

STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 9 ans
Editions France

L'ORDRE DE PROIE KLINGON

Les plus grands

L'Empire Klingon

Le dernier chapitre

Le développement des Klingons

depuis toujours

STAR TREK en 3D de temps

La 3D est interactive

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

Les détails pour les visiteurs

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire



Les vaisseaux de guerre de classe Galor

Les vaisseaux de guerre de classe *Galor* ont rendu de grands services à l'Union cardassienne, lors des escarmouches contre le Maquis comme dans la guerre à outrance contre l'Empire klingon et la Fédération unie des Planètes.

Le vaisseau de guerre de classe *Galor*, bâtiment utilisé en ligne de front par les forces militaires cardassiennes, est le spationef de combat le plus couramment rencontré par les forces engagées contre l'Union cardassienne. Les vaisseaux de classe *Galor* sont des croiseurs de taille moyenne, dont l'aspect d'ensemble rappelle le symbole de l'Union. Nombre de ces vaisseaux, sinon la totalité, sont construits au chantier spatial **Orbital 3** de **Cardassia Prime**.

On connaît au moins quatre variantes de la classe *Galor*, dont la plus commune est la version **Type 3** (souvent rencontrée à la fin des années 2360). Une variante adaptée de celle-ci, la classe **Keldon**, se caractérise par une puissance supérieure à celle de la classe *Galor*, ainsi que par des modifications et adjonctions au profil de la coque, mais son emploi est encore restreint. Lors des combats, les vaisseaux de classe *Galor* sont généralement déployés en formations de trois appareils ou plus, qui cherchent à encercler les bâtiments ennemis. Il arrive cependant que des spationefs de classe *Galor* opèrent seuls, dans des missions de patrouille ou de traque de vaisseaux plus petits.

Ces navires sont le plus souvent commandés par un **gul** cardassien (grade équivalent à celui

de capitaine de **Starfleet**), secondé par des **glinns**. Les effectifs d'un vaisseau de classe *Galor* s'élèvent à quelque six cents membres, éventuellement complétés, selon les besoins des missions spécifiques, par des troupes supplémentaires et des personnels spécialisés.

De par leur longévité et leur polyvalence, les vaisseaux de classe *Galor* ont été présents dans la plupart des grandes batailles menées par l'Union cardassienne lors de la décennie écoulée. Le célèbre **Gul Dukat** a commandé le **Prakes**, utilisé en 2372 pour évacuer le **Conseil Detapa** de Cardassia Prime, confronté à une invasion klingonne imminente. Ce vaisseau essuie le feu nourri de plusieurs bâtiments de guerre klingons mais, avant d'être détruit, il parvient à tenir assez longtemps pour que ses occupants soient téléportés en sûreté à bord de l'**U.S.S. Defiant NX-74205**.

Le fléau des Bajorans

Les vaisseaux de classe *Galor* sont fréquemment impliqués dans des escarmouches entre les **Cardassiens** et le **Maquis** à l'intérieur de la **Zone démilitarisée**. En 2371, **Gul Evek** et son vaisseau, le **Vetar**, sont détruits dans les orages plasmiques des **Badlands** après avoir tenté de capturer un bâtiment du Maquis commandé par **Chakotay**; Evek a croisé la route de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** l'année précédente, au cours du transfert des colons d'origine nord-américaine de **Dorvan IV**, et du **commander Benjamin Sisko** de **Deep Space Nine** lors de patrouilles effectuées dans la Zone démilitarisée à la recherche de rebelles du Maquis.

On observe souvent des vaisseaux de classe *Galor* dans l'espace **bajoran**. En 2369, l'**Aldara** de **Gul Danar** tente de capturer le combattant de la liberté bajoran **Tahna Los**, qui a dérobé aux Cardassiens un convertisseur d'antimatière. Le vaisseau de classe *Galor* détruit aisément



Des vaisseaux cardassiens de classe **GALOR** sont attaqués par la flotte de la FUP lors de la guerre du Dominion.

le **Vaisseau éclaireur** de Tahna; ce dernier est sauvé par le **chef Miles O'Brien**, qui le téléporte à bord de **Deep Space Nine**, mais **Gul Danar** finira par mettre la main sur le rebelle.

Les vaisseaux de classe *Galor* sont souvent utilisés dans des fonctions défensives, pour protéger l'espace cardassien et les vaisseaux alliés. Le **Kraxon** de **Gul Ranor** s'emploie ainsi à défendre le **Defiant** en déployant ses boucliers autour du spationef de la Fédération unie des Planètes, afin d'empêcher sa destruction par les vaisseaux de classe *Keldon* que commande l'**Ordre de l'Obsidienne**.

Les vaisseaux de classe *Galor* effectuent de nombreuses patrouilles au long des frontières entre l'espace cardassien et celui de la FUP, mais ils servent aussi à la capture de nouveaux territoires. En 2369, **Gul Lemec**, commandant le **Reklar**, participe à une réunion avec le **capitaine Edward Jellico**, qui a temporairement pris les rênes de l'**U.S.S. Enterprise**, afin d'évoquer la recrudescence des mouvements de vaisseaux et de troupes aux frontières. Lemec vise en fait à détourner l'attention de la Fédération, tandis qu'une flotte cardassienne se rassemble dans la **nébuleuse de McAllister** en vue d'une attaque contre un système membre de la Fédération, **Minos Korva**. Fort heureusement, la flotte est découverte et la menace parée.

Un autre incident impliquant un vaisseau de classe *Galor* vient ternir les relations entre Cardassia et la Fédération, en 2367 : le **Trager** de

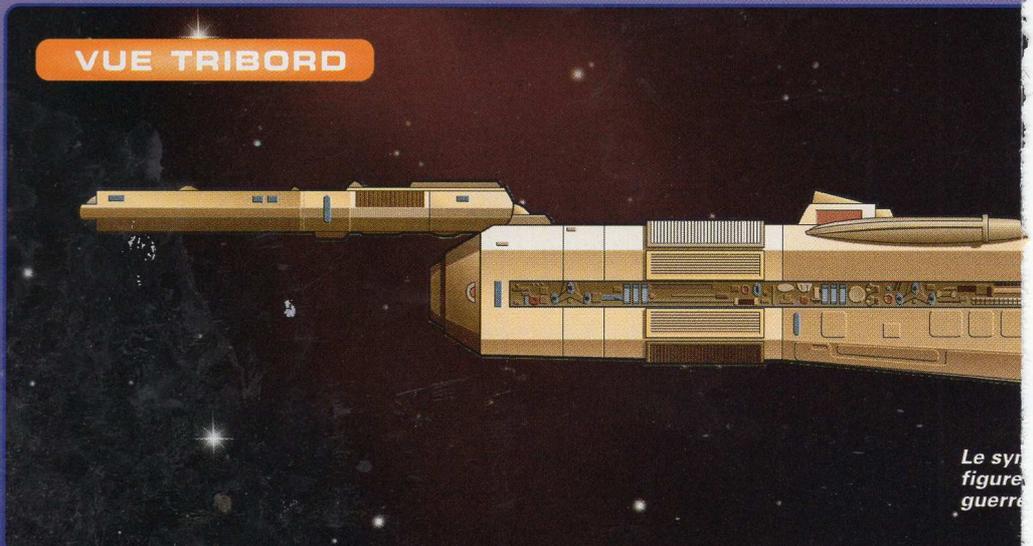


Trois vaisseaux de classe **GALOR** accueillent un **VOILIER SOLAIRE BAJORAN** qui s'est rendu de Cardassia à Bajor en utilisant d'antiques méthodes de propulsion pour franchir un tourbillon.



Le capitaine **Benjamin Sisko** se trouve souvent en contact avec des vaisseaux de classe **GALOR** qui, généralement, sont pour lui synonymes d'ennuis.

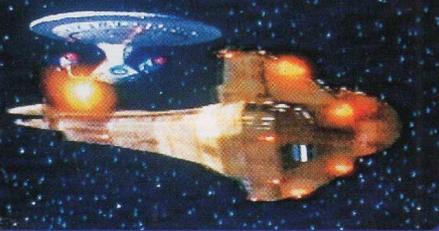
VUE TRIBORD



Le système de propulsion d'un vaisseau de guerre.



▲ Le vaisseau de guerre de classe GALOR, puissant et bien profilé, est capable de prendre le meilleur en combat sur les appareils de maintes autres forces militaires. Officiellement, l'Ordre de l'Obsidienne n'est pas autorisé à posséder ses propres bâtiments de guerre, mais cette règle n'est pas toujours respectée.



▲ En 2369, l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D est impliqué dans un incident majeur avec des vaisseaux de classe GALOR, quand trois officiers de Starfleet, dont le capitaine Picard, sont envoyés en mission clandestine dans l'espace cardassien. Picard est capturé; le capitaine Edward Jellico doit alors négocier sa libération et pour cela engager l'ENTERPRISE dans un conflit avec des vaisseaux cardassiens, tandis que des officiers cardassiens de haut rang viennent à bord du vaisseau de la FUP afin d'y mener des pourparlers.



▲ L'ENTERPRISE affronte le REKLAR, vaisseau de guerre cardassien de classe GALOR. Les deux bâtiments sont de force équivalente, tant par leurs performances supraluminiques que par leurs capacités offensives et défensives.

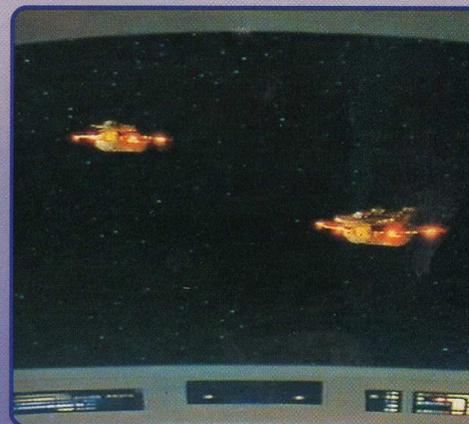


▲ Les vaisseaux de classe GALOR ont des boucliers d'une grande efficacité, dont ils peuvent étendre la protection à d'autres vaisseaux; c'est par une manœuvre de ce type que l'U.S.S. DEFIANT est sauvé d'un assaut de l'Ordre de l'Obsidienne.

Gul Macet attaque l'Enterprise, qui pourtant dispose d'une puissance de feu supérieure. Macet affirme agir en représailles à la suite d'une violation des traités – après que Benjamin Maxwell, commandant l'U.S.S. Phenix, a lancé une attaque illicite contre une station scientifique et deux vaisseaux cardassiens. Le capitaine Jean-Luc Picard réussit à empêcher la guerre en œuvrant avec Macet pour faire traduire Maxwell en justice.

réalité parallèle, croyant que la Fédération se sert du vaisseau pour espionner les espèces voisines; en 2368, des bâtiments placés sous le commandement de Gul Dukat, de la milice cardassienne « Unité 41 », détruisent un transport de classe Antares en essayant de tuer le dirigeant rebelle bajoran Orta, et en 2371, le vaisseau de classe Galor de Gul Benil intercepte le Defiant lors d'une mission visant à extraire le major Kira Nerys de Cardassia Prime.

▶ En 2368, l'apparition de deux vaisseaux de classe GALOR sur l'écran de visualisation principal de l'ENTERPRISE ne signale rien qui vaille. Les Cardassiens veulent que Starfleet les aide à localiser des terroristes du Maquis.



La partie avant du vaisseau est surélevée par rapport à la coque principale.



Cette section arrondie à la poupe du vaisseau occupe la même place que la coupole de déflexion des vaisseaux de Starfleet – il se peut qu'elle remplisse une fonction similaire.

ble de l'Union cardassienne
r le flanc des vaisseaux de
e classe GALOR.

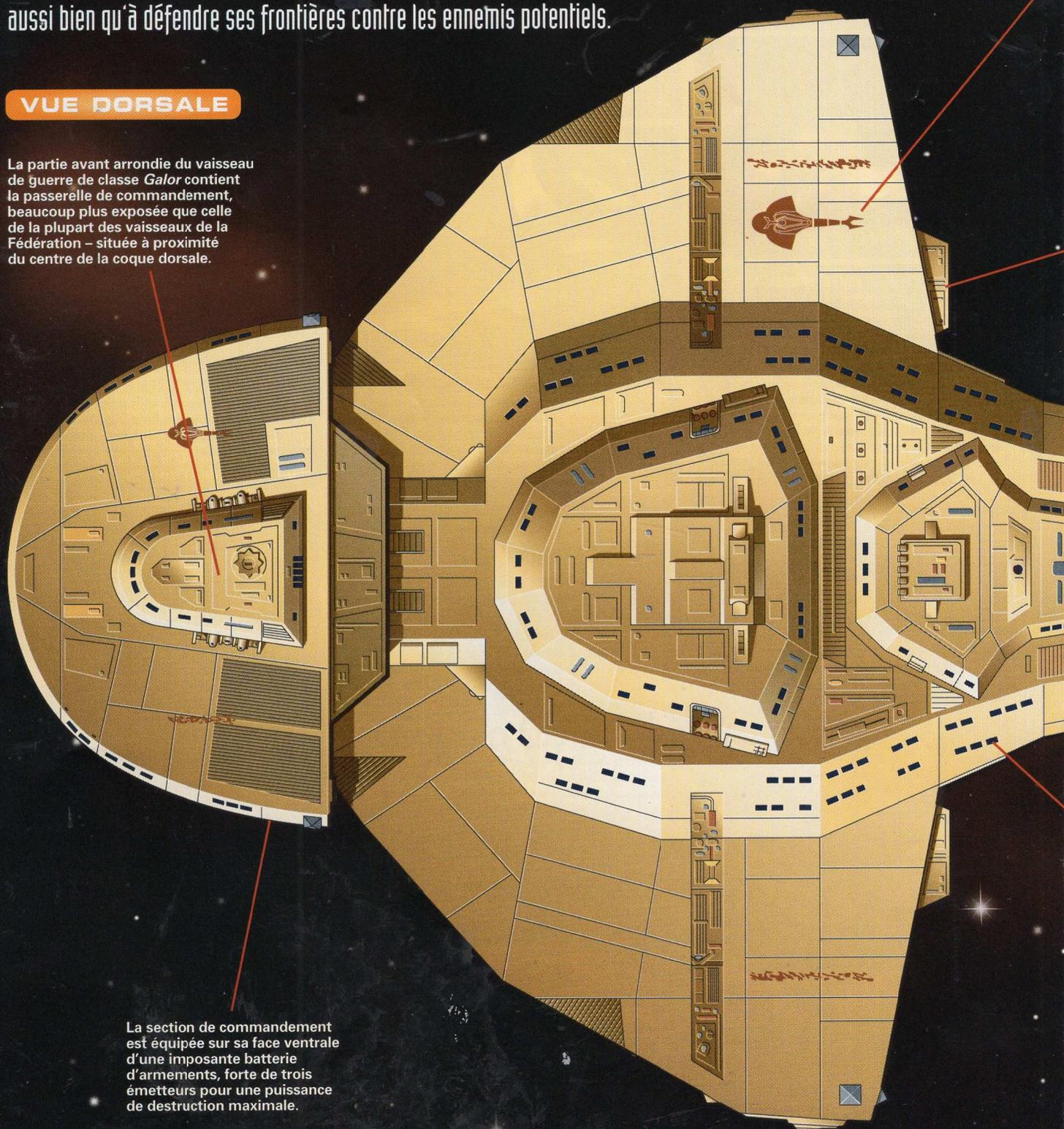
Les vaisseaux de guerre de classe Galor

Les vaisseaux de guerre de classe *Galor* sont de redoutables adversaires, toujours prêts à imposer la puissance de l'Union cardassienne aux espèces les plus vulnérables, aussi bien qu'à défendre ses frontières contre les ennemis potentiels.

Le symbole cardassien est visible sur le côté

VUE DORSALE

La partie avant arrondie du vaisseau de guerre de classe *Galor* contient la passerelle de commandement, beaucoup plus exposée que celle de la plupart des vaisseaux de la Fédération – située à proximité du centre de la coque dorsale.



La section de commandement est équipée sur sa face ventrale d'une imposante batterie d'armements, forte de trois émetteurs pour une puissance de destruction maximale.

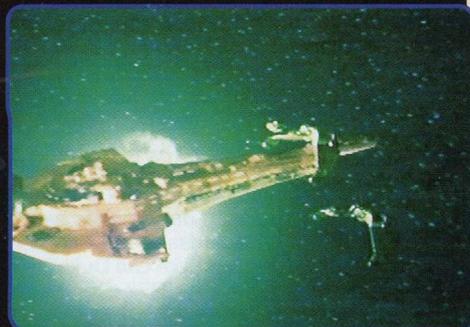
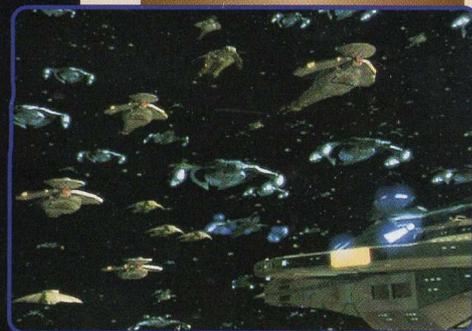
lor

ssien ne figure
roit du bâtiment.

LES VAISSEAUX DE GUERRE DE CLASSE GALOR

Service opérationnel : années 2360-2370

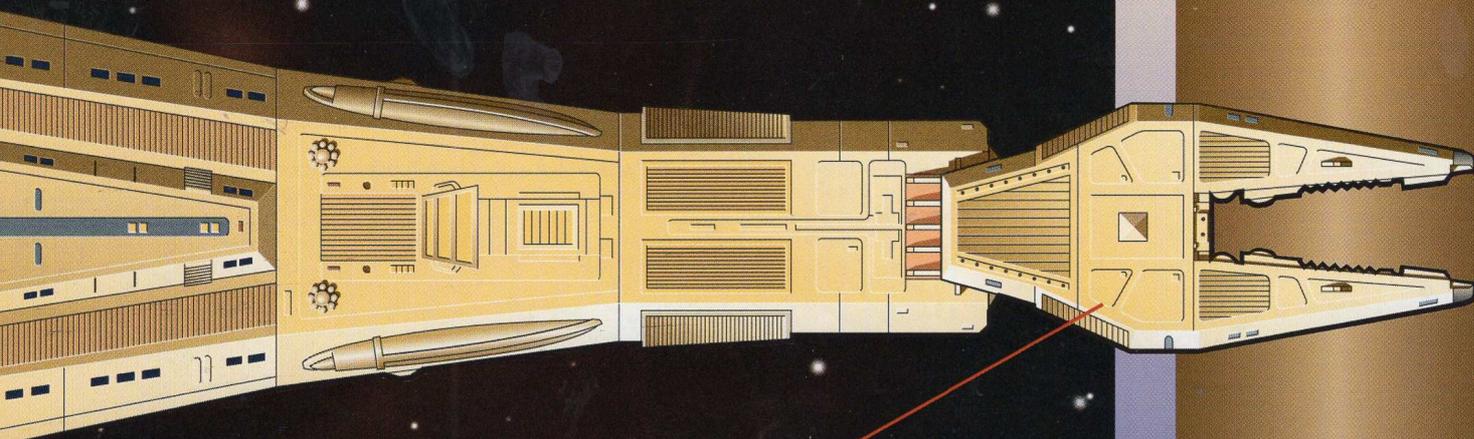
Remarques : Les vaisseaux **cardassiens** de classe **Galor** ont fait la preuve de leur fiabilité et de leur efficacité. Leurs capacités offensives et défensives les placent au niveau de la plupart des bâtiments de guerre de **Starfleet**, du **Maquis** et même de la **Force de Défense klingonne**.



Les moteurs à distorsion des vaisseaux de classe *Galor* sont intégrés aux ailes et non pas contenus dans des nacelles séparées de la coque. Leur aspect évoque plutôt les grilles d'échappement des moteurs à impulsion des vaisseaux de la Fédération.

▲ De nombreux vaisseaux de classe GALOR se joignent à une flotte du Jem'Hadar pour lancer une attaque contre la station DEEP SPACE NINE lors de la guerre du quadrant Alpha contre le Dominion.

◀ Au cours de la guerre entre Cardassia et l'Empire klingon, en 2372, un vaisseau de classe GALOR est pris sous le feu d'un OISEAU-DE-PROIE KLINGON bien plus petit que lui.



La fonction exacte de cette poupe en forme de pince est inconnue.

Les vaisseaux de classe *Galor* sont larges sans être très hauts. Seuls deux ponts de la coque principale sont pourvus de baies donnant sur l'espace.

Dimensions comparées



Vaisseau de guerre de classe GALOR

Plus gros bâtiment de la flotte cardassienne, le vaisseau de guerre de classe GALOR est cependant plus petit que nombre des spatonefs de la Fédération, y compris l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D.

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

Le vaisseau de guerre de classe Galor

Les vaisseaux de classe *Galor* constituent l'épine dorsale de la flotte cardassienne. Lourdemment armés, ils sont d'une conception moins avancée que leurs homologues de *Starfleet* ou de la flotte klingonne, mais compensent fréquemment leur manque de puissance par le nombre ou l'agressivité : ils représentent donc une menace bien réelle pour les ennemis des Cardassiens.

Le vaisseau cuirassé **type 3** de classe *Galor* est le plus puissant astronef de la flotte de l'**Union cardassienne**. Le **commander William Riker** de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** le qualifie admirativement de « très haut de gamme ».

Les vaisseaux de classe *Galor* sont en usage depuis les **guerres frontalières cardassiennes** ; la constitution cardassienne interdisant à l'**Ordre de l'Obsidienne** de contrôler du matériel militaire, ils sont tous placés sous l'autorité du **Commandement central cardassien**, qui les déploie principalement dans le cadre de patrouilles militaires.

Les Cardassiens lancent leurs vaisseaux de classe *Galor* dans des opérations militaires lorsque la situation requiert de spectaculaires démonstrations de force. Ils opèrent régulièrement par groupes de trois, mais il leur arrive de mener isolément des actions.

Longs de 481 mètres, ils présentent une forme générale de pointe de flèche, qui rappelle fortement le symbole cardassien du Galor. Leur forme est parfois comparée à celle d'un poisson, avec une tête, des nageoires et une longue queue. Ces bâtiments sont constitués d'un ensemble de composantes vaguement triangulaires. La coque principale s'étend sur trois niveaux distincts ; un module passerelle séparé se dresse à la proue. Les lames antérieures, correspondant aux nacelles de *Starfleet*, contiennent les bobines de propulsion à distorsion. Au sommet de ces lames, une structure de moindre importance recèle la passerelle de commandement.

Sur la coque principale, juste sous les lames antérieures, se trouve une vaste batterie d'armements rouge, de forme carrée. Sur les rebords postérieur et antérieur de chaque lame brillent respectivement une et deux lumières jaunes. La partie inférieure du vaisseau est pratiquement dépourvue de hublots.

Au centre de la passerelle de commandement trône le siège du capitaine, dont la masse et la situation traduisent la volonté bien cardassienne d'en imposer aux ennemis comme aux subordonnés. Les autres officiers se tiennent debout sur le pourtour de la passerelle, face aux parois. L'écran de visualisation principal est situé en face de l'officier commandant le vaisseau. Un grand symbole cardassien lumineux est fixé sur une grille au fond de la pièce.

Une technologie limitée

La technologie employée dans la construction des vaisseaux de classe *Galor* est légèrement moins avancée que celle des **Klingons** ou de la **Fédération**. En 2367, les téléporteurs des vaisseaux de classe *Galor* emploient encore des amortisseurs d'empreinte moléculaire à alimentation active, solution que *Starfleet* a déjà abandonnée. À cette époque, les systèmes d'interface terminale de *Starfleet* sont plus efficaces que ceux des Cardassiens.

Les vaisseaux de classe *Galor* sont armés de **disrupteurs** et de **torpilles à photons** ; les tirs s'effectuent à partir de la puissante batterie d'armements de proue. La portée maximale des armes est de 300 000 km, nettement inférieure donc à celle dont dispose un spatonef de classe *Nebula* de *Starfleet*.

La puissance de feu d'un vaisseau de classe *Galor* n'est pas suffisante pour infliger de sérieux dommages à un bâtiment de *Starfleet* tel que l'**U.S.S. Enterprise** de classe *Galaxy* si celui-ci a dressé ses boucliers. En pareil cas, le vaisseau de la Fédération ne subira que des avaries mineures au niveau de la coque, ainsi peut-être que des couplages énergétiques.

Des boucliers efficaces

Les vaisseaux de classe *Galor* sont protégés par des boucliers capables de résister à des coups répétés des **phaseurs**, voire à des tirs de torpilles à photons limités. Les boucliers peuvent aller jusqu'à assurer une protection contre de petits spatonefs tels que l'**U.S.S. Defiant** de *Starfleet*, mais, en combat frontal, un vaisseau de classe *Galaxy* est largement capable de détruire les générateurs des boucliers d'un astronef de classe *Galor*.

Les systèmes de propulsion des vaisseaux de classe *Galor* font appel à des moteurs à diffusion matière/antimatière gazeuse ; ils soutiennent une vitesse de croisière supraluminique de facteur 5, qui peut être portée jusqu'à 9,6. Ces vaisseaux ne sont pas particulièrement manœuvrables : les rebelles du **Maquis** leur échappent régulièrement en pilotant leurs petits chasseurs dans les tempêtes de plasma des **Badlands**.

L'équipage

Les vaisseaux de classe *Galor* comptent 600 membres d'équipage placés sous le commandement d'un **Gul** – grade équivalant à celui de capitaine au sein de *Starfleet* – assisté d'au moins deux **glinns**.

À bord de leurs vaisseaux, les Cardassiens portent parfois un casque ouvert dans sa partie antérieure. Une bande horizontale passant sous les yeux est reliée au reste du casque par une bande verticale ; ces deux bandes sont apparemment en cuir clouté.

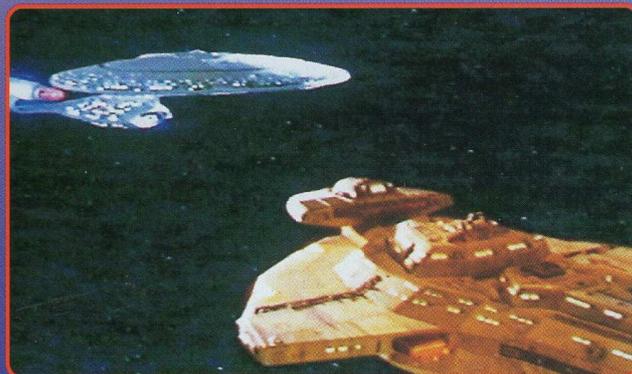
Depuis que Cardassia a rejoint le **Dominion**, de gigantesques chantiers spatiaux ont été créés, où sont construits les nouveaux vaisseaux du Dominion. Toutefois, les vaisseaux de classe *Galor* forment encore une partie importante de la flotte combinée du **quadrant Alpha**.

BLOC-NOTES

- ▶ L'armada du Dominion qui s'empare de **Deep Space Nine** en 2373 compte des dizaines de vaisseaux de guerre de classe *Galor*.
- ▶ Les vaisseaux de classe *Galor* constituent le gros de la flotte cardassienne.
- ▶ Après avoir quitté **Bajor**, **Gul Dukat** prend le commandement d'un vaisseau de classe *Galor*, second astronef à traverser le **vortex bajoran**.
- ▶ Des armes provenant des vaisseaux de classe *Galor* sont remises aux colons de la **Zone démilitarisée**.



▶ Les vaisseaux cuirassés de classe **GALOR** doivent cette appellation au **Galor**, mythique guerrier masqué. La forme même du vaisseau rappelle la représentation symbolique du **Galor**, qui est aussi le symbole de l'**Union cardassienne**.

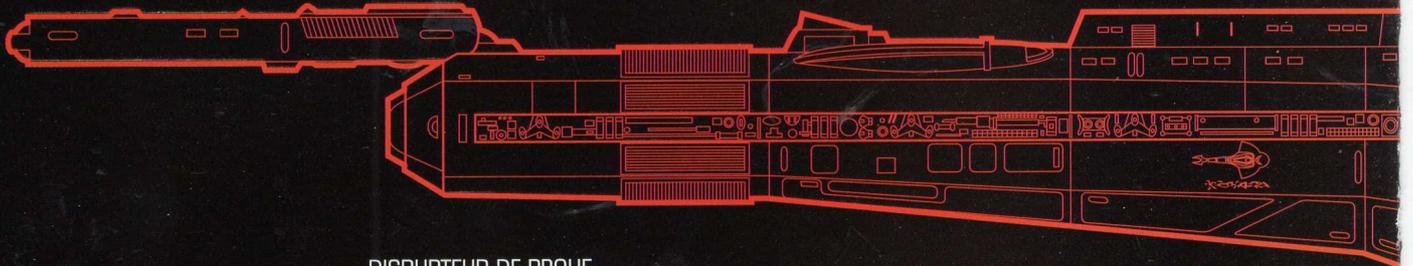


▶ Un vaisseau de classe **GALOR** isolé ne fait pas le poids contre un astronef de classe **GALAXY** tel que l'**U.S.S. ENTERPRISE**. Pour se mesurer à la Fédération, ces vaisseaux opèrent généralement par groupes de trois.





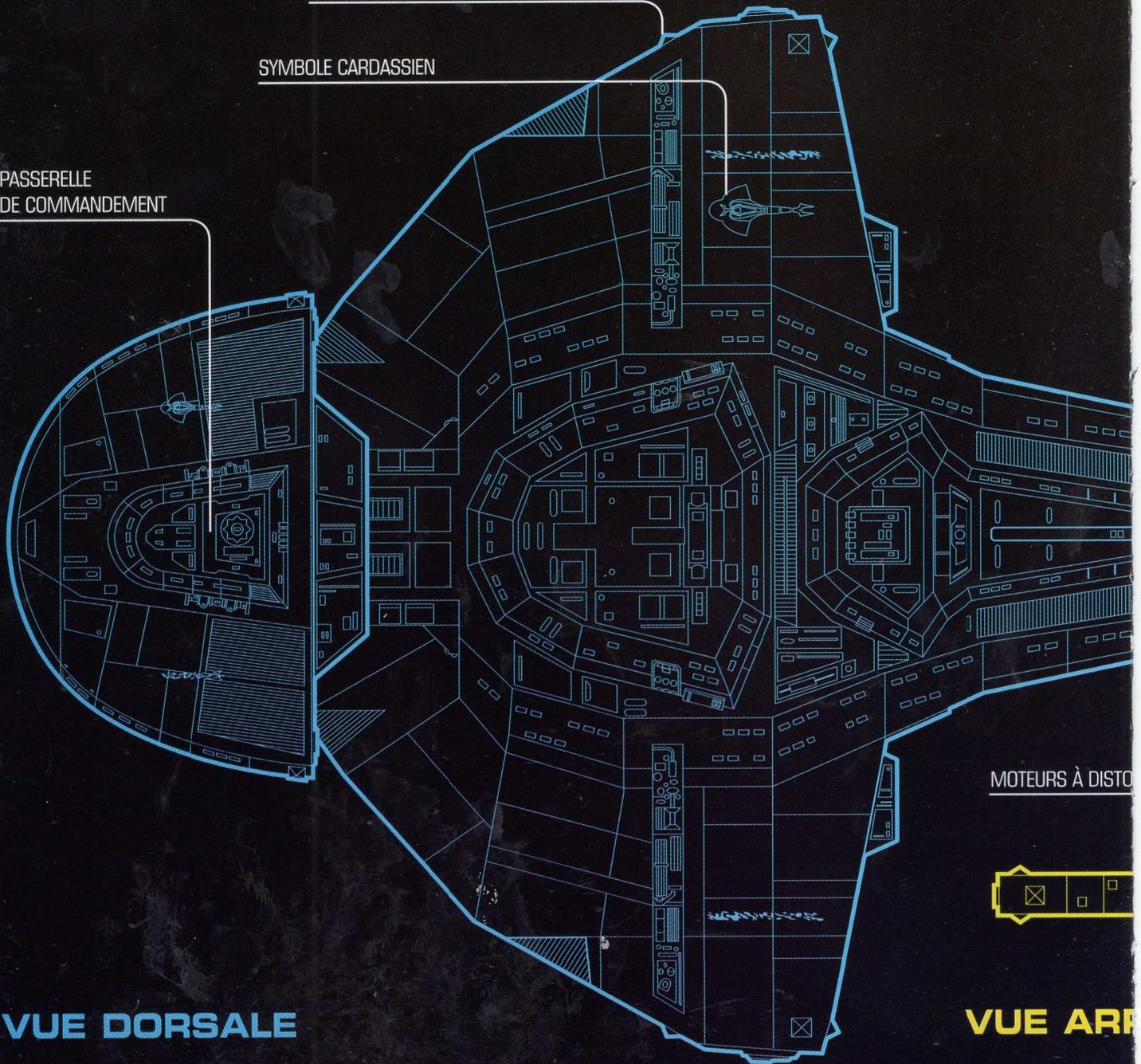
VUE TRIBORD



DISRUPTEUR DE PROUE

SYMBOLE CARDASSIEN

PASSERELLE DE COMMANDEMENT

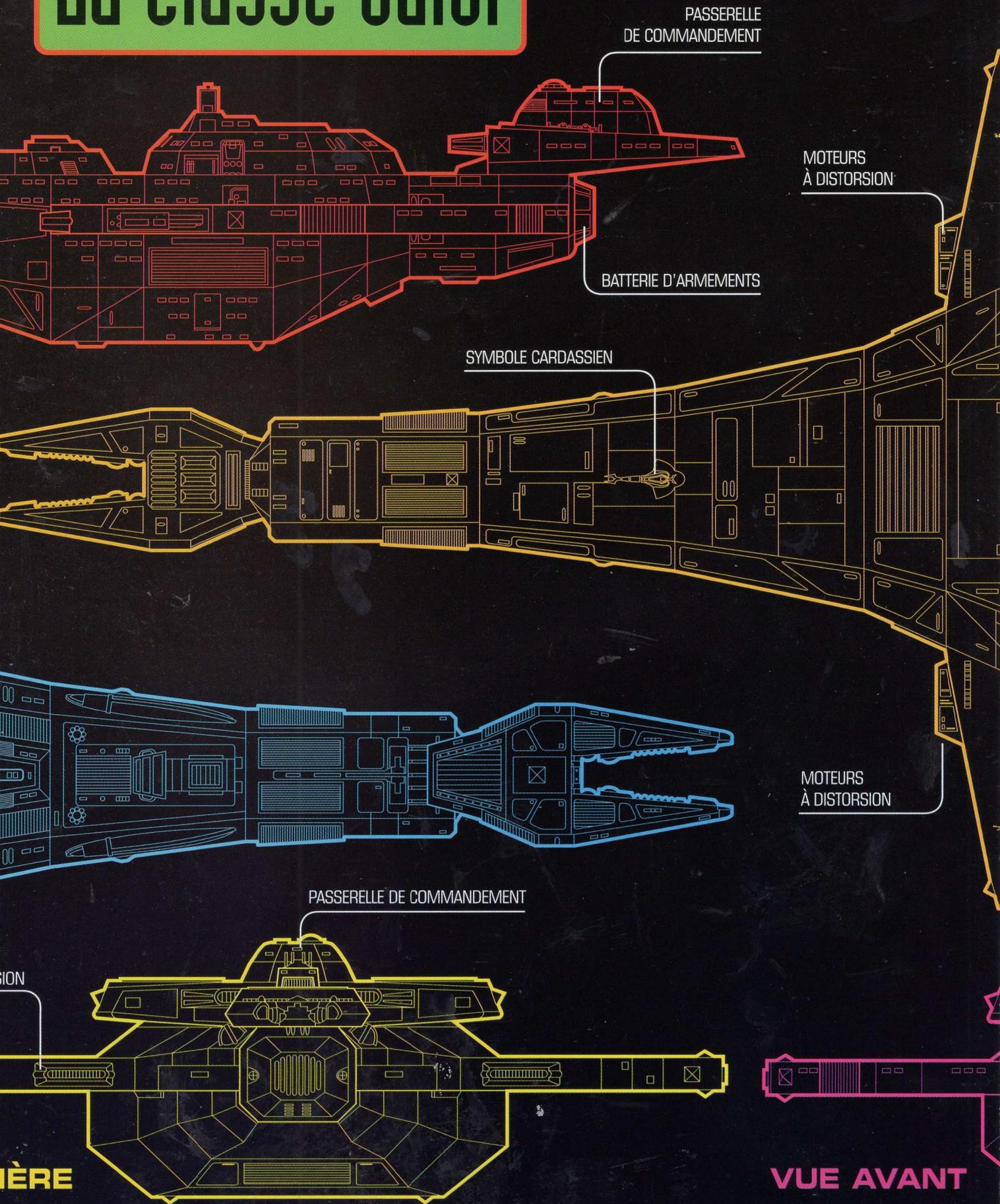


MOTEURS À DISTO

VUE DORSALE

VUE ARR

La classe Galor



PASSERELLE DE COMMANDEMENT

MOTEURS À DISTORSION

BATTERIE D'ARMEMENTS

SYMBOLE CARDASSIEN

MOTEURS À DISTORSION

PASSERELLE DE COMMANDEMENT

VUE AVANT

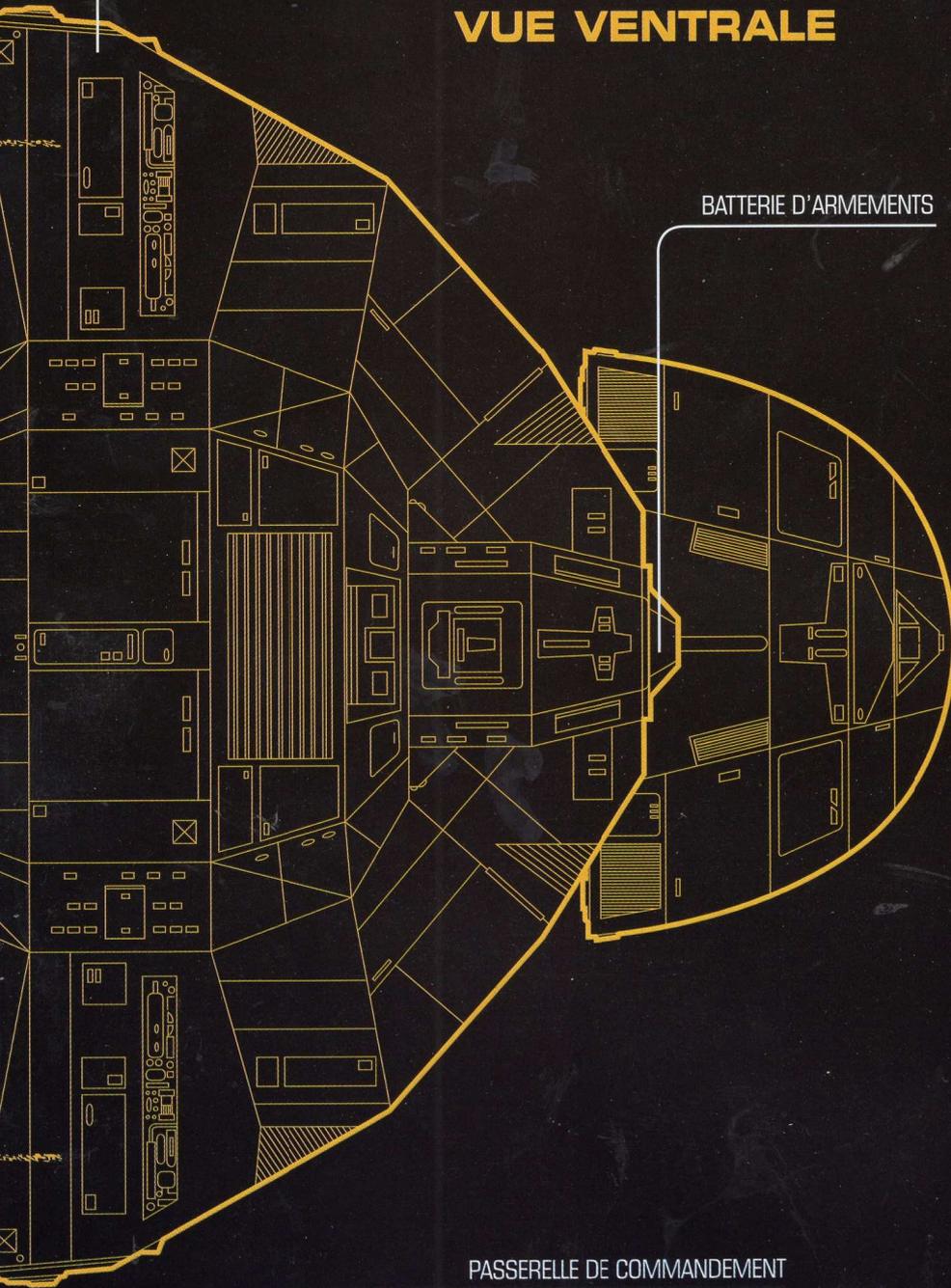
SION

ÈRE

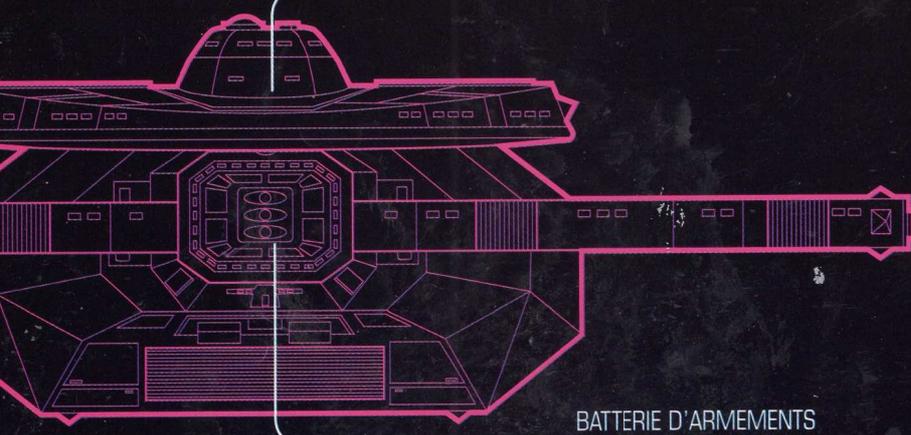
DISRUPTEUR DE PROUE

VUE VENTRALE

BATTERIE D'ARMEMENTS



PASSERELLE DE COMMANDEMENT



BATTERIE D'ARMEMENTS



▲ Les vaisseaux de classe GALOR sont régulièrement employés pour pourchasser les vaisseaux du Maquis. Ils sont nettement plus puissants que les petits chasseurs, mais bien moins maniables.



▲ Les vaisseaux de classe GALOR sont généralement commandés par un Gul, tel que Gul Dukat ou Gul Evek, secondé par au moins deux glinns.

CLASSE GALOR CARDASSIENNE

Première apparition :	2367
Équipage :	600 membres
Propulsion :	Réaction matière/antimatière à diffusion gazeuse
Hauteur :	78 mètres
Largeur :	252 mètres
Longueur :	481 mètres
Armements :	Disrupteurs et torpilles à photons
Défenses :	Boucliers

Le cargo cardassien

Les *cargos cardassiens* transportent toutes sortes de cargaisons à travers l'espace cardassien. Techniquement, ce sont des bâtiments militaires, mais ils ne sont pas capables de soutenir de longs combats.

Un *cargo cardassien* est un vaisseau étroit et allongé, à la coque dorée, comprenant un module de commandement à l'avant et un module technique à l'arrière, séparés par des modules de chargement, au nombre de quatre le plus souvent. Les *cargos cardassiens* sont considérés comme des vaisseaux militaires, mais les capitaines de ces navires ne jouissent pas d'un prestige très élevé.

Les cargos sont avant tout chargés d'assurer des livraisons vers les bases et stations scientifiques disséminées dans l'espace cardassien. Ils comptent cinquante membres d'équipage et sont dotés de moteurs à distorsion comme à impulsion. Il arrive que les *Cardassiens* aient recours à des vaisseaux d'aspect inoffensif pour transporter des armes. Dans de telles circonstances, les bâtiments sont protégés par un champ *subspatial* de forte puissance, impénétrable pour les senseurs de *Starfleet*. En revanche, un seul tir direct des disrupteurs d'un *Oiseau-de-Proie klingon* suffit à réduire à vingt pour cent l'efficacité des boucliers défensifs du cargo ; un deuxième tir détruirait le bâtiment entièrement.

Description

Le design des modules de chargement indique une probable interchangeabilité. Il se peut que les modules pleinement chargés soient fixés les uns aux autres comme les wagons d'un train de marchandises du XX^e siècle sur Terre, remorqués à destination, puis laissés sur place dans l'attente d'une autre mission.

L'aménagement intérieur du vaisseau, de conception cardassienne traditionnelle, comprend une passerelle, des soutes, des cabines de réception... La passerelle de commandement, de petite taille, est équipée d'écrans d'affichage sur les parois bâbord et tribord. À l'avant, l'écran de visualisation

présente une forme ovale typiquement cardassienne. Les écrans latéraux sont séparés par d'étroites colonnes lumineuses verticales de couleur orangée. Le centre de la passerelle est occupé par l'imposant fauteuil du capitaine. Devant et à droite de celui-ci, une station contrôle les senseurs, les armes et les informations tactiques.

Une autre station similaire, devant et à gauche, est dédiée aux commandes des armements. Sur la paroi à gauche de ce poste, une carte tactique présente des données indispensables à la navigation. Dans les coins bâbord et tribord se trouvent deux autres stations de travail devant lesquelles le personnel se tient debout.

Les logements sont petits et très simples. Une paroi est occupée par des couchettes dont chacune est éclairée par sa propre barrette lumineuse. Le mobilier comprend aussi une table, deux chaises et un petit coffre-fort mural. À l'intérieur des modules, le chargement semble entreposé au hasard.

Armes et systèmes défensifs

Les cargos sont équipés de boucliers, de senseurs et d'ordinateurs tactiques, mais leur armement est réduit. Ils ne sont pas capables de vaincre un *spationef* de la *Fédération* de classe *Nebula*, pas plus qu'un *Oiseau-de-Proie klingon*. Même si les boucliers de l'*Oiseau-de-Proie* sont neutralisés, les phaseurs d'un cargo ne peuvent percer sa coque. Lorsqu'un cargo est en état d'alerte, un signal sonore répétitif évoquant un gong retentit à travers le vaisseau. La destruction de petits météores représente normalement la possibilité maximale des armes du *cargo cardassien*.

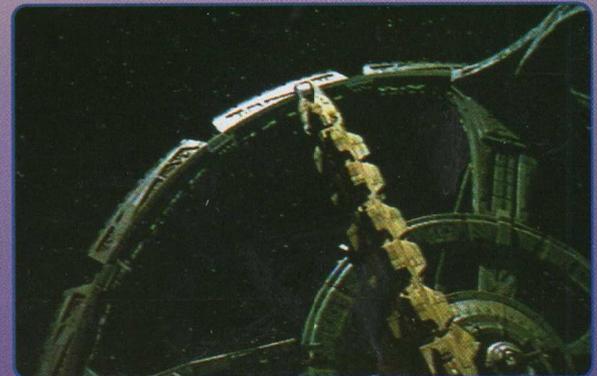
En cas de tir de phaseur, le bâtiment tout entier tremble, et le rechargement est beaucoup plus lent que celui des phaseurs d'un *croiseur* ou d'un *cuirassé cardassien*. Le *cargo cardassien* est conçu pour le transport et non pour la guerre.



▲ Les **CARGOS CARDASSIENS**, tel le **GROUMALL** de Gul Dukat, sont avant tout des vaisseaux de transport. Ils ne possèdent que peu d'armes.



▲ Gul Dukat, affecté au commandement du **GROUMALL** après être tombé en disgrâce pour avoir eu une fille avec une *Bajorane*, passe le plus clair de son temps sur la passerelle.



▲ Les **CARGOS CARDASSIENS** sont des vaisseaux modulaires. La partie centrale du bâtiment se compose de plusieurs modules de chargement parfaitement identiques.



▲ Les **CARGOS CARDASSIENS** sont pourvus de moteurs à distorsion, ce qui leur permet d'effectuer des livraisons ultrarapides.



▲ Les cargos sont dotés de moteurs à impulsion pour manœuvrer au sein des systèmes planétaires. Les moteurs du **GROUMALL** émettent une lueur rouge.



▲ L'intérieur du cargo est typiquement cardassien. Les écrans sont à dominante rouge et bleue ; de minces colonnes lumineuses assurent l'éclairage.

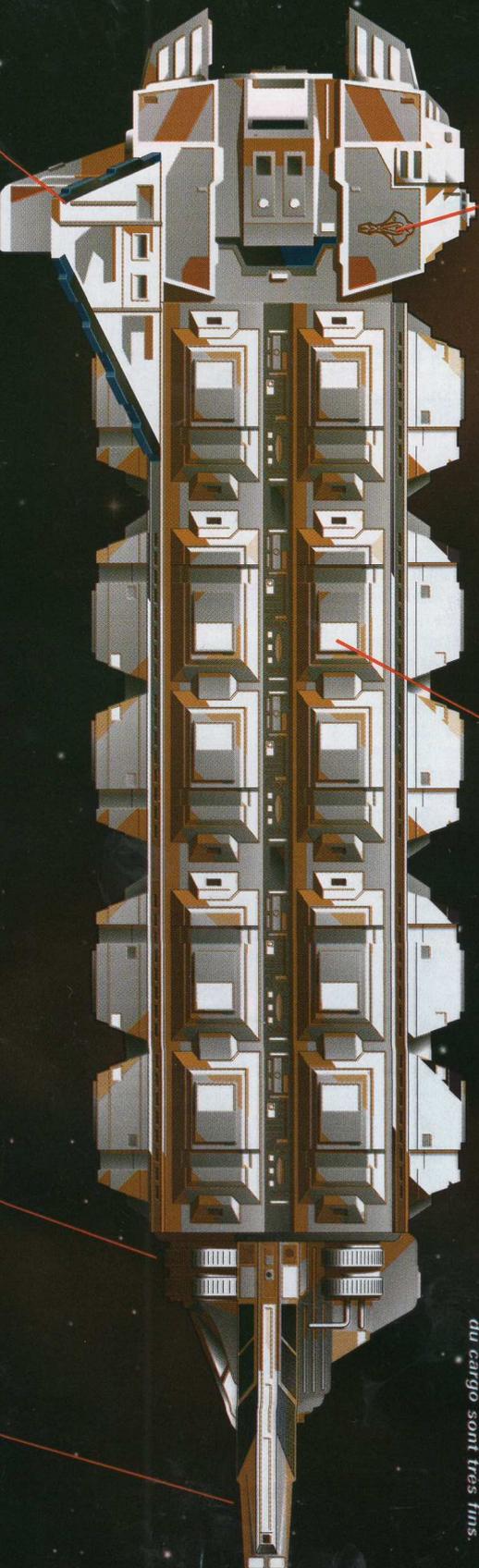
Le cargo Cardassien

Le *cargo cardassien* est un vaisseau robuste, bien adapté à sa fonction, mais il ne peut lutter contre les bâtiments de guerre d'autres puissances, et notamment les *Oiseaux-de-Proie klingons*.

VUE TRIBORD

Le module technique occupe la poupe du vaisseau, derrière les modules de chargement.

La partie centrale du CARGO CARDASSIEN est constituée d'une succession de modules de chargement identiques.



La fonction des allerons arrière demeure mystérieuse.

VUE ARRIÈRE

Échappement moteur à impulsion.



Les allerons arrière du cargo sont très fins.

La partie avant du vaisseau abrite le module de commandement.

La proue du vaisseau est d'une grande finesse.

▶ Certains officiers de la passerelle de commandement travaillent debout, d'autres sont assis à leur poste. La passerelle du CARGO CARDASSIEN est relativement exigüe.



▶ Le GROUMMALL cardassien est confronté à un OISEAU-DE-PROIE doté d'une puissance de feu bien supérieure.



▶ Un seul tir de l'OISEAU-DE-PROIE klingon suffit à endommager gravement le GROUMMALL.

CARGO CARDASSIEN

Équipage : 50

Défenses : Les senseurs de Starfleet ne peuvent pénétrer le champ subspatial ; les boucliers défensifs peuvent être détruits par les disrupteurs klingons.

Moteurs : À distorsion et à impulsion

Armements : Phaseurs

Le missile Dreadnought

Date stellaire 47582 : l'agent du Maquis B'Elanna Torres reprogramme une arme très perfectionnée, qu'elle détourne pour attaquer un dépôt de carburant cardassien. Elle ne sait pas que, plus de deux ans plus tard, ce même missile la retrouvera de l'autre côté de la Galaxie.



▲ Ce missile doté d'intelligence artificielle recèle une puissance de feu suffisante pour détruire une petite lune.

En 2370, une arme expérimentale cardassienne, appelée « **Dreadnought** » par le Maquis, est programmée pour détruire une base de munitions des rebelles. Le **Dreadnought** est un missile tactique autoguidé doté d'une charge de deux tonnes de matière et d'antimatière, ce qui suffit pour détruire une petite lune. Son système informatique ultraperfectionné est adaptable à l'extrême: le missile possède ses propres capacités de décision et d'action.

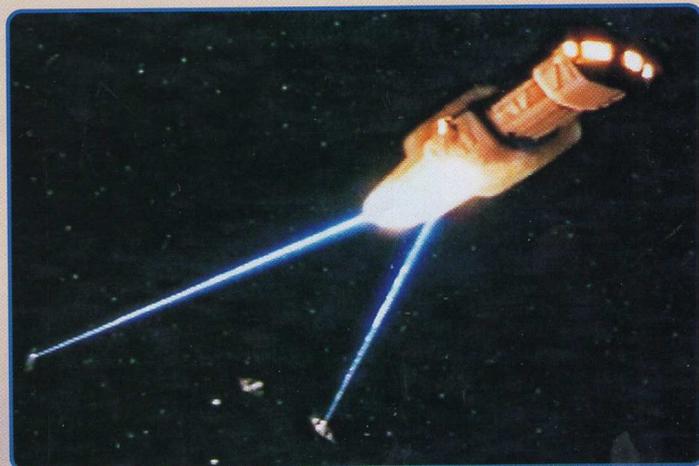
Le **Dreadnought** a la faculté d'emmagasiner des données au fil du temps, et de traiter ces informations dans le sens d'une efficacité accrue. Cette intelligence opère toutefois dans un cadre très restreint : le **Dreadnought** est une arme, qui consacre chaque seconde de chaque jour à élaborer de nouvelles stratégies. Ce missile est en outre doté de ses propres dispositifs défensifs; il possède notamment la faculté de masquer sa piste grâce à un champ électromagnétique randomisé et à un écho de capteur capable de dévier une image jusqu'à 10 000 km de sa véritable localisation.

Une arme imparfaite

Bien qu'il fasse appel à une technologie très avancée, le **Dreadnought** présente un défaut majeur : les Cardassiens ont armé l'ogive d'un

▶ Malgré son long parcours et les dommages subis par certains de ses systèmes, le **DREADNOUGHT** semble avoir conservé ses capacités de destruction intactes jusque dans le quadrant Delta.

La paisible planète **Rakosa V** devient la cible du missile errant; ses habitants tentent de faire exploser le **DREADNOUGHT**, mais leurs vaisseaux ne peuvent guère inquiéter le monstre artificiel cardassien.



vieux détonateur cinétique. Le missile atteint sa cible, parvient à tromper les multiples défenses du Maquis... mais n'explose pas ! Il rebondit sur l'atmosphère de la planète et se place en orbite autour de la base, ce qui permet à **B'Elanna Torres** – alors engagée auprès des rebelles du Maquis – d'avoir accès au **Dreadnought** et de le reprogrammer.

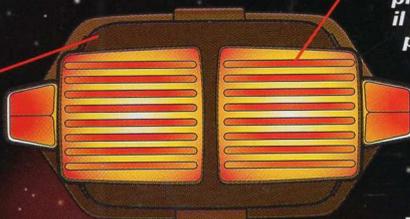
Elle modifie l'identité de l'ordinateur, qui oublie son statut d'arme cardassienne et se met au service du Maquis. La nouvelle mission du

Dreadnought : détruire le dépôt de carburant cardassien d'**Ascelan V**.

Cette mission est, elle aussi, appelée à rester inachevée. Après avoir quitté la base du Maquis, le **Dreadnought** se trouve projeté dans le quadrant Delta – en suivant le même chemin que l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**, vaisseau de la Fédération dont l'équipage compte désormais plusieurs membres du Maquis – dont B'Elanna Torres. Ce périple inattendu endommage le missile. Le système de

VUE ARRIÈRE

La couleur brun terne de la coque externe du missile fait écho aux teintes appréciées des Cardassiens dans le domaine vestimentaire et celui de l'architecture.

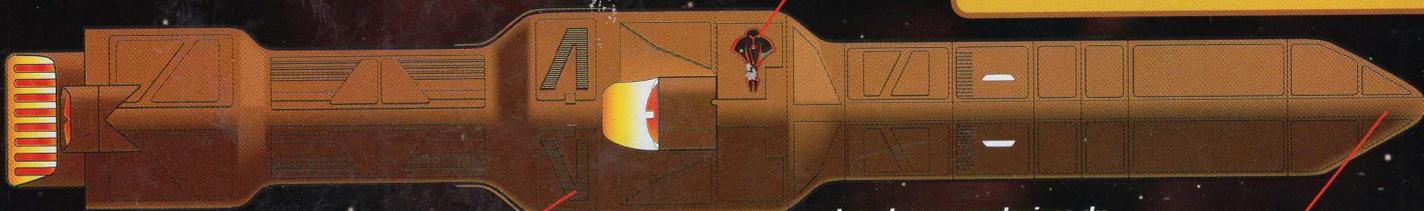


Ce missile n'est pas un simple projectile : propulsé par ses propres moteurs, il est capable de poursuivre son voyage aussi longtemps que le lui permettent ses réserves de combustible.

Bien que sa « personnalité » ait été reprogrammée, le missile arbore encore le symbole cardassien.

VUE TRIBORD

Le missile n'est pas conçu pour accueillir un équipage, mais l'intérieur est assez spacieux pour que le lieutenant Torres s'y tienne debout.



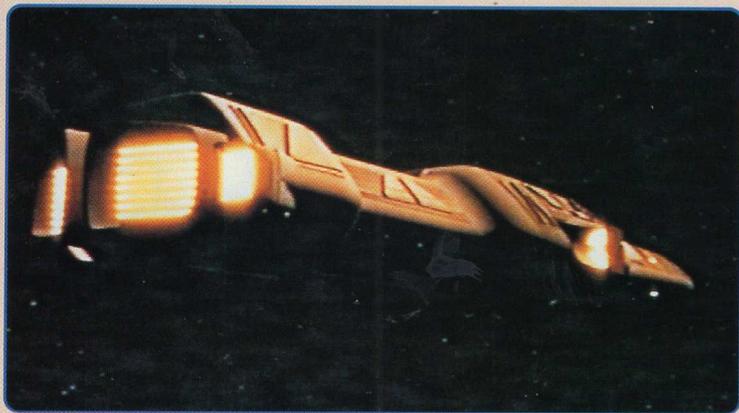
Les charges explosives du **DREADNOUGHT** sont situées dans le nez, comparable à celui de missiles plus primitifs tels que les ogives nucléaires.

MISSILE DREADNOUGHT

Type :	Arme cardassienne
Équipage :	Aucun (autopropulsé)
Propulsion :	À distorsion et à impulsion
Caractéristiques :	Missile capable de projeter une image factice de lui-même jusqu'à 10 000 km de distance, pour échapper au balayage des senseurs.

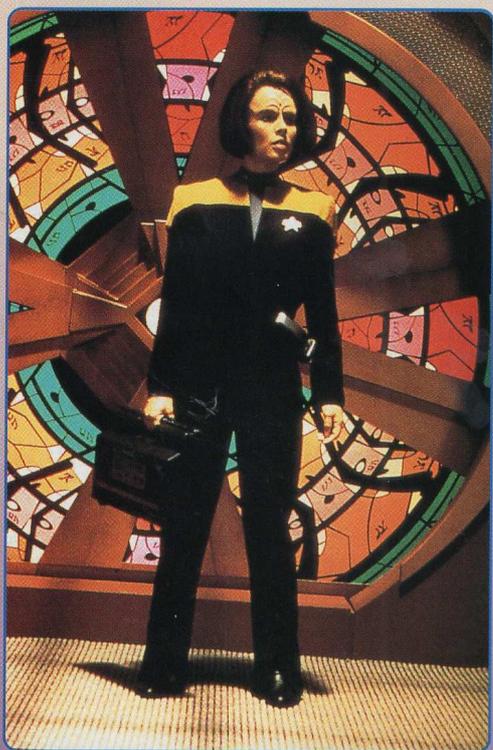


Le missile Dreadnought



▲ Le DREADNOUGHT est une arme de destruction de masse, mais il est aussi élégant que bien des spatonefs. Tandis qu'il vogue dans l'espace, son intelligence artificielle invente en permanence de nouvelles stratégies pouvant lui permettre d'accomplir sa mission.

▲ Le DREADNOUGHT est capable de mentir à VOYAGER – faculté que peu d'intelligences artificielles possèdent. Ayant convaincu l'équipage de Starfleet qu'il ne représente plus une menace, il se hâte d'aller tout de même détruire Rakosa V.



navigation et les senseurs sont particulièrement touchés : le *Dreadnought* prend **Rakosa V**, planète de classe M très peuplée, pour sa cible désignée. Rakosa V est un monde paisible, ses défenses ne sont pas à la hauteur de la puissance destructrice du *Dreadnought*. À moins que l'équipage de *Voyager* ne parvienne à détourner l'attaque, la planète sera détruite.

Voyager localise le missile grâce à une brève émission de neutrinos dans un rayon de 10 000 km ; forte de sa connaissance préalable du *Dreadnought*, B'Elanna Torres parvient à se téléporter à bord pour tenter de reprogrammer encore ses ordinateurs.

Une fois les systèmes de navigation réinitialisés, le missile assure comprendre qu'il est dans le mauvais quadrant ; il coupe ses moteurs. Mais, après le départ de Torres, il se révèle plus retors qu'elle ne le pensait. Il est capable de mentir et de biaiser pour atteindre son objectif : c'est précisément ce qu'il va faire. Dès que Torres est de retour à bord de *Voyager*, le *Dreadnought* remet le cap sur Rakosa V, à vitesse de distorsion 9. Lorsque *Voyager* essaie de le rappeler, il refuse le code de sécurité de Torres.

Le vaisseau de la Fédération tire une **torpille à photons de type 6** contre le missile, mais cela ne suffit pas à percer les boucliers. *Dreadnought* exige que *Voyager* se tienne à l'écart et annonce à Torres qu'il estime qu'elle agit sous l'influence de forces cardassiennes – lorsqu'elle a pour la première fois reprogrammé le missile, B'Elanna

a intégré des sauvegardes contre les menaces cardassiennes, dont l'une était la possibilité qu'elle soit enlevée et contrainte par les Cardassiens. Croyant toujours œuvrer pour le Maquis, le missile juge qu'on lui ment et tente de sauver B'Elanna d'elle-même. L'ingénieur doit trouver un autre moyen de le vaincre.

La destruction du destructeur

Torres se dit que si l'**émetteur d'attaque thoron** est employé à pleine puissance, le noyau du réacteur du *Dreadnought* sera déstabilisé pendant trente secondes. Cela devrait suffire pour qu'un rayon de tachyons soutenu pénètre le noyau et le détruise. L'équipage tente d'appliquer cette tactique, mais le missile se montre plus rusé et endommage le spatonef de la Fédération en répliquant d'un jet de plasma. Il faut essayer autre chose, redoubler d'astuce.

Torres amène le *Dreadnought* à lui montrer ses banques de données, qui révèlent des informations précieuses. Ayant découvert un fichier cardassien obsolète, elle l'exploite pour provoquer un conflit entre les éléments cardassiens et ceux du Maquis qui constituent l'identité du missile. Cela plonge temporairement le *Dreadnought* dans la confusion ; elle en profite pour fracturer le champ de rétention et faire détoner elle-même l'ogive. Torres regagne in extremis *Voyager*. L'explosion du *Dreadnought* est si puissante qu'elle semble déchirer l'espace. Rakosa V est sauvée.

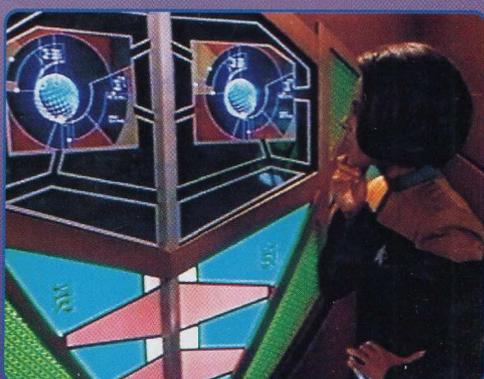
▲ Bien que le DREADNOUGHT ne soit pas conçu pour être réutilisé, l'intérieur est décoré à profusion dans le style cardassien.



▲ Tout comme l'extérieur, l'intérieur du missile fait la part belle aux tons sombres, bruns et ternes. L'éclairage est tamisé, comme l'apprécient les Cardassiens.



▲ Après s'être téléportée à bord du missile, Torres fait appel à ses talents d'ingénieur et à sa connaissance du DREADNOUGHT pour le reprogrammer.

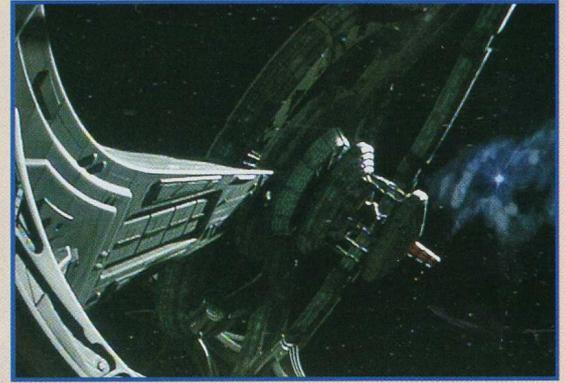


▲ Le DREADNOUGHT livre ses secrets. Des informations contenues dans les bases de données permettent à B'Elanna d'en analyser les faiblesses.



Empok Nor

L'Union cardassienne abandonne *Empok Nor* en 2372, mais, avant de partir, l'équipage place à bord des pièges mortels destinés à empêcher des non-Cardassiens de prendre le contrôle de cet avant-poste déserté.



Empok Nor est une station spatiale cardassienne implantée dans le système de Trivas, non loin de la frontière avec la Fédération. Elle est exactement semblable à *Terok Nor*, aujourd'hui rebaptisée *Deep Space Nine* et placée sous l'administration conjointe de Bajor et de la Fédération.

Empok Nor est constituée de deux anneaux circulaires reliés à un noyau central par six passerelles horizontales. Trois énormes pylônes d'arrimage viennent s'ancrer sur l'anneau extérieur. Le poste de commande et le bureau du commandant sont situés dans la partie supérieure du noyau central, juste au-dessus

▶ La station spatiale **EMPOK NOR** a été abandonnée par les Cardassiens en 2372, en assez bon état. De nombreux éléments importants, dont le transcepteur subspatial, ont été enlevés, mais il en reste bien d'autres susceptibles d'être récupérés.



▲ **EMPOK NOR** est située dans le système de Trivas, aux confins des territoires cardassiens. En 2373, ce secteur ne semble pas préoccuper le Dominion. Une équipe de **DEEP SPACE NINE** en profite pour venir récupérer du matériel.

VUE TRIBORD

Les pylônes d'arrimage sont accessibles, mais piégés.

Les plots d'accostage sont scellés, interdisant à quiconque de s'arrimer à la station

Lorsque les Cardassiens abandonnent **EMPOK NOR**, ils neutralisent l'alimentation principale et installent plusieurs dispositifs de sécurité.

Voile défensive

Sabord d'arrimage

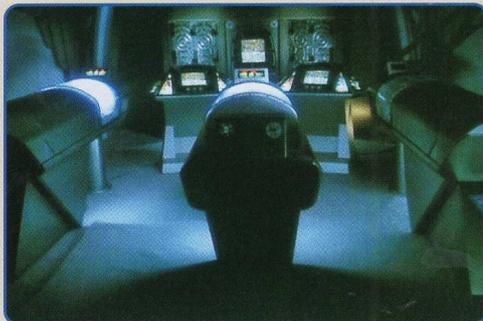
Anneau d'arrimage

Anneau d'habitation et Promenade

EMPOK NOR

- Type :** Station spatiale cardassienne
- Statut :** Abandonnée
- Caractéristiques :** *Empok Nor* est la jumelle de *Terok Nor* (désormais connue de la Fédération sous le nom de *Deep Space Nine*).

Empok Nor



▲ Les seuls occupants d'EMPOK NOR sont trois membres du Premier Ordre. L'administration d'une substance psychotrope les rend extrêmement dangereux.



▲ Les occupants des tubes de biostase sont réanimés au moment de la remise en route de l'alimentation de la station. Les ordinateurs interdisent l'accès à toute information les concernant.



▲ L'équipe de récupération de la Fédération parvient à réactiver nombre des systèmes d'EMPOK NOR, y compris le générateur de microfusion et la parabole de déflexion.

d'une aire de services collectifs, la Promenade, qui contient plusieurs boutiques et l'infirmerie de la station. Le premier des deux anneaux est dévolu aux logements du personnel de la station, le second, à l'extérieur, accueille les vaisseaux spatiaux en visite.

La construction d'Empok Nor est très différente de celle des infrastructures comparables conçues par la Fédération. Cette station fait appel à un compositeur de matrice bêta, impossible à dupliquer, dans le collecteur de distribution du plasma; d'autres équipements, tels que les détendeurs de plasma, les convertisseurs de matrice EPS et les maximiseurs de polarité, sont difficiles à reproduire par Starfleet.

Les Cardassiens abandonnent Empok Nor en 2372, pour des raisons mal connues – mais on sait qu'à cette période, alors que sévit le conflit avec l'Empire klingon, Cardassia rencontre de graves problèmes. Les similitudes entre Empok Nor et Deep Space Nine font de la première le lieu idéal d'une mission destinée à se procurer des matériels que la Fédération peine à acquérir.

À leur départ d'Empok Nor, les Cardassiens neutralisent l'alimentation principale et les systèmes de survie; ils suppriment certains dispositifs majeurs, tel le transcepteur spatial, et en mettent d'autres hors d'état de fonctionner – ainsi en est-il du générateur de microfusion et de la parabole de déflexion.

Afin d'empêcher quiconque de prendre le contrôle d'Empok Nor, les Cardassiens scellent les plots d'accostage et truffent la station de pièges élaborés, réglés de manière à attaquer tout porteur d'un ADN

non-cardassien. Les défenses de la station comprennent des brouilleurs d'empreinte moléculaire qui interdisent aux non-Cardassiens de se téléporter à bord. Tous ces dispositifs sont contrôlés par le réseau central de sécurité, indépendant de l'alimentation principale de la station; ils deviennent donc inopérants dès lors que le réseau est désactivé.

Récupération

L'évacuation cardassienne n'est pas aussi complète qu'on pourrait s'y attendre. Une partie au moins des soutes sont encore emplies de conteneurs, tout comme la Promenade. Le commandant de la station a même laissé un jeu de Kotra dans son bureau. Les principaux objets susceptibles d'être exploités se trouvent cependant dans l'infirmerie de bord. Le centre de la salle a été dégagé, et trois chambres de biostase tubulaires y ont été installées, dont chacune contient un membre du Troisième Bataillon du Premier Ordre. Il semble que ces trois soldats aient été affectés par une substance psychotrope qui accroît leurs tendances xénophobes et exacerbe leurs émotions violentes.

Ces soldats ont apparemment été placés en état de biostase juste avant l'abandon de la station. L'un d'eux meurt peu après, à la suite d'une panne de son tube de biostase; les autres sont parfaitement préservés jusqu'en 2373, lorsqu'une équipe de Deep Space Nine les tire accidentellement de leur hibernation en remettant en marche les systèmes d'alimentation en énergie de la station.

Garak, qui accompagne cette équipe,



▲ La station n'a pas été totalement dépouillée lors de son évacuation : elle contient encore de nombreux objets intéressants pour des collectionneurs comme Pechetti.

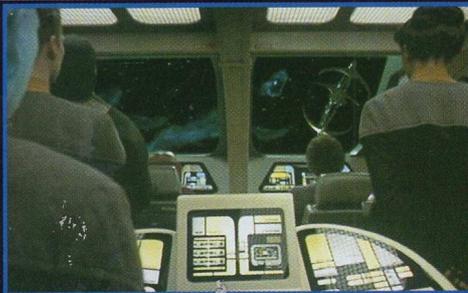
estime que l'emploi du psychotrope faisait partie intégrante d'une expérience militaire. On retrouve cette substance sur une rambarde de la Promenade, ce qui donne à penser que l'expérience a échappé au contrôle de ses initiateurs – ce pourrait être l'une des raisons du retrait cardassien.

Les soldats cardassiens éliminent trois membres de l'équipe de Deep Space Nine avant d'être tués par Garak, mais celui-ci est à son tour affecté par le psychotrope : il abat lui-même un membre de l'équipe, puis le chef O'Brien le neutralise. Secondé par une nouvelle équipe, il parviendra à se procurer des matériels cruciaux pour la maintenance de Deep Space Nine.

MISSION DE RÉCUPÉRATION

À la recherche de matériels

En 2372, la station de la Fédération DEEP SPACE NINE est menacée par le Dominion. Les livraisons de matériels cardassiens nécessaires à sa maintenance sont interrompues depuis que Cardassia a rejoint le Dominion, aussi l'équipage est-il contraint de trouver des solutions de remplacement. EMPOK NOR semble se prêter parfaitement à une mission de récupération.



▲ O'Brien conduit des ingénieurs et des officiers de sécurité, accompagnés par le cadet Nog et par Garak, le « tailleur » cardassien de DEEP SPACE NINE.

▲ La station étant protégée par des pièges conçus pour s'en prendre aux non-Cardassiens, l'équipe ne peut s'y téléporter. Elle attend au niveau d'un pylône d'arrimage tandis que Garak désactive le réseau de sécurité.

▼ Garak entreprend de neutraliser les soldats cardassiens, mais il est touché par le même psychotrope qu'eux. Sous l'influence de cette substance, il tue l'un des membres de l'équipe de DEEP SPACE NINE et capture Nog avant que O'Brien ne l'assomme en provoquant une explosion.





L'OISEAU-DE-PROIE de Gul Dukat

Ses soutiens au sein de l'Union cardassienne s'étant effondrés, Gul Dukat devient un hors-la-loi. Il mène alors sa guerre privée contre les Klingons à bord d'un *Oiseau-de-Proie* klingon transformé, dont il s'empare avec l'aide du major Kira.

En 2372, la fortune de **Gul Dukat** est au plus bas. Bien qu'il ait prospéré au cours du soulèvement de l'année précédente, la révélation de sa liaison avec une **Bajorane**, dont est née une fille, et son insistance pour que celle-ci soit très en vue lui rendent la vie impossible. Sa mère le renie, sa femme le quitte, les autorités le privent de ses titres avant de le rétrograder... Dans son nouveau rôle, Dukat commande un humble cargo, le **Groumall**.

À cette époque, sans être officiellement en guerre, **Cardassia** et l'**Empire klingon** ont des relations marquées par une profonde hostilité ; des vaisseaux klingons lancent régulièrement des raids dévastateurs contre des objectifs cardassiens. Dukat découvre que l'un d'eux a pris pour cible une conférence diplomatique cardasso-bajorane ; accompagné du **major Kira Nerys**, il se vengera en s'emparant de l'**Oiseau-de-Proie klingon** qui a mené cette agression meurtrière.

Guidé par le major Kira, l'équipage de Dukat installe un **disrupteur de type 5** dans la soute du **Groumall**. Dukat prévoit quelle sera la prochaine cible de l'**Oiseau-de-Proie** et l'intercepte. Il persuade le capitaine klingon que le cargo transporte un précieux chargement, et, lorsque les Klingons verrouillent leur rayon tracteur, le disrupteur de fortune de Dukat tire. L'**Oiseau-de-Proie** subit des avaries, mais il réplique, endommageant gravement le **Groumall**.

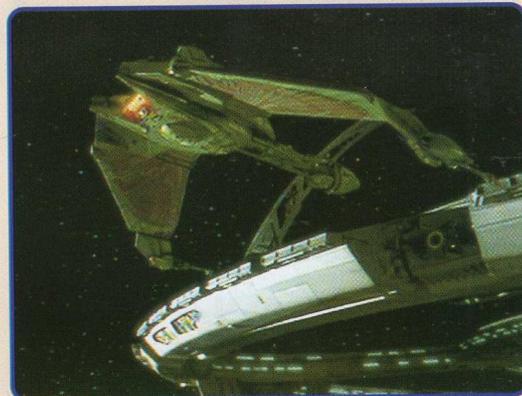
Dans la confusion qui s'ensuit, Kira et Dukat se téléportent à bord du vaisseau klingon. Ils se servent de ses téléporteurs pour envoyer l'équipage klingon à bord du cargo cardassien et l'équipage cardassien à bord de l'**Oiseau-de-Proie**. Puis Dukat élimine ses ennemis

en tirant sur le cargo cardassien sans défense.

L'**Oiseau-de-Proie** est le premier vaisseau klingon jamais capturé par les Cardassiens. Son ordinateur contient de précieux renseignements stratégiques sur le déploiement de la flotte klingonne en territoire cardassien et sur ses objectifs prioritaires. Dukat a l'intention de remettre l'**Oiseau-de-Proie** à ses supérieurs sur Cardassia, mais il est informé que le **Conseil Detapa** ne souhaite pas d'engagement militaire contre les Klingons. Celui-ci est décidé à trouver une issue diplomatique au conflit qui oppose l'Empire aux Cardassiens. La capture du vaisseau klingon vaut à Dukat de se voir proposer de nouveau son ancien poste de conseiller militaire, mais il est mécontent de la décision du conseil. Il se considère comme le seul vrai Cardassien restant, et, à ce titre, il affrontera seul l'Empire klingon. Le major Kira décline l'offre faite par Dukat de se joindre à lui, mais le convainc de laisser sa fille à demi-bajorane, **Tora Ziyal**, sur **Deep Space Nine**, où elle sera en sûreté tandis que son père se livrera à ses activités terroristes.

Les dépouilles de la guerre

L'astronef dont Dukat s'est emparé est un **Oiseau-de-Proie** de classe **K'Vort**, petit bâtiment de reconnaissance et d'attaque conçu pour trente-six membres d'équipage. Lourdemment armé, il est équipé de disrupteurs, de **lance-torpilles à photons** et d'un émetteur de **rayon tracteur**, placé sous la coque. Comme la plupart des vaisseaux klingons, cet **Oiseau-de-Proie** est également pourvu d'un dispositif d'occultation. Même sans boucliers, son armure protectrice est capable de résister à des tirs de **phaseurs** de faible puissance. Son talon d'Achille se situe sous la coque.

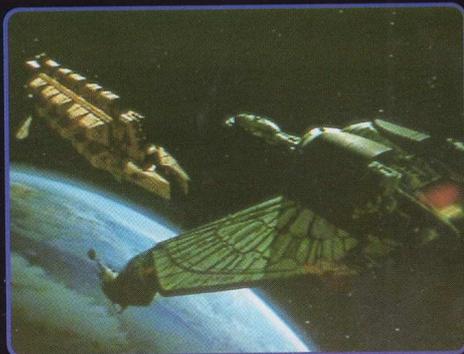


▲ L'OISEAU-DE-PROIE de Gul Dukat est le seul vaisseau klingon jamais capturé par les Cardassiens. Néanmoins, voyant que le Conseil Detapa rechigne à attaquer les Klingons, Dukat conserve le spationef pour son usage personnel : il mènera une guerre privée.



▲ Dukat goûte fort son rôle de terroriste solitaire. Son équipage et lui se servent de l'OISEAU-DE-PROIE pour infliger plusieurs graves défaites aux Klingons, accumulant ce faisant des trophées tels qu'une écharpe klingonne.

DU CARGO CARDASSIEN À L'OISEAU-DE-PROIE KLINGON



▲ L'OISEAU-DE-PROIE inspecte le cargo de Dukat, qui semble transporter un important chargement de cristaux de dilithium raffiné.



▲ Après avoir attaqué l'OISEAU-DE-PROIE au disrupteur, Dukat se téléporte à bord du vaisseau klingon pour en prendre le commandement.



▲ Le premier acte de Dukat en tant que commandant de l'OISEAU-DE-PROIE est de détruire l'équipage klingon qu'il a téléporté à bord de l'infortuné GROUMALL.



L'OISEAU-DE-PROIE de Gul Dukat



▲ Dukat réussit à pénétrer au cœur des défenses klingonnes : il amène son OISEAU-DE-PROIE à Ty'Gokor, Q. G. militaire des Klingons. Son vaisseau y téléporte le commando de Sisko, puis repart sans encombre.

d'autres commandes sont situées sur une série de consoles, derrière le fauteuil du capitaine, placé sur une plate-forme surélevée au milieu de la salle. À mi-hauteur de la paroi circulaire de la passerelle court un mince ruban de lumière rouge qui clignote lors des alertes rouges. Les coloris sont neutres et l'ambiance est crépusculaire pour un regard humain. Des grilles carrées placées à intervalle régulier au long des cloisons dispensent un éclairage indirect rouge ou blanc. Les commandes de téléportation sont situées dans une courbe juste à l'extérieur de la passerelle de commandement.

L'équipage de Dukat

L'équipage du cargo cardassien de Dukat l'a rejoint à bord de l'Oiseau-de-Proie. Son second, **Glinn Damar**, très compétent, assume entre autres fonctions celles de navigateur, d'officier scientifique et de responsable des armements. Il s'y connaît aussi en combat au corps à corps.

Dans les mois qui suivent la capture de l'Oiseau-de-Proie, Dukat l'utilise pour mener une série de coups de main contre les forces klingonnes. C'est à cette époque qu'il se met à porter une écharpe klingonne. Dans l'une de ses expéditions les plus audacieuses, il emmène le capitaine Sisko, le chef O'Brien et le chef de la Sécurité Odo – qui se font passer pour des Klingons – à Ty'Gokor, Q. G. militaire klingon. La mission sera une réussite, bien que le holofiltre soit défectueux.

Au début de 2373, Dukat se sert de son Oiseau-de-Proie pour engager des négociations entre le Dominion et les autorités cardassiennes. Alors que l'invasion du quadrant Alpha par le Dominion s'annonce imminente, l'Oiseau-de-Proie de Dukat est endommagé à la suite d'un accrochage avec un Croiseur cuirassé klingon. Se rendant sur Deep Space Nine pour y effectuer des réparations, Dukat y passe du temps avec sa fille et déclare au capitaine Sisko qu'il est prêt à mettre son vaisseau au service de la défense de la station contre la flotte du Dominion.

Pourtant, lorsque cette même flotte du Dominion met le cap sur Cardassia, Dukat se joint à elle avec son Oiseau-de-Proie. Avec le soutien du Dominion, il prend la tête du nouveau gouvernement cardassien. Il abandonne alors son Oiseau-de-Proie en faveur d'un spatonef



▲ Quand Dukat communique avec des vaisseaux klingons, il cache sa véritable identité en installant un holofiltre sur les systèmes de communications de l'OISEAU-DE-PROIE : cela lui permet de projeter une image de lui-même en capitaine klingon.

▼ Lorsqu'il prend le commandement de l'OISEAU-DE-PROIE, Dukat possède une connaissance générale de l'instrumentation klingonne ; au cours du temps passé à bord de ce vaisseau, il deviendra un véritable expert de tous ses systèmes.

Changements

Dukat apporte plusieurs modifications à son vaisseau. La plus évidente : il règle l'environnement interne en fonction de son équipage cardassien ; l'intérieur du bâtiment est encore plus sombre et plus enfumé qu'au temps des klingons.

Dukat installe un holofiltre, qui l'aidera à faire accroire aux autres vaisseaux klingons que son Oiseau-de-Proie est toujours sous commandement klingon. Pour ce faire, il projette, par le biais du système de communication du vaisseau, une image holographique de sa propre personne sous l'apparence d'un Klingon. L'illusion étant parfaitement convaincante, Dukat l'emploiera régulièrement pour tromper les patrouilles klingonnes. Malheureusement, les relais optroniques ont tendance à griller, ce qui rend le dispositif inopérant. Lorsque cela se produit, Dukat se contente de détruire tout vaisseau klingon susceptible de s'intéresser de trop près à lui. Il se sert en outre des systèmes de l'Oiseau-de-Proie pour accéder aux ordinateurs klingons, dans lesquels il introduit des données telles que de faux plans de vol.

La passerelle de commandement est une pièce ronde ; sur le pourtour, sont installés un écran de visualisation et diverses commandes ;



cardassien, mais le vaisseau klingon demeure aux mains du Dominion qui, depuis lors, l'a sans nul doute analysé en détail.

RENÉGAT, PUIS DIRIGEANT



▲ Ravi de prendre le commandement de l'OISEAU-DE-PROIE, Dukat est convaincu que le fait d'avoir capturé un vaisseau klingon lui vaudra un retour en grâce ; mais il est bientôt écœuré de découvrir que le Conseil Detapa n'a nulle intention d'exploiter les renseignements qu'il a recueillis pour attaquer les Klingons.



▲ Le major Kira est stupéfaite de voir que l'OISEAU-DE-PROIE de Dukat suit la flotte du Dominion : elle pense qu'il lance une attaque suicide, mais Dukat contact l'U.S.S. DEFIANT pour informer son équipage et le reste du quadrant Alpha qu'il a négocié secrètement depuis plusieurs mois l'intégration de Cardassia au Dominion.



▲ Kira ordonne à Dax de tirer sur le vaisseau de Dukat, qui se dirige vers les territoires cardassiens, mais il est trop tard. La dernière fois que l'équipage de DEEP SPACE NINE voit l'OISEAU-DE-PROIE, celui-ci emmène Gul Dukat vers la gloire en tant que nouveau dirigeant suprême de l'Union cardassienne, premier membre du Dominion dans le quadrant Alpha.