

STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 3 autres
éditions France

L'USSAI-DE PROIE KLINGON

Le plus rapide

L'Empire Klingon

Le dernier challenger

Le développement des Klingons

depuis toujours

STAR TREK en 3D de temps

La 3D est interactive

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

Les détails pour les visiteurs

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire



DOSSIER 48 LE PERSONNEL KLINGON

Worf, guerrier klingon

Le commandeur Worf est un officier de Starfleet très respecté, mais aussi un courageux guerrier klingon. La fierté manifeste qu'il place dans ses racines l'amène parfois à se heurter à d'autres Klingons au sens de l'honneur moins affirmé que le sien.

Worf incarne un lien unique entre deux grandes cultures. D'une part, il a été élevé sur Terre et a pour distinction d'être le seul **Klingon** à servir dans **Starfleet**; d'autre part, Worf est un vaillant guerrier qui embrasse farouchement son héritage et l'honneur qui s'y attache.

L'histoire de Worf débute en 2346 sur la planète **Khitomer**, où il est le seul survivant d'une brutale attaque **romulienne** dans laquelle ont péri ses parents. L'**U.S.S. Intrepid NCC-38907** ayant répondu à l'appel de détresse de la colonie, un membre d'équipage, **Sergey Rozhenko**, adoptera le jeune Klingon et l'élèvera sur Terre avec sa femme **Helena**.

Worf adore ses parents adoptifs, mais il se rend compte très jeune qu'un cœur klingon bat dans sa poitrine. Devenu adulte et ayant intégré Starfleet, il fait sien le strict code de l'honneur klingon fondé sur les enseignements de **Kahless l'Inoubliable**,

en plus des valeurs que lui ont inculquées les **Rozhenko**. Worf est en fait plus honorable que la plupart des Klingons. Il s'intéresse en outre de près à la culture de sa planète-mère, étudie les arts martiaux et apprécie l'opéra klingon. Plus tard, il transmettra à son propre fils, **Alexander**, les us de l'**Empire klingon**.

L'ampleur de l'attachement de Worf à ses racines est évidente dès 2365, date à laquelle il célèbre le dixième anniversaire de son **Âge de l'Ascension** à bord d'un vaisseau de Starfleet, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**.

Accusé de trahison

La ferveur de Worf à l'égard de l'Empire est mise à l'épreuve l'année suivante, lorsque la mémoire de son défunt père **Morgh** est salie par une grave accusation : Morgh aurait trahi **Khitomer** au profit des **Romuliens**. Worf parvient à établir la vérité – le traître était en réalité le père de **Duras**, membre du **Haut Conseil klingon** –, mais il accepte néanmoins le

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Worf

FORME DE VIE : Klingon

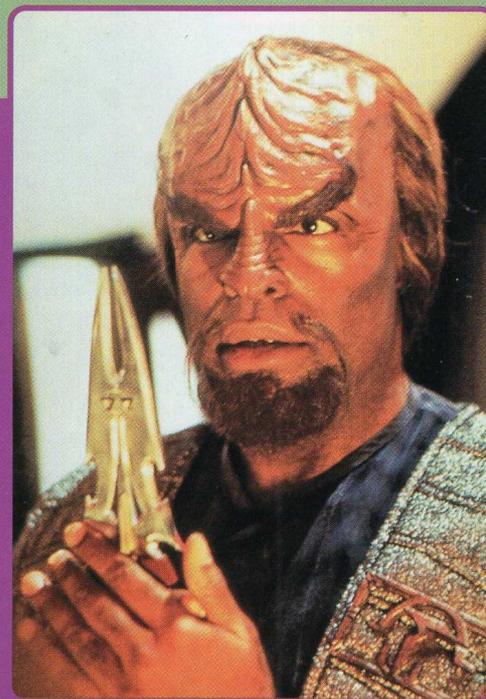
RACINES : Worf est élevé par des êtres humains après le massacre de **Khitomer**, mais il ressent dès le plus jeune âge l'attraction de son héritage klingon.

FONCTIONS ACTUELLES : ambassadeur de la Fédération en poste sur **Qo'noS**

PREMIÈRE APPARITION :

« **Le Mystère Farpoint** » [ST: LNG]

▶ **Worf est le produit des cultures humaine et klingonne. Nombre de ceux qui le connaissent le tiennent pour l'être le plus honorable qu'ils aient jamais rencontré.**



blâme pour sauver le peuple klingon du chaos. Cette attitude témoigne de son amour de l'Empire et de sa force de caractère.

Quinze mois plus tard, Worf se trouve impliqué dans la guerre civile qui a éclaté sur la planète-mère klingonne. Son frère **Kurn** et lui se rangent derrière le **chancelier Gowron** contre les sœurs de **Duras**, **Lursa** et **B'Etor**, et contribuent à éviter la désintégration de l'Empire klingon.

Au cours des années qui suivent, Worf aura d'autres

occasions d'affronter les sœurs **Duras**. En 2370, celles-ci sont soupçonnées d'une tentative de meurtre sur les personnes de Worf et d'**Alexander**; en 2371, le Klingon les combat à **Veridian III** à bord de l'**Enterprise**. Dans les années suivantes, ses relations avec **Gowron** prendront un nouveau tour.

Fierté outragée

La disgrâce qui frappe le Klingon le rend très mal à l'aise dans ses rapports avec ses congénères, et

notamment avec son ancienne compagne, l'**ambassadrice K'Ehleyr**. En insistant sur le fait que Worf doit – en dépit de la honte – assumer ses devoirs de membre d'équipage de l'**Enterprise**, le **capitaine Jean-Luc Picard** conforte sa détermination. Worf

★ Fils de Mogh

Le frère de **Worf**, **Kurn**, supporte difficilement la disgrâce qui frappe la maison de **Mogh**.

L'HÉRITAGE DE WORF



★ Responsabilités paternelles

Après la mort de **K'Ehleyr**, **Alexander Rozhenko** vient vivre avec son père à bord de l'**U.S.S. ENTERPRISE**.



Worf, guerrier klingon



★ **Conflits**
Worf et K'Ehleyr ont de fréquents désaccords au sujet de la culture klingonne.

★ **Respect**
En 2373, Worf sert de nouveau sous les ordres de Picard.



★ **Compagnons de captivité**
Worf et Martok se lient d'amitié durant leur captivité dans un camp du Dominion.

★ **Choix**
En 2371, Worf décide de soutenir Starfleet contre l'Empire.



retrouve son honneur après la guerre civile, mais de manière indirecte, sa disgrâce provoque la mort de K'Ehleyr – l'enquête qu'elle mène sur cette affaire lui vaut d'être assassinée par Duras ; Worf tue à son tour Duras.

Worf remet en question sa propre nature de guerrier en 2369, après avoir sauvé un groupe de Klingons

isolés dans le système de Carraya. Il insuffle aux jeunes guerriers l'honneur de leur culture d'origine, mais après avoir constaté la force de leurs convictions, découvre l'insuffisance des siennes. Il en vient à négliger ses tâches à bord de l'*Enterprise*.

La situation est résolue grâce au capitaine Jean-Luc Picard, qui conseille à Worf d'explorer ses sentiments en s'immergeant dans la culture klingonne. Worf se met en congé et se rend au monastère klingon de Boreth ; il y est témoin de l'apparent retour du légendaire Kahless – il s'agit en réalité d'un clone créé par les moines de Boreth, mais cet épisode ranime la foi du Klingon, qui se maintient même après la révélation de la supercherie.

Retraite spirituelle

Le retour de Worf à Boreth, en 2371, est suivi d'une nouvelle crise d'allégeance découlant de son affectation à bord de *Deep Space Nine*. Worf éprouve le désir croissant de démissionner de Starfleet. Il a passé le plus clair de son existence avec des hommes, et depuis la destruction de l'*Enterprise*, il se sent de plus en plus mal à l'aise en leur compagnie. Une brutale offensive klingonne le place devant cette alternative : lutter aux côtés de ses frères de sang ou révéler à Starfleet leurs plans d'invasion de Cardassia.

Contraint de choisir entre les Klingons et la Fédération unie des Planètes, Worf décide de « trahir » l'Empire. Il comprend que la véritable question est la nature klingonne ; nombreux sont ceux qui pensent que

l'Empire est depuis trop longtemps en paix ; la crainte d'une invasion par les forces du Dominion leur fournit une excuse pour combattre et conquérir. Gowron, furieux, prive Worf de son titre, de sa maison et de ses terres. Il ne lui reste que son sens de l'honneur.

En ces heures sombres, Worf continue à s'impliquer de loin dans les affaires de l'Empire. Vers la fin de 2372, il se joint au lieutenant-commander Dax et au maître du Dahar Kor dans leur quête de l'épée sacrée de Kahless. Dax va devenir la maîtresse et par'machkai de Worf, jusqu'à sa mort tragique survenue en 2374.

En cette même année 2372, Worf est piégé par les Klingons, qui l'accusent d'avoir tiré sur un vaisseau de transport civil sans défense, mais on apprendra qu'il s'agit en réalité d'un complot destiné à amener la Fédération à mettre fin à sa protection des convois cardassiens. Worf se joint même à une mission de Starfleet visant à infiltrer la planète klingonne Ty'Gokor (il a toutes les peines du monde à faire de ses collègues de *Deep Space Nine* des Klingons plausibles).

Frères d'armes

Worf retrouve son héritage en acceptant l'offre du général Martok, qui l'invite à rejoindre sa maison. Les deux guerriers sont devenus d'excellents amis à la suite de leur emprisonnement au Camp d'internement 371 du Dominion, et Worf sert régulièrement à bord de l'*I.K.S. Rotarran* que commande Martok. Worf contribue à l'accession de Martok aux fonctions de chancelier klingon, après que Gowron a sans aucun scrupule fait passer sa gloire personnelle avant le bien de l'Empire. Worf tue le chancelier en combat singulier, ce qui laisse le champ libre à Martok.

Guerrier klingon unique en son genre, Worf a laissé une marque indélébile dans une culture qu'il a tout fait pour sauvegarder. L'Empire klingon renaît avec un dirigeant honorable à sa tête, épaulé sur Qo'noS par le nouvel ambassadeur de la Fédération auprès de l'Empire : Worf. Il est bien difficile d'imaginer nomination plus judicieuse.

« Tu sais, pour un Klingon qui a été élevé par des humains, qui porte un uniforme de Starfleet et boit du jus de pruneaux, tu es drôlement attaché à la tradition. »

— Jadzia Dax à son futur mari, Worf

L'ÂGE DE L'ASCENSION

Des amis humains

L'année 2365 marque le dixième anniversaire de l'Âge de l'Ascension de Worf. Ce rite initiatique klingon est d'une grande importance pour un guerrier, aussi Worf devient-il très irritable et distant envers ses collègues de Starfleet lorsqu'il se rend compte qu'il ne pourra célébrer cet événement avec d'autres Klingons. Wesley Crusher décide de découvrir ce qui tracasse Worf ; il accède à la base de données du vaisseau sur la culture klingonne, puis demande aux autres amis de Worf à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* de l'aider à remédier à cette situation en recréant le rite dans le holodeck. Crusher, Data, Geordi La Forge, Katherine Pulaski et Miles O'Brien participeront à la cérémonie.



▲ Douloureux

Le rituel klingon de l'Âge de l'Ascension comprend quelques douloureuses épreuves.

▼ La « famille »

Les amis de Worf à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE* assistent à la cérémonie.





Worf et l'Empire klingon : 1^{re} partie

Depuis la mort de ses parents à Khitomer, Worf a dû se débattre avec un héritage partagé. Adopté et élevé par des êtres humains, il a toujours été fier de ses origines klingonnes et s'est toujours efforcé d'agir en parfait guerrier klingon.

Worf se rappelle avoir visité la planète mère klingonne dans son enfance. Aussitôt attiré par ses racines klingonnes, il a eu le sentiment d'être enfin arrivé chez lui. Il est néanmoins reparti sur Terre et a grandi parmi les humains.

Loin de son peuple, Worf s'est efforcé de devenir un Klingon parfait. Il est devenu maître du **Mok'bara**, l'art martial klingon, il connaît et aime le **bat'leth** à la perfection. Beaucoup plus sérieux toutefois que la plupart des Klingons, Worf n'apprécie pas totalement leur mode de vie. Il est tout autant un officier de **Starfleet** qu'un guerrier klingon et, tout au long de sa vie, il restera partagé entre ces deux cultures.

Worf et K'Ehleyr

À l'**Académie de Starfleet**, Worf s'est épris d'une mi-Klingonne, mi-humaine du nom de **K'Ehleyr**.

En dépit de leur attirance mutuelle, la relation n'a pas abouti, car Worf était frustré du rejet manifesté par K'Ehleyr de son héritage klingon.

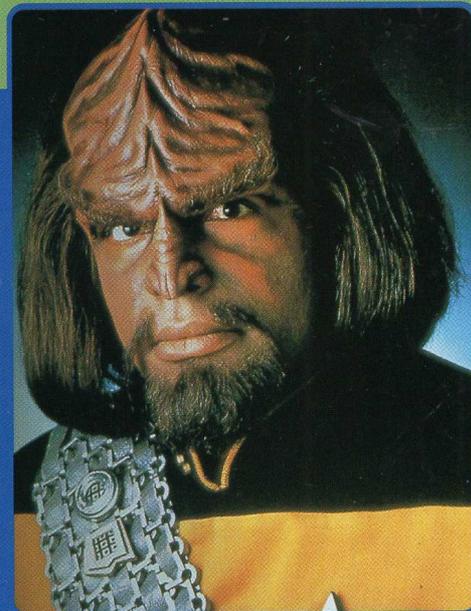
En 2364, la loyauté de Worf est mise à l'épreuve lorsqu'un groupe de rebelles klingons essaient de le convaincre d'agir selon son cœur klingon et de se joindre à eux pour détruire l'alliance entre la **Fédération** et l'**Empire klingon**. Ébranlé par leurs

arguments, Worf n'en choisit pas moins d'honorer son devoir d'officier de Starfleet. En raison de son comportement exemplaire, on lui demande ensuite de rejoindre la **Force de Défense klingonne**, mais il décide de rester à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**.

L'année suivante, Worf et K'Ehleyr se retrouvent ; ils deviennent amants cette fois, mais Worf est toujours irrité de l'attitude de sa compagne à l'égard de la tradition : ils ne

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Worf
FAMILLE : Maison de Mogh (jusqu'en 2373)
FAMILLE NATURELLE : Kurn (frère), Alexander (fils)
REMARQUES : Worf appartient à une puissante maison, mais l'attaque romulienne contre Khitomer fait de lui un orphelin. Recueilli par des humains, il est élevé par les Rozhenko au sein de la Fédération.
ACTIVITÉS KLINGONNES : Grand amateur d'opéra klingon, Worf maîtrise parfaitement l'art martial du Mok'bara ainsi que le maniement du bat'leth et du mek'leth.
PREMIÈRE APPARITION : « Encouter at Farpoint » [Le Mystère Farpoint] [ST : LNG]



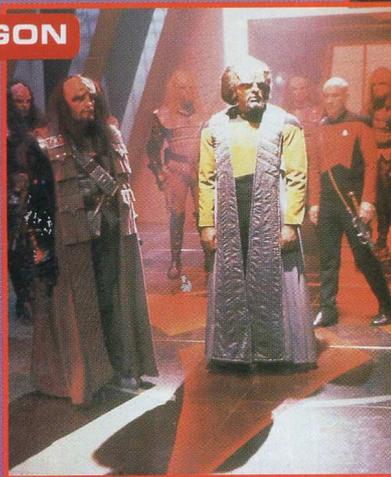
▲ **Premier Klingon membre de Starfleet, Worf se sent parfois mal à l'aise dans sa vie au sein de la Fédération ; mais, s'il éprouve une grande tendresse pour la culture de son peuple, il peut difficilement être qualifié de Klingon type.**



UN VRAI KLINGON

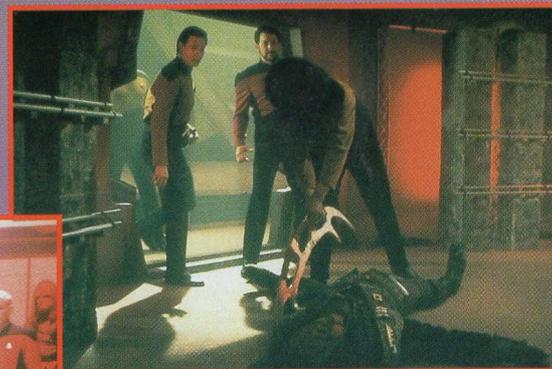
tardent pas à se séparer.

En 2366, le commandeur klingon **Kurn** séjourne à bord de l'*Enterprise* dans le cadre d'un programme d'échange d'officiers. Worf est bouleversé en apprenant que Kurn est en fait son frère. Le **Haut Conseil klingon** a statué : leur père, **Mogh**, a trahi les colons de **Khitomer** au profit des **Romuliens**. Kurn a besoin de l'aide de Worf pour éviter que leur famille ne soit déshonorée. À l'évidence, le Conseil pense



★ Un cœur de Klingon

Bien qu'élevé parmi les humains, Worf est un Klingon, et, en tant que tel, il ressent le besoin de combattre et de rechercher la gloire. En 2264, un groupe de rebelles klingons en appelle à cette facette de sa personnalité, mais il demeure fidèle au serment prêté à Starfleet.



★ Accusé à tort

Le **Haut Conseil klingon** déclare que le père de Worf, **Mogh**, était un traître. Worf regagne alors la planète mère afin de mettre en cause ce jugement, à la surprise des nombreux Klingons qui le croyaient trop « humanisé » pour défendre son honneur.

★ Vengeance

Worf influe profondément sur la politique klingonne en tuant **Duras** pour venger le meurtre de **K'Ehleyr** : il se peut que, par cet acte, il ait sauvé l'Empire klingon du joug romulien.



Worf et l'Empire klingon : 1^{re} partie

« D'aussi loin que je me souviens, j'ai toujours été en marge. J'ai été élevé par des humains, mais j'étais trop klingon pour être l'un d'eux. » — Worf

★ **Ennemis jurés**

Dans la guerre civile klingonne, Worf combat les sœurs Duras, qui espèrent le convaincre de se joindre à elles pour diriger l'Empire.

★ **Un puissant allié**

En plusieurs occasions décisives, Gowron a pu compter sur l'appui de Worf. Ils ont lutté ensemble contre la Maison de Duras, et les conseils de Worf ont permis à Gowron de s'accommoder de Kahless.



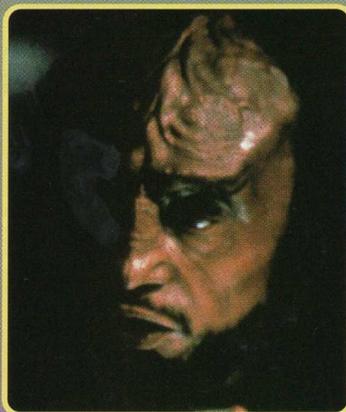
que Worf ne réagira pas comme un vrai Klingon, et qu'il laissera donc salir sa famille sans broncher. Mais Worf, bien conscient de la gravité des accusations portées, met en cause la décision du Haut Conseil.

Avec le soutien de l'équipage de l'Enterprise, Worf réunit des éléments qui prouvent l'innocence de son père. Le chef du Conseil, K'mpec, reconnaît cette vérité, mais il ne peut risquer de plonger l'empire dans la guerre civile en la dévoilant. Worf accepte d'être blâmé plutôt que de voir l'Empire en proie au chaos : il fait dès lors figure de couard, rejeté par la société klingonne.

Haute politique

C'est alors que K'mpec, victime d'un empoisonnement, contacte l'Enterprise pour demander l'aide du capitaine Picard dans le choix de son successeur ; Worf va se trouver de nouveau placé au cœur de la politique klingonne. L'un des candidats au poste de K'mpec, Duras, tue K'Ehleyr. Worf exerce son droit de vengeance. Duras mort, l'autre candidat, Gowron, demeure seul en lice.

Worf a eu un fils de K'Ehleyr,



Alexander, mais il s'est abstenu de le reconnaître pour lui épargner la disgrâce qui pèse sur sa famille. Il envoie Alexander sur Terre,



★ **Étranger**

Pendant longtemps, Worf n'a guère apprécié certains aspects de la culture klingonne, comme les plaisanteries et les chants mais, au fil du temps, il se rend compte que le guerrier klingon n'est pas uniquement mû par le sens du devoir. Worf est désormais grand amateur d'opéra klingon.

★ **Les doutes d'un frère**

Le frère cadet de Worf, Kurn, a grandi sur la planète mère klingonne. Avant de rencontrer Worf, il s'attend à trouver un être « mou », humanisé.

pour qu'il soit élevé par ses propres parents adoptifs.

Les sœurs Duras ourdissent une rébellion contre Gowron. Worf se range alors aux côtés de son frère Kurn dans la guerre civile klingonne : ils ont tous deux choisi de lutter en faveur de Gowron,

en échange du rétablissement de leur famille dans son honneur. Toutefois, Worf et Kurn sont en désaccord au sujet de la place que l'honneur devrait occuper en temps de guerre. Worf estime que le bien de l'Empire devrait prévaloir sur tout, quand son frère juge que les affaires d'honneur ne devraient jamais être oubliées. Gowron, vainqueur, rend son honneur perdu à la famille de Mogh.

Worf réintègre Starfleet mais, au fil des mois, il s'y sent de moins en moins à l'aise. Sa foi vacille, et il n'est plus sûr de croire en Kahless. Il se met en congé, quitte l'Enterprise et part en pèlerinage à Boreth. Dix jours plus tard, par un fait extraordinaire, Kahless fait sa réapparition. L'Enterprise, avec à son bord un Worf enthousiaste, ramène Kahless à Qo'noS.

Bientôt, la véritable nature de Kahless est révélée : il s'agit d'un clone du héros originel. Worf continue néanmoins à le soutenir car, pour lui, clone ou non, Kahless est un puissant symbole propre à entraîner irrésistiblement l'adhésion de tous les Klingons.

Worf suggère un compromis, que Gowron accepte : Kahless régnera en tant qu'empereur, jouissant d'une autorité purement morale, Gowron conservant le pouvoir politique en tant que chef du Haut Conseil. Kahless rappelle à Worf que ce sont les enseignements et non la nature du personnage qui, en fin de compte, influenceront sur le bien-être spirituel de l'Empire.

L'EMPEREUR KAHLESS

La force d'un symbole

Bien qu'il ait passé le plus clair de sa vie au sein de la Fédération, Worf comprend ce qui est important pour les Klingons. Lorsque l'empereur Kahless semble revenir du Sto-Vo-Kor, Worf le soutient, car il estime que l'empereur peut donner à son peuple une nouvelle âme. Worf se rend compte que de nombreux Klingons ont le sentiment que le temps de l'honneur et de la gloire appartient au passé, et que l'Empire s'est enlégé dans la politique et les traités de paix.

Après la révélation de la véritable nature de Kahless – un clone de l'original – Worf conseille à Gowron de laisser Kahless devenir la figure de proue de l'Empire. Il pense que le clone de Kahless suscitera de multiples loyautés, de la part même de ceux qui connaissent la vérité. Gowron a la sagesse de percevoir le bien-fondé des arguments de Worf.



★ **Boreth**

Alors que sa foi chancelle, Worf se rend à Boreth dans l'espoir d'y avoir une vision du légendaire Klingon Kahless.

★ **De puissants amis**

Le clone de Kahless prend le titre honorifique d'empereur des Klingons, avec l'appui de Worf.





Worf à bord du Rotarran

Lorsqu'il accepte l'offre du général Martok de le rejoindre à bord de l'I.K.S. *Rotarran*, Worf s'attend à vivre une glorieuse aventure, au lieu de quoi il va découvrir un équipage démoralisé, qui ne croit plus en sa capacité de vaincre le Dominion.

En 2373, Worf accepte la proposition que lui fait le général Martok d'embarquer avec lui comme commandant en second d'un Oiseau-de-Proie klingon, l'I.K.S. *Rotarran*. Au lendemain de son évvasion d'une prison du Jem'Hadar, Martok s'est vu confier le commandement de ce vaisseau et la mission de rechercher un croiseur cuirassé klingon disparu – le *B'Moth* –, qui a peut-être été détruit par un bâtiment de guerre du Jem'Hadar.

Worf décide de se joindre à Martok dans cette très « glorieuse aventure », non seulement parce que c'est un grand honneur que de servir auprès du général, mais aussi parce, dans la prison du Jem'Hadar, Martok et lui ont partagé

un moment de Tova'dok (lorsque les regards de deux guerriers sur le terrain se rivent l'un à l'autre et que chacun comprend à la perfection ce qu'il y a dans l'esprit de l'autre).

Embarquant en tant que second, Worf retrouve Jadzia Dax, affectée au vaisseau comme officier scientifique.

La mission

À son arrivée à bord, Worf prononce le traditionnel serment d'allégeance à son capitaine et à l'équipage : « Je suis Worf, fils de Mogh. Je prends maintenant mon poste de commandant en second. Je sers le capitaine, mais je représente l'équipage. » Il demande ensuite l'historique de combat du vaisseau qui, dans le cas du *Rotarran*,

PORTRAIT D'UN GUERRIER KLINGON

NOM : Worf

FONCTIONS : Commandant en second de l'I.K.S. *Rotarran*, sous les ordres du général Martok.

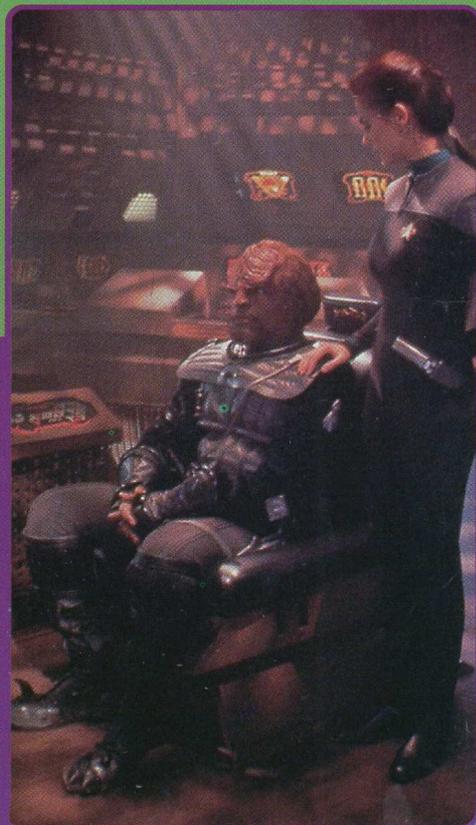
ANNÉE : 2373

ÉVÈNEMENT : Worf accepte l'offre du général Martok, qu'il rejoint à bord de l'I.K.S. *Rotarran*.

ANNÉE : 2373-2374

ÉVÈNEMENT : Worf reste avec le général Martok pendant la guerre avec le Dominion et contribue à la reconquête de *Deep Space Nine*.

PREMIÈRE APPARITION (À BORD DU ROTARRAN) : « Soldiers of the Empire » [ST: DS9]



▲ Lors de sa première mission à bord de l'I.K.S. ROTARRAN, Worf découvre un équipage laissant beaucoup à désirer, servant un capitaine qui semble répugner à affronter l'ennemi. Il doit faire tout son possible pour restaurer l'honneur de tous.

n'est pas très favorable ; le bâtiment a subi plusieurs défaites et l'équipage est démoralisé. Pire encore, il ne croit plus en sa capacité de remporter de nouveaux engagements.

Alors que le vaisseau se lance dans sa mission consistant à retrouver le croiseur cuirassé disparu,

Worf essaie d'amener l'équipage à entonner l'hymne traditionnel du guerrier, mais ni Worf ni la mission ni le chant ne suscitent l'enthousiasme. Le moral est au plus bas. De nombreux membres d'équipage pensent que le *Rotarran* est maudit ; ils ont perdu maintes batailles

et s'attendent à en perdre d'autres. En conséquence, ils semblent plus avides d'éviter les confrontations que de risquer une nouvelle défaite. Worf n'est pas d'accord avec Martok qui, de façon répétée, évite de s'engager contre les Cardassiens, mais il continue de soutenir le général jusqu'à ce qu'il soit presque trop tard et que l'équipage s'agite dangereusement.



★ **Le défi**
Martok refusant d'entrer dans l'espace cardassien pour sauver les quelques survivants d'un CROISEUR CUIRASSÉ KLINGON endommagé, Worf le défie en combat singulier sur la passerelle. Il laisse gagner le général, lui évitant ainsi de perdre la face devant tout son équipage.

UNE POSITION DIFFICILE

★ Second

Le général Martok demande à Worf, qui est son ami autant qu'un guerrier respecté, d'être son second à bord du ROTARRAN.

★ Acceptation

Jadzia rejoint Worf à bord de l'I.K.S. ROTARRAN lors de sa première mission. Son acceptation par l'équipage klingon est facilitée par le respect que les Klingons vouent à Curzon, hôte précédent du symbiote Dax.





Worf à bord du Rotarran



★ **Déception**
Les toutes premières impressions de Worf au sujet de l'I.K.S. ROTARRAN et de son équipage ne sont pas bonnes.



★ **Victoire, enfin**
Le général Martok peut enfin faire état d'une victoire sur les Jem'Hadar. Le moral et la confiance de l'équipage en sont restaurés.

Quand le *Rotarran* découvre le *B'Moth* désarmé, Martok refuse de tenter un sauvetage car le vaisseau a dérivé dans l'espace cardassien. Worf se rend compte qu'il doit lancer un défi à Martok au sujet de cette lâcheté, faute de quoi l'équipage se mutinera. Si Martok refuse de se démettre, Worf se doit de le tuer.

C'est alors un moment très difficile pour Worf. Il respecte Martok pour sa réputation passée, mais ne peut appuyer les récentes décisions du général. Worf donne l'ordre de se porter au secours des survivants du *B'Moth*.

Le général arrive sur la passerelle; Worf le défie en combat singulier pour le commandement du *Rotarran*. Worf prend tout

d'abord le dessus, puis Martok et lui partagent un nouveau moment de Tova'dok, et Worf sait aussitôt ce qu'il doit faire pour réunir de nouveau l'équipage derrière Martok.

Il commence à perdre; bientôt Martok lui inflige une blessure grave mais non mortelle. L'honneur est sauf. Worf fait passer son message sans que Martok ne perde la face.

L'honneur retrouvé

Quelques instants plus tard, les senseurs du *Rotarran* détectent la présence d'un vaisseau de guerre du Jem'Hadar. Le *Rotarran* entre dans la bataille avec un équipage prêt à lutter pour la victoire. Il réussit à détruire le vaisseau ennemi et à sauver trente-cinq

« Il est clair pour moi qu'aucun de vous n'est digne de mon honneur ou de mon sang. Mais je vous représenterai tout de même... et ensemble nous rétablirons l'honneur de ce vaisseau et rendrons gloire à l'Empire. »

— Worf

membres d'équipage du *B'Moth*. Martok est conscient du sacrifice qu'a consenti Worf. Il lui offre d'entrer dans la **Maison de Martok**. Worf accepte. Au cours de son séjour à bord du *Rotarran*, il n'a pas porté l'écharpe de sa maison, la **Maison de Mogh**, car officiellement celle-ci n'existe plus. C'est un grand honneur pour lui que d'être invité à faire partie de la famille de Martok.

Initialement, Worf n'était affecté à bord du *Rotarran* que pour une brève durée, mais l'évolution de la situation avec le **Dominion** l'amène à rester plusieurs mois. Quelques semaines plus tard, le *Rotarran* sauve Dax, **Ben Sisko**, **Miles O'Brien**, **Julian Bashir** et **Nog**, Worf étant toujours à bord.

Les aventures du *Rotarran* se poursuivent au gré de la guerre avec le Dominion. Alors que Dax est à la tête de l'**U.S.S. Defiant** au cours d'une périlleuse mission contre le Jem'Hadar, Worf

appelle du *Rotarran* la **Base stellaire 375**, où le capitaine Sisko attend le retour de son vaisseau. Ils essaient de se remonter le moral, mais leur conversation est plutôt sombre.

Dax, commandant toujours l'**U.S.S. Defiant**, joue le rôle du leurre qui permet au *Rotarran* de détruire deux vaisseaux du Jem'Hadar. Worf et Dax, qui travaillent bien ensemble, sont tous deux fort heureux.

Worf est surpris et horrifié de s'apercevoir, au cours de la guerre avec le Dominion, que l'un des renforts envoyés à bord du *Rotarran* n'est autre que son propre fils, **Alexander Rozhenko**. Ils ne se sont pas vus depuis cinq ans.

Une affaire de famille

Bien que Worf et Martok soient amis, le premier n'a jamais parlé d'Alexander au second. Worf, gêné, explique que son fils et lui n'ont jamais été très liés, Alexander ne manifestant aucune envie de devenir guerrier... jusqu'à présent. Worf se préoccupe de la sécurité d'Alexander, dont il ignore pourquoi il a ainsi changé d'avis.

Worf essaie d'enseigner à son fils les finesses du combat singulier, mais Alexander ne possède aucun don pour cela, ce qui crée des frustrations de part et d'autre. Worf déclare à Alexander que les Jem'Hadar n'auront pas de pitié pour lui, ce à quoi Alexander répond: « Eh bien, je serai mort et tu seras content. »

Alexander informe le personnel de la passerelle que les Jem'Hadar

attaquent, pour découvrir, mortifié, qu'il a réagi à une simulation d'exercice qu'il a omis d'effacer des senseurs principaux. Worf s'apprête à prendre sa défense, mais Martok le retient. Alexander sera accepté par l'équipage... en tant que bouffon du vaisseau!

Finalement, Worf ordonne le transfert d'Alexander à bord d'un cargo spatial, le **Par'tok**. Fou de rage, Alexander va le trouver: « Tu ne m'as jamais accepté, » accuse-t-il. « Tu m'as abandonné! » La justesse de ces propos frappe durement Worf.

Ils n'ont pourtant pas de temps pour poursuivre la discussion; les Jem'Hadar attaquent. Alexander se porte volontaire pour réparer une brèche dans les conduits de plasma d'un injecteur à impulsion du Pont 5. Worf voit alors son fils pour ce qu'il est: un garçon effrayé qui fait courageusement de son mieux.

Après la bataille, remportée par les **Klingons**, le père et le fils trouvent l'occasion de se parler en toute franchise. Ils s'acceptent enfin tels qu'ils sont, et Worf participe fièrement à l'initiation d'Alexander, admis dans la Maison de Martok.

Worf sert encore à bord du vaisseau klingon lors de l'assaut final de la **Fédération unie des Planètes** sur la station **Deep Space Nine**, qu'il s'agit d'arracher aux Cardassiens et au Dominion. Avec l'aide notamment de l'I.K.S. *Rotarran*, la Fédération réussit dans son entreprise. Le vaisseau klingon naguère démoralisé a remporté une victoire dont tout guerrier serait fier.

FAMILLE À BORD

Guerriers ensemble

Il n'est pas rare que des membres d'une même famille servent ensemble à bord d'un vaisseau klingon. Jadzia Dax s'invite d'elle-même à bord du *Rotarran*, mais le fait que la femme ou la maîtresse d'un guerrier klingon travaille à ses côtés est une tradition plus que centenaire: lorsque Kang est venu avec son équipage klingon à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, en 2268, sa femme Mara était du nombre. Il se peut toutefois que Jadzia soit la première non-klingonne à tenir ce rôle.

★ Sauvetage

En 2374, Worf et l'I.K.S. ROTARRAN sauvent Jadzia Dax et ses collègues des menées du Dominion.



★ Surprise

Le fils de Worf, Alexander, rejoint lui aussi l'équipage de l'I.K.S. ROTARRAN, parmi les renforts affectés à ce vaisseau.



★ Adaptation difficile

Alexander est de bonne volonté, mais il peine à se faire à la vie à bord d'un vaisseau klingon.

★ Le lien

Pour avoir servi avec courage à bord de l'I.K.S. ROTARRAN, Worf et Alexander sont admis au sein de la Maison de Martok, ce qui est un grand honneur.





Kras

Le négociateur klingon Kras tente de séduire le peuple de Capella IV en établissant le parallèle entre leur culture et l'Empire klingon, mais les Capellans ne tardent pas à le percer à jour et à se rendre compte que les promesses de ce Klingon n'engagent que ceux qui y croient.

**AUTRES DOSSIERS
À CONSULTER...**

- L'EMPIRE KLINGON Dossier 11
- AUTRES GROUPES
ET RACES Dossier 18
- STAR TREK:
La série classique Dossier 68

Connaissant le caractère belliqueux des Klingons, il peut sembler étonnant qu'ils aient besoin de négociateurs, mais au milieu du **xxiii^e** siècle, période d'expansion klingonne et de conflit avec la **Fédération**, ces diplomates sont fort utiles pour traiter avec les sociétés neutres, acquérir des droits à certaines ressources et préparer des conquêtes futures.

Duplicité

En 2266, le Klingon **Kras** est envoyé sur **Capella IV** pour y obtenir des droits d'exploitation minière de la **topaline**. À des fins intéressées, Kras insiste sur les similitudes entre la culture des **Capellans** et la sienne, en omettant de nombreux détails. Sa duplicité causera sa perte.

Chaleureusement accueilli par les Capellans, le négociateur klingon traite avec leur **Grand Teer**

Akaar et – secrètement – avec **Maab**, un guerrier qui aspire à diriger son peuple. Quand l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** arrive afin de négocier pour le compte de la Fédération, Kras ne se sent pas menacé. Peu après, Maab prend la tête d'un soulèvement contre Akaar, qui est tué. Kras, qui a déjà conclu un accord avec le nouveau leader, Maab, est certain que les droits miniers seront attribués aux Klingons (les Capellans sont réputés pour leur honnêteté).

Sûr de lui, il remet son **communicateur** et son **disrupteur** aux Capellans – il compte sur la puissance d'un **Croiseur de Combat klingon** en orbite au-dessus de la planète.

La vérité

Kras est en fait un lâche, dont la cowardise éclate bientôt aux yeux des Capellans. Il s'arrange pour récupérer une arme et veut contraindre les Capellans à

lui obéir, révélant le mépris dans lequel il les tient. Il va tuer le nouveau Teer, mais sera à son tour abattu par un guerrier capellan. L'évidence de sa trahison privera les Klingons de toute possibilité d'obtenir les droits miniers.

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Kras

FORME DE VIE : Klingon

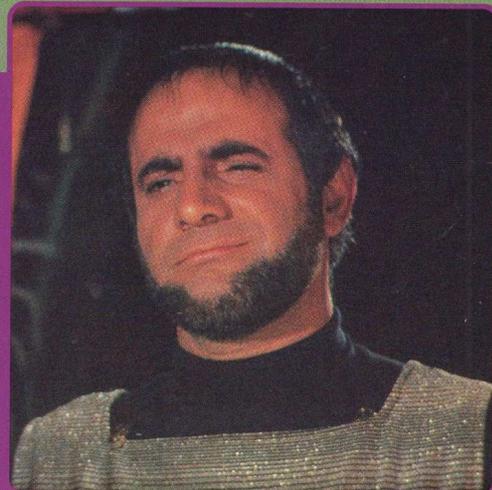
FONCTIONS : négociateur

MISSION : obtenir des droits d'exploitation minière sur la planète Capella IV, riche en gisements de topaline

ALLIÉS : Kras se lie avec le Grand Teer Akaar, leader légitime des Dix Tribus de Capella IV, tout en conspirant avec le chef d'une faction rebelle.

PREMIÈRE APPARITION :

« Un enfant doit mourir » [ST: LSC]

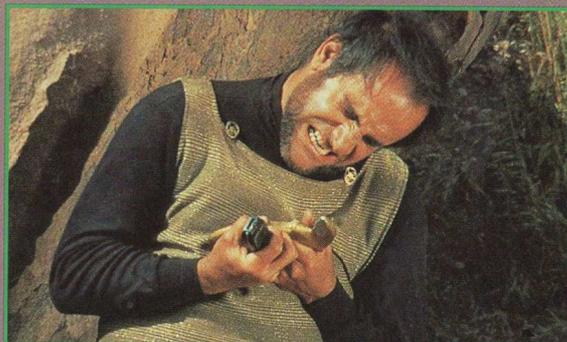
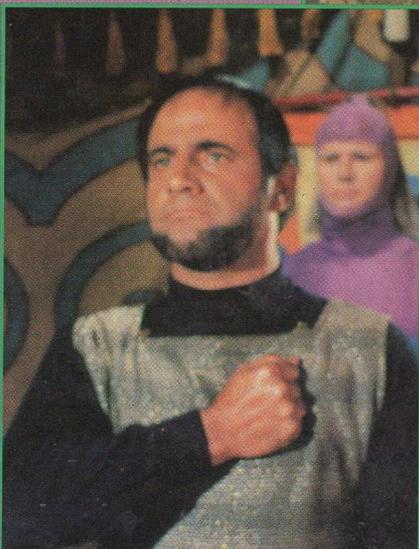
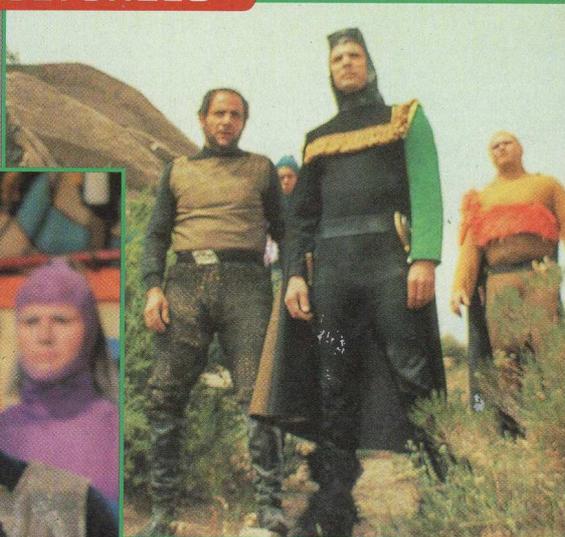


▲ *L'arrogant Kras est persuadé que la supériorité technologique klingonne lui permettra de manipuler aisément les primitifs Capellans. Il oublie que certains peuples placent véritablement l'honneur au-dessus de toute autre considération.*

CONTACTS CULTURELS

★ Mépris

Kras feint de respecter les coutumes des Capellans, qu'en réalité, il considère avec mépris.



★ Justice

Le négociateur klingon Kras tue Maab, mais le kligat d'un guerrier capellan a bientôt raison de lui.

★ La valeur de la vérité

Kras mourra d'avoir cru que l'honneur capellan ne valait pas plus que le sien. Il met en doute la parole de la veuve du précédent Teer, Eleen, qui affirme avoir tué les officiers de Starfleet.



★ Lâcheté

Le Klingon Kras se joint à la recherche de la veuve du Teer déposé et des officiers de Starfleet qui l'ont secourue, mais s'éclipse quand la bataille éclate.



DOSSIER 48 LE PERSONNEL KLINGON

Arne Darvin

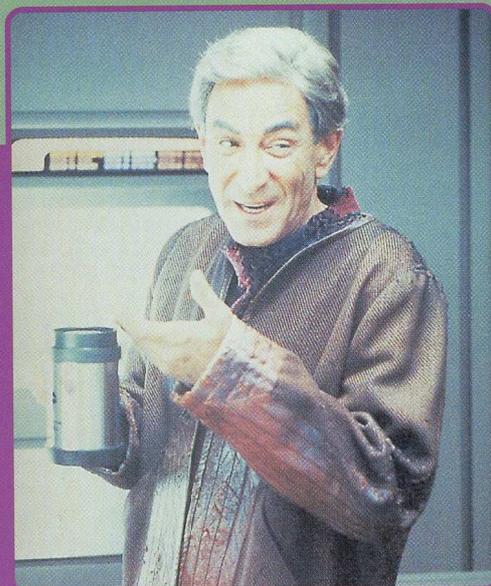
Arne Darvin semble n'être qu'un bureaucrate obséquieux, mais sous les apparences modestes de cet « homme », se dissimule un agent secret au service de l'Empire klingon.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- STAR TREK: La série classique Dossier 68
- STAR TREK: DEEP SPACE NINE Dossier 71

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Arne Darvin
FORME DE VIE : Klingon d'apparence humaine
FONCTIONS : 2267 : espion klingon ; 2373 : marchand indépendant (sous le nom de « Barry Waddle »)
SITUATION : prisonnier de la Fédération unie des Planètes, après avoir tenté de modifier la temporalité
PREMIÈRE APPARITION : « Tribulations » [ST: LSC]
DERNIÈRE APPARITION : « Trials and Tribble-ations » [ST: D59]



▲ Qui peut se douter que le marchand Barry Waddle est un espion klingon, dont l'apparence humaine résulte d'une opération chirurgicale pratiquée dans les années 2260 ?

L'agent secret **Arne Darvin** est klingon de naissance, mais après s'être fait passer des décennies durant pour un être humain, il ne présente plus rien du caractère belliqueux, typique de son peuple.

Au milieu des années 2260, il subit une opération chirurgicale destinée à modifier son apparence, avant d'aller infiltrer le gouvernement de la **Fédération unie des Planètes**. Son physique d'administrateur anonyme le sert parfaitement.

Quelques années plus tard, il est à bord de la station **Deep Space K-7** l'assistant de **Nilz Baris**, sous-secrétaire aux Affaires agricoles de la FUP. À cette époque, celle-ci et l'**Empire klingon** revendiquent tous deux la **planète de Sherman**. Aux termes du traité de paix **organien**, la propriété de la planète reviendra à la puissance la plus capable d'en assurer le développement. À cette fin, Baris fait stocker du

quadrotriticale, mais Arne Darvin empoisonne secrètement les céréales.

Le complot

Il ignore que ses menées vont échouer à cause de petits êtres velus, les **tribules**, introduits dans la station par le biais du marchand **Cyrano Jones**. Les tribules se reproduisent à toute allure, infestent la station et dévorent le quadrotriticale. Lorsque le **capitaine Kirk** de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** découvre les petites bêtes empoisonnées, le complot klingon éclate au grand jour.

Les soupçons se portent d'abord sur le **capitaine Koloth**, en permission à bord de la station, mais l'affection des tribules pour tous les humanoïdes à l'exception des Klingons va fournir à Kirk l'indice dont il a besoin pour identifier le saboteur.

Les réactions d'un tribule face à Darvin montrent qu'il s'agit en fait d'un Klingon – ce que confirme le **tricordeur du Dr Leonard McCoy**. Darvin est arrêté.

Condamné à l'exil par les services klingons, Arne Darvin se sent trahi.

Vengeance

Après un siècle d'errance (sous l'identité notamment du marchand **Barry Waddle**), il se trouve en 2372 piégé en territoire **cardassien** lors d'une invasion klingonne. Il apprend que l'**U.S.S. Defiant NX-74205** va venir à **Cardassia** pour prendre livraison du **Globe du Temps**

bajoran, et décide d'en profiter pour se venger de Kirk et rétablir sa réputation auprès des Klingons.

Il s'introduit en tant que réfugié à bord du **Defiant**, clame sa détestation des Klingons devant **Worf**, accède au **Globe** et s'en sert pour ramener l'**U.S.S. Defiant** au moment de sa première défaite. Revenus au **xxiii^e** siècle, les officiers du **Defiant** se déguisent en membres de Starfleet de l'époque pour rechercher Darvin à bord de la station **Deep Space K-7** et de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**. Le saboteur est repris ; il laisse alors éclater toute son arrogance et révèle qu'il a placé un explosif dans l'un des milliers de tribules présents à bord.

Benjamin Sisko et **Jadzia Dax** parviennent à téléporter la bombe vivante dans l'espace.

De nouveau incarcéré, Arne Darvin est accablé par le fait d'avoir contribué

à réintroduire dans la Galaxie une espèce précédemment disparue au **xxiv^e** siècle.

★ Le Globe du Temps

Le **Globe bajoran du Temps** permet de se rendre dans le passé. **Darvin s'en sert pour revenir en 2267.**



★ Waddle/Darvin

Le chef de la sécurité **Odo** et le lieutenant-commander klingon **Worf** identifient **Waddle** comme un ex-agent secret klingon.



★ **Démasqué**
 Kirk identifie Darvin en tant qu'agent klingon en approchant un tribule de lui.

★ Sabotage

Le capitaine **James Kirk** découvre les tribules morts dans les stocks de quadrotriticale. Ils ont été empoisonnés par un saboteur.

★ Métamorphose

Arne Darvin a été transformé en être humain par la chirurgie afin de pouvoir infiltrer le gouvernement de la FUP.



Le chancelier Gorkon

La paix entre la **Fédération unie des Planètes** et l'Empire klingon ne saurait être chose aisée, mais en 2293, les premières failles apparaissent dans les murailles de la méfiance et de la haine, sous l'impulsion d'un dirigeant klingon visionnaire, le chancelier Gorkon.

En 2293, la lune klingonne **Praxis**, où est implanté le plus important centre de production d'énergie de l'Empire klingon, est dévastée par une explosion gigantesque. L'onde de choc et les retombées affectent l'atmosphère de la planète-mère, **Qo'noS**, menacée de devenir inhabitable dans les cinquante années à venir.

Le **Haut Conseil klingon** et l'ensemble de l'Empire se tournent alors vers leur chef, le **chancelier Gorkon**. Deux options s'offrent à lui : une réaction militaire, qui verrait les guerriers de cette grande puissance

galactique achever glorieusement leur existence au combat, ou une résolution pacifique qui permettrait à l'Empire de survivre. Gorkon choisit la voie de la paix.

Réceptif au dialogue ouvert par l'envoyé spécial de la **Fédération Spock**, il propose d'entamer sur le champ des négociations en vue du démantèlement de la **Zone neutre** qui sépare les deux États depuis près de soixante-dix ans. Il accepte même de se rendre sur Terre.

La voix de la raison

Cette initiative progressiste est caractéristique de Gorkon, inhabituellement diplomate et civilisé pour

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Gorkon

FORME DE VIE : Klingon

FAMILLE : Azetbur (fille)

FONCTIONS : chancelier de l'Empire klingon

REMARQUES : Le chancelier Gorkon est un visionnaire, qui perçoit la possibilité d'une paix dans l'honneur. Inspirateur des célèbres accords de Khitomer, il est si bien considéré que, des décennies plus tard, un navire de Starfleet portera son nom.

PREMIÈRE APPARITION :

STAR TREK VI : TERRE INCONNUE



▲ La contribution du chancelier Gorkon à l'histoire de la Fédération est reconnue au travers du nom de l'**U.S.S. GORKON**, vaisseau de l'amiral Nechayev en 2369.

ARMAGEDDON



★ Désastre

Gorkon doit prendre de graves mesures pour assurer l'avenir de l'Empire klingon dès lors que la destruction de la lune Praxis menace de rendre Qo'noS inhabitable. Il décide de s'engager dans la voie de la paix.

★ Un voyage historique

Paradoxalement, Gorkon doit être escorté jusqu'aux pourparlers de paix par un vaisseau de la Fédération, l'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-A**, dont le capitaine, **James T. Kirk**, est l'un des plus célèbres adversaires de l'Empire klingon.

un Klingon. Ce serait insulter ce grand guerrier que de le qualifier d'homme de paix, mais il est sans aucun doute un visionnaire, qui envisage l'avenir de son peuple et perçoit la sagesse qui a conduit le légendaire **Kahless** à déclarer : « Mettre

★ Confiance

Gorkon a confiance dans le soutien de ses conseillers, même s'ils ne partagent pas entièrement ses vues.

fin à une bataille pour sauver un empire n'est pas une défaite. » Son courage est au-delà de tout soupçon : pour accéder à la tête de l'Empire, il a dû faire maintes fois ses preuves à la bataille et se gagner le respect des siens. Son autorité est immense ; un simple coup de sa canne suffit à rappeler à l'ordre ceux qui l'entourent.

Le chancelier Gorkon est un personnage imposant, de haute stature, aux traits impassibles et à la barbe grisonnante. Son splendide uniforme est une version plus ornementée de la

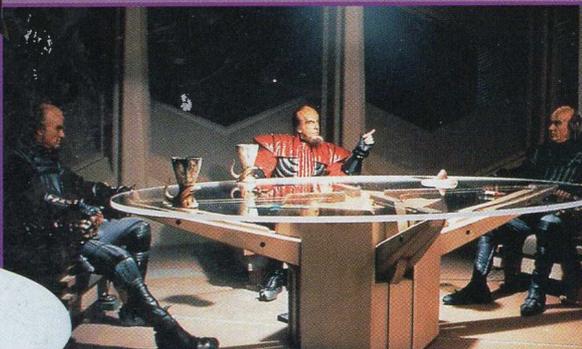
tenuë klingonne habituelle – comme il sied à son rang.

Gorkon arbore au cou un lourd médaillon qui symbolise sa fonction, et sa précieuse canne en ivoire est là bien plus pour rappeler son statut que comme un quelconque soutien.

L'entourage de Gorkon

Comme l'on peut s'y attendre d'un chancelier klingon, Gorkon se déplace à bord du vaisseau amiral de la **Force de Défense klingonne** – le **Croiseur de combat Kronos I**.

Son entourage comprend sa fille **Azetbur** – que visiblement il adore –, son conseiller militaire, le **général de brigade Kerla**, ainsi que son chef d'état-major, le **général Chang**. Gorkon fait pleinement confiance à ses conseillers, avec qui il aime prendre un verre et converser à bord de son vaisseau. Il se repose plus particulièrement sur Chang.





Le chancelier Gorkon



★ Danger

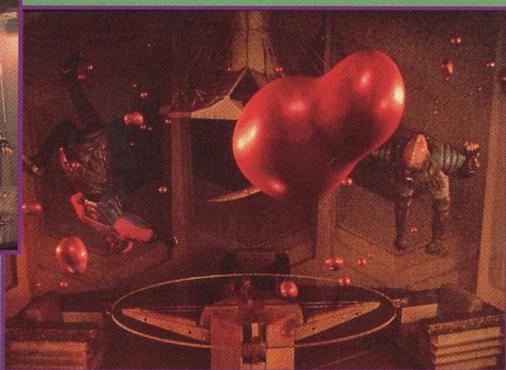
Gorkon perçoit un péril lorsque la pesanteur se met à décliner à bord de son vaisseau.

Chaque fois qu'il quitte son navire, Gorkon se fait accompagner de deux gardes du corps – tel est notamment le cas lors d'un banquet organisé à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-A**. En cette occasion, le chancelier, qui connaît parfaitement les mœurs sociales de la Terre, se montre beaucoup moins maladroit et emprunté que sa suite, en ce qui concerne par exemple l'usage des couverts ou des serviettes de table. Il porte même un toast à cette « terre inconnue » qu'est l'avenir. En empruntant cette expression au Hamlet de Shakespeare (quoique dans une signification quelque peu transformée), il témoigne de sa familiarité avec l'un des plus grands dramaturges de l'histoire de la Terre – même s'il prétend, en guise de plaisanterie sans doute, que cette pièce fut à l'origine écrite en klingon.

Sincérité

La détermination est l'un des traits majeurs de la personnalité de Gorkon. Lorsqu'il perçoit l'hostilité du capitaine James T. Kirk et se rend compte que leur première rencontre ne se passe pas très bien, il se rapproche du capitaine en s'adressant à lui avec une intensité contenue, pour tenter d'établir des liens d'amitié. Sa sincérité n'est pas douteuse.

Gorkon possède le don de l'observation ; il apprend beaucoup en conservant



simplement les yeux ouverts. En regardant ceux qui l'entourent, il saisit leurs interactions, ce qu'ils ont en commun et ce qui les divise. Il sait que si la paix doit s'installer, la génération actuelle – celle qui a connu des années de guerre – devra consentir de rudes efforts.

Gorkon n'est pas naïf, ni rêveur, ni romantique. Il sait qu'il a des ennemis jusque dans son propre camp. Les éléments les plus conservateurs du Haut Conseil souhaitent que l'idée même de paix soit réduite à néant. Sa

propre fille – Azetbur – exprime son dédain pour le club réservé aux *homo sapiens* que serait la FUP.

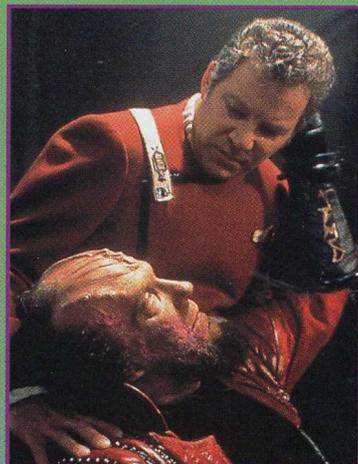
Dans l'autre camp, le capitaine James Kirk est l'un des plus farouches partisans d'une politique visant à mettre à genoux l'Empire klingon. Persuadé que les Klingons ne sont que des bêtes, il ne leur a jamais pardonné le meurtre de son fils. Il semble pourtant conquis par la sincérité et la franchise de Gorkon. Le chancelier comprend qu'il faudra bien du temps et des efforts pour établir la confiance,

★ Attentat

Gorkon et ses proches sont victimes d'étranges agresseurs. Du fait de l'apesanteur, leur sang flotte dans les airs en macabres globules.

★ La fin

Au moment de mourir, Gorkon ne pense qu'aux possibilités de paix. Il s'éteint dans les bras de James Kirk, en l'implorant de poursuivre les pourparlers.



mais il se montre prêt à persévérer au nom de la cause de la paix.

La vision qu'a Gorkon d'un monde meilleur est tout près de se fracasser sous les coups d'un complot ourdi par des officiers des deux camps. *Kronos* l'essuie des tirs tuant plusieurs membres de son équipage. Gorkon est pris pour cible par deux individus, mais sa robuste constitution lui permet de survivre un peu plus

longtemps au tir de fusée que les autres guerriers klingons. Ses derniers mots, qu'il adresse au capitaine Kirk, sont une exhortation à ne pas laisser les choses s'achever ainsi.

La paix

Ses vœux seront exaucés grâce au courage manifesté par sa fille Azetbur dans la poursuite de son œuvre. Les accords pour lesquels le chancelier Gorkon s'est battu – finalement conclus sur la planète **Khitomer** – ouvrent la voie à huit décennies de coopération. C'est là le plus grand legs dont aurait pu rêver le visionnaire que fut Gorkon.

« Si un monde nouveau doit se dessiner, notre génération aura le plus grand mal à y vivre. »
— Gorkon au capitaine Kirk

OPPOSITION À LA PAIX

Le rêve de Gorkon réalisé

Le général Chang, chef d'état-major de Gorkon, conspire avec l'amiral Cartwright de Starfleet pour tuer le chancelier et en rejeter la responsabilité sur le capitaine Kirk, puis pour perturber la conférence organisée par la FUP et Azetbur, fille de Gorkon à qui elle a succédé en tant que chancelier. Ce plan échoue grâce à l'intervention de l'équipage de l'U.S.S. Enterprise dirigé par le capitaine James Kirk. Le profond changement d'attitude de ce dernier à l'égard de la paix traduit bien l'impact qu'a eu la sincérité de Gorkon sur l'officier de Starfleet.

▶ Traître à la paix

L'amiral Cartwright, qui se refuse à faire la paix avec les Klingons, est prêt à collaborer avec ses ennemis pour assurer la poursuite du conflit.

▶ Le bras droit

Chang traite avec Starfleet dans un sens qui n'a rien à voir avec la paix.

◀ Assassiné

Le Dr McCoy fait tout son possible pour sauver Gorkon, mais les blessures du chancelier klingon sont trop graves.





AUTRES DOSSIERS
À CONSULTER...

L'EMPIRE KLINGON.....Dossier 11

STAR TREK VI:

TERRE INCONNUE.....Dossier 77

Azetbur, une fille loyale

Alors que la planète-mère klingonne est menacée d'une catastrophe écologique, le chancelier Gorkon prend l'initiative de pourparlers de paix avec la Fédération. Après son assassinat, sa fille Azetbur lui succède afin de poursuivre son œuvre.

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Azetbur

FORME DE VIE : Klingonne

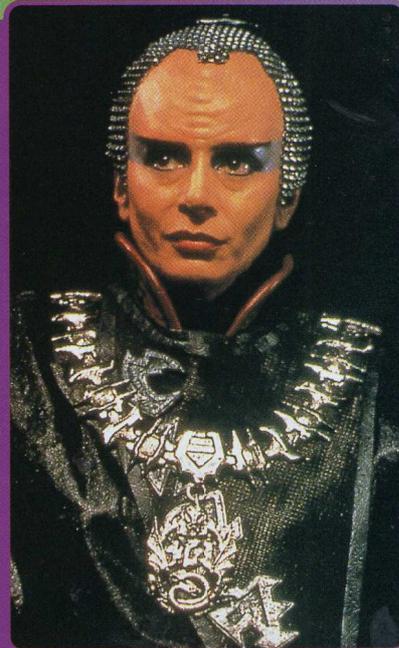
FAMILLE : Gorkon [père]

STATUT : Azetbur accède au poste de chancelier à la mort de son père, assassiné en 2293. Elle poursuit l'œuvre de Gorkon en faveur de la paix avec la Fédération unie des Planètes.

JOURNAL DE BORD :

STAR TREK VI : TERRE INCONNUE

▶ Azetbur n'est pas toujours d'accord avec Gorkon et, pourtant, même après l'assassinat de celui-ci, elle comprend qu'une paix durable avec la Fédération unie des Planètes est la meilleure voie de l'Empire klingon vers l'avenir.



Une explosion dévastatrice survenue sur la lune klingonne Praxis, en 2293, conduit le chancelier Gorkon, chef du Haut

Conseil klingon, aidé de sa fille Azetbur, à entamer des négociations en vue de mettre un terme à sept décennies d'hostilités entre l'Empire klingon et la Fédération unie des Planètes.

La destruction catastrophique de Praxis impose au Haut Conseil la prise de mesures aussi radicales qu'immédiates.

En raison de l'énormité du budget militaire klingon, l'économie de l'Empire ne dispose pas des ressources nécessaires pour faire face à la pollution de la couche

d'ozone et à la diminution des quantités d'oxygène qui vont désormais affecter la planète-mère klingonne de Qo'noS ; dans cinquante ans seulement, cette planète sera inhabitable. Faute d'autre recours, Gorkon envisage de faire la paix avec l'ennemi juré des Klingons, la Fédération ; il entreprend de convaincre toutes les parties impliquées qu'une trêve est possible.

Des relations étroites

Durant cette période délicate, Gorkon s'en remet aux conseils de sa fille Azetbur, superbe et imposante Klingonne au regard déterminé et au port altier, fort impressionnant dans sa robe de cérémonie noir et cramôisi.

Dans une société dominée par les valeurs viriles, les femmes sont généralement considérées comme des citoyennes de second rang, mais Azetbur parvient néanmoins à jouer un rôle politique des plus actifs : son intelligence et son habileté propres la servent au moins autant que ses liens de parenté avec Gorkon.

Azetbur est très proche de son père ; fière et aimante, elle est d'une loyauté à toute épreuve et a choisi de se vouer à la cause de Gorkon en dépit des petits différends qui les opposent parfois sur des questions spécifiques. Elle ne détient aucune position officielle au sein du gouvernement klingon, mais accompagne Gorkon

à bord du vaisseau *Kronos One* qui doit le conduire de l'Empire klingon jusqu'à la Terre, au cœur de la Fédération, où vont se dérouler les ultimes négociations de paix.

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-A* du capitaine James T. Kirk est chargé d'escorter le vaisseau de Gorkon. Tout au long du séjour, Azetbur demeure aux côtés de son père. Lorsque Kirk propose aux membres de la délégation klingonne que dirige Gorkon une visite guidée de son spatonef, Azetbur prend respectueusement place derrière le chancelier.

Prise de parole

Lors d'un dîner officiel organisé à bord du vaisseau, Azetbur occupe une place

d'honneur, à la gauche de son père. Au moment des traditionnels toasts, elle renchérit personnellement en klingon aux paroles du Dr Leonard McCoy, qui désigne Gorkon comme « l'un des architectes de l'avenir ».

Azetbur ne craint pas d'exprimer ses opinions, quand bien même d'aucuns devraient s'en offenser. Selon elle, les humains sont naturellement racistes à l'égard de toutes les autres espèces ; elle estime que la Fédération n'est guère qu'un club réservé aux *Homo sapiens*. Gorkon écoute avec attention, sans tenter de réfréner sa fille. Après le discours d'Azetbur, il se contente d'ajouter que les Klingons et les hommes ont à l'évidence un long chemin à parcourir pour que s'épanouissent leurs relations balbutiantes.

Azetbur et son père sont en désaccord quant à l'attitude à adopter envers le capitaine Kirk. Lorsque le groupe de Gorkon quitte l'*Enterprise*, le chancelier s'adresse directement à Kirk, alors qu'Azetbur refuse de lui parler – cependant, elle prend congé du capitaine Spock.



★ Amitié naissante

La délégation klingonne est invitée à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE* pour un banquet où l'on sert de la bière romulienne. La fière Azetbur occupe une place d'honneur à côté de son père.

★ Franchise

Azetbur ne partage pas toutes les vues de son père – elle a notamment une opinion moins favorable de la FUP – mais, tout en exprimant ses propres pensées, elle soutient fidèlement le chancelier Gorkon.



Azetbur, une fille loyale



★ **Assassiné**
Sous le regard d'Azetbur, le Dr Leonard McCoy et le capitaine James Kirk font des efforts désespérés pour sauver le chancelier Gorn, mortellement blessé.

★ **Innocents**
Quand les vrais coupables sont démasqués, à la conférence de paix de Khitomer, Azetbur prend conscience de l'innocence des officiers de Starfleet défendus par Worf.

L'assassinat de Gorn (apparemment perpétré par deux assaillants inconnus provenant de l'*Enterprise*) plonge Azetbur dans un profond désarroi. Bouleversée, elle se penche sur le corps de son père, dont elle tient délicatement la tête au creux de ses bras. Assommée de chagrin, elle observe sans mot dire les efforts du Dr McCoy pour ranimer Gorn. Lorsque son père meurt enfin, elle tente de maîtriser ses émotions – comme il sied à un guerrier klingon – en tournant le dos au cadavre. Elle reste silencieuse lorsque Kirk et McCoy sont arrêtés pour le meurtre et escortés hors de la pièce.

★ **Arrêtés**
Kirk et McCoy sont arrêtés pour le meurtre de Gorn; il semble que les assassins se soient téléportés de l'*U.S.S. ENTERPRISE* à bord du vaisseau klingon. Azetbur assiste à l'interpellation.



L'héritière

Azetbur est nommée au poste de chancelier du Haut Conseil en remplacement de son défunt père. Loyale à la mémoire de Gorn mais bien décidée à venger sa mort, elle contacte le président de la Fédération unie des Planètes et annonce qu'elle obéira aux vœux de son père, qui souhaitait la poursuite des pourparlers de paix, à condition cependant que Kirk et McCoy ne soient pas extradés vers la Terre et qu'aucune tentative militaire ne soit effectuée pour les secourir.



Azetbur manifeste une indépendance croissante quand, avec une agressivité fort éloignée des manières de son père, elle déclare que toute velléité de sauver les prisonniers de Starfleet

serait considérée comme un acte de guerre. Elle exige en outre qu'un site neutre soit choisi pour accueillir la conférence. Toutefois, l'influence de son père est encore apparente lorsque, exhortée par ses généraux d'attaquer la Fédération, elle juge que la guerre est obsolète et que les Klingons eux-mêmes risquent de le devenir. Elle ordonne avec sévérité que le processus de paix initié par son père aille de l'avant.

★ **La paix, enfin**
Azetbur retrouve Kirk à la conférence de Khitomer. Elle sait à présent qu'il n'est pas responsable de la mort de son père.

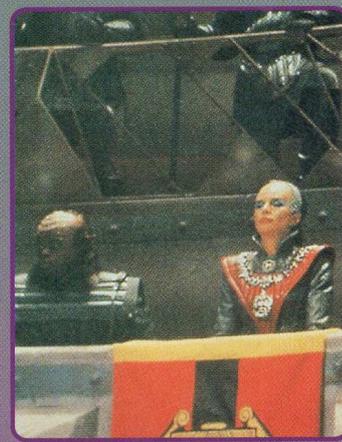


« M. le Président, venons-en au fait. Vous voulez cette conférence de paix, tout comme mon père la voulait. J'y assisterai dans une semaine, à une condition... nous n'extraderons pas les prisonniers. »

— Azetbur

★ **Exigences**
Azetbur, en digne successeur du chancelier Gorn, poursuivra le processus de paix, mais elle refuse de remettre le capitaine James T. Kirk et le Dr Leonard McCoy à la Fédération.

★ **Le procès**
Azetbur assiste au procès de Kirk et de McCoy, entourée de plusieurs dignitaires klingons.



Pourtant, Azetbur révèle de nouveau sa facette vindicative en assurant que Kirk paiera pour la mort de Gorn. Elle assiste au procès de Kirk et McCoy sans manifester la moindre émotion, même lorsqu'ils sont condamnés à la détention à perpétuité des mines de **dilithium** de **Rura Penthe**. Elle n'aura pas de pitié pour les assassins de son père.

La vérité éclate

À **Khitomer**, lieu choisi secrètement pour les pourparlers de paix, Azetbur exprime publiquement les sentiments idéalistes de son père devant les délégués assemblés. Dans la ligne de Gorn, elle croit avec

ferveur que le peuple klingon continuera à participer aux processus de paix, afin de survivre comme valeureuse race de guerriers.

Azetbur est soulagée de constater que la foi de son père en l'être humain était justifiée. Les possibilités de paix renaissent lorsque Kirk, évadé de Rura Penthe, sauve la conférence menacée par les attaques de forces – comprenant des Klingons et des citoyens de la FUP – qui cherchent à faire échouer le processus. C'est à ce moment qu'Azetbur parvient à s'affranchir du passé.

Les rêves de paix avec la Fédération qu'entretenait son père vont devenir une réalité appelée à durer de longues décennies.



L'enfance d'Alexander Rozhenko

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...
 1 WORF
AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...
 STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION.....Dossier 69

Le jeune Alexander Rozhenko, fils d'un officier klingon de Starfleet et d'une émissaire spéciale à demi-klingonne, grandit au contact de deux cultures fort différentes; c'est un enfant perturbé, qui manifeste rapidement des problèmes comportementaux.

Alexander Rozhenko est né en 2366, le 43^e jour de Maktag, d'une liaison amoureuse, ravivée en 2365 entre le lieutenant Worf de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** et de K'Ehleyr, émissaire mi-humaine, mi-klingonne. Worf ignore l'existence de son fils jusqu'au moment où K'Ehleyr revient à bord de l'**Enterprise**, un an après sa naissance.

Klingon aux trois quarts, humain pour un quart, le jeune Alexander vit ses premières années dans la confusion. Worf annonce à K'Ehleyr qu'il ne veut pas reconnaître Alexander : il craint que le garçon ne soit associé à la disgrâce qui le frappe, au déshonneur

de la **Maison de Mogh**. Il exige malgré tout qu'Alexander apprenne les traditions klingonnes. Mais l'adolescent n'a pas la même vision que son père.

Un nouvel environnement

Comme tous les enfants à bord de l'**Enterprise**, Alexander est inscrit à l'école du vaisseau. Il y fait vite montre d'un tempérament violent, ce qui incite son père à lui inculquer ces valeurs klingonnes que sa mère a choisi de ne pas lui transmettre. La première leçon de Worf à Alexander est un principe klingon typique : il n'y a pas d'honneur à attaquer les faibles.

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Alexander Rozhenko
DATE DE NAISSANCE : 43^e jour de Maktag, année terrienne 2366 [date stellaire 43205]
FAMILLE : Maison de Mogh, jusqu'en 2373
MÈRE : H'Ehleyr, émissaire spécial de la Fédération, mi-humaine, mi-klingonne
PÈRE : Worf, officier klingon de Starfleet, servant à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**.
GRANDS-PARENTS ADOPTIFS : Sergey et Helena Rozhenko, un couple d'humains.
CENTRES D'INTÉRÊT : Poterie, animaux, aventures du Far West
PREMIÈRE APPARITION : « Reunion » [Réunion] [LNG]

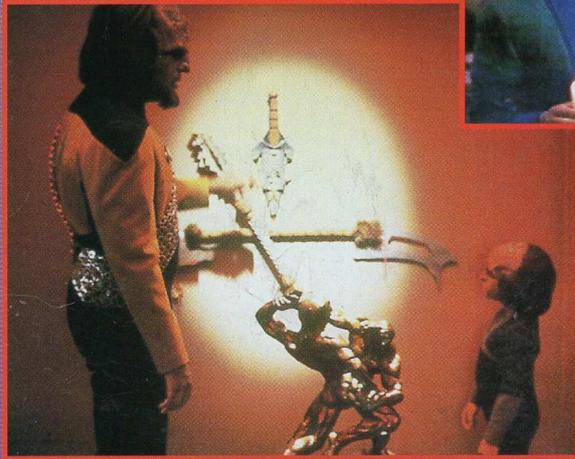


▲ Alexander n'est qu'à un quart humain, mais l'attitude de sa mère envers la culture klingonne a eu plus d'influence que son hérité.

KLINGONS ET TRADITIONS

★ Visions opposées

La mère d'Alexander, à demi-humaine, préférerait qu'il choisisse sa propre voie. Elle ne lui a guère inculqué l'amour ou le respect de la culture guerrière des Klingons, mais Worf est décidé à y remédier.



★ Les grands-parents

Les Rozhenko font de leur mieux pour offrir un foyer à Alexander, mais ils sont trop âgés pour venir à bout d'un turbulent petit Klingon.



★ Rites et légendes

La culture klingonne n'est pas entièrement axée sur le combat. Worf souhaite partager avec son fils des aspects de son héritage autres que les plus violents.

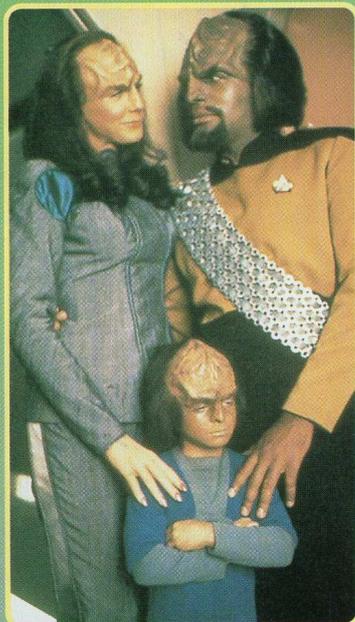
★ Rapprochement

Les rapports de Worf avec son fils ne sont pas toujours faciles, mais plus ils ont de contacts et plus ils se rapprochent l'un de l'autre.





L'enfance d'Alexander Rozhenko



★ En famille

Hélas, jusqu'à la mort de sa mère, Alexander ignorait que Worf était son père. Leur réunion est brève : Duras assassine K'Ehleyr.

Une autre leçon suit bientôt : Alexander harcèle son père d'interrogations ; Worf le rabroue en lui disant que les guerriers ne posent pas tant de questions, ce à quoi Alexander réplique qu'il ne veut pas être un guerrier.

En temps normal, ce devrait être là simplement une manifestation de l'esprit de contradiction enfantin, mais chez Alexander cette attitude relève de sentiments plus profonds. Sa confusion est assez compréhensible. Sa mère ne lui a pas enseigné les mœurs klingonnes ; or on le met brusquement au contact des traditions rigides et de la rhétorique du guerrier, en lui intimant de s'y conformer. K'Ehleyr, elle, estime qu'Alexander, en partie humain, trouvera sa propre voie dans la vie. Si Worf ne veut pas être le père d'Alexander, dit-elle, qu'il essaie au moins d'être son ami.

Être klingon, c'est aussi maîtriser

les armes du guerrier. Worf présente au garçon son **bat'leth**, arme traditionnelle klingonne dans la famille depuis dix générations, et promet de lui apprendre à s'en servir dans le **holodeck**... quand il aura le temps.

Soudain, la tragédie frappe : Alexander et Worf ont passé quelque temps ensemble quand ils découvrent l'ambassadrice K'Ehleyr mortellement blessée dans ses quartiers, poignardée par **Duras** – elle enquêtait sur sa lignée et s'appêtait à révéler sa trahison. Alors que K'Ehleyr agonise dans une mare de sang, Worf déclare au jeune Alexander que, comme il n'avait pas jusqu'ici vu la mort en face, il doit regarder et ne jamais oublier.

Une nouvelle vie sur Terre

Sans guère avoir eu le temps de faire son deuil ou de se lier à son père, Alexander est envoyé sur Terre.chez les parents adoptifs de Worf, **Sergey et Helena Rozhenko**. Worf n'est pas suffisamment à l'aise dans la paternité pour apporter une vraie vie de famille au garçon. Avant le départ d'Alexander, il prend cependant acte de leur relation.

Alexander est scolarisé sur Terre ; il occupe l'ancienne chambre de son père chez les Rozhenko, mais ceux-ci sont trop âgés pour avoir le dessus sur les velléités du garçon. L'année suivante, Alexander regagne l'*Enterprise*, accompagné de sa « grand-mère ». Helena assure à Worf que son fils est intelligent et plein de caractère, mais qu'il a besoin de son père. Alexander va demeurer à bord sur une base plus permanente.

Le jeune trublion ne tarde pas à avoir de nouveau des problèmes à l'école. Worf est convoqué par l'enseignante, **Mme Kyle**, qui se plaint notamment de la propension du garçon à faire une sottise puis à tout nier. Cela incite Worf à transmettre à son fils d'autres légendes klingonnes, notamment celle des frères **Kahless** et **Morath**, qui se battirent



douze jours et douze nuits après que Morath eut menti et ainsi sali le nom de sa famille.

Mme Kyle croit en Alexander, dont tout montre qu'il est vif et a les qualités d'un bon élève. Mais il est insolent, agressif, inattentif, violent, toujours menteur. Il agit, mû par ses sentiments, puis invente des histoires pour couvrir son mauvais comportement. Il affirme un jour à Mme Kyle que les Klingons n'écoutent pas les professeurs.

Désireux d'impressionner son père, Alexander se rend dans le holodeck pour exécuter le niveau « débutant » du **programme de gymnastique klingonne**. Worf le découvre et n'en est pas amusé, ce qui accroît la perplexité du garçon. Cette fois, il a utilisé le bat'leth sans permission ; Alexander, lui, pense agir en guerrier. Worf menace son fils de l'envoyer dans une école klingonne : c'est là seulement qu'il apprendra les leçons que son père n'a pas réussi à lui inculquer.

Peu après, Alexander est à deux doigts de périr dans un incendie au

★ Conseils avisés

En tant que conseiller du vaisseau, Deanna Troi se rend disponible pour guider Worf dans l'éducation de son fils.



★ Prise de conscience

Alexander est blessé : Worf prend alors conscience qu'il veut son fils à ses côtés.

biolab. Il s'en sort avec une fêlure du tibia, une inhalation de fumée et une nuit à l'infirmerie. L'incident fait comprendre à Worf combien il tient à Alexander. L'officier de Starfleet avoue que, désormais, il est hors de question pour lui de vivre sans son fils à bord.

« Je préférerais combattre dix guerriers balduks que d'affronter un seul petit enfant. »

— Worf, sur les épreuves de la paternité

DES RELATIONS DIFFICILES



★ K'Ehleyr assassinée

La mère d'Alexander, en mission officielle à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE, est victime de Duras.



★ La vérité

K'Ehleyr disparue, Worf reconnaît finalement sa paternité. Il va désormais assumer l'éducation du garçon.



★ Menteur

Ce qu'il a connu provoque chez Alexander des troubles du comportement. Son professeur dit qu'il a tendance à mentir.



DOSSIER 48 LE PERSONNEL KLINGON

Grilka : une vraie maîtresse de Maison

Dans une société klingonne dominée par les valeurs viriles, une femme qui dirige sa propre Maison doit être à la fois forte et rusée. Grilka possède ces deux qualités, et la beauté en sus, ce qui la rend irrésistible aux yeux de la gent masculine de maintes races humanoïdes.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 1 WORF
- 13 KAHLESS

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- L'EMPIRE KLINGONDossier 11
- LE PERSONNEL FERENGIDossier 51
- STAR TREK : DEEP SPACE NINE.....Dossier 70

Grilka, une Klingonne aussi séduisante que volontaire, est veuve depuis 2371 : son mari Kozak a été tué dans le bar de Quark, à bord de *Deep Space Nine*. Kozak, chef d'une puissante famille klingonne, était un personnage peu recommandable. Bien qu'elle ne l'ait jamais avoué, Grilka a sans doute été soulagée de la disparition de son ivrogne de mari.

Malheureusement pour elle, et la Maison de Kozak, ce dernier a eu le temps de mener les affaires familiales au bord de la ruine, par ses investissements hasardeux et ses dettes de jeu. Le principal créancier n'est autre que son frère, D'Ghor, qui a tôt fait de revendiquer la direction de la Maison, Kozak étant mort sans laisser d'héritier mâle.

Grilka ne l'entend pas de cette oreille. Si Kozak avait péri d'une mort honorable, les prétentions de son frère seraient acceptables, et elle-même ne pourrait bénéficier de la dispense nécessaire pour pouvoir diriger la Maison. Mais Grilka connaît trop bien son mari pour croire qu'un simple barman ferengi ait pu le terrasser à mains nues, aussi ivre ait-il pu être.

La quête de la vérité

Grilka se rend sur *Deep Space Nine* pour interroger Quark. Ayant découvert qu'il a menti, et que la mort de Kozak a été accidentelle, elle expédie Quark sur Qo'nos, la planète mère klingonne. Dans un ultime effort pour arracher sa Maison des griffes de D'Ghor, elle invoque le rite du brek'tal et épouse celui qui a tué « honorablement » Kozak : Quark. C'est là une décision fort audacieuse,

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Grilka

FORME DE VIE : Klingonne

STATUT : Chef de la Maison de Grilka

STATUT MARITAL : Veuve de Kozak ; divorcée de Quark

FAMILLE : Ex-beaux-frères Rom et D'Ghor

PREMIÈRE APPARITION : « La Maison de Quark »

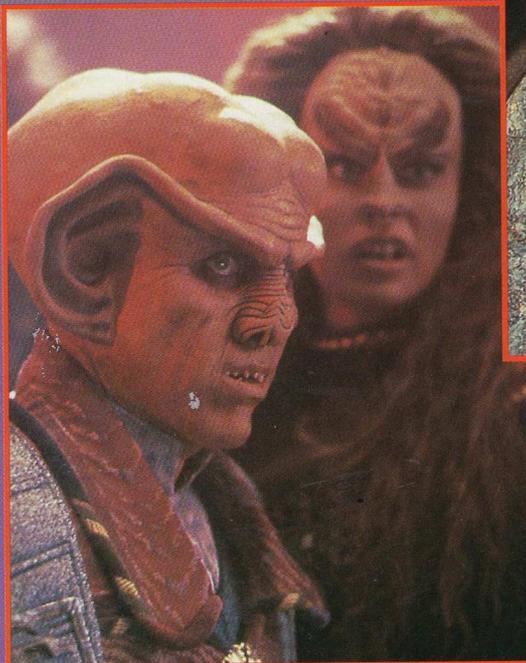
AUTRE APPARITION : « Recherche Par'Mach désespérément »

▶ *Après la mort de son mari, Grilka revendique la place qui lui revient à la tête de sa Maison. Pour éviter que l'héritage ne revienne à son beau-frère, elle est prête à bien des sacrifices : elle ira jusqu'à épouser un Ferengi.*

▼ *Si Grilka et Quark font un mariage de convenance plus que d'amour, ils en viennent à éprouver de tendres sentiments réciproques, et resteront bons amis après leur divorce. Confrontée à des problèmes financiers, Grilka se tourne vers Quark pour obtenir de l'aide... et assouvir sa sensualité klingonne.*



▶ *Thopok, commandant de la garde personnelle de Grilka, met en garde Quark : il doit aider Grilka. En dépit de ces démonstrations de machisme klingon, il y a peu de risques que Grilka laisse ses gardes nuire à Quark, qu'elle a appris à apprécier depuis leur première rencontre.*



▶ *Grilka est aussi belle que déterminée. Lors d'un séjour à bord de DEEP SPACE NINE, où elle est venue demander l'aide financière de Quark, elle suscite instantanément la passion de Worf. L'amour de ce dernier ne sera pas payé de retour : Worf finira même par aider Quark dans ses projets romantiques.*

Grilka : une vraie maîtresse de Maison



★ Prête au combat

Grilka manie aussi bien la dague d'k tahg que n'importe quel guerrier Klingon. Jamais son sexe n'a bridé ses ambitions, et elle a su prouver qu'elle était aussi capable et courageuse que le plus déterminé des Klingons.

« À la Maison de Grilka... Qu'elle soit toujours aussi forte et fière que sa maîtresse est belle. »

— Quark à Grilka

★ Jeux amoureux

Quark parvient à séduire Grilka en lui proposant une reconstitution dans la holosuite de la légende de Kahless et Lukara, la plus grande histoire d'amour klingonne.



bien dans la manière de cette femme courageuse.

Contraint de l'aider, et très attiré par sa spectaculaire beauté, Quark se révèle un allié précieux. Il perce à jour les manipulations financières douteuses auxquelles D'Ghor s'est livré pour porter des coups systématiques à la Maison de Kozak. Par son intelligence et son habileté en affaires, il se gagne l'admiration de Grilka, admiration qui croît encore lorsque le **Ferengi** fait face avec bravoure à D'Ghor et à d'autres Klingons, tous capables de le tuer sans difficulté. Une fois qu'elle a récupéré sa Maison, elle accorde un divorce rapide au petit Ferengi, mais lui conserve de toute évidence une vive affection.

Son plan n'a fonctionné que grâce aux talents de Quark, ce qu'elle reconnaît de bonne grâce.

Pendant plusieurs années, Grilka gère sa Maison avec sagesse. Confrontée à des problèmes financiers en raison des différends qui opposent la **Fédération à l'Empire klingon**, elle se tourne vers son ex-mari afin qu'il l'aide. Cette fois, son séjour sur *Deep Space Nine* attire l'attention du **lieutenant commander Worf**, fasciné par son altière beauté. Pour lui, elle incarne la Klingonne dans toute sa splendeur, pleine de force et de fierté. Mais Grilka remarque à peine le Klingon : elle n'a d'yeux que pour Quark. Le Ferengi la courtise, et Grilka se montre charmée de ses efforts.

Elle est émue du tact de Quark, qui l'interroge avec délicatesse sur l'histoire de sa famille, puis partage avec elle la reconstitution holographique de la légendaire idylle entre **Kahless et Lady Lukara**.

Elle n'oublie pas que Quark a sauvé sa Maison et empêché son ennemi D'Ghor de ternir son nom. Quark ferait n'importe quoi pour s'attirer sa considération : il va jusqu'à risquer sa vie en affrontant le chef de la garde

personnelle de Grilka. Celle-ci succombe finalement à des attentions aussi flatteuses.

Le fait d'épouser un Ferengi, puis d'en faire son amant – ne serait-ce que lors de son bref séjour à bord de la station spatiale – n'est pas la seule marque de la forte personnalité de Grilka. Il est rare qu'une Klingonne dirige sa propre Maison, plus rare encore qu'une femme ose tenir tête au Haut Conseil ; qu'un tel défi se solde par une victoire est presque inouï. Grilka est une Klingonne avec qui il faut compter, que rien n'arrête lorsqu'il s'agit de protéger sa Maison, sa famille et son honneur. Sa réussite lui a donné le pouvoir de faire ce qu'elle juge bon, et si elle juge bon de fréquenter Quark, elle le fait sans se soucier de l'opinion d'autrui.

L'honneur d'abord

Grilka ne manque pas de bon sens. Elle n'a aucunement l'intention d'épouser de nouveau Quark, car cela la priverait du pouvoir qu'elle a tant peiné à acquérir. Son second interlude avec le Ferengi satisfait ses désirs personnels, sans lui faire oublier sa famille et sa Maison, qui sont sa fierté et son honneur.

★ Pour l'honneur

Quark assume ses devoirs comme un vrai Klingon. Pour défendre son honneur et celui de la Maison de Grilka, il est prêt à affronter un guerrier deux fois plus fort que lui.



★ Retrouvailles

À son arrivée à bord de DEEP SPACE NINE, et devant son entourage klingon horrifié, Grilka salue chaleureusement son ex-mari ferengi dont elle est venue chercher l'assistance financière.

★ Désaccords

Lorsque Grilka et Quark sont en désaccord, elle réagit de manière typiquement klingonne, en le menaçant de sa dague. Comme tout bon guerrier klingon, elle n'hésiterait d'ailleurs pas à s'en servir. Fort heureusement, ils parviennent toujours à régler leurs différends à l'amiable.





Gowron : un dirigeant klingon

Outsider politique, Gowron exploite pleinement sa position pour devenir chef du Haut Conseil klingon. Mais, en tant que chancelier de ce peuple belliqueux, Gowron doit lutter en permanence pour conserver son rang et maintenir la paix entre les maisons klingonnes.

Après la mort de K'mpec, survenue en 2367, seuls deux candidats sont en lice pour lui succéder à la tête du **Haut Conseil klingon** : Duras, fils de Ja'rod, et Gowron, fils de M'Rel. Les chances de Gowron semblent inférieures à celle de Duras, chef d'une puissante maison et déjà membre du Conseil, mais Gowron est un outsider-né qui s'est bâti une réputation en défiant le Conseil.

Candidat unique

Gowron tente d'interférer avec le ja'chuq en essayant d'acheter K'Ehleyr, conseillère de Jean-Luc Picard, l'Arbitre de la Succession choisi par K'mpec. Puis on apprend que K'mpec a été empoisonné par Duras, et ce dernier est tué en duel par Worf. Gowron reste donc l'unique candidat pour

la charge suprême à la tête de l'Empire klingon.

Cependant, lorsque Gowron tente de prendre ses fonctions de chef du Haut Conseil, il doit faire face à l'opposition des sœurs de Duras, Lursa et B'Etor, selon lesquelles le chef devrait être Toral, le fils naturel de Duras. La puissante famille Duras compte de nombreux appuis dans l'Empire et au sein du Conseil. Gowron se tourne vers le capitaine Picard, son Arbitre de la Succession, pour lui demander de relever le gant. Lié par les directives de la Fédération, Picard refuse d'intervenir directement dans les affaires internes de l'Empire klingon, mais il met toutefois sur pied un blocus fédéral qui empêche les Romuliens d'aider les adversaires de Gowron. Cela, s'ajoutant au soutien de Worf et de son frère Kurn, renverse la situation

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Gowron, fils de M'Rel

FORME DE VIE : Klingon, de sexe masculin

FONCTIONS : Chef du Haut Conseil klingon

NOMINATION AU POSTE DE CHANCELIER : 2367

2368 : Réprime une rébellion conduite par la Maison de Duras et consolide sa position à la tête du Haut Conseil.

2369 : Vainc en combat singulier un clone du légendaire Kahless, puis reconnaît Kahless en tant qu'empereur klingon (titre purement honorifique).

2372 : Ordonne l'invasion de l'espace cardassien. Confronté à la perspective d'une guerre avec la Fédération, il recule mais abroge tous les traités avec cette dernière.

2373 : Cardassia ayant rejoint le Dominion, Gowron remet en vigueur les traités avec la Fédération.



▲ En tant que chancelier klingon et chef du Haut Conseil, Gowron se doit d'agir avec prudence. Son attitude est jugée trop politique par certains Klingons, mais Gowron est parvenu à préserver l'intégrité de l'Empire malgré la guerre civile et l'ingérence du Dominion.

LA LUTTE POUR LE POUVOIR

★ Des ennemis jurés

Gowron et Duras sont les seuls candidats à la succession de K'mpec, défunt chef du Haut Conseil. Au cours du ja'chuq, Gowron découvre que son adversaire est prêt à recourir à des méthodes indignes d'un guerrier klingon, incluant l'empoisonnement.



★ Par tous les moyens

Gowron n'hésite pas à peser sur le processus de sélection du dirigeant klingon. Il propose à K'Ehleyr son propre vaisseau, ou tout ce qu'elle veut. Nullement intéressée, elle lui dit qu'il parle comme un Ferengi.



★ L'ascension vers le pouvoir

Malgré la menace de la guerre civile, Picard tranche en faveur de Gowron. C'est ce dernier, et non Toral, qui accède à la tête de l'État. Pourtant, la position de Gowron sera immédiatement contestée.

Gowron : un dirigeant klingon



comme le plus glorieux des Klingons, nombreux sont ceux qui pensent qu'il devrait redevenir le dirigeant suprême de l'Empire. Gowron apporte la preuve que ce Kahless n'est qu'un simple clone, une piètre copie de l'original. Il est cependant contraint d'accepter qu'une partie de son peuple reste désireuse de suivre « Kahless ». Sur le conseil de Worf, Gowron procède à une audacieuse opération politique : il appuie l'accession de Kahless à des fonctions suprêmes... mais honorifiques. Gowron et le Haut Conseil conservent ainsi la réalité du pouvoir, tout en offrant l'espoir au peuple et en faisant reculer le spectre d'une nouvelle guerre civile.

Des temps difficiles

Les réactions suscitées par le clone de Kahless illustrent l'un des problèmes les plus épineux que Gowron ait à affronter. Après une période de paix prolongée, les maisons klingonnes recommencent à s'agiter. Afin de rester au pouvoir, Gowron doit trouver des moyens de satisfaire leur goût du combat et leur soif de gloire.

En 2371, constatant que les forces **cardassiennes** ont été désastrement affaiblies par la désastreuse attaque portée par l'**Ordre de l'Obsidienne** contre le **Dominion**, Gowron lance une offensive de grande ampleur en territoire cardassien. Le **Conseil de la Fédération** condamne l'invasion klingonne. Gowron prend alors le risque calculé d'expulser tous les citoyens de la Fédération et de rompre les **accords de Khitomer**. Worf refuse de l'aider,

★ Un pur Klingon

De par ses fonctions, Gowron doit rire et se battre comme un parfait Klingon, alors même qu'il se sert de son cerveau pour mettre au pas ses nombreux opposants.

en faveur de Gowron. En remerciement, ce dernier rétablit l'honneur de la famille de Worf.

Une fois au pouvoir, Gowron prend des mesures visant à asseoir son autorité et réécrit l'histoire de telle sorte que les comptes rendus officiels de la guerre civile ne font nulle mention de l'implication de la Fédération. Néanmoins, les problèmes de Gowron sont loin d'être achevés, et sa position même ne tarde pas à être gravement menacée.

En 2369, **Kahless l'Inoubliable** revient apparemment du **Sto-Vo-Kor**, l'au-delà des Klingons honorés dans la mort. Kahless étant vénéré

« Je ne ploierai pas le genou devant toi, aussi longtemps que je serai capable de respirer ou de tenir une lame. »

— Gowron au clone de Kahless

UN CHEF BELLIQUEUX

★ Des récompenses
Gowron s'entoure des meilleurs guerriers, dont certains ont l'honneur d'être décorés dans l'Ordre du Bat'leth par Gowron en personne.



★ La guerre?

En 2371, la Fédération réproouve l'invasion de l'espace cardassien par les Klingons. Gowron rompt alors les accords de Khitomer et amène les deux puissances au bord de la guerre.

ce que Gowron considère comme une trahison. Il saisit les terres de la famille de Worf, le prive de ses titres et chasse Kurn du Haut Conseil. L'invasion de **Cardassia** échoue : une fois encore, Gowron réinterprète l'histoire – il se prétend victorieux avant de rapatrier ses forces armées.

La Fédération exige que Gowron rende les territoires cardassiens conquis. Le chancelier refuse et ordonne à la Fédération de quitter le secteur d'**Archanis**.

La Fédération, qui soupçonne Gowron d'être en fait un **Korrigan**, dépêche secrètement une équipe chargée de le dénoncer ou de l'éliminer. Ces agents découvrent que Gowron est bien un Klingon, mais que son conseiller, le **général Martok**, est un Korrigan.

L'influence néfaste du Dominion apparaissant au grand jour, Gowron ouvre des négociations avec la

Fédération. Pourtant, les hostilités ne tardent pas à reprendre... mais, lorsqu'on apprend que Cardassia a rejoint le Dominion, Gowron aligne de nouveau l'Empire klingon sur la Fédération. À la demande du **capitaine Benjamin Sisko**, il affecte le véritable général Martok à bord de **Deep Space Nine** en tant qu'officier de liaison chargé des rapports avec la Fédération.

Un chef avisé

Gowron a montré qu'il savait juger l'humeur du peuple klingon ; par ses manœuvres politiques, il a su envers et contre tous se maintenir à la tête du Haut Conseil. L'arrivée des forces du Dominion dans le **quadrant Alpha** représente certes une menace de destruction pour l'Empire Klingon, mais elle offre à Gowron et aux siens la chance de livrer une glorieuse bataille appelée à entrer dans l'histoire.

GOWRON ET WORF



★ Les dépouilles de la guerre

Après avoir défait la Maison de Duras, Gowron offre la vie de Toral à Worf. À sa grande surprise, Worf refuse de tuer son ennemi, comme le ferait normalement un Klingon.

★ Kahless l'Inoubliable

Bien décidé à prouver que Kahless n'est pas authentique, Gowron essaie d'obtenir l'aide de Worf. Ce dernier convainc le chancelier que, même si Kahless n'est qu'un clone, il lui faut agir en tenant compte des réactions suscitées par ce « retour ».



★ Au bord de la guerre

Les rapports avec la Fédération se détériorent. Gowron, qui connaît la valeur de Worf, le veut pour allié.



AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

9 KOR
10 KANG

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

STAR TREK :
La série classique ...Dossier 68
STAR TREK :
DEEP SPACE NINE ...Dossier 70

DOSSIER 48 LE PERSONNEL KLINGON

Koloth

Koloth est un éminent guerrier qui jadis affronta le légendaire capitaine James T. Kirk, de l'*U.S.S. Enterprise*. Dans les années 2360, la vieillesse n'a nullement entamé ses extraordinaires qualités de combattant, pas plus qu'elle n'a émoussé son désir de se venger du meurtrier de son fils aîné.

Koloth est un fier guerrier klingon, maître dans l'art du maniement du *bat'leth*, doublé d'un redoutable négociateur. Il a survécu à ses dangereuses prouesses et, parvenu aujourd'hui à un âge avancé, il demeure un adversaire formidable.

Un célèbre face-à-face

Très jeune encore, Koloth a accédé au commandement du *croiseur cuirassé klingon Gr'oth*. En 2267, son vaisseau se présente à la *station Deep Space K-7*, où l'a précédé l'*U.S.S. Enterprise*.

NCC-1701 du capitaine Kirk. Il exige de faire escale en vertu du *Traité de paix organien*. Kirk et Koloth, qui se connaissent bien, aiment se mettre mutuellement à l'épreuve.

Koloth proteste auprès de Kirk quant au traitement réservé à ses guerriers à bord de la station, mais ce dernier découvre qu'un agent klingon a tenté de saboter un plan de la *Fédération* visant à cultiver des céréales sur la *planète de Sherman*, objet d'une dispute entre les deux puissances.

Peu après, Koloth doit faire face à une situation difficile, même pour le plus

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Koloth

FORME DE VIE : Klingon

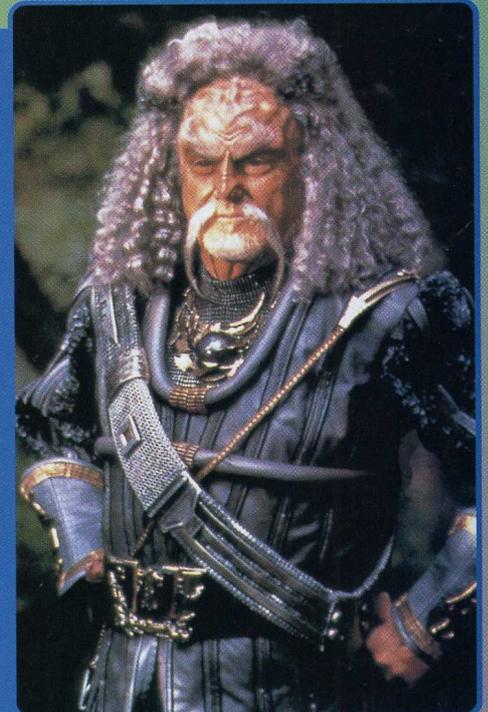
CARRIÈRE : Dans sa jeunesse, Koloth commande le *croiseur cuirassé klingon Gr'oth*. Plus tard, il entretiendra son talent de guerrier, dans l'espoir de se venger de l'Albinos, assassin de son fils.

ÉTAT DE SANTÉ : Koloth est en bonne santé ; il est toujours capable de faire des ravages avec son *bat'leth* ; sa vue est toutefois défaillante.

AMIS PROCHES : Kor, Dax, Kang

SPÉCIALITÉS : Très habile dans le maniement du *bat'leth*, Koloth est par ailleurs capable de franchir les dispositifs de sécurité les plus complexes, et de se déplacer si furtivement qu'il s'approche sans se faire repérer des gardes les plus vigilants.

PREMIÈRE APPARITION : « The Trouble with Tribbles » (Tribulations) [ST : LSC]



▲ Koloth est un combattant si adroit qu'il survit jusqu'à un âge avancé. Sa vue n'est plus ce qu'elle était, mais il demeure un redoutable guerrier. Sa plus grande crainte est que ses ennemis ne meurent avant qu'il ait pu les tuer.

KOLOTH ET LES TRIBULES

★ Dans sa jeunesse

Dans la pleine force de son jeune âge, Koloth commande un *croiseur cuirassé klingon*. À cette époque, il rencontre l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701* et son célèbre capitaine, James T. Kirk. Ils aiment s'opposer en de rudes joutes verbales, et Koloth considère Kirk comme un adversaire respectable qu'il regrettera de n'avoir jamais affronté au combat.



★ Tribulations

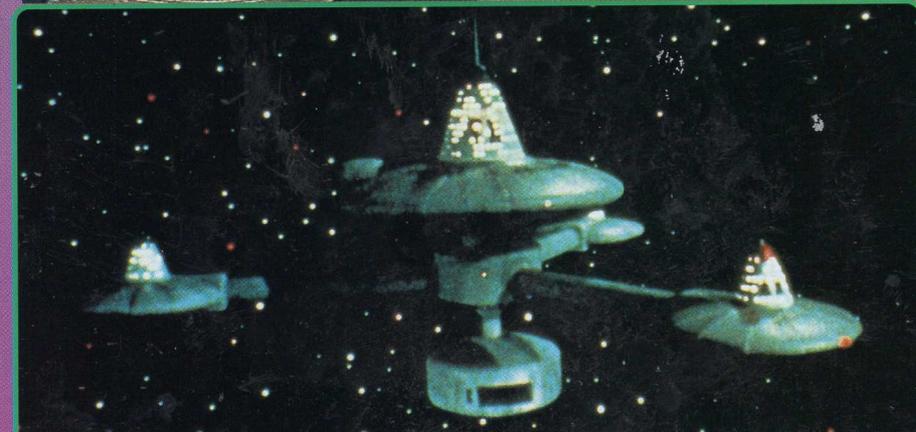
L'une de ses missions amène Koloth au contact de l'un des fléaux de l'Empire klingon : les tribules.

Ces petits animaux au pelage fourni détestent les Klingons, possèdent un appétit féroce et se reproduisent à un rythme effréné.



★ Mission sur H-7

À la fin des années 2260, le *Traité de paix organien* empêche les Klingons de guerroyer ouvertement contre la *Fédération*, ce qui les contraint à agir en sous-main. Sur *K-7*, les hommes de Koloth empoisonnent des stocks de céréales destinés à la *planète de Sherman*.





Koloth

accompli des guerriers klingons : l'infestation d'un vaisseau par les **tribules**.

Des années plus tard, Koloth évoque sa rencontre avec l'*Enterprise* et avoue à **Jadzia Dax** son regret de n'avoir jamais pu affronter le célèbre capitaine Kirk en combat singulier.

Un rude négociateur

Après la **conférence de Khitomer**, Koloth intègre un groupe de négociateurs klingons et contribue à jeter les fondations d'une paix durable avec la Fédération. Au cours des négociations, il se lie d'une indéfectible amitié avec l'un des diplomates de la Fédération, **Curzon Dax**. Celui-ci donne à Koloth le nom de « **D'akturak** » (l'homme de glace), car nulle proposition, aussi raisonnable ou favorable à l'Empire klingon soit-elle, ne semble trouver grâce à ses yeux. Plus tard, **Jadzia Dax** estimera que Koloth est l'interlocuteur le plus retors à qui Dax ait dû faire face au cours de ses nombreuses existences.

L'ennemi

En 2288, Koloth est impliqué dans une série d'événements qui s'achèveront dans une immense tragédie personnelle. En compagnie de deux autres commanders klingons, **Kor** et **Kang**, il est chargé de mettre fin aux agissements d'une bande de pirates coupables de coups de main contre des colonies

« Un couteau affilé n'est rien sans un œil aiguisé. »

— Koloth

klingonnes. Ils défont les pirates, mais le chef de ces derniers, l'**Albinos**, parvient à s'enfuir.

L'Albinos jure de se venger. Quelques années plus tard, il se sert d'un virus génétique pour tuer le premier-né de chacun des commanders. Koloth, Kang, Kor et Dax prêtent alors serment de châtier leur ennemi.

Au fil des ans, Dax et les trois Klingons tentent à plusieurs reprises de retrouver l'Albinos, mais celui-ci réussit à garder un temps d'avance sur ses poursuivants. Les Klingons sont tout près de le rattraper à **Galdonterre** quand, une fois encore, il leur échappe. L'âge venant, Koloth redoute que l'Albinos ne meure de vieillesse avant qu'ils n'aient eu l'occasion de le tuer.

Puis, en 2370, Kang reçoit finalement des renseignements qui le conduisent à l'Albinos. Il demande à ses compagnons de le rejoindre à bord de **Deep Space Nine**.

Koloth est demeuré un militaire dans l'âme. Froid et discipliné, il réproche le goût de Kor pour la boisson. Sa vue n'est plus aussi bonne qu'autrefois, mais il reste un vrai guerrier, capable de franchir avec aisance les dispositifs de sécurité les plus évolués et de surprendre jusqu'au **constable Odo** par la discrétion de ses déplacements.

Kor accuse Koloth de s'entraîner au maniement du coutelas sur sa nourriture, comme un enfant ! Il est vrai que Koloth veille à être toujours prêt au combat. Il s'exerce régulièrement au bat'leth dans les **holosuites**, et sa précision est telle qu'il vient à bout d'une adversaire aussi aguerrie que Jadzia Dax.

GUERRIER JUSQU'AU BOUT



★ **Une longue vie**
Rares sont les Klingons qui vivent vieux, et ceux-là généralement redoutent de mourir dans leur sommeil. Koloth, lui, craint que ses ennemis ne meurent trop tôt.

★ **Une mauvaise vue**
La seule faiblesse de Koloth semble être sa vue déficiente. Sa coordination demeure excellente, à tel point qu'il assène ses coups de bat'leth avec une précision millimétrique.



À bord de **Deep Space Nine**, Koloth est choqué en découvrant que Curzon Dax est à présent une jeune femme, Jadzia Dax. Profondément sexiste, il se dit naturellement qu'elle ne sera pas à la hauteur en cas de bataille. Néanmoins, une fois qu'elle lui a apporté la preuve du contraire, il l'accepte de bon cœur à ses côtés.

plus de 25 ans. Koloth est le mieux armé des quatre pour les manœuvres furtives ; il convainc un garde de lui confirmer la présence de l'Albinos dans son camp retranché.

Les vieux Klingons prennent le meilleur sur les forces de l'Albinos, pourtant bien supérieures en nombre, mais Koloth est trahi par sa vue défaillante. Frappé par derrière, il meurt dans les bras de son vieil ami Kor, qui lui promet que sa bravoure sera louée à jamais.

L'ultime combat

Les trois vieux Klingons et Jadzia Dax se rendent sur **Secarus IV**, où l'Albinos se terre depuis

LE SERMENT DU SANG



★ **Jadzia Dax**
Koloth peine à comprendre que Jadzia Dax est le même être que celui avec qui il a prêté serment. Mais il l'accepte quand elle prouve ses capacités de combattante.

★ **Trois guerriers**
Kang, Koloth et Kor ont voué leur existence à la traque de l'Albinos, qu'ils ont juré de tuer pour venger la mort de leurs enfants.

★ **Furtif**
Koloth se déplace silencieusement dans la forêt de Secarus IV. Il surprend aisément les gardes de l'Albinos pour engager son ultime combat.



AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

8 KOLOTH
10 KANG

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

STAR TREK :
La série classiqueDossier 68
STAR TREK :
DEEP SPACE NINE ...Dossier 70

Kor : Maître du Dahar

Le klingon Kor, maître du Dahar, est une légende. Dès leur enfance, les Klingons entendent les récits de son fameux face-à-face avec le capitaine Kirk sur Organia et de ses victoires sur les Romuliens. Sur ses vieux jours, il manifeste un vif penchant pour la boisson, mais demeure un redoutable adversaire.

Kor incarne à maints égards le **Klingon** idéal. Il a remporté de grandes victoires et, jusqu'à un âge avancé, il vit pleinement son existence. C'est un esprit indépendant, qui se soucie peu du **Haut Conseil** et méprise ouvertement le chef dudit Conseil, le **chancelier Gowron**. Il est devenu légendaire au sein de l'Empire, où l'on se délecte des récits de ses prouesses.

On se raconte fréquemment la confrontation de Kor avec le **capitaine Kirk** : lorsque les négociations entre la **Fédération** et l'**Empire klingon** sont rompues, en 2267, Kor est envoyé en tant que gouverneur militaire sur **Organia**, planète d'une grande importance stratégique.

Kor est pénétré des valeurs klingonnes traditionnelles. Il prend un grand plaisir dans son travail, il adore rire,

et il est convaincu qu'en cas de guerre contre la Fédération, les Klingons, plus disciplinés et plus impitoyables, l'emporteraient.

Sur Organia, il établit une série de règles très strictes. Toute violation est passible de mort. Kor l'affirme : pour un seul Klingon tué, mille Organiens périront. La domination exercée par Kor sur les pacifiques Organiens est totale, et il abhorre leur manque de caractère et « leurs sourires stupides ».

Un adversaire à la hauteur

La seule opposition que rencontre Kor vient d'un homme du nom de **Baroner**. Kor en fait aussitôt son agent de liaison avec le **Conseil organien**, car il juge important de traiter avec un homme qu'il comprend. Apprenant que Baroner est en fait le capitaine James T. Kirk de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, Kor

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Kor

FORME DE VIE : Klingon, de sexe masculin

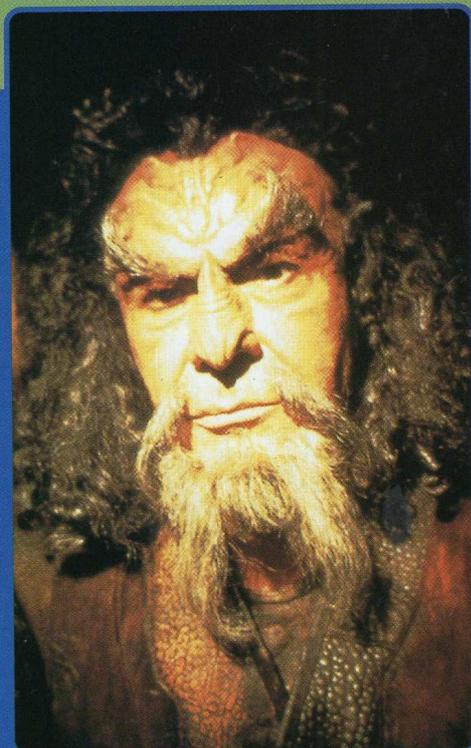
CARRIÈRE : Au début de sa carrière, Kor devient gouverneur d'Organia. Il inflige ensuite plusieurs cuisantes défaites aux Romuliens, notamment à la bataille de Klach D'hel Brakt. Dans son grand âge, il est nommé ambassadeur de l'Empire klingon sur Vulcain, où il découvre le fourreau de l'Épée de Kahless.

POLITIQUE : En 2372, Kor, qui ne craint pas Gowron, s'oppose à la décision de celui-ci de déclarer la guerre à la Fédération.

ÉTAT DE SANTÉ : En dépit de son âge avancé, Kor est encore robuste et en bonne santé ; il ne le cède en rien à la plupart des guerriers deux fois moins âgés que lui. Depuis quelque temps, il s'adonne à la boisson.

COMPÉTENCES : Maître du Dahar, Kor est des plus habiles au maniement du bat'leth.

PREMIÈRE APPARITION : « Errand of Mercy » (Les Arbitres du cosmos) [ST : LSC]

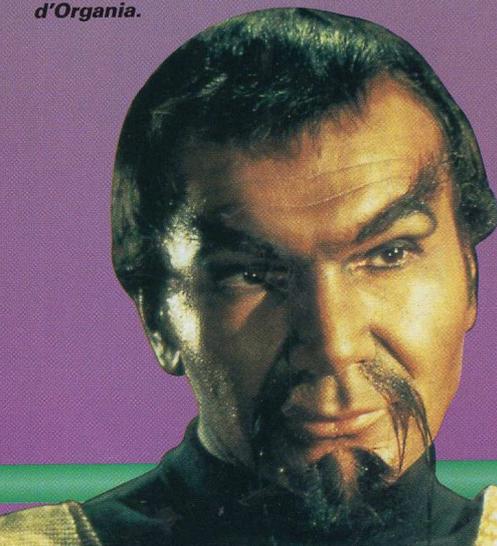


▲ **Kor est un grand guerrier. Ses prestigieuses victoires lui ont valu une place de choix dans l'histoire de l'Empire klingon. L'âge venant, il a acquis un goût immodéré pour la boisson et un net penchant à l'exagération, mais il conserve toutes ses qualités de combattant.**

LE GOUVERNEUR KLINGON

★ Le Klingon idéal

Kor est un guerrier d'exception. Il fait une brillante carrière, et assume notamment le commandement de l'invasion klingonne d'Organia.



★ En haute estime

Kor se méfie de ceux qui sourient et sont d'accord avec lui, il admire ceux qui lui ressemblent et lui résistent. Sur Organia, Kirk, qui se fait appeler Baroner, est le seul à manifester son opposition ; Kor en fait aussitôt son agent de liaison avec le Conseil organien.

★ Un allié imprévu

Kor est outré que les Organiens puissent dicter les termes d'un traité de paix. En ce qui le concerne, l'Empire klingon possède le droit inaliénable de décider quand faire la guerre et à qui. Il trouve un allié inattendu en la personne du capitaine Kirk.





Kor : Maître du Dahar

est électrisé d'avoir un adversaire à sa hauteur. Il trouve là un défi qui satisfait sa nature belliqueuse.

Les Organiens se révèlent être en réalité des êtres surpuissants, qui imposent le **Traité de paix organien**. La bataille avec Kirk n'aura pas lieu ; Kor le regrette, car il est sûr qu'elle aurait été glorieuse.

Kor poursuit sa carrière militaire au service de l'Empire klingon. Il remporte plusieurs victoires éclatantes, dont celle de **Klach D'kel Brakt**, en 2276, contre les **Romuliens**.

Une tragédie

En 2290, Kor et deux autres Klingons, **Kang** et **Koloth**, pourchassent un dangereux criminel : l'**Albinos**. Celui-ci échappe au piège qu'ils lui tendent, puis se venge de Kor et de ses compagnons en tuant l'aîné de leurs enfants. Cette tragédie d'ordre privé hantera Kor pour le restant de ses jours. Les trois Klingons et le parrain du fils de Kang, **Curzon Dax**, jurent de venger la mort de leurs enfants. Ils vont poursuivre sans relâche leur ennemi, qu'ils finissent par localiser en 2370.

Kor est un vieillard alors. Il se rend sur **Deep Space Nine** pour y retrouver Koloth, Kang et Dax – qui n'est plus Curzon, mais **Jadzia Dax**. À bord de la station, il s'enivre et refuse de quitter la reconstitution holographique de la victoire qu'il remporta bien des années auparavant sur les Romuliens. L'âge venant, Kor s'est

adonné aux plaisirs que procurent la boisson, les femmes et les chansons ; mais aussitôt l'**Albinos** retrouvé, toute sa vigueur guerrière ressurgit. Kang et Koloth périront au combat, mais Kor survivra.

Une quête légendaire

En 2370, Kor est nommé ambassadeur de l'Empire klingon sur **Vulcain**. Il y fait l'acquisition du **fourreau de l'épée de Kahless**, découvre par une expédition vulcaine dans le **quadrant Gamma**.

Kor n'est nullement affecté par les événements qui surviennent ensuite sur la planète mère klingonne, tandis que la guerre contre le **Dominion** menace ; il s'oppose à la décision prise par Gowron de tourner le dos aux accords de **Khitomer**.

En 2371, Kor regagne **Deep Space Nine**. Il obtient de **Jadzia Dax** et de **Worf** qu'ils l'aident à retrouver l'épée de Kahless – celle-ci revêt une immense importance pour son peuple. Worf est alors déshonoré aux yeux des Klingons, mais Kor ne s'en formalise pas, car il possède son propre sens de l'honneur.

Malheureusement, Kor n'a pas fait montre de la moindre discrétion au sujet de sa quête : ses compagnons et lui sont suivis jusque dans le quadrant Gamma par un groupe de Klingons que dirige le renégat **Toral**.

Aussitôt l'épée retrouvée, la méfiance de Kor envers Worf refait surface, tout comme l'antipathie de Worf à l'égard du

LE CONTEUR IVROGNE



★ Le conteur

Kor adore se lancer dans de longs récits fort peu crédibles de ses propres aventures. Si son auditoire ne croit peut-être pas tout ce qu'il raconte, il est sous le charme. Kor s'est attiré des ennuis par son manque de discrétion, mais, comme le signale Dax, il a le cœur placé au bon endroit.

★ L'ivrogne

Worf est tout d'abord honoré de faire la connaissance de Kor, bien que le vieux guerrier ait désormais un penchant pour la boisson : il s'enivre fréquemment à la bière breshstantie.



loquace ambassadeur.

Ils sont tout près de s'entretuer, avant de devoir repousser les assauts de la bande de Toral et de quitter la lointaine planète **Hur'q** où était cachée l'épée. Kor et Worf parviennent à la conclusion que l'Empire klingon n'est pas prêt pour la restitution d'une arme d'une telle puissance symbolique. Craignant qu'elle ne serve qu'à aggraver les tensions entre

les factions qui s'affrontent pour le contrôle de l'Empire, Kor, Worf et Dax téléportent la légendaire épée dans les profondeurs du quadrant Gamma, en se disant qu'un jour elle sera redécouverte et rendue au peuple klingon.

★ Le guerrier

Le vieux Kor aime boire et courir le jupon, mais l'âge et la boisson n'ont en rien entamé ses qualités de combattant. Redoutable guerrier, Kor manie son bat'leth avec plus d'adresse que la plupart de ses cadets.



« J'ai entendu des récits sur vous depuis mon enfance ; votre confrontation avec Kirk sur Organia, votre attaque contre Romulus, votre défense de la passe de Hohmer. »

— Worf à Kor

UNE GRANDE DÉCOUVERTE



★ Stupéfiant

Kor, Dax et Worf découvrent l'épée de Kahless dans une pièce dérobée au cœur d'un musée de Hur'q. C'est avec le plus profond respect que Kor prend en main cette arme célèbre.

★ Ambitieux

Kor et Worf se disputent l'épée ; l'un comme l'autre sont convaincus d'être celui qui pourrait unifier l'Empire et le conduire vers une nouvelle gloire.





DOSSIER 48 LE PERSONNEL KLINGON

Le serment du sang de Kang

Kang est un Klingon plein de bravoure et de détermination, mais sa poursuite acharnée de l'homme qui a tué son fils l'expose à la pire des hontes : celle de mourir de vieillesse plutôt qu'au combat. C'est alors qu'il conclut un pacte avec l'Albinos, son ennemi juré.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 8 KOLOTH
- 9 KOR

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- STAR TREK : La série classiqueDossier 68
- STAR TREK : DEEP SPACE NINEDossier 70

Kang, incarnation des vertus traditionnelles klingonnes, ne laisse pas de surprendre ceux qui croient les Klingons uniquement mus par la soif de sang. Les archives de la Fédération ne recèlent aucun détail concernant la jeunesse de Kang, qui se signale pour la première fois à l'attention de Starfleet en 2268 : tout comme le capitaine James T. Kirk, de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, Kang a été attiré vers la planète Bêta XII-A par des signaux de détresse. À leur arrivée, les deux

équipages découvrent que ces signaux falsifiés s'inscrivent dans un stratagème mis en œuvre par une entité non corporelle qui se nourrit d'émotions négatives. Pour se gorger d'énergie, elle prend au piège plusieurs des Klingons de Kang et un nombre équivalent des membres de l'équipage de Kirk à bord de l'*U.S.S. Enterprise*; elle fournit des épées aux deux camps, leur procure les motivations nécessaires pour les inciter à s'entre-déchirer, puis à se nourrir de la colère qui en résulte.

Une réaction raisonnée

Kang parvient à faire abstraction de son animosité et à rengainer son épée, après s'être rendu compte que les Klingons et les hommes ne luttent que pour assouvir les besoins de l'entité. Dès lors, Kirk et lui agissent en bonne intelligence. Leur

★ **Sentiments hostiles**
Le jeune Kang ne fait pas confiance à Kirk, mais il est tout de même curieux de savoir ce qui provoque les événements survenus à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE*.



★ **Une famille belliqueuse**
La femme de Kang, Mara, est officier scientifique à bord du vaisseau qui commande celui-ci. Le couple fait partie des quarante Klingons venus à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE* en 2268, lors de l'incident provoqué par l'entité de Bêta XII-A. Les Klingonnes sont de redoutables guerrières.



FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Kang
FORME DE VIE : Klingon, de sexe masculin
FAMILLE : Une femme, Mara; au moins un fils.
ALLIÉS : Kor, Koloth, Curzon Dax.
ANNÉE : 2268 — Rencontre le capitaine Kirk à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*.
ANNÉE : 2293 — Rencontre le capitaine Sulu, commandant l'*U.S.S. Excelsior*.
ANNÉE : 2370 — Bénéficie de l'aide de Jadzia Dax pour traquer l'assassin de son fils.
APPARITIONS : « Day of the Dove » [La Colombe] [LSC]; « Blood Oath » [Le Serment du sang] [DS9]; « Flashback » [VOY]



▲ **En plus d'un siècle de contacts avec la Fédération, Kang se bâtit une réputation de guerrier redoutable, au sens de l'honneur sans faille. Il consacre plus de quatre-vingts ans à essayer de venger la mort de son fils.**



★ **Alliés de circonstance**

Pour un Klingon, Kang est extrêmement raisonnable. Ayant compris qu'ils étaient tous deux dupés par l'entité de Bêta XII-A, Kang et Kirk œuvrent ensemble pour la vaincre.

bienveillance réciproque met l'entité en déroute. À bord de l'*Enterprise*, pourtant, Kang répond au stéréotype du Klingon : il pratique la torture, menace Mara – qui est à la fois sa femme et son officier scientifique – et envisage d'empailler la tête de Kirk pour s'en faire un trophée. Une bonne vingtaine d'années plus tard, alors que les rapports entre

la Fédération et l'Empire klingon sont encore très tendus, la colonie de Korvat sera le théâtre d'une rencontre entre Kang et Curzon Dax autour de la table des négociations. Naît alors une amitié durable; Kang fera de Curzon le parrain de son fils aîné.

La malédiction de l'Albinos

L'année suivante, Kang est de nouveau commandant d'un spatonef. Aidé de deux autres guerriers klingons, Kor et Koloth, il met en déroute des criminels qui attaquent des colonies klingonnes. Le chef des bandits, l'Albinos, que le trio n'est pas parvenu à capturer, se venge lâchement en tuant les enfants des trois capitaines klingons au moyen d'un virus génétique. Les Klingons et Curzon Dax prêtent alors le Serment klingon du Sang et de la Vengeance; ils jurent d'arracher le cœur de l'Albinos et de le dévorer



Le serment du sang de Kang

sous les yeux du mourant. Avec l'aide de négociants, l'Albinos se cache.

L'année suivante, quelques jours après le désastre de **Praxis**, Kang rencontre de nouveau un spationef de la Fédération : l'**U.S.S. Excelsior NCC-2000**, que commande l'ancien officier de l'**U.S.S. Enterprise, Hikaru Sulu**. L'**Excelsior** n'est qu'à cinq heures du territoire klingon.

Kang place son vaisseau occulté au sein d'une anomalie gazeuse ; à l'approche de l'**Excelsior**, il se désoculte et tire des charges percutantes sur la proue du bâtiment de la Fédération. Après avoir félicité Sulu pour la qualité de son commandement, Kang insiste pour escorter l'**Excelsior** à l'écart du territoire klingon. Il perd cependant le contrôle de la situation quand Sulu enflamme le gaz de **sirillium** de la nébuleuse bleu foncé et met hors service les senseurs du vaisseau Klingon.

La poursuite

Les années passent, sans que Kang oublie le Serment du Sang. Il retrouve la trace de l'Albinos sur **Galdonterre**, mais un message subspatial adressé à Curzon Dax pour lui faire part de la nouvelle parvient à l'Albinos, qui disparaît avant que Kang et les autres n'aient pu agir.

Kang apporte son aide à l'une des ex-femmes de l'Albinos sur **Dayos IV** ; elle ne lui révèle pas où est son ex-mari, mais, après sa mort survenue sept ans plus tard, en 2370, Kang reçoit son amulette et le nom du monde où l'Albinos se terre depuis un quart de siècle : **Secaurus IV**.

Kang s'y rend pour étayer cette information.

L'Albinos, mis au courant de sa présence, propose un marché au guerrier vieillissant : si Kang et les autres l'attaquent, ses meilleurs soldats répliqueront, ce qui leur donnera l'occasion de trouver une belle mort et ainsi d'être admis au **Sto-Vo-Kor**, le Valhalla klingon. Voulant à tout prix échapper au déshonneur et à la honte de mourir de vieillesse plutôt qu'au combat, Kang accepte cette offre.

Un poème klingon de **G'Trok**, intitulé « La Chute de Kang », contient ces vers : « Honore le brave qui périt sous les coups de ton épée/Mais prends en pitié le guerrier qui tue tous ses ennemis. »

La victoire de Kang sur l'Albinos lui vaut une mort de guerrier, pleinement honorable. Sur la planète mère des Klingons, un lieu propice à la chasse à l'**ours-à-dents-de-sabre** sera baptisé **sommet Kang**.

★ Un trio de choc

Bat'leths brandis, Kor, Koloth et Kang se préparent à livrer leur ultime bataille devant le repaire de l'Albinos sur Secaurus IV.



« Les Klingons tuent pour leurs raisons propres. »

— Kang au capitaine Kirk



★ De vieux amis

Kang et les autres Klingons hésitent tout d'abord à faire confiance à Jadzia, qui héberge désormais Dax, mais elle finira par les convaincre du fait qu'elle a pleinement le droit de participer à leur quête.

L'HONNEUR RETROUVÉ



Mort en guerrier

Kang et ses amis mettent enfin la main sur l'Albinos, assassin de leurs enfants.

La vengeance n'est pas le seul enjeu : c'est peut-être là leur ultime chance de périr au combat, et d'éviter ainsi la honte suprême pour un Klingon : mourir de vieillesse.

Aux trois Klingons se joint Jadzia Dax, qui a succédé à Curzon ; elle devine les projets de Kang et participe à la mise en œuvre d'une vigoureuse attaque surprise du camp de l'Albinos. Les quatre justiciers apprennent que

l'Albinos a l'intention de déshonorer les Klingons en les faisant sauter sur des mines.

Mortellement blessé lors de l'assaut, Kang assène le coup fatal à l'Albinos : il accomplit ainsi sa vengeance. Ayant honoré son Serment du Sang, il peut reposer en paix.

★ Le dernier souffle

L'Albinos s'effondre sous les coups de Kang qui, en tuant son ennemi, venge enfin son fils.

★ Le vieux guerrier

Après 80 années passées à pourchasser son ennemi à travers la Galaxie, Kang est toujours capable de donner du fil à retordre à n'importe quel adversaire.

★ Arme rituelle

Au cours de l'attaque, Kang se sert d'un bat'leth klingon pour se défendre contre le séide markalien de l'Albinos.





DOSSIER 48 LE PERSONNEL KLINGON

Le général Martok

Le général Martok est un guerrier klingon qui se targue d'une longue et brillante carrière au sein de la Force de défense klingonne. Nombre de ses actes d'héroïsme sont déjà célébrés dans des chants et des opéras, mais ses plus glorieuses batailles restent à livrer.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 1 WOLF
- 7 GOWRON

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- LE DOMINIONDossier 16
- LES MÉTAMORPHESDossier 54
- STAR TREK : DEEP SPACE NINEDossier 70

Martok est né sur **Qo'noS**, la planète mère klingonne. L'honneur est une tradition bien établie dans sa famille : bien qu'on ne possède guère de renseignements sur les ancêtres de Martok, c'est une quasi-certitude, car la maison de Martok ne jouirait pas d'un tel prestige si ses représentants n'avaient remporté de multiples batailles. Il est donc naturel que Martok marche sur les traces de ses glorieux ancêtres et s'efforce de gagner sa propre place dans le Hall des guerriers.

Tout jeune guerrier encore, Martok a déjà remporté de nombreuses victoires. L'un de ses plus grands titres de gloire a pour théâtre la bataille de **Mempa**. C'est là un sombre épisode dans l'histoire klingonne ; cependant, de multiples actes de bravoure y ont été enregistrés, consignés désormais dans des chants traditionnels. Martok a attiré l'attention de ses

supérieurs, et notamment de **Gowron**.

Plus tard, son rôle aux côtés des partisans de Gowron, lors de la Guerre civile de 2367-68, le fait accéder au premier cercle des dignitaires de l'Empire klingon.

Martok est l'un des soutiens les plus actifs de Gowron dans cette page sanglante de l'histoire klingonne. Sa loyauté est récompensée par une promotion au rang de général et l'accession au commandement du vaisseau amiral de la flotte, le **Negh'Var**.

Vie privée

En dépit de son nouveau statut, Martok continue d'éviter les feux de la rampe : il préfère le champ de bataille à la chambre du Conseil. Chaque fois qu'il le peut, il fait retraite dans des lieux isolés tels que le **Sommet de Kang**, où il savoure les joies de la chasse à l'**ours aux dents de sabre**.

Lorsque les ennemis de l'Empire lui en laissent le temps, Martok se consacre à sa famille :

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Martok

FORME DE VIE : Klingon, de sexe masculin

FONCTIONS : Général de la Force de Défense Klingonne ; conseiller auprès de Gowron, chef du Haut Conseil Klingon.

FAMILLE : Au moins un fils, Drex

PREMIÈRE APPARITION : « La Tradition du guerrier » [ST : DS9] (plus tard, on découvre qu'il s'agissait d'un **Korrigan**) ; « À l'Ombre du Purgatoire » [ST : DS9] (démasqué en tant que **Korrigan** : le véritable Martok apparaît pour la première fois)



▲ Le général Martok est un guerrier soucieux d'honneur et plein de bravoure, qui a fait la preuve de sa valeur auprès de l'Empire klingon comme de Starfleet.

« Le Korrigan qui m'a remplacé a provoqué la mort d'innombrables Klingons. C'est un grave déshonneur. »

— Le général Martok

UNE TRADITION GUERRIÈRE



★ Un innocent attaqué

Drex et ses amis agressent Garak pour l'unique raison qu'il est cardassien. Un tel comportement est indigne d'un guerrier épris d'honneur.

★ Un guerrier-né

Comme son père, Drex est un guerrier. La position de la maison de Martok indique qu'elle est l'héritière d'une longue lignée de valeureux guerriers klingons.



★ Imposture

Le général Martok se montre un ardent partisan de Gowron lors de la Guerre civile. Il devient ensuite conseiller auprès du chef du Haut Conseil... Toutefois, les conseils que reçoit Gowron proviennent souvent non de son ami mais du Korrigan qui s'est substitué à Martok.



★ Respect

Très jeune encore, Martok inspire le respect à ses compatriotes. Ses exploits sont connus de tous et des chants sont composés en son honneur, ce qui fait forte impression sur ses collègues et amis, puis lui vaut l'attention de Gowron.





Le général Martok



▲ **Martok est un éminent guerrier klingon, qui doit son pouvoir politique à ses prouesses martiales.**

Drex prend la tête d'une agression raciste contre **Garak**, le tailleur cardassien de **Deep Space Nine**. Du fait de la supériorité numérique de Drex et de ses amis, la lutte n'est pas équilibrée. Il est peu probable que Drex ait acquis auprès de son père ce type de comportement indigne d'un Klingon.

Martok est un vrai guerrier, animé par le sens de l'honneur, qui n'hésiterait pas à se sacrifier pour l'Empire, mais il ne fait guère confiance aux politiciens qui dirigent le Haut Conseil – cela est d'autant plus surprenant qu'il ait semblé vouloir embrasser une carrière politique.

Au début des années 2370, le général Martok remplit les fonctions de premier conseiller auprès du chancelier Gowron. Tous deux ont eu des différends, mais, conformément à l'honneur klingon, Martok a toujours servi fidèlement son supérieur.

▶ **La première impression que Worf retire de Martok n'est pas favorable mais, en réalité, elle est attribuable au Korrigan qui s'est substitué au général. Lorsqu'il rencontre le vrai Martok, Worf est conquis.**

« Je connais Gowron depuis longtemps, explique Martok, et ce n'est un secret pour personne que nous n'avons pas toujours été d'accord sur la manière dont il dirige l'Empire. C'est un politique... trop adepte du compromis. » À l'évidence, Martok n'en respecte pas moins le leader klingon.

En 2373, l'impensable se produit : il semble que Martok trahisse Gowron à la base secrète klingonne de l'astéroïde fortifié **Ty'Gokor**. La vérité, toutefois, est encore plus extraordinaire : ce « Martok » est en fait un imposteur **korrigan** qui a remplacé le véritable général. Celui-ci, capturé deux ans plus tôt par le **Dominion**, est détenu par le **Jem'Hadar** quelque part dans le **quadrant Gamma**. Le régime de la colonie pénitentiaire est très dur : il perd l'œil gauche au cours d'exercices d'entraînement d'une grande brutalité. Qu'il survive à ce traitement montre combien il a l'âme chevillée au corps – il puise également sa force dans la volonté de voir éclater une vengeance qu'il juge inéluctable.

En captivité, Martok se trouve des alliés : le guerrier **Worf** et d'autres prisonniers venus de **Deep Space Nine**. Fort de son expérience de la prison, Martok aide ces courageux codétenus à mettre sur pied une évasion.



▶ **Après deux longues années dans les geôles du Jem'Hadar, Martok rencontre d'autres détenus aussi courageux et déterminés que lui. Avec l'aide du lieutenant commander Worf et du Dr Julian Bashir de Starfleet, avec celle aussi du Cardassien Garak, Martok réalise son rêve d'évasion.**

La bravoure, la détermination et le sens de l'honneur dont il fait preuve en ces temps d'épreuve en imposent à Worf, bien plus qu'aux officiers de **Starfleet** qui ont connu le Korrigan Martok et Drex, le fils du général.

Peu après, sur la recommandation de Worf, Martok se voit assigner sa mission actuelle : diriger le détachement militaire klingon à bord de **Deep Space Nine**. Ses combats les plus glorieux ne font que commencer.

L'IMPOSTURE RÉVÉLÉE

Le général Martok et l'invasion de Cardassia

Le général Martok attire l'attention de la Fédération en 2372, lorsqu'il mène le corps expéditionnaire qui tente d'envahir Cardassia. La raison officielle de cette invasion de grande ampleur de l'Union cardassienne est que les Klingons soupçonnent une infiltration du Conseil Detapa sur Cardassia Prime par des Korrigans du Dominion.

Le corps expéditionnaire comprend près du tiers des forces armées klingonnes. Au cours de l'invasion, le général Martok commande le cuirassé **Negh'Var**, de classe **Voodieh**, vaisseau amiral de la Force de Défense klingonne. La stratégie offensive mise au point par Martok consiste à s'emparer d'avant-postes et de colonies reculés avant de frapper Cardassia Prime.

Victorieux, Martok admet que son intention est de faire exécuter tous les personnages officiels et de mettre en place un Superviseur impérial klingon. Il ne mentionne pas qui sera le Superviseur, mais l'on peut penser qu'il songe à lui-même.

L'assaut klingon est finalement interrompu par l'intervention

de Starfleet. Le chancelier Gowron, qui ne veut pas d'hostilités ouvertes avec la Fédération, ordonne – contre l'avis bruyamment exprimé du général Martok – le retrait du corps expéditionnaire de la majeure partie de l'espace cardassien conquis. Toutefois, les forces du général refusent de céder certaines colonies frontalières récemment envahies et entreprennent de fortifier leurs positions, ce qui menace de déstabiliser les rapports entre la Fédération et l'Empire klingon.

Starfleet en vient à suspecter que cet épisode a été ourdi par le Dominion dans ce but, et que Gowron est un imposteur korrigan. Une équipe d'officiers de Starfleet tente de démasquer le Korrigan, mais l'issue est différente de ce à quoi ils s'attendaient : l'imposteur est non pas Gowron mais Martok.

★ L'honneur retrouvé

Le Korrigan qui a pris l'apparence de Martok agit dans l'intérêt du Dominion et non des Klingons. Jamais le vrai Martok n'aurait trahi.



★ Métamorphe

Le Korrigan « Martok » a été percé à jour ; il ne lui reste qu'à vendre chèrement sa peau.



★ Mort

Le Korrigan est tué par des guerriers klingons. L'élément infiltré venait de leurs rangs, non de ceux des Cardassiens.





Martok à bord de Deep Space Nine

Le général Martok est le guerrier idéal pour diriger les forces klingonnes à bord de *Deep Space Nine*, lors des hostilités avec le Dominion. Après avoir passé des mois dans une prison, il sait à quel point ce redoutable ennemi peut être dangereux.

Le très expérimenté **général klingon Martok** est affecté en permanence à bord de la station spatiale *Deep Space Nine* (administrée par la **Fédération unie des Planètes** et les **Bajorans**) depuis 2273, date à laquelle un traité a été conclu entre l'**Empire klingon** et la FUP. Face à la menace que font peser sur le **quadrant Alpha** les forces du **Dominion**, le **chancelier klingon Gowron** et le **capitaine Ben Sisko** établissent une présence militaire Klingonne permanente à bord de *Deep Space Nine*. Ben Sisko insiste pour choisir

lui-même le commandant de cette force et demande à Martok de bien vouloir assumer ce poste. Le général, stupéfait, accepte avec honneur et autant d'humilité que l'on peut en attendre d'un Klingon.

Nouvel environnement

Martok s'adapte assez bien à la vie à bord de *Deep Space Nine*, mais comme tous les Klingons, il s'irrite des contraintes auxquelles il est soumis. Il refuse notamment d'abandonner ses exercices quotidiens d'entraînement à la bataille. Ayant le sentiment de devoir rattraper les deux années perdues dans un camp de détention du

FICHE D'IDENTITÉ

NOM: général Martok

FONCTIONS: chef de la garnison militaire klingonne à bord de *Deep Space Nine*; commandant de l'*I.K.S. Rotarran, Oiseau-de-Proie klingon* affecté à la station.

REMARQUES: Martok est choisi par le capitaine Sisko et nommé par Gowron.

FAMILLE: la femme de Martok, Sirella, lui a rendu visite à bord de *Deep Space Nine*.

AFFECTATION À BORD DE DSS9:
« ... Et à la lumière de l'Enfer » [ST: DSS9]



▲ De retour de captivité dans les geôles du Dominion, le général Martok se voit confier un nouveau rôle. Affecté à la station spatiale *DEEP SPACE NINE*, il y commande une garnison klingonne.

LA VIE AVEC STARFLEET

★ Le choix du capitaine

Sisko choisit personnellement Martok pour diriger les forces klingonnes de DEEP SPACE NINE. Il estime que nul n'est mieux à même que lui d'assumer ces fonctions.



Dominion, il doit se prouver que la perte de son œil gauche n'affecte pas ses capacités de combat. Son entraînement intensif conduit souvent à des accidents, graves parfois.

Le **Dr Julian Bashir** suggère qu'ils ne se produiraient pas aussi fréquemment si Martok le laissait lui implanter une prothèse oculaire, mais le général refuse

toujours avec la dernière énergie. Bashir croit que Martok s'est blessé en s'entraînant dans une **holosuïte**, mais en réalité, le général s'exerçait avec **Worf**. Selon la tradition klingonne, le sang doit couler au cours de tels exercices, ce que Martok se garde bien de révéler à ses compagnons non klingons – il estime qu'ils ne comprendraient pas.

Le goût de la bataille

Dans les premiers temps de son séjour à bord de *Deep Space Nine*, Martok piaffe dans l'attente de la bataille et de la gloire. La vie à bord d'une station spatiale de la Fédération est trop routinière pour ce guerrier klingon endurci. Son désir de combattre est exaucé quand le **Haut Conseil klingon** lui ordonne de prendre le commandement d'un **Oiseau-de-Proie klingon**, le *Rotarran*, pour aller rechercher le **Croiseur de combat klingon B'Moth**, disparu lors d'une patrouille aux abords de la frontière



★ Compréhension

Worf et le général Martok se connaissent fort bien, car ils ont été emprisonnés dans le même camp du Dominion. C'est sur une recommandation de Worf que Benjamin Sisko choisit ce général klingon pour le poste à pourvoir à bord de DEEP SPACE NINE.



★ Frictions

Le personnel de la FUP et Martok ne sont pas toujours d'accord. Le Dr Bashir conseille aux Klingons de respecter les règles de sécurité des holosuïtes, ce qui pour Martok équivaut à de la lâcheté.



Martok à bord de Deep Space Nine



★ Alliés

Martok et le capitaine Ben Sisko ne sont pas toujours d'accord, mais chacun respecte les compétences de l'autre.

★ Collègue et ami

Martok est reconnaissant de ce que Worf a fait pour lui; son ami sera son second lorsque l'I.K.S. ROTARRAN sera affecté à la station DEEP SPACE NINE.

★ Une épreuve d'endurance

Le général Martok passe les quatre nuits précédant le mariage de Worf et de Dax dans une holosuite, cependant que sa femme évalue si la belle Jadzia peut intégrer la Maison de Martok.

cardassienne. C'est la première fois que Martok dirige des troupes sur le terrain depuis sa détention par le Dominion. Il demande à Worf de l'accompagner, en tant qu'ami et second.

Lorsque le *Rotarran* revient à *Deep Space Nine* après sa première victoire sur les **Jem'Hadar** et le sauvetage de trente-cinq Klingons du *B'Moth* désarmé, le général Martok et son équipage fêtent bruyamment ce succès au **bar de Quark**, sur la **Promenade**. On rit, on se provoque, on fait le récit de ses exploits, dans

un chahut somme toute plutôt bon enfant. Martok invite Worf à rejoindre la **Maison de Martok** : il accueille Worf, fils de **Mogh**, dans sa famille, comme un guerrier et comme un frère. Worf accepte volontiers cet honneur, qui pour lui symbolise un nouveau départ dans l'existence.

Soutien à vaisseau

Bien que nul ne s'oppose à ce qu'il loge à bord de la station (bien au contraire), il choisit cependant de rester sur le *Rotarran*, même après avoir été nommé au rang de **commandant suprême de la Neuvième Flotte**. Martok explique à Sisko qu'il aime la vie à bord du *Rotarran*; l'exiguïté de ses quartiers lui donne le sentiment d'être encore en guerre et non d'être réduit à un rôle purement administratif.

Lorsque la guerre avec le Dominion oblige la Fédération à se retirer de *Deep Space Nine*, Martok et ses forces klingonnes



partent. Mais le général a appris à aimer la station, qu'il est aussi décidé que quiconque à reprendre aux **Cardassiens**. Une fois la victoire obtenue, Martok la célèbre aussi ardemment que les officiers de Starfleet et envisage avec plaisir la

perspective de partager un gigantesque tonneau de **vin de sang** avec le capitaine Benjamin Sisko.

Peu après la bataille, Martok joue encore un rôle dans le mariage de Worf avec **Jadzia Dax** à bord de la station. Il organise et conduit le **Kal'Hyah de Worf** – ce « **Chemin de la Clarté** » désigne le voyage mental et spirituel du Klingon lors des quatre nuits qui précèdent son mariage. La femme de Martok, **Sirella**, fille de **Linkasa** et **Maitresse de la Maison de Martok**, rejoint son mari à bord de *Deep Space Nine*, afin de passer quatre jours avec Jadzia, pour évaluer si celle-ci est bien digne de devenir la compagne de Worf et d'appartenir à la Maison de Martok.

« Autre chose encore : faites en sorte que quinze tonneaux de vin de sang nous attendent au sas! »

— le général Martok, de retour à la station après une victoire

L'IMPOSTEUR

Une première rencontre trompeuse

La première fois que le personnel de *Deep Space Nine* rencontre Martok, il a en fait affaire à un imposteur, un **Korrigan** qui s'est substitué au véritable général klingon pour conseiller à Gowron de prendre – à son insu comme à celui des autres Klingons – des décisions militaires au bénéfice du Dominion.

Paradoxalement, l'enlèvement de Martok par le Dominion aura pour conséquence son affectation à bord de *Deep Space Nine*; dans sa prison du Dominion, il fait la connaissance de Worf, et tous deux se lient d'une amitié teintée d'admiration réciproque. Lorsqu'ils sont libérés et que Martok regagne *Deep Space Nine* avec ses

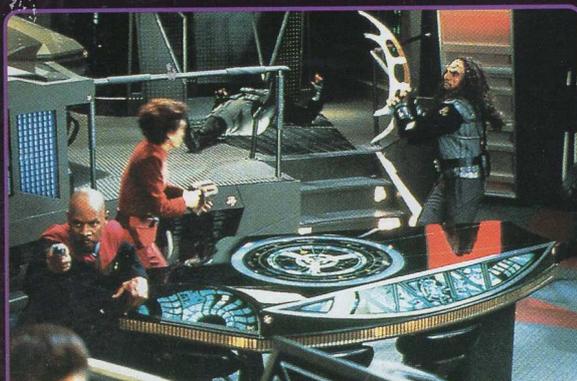
sauveurs, c'est Worf qui recommande le général au capitaine Benjamin Sisko; celui-ci désire alors que Martok soit assigné à la station de façon permanente.

▶ Le métamorphe

Le Korrigan « Martok » s'est préparé à toute éventualité; il passe même avec succès un test sanguin conçu par les Klingons pour déceler les métamorphes du Dominion.

▶ Riposte

Le Korrigan mène les troupes klingonnes contre les officiers bajorans et ceux de la Fédération dans la salle des Opérations, mais une vive riposte fait échouer cette attaque.



Approbation

Finalement, Martok prononce un discours enflammé quand Worf doute de Dax. Il déclare : « Nous, les Klingons, vantons et plaçons au-dessus de tout nos prouesses et notre gloire, mais que la victoire sonne le creux sans quelqu'un avec qui la partager ! Et l'honneur est d'un piètre réconfort pour celui qui est seul dans son foyer et dans son cœur. » Cette philosophie prouve que la présence de Martok à bord de la station est bien plus qu'une simple ligne de défense supplémentaire entre le Dominion et le quadrant Alpha.



AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 1 WORF
- 7 GOWRON
- 16 LES SŒURS DURAS

Kurn, fils de Mogh

Pendant de longues années, Kurn a ignoré qu'il était l'un des fils de Mogh. Avant enfin découvert ses véritables origines, il devient un membre puissant du Haut Conseil klingon, avant de voir sa carrière ruinée par les actes de son frère Worf.

Kurn est né en 2345 sur **Qo'noS**, la planète mère des **Klingons**. Fils cadet de **Mogh**, il a un frère aîné, **Worf**. Kurn n'a pas encore un an quand sa famille part pour l'avant-poste de **Khitomer** afin de s'y installer temporairement, le confiant à la garde d'un ami de la famille, **Lorgh**. **Khitomer** est attaqué par des forces **romuliennes** : ses parents sont tués, et l'on pense que le jeune Kurn a lui aussi péri dans le massacre. Craignant que les ennemis de la maison de Mogh ne s'en prennent à l'enfant, **Lorgh** décide de l'élever comme son propre fils, sans révéler à quiconque ses origines.

Lorsque Kurn atteint l'**Âge d'Ascension**, en 2358, **Lorgh** lui révèle le secret de sa naissance et lui parle de son frère **Worf**, retrouvé vivant dans les ruines de **Khitomer** et élevé

par des êtres humains. Peu après, Kurn rejoint la **Force de Défense klingonne** ; il y servira très honorablement. S'étant élevé jusqu'au grade de commandant, il devient commandant en second du **Croiseur impérial klingon P'agh**.

Retrouvailles

En 2366, Kurn apprend que le Haut Conseil klingon a déclaré que son père **Mogh** était un traître ; il décide alors de rechercher son frère. Il réussit à se faire affecter à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** dans le cadre d'un programme d'échanges d'officiers entre **Starfleet** et les Klingons.

Kurn estime que son attitude klingonne à l'égard de ses devoirs est nettement supérieure à celle qui a cours au sein de **Starfleet**. Il donne à l'équipage l'exemple d'une grande rigueur, et exige en retour un comportement

et des performances sans failles.

À bord de l'**Enterprise**, Kurn observe attentivement son frère. Jugeant que **Worf** est suffisamment klingon, il lui révèle leurs liens de parenté, puis le met au courant des accusations portées contre leur père – et, partant, aux termes de la loi klingonne, contre eux-mêmes.

Il propose à **Worf** de se dresser contre l'arrêt et offre de lui servir de **cha'Dich**.

Au cours du défi, Kurn est attaqué par des séides de la **famille Duras** ; le **capitaine Picard** assume alors le rôle de **cha'Dich** de **Worf**. On apprend que le traître à la solde des Romuliens – et donc le véritable

responsable du massacre de **Khitomer** – était le père de **Duras**, **Ja'rod**. Mais le chef du Haut Conseil, **K'mpec**, refuse de laisser filtrer cette révélation qui ne manquerait pas de déclencher une guerre civile. Afin de protéger **Kurn**, **Worf** accepte le blâme.

Kurn se voit contraint de tourner le dos

FICHE D'IDENTITÉ

- NOM** : Kurn
- NAISSANCE** : en 2345 à Qo'noS
- FAMILLE** : La maison de Mogh
- PARENTÈLE** : Worf (frère), Alexander (neveu)
- REMARQUES** : Élevé par un ami de sa famille, **Lorgh**, Kurn n'a découvert ses vraies origines qu'à l'Âge d'Ascension.
- HISTOIRE POLITIQUE** : Lors de la guerre civile klingonne, Kurn assure à **Gowron** le soutien de quatre escadrilles et en est récompensé par un siège au Haut Conseil. Il perd ce poste en 2372.
- PREMIÈRE APPARITION** : « Sins of the father » (Les Péchés du père) (ST : LNG)

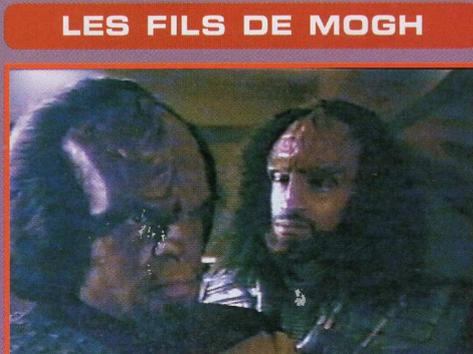


▲ **Kurn a été élevé par Lorgh, un ami de son père. Il apprend sa véritable identité à l'âge de treize ans, mais celle-ci est tenue secrète pour le protéger; elle ne sera révélée que durant la guerre civile klingonne.**



★ Commandant en second

Kurn se sert du programme d'échanges d'officiers avec Starfleet pour obtenir une affectation à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE. Il s'y comporte en Klingon type, ce qui lui vaut des inimitiés au sein de l'équipage, mais il peut ainsi observer son frère de près.



★ Révélation

Lorsqu'il a compris que Worf a bien un cœur de Klingon, Kurn révèle son identité et met son frère au courant des accusations portées contre leur père.



★ Un frère loyal

Kurn veut rendre son identité publique et se tenir aux côtés de Worf lors du défi, alors que Worf souhaite plus de prudence. Kurn est souvent en désaccord avec les décisions de Worf, mais il fait ce que lui dit celui-ci, par respect pour son statut de frère aîné.



Kurn, fils de Mogh

à son frère et de renoncer à tout contact avec lui.

Kurn réintègre la Force de Défense klingonne et s'élève au commandement du **Croiseur impérial klingon Hegh'ta**.

Kurn est très ambitieux. Alors que la position de Gowron semble fragile, il s'assure le soutien de quatre escadrilles klingonnes et cherche à lancer sa propre tentative de prise de pouvoir du Haut Conseil et d'élimination de la famille Duras. Worf, lui, insiste pour que Kurn demeure loyal envers les dirigeants ; il envisage de soutenir Gowron en échange du rétablissement de l'honneur de sa famille. Bien qu'il estime que Worf est dans l'erreur, Kurn respecte la décision de son aîné, comme l'exige la tradition klingonne.

Politique

Kurn parvient à convaincre trois de ses homologues commandants d'escadrille de soutenir Gowron dans sa quête du pouvoir, et c'est lui qui sauve le vaisseau de Gowron, le **Bortas**, d'une attaque menée par des forces hostiles.

Kurn est un grand capitaine. Worf démissionne de Starfleet pour servir à bord du vaisseau de Kurn en tant qu'officier responsable des armements. Kurn, qui s'épanouit pleinement au combat, enseigne à Worf combien il est glorieux et honorable d'être un vrai guerrier klingon. Avec l'appui des forces de Kurn, Gowron réussit à défaire la famille Duras. Il prend sa place à la tête du Haut Conseil et récompense les fils de Mogh en rétablissant l'honneur de leur nom et en accordant à Kurn un siège au Haut Conseil.

En 2371, toutefois, la carrière de Kurn subit un coup d'arrêt, après que Worf a refusé de soutenir l'agression de Gowron contre **Cardassia**. Pour se venger, Gowron prive les membres de

★ Réunis et divisés

Kurn et Worf nouent une relation comme ils n'en ont pas eu étant enfants. Ils redorent le blason de leur famille, mais pour quatre ans seulement.



★ Exigeant

Lorsqu'il prend son poste à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE, Kurn attend des membres de Starfleet qu'ils se montrent à la hauteur de ses exigences. Ce n'est sans doute pas réaliste, mais Kurn n'en est pas moins un honorable officier.



★ Un guerrier klingon

Kurn est un pur guerrier. Il place l'honneur au-dessus de tout, et se montre prêt à mourir après que le nom de Mogh a été une nouvelle fois sali.

la maison de Mogh de tous leurs titres, il confisque leurs terres et expulse Kurn de son siège au Conseil.

Kurn est furieux. Une fois encore, son frère a réduit à néant ses espoirs d'avancement, en se comportant d'une manière que Kurn juge indigne d'un Klingon.

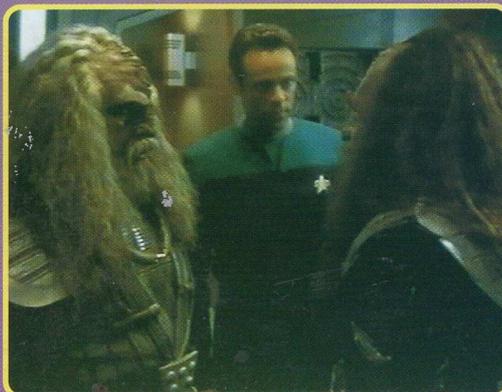
Instinct de mort

Abattu et disgracié, Kurn se rend sur **Deep Space Nine**, où il demande à Worf d'accomplir le **Mauk-to-Vor**, un rituel de mort : Kurn a le sentiment qu'il s'agit là du seul moyen de retrouver son honneur. Worf accepte à contrecœur de réaliser le vœu de son frère : il poignarde Kurn, mais **Dax** et **Odo** interviennent à temps pour transporter Kurn à l'infirmerie. Celui-ci survit. Worf, espérant donner à Kurn un but à bord de la station, convainc Odo de faire de lui son assistant dans les forces de sécurité.

Kurn accepte cet emploi et, dans un premier temps, s'acquitte fort bien de sa tâche. Cependant, ses véritables sentiments refont bientôt surface, et il se laisse agresser en espérant trouver la mort. Le **docteur Bashir** lui sauve encore la vie, mais Odo le congédie, car il refuse de travailler avec un individu animé par des pulsions morbides. Worf

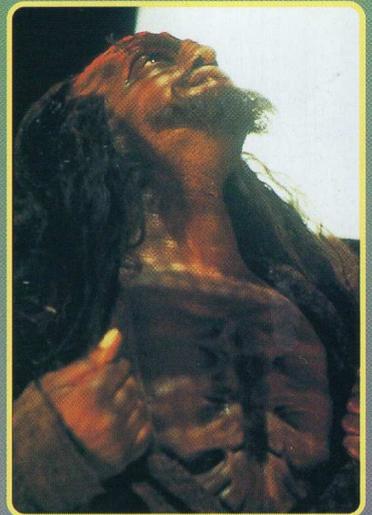
★ Une autre vie

Kurn est doté d'une nouvelle identité après que le docteur Bashir a effacé sa mémoire. Il est maintenant Rodek, de la maison de Noggra. Cette petite famille essaiera de lui procurer une vie nouvelle, mais ses ambitions ne seront sans doute plus les mêmes.



★ Le soutien de Gowron

L'appui de Kurn aide Gowron à asseoir sa position de chancelier ; Kurn en recueillera provisoirement les fruits.



★ Pulsions morbides

Kurn, atterré d'avoir été privé de ses titres, veut que Worf accomplisse le Mauk-to-Vor, homicide rituel klingon.

demande ensuite à Kurn de l'aider à entreprendre une mission secrète à bord d'un vaisseau klingon. Au cours de la mission, ils sont découverts par un soldat klingon ; Kurn est forcé de le tuer pour sauver son frère. Cet acte ne fait que le plonger plus profondément dans la dépression. Percevant que son déshonneur est total – il a tué un courageux guerrier klingon – il s'éivre jusqu'à sombrer dans l'inconscience.

Dax indique à Worf que le seul moyen de redonner son honneur à Kurn est de créer une nouvelle vie pour lui. Worf demande à Bashir d'effacer la mémoire de Kurn, de modifier ses traits ainsi que son ADN. C'est toute son existence antérieure qui se trouvera ainsi annihilée.

Bashir consent à cette procédure. Lorsque Kurn se réveille, on lui dit qu'il souffre d'amnésie en raison d'une explosion de plasma à bord de son vaisseau, et qu'il s'appelle **Rodek**, de la petite mais fière maison de **Noggra**. Noggra emmène Kurn avec lui : Rodek va pouvoir commencer une nouvelle vie et retrouver une place dans la société klingonne.

« J'ai déjà le soutien de quatre escadrilles... le moment venu, elles me suivront. Rejoins-nous, Worf, et nous inaugurerons une ère nouvelle »

— Kurn



Le clone de Kahless

À la stupéfaction de tout l'Empire klingon, Kahless reparait sur Boreth. Le plus glorieux de tous les Klingons est donc ressuscité ! Mais, bientôt, on apprend que ce Kahless n'est qu'un clone de l'original.

En 2369, un groupe de moines de Boreth, conduit par le grand dignitaire Korothe, met au point un plan visant à unifier l'Empire klingon sous la férule d'un clone du légendaire empereur klingon Kahless. Depuis des années, les moines ont le sentiment que les Klingons ont perdu de vue ce que devrait être leur destinée. Ils pensent que la seule chance de venir à bout de la corruption et du déshonneur qui rongent l'Empire réside dans le retour de Kahless.

Il y a 1 500 ans, selon la légende, le mythique guerrier Kahless a unifié le peuple klingon et lui a donné en partage les lois de l'honneur. Si l'on en croit le **Récit de la Promesse**, lorsque Kahless eut constaté que son œuvre était accomplie, il rassembla ses biens et quitta la ville en déclarant qu'il se rendait à **Sto-Vo-Kor**, l'au-delà des Klingons,

mais en promettant de revenir un jour futur. Montrant une étoile dans le ciel nocturne, il dit à son peuple de l'y chercher. Ce récit est la pierre de touche de toutes les croyances et de toute l'histoire des Klingons. Boreth est en orbite autour de cette étoile, et c'est là que des moines ont construit leur monastère pour attendre Kahless.

Miracle de la science

Le plan des moines est d'employer les ressources de la technologie moderne pour assurer le retour de Kahless. Il se peut même que certains d'entre eux croient que le clone qu'ils ont créé accomplit effectivement l'antique prophétie.

Pour fabriquer le clone, il se servent d'un matériau organique trouvé sur des objets qu'a laissés le vrai Kahless. Ils en accélèrent la croissance et corrigent les éventuelles anomalies génétiques.

Les Gardiens du

monastère de Boreth implantent dans les réseaux neurosynaptiques du clone les expériences de Kahless telles qu'elles sont enregistrées dans les textes sacrés.

Les moines pensent que, génétiquement, le clone est Kahless mais, en réalité, il semble qu'un glissement génétique se soit produit : si ce Kahless est un honnête guerrier, il n'est en aucun cas le plus

grand qui ait jamais vécu.

Cependant, même si, pour leur part, ils ont confiance en lui, les moines se rendent compte que la plupart des Klingons ne seront guère impressionnés par un clone. Ils vont donc faire en sorte que l'immense majorité des Klingons croient que le clone est véritablement Kahless. Le clone lui-même ignore sa vraie nature.

La preuve

Les moines programment le clone en intégrant à son esprit l'histoire de la réalisation du premier **bat'leth**, façonné par Kahless à partir d'une mèche de ses cheveux dans le volcan de **Kri'stak**. Cette anecdote, jamais consignée dans les textes sacrés, n'était connue que des ecclésiastiques. Lorsque le clone la relate,

PORTRAIT D'UN CLONE

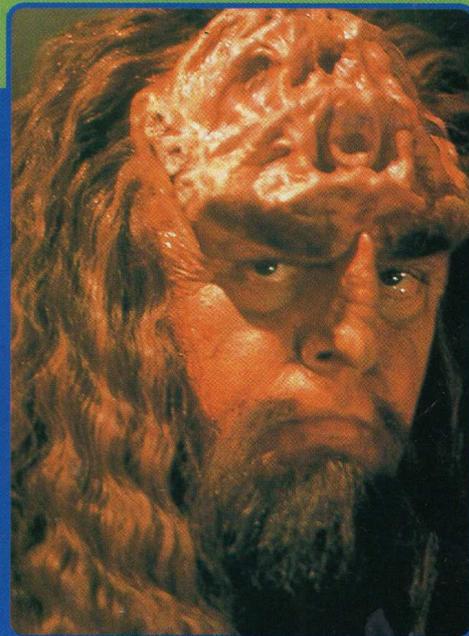
NOM : Kahless

FORME DE VIE : Klingon cloné

ORIGINES : Le clone de Kahless a été créé à partir d'un échantillon d'ADN, puis programmé par les moines de Boreth de manière à porter en lui tous les enseignements du véritable Kahless. Jusqu'à ce que la supercherie soit révélée, le clone ne se doute nullement qu'il n'est pas le vrai Kahless.

REMARQUES : Le clone n'est pas un aussi grand guerrier que l'original : il est défait en combat singulier par Gowron.

PREMIÈRE APPARITION : « Rightful Heir » (Héritier légitime) (LNG)



▲ *Même si sa véritable nature a été révélée, le clone de Kahless représente une puissante influence au sein de l'Empire klingon. Sur une proposition de Worf, Gowron lui permet de devenir empereur, mais sans réel pouvoir.*

RENAISSANCE



★ Un mythe est créé

Le clone de Kahless est créé par les moines de Boreth. Sous l'impulsion de Korothe, ils ont décidé de guider le peuple klingon sur la voie du renouveau spirituel, par l'entremise du clone.



★ Lieu de pèlerinage

Kahless est un personnage central de la société et de la mythologie klingonnes. De nombreux Klingons se rendent à Boreth en quête de visions ayant trait à leur plus grand chef. Si Kahless revenait, l'impact sur l'Empire serait évidemment immense.



★ Le récit

Peu après son arrivée à Boreth, le clone est appelé à faire la preuve de son identité. Il raconte à la foule assemblée une anecdote qui n'est pas consignée dans les textes sacrés : comment il a façonné le premier bat'leth à partir d'une mèche de ses cheveux.



Le clone de Kahless



★ Le retour de l'empereur

Une salle du trône attend Kahless sur Boreth, 1500 ans après sa mort. Rares étaient ceux qui s'attendaient à voir Kahless prendre de nouveau place sur le trône, et pourtant le clone semble authentique.

Il semble que son identité se trouve ainsi confirmée.

Dès son éveil, le clone est transporté dans une caverne où il salue **Worf, fils de Mogh**, en pèlerinage à Boreth à la recherche de sa foi.

Koroth fait mine d'être surpris par le retour de Kahless. Le clone raconte comment il a fabriqué le premier bat'leth, et cela suffit à convaincre de nombreux Klingons qu'il est bien Kahless.

Plutôt que l'armure klingonne du **xxiv^e** siècle, le clone porte les mêmes vêtements que ceux de Kahless sur les portraits, à savoir une tunique croisée souple, de couleur claire, en peau de bête apparemment. Il porte des gants sans doigts ornés de griffes aux phalanges.

La mission de Kahless

Le clone indique à l'assemblée qu'il est revenu de Sto-Vo-Kor car le peuple klingon a perdu ses repères : il se livre à de mesquines luttes intestines et corrompt la gloire de l'esprit klingon que lui, Kahless, a contribué à forger. Il a

l'intention de reprendre sa place à la tête de l'Empire et de lui rendre sa grandeur en le purgeant du déshonneur et de la corruption.

Lorsque la nouvelle du retour de Kahless atteint **Qo'noS**, **Gowron**, qui préside le **Haut Conseil**, contacte le **Conseil de la Fédération** pour demander qu'un vaisseau spatial ramène Kahless sur la planète mère klingonne. L'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** est chargé de cette mission. Gowron le rejoint sur le trajet de Qo'noS.

La perspective du retour de Kahless suscite l'effervescence, mais Gowron, qui doit défendre son propre poste, est plutôt sceptique. Il emporte avec lui une sainte relique klingonne, le **couteau de Kirom**, que l'on dit taché du sang de Kahless. Il exige une analyse génétique comparée, à laquelle le clone va se prêter. Le **docteur Crusher** découvre que les schémas génétiques du sang provenant du couteau d'une part, de l'échantillon de tissu de « Kahless » d'autre part, sont identiques. Après qu'une version holographique du temple de Boreth a été créée dans le **holodeck** de l'*Enterprise*, Gowron est officiellement présenté à Kahless.

Éléments manquants

Bien décidé à ne pas renoncer au Haut Conseil, Gowron pointe du doigt diverses faiblesses du clone. Il a certes été programmé pour avoir connaissance de tous les récits des textes sacrés, mais son savoir s'arrête là. Il ne se souvient pas de détails non consignés dans ces textes, tels que l'apparence ou le nom de tel ou tel individu. Lorsque le clone relate l'histoire de celui qui s'est opposé au vent, Gowron l'interroge sur les détails de l'affaire ; « Kahless » est bientôt forcé d'avouer qu'il ne se rappelle pas les réponses.

Pis encore, Gowron défie le clone et le vainc en combat singulier. Il est évident que le clone n'est pas à la hauteur de la réputation de Kahless. Les moines n'ont pas réussi à lui donner

« Ils vous ont fait pousser dans une éprouvette, comme une espèce de champignon, et puis vous ont programmé comme une machine. »
— Worf à Kahless

les connaissances et les talents martiaux que possédait l'original. La défaite face à Gowron plonge le clone dans la confusion. Son programme ne lui dit-il pas qu'il est le plus grand guerrier de tous les temps ?

Le clone

Worf perd sa foi en Kahless, qu'il met en cause au sujet de ses piètres qualités de combattant, de son ignorance de ce qu'est le **warnog** – la bière klingonne –, mais aussi à propos de détails de la « vie » à Sto-Vo-Kor. Pressé par Worf, Koroth révèle finalement ce qu'est « Kahless ». Le clone lui-même est très perturbé d'apprendre qu'il n'est pas le véritable empereur.

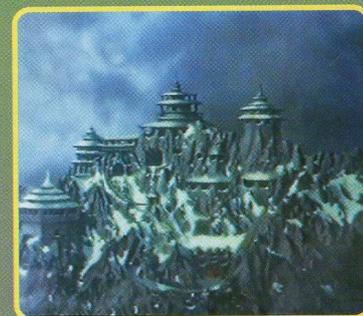
Worf perçoit cependant que Gowron ne pourra résister au clone Kahless, car celui-ci offre au peuple quelque chose en quoi il peut croire. Même après la défaite du clone au combat, deux des gardes de Gowron demeurent dévoués à « Kahless ». Si Gowron tente de supprimer le clone, l'empire ne manquera pas d'être plongé dans la guerre civile.

Héritier légitime

Dans la mesure où le clone est littéralement l'incarnation vivante des textes sacrés, Worf propose qu'il assure la direction morale du peuple klingon en tant qu'empereur. Ne disposant pas des pouvoirs dévolus au Haut Conseil, il serait une simple figure de proue. Au travers de ce chef spirituel, Gowron pourra restaurer les valeurs klingonnes.

Contre le vœu de Koroth, la véritable nature du clone est rendue publique. Avec le soutien du Haut Conseil, il accepte de devenir empereur. Il sera généralement considéré comme l'héritier légitime du vrai Kahless,

mais il apparaît bientôt qu'il n'a guère d'influence sur le cours de la politique klingonne. En 2372, il s'oppose à la décision prise par Gowron d'abandonner les **accords de Khitomer** et de rompre l'alliance avec la Fédération : ses paroles restent lettre morte et il y perd une part de sa crédibilité. Au début des années 2370, il occupe certes le trône impérial, mais des guerriers aussi prestigieux que **Kor** le considèrent comme un simple fantoche.



★ Le berceau du clone

Le clone de Kahless est conçu au monastère de Boreth. D'aucuns y voient l'accomplissement d'une prophétie.



★ Véritable identité

Worf insiste tant et si bien que l'identité du clone est révélée ; le nouveau « Kahless » devient empereur.

L'OMBRE D'UN GRAND HOMME



★ Copie imparfaite

Le clone a exactement l'apparence du vrai Kahless, mais il ne possède pas les souvenirs du légendaire empereur.



★ Un combat inégal

Selon la légende, Kahless est le plus grand guerrier de tous les temps, et pourtant le clone est mis en difficulté par Gowron.



★ Face à la vérité

Très perturbé par son échec face à Gowron, le clone est bouleversé d'apprendre qu'il n'est pas Kahless.



Le commandeur Kruge

Kruge, officier commandant un *Oiseau-de-Proie klingon*, est un soldat sans merci que rien n'arrête dans sa quête de la gloire; mais, lorsqu'il se met à la recherche des secrets du dispositif Genesis, il rencontre un adversaire à sa hauteur en la personne de l'amiral James T. Kirk.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- LA FLOTTE DES KLINGONSDossier 34
- LE PERSONNEL DE STARFLEETDossier 43
- LES HUMAINS HORS STARFLEETDossier 44
- STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCKDossier 74

Le commandeur Kruge, incarnation du guerrier, sert au sein de la Force de Défense klingonne en tant que commandant d'un *Oiseau-de-Proie klingon* de classe *B'rel*. Les membres d'équipage, au nombre de douze, le considèrent avec un respect mêlé de crainte.

Les archives de Starfleet n'offrent guère de renseignements sur Kruge avant une mission audacieuse effectuée au cœur de l'espace de la Fédération pour s'approprier le secret de la technologie Genesis. Sa tendance à agir seul, quitte à ignorer les ordres de ses supérieurs ou même aller à leur rencontre, donne dans la hiérarchie de la flotte klingonne en prenant des risques extrêmes. Avec la réussite – ou « *Qapla* » – vient l'honneur pour un Klingon, et avec l'échec la disgrâce. Pour Kruge,

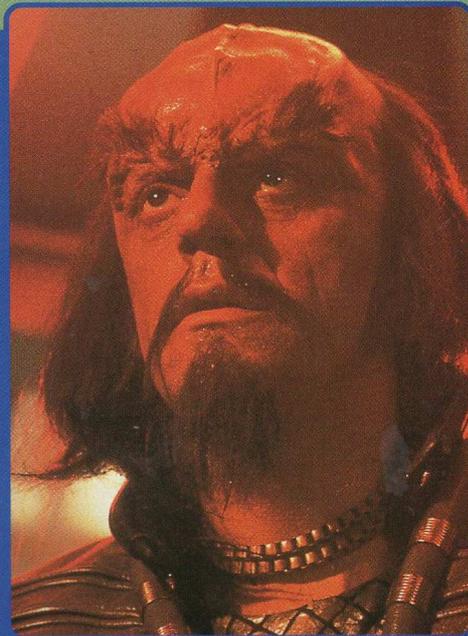
il n'y a pas d'autre autorité qui vaille. Il ne se laisse absolument pas détourner de ses objectifs. La vie de ceux qui l'entourent, collègues, amis ou ennemis, n'a guère d'importance lorsqu'elle est mesurée à l'aune de l'accomplissement de ce qu'il juge nécessaire – il ira pour cela jusqu'à sacrifier ceux qu'il aime.

La Fédération honnie

Kruge nourrit une haine féroce contre tout ce qui est cher au cœur de la Fédération. Lorsqu'il apprend que le projet Genesis a la faculté de créer des planètes, il fait observer avec dégoût que la Fédération se servira de cette technologie pour « de nouvelles villes, des maisons à la campagne, votre femme à vos côtés, les enfants qui jouent à vos pieds, et là-haut, flottant dans la brise, le drapeau de la Fédération. Charmant ». On peut en conclure que Kruge partage le point

FICHE D'IDENTITÉ

- NOM :** Kruge
- FORME DE VIE :** Klingon, de sexe masculin
- GRADE MILITAIRE :** Kruge détient le grade de commandeur au sein de la Force de Défense klingonne.
- VAISSEAU :** *Oiseau-de-Proie klingon* de classe *B'rel*.
- ÉQUIPAGE :** 12 guerriers klingons.
- MISSION :** S'emparer des secrets du dispositif Genesis, outil de terraformation de la Fédération que les Klingons considèrent comme une arme redoutable.
- STATUT ACTUEL :** Décédé. Kruge a été tué sur la planète Genesis par James T. Kirk. Il a auparavant donné les ordres qui ont conduit à la mort du fils de Kirk.
- PREMIÈRE APPARITION :** STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK



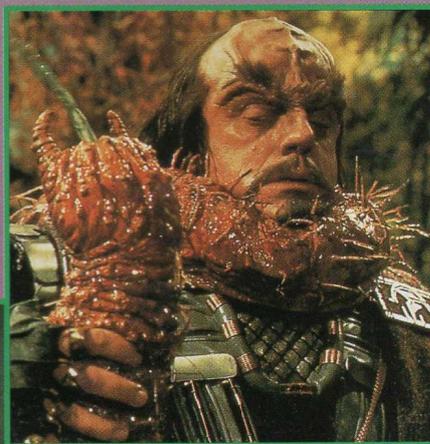
▲ Kruge voit dans le dispositif Genesis la possibilité de se couvrir de gloire à la bataille plutôt qu'un potentiel de création. Les Klingons se serviraient d'une telle technologie comme d'une arme; il ne peut croire que les intentions de la Fédération soient différentes.

INSENSIBLE À LA PEUR



★ Un vrai guerrier

Comme tous les Klingons, Kruge n'hésite guère à sortir son arme et à tirer sur l'ennemi. En vrai guerrier klingon, sa propre vie lui importe moins qu'une victoire glorieuse au combat.



★ Prise de risques

Pour montrer qu'il n'a pas peur des vers mutants qui vivent sur Genesis, Kruge s'en enroule un autour du cou. Lorsque le ver essaie de l'étrangler, il le tue à mains nues.

★ Une poigne de fer

À bord de son OISEAU-DE-PROIE KLINGON, Kruge tient les rênes du commandement d'une main très ferme. Comme la plupart des capitaines klingons, il est impitoyable avec son équipage.

★ Imposant

Dans son uniforme de la Force de Défense klingonne, le commandeur Kruge est un guerrier fort impressionnant, à la fois respecté et redouté de ses hommes. Il est persuadé de pouvoir vaincre ses ennemis de la Fédération.



Le commander Kruge

« **Salaud de Klingon !
Tu as tué mon fils !** »

— **Hirk à Kruge**

de vue de nombreux Klingons, selon lequel les gens de la Fédération, et les humains en particulier, sont des êtres faibles et couards, qui préfèrent la sentimentalité la plus mièvre au combat, à la gloire et à la victoire.

Le prix de l'honneur

Rien n'est plus important pour Kruge que de préserver le statut des Klingons. Il est enclin à opérer de façon indépendante, apparemment sans l'approbation de ses supérieurs, afin d'aller vers cet objectif pour le compte de son peuple. Dans l'exécution de son plan, il est prêt à abandonner à leur sort jusqu'aux Klingons qui l'entourent : il n'a pas de scrupule à sacrifier **Valkris**, une Klingonne avec qui il a eu une liaison, pour la seule raison qu'elle a vu les plans ultrasecrets du projet Genesis. Kruge est irritable, très à cheval sur la discipline ; les membres de son équipage sont pleinement conscients du fait que la moindre erreur pourrait provoquer un tir de disrupteur mortel dans leur direction. Kruge a le plus haut respect pour l'honneur klingon,

dont il juge qu'il prend le pas non seulement sur toutes les préoccupations personnelles, mais aussi sur les ordres du Haut Conseil klingon lui-même.

Une facette plus légère

Kruga semble posséder un certain sentimentalisme sous sa rude carapace. À bord de son **Oiseau-de-Proie**, il manifeste de l'affection envers son animal familier, un **targ**. Cet animal occupe une place d'honneur à côté du fauteuil de commandement, sur la passerelle ; on voit fréquemment Kruga lui gratter affectueusement la tête tout en réfléchissant aux meilleures décisions à prendre dans les situations difficiles. L'équipage traite l'animal comme il le fait de son maître, avec un respect craintif.

Kruga s'intéresse également aux grosses bactéries vermiformes mutantes de la surface de la planète Genesis ; il laisse l'une d'elles lui grimper sur le bras et autour du cou. Lorsqu'elle tente de l'étrangler, il l'écrase à mains nues, mais semble presque déçu que cette vermine doive mourir. À sa manière brutale, Kruga n'est pas loin d'être un ami des bêtes...

L'ultime mission de Kruga

En 2285, Kruga met la main sur les plans ultrasecrets du projet Genesis, expérience scientifique



★ L'animal de compagnie

Alors qu'il se montre impitoyable avec **Valkris**, Kruga semble se soucier de son animal familier, qui se tient à ses pieds sur la passerelle.



★ Sacrifiée

Kruga ne se laisse détourner de ses objectifs par rien, pas même par la compassion envers ses collègues. **Valkris**, avec qui il a eu une liaison amoureuse, lit les renseignements ultrasecrets sur le dispositif **Genesis**, Kruga la tue : sa mission importe plus que tout, y compris l'amour.



★ Sans merci

Kruga ne manifeste aucune mansuétude envers les prisonniers. Après avoir capturé **David Marcus**, **Saavik** et un **Spock** rajeuni, il lance un ultimatum à **Kirk** : s'il ne se rend pas, les otages seront exécutés l'un après l'autre. **Kirk** ayant refusé de céder, il entreprend aussitôt de mettre sa menace à exécution.

de la Fédération menée sous la houlette du **docteur Carol Marcus** et de son fils le **docteur David Marcus**.

Cette nouvelle technologie a pour effet de terraformer presque instantanément une planète mais, ce faisant, elle y détruira toute vie préexistante. Kruga voit dans ce dispositif un moyen d'anéantir des mondes existants et de les refaçonner pour l'usage des siens. Alors même que les Klingons conduisent des négociations de paix avec la Fédération, Kruga décide d'agir pour la préservation de la race klingonne – c'est ainsi qu'il voit les choses. Sans autorisation du Haut Conseil, il viole avec son **Oiseau-de-Proie** l'espace de la Fédération avec l'intention de s'emparer de la technologie **Genesis** pour la remettre à ses

dirigeants. Kruga prend le contrôle de la planète **Genesis** et ordonne à l'un de ses subordonnés de tuer **David Marcus**, qui a été capturé. Au cours de cette mission, Kruga va perdre tous ses membres d'équipage à l'exception d'un seul sous les coups de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** que commande l'**amiral James T. Kirk**, père de **David Marcus**.

Provocateur jusqu'au bout, Kruga refuse l'aide offerte par **Kirk** lors d'une bataille rangée sur la planète, préférant une chute mortelle dans une crevasse volcanique envahie par la lave. Le commander Kruga meurt comme espèrent mourir tous les vrais Klingons, au combat contre l'ennemi, après avoir prolongé la lutte toujours recommencée pour la gloire de son peuple.

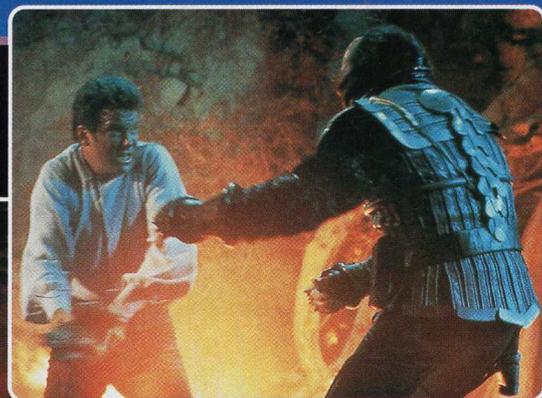
UN ADVERSAIRE À LA HAUTEUR

Genesis, une arme

L'amour du combat qui anime les Klingons est tel qu'ils peinent à comprendre que quiconque puisse avoir des motivations différentes des leurs. Le dispositif **Genesis** crée la vie, mais en préalable il fait table rase de tout ce qui préexiste sur une planète. La Fédération recherche des planètes mortes sur lesquelles tester son dispositif, mais Kruga ne voit là qu'une arme de destruction qu'il faut arracher à la Fédération avant qu'elle ne l'emploie contre les Klingons. Il est prêt à périr pour cette mission.

★ Vengeance

Lorsque l'**amiral Kirk** et le commander Kruga se trouvent face à face, ils ont de bonnes raisons de se haïr mutuellement : Kruga a tué le fils de **Kirk**, et **Kirk** a tué les hommes de Kruga.



★ Dernier combat

Tandis que Kruga livre bataille, la planète **Genesis** s'autodétruit autour de lui. Pour un Klingon, une telle apocalypse est envivante. Si Kruga périr au combat à la surface de la planète, ce sera une fin glorieuse.



DOSSIER 48 LE PERSONNEL KLINGON

Duras

Duras est un membre redoutablement ambitieux du Haut Conseil klingon mais, comme son père, il se comporte en traître à l'Empire klingon, toujours prêt à collaborer avec les Romuliens dans sa quête inlassable du pouvoir.

Dans les années 2360, Duras est un membre éminent du Haut Conseil klingon, qui bénéficie du soutien de nombreux partisans influents. Il est si puissant que le chancelier K'mpec ne peut gouverner sans son appui. Ambitieux à l'extrême, Duras espère succéder à K'mpec à la mort de ce dernier.

En 2366, la position de Duras au sein du Haut Conseil semble menacée; les Klingons ont mis au jour des preuves établissant que son père, Ja'rod, a aidé les Romuliens à attaquer l'avant-poste klingon de Khitomer en leur faisant parvenir les codes de sécurité de cette colonie. K'mpec n'ose pas porter ces accusations à la connaissance de tous, par peur de déclencher une scission au Conseil et de plonger l'Empire klingon

dans une désastreuse guerre civile. Le Conseil choisit de faire porter la responsabilité des faits à Mogh, un Klingon influent qui, comme Ja'rod, a péri lors de l'attaque. Le Conseil estime que le fils survivant de Mogh, Worf, ne se prononcera pas contre cette décision car il a été élevé au sein de la Fédération et n'a conservé aucun lien avec l'Empire.

Le déshonneur

Pourtant, Worf défie les autorités; Duras fait alors tout ce qui est en son pouvoir pour protéger la réputation de sa propre famille. Il condamne violemment Worf en conseil et présente de fausses preuves qui font peser les soupçons sur Mogh. Il manifeste un profond mépris pour Worf, dont il arrache la large écharpe d'uniforme. Tout le temps que dure le séjour

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Duras

FORME DE VIE : Klingon

SITUATION : décédé

FAMILLE : Ja'rod (père), Lursa (sœur), B'Etor (sœur), Toral (fils naturel)

FONCTIONS : chef de la Maison de Duras, membre du Haut Conseil Klingon

REMARQUES : Duras a de nombreux alliés au sein de l'Empire klingon; il jouit aussi du soutien occulte de l'Empire romulien. Duras a assassiné le chancelier K'mpec.

PREMIÈRE APPARITION :

« Les Péchés du père » [ST: LNG]



▲ Duras occupe une place importante dans l'Empire klingon. Il est en bonne position pour succéder à K'mpec à la mort du chef klingon, mais il détient un lourd secret: comme feu son père, il entretient des liens étroits avec les Romuliens.

de Worf sur Qo'noS, Duras montre qu'il n'a absolument aucun sens de l'honneur.

Apprenant que le cha'Dlch de Worf est son frère Kurn, il fait en sorte de le rencontrer secrètement

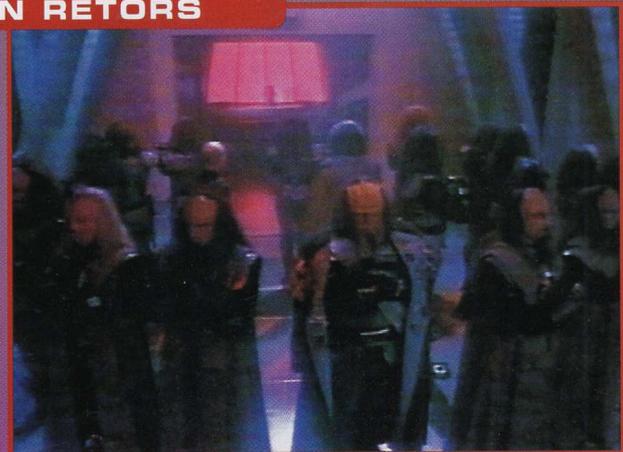
pour le persuader de se retourner contre Worf. Devant le refus de Kurn, Duras tente de le faire assassiner. Il essaie aussi de tuer le nouveau cha'Dlch de Worf, le capitaine Jean-

Luc Picard. Finalement, ce dernier apprend que le Conseil entend protéger Duras. Il lance alors la vérité à la face de K'mpec et de Duras. Ce dernier est prêt à tuer Worf, Picard et même

UN POLITICIEN RETORS

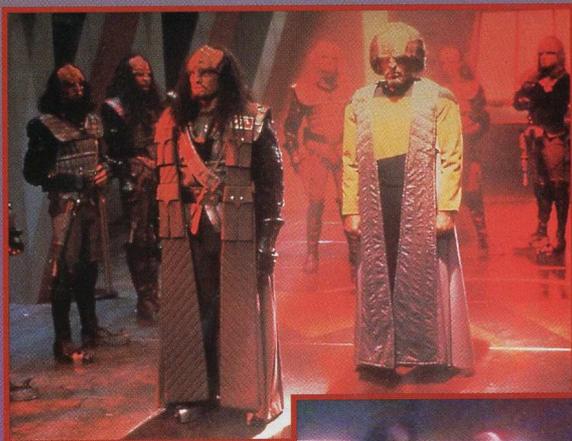
★ La vérité

Duras, furieux que Jean-Luc Picard ait appris ce qui s'est vraiment passé à Khitomer, s'acharne à vouloir la mort de Worf afin de préserver la réputation de sa maison.



★ Secrète trahison

Duras est présent au moment où Worf accepte sa disgrâce. Paradoxalement, son pire ennemi protège l'honneur de sa famille, mais Duras sait que Worf constitue une grave menace.



★ Accusations

K'mpec compte sur l'appui de Duras pour conserver son pouvoir à la tête de l'Empire klingon. Il détient suffisamment de preuves de la culpabilité de Ja'rod mais sait que, s'il agissait contre Duras, un schisme s'ensuivrait au sein du Conseil. Duras n'est pas encore prêt pour la guerre civile: il préfère faire accuser Mogh.





Duras

la vieille nourrice de Worf, **Kahlest**, dont il pense qu'elle sait ce qui s'est passé à Khitomer, et ce pour masquer son propre déshonneur; mais K'mpec le retient, et Worf accepte un blâme pour éviter une guerre civile.

Ce résultat n'éveille aucun scrupule chez Duras, qui empêche toute communication du compte rendu des événements et des preuves révélées par l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**.

Toutefois, maintenant que Worf connaît la vérité, Duras est en danger. Mogh était le pire ennemi de Ja'rod, et à présent le fils attend l'occasion de venger la mort de son père et de châtier Duras pour ses agissements à son encontre.

Assoiffé de pouvoir

Duras ne souhaite pas attendre que K'mpec meure de sa mort naturelle pour prendre la tête du Haut Conseil. Il fait empoisonner la boisson du chef klingon avec du **Veridium Six**; ce poison agit lentement, mais K'mpec finit par mourir en 2367. Aux yeux des Klingons, l'usage des poisons témoigne d'une inacceptable lâcheté, mais Duras n'a aucun scrupule quant aux moyens employés pour accéder au pouvoir. À ce stade, il œuvre avec le soutien occulte de l'**Empire stellaire romulien**.

K'mpec mort, Duras se porte candidat à la direction du Haut Conseil. Il a pour adversaire **Gowron**, le capitaine Jean-Luc Picard



★ Prêt à diriger

Duras a toujours été un ambitieux; il jouit de puissants soutiens politiques, mais ne peut se résoudre à attendre que K'mpec meure de sa belle mort. Il empoisonne le dirigeant klingon et se présente au poste de chancelier.

jouant le rôle d'**Arbitre de la succession**.

La procédure est perturbée par une bombe; l'engin ne présente rien d'extraordinaire en soi (il est à base de **tricéron**), mais le détonateur est particulier: il s'agit d'un dispositif à décomposition moléculaire employé par les seuls **Romuliens**.

Trahison

K'Ehleyr, l'ambassadrice de la Fédération, qui est aussi la compagne de Worf, se doute que Duras est impliqué; elle se pose en outre bien des questions au sujet du blâme infligé à Worf. En recoupant les fichiers de la Fédération avec ceux du Haut Conseil klingon, elle découvre que toutes les archives concernant le massacre de Khitomer ont été scellées par Duras. Celui-ci, qui exerçait une surveillance sur ces dossiers, sait que K'Ehleyr a tenté d'y

accéder. Il se rend dans ses quartiers à bord de l'**Enterprise**. Elle accuse Duras et son père d'avoir trahi l'Empire, il la tue.

Worf trouve le cadavre de K'Ehleyr et apprend ce qui s'est produit. Il se téléporte sur le champ à bord du vaisseau de Duras, le **Vorn**, où conformément à la loi klingonne, il peut revendiquer l'exercice de son droit de vengeance. À l'issue d'une brève mais féroce bataille, Worf tue Duras en lui plongeant son **bat'leth** dans le cœur.

Le traître défunt laisse deux sœurs, **Lursa** et **B'Etor**, ainsi qu'un fils naturel, **Toral**, également soutenus par les Romuliens; ils vont continuer de jouer un rôle important dans les affaires politiques klingonnes et tenter à leur tour – mais en vain – de s'emparer du pouvoir au moment de l'installation du Haut Chancelier Gowron.

« Je suis le seul, Worf, le seul qui puisse prouver ton innocence. Tue-moi et tu seras un traître à jamais. »

— Duras à Worf



★ Rivaux

Le seul rival de Duras pour l'accession à la chancellerie est Gowron. Dès que l'Arbitre de la succession aura validé leurs candidatures, les deux adversaires auront le droit de se battre pour prendre la tête de l'Empire.



★ Cérémonial

Le capitaine Jean-Luc Picard ayant tenu à recourir à une forme ancienne du ja'chuq, Duras et Gowron sont contraints de vanter longuement leurs victoires. L'un et l'autre ont grand-peine à contenir leur colère devant la lourdeur de la procédure.

★ Vérités cachées

Apprenant que K'Ehleyr, l'ambassadrice de la Fédération, a tenté d'accéder aux archives concernant le massacre de Khitomer, Duras, se précipite dans ses quartiers et la tue.



★ Le droit de vengeance

Worf découvre le cadavre de K'Ehleyr. Il se téléporte alors à bord du vaisseau de Duras et exige d'exercer son droit de vengeance. Le combat s'engage, que remporte Worf: il tue Duras de son bat'leth.

★ La famille

Duras laisse un fils naturel, Toral, et deux sœurs, Lursa et B'Etor. Le redoutable trio essaie de s'emparer de l'Empire klingon mais est vaincu après que l'intervention de Starfleet le prive des livraisons romuliennes.





Les sœurs Duras

Lursa et B'Etor sont tout aussi dangereuses que les plus virils des guerriers klingons. Comme leur père et leur frère avant elles, les sœurs Duras cherchent à prendre le contrôle de l'Empire klingon par tous les moyens.

Bien que la société klingonne interdise aux femmes de siéger au **Haut Conseil klingon**, Lursa et B'Etor, de la **Maison de Duras**, représentent une force avec laquelle il faut compter. À l'instar de leur frère **Duras**, ex-membre du Haut Conseil, elles sont prêtes à tout pour atteindre leurs objectifs, y compris à conspirer avec les **Romuliens** contre leur propre peuple. Leur but ultime n'est rien moins qu'une prise de contrôle absolue de l'**Empire klingon**.

Double ambition

Lursa, l'aînée, est un peu plus grande que sa sœur. Elle s'exprime d'une voix grave et intimidante. B'Etor, plus petite, est plus coquette dans son apparence comme dans son expression. Hormis ces différences assez superficielles, les deux sœurs se ressemblent énormément. Grandes, robustes, musclées, elles ont toutes deux de longs cheveux bruns. Elles sont tellement unies par leur ambition commune qu'elles en deviennent presque impossibles

à distinguer l'une de l'autre. Comme leur frère et leur père avant elles, Lursa et B'Etor n'ont guère de respect pour l'honneur, pourtant si cher aux Klingons. Elles préfèrent œuvrer dans la coulisse et conspirer avec des partenaires douteux pour atteindre leurs objectifs.

Une puissante famille

À la mort de Duras, **Gowron** demeure seul candidat à la succession de **K'mpec** en tant que Grand Chancelier. Les sœurs Duras ne sont pas décidées à accepter cette situation. Le nom de leur famille est de ceux qui pèsent au sein de l'Empire klingon. L'influence de Duras s'y est largement étendue, ce même après sa mort survenue en 2367. Au cœur même du Haut Conseil klingon, nombreux sont ceux qui lui vouent allégeance.

Fortes de ces liens très puissants, Lursa et B'Etor entreprennent de combler le vide politique laissé par la disparition de leur frère. À l'instar de celui-ci, elles inspirent une peur mêlée de respect, ce qui est en soi une réussite monumentale dans une structure politique régie par les mâles.

FICHE D'IDENTITÉ

NOMS : Lursa et B'Etor

FORME DE VIE : Klingonne

FAMILLE : Maison de Duras

PARENTS : Duras (frère); Toral (neveu)

LIENS POLITIQUES : En 2366, Lursa et B'Etor prennent la tête d'une révolte sur Qo'noS, avec le soutien occulte des Romuliens. Vaincues, elles seront traitées en réprouvées.

STATUT : Décédées

PREMIÈRE APPARITION :

« Rédemption » [ST: LNG]



▲ Les deux sœurs Lursa et B'Etor sont aussi assoiffées de pouvoir que leur frère Duras. Elles sont prêtes à s'acoquiner avec les Romuliens, ennemis mortels de l'Empire klingon. Jusque dans la défaite, elles s'acharnent avec détermination à arracher le pouvoir des mains de Gowron.

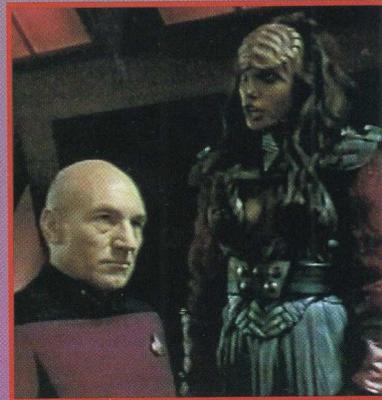
Jadis, leur père, **Ja'rod**, avait trahi son peuple en conspirant avec les Romuliens pour saper les relations entre les Klingons et la **Fédération**. Bien que cela risque d'exposer l'Empire à une invasion romulienne, Lursa et B'Etor ne voient aucune raison de mettre un terme à cet arrangement fort profitable. En 2367, soutenues par les

Romuliens, et avec l'aide de **Sela**, les deux sœurs se lancent à la conquête du Haut Conseil.

Surprenant ce dernier par la révélation de l'existence d'un héritier mâle de la Maison de Duras – **Toral** –, elles contestent l'accession de Gowron à la tête du Haut Conseil. **L'Arbitre de la succession**, le **capitaine Picard**, statue

★ Ennemis

Les deux sœurs veulent que le **capitaine Picard** accorde à **Toral** le droit de postuler aux fonctions de chancelier, mais il s'y oppose fermement.



★ Fantoche

Lursa et B'Etor n'ont pas le droit de siéger au **Haut Conseil klingon**, mais elles tentent néanmoins de placer leur neveu **Toral** à la tête de l'Empire.

★ Conspiration romulienne

Comme le reste de la famille Duras, Lursa et B'Etor sont appuyées par les Romuliens. Leur tentative de prise du pouvoir, lors de la guerre civile klingonne, est orchestrée par la redoutable **Sela**, qui leur fournit un ravitaillement crucial.





Les sœurs Duras

en réfutant le droit de Toral à endosser la revendication de son père ; les sœurs utilisent alors l'influence de leur famille parmi les membres du Conseil pour y semer la zizanie et plonger l'Empire dans une sanglante guerre civile. Ce conflit ne prend fin que lorsque la Fédération empêche les Romuliens de ravitailler les forces de la Maison de Duras. Toral est capturé, mais Lursa et B'Etor parviennent à s'enfuir.

Des pressions financières

Au lendemain de cet échec désastreux, les Romuliens lâchent Lursa et B'Etor, qui demeurent plus ambitieuses que jamais. Elles échappent à tous les efforts déployés par Gowron pour les faire arrêter et, au fil du temps, s'efforcent de lever les fonds nécessaires à une nouvelle tentative de prise de contrôle du Haut Conseil.

En 2369, par exemple, les sœurs Duras se présentent à bord de la station **Deep Space Nine**, administrée conjointement par les **Bajorans** et la Fédération, et n'hésitent pas à vendre des explosifs (notamment, du bilitrium) à **Tahna Los**, membre de l'organisation terroriste bajorane **Kohn-Ma**.

En 2370, Lursa et B'Etor se lancent dans l'exploitation illégale du minerai de magnésite de **Kalla III**, propriété des **Pakleds**. Elles trahissent leur partenaire, un **Doptérien** du nom de **Gorta**, qu'elles abandonnent dans les mines de magnésite. Elles ont l'intention de vendre le minerai à un négociant **corvallon**, mais leur plan échoue du fait de l'arrivée de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**.

Une dynastie

Vers cette même époque, Lursa apprend qu'elle est enceinte. L'identité de son partenaire nous demeure inconnue, tout comme le sort de l'enfant, mais au vu du blason de la famille Duras figurant sur un couteau rapporté du futur par **Alexander Rozhenko**, cet enfant est un garçon.

L'ultime aventure de Lursa et B'Etor survient en 2371 et implique le **Dr Tolian Soran**, savant **el-aurien** obsédé par la quête d'une réunion avec le **Nexus**, source d'énergie cosmique dotée de propriétés extraordinaires. Soran offre aux sœurs Duras les secrets de la technologie des armements au trilitium en échange de leur aide dans un vol de trilitium romulien. Le savoir ainsi transmis leur sera précieux dans leurs efforts pour arracher au chancelier Gowron la direction du Haut Conseil.

★ Intrigues

Deux ans après leur défaite dans la guerre civile klingonne, les deux sœurs se rendent à bord de **DEEP SPACE NINE**. N'ayant commis aucun crime contre la Fédération, elles ne sont pas inquiétées.



★ Armoiries

Une version d'**Alexander Rozhenko** revient du futur avec un couteau portant le blason de la famille Duras : il prouve de manière irréfutable que Lursa a un fils.

Alors qu'elles traitent avec Soran, les sœurs Duras croisent une fois encore l'**U.S.S. Enterprise**, à l'**Observatoire d'Armargosa**, cette fois. Lursa et B'Etor sont contraintes de battre en retraite, mais peu après, aidées en cela par Tolian Soran, elles infligent

de graves avaries à l'**Enterprise**. Cependant, avant qu'elles n'aient l'occasion de célébrer cette victoire, l'**Enterprise** parvient à désactiver leurs boucliers et à détruire leur **Oiseau-de-Proie** de classe **D-12**. Les deux sœurs périssent dans l'explosion.

« Lursa et B'Etor font peur. Et la peur, c'est le pouvoir. »

— le chancelier Gowron



★ Trafics

Les deux sœurs Duras se révèlent prêtes à tout pour lever les fonds nécessaires à une attaque contre Gowron. Elles complotent même de vendre des explosifs aux **Kohn-Ma**, qui projettent de détruire le vortex bajoran.

L'ULTIME BATAILLE



La quête de pouvoir

Défaites dans la guerre civile, Lursa et B'Etor consacrent les années suivantes à des efforts acharnés pour prendre le contrôle de l'Empire klingon. En 2371, Tolian Soran leur offre une arme des plus puissantes en échange de leur aide dans ses propres plans.

La bombe au trilitium de Soran est capable d'interrompre toute réaction de fusion dans une étoile, provoquant son explosion. Les sœurs Duras aident le Dr Soran à dérober une quantité suffisante de trilitium aux Romuliens. Il modifie ensuite le visor de Geordi

La Forge, de telle sorte que les deux Klingonnes peuvent voir exactement ce que perçoit l'ingénieur.

Lursa et B'Etor ont la possibilité alors de se jouer des boucliers de l'**Enterprise**. Elles seront cependant vaincues, l'**Enterprise** ayant réussi à activer leur système d'occultation, ce qui désempare leurs boucliers.

★ La fin

Lursa et B'Etor périssent au-dessus de **Veridian III** : les boucliers de leur vaisseau ont été désactivés par l'**U.S.S. ENTERPRISE**.



★ Ennemis

Lursa et B'Etor, croyant avoir l'occasion de détruire leurs ennemis, attaquent l'**ENTERPRISE**.

★ L'allié

Tolian Soran procure aux deux sœurs un immense avantage tactique sur l'**U.S.S. ENTERPRISE** en leur permettant de voir exactement ce que voit Geordi La Forge.





K'mpec

K'mpec, sage chancelier du Haut Conseil klingon, consacre la dernière partie de sa longue carrière à préserver la paix au sein de l'Empire klingon. Son assassinat conduira à la guerre civile.

**AUTRE DOSSIER
À CONSULTER...**

**STAR TREK : LA NOUVELLE
GÉNÉRATION** Dossier 69

Le dirigeant suprême d'un grand État – et à plus forte raison du glorieux **Empire klingon** – se doit de posséder une immense force d'âme et de caractère, d'être tout à la fois un visionnaire, un animal politique et un maître tacticien.

K'mpec, qui règne sur le **Haut Conseil klingon** jusqu'à sa mort en 2367, est fait pour l'exercice du pouvoir. Installé sur un imposant trône, il surveille depuis **Qo'noS** son vaste empire et contrôle d'une main sûre les membres d'un Haut Conseil toujours prompt à s'abîmer dans les querelles.

Le chancelier K'mpec est d'une impressionnante corpulence, acquise sans doute depuis l'époque des batailles et des prouesses qui lui ont valu le droit de diriger le Conseil.

Jours de gloire

Il faudrait vraiment être un ennemi bien déraisonnable toutefois pour tourner le dos au chancelier, dont le comportement ne laisse aucun doute quant à l'étendue de son pouvoir.

On distingue souvent celui qui détient une vraie puissance au respect qu'il manifeste à ceux qui le méritent. K'mpec est sans doute de ces puissants, qui admire ouvertement les paroles et les actes de

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : K'mpec

FORME DE VIE : Klingon

FONCTIONS : chancelier de l'Empire klingon

COMPAGNONS D'ARMES : K'mpec a autrefois combattu aux côtés du père de Worf, Mogh.

ENNEMIS : Duras, candidat à la succession de K'mpec, sera son lâche assassin.

SITUATION ACTUELLE : décédé en 2367, lentement empoisonné au Veridium Six

PREMIÈRE APPARITION :

« Les Péchés du père » [ST: LNG]

DERNIÈRE APPARITION :

« Réunion » [ST: LNG]



▲ **K'mpec est le chancelier à avoir servi le plus longtemps dans l'histoire de l'Empire klingon. Il dirige son peuple d'une main de fer, avec un sens aigu de l'opportunité politique.**

LA LUTTE POUR LE POUVOIR

★ Outsider

Gowron, fils de M'Rel, est considéré comme un outsider par K'mpec et le Haut Conseil klingon.



★ Un leader né

K'mpec ne permet pas que ses sentiments personnels interfèrent avec des décisions susceptibles d'affecter le sort de l'Empire klingon.



l'humain **Jean-Luc Picard**, célèbre capitaine de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**. Ce respect pour l'officier de **Starfleet** jouera plus tard un rôle crucial dans le devenir de l'Empire klingon.

L'imposant chancelier se montre fort sensible aux charmes féminins.

★ Manipulateur

K'mpec est bien conscient que le puissant Duras a machiné de fausses preuves pour faire peser sur Mogh, défunt père de Worf et Kurn, la responsabilité du massacre de Khitomer.



Kahlest – Klingonne qui fut la nourrice du lieutenant-commander de Starfleet **Worf** mais vit maintenant paisiblement dans la capitale klingonne – atteste qu'il y a bien des années, elle a attiré le regard de K'mpec (dès cette époque, toutefois, elle le jugeait un peu trop gras).

Implacable

K'mpec est fort honorable, mais il n'en demeure pas moins un politicien tout à fait implacable, comme l'illustre l'attitude – atteste la sienne en 2366, quand il ressort que **J'arod** – le père de **Duras** – fut deux décennies plus tôt impliqué dans la sinistre trahison qui valut à l'avant-poste de **Khitomer** d'être la proie des **Romuliens**.

Le chancelier K'mpec sait parfaitement bien que le redoutable Duras compte de très nombreux partisans au sein de l'Empire et que, s'il était démasqué, une terrible guerre civile risquerait d'éclater.

K'mpec



★ Imposant

Le chancelier K'mpec est fort imposant sur le trône qui domine la salle du Haut Conseil klingon.

Conspirateur

Le chancelier apporte donc son soutien tacite à un complot visant à faire porter la responsabilité de la trahison au défunt **Mogh**, père de Worf. K'mpec regrette d'avoir à agir ainsi, car pour avoir servi avec Mogh, il sait combien celui-ci était honorable. Il ne souhaite pas que la mémoire de Mogh soit salie mais ne peut se résoudre à préserver l'honneur d'une maison au détriment de l'Empire klingon dans son ensemble.

K'mpec sous-estime cependant deux facteurs : Worf se considère comme un véritable guerrier klingon autant que comme un officier de Starfleet, et **Kurn**, fils cadet de Mogh, vit toujours sur Qo'noS. Kurn informe son frère des accusations portées contre leur père, ce qui incite Worf à revenir défier le Haut Conseil.

K'mpec traite l'affaire avec diplomatie, mais s'adresse aussi à Worf en privé pour essayer de l'amener à revenir sur sa décision. Le chancelier se montre calmement persuasif tout d'abord, plus ferme ensuite : Worf doit s'en aller ou périr. Un Klingon ne peut guère aller plus avant dans le sens d'un conseil d'ami, mais on voit là tout le sens politique du chancelier.

K'mpec n'hésite pas à manier la menace. Quand Worf et son **cha'deesh** Picard se disent prêts à défier un ordre du Haut Conseil, le chancelier est conscient que l'alliance historique entre l'Empire klingon et la **Fédération** est en péril. Alors que les

preuves s'accroissent contre Duras, K'mpec refuse d'entendre les arguments des uns et des autres en conseil et insiste sur le fait que la seule façon de faire est de blâmer Mogh. Il veut défendre à tout prix la stabilité de l'Empire, ce que Worf lui-même saisit puisqu'il accepte de subir la disgrâce plutôt que d'être à l'origine d'une guerre.

S'il satisfait le conseil, ce résultat ne fait pourtant pas de K'mpec l'ami des traîtres. En audience privée, il fustige les actes de Duras. Lorsque Worf frappe ledit Duras, qu'il traite de fils de traître, le chancelier manifeste sombrement son approbation devant cette affirmation d'un certain sens de l'honneur.

« J'ai connu ton père... Mais il faut laisser le passé au passé et protéger ce que nous avons à présent. »

— K'mpec à Worf

K'mpec lui-même est en proie à un dilemme permanent, créé par la dichotomie entre son honneur personnel et les nécessités de l'Empire.

Empoisonné

Au cours des six mois qui suivent, la situation politique s'aggrave et seule la force de volonté du chancelier parvient à maintenir la paix. Cette force ne sera pourtant pas suffisante pour conjurer le sort : K'mpec découvre que depuis des mois il est

victime d'empoisonnement au **Veridium Six** ; ses soupçons se portent rapidement sur Duras.

En 2367, c'est un chancelier mourant qui rencontre le capitaine Picard. S'il a toujours autant de caractère, ses forces physiques l'abandonnent. K'mpec ne veut pas que l'Empire klingon revienne à un traître. Il admire les talents de médiateur de Picard, et estimant ne pas pouvoir faire confiance à un Klingon du Haut Conseil pour le rôle

d'**Arbitre de la Succession**, il désigne le capitaine pour assumer ces fonctions.

Ultime requête

K'mpec respecte les coutumes de son peuple, mais il sait au besoin enfreindre les règles et ne craint pas de prendre cette mesure sans précédent pour sauver l'Empire. Il prend sa décision sans consulter Picard, puis exerce des pressions sur le capitaine – en déclarant que si un officier de Starfleet repousse l'ultime requête du chancelier, ce sera là une insulte faite par la FUP à tous les Klingons. Picard est contraint d'accepter.

K'mpec meurt peu après. Dans les derniers jours de sa vie, il aura fait preuve du sens de l'honneur, de la bravoure et de l'assurance qui ont caractérisé toute son existence.



★ Un allié inattendu

K'mpec a toute confiance en Jean-Luc Picard – à tel point qu'il lui confie le rôle d'Arbitre de la Succession.



★ Impartial

K'mpec pense que le capitaine Jean-Luc Picard saura rester neutre et déjouer les intrigues entourant sa succession.

LA VOLONTÉ D'UN MOURANT

Le dernier ordre de K'mpec

K'mpec a fait la rencontre de Jean-Luc Picard en 2366, quand le capitaine a joué le rôle de cha'deesh de Worf. Picard a alors fait forte impression sur le chancelier, qui l'appelle à l'aide en 2367. K'mpec, qui se sait sur le point de mourir empoisonné au Veridium Six, n'a pas peur de la mort, mais il ne veut pas que lui succède un assassin doublé d'un couard. Picard répugne à s'ingérer dans les affaires klingonnes et n'apprécie guère que K'mpec l'ait choisi comme Arbitre de la Succession sans le consulter, mais il accepte la proposition du chancelier après que celui-ci a indiqué que Duras était soupçonné.

K'mpec meurt peu après ; son corps est alors soumis à l'habituelle procédure officielle, frappé à coups de bâtons de douleur par l'Arbitre et les divers candidats à sa succession. Le successeur de K'mpec sera finalement Gowron, après que Worf aura tué le redoutable Duras.



▲ Dernière volonté

Avant de mourir, K'mpec soupçonne – à juste titre – Duras de trahison et d'assassinat. Il ne veut pas qu'un tel lâche dirige l'Empire klingon.

▲ Derniers rites

Le cadavre de K'mpec est frappé rituellement par l'Arbitre de la Succession et les candidats au poste de chancelier, afin d'officialiser la mort du grand dirigeant.





Le capitaine Korris

Tous les guerriers klingons ne sont pas satisfaits des bonnes relations entre l'Empire klingon et la Fédération. Pour certains, cette paix est une mort éveillée dont ils veulent à toute force s'évader ; le capitaine Korris est de ces renégats qui rêvent d'une époque marquée par la guerre et la gloire.

La paix n'est pas un état naturel ou facile à accepter pour un peuple de guerriers, et pourtant, à la suite des **Accords de Khitomer** de 2293, les citoyens de la **Fédération unie des Planètes** et ceux de l'**Empire klingon** doivent s'adapter à cette nouvelle donne politique. Comme le **chancelier klingon Gorkon** le dit au capitaine **James T. Kirk** (en 2293), leur génération est celle qui aura le plus de mal à s'y faire.

Renégat patriote

En 2364 cependant, la plupart des **Klingons** tolèrent la nature pacifique des relations avec la FUP. Certains, néanmoins, ne supportent pas la paix, qu'ils jugent contraire à la nature klingonne. Ils se considèrent comme des héros prêts à défier leur gouvernement et la société dans son ensemble pour mener la vie de vrais Klingons plutôt qu'une lâche coexistence cordiale avec la Fédération.

Korris, capitaine dans la **Force de Défense klingonne**, fait partie de ces renégats – même s'il

se voit en patriote. En 2364, il cherche à mettre à bas la paix pour la remplacer par un état de guerre, plus désirable et plus honorable. Korris estime agir dans l'intérêt de son peuple ; sans batailles, les Klingons cessent d'être des guerriers pour devenir des moutons. Des guerriers tels que Korris redoutent que la paix avec la Fédération ne fasse d'eux des couards.

De taille moyenne pour un Klingon, Korris est de taille imposante selon les critères humains. Il arbore une longue chevelure noire et le traditionnel bouc klingon. Il est vêtu d'une armure de cuir noir dotée d'accessoires permettant de dissimuler des armes et instruments divers – par exemple, combinés à des pièces de l'armure d'un compagnon, certains éléments de son ceinturon constituent une arme **disruptrice** ; un petit appareil caché dans l'épaulette de Korris désactive les champs de force de **Starfleet**.

L'éthique d'un guerrier

Korris est d'une éloquence inhabituelle pour un Klingon. Son pouvoir de persuasion est indéniable. Il est toujours

prompt à se lancer dans des discours patriotiques enflammés, mais ses actes trahissent un certain égoïsme. Korris est un Klingon conservateur, qui veut créer un mode de vie adapté à ses propres idéaux – d'où sont étrangement absentes nombre des valeurs guerrières qu'il affirme chérir ; ses paroles n'évoquent guère le devoir, ni l'honneur (même si Korris n'en est pas dépourvu, qui refuse de participer à une prise d'otages).

Farouchement opposé à la paix entre l'Empire klingon et la Fédération, Korris estime que les Klingons qui l'acceptent ont abandonné leurs droits innés pour pouvoir mourir dans leur sommeil plutôt que dans la gloire des batailles. À ses yeux, c'est là une trahison du génie klingon. Le guerrier klingon se doit d'être courageux et féroce, afin d'être digne, à l'heure de sa mort, d'entrer au **Sto-Vo-Kor**.

Il semble que certains Klingons auraient préféré voir leur peuple périr après la catastrophe survenue sur la lune **Praxis** plutôt que de devenir un peuple de mauviettes.

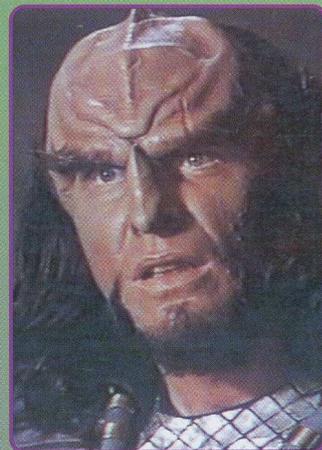
★ Désir de gloire

Korris déteste la période de paix que traverse son peuple. En 2364, l'Empire klingon n'a pas d'ennemi contre qui guerroyer, et des soldats comme Korris se sentent niés dans leur désir de gloire.

On ignore quels sont précisément les méfaits commis par Korris, mais ils sont assez graves pour que les autorités klingonnes fassent de lui un criminel recherché pour trahison et mise en danger de la paix avec la Fédération – voire de la survie même de l'Empire.

En 2364, alors qu'il tente d'échapper aux poursuites klingonnes, Korris – accompagné de deux complices, **Kunivas** et le **lieutenant Konmel** – détourne un cargo spatial **talarien**, le **Batris**. Les pirates réussissent à détruire un croiseur klingon envoyé à leurs trousses, mais le **Batris** est gravement endommagé lors de ce combat.

Alors qu'ils se trouvent encore dans la **Zone neutre**, Korris, Konmel et Kunivas sont secourus par un vaisseau de la Fédération, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** du **capitaine Jean-Luc Picard**. Une fois à bord, ils tentent de recruter le **lieutenant Worf**, officier klingon de Starfleet, dans le cadre d'un complot visant à s'emparer du spatonef et à déclencher le règne de la terreur dans toute la Galaxie. Ils déclarent à Worf qu'ils sont tous des frères klingons perdus parmi des infidèles ; malgré son éducation humaine et l'idéologie inculquée par Starfleet, le guerrier n'est pas insensible à la séduction des paroles de Korris.



S'il n'est pas loyal à l'égard du régime klingon actuel, Korris se montre très dévoué à ceux qui embrassent ses vues : c'est ainsi qu'il a insisté pour porter lui-même **Kunivas** blessé plutôt que d'accepter l'aide des officiers de Starfleet. Il recrute activement des partisans, qui cherchent la gloire ou veulent honorer l'Empire. Finalement pourtant, Korris se retrouve seul, acculé dans la salle de commande des machines de l'**Enterprise**. Konmel et Kunivas sont morts, et un croiseur klingon attend d'emmener Korris à son procès – paradoxalement accusé d'avoir trahi et mis en péril l'Empire klingon, il sera certainement exécuté.

Une mort honorable

Dans un sursaut désespéré, Korris menace de détruire l'**Enterprise** si on ne lui accorde pas la liberté. Cette menace reste vaine, sinon que Korris recouvre une part de son honneur en mourant en guerrier, abattu par un Worf loyal à son serment, à son vaisseau et à son capitaine.

En dépit du caractère criminel des actes de Korris, Worf hurle pour le capitaine klingon défunt, conformément au rituel funèbre klingon. En outre, le lieutenant informe les autorités klingonnes que Korris est mort dans l'honneur : peut-être son âme pourra-t-elle après tout gagner le **Sto-Vo-Kor**.



★ Désapprobation

Jean-Luc Picard apprend que les Klingons n'approuvent pas les actes de Korris. Pour ce qui concerne l'Empire, les renégats sont des criminels recherchés.



★ Ingéniosité

Un guerrier klingon porte en permanence une arme dissimulée ; le ceinturon de Korris, combiné à des pièces d'armure, forme un disrupteur.



DOSSIER 48 LE PERSONNEL KLINGON

J'Dan

Comme de nombreux rebelles klingons, J'Dan rejette la paix avec la FUP, qu'il juge néfaste pour l'éthique guerrière de son peuple. À maints égards cependant, sa décision de s'allier avec les Romuliens est une trahison bien pire de sa race et de tout ce que représente l'Empire klingon.

Le lieutenant klingon J'Dan est un fier guerrier qui respecte passionnément les traditions et les valeurs de son peuple. Pour lui, un guerrier ne peut atteindre à l'honneur que par la gloire au combat. Il n'apprécie guère la diplomatie et estime que depuis l'alliance nouée au **xxiii^e** siècle entre l'Empire klingon et la Fédération unie des Planètes, « le sang de tous les Klingons s'est mué en eau ».

Rapprochement

L'alliance entre les Klingons et la Fédération est généralement considérée comme un succès, mais J'Dan n'est pas seul à penser que l'Empire s'en est trouvé fort mal loti. Le lieutenant décide donc d'unir son sort à celui d'autres Klingons qui veulent rompre avec la Fédération.

Ils se rapprochent des Romuliens, en qui ils voient des guerriers aussi. Des renseignements collectés par les rebelles klingons indiquent que certains Romuliens partagent leurs objectifs

– ils jouissent même d'un soutien clandestin de la part du gouvernement romulien. J'Dan devient un agent actif au sein d'un réseau d'espionnage romulo-klingon.

J'Dan est exobiologiste de formation. Son intérêt pour la biologie et la biochimie est sans doute lié à sa situation propre : il souffre d'un **syndrome de Ba'ltmasor**, dont l'évolution n'est contenue que par des injections hebdomadaires.

La formation et la maladie de J'Dan vont apporter une aide précieuse à la cause rebelle, en permettant aux conspirateurs de mettre au point un moyen ingénieux de livrer des secrets de la Fédération aux Romuliens.

J'Dan se porte volontaire pour participer à un programme d'échange d'officiers entre la Fédération et l'Empire klingon. Détaché à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, il reste souvent seul, mais se joint parfois à ses nouveaux collègues pour boire un verre à **L'Avant-Toute**.

Il reçoit ses injections du personnel médical à l'infirmerie et dispose aussi de sa propre **hyposeringue**

pour le cas où il devrait pratiquer lui-même ses injections. Cet instrument a cependant été modifié : il est doté d'un petit lecteur optique capable de traiter et de stocker les données de **puces isolinéaires**.

Espionnage

À la **Date stellaire 44758**, J'Dan se sert de son **combadge de Starfleet** pour se connecter sur l'ordinateur de l'*Enterprise*, accéder à des fichiers techniques confidentiels et les télécharger dans son hyposeringue. Ces données sont ensuite traduites en une séquence d'acides aminés (la seringue est en effet capable d'encoder les données brutes en protéines inertes, indécélabes dans son médicament).

J'Dan injecte ensuite à un diplomate tarkannan sympathisant de sa cause les protéines contenant les renseignements. Le **Tarkannan** quitte alors le vaisseau ; ses propres contacts prélèvent un échantillon de son sang et transmettent les dossiers aux Romuliens. Une semaine environ après son départ de l'*Enterprise*, le diplomate disparaît et



★ Couverture

Le Klingon J'Dan est un manipulateur qui fait de son besoin de soins médicaux réguliers une couverture pour ses activités d'espion romulien.

Starfleet apprend que les Romuliens sont en possession des renseignements volés. Presque simultanément, l'une des trappes de la chambre de **dilithium** de l'*Enterprise* explose.

L'usage que J'Dan a fait d'un communicateur permet à l'équipage de savoir que c'est lui qui a eu accès aux fichiers (et sans doute commis le sabotage).

En présence du **chef de la Sécurité Worf**, le **commander William Riker** et le **conseiller Deanna Troi** procèdent à l'interrogatoire de J'Dan. L'exobiologiste nie avec arrogance et accuse ceux qui l'interrogent de préjugés anti-klingons.

Alors qu'on le conduit en cellule, J'Dan nargue Worf, qu'il dénonce comme un pantin aux mains de la Fédération – une honte pour le peuple klingon. Il affirme avoir au sein de l'Empire klingon de puissants contacts qui peuvent contribuer à rendre son honneur à Worf... pour peu que celui-ci laisse son prisonnier s'enfuir en

navette. Mais Worf est insensible à la rhétorique de l'espion, dont il ne peut souffrir les liens avec les Romuliens (ennemis traditionnels des Klingons).

Châtiment

Interrogé derechef, par l'**amiral Norah Satie** cette fois, et mis en présence de son hyposeringue modifiée, J'Dan déverse un torrent d'imprécations et de lamentations concernant l'esprit guerrier des Klingons. Il continue de nier toute implication dans l'explosion, qui s'avérera finalement accidentelle.

Paradoxalement, le désir de J'Dan de ramener les Klingons à un stade qu'ils ont dépassé constitue une trahison de son peuple. Malgré son patriotisme, il se montre incapable de comprendre qu'une alliance apportera de nouvelles idées et des points forts différents. Une fois l'enquête achevée à bord de l'**U.S.S. Enterprise**, J'Dan est renvoyé sur **Qo'noS**, où il sera jugé pour trahison et châtié par le **Haut Conseil klingon**.

★ Interrogatoire

Le rebelle J'Dan est soumis à un interrogatoire prolongé par l'amiral Norah Satie, à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D.



★ La tentation

Tandis que Worf ramène J'Dan à ses quartiers, l'espion klingon propose de rendre à Worf son honneur s'il se range à ses côtés.



★ Le refus

La réaction de Worf est sans ambiguïté : il n'a aucune intention de trahir les siens comme l'a fait J'Dan.





Ch'Pok

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

L'EMPIRE KLINGON Dossier 11
 STAR TREK : DEEP SPACE NINE Dossier 70

Les Klingons, qui préfèrent souvent recourir à la violence plutôt qu'aux mesures légales pour régler leurs différends, possèdent néanmoins un système juridique. L'avocat Ch'Pok a choisi le tribunal pour champ de bataille et les mots pour armes, mais il demeure avant tout un guerrier.

Les Klingons n'ont pas pour habitude de régler leurs problèmes en débattant des questions qui les opposent. Ils préfèrent empoigner leurs **bat'leths** et se battre, pour ensuite glorifier leurs victoires en chansons. Ils s'enorgueillissent de relater leurs batailles avec un luxe de détails abominables et excellent dans l'art de la joute verbale.

Un Klingon en particulier semble illustrer combien un esprit vif et une langue acérée peuvent être des armes redoutables. Ch'Pok est **avocat** de l'Empire klingon. Sa tâche consiste à extraditer les criminels klingons pour les faire juger sur leur planète-mère, mais aussi à défendre les Klingons

accusés de divers forfaits. Comme il l'a un jour déclaré, peu lui importe qui il défend : ce qui compte pour lui, c'est l'excitation du combat.

Si Ch'Pok présente les traits caractéristiques des Klingons, il est plus petit que la plupart des guerriers. C'est peut-être cela qui explique son désir de s'imposer au tribunal plutôt que sur le champ de bataille. En dépit de sa taille modeste, Ch'Pok, trapu et musclé, se montre tout à fait capable de se défendre.

Au lieu de la tenue traditionnelle du guerrier klingon, Ch'Pok porte un austère costume uni.

Efficace

Le premier contact de la **Fédération unie des Planètes** avec Ch'Pok se situe en 2372, quand

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Ch'pok

FORME DE VIE : Klingon

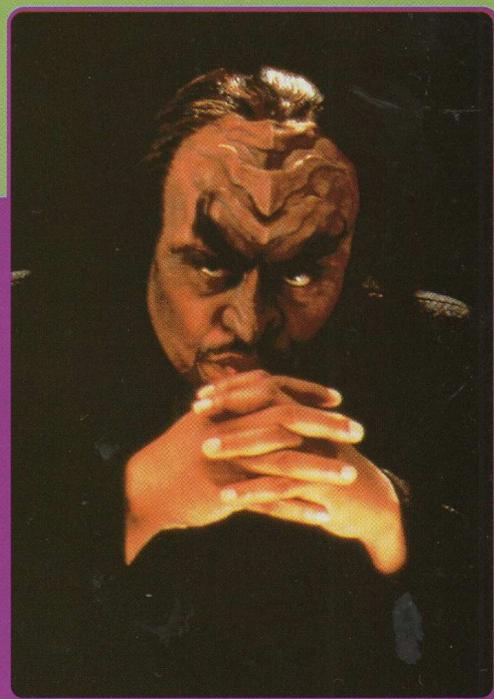
FONCTIONS : avocat auprès de l'Empire klingon, spécialisé dans l'extradition de criminels klingons vers leur planète-mère.

ANNÉE : 2372

AFFAIRE : Ch'Pok doit mener une audience d'extradition du lieutenant-commander Worf, officier de Starfleet klingon, accusé d'avoir tiré illégalement sur un vaisseau de transport klingon et tué ses passagers.

PREMIÈRE APPARITION :

« Les Règles de l'Acquisition » [ST : DSG]



▲ Ch'Pok n'est pas vraiment un guerrier traditionnel ; il a choisi de faire des salles de tribunal ses champs de bataille. Moins imposant physiquement que la plupart des Klingons, il combat mieux avec les mots que nombre d'entre eux avec leur bat'leth.

l'avocat assiste à une audience à bord de **Deep Space Nine** en vue d'extraditer le **lieutenant-commander Worf**, accusé de meurtre. Tout ce que l'on sait de Ch'Pok provient de cette rencontre.

ACCUSÉ

★ Face à face

Ch'Pok arrive à bord de **DEEP SPACE NINE** pour extraditer Worf, accusé d'avoir assassiné des civils klingons.

Ch'Pok considère avec intérêt le système judiciaire de la FUP et, notamment dans le domaine de la charge de la preuve, le fait que celle-ci repose sur l'accusateur ; il note aussi que ce système a tendance à accorder plus d'importance à la procédure qu'au fond, à la forme qu'aux faits.

Conformément au caractère klingon, Ch'Pok envisage les mesures prises à l'encontre de Worf comme un combat. On lui fait remarquer qu'une audience est une quête de la vérité, ce que Ch'Pok tourne habilement à son avantage : il prétend que la recherche de la vérité

★ L'affrontement

Worf et Ch'Pok sont deux types de guerriers différents, qui tous deux apprécient la bataille. Ch'Pok livre ses combats avec son esprit, quand Worf est plus physique, qui utilise souvent des reconstitutions dans la holosuite.



★ Sobre tenue

Ch'Pok ne porte pas une armure mais un costume civil. Ses longs cheveux sont soigneusement retenus en arrière ; il ressemble davantage à un homme de loi qu'à un soldat, mais souligne qu'il considère sa tâche comme un combat - combat qu'il a bien l'intention de remporter.

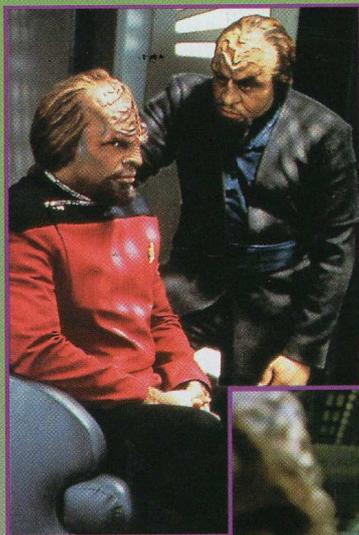




Ch'Pok

★ Interrogatoire

Worf fait crânement face aux questions inquisitrices du redoutable Ch'Pok.



Il s'agite beaucoup, rudoie les témoins et élève la voix. Il se plie aux règles juridiques, mais seulement lorsque cela sert ses objectifs. S'il trouve un avantage à malmener l'accusé au-delà de ce qu'admet le protocole de la Fédération, il n'hésite pas un instant.

Ch'Pok espère bien prouver que la nature klingonne de Worf, sa soif de combat, s'est trouvée éveillée,

Lorsque **Jadzia Dax** vient témoigner, Ch'Pok assure que le **holoprogramme** favori de Worf, « **la bataille de Tong Vey** », excite sa soif de sang. Il ajoute que Worf s'est servi de ce programme la veille du début de la mission fatidique. Il le traite de tueur, de prédateur parmi des agneaux, et va jusqu'à rappeler à Worf qu'il est un paria pour les Klingons, que la **Maison de Mogh** a été déchue, que son frère a été chassé du **Haut Conseil**, que ses terres ont été saisies et que son fils **Alexander** doit supporter l'opprobre de cette situation.

Ces rappels ayant échoué à provoquer la réaction espérée de la part de Worf, Ch'Pok porte le coup de grâce. Il prétend que si Worf est un vrai Klingon, il a tiré sur le vaisseau par goût du sang et doit être jugé sur sa planète-mère ; s'il n'a pas agi par goût du sang, il n'est pas un vrai Klingon. Ceci touche au cœur de l'identité de Worf, qui ne peut s'en sortir ; Ch'Pok l'accuse de telle sorte qu'il ne lui reste qu'à combattre.

Insultes

Ch'Pok accuse Worf de vivre parmi les humains parce qu'il a peur de le faire parmi les Klingons. Le lieutenant-commander mord à l'hameçon ; il agresse Ch'Pok qui, en bon tacticien, n'esquisse pas le moindre mouvement de défense. Cette attaque était la thèse de Ch'Pok, selon laquelle l'officier de Starfleet est

★ Convaincant

Lors de l'audience, Ch'Pok avance des arguments convaincants et use habilement de divers témoignages pour incriminer Worf.



★ Féroce

Ch'Pok a le sourire facile, mais sa nature est féroce. Il est toujours prêt à aller jusqu'aux pires extrémités pour atteindre son objectif.



★ Rien à cacher

Worf a la conscience tranquille. Il n'a rien à redouter de la révélation à Ch'Pok du contenu de sa base de données personnelle.



nécessite que l'on apprenne ce que Worf avait dans le cœur au moment où il a donné l'ordre de tirer sur un vaisseau désarmé transportant des civils klingons. Ch'Pok estime que si Worf est un Klingon égaré dans son goût des batailles, il ne peut être jugé que par des Klingons et non par **Starfleet**.

La nature klingonne de Ch'Pok est aussi évidente au tribunal qu'elle le serait sur le champ de bataille.

ce qui a causé la destruction d'un transport civil. À cette fin, il insulte Worf pour le faire sortir de ses gonds. Il se procure officiellement la base de données privée du lieutenant-commander, puis s'efforce d'amener ce dernier à le laisser l'exploiter en demandant si Worf a quelque chose à cacher. Celui-ci, qui ne peut supporter l'insinuation, accepte que ses fichiers personnels deviennent des pièces à conviction.

« Nous autres Klingons ne nous occupons pas des faits et des circonstances. Ce qui nous importe, c'est ce que Worf avait dans le cœur quand il a donné cet ordre d'ouvrir le feu... »

— Ch'Pok

prêt à agresser même un homme sans arme, surtout s'il a quelque chose à démontrer.

La tactique agressive de Ch'Pok ne se restreint pas au tribunal. Il essaie d'obtenir du **capitaine Ben Sisko**, défenseur de Worf, qu'il s'avoue vaincu, puis ajoute que si celui-ci est extradé sur **Qo'noS**, il assurera en personne sa défense. L'avocat klingon reconnaît qu'il fait cette offre dans l'espoir que la FUP cessera de protéger les convois **cardassiens**. À plusieurs reprises, il révèle que le Haut Conseil klingon a peut-être des mobiles cachés dans son action contre Worf, mais il est évident qu'il ne met pas en doute le caractère juste de ses actes.

Interrogatoires

Ch'Pok met sur la sellette les collègues et amis de Worf, y compris **Jadzia Dax**, **Miles O'Brien** et le capitaine **Sisko**. Il interroge **Quark** pour mettre au jour les sentiments de Worf quant à un éventuel affrontement contre des Klingons. Pour Ch'Pok, rien n'est sacré ou privé dans une salle de tribunal. Sa mission est d'obtenir l'extradition de

Worf par tous les moyens à sa disposition. Ch'Pok se délecte visiblement de cette joute intellectuelle, pour lui aussi palpitante qu'un duel au bat'leth.

Lorsque l'on découvre que le transport de civils klingons était une ruse destinée à tromper la FUP et à empêcher la poursuite de la protection des convois cardassiens, il est impossible de déterminer si Ch'Pok a pris part ou non à ce complot. Mis en cause, il reconnaît innocemment que ces éléments prouvent que Worf n'a pas tiré sur le transport de personnel civil.

À en juger par l'émotion et l'énergie avec lesquelles il aborde le cas de Worf, il semble que Ch'Pok soit consterné par les actes qu'il attribue à l'officier de Starfleet et véritablement bouleversé par la perte de centaines de civils klingons. En revanche, cet émoi qu'affiche Ch'Pok n'est peut-être rien de plus que de l'affectation destinée à servir son objectif.

Pour Worf, la réalité est que si les preuves de son innocence n'avaient pas été portées au jour, la balance aurait pu pencher en faveur de Ch'Pok, accusateur d'une diabolique habileté.

UNE EXIGENCE DE JUSTICE

Extradition demandée

Au **XXIII^e** siècle, **James Kirk** se heurte souvent aux Klingons. Bien que ses actes soient tout à fait justifiés, les Klingons lui reprochent d'avoir dérobé un **Oiseau-de-Proie** et d'en avoir tué l'équipage. En **2293**, le capitaine **James Kirk** est accusé d'avoir pris part à l'assassinat du chancelier **Gorkon**. L'officier de Starfleet est innocent de ces deux crimes, mais sa réputation d'ennemi de l'Empire klingon est faite. Les Klingons veulent du sang ; ils demandent l'extradition de **Kirk**. Pour eux, le rachat ne viendra que lorsque ce dernier et son équipage sauveront de manière héroïque la conférence de paix de **Khitomer**.



★ Kirk en accusation

*Le lieutenant-commander Worf n'est pas le premier officier de Starfleet à faire l'objet d'une demande d'extradition vers la planète-mère klingonne. En 2286, l'ambassadeur klingon a demandé que le capitaine **James T. Kirk** lui soit livré pour répondre d'actes de terrorisme.*



DOSSIER 48 LE PERSONNEL KLINGON

Toral

Bâtard d'un ambitieux traître à l'Empire klingon, Toral, fils de Duras, fait peser une menace permanente sur la stabilité de l'Empire. Bête noire de Worf, ce jeune guerrier a hérité toute la froide ambition de la famille Duras.

Fils d'une Klingonne inconnue et du tristement célèbre guerrier klingon Duras (lui-même fils de Ja'Rod), Toral mène une vie cachée jusqu'en 2367, aussi ne sait-on presque rien de son enfance.

Un adolescent arrogant
À sa première apparition en public, Toral défie Gowron pour la direction du Haut Conseil klingon, lors du Rite de Succession de 2367. Toral est manipulé par ses deux tantes, Lursa et B'Etor.

Jeune Klingon arrogant, Toral ne peut s'appuyer sur aucune expérience du combat pour défier

Gowron ; il réagit avec toute l'impétuosité et la présomption de la jeunesse. En tant que bâtard, il se peut que Toral n'ait jamais mené à bien les cérémonies d'initiation – le Premier Rite d'Ascension aurait dû intervenir alors qu'il avait huit ans pour mettre à l'épreuve ses dons de combattant et son engagement spirituel ; au Second Rite d'Ascension, à quinze ans, il aurait dû faire montre de sa force spirituelle désormais tempérée de guerrier, en se soumettant à des souffrances aiguës tout en restant mentalement concentré. Ces deux rituels sont nécessaires pour

UN SIMPLE PION

★ Collaboration avec l'ennemi

À l'insu du Haut Conseil klingon, Toral et la famille Duras sont soutenus par l'Empire stellaire romulien.



★ Arriviste

Le jeune Toral pèse de tout son poids sur l'Empire klingon en revendiquant le poste de chancelier (chef du Haut Conseil) face à Gowron.

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Toral

FORME DE VIE : Klingon

FAMILLE : Duras (père), Lursa et B'Etor (tantes), mère inconnue

ASSOCIÉS : Lursa, B'Etor, les Romulien

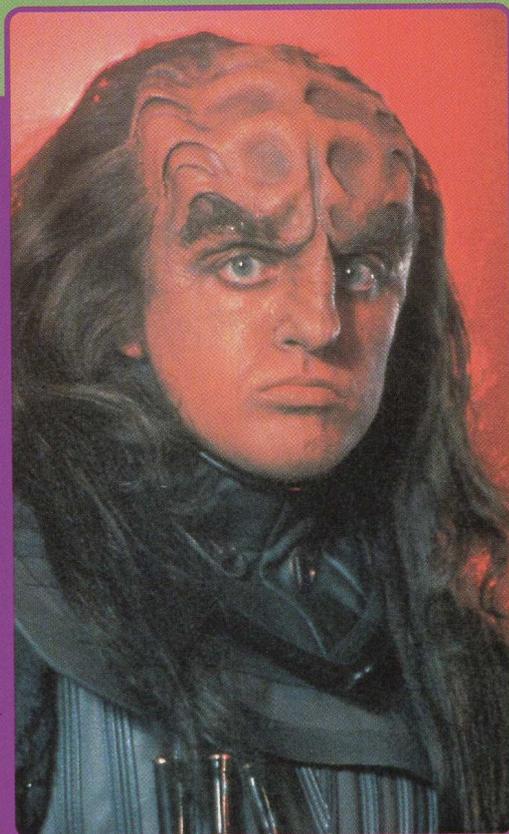
2367 : Toral défie Gowron pour prendre la tête du Haut Conseil klingon.

2372 : Toral dirige une bande de guerriers klingons en rupture de ban et tente de mettre la main sur l'Épée de Kahless, mais il échoue. On ignore ce qu'il est advenu de lui depuis.

PREMIÈRE APPARITION :

« Rédemption », 1^{re} partie [ST: LMG]

▶ **Toral est un jeune Klingon présomptueux et insolent. Ce bâtard du redoutable Duras ne possède ni la discipline ni la formation d'un vrai guerrier.**



devenir un vrai guerrier klingon, et pourtant Toral, un peu plus âgé, est dépourvu de nombre des qualités requises.

Caché dans le dos de ses tantes, il n'est guère qu'un pion qu'elles utilisent pour tenter de prendre le pouvoir et de s'assurer

la mainmise sur le Haut Conseil. Lursa et B'Etor ne lui témoignent aucun respect : B'Etor le gifle même comme s'il était encore un enfant ; Toral

se recroqueville alors que tout guerrier klingon digne de ce nom aurait rapidement tiré son arme.

Le lignage de Toral est authentifié par un scannage

★ Fantoche

Dans un premier temps tout au moins, Toral n'est que le jouet de ses tantes, Lursa et B'Etor.





Toral



★ Revanche

Si Toral veut le pouvoir et la reconnaissance, c'est peut-être par esprit de revanche sur sa naissance illégitime.

génétique, mais après maints débats, le **capitaine Jean-Luc Picard** – nommé **Arbitre de la Succession** par **K'mpec**, défunt **Chancelier du Conseil** – rejette ses prétentions au motif qu'il n'a livré aucune bataille, n'a pas versé de sang pour son peuple, ne s'est jamais honoré personnellement.

Le Conseil ne pourrait l'adoubé sans déroger à ses traditions et à ses lois. En tant que fils de **Duras**, Toral hérite de la gloire et des crimes de celui-ci; or, d'aucuns jugent la famille **Duras** corrompue et assoiffée de pouvoir, dépourvue d'honneur et de loyauté. Elle a conspiré à déshonorer le père de **Worf** et, par là même, la **Maison de Mogh**.

Toral réussit malgré tout à rallier un certain nombre de membres du Haut Conseil klingon demeurés loyaux envers la famille **Duras**, ce qui a pour effet de le conforter dans l'idée de la légitimité de son ascension. Ce soutien à Toral divise le Haut Conseil, à tel point qu'une guerre civile éclate dans l'**Empire klingon** entre les partisans de Toral et ceux de **Govron**.

Les **sœurs Duras** reconnaissent que Toral n'est pas prêt à régner; elles suggèrent que Worf devienne son père adoptif, qui pourrait guider Toral et lui apporter la discipline absolument indispensable à l'accomplissement de sa tâche. Worf rejette sagement cette proposition.

★ Renégats

Cinq ans après sa défaite face au Haut Conseil klingon, Toral ressurgit à la tête d'une bande de renégats pour dérober l'Épée de Kahless.

On apprend bientôt, grâce notamment à **Starfleet**, que la famille **Duras** est appuyée par l'**Empire stellaire romulien**.

Finalement, les forces de la famille **Duras** sont défaites; Toral, capturé, est derechef abandonné par sa famille (ses tantes se matérialisent pour se mettre en sûreté).

Effrayé mais résolu à faire une sortie digne d'un Klingon, Toral est amené devant **Govron** et le Haut Conseil. Il est inculpé de haute trahison.

Conformément à la loi et au **Rite de Vengeance** klingons, sa vie est remise entre les mains de **Worf** – le père et le grand-père de Toral ont déshonoré sans cause la Maison de **Mogh**. Mais **Worf** refuse de tuer le jeune Toral pour les crimes de sa famille. Épargné mais aussi humilié, celui-ci disparaît pour plusieurs années.

Le retour

Toral reparait cinq ans plus tard, en 2372, sur une planète de **classe M** non répertoriée du **quadrant Gamma**. Devenu adulte, il est à la tête d'une petite bande de guerriers klingons renégats et toujours bien décidé à devenir le chef de l'Empire. Sur **Torna IV**, Toral apprend incidemment, par le **maître du Dahar klingon Kor**, l'existence de la légendaire **Épée de Kahless**.

Toral et sa bande tendent une embuscade à **Kor**, au lieutenant-commander

★ Un pouvoir légendaire

L'Épée de Kahless est vénérée par les Klingons; quiconque la détient pourrait diriger l'Empire.

Worf et à **Jadzia Dax**, à qui ils tentent de prendre l'épée. Toral a l'intention de se servir du pouvoir mythique de l'arme pour renverser le Haut Conseil, céder l'Empire **klingon** et accéder enfin au pouvoir suprême.

Worf, **Jadzia Dax** et **Kor** réussissent à vaincre la bande de Toral. L'Épée de Kahless lui échappe, et avec elle le pouvoir de diriger l'Empire klingon.

Toral est blessé dans l'échauffourée. On ignore totalement s'il a survécu ou non à cette bataille, s'il est parvenu, par exemple, à s'enfuir dans le labyrinthe de cavernes de **Torna IV**, mais pour l'heure, Toral ayant disparu et ses deux tantes **B'Etor** et **Lursa** étant décédées, les prétentions de la famille **Duras** semblent définitivement contrecarrées.

« Je ne donne rien à l'Empereur. Avec l'épée en main, je dirigerai l'Empire. »

— Toral

UNE FAMILLE DE COMPOSITEURS

Soif de pouvoir

Bien que suffisamment présomptueux pour croire qu'il agit sur la foi de sa propre ambition, Toral n'est qu'une marionnette dont les ficelles sont tirées par ses tantes **Lursa** et **B'Etor**. Leurs machinations causent une guerre civile dans l'Empire klingon, jusqu'à ce que leur complicité avec les **Romuliens** soit découverte. Cinq ans après, Toral s'acharne encore à vouloir prendre la tête du Haut Conseil klingon: il a hérité de l'ambition dénuée de scrupules de la famille **Duras**.

Ambition

Toral et ses deux tantes n'ont aucun sens de l'honneur et de la loyauté. Ils veulent le pouvoir pour le pouvoir.



Fils de traître

Duras, traître à l'Empire klingon comme à sa famille, a jeté l'opprobre sur la Maison de **Mogh**. Toral semble marcher dans les traces de son père.

