Sovereign** construit dans des chantiers spatiaux de la flotte fédérale situés en orbite au-dessus de San Francisco. Au moment de son lancement (**date stellaire 49027.5**), le nouvel *Enterprise* est de tous les vaisseaux de Starfleet le plus équipé et les plus évolués.

L'*Enterprise*, long de 685 mètres, possède 24 ponts. La salle de commande des déflecteurs se trouve sur le Pont 11,

tout comme le département des cultures hydroponiques et la cartographie stellaire. Aucun de ces systèmes n'est considéré comme vital.

Le déflecteur principal – ou déflecteur de navigation – est situé juste sous le module de commandement, à l'avant de la coque des machines; il se compose de deux grandes parties : la « rosace » interne (grille du déflecteur, au centre de laquelle se trouve l'émetteur de particules) et la collerette externe. Cette dernière est composée de barres radiales jaunes vif également espacées; les barres de l'anneau interne sont plus courtes que celles de l'anneau externe.

La parabole de déflexion étant chargée d'antiprotons, il convient de n'employer **phaseurs** et **fuseurs** dans les parages qu'avec les plus grandes précautions. Si une partie



Collerette extérieure

Cette collerette est constituée d'une série de longues barres jaunes régulièrement espacées.

Autres usages
Quelques modifications transformant le déflecteur en balise d'interplexage permettant des communications spatiales à des milliers d'années-lumière de distance.

Coque magnétique

Du fait de la composition métallique de la coque, l'équipage peut, en se munissant de botes aimantées, aller procéder à des réparations et modifications d'urgence.

Émetteur de particules

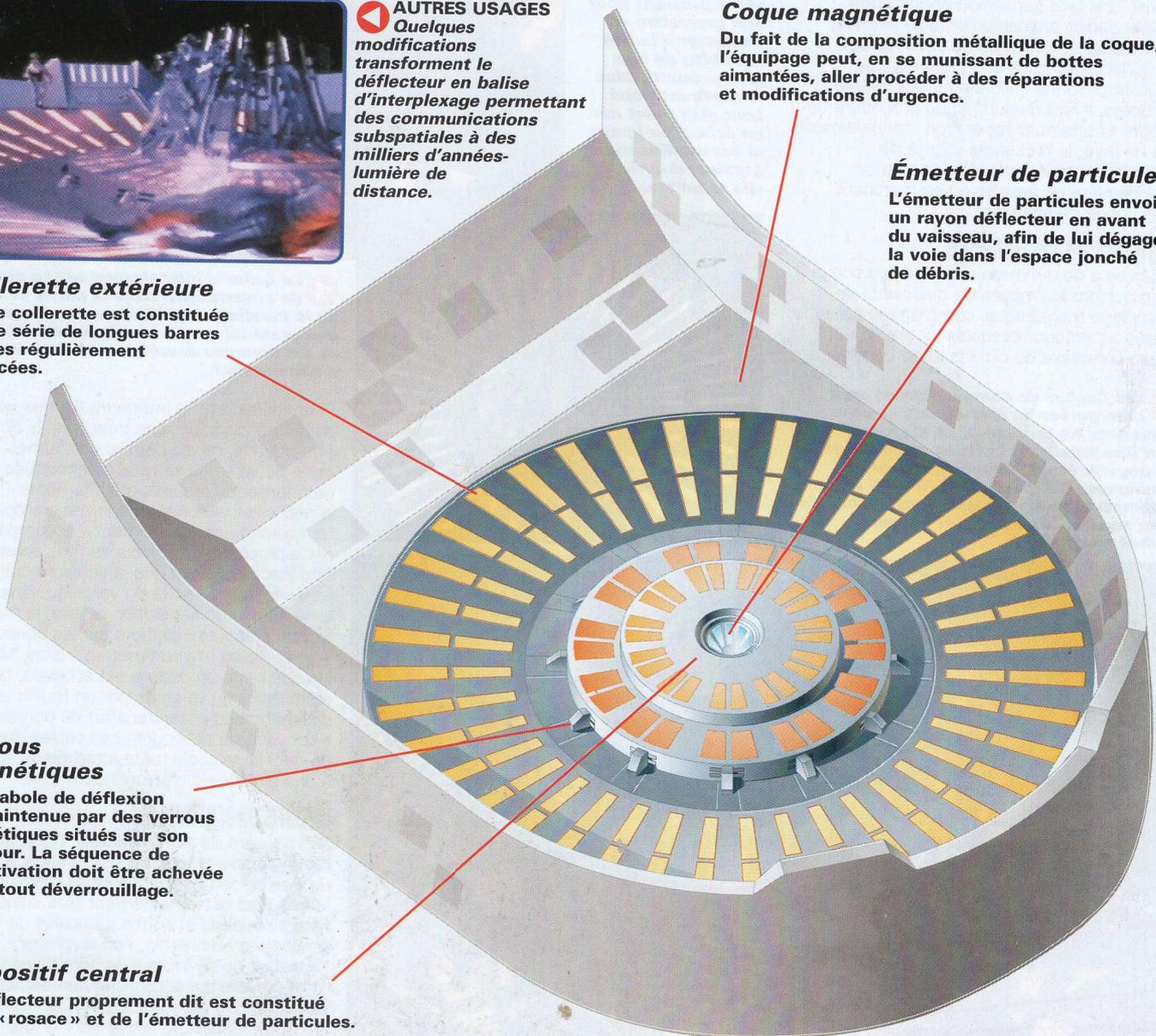
L'émetteur de particules envoie un rayon déflecteur en avant du vaisseau, afin de lui dégager la voie dans l'espace jonché de débris.

Verrous magnétiques

La parabole de déflexion est maintenue par des verrous magnétiques situés sur son pourtour. La séquence de désactivation doit être achevée avant tout déverrouillage.

Dispositif central

Le déflecteur proprement dit est constitué de la « rosace » et de l'émetteur de particules.





DOSSIER 26 : L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E

▶ **La parabole de déflexion est ici nettement visible à l'avant de la coque des machines. Ce dispositif balaie les particules de matière hors du chemin du vaisseau en déplacement; les corps de grande taille, astéroïdes ou comètes, sont plutôt détruits par un tir de phaseur.**

quelconque de la parabole était touchée par un tir de phaseur ou de fuseur, l'explosion qui en résulterait détruirait la moitié du vaisseau.

Au prix de certaines modifications, le déflecteur principal peut être transformé en balise d'interplexage, sorte d'émetteur-récepteur subspatial à longue portée permettant de communiquer sur des distances bien supérieures à celles qu'autorisent les systèmes de communication normaux du spationef.

Détourné par les Borgs

Dans certains cas, la nécessité s'impose de déloger la parabole de déflexion afin de la séparer du vaisseau. Cela se produit par exemple lorsque l'*Enterprise* est envahi par les **Borgs** après avoir effectué un retour dans le temps – vers le **xx^e** siècle. Ceux-ci ont l'intention de modifier le déflecteur afin d'entrer en contact avec d'autres Borgs vivant à cette époque dans le **quadrant Delta**. En temps normal, une telle séparation pourrait être assurée par un ordinateur situé à l'intérieur du vaisseau, dans la salle de commande des déflecteurs, mais une grande partie de l'*Enterprise* étant alors sous le contrôle des Borgs, il faut recourir à une procédure de secours et effectuer l'opération manuellement; pour ce faire, le personnel chargé de la séparation de la parabole doit gagner cette dernière en navette ou en marchant sur la coque du spationef.

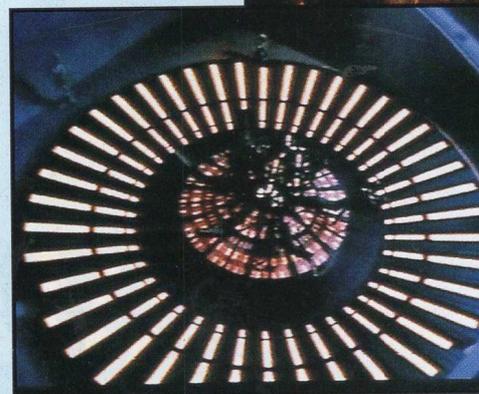
Systèmes de verrouillage

La parabole de déflexion est fixée à la coque des machines au moyen de dispositifs de verrouillage magnétique, commandés par trois portails à l'intérieur desquels se trouve un réseau complexe de circuits et de commandes.

▶ **Les flèches de communication sont configurées en anneau autour de l'émetteur de particules. Le dispositif doit être totalement mis en place avant de pouvoir être activé, ce qui donne à l'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE quelques minutes de délai dont il a besoin pour séparer la parabole et couper l'alimentation.**



▶ **Le déflecteur se prête idéalement aux modifications envisagées par les Borgs, qui veulent en faire une balise subspatiale. Ils pensent que le signal émis sera assez puissant pour leur permettre de contacter d'autres membres de leur race présents dans le quadrant Delta. Leur plan étant mis en échec, on ignore si ces modifications auraient donné des résultats.**

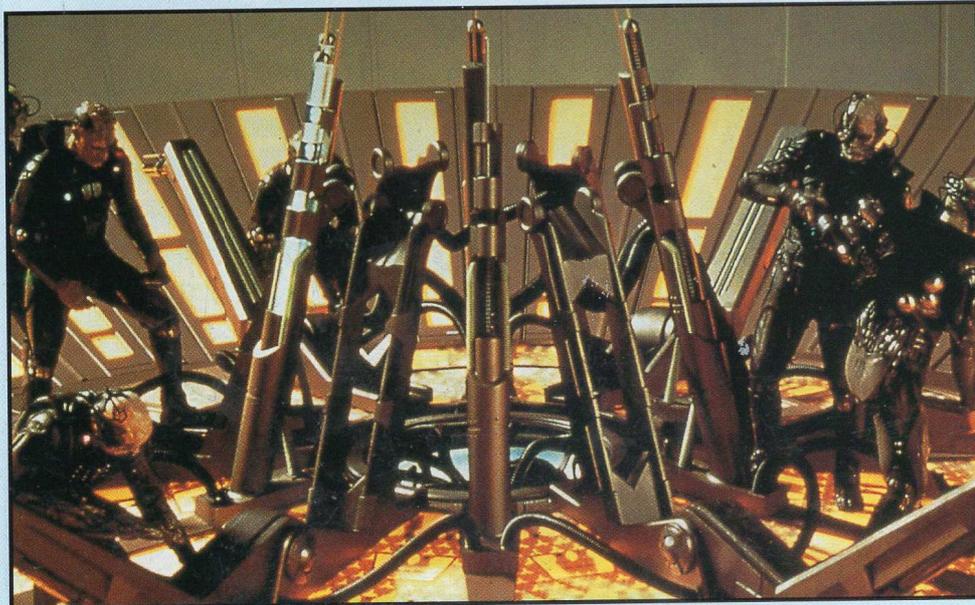


▶ **La balise d'interplexage est en cours de construction dans la partie centrale de la parabole de déflexion. Les Borgs et leur matériel recouvrent la rosace. Picard et ses hommes devront sectionner les câbles d'alimentation.**

Pour libérer la grille intérieure (la rosace) du déflecteur principal, ces trois portails doivent être ouverts, ce qui permet de tourner et de pousser les verrous magnétiques : grondements, cliquetis et sifflements – dus à la dépressurisation d'un énorme crampon dans les profondeurs du bâtiment – accompagnent cette procédure. Les trois verrous doivent être inactivés avant que la parabole puisse être séparée du reste du vaisseau. Une fois la séquence de séparation lancée, le message « cycle en cours » clignote sur les consoles jusqu'à ce qu'elle soit menée à bien. Même lorsque cette procédure est achevée, la rosace reste reliée au vaisseau par un fouillis de câbles d'alimentation et de transfert de données. Il convient de sectionner ces câbles, faute de quoi la parabole reste attachée au spationef, à une distance d'environ 1,20 mètre.

Encore opérationnel

Même privé de son déflecteur, l'*Enterprise* reste capable de voguer dans l'espace, pour un laps de temps limité tout au moins, mais le vaisseau est certainement plus vulnérable face aux débris et autres particules de matière rencontrés en chemin. Fait surprenant, l'absence de déflecteur ne semble avoir aucun effet néfaste sur la capacité du vaisseau à effectuer des voyages temporels, car, une fois les Borgs défaits, le retour vers le **xxiv^e** siècle s'effectue sans encombre.





VAISSEAU :

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

SYSTÈME :

CAPSULES D'ÉVACUATION

LOCALISATION :

EXTÉRIEUR COQUE

L'espace qui s'étend au-delà de l'enveloppe atmosphérique d'une planète de **classe M** constitue certainement l'environnement le plus dangereux que les êtres humains aient jamais eu à traverser ; quiconque est exposé au vide glacial de l'espace intersidéral peut mesurer son espérance de vie en secondes. Rares sont les problèmes assez graves pour justifier l'abandon d'un vaisseau de **Starfleet**, mais l'imminence d'une rupture de noyau de distorsion, un dégât majeur subi par la coque du fait de facteurs naturels ou d'actions ennemies, voire encore la défaite face à des forces d'invasion représentent précisément ce type de situation désespérée.

En pareil cas, les **capsules d'évacuation** d'un spatonef remplissent des fonctions comparables à celles des chaloupes de secours d'un navire océanique : elles assurent la survie des passagers et de l'équipage après l'abandon forcé du vaisseau. Les capsules d'évacuation sont éjectées à partir de leur bâtiment de rattachement. Ces petits appareils maintiennent ensuite leurs passagers en vie jusqu'à ce qu'un havre sûr ait été atteint.

Disponibilité des capsules

Les spatonefs de classe **Sovereign** tels que l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E** comptent 855 membres d'équipage, mais en situation d'urgence ces vaisseaux peuvent transporter près de 1300 personnes. Lorsqu'un désastre se produit, les capsules d'évacuation affectées à chacun de ces bâtiments sont tout ce qui sépare ces êtres d'une mort assurée.

Quatre rangées circulaires de capsules encerclent la soucoupe de commandement du vaisseau (deux rangées sur la face dorsale et deux sur la face ventrale). Chaque paire de rangées est constituée d'un cercle intérieur et d'un cercle extérieur, chaque rangée étant divisée en arcs de cercle de cinq ou six capsules. D'autres rangées de capsules (comptant chacune quatre capsules au moins) longent chaque flanc de la coque technique, qui dispose donc d'au moins huit appareils d'évacuation.

Les capsules d'évacuation de l'*Enterprise* présentent une forme évoquant celle d'une table à trois pieds – il s'agit de modules de survie à trois propulseurs. À la base de la capsule, où sont aussi situés accès et échappements, figurent diverses marques indiquant que l'appareil est rattaché à l'*Enterprise*, ainsi que



▲ **La vision de toutes les capsules d'évacuation de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E de classe SOVEREIGN est fort impressionnante, mais les officiers servant à bord du vaisseau aimeraient n'avoir jamais à en faire l'expérience. Ces petits appareils ne sont employés qu'en tout dernier recours.**

son identification individuelle. Les flancs de la capsule portent des feux et des zébrures noir et jaune qui rendent l'appareil plus aisément repérable par un vaisseau porté à sa rescousse.

Le numéro de série figure aussi au sommet de la capsule, dont le toit argenté est constitué de différentes pièces assemblées comme celles d'un puzzle. Lorsque l'appareil n'est pas utilisé, son toit affleure au niveau de la coque extérieure de l'*Enterprise*.

Accès aisé

L'accès à bord de chaque capsule s'effectue par une étroite trappe qui ouvre sur l'une des principales coursives du vaisseau. Des capsules sont disponibles dans différentes parties du bâtiment, mais l'on y pénètre toujours en passant par l'une des coursives les plus proches de la coque extérieure ; entre les écoutilles se trouvent des moniteurs. Chaque écoutille s'ouvre grâce à des charnières situées à sa base, formant ainsi une courte rampe d'accès du plancher de la coursive jusqu'à l'intérieur de la capsule.

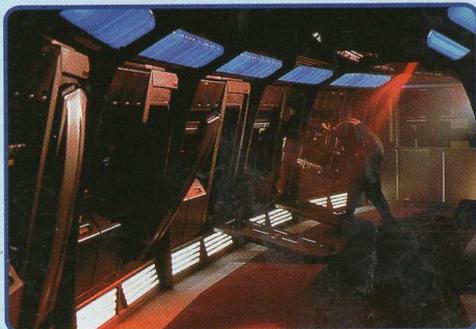
La quête d'un lieu sûr peut prendre plusieurs jours, voire plusieurs mois. C'est pour cette raison que les capsules sont équipées d'une

source d'alimentation fiable, de systèmes de survie, ainsi que de stocks de vivres et/ou de dispositifs de duplication, de systèmes de recyclage de l'air et d'émetteurs-récepteurs grâce auxquels les passagers peuvent entrer en contact avec des sauveteurs potentiels.

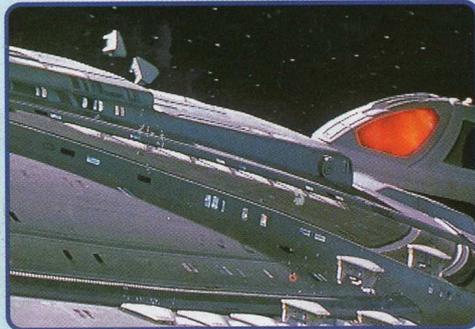
En situation

En 2373, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E* suit les **Borgs** jusqu'à plus de trois cents ans dans le passé pour les empêcher de modifier la temporalité. Lorsque les Borgs s'emparent de l'*Enterprise*, le **capitaine Jean-Luc Picard** se rend compte que le seul moyen de sauver son équipage est de lui faire abandonner le vaisseau pour embarquer à bord des capsules d'évacuation.

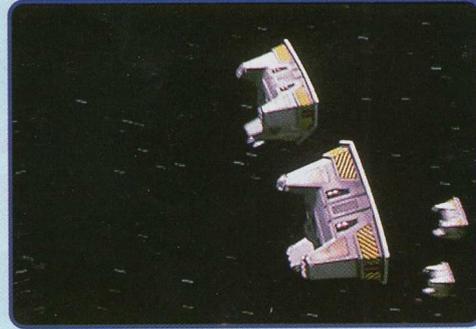
La destination choisie est l'**île de Gravett**, sur Terre, terre isolée et inhabitée d'une superficie de dix kilomètres carrés située dans le Pacifique Sud. Picard conseille à son équipage de « trouver un coin tranquille en Amérique du Nord et de [se] tenir à l'écart de l'histoire ». Les capsules entreprennent leur bref trajet vers la surface de la planète, mais fort heureusement le capitaine Picard et le **commander Data** parviennent à vaincre les Borgs, de sorte que l'équipage peut regagner le vaisseau.



▲ **L'accès aux capsules d'évacuation se fait par l'intermédiaire d'écoutilles ouvrant sur les coursives les plus proches de la coque externe de l'U.S.S. ENTERPRISE. Les portes s'ouvrent à l'arrivée de l'équipage.**



▲ **Les capsules sont enchâssées dans la coque. Au moment de quitter le vaisseau, elles pivotent pour se placer en position d'envol ; la surface triangulaire plane de la capsule est alors orientée vers l'avant.**



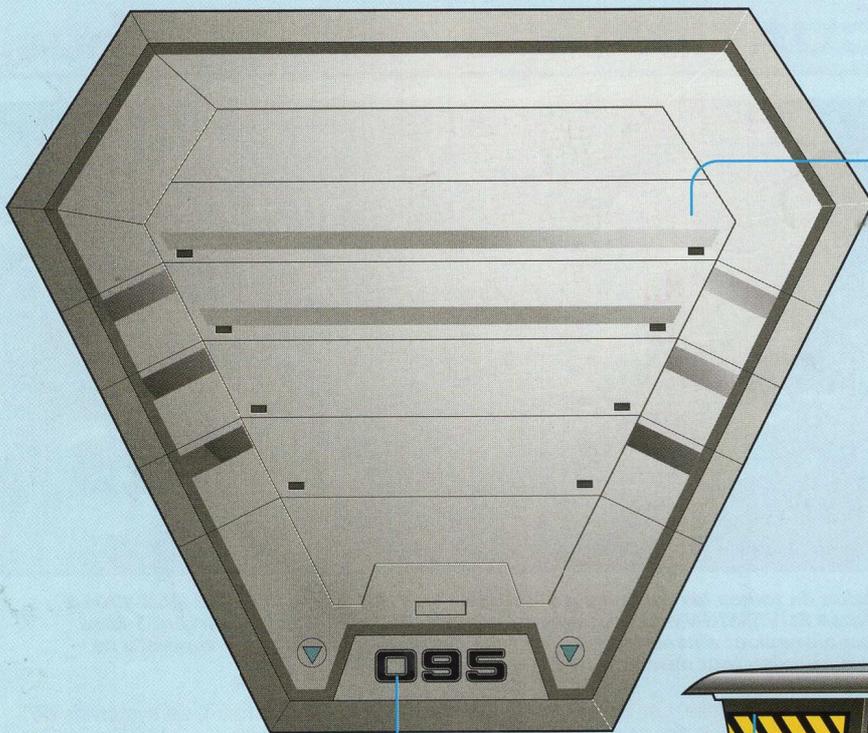
▲ **Une fois séparées de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E, les capsules d'évacuation se dirigent en formation vers un havre sûr, qui peut être une planète voisine ou un spatonef envoyé les recueillir.**



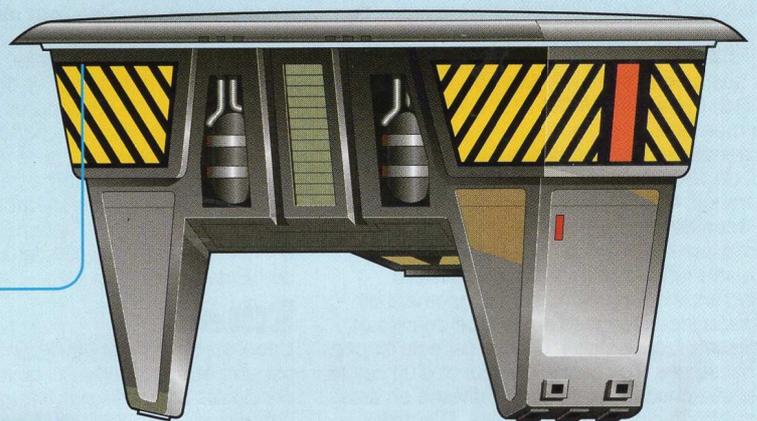
CAPSULES D'ÉVACUATION

VUE DORSALE

BOUCLIER DE PÉNÉTRATION ATMOSPHÉRIQUE



VUE TRIBORD

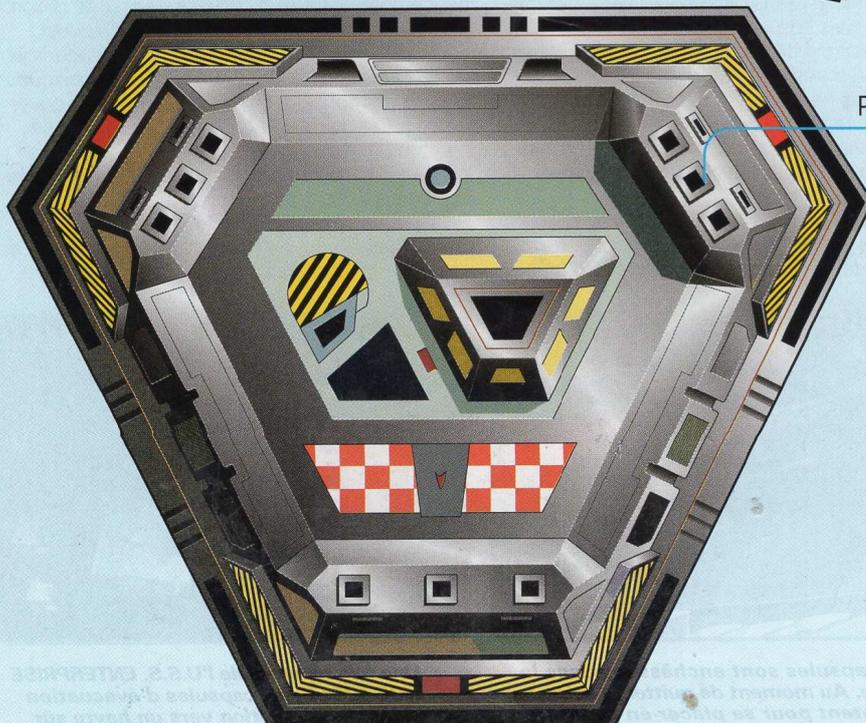


NUMÉRO DE LA CAPSULE

FLOTTATION

VUE VENTRALE

PROPULSEURS À DÉPLOIEMENT RAPIDE



Capsule d'évacuation

Ce modèle de capsule d'évacuation se trouve, dans les années 2370, à bord des vaisseaux de classe **Sovereign** tels que l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E**. Du fait de l'accès aisé à partir des coursives principales du vaisseau de rattachement, l'évacuation s'effectue de façon fluide et rapide.



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

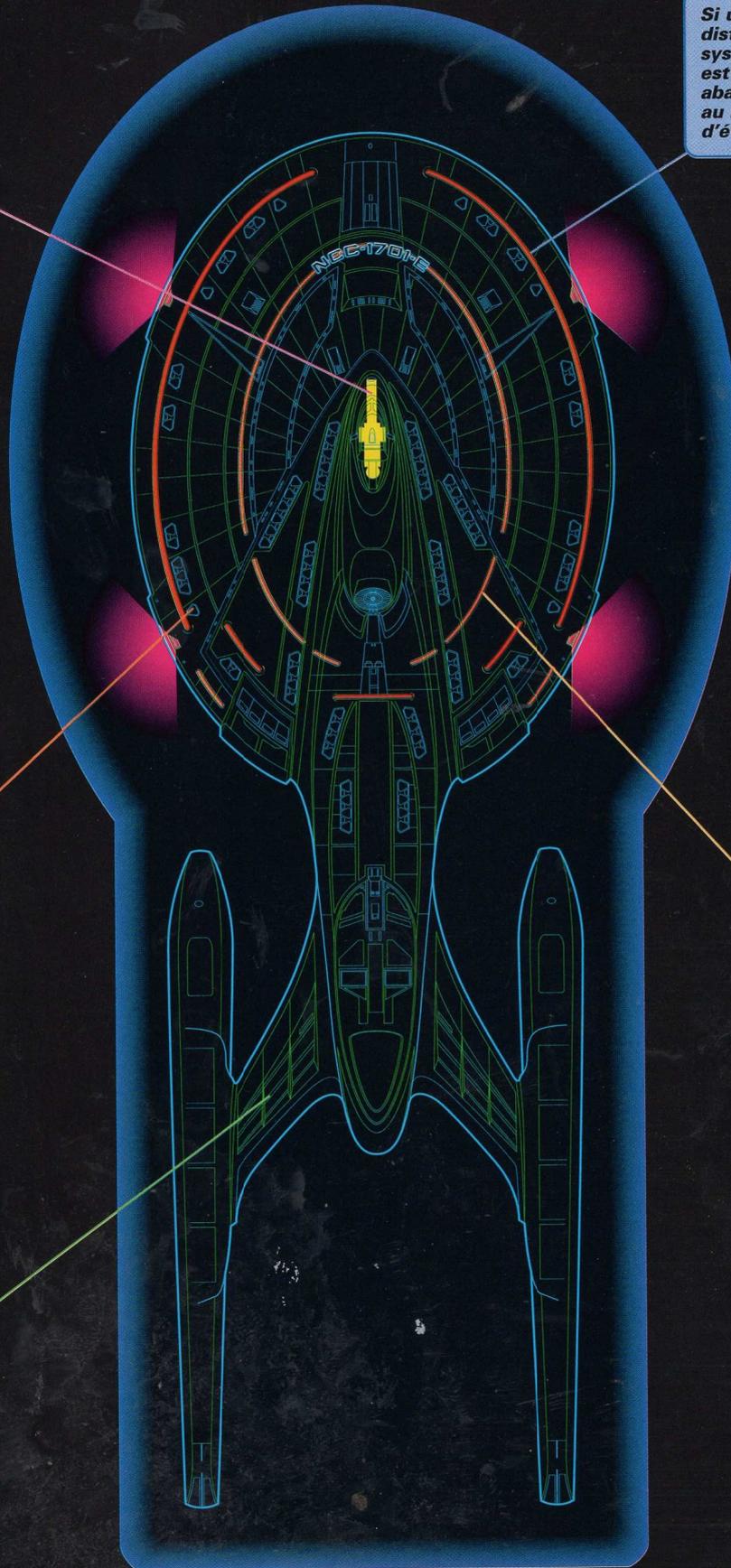
PLAN :
LOCALISATION DES SYSTÈMES

ÉQUIPEMENT :

ARMES ET SYSTÈMES DÉFENSIFS

Le lance-torpilles avant tire simultanément jusqu'à douze torpilles quantiques.

Si une rupture du noyau de distorsion menace, ou si le système d'autodestruction est activé, l'équipage peut abandonner le vaisseau au moyen des capsules d'évacuation.



Les batteries de phaseurs situées sur le dessous du module soucoupe, combinées à celles qui se trouvent sur le dessus du même module, confèrent à l'U.S.S. ENTERPRISE une impressionnante puissance de feu. Les tirs de phaseurs de ces batteries sont capables de pénétrer l'atmosphère d'une planète pour détruire des cibles au sol.

Les batteries de phaseurs réparties sur le pourtour du module soucoupe permettent à l'U.S.S. ENTERPRISE de tirer dans plusieurs directions à la fois, et ainsi de se défendre contre de multiples agresseurs, que ceux-ci approchent de l'avant, du dessus, de bâbord ou de tribord.

La grille du bouclier défecteur engendre un champ protecteur; la distorsion spatiale localisée ainsi créée empêche les tirs ennemis d'endommager le vaisseau.



DOSSIER 26 L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E

NOM : **U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E** PLAN : **LOCALISATION DES SYSTÈMES**

EQUIPEMENT : **ARMES ET SYSTÈMES DÉFENSIFS**

Torpilles quantiques

L'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E** est équipé de **torpilles quantiques**, armes d'un type avancé qui remplacent les **torpilles à photons**. Comme ces dernières, les torpilles quantiques peuvent être lancées à vitesse de distorsion et engendrer une explosion matière/antimatière d'une puissance phénoménale. L'*Enterprise* est pourvu

de plusieurs centaines de coques de torpilles. Le contrôle des torpilles s'effectue au moyen de systèmes de guidage installés sur la passerelle de commandement; la visée s'opère à distance par le biais des ordinateurs du spationef.

Les lance-torpilles sont au nombre de trois. Les deux lanceurs avant sont situés au niveau

des Ponts 13 et 20, le lanceur arrière au Pont 19. Les salves peuvent compter jusqu'à douze torpilles.

▶ **Les torpilles quantiques sont les plus puissantes des armes dont dispose l'U.S.S. ENTERPRISE, qui possède trois lance-torpilles capables de tirer simultanément jusqu'à douze salves.**



Phaseurs et boucliers

L'**U.S.S. Enterprise** est équipé de plusieurs **batteries de phaseurs**.

Les phaseurs principaux, de **type XII**, dégagent une puissance de 7,2 mégawatts. Les tirs de phaseurs sont déclenchés à partir de bandes situées sur et sous le module soucoupe, mais aussi à l'arrière du vaisseau, à bâbord et à tribord. Les batteries de phaseurs supérieures

sont au niveau du Pont 4, les batteries principales au Pont 5, les batteries inférieures au Pont 11, et les batteries latérales au Pont 23.

L'*Enterprise* est protégé des tirs ennemis par de puissants boucliers qui font appel à une distorsion spatiale localisée. Lorsque les boucliers sont activés, il n'est pas possible d'utiliser les téléporteurs. Les

boucliers sont très efficaces, mais quiconque connaît avec précision la fréquence à laquelle ils opèrent est susceptible de les transpercer.

▶ **Les armes principales de l'ENTERPRISE sont les batteries de phaseurs situées tout autour du module soucoupe. La puissance de ces phaseurs de type XII s'élève à 7,2 mégawatts.**



Armes personnelles

Les armes sont stockées dans au moins une soute sécurisée. Plusieurs modèles de **fusils fuseurs** sont disponibles; tous sont assez légers pour être portés d'une main. La tenue de ces armes est celle, à deux mains, des fusils traditionnels, mais les fusils fuseurs permettent aussi un tir de la hanche. Tous les modèles sont dotés d'une bandoulière qui laisse les deux mains libres.

Le fusil présente un canon de section carrée surmonté d'une mire; au-dessus et en arrière de cette mire, un bosselage contient un voyant lumineux jaune.

Pour empêcher que des ennemis ne dressent des boucliers capables de s'opposer au rayon du fusil fuseur, la modulation du rayon peut être modifiée selon une séquence prédéterminée ou aléatoire.

Les fusils fuseurs sont les plus puissantes des armes individuelles dont dispose le personnel de l'*Enterprise*.

▶ **Si des ennemis passent à l'abordage de l'ENTERPRISE, l'équipage peut être conduit à se défendre avec des armes individuelles. Plusieurs salles du vaisseau sont dévolues au stockage de telles armes.**



Systèmes informatiques

L'**U.S.S. Enterprise** dispose des derniers développements en matière de technologie informatique. Les systèmes **isolinéaires** ont été remplacés par des **packs de gel bioneural** capables de transférer des données à raison de 6200 kiloquads à la seconde.

Les ordinateurs contrôlent tous les systèmes offensifs et défensifs, y compris les **phaseurs**, les **torpilles**

quantiques et les boucliers. En dernier ressort, ils peuvent être programmés pour détruire le spationef.

L'activation du programme de sabotage est opérée par trois officiers, dont chacun doit fournir un code secret. Le compte à rebours peut s'effectuer de manière silencieuse, pour ne pas éveiller les soupçons d'éventuels agresseurs montés à bord.

Une fois le programme d'autodestruction activé, l'équipage peut quitter le vaisseau à bord de capsules d'évacuation auxquelles on accède en divers points du bâtiment.

▶ **Des ordinateurs contrôlent tous les systèmes vitaux de l'ENTERPRISE. Si nécessaire, ils peuvent commander la destruction automatique du vaisseau.**





VAISSEAU :

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

ÉQUIPEMENT :

INFIRMERIE

L'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E** de classe **Sovereign**, lancé en 2372, est alors le plus évolué de tous les spatonefs de **Starfleet** ; il intègre de nombreuses avancées importantes en matière de propulsion, de systèmes informatiques et d'armements.

Par comparaison avec son prédécesseur de classe **Galaxy**, le nombre des ponts du nouvel *Enterprise* est considérablement réduit – de quarante-deux à vingt-quatre – de sorte que l'équipage du vaisseau amiral de Starfleet est lui aussi réduit.

Les équipements médicaux sont cruciaux pour le maintien de la santé et du bien-être du personnel qui sert à bord, aussi les vaisseaux de classe **Sovereign** possèdent-ils une infirmerie perfectionnée qui, tout en étant plus petite que celle de la classe **Galaxy**, contient un nombre de systèmes comparable à celui des vaisseaux de classe **Intrepid** tels que l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**.

L'infirmerie est située sur le Pont 9, à proximité des **téléporteurs** de personnel principaux et du système de **turbolift**. Une petite équipe dévouée, issue des services médicaux de Starfleet, y travaille sous l'autorité du **médecin-chef**, le **Dr Beverly Crusher**. L'environnement de travail est proche de celui que l'on trouve à bord d'un spatonef de classe **Intrepid** : la compacité n'y nuit en rien au niveau élevé de diagnostic et de traitement proposé aux patients potentiels.

L'entrée s'effectue par le biais de doubles portes coulissantes rouges, qui s'ouvrent assez largement pour laisser le passage à un patient allongé et à une équipe médicale. Ces portes renforcées sont conçues pour résister aux pires pressions et permettre l'évacuation rapide des lieux en cas de prise de contrôle hostile.

Le sol de l'infirmerie est de couleur grise, doté d'un revêtement lisse, facilement lavable – ce qui contribue au niveau d'hygiène élevé indispensable dans un environnement médicalisé.

L'infirmerie est partagée en deux grandes zones : une aire de réanimation/convalescence, à droite des portes d'entrée, et une aire chirurgicale, en face des portes, au fond de la salle. Ces deux zones sont séparées par une semi-cloison qui ménage un box à l'intérieur

duquel les patients se rétablissent sur deux **biolits** placés côte à côte. Ces biolits intègrent un certain nombre de modifications mais fonctionnent de manière très semblable à leurs devanciers. Élevés à environ un mètre du sol, ces lits comportent deux principaux tableaux de visualisation – à la tête et au pied. Le premier, qui présente diverses données et statistiques concernant le patient, facilite la surveillance de son état de santé, cependant que le second, plus petit, comprend diverses commandes et interfaces permettant l'administration du traitement approprié.

Des écrans et commandes supplémentaires sont encastrés dans la cloison derrière la tête du lit ; les informations relatives au patient s'y affichent selon les besoins. Le tableau situé à côté du lit de gauche comporte un indicateur d'alerte intégré, qui clignote en cas d'alerte rouge. Un chariot très proche contient du matériel de scannage, ainsi qu'un rack de rangement des conteneurs d'**hyposprays**. Une trappe d'accès s'ouvre dans la cloison de séparation ; lorsqu'on l'actionne – au moyen d'un petit tableau de commande tactile –, elle se rabat contre la paroi du fond et donne accès au **tube de Jefferies** qui court sur toute la longueur du pont et permet, en cas de nécessité, l'évacuation d'urgence des patients comme du personnel.

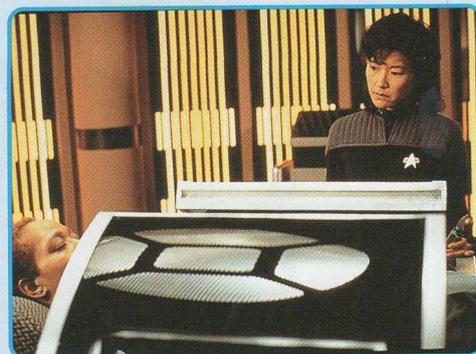
L'éclairage

La luminosité ambiante est particulièrement importante dans une infirmerie : elle doit être suffisamment forte pour permettre au personnel médical de travailler dans de bonnes conditions, mais assez faible pour préserver le confort des patients. Une série de petites lampes murales dispensent une lumière diffuse dans l'aire de réanimation, alors que dans l'aire chirurgicale, des panneaux blancs, placés au centre de la zone semi-circulaire surmontant l'unique table d'opération, assurent une luminosité bien plus vive. La paroi incurvée qui entoure cette table rappelle celle des vaisseaux de la classe **Intrepid** – des bandes lumineuses orangées et jaunes s'élèvent d'une hauteur d'un demi-mètre du sol jusqu'au plafond.

La table d'opération comprend un lit articulé à dossier réglable, placé à environ un mètre de hauteur – ce qui permet au chirurgien d'opérer



▲ L'équipe médicale de l'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E** est dirigée par le **Dr Crusher**.

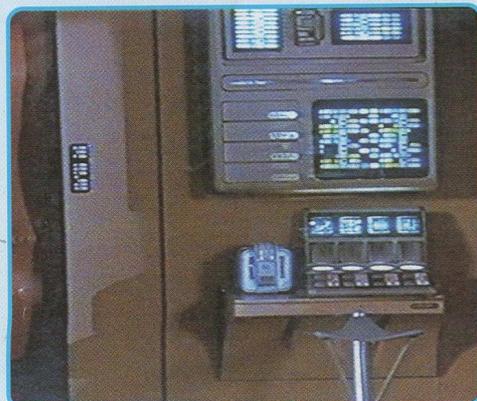


▲ Lors des examens médicaux, les patients se reposent sur de confortables **biolits**.

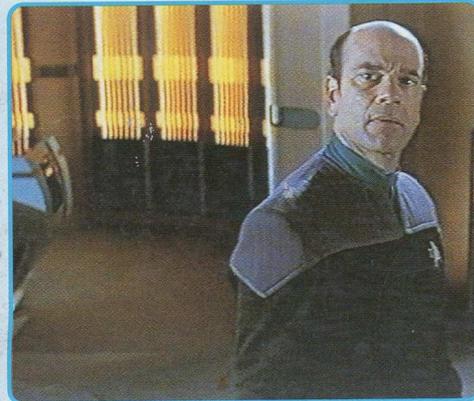
confortablement. L'espace est ici suffisant pour que l'équipe médicale puisse y travailler sans gêne. Des chariots portant des appareils médicaux spécialisés peuvent être placés à proximité du lit pour un accès rapide en cours d'intervention. La table d'opération comprend un appareil rectangulaire surélevé de part et d'autre de la couchette, ce qui témoigne des progrès effectués dans la technologie des biolits par rapport aux modèles employés à bord des vaisseaux de classe **Galaxy**.

Médecin holographique

Outre les similitudes environnementales, une caractéristique particulière relie les infirmeries des classes **Intrepid** et **Sovereign** : l'installation d'un **Hologramme Médical d'Urgence**, ou **HMU**. Conçu en tant que remplaçant temporaire des personnels médicaux en cas d'extrême urgence, le HMU, activé par commande vocale, se matérialise devant une console de projection sur la gauche des portes d'entrée principales. Le HMU est identique au système installé à bord de **Voyager** ; il possède la faculté de se déplacer dans toute l'infirmerie – grâce à des émetteurs holographiques intégrés dans les murs – et peut assurer un nombre considérable de procédures médicales au moyen des bases de données de Starfleet dont il dispose. Alors que le Dr Crusher le considère sans grande mansuétude, le HMU se révélera précieux lors de la tentative d'assimilation de l'*Enterprise* perpétrée par les **Borgs** en 2372.

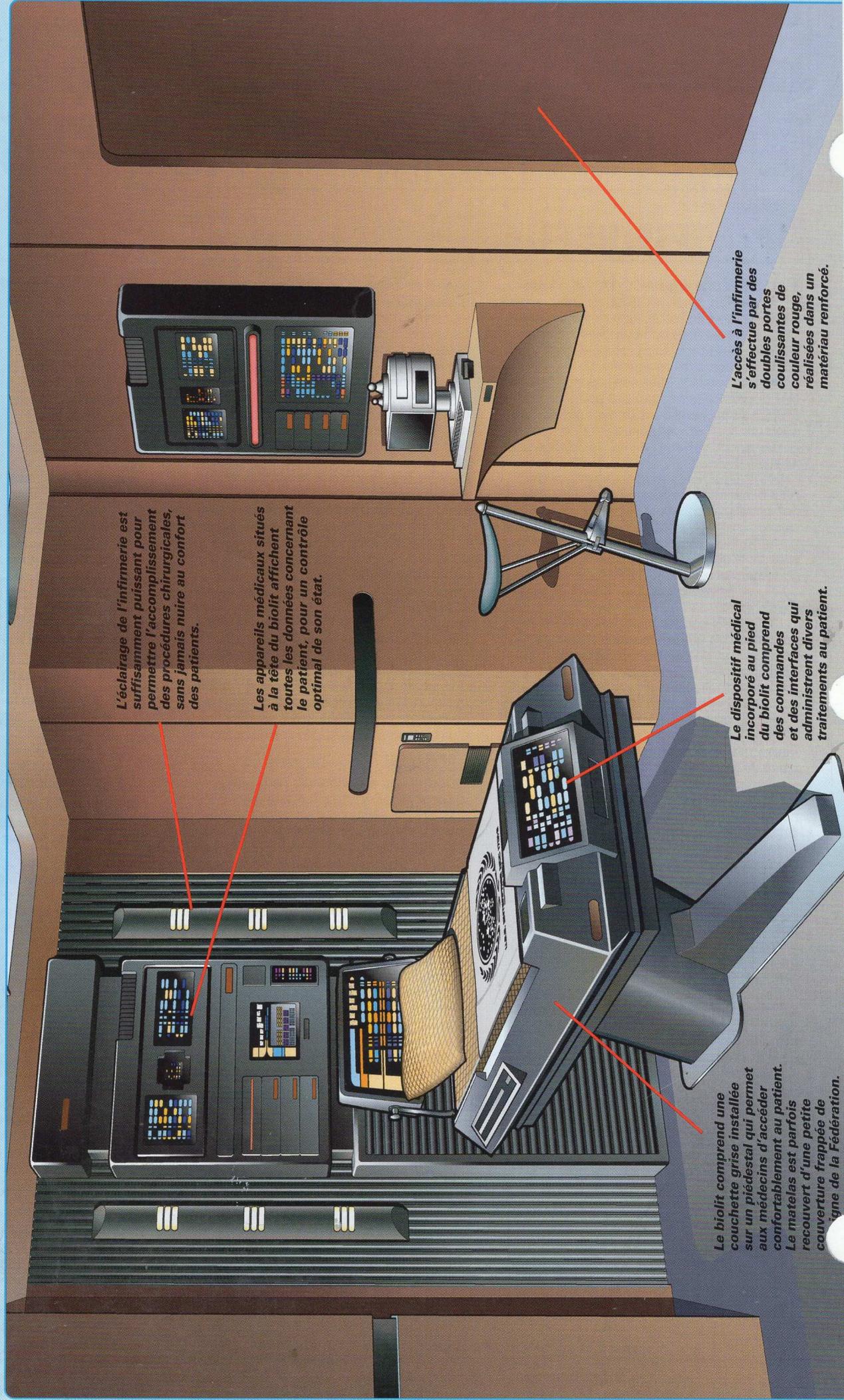


▲ L'infirmerie de l'**U.S.S. ENTERPRISE** possède un équipement dernier cri.



▲ Le **HMU** joue un rôle de leurre lors d'une invasion du vaisseau par les **Borgs**.

L'INFIRMERIE DE L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E



L'éclairage de l'infirmerie est suffisamment puissant pour permettre l'accouplement des procédures chirurgicales, sans jamais nuire au confort des patients.

Les appareils médicaux situés à la tête du biolitt affichent toutes les données concernant le patient, pour un contrôle optimal de son état.

Le biolitt comprend une couchette grise installée sur un piédestal qui permet aux médecins d'accéder confortablement au patient. Le matelas est parfois recouvert d'une petite couverture frappée de l'étoile de la Fédération.

Le dispositif médical incorporé au pied du biolitt comprend des commandes et des interfaces qui administrent divers traitements au patient.

L'accès à l'infirmerie s'effectue par des doubles portes coulissantes de couleur rouge, réalisées dans un matériau renforcé.