

STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



2005 Les 10 ans
L'ÉPIQUE TRICENT

L'INSEAU DE PROIE KLIJONN
De plus grande

L'Empire Klingon
Un empire dévastateur



Le Améliorément des Klingonaux
Un autre niveau

STAR TREK au III de voyage
Le 25^e anniversaire

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D
De nouveaux ports vers l'avenir

Navires - Personnages - Histoire - Technologie - Épisodes - Glossaire



FÉDÉRATION UNIE DES PLANÈTES DIVISION STARFLEET

SYSTÈME : BAJOR. ADMINISTRATION CONJOINTE FÉDÉRATION/BAJOR

CC : Q. G. DE STARFLEET, SAN FRANCISCO, TERRE

NOM :

DEEP SPACE NINE

TYPE :

STATION SPATIALE

PLANS :

PLAN D'ENSEMBLE N° 1

Initialement sise près de la planète **Bajor**, *Deep Space Nine* est déplacée vers un vortex stable voisin, où sa valeur en tant que dernière escale avant le **quadrant Gamma** en fait une base stratégique, objet de nombreuses convoitises.

La station spatiale appelée **Deep Space Nine** par **Starfleet** est située dans la **ceinture de Denorios**, à cinq heures de la planète **Bajor** – à vitesse orbitale standard. Appelée à l'origine **Terok Nor**, elle a été construite en 2351 par les **Cardassiens** à l'aide d'une main-d'œuvre **bajorane**. Elle servait alors à surveiller les activités minières de Bajor – planète autour de laquelle elle était en orbite – et offrait ses services aux mineurs comme aux vaisseaux miniers effectuant des aller et retour sur la planète. Abandonnée par les **Cardassiens** quand ceux-ci se retirèrent du système bajoran en 2369, *Deep Space Nine* fut placée sous l'administration de **Starfleet** par le **gouvernement provisoire bajoran**. Sous le contrôle direct du **commander Benjamin Sisko**, la station fut déplacée vers la ceinture de Denorios, à la suite de la découverte d'un vortex stable constituant un lien commercial majeur avec le **quadrant Gamma**.

Aux quelque 300 résidents permanents s'ajoutent 50 membres du personnel de **Starfleet** mais, au total, *Deep Space Nine* peut accueillir jusqu'à 7 000 personnes. La station est divisée en 19 secteurs, reliés par des tubes d'accès en duranium de 2 mètres d'épaisseur, une substance impénétrable à la plupart des dispositifs d'observation.

Les systèmes de filtration, issus de la technologie **romulienne**, sont des unités RCL de type 1. Des champs de force **katarans** sont employés par sécurité pour condamner des zones de la station, mais en sus les portes des jonctions majeures sont renforcées de duranium : seule une torche bipolaire

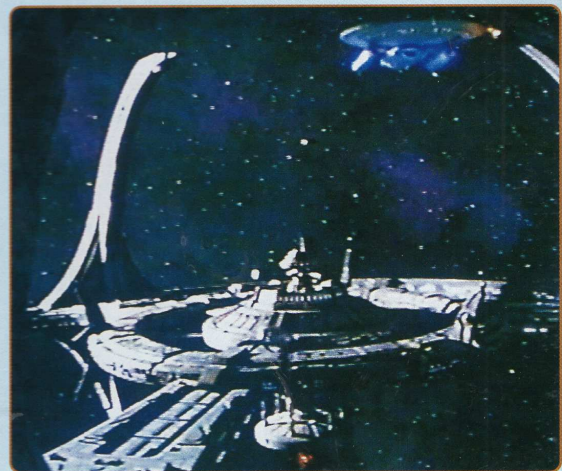
permet de les percer. Les gaines du système de distribution de puissance ne comportent qu'un distributeur par niveau, ce qui ne répond pas aux critères en vigueur au sein de **Starfleet**. Les senseurs de détection d'armements sont situés aux entrées de la **Promenade** et à d'autres points d'accès importants. Au moment de leur départ, les **Cardassiens** ont privé la station de ses capacités défensives, mais elle est remise à niveau par **Starfleet** en 2371-2372, en réaction aux menaces du **Jem'Hadar**.

Les **batteries de phaseurs** et les **lance-torpilles à photons** installés dans les anneaux et les pylônes font de *Deep Space Nine* l'un des avant-postes les mieux défendus du **quadrant Alpha**. Au début de 2372, un arsenal défensif comprenant plus de 3 000 torpilles empêche la capture par un corps expéditionnaire **klingon** du **Conseil Detepa** réfugié à bord. En cours d'année, l'équipage de la station est organisé selon un rythme de quatre rotations quotidiennes, dans un souci d'efficacité.

La vie à bord de *Deep Space Nine*

Le **service des Opérations** (ou **Ops**) contrôle le gros de l'activité ; des soutes à navettes accueillent les vaisseaux de petite taille. Chaque jour, on compte entre 10 et 300 visiteurs : des astronefs amènent des étrangers, des scientifiques, des commerçants et des espions. La plupart de ces visiteurs restent à bord de leur vaisseau, mais la station comprend aussi des quartiers réservés à des hôtes temporaires.

L'**anneau d'habitation**, qui encercle le cœur de la station, est avant tout constitué de logements et autres lieux de séjour du personnel.



▲ De nombreux astronefs, dont ce vaisseau de **Starfleet** de **CLASSE NEBULA**, viennent faire escale à **DEEP SPACE NINE**. La **Promenade** de la station offre aux équipages des divertissements variés (bar de **Quark**, tables de **dabo**, **holosuites**...).

BLOC-NOTES

- Le vortex bajoran, premier – et unique – vortex stable connu, sert de porte d'accès au **quadrant Gamma** jusqu'alors inexploré.
- *Deep Space Nine*, ou **Tenok Nor**, est construite en 2351 par les **Cardassiens**, qui en font une station minière avant de l'abandonner, en 2369, lorsqu'ils quittent Bajor.
- En prenant possession de la station, le **commander Sisko** et son équipe découvrent que les **Cardassiens** l'ont sabotée.
- Les effectifs normaux de *Deep Space Nine* sont d'environ 350 résidents permanents et membres du personnel de **Starfleet**. En comptant les visiteurs, ce chiffre peut s'élever jusqu'à 7 000 occupants.
- Le principal élément défensif de la station est l'**U.S.S. Defiant**, vaisseau doté d'armements de grande puissance et d'un dispositif d'occlusion prêté par les **Romuliens**. Le **Defiant** a en outre pour mission d'explorer le **quadrant Gamma**.
- Le **commander Worf**, ancien de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, joue un rôle d'officier de liaison, chargé d'aplanir les difficultés entre la **Fédération** et l'**Empire klingon**.



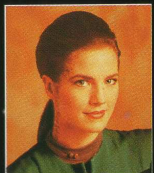
L'équipage de la station DEEP SPACE NINE

Deep Space Nine, placée sous le commandement du capitaine Sisko, de Starfleet, est un poste avancé de la Fédération, d'où s'effectuent les déplacements vers le quadrant Gamma mal connu, via un vortex artificiel. Ce port spatial d'une grande importance joue aussi un rôle défensif face aux menaces du puissant Dominion.

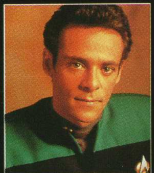
Capit
Benja



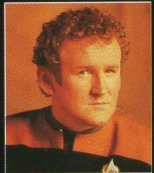
Commander Worf



Officier scientifique Dax



Docteur Julian Bashir



Chef des Opérations Miles O'Brien



Major Kira Nerys



Chef de la Sécurité Odo

On y trouve également trois plots de lancement des runabouts.

La Promenade n'a guère été affectée par le transfert de la station. En leur temps, les Cardassiens vendaient aux enchères des concessions commerciales prestataires de services auprès des mineurs. En conséquence, ce secteur de la base tient à la fois du port franc et du marché aux puces. Des extraterrestres de toutes sortes s'y pressent chaque fois qu'un vaisseau fait escale; visiteurs et résidents ont l'occasion d'y rencontrer des êtres étonnants. Dans les bars de la Promenade, on pratique jeux d'argent et contrebande. Le visiteur plus honnête choisira de se détendre dans les **holosuites** du niveau supérieur. Outre les boutiques traditionnelles, on trouve un temple bajoran et un kiosque proposant des aliments. L'équipe de Starfleet s'efforce de discipliner ces quartiers où les Cardassiens avaient laissé s'instaurer une atmosphère souvent dissolue.

De Terok Nor à Deep Space Nine

Vers 2328, les Cardassiens conquièrent Bajor, dont la vieille civilisation est fortement teintée de spiritualité. La planète est officiellement annexée en 2339; au cours des trente années qui suivent, les Cardassiens vont systématiquement dépouiller Bajor de toutes ses ressources. En dépit des massacres à grande échelle – on estime qu'une dizaine de millions de Bajorans perdent la vie sous l'occupation – la résistance acharnée des combattants de la liberté bajorans finit par chasser les Cardassiens en 2369.

Les oppresseurs ne partent pas dans la sérénité. Pour se venger du terrorisme qu'ils ont dû affronter, ils ravagent la planète : les puits sont empoisonnés, les terres brûlées. Le monastère qui constitue le foyer de la vie spirituelle bajorane est profané.

Les Bajorans ont absolument besoin d'aide. Ils demandent à intégrer la Fédération et bénéficient la même année d'une acceptation préliminaire. Mais la situation politique de la planète est extrêmement instable : les factions naguère unies dans l'opposition aux Cardassiens reprennent leurs conflits séculaires. Du fait de ces graves troubles, la décision est prise de ne pas implanter de base de la Fédération sur la planète même; la mission de Starfleet sera établie sur *Deep Space Nine*, station initialement employée par les Cardassiens pour superviser les activités minières de Bajor et pourvoir aux besoins des équipages arrivant et repartant de la planète. Quand ils abandonnent Bajor, les Cardassiens démantèlent les équipements de haute technologie. L'équipe de Starfleet accomplit un énorme travail pour rendre la station

de nouveau opérationnelle. En fait, elle ne satisfera jamais aux exigences de Starfleet et donnera bien du fil à retordre à l'équipe technique.

Le staff de Starfleet à bord de *Deep Space Nine* joue un rôle pionnier dans les rudes efforts diplomatiques et scientifiques qui accompagnent la longue procédure d'admission au sein de la Fédération. La situation est encore compliquée par la découverte du **vortex bajoran**.

Religion et vortex bajorans

Les vortex sont de véritables raccourcis de l'espace. On pénètre à une extrémité pour ressortir quelques secondes plus tard à des milliards de kilomètres de distance. Tous les vortex connus jusqu'alors sont instables : leurs extrémités sont susceptibles de se déplacer brusquement à travers l'univers, et ils ne se maintiennent que brièvement avant de s'effondrer.

Le premier vortex stable est découvert en 2369 non loin de la planète Bajor, dans les parages du **champ d'astéroïdes de Denorios**. S'il est resté ignoré aussi longtemps, c'est que, comme tous les vortex, il n'est visible que lorsqu'un objet y entre ou en sort. Le vortex bajoran, nouvel accès à des centaines de secteurs de l'espace jusqu'alors inconnus, fait de Bajor un grand centre d'échanges commerciaux et d'exploration scientifique, qui attire des voyageurs venus de toute la Galaxie.

Le vortex est une création artificielle due à des extraterrestres vivant dans un continuum spatio-temporel parallèle, que l'on rencontre parfois dans ledit vortex. Ceux-ci envoient des sondes en forme de sphère, à raison d'une par millénaire, afin de chercher des contacts avec d'autres formes de vie. Les Bajorans accordent une grande valeur religieuse à ces sphères.

Les **Prophètes** divinisés de la religion bajorane séjournent dans le **Temple céleste**, que certains Bajorans assimilent au vortex. Selon la tradition, ce temple est la source des neuf sphères transmises par les Prophètes pour guider les Bajorans dans la conduite de leur existence.

Émissaire malgré lui

L'un des fondements de la religion bajorane est la foi en la venue d'un **Émissaire**. En localisant avec précision le Temple céleste, il sauvera le peuple bajoran et unira la planète. Benjamin Sisko – officier de Starfleet commandant *Deep Space Nine* – a découvert le vortex bajoran en 2369, aussi de nombreux croyants bajorans voient-ils en lui l'Émissaire annoncé. Sisko lui-même n'appartient pas à ce courant religieux, mais le protocole de Starfleet exige qu'il respecte les croyances d'autrui et donc accepte le rôle qu'on lui attribue.

VUE DORSALE

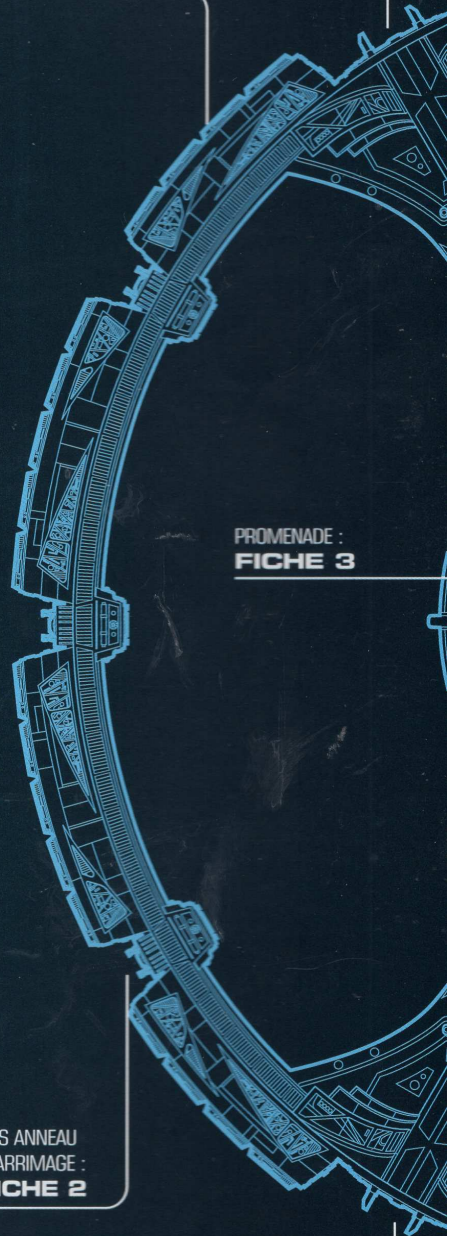
SAS ANNEAU D'ARRIMAGE PRINCIPAL : FICHE 2

SYSTÈME DE
CONTRÔLE D'ATTITUDE :
FICHE 10

PROMENADE :
FICHE 3

SAS ANNEAU
D'ARRIMAGE :
FICHE 2

SAS ANNEAU D'ARRIMAGE PRINCIPAL : FICHE 2



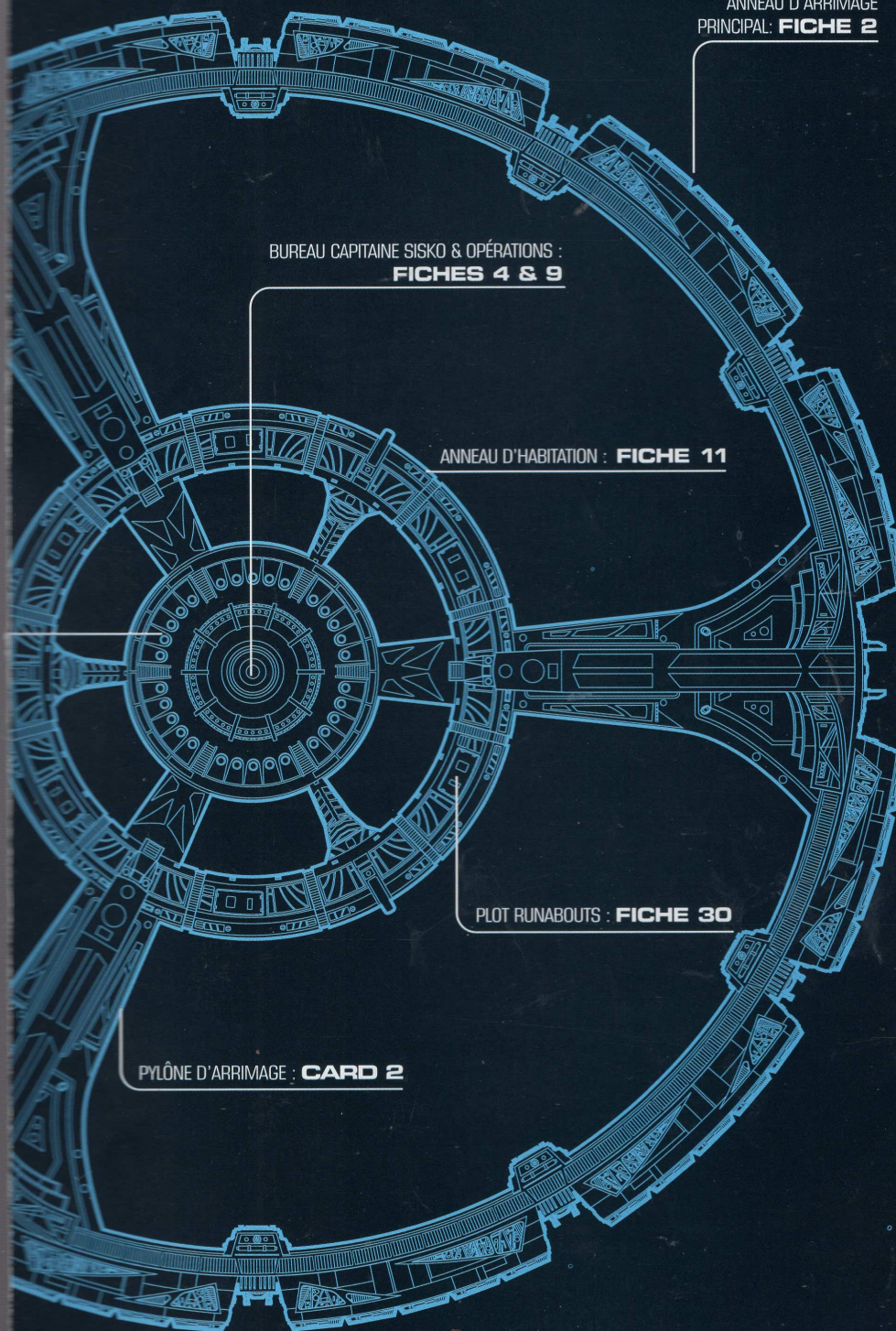
NOM :
DEEP SPACE NINE

NOM CARDASSIEN :
TEROK NOR

PLAN :
PLAN D'ENSEMBLE N° 1

DOSSIER 27

FICHE 1



VUE AN

PYLÔNE D'ARRIMAGE SU

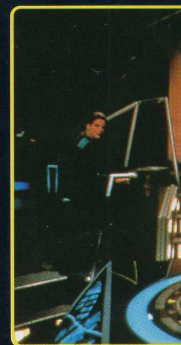
SYSTÈME DE CONTRÔLE
D'ATTITUDE : FICHE



SAS
D'AR
FIC

SAS ANNEAU D'AR
FICHE 2

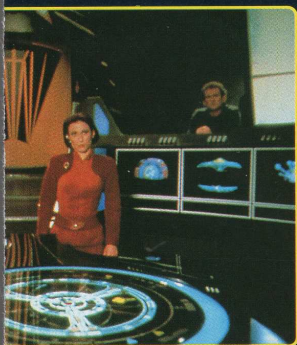
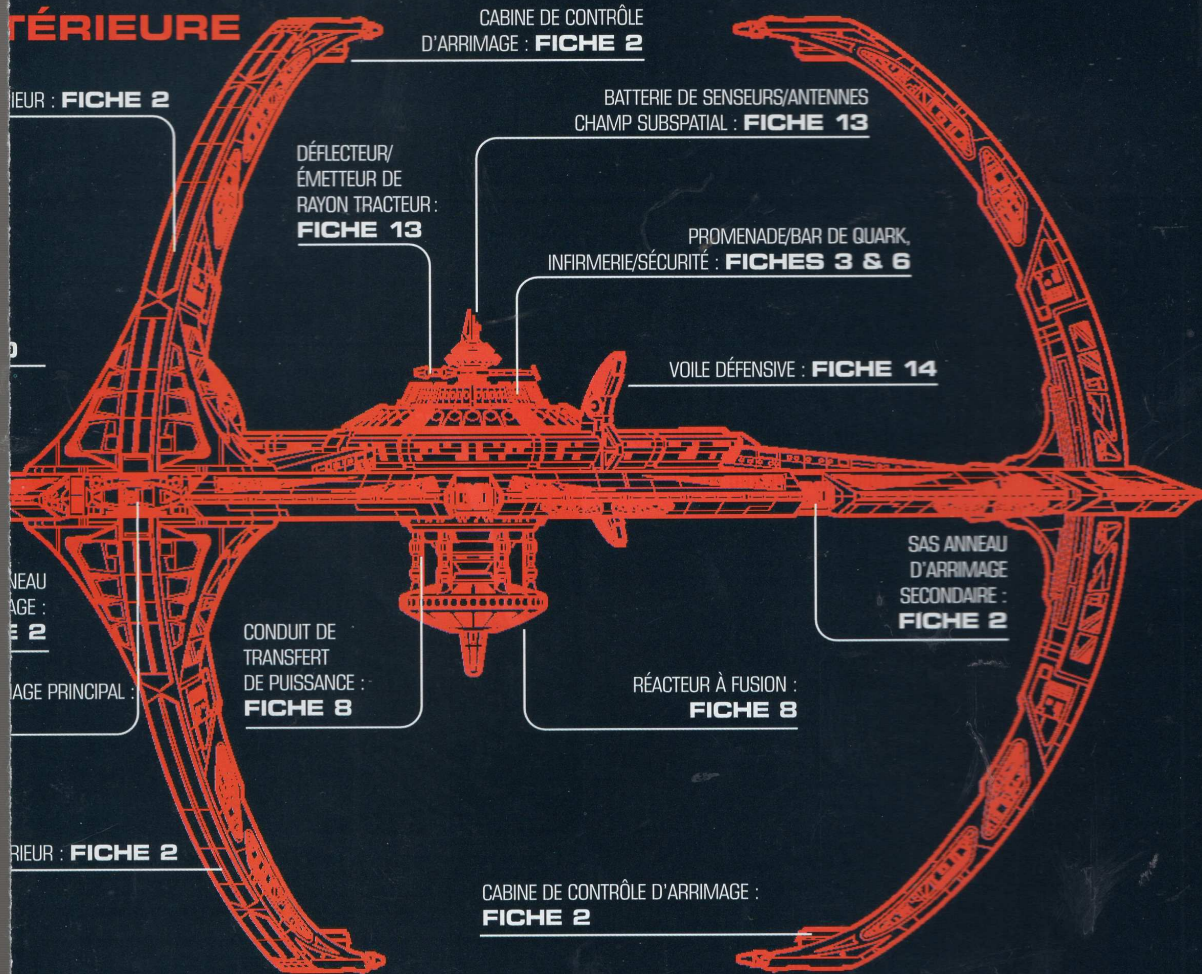
PYLÔNE D'ARRIMAGE



▲ Le centre des Op
névralgique de D
toutes les grandes fo
du capitaine Sisko es



INTÉRIEURE



Les opérations, ou AKA Ops, est le centre de la station SPACE NINE, où s'exercent les fonctions de la station. Le bureau du capitaine Sisko est juste au-dessus.



La Promenade est un secteur fort animé, où l'on trouve des boutiques et des restaurants; les visiteurs se détendent au bar de Quark ou se distraient dans les holosuites.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 2 LES PROCÉDURES D'ARRIMAGE
- 3 LA PROMENADE
- 4 LE SERVICE DES OPÉRATIONS
- 5 LES QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE
- 6 LA SÉCURITÉ
- 7 L'INFIRMERIE
- 8 LES GÉNÉRATEURS D'ÉNERGIE
- 9 LE BUREAU DU CAPITAINE SISKO
- 10 LES SYSTÈMES DE PROPULSION

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- LE GUIDE DE STARFLEETDossier 19
- L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D.....Dossier 25
- L'U.S.S. DEFIANT NX-74205Dossier 28
- L'U.S.S. VOYAGER NCC-74656Dossier 29
- RUNABOUTS ET NAVETTES.....Dossier 30



DOSSIER 27 DEEP SPACE NINE

NOM :
DEEP SPACE NINE

NOM CARDASSIEN :
TEROK NOR

SYSTÈMES :
ARMEMENTS ET DÉFENSES

La position de *Deep Space Nine*, à l'entrée du vortex bajoran, en fait une cible stratégique : elle est menacée par des puissances du quadrant Alpha, qui espèrent exploiter de nouvelles routes commerciales avec le quadrant Gamma, et par des forces du quadrant Gamma qui défendent leurs territoires.

D *Deep Space Nine* est une station spatiale contrôlée par la Fédération, située au sein du système stellaire bajoran, à proximité de l'anomalie spatiale connue sous le nom de vortex bajoran.

Cette station a été construite par les Cardassiens – qui occupaient alors Bajor – au moyen de minerais et autres matériaux provenant de

Des phaseurs sont implantés en divers points de la station, et notamment près de la partie supérieure de l'anneau intérieur, où se trouvent le bureau du capitaine Sisko et le Centre des Opérations. Qu'une menace soit détectée, le temps de réaction sera très bref – surtout depuis que le danger que représente le Dominion est avéré.

planètes du système bajoran ainsi que de la ceinture d'astéroïdes de Denorios.

Les techniques de construction cardassiennes diffèrent de celles mises en œuvre par Starfleet ; bien que la Fédération exerce désormais un strict contrôle sur la station, celle-ci demeure nettement cardassienne par son caractère fonctionnel et l'élégance de son design.

Sous les Cardassiens, les armements et systèmes défensifs sont adéquats mais non surdimensionnés, car il n'y a aucune raison de penser que la station aura particulièrement besoin de se défendre contre des agressions extérieures. Les boucliers défensifs cardassiens initialement installés ont été



En 2372, DEEP SPACE NINE est entourée d'une flottille d'OISEAUX-DE-PROIE KLINGONS. À cette époque, la Fédération s'inquiète fort de la dégradation de ses relations avec l'Empire klingon, même si le véritable ennemi des uns et des autres est le Dominion.

sabotés – tout comme maints autres systèmes de la station – au moment du retrait des Cardassiens. Des mesures de sécurité internes entièrement automatisées fonctionnent encore à l'arrivée de Starfleet : elles posent parfois des problèmes au personnel de la Fédération, qui n'en saisit pas pleinement les subtilités.

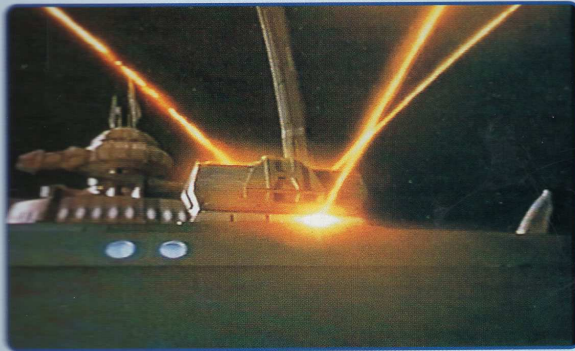
Améliorations

Depuis que Starfleet a pris le commandement de *Deep Space Nine*, les systèmes défensifs ont fait l'objet d'améliorations significatives. La station est pourvue de propulseurs propres

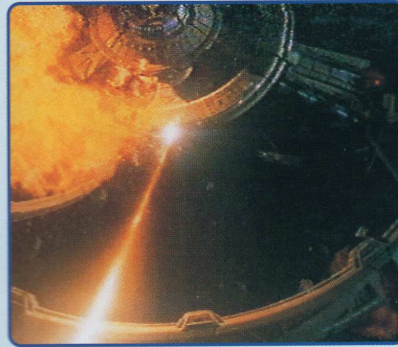
permettant d'effectuer des corrections d'attitude mineures, mais, contrairement à un vaisseau spatial, elle fait une cible facile en cas d'attaque. Étant donné l'épée de Damoclès que représentent les forces du Dominion – le Jem'Hadar – venues du quadrant Gamma, cette faiblesse devient une cause d'inquiétude majeure.

Les armements et capacités défensives actuelles de *Deep Space Nine* comprennent des générateurs de boucliers, dont un de secours, des phaseurs, des lanceurs de microtorpilles et plusieurs scanners tactiques.

Afin de mieux défendre la station, Starfleet a procédé



Malgré ses systèmes de sécurité très évolués, la station subit parfois des attaques directes. La technologie cardassienne est souvent décriée par les ingénieurs de Starfleet, et notamment par Miles O'Brien, mais la station est suffisamment solide pour résister à un pilonnage en règle sans subir de dommages irréparables.



BLOC-NOTES

- Toutes les agressions perpétrées contre *Deep Space Nine* ne sont pas le fait d'ennemis évidents. En 2369, l'école de la station est bombardée par des fondamentalistes religieux bajorans opposés à l'enseignement laïque qui y est prodigué.
- En 2370, un soldat du Jem'Hadar se présente à la station pour exiger que cesse tout trafic empruntant le vortex : c'est la première violation de la sécurité de *Deep Space Nine* en provenance du quadrant Gamma. Le Dominion tentera en vain d'infiltrer un espion à bord de la station.
- *Deep Space Nine* possède encore des systèmes défensifs laissés par les Cardassiens. En 2371, des ingénieurs activent accidentellement un programme de sécurité automatisé conçu par les Cardassiens pour empêcher un soulèvement d'ouvriers bajorans. Ce programme sera désactivé avec l'aide de Gul Dukat.
- En 2372, *Deep Space Nine* est en butte à une attaque klingonne, mais les systèmes d'armements défensifs nouvellement améliorés suffisent pour contrecarrer l'action de ces forces d'agression.

à une refonte totale de *Deep Space Nine*, qui bénéficie désormais du dernier cri en matière de technologie, et notamment d'émetteurs de phaseurs ainsi que de lance-torpilles à photons standard.

Phaseurs et torpilles

Si l'utilisation des phaseurs semble potentiellement nécessaire, le **capitaine Benjamin Sisko**, qui commande la station, ou l'officier de rang le plus élevé de service au Centre de contrôle des Opérations, donne l'ordre d'activer les batteries de phaseurs. L'officier technique, lui aussi posté au Centre de contrôle, confirme l'ordre en indiquant que le verrouillage est effectué sur la cible. Si besoin est, l'officier responsable aura alors la faculté de donner l'ordre de tir, au moment de son choix.

Une procédure identique s'applique à l'usage des lance-torpilles à photons.

Tour de soutien et déflecteurs

Le Centre de contrôle des Opérations de *Deep Space Nine* se situe au-dessus du niveau de la **Promenade** dans l'**anneau d'habitation**; la tour qu'il occupe contient aussi le point de distribution assurant l'alimentation de trois générateurs de boucliers déflecteurs internes.

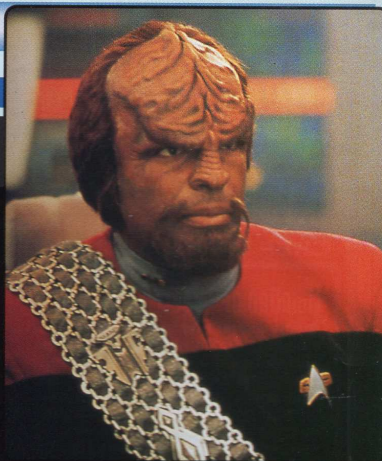
Deux turbopuits verticaux partent du Centre de contrôle, traversent la Promenade et descendent jusqu'au cœur de la station : ils relient des secteurs clefs, autorisant ainsi un accès rapide à chacun de ceux-ci.

Les déflecteurs sont des dispositifs à haute énergie, montés sur de longs bras : ils

L'U.S.S. DEFIANT

Adversaires puis alliés

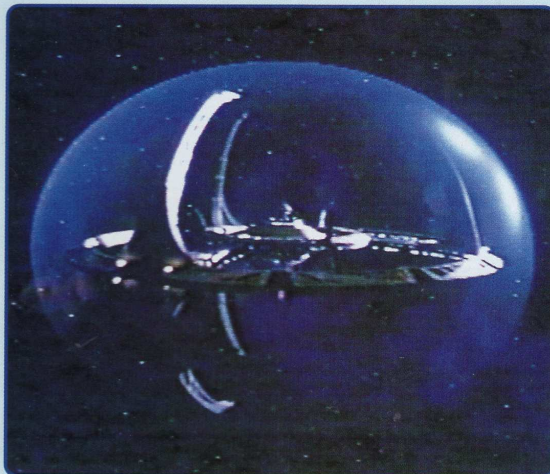
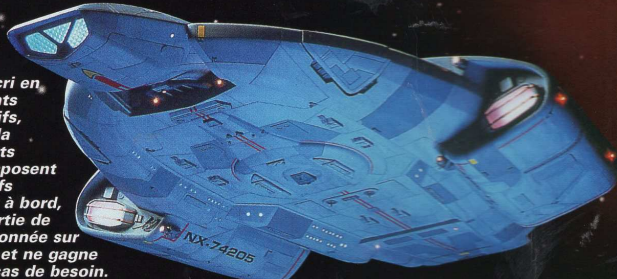
Nul membre de la Fédération ne saurait reconnaître que la menace du Dominion a produit des effets bénéfiques, et pourtant ce nouvel ennemi a involontairement rapproché de vieux adversaires. L'Empire stellaire romulien et la Fédération haïssent davantage le Dominion qu'ils ne s'exècrent mutuellement. La lutte contre le Dominion amène ces deux puissances à conclure un traité, le premier depuis de longues années. Les Romuliens acceptent de mettre leur technologie d'occultation à la disposition de l'*U.S.S. Defiant*, vaisseau de guerre expérimental de Starfleet dont l'unique objectif est la défense du quadrant Alpha contre la menace du Dominion.



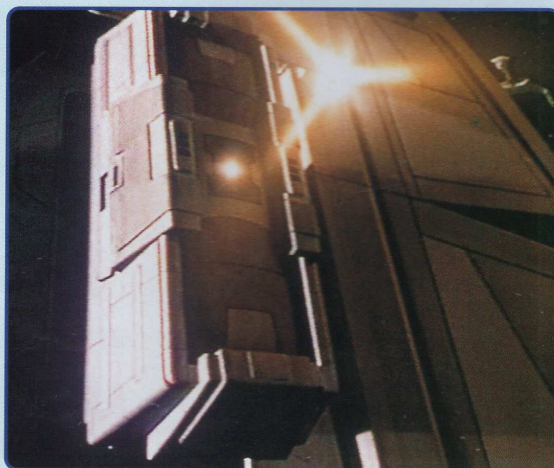
▲ L'*U.S.S. DEFIANT* est habituellement commandé par le lieutenant commander Worf, affecté à *DEEP SPACE NINE* en 2372. Starfleet l'a choisi en pensant qu'il serait à même de jouer un rôle fort utile dans le cadre des relations avec les Klingons, relations alors très tendues.

◀ Le prêt d'un dispositif d'occultation romulien - sous la responsabilité du sous-commandant romulien T'Rul - marque une nouvelle étape dans les relations entre la Fédération et les Romuliens. À l'insu de Starfleet, les Romuliens postent en outre un *OISEAU-DE-GUERRE ROMULIEN* dans les parages.

▶ L'*U.S.S. DEFIANT* est taillé pour le combat spatial. Équipé du dernier cri en matière d'armements offensifs et défensifs, il est dépourvu de la plupart des éléments de confort dont disposent les autres spatonefs modernes. Worf vit à bord, mais la majeure partie de l'équipage est cantonnée sur *DEEP SPACE NINE* et ne gagne le *DEFIANT* qu'en cas de besoin.



▲ Tout comme un vaisseau spatial, *DEEP SPACE NINE* peut être protégée par un bouclier qui l'enveloppe d'une sorte de cocon en forme d'oeuf émettant une lueur bleutée. À l'origine, les boucliers ont été installés par les Cardassiens, mais les systèmes défensifs actuels font appel à la technologie propre à Starfleet.



▲ Pas plus qu'un spatonef, *DEEP SPACE NINE* ne peut lancer ses torpilles à photons à travers ses propres boucliers - Starfleet n'a pas encore réussi à surmonter ce problème. Les boucliers peuvent être momentanément abaissés lors des tirs de phaseurs et de torpilles, mais la station est alors vulnérable.

NOM :
DEEP SPACE NINE

NOM CARDASSIEN :
TEROK NOR

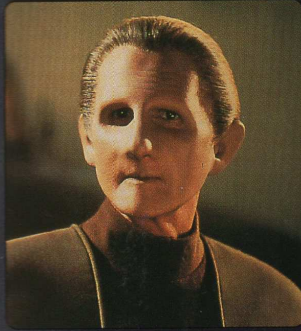
SYSTÈMES :

ARMEMENTS ET DÉFENSES

CHEF DE LA SÉCURITÉ

Maintien de la paix

Avant même que la menace émanant du Dominion ne devienne une source d'inquiétude majeure, la sécurité au sein de *Deep Space Nine* revêt une grande importance. Le chef de la sécurité Odo a pour mission d'assurer le maintien de l'ordre et la lutte contre les menées criminelles. Cette tâche n'est pas aisée, d'autant que maints visiteurs gardent le souvenir de l'occupation cardassienne : la sécurité étant alors nettement plus relâchée, la station était le théâtre de toutes sortes d'activités interlopes.



▲ *Odo soupçonne souvent le bar de Quark d'abriter des transactions louches, mais tous deux entretiennent des liens d'amitié plus profonds qu'ils veulent bien le laisser paraître.*

◀ *Odo travaille pour le gouvernement bajoran ; Starfleet juge ses méthodes peu orthodoxes, mais il a à maintes reprises fait la preuve de sa loyauté et de son efficacité.*



constituent un bouclier autour du Centre de contrôle, de la Promenade et de tout l'anneau d'habitation. Le champ de force qu'ils génèrent, très comparable au bouclier protecteur d'un spatonef de Starfleet tel que l'*U.S.S. Enterprise*, sert de défense contre les phaseurs, les disrupteurs et les torpilles à photons.

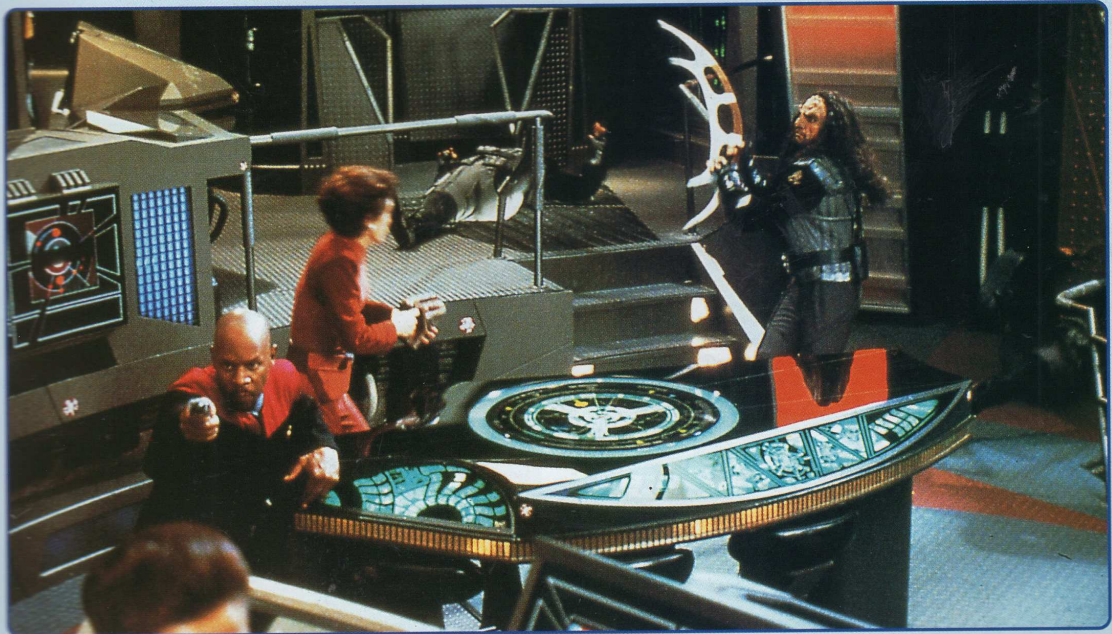
Une protection accrue

La paroi externe du bouclier constitue un déflecteur structurel qui contribue à la protection de la Promenade et du noyau

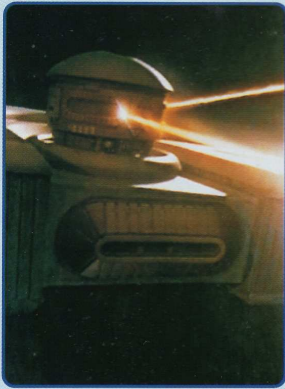
supérieur. Elle opère selon un principe proche de celui d'une armure réactive, comme en employaient les chars d'assaut de la fin du ^{xx}e siècle. Cette paroi réorientée les tirs de phaseurs par le truchement d'une série d'amortisseurs et de convertisseurs, puis renvoie l'énergie dans l'espace. Ce processus, généralement efficace, n'est cependant pas parfait : des tirs de phaseurs assez nourris sont susceptibles de le mettre à mal.

Avant de remettre la station à la Fédération, les Cardassiens ont dépouillé les tours d'armements défensifs de toutes leurs armes. Ces tours ont depuis lors été dotées d'émetteurs de phaseurs. Chacune comprend des stations émettrices supérieures et inférieures couvrant une zone angulaire de 120°. Dotées de caméras de surveillance, ces tours servent aussi de postes d'observation, gérés depuis le Centre de contrôle des Opérations ; à l'intérieur se trouvent les salles de contrôle des phaseurs, des aires de maintenance et des turbopuits.

Bien que les Cardassiens aient saboté presque tous



▲ *Les défenses externes ne suffisent pas à éliminer toutes les menaces avant qu'elles n'atteignent la station. Néanmoins, même quand les autres lignes défensives ont été franchies, le Centre de contrôle des Opérations est capable d'opposer une résistance efficace aux incursions, et notamment à celles des Klingons, en 2372.*



▲ **Les rayons des phaseurs de la station se manifestent sous l'aspect de minces éruptions de lumière dorée; afin d'optimiser les frappes, les tirs sont effectués simultanément dans plusieurs directions.**

les générateurs de boucliers avant d'abandonner la station, l'**ingénieur en chef Miles O'Brien** est parvenu à bricoler un système de protection relativement efficace. Depuis lors, il n'a cessé d'améliorer ce système – souvent avec des moyens de

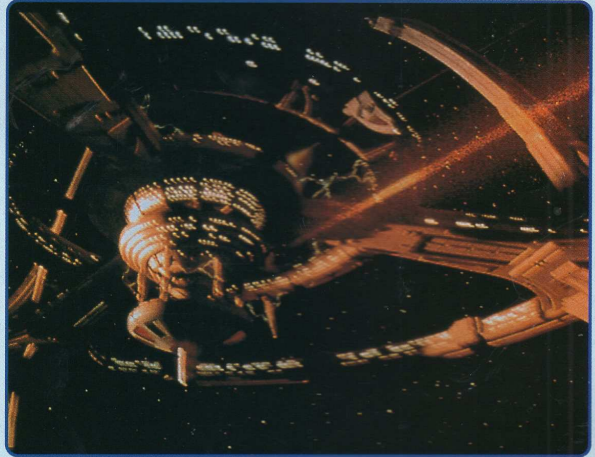


◀ **Les lance-torpilles à photons, installés par Starfleet, sont situés sur l'aile défensive. Des tirs en rafales sont possibles. Outre les armements de la station, l'**U.S.S. DEFIANT** possède ses propres torpilles à photons.**

fortune – afin de le mettre en conformité avec les spécifications actuelles de Starfleet.

Les éléments du système de boucliers défensifs comprennent les générateurs, les guides d'ondes distribuant l'énergie vers les différentes parties des grilles de déflecteurs, ainsi que les grilles elles-mêmes, situées sur la partie extérieure de la station. Pour l'heure, les réalisations du chef O'Brien se sont montrées parfaitement efficaces.

▼ **Si un intrus parvient à pénétrer l'anneau externe de la station, il essuie des tirs de phaseurs. L'angle des tirs – qui proviennent des lance-torpilles à photons et des phaseurs de l'anneau interne – doit être soigneusement calculé pour ne pas endommager la station.**



LOCALISATION DES SYSTÈMES DÉFENSIFS PRINCIPAUX

Lorsque la Fédération affecte pour la première fois du personnel à bord de **Deep Space Nine**, Starfleet ne se doute pas que l'un des rôles majeurs de la station sera de défendre le quadrant Alpha contre les forces hostiles du quadrant Gamma. Heureusement, elle s'avérera tout à fait à la hauteur de la tâche.

Les systèmes les plus importants sont situés sur l'anneau interne. Le fait que les spationefs viennent s'arrimer à l'anneau externe donne le temps au personnel de la station de réagir au cas où leurs intentions seraient hostiles.

DEEP SPACE NINE est conçue de telle manière que, dans l'éventualité d'une intrusion, ses différents segments peuvent être isolés hermétiquement, l'un après l'autre, pour contenir l'attaque.

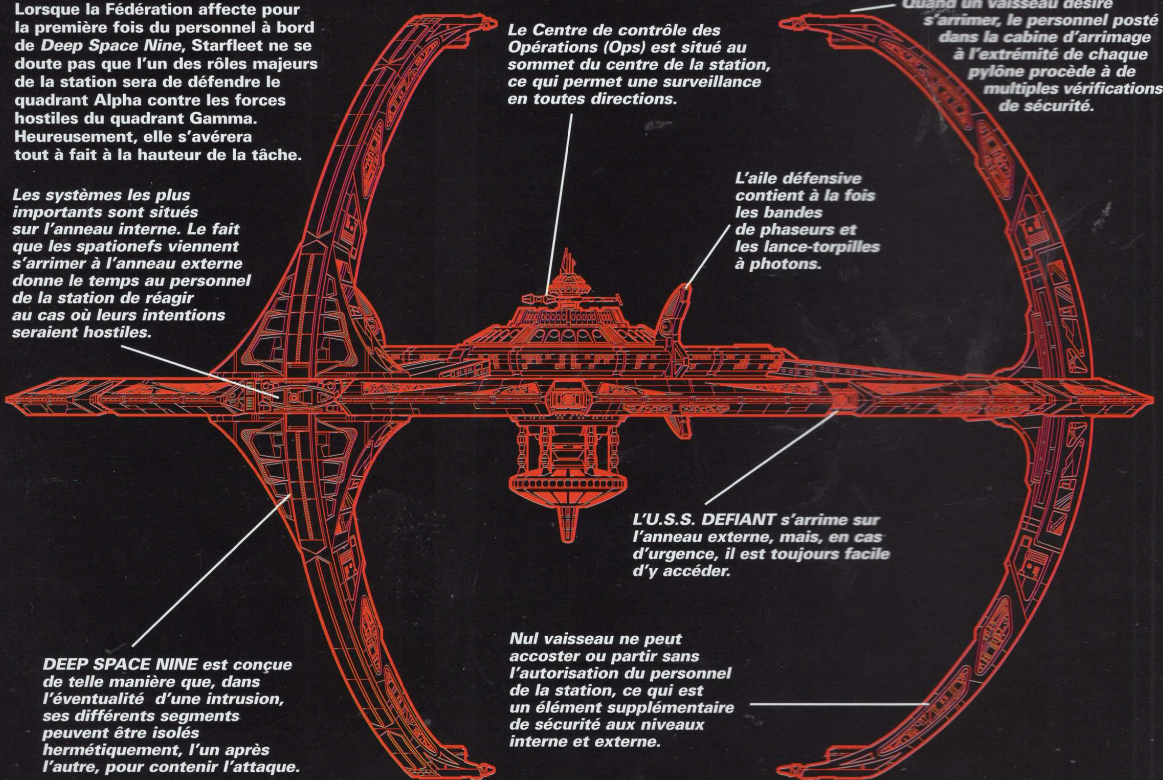
Le Centre de contrôle des Opérations (Ops) est situé au sommet du centre de la station, ce qui permet une surveillance en toutes directions.

L'aile défensive contient à la fois les bandes de phaseurs et les lance-torpilles à photons.

L'**U.S.S. DEFIANT** s'arrime sur l'anneau externe, mais, en cas d'urgence, il est toujours facile d'y accéder.

Nul vaisseau ne peut accoster ou partir sans l'autorisation du personnel de la station, ce qui est un élément supplémentaire de sécurité aux niveaux interne et externe.

Quand un vaisseau désire s'arrimer, le personnel posté dans la cabine d'arrimage à l'extrémité de chaque pylône procède de multiples vérifications de sécurité.





DOSSIER 27 DEEP SPACE NINE

STATION :

DEEP SPACE NINE

SYSTEME :

ARRIMAGE

LOCALISATION :

ANNEAU ET PYLÔNES D'ARRIMAGE

Depuis la découverte du **vortex bajoran**, en 2369, *Deep Space Nine* est devenue une escale majeure pour les vaisseaux qui effectuent des déplacements entre les **quadrants Alpha** et **Gamma**. Dans un premier temps, cette station est employée par les spatonefs de commerce et d'exploration – les peuples du quadrant Alpha partent alors à la découverte du quadrant Gamma. Toutefois, les relations de plus en plus conflictuelles avec le **Domainion** ont depuis quelque temps entraîné une réduction de ce type d'activités ; désormais, l'importance de *Deep Space Nine* repose avant tout sur son rôle stratégique au service des forces **fédérales** et **klingonnes**.

Dans ce cadre, toutes sortes de vaisseaux spatiaux, allant des croiseurs de combat jusqu'aux cargos et aux navettes, viennent continuellement s'arrimer à la station, à la manière des navires qui jadis faisaient relâche dans les îles parsemant les vastes océans de la Terre.

L'anneau d'arrimage

La station possède un énorme anneau et six gigantesques pylônes d'arrimage. Ces derniers permettent l'amarrage des gros bâtiments, alors que l'anneau est doté de douze écoutes d'arrimage de plus petites dimensions.

L'anneau recèle des soutes et d'autres infrastructures destinées à la maintenance des vaisseaux et à la manutention du fret, et donc au soutien des opérations de commerce et

DEEP SPACE NINE occupe une position vitale près du vortex bajoran. Cette station spatiale administrée conjointement par la Fédération et les Bajorans est très active : chaque semaine, cinq ou six vaisseaux en moyenne viennent s'y arrimer.

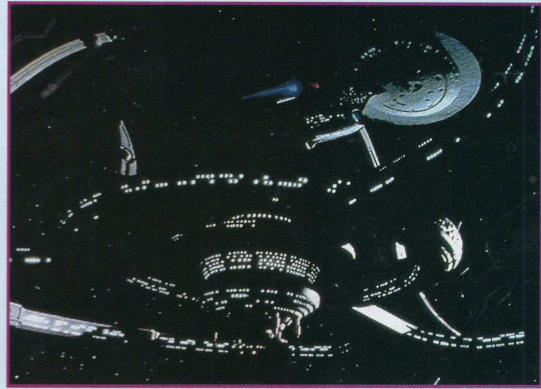
de ravitaillement assurées par *Deep Space Nine*.

L'anneau d'arrimage, qui occupe plusieurs niveaux (de 20 à 24), est le plus à l'extérieur de ceux qui entourent le secteur central, cœur de la station spatiale ; outre ses autres fonctions, il fait office de bouclier défecteur supplémentaire.

Les pylônes d'arrimage

Chacun des six principaux pylônes verticaux fixés à la station abrite un sas à son extrémité. La taille de ces sas est suffisante pour permettre le chargement et le déchargement de matériels de grandes dimensions.

Les pylônes eux-mêmes sont d'immenses bras qui s'étendent dans le plan vertical au-dessus et au-dessous de l'anneau d'arrimage horizontal. Ils peuvent accueillir d'imposants

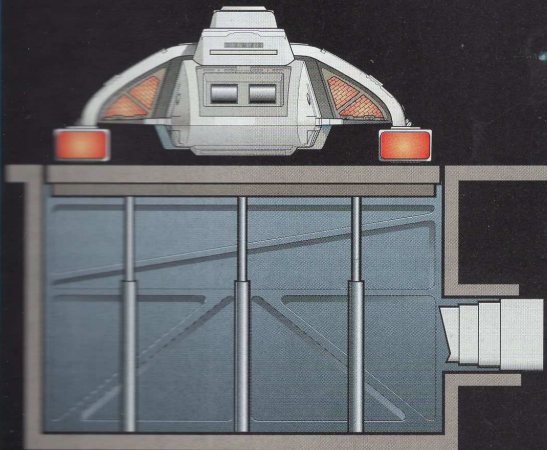


vaisseaux et sont positionnés de façon à maintenir de si gros bâtiments à l'écart de la masse de la station.

L'aménagement intérieur des pylônes est spartiate, efficace, purement fonctionnel. Chaque pylône contient plusieurs soutes, ainsi que des conteneurs destinés au stockage du combustible, de l'eau et des gaz respirables. Des turbopuits verticaux donnent accès à l'anneau d'arrimage. Les pylônes renferment également du matériel de traitement de minerai laissé sur place par les **Cardassiens**,

Trois **RUNABOUTS** de classe **DANUBE** au moins sont affectés à **DEEP SPACE NINE**.

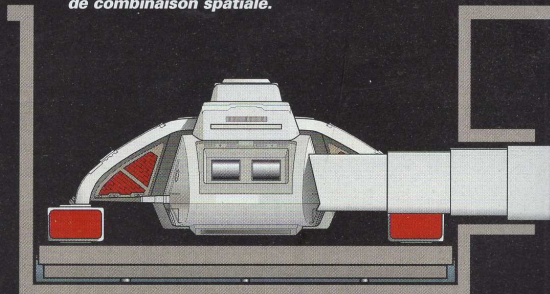
Les **RUNABOUTS** utilisent des plots d'atterrissage et de décollage situés sur l'anneau d'habitation.



Les petits plots d'accostage se déplacent dans le plan vertical ; après que l'appareil s'est posé, le plot le transporte jusque dans un hangar de maintenance au sein de la station.

Le personnel pourrait accéder au **RUNABOUT** par téléportation, mais il est plus facile d'entrer et de sortir de l'appareil à pied, en empruntant les coursives.

Les **RUNABOUTS** sont bien protégés dans les hangars de maintenance, où le personnel chargé de l'entretien et des modifications peut travailler sans avoir à revêtir de combinaison spatiale.



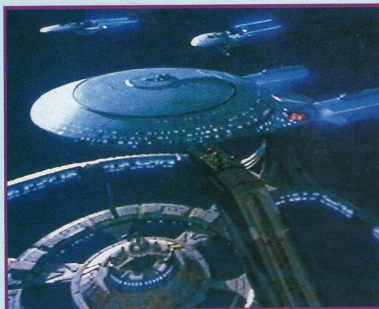
Le **RUNABOUT** reste dans le hangar de maintenance jusqu'au moment de son lancement, qui s'effectue en quelques minutes.

⚠ Lors de leur retour sur **DEEP SPACE NINE**, les **RUNABOUTS** se posent sur l'une des six plates-formes réservées à cet effet sur l'anneau d'habitation. Après s'être posé sur sa plate-forme, le **RUNABOUT** est abaissé dans un hangar de maintenance.

⚠ Dans le hangar de maintenance, des sas s'avancent jusqu'aux écoutes latérales du **RUNABOUT**, ce qui permet au personnel d'accéder à l'appareil ou de le quitter à pied. Ces sas mènent directement à des coursives au sein de l'anneau d'habitation.

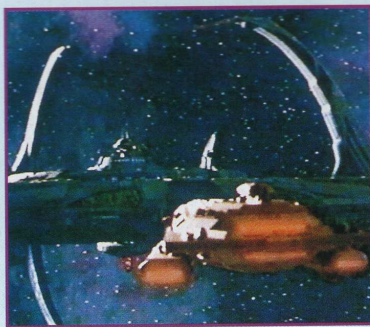


DOSSIER 27 DEEP SPACE NINE



En raison de la menace que fait peser une flotte d'invasion du Dominion venue de l'espace cardassien ou du quadrant Gamma, DEEP SPACE NINE accueille fréquemment un nombre important de vaisseaux. Une présence klingonnes est assurée en permanence, et plusieurs spatonefs de Starfleet sont stationnés dans le secteur.

De nombreux vaisseaux de fret transitent par l'anneau externe. Ils sont maintenus en place par des crampons d'arrimage, sous le contrôle de la direction des Opérations. En cas de péril grave tel que l'imminence d'une rupture du noyau de distorsion, un processus de libération manuelle propulse le vaisseau à l'écart de la station – ainsi, il explosera sans provoquer de dommages.



qui contrôlaient auparavant la station spatiale. En règle générale, les spatonefs de la taille de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* ou des plus gros vaisseaux cargos intersidéraux font usage des pylônes d'arrimage. La plupart des grands bâtiments de Starfleet, tels que les vaisseaux des classes *Excelsior* et *Galaxy*, ont toute facilité pour accoster les pylônes, qui permettent un accès aisé à leurs écoutilles et sas ventraux. Les aires d'arrimage de l'anneau extérieur sont ainsi libres d'assurer leurs services aux autres vaisseaux.

Les écoutilles d'arrimage

Douze écoutilles d'arrimage se répartissent sur le pourtour de l'anneau, au niveau 22 ; les vaisseaux qui viennent s'y arrimer le font habituellement par la proue. Ils sont maintenus en place par des crampons d'arrimage, qui leur évitent de s'éloigner accidentellement de la station. Chacune de ces aires est équipée de sas comparables à ceux des pylônes, mais de dimensions beaucoup plus modestes. En temps normal, l'une de ces aires est spécialement affectée à l'*U.S.S. Defiant NX-74205*.

Les aires d'arrimage donnent accès à d'immenses soutes où sont stockés les marchandises, matériels et équipements destinés à être transférés à bord d'autres spatonefs ou inspectés au plan de la sécurité – sanitaire notamment – préalablement à leur livraison.

Les anneaux de raccordement

Douze propulseurs de faible puissance sont situés sur le pourtour de l'anneau. Ils servent au contrôle d'attitude de la station, ainsi qu'aux modifications mineures de son orbite. Ces propulseurs ont été employés pour positionner la station spatiale à son emplacement actuel, à proximité du vortex.

L'anneau d'arrimage est relié à l'anneau d'habitation par trois vastes passerelles contenant des coursives. Fret, personnel et articles consommables sont transférés des pylônes et de l'anneau d'arrimage par le biais de ces corridors.

Outre les écoutilles d'arrimage de l'anneau externe et des pylônes, six plates-formes d'accostage se situent sur la surface supérieure

de l'anneau d'habitation. En règle générale, elles ne sont pas utilisées par les vaisseaux en transit mais réservées à l'usage des trois *runabouts* de *Deep Space Nine* – dont ces plates-formes assurent les déplacements vers et à partir des hangars de maintenance situés au niveau 15. Dans ces hangars, des sas s'étendent au contact du cockpit de chaque *runabout*, ce qui permet aux passagers de gagner directement à pied l'intérieur de l'appareil.

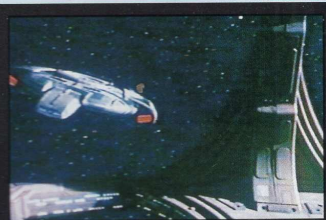
Les opérations habituelles

Lors des périodes d'activité particulièrement intense, le centre de contrôle des Opérations, qui supervise le processus, s'efforce de limiter le séjour des vaisseaux au strict temps requis pour le chargement ou le déchargement. Ces spatonefs sont ensuite assignés à des positions proches de la station ; en cas de besoin, le personnel recourt à la téléportation pour se déplacer entre son bâtiment et la station.

Lorsque la fréquentation est exceptionnellement élevée, les *runabouts* de la station et l'*U.S.S. Defiant* sont déplacés vers une orbite voisine.

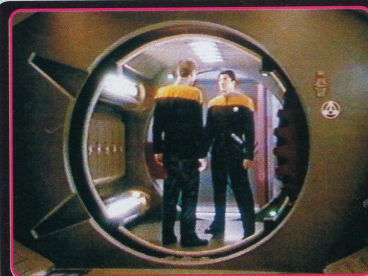
LE DEFIANT

Lorsqu'il s'éloigne de la station, l'*U.S.S. DEFIANT* passe fréquemment entre les énormes pylônes d'arrimage et au-dessus de l'anneau d'habitation. La maniabilité du *DEFIANT* est telle que ces trajectoires ne présentent guère de risques.

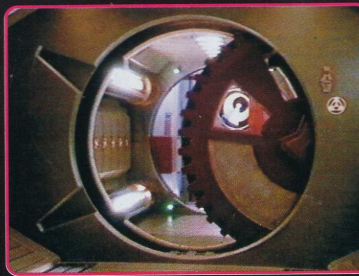


Le *DEFIANT* se connecte généralement à une écoutille située sur l'anneau d'arrimage. Des mesures de sécurité évitent que des hôtes inopportuns n'accèdent au vaisseau, où le commandeur Worf dispose d'un logement.

LES SAS



Chaque aire d'arrimage de DEEP SPACE NINE est pourvue d'un sas. Deux portes circulaires garantissent le caractère parfaitement sain de l'environnement.



Plusieurs sas de secours répartis dans la station sont destinés à protéger le personnel pour le cas où la coque serait perforée.



Les sas de l'anneau d'arrimage donnent dans les hangars de stockage. Les opérations de transbordement de fret de nombreux vaisseaux s'effectuent à la main.



NOM :
DEEP SPACE NINE

SITUATION :
NIVEAUX 5-7

SYSTEMES :
PROMENADE/ANNEAU INTÉRIEUR

La Promenade de *Deep Space Nine* se trouve au cœur des activités commerciales et sociales de la station. Elle abrite de nombreux bureaux, boutiques et restaurants, ainsi que le célèbre bar de Quark.

La Promenade, située aux niveaux 5, 6 et 7 de la station de la Fédération *Deep Space Nine*, est un complexe circulaire placé dans la partie supérieure de la station, sous le centre des Opérations.

La Promenade est souvent le premier lieu que découvrent les nombreux visiteurs de la station, car de multiples portes d'arrimage donnent directement sur ce centre commercial toujours très animé. L'un des aspects les plus impressionnants de la Promenade est le mélange de la rude austérité architecturale *cardassienne* et des éclatants coloris des devantures et des bannières apparues depuis la fin de l'occupation.

Lieux de rendez-vous

À la suite de la prise de contrôle de la station par la Fédération, la Promenade a énormément évolué : de ville fantôme, elle s'est muée en véritable roche à bord de *Deep Space Nine*.

Le bar de Quark joue un rôle central dans cette transformation. Loin d'être un simple débit de boissons, il propose aux visiteurs étrangers qui franchissent quotidiennement ses portes des distractions variées : il comprend en effet des *holosuites* (à l'étage), programmées pour répondre aux besoins de pratiquement toutes les espèces intelligentes connues, ainsi que des tables de *dabo* et de *tongo* (toujours truquées de manière à favoriser la maison).

Le *Replimat* offre une ambiance plus détendue que le bar de Quark. Son *réplicateur* fonctionnant en self-service fournit des mets et des breuvages extrêmement variés, pour tous les goûts. Beaucoup plus petit que le bar de Quark, cet établissement ne contient qu'un nombre limité de tables et de chaises, mais il

est parfait pour les rendez-vous les plus tranquilles, tels que les petits déjeuners que partagent régulièrement le Dr Julian Bashir et Elim Garak.

Commerces

On trouve également sur la Promenade plusieurs restaurants (dont un *klingon*) et un stand de *jumja*, mais encore des boutiques de toutes sortes, dont la plus connue est sans doute l'échoppe du tailleur Elim Garak. Nonobstant ses petites tendances délinquantes, Garak est très estimé dans son domaine de compétence ; nombre des plus éminents parmi les membres du personnel de la station *Deep Space Nine* sont des clients réguliers du *Cardassien*.

Une véritable cité

On peut aussi se procurer sur la Promenade des *holojeux* pour enfants, tout comme des pierres précieuses et autres objets provenant du *quadrant Gamma*, ce qui contribue à la popularité de la station.



En 2369, la Fédération prend le contrôle de DEEP SPACE NINE. Une fois la station réaménagée, la Promenade ne tarde pas à devenir un prospère centre de commerce et d'échanges.

C'est sur la Promenade également que se situe le bureau de la Sécurité, ce qui permet au constable Odo et à sa milice bajorane de disposer d'un accès instantané à la partie la plus animée de la station. Ce bureau donne sur des cellules de détention où l'on enferme les délinquants en attente de jugement.

L'infirmerie dirigée par le Dr Bashir (entouré d'une équipe dévouée) apporte des soins médicaux aux membres du personnel malades



L'infirmerie est accessible de la Promenade. Pour modeste qu'elle soit, cette structure de soins est fort bien équipée et le personnel médical qui y officie est des plus compétents.



Le Replimat est un lieu tranquille, idéal pour se retrouver entre amis. Son répliqueur en self-service pourvoit aux goûts très divers des habitants de la station et de leurs visiteurs.



DOSSIER 27 DEEP SPACE NINE



▲ Un distributeur monétique du **xxiv^e siècle** est mis à la disposition des ressortissants de puissances autres que la FUP.



▲ En 2373, la Promenade de DEEP SPACE NINE est envahie par des êtres que l'on croyait disparus depuis longtemps : les tribules, accidentellement ramenés du **xxix^e siècle** par les membres d'équipage de l'U.S.S. **DEFIANT NX-74205**.



▲ La Promenade de la station se mue en champ de bataille quand les Chasseurs surviennent pour capturer **Tosk**.

ou blessés. Plus petite que la plupart des établissements de **Starfleet** de ce genre, elle est cependant spécialement bien équipée. Très proche d'un point d'arrimage, elle est idéalement située pour traiter les urgences médicales venant de l'extérieur. Pour les **Bajorans** de *Deep Space Nine*, la Promenade vaut avant tout par son temple.

Animation permanente

Nombreuses sont les personnes (adeptes ou non de la foi bajorane) qui viennent en ce lieu très sobre pour prier les **Prophètes**. Ce temple est particulièrement en évidence lors de la **Fête de la Gratitude bajorane**, qui voit toute la Promenade gagnée par les réjouissances.

Des bancs sont disposés à intervalles réguliers au centre de

la Promenade. Il arrive à **Morn** d'y dormir après avoir quitté ivre le bar de **Quark** – bien que cela soit interdit par le règlement.

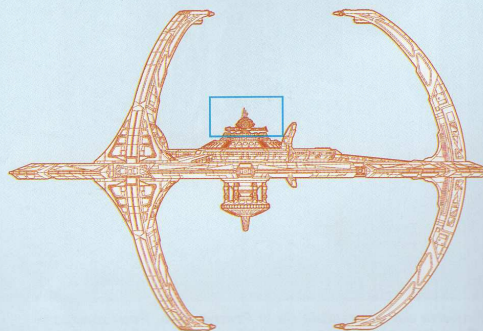
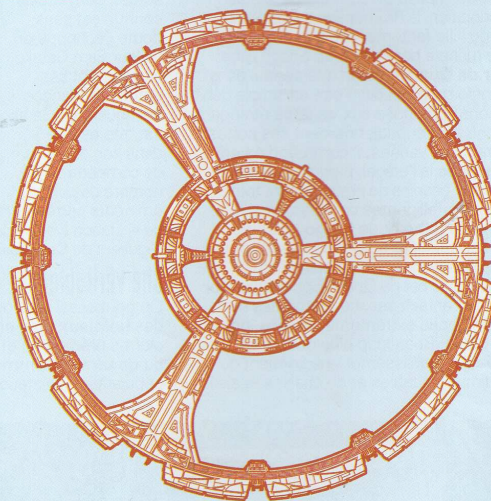
Au niveau supérieur de la Promenade, de vastes baies offrent une vue imprenable sur les étoiles. De là, il est possible d'assister à l'ouverture du **vortex bajoran**. Plusieurs des commerces de la Promenade – et notamment le bar de **Quark**, avec ses toujours très appréciées holosuites – ont des sorties à ce niveau, où une rambarde métallique empêche les chutes accidentelles.

La présence du vortex bajoran fait de *Deep Space Nine* l'un des centres d'échanges commerciaux majeurs de tout le **quadrant Alpha**. Sa prospérité – et partant, celle du **secteur de Bajor** – se reflète dans l'animation quasi permanente de la Promenade.

Ponts :

5-7

Localisation :
PROMENADE



BLOC-NOTES

- Depuis 2369, de nouveaux sites ont fait leur apparition sur la **Promenade**, dont la salle de classe de **Keiko O'Brien**, un petit local où l'on peut mettre en sûreté les objets de valeur et (en 2370) un établissement concurrent du **bar de Quark**, le **Club Mazur**, qui ne tarde pas à mettre la clef sous la porte.
- En 2374, le **Bajoran Vedek Yassim** se pend du haut du niveau supérieur de la Promenade pour protester contre l'occupation de la station par le **Dominion**.
- Dans leurs jeunes années, **Jake Sisko** et son ami **ferengi Nog** prennent l'habitude d'aller s'asseoir au niveau supérieur de la Promenade pour observer l'arrivée des visiteurs dans la station – surtout s'il s'agit de séduisantes jeunes visiteuses.
- L'atelier de tailleur d'**Elim Garak** ferme brièvement en 2371, après que son propriétaire **cardassien** – qui essayait d'échapper à un assassin – y a posé une bombe.



NOM :
DEEP SPACE NINE

LOCALISATION :
NIVEAU 1

SYSTÈMES :
CENTRE DES OPÉRATIONS

Au sommet de la section centrale de *Deep Space Nine*, le centre des Opérations constitue le cœur de la station spatiale, une base d'où l'équipe de commandement peut superviser le bon déroulement de toutes les opérations majeures.

Ascenseurs

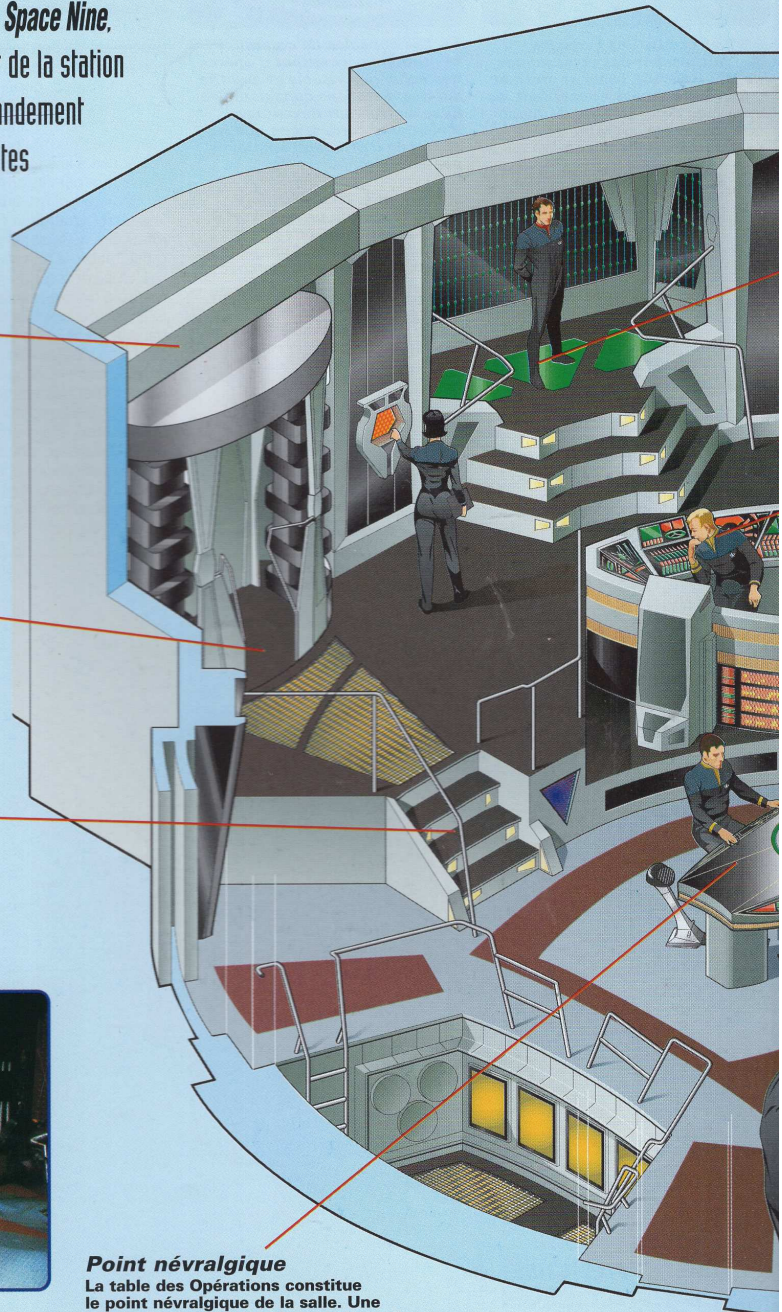
Les turbolifts assurent des déplacements rapides et aisés au sein de la station spatiale. Le centre des Opérations comprend deux accès à ce moyen de transport interne.

À niveau

Le plancher du turbolift est au même niveau que celui du centre des Opérations lorsque la cabine vient s'immobiliser, de sorte que les passagers accèdent directement et sans difficulté aucune dans la salle des Opérations.

Escaliers

De petits escaliers répartis en divers points de la salle permettent une circulation entre les différents niveaux du centre des Opérations.



Assiégé

Les Klingons atteignent le centre des Opérations dans le cadre d'une tentative de prise de contrôle de DEEP SPACE NINE, mais le personnel réussit à repousser les envahisseurs.

Point névralgique

La table des Opérations constitue le point névralgique de la salle. Une représentation schématisée de la station est entourée de tabourets sur lesquels peuvent prendre place jusqu'à six membres du personnel, à l'occasion de réunions.

L'équipe

Les membres les plus importants de Starfleet et du personnel bajoran sont basés dans le service des Opérations : ainsi en est-il du capitaine Sisko, du major Kira Nerys, de l'officier scientifique Jadzia Dax et du chef des Opérations Miles O'Brien.



Le téléporteur

Une plate-forme de téléportation dotée de trois plots amène directement le personnel dans la salle des Opérations.

Affichage central

La table des Opérations, située au centre de la salle, comprend un diagramme détaillé de la station. Lorsque d'importantes discussions doivent avoir lieu, elle fait également office de table de réunion.

Postes de travail

Tout comme la passerelle de commandement d'un vaisseau spatial, la salle des Opérations comprend plusieurs postes de travail autonomes.

Le bureau du capitaine

Le bureau du capitaine Benjamin Sisko, situé au fond de la salle, procure une certaine intimité, que le capitaine souhaite travailler seul ou qu'il y organise des réunions en petit comité.

Les consoles

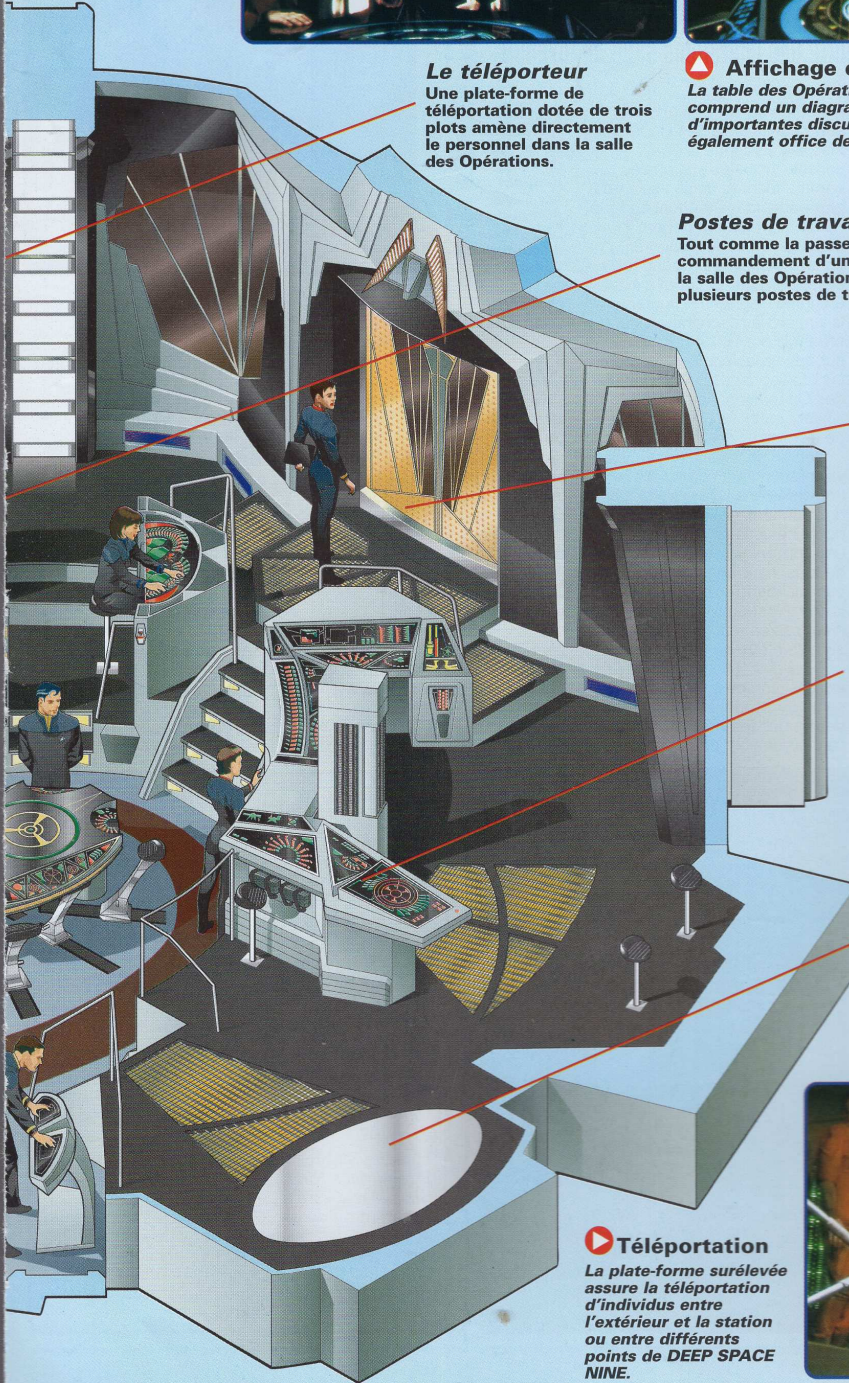
Nombre des consoles ont été conçues par les Cardassiens puis améliorées pour répondre aux spécifications de Starfleet.

En attente

Lorsque le turbolift n'est pas au niveau du centre des Opérations, le puits est protégé par un bouclier ovale, dont la forme correspond à celle de l'ascenseur.

Téléportation

La plate-forme surélevée assure la téléportation d'individus entre l'extérieur et la station ou entre différents points de DEEP SPACE NINE.



NOM :
DEEP SPACE NINE

LOCALISATION :
NIVEAU 1

SYSTÈMES :
CENTRE DES OPÉRATIONS

Un vaisseau spatial a pour centre névralgique la passerelle de commandement, d'où le capitaine supervise toutes les opérations et lance ses instructions. À bord de *Deep Space Nine*, cette importante fonction est assurée par le centre des Opérations situé au niveau 1.

Le centre de contrôle des Opérations, également connu sous la simple appellation d'« Ops », est au cœur de la station spatiale *Deep Space Nine*. Il est le théâtre d'une activité permanente, au gré des mouvements d'astronefs venus du vortex bajoran ou s'y dirigeant, des livraisons de ravitaillement, des arrivées et départs de passagers, des accostages de bâtiments faisant escale pour que leurs équipages profitent des infrastructures de divertissement.

L'Ops est le cerveau de la station tout comme la passerelle de commandement est celui d'un spatonef de la Fédération. Situé au sommet de la section centrale, au niveau 1, il comprend les systèmes informatiques et de survie, les dispositifs de contrôle tactique, le tableau principal de communications et un plot de téléportation.

L'une des caractéristiques

Les officiers supérieurs de DEEP SPACE NINE opèrent généralement à partir de l'Ops, d'où peut s'effectuer une surveillance efficace des systèmes majeurs de la station.

majeures de cette salle n'est autre que la table des Opérations, installée au centre. Cette console inclut les stations du commandant et de son second; plusieurs écrans rendent compte du fonctionnement général de la station et des rapports constamment mis à jour sur les systèmes clés. On trouve aussi un grand diagramme figurant la station dans son intégralité, offrant la possibilité de zoomer sur des zones particulières pour les étudier dans le détail. La table des Opérations, entourée de six tabourets, fait office d'aire de discussion pour les officiers.

L'écran principal de visualisation est également implanté dans l'Ops; s'y affichent des données vitales dans le domaine de la tactique et celui des communications. Il est visible de tous, mais aussi du bureau du commandant – à condition que la porte reste ouverte. Lorsqu'il n'est pas en fonction, cet écran semble n'être qu'un cadre vide.

À l'origine, l'écran de visualisation était activé et réglé par le personnel en service, mais, depuis que les vieux systèmes cardassiens ont été améliorés

Nombre des consoles de la salle des Opérations peuvent être activées manuellement plutôt que sur commande vocale.

par la mise en place de circuits de Starfleet, ce résultat peut être obtenu par le biais de l'ordinateur principal, sur simple commande vocale.

Quand l'image est d'un type inhabituel – scannage de capteur ou fichier de données émanant de l'ordinateur central – l'officier scientifique Jadzia Dax ou le chef des Opérations Miles O'Brien ont la faculté de contrôler l'écran à partir de leur console.

Les postes de travail

La station de commande des machines, domaine réservé du chef O'Brien, assure la gestion de l'alimentation de la station, des systèmes de survie et d'autres dispositifs cruciaux de *Deep Space Nine*. C'est de cette console aussi que s'opère

la surveillance des défenses de la station, des arrivées et départs de vaisseaux, du transbordement des cargaisons, et des communications.

En temps normal, plusieurs moniteurs fournissent en continu des données concernant le déroulement habituel des opérations de ce genre.

Les senseurs et scanners sont principalement connectés à la station scientifique, domaine de l'officier Dax, ce qui permet notamment d'analyser les phénomènes inconnus. Grâce aux senseurs de cette console, on peut recueillir des mesures détaillées concernant les environnements interne et externe de la station.

Une partie des matériels de la station scientifique est de nature militaire; ces équipements



BLOC-NOTES

- Sa localisation au sommet de la station laisse l'Ops exposé à des attaques extérieures. En contrepartie, elle a pour conséquence que quiconque aborde la station par des moyens conventionnels – et donc par l'anneau d'amarrage – mettra beaucoup de temps pour l'atteindre.
- Le déplacement de la station des abords de Bajor à ceux du vortex bajoran est coordonné par le service des Opérations du chef Miles O'Brien.
- Lorsque les Klingons tentent de s'emparer de la station, une partie de leurs forces atteint l'Ops, mais le personnel de la station parvient à défendre son centre de contrôle.
- Lorsque Starfleet est contraint de remettre *Deep Space Nine* au Dominion, le capitaine Sisko déclenche à partir de l'Ops un programme de sabotage qui met à mal la plupart des systèmes vitaux de la station. *Deep Space Nine* se retrouve dans un état au moins aussi déplorable que lorsque Starfleet a repris la station auparavant administrée par les Cardassiens.



▲ Les écrans des consoles fournissent des diagrammes de DEEP SPACE NINE et mettent à jour les données concernant les systèmes de la station, de façon que toutes les opérations se déroulent sans encombre.

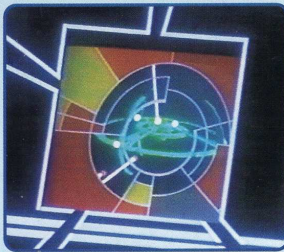


▲ Les consoles de communications permettent d'opérer des échanges visuels et auditifs sur des distances considérables. Elles conservent davantage d'éléments cardassiens que les appareils d'ordinaire employés par Starfleet.



▲ Des rapports fournissent des comptes rendus visuels sur tous les secteurs de la station. L'affichage peut être concentré sur des zones spécifiques, afin de donner des informations détaillées chaque fois que nécessaire.

▼ Durant la relocalisation de la station près du vortex bajoran, les écrans de l'Ops alertent le personnel de quart sur les zones les plus touchées.



ont été laissés sur place par les Cardassiens ou installés par Starfleet. Des scanners tactiques fournissent fréquemment des informations critiques au sujet des spatonefs et de tout phénomène à même de menacer Deep Space Nine.

La console scientifique offre un accès à des informations médicales, génétiques, historiques et autres... provenant de l'ordinateur central de la station. Cette console incorpore un écran vidéo, généralement employé pour enquêter sur des données spécifiques, dont des scannages opérés par les senseurs.

L'accès à la salle des Opérations s'effectue par l'intermédiaire de deux turbolifts, qui assurent les déplacements vers les niveaux inférieurs de la station – anneau d'habitation et anneau d'amarrage.

L'Ops comprend un téléporteur, contrôlé de la console du chef O'Brien, qui permet de pénétrer dans la pièce et de la quitter par téléportation – le plus souvent dans le cadre d'échanges entre la station et des spatonefs voisins, mais parfois aussi au sein de la station elle-même, ce qui est particulièrement commode dans les situations d'urgence, car la station est immense – l'anneau d'amarrage, par exemple, est situé à 800 m du centre des Opérations.

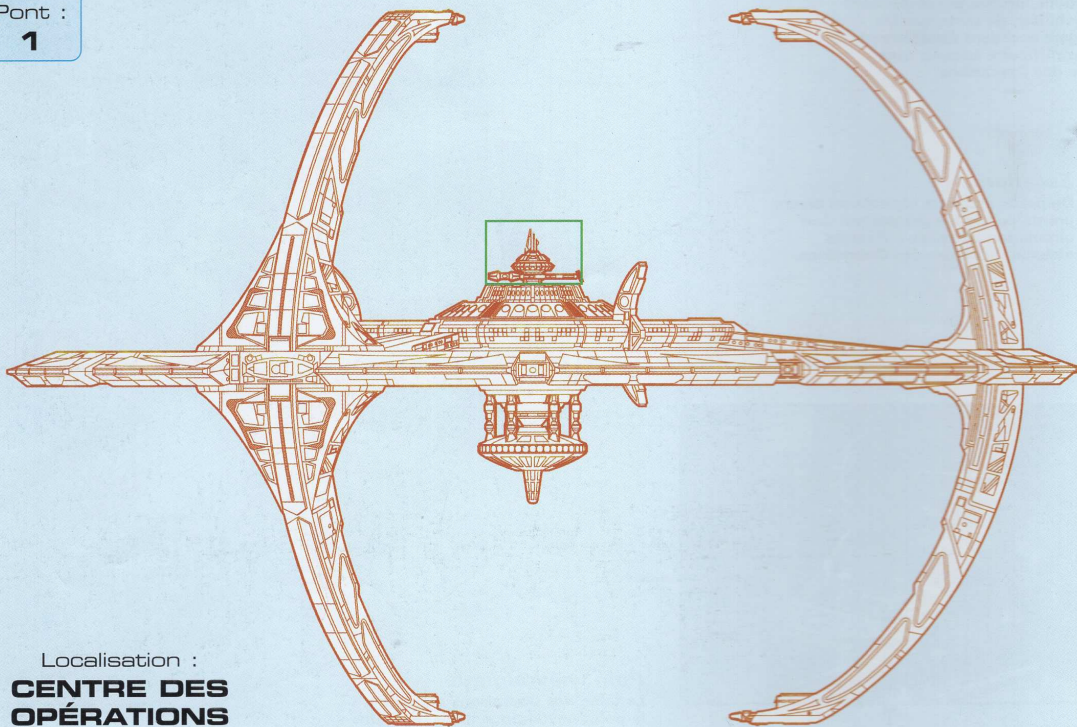
Sous l'écran principal de visualisation, une fosse donne accès aux circuits des systèmes clés de la station, aux sous-processeurs informatiques, aux dispositifs de soutien environnemental et autres matériels importants. Le noyau Systèmes s'étend jusqu'au niveau 2, sous la salle des Opérations. C'est le seul endroit où le chef O'Brien puisse faire dormir son enfant nouveau-né lorsque sa femme Keiko n'est pas là.

Le bureau du commandant

Le bureau du commandant est contigu à l'Ops ; il est équipé d'un vaste bureau autour duquel peuvent prendre place plusieurs interlocuteurs, de moniteurs vidéo et d'une baie donnant sur l'immensité spatiale. Outre deux issues latérales, une porte vitrée mène à la salle des Opérations. Ce bureau est situé un demi-niveau au-dessus du plancher principal, qui procure au commandant un espace de travail dont il jouit en propre.

A proximité immédiate du bureau du commandant se trouve un tableau de commande mural faisant office de serrure de sûreté. Sisko l'actionne d'un simple contact, mais sa programmation fait que tout autre usager doit être en possession du code de sécurité approprié.

Pont :
1



Localisation :
**CENTRE DES
OPÉRATIONS**



NOM :
DEEP SPACE NINE

NOM CARDASSIEN :
TEROK NOR

SYSTÈME :
QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE

À bord d'un vaisseau spatial, l'espace est compté et les quartiers des membres d'équipage sont souvent exigus. L'un des nombreux avantages de la vie à bord d'une station spatiale réside dans le luxe de logements bien plus spacieux.

La base **cardassienne** de traitement de **minéral** qui est devenue la station spatiale de la **Fédération unie des Planètes Deep Space Nine** a été construite pour accueillir une population disparate. À l'apogée de sa production, elle logeait des centaines de travailleurs forcés **bajorans**, des boutiquiers de diverses origines (exerçant sur la **Promenade**), ainsi que des militaires **cardassiens**. Lorsque le gouvernement provisoire **bajoran** et **Starfleet** héritent de la station, en 2369, leurs personnels seront pour la plupart logés dans la partie précédemment attribuée aux soldats **cardassiens**.

L'anneau d'habitation

Ces quartiers d'habitation s'étendent sur cinq niveaux de la station (Niveaux 11 à 15, parfois désignés sous l'appellation de Niveaux d'Habitat 1 à 5), au sein de l'anneau d'habitation, relié au noyau central de la station par six branches. Le caractère fonctionnel de la décoration

cardassienne reste encore visible sous les aménagements récents. Conformément à la tradition de **Starfleet**, les logements sont attribués tout d'abord selon le rang, puis en fonction de la situation personnelle; un enseigne célibataire ne disposera pas de la même surface qu'un officier marié et père de famille.

Tout comme à bord des spatonefs de **Starfleet**, les conditions environnementales peuvent être modifiées dans chaque logement pour répondre à des besoins particuliers. Par exemple, la pesanteur artificielle chez l'**Élaysienne Melora Pazlar** est réglée à un niveau nettement inférieur à celui du reste de la station. En tant que commandant de **Deep Space Nine**, le **capitaine Ben Sisko** dispose des quartiers les plus vastes, mais tous les résidents sont bien logés, dans des appartements qui leur permettent de se détendre et de se reposer, mais aussi de travailler.



▲ Les quartiers de la station **DEEP SPACE NINE** sont assez vastes pour y recevoir des hôtes, même en grand nombre, comme le fait **Jadzia Dax** à la veille de son mariage.



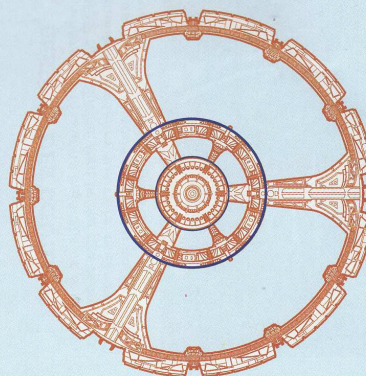
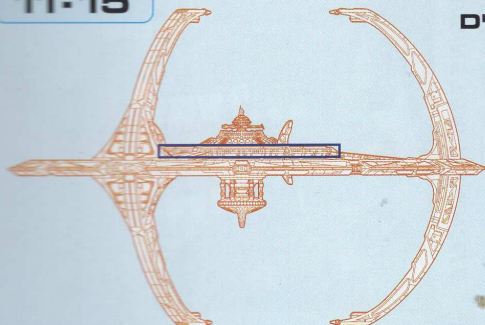
▲ La major **Kira Nerys** accouche de **Kirayoshi O'Brien** dans son appartement, entourée de ses meilleurs amis et des parents du bébé, plutôt qu'à l'infirmerie de la station.



▲ La majorité des quartiers de l'équipage comprennent un lit double, suffisamment grand pour deux humanoïdes comme **Odo** et **Arissa**, qui nouent une idylle en 2373.

Niveaux :
11-15

Localisation :
ANNEAU D'HABITATION



NOM : **DEEP SPACE NINE**

SYSTÈME : **QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE**

LOCALISATION :

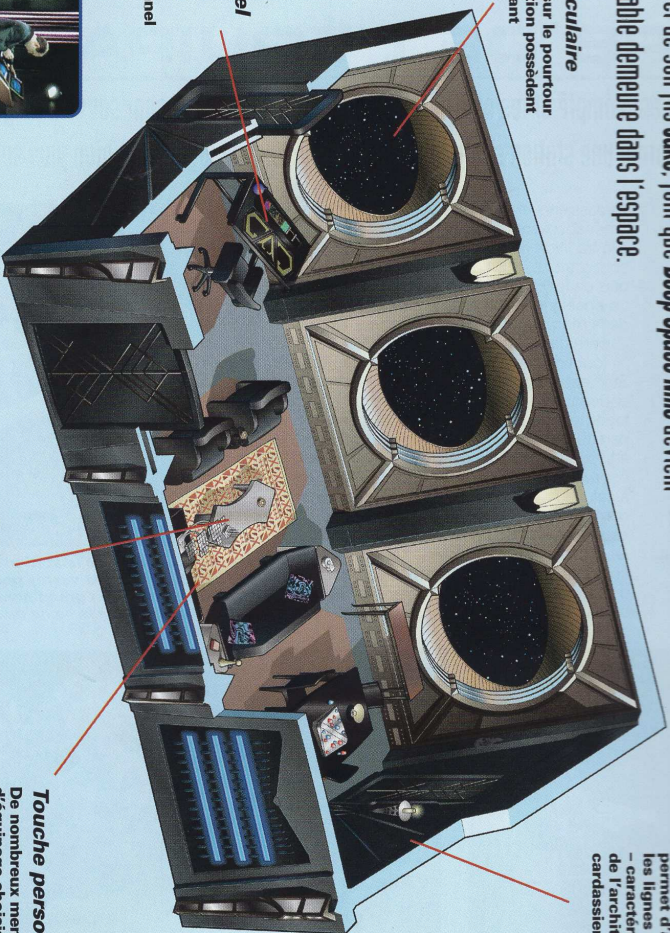
QUARTIERS DU CAPITAINE SIKKO

Le statut du capitaine Benjamin Sisko en tant que commandant de la station se reflète dans l'aménagement de ses quartiers. Le confort de l'aire de séjour, ainsi que l'existence de zones de couchage séparées à l'usage de Sisko et de son fils Jake, font que *Deep Space Nine* devient pour eux une véritable demeure dans l'espace.

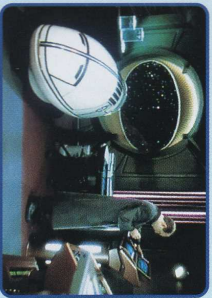
Une vue spectaculaire

Les quartiers situés sur le pourtour de l'anneau d'habitation possèdent de vastes baies donnant sur le cosmos. La pièce principale du logement privé de Benjamin Sisko comporte trois de ces baies.

Éclairage
Un éclairage tamisé permet d'adoucir les lignes austères de l'architecture cardassienne.



Bureau personnel
Des terminaux d'ordinateur intégrés à des bureaux ou aux parois des quartiers permettent au personnel de travailler chez soi.



ÉTUDES SÉCRÈTES

L'inconvénient de l'intimité que procurent les quartiers de *DEEP SPACE NINE* est que nul ne peut être certain de ce qui se passe derrière les portes fermées.

Détente

Au centre de la pièce, un sofa et des fauteuils sont disposés autour d'une table basse, ce qui contribue à créer une ambiance de détente.

Touche personnelle

De nombreux membres d'équipage choisissent de décorer leur logis avec des objets provenant de leur planète-mère (ou tout du moins liés à leurs racines culturelles). Chez le capitaine Sisko sont exposés nombre d'objets artisanaux africains.



CUISINE TRADITIONNELLE

Le père du capitaine Benjamin Sisko, Joseph, est restaurateur. Benjamin a hérité de lui l'amour de la cuisine traditionnelle à base de produits frais. Son logement comprend une confortable aire réservée aux repas, où il peut savourer ses préparations culinaires avec son fils Jake ou recevoir des amis à dîner.

RESPECT DES COUTUMES

Nombre des résidents bajorans de la station *DEEP SPACE NINE* font brûler des chandelles rituelles dans leurs quartiers, notamment lorsque des personnages aussi importants que Kai Winn séjournent à bord.



NOM :
DEEP SPACE NINE

LOCALISATION :
PROMENADE

ÉQUIPEMENT :
BUREAU DE LA SÉCURITÉ

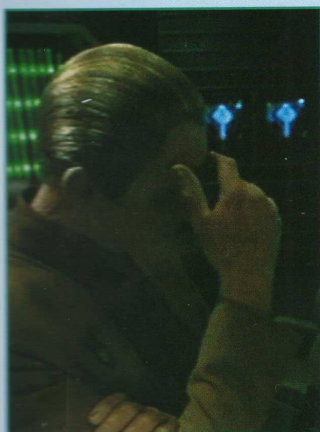
Le bureau de la Sécurité de *Deep Space Nine* est une pièce relativement petite, contenant néanmoins tout ce dont Odo a besoin pour garantir l'ordre et la sécurité à bord de la station.

Entretiens

Deux fauteuils, face au bureau du chef de la Sécurité, permettent réunions et entretiens.

Une solide barrière

Les portes du bureau de la Sécurité sont réalisées dans une matière des plus résistantes : le polyduranium.



UNE RUDE TÂCHE

Les missions de sécurité ne sont pas de tout repos. Odo fait son possible, mais il ne peut empêcher que des criminels parviennent à se glisser à travers les mailles du filet.

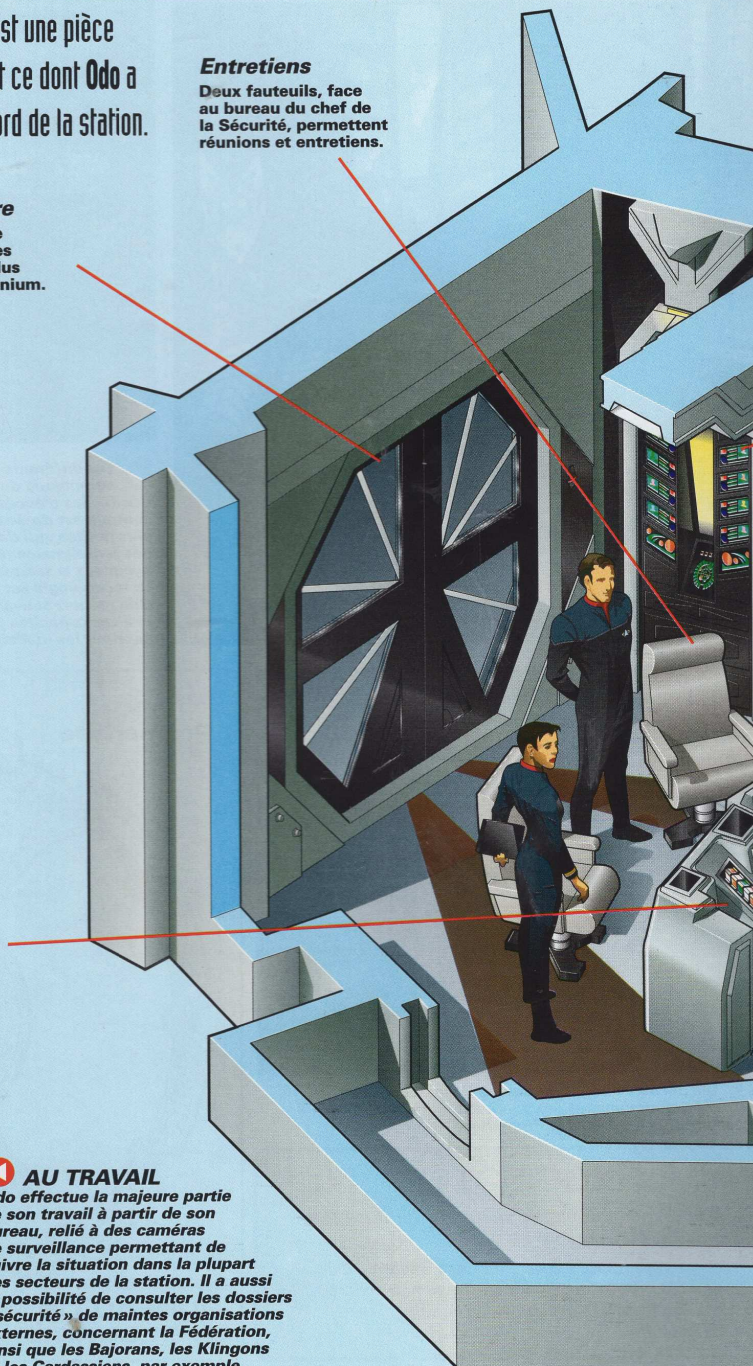
À portée de main

Les trois consoles du bureau principal sont aisément accessibles sans qu'il soit besoin de se lever.



AU TRAVAIL

Odo effectue la majeure partie de son travail à partir de son bureau, relié à des caméras de surveillance permettant de suivre la situation dans la plupart des secteurs de la station. Il a aussi la possibilité de consulter les dossiers « sécurité » de maintes organisations externes, concernant la Fédération, ainsi que les Bajorans, les Klingons et les Cardassiens, par exemple.



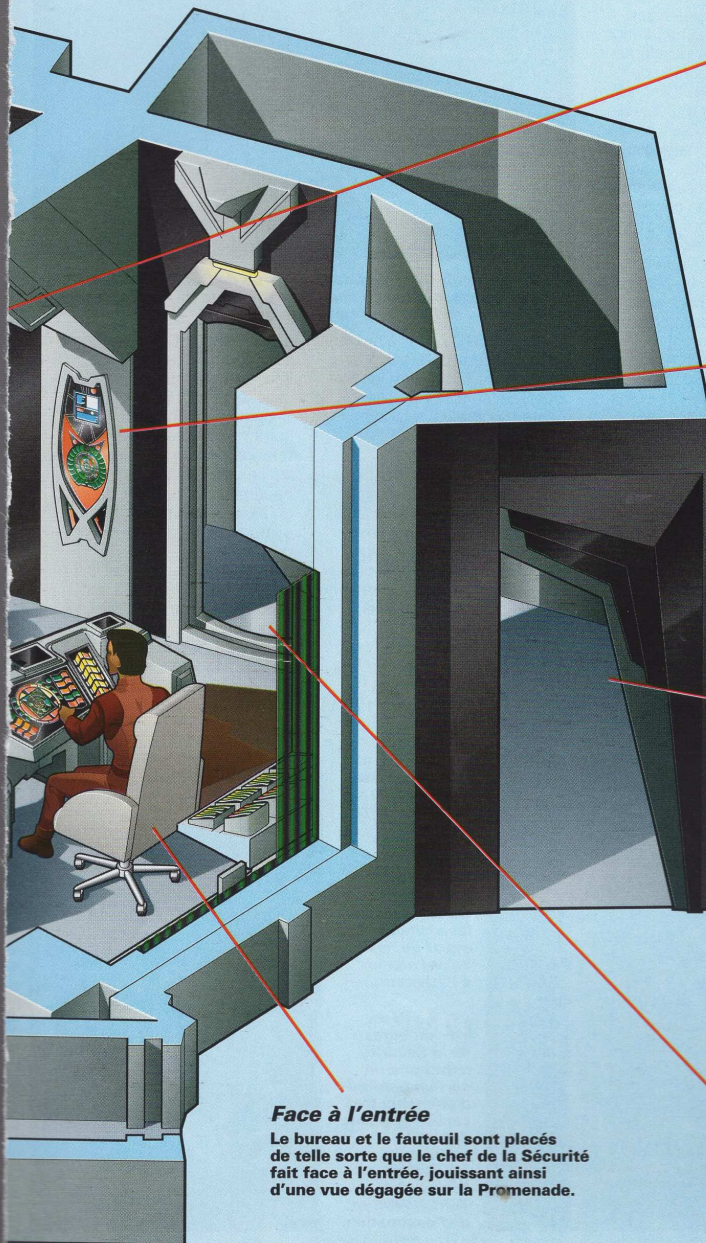
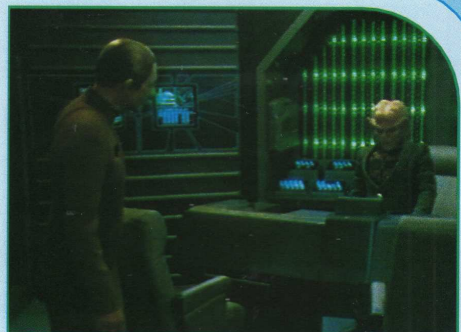


REUNIONS

Pendant longtemps, Odo se réunit chaque semaine avec le major Kira Nerys. Il finira par s'avouer que c'est davantage pour passer du temps en sa compagnie que pour des raisons de service.

PROBLEMES

L'un des principaux auteurs de troubles de la station est le tenancier de bar ferengi Quark, qui semble avoir toujours une affaire louche en vue.



Informations

Les consoles situées de part et d'autre des portes d'entrée donnent des informations constamment tenues à jour sur les criminels les plus recherchés.

Design cardassien

La technologie employée dans le bureau de la Sécurité reste à prédominance cardassienne, comme en témoigne le design caractéristique des consoles.

Vers les cellules

Deux petits couloirs mènent du bureau de la Sécurité vers les cellules, où peuvent être détenus les délinquants et criminels capturés à bord de la station.

Face à l'entrée

Le bureau et le fauteuil sont placés de telle sorte que le chef de la Sécurité fait face à l'entrée, jouissant ainsi d'une vue dégagée sur la Promenade.

Trois issues

Au fond de la pièce, deux portes conduisent vers l'aire de détention. L'entrée principale donne accès au reste de la station.

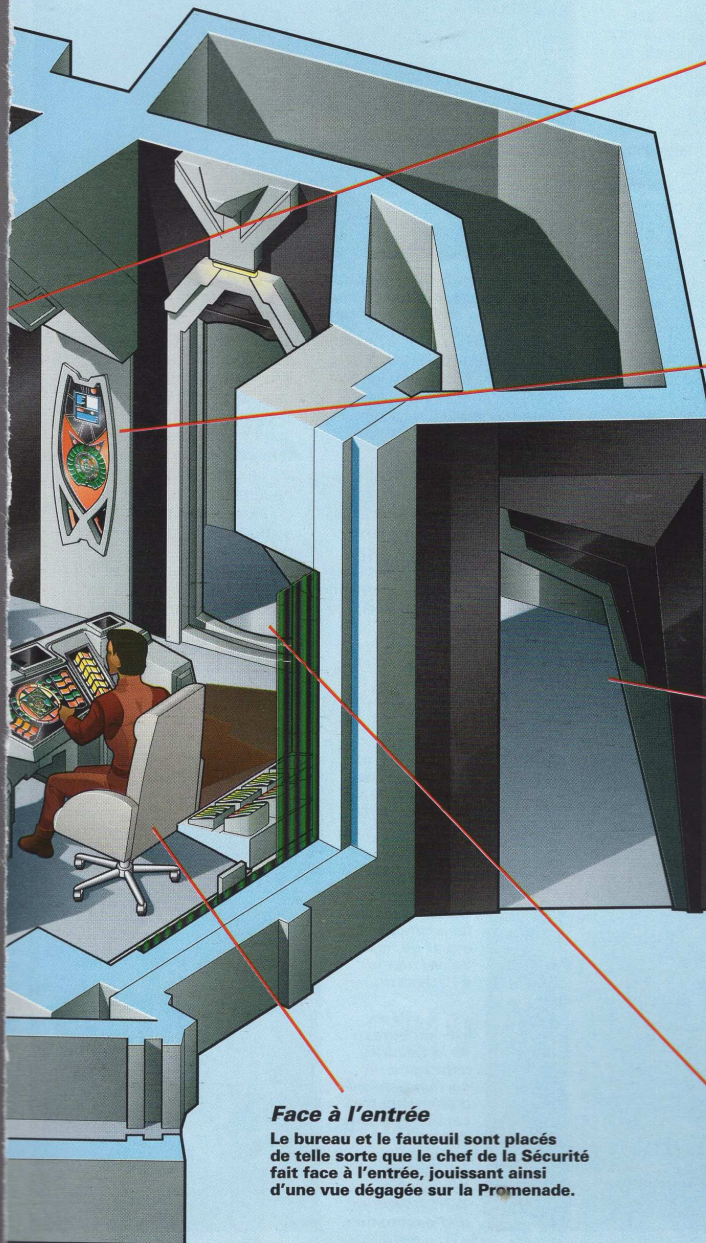
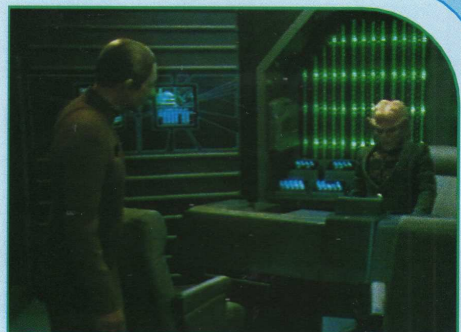


▶ RÉUNIONS

Pendant longtemps, Odo se réunit chaque semaine avec le major Kira Nerys. Il finira par s'avouer que c'est davantage pour passer du temps en sa compagnie que pour des raisons de service.

▶ PROBLÈMES

L'un des principaux auteurs de troubles de la station est le tenancier de bar ferengi Quark, qui semble avoir toujours une affaire louche en vue.



Informations

Les consoles situées de part et d'autre des portes d'entrée donnent des informations constamment tenues à jour sur les criminels les plus recherchés.

Design cardassien

La technologie employée dans le bureau de la Sécurité reste à prédominance cardassienne, comme en témoigne le design caractéristique des consoles.

Vers les cellules

Deux petits couloirs mènent du bureau de la Sécurité vers les cellules, où peuvent être détenus les délinquants et criminels capturés à bord de la station.

Face à l'entrée

Le bureau et le fauteuil sont placés de telle sorte que le chef de la Sécurité fait face à l'entrée, jouissant ainsi d'une vue dégagée sur la Promenade.

Trois issues

Au fond de la pièce, deux portes conduisent vers l'aire de détention. L'entrée principale donne accès au reste de la station.

NOM :

DEEP SPACE NINE

LOCALISATION :

PROMENADE

ÉQUIPEMENT :

BUREAU DE LA SÉCURITÉ

Deep Space Nine accueille un flot incessant de visiteurs des quadrants Alpha et Gamma. Tous ne sont pas très honnêtes, aussi les questions de sécurité à bord de la station sont-elles une préoccupation majeure.

La sécurité à bord d'une station spatiale est toujours cruciale, mais dans le cas de *Deep Space Nine*, administrée conjointement par la Fédération et Bajor, le besoin de sûreté est encore supérieur; cette station est au carrefour des activités bajoranes, klingonnes, fédérales et cardassiennes, tout en constituant la porte du quadrant Gamma. Le chef de la Sécurité à bord de *Deep Space Nine* est un Korrigan, dénommé Odo. Travaillant directement pour les Bajorans plutôt que pour Starfleet, il est responsable de la sécurité de la station; le bureau de la Sécurité, centre névralgique de ses opérations, est situé au niveau de la Promenade. Ce bureau est flanqué d'une aire de détention.

Le bureau

De la Promenade, on accède au bureau de la Sécurité par deux portes très résistantes en polyduranium, dotées de vitrages renforcés et capables de supporter des tensions considérables. Ces portes peuvent être condamnées de l'intérieur pour interdire toute intrusion, et de l'extérieur pour empêcher les détenus de s'évader. Le bureau

proprement dit est une pièce dodécagonale, à la configuration symétrique. Le principal élément de mobilier est un bureau de forme grossièrement triangulaire, intégrant ordinateur et appareils de communication. Comme la majeure partie des matériels informatiques installés à bord de *Deep Space Nine*, les éléments de ce bureau sont de conception cardassienne (la configuration circulaire des touches de commande et des moniteurs est caractéristique). Le panneau de communication central est encadré par d'autres interfaces informatiques.

Les fauteuils sont au nombre de trois: celui du responsable de la Sécurité, derrière le bureau, et deux autres pour accueillir ses hôtes, face à lui.

De part et d'autre de la porte d'entrée, des écrans affichent des données constamment tenues à jour sur les seize criminels les plus recherchés. Chaque ordinateur fournit des renseignements sur huit fugitifs. À côté de ce poste, d'autres écrans apportent diverses informations sur la station – régulièrement mises à jour, elles jouent un rôle précieux dans l'évaluation des conditions de sécurité et de préparation de la station.



▶ Le Korrigan Odo, chef de la Sécurité de DEEP SPACE NINE, est depuis longtemps chargé du maintien de l'ordre lorsque la Fédération arrive à bord de la station.

Au fond de la pièce, à droite et à gauche, deux portes blindées s'ouvrent verticalement (en coulissant au plafond); elles mènent à l'aire de détention.

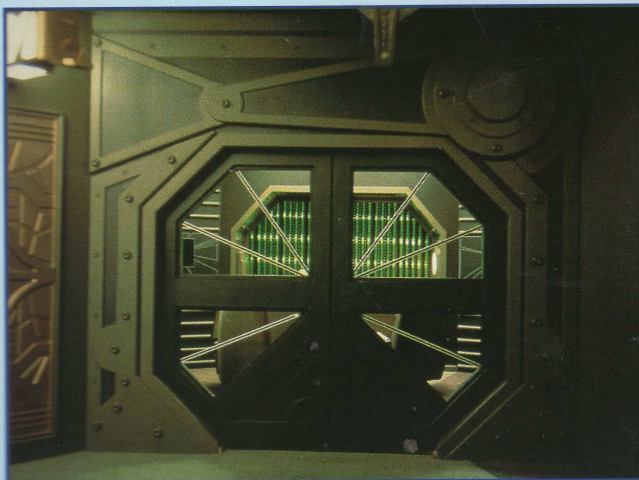
Des écrans vidéo

À côté de ces portes, quatre écrans vidéo (deux de chaque côté du bureau) programmables permettent d'accéder à des données informatiques (plans et schémas de la station) ou aux signaux des caméras de sécurité placées dans l'aire de détention et dans d'autres secteurs cruciaux de *Deep Space Nine*.

Les trois autres pans de mur du bureau sont situés juste derrière, ainsi qu'à la gauche et à la droite du bureau du chef

de la Sécurité. Ces deux derniers sont dotés de terminaux d'accès informatique; leur disposition oblique permet au chef de la Sécurité de s'en servir sans quitter son fauteuil. De ces terminaux, Odo a accès à toutes les archives et dossiers de la Fédération et de Bajor, ainsi qu'à une quantité restreinte d'informations en provenance de Cardassia.

Le pan de mur central, situé juste derrière le bureau, est également doté d'un terminal informatique doublé d'une station de communications; il se distingue par son conduit d'énergie luminescent, de couleur verte, protégé par un grillage.



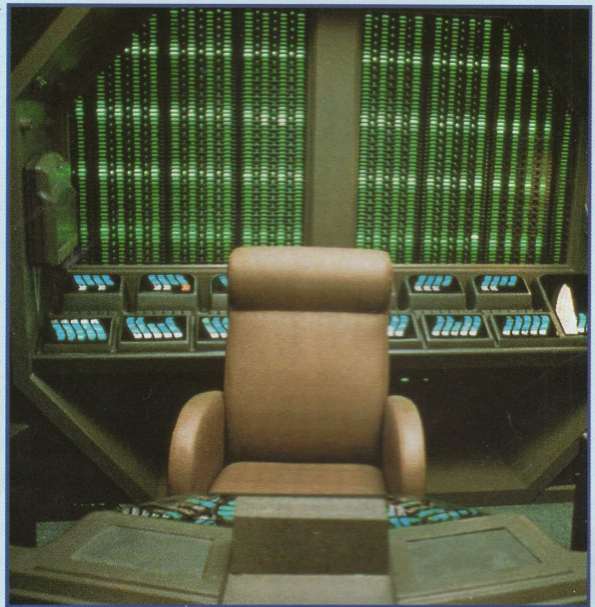
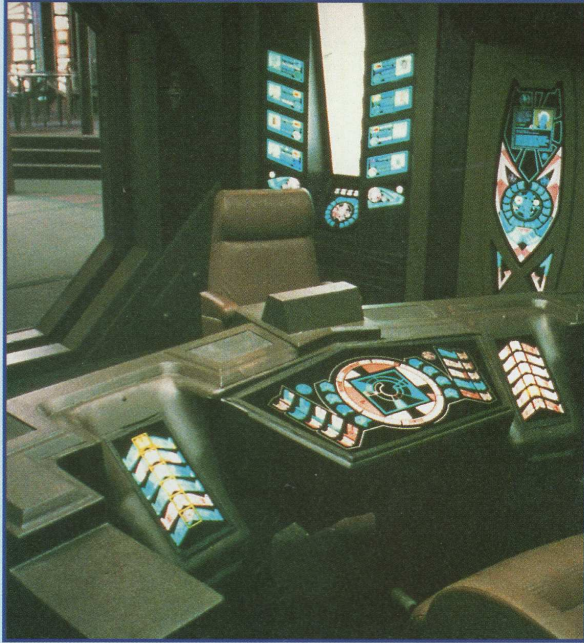
▶ Les grands panneaux transparents qui garnissent les portes d'entrée du bureau de la Sécurité permettent à Odo d'identifier les visiteurs avant qu'ils ne soient admis à l'intérieur.

▶ Le décor du bureau de la Sécurité comprend un certain nombre d'éléments très caractéristiques du design cardassien, qui rappellent l'époque de TEROK NOR et de l'occupation.



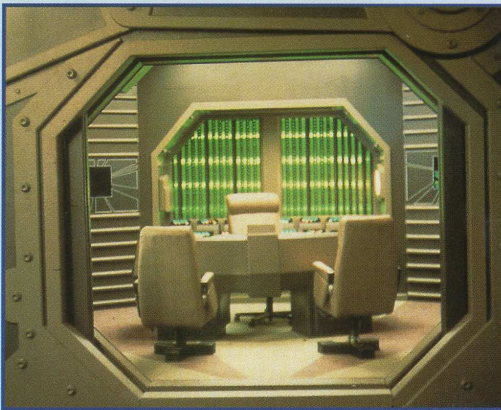
Le bureau de la Sécurité et l'aire de détention de *Deep Space Nine* semblent réduits à leur plus simple expression si l'on considère la taille de la station, mais ils sont en fait suffisants. L'équipement est une chose, le personnel en est une autre : il est certain que le chef de

la Sécurité et ses collaborateurs bajorans se montrent tout à fait compétents. Ils s'acquittent parfaitement de leur mission qui consiste à préserver la paix parmi tant d'espèces différentes, dans un lieu qui ne se prête pas toujours au maintien de l'ordre et de la sûreté.



Les différents panneaux de commande du bureau sont très faciles d'accès. La console centrale est dotée de deux autres, plus petites, qui donnent à Odo des renseignements parfaitement à jour sur la sécurité de la station. La technologie est importante, mais Odo recourt souvent à son instinct et à ses capacités physiques pour capturer les malfaiteurs.

Odo est d'habitude le seul à être posté à l'intérieur du bureau de la Sécurité. Du grand et confortable fauteuil qui fait face à l'entrée de la pièce, il est aisé d'atteindre les trois consoles. Derrière le fauteuil, un conduit d'énergie dispense une douce lumière et représente une forme de décoration.

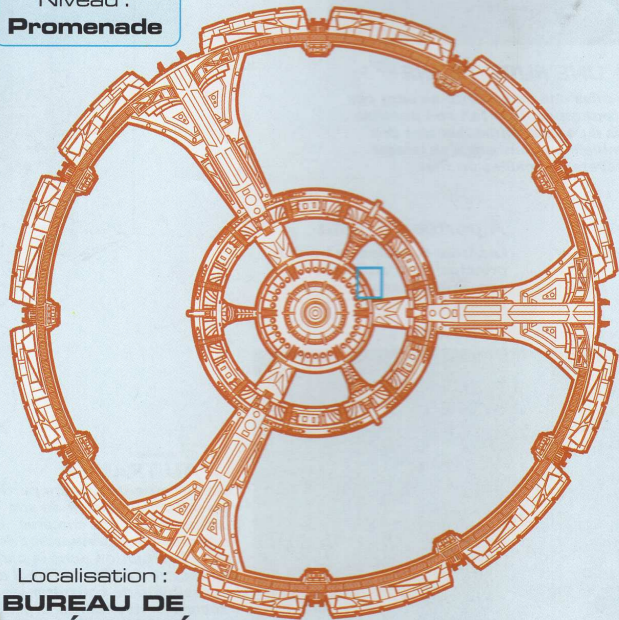


Les portes blindées du bureau de la Sécurité se rétractent dans les murs, offrant une circulation aisée entre le bureau et la Promenade.

BLOC-NOTES

- Odo est nommé chef de la Sécurité de *Terok Nor* en 2365, par le préfet Gul Dukat.
- De par ses fonctions de chef de la Sécurité, Odo devient officier de la cour *cardassienne* en 2366, titre qu'il conservera après le retrait cardassien de la station.

Niveau :
Promenade



Localisation :
BUREAU DE LA SÉCURITÉ



NOM : **DEEP SPACE NINE**

LOCALISATION : **PROMENADE**

INFRASTRUCTURES MÉDICALES :

INFIRMIERIE

De par sa conception *cardassienne*, l'infirmierie de *Deep Space Nine* est unique en son genre parmi les installations médicales de *Starfleet*, mais la technologie qui y est mise en œuvre est aussi moderne que celle de la plupart des spatonefs.

Des informations à portée de main

La paroi située derrière le biolit de l'aire d'examen comprend de nombreux écrans et consoles qui procurent un accès à tous les dossiers médicaux.



▲ CROISSANCE RAPIDE

La situation privilégiée de *DEEP SPACE NINE* fournit au docteur Bashir la possibilité d'étudier des espèces du quadrant Gamma, les *Jem'Hadar* notamment.

Éléments classiques

Certains équipements des infirmieries de bord n'ont pas changé depuis des décennies : ainsi en est-il du petit chariot qui sert à déplacer le matériel fragile d'un endroit à l'autre.

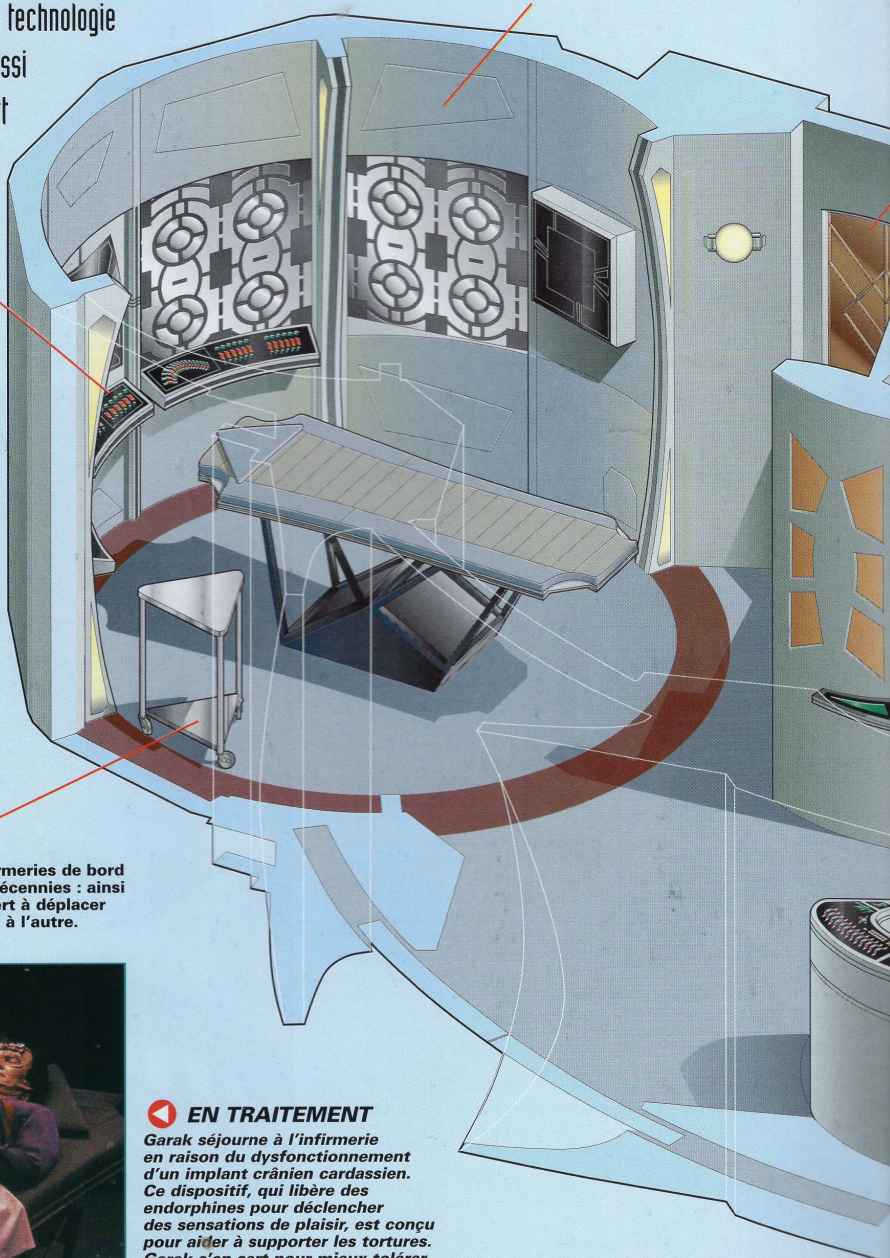


◀ EN TRAITEMENT

Garak séjourne à l'infirmierie en raison du dysfonctionnement d'un implant crânien *cardassien*. Ce dispositif, qui libère des endorphines pour déclencher des sensations de plaisir, est conçu pour aider à supporter les tortures. *Garak* s'en sert pour mieux tolérer la vie à bord de *DEEP SPACE NINE*.

Un accès aisé

L'agencement circulaire de l'aire d'examen en fait un module d'apparence autonome tout en permettant un accès aisé aux différentes parties de l'infirmierie.





CONTAGION

Les comportements bizarres notés à bord de DEEP SPACE NINE trouvent leur explication lorsqu'on découvre que Lwaxana Troi est atteinte de la fièvre de Xanthi, ce qui lui fait projeter sur autrui d'étranges sentiments.

VOYAGE DANS LE TEMPS

Sisko, pris dans une anomalie temporelle, se trouve hors du temps normal. Lors d'une de ses rares apparitions dans la temporalité ordinaire, il est emmené à l'infirmerie.

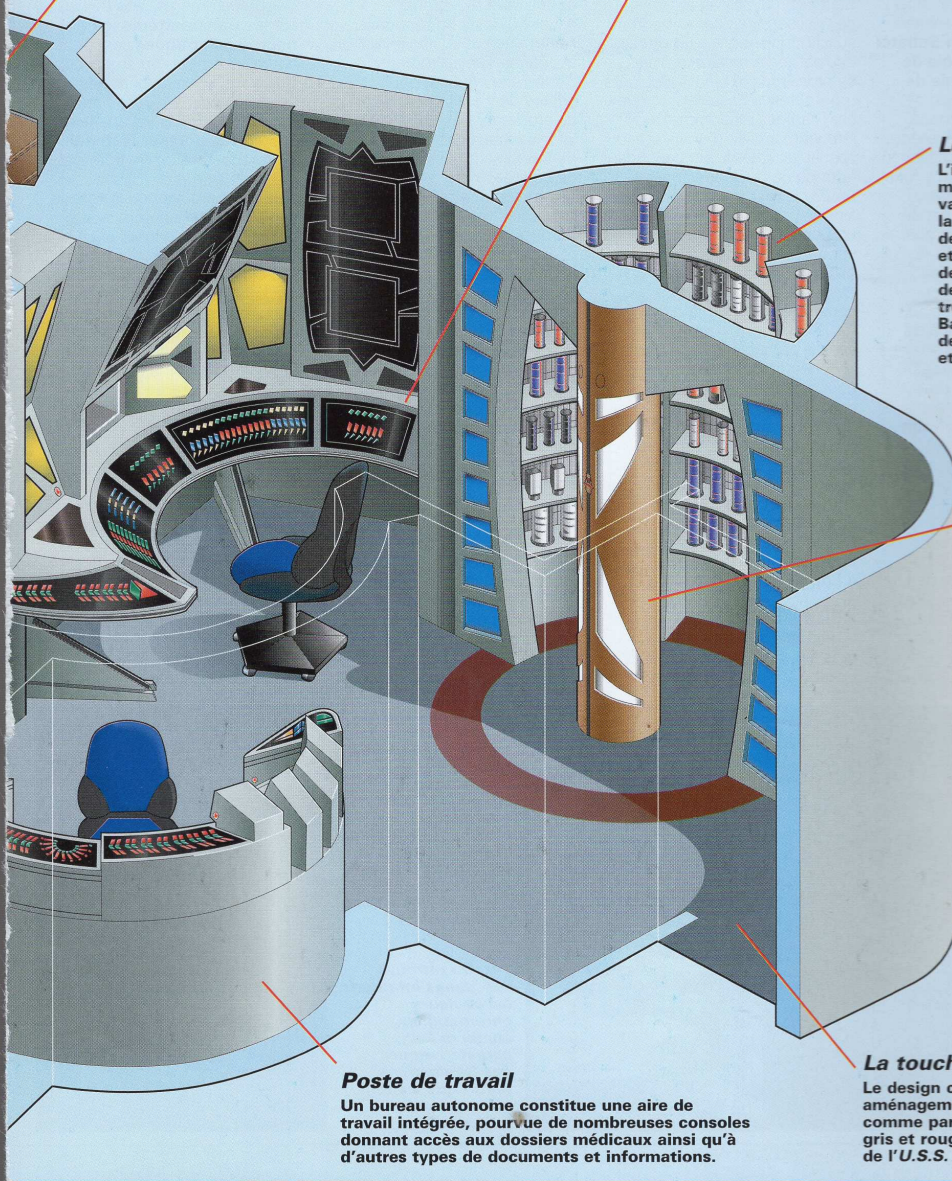


Chirurgie

Cette porte conduit au service de chirurgie, où se déroulent les opérations et les traitements les plus lourds. Ce service est équipé d'un biolitt chirurgical capable d'engendrer un champ stérile.

Ergonomie

Le design incurvé, ergonomique, des consoles informatiques du bureau du médecin-chef permettent à celui-ci d'effectuer de nombreuses tâches sans quitter son fauteuil central.



Les stocks

L'infirmerie recèle des médicaments des plus variés, ce qui traduit la grande diversité des espèces qui vivent et travaillent à bord de la station - outre des êtres humains, on y trouve notamment des Bajorans, des Cardassiens, des Ferengis, des Klingons et des Trills.

Un design particulier

Les éléments esthétiques cardassiens, tel ce pilier, confèrent à l'infirmerie de Deep Space Nine un aspect fort différent de celui des autres infrastructures médicales de Starfleet.

Poste de travail

Un bureau autonome constitue une aire de travail intégrée, pourvue de nombreuses consoles donnant accès aux dossiers médicaux ainsi qu'à d'autres types de documents et informations.

La touche Starfleet

Le design cardassien a reçu certains aménagements propres à Starfleet, comme par exemple les moquettes gris et rouge comparables à celles de l'U.S.S. Defiant.

NOM :
DEEP SPACE NINE

LOCALISATION :
PROMENADE

INFRASTRUCTURES MÉDICALES :
INFIRMIERIE

Deep Space Nine est une prospère communauté bajorane aussi bien qu'une escale pour les membres de maintes autres espèces et une base d'opérations à la disposition de **Starfleet**. Une infirmerie efficace et bien équipée lui est indispensable.

L'infirmerie de **Deep Space Nine** est chargée de prodiguer des soins au personnel de la station ainsi qu'à quiconque vit ou transite à bord. Le **docteur Julian Subato Bashir**, diplômé de l'**École de Médecine de l'Académie de Starfleet**, occupe le poste de médecin-chef. Il est secondé par une équipe ultracompetente, à majorité **bajorane**. La situation particulière de *Deep Space Nine* – sise à proximité du vortex, la station est un grand port de commerce et, pendant la guerre contre le **Dominion**, le Q. G. de la Neuvième Flotte – fait peser des lourdes exigences sur l'infirmerie, qui doit traiter des patients appartenant à de multiples espèces dont certaines n'ont jamais été rencontrées auparavant.

L'infirmerie est située sur la **Promenade**, face au **turbolift**. La station a été construite par une main-d'œuvre bajorane asservie, sous supervision **cardassienne**, lors de l'occupation de **Bajor** par les forces de **Cardassia** : l'agencement des lieux est donc typiquement **cardassien**, fort éloigné des infrastructures médicales des spatonefs de la **Fédération** ou des bases de **Starfleet**.

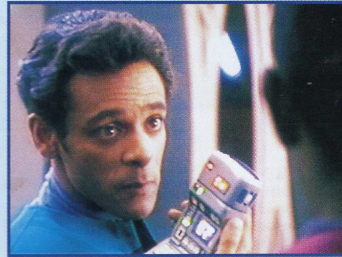
À leur départ de la station,

en 2369, les **Cardassiens** ont saccagé l'infirmerie pour empêcher l'administration de **Starfleet**, qui prenait le relais, de l'utiliser. **Starfleet** entreprend aussitôt de mettre à niveau ses équipements médicaux, mais ce processus est lent : plusieurs mois après la prise de contrôle par **Starfleet**, l'infirmerie reste inférieure à celle d'un vaisseau spatial. Le retard sera cependant rattrapé en quelques années. En 2371, le docteur **Bashir** aura ainsi la possibilité d'y réaliser une opération chirurgicale sur un cerveau positronique.

Du fait de la conception **cardassienne** de la station, certains équipements de l'infirmerie sont incompatibles avec la technologie de la **Fédération**. C'est la raison pour laquelle elle ne bénéficie pas immédiatement du **Hologramme Médical d'Urgence (HMU)**. Elle finit par recevoir des projecteurs holographiques en 2373, lors du projet de **docteur Louis Zimmerman** se rend à bord de *Deep Space Nine* pour travailler sur le projet de **Hologramme Médical à Long Terme**.

Plan d'ensemble

L'infirmerie est constituée de trois aires de travail distinctes : un laboratoire – qui sert aussi de



Le docteur **Julian Bashir**, médecin-chef de **DEEP SPACE NINE**, est assisté dans ses tâches quotidiennes par des **Bajorans** comme par des membres de **Starfleet**. Le matériel dont il dispose est pour partie hérité des **Cardassiens** et pour partie fourni par **Starfleet**.

réception –, une salle d'examen et une salle d'opérations.

Les visiteurs entrent dans l'infirmerie par le labo/réception, qui donne sur la **Promenade**. Cette zone contient deux postes de travail et une aire de stockage. Les terminaux informatiques des stations de travail sont reliés à la base de données médicales de la **Fédération** et aux bibliothèques médicales bajoranes. Les **Cardassiens** ayant « nettoyé » nombre des systèmes informatiques avant de partir, l'ordinateur ne contient pas autant d'informations sur la physiologie **cardassienne** que le souhaiterait le docteur **Bashir**.

L'aire de stockage recèle des médicaments rares, impossibles à dupliquer. Certains, comme le **gel biomimétique**, font l'objet de restrictions, mais le niveau de sécurité à bord de la station est tel qu'en règle générale il n'est pas nécessaire de les entourer de mesures de sûreté particulières. **Bashir** a par ailleurs créé une collection de remèdes de phytothérapie, comprenant des **herbes de Makara**, employées par les **Bajorans** en cours de grossesse.

Le laboratoire sert de centre de recherche médicale avancée :

Julian Bashir y a développé divers traitements. Ses travaux sur les **transmetteurs neuro-analéptiques** sont particulièrement remarquables. Ces transmetteurs sont des neurostimulants biochimiques, mis au point dans les années 2360 par le **docteur Nathaniel Teros**. Passant de l'hypothèse à la démonstration, **Bashir** apporte la preuve que la théorie de l'adaptation neuromusculaire de **Teros**, abandonnée, est en fait valable. La première infusion accroît le rythme cardiaque ; quelques-unes de plus, et les dommages neuraux provoqués par un **fuseur** réglé sur une puissance létale se trouvent amoindris. **Bashir** a en outre conçu un programme d'immunisation pour **Bajor** très admiré.

La salle d'examen

La partie gauche du labo, ouverte, conduit à la salle d'examen, de forme circulaire, principalement occupée par un **biolot**. C'est par cette aire d'examen que les patients entament normalement leur séjour à l'infirmerie : il y a là toutes sortes de senseurs capables de diagnostiquer pratiquement toutes



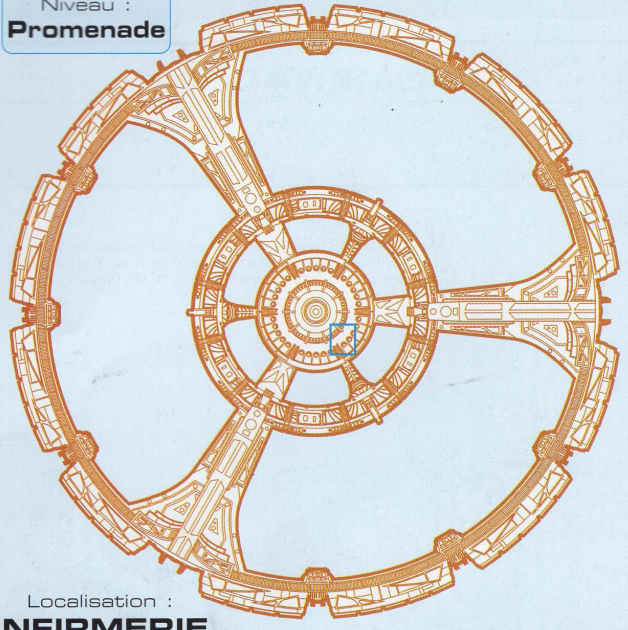
L'agencement de l'infirmerie apporte une grande souplesse d'utilisation. Le matériel peut être mis en place à proximité de la zone « bureau », ce qui facilite l'accès aux données fournies par les divers écrans et consoles.

On retrouve dans l'infirmerie les couleurs chromatiques sombres caractéristiques des **Cardassiens** plutôt que les tons clairs propres à **Starfleet**.





Niveau :
Promenade



Localisation :
INFIRMERIE

BLOC-NOTES

• La structure générale cardassienne de l'infirmerie – comme celle de la plupart des éléments de *Deep Space Nine* – a été conservée. Des éléments provenant de Starfleet, tels que les biolits, ont été intégrés au design existant lorsqu'il n'existait pas d'équivalent cardassien acceptable.



▲ **Le docteur Bashir se sert du matériel de l'infirmerie pour prouver que l'Ibudane « assassiné » est en fait un clone de la victime supposée.**

▼ **Bashir effectue la majeure partie de son travail à partir des consoles informatiques de la partie « bureau » de l'infirmerie, disposées en demi-cercle.**

les affections connues. Le biolite intègre une batterie de capteurs biofonctionnels qui peuvent être reliés à distance à divers appareils médicaux, tels qu'un **tricordeur médical**.

Un groupe de capteurs installé au-dessus du biolite comprend un générateur de champ de force de faible niveau qui réduit les risques de circulation de micro-organismes entre la zone protégée et l'extérieur – dans les deux sens.

Les informations recueillies par les capteurs de la salle d'examen sont transmises aux stations de travail du labo, où elles peuvent être croisées avec les données des diverses bases médicales.

Un petit couloir, sur la droite de la salle, conduit au service de chirurgie, équipé d'un biolite chirurgical ultraperfectionné et de quatre biolites standards. Un poste de travail semi-circulaire évite au personnel médical de se rendre au labo pour accéder aux données utiles. Le service est pourvu d'un impressionnant plateau technique, ce qui permet à Bashir de régler des problèmes médicaux extraordinairement variés, dont certains concernent des espèces précédemment inconnues venues du **quadrant Gamma**.

Le biolite chirurgical est doté d'un cadre spécial qui entretient un milieu stérile lors des interventions. Ce cadre de soutien chirurgical intègre plusieurs appareils de diagnostic et de réanimation. Si nécessaire, les patients grièvement blessés peuvent être placés en état de stase jusqu'à ce que leur état se stabilise ou que les avancées

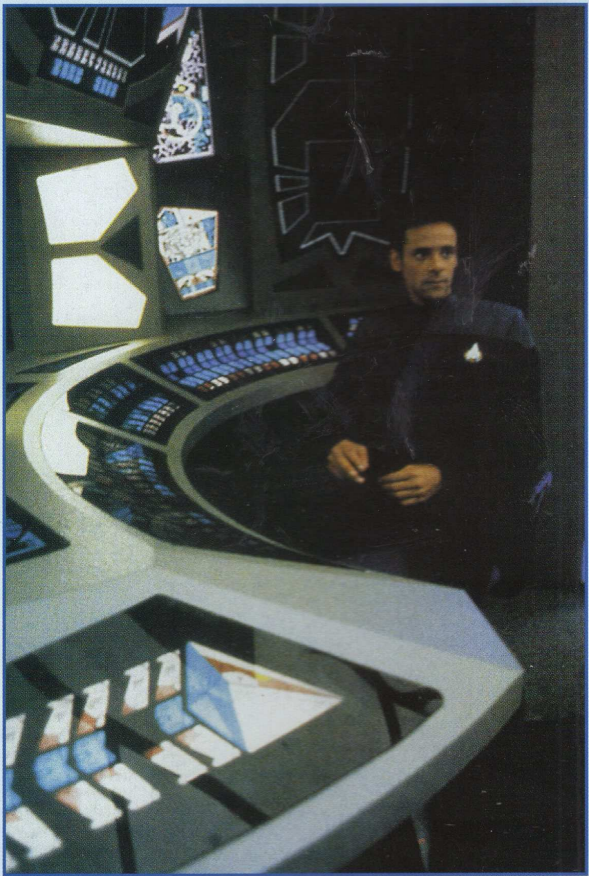
de la science médicale permettent de les traiter efficacement.

La salle de chirurgie est généralement à même de faire face à la plupart des situations, mais, en cas d'attaque ou d'épidémie par exemple, des logements de l'équipage inutilisés peuvent être transformés en salles d'hospitalisation et recevoir de nombreux patients.

Médecine légale

L'infirmerie sert parfois de laboratoire de police scientifique. Parmi les nombreuses procédures mises en œuvre figure un test ADN visant à confirmer l'identité d'un individu en comparant sa signature ADN avec celles qui figurent dans les fichiers. **Kajada**, officier **kobliad** chargé de la sécurité, demande que Bashir effectue un tel test pour identifier un cadavre qu'elle pense être celui de son prisonnier **Rao Vantika**. Autre procédure, plus proche du travail de détective que de la médecine, l'**analyse électrophorétique** sert à tester les composants cellulaires. Bashir l'utilise pour essayer de déterminer l'origine d'un groupe de cellules inconnues.

Ces exemples illustrent l'importance de l'infirmerie de *Deep Space Nine*. Aux frontières de la Fédération, cette infrastructure médicale unique en son genre rend des services précieux aux officiers bajorans comme à ceux de Starfleet, aux civils qui vivent et travaillent à bord de la station, ainsi qu'aux visiteurs venus des mondes innombrables situés dans deux quadrants.





DOSSIER 27 DEEP SPACE NINE

STATION :

DEEP SPACE NINE

SYSTÈME :

GÉNÉRATEUR D'ÉNERGIE À FUSION

LOCALISATION :

CŒUR INFÉRIEUR

L'apport constant et régulier d'énergie à tous les systèmes est d'une importance primordiale pour une structure aussi sensible au plan stratégique que **Deep Space Nine**. Cette station spatiale, qui fut une usine orbitale **cardassienne** de traitement de minerai, est équipée d'un **générateur d'énergie à fusion** d'une grande puissance qui répond à tous les besoins énergétiques des résidents comme des systèmes.

Dans tout le **quadrant Alpha**, les réacteurs à fusion nucléaire sont couramment employés dans les propulseurs à impulsion des spatonefs de la **Fédération unie des Planètes**, aussi bien que dans la technologie **cardassienne**. Le **deutérium** – isotope de l'élément hydrogène, à faible poids atomique – se transforme par fusion en noyaux d'hélium plus lourds, ce qui s'accompagne d'un dégagement d'énergie. Ce processus de libération d'énergie par la fusion de noyaux d'atomes se produit naturellement au cœur des étoiles. L'énergie libérée dans le réacteur à fusion est utilisée pour alimenter **Deep Space Nine**.

Une puissance gigantesque

Le réacteur de forme discoïde est monté à la base du **Cœur inférieur**, structure en forme de fuseau au centre de l'armature de **Deep Space Nine**. Le générateur, réalisé en **alliage de pentacarbure de rodnium** extrêmement résistant, contient six chambres de fusion séparées.

Lorsqu'elles fonctionnent ensemble, elles produisent jusqu'à 790 térawatts de puissance ; cependant, deux de ces chambres ne sont pas certifiées par le **Corps des Ingénieurs de Starfleet**, de sorte que la station se limite aux deux tiers de cette puissance maximale – ce qui est plus que suffisant pour assurer un fonctionnement pratiquement optimal de tous les systèmes. Le générateur abrite également des systèmes tertiaires nécessaires à l'entretien des réactions au sein des chambres de fusion – substances réfrigérantes, engins de pompage, dispositifs de traitement du combustible, détonateurs laser servant à déclencher la réaction de fusion...

Le deutérium est acheminé et canalisé à partir de six vastes réservoirs situés dans

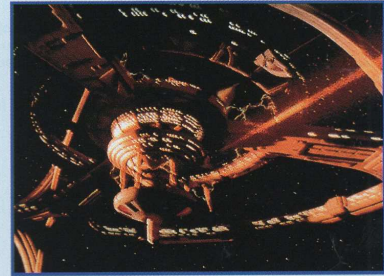
le Cœur inférieur, juste au-dessus du réacteur ; le combustible (isotope) y est surrefroidi, mais avant d'être utilisé dans le générateur, il est réchauffé pour prendre l'aspect d'une sorte de neige fondante ensuite pompée dans le cœur en passant dans des conduites qui le façonnent en boulettes. Celles-ci sont alors bombardées par une batterie de lasers. La réaction produit la fusion des isotopes de deutérium en hélium, par le biais d'une explosion de plasma très puissante mais soigneusement contrôlée.

À la base du générateur est visible une série de bassins de dissipation de la chaleur donnant directement sur l'espace environnant. La tour conique du centre est équipée d'évents servant à purger le plasma surchauffé des chambres de fusion et le deutérium du système d'alimentation, au cas où une situation d'urgence l'imposerait.

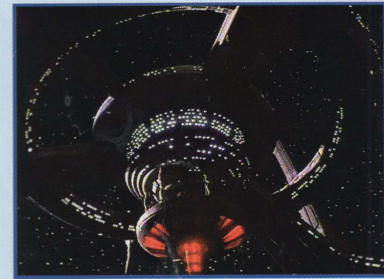
Flux d'énergie

Une fois produite, l'énergie de la fusion est dirigée par les **conduites du système électroplasmique (SEP)** vers les différents systèmes et sous-systèmes de **Deep Space Nine**. Outre le générateur principal, le Corps des Ingénieurs de Starfleet a installé des générateurs auxiliaires (à fusion eux aussi), tous reliés aux conduites SEP et d'alimentation de la station. Les conduites SEP **cardassiennes** font appel à des **collecteurs de distribution de plasma** extrêmement capricieux ; leur **compositeur à matrice bêta**, impossible à dupliquer, doit être reconstruit de rien ou remplacé s'il est endommagé.

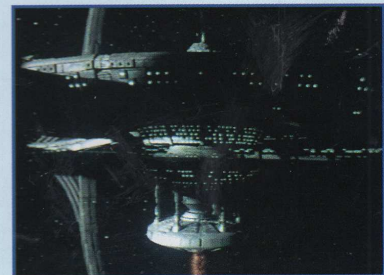
Miles O'Brien, chef des opérations à bord de **Deep Space Nine**, est chargé de superviser la maintenance quotidienne du réacteur à fusion et de ses sous-systèmes. Il est assisté par l'un des membres **bajorans** du personnel de la station, **Anara**. Nombre des paramètres du dispositif de construction **cardassienne** ne répondent pas aux critères propres à **Starfleet**. Par exemple, les spécifications **cardassiennes** acceptent un niveau d'efficacité opérationnelle inférieur de vingt pour cent à l'optimum, ce que **Starfleet** proscriit. Le chef Miles O'Brien juge le réacteur inefficace et remplacerait avec plaisir l'ensemble du système par une version de la Fédération. Malheureusement, il n'en est pas question dans l'immédiat.



▲ La station est équipée d'un générateur à fusion nucléaire qui répond à tous ses besoins en termes d'énergie.



▲ Le réacteur discoïde est implanté à la base du Cœur inférieur de la station spatiale DEEP SPACE NINE.



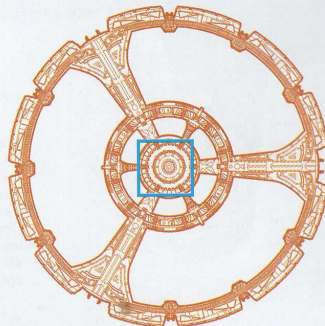
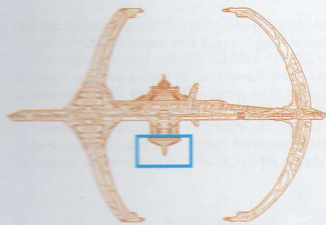
▲ Le générateur proprement dit contient six chambres de fusion pouvant développer une puissance combinée de 790 térawatts.



▲ Le réacteur **cardassien** est sujet à des pannes multiples, qui privent la station de nécessités telles que chaleur et lumière.

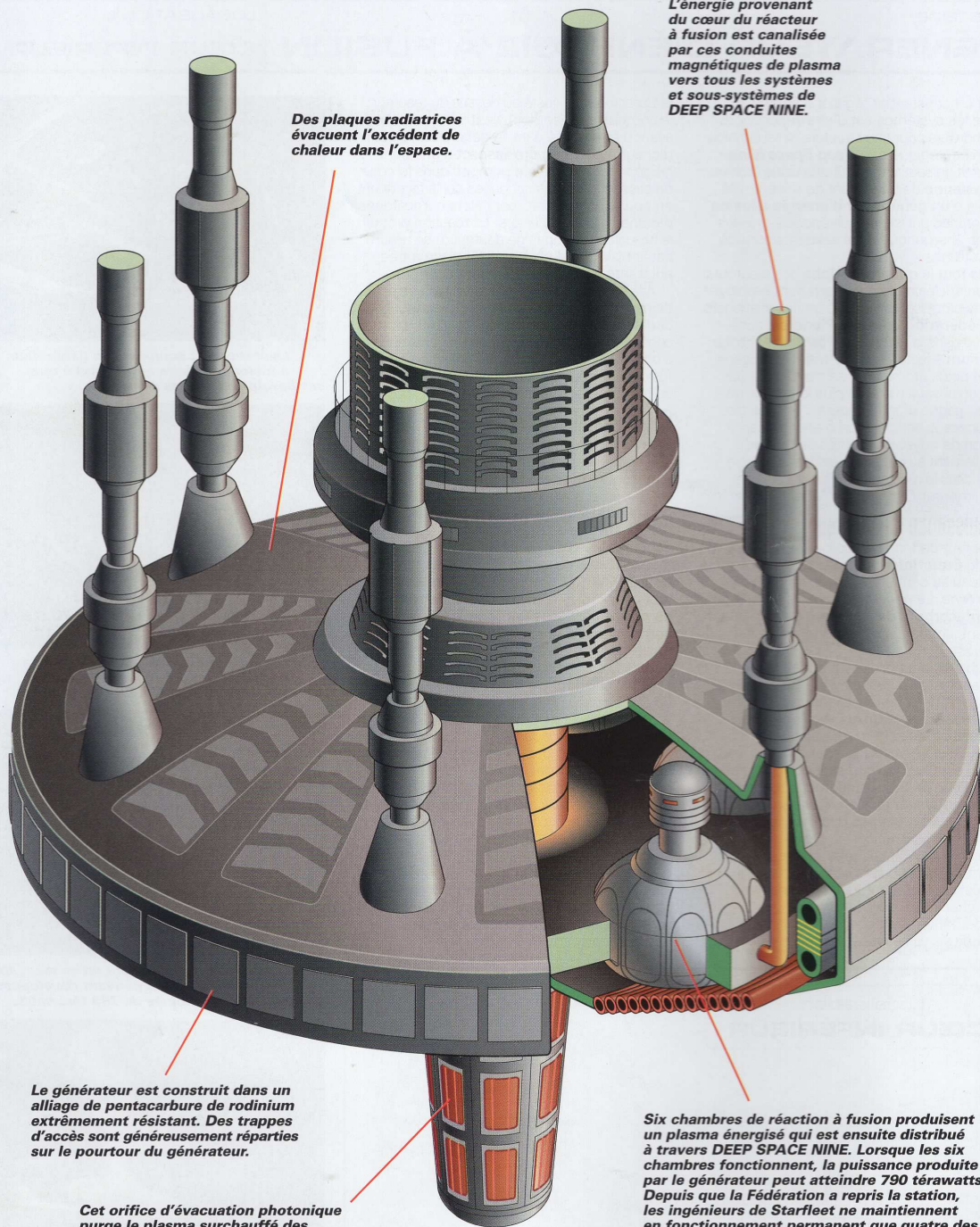
Localisation :

CŒUR INFÉRIEUR





GÉNÉRATEUR D'ÉNERGIE À FUSION



Des plaques radiatrices évacuent l'excédent de chaleur dans l'espace.

L'énergie provenant du cœur du réacteur à fusion est canalisée par ces conduites magnétiques de plasma vers tous les systèmes et sous-systèmes de DEEP SPACE NINE.

Le générateur est construit dans un alliage de pentacarbure de rodnium extrêmement résistant. Des trappes d'accès sont généreusement réparties sur le pourtour du générateur.

Cet orifice d'évacuation photonique purge le plasma surchauffé des chambres de fusion, ainsi que le deutérium du système d'alimentation.

Six chambres de réaction à fusion produisent un plasma énergisé qui est ensuite distribué à travers DEEP SPACE NINE. Lorsque les six chambres fonctionnent, la puissance produite par le générateur peut atteindre 790 térawatts. Depuis que la Fédération a repris la station, les ingénieurs de Starfleet ne maintiennent en fonctionnement permanent que quatre des six chambres, et ce pour des raisons de sécurité.



NOM :
DEEP SPACE NINE

LOCALISATION :
NIVEAU 1

EQUIPEMENT :

BUREAU DU COMMANDANT DE LA STATION

Le bureau du commandant à bord de *Deep Space Nine* est un lieu important, où se déroulent des réunions avec les officiers de la station comme avec des dignitaires en visite. La conception d'ensemble est d'origine **cardassienne**, mais le commandant en activité y a ajouté sa marque personnelle.

Chaque fois que le capitaine **Benjamin Sisko**, qui commande *Deep Space Nine*, a besoin de travailler dans le calme, il se retire dans son bureau privé, situé un demi-étage au-dessus du niveau principal du **Centre des Opérations** (ou « Ops »), service qui lui-même occupe le sommet du centre de la station spatiale; cette configuration traduit la conception **cardassienne** de la station. Le bureau du préfet, tel qu'on le désignait du temps des **Cardassiens**, était conçu pour dominer le reste de la station, afin de bien montrer au personnel – contraint de lever la tête pour voir le bureau – qui était aux commandes.

Le bureau de Sisko n'est pas luxueux, mais très fonctionnel. À bord de la station, où la place manque, un agencement efficace est assurément un atout. On entre

dans le bureau par une porte vitrée, ce qui permet au commandant de surveiller ses subordonnés sans avoir à quitter la pièce.

Une stricte sécurité

À l'extérieur du bureau, près de la porte, un tableau de commande mural joue le rôle de serrure de sûreté. Il est programmé pour ne réagir qu'au contact de la main de Sisko – l'accès de toute autre personne nécessite un code spécial.

Outre la porte vitrée donnant directement sur le Centre des Opérations, deux issues latérales permettent au personnel d'entrer dans le bureau ou de le quitter sans passer par ce centre.

L'impression première que donne le bureau est d'être vaste et d'une austérité toute cardassienne. Le grand bureau en forme de croissant



▲ La porte du capitaine Ben Sisko est ouverte à tous ceux qui, à bord de la station, souhaitent lui faire part d'un problème ou d'une requête. Nog, désireux d'intégrer Starfleet, vient le voir dans son bureau pour solliciter son appui.

qui occupe le centre de la pièce constitue une aire de travail privée fort commode; il est surmonté d'un matériel informatique de type « desktop », comprenant un écran de communication, grâce auquel le capitaine a directement accès aux informations des bases de données de la station.

À gauche de l'entrée, deux gros moniteurs vidéo sont montés sur une cloison intérieure. Installés par Starfleet, ils remplacent les moniteurs enlevés par les Cardassiens à leur départ. Habituellement utilisés pour afficher en permanence des données concernant la station, ils peuvent

aussi servir aux communications visuelles – bien que Ben Sisko emploie plus souvent à cet effet le petit moniteur de son bureau.

Tous les moniteurs disposent de canaux sécurisés permettant au capitaine d'envoyer et de recevoir des communications cryptées.

Derrière le bureau de Ben Sisko, dans la paroi extérieure de la pièce une vaste baie en forme d'œil de chat offre une vue sur le panorama intersidéral; de cet endroit, on peut observer l'ouverture et la fermeture du **vortex bajoran** tout proche, qui relie les **quadrants Alpha et Gamma**.

▼ Le bureau du commandant de la station accueille fréquemment des hôtes éminents venus de Bajor. La dirigeante religieuse Kai Winn rend régulièrement visite au capitaine Benjamin Sisko, qui est aussi l'Émissaire des Prophètes.



▶ Ben Sisko, officier commandant DEEP SPACE NINE, reçoit souvent le major Kira Nerys dans son bureau pour évoquer la gestion de la station. En tant qu'officier de liaison bajorane, Kira est le second de Sisko.



BLOC-NOTES

- Quand le capitaine **Benjamin Sisko** évacue la station lors de l'invasion des forces du **Dominion** et de **Cardassia**, il laisse sur son bureau sa balle de base-ball. Cet objet personnel rappelle symboliquement à **Gul Dukat** que Sisko a bien l'intention de reprendre un jour sa place à la tête de *Deep Space Nine*.
- Gul Dukat et le capitaine Sisko sont les deux occupants les plus éminents du bureau du commandant de *Deep Space Nine*, ex-**Terok Nor**. Dukat, dernier préfet de **Bajor**, a occupé ce bureau pendant son mandat. Il quitte la station en 2369, lorsque les **Cardassiens** se retirent de Bajor, mais y revient temporairement en 2373, lors de la guerre menée par le Dominion contre la **Fédération unie des Planètes**.
- La porte principale du bureau du commandant donne sur le **Centre des Opérations**, mais la pièce dispose d'autres accès, dont l'un ouvre à l'extrémité opposée.



▶ **Derrière le bureau du commandant, une large baie offre un panorama spectaculaire sur l'espace et un point de vue privilégié sur le vortex.**



▶ **Sisko assume une double responsabilité : celle de commandant de la station, mais aussi celle d'Émissaire des Prophètes, fort importante dans la religion bajorane.**

▶ **Sisko reçoit parfois dans son bureau des visiteurs tels que les parents de ses subordonnés, notamment ceux du Dr Bashir, en 2374.**

Les visiteurs

À droite de l'entrée du bureau du commandant, une alcôve contient une petite table et des sièges à l'intention des visiteurs.

Conformément à la philosophie cardassienne, néanmoins, cette pièce est conçue avant tout pour le travail. Le capitaine Ben Sisko y invite parfois l'un de ses officiers pour une réunion en tête-à-tête, mais ces entretiens portent rarement sur des thèmes personnels. Le bureau ne dispose pas d'un **réplicateur** – Sisko n'a jamais ressenti le besoin d'en faire installer un. Contrairement à son prédécesseur cardassien, il aime les occasions de quitter son bureau pour se rendre dans la salle des opérations.

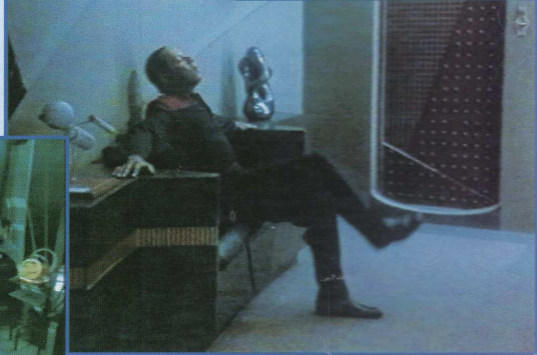
Benjamin Sisko s'est efforcé de donner un peu de chaleur à la pièce en apportant quelques touches personnelles pour contrebalancer la froideur du

design cardassien. Il a placé des maquettes de vieux vaisseaux des classes **Daedalus** et **Miranda** sur des consoles latérales, et au centre du bureau principal trône une balle de base-ball – il apprécie tout particulièrement ce sport jadis populaire sur Terre.

▶ **Le bureau du commandant est souvent le théâtre de réunions stratégiques, où les officiers peuvent être appelés à tout moment.**

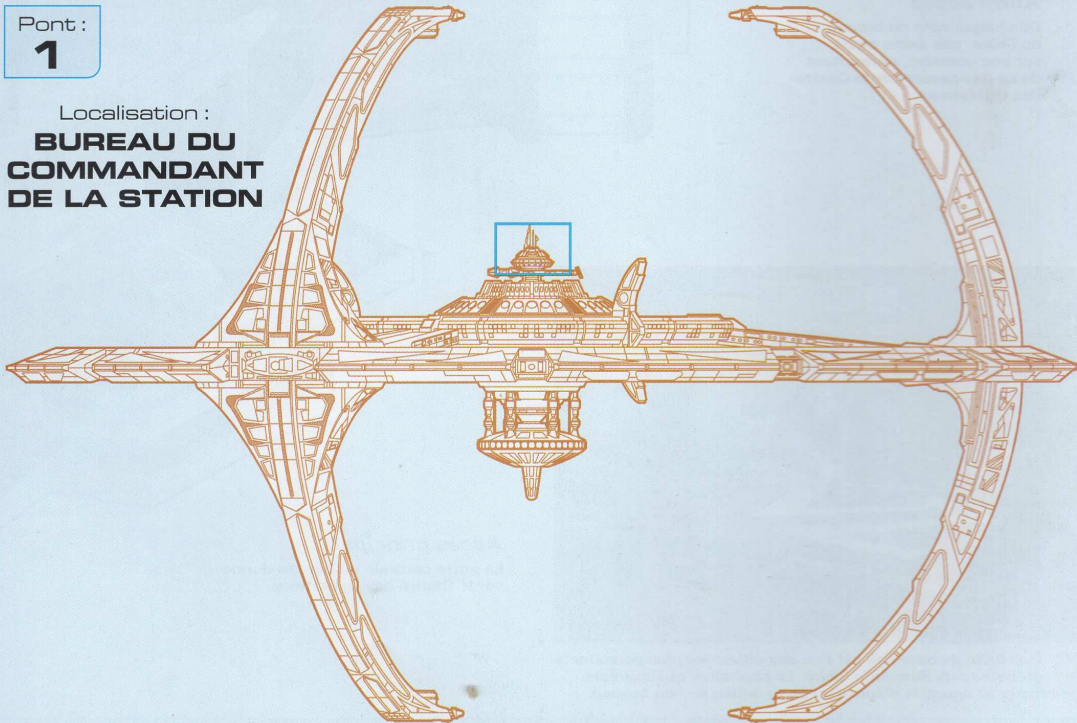


▶ **Ben Sisko aime se détendre dans son bureau quand la direction de la station DEEP SPACE NINE devient trop pesante.**



Pont :
1

Localisation :
**BUREAU DU
COMMANDANT
DE LA STATION**



NOM :

DEEP SPACE NINE

LOCALISATION :

NIVEAU 1

ÉQUIPEMENT :

BUREAU DU COMMANDANT DE LA STATION

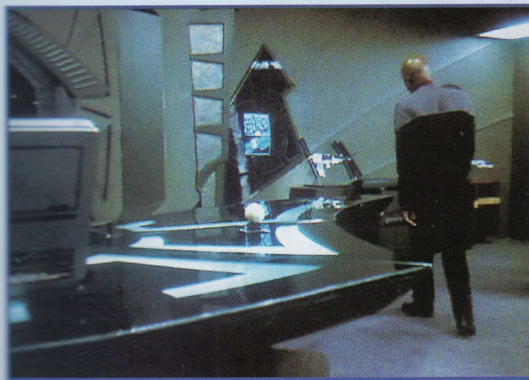
Le bureau du commandant de la station *Deep Space Nine* est situé au-dessus du Centre des Opérations; cette position symbolique est caractéristique du style architectural cardassien.

Maquette de vaisseau

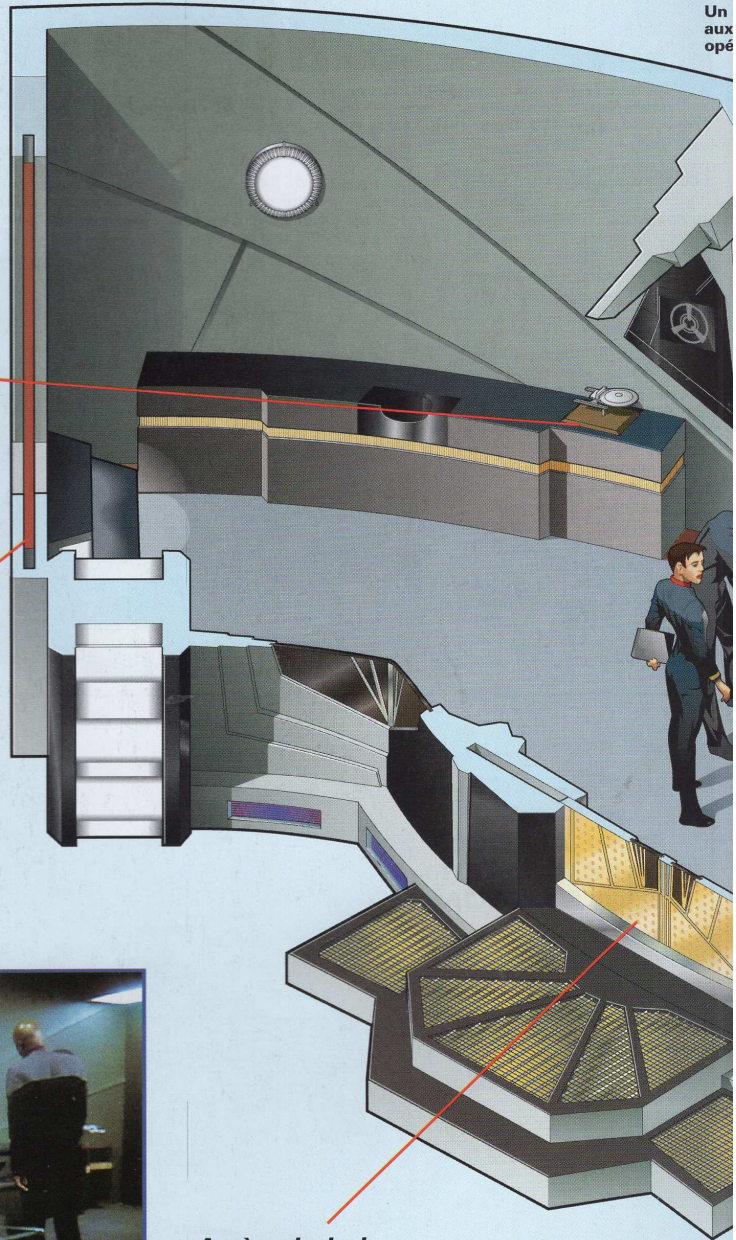
Benjamin Sisko a placé au moins deux maquettes de vaisseaux dans son bureau, dont celle de l'*U.S.S. Reliant*.

Autre accès

De chaque côté du bureau de Sisko, une porte ouvre sur une coursive, permettant de ne pas passer par le Centre des Opérations.



Une balle de base-ball est l'un des objets les plus personnels du bureau de Benjamin Sisko. Le capitaine, qui apprécie beaucoup ce sport, la dispose au beau milieu de son bureau.

**Accès principal**

La porte centrale du bureau donne sur le Centre des Opérations.

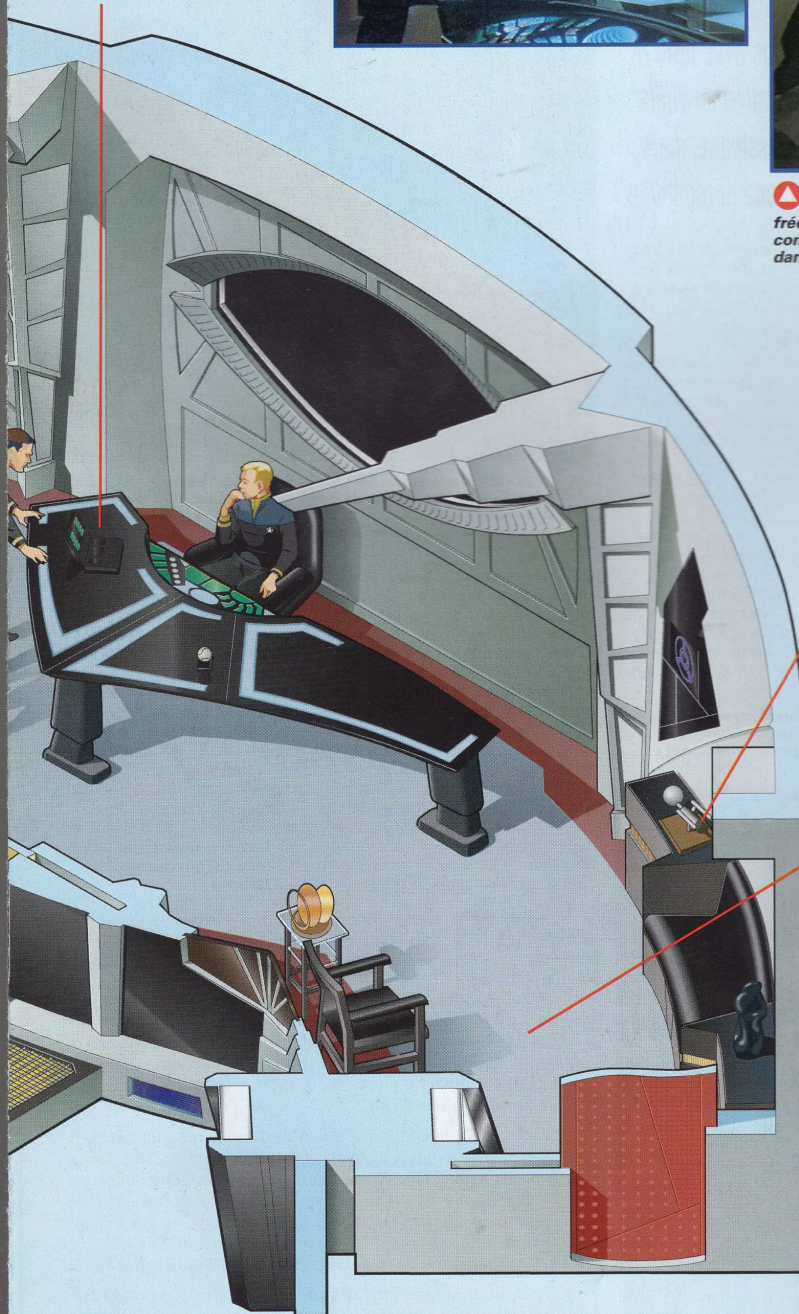
Int
Un
aux
opé

▶ Le bureau du commandant porte incontestablement la marque de l'influence cardassienne, par la forme particulière de sa table de travail notamment; Sisko s'efforce de lui apporter une touche humaine en y plaçant des objets personnels.



Informations

L'ordinateur de bureau permet d'accéder aux archives et de se tenir au courant des opérations en cours.



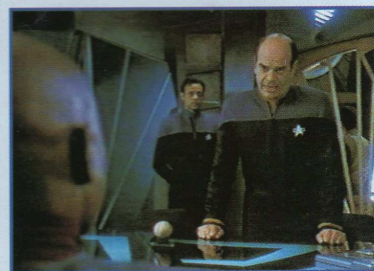
▶ Worf, second en grade à bord de DEEP SPACE NINE après le capitaine Sisko, s'entretient fréquemment avec celui-ci dans le bureau du commandant, pour évoquer son rôle permanent dans les relations de Starfleet avec les Klingons.

Un vaisseau historique

Une maquette d'un vieux vaisseau de classe Daedalus est exposée dans le bureau du capitaine Sisko.

Un espace informel

À droite de l'entrée, un recoin est aménagé de façon que Ben Sisko puisse s'y détendre ou y recevoir confortablement des amis.



▶ Benjamin Sisko rencontre le Dr Lewis Zimmerman dans son bureau pour débattre du rôle du Dr Julian Bashir en tant que nouveau prototype de HMU.



NOM :

DEEP SPACE NINE

NOM CARDASSIEN :

TEROK NOR

SYSTÈMES :

SYSTÈMES DE PROPULSION

Deep Space Nine est maintenue en orbite synchrone au-dessus de la planète Bajor par un complexe système de propulsion cardassien qui contrôle aussi la rotation de la station spatiale, son attitude et ses déplacements dans l'espace.

Le système de propulsion d'un spationef maintient celui-ci en mouvement dans l'espace, celui d'une station spatiale fait exactement l'inverse : il maintient fermement la station en orbite dans une zone précise. Les propulseurs de conception cardassienne de *Deep Space Nine*, installés sur le périmètre du principal anneau d'arrimage de la station, fournissent la force directionnelle nécessaire au maintien de son attitude et de sa position défensive dans la **Ceinture de Denorios**, à proximité de l'embouchure du **vortex bajoran**.

Orbite synchrone

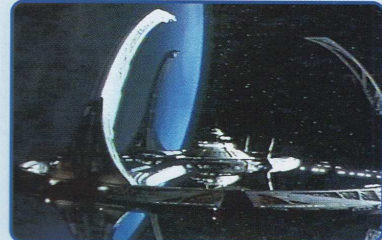
Sous l'administration des **Cardassiens**, le système de propulsion de la station était connu sous le nom de « **Système de Stabilisation vectorielle axiale** ». Son rôle était de maintenir la station en orbite synchrone autour de Bajor, à une altitude et selon une attitude propres à optimiser les températures intérieures, à minimiser la pénétration des radiations dangereuses, et ce en congruence avec les champs magnétiques de la planète. Les ajustements mineurs d'orientation de

la station spatiale étaient effectués lentement et délicatement, compte tenu de la capacité limitée qu'avait **Terok Nor** de résister aux tensions inertielles.

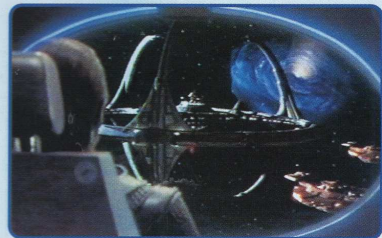
Lorsque l'équipe de reconstruction de **Starfleet** se met au travail à bord de la station, en 2369, elle emploie pour désigner le système de propulsion une appellation standard de Starfleet : « **Système de Contrôle de Réaction (SCR)** » ou « **Système de Contrôle d'Attitude (SCA)** ». Ce système est constitué de cinquante-quatre **propulseurs à fusion à cycle protéen**, dont chacun est assez puissant pour provoquer un déplacement de la station à une allure comprise entre 0,03 et 1,21 m/s. Ces propulseurs se composent de trois éléments majeurs : le **collecteur de combustible**, la chambre d'allumage hexagonale et l'accélérateur, ainsi que l'orienteur d'échappement.

Alimentation des moteurs

Le collecteur reçoit le combustible sous la forme d'une sorte de « **neige fondante** » de **deutérium** chauffée à 13,8 kelvins, en provenance d'un réseau de tuyauteries intégrées aux cloisons de la station.



▲ **DEEP SPACE NINE** est maintenue en orbite synchrone au-dessus de Bajor par un système de propulsion appelé « **Système de Contrôle de Réaction** » (ou d'Attitude).

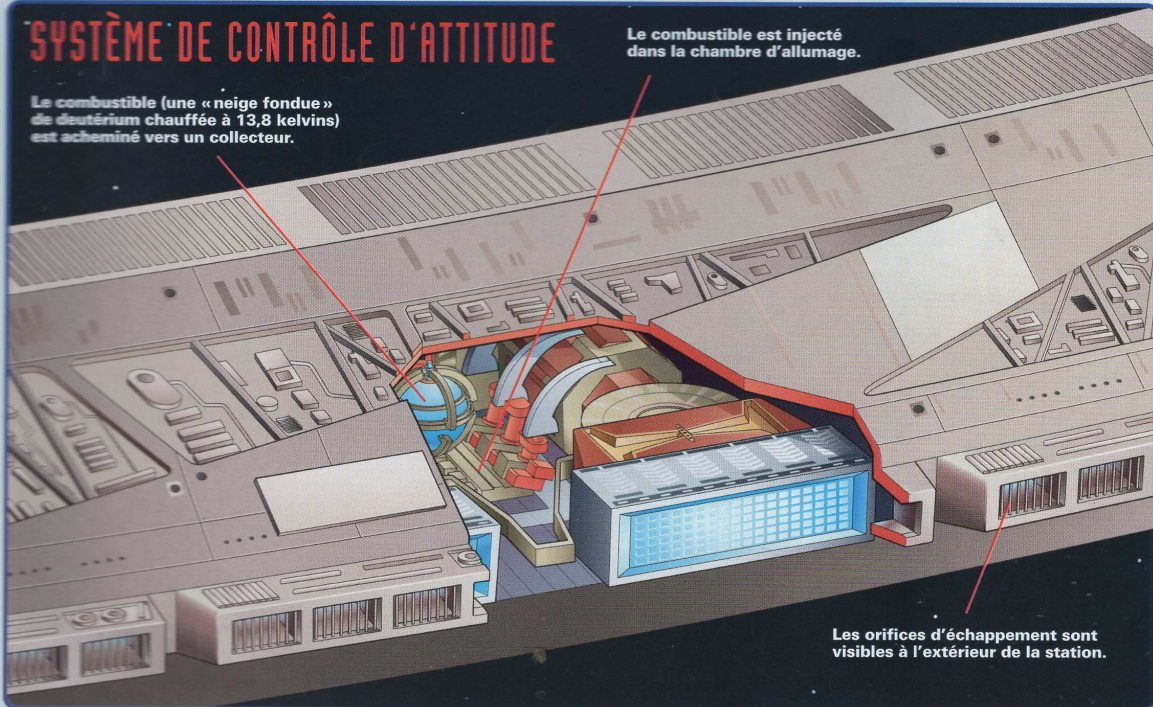


▲ En 2369, des modifications apportées aux **générateurs de déflexion** de **DEEP SPACE NINE** permettent de déplacer la station de cent soixante millions de kilomètres.

SYSTÈME DE CONTRÔLE D'ATTITUDE

Le combustible (une « **neige fondue** » de **deutérium** chauffée à 13,8 kelvins) est acheminé vers un collecteur.

Le combustible est injecté dans la chambre d'allumage.



Les orifices d'échappement sont visibles à l'extérieur de la station.



Le combustible est ensuite réparti entre six micro-ajutages au niveau médian de la chambre d'allumage. Ces micro-ajutages réalisés dans un alliage transparent (**azurine-cortenide 9-5-3**) sont encerclés par des rayons de positrons concentrés sur l'axe central du compartiment d'allumage. Cinq centièmes de seconde après son injection dans les micro-ajutages (à un rythme variant de 12 à 1674 pulsations par seconde), le deutérium est énergisé par les positrons. Un dispositif de contrôle permanent permet d'amortir les effets d'un éventuel accroissement accidentel des vibrations.

Propulseurs et échappement

Après la combustion, l'échappement s'effectue par de grands événements visibles de l'extérieur de la station spatiale. Chaque propulseur est équipé de six orifices d'échappement qu'il est possible d'ouvrir, de fermer et même de faire pivoter pour obtenir l'effet propulsif souhaité.

S'il s'agit de déplacer la station, les bouches d'échappement doivent être très largement ouvertes, afin que les effets du système de propulsion soient maximaux. En mode « pleine vitesse », le système d'échappement produit une vive lumière bleue.

Le surplus d'énergie produit n'est pas perdu, mais réutilisé par le SCR lui-même (rayon de positrons, pompe, chambre d'allumage ou autre, selon les besoins). Pour des raisons pratiques, les cinquante-quatre propulseurs sont divisés en douze groupes (six groupes de quatre propulseurs et six groupes de cinq).

Les grilles d'échappement peuvent être ouvertes, fermées ou orientées selon les besoins de propulsion de la station.

Chacun des groupes de propulseurs du SCR étant fixé à l'extérieur de l'anneau d'arrimage, ils contiennent tous leurs propres portes sous pression destinées à empêcher une éventuelle décompression – catastrophique – en cas d'attaque.

Commande à distance

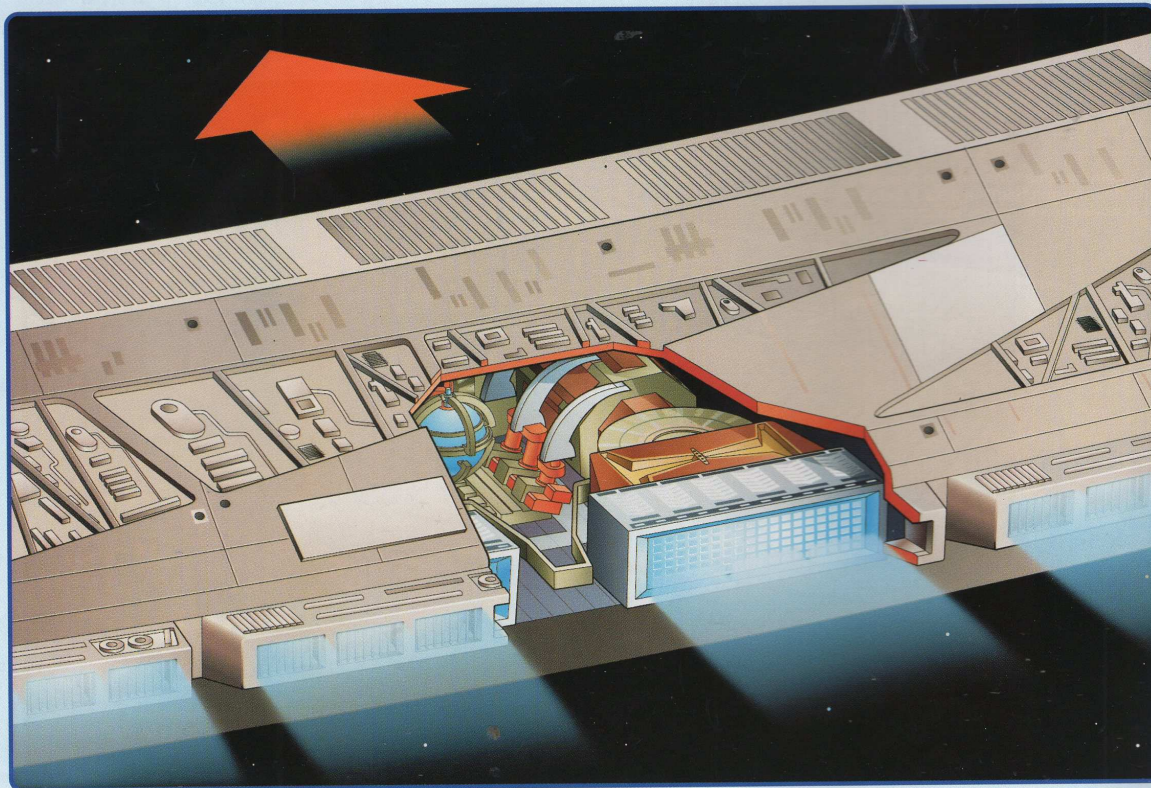
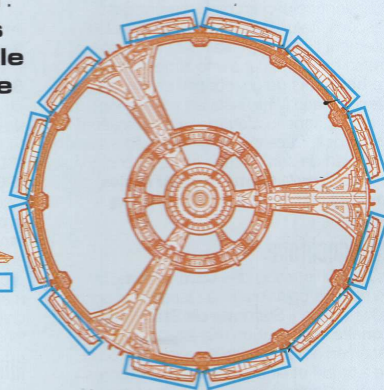
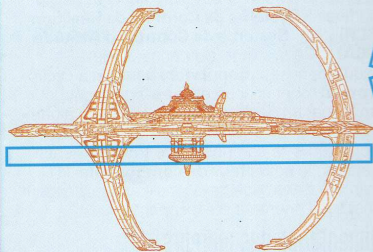
Le système de contrôle de réaction est commandé à distance. La maintenance est généralement assurée par l'ordinateur central de la station spatiale, tout comme les réglages – qui sont affinés en fonction des besoins du

moment. Les ingénieurs et les techniciens ont également la possibilité de contrôler le système à partir d'une console des **Opérations** si la nécessité d'instructions particulières se fait sentir – en termes de poussée, de vitesse, de sécurité...

Chaque élément du SCR peut aussi être, non seulement réglé, mais encore entretenu et réparé manuellement par un membre du personnel qui effectue une inspection au **tricordeur** des propulseurs ou des **compartiments magnéto-hydrodynamiques** situés entre les paires de propulseurs.

Niveau :
Anneau d'arrimage

Localisation :
Moteurs de contrôle d'attitude





NOM :

DEEP SPACE NINE

NOM CARDASSIEN :

TEROK NOR

SYSTÈMES :

LES MANŒUVRES DE LA STATION

La station *Deep Space Nine* a été assemblée au fil des ans par les **Cardassiens** employant des équipes de travailleurs **bajorans**. Le faible niveau de la technologie cardassienne apparaît de façon éclatante lorsqu'il s'avère nécessaire de déplacer la station de sa situation en orbite au-dessus de **Bajor** jusqu'à son implantation actuelle à l'embouchure du **vortex bajoran**.

À la suite de la découverte inattendue du vortex, à la **date stellaire 46388.2**, le **major Kira Nerys** propose d'éloigner *Deep Space Nine* de Bajor et de la rapprocher de l'orifice du vortex, à proximité de la **ceinture de Denorios**. Elle assigne cette mission au **chef des Opérations de Starfleet, Miles O'Brien**.

Problèmes

La station spatiale se manœuvre au moyen de douze propulseurs de faible puissance situés sur le pourtour de l'anneau externe. Dans des conditions d'utilisation normales, ces moteurs verniers servent au contrôle d'attitude de la station et aux petits ajustements orbitaux. Conçus par les Cardassiens, ils sont dépourvus des accélérateurs efficaces et des bobines de gestion spatio-temporelle qui équiperaient des infrastructures comparables construites par **Starfleet**. En toute justice, il convient de préciser que l'intention initiale des concepteurs de la station n'était pas de lui faire effectuer de longs déplacements.

Aux problèmes de fond dus à la médiocre qualité de la construction, s'ajoute le fait qu'au moment où le transfert est décidé seule la moitié des propulseurs est en bon état de fonctionnement.

Le **chef O'Brien** parvient à accroître la puissance des six

moteurs opérationnels afin de donner à la station l'élan nécessaire pour quitter son orbite bajorane et gagner les abords du vortex; aux allures que la station est capable d'atteindre, ce voyage long de 160 millions de kilomètres devrait prendre deux mois.

Or le **major Kira** insiste pour que la station soit positionnée près du vortex... dès le lendemain. L'avenir de l'ensemble du **quadrant Alpha** sera mis en péril si les Cardassiens revendiquent le vortex avant les Bajorans.

La tâche paraît impossible, même pour un ingénieur aussi compétent que **Miles O'Brien**, jusqu'à ce que l'officier scientifique **Jadzia Dax** émette une suggestion : pourquoi ne pas modifier la production de champ subspatial des déflecteurs afin de créer un champ de faible niveau autour de la station ?

Déplacement rapide

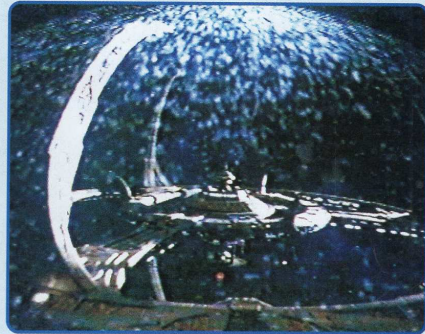
Cette idée séduit **O'Brien**. La création du champ de flexion abaissera la masse inertielle, de telle sorte que les propulseurs existants devraient être capables alors d'effectuer le transfert en moins de 24 heures.

Il importe cependant que le champ soit parfaitement équilibré, faute de quoi la station risquerait de se briser tel un œuf. Le pari est dangereux, mais il faut le tenter. **O'Brien** se met au travail ; il crée le champ et lance *Deep Space Nine* en direction du vortex.

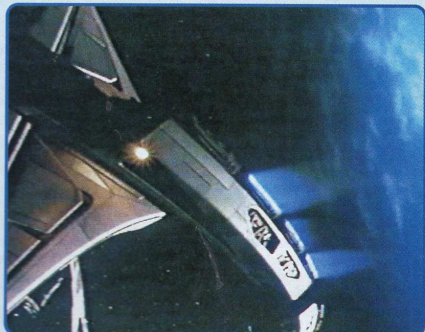
Presque aussitôt, de nouveaux problèmes surgissent : on ne parvient pas à préserver l'intégrité du champ subspatial, en raison d'un déséquilibre de fréquence de puissance qui empêche le champ de flexion de se refermer complètement autour de la station. Le danger est grave.

◀ **En tant que chef des Opérations de Starfleet, Miles O'Brien supervise le transfert de la station, effectué en collaboration avec le personnel technique bajoran. En acceptant ce poste, il n'imaginait pas avoir à gérer aussi rapidement une situation aussi épineuse.**

▶ **DEEP SPACE NINE est une construction de médiocre qualité, et seule la moitié de ses propulseurs fonctionne. Avant d'être déplacée, la station doit être protégée. La première mesure consiste à créer autour d'elle une bulle subspatiale, ce qui réduit sa masse inertielle et accroît l'efficacité des propulseurs.**



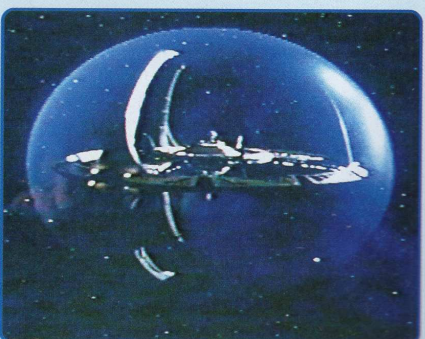
▶ **La station est mise en branle par les moteurs verniers situés sur le rebord extérieur de l'anneau d'arrimage. Selon que l'on actionne tels ou tels propulseurs (ce qui se traduit par l'émission d'une lueur bleutée), la station se déplace dans une direction ou dans une autre.**



▶ **Les propulseurs sont lancés un à un jusqu'au nombre requis. Le fait de disposer de nombreux petits moteurs plutôt que de quelques-uns plus gros et plus puissants permet une plus grande manœuvrabilité. Chaque propulseur se présente ici sous l'aspect d'une étroite bande.**



▶ **Après activation des propulseurs et mise en place de la bulle subspatiale qui l'entoure, DEEP SPACE NINE s'élance dans l'espace avec autant de grâce qu'un spatonef; la station prend progressivement de la vitesse jusqu'à atteindre sa destination dans la ceinture de Denorios.**





DOSSIER 27 DEEP SPACE NINE



▶ **Toutes les commandes nécessaires pour manœuvrer la station sont situées au sein du Centre des Opérations. La tâche est délicate, d'autant que Miles O'Brien connaît peu la technologie cardassienne.**

▶ **Sur les écrans des consoles s'affiche une représentation schématique de la station. L'ordinateur tient le personnel au courant de l'évolution des opérations par le biais de messages sonores.**



▶ **Le moniteur indique les points où l'intégrité structurelle de la station souffre le plus; si la bulle n'entoure pas totalement DEEP SPACE NINE, les conséquences risquent d'être catastrophiques.**

L'ordinateur n'établit qu'une intégrité partielle – le niveau d'instabilité se maintient à 12%. O'Brien, en désaccord avec l'ordinateur, estime la masse inertielle suffisamment faible pour que la station quitte son orbite. Passant outre aux avertissements, il initialise le mode « transit » et la stabilisation tri-axiale avant de lancer les propulseurs. La station entame son voyage.

Commandes manuelles

Presque aussitôt, une nouvelle alarme retentit : l'intégrité du champ décroît, et l'instabilité passe à 21%. O'Brien sait qu'il doit refermer la brèche dans le champ, sinon la station sera détruite. Le temps presse : l'effondrement complet du champ subsatial interviendra dans 60 secondes !

Il subsiste une chance : O'Brien décide d'utiliser les amortisseurs inertiels pour alimenter les déflecteurs. L'ordinateur s'oppose à cette procédure, mais O'Brien lui ordonne néanmoins d'effectuer le transfert d'énergie pour renforcer le champ subsatial.

L'ordinateur est dans l'incapacité d'exécuter cette commande : les protocoles de sécurité de niveau 1 annulent la requête de Miles O'Brien. Il ne reste plus que 30 secondes avant l'effondrement du champ subsatial.

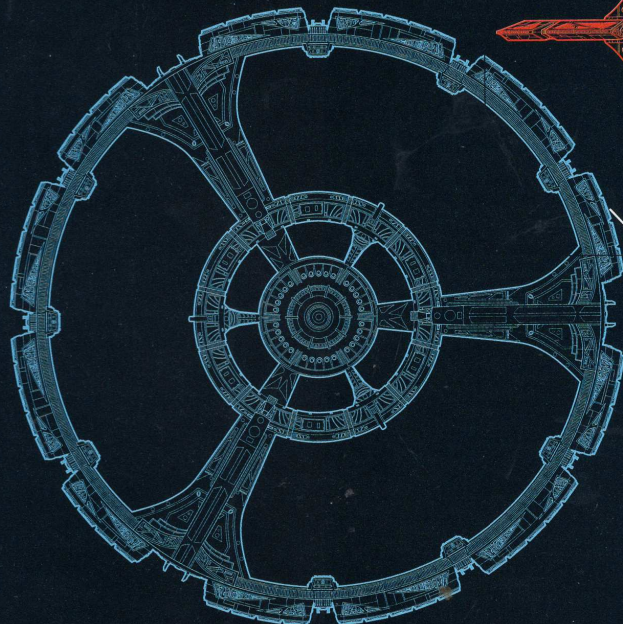
Dans un effort désespéré, O'Brien assure manuellement le transfert d'énergie pour réorienter le flux vers les déflecteurs sans l'assistance de l'ordinateur. Pour réaliser cette manœuvre, O'Brien orchestre avec précision l'accomplissement par des techniciens bajorans d'une série d'opérations très précises.

Grâce à l'habileté de tous les intervenants, le plan réussit. Le transfert d'énergie est suffisant pour amener la station dans le cadre des tolérances de vol. *Deep Space Nine* gagne alors sa nouvelle orbite près du vortex, qu'il sera possible de protéger contre les menées de peuples hostiles, dont les Cardassiens.

Il reste à espérer que *Deep Space Nine* aura pas à entreprendre de sitôt un voyage aussi long et périlleux.

DE BAJOR AU VORTEX

Deep Space Nine n'a pas été conçue comme une station spatiale mobile, aussi les propulseurs ne sont-ils employés pour parcourir des distances importantes que dans des circonstances exceptionnelles. La station n'est pas à même d'entreprendre le même type de déplacements qu'un vaisseau spatial.



Le transfert de la station est dirigé à partir du Centre des Opérations.

Les douze propulseurs répartis tout autour de l'anneau externe apportent une grande précision dans les déplacements de la station, et ce dans toutes les directions.

Dans des conditions normales de fonctionnement, lorsque *Deep Space Nine* est en orbite, les propulseurs servent à effectuer des ajustements mineurs dans le positionnement de la station. Même dans ces circonstances ordinaires, il importe que tous les propulseurs soient opérationnels; or les Cardassiens ont laissé une station en piteux état.



NOM :
DEEP SPACE NINE

NOM CARDASSIEN :
TEROK NOR

SYSTÈME :
BAR DE QUARK

Depuis plus d'une décennie, le bar de Quark est resté ouvert à bord de *Deep Space Nine* — sous l'autorité cardassienne comme sous celle des Bajorans et de la Fédération.

Les **Ferengis** sont un peuple universellement réputé pour sa capacité à acquérir du **latinum** jusque dans les circonstances les plus défavorables ; ainsi, le manque de scrupules moraux qui lui est propre lui permet de faire des profits sous l'**occupation cardassienne de Bajor**.

Au début des années 2360, un **Ferengi** du nom de **Quark** ouvre un bar à bord de la station minière cardassienne **Terok Nor**, en orbite au-dessus de Bajor soumise. L'ambitieux tenancier de bar lui-même ne peut prévoir tous les changements qui vont affecter son établissement au cours des années suivantes.

L'arrivée du personnel de **Starfleet** en 2369 amène Quark à envisager de quitter la station, car une association avec la **Fédération** risque de nuire à sa réputation sur **Ferenginar** — ce que confirmera en 2372 le **Liquidateur de l'ACF Brunt**. La même année, l'avenir de l'affaire de Quark est de nouveau menacé, quand son propre frère, **Rom**, tombe sous l'influence des idéaux de la FUP. Rom monte un syndicat des employés de bar dans le but d'obtenir une meilleure paie et de meilleures conditions de travail pour le personnel. Fort heureusement, cet incident se résoudra à la plus grande satisfaction de toutes les parties.

Quark n'a guère à souffrir de la concurrence. Son seul rival est l'**Ei-Aurien Martus Mazur**, qui en 2370 crée un casino à bord de la station. L'entreprise de Mazur fera

long feu et n'aura aucun effet à long terme sur les profits de Quark.

Le **bar de Quark**, situé au Niveau 7 de la Section 7 de *Deep Space Nine*, est idéalement placé au cœur de la **Promenade**, à deux pas du **temple bajoran** et de diverses boutiques ; on accède aisément à l'entrée principale par plusieurs allées et **turbolifts** — il est pratiquement impossible de ne pas passer devant le bar lorsqu'on visite la Promenade.

Trois étages de plaisir

L'établissement s'étend sur trois niveaux. L'entrée s'effectue par des doubles portes donnant sur l'allée inférieure de la Promenade, mais on peut aussi pénétrer dans le bar de Quark par l'allée supérieure. Des tables et des chaises sont installées dehors, afin d'attirer les clients potentiels. Durant les heures d'ouverture, des volets situés à côté du bar procurent à Quark et à son personnel une vue dégagée sur la Promenade, ainsi que sur les nouveaux arrivants.

Bien que **Terok Nor** ait été conçue comme une station minière par les **Cardassiens**, Quark a réussi à créer dans son établissement une ambiance chaleureuse et détendue, au moyen d'un usage attentif des coloris, des éclairages et de la décoration. Le sol est revêtu de plaques métalliques d'aspect utilitaire et la section des **tables de dabo** est en treillis métallique (tout comme le niveau supérieur), mais l'emploi par le Ferengi des



▲ **Rom est employé comme serveur dans le bar de son frère aîné Quark, où il va mettre sur pied un syndicat revendiquant un minimum de droits et une paie décente pour le personnel.**

matières et des éclairages colorés qu'il affectionne accroît l'impression d'espace. Dès l'entrée, la douce lumière bleutée provenant de la table de jeu sur la gauche, ainsi que les lampes murales de couleur crème adoucissent la dureté visuelle des passerelles métalliques et rendent le niveau inférieur extrêmement accueillant.

Après être passé par la table de jeu, le client peut emprunter deux petites marches pour gagner l'aire de dabo principale, brillamment colorée, avec ses tables et chaises illuminées et ses séduisantes **dabo-girls**. Un panneau décoratif rouge et jaune se dresse derrière la table ; à l'avant, la limite de l'aire est définie par de minces colonnes qui s'élèvent jusqu'à l'étage supérieur. La place est suffisante autour de la table pour les joueurs, mais aussi pour les spectateurs, qui peuvent boire un verre ou savourer

un repas. De petites tables rondes éclairées en leur centre créent une atmosphère d'intimité. Derrière les tables de dabo se trouve l'un des deux escaliers en colimaçon qui conduisent aux premier et deuxième étages.

Divertissements

Cet escalier donne accès à la série des **holosuites** du deuxième étage (également gérées par Quark) ; il n'est donc pas inhabituel de voir dans le bar des clients des holosuites vêtus de toutes sortes de costumes étranges, selon le programme auxquels ils s'adonnent. Le second escalier, au-delà des tables de dabo, conduit à une zone à l'éclairage plus tamisé, équipée de sièges et de tables, où règne une ambiance plus intime qu'au niveau principal. Cet escalier est celui qu'empruntent en général les clients qui entrent chez Quark.



▲ **De multiples boissons sont exposées derrière le bar brillamment éclairé.**



▲ **Brunt enquête sur des rumeurs disant que le personnel a créé un syndicat.**



▲ **Les tables de dabo sont l'une des attractions majeures du bar de Quark.**



▲ Le bar de Quark est un lieu de rencontre particulièrement apprécié à bord de DEEP SPACE NINE; y sont parfois organisées des manifestations exceptionnelles, telles que le mariage des officiers de Starfleet Jadzia Dax et Worf.

▼ Morn est un pilier du bar de Quark (où il dispose de son propre tabouret !). Le Ferengi doit souvent chasser son indéracinable client à l'heure de la fermeture.



▲ Pour encourager les fortes mises, de jolies jeunes femmes (parmi lesquelles l'épouse bajorane de Rom, Leeta) opèrent aux tables de dabo.

par le niveau supérieur de la Promenade – ils sont évidemment aussi bien servis à ce niveau qu'à l'étage inférieur.

Le profit d'abord

Quark cherche à tirer autant de profit qu'il le peut de son bar, aussi accueille-t-il volontiers les activités de jeu. Il lui faudra toutefois un certain temps avant d'autoriser le chef Miles O'Brien à pratiquer les fléchettes dans ses locaux, au bas du second escalier, près d'un répliqueur mural contenant des bouteilles. Le Ferengi tolère ce jeu, mais préférerait installer au-dessus de la table de dabo un écran diffusant des manifestations et des compétitions à but plus lucratif.

Si certaines parties de l'établissement sont réservées à la réflexion et à la tranquillité, le bar lui-même est conçu pour

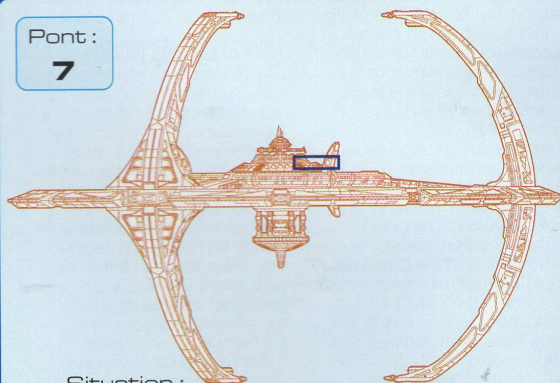
accueillir et servir le plus de clients possible. Derrière ce bar perforé en alliage argenté, on trouve toutes sortes de bouteilles et de flacons contenant aussi bien de l'eau-de-vie saurienne que de la bière romulienne, brillamment éclairés de l'arrière par des panneaux bleutés au plafond – cet éclairage est complété par une douce illumination blanche provenant de sous le bar, là où la majeure partie des « bonnes choses » sont conservées à l'intention des clients connaisseurs.

La large entrée du bar et sa forme anguleuse facilitent le service. Des tabourets de bar incitent les clients à s'attarder, à boire un peu plus et à accroître les profits du Ferengi.

S'il a certainement le sens des affaires, Quark n'en semble pas moins sincèrement chercher à assurer le confort et le bien-être des clients de son établissement.

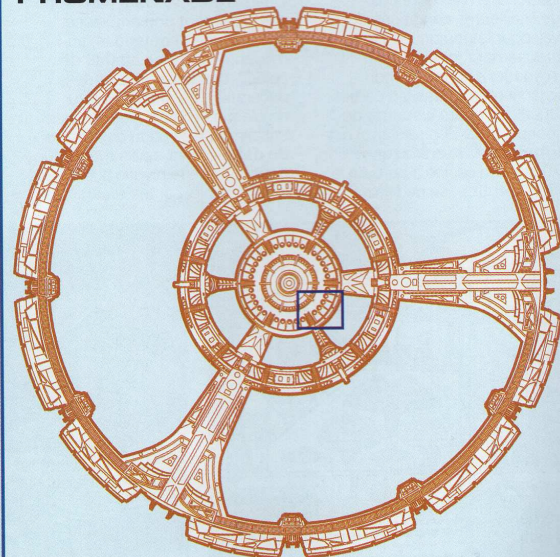
Pont :

7



Situation :

PROMENADE



BLOC-NOTES

- Dans une temporalité parallèle dont Jake Sisko fait l'expérience, Quark quitte Deep Space Nine et son bar. Le loquace pilier de bar lurien Morn devient le nouveau propriétaire de l'établissement.
- En 2372, le Liquidateur ferengi Brunt retire sa licence à Quark et saisit ses biens; fort heureusement, les amis du tenancier de bar à bord de Deep Space Nine viennent à sa rescousse en faisant don de tables et de chaises, de vaisselle et divers autres objets – ils contribuent ainsi à maintenir le bar ouvert.
- Dans l'Univers-Miroir, le Ferengi Quark ouvre un bar à bord de la station Terok Nor. Dans cette dimension parallèle cependant, Quark est surpris à aider des esclaves terriens à s'évader de la station, ce qui lui vaut d'être exécuté. Son frère Rom reprend l'établissement, mais un an plus tard, il est tué à son tour; le bar de Quark revient alors au fils de Rom, Nog.



DOSSIER 27 DEEP SPACE NINE

STATION :
DEEP SPACE NINE

SYSTÈME :
VAISSEAUX AUXILIAIRES

TYPE :
RUNABOUTS

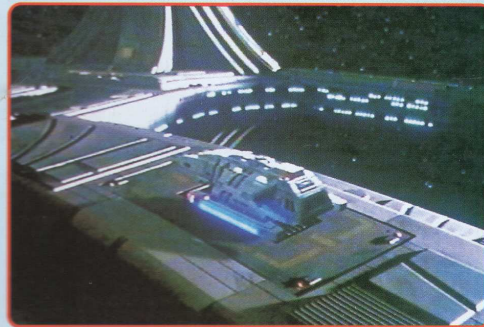
Les **runabouts** sont de petits vaisseaux de la **Fédération** aux performances supraluminiques. Les appareils affectés à **Deep Space Nine**, de classe **Danube**, sont employés à des missions de courte portée. Le cockpit d'un **runabout** compte quatre places assises pour l'équipage, plus deux sièges passagers. La partie centrale comprend un module susceptible d'être changé pour répondre à différents profils de mission. La section de poupe peut accueillir jusqu'à quarante personnes, mais, en règle générale, les **runabouts** sont conçus pour transporter au maximum huit individus.

En 2369, trois **runabouts** sont affectés

en permanence à **Deep Space Nine**. Depuis lors, plusieurs autres appareils ont été attribués à la station, afin de renforcer la flotte ou de remplacer les bâtiments détruits en mission. Le **capitaine Sisko** les a baptisés du nom de grands cours d'eau de la Terre.

Dans un premier temps, les **runabouts** ont été utilisés pour explorer le **quadrant Gamma**, mais la menace que fait peser le **Dominion** rend désormais impossible une telle activité.

▶ Les **RUNABOUTS** sont employés à des missions très variées, de l'exploration pure à la défense de la station.



U.S.S. GANGES

L'un des premiers **runabouts** livrés à la station **Deep Space Nine** par l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** en 2369.

Immatriculation : **NCC 72454**

Origine du nom : Le Gange, fleuve du nord de l'Inde et de l'est du Pakistan.

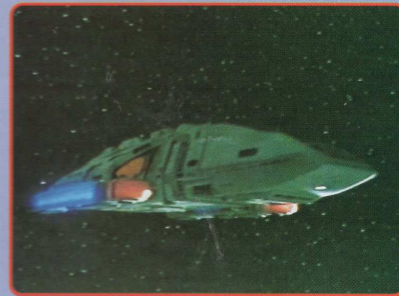
Historique opérationnel : **Dax** et l'**enseigne Pauley** partent aux commandes de l'**U.S.S. Ganges** en mission d'exploration dans le **quadrant Gamma**, afin de trouver l'archéologue intergalactique **Vash**. En 2369, le **constable Odo** se sert du **Ganges** pour ramener

Croden sur **Rakhar**. Cet appareil sera plus tard utilisé lors de l'évacuation de **Deep Space Nine**, attaquée par le **Cercle**, un groupe d'extrémistes **bajorans**.

Statut : Détruit en 2370 par un **croiseur transporteur de munitions t'lani**, alors que son équipage échappe aux autorités t'lani et **kellerun**.

Première apparition : « L'Émissaire » [ST : DS9]

▶ En 2370, **Jake Sisko** et quelques autres sont évacués de **Bajor** à bord de l'**U.S.S. GANGES**.



U.S.S. MEKONG

L'**U.S.S. Mekong** est affecté à **Deep Space Nine** en 2370, en remplacement de l'**U.S.S. Ganges**.

Immatriculation : **NCC-72914**

Origine du nom : Le Mékong, fleuve d'Asie du Sud-Est qui se jette dans la mer de Chine.

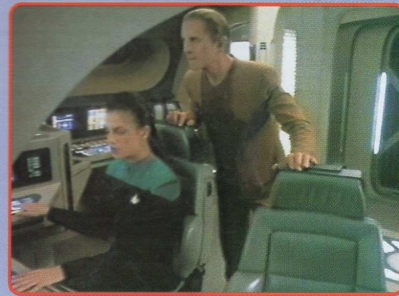
Historique opérationnel : Utilisé pour intercepter **Calvin Hudson** et une force de frappe du **Maquis**, auteurs d'une tentative de coup de main contre un dépôt d'armes, dans le but de perturber une opération de ravitaillement **cardassienne**. Le **Mekong** joue aussi un rôle clef dans le sauvetage du **commander**

Sisko, de **Jake**, de **Quark** et de **Nog**, détenus par le **Dominion** sur une planète du **quadrant Gamma**.

Statut : Détruit par les forces du **Jem'Hadar** au cours d'une offensive **romulo-cardassienne** avortée contre le **Dominion** dans le **quadrant Gamma**.

Première apparition : « Démonstration » [ST : DS9]

▶ **Dax** et **Odo** traversent le vortex à bord de l'**U.S.S. MEKONG** pour secourir leurs amis aux prises avec le **Jem'Hadar**.



U.S.S. ORINOCO

L'**U.S.S. Orinoco** est rattaché au service de **Deep Space Nine** en 2370.

Immatriculation : **NCC-72905**

Origine du nom : L'Orénoque, fleuve du Venezuela long de près de 2800 km.

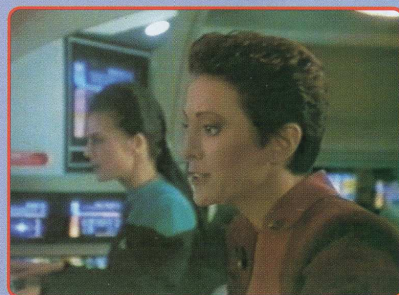
Historique opérationnel : Utilisé pour la première fois en 2370 lors de l'évacuation de **Deep Space Nine**, affectée par les violentes **tempêtes de plasma de la ceinture de Denorios**. Au cours de la bataille de la colonie de **Bryma** contre le **Maquis**, l'**Orinoco** subit de graves avaries, mais sera récupéré et renfloué. En 2370,

le **major Kira** et le **Dr Bashir** prennent les commandes pour arracher le **commander Sisko** aux griffes du **Jem'Hadar**, puis reviennent sans presque aucun dommage du **quadrant Gamma**.

Statut : Détruit en 2371 alors qu'il regagne **Deep Space Nine**, après un acte de sabotage perpétré par la secte de « **La Vraie Voie** ».

Première apparition : « Le Siège » [ST : DS9]

▶ **Sisko** et **O'Brien** ne sont pas rentrés d'une mission d'exploration : l'**U.S.S. ORINOCO** est alors envoyé à la rescousse.





LES RUNABOUTS DE DEEP SPACE NINE

U.S.S. RIO GRANDE

L'un des trois premiers **runabouts** affectés à **Deep Space Nine** en 2369.

Immatriculation : **NCC-72452**

Origine du nom : Le Rio Grande (ou Rio Bravo), long de 3060 km, est l'un des grands fleuves nord-américains. Il sépare les États-Unis du Mexique.

Historique opérationnel : L'**U.S.S. Rio Grande** découvre le **vortex bajoran**. Il est tout près d'être détruit alors qu'il vole vers une étoile

pour dissimuler l'existence de la **colonie du Paradis**. **Dax**, **Worf** et **Kor** l'ont emprunté lorsqu'ils découvrent l'**Épée de Kahless**.

En 2372, le **Rio Grande** s'écrase sur une planète de glace, mais il sera récupéré par l'**U.S.S. Defiant**.

Statut : Opérationnel.

Première apparition : « L'Émissaire » [ST : DS9]

▶ **L'U.S.S. RIO GRANDE est le premier runabout à franchir le vortex bajoran.**



U.S.S. RUBICON

Ce **runabout** est affecté à **Deep Space Nine** en remplacement de l'**U.S.S. Mekong**.

Immatriculation : **NCC-72936**

Origine du nom : La rivière italienne Rubicon joua un rôle majeur dans le destin historique de Jules César, qui la franchit en 49 av. J.-C.

Historique opérationnel : L'**U.S.S. Rubicon**, contraint de se poser sur **Bopak III** dans le **quadrant Gamma**, est capturé avec son équipage, le **Dr Bashir** et le **chef O'Brien**

par un groupe de rebelles du **Jem'Hadar** qui veut qu'on l'aide à trouver un remède à sa dépendance génétique au blanc de ketrecel.

En 2372, il est employé à la défense de **Deep Space Nine**, apparemment envahie par les forces du **Dominion**.

Statut : Opérationnel.

Première apparition : « Affaires de famille » [ST : DS9]

▶ **Le commander Sisko révèle le nom du nouveau runabout au major Kira.**



U.S.S. VOLGA

L'**U.S.S. Volga** est mis en service actif auprès de **Deep Space Nine** en 2371.

Origine du nom : La Volga est un grand fleuve qui coule à l'est du continent européen, sur Terre.

Historique opérationnel : Le **Volga** est utilisé pour emmener **Keiko O'Brien** étudier les mystères botaniques de **Torad V**, dans le **quadrant Gamma**. Lors de son retour vers **Deep Space Nine**, il subit des avaries à cause d'un choc avec un astéroïde. Plus tard, le **capitaine Sisko** franchira le vortex à son bord, au cours d'une mission

d'évaluation du potentiel minier d'une petite planète.

Statut : Détruit par un vaisseau du **Jem'Hadar**.

Première apparition : « Body Parts » [ST : DS9]

▶ **L'accident survenu dans la ceinture d'astéroïdes qui endommage l'U.S.S. VOLGA force le Dr Bashir à transférer le fœtus de Keiko O'Brien dans l'utérus du major Kira, qui mènera à bien la grossesse. En dépit de ses graves avaries, le VOLGA sera réparé.**



U.S.S. YANGTZE KIANG

L'un des trois **runabouts** livrés à **Deep Space Nine** par l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** en 2369.

Immatriculation : **NCC-72453**

Origine du nom : Le Yang-Tseu-Kiang (ou Yangzi Jiang, ou fleuve Bleu), est le plus long fleuve de Chine : 5980 km.

Historique opérationnel : En 2369, le **commander Sisko** utilise l'**U.S.S. Yangtze Kiang** pour faire traverser le vortex à **Kai Opaka**. Le vaisseau répond à un appel de détresse

et s'écrase sur une lune de **classe M**.

Le **Dr Bashir** se sert du matériel médical du **runabout** pour aider les humanoïdes blessés qu'il rencontre, mais il s'aperçoit que ses efforts sont vains, car ceux-ci sont soignés et maintenus en vie par des moyens artificiels.

C'est pour cette raison que **Kai Opaka** doit rester sur la planète.

Statut : Détruit dans le **quadrant Gamma**.

Première apparition : « L'Émissaire » [ST : DS9]

▶ **Utilisant le matériel médical embarqué à bord de l'U.S.S. YANGTZE KIANG, le docteur Julian Bashir détermine que les habitants de la planète ne peuvent en partir car ils sont maintenus artificiellement en vie.**



U.S.S. YUKON

L'**U.S.S. Yukon** est placé en service actif auprès de **Deep Space Nine** en 2371.

Origine du nom : Le Yukon est un fleuve du continent nord-américain.

Historique opérationnel : En 2371, le **Yukon** intercepte des preuves faisant état d'une opération **klingonne** illégale de pose de mines. En 2372, il est dérobé par un **Korrigan** qui tente de détruire une flotte combinée (regroupant des forces **klingonnes**, **romuliennes** et **fédérales**) en l'équipant d'une bombe au **trilithium**

dans le but d'aller détruire le soleil **bajoran**. L'**U.S.S. Defiant** se sert d'un rayon tracteur pour dévier l'appareil de sa trajectoire et sauver ainsi la flotte.

Statut : Détruit par une bombe au trilithium dans les parages du soleil bajoran.

Première apparition : « The Sons of Mogh » [ST : DS9]

▶ **Le chef O'Brien et le major Kira sont à bord du YUKON lorsqu'ils se heurtent à une décharge d'énergie qui s'avère être une mine klingonne.**





NOM :
DEEP SPACE NINE

NOM CARDASSIEN :
TEROK NOR

SYSTÈMES :

ARMEMENTS ET VOILES DÉFENSIVES

En regard à sa position périlleuse à l'entrée du vortex bajoran, *Deep Space Nine* est équipée d'une impressionnante batterie de systèmes de défense. Lorsque *Starfleet* prend le contrôle de cette station spatiale, en 2369, ce n'est plus qu'une coque délabrée, dépouillée de tous ses équipements importants. Depuis lors, la menace du *Dominion* a fait de la station un poste stratégique vital pour la défense du quadrant Alpha, aussi la *Fédération* a-t-elle entrepris de l'armer « jusqu'aux dents ».

Des batteries de phaseurs ont été intégrées à la structure, et des lance-torpilles à photons installés dans les pylônes et l'anneau d'arrimage. Les plus puissantes et efficaces des armes de *Deep Space Nine* sont situées dans les trois « voiles de défense ». Celles-ci font depuis toujours partie de sa structure, mais on ne sait pas exactement comment elles étaient armées quand la station était sous contrôle cardassien.

Ces trois bras incurvés se rattachent à la station au niveau de l'anneau d'habitation. Plusieurs armes sont implantées dans ces

tours, dont des batteries de phaseurs installées par *Starfleet* peu après sa prise en main de *Deep Space Nine* et des lance-torpilles (de même modèle que ceux que l'on trouve en d'autres points de la station, ces derniers sont capables de tirer des salves de torpilles à photons, en rapide succession et dans toutes les directions).

Contrôle des armements

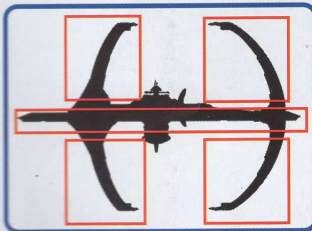
Les visées et les tirs sont commandés par les stations tactiques des Opérations, sous la responsabilité du *commander Worf* (phaseurs) et du *major Kira Nerys* (torpilles).

Les extrémités des voiles défensives dirigées vers l'extérieur sont également équipées de lance-torpilles, particulièrement utiles pour tirer sur des cibles éloignées de la station. En 2373, trois vaisseaux du *Dominion* qui s'approchent de l'*U.S.S. Defiant NX-74205* (occupé au minage de l'entrée du vortex bajoran) sont détruits à grande distance par des torpilles lancées de ces points.

Le troisième type de système d'armements incorporé aux voiles défensives comprend une batterie de phaseurs à tir rapide et un autre lance-torpilles. Les phaseurs sont habituellement affleurants aux flancs des voiles défensives ; ils coulissent en position lorsque la station est apprêtée en vue de manœuvres défensives. Un canon surgit à la perpendiculaire des lanceurs fixes, puis effectue plusieurs rotations dans les deux sens avant de s'immobiliser en position de tir. Ce mécanisme procure une excellente manœuvrabilité dans la visée – la rotation rapide s'accompagne en outre de tirs en rafale.

Chacun des lanceurs comporte quatre points de tir. Les torpilles sont lancées en rapide succession et les phaseurs peuvent tirer simultanément de plusieurs directions.

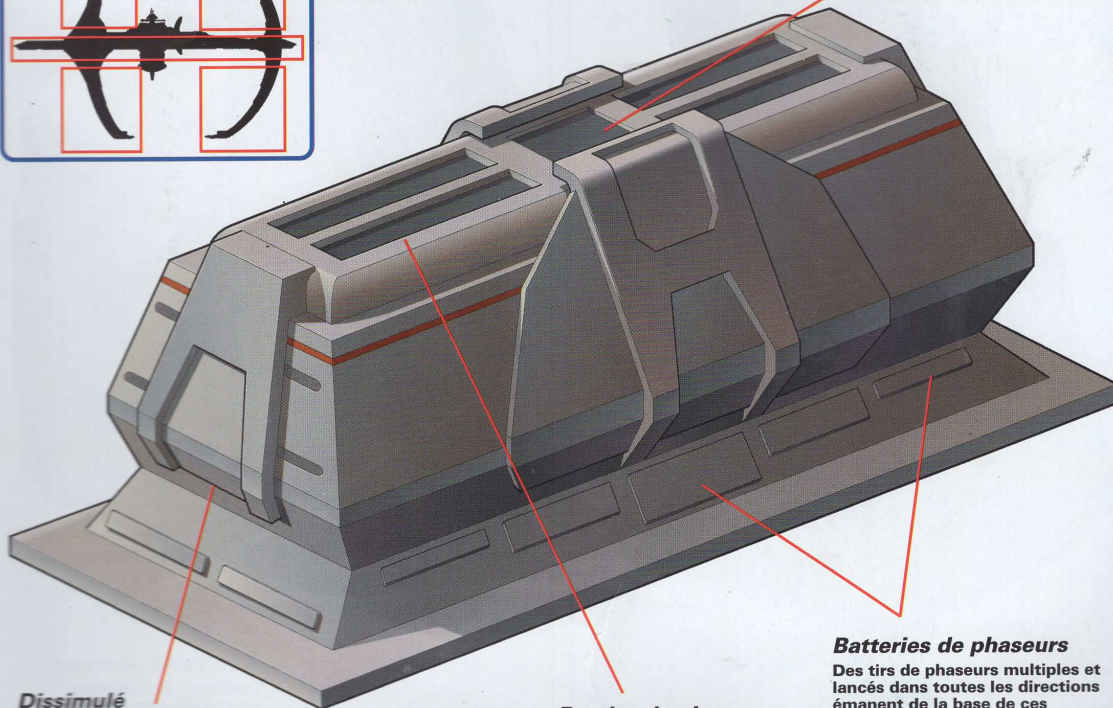
Les rayons des phaseurs jaillissent aux extrémités de chaque point de tir, alors que les torpilles sont projetées à partir du centre. Le lanceur de la face externe du bras décoche lui aussi des torpilles à photons en salves à partir du centre, cependant que de la zone surélevée



Des lanceurs tels que celui-ci sont situés sur les pylônes et l'anneau d'arrimage de DEEP SPACE NINE.

Torpilles à photons

Des torpilles à photons sont lancées de cet endroit dans toutes les directions.



Dissimulé

Ce dispositif jaillit de l'anneau d'arrimage lorsqu'il est nécessaire, mais s'escamote totalement dans le cas contraire.

Bandes de phaseurs

Les tirs de phaseurs proviennent de ces zones.

Batteries de phaseurs

Des tirs de phaseurs multiples et lancés dans toutes les directions émanent de la base de ces batteries.

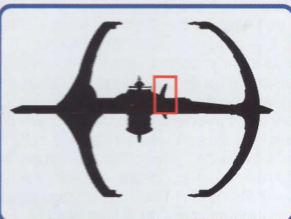


alentour partent des tirs multiples de phaseurs, là encore dans toutes les directions.

En 2372, quand un conflit éclate avec les **Klingons**, la station a eu une année pour se préparer à une invasion par les forces du Dominion : elle a accumulé cinq mille torpilles

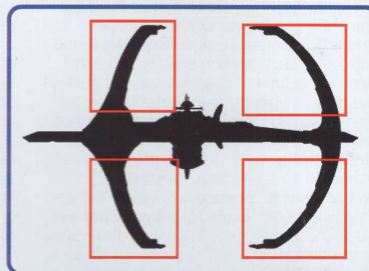
à photons, que le **capitaine Benjamin Sisko** ordonne de tirer de différents points et dans différentes directions. Ce système de défense suffit à repousser l'attaque des Klingons, qui perdent huit vaisseaux avant que le **chancelier Gowron** ne donne l'ordre de battre en retraite.

Sans l'excellente protection assurée par les défenses de *Deep Space Nine*, la station spatiale, **Bajor**, le vortex, la Fédération unie des Planètes et tout le quadrant Alpha risqueraient fort de tomber sous le terrible joug du Dominion.



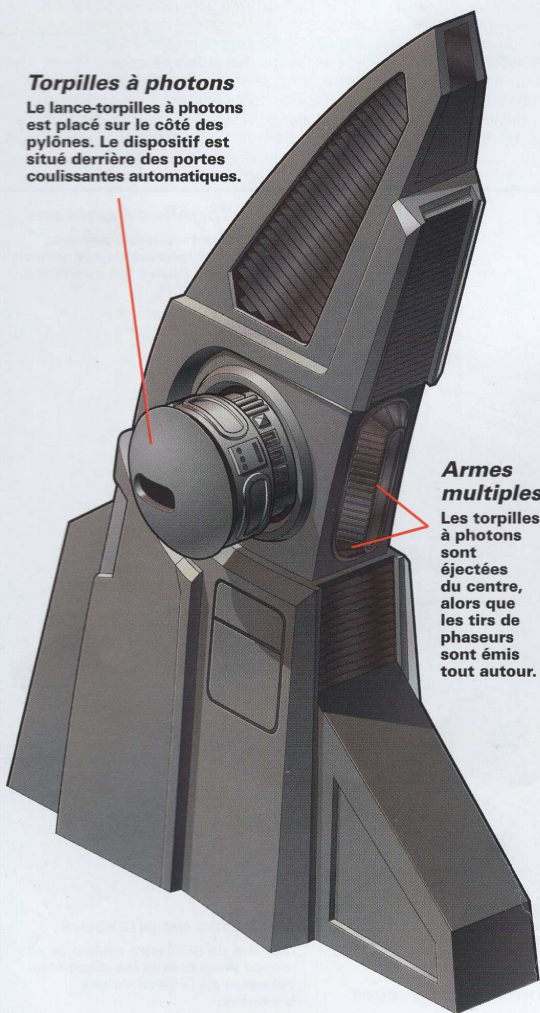
◀ La voile défensive constitue le principal système de protection de **DEEP SPACE NINE**. La station spatiale compte trois voiles de ce type ; placées sur le pourtour de l'anneau d'habitation, elles ont pour rôle de déclencher des tirs de phaseurs et de torpilles à photons.

▶ Le lance-torpilles à photons escamotable, placé dans la partie verticale du pylône, coulisse en position préalablement au tir.



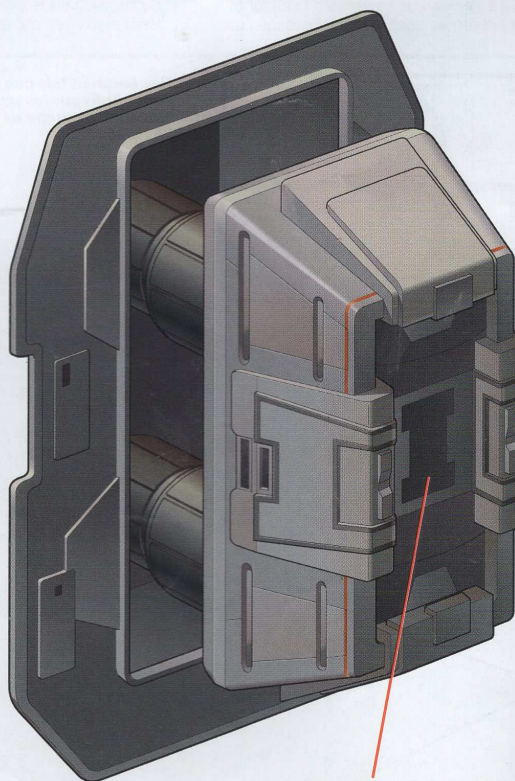
Torpilles à photons

Le lance-torpilles à photons est placé sur le côté des pylônes. Le dispositif est situé derrière des portes coulissantes automatiques.



Armes multiples

Les torpilles à photons sont éjectées du centre, alors que les tirs de phaseurs sont émis tout autour.



Torpilles à photons

Des torpilles à photons sont lancées en salves rapides de cet endroit.