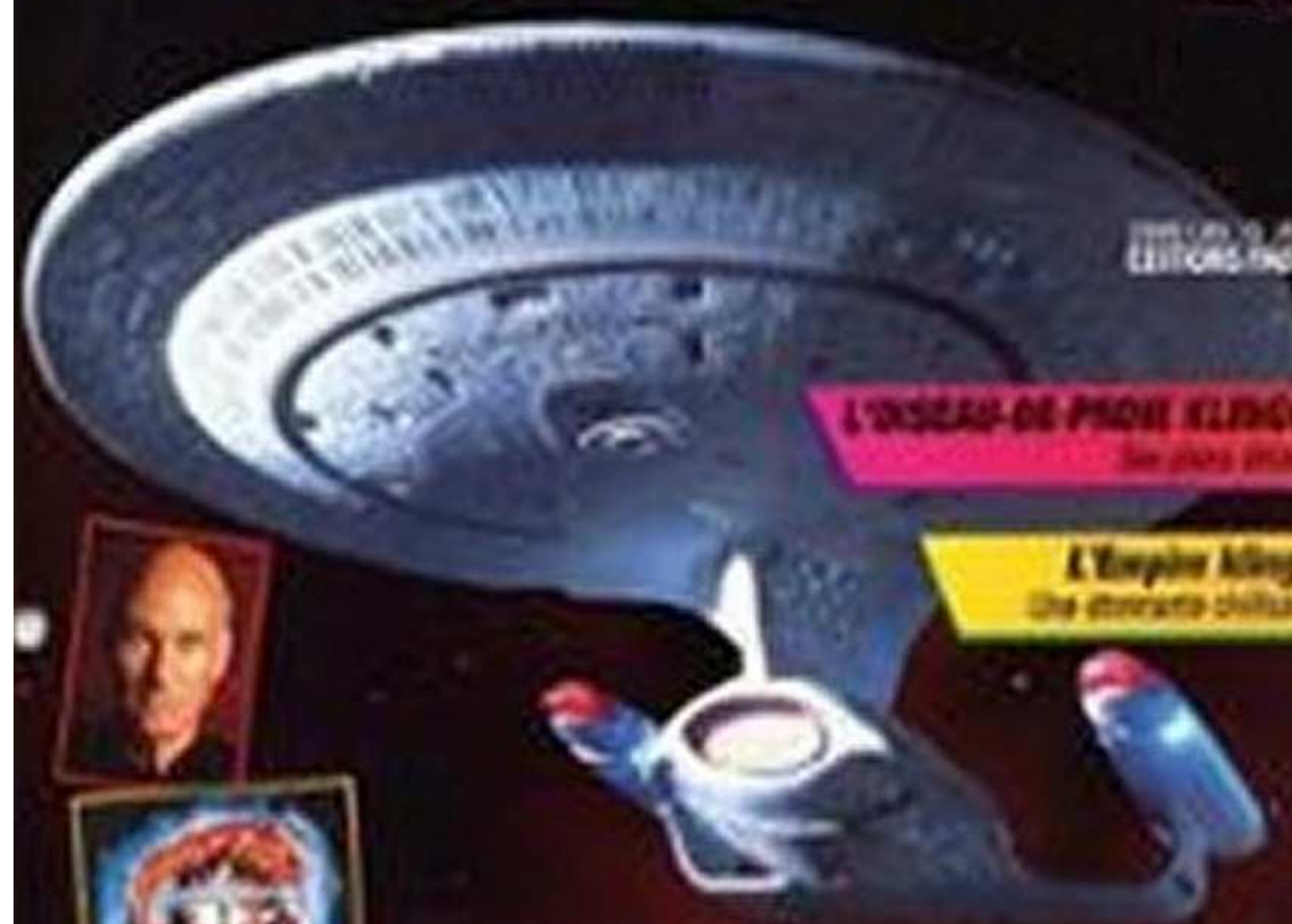


STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 9 autres
éditions France

L'USSAI-DE PROIE KLINGON

Le plus grande

L'Empire Klingon

Le dernier challenger

Le développement des Klingons

depuis toujours

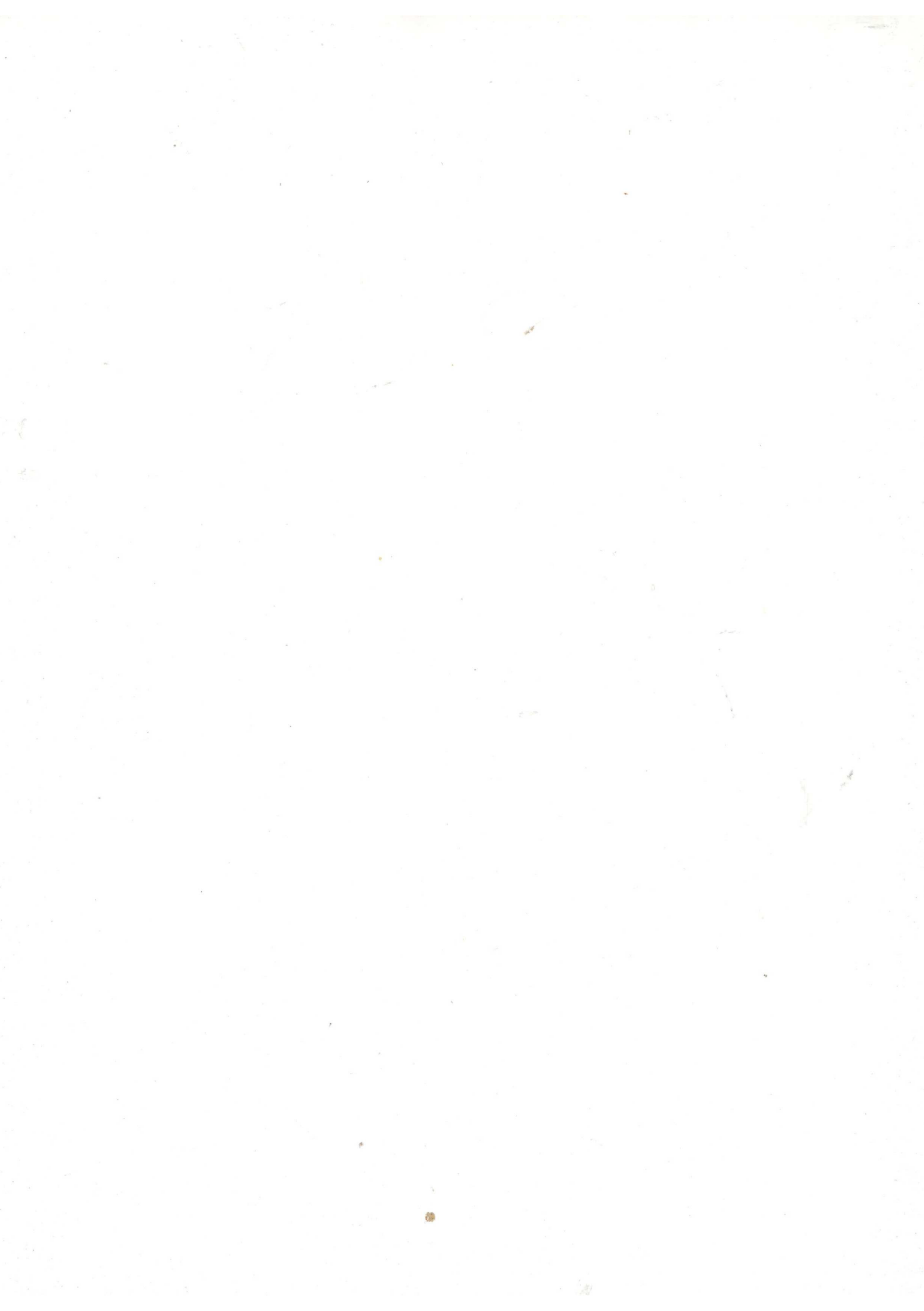
STAR TREK en 3D de temps

La 3D est interactive

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

Les détails pour les visiteurs

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire



L'I.S.S. Enterprise

L'I.S.S. Enterprise NCC-1701 est un spatonef d'un univers parallèle, découvert par le capitaine James T. Kirk à la suite d'un dysfonctionnement de téléporteur.

L'I.S.S. Enterprise NCC-1701, apparemment très semblable à son homologue existant dans une dimension parallèle – l'U.S.S. Enterprise NCC-1701 – appartient à un univers fort différent. Des divergences sont observables dans la tenue et la discipline de l'équipage, dans les systèmes de sécurité, dans la chaîne de commandement aussi. Dans le domaine technique, l'instrumentation diffère. Le module technique de l'I.S.S. Enterprise comporte une salle de contrôle surélevée. L'infirmerie tient de la chambre d'épouvante : le personnel médical parie sur la capacité des patients à endurer la douleur.

Agissant dans le cadre de la Prime Directive de l'Empire, Starfleet Command règne sur l'espace intersidéral par la répression et la terreur. L'Enterprise est l'un de ses instruments majeurs dans la mise en œuvre de la Prime Directive; dans le fauteuil du capitaine prend place le détenteur de l'autorité garante de son application. Le bon capitaine est celui qui exerce cette fonction sans pitié aucune. Le capitaine de l'Enterprise a déjà écrasé le soulèvement des Gorlans et exécuté cinq mille

L'I.S.S. ENTERPRISE existe dans un monde beaucoup plus militariste que celui que nous connaissons. Lorsque le capitaine se téléporte à bord, l'équipage l'accueille par des saluts martiaux.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER

- 2 TEROK NOR, UNIVERS-MIROIR
- 3 U.S.S. DEFIANT, UNIVERS-MIROIR

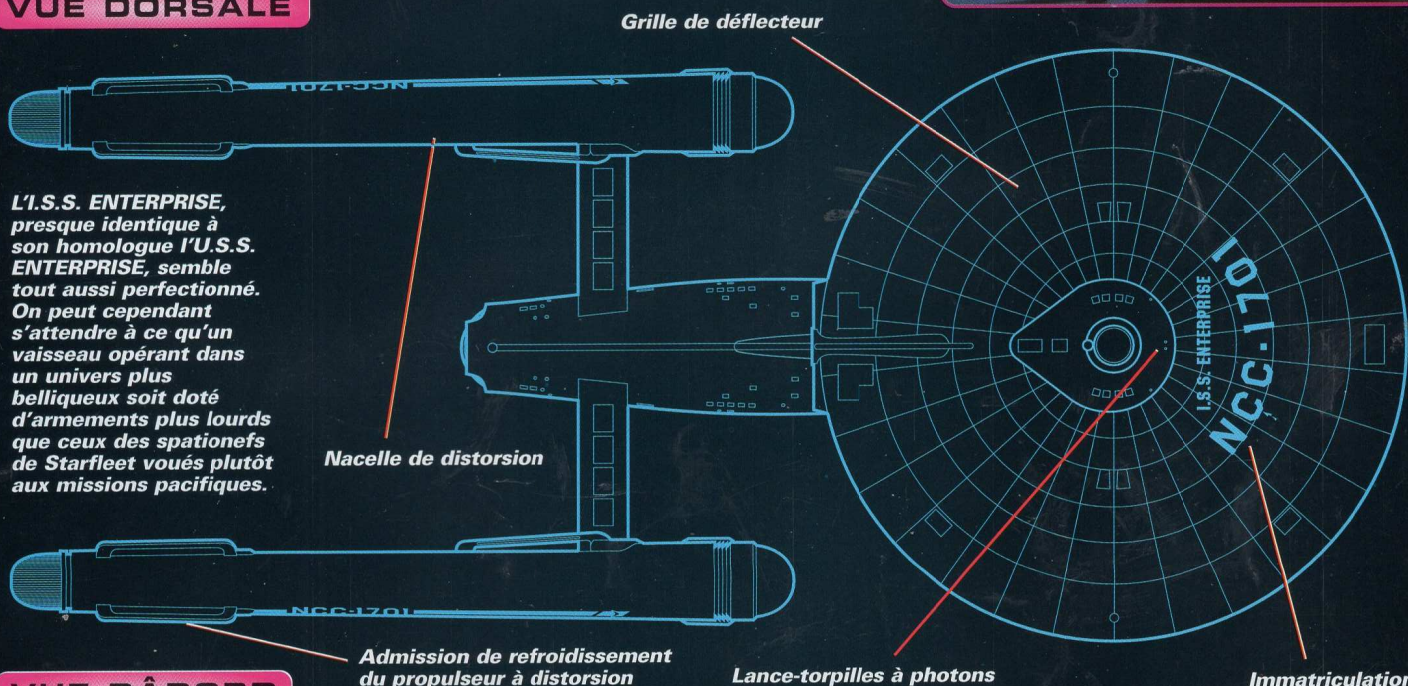
AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701 Dossier 20
- STAR TREK : La série classique Dossier 68

Dans l'univers-miroir, le symbole de Starfleet – fort peu pacifique – représente la Terre transpercée par une épée.

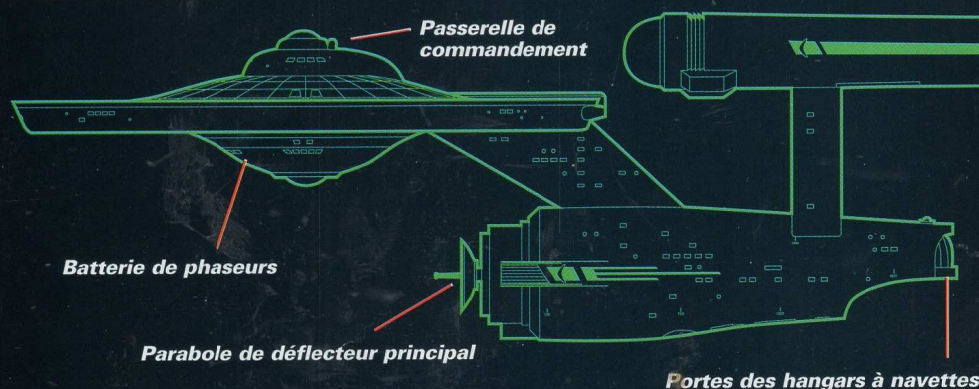


VUE DORSALE



L'I.S.S. ENTERPRISE, presque identique à son homologue l'U.S.S. ENTERPRISE, semble tout aussi perfectionné. On peut cependant s'attendre à ce qu'un vaisseau opérant dans un univers plus belliqueux soit doté d'armements plus lourds que ceux des spatonefs de Starfleet voués plutôt aux missions pacifiques.

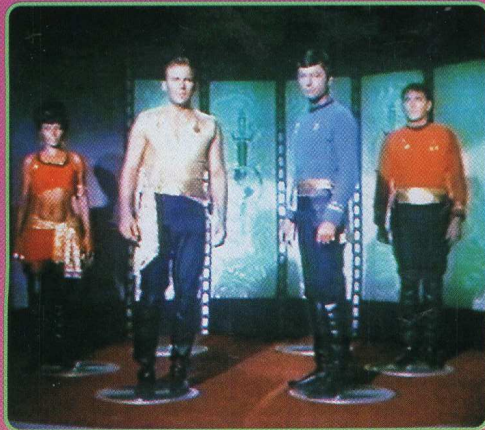
VUE BÂBORD



I.S.S. ENTERPRISE

- Premier contact : 2267
- Type : Classe Constitution
- Équipage : environ 430
- Propulsion : Distorsion et impulsion
- Puissance de feu : Phaseurs, torpilles à photons
- Longueur : 288 mètres

L'I.S.S. Enterprise



▲ La salle de téléportation semble identique, mais quelque chose ne va pas : stupéfait, l'équipage de l'**U.S.S. ENTERPRISE** se trouve téléporté à bord du vaisseau de l'univers parallèle. Les uniformes ont fort commodément été échangés contre ceux de cet univers-miroir.



▲ Sur la passerelle de commandement, des membres d'équipage montent la garde comme des sentinelles militaires ; le danger vient d'abord de l'intérieur !

colons sur **Vega 9**. Il est prêt à agir de même envers le **Conseil halkan**. Le symbole de **Starfleet** représentant une planète transpercée par une épée, en évidence sur les cloisons de l'**I.S.S. Enterprise**, rappelle à tous cette mission.

Équipés pour la guerre

À bord de cet **Enterprise**, les uniformes du personnel évoquent les tenues des belliqueux **Klingons** et **Romuliens**. À l'approche d'un officier, le simple membre d'équipage porte son poing droit à la hauteur du sein gauche avant de saluer en levant le bras. Tous les membres d'équipage en uniforme portent à la taille un poignard que ne protège nul fourreau. Les tenues féminines, très suggestives, s'agrémentent de bracelets et de pendants d'oreilles. La position de femme du capitaine est l'une des plus prestigieuses auxquelles une femme puisse prétendre à bord d'un spatonef.

Chaque membre d'équipage est porteur d'un **autodestructeur** employé par un officier pour imposer la discipline. En cas de négligence, l'officier demande au contrevenant son autodestructeur et le lui applique sur la poitrine pendant un certain nombre de minutes, selon la gravité de l'infraction. Pour les fautes plus



▲ Ceux qui s'écartent de la ligne imposée sont soumis à la torture dans des « cabanons ». La discipline qui règne à bord repose sur la peur, non sur le respect.

graves, telles que la mutinerie – généralement passible de la peine de mort – le coupable est enfermé dans une cabine de tortures, surnommée « le cabanon ». Ses hurlements contribueront à renforcer la discipline au sein de l'équipage. Les cas les plus graves justifient un réglage maximal.

Le bon capitaine emploiera des méthodes avouées ou plus dissimulées pour garantir la sécurité. Si son commandement n'est jamais sûr, un niveau de sécurité plus élevé lui permet de le prolonger. La plupart des officiers font exécuter leurs ordres par des séides. Un capitaine habile saura employer tous les moyens à sa disposition pour imposer ses propres règles. Le capitaine de l'**I.S.S. Enterprise** se sert notamment d'un appareil provenant d'un laboratoire scientifique extraterrestre. Ce **dispositif de Tantale**, dissimulé derrière un panneau dérobé, lui permet d'espionner tous les présents à bord. D'une simple pression sur un bouton, l'appareil se braque sur la victime désignée et a la capacité de le supprimer. Le **Kirk** de l'univers-miroir s'est ainsi débarrassé de plus de cinquante de ses ennemis. La femme du capitaine de l'**Enterprise**, au fait de l'existence de ce dispositif, s'en sert pour protéger son capitaine.

Une ambition dévorante

De la passerelle, l'officier responsable de la sécurité a la possibilité de surveiller toutes les communications internes au moyen de sa console. Troisième dans l'ordre hiérarchique, après le capitaine et son second, il est fréquemment mû par une ambition dévorante.

Dans la mesure où l'autorité du capitaine est sans limites aussi longtemps qu'il exécute avec succès les ordres de l'Empire, l'assassinat est une manière courante de progresser dans la hiérarchie. Si le capitaine échoue dans sa mission, l'officier en second peut fort bien recevoir pour instruction de tuer son supérieur. Quand la réussite est au rendez-vous, de nombreux membres d'équipage en perçoivent les bénéfices, sous forme de crédits.



▲ Le moyen le plus usité pour monter en grade est de supprimer ses supérieurs. Plus ils sont hauts placés dans la hiérarchie, plus les officiers doivent se méfier et tout faire pour échapper aux embuscades.



▲ On ne respecte pas ses collègues à bord de l'**I.S.S. ENTERPRISE**, où les comportements ne sont pas toujours civilisés. Les avances à caractère sexuel ne sont ni rares ni subtiles.



L'équipage de l'I.S.S. Enterprise

Dans l'**Univers-Miroir**, la Terre lance des vaisseaux dans des opérations terroristes et détruit les mondes qui refusent de collaborer. À bord de bâtiments tels que l'**I.S.S. Enterprise**, le simple fait de rester en vie est une mission en soi, quand les compagnons d'équipage eux-mêmes cherchent à s'entretuer.

De la même façon que l'**I.S.S. Enterprise** de l'**Univers-Miroir** est facilement identifiable comme le double distordu de l'**U.S.S. Enterprise** de l'univers primaire, ses membres d'équipage sont également familiers. Le vaisseau semble suivre une structure hiérarchique et une division des tâches qui présentent des parallèles directs avec celles de **Starfleet** : l'officier commandant le vaisseau, un capitaine, est assisté notamment d'un commandant en second, d'un ingénieur-chef et d'un médecin-chef, en plus des officiers habituels. La différence majeure entre **Starfleet** et l'organisation au service de laquelle œuvre l'équipage de l'**I.S.S. Enterprise** est que, dans le cas du vaisseau de l'**Univers-Miroir**, la promotion s'acquiert non pas au mérite ou à l'ancienneté, mais par le meurtre de son supérieur direct. Les officiers ambitieux regroupent leurs partisans

et n'hésitent pas à tendre des embuscades dans les coursives du vaisseau, pour remplacer le capitaine par exemple ; le mieux que puisse espérer celui-ci est que ses propres partisans seront plus forts que ceux de ses opposants.

Le règne de la terreur

Dans un tel environnement, rares sont les officiers qui peuvent s'attendre à bénéficier de la loyauté à long terme de leurs hommes. L'obéissance s'obtient par la crainte plus que par le respect ; l'**auto-destructeur** et la **salle des tortures** infligent de terribles souffrances à ceux qui commettent des écarts ou de simples erreurs.

De plus, le **capitaine James Kirk** de l'**Univers-Miroir** emploie un dispositif secret – le **champ de Tantale** – pour se débarrasser de ses adversaires potentiels. Les officiers qui survivent dans un système d'une telle brutalité sont très endurcis



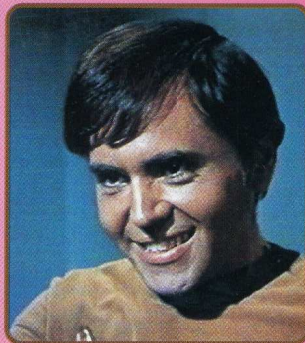
▲ **L'ambitieux Chekov se montre prêt à tout – même à l'assassinat de James Kirk – pour accéder aux sphères supérieures de la hiérarchie.**

et très méfiants : ils s'attendent à chaque instant au pire – un vaisseau de l'**Empire terrien** est un lieu très dangereux – et s'arment pour faire face aux périls qui les guettent.

M. CHEKOV

Chekov est parmi les jeunes officiers les plus ambitieux et les plus fougueux de l'**I.S.S. Enterprise** : il se montre même prêt à tuer le **capitaine James T. Kirk** pour accéder à un grade supérieur. Lorsque **Spock** prendra le fauteuil du capitaine et que **Hikaru Sulu** progressera dans la hiérarchie, lui aussi gravira un nouvel échelon. Cependant, au dernier moment, Chekov est trahi par **Farrell** et châtié dans la **salle des tortures**. Heureusement pour lui, il a – sans le savoir – tenté d'assassiner non pas son capitaine mais le double de Kirk dans l'univers primaire, qui l'épargne contre l'avis général de ses gardes du corps.

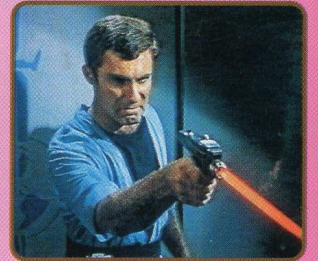
▼ **Si Chekov avait réussi à assassiner Kirk, il aurait bénéficié d'une promotion et de la faveur des officiers situés entre Kirk et lui dans la hiérarchie.**



FARRELL

Cet homme d'équipage de l'**I.S.S. Enterprise** sauve **James Kirk** de la tentative d'assassinat perpétrée par **Chekov**. Il attend en retour pouvoir et richesse, sans savoir qu'il a en fait sauvé le Kirk de l'univers primaire.

▶ **Farrell pense avoir plus à gagner en restant loyal à James Kirk qu'en soutenant Chekov.**

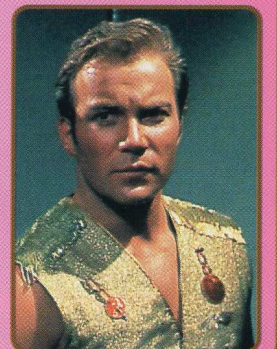


CAPITAINE KIRK

Le **capitaine James Kirk** de l'**Univers-Miroir** prend le commandement de l'**I.S.S. Enterprise** en assassinant le **capitaine Christopher Pike**. Cet homme irascible et brutal a toujours pour première réaction de se battre. Pour se sortir des situations déplaisantes, il promet toutes sortes de récompenses (argent, pouvoir) à ses hommes en échange de leur loyauté. Kirk est un ennemi redoutable.

Son premier acte officiel en tant que capitaine est de réprimer le **soulèvement gorian** en détruisant la planète-mère des rebelles, son second d'exécuter cinq mille colons sur **Vega IX**. À l'époque de la panne de téléporteur qui l'envoie dans l'univers primaire, ses ordres sont de détruire le monde des **Halkans**, si ceux-ci ne se plient pas aux exigences de l'**Empire terrien**. Le fait de se retrouver en cellule dans l'**Enterprise** de l'univers primaire dépasse l'entendement de cet homme violent, et les actes du **Spock** de l'univers primaire provoquent sa fureur. Il est tellement hors de lui qu'il ne se rend même pas compte qu'il n'est pas dans sa dimension habituelle, et cela malgré les différences d'uniformes.

▶ **Le capitaine James T. Kirk de l'I.S.S. ENTERPRISE est un homme violent. Son comportement irrationnel est à mille lieues de celui de son homologue civilisé de l'univers primaire.**



LIEUTENANT KYLE

Le **lieutenant Kyle** a la malchance d'être de service à la téléportation quand les **James T. Kirk**, **Leonard McCoy**, **Scotty** et **Uhura** de l'univers primaire parviennent dans l'**Univers-Miroir**. Il est sanctionné pour ce dysfonctionnement du téléporteur, sans avoir commis de faute. Sourd à ses supplications, **Spock** lui inflige la torture de l'**auto-destructeur**.



▶ **Kyle accueille ceux qui se présentent dans la salle de téléportation de l'I.S.S. ENTERPRISE par un salut rappelant celui des anciens fascistes, sur Terre.**

L'équipage de l'*I.S.S. Enterprise*

DR MCCOY

Le Dr Leonard H. McCoy de l'*Univers-Miroir* ne tient pas son infirmerie avec la même rigueur que son homologue de l'univers primaire; il entrepose des dossiers et matériels médicaux en divers lieux. Loin du thérapeute apprécié pour son dévouement qui sert à bord de l'*U.S.S. Enterprise*, le McCoy-Miroir n'est qu'un boucher sadique qui gère son service comme une chambre des horreurs. Son personnel parie sur le trépas (probable) ou la survie des patients confiés à ses « soins ».

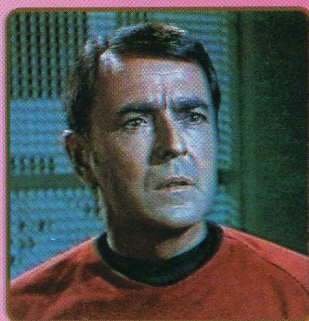


▶ Le McCoy de l'*Univers-Miroir* se préoccupe fort peu de ses patients.

M. SCOTT

On sait peu de chose du Scott de l'*Univers-Miroir*, mais le fait que l'arrivée du Scotty de l'univers primaire à bord de l'*I.S.S. Enterprise* n'éveille pas de soupçons laisse penser qu'il est presque identique à son homologue.

▶ Le Scotty de l'univers primaire ressemble suffisamment à son double de l'*Univers-Miroir* pour que sa présence dans cet univers ne soulève pas de questions.



M. SPOCK

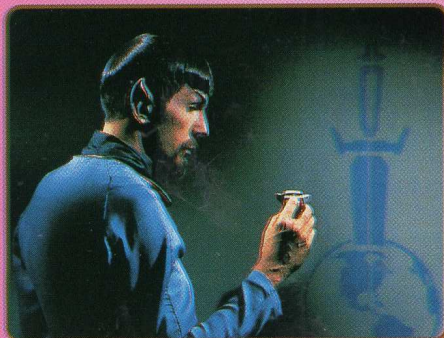
Contrairement au Vulcain calme et logique de l'univers primaire, le M. Spock de l'*Univers-Miroir* est enclin à la brutalité, pour peu qu'elle s'intègre au protocole impérial ou qu'il puisse la justifier dans une logique perverse. Il n'éprouve pas l'envie de devenir capitaine de l'*I.S.S. Enterprise*, préférant ses fonctions scientifiques – il présente en cela une cible de moindre intérêt pour ses subordonnés rongés d'ambition. Toutefois, Spock ne dédaigne pas de s'enrichir dans ses aventures, qui qualifie de « lucratif » le temps passé auprès de Kirk.

Comme son capitaine, le Spock de l'*Univers-Miroir* est un ennemi redoutable, mais il se montre intègre dans les deux univers. Il regrette que l'Empire terrien lui ordonne de tuer le capitaine James Kirk au cas où celui-ci ne réussirait pas à obtenir des Halkans qu'ils accèdent aux exigences impériales. Il tire parti de ses relations avec Kirk pour l'avertir et lui donner le temps d'agir dans la logique propre à leur univers. Spock est assez fin pour percevoir rapidement que tout n'est pas conforme aux apparences; il tire la vérité au sujet de ces êtres qui semblent être ses collègues du cerveau du McCoy de l'univers primaire. Contrairement à son double, il ne se préoccupe guère de la douleur provoquée par une fusion mentale vulcaine opérée de force.

Sa rencontre avec le personnel de l'univers primaire montre à Spock que le fonctionnement de l'Empire terrien n'est pas des plus logiques; il devient convaincu que la paix serait un meilleur moyen de progresser. Dans les années qui suivent, il assassine le Kirk-Miroir et s'élève jusqu'à une position qui lui permet de réformer l'Empire. Ce faisant, il l'affaiblit sans le vouloir. Spock est renversé par l'Alliance cardasso-klingonne.

Son expérience incite à craindre de nouvelles interférences de l'univers primaire: les téléporteurs sont transformés afin d'empêcher que ne se renouvelle un tel accident dans l'avenir.

▶ M. Spock se rend bien compte que la violence n'est pas logique; il entreprend alors de réformer l'Empire terrien.



MARLENA MOREAU

Dans l'*Univers-Miroir*, les capitaines de vaisseau de sexe masculin ont une compagne appelée « femme du capitaine » – on ignore si les capitaines de sexe féminin ont un compagnon. Une femme de capitaine détient un certain pouvoir à bord du vaisseau, mais si elle est répudiée par le capitaine, elle sera humiliée et devra se mettre en quête rapidement d'un autre qui l'accepte.

La femme du Kirk-Miroir est une jeune beauté exotique du nom de Marlena Moreau. Elle travaille au laboratoire de chimie de l'*I.S.S. Enterprise* et détient des informations privilégiées au sujet du champ de Tantale employé par Kirk pour désintégrer ses ennemis. Elle pousse fréquemment le bouton pour lui et exécute d'autres basses œuvres. Aussi intelligente que jolie, elle sait que sa relation avec le Kirk de son univers touche à sa fin et sent la différence lorsque « son » Kirk est remplacé par son double de l'univers primaire. Au cas où le capitaine la renierait, elle est bien décidée à tout faire pour se maintenir au sommet.

▶ La belle Marlena Moreau détient un certain pouvoir en tant que confidente du capitaine James Kirk, mais sa position ne repose que sur la faveur dont elle jouit présentement.



M. SULU

Outre ses fonctions de pilote, le Sulu de l'*Univers-Miroir* assume la responsabilité de la sécurité à bord de l'*I.S.S. Enterprise*. Il effectue son travail d'une manière qui rappelle la Gestapo du xx^e siècle, et se sert fréquemment de sa position pour faire progresser sa propre carrière. La moindre opération de maintenance nécessite son autorisation.

Sulu a le côté droit du visage barré d'une longue cicatrice (souvenir sans doute d'un duel à l'arme blanche?). Il semble se considérer comme un réel séducteur et fait une fixation sur le lieutenant Uhura, qu'il a tendance à poursuivre de ses assiduités, notamment durant le service. Il prend cependant la précaution de ne la harceler qu'en l'absence d'officiers de haut rang.



▶ M. Sulu considère que sa position de responsable de la sécurité lui donne le droit de harceler le personnel féminin du vaisseau, notamment Uhura.

LIEUTENANT UHURA

Comme M. Scott, la Uhura de l'univers primaire parvient à évoluer au sein de l'*I.S.S. Enterprise* sans que quiconque la soupçonne de n'être pas celle qu'elle paraît être. Le rôle que joue l'Uhura-Miroir dans les communications est semblable à celui de son double de l'univers primaire mais, en plus de traiter les messages des autres vaisseaux, il lui faut affronter les avances pressantes de certains collègues tels que Sulu: elle possède un poignard dans sa botte pour se protéger des rencontres désagréables. Elle a, apparemment, appris à se défendre par ses propres moyens.



▶ L'uniforme du lieutenant Uhura de l'*Univers-Miroir*, bien plus suggestif que celui de son double de l'univers primaire, se réduit quasiment à un bikini.

La Terok Nor de l'Univers-Miroir

▼ Dans l'Univers-Miroir, la station **TEROK NOR** est en orbite au-dessus de Bajor. Dans cette réalité parallèle ultraviolette, le vortex bajoran n'a pas encore été découvert.

La station spatiale cardassienne *Terok Nor* joue un rôle aussi crucial dans les affaires et la politique de l'Univers-Miroir que dans l'Univers primaire.

Le major **Kira Nerys** note que nombre des personnages principaux de l'Univers-Miroir dans lequel elle se retrouve en 2370 sont les mêmes que dans son propre univers, mais qu'ils y jouent des rôles différents. Dans cette dimension parallèle, la station spatiale *Terok Nor* demeure un haut lieu stratégique du quadrant. Cette station construite par les **Cardassiens** remplit les mêmes fonctions que son homologue avant la prise de contrôle de 2369 par la **Fédération** : elle se consacre à la transformation du **minerai d'uridium**. Elle est en outre le siège de l'autorité de l'**Alliance** (des forces combinées **cardasso-klingonnes**) dans le **secteur bajoran**. Ce bouleversement de l'équilibre des pouvoirs s'est dessiné à la suite de la venue du **capitaine James T. Kirk** de l'Univers primaire, en 2267.

Terok Nor est en orbite au-dessus de la planète **Bajor** ; dans cet univers, le **vortex bajoran** tout proche n'a pas encore été découvert. La station, placée sous juridiction bajorane, est administrée par l'**Intendant**,

pendant dans l'Univers-Miroir du major Kira. Bajor, jadis sous la botte terrienne, s'en est libérée après l'avènement de l'Alliance ; elle a alors demandé à rejoindre ce nouvel axe. C'est l'humanité qui est à présent assujettie.

Un double brutal

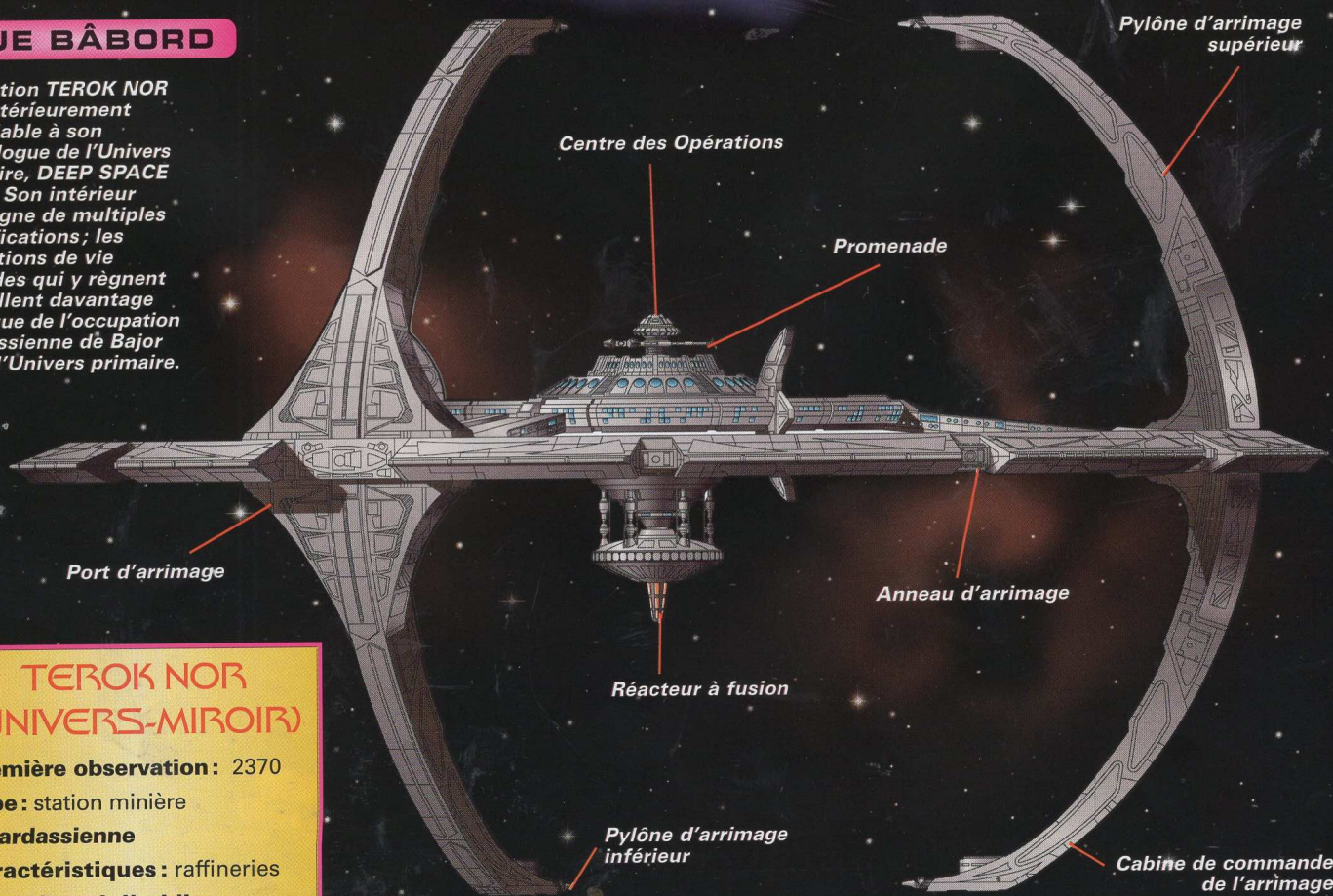
La station *Terok Nor* de l'Alliance présente un agencement quasi identique à celui de son homologue de la Fédération, à l'extérieur comme à l'intérieur – on y retrouve la salle des Opérations, le bureau du commandant, l'infirmerie et la large **Promenade** (avec son **replimat** et son **bar de Quark**). Les marchands et leurs boutiques sont cependant absents dans l'Univers-Miroir, et le décor est fort différent : les drapeaux et emblèmes de l'Alliance tout comme la propagande y sont omniprésents. L'éclairage de la Promenade est à prédominance

▶ **L'Intendante, officier commandant la station TEROK NOR, est une implacable manipulatrice qui n'a pas grand-chose en commun avec son double de l'Univers primaire, le major Kira Nerys.**



VUE BÂBORD

La station **TEROK NOR** est extérieurement semblable à son homologue de l'Univers primaire, **DEEP SPACE NINE**. Son intérieur témoigne de multiples modifications ; les conditions de vie sordides qui y règnent rappellent davantage l'époque de l'occupation cardassienne de Bajor dans l'Univers primaire.



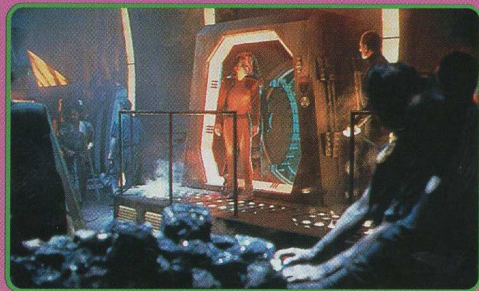
TEROK NOR (UNIVERS-MIROIR)

Première observation : 2370

Type : station minière cardassienne

Caractéristiques : raffineries de minerai d'uridium.

La Terok Nor de l'Univers-Miroir



▲ **Les raffineries de minerai fonctionnent toujours à bord de TEROK NOR, où le travail des forçats est placé sous la haute surveillance du double d'Odo.**

rouge. Ici, de fréquentes exécutions publiques montrent à tous les conséquences de la désobéissance et de l'insurrection.

Le **Quark** de l'Univers-Miroir dirige son bar comme dans l'Univers primaire, mais il se plaint du poids écrasant des taxes. Il sera finalement exécuté pour avoir aidé quelques Terriens à s'échapper de la station. L'établissement est alors récupéré par son frère **Rom**, puis par son neveu **Nog**, tous deux tués plus tard par le personnel de l'Alliance.

Des **Bajorans**, des **Cardassiens** et des **Klingons** en uniforme surveillent les malheureux Terriens réduits au travail forcé à bord de la station. Ces esclaves vivent dans un ghetto sur la Promenade, comme le faisaient les Bajorans au cours de l'occupation cardassienne de leur monde dans l'Univers primaire.

Une rude vie

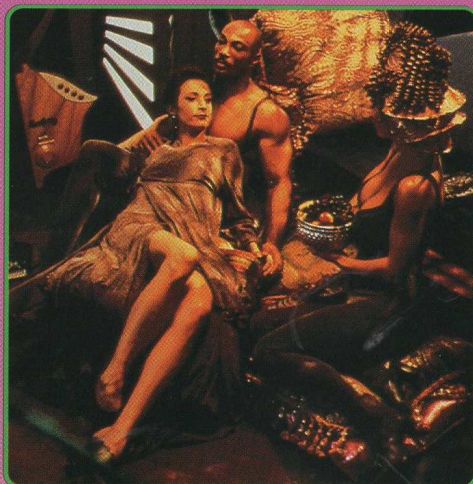
La plupart des Terriens s'échinent dans l'atmosphère enfumée et oppressante du centre de traitement du minerai, dans les entrailles de la station. Dans cette immense zone de production faiblement éclairée, la vapeur qui s'échappe à intervalles réguliers des énormes machines rend plus pénible encore la vie des travailleurs qui, aux heures des repas, se croquevillent sur le sol à côté des machines.

L'Intendante est chargée de la productivité – sur la base de quoi ses supérieurs du commandement de secteur jugent son efficacité. C'est pour cette raison qu'elle se lamente de la mise à mort du sadique **Odo** de l'Univers-Miroir : il savait vraiment maintenir l'ordre parmi les esclaves.

Les protocoles en vigueur à *Terok Nor* sont très proches de ceux de **Deep Space Nine**. Le **commander Benjamin Sisko**, enlevé dans l'Univers primaire en 2371, parvient à forcer la



▲ **Les clients du bar du Ferengi Quark à bord de la station spatiale TEROK NOR consomment sous un immense emblème de l'Alliance.**



▲ **Le luxe raffiné des appartements de l'Intendante, où le double de Kira Nerys reçoit fréquemment des hôtes, contraste avec le reste de la station.**

main de la redoutable Intendante et à organiser une évasion de la station en lançant la séquence d'autodestruction au moyen de son code d'accès – **Alpha neuf un sept cinq bleu**. Il semble toutefois que les protocoles de sécurité soient moins stricts dans l'Univers-Miroir qu'à bord de *Deep Space Nine* ; les insurgés réussissent à s'évader sans déclencher d'alarme, ni rencontrer de champs de force. Il n'existe à l'évidence pas d'équivalent du **programme anti-insurrectionnel** cardassien de *Deep Space Nine*, car sinon l'Intendante en aurait fait usage lors des épisodes subversifs de 2370 et 2371.

C'est en 2370 que des visiteurs de l'Univers primaire découvrent *Terok Nor*, quand le major **Kira Nerys** et le **Dr Julian Bashir** pénètrent accidentellement dans l'Univers-Miroir à l'occasion d'un transit dans le vortex bajoran. Ils sont escortés jusqu'à la station par un vaisseau klingon, puis Bashir est mis au travail cependant que Kira se gagne la faveur de son double, l'Intendante. Le major réussit à inciter **Benjamin Sisko**, mercenaire terrien qui jouit d'un statut privilégié en raison de l'affection que lui porte l'Intendante, à déclencher une rébellion contre l'Alliance.

Ce mouvement prend de l'ampleur dans l'année qui suit. L'Intendante, furieuse, fait alors venir à bord de *Terok Nor* la femme de **Sisko**, **Jennifer**, dont il est séparé. Cette scientifique est tout près d'achever la construction d'une **batterie de senseurs**



▲ **Le Quark de l'Univers-Miroir gère son bar à la manière de son double de l'Univers primaire, mais sa compassion pour les Terriens lui vaudra d'être exécuté.**



▲ **Les travailleurs terriens de la station, et en particulier ceux des raffineries, triment dans des conditions totalement sordides. Leur espérance de vie est très brève à bord de TEROK NOR.**

transpectraux qui doivent permettre à l'Alliance de localiser les bases rebelles des **Badlands**, mais elle choisit finalement de faire défection au profit de la résistance.

Terok Nor devient un symbole de la lutte entre l'Alliance et les rebelles terriens lorsque ces derniers, commandés par le **capitaine «Smiley» O'Brien**, parviennent à chasser l'Alliance de la station et à en faire leur bastion. Le sadique Cardassien de l'Univers-Miroir **Garak** est le seul officier de l'Alliance à s'échapper ; l'Intendante, capturée, évite l'exécution par sa servilité. Elle sera libérée par le Ferengi **Nog**.

Les rebelles perçoivent que le contrôle de la station est la clef d'une victoire durable. Ils construisent leur propre version du spationef de la Fédération **U.S.S. Defiant NX-74205** – au moyen de plans téléchargés des ordinateurs de *Deep Space Nine* – pour défendre *Terok Nor* contre la flotte de l'Alliance chargée de la reprendre.

Une victoire symbolique

En attirant le feu de l'ennemi à l'écart de la station, le puissant vaisseau de guerre assure une nouvelle victoire terrienne. *Terok Nor* n'en demeure pas moins un lieu dangereux. Des agents de l'Alliance tels que **Vic Fontaine** et le mercenaire **trill Ezri Tigan** réussissent à infiltrer les défenses d'une station où les échanges de tirs sont monnaie courante dans les coursives.

L'importance de la station est de nouveau mise en évidence quand O'Brien capture le **régent** klingon **Worf** (alors que l'Alliance tente de détruire les rebelles en se servant d'un **dispositif d'occultation** nouvellement installé). Le mouvement terrien qui opère à partir de la station a de bonnes raisons de célébrer cette nouvelle victoire, mais l'histoire de *Terok Nor* n'est certainement pas achevée.



▲ **L'équipage de la station TEROK NOR se compose de membres des différents peuples de l'Alliance. Dans cet Univers, le double de Garak collabore avec l'Intendante.**

Le Defiant de l'univers-miroir

Le *Defiant* de l'univers-miroir, tout comme son homologue existant dans notre univers, est un bâtiment lourdement cuirassé et armé, apte à affronter des forces nettement supérieures. Ce vaisseau a été construit par les **Rebelles terriens** pour défendre la station *Terok Nor* contre les forces combinées de l'**Alliance cardasso-klingonne**.



▲ Le symbole de la Rébellion terrienne est identique à l'ancien insigne de la flotte stellaire de l'Empire terrien, sans l'épée.

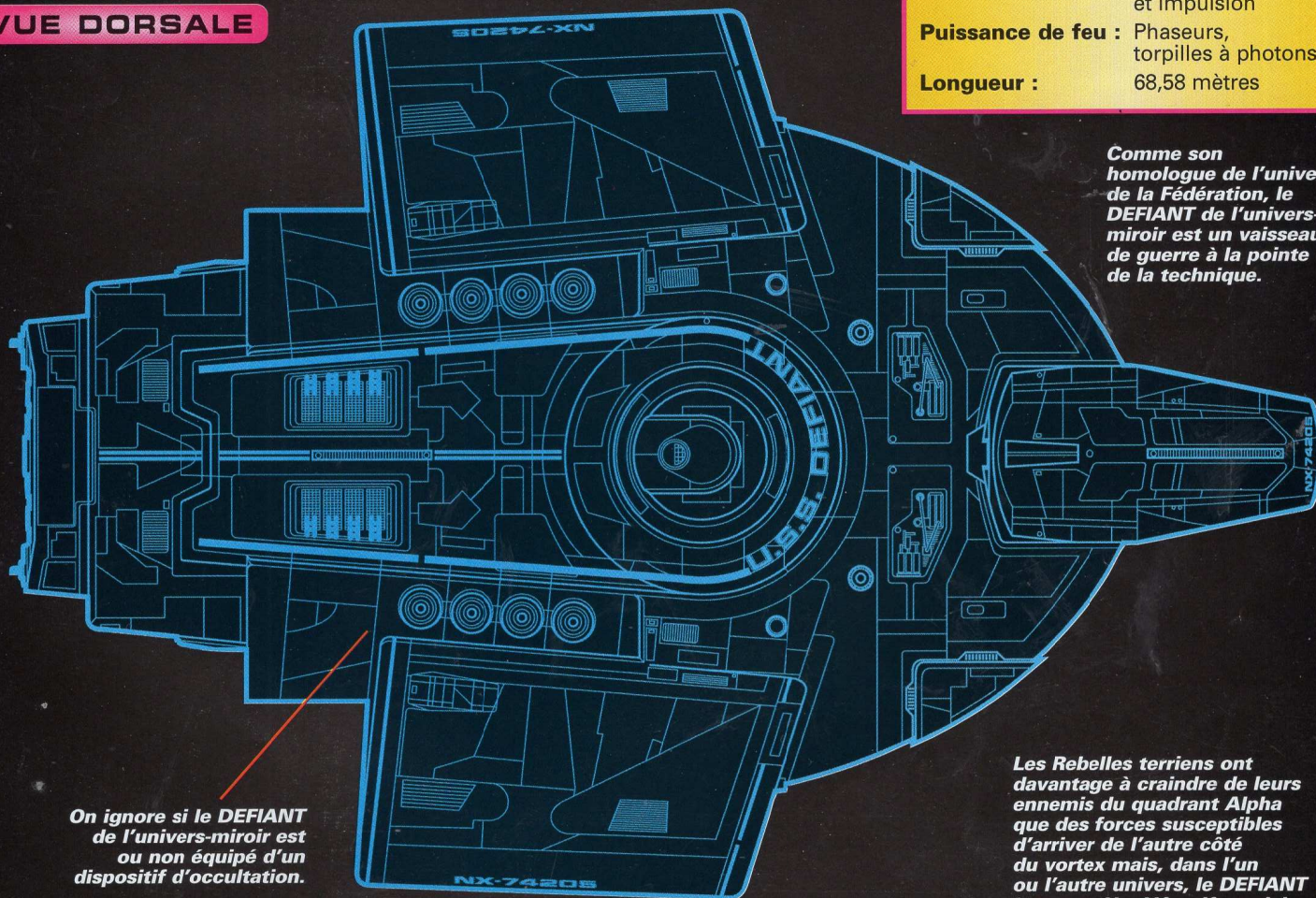
Le DEFIANT-MIROIR

Première apparition :	2372
Type :	Classe <i>Defiant</i>
Équipage :	50 personnes
Propulsion :	Distorsion et impulsion
Puissance de feu :	Phaseurs, torpilles à photons
Longueur :	68,58 mètres

Le *Defiant* de l'univers-miroir est construit selon des plans dérobés dans les ordinateurs de *Deep Space Nine*, lorsque Miles «Smiley» O'Brien, le double du chef des Opérations de *Deep Space Nine* dans l'univers-miroir, passe dans l'univers

de la **Fédération Unie des Planètes**, en 2371. Peu après avoir obtenu les plans volés, les forces de la **Rébellion terrienne**, ayant pris le contrôle de la station spatiale *Terok Nor*, entreprennent la construction du *Defiant*-miroir. Une fois achevé, ce vaisseau donnera aux Rebelles

VUE DORSALE

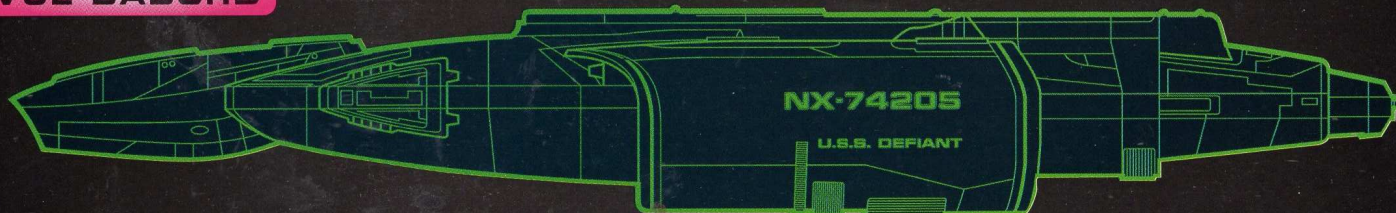


On ignore si le DEFIANT de l'univers-miroir est ou non équipé d'un dispositif d'occultation.

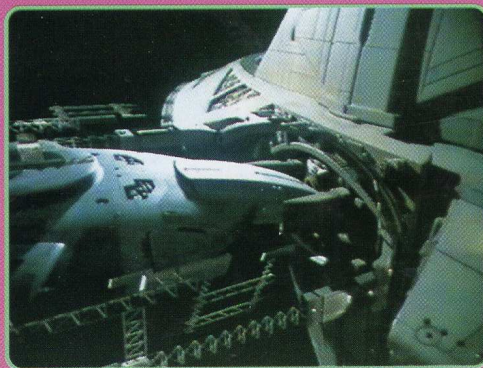
Comme son homologue de l'univers de la Fédération, le DEFIANT de l'univers-miroir est un vaisseau de guerre à la pointe de la technique.

Les Rebelles terriens ont davantage à craindre de leurs ennemis du quadrant Alpha que des forces susceptibles d'arriver de l'autre côté du vortex mais, dans l'un ou l'autre univers, le DEFIANT joue un rôle défensif crucial.

VUE BÂBORD



Le Defiant de l'univers-miroir



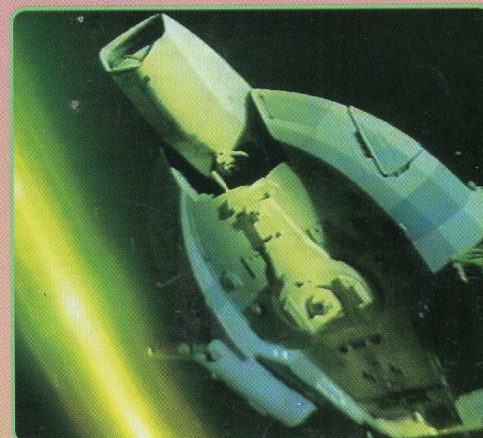
▲ **L'U.S.S. DEFIANT original a été construit par les chantiers spatiaux Utopia Planitia, sur Mars, équipés du dernier cri en matière de technologie, mais le DEFIANT-miroir est armé à TEROK NOR avec des matériaux volés ou dupliqués par les Rebelles terriens.**



▲ **Smiley O'Brien est un homme plein de ressources. Confronté à des problèmes délicats, il réussit à obtenir l'aide du Ben Sisko de l'univers de la Fédération.**

un immense avantage sur leurs implacables ennemis de l'Alliance cardasso-klingonne.

L'U.S.S. Defiant original a été construit par les chantiers spatiaux Utopia Planitia, sur Mars, très bien équipés, alors que le bâtiment de l'univers-miroir l'est au moyen de matériaux volés et dupliqués lors d'un arrimage à Terok Nor. Les travaux sont pratiquement achevés en 2372, mais les premiers essais de puissance font apparaître les mêmes défauts de conception que ceux qui ont affecté l'original lors de son premier vol. Par exemple,



▲ **Comme son double, le DEFIANT-miroir est un robuste vaisseau conçu pour le combat plus que pour l'exploration, sans guère de concessions à l'esthétique.**

lorsque les moteurs sont lancés, le vaisseau est violemment secoué.

Le capitaine Benjamin Sisko de l'univers de la Fédération a participé à la construction du Defiant original, aussi est-il amené dans l'univers-miroir afin d'y aider les Terriens à résoudre les problèmes que rencontre leur vaisseau. Il sera nécessaire de renforcer la grille de champ de protection de l'intégrité structurelle, afin de venir à bout des secousses ; cette solution s'est avérée efficace pour le Defiant original. La refonte avait pris deux semaines : cette fois, Sisko la mène à bien en quatre jours.

Caractéristiques techniques

Le Defiant-miroir est presque identique à l'U.S.S. Defiant, ce qui n'a rien d'étonnant dans la mesure où les deux vaisseaux ont été construits à partir des mêmes plans. Le Defiant-miroir est long de 68,58 mètres ; son équipage au complet comprend cinquante personnes. Les aménagements intérieurs de ce bâtiment de guerre sont spartiates. L'infirmerie elle-même est très rudimentaire. Elle n'est conçue que pour faire face aux cas de traumatismes et blessures graves.

La coque externe est en composite **castrodium/neutronium**, les cloisons internes étant en alliage de **polyduranium**. Le Defiant-miroir a une vitesse maximale de **distorsion 9**, susceptible d'être brièvement dépassée en cas d'urgence – la vitesse de croisière est de **distorsion 7**.

Il est peu probable que le vaisseau possède un dispositif d'occultation, car celui-ci a été prêté par le gouvernement **romulien** : ses plans ne se trouvent pas à bord de *Deep Space Nine*. Si un tel dispositif existe à bord du Defiant-miroir, il provient d'une autre source et, en tout état de cause, n'est pas employé tant que le commander Sisko est à bord.

Armements et blindage

Tout comme son double, le Defiant-miroir emporte un armement lourd, comprenant des **torpilles quantiques** et des phaseurs tout azimut ; leurs performances sont optimisées par l'usage de la puissance de distorsion et d'une conduite de plasma. Ces armes impressionnantes permettent au spationef d'affronter des vaisseaux lourdement armés tels qu'en emploient les Cardassiens et les Klingons de l'univers-miroir. Très robuste, le Defiant-miroir



▲ **De par sa conception, le DEFIANT est capable de faire face aux bâtiments beaucoup plus gros et plus puissants de l'Alliance cardasso-klingonne.**



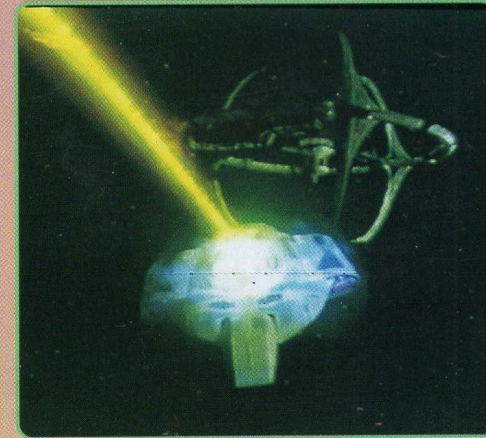
▲ **Miles « Smiley » O'Brien a dérobé les plans du DEFIANT dans les ordinateurs de DEEP SPACE NINE lors d'un séjour dans l'univers de la Fédération, en 2371. Il prétend avoir agi sans que personne ne le sache.**

est doté de boucliers capables de résister à des attaques prolongées.

Le Defiant-miroir n'a pas le temps de procéder à un vol d'essai avant d'entrer en action contre l'Alliance qui, ayant appris que les Terriens construisaient un nouvel astronef, attaque *Terok Nor*. Smiley O'Brien prend le commandement du Defiant, mais il devient évident que Sisko, de par sa connaissance du vaisseau, est mieux à même de le mener à la bataille. Sisko assumera donc le commandement, O'Brien s'occupant du pilotage.

Victoire du Defiant

Alors que l'équilibre des forces est clairement en sa défaveur, Sisko recourt à des tactiques apprises dans son univers pour confondre les forces de l'Alliance ; il détruira nombre de leurs vaisseaux et infligera de graves dommages à bien d'autres. Le Defiant subit de sévères avaries dans la bataille. Il est tout prêt d'être détruit ; il sera sauvé in extremis avec son équipage par les Rebelles terriens **Julian Bashir** et **Jadzia Dax**. Les vaisseaux rebelles manœuvrent pour se rapprocher des forces de l'Alliance, puis, par une stratégie d'attaque combinée, contraignent les vaisseaux klingons et cardassiens à battre en retraite et à abandonner leur tentative de reprise de *Terok Nor*. Le Defiant-miroir est certes endommagé, mais il reste réparable. Grâce à ce nouveau spationef, les Rebelles terriens sont en bonne position pour défendre leur base spatiale.



▲ **Le DEFIANT-miroir peut résister à de violentes attaques mais, à la longue, il finit par accuser le coup ; gravement endommagé, il demeure néanmoins réparable.**