

STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 9 autres
Editions France

L'ORDRE DE PRIORÉ KLINGON

Les plus grands

L'Empire Klingon

Le dernier chapitre

Le développement des Klingons

depuis toujours

STAR TREK en 3D de temps

La 3D est interactive

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

Les détails pour les visiteurs

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire



L'Oiseau-de-Guerre romulien

L'*Oiseau-de-Guerre romulien* est un énorme astronef, presque deux fois plus gros qu'un *vaisseau spatial de classe Galaxy* : c'est l'un des vaisseaux les plus redoutés de la Galaxie.

Après l'incident de Tomed (2311), la Fédération Unie des Planètes n'a plus eu de contacts avec l'Empire stellaire romulien jusqu'en 2364, date à laquelle l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* a été confronté à un *Oiseau-de-Guerre romulien de classe D'Deridex*, désigné par Starfleet sous l'appellation d'*Oiseau-de-Guerre de type B*.

Les *Oiseaux-de-Guerre* sont plus gros que les vaisseaux de classe *Galaxy* tels que l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*. Leur puissance de feu est sans doute supérieure aussi, mais c'est leur quasi-indétectabilité qui les rend dangereux. Contrairement à la plupart des vaisseaux de Starfleet, qui tirent l'essentiel de leur énergie de réacteurs matière/antimatière, l'*Oiseau-de-Guerre* fait appel à une **singularité quantique artificielle** (une sorte de trou noir miniature). Ce vaisseau dispose en outre d'impressionnantes capacités dans le domaine des rayons tracteurs.

Confrontations avec l'Oiseau-de-Guerre

Depuis que les Romuliens ont rompu l'isolement qu'ils s'étaient imposé, les vaisseaux de Starfleet ont connu maintes confrontations avec des *Oiseaux-de-Guerre*. La plupart semblaient accidentelles, mais les capitaines de Starfleet savent d'expérience qu'il convient de se méfier de telles rencontres « accidentelles » avec les Romuliens.

L'apparition d'un *Oiseau-de-Guerre* est toujours source d'inquiétude pour un commandant de vaisseau avisé. Dans l'année qui suit la réapparition des Romuliens sur la scène galactique, le **commander William Riker** exploite leur réputation de cruauté au combat dans ses manœuvres contre l'*Enterprise*. Il projette une image holographique d'un *Oiseau-de-Guerre*, ce qui distrairait momentanément le **capitaine Picard** de sa véritable mission.

La Fédération et l'Empire romulien sont ennemis, mais des tentatives ont été faites de part et d'autre (au grand jour ou de façon plus souterraine) pour ouvrir une nouvelle ère de coopération et d'amitié. Ces efforts n'ont guère



Le redoutable **commander Toreth**, capitaine de l'**OISEAU-DE-GUERRE KHAZARA**, vaisseau romulien de **CLASSE D'DERIDEX**.

été couronnés de succès. En 2366, l'**amiral romulien Alidar Jarok** fait apparemment défection pour se rallier à la Fédération. Fort des informations dispensées par Jarok, l'*Enterprise* se risque à une incursion dans la **Zone neutre**... où trois *Oiseaux-de-Guerre* se désocculent et exigent la reddition du vaisseau de la Fédération. Tout semble perdu pour l'*Enterprise*, jusqu'à ce que le capitaine Picard, qui s'était sagement arrangé pour pouvoir disposer de renforts, fasse appel à trois vaisseaux de guerre **klingons**.

L'année suivante, l'*Enterprise* rencontre l'*Oiseau-de-Guerre Devoras*, commandé par l'**amiral Mendak**, dans le but de permettre à l'**ambassadeur vulcain T'Pol** de négocier un traité entre la Fédération et l'Empire romulien. À la suite d'un accident de téléporteur mis en scène par les Romuliens, on découvre que l'**ambassadeur T'Pol** est en fait le **sous-commandant Selok**, espion romulien parfaitement infiltré.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 2 L'OISEAU-DE-PROIE ROMULIEN
- 3 LE CROISEUR ROMULIEN
- 4 VAISSEUX ROMULIENS DE RECHERCHE SCIENTIFIQUE ET DE RECONNAISSANCE
- 5 LA TECHNIQUE D'OCCULTATION DES ROMULIENS

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- L'EMPIRE STELLAIRE ROMULIEN...Dossier 12
- LE PERSONNEL ROMULIENDossier 49
- STAR TREK: LA NOUVELLE GÉNÉRATIONDossier 69

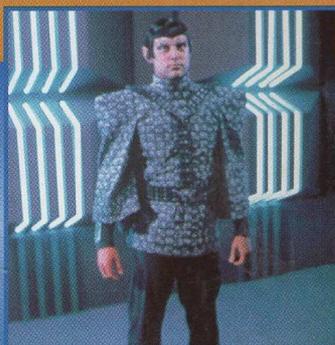
Il arrive que les confrontations avec les *Oiseaux-de-Guerre* soient plus désagréables encore. En 2367, **Geordi La Forge** est enlevé à bord d'un vaisseau romulien, où il subit un lavage de cerveau destiné à faire de lui un assassin à la solde des Romuliens. Le complot échouera, mais l'aventure aura été fort éprouvante pour La Forge.

La même année, alors que la **guerre civile** fait rage chez les Klingons, c'est à bord d'un *Oiseau-de-Guerre* que la **famille Duras** retrouve ses partisans romuliens – parmi lesquels **Sela**, membre des services secrets romuliens, qui prétend être la fille de **Tasha Yar** dans un espace-temps parallèle.

Pendant cette période de luttes intestines chez les Klingons, La Forge met au point la technique du **réseau de tachyons** qui permet aux vaisseaux de la Fédération de détecter les *Oiseaux-de-Guerre* occultés. Toutefois, comme cette méthode requiert une vingtaine de vaisseaux spatiaux pour tisser une toile efficace, elle ne peut être considérée comme un mode de détection très pratique.

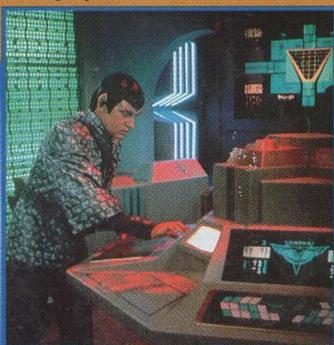
En 2369, le **conseiller Deanna Troi**, de l'*Enterprise*, est amenée à travailler avec les Romuliens, mais cette fois pour une bonne cause. Sans le vouloir, elle est impliquée dans un plan secret ourdi par des résistants, visant à l'exfiltration de trois transfuges de haut rang, de l'*Oiseau-de-Guerre Khazara* vers les territoires spatiaux de la Fédération.

À bord de l'Oiseau-de-Guerre



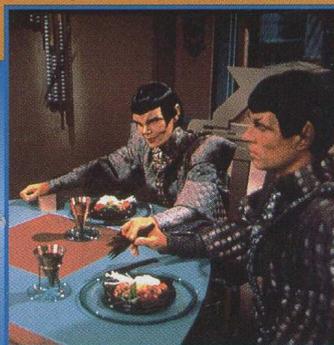
Les couloirs et les salles d'un **OISEAU-DE-GUERRE romulien** sont éclairés par des tubes à demi dissimulés, rappelant les néons.

Les pupitres de commande



À bord, les postes de travail sont conçus de telle sorte que les membres d'équipage se tiennent debout et non assis.

Un repas chez les Romuliens



Les officiers supérieurs de l'**OISEAU-DE-GUERRE** prennent leurs repas en privé, dans le carré du **commander**.

Des rondes répétées

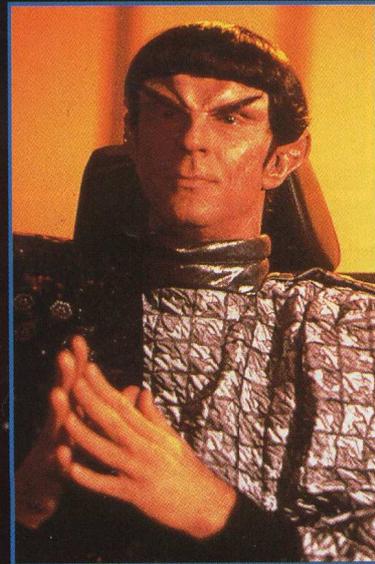


Les **commanders** procèdent à de fréquentes vérifications dans toutes les parties de leur vaisseau, notamment dans la soute, comme ici.

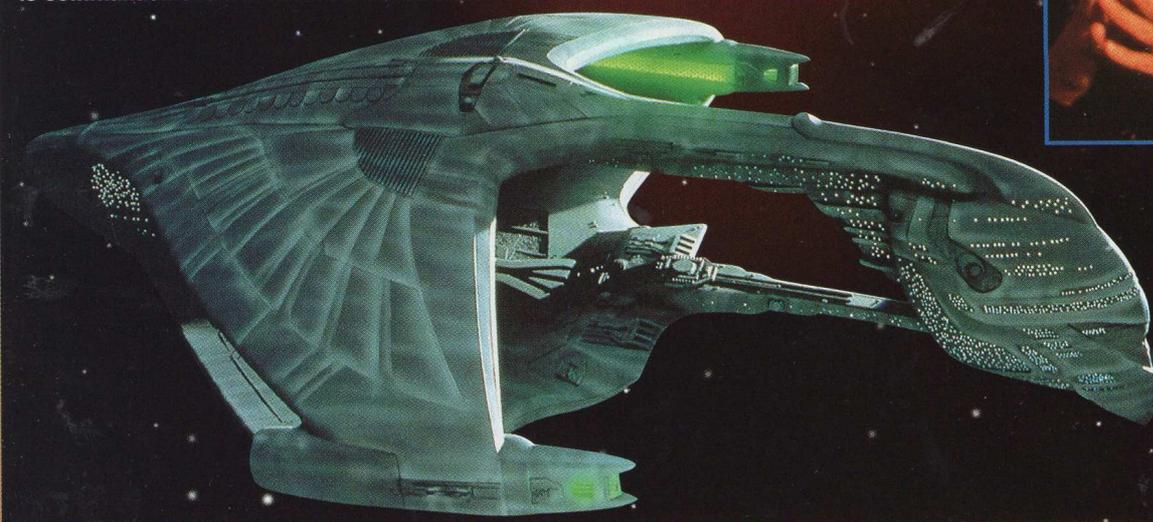
Une conception avancée

Entre 2311 et 2364, la Fédération n'a aucun contact avec les Romuliens. Or, il semble qu'au cours de cette période l'OISEAU-DE-GUERRE ait considérablement évolué, le vaisseau de taille relativement réduite rencontré par le capitaine Kirk étant remplacé par un astronef massif, lourdement armé et doté de capacités d'occultation très élaborées.

▶ Les vaisseaux romuliens ont souvent à leur bord des opérateurs Tal Shiar, tels que Sela. Les membres du Tal Shiar sont extrêmement puissants; ils peuvent même prévaloir sur les chefs militaires et prendre le commandement d'un OISEAU-DE-GUERRE.



▶ L'OISEAU-DE-GUERRE romulien rencontré par l'ENTERPRISE en 2364 était dirigé par le commandeur Tebok, qui enquêtait sur la disparition de plusieurs avant-postes le long de la frontière romulienne de la Zone neutre.



En 2366, l'année même où l'Enterprise recueille un transfuge romulien, l'amiral Jarok, la sonde spatiale Vega IX découvre un énorme « vaisseau vivant », baptisé Tin Man (ou « L'Homme de fer-blanc ») en référence au bûcheron de fer-blanc du Magicien d'Oz. L'U.S.S. Enterprise NCC-1701-D mène l'enquête, bientôt rejoint par deux Oiseaux-de-Guerre romuliens qui ont intercepté la transmission de Vega IX. L'un d'eux est détruit par le mastodonte, mais Tin Man sauve l'autre Oiseau-de-Guerre et l'Enterprise, menacés d'être détruits par la transformation en supernova de l'étoile voisine, Bêta Stromgren.

Trois ans plus tard, l'Enterprise et un Oiseau-de-Guerre, ainsi que les Cardassiens et les Klingons, suivent des traces d'ADN jusqu'à une planète où il leur est révélé que tous les humanoïdes sont apparentés : leurs planètes d'origine ont toutes été « ensemencées » quatre milliards d'années auparavant par la même race humanoïde évoluée.

De tels événements, bien que d'une portée immense, ne semblent guère avoir d'effets bénéfiques durables sur les précaires relations entre la Fédération et l'Empire romulien – dans notre propre chronologie spatio-temporelle tout au moins.

Il arrive cependant que les deux peuples et leur flotte opèrent de concert. En 2366, l'Enterprise reçoit un appel de détresse de la planète Galorndon Core. Le vaisseau de la Fédération se retrouve bientôt dans la situation d'avoir à sauver non seulement un détachement issu de son propre équipage, mais aussi un Romulien. Le commandeur Tomalak se joint à la tentative de sauvetage à la tête de son Oiseau-de-Guerre; il prend le risque de pénétrer dans l'espace de la Fédération pour atteindre Galorndon Core. Autrement dit, le Romulien présent sur cette planète était un espion.

Trois ans plus tard, Picard tentera une fois encore de sauver un Oiseau-de-Guerre : une entité qui occupe des singularités quantiques

prend la source d'énergie de l'Oiseau-de-Guerre pour un nid où élever ses petits. Cette infestation a pour conséquences une anomalie temporelle, et finalement la destruction de l'Oiseau-de-Guerre.

L'Oiseau-de-Guerre : un formidable adversaire

L'Oiseau-de-Guerre joue un rôle primordial dans la mise en œuvre de la politique romulienne. Les rencontres précédemment évoquées entre les vaisseaux de la Fédération et les Oiseaux-de-Guerre romuliens (et bien d'autres encore) ont enseigné à Starfleet que ces vaisseaux constituent une force qu'il convient de craindre et de respecter en cas de combat.

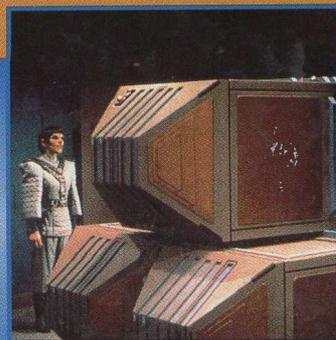
Quoique redoutable, l'Oiseau-de-Guerre n'est pas toujours victorieux. Un vaisseau de classe Galaxy, doté d'un équipage compétent et d'un capitaine avisé peut tout à fait donner du fil à retordre au puissant engin spatial romulien.

Les privilèges du commander



De son siège, le commander peut surveiller la passerelle et dispose de commandes qui prennent le pas sur celles du pupitre.

La soute



La soute d'un OISEAU-DE-GUERRE romulien ressemble fort par son agencement à celle d'un vaisseau de CLASSE GALAXY.

Ordre de grandeur des vaisseaux



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



OISEAU-DE-GUERRE ROMULIEN

L'OISEAU-DE-GUERRE IMPÉRIAL romulien est près de deux fois plus gros que l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D. C'est en 2364 qu'un vaisseau de la Fédération rencontre pour la première fois un OISEAU-DE-GUERRE de CLASSE D'ERIDEX.

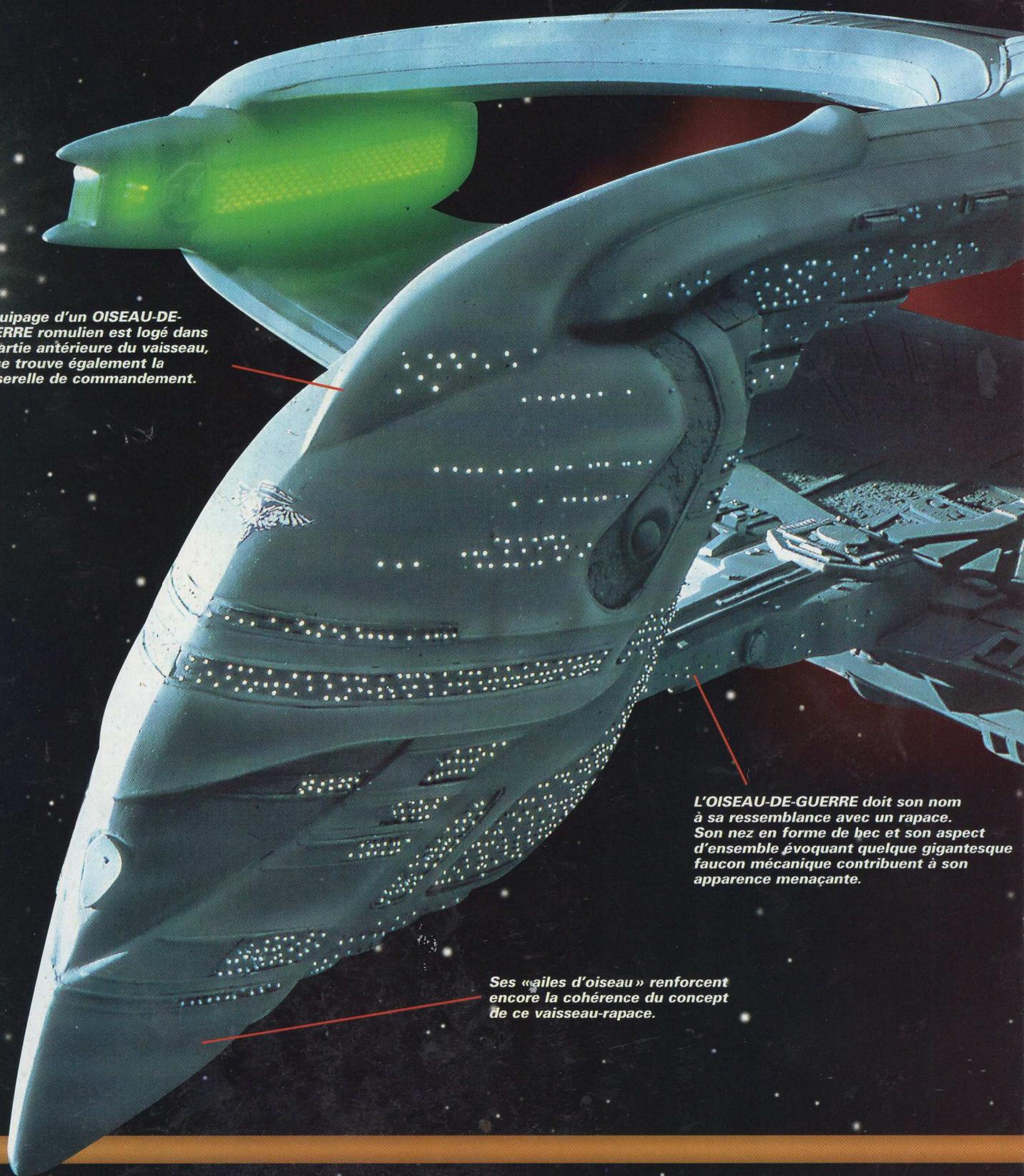
L'Oiseau-de-Guerre romulien

Bien qu'à *Starfleet* on n'ait qu'une connaissance limitée de la technologie mise en œuvre par les *Romuliens* pour leur *Oiseau-de-Guerre*, on en sait suffisamment pour respecter l'impressionnante puissance de ce vaisseau de combat interstellaire : les occasions d'engager la lutte ne manquent pas, mais les affrontements directs demeurent rares.

L'équipage d'un OISEAU-DE-GUERRE romulien est logé dans la partie antérieure du vaisseau, où se trouve également la passerelle de commandement.

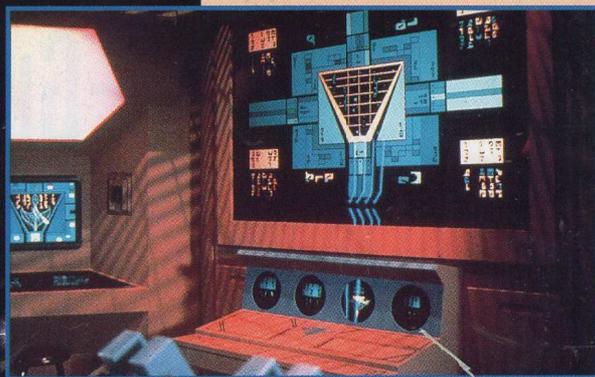
L'OISEAU-DE-GUERRE doit son nom à sa ressemblance avec un rapace. Son nez en forme de bec et son aspect d'ensemble évoquant quelque gigantesque faucon mécanique contribuent à son apparence menaçante.

Ses « ailes d'oiseau » renforcent encore la cohérence du concept de ce vaisseau-rapace.



La vitesse de l'OISEAU-DE-GUERRE est légèrement limitée par sa taille gigantesque. Son mécanisme de propulsion à vitesse de distorsion a ceci de particulier qu'il fait appel à une singularité quantique plutôt qu'aux principes du réacteur matière/antimatière.

La puissance de feu phénoménale de l'OISEAU-DE-GUERRE s'exprime notamment par le biais de canons disrupteurs avant et arrière.



La passerelle de l'OISEAU-DE-GUERRE comporte tous les dispositifs permettant à un astronef de se déplacer en vitesse de distorsion.



Le fauteuil du commandant à bord d'un OISEAU-DE-GUERRE.

La lueur verte émise par les nacelles de distorsion permet d'identifier aisément un OISEAU-DE-GUERRE.

L'OISEAU-DE-GUERRE ROMULIEN

Première observation :	2364
Types :	D'DERIDEX
Équipage :	Inconnu
Propulsion par distorsion :	Capacités supraluminiques, inférieures toutefois à celles d'un vaisseau de <i>classe Galaxy</i>
Caractéristiques :	Dispositif d'occultation, rayon tracteur
Puissance de feu :	Canons disrupteurs
Longueur :	plus de 1200 m

L'Oiseau-de-Guerre romulien

La conception des vaisseaux spatiaux romuliens a évolué de façon spectaculaire depuis que le capitaine Kirk a rencontré pour la première fois un *Oiseau-de-Proie* en occultation. Le moderne *Oiseau-de-Guerre*, imposant et surpissant, constitue une sérieuse menace pour la Fédération.

L'*Oiseau-de-Guerre*, vaisseau romulien de classe *D'deridex* – également connu de Starfleet sous le nom d'*Oiseau-de-Guerre de Type B* – est un croiseur cuirassé en usage pendant toute la seconde moitié du *xxiv^e* siècle. L'*Oiseau-de-Guerre* est beaucoup plus gros que les astronefs de classe *Galaxy* – tel l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* – dont dispose Starfleet. Capable d'atteindre des vitesses de distorsion élevées, il est équipé de **canons disrupteurs** et d'un **dispositif d'occultation**. Selon les commandants romuliens, l'*Oiseau-de-Guerre* est plus puissant qu'un *Oiseau-de-Proie klingon*. Comme la plupart des vaisseaux romuliens, il évoque un oiseau par son aspect général, mais se distingue par l'évidement qui sépare les coques supérieure et inférieure, toutes deux vert vif.

Contrairement aux vaisseaux de Starfleet, mus par un système d'interaction entre matière et antimatière, l'*Oiseau-de-Guerre* est propulsé par le biais d'une singularité quantique forcée, véritable trou noir en miniature. Une fois la singularité activée, le processus est irréversible. La signature des moteurs romuliens est compatible avec celle des noyaux de distorsion de la **Fédération**. Les nacelles de distorsion émettent une lueur verte, celle du plasma. Ce type de technologie n'est pas sans inconvénient : il est arrivé qu'une créature prenne la singularité quantique d'un *Oiseau-de-Guerre* pour un nid où élever ses petits. En cas d'urgence, il est possible d'éjecter le noyau.

Un design romulien classique

À l'intérieur de l'*Oiseau-de-Guerre*, les murs et les sols sont dans des tons de brun, qui vont du chocolat à l'orangé. Les portes, coulissantes, sont d'un vert terne ; les murs s'ornent de bandes verticales lumineuses de couleur verte, les coursives sont éclairées par des alignements verticaux de lumières bleutées.

La passerelle est circulaire. Le fauteuil du commandant occupe le centre de la pièce, sur une plate-forme surélevée. Les postes des autres officiers supérieurs, situés sur le pourtour de la passerelle, sont orientés vers l'extérieur. Deux officiers travaillent devant une même machine, derrière le fauteuil du commandant. L'écran de visualisation principal présente une forme d'oiseau stylisé aux ailes déployées. Deux postes se trouvent en face du commandant ; l'un comme l'autre peuvent être employés par le pilote. Tout le personnel de la passerelle, hormis le capitaine, travaille debout.

Le vaisseau est généralement dirigé par un commandant ou un sous-commandant. Les officiers romuliens, y compris les commandants des astronefs, sont fréquemment de sexe féminin.

La salle de commande des machines de l'*Oiseau-de-Guerre* est circulaire elle aussi. Des consoles occupent le pourtour ainsi qu'une colonne centrale (on y travaille debout). Le moteur proprement dit est logé dans une chambre adjacente à cette salle de commande.

Les disrupteurs de proue de l'*Oiseau-de-Guerre* tirent à partir du centre du bec. Lorsqu'ils détruisent un objet, les débris dégagent des niveaux élevés d'antiprotons. L'état de décomposition de ces antiprotons peut servir à évaluer le temps écoulé depuis la destruction.

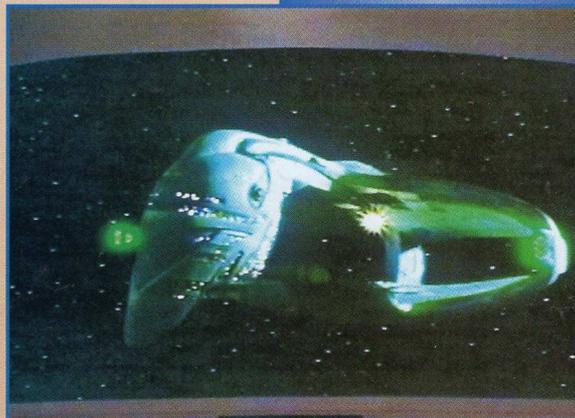
À bord d'un *Oiseau-de-Guerre*, les officiers dînent autour d'une grande table dans le carré, située à proximité immédiate de la passerelle. On y sert notamment des fruits et un plat appelé **viinerine**. Les sièges sont dotés de dossiers dont la forme complexe répond sans doute à des considérations artistiques plus qu'à un souci de confort.

Les hôtes du vaisseau disposent de quartiers privés. Dans chaque pièce se trouvent un emblème lumineux de l'**Empire stellaire romulien** et un grand miroir en forme de losange pourvu d'un éclairage dans sa partie inférieure.

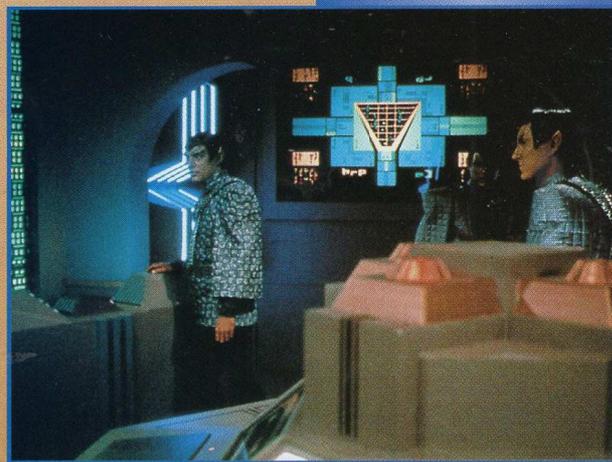
Le fret est stocké dans une vaste soute, dans des conteneurs bruns étreints à chaque extrémité. Ces conteneurs sont dotés d'une porte coulissante qui s'ouvre par simple pression sur un bouton. Certains d'entre eux sont assez volumineux pour receler un individu et un **générateur de champ de stase**.

En occultation

Le dispositif d'occultation, fort utile pour échapper à l'attention des ennemis, n'est pas infaillible. Un vaisseau occulté demeure détectable dans certaines conditions, par exemple s'il passe en vitesse de distorsion dans un champ de radiations. Par ailleurs, les émissions radioactives des propulseurs à distorsion doivent faire l'objet d'un équilibrage parfait. Si les **noyaux nullifier** sont ne serait-ce que légèrement désaxés, les moteurs à distorsion créent une petite perturbation magnétique intermittente dans l'espace dès que le bâtiment est en mouvement. Lorsque l'*Oiseau-de-Guerre* est occulté, il est impossible d'utiliser les boucliers et les armes – il demeure néanmoins possible de charger les disrupteurs. En phase d'occultation, l'*Oiseau-de-Guerre* surveille toutes ses émissions électromagnétiques pour s'assurer que rien ne trahit sa position. Il ne peut donc communiquer avec d'autres vaisseaux.



Starfleet rencontre pour la première fois un OISEAU-DE-GUERRE ROMULIEN en 2366, alors que l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D enquête sur des perturbations au long de la Zone neutre. Depuis lors, l'OISEAU-DE-GUERRE est devenu un spectacle familial autant qu'un redoutable ennemi.



L'intérieur d'un OISEAU-DE-GUERRE reflète les principes d'austère simplicité propres au design romulien. La décoration est entièrement réalisée dans des tons bruns plutôt ternes ; les données des écrans s'affichent généralement en bleu et en vert.

BLOC-NOTES

- La conception des astronefs romuliens fait appel à des technologies acquises par l'Empire stellaire au cours de son alliance avec l'Empire klingon, à la fin du *xxiii^e* siècle.
- L'une des méthodes employées pour détecter les vaisseaux occultés consiste à dresser un réseau de tachyons dont les rayons sont perturbés par le passage d'un vaisseau furtif. Des senseurs subspatiaux sont également capables de déceler la présence d'un vaisseau occulté.
- Le dispositif d'occultation peut être rendu plus efficace si le vaisseau reste immobile, moteurs coupés.
- Les *Oiseaux-de-Guerre* opèrent sous la responsabilité conjointe des forces armées romuliennes et du Tal Shiar, mais il arrive que ce dernier assume le contrôle d'astronefs militaires.

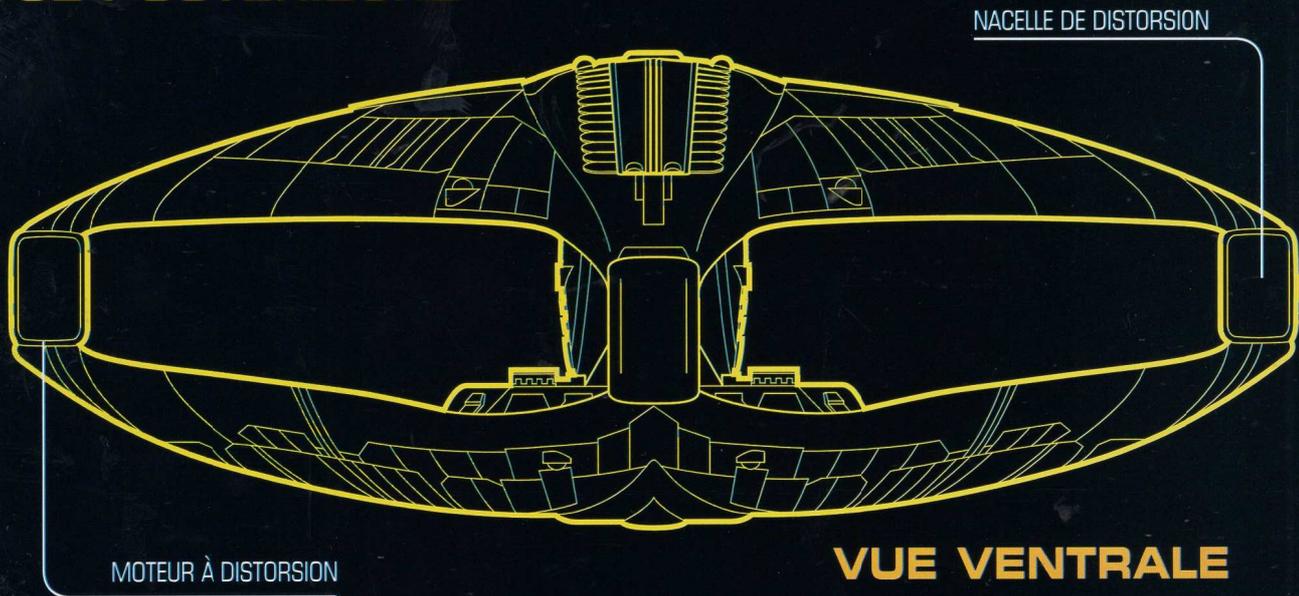


Le capitaine de l'OISEAU-DE-GUERRE ROMULIEN

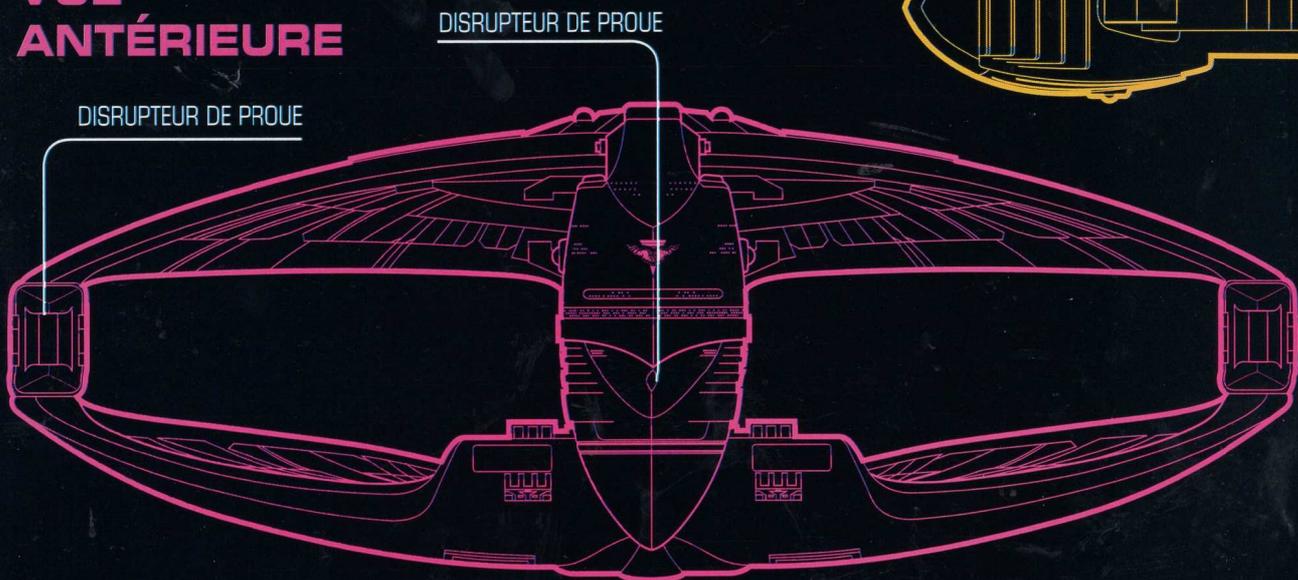
Les OISEAUX-DE-GUERRE ROMULIENS sont généralement dirigés par un commandant. Parmi les commandants romuliens auxquels l'*U.S.S. Enterprise* a affaire figurent Tebok, Tomalak et Toreth, ainsi que le sous-commandant Taris.



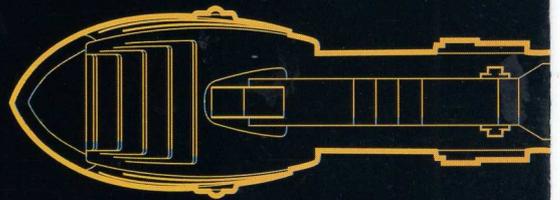
VUE POSTÉRIEURE



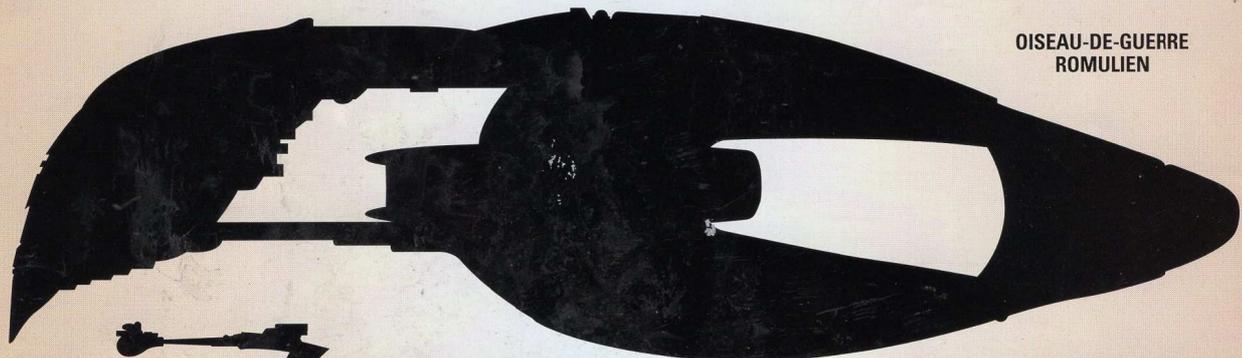
VUE ANTÉRIEURE



VUE VENTRALE



OISEAU-DE-GUERRE
ROMULIEN



CROISEUR CUIRASSÉ
KLINGON D-7

OISEAU-DE-PROIE
ROMULIEN

ORDRE DE GRANDEUR DES VAISSEAUX

L'OISEAU-DE-GUERRE est un vaisseau gigantesque, dont la masse écrase celle de ses prédécesseurs, le CROISEUR CUIRASSÉ D-7 et l'OISEAU-DE-PROIE ROMULIEN.

L'Oiseau-de-Guerre romulien

NACELLE DE DISTORSION

EMBLÈME ROMULIEN

NACELLE DE DISTORSION

COQUE DE COMMANDEMENT

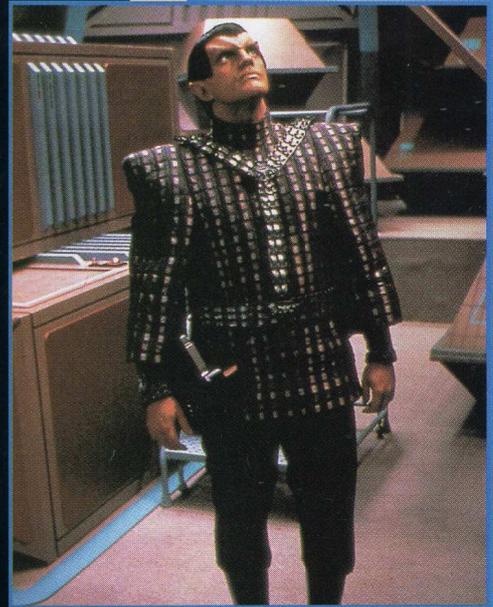
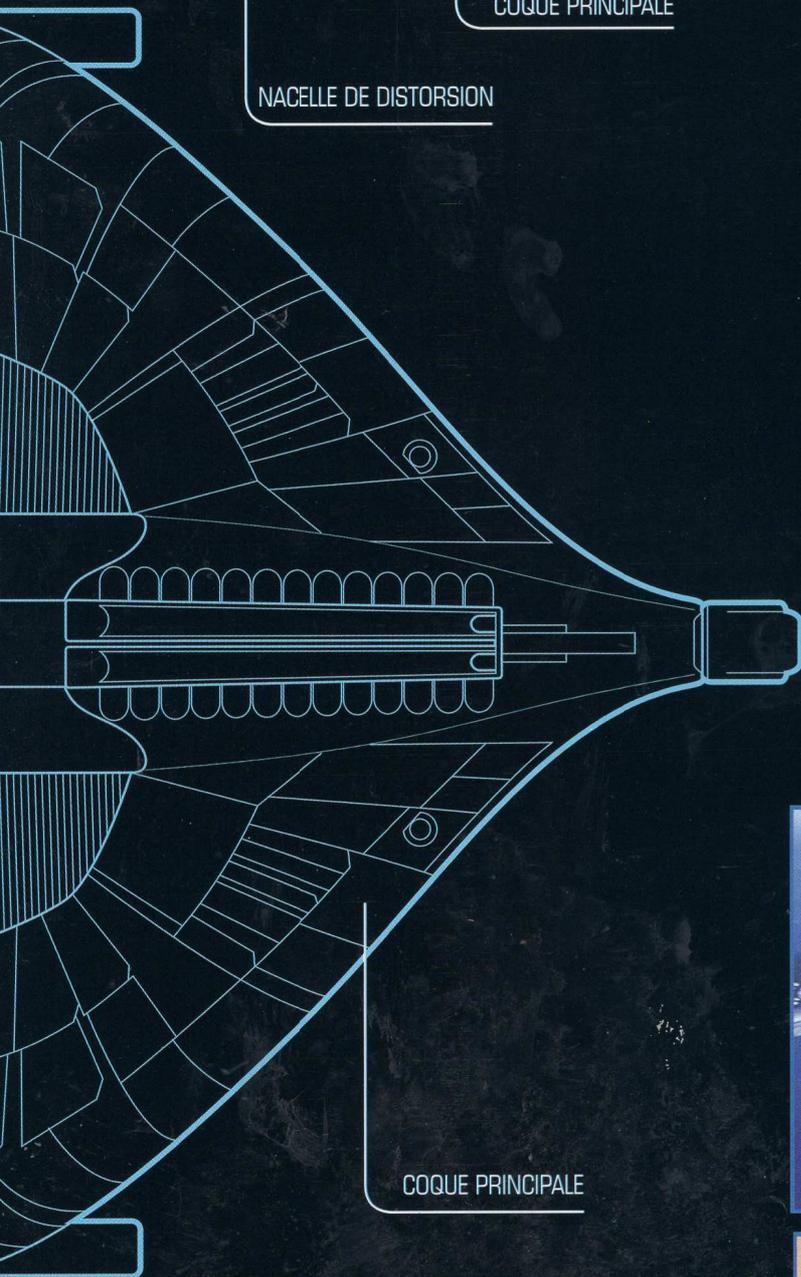
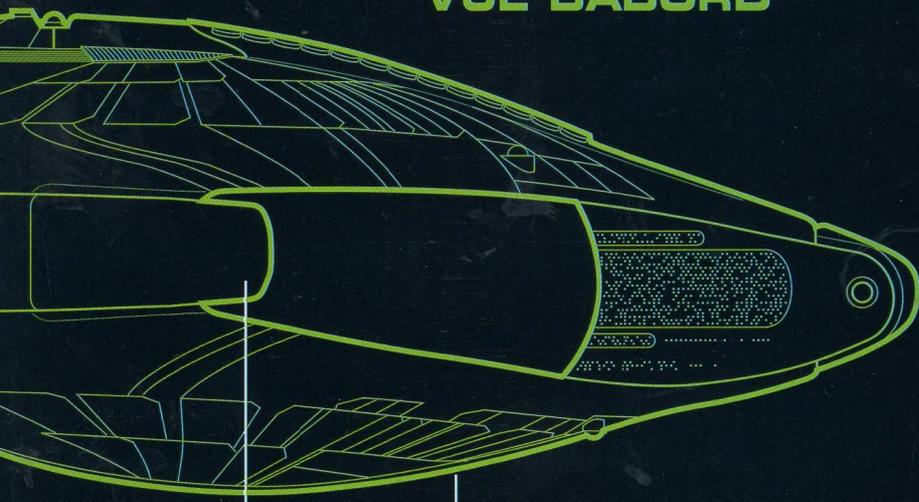
VUE DORSALE

NACELLE DE DISTORSION

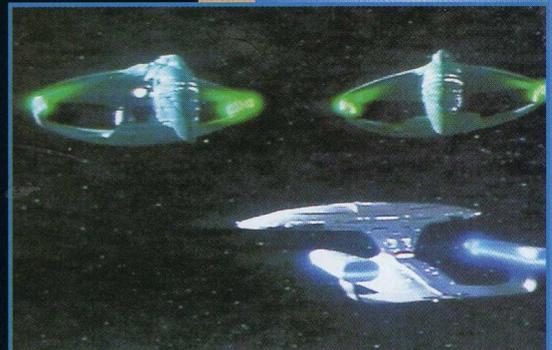


Il est rare que les OISEAUX-DE-GUERRE ROMULIENS affrontent directement les vaisseaux de la Fédération, les Romuliens préférant alors user de stratégie. En 2367, l'OISEAU-DE-GUERRE ROMULIEN DEVORAS rencontre l'U.S.S. ENTERPRISE dans la Zone neutre, où les Romuliens récupèrent leur agent Selok par la ruse.

VUE BÂBORD



Le personnel romulien, très bien entraîné, est fort efficace. Entièrement dévoué à la poursuite des objectifs de l'Empire stellaire, il considère souvent avec méfiance les motivations des officiers de la Fédération.



L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D se trouve face à deux OISEAUX-DE-GUERRE; si un combat spatial éclatait, l'astronave de la Fédération serait dominé et certainement détruit. Tout comme Starfleet, les Romuliens utilisent des torpilles à photons, mais ils préfèrent les canons disrupteurs aux batteries de phaseurs.

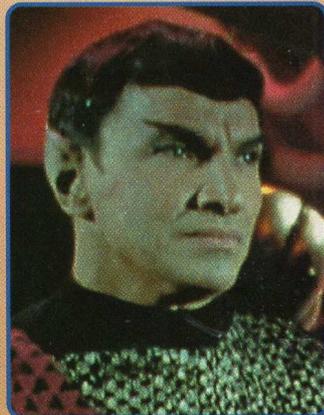


Les OISEAUX-DE-GUERRE, qui constituent l'épine dorsale de la flotte romulienne, sont comparables aux vaisseaux de classe GALAXY de la Fédération. On sait d'expérience que des OISEAUX-DE-GUERRE en occultation pénètrent fréquemment dans la Zone neutre.



L'Oiseau-de-Proie romulien

Le premier *Oiseau-de-Proie romulien* rencontré par la Fédération depuis les *Guerres romuliennes* dispose de nouvelles armes qui lui confèrent un avantage certain...



▲ Le commandant romulien qui, en 2266, conduit l'incursion dans la Zone neutre afin de mettre à l'épreuve la résolution de la Fédération n'est pas un être sanguinaire. Doué d'un grand sens de l'honneur, il n'aime pas la guerre et redoute la reprise des hostilités.

◀ L'OISEAU-DE-PROIE ROMULIEN est ainsi appelé par Starfleet en référence à l'énorme rapace peint sur sa face ventrale. Le vaisseau romulien rencontré par la Fédération en 2266 est dépourvu de capacités supraluminiques, ce en raison de la consommation énergétique gigantesque de son dispositif d'occultation.



L'*Oiseau-de-Proie romulien* auquel la Fédération a pour la première fois affaire lors des *Guerres romuliennes* ressemble à une soucoupe ailée, et sa longueur ne dépasse guère la moitié de celle du *Croiseur cuirassé klingon de type D7*. Sur sa face ventrale est peint un spectaculaire rapace, d'où le nom donné par Starfleet à cette classe de vaisseaux.

Si l'*Oiseau-de-Proie romulien* est dépourvu de capacités supraluminiques (il ne dépasse pas la vitesse d'impulsion de base), il devient en 2266 – pour autant que le sache Starfleet – le premier astronave doté d'un bouclier d'occultation digne de ce nom. Ce dispositif n'est pas sans inconvénients : l'*Oiseau-de-Proie romulien* ne peut utiliser ses armes plasmiques tout en restant occulté.

Les Romulien et la Fédération

Un traité de paix conclu en 2160 met un terme aux *Guerres romuliennes* et organise une **Zone**

VUE BÂBORD

Le système de propulsion de cette classe de vaisseaux émet une lueur bleue caractéristique.

Visuellement comparable à la nacelle de propulsion à distorsion, le système de propulsion romulien demeure à impulsion jusque dans les années 2260.

La partie postérieure de la structure de propulsion ressemble aux tubulures d'échappement des anciens véhicules à moteur thermique.

OISEAU-DE-PROIE ROMULIEN

Dimensions :	non confirmées
Vitesse :	Impulsion standard
Équipage :	Inconnu
Première observation :	2266

Arme plasmique

La poupe de ce vaisseau, légèrement dressée, contribue à lui donner un aspect évoquant les oiseaux de proie.

Tous les vaisseaux de cette classe arborent un rapace peint sur leur face ventrale.

Passerelle de commandement.

Module soucoupe, comprenant les quartiers de l'équipage et la passerelle de commandement.

Pylône du propulseur à impulsion

VUE ANTÉRIEURE



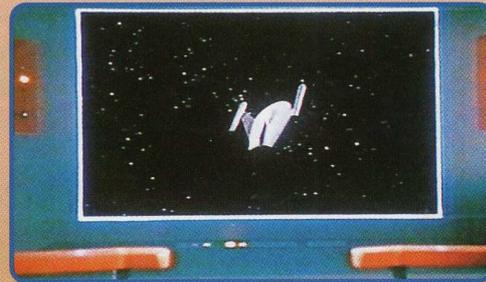
L'Oiseau-de-Proie romulien



▲ **L'OISEAU-DE-PROIE ROMULIEN** que rencontre l'**U.S.S. ENTERPRISE** doit s'immobiliser pour éviter d'être détecté par les senseurs du vaisseau de la Fédération – ce qui constitue une faiblesse majeure.



▲ **L'OISEAU-DE-PROIE ROMULIEN** effectue un tir de plasma contre l'**U.S.S. ENTERPRISE**. Les ogives nucléaires dont il est doté servent uniquement en cas de sabotage.



▲ **L'OISEAU-DE-PROIE ROMULIEN** pêche par son manque de vitesse (il ne possède pas les performances supraluminiques de l'**ENTERPRISE**) et son inaptitude à tirer en phase d'occultation.

neutre entre les planètes romuliennes, **Romulus** et **Remus**, et le reste de la Galaxie. Le traité est négocié et finalisé par radio subspatiale, sans aucun contact physique ou même visuel entre les deux parties – on sait cependant que les vaisseaux romuliens employés lors du conflit arborent déjà le motif à l'oiseau de proie et sont équipés d'armes atomiques primitives. Rien n'indique qu'à ce stade ils possèdent le dispositif d'occultation qui constituera un élément majeur des vaisseaux ultérieurs.

Une fois le traité conclu, plus de cent ans vont s'écouler avant que la Fédération ne soit de nouveau en rapport avec l'**Empire stellaire romulien**.

L'occultation

En 2266 (date stellaire 1709.2), un vaisseau romulien agresse sans justification plusieurs colonies de la Terre situées au long de la Zone neutre. Ce vaisseau correspond à la description des appareils romuliens précédemment rencontrés, mais il est techniquement beaucoup plus évolué – son bouclier d'occultation, notamment, le rend invisible aux scanners de la Fédération. Ce dispositif n'est cependant pas infailible – les senseurs de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** perçoivent un signal ténu : il faut couper les moteurs et rester immobile pour échapper à toute détection. L'invisibilité fonctionne à double sens : lorsqu'il est occulté, l'**Oiseau-de-Proie romulien** ne peut déceler les autres vaisseaux présents dans les parages. La technologie d'occultation (améliorée sur les modèles suivants) lui procure néanmoins

un avantage certain sur les bâtiments de la Fédération. Les communications acoustiques et visuelles restent possibles entre l'**Oiseau-de-Proie** et d'autres vaisseaux même quand l'astronef romulien est occulté.

L'**Oiseau-de-Proie romulien** possède en outre des boucliers défecteurs capables de résister – certes brièvement – à une attaque déterminée d'un vaisseau de la Fédération.

Les armements

L'**Oiseau-de-Proie romulien** rencontré en 2266 bénéficie de systèmes d'armements nettement supérieurs à ceux des vaisseaux ayant participé un siècle plus tôt aux Guerres romuliennes. Les astéroïdes qui font fonction d'avant-postes au long de la Zone neutre sont annihilés par l'énergie titanique de jets de plasma que leurs boucliers défecteurs sont incapables de parer. Les tirs de plasma se présentent comme des vagues d'énergie rosées jaillies de l'avant du vaisseau. La portée de ces armes n'est toutefois pas illimitée : la vague se dissipe à mesure qu'elle s'éloigne de son point d'origine ; un ennemi qui bat en retraite peut la distancer ou en réduire l'impact en s'éloignant des assaillants romuliens. À leur puissance maximale, les jets de plasma sont à même de causer de graves avaries à un vaisseau de **classe Constitution**, même si tous ses boucliers opèrent à plein. Cette arme présente un inconvénient – elle consomme tant d'énergie que l'**Oiseau-de-Proie romulien** est obligé de se désocculter pour tirer – mais on considère généralement que les vaisseaux romuliens sont plus efficacement armés que ceux de

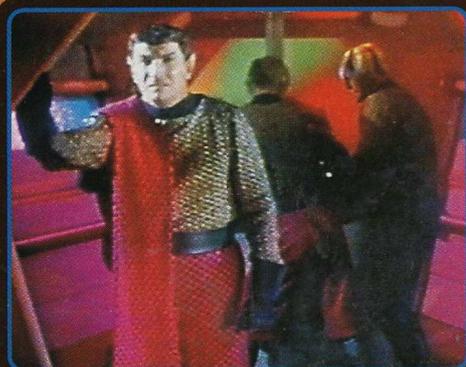
la Fédération à la même époque. Ces derniers ont tout intérêt à exploiter leurs capacités supraluminiques supérieures pour distancer un agresseur romulien.

Dans les années 2260, l'**Oiseau-de-Proie romulien** est encore doté d'ogives nucléaires ; elles ne jouent plus un rôle d'attaque, mais permettent au vaisseau d'opter pour le sabotage plutôt que pour la reddition ou la capture.



▲ Le commandant romulien de l'**OISEAU-DE-PROIE** défait par l'**ENTERPRISE** ordonne l'autodestruction de son vaisseau.

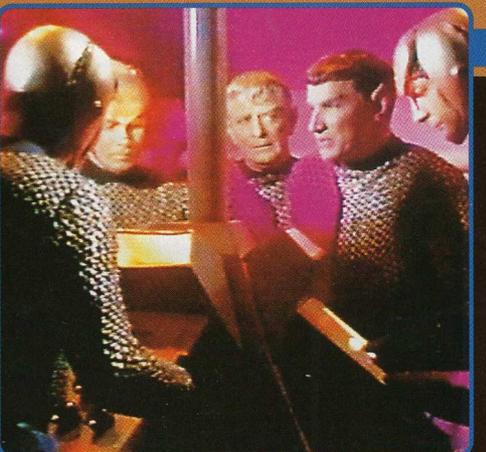
LA PASSERELLE DE L'OISEAU-DE-PROIE



▲ Loin de présenter l'aspect net et spacieux des passerelles des vaisseaux de la Fédération, celle de l'**OISEAU-DE-PROIE ROMULIEN** est compacte, exigüe même.



▲ L'intérieur du vaisseau romulien, à l'éclairage tamisé, est décoré dans des tons rouge vif et violets. Les membres d'équipage portent fréquemment des coiffes métalliques dorées.

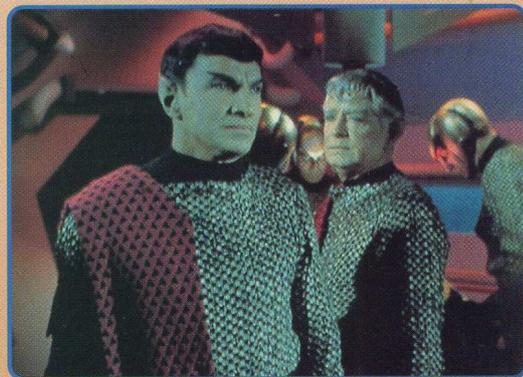


▲ Les officiers en service sur la passerelle se tiennent debout – le commandant lui-même ne dispose d'aucun siège – autour des consoles de commandes.



L'Oiseau-de-Proie romulien: la passerelle

La passerelle de commandement de l'*Oiseau-de-Proie romulien* comprend une petite station de contrôle centrale devant laquelle les opérateurs se tiennent en permanence debout et prêts à l'action.



Le style, la configuration, la technologie et la répartition du personnel sur la **passerelle de commandement** d'un *Oiseau-de-Proie romulien* sont fort éloignés de ce que l'on trouve à bord des vaisseaux de guerre romuliens plus modernes et plus spacieux.

Conformément aux canons romuliens, tous les postes clés de la passerelle sont occupés par des officiers debout, qui peuvent se déplacer d'une console à l'autre en fonction des besoins, et se tenir prêts à remplacer leurs collègues empêchés ou blessés. La capacité de procéder à des ajustements rapides peut être une question de vie ou de mort. Cette souplesse opérationnelle, s'ajoutant aux armements nucléaires du vaisseau et au fait que les **Romuliens** sont pour la plupart prêts à mourir pour leur Empire, fait d'eux des ennemis redoutables.

Exiguïté

La passerelle de l'*Oiseau-de-Proie* est de forme grossièrement triangulaire. Tous les postes de commande sont regroupés sur une console à trois côtés, d'où s'opère la navigation; cette station centrale facilite les contacts visuels et la communication entre membres d'équipage. Les officiers supérieurs se tiennent groupés d'un côté. À cette époque, les Romuliens sont habitués à travailler dans des espaces restreints, car la technologie de l'occultation, alors naissante, ne s'applique qu'à de petits vaisseaux.

Chaque poste de travail intègre un écran de visualisation. Les commandes de navigation sont situées sur le côté et au-dessous de l'écran. Boutons et manettes servent à déclencher les opérations importantes, dont l'activation du **dispositif d'occultation**. Les couleurs vives sont nombreuses sur la passerelle: panneaux, voyants, appareils arborent des tons de rouge, de bleu, de lavande, de violet, de jaune et de vert.

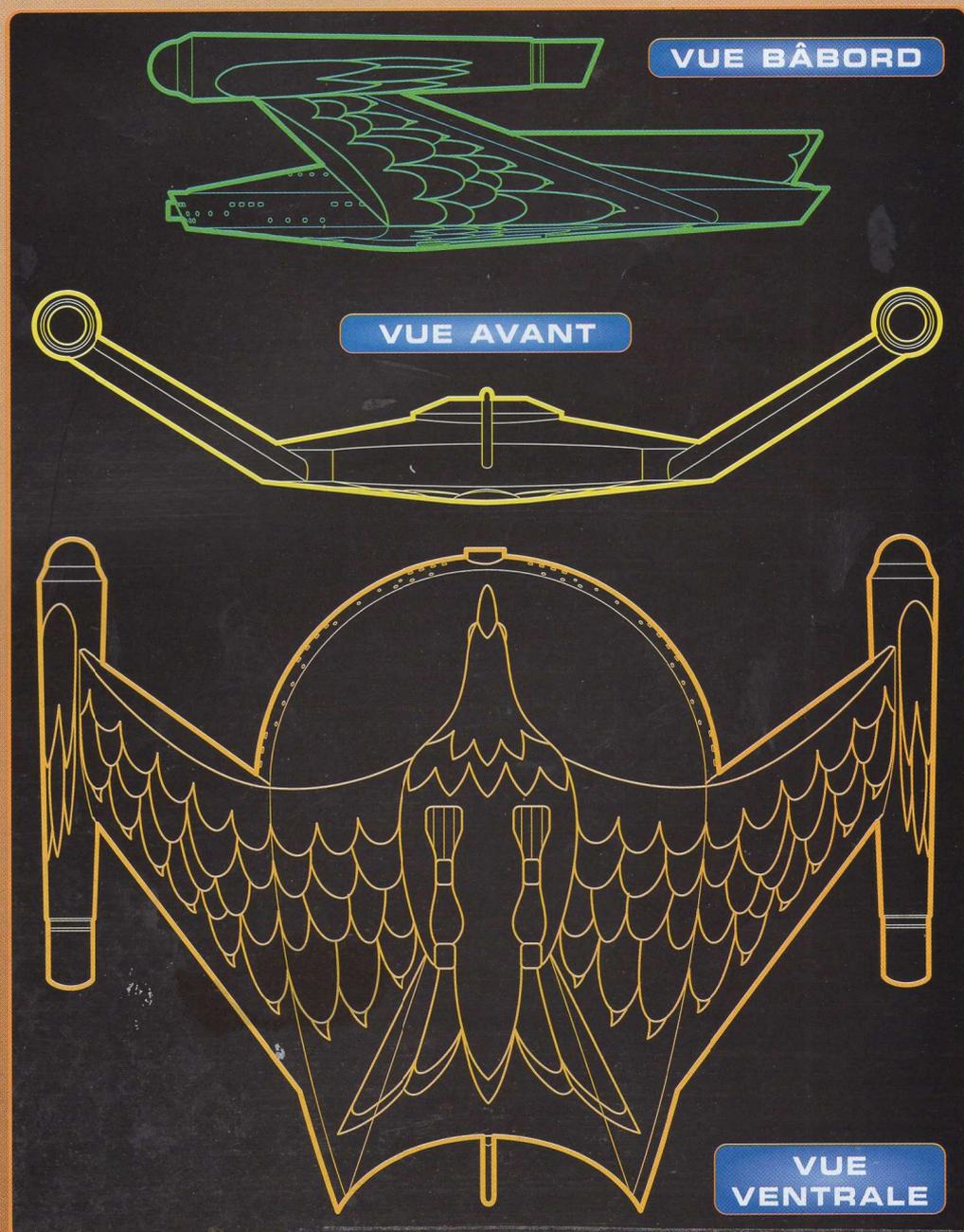
Comme un sous-marin

La configuration de la passerelle de l'*Oiseau-de-Proie romulien* rappelle celle des sous-marins construits sur Terre au xx^e siècle. Un tube faisant penser à un périscope se dresse au milieu de la station de contrôle centrale, jusqu'au plafond. Il est relié aux écrans qui fournissent des vues de l'extérieur et des indications de navigation. Des panneaux opaques, à hauteur d'yeux, courent sur le pourtour de la passerelle, tout comme des conduites de différentes couleurs. Les portes de la passerelle, à l'avant comme à l'arrière, présentent une forme de cercueil. D'un côté de la pièce, il y a juste la place pour un canapé, qui est utilisé le plus souvent par l'officier commandant le vaisseau.

Le personnel de la passerelle se distingue par le port de casques dorés (comparables à ceux que portaient les Romains de l'Antiquité,

sur Terre) et d'écharpes rouges (officiers) ou bleues (personnel subalterne), drapées élégamment sur l'épaule droite.

L'OISEAU-DE-PROIE ROMULIEN est un très petit vaisseau. La passerelle de commandement est fort exigüe: le personnel s'y tient debout à son poste.

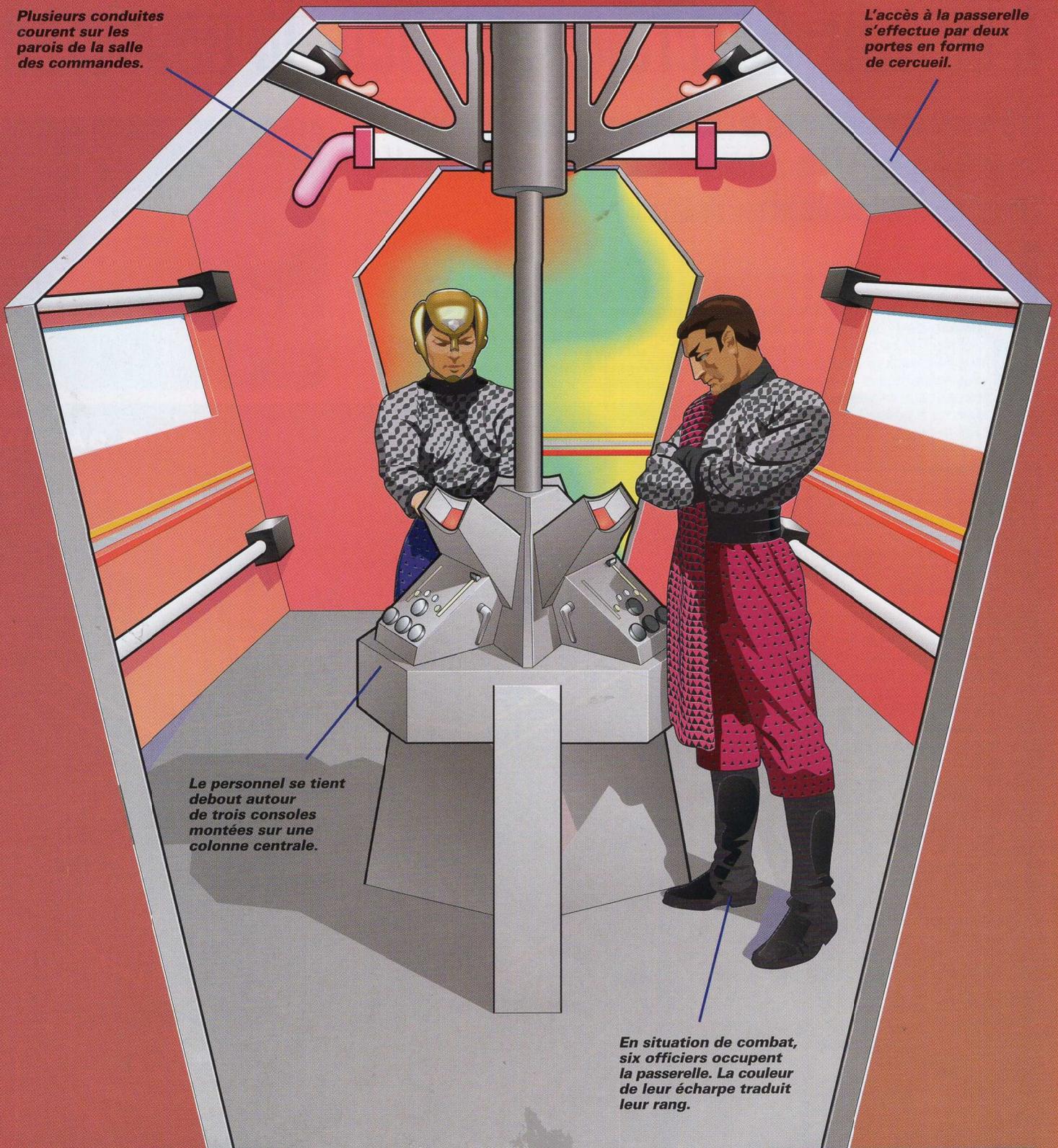




L'Oiseau-de-Proie romulien : la passerelle

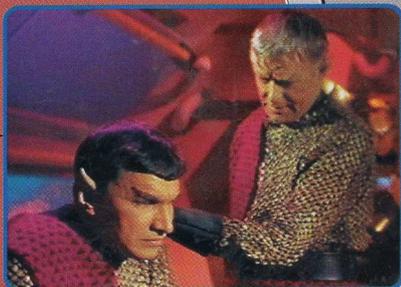
Plusieurs conduites courent sur les parois de la salle des commandes.

L'accès à la passerelle s'effectue par deux portes en forme de cerceau.



Le personnel se tient debout autour de trois consoles montées sur une colonne centrale.

En situation de combat, six officiers occupent la passerelle. La couleur de leur écharpe traduit leur rang.



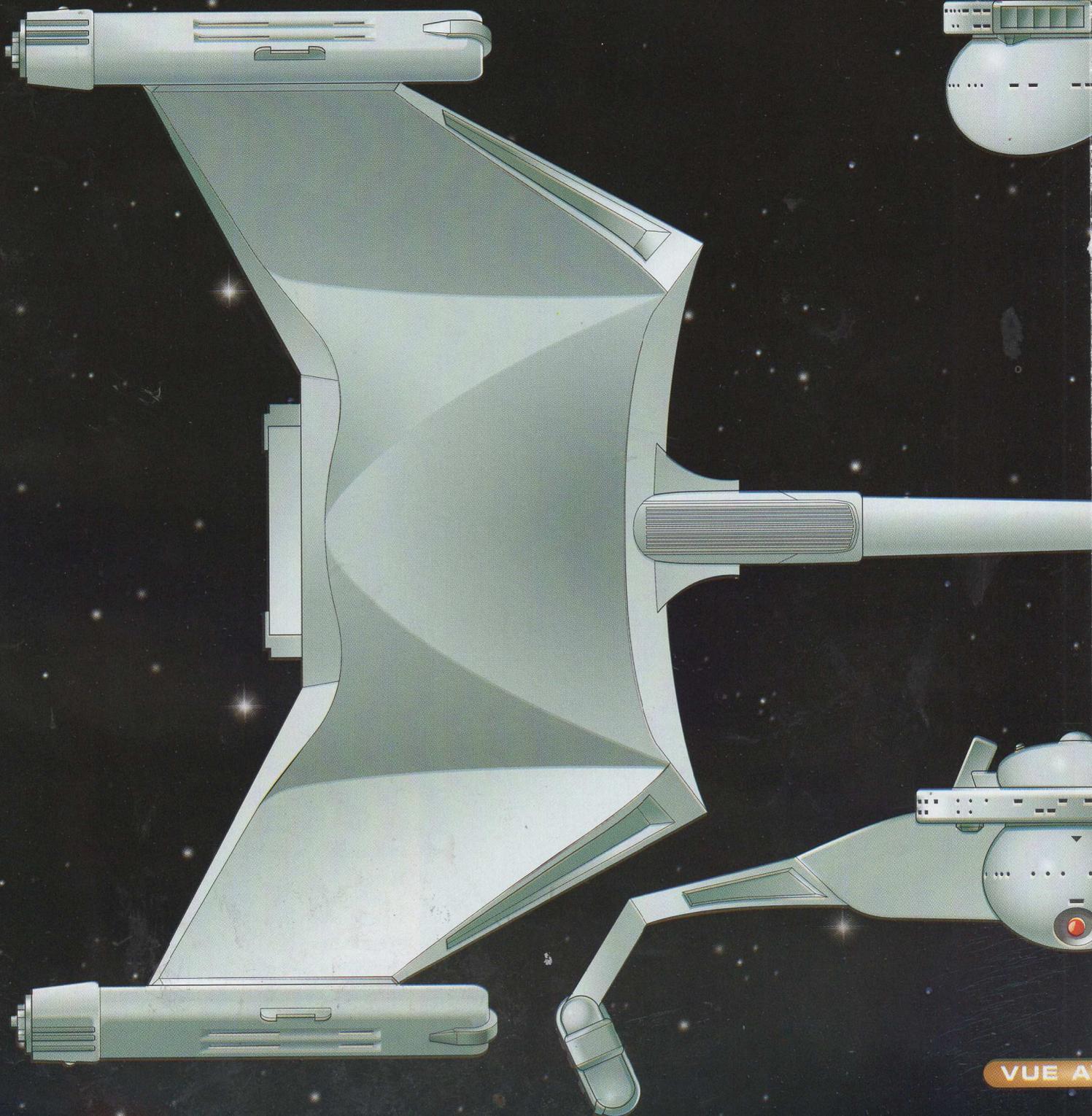
Le seul endroit où l'on puisse s'asseoir est un petit canapé placé contre l'une des cloisons, généralement réservé à l'usage du commandant.

Trois des six membres du personnel de la passerelle se tiennent debout aux consoles ; à côté d'eux, les officiers donnent leurs ordres.



Le Croiseur de Combat romulien

VUE VENTRALE



VUE A

prêve alliance entre l'Empire stellaire romulien et les Klingons constitue une menace mortelle pour la Fédération. En échange de sa révolutionnaire technologie de l'occultation, les Romuliens font l'acquisition de vaisseaux plus gros, plus rapides et mieux armés.

Les principales menaces qui pèsent sur la Fédération unie des Planètes au XXIII^e siècle sont le fait de l'Empire klingon et de l'Empire stellaire romulien. L'alliance conclue entre ces deux

puissances est par conséquent très inquiétante, qui résulte dans un échange de technologies dont l'effet est d'accroître les capacités des flottes de spatonefs klingonne et romulienne. En échange de leur technologie de l'occultation, les Romuliens obtiennent

VUE BÂBORD



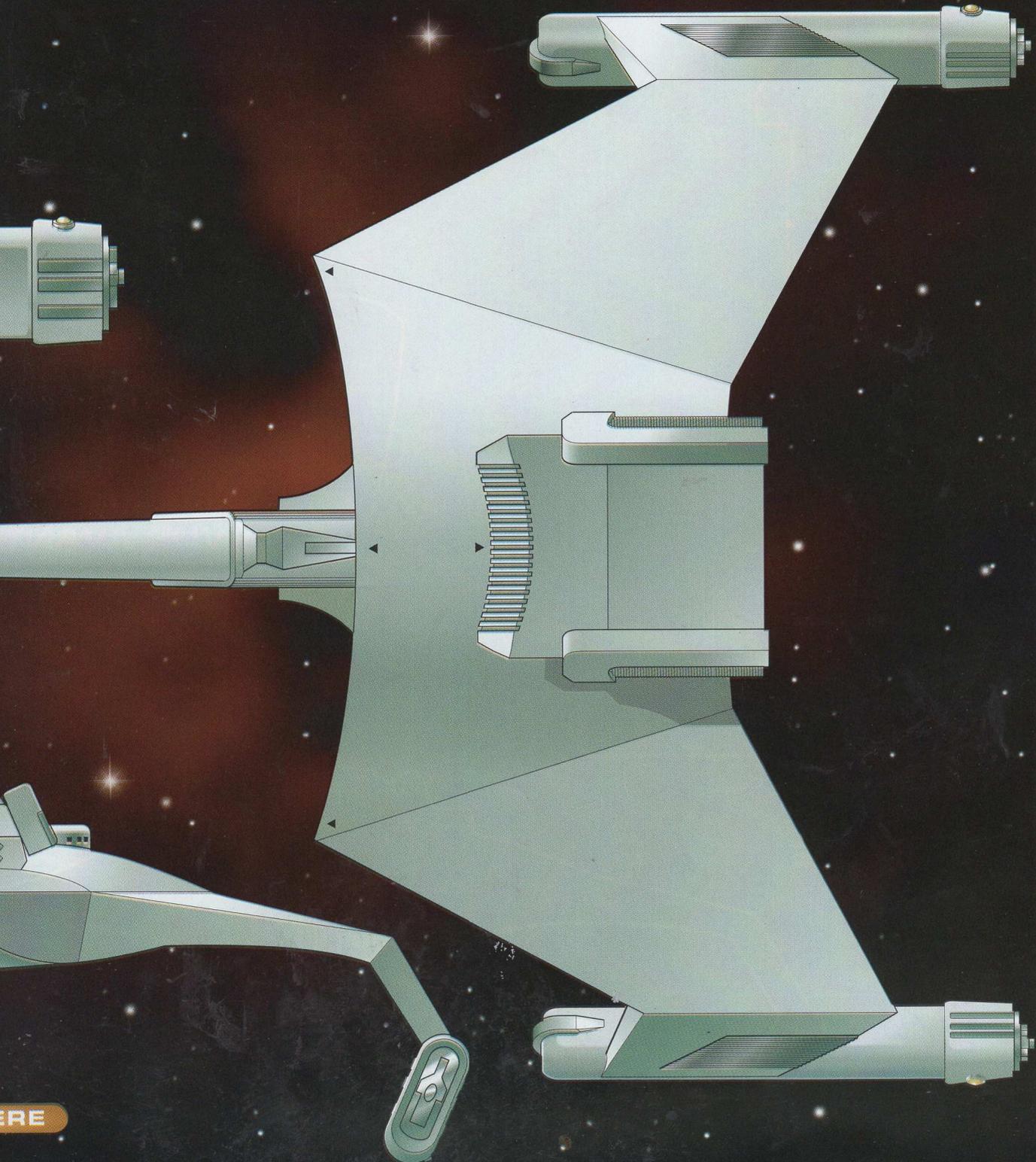
Plusieurs **Croiseurs de Combat** -7, équipés de systèmes de propulsion bien plus évolués que ceux des **Oiseau-de-Proie Romuliens** et d'armes capables de détruire un vaisseau de classe **Constitution** de la Fédération. Fort heureusement, il apparaît

que les Romuliens demeurent plus intéressés par l'espionnage que par l'attaque. Différentes modifications apportées à ces navires, découvertes par **Starfleet** en 2268, visent davantage à améliorer l'occulteur que d'autres systèmes plus offensifs.

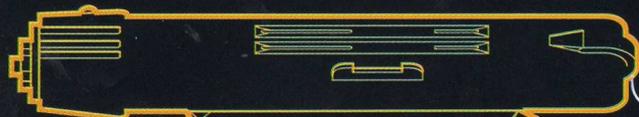
Le premier CROISEUR DE COMBAT ROMULIEN que rencontre un vaisseau de Starfleet est commandé par un officier féminin. Celle-ci tente d'inciter Spock à la défection en prétendant que jamais la Fédération unie des Planètes n'accordera le commandement d'un spatonef à un alien.



VUE DORSALE



ERE



BATTERIE D'ARMEMENTS

VUE VENTRALE

MOTEUR À IMPULSION

LANCE-TORPILLES À

COQUE DES MACHINES

NACELLE DE DISTORSION

VUE AVANT

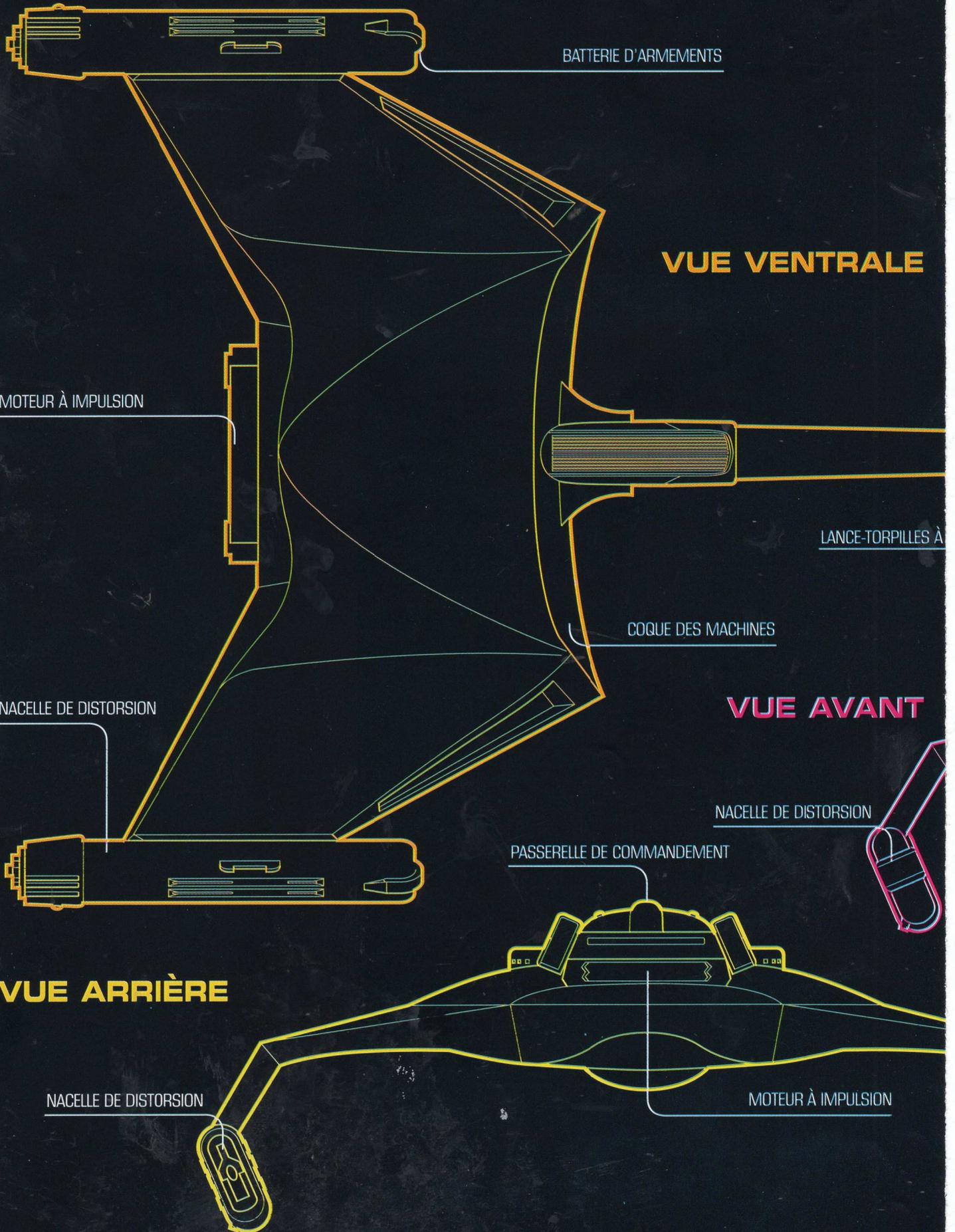
NACELLE DE DISTORSION

PASSERELLE DE COMMANDEMENT

VUE ARRIÈRE

NACELLE DE DISTORSION

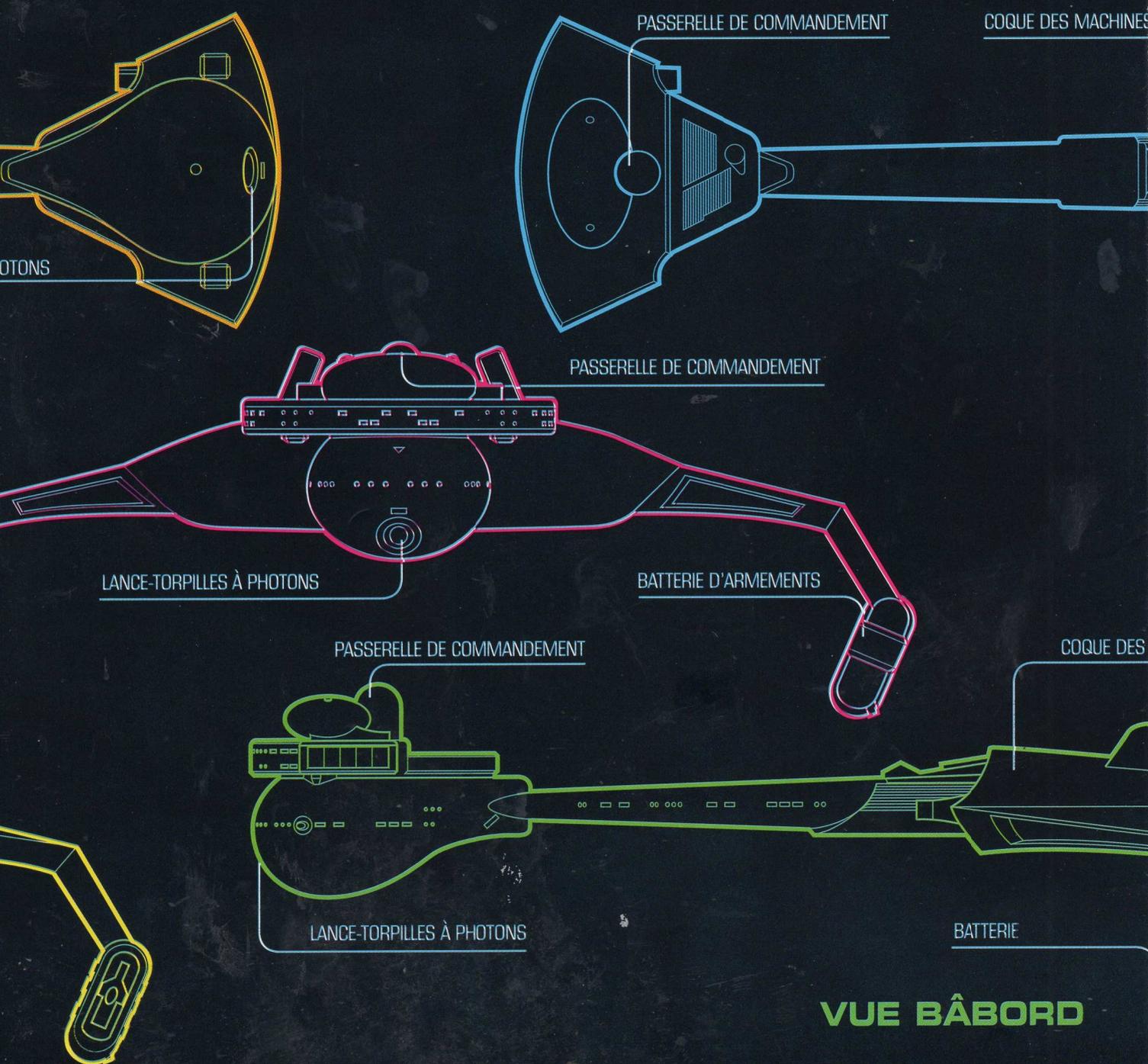
MOTEUR À IMPULSION



Le Croiseur de Combat romulien

La plupart des modifications apportées au *Croiseur de Combat D-7* par les Romuliens sont internes. Extérieurement, les vaisseaux romuliens ressemblent étroitement au modèle original — seule la suppression des insignes klingons énote leur appartenance à la flotte de l'Empire stellaire.

VUE DORSALE



BATTERIE D'ARMEMENTS

MOTEUR À IMPULSION

NACELLE DE DISTORSION

MOTEUR À IMPULSION

NACELLE DE DISTORSION

MACHINES



▲ La tactique romulienne mise sur l'intimidation plus que sur l'agression caractérisée (propre aux Klingons). Trois CROISEURS DE COMBAT cernent un vaisseau ennemi dans l'espoir de l'acculer à la reddition.



▲ Extérieurement, les CROISEURS DE COMBAT des Romuliens ne se différencient guère de ceux des Klingons. Starfleet ne découvre la réalité des acquisitions effectuées par l'Empire stellaire qu'en rencontrant un CROISEUR DE COMBAT D-7 sous commandement romulien.

CROISEUR DE COMBAT ROMULIEN

Première apparition : 2268

Type :

D-7 uniquement. Aucun modèle klingon ultérieur ne sera observé aux mains des Romuliens.

Propulsion :

à distorsion (performances supraluminiques)

Caractéristiques :

dispositif d'occultation amélioré

Hauteur : 64,75 m

Longueur : 228 m

Envergure : 171 m



Le Croiseur cuirassé romulien : Une occultation améliorée

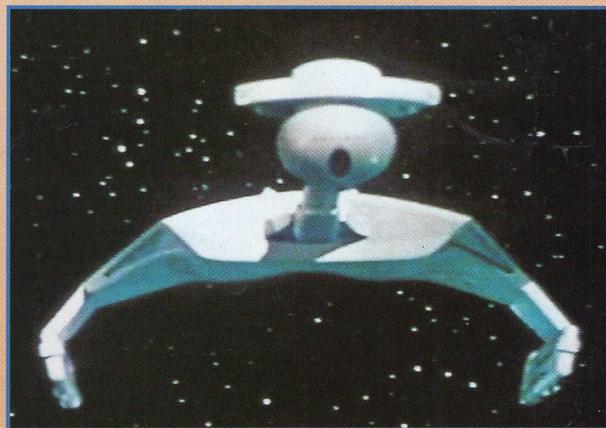
Quand l'équipage d'un *Croiseur cuirassé romulien* découvre qu'un spatonef de la *Fédération* s'est introduit dans leur espace, il revient au commandant d'accepter ou non l'explication donnée à cette intrusion.

Vers la fin des années 2260, l'Empire stellaire romulien et les Klingons nouent une alliance. Cette amitié ne durera pas, mais les deux parties retirent des bénéfices de leurs échanges technologiques : les Romuliens transmettent aux Klingons leurs techniques d'occultation ; en contrepartie, ils reçoivent plusieurs *Croiseurs cuirassés D-7*. Contrairement à l'*Oiseau-de-Proie romulien*, le *Croiseur cuirassé* est équipé de moteurs à distorsion ; il dispose en outre d'une puissance de feu supérieure, grâce à ses armements fonctionnant sur le principe de la disruption de phase.

La Fédération entre en scène

Date stellaire 5027.3 : l'équipage d'un *Croiseur cuirassé romulien* est victime d'un complot de la *Fédération* visant à dérober un exemplaire du dispositif d'occultation récemment amélioré. En convoi avec deux autres bâtiments, le

▶ **Avant que l'U.S.S. ENTERPRISE du capitaine Kirk ne traverse la Zone neutre, les services de renseignements de Starfleet indiquent que les Romuliens emploient désormais des vaisseaux klingons. Le nouveau CROISEUR CUIRASSÉ représente une nette amélioration par rapport à l'ancien OISEAU-DE-PROIE ROMULIEN.**



Croiseur cuirassé – commandé par une femme que seconde le **sous-commandant Tal** – se déplace à proximité de la frontière entre l'espace romulien et la Zone neutre, quand il rencontre un vaisseau de la *Fédération*. Ce spatonef, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, a pénétré en territoire romulien, cela en violation



▶ **Le vaisseau amiral de la flottille de CROISEURS CUIRASSÉS ROMULIENS est commandé par une femme. Celle-ci pense que, si elle capture l'U.S.S. ENTERPRISE, elle en sera récompensée par un pouvoir accru.**

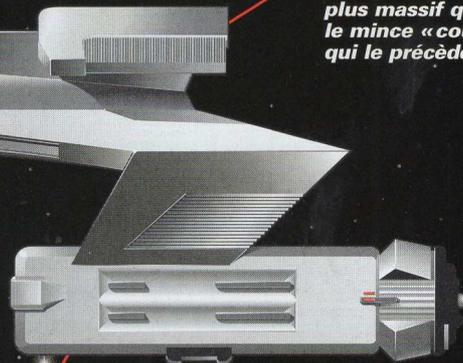
VUE BÂBORD



L'avant du vaisseau se présente sous la forme d'un « nez » bulbeux contenant la passerelle de commandement.

L'intérieur du **CROISEUR CUIRASSÉ** a été transformé pour être plus confortable que celui de son homologue klingon.

Le « corps » du bâtiment est plus massif que le mince « cou » qui le précède.



Contrairement aux spatonefs de conception romulienne, le **CROISEUR CUIRASSÉ** est pourvu de moteurs à distorsion.

VUE AVANT

La forme des ailes ressemble à celle de vaisseaux klingons ultérieurs, tel l'**OISEAU-DE-PROIE KLINGON**.



Le générateur d'occultation amélioré, situé à l'intérieur du vaisseau, intéresse vivement Starfleet.

Le **CROISEUR CUIRASSÉ** possède des armes à l'extrémité antérieure des nacelles ; l'**OISEAU-DE-PROIE KLINGON** reprendra la même configuration.

CROISEUR CUIRASSÉ ROMULIEN

Première observation :	2268
Longueur :	228 mètres
Vitesse :	Moteurs à distorsion et à impulsion
Caractéristiques :	Dispositif d'occultation amélioré



Le Croiseur cuirassé romulien : Une occultation améliorée



▲ Le capitaine et le second du vaisseau de la Fédération en infraction sont amenés à bord du CROISEUR CUIRASSÉ ROMULIEN pour interrogatoire.



▲ Trois CROISEURS CUIRASSÉS ROMULIENS se désoccultent pour encercler l'U.S.S. ENTERPRISE. L'intrusion dans la Zone neutre romulienne constitue un acte de guerre, mais l'équipage prétend n'être pas en mission d'espionnage. Il s'agit d'une simple erreur.

▲ À l'intérieur du CROISEUR CUIRASSÉ ROMULIEN, les officiers peuvent se parler depuis divers secteurs du vaisseau grâce à des dispositifs installés à hauteur de visage, à intervalles réguliers.



▲ Le commandant romulien reçoit M. Spock dans ses quartiers privés et lui dit qu'en tant que Vulcain il est supérieur à ses collègues humains.

du traité de paix. Plutôt que de détruire immédiatement l'intrus, le commandant romulien décide de le retenir prisonnier. Si elle livre aux autorités romuliennes un vaisseau aussi célèbre que l'*Enterprise*, son prestige et son pouvoir s'en trouveront accrus.

Le sous-commandant Tal établit la communication avec l'*Enterprise*. Il donne une heure à l'équipage pour se rendre et invite le capitaine Kirk et son officier en second M. Spock à se téléporter à son bord afin de discuter de la situation. Parallèlement, deux Romuliens se téléportent à bord de l'*Enterprise* pour garantir à l'équipage de Starfleet qu'il ne sera pas fait de mal à ses deux officiers.

Kirk et Spock sont conduits dans ce qui semble être le salon privé du commandant. Cette pièce est décorée dans des tons chaleureux de rouge, de violet et de rose rappelant davantage l'aménagement intérieur d'autres vaisseaux romuliens – tel que l'*Oiseau-de-Proie romulien* – que l'austérité généralement associée aux spatonefs klingons. Il est clair que les Romuliens ont modifié ces bâtiments construits par les Klingons en fonction de leurs propres goûts.

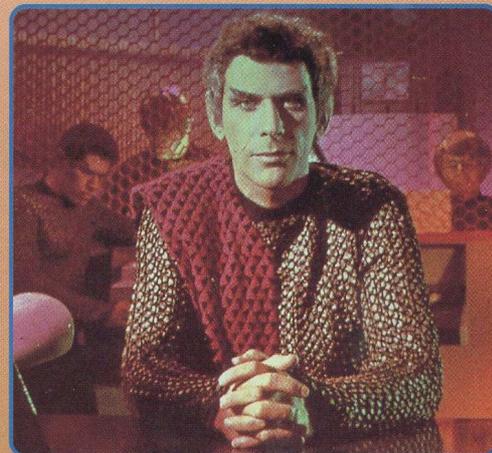


Fourberie

Le commandant se tient dans un grand fauteuil de cuir, derrière un bureau bas équipé d'un écran de visualisation. Elle interroge rudement Kirk et Spock. Ce dernier prétend que son capitaine a agi de façon irrationnelle en raison du stress, mais la Romulienne estime qu'elle a plutôt affaire à des espions. Kirk est placé en détention dans une pièce vide délimitée par un champ de force transparent contre lequel il vient se blesser. Le Dr McCoy, téléporté pour le soigner, confirme les dires de Spock quant à l'instabilité mentale du capitaine. Celui-ci s'attaque à Spock, qui apparemment le tue d'une prise vulcaine.

Les Romuliens ordonnent à l'*Enterprise* de suivre leur vaisseau amiral en territoire romulien, où le spatonef et son équipage seront remis aux autorités. Ils sont prêts à croire que l'équipage n'a fait que suivre les ordres. Scotty, qui assume le commandement depuis le départ de Kirk et de Spock, refuse d'obtempérer. Il préfère détruire son vaisseau plutôt que de le laisser tomber aux mains de l'ennemi.

Tandis que la dépouille de Kirk est ramenée à bord de son propre spatonef, le commandant romulien reçoit amicalement Spock dans ses quartiers. Elle lui affirme qu'il est supérieur à ses



▲ Le sous-commandant Tal contacte l'U.S.S. ENTERPRISE. Derrière lui, la pièce évoque davantage la passerelle d'un OISEAU-DE-PROIE ROMULIEN que l'intérieur d'un vaisseau klingon.

collègues humains, et insinue que la seule raison pour laquelle il n'a pas reçu le commandement d'un vaisseau est qu'il est vulcain. Ses avances semblent porter leurs fruits. Spock y répond favorablement, et accepte de trahir l'*Enterprise*.

En fait, il s'agit là d'une ruse : Spock distrait la Romulienne tandis que Kirk, bien vivant et maintenant travesti en centurion romulien, dérobe le dispositif d'occultation. Elle se rend compte de la supercherie, mais trop tard pour empêcher le vol. Elle est même téléportée avec son invité à bord de l'*Enterprise*. Disposant désormais de la faculté de s'occulter, le vaisseau de Starfleet échappe aux Romuliens et regagne l'espace de la Fédération – où l'appareil d'occultation et le commandant romulien seront remis aux mains des autorités fédérales.



▲ Alors que l'attention du commandant est détournée, Kirk, travesti en centurion romulien, se dirige vers le générateur d'occultation. Les coursives du vaisseau sont austères et désertes.



▲ Le générateur d'occultation, installé dans une petite pièce sans surveillance particulière, se présente sous la forme d'une machine sphérique, d'une sorte de globe lumineux.

Le vaisseau éclaireur romulien

Les *vaisseaux éclaireurs romuliens* étant dotés d'un mécanisme d'autodestruction empêchant qu'ils ne tombent dans des mains ennemies, Starfleet ne connaît que de manière très approximative ces astronefs.

Le *vaisseau éclaireur romulien* est un petit bâtiment polyvalent employé au **XXIV^e siècle** par l'**Empire stellaire romulien**. Comme la plupart des autres navires romuliens de cette époque, le *vaisseau éclaireur* présente une coque métallique verte dépourvue d'ornements

— pas d'immatriculation apparente, ni de symbole de l'Empire, son design seul suffit à l'identifier.

Le *vaisseau éclaireur* est plus petit que d'autres appareils romuliens rencontrés à cette époque par la **Fédération**, plus petit même que les nacelles de distorsion de l'*Oiseau-de-Guerre* de classe **D'deridex**.



▲ Le **VAISSEAU ÉCLAIREUR ROMULIEN** se distingue par sa « tête », ainsi que par sa forme d'ensemble, évoquant celles d'un oiseau, ce en quoi il rappelle d'autres navires de la flotte romulienne (et notamment le **VAISSEAU SCIENTIFIQUE ROMULIEN**).

VUE DORSALE

Crête centrale

Nacelle de distorsion

Les nacelles de distorsion sont nettement séparées des parties habitées du vaisseau.

Le **VAISSEAU ÉCLAIREUR** présente un profil très aplati.

Les nacelles de distorsion émettent une lueur verte.

VAISSEAU ÉCLAIREUR ROMULIEN

Performances: supraluminiques

Défenses: dispositif d'occultation, boucliers

Équipement particulier: système d'autodestruction

Première observation: 2366

Section de commandement

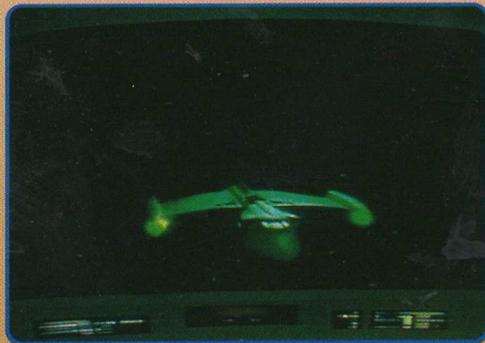
Mécanismes internes apparents

La proue du **VAISSEAU ÉCLAIREUR** évoque un bec, en accord avec le design général de l'appareil.

VUE TRIBORD

Proue en forme de bec

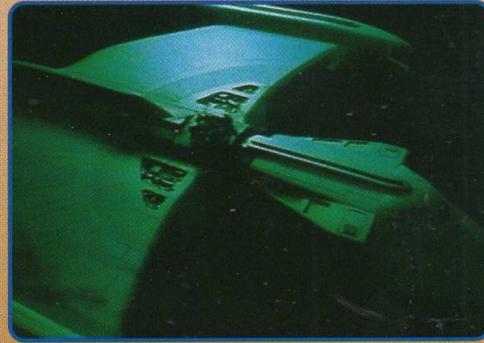
Le vaisseau éclaireur romulien



Le **VAISSEAU ÉCLAIREUR ROMULIEN** est relativement plat. Les nacelles de distorsion sont placées à l'extrémité de chacune de ses « ailes ».



La passerelle du **VAISSEAU ÉCLAIREUR ROMULIEN** est plutôt exiguë, mais elle permet des communications visuelles. Une seule personne peut piloter.



Deux petits panneaux ouverts sur le dos de chaque aile donnent accès aux mécanismes de bord. Les ailes sont séparées par une sorte de crête centrale.

Le vaisseau éclaireur adopte la forme d'oiseau particulièrement chère aux Romuliens. Ses nacelles de distorsion, implantées à l'extrémité des ailes horizontales, loin du fuselage (comme sur les spatonefs de la Fédération), émettent une lueur verte caractéristique lorsqu'elles sont en fonctionnement. On ignore quelles sont les performances maximales de ce type de vaisseau, mais elles équivalent sans doute celles d'un *Oiseau-de-Guerre romulien*, car en une occasion au moins, un vaisseau éclaireur est parvenu à distancer un *Oiseau-de-Guerre* pendant un laps de temps suffisant pour franchir la Zone neutre et pénétrer dans l'espace de la Fédération.

Sur le dos de chaque aile, de petits orifices triangulaires permettent d'en observer les mécanismes internes, de couleur verte eux aussi.

Caractéristiques techniques

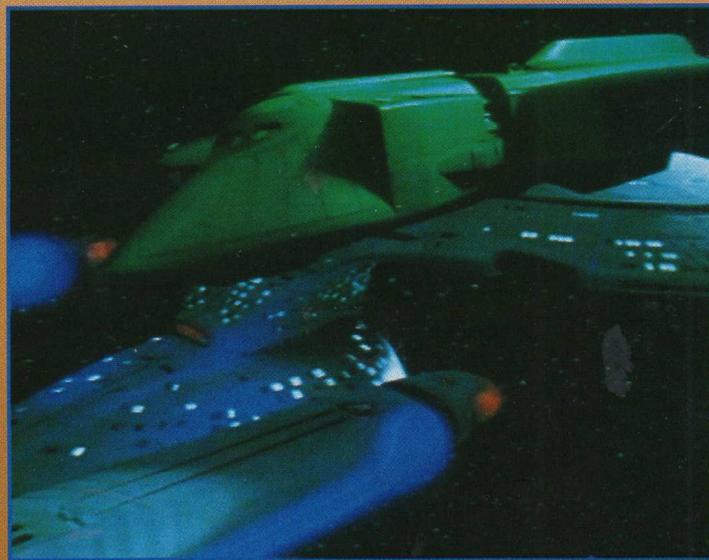
La passerelle de commandement, simple et compacte, permet le pilotage du vaisseau éclaireur par une seule personne, même si elle peut en accueillir davantage. Trois petites baies donnent vers l'avant, le cockpit prenant l'aspect d'une tête d'oiseau à l'extrémité d'un « cou » qui la relie au fuselage. De part et d'autre de la section de commandement, à l'arrière de celle-ci, est implantée une structure vaguement carrée.

Outre ses capacités supraluminiques, le vaisseau est pourvu des boucliers et du système d'occultation caractéristiques d'un navire romulien. Un dispositif visant à maximiser la sécurité de l'équipage, qui émet un appel de détresse, est capable de fonctionner même

après un accident assez grave pour infliger des dommages irréparables au bâtiment et causer de lourdes pertes en personnel – ainsi, du crash du vaisseau éclaireur *Pi* sur *Galorndon Core*, qui suscita l'intervention d'un vaisseau de la Fédération, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, à la Date stellaire 43359. Le mécanisme de sabordage du *Pi* est réglé de manière à détruire le vaisseau peu après le crash, de sorte qu'à l'arrivée de l'*Enterprise*, il ne reste plus qu'une épave inexploitable.

Ce dispositif d'auto-destruction, que l'on retrouve à bord d'autres types de vaisseaux, permet à l'équipage de faire sauter son appareil plutôt que de le laisser tomber en des mains ennemies. Un retardateur donne au personnel tout le temps nécessaire pour évacuer le bord.

L'existence de cette fonction « sabordage » est l'une des raisons pour lesquelles on ne sait pas grand-chose du vaisseau éclaireur. La meilleure occasion que la Fédération ait de découvrir cet astronef se présente en 2366,



La proue pointue du **VAISSEAU ÉCLAIREUR ROMULIEN** confère à celui-ci un profil très particulier. Cet appareil se caractérise notamment par une très grande finesse.

quand l'amiral Alidar Jarok utilise un tel appareil pour franchir la Zone neutre et pénétrer dans l'espace de la Fédération. Il contacte alors l'*U.S.S. Enterprise* et annonce son intention de faire défection au profit de la Fédération. Son vaisseau éclaireur a été endommagé par un *Oiseau-de-Guerre romulien* – les avaries concernent notamment le système de survie –, mais il est en assez bon état pour que l'*Enterprise* le prenne en remorque avec son rayon tracteur et que l'équipage de Starfleet se réjouisse à la perspective d'étudier à loisir le vaisseau éclaireur romulien.

Des secrets bien gardés

Le vaisseau éclaireur explose : l'équipage de l'*Enterprise* a la surprise de découvrir, qu'avant de se téléporter à son bord, l'amiral Alidar Jarok a pris le temps d'actionner le séquenceur d'autodestruction. Il explique à la séquence d'autodestruction qu'il n'est pas un traître à son peuple, mais veut seulement éviter une guerre qu'il estime

confit, mais n'a pas l'intention de partager d'autres informations secrètes avec Starfleet. Pour l'heure, les caractéristiques du vaisseau éclaireur romulien ne sont donc pas connues avec précision.

ESPOIR DÉÇU



Le **VAISSEAU ÉCLAIREUR ROMULIEN** est retenu par le rayon tracteur de l'*U.S.S. ENTERPRISE*, juste à côté de celui d'observation de quartier de la Fédération.



Les espoirs que Starfleet entretenait d'apprendre les secrets du **VAISSEAU ÉCLAIREUR ROMULIEN** disparaissent avec le sabordage de l'appareil. Alidar Jarok ne

Le Vaisseau scientifique romulien

Dans les années 2360, les Romuliens utilisent leurs *vaisseaux scientifiques* pour effectuer un certain nombre d'expériences. L'un de ces navires est ainsi employé aux essais d'un **dispositif d'occultation révolutionnaire**, susceptible de modifier radicalement l'équilibre des forces dans la région.

Le **vaisseau scientifique romulien** est un astronef de taille moyenne dont les militaires assurent le fonctionnement. En 2368, il est utilisé en tant que banc d'essai d'un **dispositif d'occultation interphasique** expérimental. Ce vaisseau est pourvu de tout l'équipement romulien habituel, et notamment de répliqueurs, ainsi que d'un occulteur. Alimenté en énergie par une singularité quantique artificielle, il est doté de performances supraluminiques. Bien plus gros que son devancier du **XXIII^e siècle**, l'**Oiseau-de-Proie romulien** – premier vaisseau romulien à avoir été équipé d'un dispositif d'occultation –, il embarque quelque soixante-quinze membres d'équipage.

Comme la plupart des astronefs romuliens du **XXIV^e siècle**, le *vaisseau scientifique* est réalisé dans un matériau vert. Son apparence est proche de celle du **vaisseau éclairneur romulien**, également en service dans les années 2360. Ces deux navires possèdent des nacelles de distorsion jumelles et une section alaire aplatie et incurvée, mais alors que le *vaisseau éclairneur* présente un nez imposant, des ailes incurvées vers l'avant et une « queue » quasi inexistante, le *vaisseau scientifique* semble présenter une configuration inverse : ses ailes s'incurvent vers la poupe, derrière le petit nez semi-circulaire, et la queue se prolonge d'une énorme section propulsive rectangulaire. Cet ensemble propulseur, qui émet vers l'arrière une traînée lumineuse bleutée, est creusé de profonds sillons sur ses surfaces inférieure et supérieure.

La sécurité d'abord

De par sa conception modulaire, le *vaisseau scientifique* est capable de survivre à de graves accidents ; il possède des systèmes d'urgence automatisés ; l'équipage, qui dispose d'extincteurs, a la possibilité de prendre manuellement les commandes. En cas d'avarie lourde, des cloisons mobiles viennent confiner différentes sections du bâtiment ; elles protègent l'équipage des incendies ou d'émissions de radiations dangereuses, mais empêchent le personnel de la passerelle de communiquer avec le reste du vaisseau, et en particulier avec la salle de commande des machines.

La salle des machines, relativement vaste, est typiquement romulienne dans sa décoration : parois brun clair, panneaux et éclairages verts caractéristiques. Une console octogonale occupe le centre de la salle ; les tableaux de commandes de ses huit faces (devant lesquels le personnel se tient debout) permettent d'exécuter nombre des fonctions les plus importantes du vaisseau. Plusieurs autres consoles sont installées sur le pourtour de la salle : on y travaille assis dans des

chaises au design élaboré, dotées de larges et confortables dossiers incurvés au sommet. Certaines consoles sont surmontées de moniteurs muraux, dont l'un au moins affiche l'emblème de l'**Empire stellaire romulien**. Les portes de cette salle sont en forme d'arche.

Le dispositif d'occultation interphasique expérimental se présente comme un appareil parallélépipédique dressé à côté de la console centrale. Il contient un occulteur standard combiné à un **inverseur de phase moléculaire** – qui modifie la structure de la matière de telle sorte qu'elle puisse traverser la matière et l'énergie normales. S'il s'avérait opérationnel, ce dispositif d'occultation déphaserait légèrement le *vaisseau scientifique* par rapport à l'univers normal ; le bâtiment pourrait donc traverser les objets massifs et serait totalement indétectable. Le générateur interphasique produit des chronitons.

Procédure d'urgence

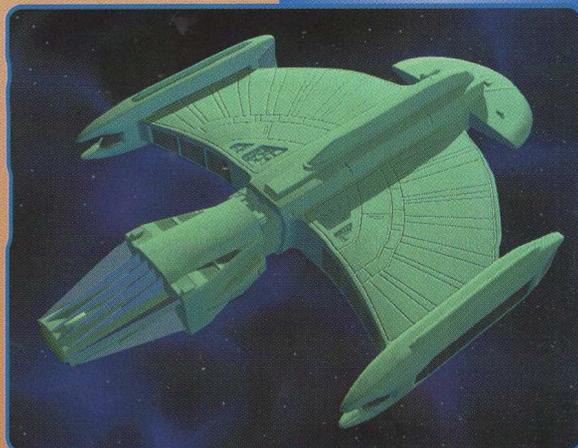
Le cœur du propulseur proprement dit se trouve dans une pièce séparée, contiguë à la salle de commande des machines principale, et ce pour des raisons de sécurité : les **Romuliens** font appel à un générateur de champ gravitonique pour prévenir l'implosion de la singularité forcée ; au cas où il serait endommagé, il deviendrait nécessaire d'éjecter le cœur du propulseur – ce qui est possible en situation d'urgence, après confinement de la pièce. Cette procédure est normalement automatique, mais si les systèmes informatiques du vaisseau sont désactivés, elle peut être exécutée manuellement : on lève deux leviers dans le plancher et on ferme les portes qui conduisent à la salle du cœur du propulseur.

La procédure d'éjection est lancée à partir de l'un des panneaux de la console centrale de la salle de commande. L'éjection s'effectue par une écoutille située au sommet de la section technique, à l'arrière de la section alaire. Si tout se passe bien, le cœur du propulseur explose à bonne distance du vaisseau ; dans certains cas toutefois, il est nécessaire d'interposer des boucliers pour protéger le bâtiment de l'explosion.

Le *vaisseau scientifique* ne possède pas de cœur de propulseur de secours ; cependant, un **résonateur subspatial** peut être modifié à cette fin. Ses performances sont évidemment bien moindres, de sorte qu'un vaisseau ainsi propulsé ne dépasse pas une vitesse de distorsion de niveau 2. Dans de telles circonstances, le *vaisseau scientifique* est équipé pour bénéficier d'un transfert de puissance d'un autre astronef.



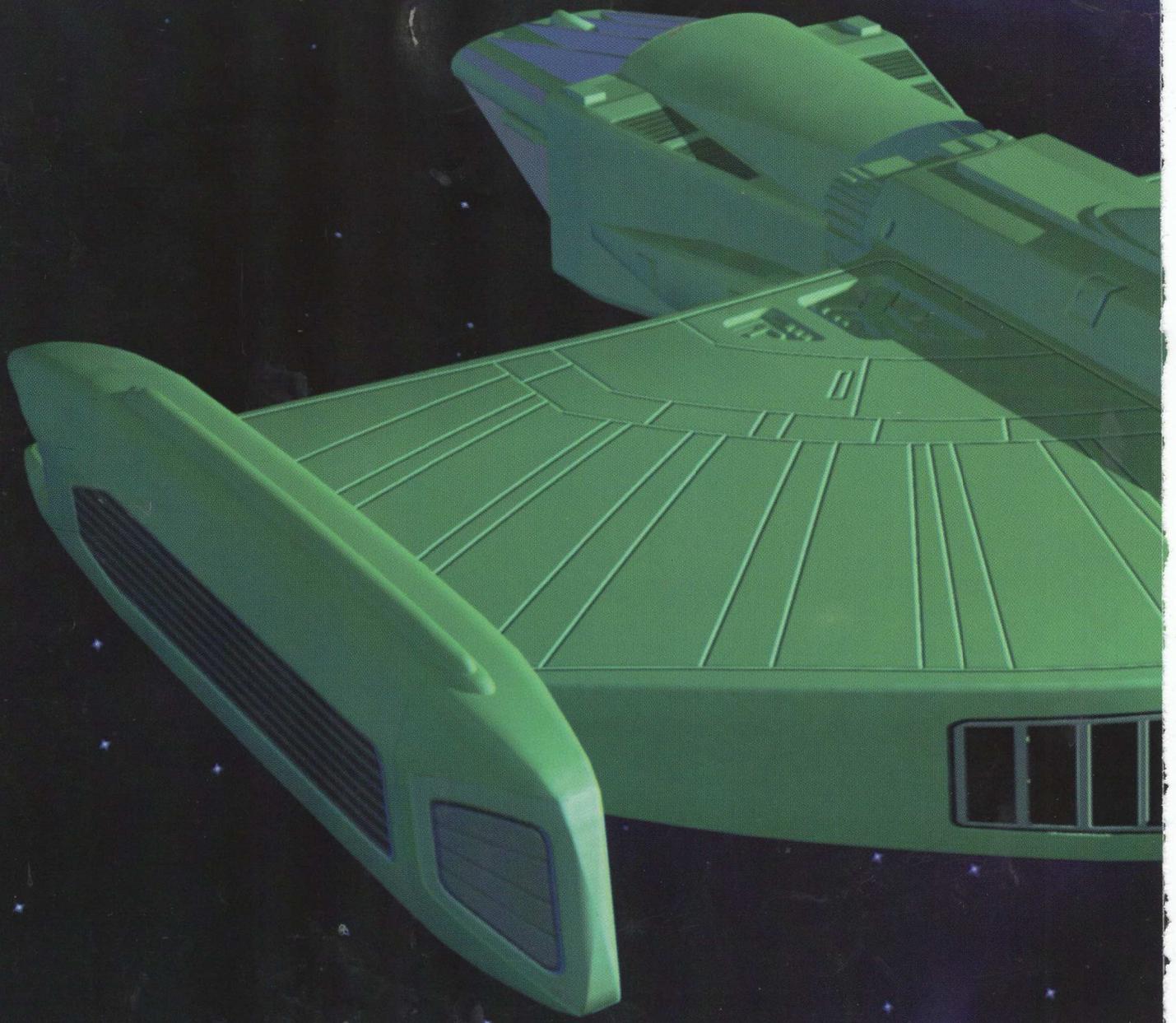
⚠ **Si le VAISSEAU SCIENTIFIQUE ROMULIEN est contraint d'éjecter son moteur, il peut recevoir un apport d'énergie d'un autre bâtiment. En règle générale, cette procédure – qui n'offre qu'une puissance limitée – nécessite la modification d'un résonateur subspatial.**

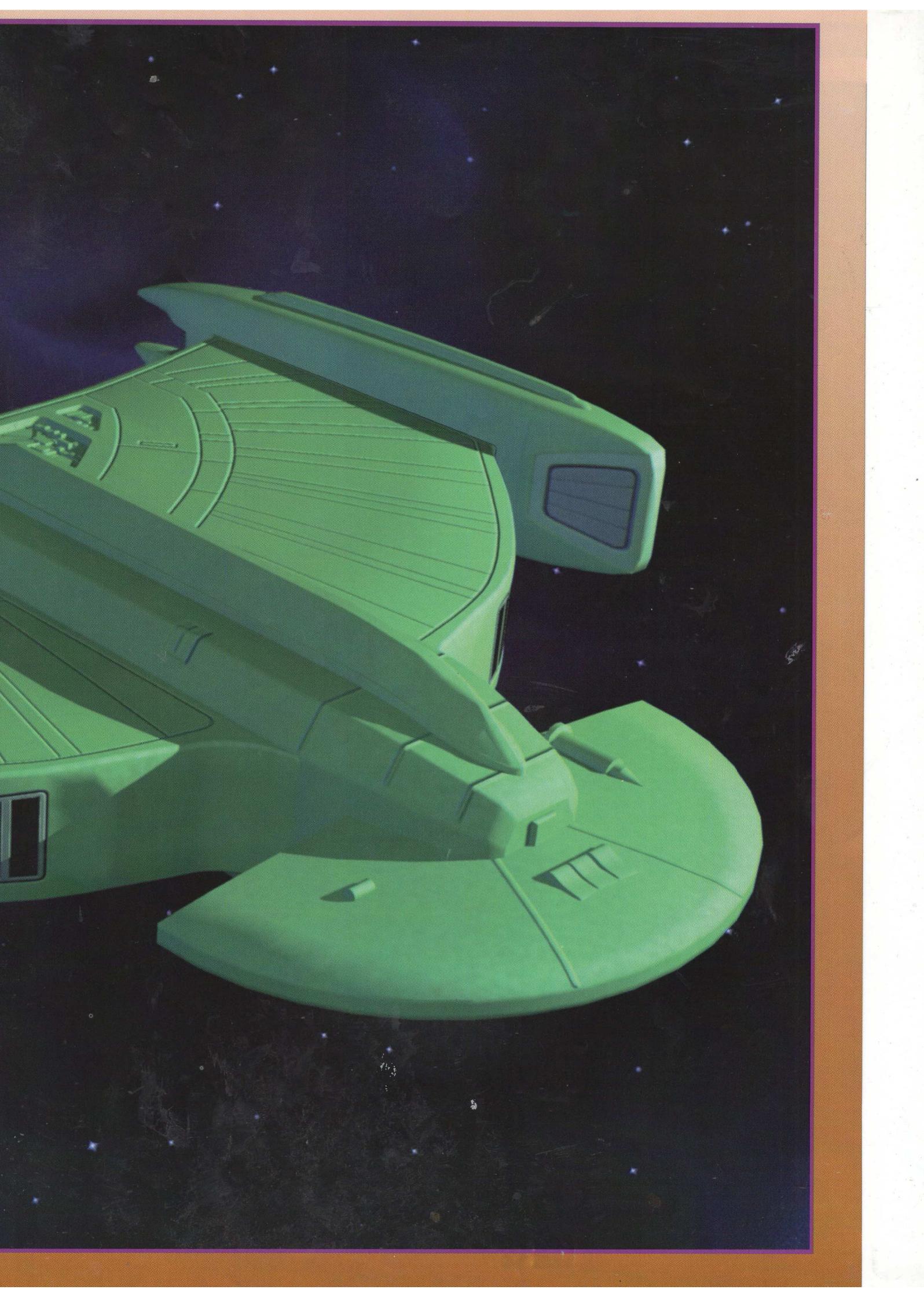


⚠ **Le VAISSEAU SCIENTIFIQUE présente une configuration analogue à celle du petit VAISSEAU ÉCLAIREUR ROMULIEN, mais l'incurvation de ses ailes est inversée et sa section propulsive plus importante.**

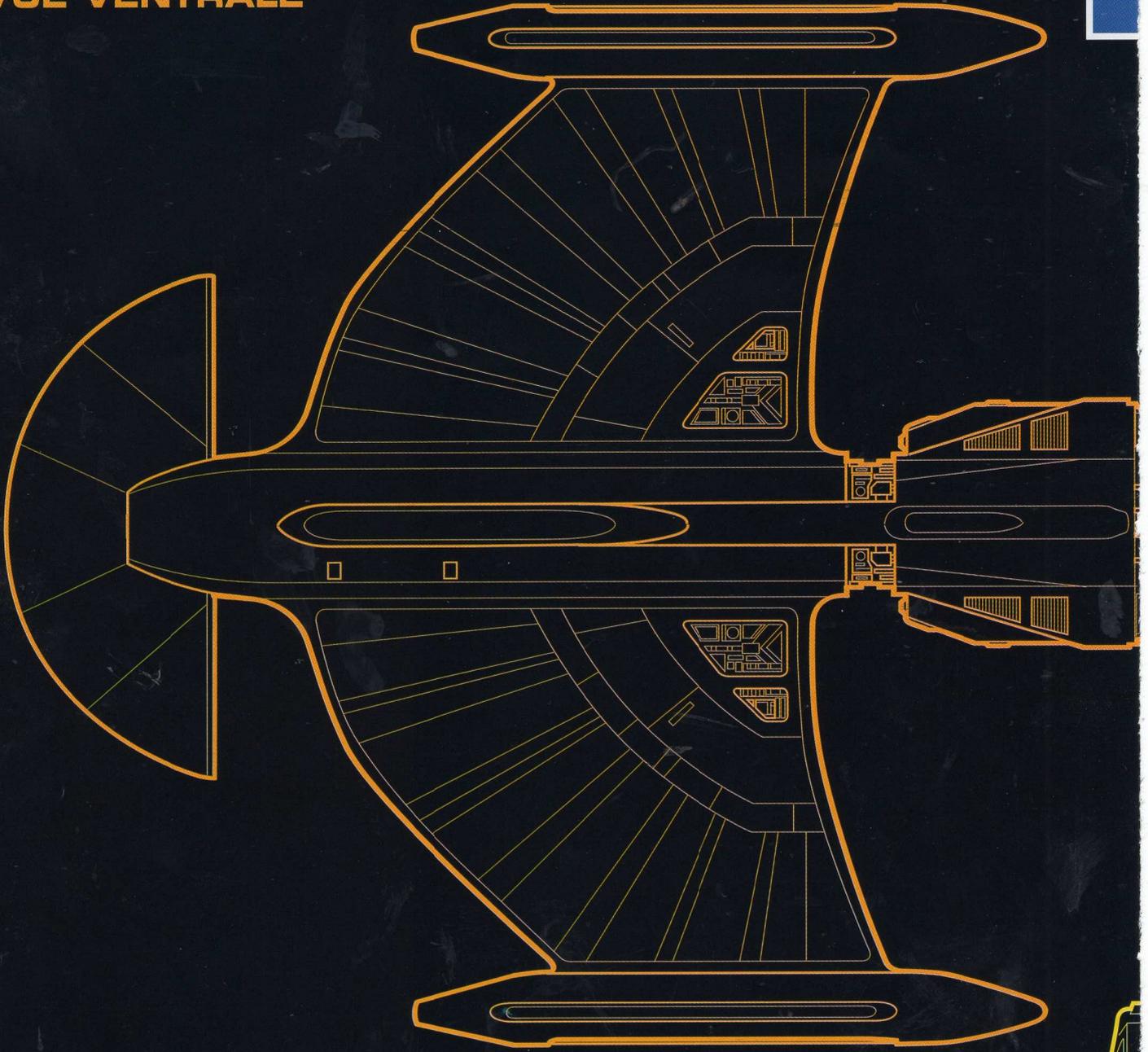
BLOC-NOTES

- Des navettes peuvent venir s'arrimer au **vaisseau scientifique romulien**.
- Les **Romuliens** testent leur dispositif d'occultation interphasique en terrain neutre, à l'extérieur des territoires de l'**Empire romulien** et de la **Fédération**. Ils espèrent ainsi préserver le secret sur cette technologie.
- Un *vaisseau scientifique romulien* est endommagé lors d'essais de l'occulteur interphasique ; il émet alors un signal de détresse et l'**Enterprise** se porte à son secours. Craignant que l'équipage de l'**Enterprise** ne découvre l'existence du dispositif expérimental, les Romuliens tentent d'anéantir leurs sauveteurs en intégrant au faisceau de transfert d'énergie une **onde muonique** destinée à faire exploser le vaisseau de la FUP au moment de son passage en vitesse de distorsion.

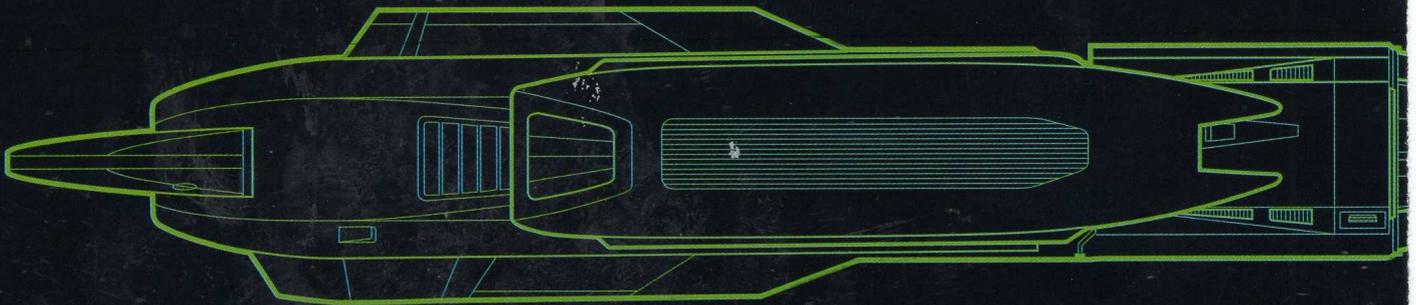




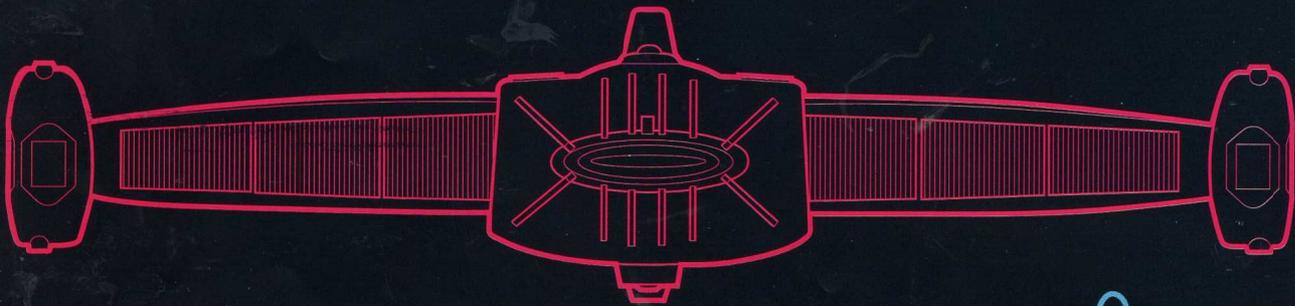
VUE VENTRALE



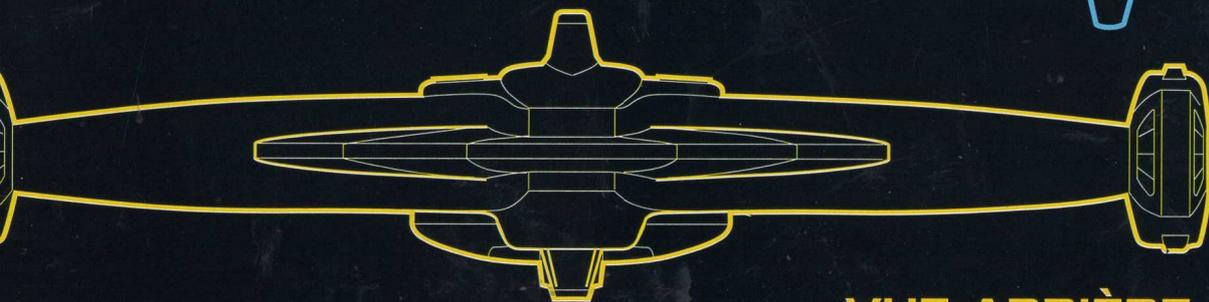
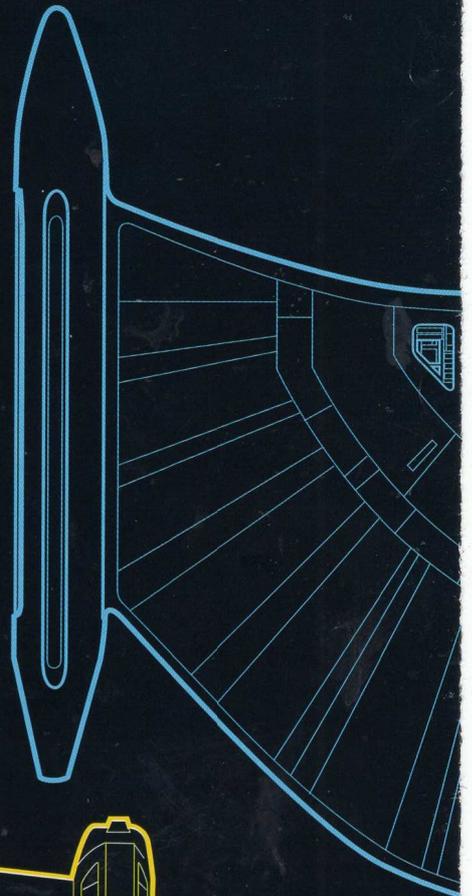
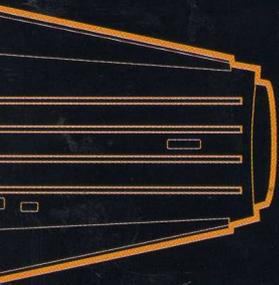
VUE TRIBORD



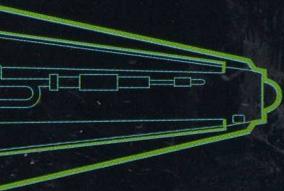
Le Vaisseau scientifique romulien



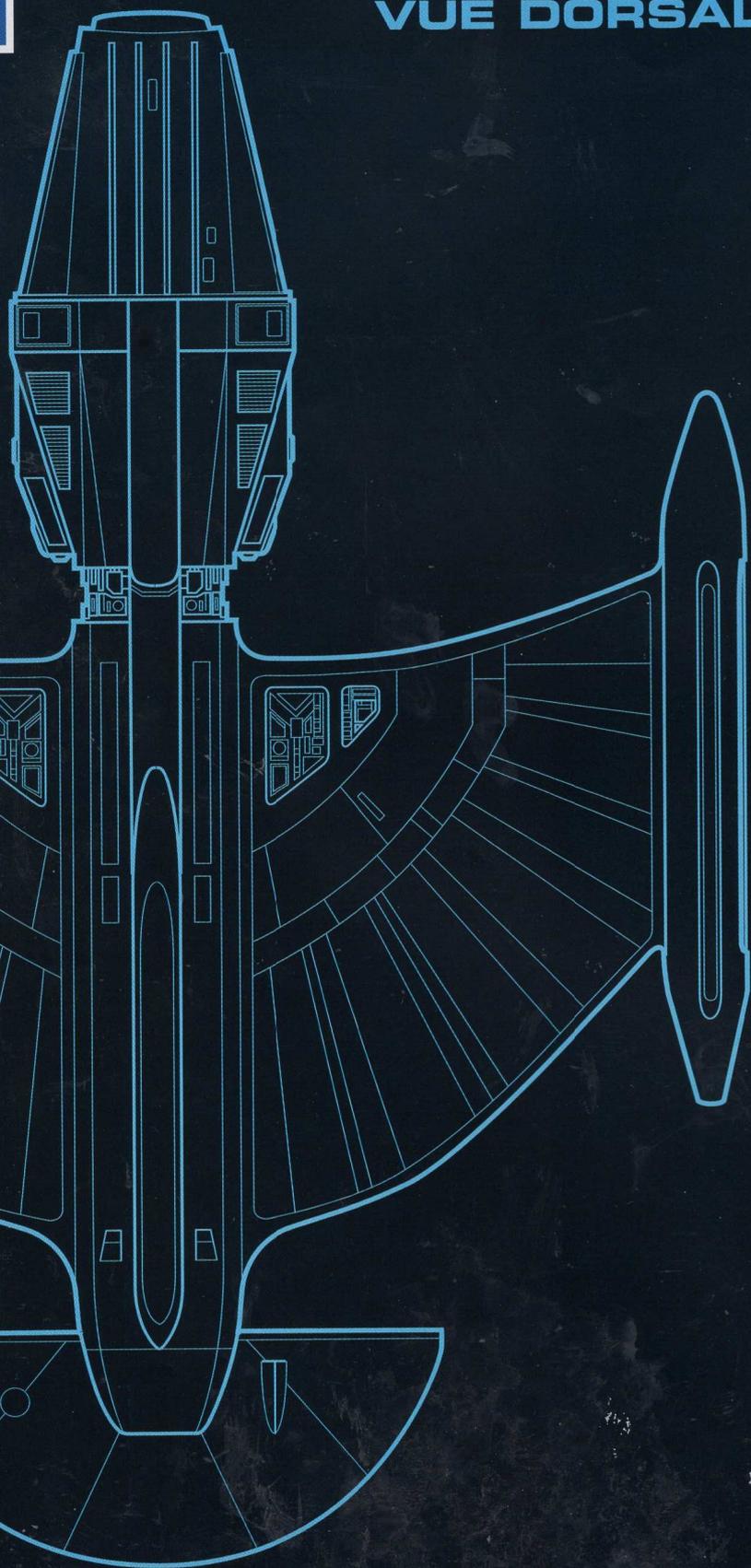
VUE AVANT



VUE ARRIÈRE



VUE DORSALE



▲ Le dispositif d'occultation interphasique modifie la structure moléculaire des objets ou des êtres, de telle sorte que ceux-ci deviennent capables de traverser la matière.



▲ Un VAISSEAU SCIENTIFIQUE ROMULIEN est amené à éjecter son propulseur à la suite d'un incident touchant son occulteur interphasique. Une équipe de l'ENTERPRISE NCC-1701-D propose son aide aux Romuliens.



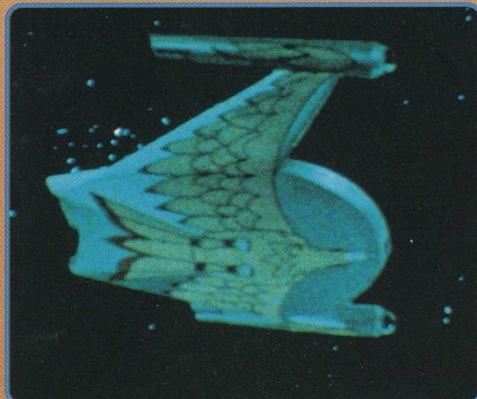
▲ L'occulteur interphasique - en forme de piédestal - est installé dans la salle de commande des machines du VAISSEAU SCIENTIFIQUE. Une fois en phase, Geordi La Forge parvient à plonger littéralement sa tête dans l'appareil pour en examiner les divers composants.

Le dispositif d'occultation romulien

Le dispositif d'occultation romulien représente une grande avancée en matière de technologie furtive. Il permet aux Romuliens de s'embusquer pour lancer des attaques par surprise sur leurs ennemis.

Le dispositif d'occultation romulien est une arme de guerre furtive, conçue pour rendre un vaisseau invisible à l'œil nu comme à la plupart des systèmes de senseurs des éventuels adversaires. Le développement et le déploiement d'un tel dispositif permettent à un vaisseau ou à une flotte romulienne de lancer une attaque surprise. Les améliorations et modifications permanentes apportées à la technologie de l'occultation ont eu pour parallèle un raffinement équivalent des matériels de scannage utilisés pour détecter les vaisseaux occultés, mais un commandant romulien expérimenté dont le bâtiment est pourvu d'un dispositif d'occultation bien réglé se révèle toujours un redoutable adversaire.

Les Romuliens, êtres fort secrets, se retirent dans leurs propres territoires après la bataille



▲ Dans les années 2260, le principal avantage dont dispose l'OISEAU-DE-PROIE ROMULIEN réside dans son prototype d'occulteur qui rend ce vaisseau pratiquement invisible.



▲ Le capitaine James T. Kirk prend l'appareil d'un Romulien pour infiltrer l'équipage d'un OISEAU-DE-PROIE puis dérober un occulteur.

de Cheron de 2160, qui met un terme à des décennies de guerre contre les forces de la Terre. Bien protégés par la Zone neutre, les Romuliens ne feront plus parler d'eux durant plus d'un siècle, jusqu'à leur spectaculaire réapparition en 2266 – date à laquelle Starfleet prend conscience du retour de la menace romulienne. À la Date stellaire 1709, un Oiseau-de-Proie romulien pénètre dans l'espace de la Fédération et attaque les avant-postes II, III et IV de la Zone neutre au moyen d'une nouvelle arme plasmique embarquée d'une grande puissance. La dévastation de ces colonies est destinée à mettre à l'épreuve, non seulement les capacités défensives des bases au sol et des vaisseaux de la Fédération, mais aussi la réaction de ladite Fédération face à la menace que fait peser sur elle l'Empire stellaire. L'U.S.S. Enterprise NCC-1701 est chargé d'une mission d'investigation. Sous le commandement du capitaine James T. Kirk, ce spationef affronte un vaisseau romulien ; ce dernier ayant fait usage de sa technologie de l'occultation, le vaisseau de classe Constitution subit de lourds dommages.

Retard technologique

Dans le domaine des armements, les Romuliens ont mis l'accent particulièrement sur la furtivité et l'emploi d'armes à plasma ; quant au système de propulsion de l'Oiseau-de-Proie romulien vieillissant, il souffre désormais d'un net retard technologique. Lors de la brève bataille contre l'Enterprise, les défauts du système d'occultation se révèlent criants. La téléportation et le déploiement des systèmes d'armements ne sont pas possibles si l'occulteur n'est pas désactivé. De même, il est impossible d'utiliser simultanément l'occulteur et les boucliers défensifs, de sorte que même un tir indirect d'une arme de la Fédération est susceptible de causer des dommages considérables.



▲ Les Romuliens ne parviennent pas à empêcher l'équipage de l'ENTERPRISE de s'enfuir avec l'occulteur dérobé pour le compte de la Fédération unie des Planètes.



▲ Le dispositif d'occultation romulien des années 2260 comporte un globe blanc sur un appareil métallique noir. Cet occulteur ne peut fonctionner pendant l'utilisation des armements ou des téléporteurs.

La destruction de l'Oiseau-de-Proie, pourtant doté d'un occulteur, convainc les Romuliens de concentrer leurs efforts sur l'amélioration de leur dispositif, ce à quoi les services de sécurité de la Fédération réagissent en 2268 en mettant sur pied une opération clandestine sans précédent, visant à l'appropriation d'un occulteur amélioré. Les défauts de ce nouveau système sont étudiés par les scientifiques de la Fédération, qui ne notent aucun changement en deux années.

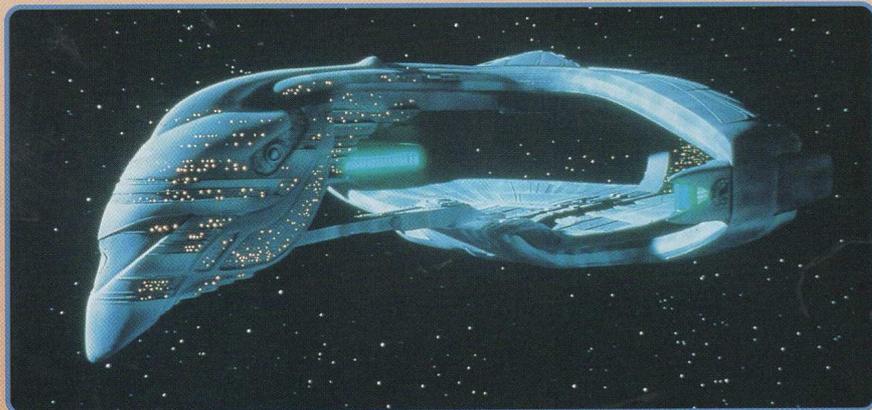
Une alliance fragile

La même année, l'Empire stellaire romulien, percevant que son dispositif d'occultation ne représente peut-être pas l'énorme atout tactique espéré, conclut une alliance avec l'Empire klingon. C'est là un tournant important pour les forces armées romuliennes : l'Oiseau-de-Proie originel est remplacé par des vaisseaux de conception klingonne capables de se déplacer plus rapidement et plus loin, de transporter des troupes en plus grand nombre, tout en conservant l'usage de l'occulteur. L'alliance



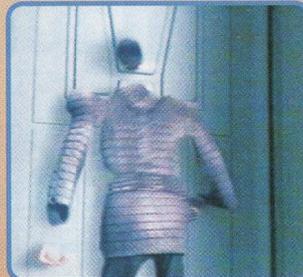
▲ L'ingénieur en chef Scott réussit à monter le dispositif d'occultation sur l'ENTERPRISE. L'appareil sera ensuite examiné par des scientifiques de Starfleet.

Le dispositif d'occultation romulien



▲ La technologie militaire et spatiale romulienne est grandement améliorée à la suite de la brève alliance avec l'Empire klingon. L'OISEAU-DE-GUERRE ROMULIEN, que la Fédération unie des Planètes rencontre pour la première fois en 2364, est plus gros et plus puissant que le vieil OISEAU-DE-PROIE ; il utilise lui aussi la technologie de l'occultation pour ses attaques par surprise.

▶ Les Romuliens mettent au point un générateur d'interphase qui combine un inverseur de phase moléculaire et un occulteur ; les effets de ce système s'appliquent aux vaisseaux comme à leurs équipages.



▶ En 2367, des OISEAUX-DE-GUERRE ROMULIENS approvisionnent en armements les forces des Duras au cours de la guerre civile klingonne.

romulo-klingonne se défait en 2293, mais les Romuliens conservent la technologie supplémentaire en soutien de leurs occulteurs.

L'attitude romulienne à l'égard de la FUP est parfaitement illustrée par l'incident de Tomed, survenu en 2311 : une sanglante bataille entre les forces romuliennes et celles de Starfleet se solde par des milliers de morts mais aboutit au traité d'Algeron qui, non seulement redéfinit les frontières de la Zone neutre, mais interdit à la Fédération unie des Planètes de développer sa propre technologie de l'occultation. Après une longue période d'isolement entamée au lendemain de l'incident de Tomed, les navires romuliens sont équipés d'un matériel de scannage par tachyons qui permet la détection de certains types d'occulteurs. L'insistance de l'Empire stellaire sur l'interdiction imposée à la Fédération pourrait avoir pour objectif la préservation de l'avantage tactique alors acquis.

Agressions

En 2344, la technique de l'occultation donne lieu à un usage particulièrement violent ; des vaisseaux romuliens lancent sans provocation aucune une attaque contre l'avant-poste klingon de Narendra III. L'*U.S.S. Enterprise NCC-*

1701-C du capitaine Rachel Garrett est également détruit. Deux ans plus tard, une agression du même genre est portée contre l'avant-poste klingon de Khitomer. En 2364, Starfleet fait la rencontre du nouvel *Oiseau-de-Guerre romulien* ; diverses situations délicates s'ensuivent, qui mettent en lumière les progrès de l'occultation. En 2368, Starfleet soupçonne une implication romulienne dans la guerre civile klingonne ; pour ne pas perdre pied tactiquement, il devient une fois encore impératif de contrer les effets du dispositif d'occultation romulien. Cette nécessité mène à la mise au point par l'ingénieur Geordi La Forge, de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, d'une grille de détection par tachyons : une vingtaine de spatonefs de la Fédération sont utilisés pour créer un réseau de faisceaux de tachyons actifs qui détecte une tentative romulienne de livraison d'armes aux partisans de la famille Duras.

Nouvelles évolutions

Les scientifiques romuliens continuent de développer leurs systèmes d'occultation ; ils expérimentent un inverseur de phase moléculaire utilisé en conjonction avec un

occulteur, ce qui provoque une catastrophique panne du tore de distorsion du vaisseau-banc d'essai. Cet incident suscite le retour au système à base de tachyons. En 2270, toutefois, lorsque les Romuliens tentent de récupérer l'*U.S.S. Pegasus NCC-53847* ainsi que son dispositif d'occultation de phase mis au point de façon illégale, l'Empire stellaire est sans doute autant mû par la volonté de s'emparer d'une technologie avancée que par celle de dénoncer une violation du traité d'Algeron.

En 2371, les Romuliens prêtent un occulteur à l'*U.S.S. Defiant NX-74205* – son usage est cependant interdit hors du quadrant Gamma. L'année suivante, la flotte romulienne est décimée dans une embuscade tendue par le Dominion dans le secteur d'Orias, mais deux ans plus tard, l'engagement romulien dans la guerre contre le Dominion contribuera à renverser la situation, ce qui montre combien le système d'occultation romulien continue d'être une arme tactique efficace.

UNE ALLIANCE DANS LA MÉFIANCE

Le prêt

L'un des épisodes les plus paradoxaux dans l'histoire de la technologie de l'occultation romulienne survient en 2371, quand les Romuliens confient l'un de leurs occulteurs à un vaisseau de guerre de la Fédération, l'*U.S.S. Defiant NX-74205*. Cette offre découle de l'inquiétude soulevée au sein du gouvernement romulien par la menace du Dominion – l'occulteur est remis à la FUP sous condition : son emploi sera restreint au quadrant Gamma. En échange, les Romuliens espèrent se procurer les renseignements recueillis par l'*U.S.S. Defiant* sur les Fondateurs. Malheureusement, le voyage « inaugural » du spatonef sous occultation se solde par un échec : les vaisseaux du Jem'Hadar décèlent sa présence, le prennent à l'abordage et capturent son équipage pour le ramener sur la planète-mère des métamorphes.



▶ Le dispositif d'occultation romulien est d'une conception assez souple pour être installé à bord d'un vaisseau de la FUP, l'*U.S.S. DEFiant*, aux termes d'un prêt en vue de missions dans le quadrant Gamma.



▶ La sous-commandante T'Rul accompagne l'équipage du *DEFiant* dans sa première mission sous occultation, pour superviser l'emploi du dispositif.



L'Oiseau-de-Guerre impérial Khazara

L'équipage de l'*Oiseau-de-Guerre impérial romulien Khazara* se trouve engagé dans une nouvelle mission sous les ordres d'un mystérieux major du Tal Shiar.

Le *Khazara* est un vaisseau romulien dont la Fédération fait la rencontre à la Date stellaire 46519. Simplement identifié alors comme un *Oiseau-de-Guerre impérial romulien*, le *Khazara* appartient à l'évidence à la classe *D'deridex* (souvent désignée par *Starfleet* sous l'appellation d'*Oiseau-de-Guerre de Type B*). À la tête du *Khazara* se trouve le **commander Toreth** ; elle a pour second le **sous-commandant N'Vek**.

Comme tous les *Oiseaux-de-Guerre* de cette classe, le *Khazara* est vert vif ; son aspect général évoque un oiseau, ses coques inférieure et supérieure sont séparées par un grand vide. La propulsion de l'*Oiseau-de-Guerre* est assurée par une singularité quantique forcée – un « trou noir miniature ». Le disrupteur avant lance ses tirs du centre du bec du *Khazara* ; un seul tir suffit à

Toreth, commandant le KHAZARA, n'apprécie guère le Tal Shiar, mais elle se garde bien de s'opposer ouvertement à lui en désobéissant à ses ordres directs.

détruire certains astronefs, tel un **cargo corvallen**. Ce vaisseau est en outre équipé d'un dispositif d'occultation, qui toutefois ne constitue pas toujours un moyen infaillible d'échapper à l'ennemi.

Une faiblesse de l'occultation

En phase d'occultation, le *Khazara* doit surveiller toutes ses émissions électromagnétiques pour s'assurer que rien ne trahit sa position. Dans le but de garantir une totale furtivité, un équilibrage précis des émissions rayonnantes de la singularité quantique forcée des moteurs à distorsion s'impose ; au moindre défaut d'alignement des noyaux d'annulation, les propulseurs créent une petite perturbation magnétique intermittente,



OISEAU-DE-GUERRE IMPÉRIAL KHAZARA

- Nom :** *Khazara*
- Taille (approx.) :** plus de 2000 m
- Performances :** vitesses de distorsion
- Effectifs :** NC
- Première observation :** Date stellaire 46519

VUE AVANT

L'aile supérieure s'incurve vers le bas jusqu'à la nacelle de distorsion.

Un insigne romulien figure sur le bec du vaisseau.

Les moteurs à distorsion émettent une lueur vert vif.

Les nacelles de distorsion sont implantées entre les ailes supérieure et inférieure.

L'aile inférieure s'incurve vers le haut jusqu'à la nacelle de distorsion.

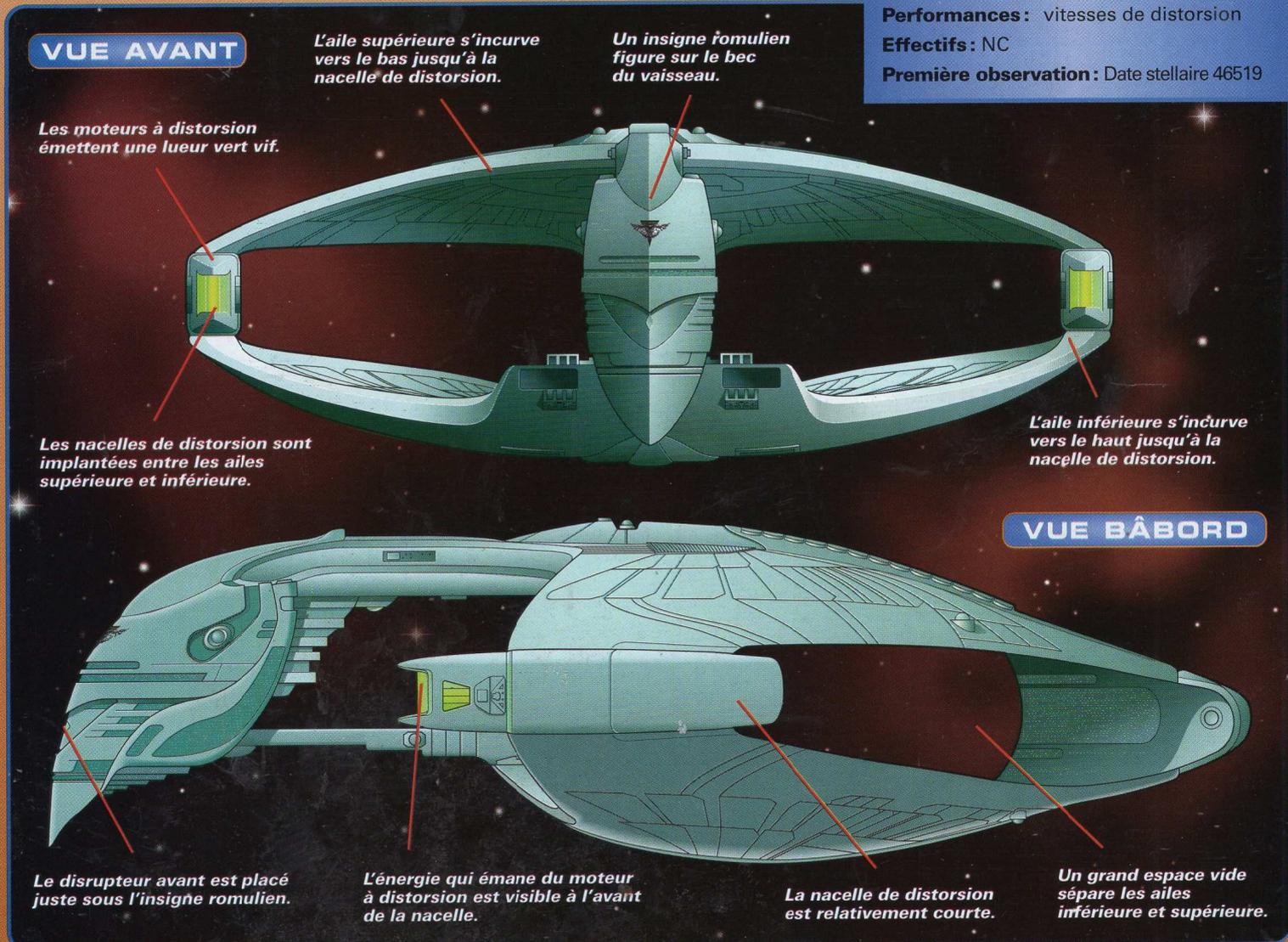
VUE BÂBORD

Le disrupteur avant est placé juste sous l'insigne romulien.

L'énergie qui émane du moteur à distorsion est visible à l'avant de la nacelle.

La nacelle de distorsion est relativement courte.

Un grand espace vide sépare les ailes inférieure et supérieure.



L'Oiseau-de-Guerre impérial Khazara



▲ **Le sous-commandant N'Vek projette de se servir du « major Rakal » pour aider des dissidents romuliens à atteindre les territoires de la Fédération.**

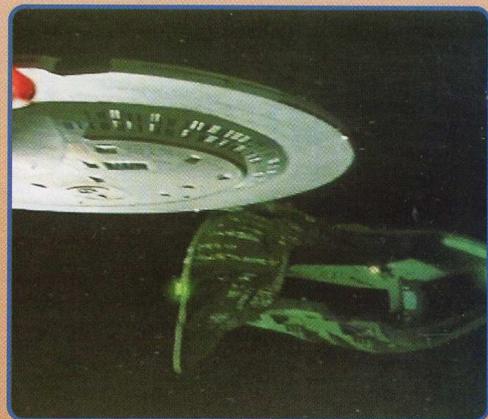
dès lors que le bâtiment est en mouvement. La compréhension qu'a la Fédération de la technologie romulienne étant limitée, une telle perturbation peut passer inaperçue ou être mal interprétée par un appareil ennemi, mais dans le cas du *Khazara*, cette faiblesse de la technologie de l'occultation va jouer un rôle majeur dans la participation involontaire de l'*Oiseau-de-Guerre* à un plan conçu par des dissidents romuliens pour faire passer certains des leurs dans l'espace de la Fédération.

En 2369, le **major Rakal** du **Tal Shiar** vient à bord du *Khazara* pour donner l'ordre à Toreth d'embarquer une cargaison secrète avant de se rendre dans le **secteur de Kaleb**. Le commandeur Toreth n'a aucune sympathie pour le Tal Shiar, mais sachant la puissance de cette organisation secrète, elle n'a pas d'autre choix que de respecter les ordres. Ce qu'ignore tout à fait Toreth, c'est que « le major Rakal » est en fait un officier de Starfleet – **Deanna Troi** – et que le chargement est constitué de trois dissidents romuliens – le **vice-proconsul M'ret** et deux de ses proches collaborateurs – qui, avec l'aide de **Spock**, font défection vers la Fédération, où doit les conduire un cargo spatial.

Incidents

Lorsque l'*Oiseau-de-Guerre Khazara* parvient à sa nouvelle destination, Deanna Troi perçoit que le capitaine du cargo n'a nulle intention de tenir sa parole. Elle en informe N'Vek, qui détruit le cargo. Rakal ordonne alors au *Khazara* d'attendre sur site. Peu après, alors que l'on se prépare à pénétrer dans l'espace de la Fédération pour se diriger vers la base de **Draken IV**, un vaisseau de la Fédération, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, fait son apparition. Toreth, qui ne voit pas la nécessité d'une confrontation, pense s'éloigner sous la protection du dispositif d'occultation du *Khazara*, mais « Rakal » et N'Vek, aidés par un mécanicien sympathisant, provoquent un léger déséquilibre au sein des moteurs à distorsion, ce qui va permettre à l'*Enterprise* de détecter l'*Oiseau-de-Guerre*.

Dès que Toreth se rend compte que l'*Enterprise* est sur la piste de son vaisseau, elle cède de



▲ **L'OISEAU-DE-GUERRE KHAZARA se trouve face à l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D après qu'un sabotage du noyau de distorsion a trahi sa position.**

l'attaquer, mais « Rakal » l'en empêche en prenant le commandement du bâtiment, avant de téléporter les dissidents vers l'*Enterprise*, sous couvert d'un tir de faible puissance adressé par le *Khazara* au spatonef de la Fédération. « Rakal » est ensuite téléportée à bord de son propre vaisseau; N'Vek est tué par le pilote du *Khazara*. Le commandeur Toreth et l'équipage de l'*Oiseau-de-Guerre* vont certainement devoir expliquer ces événements à leurs supérieurs, mais les conséquences de cette aventure et le sort ultérieur de l'*Oiseau-de-Guerre impérial Khazara* ne sont pas connus de la Fédération.

L'INTÉRIEUR DU KHAZARA

De l'espace

Comme la plupart des *Oiseaux-de-Guerre* de cette époque, le *Khazara* présente une décoration intérieure dans des tons de terre. Les cloisons sont ornées de bandes lumineuses verticales, dont la fonction exacte est inconnue. Les coursives sont ponctuées de lignes verticales de lampes bleues.

La passerelle du *Khazara* est circulaire; le fauteuil du commandant est isolé au centre, entouré de plusieurs bandes de lumière blanche. Les autres membres d'équipage en service sur la passerelle, sur le pourtour, lui tournent le dos. Deux d'entre eux travaillent à une même console, juste derrière le fauteuil du commandant; le pilote se tient debout, en avant et à droite de celui-ci. L'écran de visualisation principal, à l'avant de la passerelle, face au fauteuil du commandant, présente une forme stylisée d'oiseau à l'aile déployée.

Les officiers du *Khazara* prennent leurs repas en commun autour d'une grande table, dans un carré contigu à la passerelle. Les chaises y sont d'un design complexe, plutôt artistique.

Les hôtes du vaisseau disposent de quartiers privés très confortables. Chaque pièce y arbore l'insigne lumineux de l'Empire stellaire romulien, ainsi qu'un immense miroir en forme de losange, éclairé par des lampes allongées en son rebord inférieur.

Des containers de couleur brune sont stockés dans une vaste soute.



▲ **À l'instar des vaisseaux de Starfleet et des Klingons, le fauteuil occupé par le commandant est au centre de la passerelle.**



▲ **Des fruits savoureux et une spécialité culinaire appelée « viinerine » figurent au menu du mess des officiers.**



▲ **Les quartiers personnels du KHAZARA sont spacieux et confortables. Outre un lit, chaque logement comporte plusieurs sièges, une table et un grand miroir.**



▲ **En 2369, la soute du KHAZARA contient une cargaison tout à fait inhabituelle: des dissidents qui font défection au profit de la Fédération unie des Planètes.**