

STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 20 ans
EDITIONS FRANCE

L'USSAÏ-DE PROIE KLINGON

Le plus grand

L'Empire Klingon

Le dernier chef-d'œuvre

Le développement des Klingons

depuis toujours

STAR TREK en 3D de temps

La 3D est maintenant là

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

Les détails pour les intimes

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire



Autres personnages et entités

La présence bien affirmée des principaux acteurs de la Galaxie — êtres humains, Klingons, Romuliens et Cardassiens notamment — tend à faire oublier la myriade d'autres espèces qui occupent les quatre quadrants. Les officiers de Starfleet ont rencontré des représentants de nombre de ces peuples, ainsi que d'innombrables formes de vie.

La Galaxie compte des millions de civilisations à divers stades de développement — des organismes les plus simples à des espèces quasi omnipotentes, en passant par des êtres qui font leurs premiers pas dans l'espace et d'autres capables de vols spatiaux supraluminiques. Certaines de ces sociétés sont très agressives : ainsi des **Borgs**, des **Kazons** ou des **Vidiens**, qui font peser une menace permanente sur l'**U.S.S. Voyager** lors de ses premières années dans le **quadrant Delta**.

Allégeances

L'objectif principal des Vidiens, atteints par le fléau du **phage**, est de se procurer des organes sains, mais tous les peuples ne sont pas aussi amoraux : le **Dr Danara Pel** s'attache au **HMU** de *Voyager* en 2372, puis fournit le traitement contre un

virus mortel contracté par **Janeway** et **Chakotay**. Au fil des années, certains peuples — notamment les **Romuliens**, les **Klingons** et les **Cardassiens** — sont alternativement amis et ennemis. L'inclination des **Breens** reste mystérieuse jusqu'en 2375 — ils s'allient alors avec les **Fondateurs** dans la guerre du **Dominion**. De **Cardassia Prime**, les experts militaires **Thot Gor** et **Thot Pren** dirigent efficacement l'effort de guerre, en collaboration avec les hautains et opportunistes **Vortas**, administrateurs du **Dominion** en poste dans le **quadrant Alpha** pour le compte des Fondateurs (**Weyoun** opère ainsi au fil de quatre vies de clonage).

Serviteurs loyaux

Autres **Vortas** importants : **Eris**, qui en 2370 se fait passer pour une victime du **Dominion** afin de gagner la confiance de **Ben Sisko** ; **Borath**, qui commande

une simulation d'invasion du quadrant Alpha vécue en 2371 par les officiers de l'**U.S.S. Defiant NX-74205** ; **Keevan**, qui trahit ses troupes et sera échangé contre la **Ferengie Ishka** ; et **Kilana**, qui négocie un armistice avec Benjamin Sisko en 2373. D'autres êtres sont faits pour servir : les **Hupyriens** tel **Maihar'du** (serviteur du **Grand Nagus Zek**), **M. Homn** (valet de **Lwaxana Troi**), les **femmes-animaux d'Orion**...

Maintes espèces demandent à adhérer à la **FUP**, dont les **Vulcains**, les **Trills**, les **Bajorans**, les **Bétazoïdes**. Ces derniers emploient leurs dons de télépathie pour faire des profits (**Devinoni Ral**) ou de la diplomatie (**Lwaxana Troi**). Le spécialiste du premier contact **Tam Elbrun** trouve en 2366 la paix à bord du vaisseau vivant **Gomtuu** et choisit d'y rester.

Malfaisants

Si de nombreux peuples côtoient pacifiquement la **FUP**, certains de leurs

membres sont moins inoffensifs. La **Ktarienne Etana Jol** cherche à prendre le contrôle de Starfleet en 2368 ; trois ans plus tard, un savant **el-aurien**, le **Dr Tolian Soran**, est près de faire 250 millions de morts en modifiant la trajectoire d'une anomalie spatio-temporelle, le **Nexus**. Les officiers

de Starfleet rencontrent maints êtres dangereux. **Bele** persécute **Lokai**, à la couleur de peau différente. Le négociant **Kivas Fajo** se montre prêt à tout pour enrichir sa collection de raretés ; un siècle plus tard, une **Kahn-ut-ut** de la **planète de Tyree** essaie d'accéder au pouvoir en échangeant le **fuseur** du capitaine **Kirk** avec les ennemis de son peuple. L'**Ocampa Tanis** veut détruire l'équipage de *Voyager* sur l'ordre de **Suspiria**.

Des êtres incorporels font parfois peser une lourde menace sur Starfleet. **Korob** et **Sylvia** perturbent l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** en 2267 ; l'année suivante, **Kirk** affronte **Gorgan de Triacus**, qui ensorcelle les enfants. Les **Platoniens** martyrisent ceux de leurs qui ne possèdent pas de facultés psychokinétiques.

Bienfaisants

Il existe malgré tout des êtres bienveillants. Le **Pr Gegen** renonce à sa **Théorie de l'Origine lointaine** pour sauver la vie de l'équipage de *Voyager*. Le **Haakonien Jetrel**, créateur de la meurtrière cascade de **métréons**, passe la fin de sa vie à essayer de racheter les ravages causés par son invention. Certains êtres sans méchanceté foncière entrent en conflit avec d'autres pour défendre leurs principes, comme **Zarabeth de Sarpeidon**, qui ment à **McCoy** et à **Spock**, égarés sur sa planète, pour les retenir auprès d'elle. À l'inverse, la souveraine **Marouk d'Acamar III** semble parfaitement inflexible, mais elle conduit son peuple à la réunification.



★ Belliqueux

Les **Kazons** se répartissent en sectes belliqueuses, en conflit permanent entre elles et avec d'autres peuples.



★ Découverte

Avec sa **Théorie de l'Origine lointaine**, le **Pr Gegen** met en péril les fondements de la civilisation **voth**.



★ Ambassadrice télépathe

La flamboyante **Lwaxana Troi** représente son monde en matière de diplomatie.



★ Serviteurs du Dominion

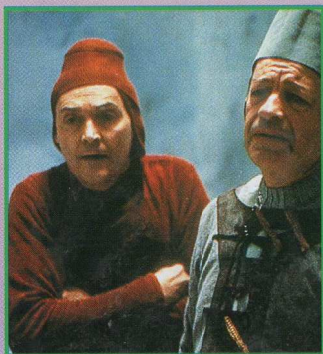
Les **Vortas** tels que **Weyoun** ne vivent que pour servir.

UNE DIVERSITÉ INFINIE



★ Verte beauté

Les séduisantes **femmes-animaux d'Orion** vivent pour procurer du plaisir à autrui.



★ Bandits du quadrant Delta

Les **Nyriens** recourent à la technologie pour déplacer les personnels des vaisseaux et colonies aliens avant de les revendiquer.

AUTRES DOSSIERS
À CONSULTER...LE DOMINION Dossier 16
STAR TREK:
DEEP SPACE NINE Dossier 70

Yelgrun, négociateur du Dominion

Yelgrun est un négociateur de confiance du Dominion, mais sa carrière prend fin à bord de la station *Empok Nor* quand un échange de prisonniers tourne mal.

Yelgrun est un clone **vorta** typique, froid, calculateur et sûr de lui, calme en apparence mais en fait fort peu patient.

En 2374, les **Fondateurs** du **Dominion** le choisissent pour superviser un échange de prisonniers – la **Ferengie Ishka** contre le **Vorta Keevan**, détenu par la **Fédération** – qui doit se dérouler à bord de la station spatiale **cardassienne** désertée *Empok Nor*. Yelgrun doit traiter avec **Quark**, fils d'Ishka. À leur arrivée, Yelgrun et ses soldats **Jem'Hadar** sont contraints de s'arrimer à la station car **Rom**, frère de Quark, a mis au point un système de brouillage pour empêcher l'usage des **téléporteurs**.

Yelgrun fait aussitôt une démonstration de force en postant ses **Jem'Hadar** à des points névralgiques.

Accompagné de deux **Jem'Hadar**, Yelgrun ne ménage pas ses sarcasmes devant les embrassades d'Ishka et de ses fils.

Un rude négociateur

Les négociations s'ouvrent. Quark tente de tromper le rusé Vorta, qui réplique par des observations ironiques et de froids arguments. Quark exige le renvoi des **Jem'Hadar**, ce que Yelgrun refuse. Quark accepte un compromis : deux **Jem'Hadar** resteront pour veiller sur le Vorta ; les **Ferengis** partiront aussitôt l'échange effectué, et Yelgrun sera récupéré quelques jours plus tard par un vaisseau du Dominion.

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Yelgrun

FORME DE VIE : Vorta

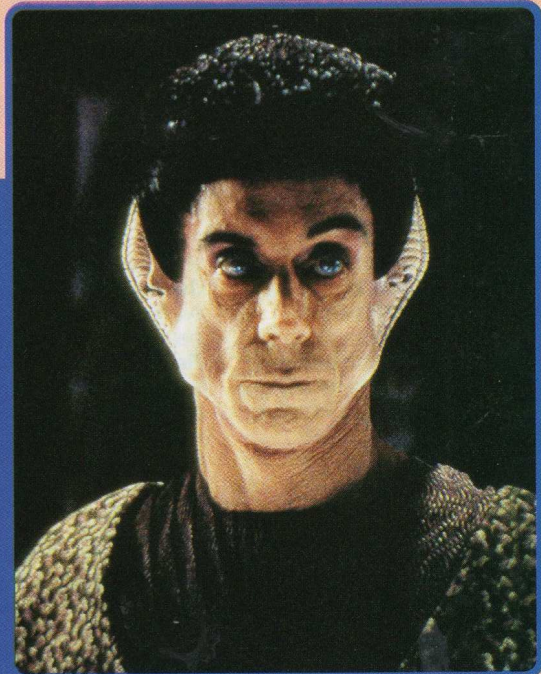
FONCTIONS : négociateur du Dominion

REMARQUES : Yelgrun est caustique et fort impatient.

SITUATION ACTUELLE : prisonnier de guerre, détenu par la FUP (capturé en 2374 par des Ferengis lors d'un échange de prisonniers à bord de la station *Empok Nor*)

PREMIÈRE APPARITION :

« Les Sept Ferengis » [ST : DS9]



▲ Yelgrun est un Vorta imposant, d'aspect sévère. Ses yeux d'un bleu perçant et son esprit caustique sont pour beaucoup dans les succès qu'il remporte lors des diverses négociations qu'il conduit pour le compte du Dominion.

ÉCHANGE DE PRISONNIERS



★ **Empok Nor**
Yelgrun accepte de rencontrer les cupides Ferengis dans un lieu neutre : la station spatiale cardassienne abandonnée **EMPOK NOR** est un lieu idéal.



★ **Protection**
Yelgrun fait face aux Ferengis, encadré par de nombreux guerriers **Jem'Hadar** qui assurent sa protection et la garde d'Ishka enchaînée.



★ **Étrange**
Le Vorta Yelgrun semble très surpris du comportement de Keevan lors de l'échange de prisonniers, mais il lui faut quelques secondes pour comprendre ce qu'il en est véritablement.

Yelgrun menace de tuer tous les Ferengis et de ramener Keevan dans le Dominion. Rom menace à son tour de tuer Keevan, mais Yelgrun déclare que, son sort étant de toute façon scellé, sa mort prématurée n'aurait pas de conséquences. Quark contre-attaque : le Dominion a besoin de Keevan vivant pour savoir quels secrets de la FUP il a découverts. Yelgrun accepte alors l'accord proposé par les Ferengis, puis les félicite pour leur habileté, notant qu'ils feraient mieux de rejoindre le Dominion plutôt que de rester neutres dans la guerre.

Les louanges font place à l'amusement devant la méthode employée par **Nog** pour s'assurer

qu'Ishka n'est pas une **Korrigane** : il lui entaille la main avec un couteau pour examiner son sang, ce qui lui vaut d'être frappé par sa grand-mère. Yelgrun se dit que les Ferengis ne sont guère dangereux. Il renvoie tous ses **Jem'Hadar** à l'exception de deux vers le Dominion et donne dix minutes à Quark et aux autres avant l'échange.

À malin, malin et demi

À l'insu de Yelgrun, les Ferengis se mettent à se chamailler ; dans la dispute, Keevan est accidentellement abattu. Percevant qu'il n'a plus de monnaie d'échange, Quark essaie de gagner du temps pendant que les autres Ferengis stimulent les nerfs de Keevan avec des **inhibiteurs neuraux** pour faire illusion.

Yelgrun s'impatiente, se déclare prêt à tuer Ishka et n'accorde que cinq minutes supplémentaires à Quark. Finalement, l'échange de prisonniers s'effectue dans une course – chacun des groupes est à une extrémité et les prisonniers doivent parcourir cette distance. Yelgrun attribue tout d'abord la démarche heurtée de Keevan aux traitements subis, mais quand Keevan se heurte encore et encore à une paroi, il soupçonne un mauvais tour. Il ordonne à ses gardes **Jem'Hadar** de tuer tout le monde, mais les Ferengis sont plus prompts. Le Vorta se recroqueville pour échapper au massacre ; Ishka est saine et sauve. Quant à Yelgrun, capturé, il sera remis à la Fédération et passera le reste du conflit en détention.

« Fascinant. J'adorerais en entendre davantage, mais si votre fils ne se présente pas rapidement, je vais devoir vous tuer. »

— le Vorta Yelgrun à la Ferengie Ishka



Weyoun

L'administrateur en chef du Dominion dans le quadrant Alpha se présente comme un être avenant et coopératif, mais sous ces dehors aimables, se cache un politicien froid et calculateur.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 2B ERIS
- 2C KILANA
- 2D KEEVAN

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- LE DOMINION.....Dossier 16
- STAR TREK: DEEP SPACE NINE.....Dossier 70

FICHE D'IDENTITÉ

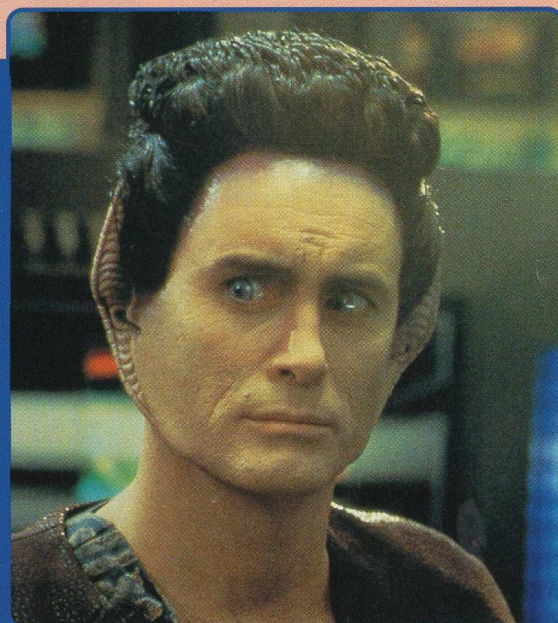
NOM: Weyoun

FORME DE VIE: Vorta
(de sexe masculin)

FONCTION: administrateur en chef du Dominion dans le quadrant Alpha

REMARQUES: Weyoun a été cloné à plusieurs reprises. Comme tous les Vortas, il bénéficie, en tant qu'administrateur du Dominion, des apports de l'ingénierie génétique. L'une des versions de Weyoun est tuée par les Jem'Hadar.

PREMIÈRE APPARITION:
« To the Death » [ST: DS9]



▲ Malgré ses efforts pour avoir l'air aimable, Weyoun est un être froid et calculateur. Rien ne compte plus pour lui que de servir les Fondateurs et d'assurer la conquête du quadrant Alpha par le Dominion.

Comme tous les Vortas, Weyoun, administrateur en chef du Dominion, est un être rusé et opportuniste, totalement dévoué aux Fondateurs. Il a été cloné une demi-douzaine de fois et, en plusieurs vies, s'est élevé jusqu'à une position éminente.

Le génie génétique a fait de Weyoun un politicien « parfait ». Quels que soient ses sentiments au sujet d'une situation, il présente inmanquablement un visage serein; toujours agréable, il gratifie chacun – fût-ce son pire ennemi – d'un sourire amène... que dément un regard froid et calculateur. Il ne semble engageant que parce que cela sert le Dominion.

Weyoun ment en permanence ou presque; il est enclin à changer d'attitude en une fraction de seconde, et l'absence de sincérité caractérise

la quasi-totalité de ses rapports avec autrui. Il n'est attaché à aucune opinion et possède, à un degré étonnant, la faculté de rejeter instantanément tout argument dont le caractère fallacieux transparait. Il est capable de faire deux déclarations entièrement contradictoires à quelques minutes d'intervalle.

Weyoun excelle dans l'art de contrôler les êtres et dans l'observation des comportements. Il identifie les craintes comme les faiblesses, et se sert de ces informations pour manipuler autrui. Il œuvre au renforcement de toutes les alliances qui coïncident avec ses intérêts et à la destruction de toutes celles qui n'entrent pas dans ce cadre.

Une position éminente

Lorsque le Dominion lance son assaut en direction du quadrant Alpha, Weyoun, administrateur en chef de

cette opération, bénéficie d'une totale indépendance. Les Fondateurs ne désirent pas s'impliquer dans cette action, de sorte qu'il joue le

campagne se déroule sous les meilleurs auspices...

Weyoun savoure le pouvoir qui lui est conféré: il apprécie d'avoir enfin la possibilité

d'imposer sa volonté à Gul Dukat et semble tirer un vif plaisir dans la distribution aux Jem'Hadar du blanc de ketrecel indispensable

UNE ALLIANCE DIFFICILE



Weyoun et Gul Dukat, chef de l'Empire cardassien, premier allié du Dominion dans le quadrant Alpha, ont une relation complexe. Dans le domaine tactique, il n'est pas du niveau de Gul Dukat, chef de l'Empire cardassien premier allié du Dominion dans le quadrant Alpha, mais...



★ *Étranges alliances*
Weyoun convainc le capitaine Ben Sisko

le jeune homme, à moins qu'il ne s'abstienne d'employer des termes tels que « occupation ». Pour Weyoun, le concept de liberté de la presse relève de la naïveté.

Contrairement à maints politiciens, Weyoun ne s'intéresse guère au court terme. Élevé pour penser au long terme, il insiste par exemple

dévoué aux Fondateurs qu'il considère comme de véritables dieux.

★ Alliance

Dukat et Weyoun ont des relations conflictuelles; chacun cherche à prouver sa supériorité. Le plus souvent, et de par sa position de pouvoir, c'est Weyoun qui l'emporte.



★ Brevet

Weyoun est enclin que le Dominion ait réussi à anéantir le champ de mines qui l'empêchait d'utiliser le vortex, mais les Prophètes détruisent la flotte qui tente de l'emprunter.

Weyoun

à leur survie. Totalement fasciné par la notion d'immortalité, il fait tout pour éviter d'être embarrassé devant les Fondateurs. Doté d'un ego surdimensionné (c'est là sa faiblesse majeure), il est ravi de pouvoir parler avec le **Korrigan Odo**, alors même qu'il perçoit le danger que ce spécialiste de la sécurité est susceptible de représenter pour le Dominion.

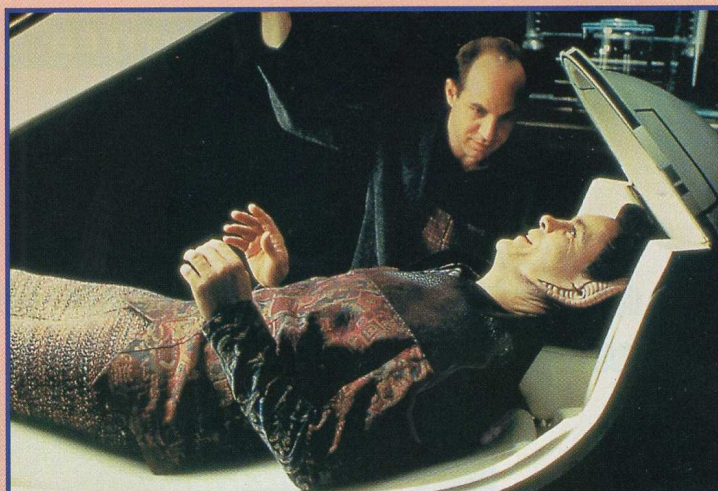
Aussi grisé de sa propre puissance soit-il, jamais Weyoun n'envisagerait de trahir les Fondateurs, qu'il considère comme des dieux. Il est même mort à leur service : en 2372, Weyoun est chargé d'éliminer un groupe de Jem'Hadar en rupture de ban qui ont pris le contrôle d'un **portail iconien**. Conscient du fait que, pour cette mission, il ne peut se fier à la plupart des Jem'Hadar, il sait qu'il est dans l'intérêt de tous que ces renégats soient défaits. Doué d'une immense capacité à jauger une situation dans son ensemble, il se montre assez imaginatif et persuasif pour s'allier à la FUP, mais commet une erreur de jugement (extrêmement rare chez lui) en mettant en question la loyauté des Jem'Hadar qui servent sous ses ordres : il est tué par leur Premier.

Jugement politique

Weyoun est ressuscité grâce à une technique de clonage propre au Dominion, qui laisse intacte sa mémoire. Dans sa nouvelle existence, il possède, au plus haut degré, la perception des ramifications politiques de tout événement ; il évalue d'instinct les réactions de l'opinion publique et en estime avec clairvoyance les implications pour le Dominion. Il attache une grande importance aux apparences et fait tout ce qui est en son pouvoir pour minimiser les différends que le Dominion peut avoir avec ses alliés, voire avec ses ennemis – après que des Cardassiens et des Jem'Hadar se sont affrontés lors d'une rixe au **bar de Quark**, il ordonne avec agressivité à Dukat de se tenir à ses côtés et de sourire.

Durant l'occupation de *Deep Space Nine*, Weyoun impose des restrictions sur les informations mises à la disposition des reporters, dont les articles sont en outre censurés. Lorsque **Jake Sisko** souhaite dresser son portrait pour l'**agence de presse de la Fédération**, Weyoun refuse que le jeune homme l'interviewe, à moins qu'il ne s'abstienne d'employer des termes tels qu'« occupation ». Pour Weyoun, le concept de liberté de la presse relève de la naïveté.

Contrairement à maints politiciens, Weyoun ne s'intéresse guère au court terme. Élevé pour penser au long terme, il insiste par exemple



★ Vain espoir ?

Weyoun, fasciné, apprend que Giger croit avoir découvert le moyen de parvenir à l'immortalité ; il décide d'expérimenter ce procédé.

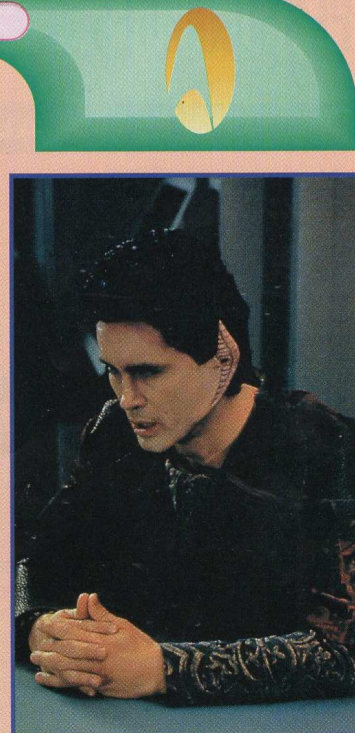
pour que les Cardassiens honorent le pacte de non-agression qui les lie à **Bajor**, car il comprend qu'il en va de la crédibilité du Dominion dans le quadrant Alpha.

La réputation du Dominion est en effet cruciale pour Weyoun ; il soutient publiquement que le Dominion est une organisation

★ Surveillance

Weyoun surveille les troupes cardassiennes et les Jem'Hadar à bord de DEEP SPACE NINE, afin que ces soldats donnent au moins une apparence d'unité.

bienveillante et que chacun finira par comprendre qu'il est sage de l'intégrer. En privé, il est bien décidé à asseoir la suprématie du Dominion par tous les moyens, y compris le génocide. Dépouvu de conscience, Weyoun suggère que le Dominion devra peut-être annihiler l'humanité pour atteindre son objectif.

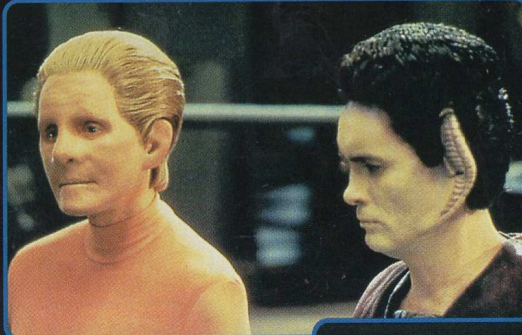
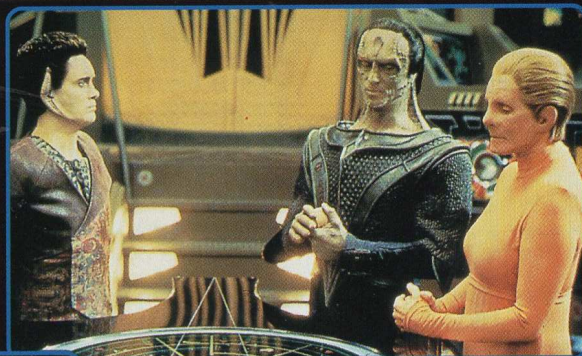


Il arrive que Weyoun laisse tomber son masque de responsable sincère et raisonnable, afin de faire mieux porter une menace, mais dès qu'il sent son contrôle de la situation rétabli, le sourire reparaît sur son visage, et il souligne derechef que le Dominion et lui-même ne se préoccupent que du bien d'autrui.

UN AGENT LOYAL

Les Vortas

Lorsque le Dominion envoie sa première flotte dans le quadrant Alpha, Weyoun reçoit pour mission de collaborer avec Gul Dukat sur Cardassia. Après la prise de contrôle de *Deep Space Nine* par le Dominion, Weyoun et Dukat y établissent leur quartier général. De toute évidence, Weyoun jouit de plus de pouvoir réel que Dukat. Il insiste pour que les Cardassiens fassent exactement ce que leur dicte le Dominion, ce qui suscite un certain ressentiment chez Dukat.



★ Hiérarchie

Weyoun est le subordonné des Fondateurs, mais il exerce lui-même un pouvoir considérable.



★ Maître et serviteur

Weyoun est entièrement dévoué aux Fondateurs, qu'il considère comme de véritables dieux.

★ Rivalité

Dukat et Weyoun ont des relations conflictuelles ; chacun cherche à prouver sa supériorité. Le plus souvent, et de par sa position de pouvoir, c'est Weyoun qui l'emporte.



★ Brève victoire

Weyoun est enchanté que le Dominion ait réussi à anéantir le champ de mines qui l'empêchait d'utiliser le vortex, mais les Prophètes détruisent la flotte qui tente de l'emprunter.



Kilana

Kilana sert le Dominion avec une intelligence et une vivacité d'esprit teintées de ruse. Elle porte divers « masques » dans les négociations et ne semble faire confiance à personne — ce qui va lui coûter très cher.

Kilana est l'une des rares **Vortas** féminines que **Starfleet** ait rencontrées. Les Vortas sont les administrateurs du **Dominion**, le plus souvent intelligents et rusés — Kilana ne fait pas exception. Comme la plupart des membres de son espèce, elle est douée d'une confiance en elle-même qui confine parfois à l'arrogance.

Séduisante

Lorsque les officiers de Starfleet font la rencontre de Kilana, elle est vêtue d'une robe bordeaux qui épouse ses formes et d'une cape bleu nuit. Sa chevelure de jais est retenue en arrière par ses oreilles pointues, ornées de pendants dorés. Ses vêtements ne semblent pas faits pour la guerre, et pourtant, Kilana est tout à fait spectaculaire lorsqu'elle se tient parmi ses soldats **Jem'Hadar**.

Eris, autre Vorta féminine, a fait montre de pouvoirs de télékinésie lors d'une rencontre antérieure avec le capitaine **Benjamin Sisko**, mais on ignore si Kilana possède elle aussi de telles facultés.

Le Dominion se fie de toute évidence à elle pour accomplir des missions difficiles : elle est envoyée à la recherche d'un vaisseau **Jem'Hadar** abattu à la **Date stellaire 50049**,

pour sauver un **Fondateur** coincé à l'intérieur.

Kilana est à la fois très fine et très séduisante. Ses yeux gris-bleu respirent l'intelligence, mais masquent ses véritables intentions ; elle peut paraître très sympathique, puis l'instant d'après se révéler comme un adversaire impitoyable, prête à mentir et à tricher pour remplir la tâche dont l'a chargée le Dominion. Elle parle avec l'empathie un peu inquiétante d'une négociatrice et diplomate d'expérience, mais pour désamorcer une situation, elle n'hésite pas parfois à s'excuser de son inexpérience dans les rapports avec les étrangers au Dominion.

Duplicité

Ce type de comportement est assez dérangeant pour ses adversaires, qui peuvent être tentés de ressentir une certaine sympathie pour elle, qui cherche simplement à remplir ses objectifs. Si les Fondateurs lui font confiance, c'est qu'elle est capable de brandir un rameau d'olivier tout en poignardant sa victime dans le dos.

L'agression sournoise perpétrée sur **Torga IV** contre le capitaine **Ben Sisko** et sa petite équipe (qui défendent le vaisseau **Jem'Hadar** qu'ils ont récupéré) illustre la duplicité de Kilana. Ayant

échoué, elle n'hésite pas à présenter de vibrantes excuses. Sa propension à adopter des points de vue différents, voire contradictoires, fait qu'il est impossible d'être certain de ses véritables sentiments. Pour cette Vorta, une impasse n'est que l'occasion d'essayer une nouvelle tactique.

Les Vortas vivent pour servir les Fondateurs, aussi Kilana considère-t-elle les erreurs de sa part comme de graves manquements personnels. Outre le risque de perdre la faveur des Fondateurs, l'une des conséquences de l'échec de cette mission particulière est que Kilana assiste au suicide de ses propres troupes.

Dans les situations difficiles qui exigent un talent pour la négociation, Kilana est capable de déployer tout son charme et de complimenter son adversaire, si cela peut lui donner l'occasion d'aboutir à un compromis. Avant d'adopter une attitude de confrontation, elle explorera toutes les possibilités de règlement pacifique. On ne sait si elle honore ses engagements — la promesse d'organiser le retour en sécurité de l'équipe de Starfleet n'est peut-être pas ce qu'elle semble être. Kilana cache fréquemment ses véritables intentions.

Comme la diplomate qu'elle joue à être, Kilana écoute attentivement l'affaire qu'on lui présente, mais en fin de compte, cela ne lui importe pas toujours, surtout si elle est en position de force. Elle n'hésite pas à faire éclater

pendant des heures des **obus à l'ultritium** au-dessus des positions adverses pour amener l'ennemi à se rendre de guerre lasse.

Le goût du détail

Kilana ne manque pas de sérieux. Elle passe du temps à étudier les rapports du Vorta **Weyoun** sur les membres du personnel de **Deep Space Nine** et connaît même les familles des officiers importants (elle mentionne le nom de **Jake Sisko**). Elle aime citer des détails de la vie personnelle d'un adversaire, comme s'ils étaient des amis de longue date — une telle familiarité est fort déstabilisante.

Kilana exploite l'addiction des **Jem'Hadar** au **blanc de ketrecel** pour asseoir son autorité, mais elle est aussi capable d'étouffer les dissensions d'un simple regard. C'est sans vergogne qu'elle lance des assauts contre l'ennemi ; on sait qu'elle a détruit un **Runabout** de Starfleet avec tout son équipage.

Lors des négociations pour la récupération du vaisseau **Jem'Hadar** tombé sur **Torga IV**, il apparaît que la Vorta veut

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

LE DOMINION.....Dossier 16
STAR TREK:
DEEP SPACE NINE...Dossier 70

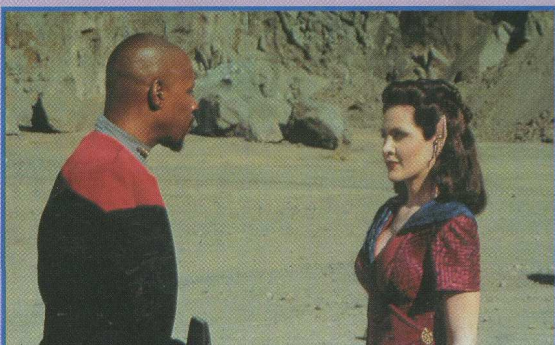


★ Mystérieuse

On ne sait pas grand-chose de Kilana. Elle semble ouverte et détendue, mais elle veille à ne rien révéler de sa vraie nature.

mettre la main sur quelque chose de précieux à bord — en fait, un **Korrigan** agonisant dissimulé dans l'épave.

Son refus de coopérer avec **Sisko** aboutit finalement à la mort du **Korrigan**, dont Kilana ne pourra que récupérer les restes sombres et visqueux dans une fiole. Elle en est ébranlée, mais peut-être cette expérience fera-t-elle d'elle un agent plus sage et plus habile dans la négociation.



★ Rivaux

*Kilana semble considérer le capitaine **Ben Sisko** comme un sérieux rival.*



★ Retenue

*Kilana fait montre de sa parfaite maîtrise dans ses rapports avec les **Jem'Hadar**; d'un regard glacial, elle établit vite que les guerriers n'attaqueront que sur son ordre.*



Keevan

Keevan fait montre de la ruse et de la duplicité caractéristiques des Vortas. Sachant que l'échec de sa mission conduira à sa mort, il assure sa sécurité en devenant prisonnier de guerre de la Fédération.

Keevan est l'un des rares **Vortas** à avoir été capturés par **Starfleet**, et très probablement le seul à périr de la main d'un **Ferengi**.

Comme la plupart des membres de son espèce, Keevan est un administrateur, responsable d'une troupe de **Jem'Hadar**, agissant pour le compte du **Dominion** du quadrant **Gamma**. En tant que commandant d'un vaisseau **Jem'Hadar**, il bénéficie de la loyauté totale de ses soldats améliorés par ingénierie génétique. Rusé comme tous les **Vortas**, dont il partage la chevelure noire et les yeux bleu-gris perçants, il diffère de ses congénères en ce qu'il fait passer ses propres intérêts avant ceux du **Dominion**.

Calculateur

À la **Date stellaire 51107**, Keevan traque un vaisseau du **Dominion** dérobé par le capitaine de la **Fédération** **Ben Sisko**. Le **Troisième Jem'Hadar** à bord de l'astronave de Keevan met en doute la sagesse de la poursuite de **Sisko** dans une nébuleuse de matière noire instable et non cartographiée, mais Keevan passe outre ce scepticisme, ce qui a pour résultat un atterrissage en catastrophe sur une planète de classe **M** hostile. Lors de ce crash, Keevan subit de graves lésions internes et ses **Premier** et **Second** sont tués, de sorte que le

commandement des troupes échoit au **Troisième**.

La situation empire pour Keevan : ses guerriers sont dans l'incapacité de se procurer le traitement médical dont il a besoin ou de faire fonctionner leur dispositif de communication.

Keevan pense que les **Jem'Hadar** seraient fort aise de le voir mourir, mais il refuse de leur donner cette satisfaction. Il cache le fait que les rations de **blanc de ketrecel** grâce auxquelles il contrôle ses troupes sont limitées ; déjà la pénurie de cette substance narcotique nuit à la discipline générale, et Keevan sait qu'une fois le **blanc de ketrecel** épuisé, les **Jem'Hadar** lui échapperont tout à fait – ils tueront leur chef et se supprimeront aussi. De nombreux **Vortas** ont connu une fin ignominieuse dans des circonstances voisines.

Volte-face

Keevan est un négociateur désarmant, capable de masquer ses objectifs sous une façade amicale. Après que ses soldats ont découvert que le vaisseau de **Sisko** s'est lui aussi crashé sur la planète et ont capturé deux des membres de son équipage, Keevan entreprend de mettre au point une stratégie propre à améliorer sa situation.

Ayant appris de ses prisonniers que l'équipe de **Starfleet** compte un médecin dans ses rangs, il charge son **Troisième** de retrouver le groupe de la **FUP** et d'évaluer sa force

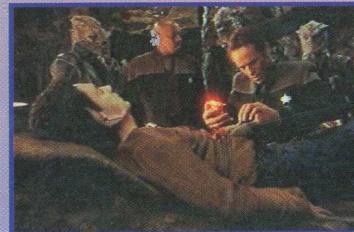
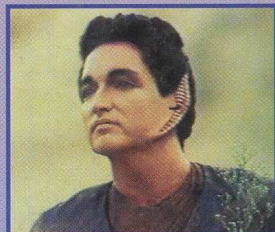
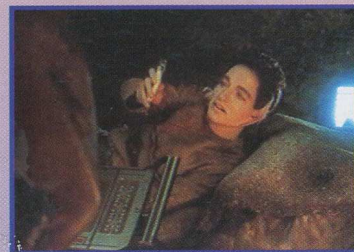
sans livrer bataille. Hélas, un soldat perd son sang-froid et ouvre le feu – sous l'effet du manque de **blanc de ketrecel**.

Bien qu'affaibli, Keevan est incapable de contenir sa colère ; il exige de châtier le soldat, mais le **Troisième** lui fait remarquer que ce n'est pas là le rôle d'un **Vorta**. Keevan sauve la face en indiquant au **Troisième** que qu'il pourrait devenir **Premier** s'il poursuit ses efforts.

Lâcheté

De toute évidence, Keevan ne fait pas confiance aux **Jem'Hadar** en proie à une grande agitation. Il donne pour instruction au **Troisième** de signifier en personne les termes d'un accord aux officiers de **Starfleet** : les prisonniers seront relâchés si le **Dr Julian Bashir** et le capitaine **Ben Sisko** se rendent volontairement au camp du **Vorta**.

Bashir examine Keevan : une intervention chirurgicale immédiate s'impose. Le médecin applique sans retard un traitement qui permet à Keevan d'échapper à la mort. Aussitôt, le **Vorta** se retourne contre ses propres troupes.



★ Insensible

C'est sans émotion apparente que Keevan passe devant les cadavres de ses guerriers pour se livrer aux officiers de Starfleet, à qui il a offert sa reddition.

Sachant que le **blanc de ketrecel** est presque épuisé, il avertit **Sisko** qu'il ordonne aux **Jem'Hadar** d'attaquer le camp de **Starfleet** au matin, puis offre de révéler les plans exacts afin que ses troupes puissent être prises en embuscade.

Les soldats **Jem'Hadar** acceptent leur sort, alors même qu'ils ont conscience de la duplicité de Keevan – tel est « l'ordre des choses ». Le carnage qui en résulte met **Sisko** hors de lui, à tel point qu'il a bien envie de tuer le **Vorta**, mais Keevan se rend en tant que prisonnier de guerre de **Starfleet**. Il sait que ses jours sont comptés, dans la mesure où il sera exécuté après avoir été remis aux mains du **Dominion** (les **Vortas** doivent se suicider plutôt que de se rendre), mais au moins a-t-il repoussé l'échéance fatidique.

En réalité, le sort de Keevan sera scellé bien

★ Pénurie

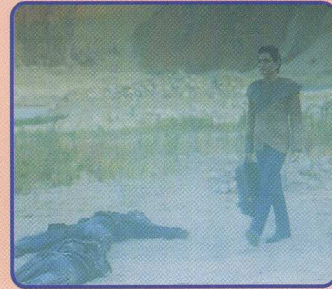
Keevan s'efforce de cacher aux Jem'Hadar le fait que le blanc de ketrecel va bientôt manquer. S'ils le savaient, ceux-ci lui échapperaient totalement.

★ L'aide

Le retors Vorta se rend compte que le Dr Bashir et ses collègues de Starfleet peuvent lui sauver la vie. Il propose à Sisko un marché qui horrifie le capitaine.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

LE DOMINION Dossier 16
STAR TREK :
DEEP SPACE NINE.... Dossier 70



plus tôt que prévu. Il est utilisé dans un échange de prisonniers visant à arracher **Ishka**, la maîtresse du **Grand Nagus ferengi Zek**, aux griffes du **Dominion**.

La honte

Le **Vorta** tente en vain de faire croire aux **Ferengis** qu'on ne les laissera pas repartir vivants et va jusqu'à essayer de dérober leur vaisseau pour s'enfuir, mais il est pris.

Au cours de la bataille qui éclate au sujet de la récompense offerte par **Quark**, Keevan est accidentellement tué par **Gaila**, le cousin de **Quark**. Ses dernières paroles sont : « Je hais les **Ferengis**... »

La dépouille de Keevan est abandonnée à bord d'une station **cardassienne** désaffectée, **Empok Nor**, dans un état de stimulation neurale artificielle qui l'amène à se heurter encore et encore à une cloison.

Peut-être une fin aussi honteuse sied-elle à un être qui s'est montré prêt à sacrifier ses troupes pour sauver sa propre peau.

★ Mort accidentelle

Le Vorta Keevan trouve la mort accidentellement lors d'une querelle entre les Ferengis, qui se trouvent dépourvus de leur unique moyen de pression.



★ Keevan d'abord

Aussi longtemps que sa sécurité personnelle est assurée, Keevan ne se soucie guère des conséquences de sa capture sur le reste du Dominion. Il sait que la Fédération traite bien ses prisonniers.

M. Homn

Mr. Homn est le serveur personnel de Lwaxana Troi. Extrêmement grand et fort, il possède une patience apparemment illimitée pour faire face aux caprices de son employeuse.

M. Homn est le valet de Lwaxana Troi. Il a remplacé M. Xelo, dont Mme Troi prétend qu'il était très attiré par elle ; selon elle, ses pensées étaient imaginatives mais également « vraiment pornographiques ». Mme Troi affirme que M. Homn projette aussi à son égard des idées libidineuses, mais elle le garde néanmoins.

On ignore le prénom (si tant est qu'il en ait un), l'espèce et la planète d'origine de M. Homn.

Doté d'une grande force physique, dépassant d'au moins une tête l'être humain moyen, il doit absolument se courber pour passer les portes standard de Starfleet. Le teint très pâle, il porte de longues et sobres robes. Par sa tenue comme par son physique, M. Homn rappelle Ruk, l'androïde ultraperfectionné que le capitaine James T. Kirk a rencontré sur la planète Exo III en 2266, mais il est fort probable qu'il s'agisse d'une simple coïncidence.

TÂCHES VARIÉES

★ Porteur

M. Homn est doué d'une immense force physique, ce qui tombe fort bien car Lwaxana Troi ne voyage pas « léger ». Bien que ses bagages soient énormes, M. Homn les porte sans effort apparent.



★ Cuisinier

M. Homn a notamment pour tâche de préparer les repas de Lwaxana Troi. Il lui sert ici un pique-nique sur sa planète natale, Betazed.



FICHE D'IDENTITÉ

NOM : M. Homn

FORME DE VIE : humanoïde
(espèce et origine inconnues)

FONCTIONS : Valet de Lwaxana Troi. M. Homn veille sur son alimentation, s'occupe de ses bagages et de ses toilettes, il sert ses invités et accomplit pour elle toutes sortes de tâches quotidiennes.

PENCHANTS : boissons fortes, ultaberries, pensées lubriques

PHYSIQUE : grand, pâle, dégarni

PREMIÈRE APPARITION :
« Haven » [ST: LNG]



▲ Les origines de M. Homn demeurent toujours mystérieuses. Son employeuse, Lwaxana Troi, généralement bien informée pourtant, ne les a jamais révélées. Il semble peu probable que le silencieux M. Homn le fasse jamais de lui-même.

★ Loyal

M. Homn est toujours à la disposition de Lwaxana Troi, qu'il suit partout – jusque dans le holodeck.



Discretion

Nonobstant sa grande taille, M. Homn est généralement quasi invisible en société. Il fait montre d'une grande gentillesse et la violence lui est totalement étrangère. Lwaxana et lui constituent une fameuse équipe.

Tandis que l'impétueuse Mme Troi sème la confusion et l'étonnement dans toutes les directions, M. Homn prend tranquillement en charge les affaires pratiques. Le capitaine Picard de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* juge M. Homn difficile à oublier.

Lwaxana Troi et M. Homn voyagent ensemble, mais la première semble souvent se considérer comme étant seule, sans quiconque pour lui apporter amour, soutien et réconfort. Bien qu'elle fasse totalement confiance à M. Homn, leur relation est essentiellement d'ordre professionnel. M. Homn est certes un compagnon, plus qu'un domestique, mais pas

M. Homn



la boisson, a probablement de l'humain en lui.

M. Homn défait les bagages de Lwaxana Troi, il fait briller son argenterie, il ouvre les portes pour elle, il est capable de conduire une cérémonie nuptiale **bétazoïde** en langage des signes; il sert à boire lors des soirées intimes qu'organise parfois Mme Troi. Elle sait qu'il fera en sorte que les hôtes soient à l'aise – il leur offre en silence mets et breuvages. Bon couturier, il retouche sans difficulté une robe de mariage.

M. Homn sert aussi Mme Troi lors de pique-niques; il lui cueille des **uttaberries** – mais ce sacré gourmand en mange autant qu'il lui en rapporte!

Espégle lorsqu'il fait résonner le gong de grâces à l'heure des repas ou finit les verres au cours des fêtes, M. Homn se montre très solennel lorsqu'il s'incline

cérémonieusement pour manifester son accord ou simplement prendre acte. Il est parfois difficile de savoir si M. Homn est vraiment sincère ou sarcastique, mais Mme Troi attache une certaine importance à son opinion, qu'elle accepte en général, bon gré mal gré.

Excentricités

Les manières de M. Homn sont souvent fort surprenantes pour des humains. Il a assurément un faible pour les boissons fortes; quand Picard apporte une bouteille à Mme Troi pour la remercier de son hospitalité, il s'en empare et l'engloutit entièrement! Ceci fait, il semble satisfait de lui et ne souffre apparemment pas d'effets indésirables. À la fin des fêtes, M. Homn a tendance à finir les fonds de verres, c'est même là l'une des rares activités qu'il savoure ouvertement.

M. Homn est un pince-sans-rire. Son attitude est quasi **vulcaïne** – à peine l'ombre d'un sourire – lorsqu'il suit Mme Troi qui s'efforce d'attirer de nouveaux admirateurs. Il aime voir les avances importunes de Lwaxana provoquer la gêne de ses cibles, qui tentent vainement de lui fausser compagnie.

M. Homn frise parfois l'irrespect envers l'exigeante Mme Troi, d'un regard interrogateur ou d'une ostentation dans l'accomplissement de ses tâches, mais dans l'ensemble, son attitude est celle d'un serviteur dévoué. Ce géant laconique sait où s'arrêter et se montre compétent dans son travail. Son tempérament est même parfaitement adapté à celui de l'exubérante Mme Troi. Sa réserve naturelle est un bon antidote aux excès de Lwaxana. Parfait serviteur, il est discret et fiable en toutes circonstances, et possède des talents multiples.

★ Laconique

La seule fois où M. Homn parle, c'est pour remercier le capitaine Picard de lui avoir offert à boire.

« Merci pour la boisson. » — M. Homn au capitaine Picard

★ Stoïque

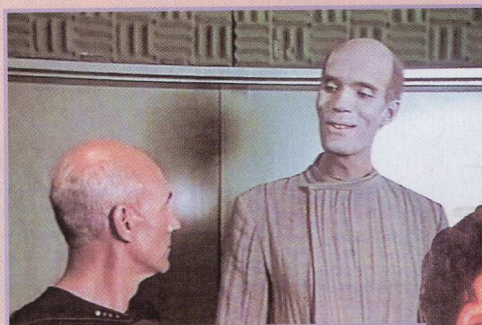
M. Homn reste imperturbable face aux exigences de Lwaxana Troi et écoute sans broncher le récit de ses malheurs.

du tout son ami ou son amant. M. Homn est un être raffiné, qui maîtrise fort bien l'art de la communication non verbale. S'il est capable de parler, il ne le fait que rarement – sans que l'on sache si cela est dû à la timidité ou au fait que son espèce n'est pas familière de cette forme de communication. Il ne s'exprime qu'une fois durant son séjour de trois jours à bord de l'*U.S.S. Enterprise*, à la suite de la réception de mariage de la fille de Lwaxana, **Deanna**.

Devoirs

S'il semble plutôt apprécier sa vie, M. Homn demeure imperturbable. Il prend les ordres de Mme Troi avec calme, aussi outranciers soient-ils. Il paraît même savourer les joutes verbales de Lwaxana beaucoup plus parfois que les personnes avec qui sa maîtresse se prend de bec.

Il tire apparemment plaisir à voir fonctionner les petits plans de Mme Troi. L'une des raisons pour lesquelles Lwaxana aime avoir M. Homn à ses côtés réside dans le fait qu'il est bon public. Il a cependant la capacité très humaine de s'ennuyer. En pareil cas, il bâille – ce qui lui arrive rarement avec Mme Troi. Il la trouve stimulante, elle le trouve utile. Il arrive – assez rarement – qu'il soit choqué, notamment lorsque **Data** avance que M. Homn, par son goût de



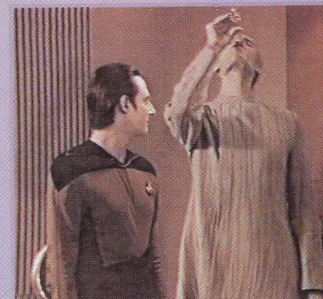
★ Excès de zèle?

M. Homn est parfois d'une diligence affectée; au grand dam de Picard, il fait retentir le gong de grâces aux repas.



★ Santé!

M. Homn apprécie tout particulièrement de vider les fonds de verres des invités.



UN LOYAL SERVITEUR

Un compagnon idéal

M. Homn est pour Lwaxana Troi un compagnon de presque tous les instants, qui veille sur ses besoins matériels et même parfois affectifs. Il se fond généralement dans le décor, silencieux

derrière sa maîtresse, prêt à accomplir ses humbles tâches – notamment porter les bagages de Lwaxana ou lui ouvrir les portes. En dépit de sa taille imposante, il se fait souvent oublier, tant de Mme Troi que de ceux avec qui elle s'entretient. Cette discrétion même est l'une de ses qualités majeures.

Mme Troi n'est nullement gênée qu'il entende ses conversations ou qu'il soit au courant de ses visées amoureuses. Sa capacité d'écoute est précieuse face à la légendaire loquacité de Lwaxana Troi, qui lui confie souvent ses problèmes et ses inquiétudes. Patient, loyal et digne de confiance, il est pour elle le compagnon idéal.

◀ Humour

Le discret M. Homn ne manque pas d'humour. Un léger sourire se dessine souvent sur son visage lorsqu'il voit les malheureux qui font l'objet des tendres attentions de Lwaxana Troi s'efforcer de repousser poliment ses avances.


**AUTRES DOSSIERS
À CONSULTER...**
**AUTRES GROUPES
ET RACES** Dossier 18
**LE PERSONNEL
DE STARFLEET** Dossier 43

Lwaxana Troi, ambassadrice

L'ambassadrice Lwaxana Troi ne dédaigne pas d'utiliser ses fonctions officielles pour essayer de marier sa fille ou de trouver elle-même un partenaire, ce qui ne l'empêche pas par ailleurs d'œuvrer avec sérieux pour le peuple de Betazed.

Lwaxana Troi, fille de la **Cinquième Maison**, détentrice du **Saint Calice de Rixx** et héritière des **Anneaux Sacrés de Betazed**, est considérée comme une vraie peste par sa fille **Deanna Troi**. Avant sa nomination au poste d'ambassadrice de Betazed, Lwaxana s'acharne à essayer de marier sa fille et parvient même à effectuer plusieurs visites maternelles à bord du vaisseau de la **Fédération U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, où Deanna occupe les fonctions de conseiller.

Le comportement extravagant de Lwaxana ne manque pas d'attirer l'attention – d'aucuns jugent pénible son attitude empreinte de présomption. En 2364, Lwaxana accorde au **capitaine Jean-Luc Picard** le « privilège »

de porter ses bagages ; elle compte bien le faire marcher à la baguette tout au long de son séjour à bord. Fière de son héritage **bétazoïde**, Lwaxana tient à honorer les anciennes traditions, comme celle de faire tinter une cloche par son valet **M. Homn** à chaque bouchée qu'elle avale, ou celle d'arriver nue à son mariage.

Un nouveau rôle

À la suite de sa nomination en tant qu'ambassadrice de Betazed, en 2365, Lwaxana Troi revient à bord de l'**U.S.S. Enterprise** alors que celui-ci vient d'embarquer deux dignitaires de la planète **Antede III**. L'**Enterprise**

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Lwaxana Troi

FORME DE VIE : Bétazoïde
(de sexe féminin)

FONCTIONS : ambassadrice

TITRES : fille de la Cinquième Maison, détentrice du Saint Calice de Rixx et héritière des Anneaux Sacrés de Betazed

AMOURS : Ian Andrew Troi (premier mari, décédé), le capitaine Jean-Luc Picard, le barman Rex, le commander William Riker, le Dr Timicin, le ministre Campio, Jeyal (second mari), Odo

PREMIÈRE APPARITION : « Haven » [ST : LNC] ; « Abandon » [ST : D59]



▲ **Lwaxana Troi réussit à conjuguer son intérêt pour les choses du cœur et ses devoirs d'ambassadrice bétazoïde. Elle jouit de la pleine confiance de son gouvernement et représente avec fierté son peuple en de nombreuses occasions diplomatiques.**

★ Réception

En 2366, Lwaxana Troi participe à la réception de clôture de la Conférence biennale sur les Accords commerciaux bétazoïdes.



UNE DIPLOMATIE DIFFÉRENTE



★ Lwaxana et Deanna

Ses visites officielles à bord de l'**U.S.S. ENTERPRISE** sont pour Lwaxana l'occasion de s'enquérir de la vie amoureuse de sa fille.

se rend ensuite à une conférence sur la planète **Pacifica**, où sera officialisée l'intégration des **Antedéens** dans la FUP. Lwaxana doit être la représentante officielle de Betazed à cette cérémonie. Au cours du trajet, M^{me} Troi n'hésite pas à exciper de son statut d'ambassadrice pour se rapprocher de Picard. Elle invite le capitaine dans ses appartements pour un

dîner bétazoïde protocolaire, en omettant de mentionner qu'il en sera l'unique hôte. Picard se présente en grand uniforme ; lorsqu'il se rend compte qu'il est à la merci des avances prédatrices de Lwaxana, il insiste pour que le **lieutenant-commander androïde Data** participe également au repas. Le désir qu'a Lwaxana de séduire un officier de l'**Enterprise** résulte de la **Phase** – phénomène périodique qui se traduit par un quadruplement des pulsions sexuelles chez les Bétazoïdes de sexe féminin.

Esprits primitifs

Tout au long du parcours, les Antedéens, qui détestent les voyages spatiaux, sont maintenus dans un état de catatonie. Une fois l'**U.S.S. Enterprise** parvenu à Pacifica, et dès lors que les Antedéens sont ranimés, M^{me} Troi fait plein usage de ses pouvoirs télépathiques. Pénétrant sans difficulté l'esprit fruste des Antedéens, elle perçoit que les deux dignitaires sont

★ Assassins

En 2365, Troi démasque deux délégués antedéens qui se révèlent être des assassins.



Lwaxana Troi, ambassadrice

★ Représentante de Betazed

En 2369, ses responsabilités diplomatiques conduisent Lwaxana Troi à bord de la station DEEP SPACE NINE.

★ Escorte officielle

Un Dr Julian Bashir très nerveux se voit confier la rude tâche d'escorter M^{me} Troi dans la station.



mine de vouloir échapper aux griffes de son ex-amant, Jean-Luc Picard, fou de jalousie. Le capitaine entre dans le jeu et menace de détruire le navire ferengi si on ne lui rend pas sa bien-aimée. Tog, terrifié, capitule instantanément, rendant sa liberté à M^{me} Troi.

La manière peu ordinaire dont Lwaxana Troi aborde les affaires diplomatiques se révèle souvent d'une surprenante efficacité. Son indépendance d'esprit ne nuit jamais à la totale confiance que le gouvernement

de son fils. On ignore pour l'heure si cette maternité tardive a eu des conséquences sur sa carrière diplomatique.

Les fonctions de Lwaxana Troi paraissent très prestigieuses et palpitantes, mais les apparences sont parfois assez trompeuses. Lorsque c'est nécessaire, Troi ne ménage pas ses efforts. En 2370 par exemple, elle apporte son assistance à une délégation cairn, dont le peuple souhaite intégrer la Fédération. Les Cairns, télépathes, communiquent par images, ce qui leur rend spécialement difficile

★ Le rapt

En 2366, Lwaxana et son valet M. Homn sont enlevés par un Ferengi libidineux, le DaiMon Tog.

l'acquisition d'un langage verbal. L'enseignement d'un tel langage se révèle épuisant pour Lwaxana; le stress induit provoque une très grave crise dans son esprit métaconscient.

Lwaxana Troi finira cependant par se rétablir, et les Cairns ne manqueront pas de louer cette ambassadrice bétazoïde si peu conventionnelle.

en fait des assassins – l'intérieur de leur robe est doublé d'**ultritium**, une substance explosive qu'ils ont l'intention d'utiliser pour saboter la conférence. Lwaxana Troi sauve de nombreuses vies en cette occasion comme en bien d'autres – l'ambassadrice multiplie en effet de telles prouesses.

M^{me} Troi retrouve l'équipage de l'*Enterprise* en 2366, quand le vaisseau arrive à Betazed pour la **Conférence biennale sur les Accords commerciaux**. Au nom de l'amitié qui le liait au défunt mari de Lwaxana, le directeur de la conférence, **Reittan Grax**, a intégré celle-ci à la délégation bétazoïde. C'est la première fois que des **Ferengis** sont autorisés à participer; Lwaxana ne cache pas son antipathie pour ces êtres totalement « indéchiffrables » par les télépathes.

Plus rusée que les Ferengis

Lwaxana, sa fille et le **commander Riker** sont bientôt enlevés par un Ferengi, le **DaiMon Tog**; grâce à son astuce, l'ambassadrice va, une fois encore, sauver la situation. Elle est tout près de persuader un Tog énamouré de lui communiquer son code d'accès informatique; ce pari échoue, mais Lwaxana propose alors de demeurer aux côtés du Ferengi en tant que compagne permanente – à la condition que les deux officiers de **Starfleet** soient libérés. Puis, M^{me} Troi fait

bétazoïde place en ses talents de diplomate. M^{me} Troi est même envoyée jusqu'à **Deep Space Nine** pour le compte de son peuple. En 2369, elle accompagne une délégation d'ambassadeurs de la Fédération dans une mission destinée à en apprendre davantage au sujet du **vortex bajoran**. Lors de son séjour, elle rencontre le **métamorphe Odo**; fascinée par ce qu'il est, elle essaie de se lier d'amitié avec lui.

Deux ans plus tard, Lwaxana revient à bord de *Deep Space Nine* dans un cadre officiel, en tant que représentante bétazoïde à la **Fête de la Gratitude bajorane**. Son amour – non payé de retour – pour Odo, conjugué à un accès de **fièvre zanthie**, amène nombre des membres de l'équipage à agir selon leurs désirs inconscients, ce qui plonge brièvement la station dans la confusion et le chaos.

En fuite

Lorsque l'ambassadrice rend de nouveau visite à *Deep Space Nine*, en 2371, Odo a la surprise de s'apercevoir qu'elle est enceinte et qu'elle fuit son nouveau mari, **Jeyal**. Le chef de la Sécurité aide Lwaxana à se tirer de ce mauvais pas en acceptant de contracter un mariage de convenance qui persuade Jeyal de renoncer à ses prétentions sur l'enfant à naître. M^{me} Troi regagne ensuite Betazed pour se préparer à la naissance

ATTRACTION DES CONTRAIRES

Mariage nu

En 2368, l'ambassadrice Lwaxana Troi accepte d'épouser **Campio**, troisième ministre de la Conférence des Juges de la planète **Kostolain**. Ils ne se sont jamais rencontrés, mais un échange de portraits suffit à convaincre Lwaxana que ce mariage sera harmonieux. Elle insiste pour que la cérémonie ait lieu à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, en présence de ses amis et de sa fille **Deanna**. Le capitaine **Jean-Luc Picard** accepte volontiers de la mener à l'autel. La liberté d'esprit de Lwaxana va finalement conduire le très conservateur **Campio** à renoncer au mariage, mais la personnalité vibrante de M^{me} Troi ne constitue pas un obstacle à sa carrière diplomatique.



◀ Esprit libre

Lwaxana brûle de trouver un nouveau mari, mais refuse de changer sa manière d'être pour plaire au conservateur **Campio**.

▼ Rite nuptial

Le mariage de Lwaxana Troi avec **Campio** est rompu après qu'elle s'est présentée nue à la cérémonie, conformément à la tradition bétazoïde.



« Votre esprit est si peu évolué que je puis lire vos pensées dans mon sommeil. »

— l'ambassadrice Lwaxana Troi aux Antédéens



Lwaxana Troi : ses amours à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE

L'ambassadrice Lwaxana Troi séjourne fréquemment à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D, où elle exaspère sa fille Deanna Troi et multiplie les interludes amoureux.

Ambassadrice du gouvernement de **Betazed**, fille de la Cinquième Maison, Détentrice du Calice sacré de Rixx et Héritière des Anneaux sacrés de Betazed, **Lwaxana Troi** est l'heureuse maman du conseiller **Deanna Troi**, de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701-D. Lwaxana vient pour la première fois à bord du vaisseau de la Fédération en 2364, à l'occasion du mariage arrangé entre sa fille et **Wyatt Miller**. Tout en supervisant les préparatifs du mariage et en se querellant avec la future belle-mère de sa fille, Lwaxana s'éprend de **Jean-Luc Picard**. Estimant que le capitaine est d'un rang assez élevé pour elle, elle le courtise sans vergogne.

Le mariage échoue, mais Lwaxana ne renonce pas à conquérir Picard.

Phase suivante

L'année où elle devient ambassadrice à part entière, en 2365, Lwaxana fait l'expérience de la **Phase**, qui voit la femme bétazoïde parvenir à la pleine maturité sexuelle : sa libido quadruple alors ! Accompagnant des délégués **antidéens** à bord de l'Enterprise, elle se met en quête d'un mari : Picard – ou à défaut son officier **William T. Riker** – fera parfaitement l'affaire. Elle va jusqu'à suivre Picard dans son **holoprogramme** favori, où il incarne le détective **Dixon Hill**. Son attention est détournée par le barman du programme, qu'elle poursuit de ses assiduités. Cette fois,

LWAXANA ET L'AMOUR

NOM : Lwaxana Troi

FORME DE VIE : Bétazoïde

SITUATION DE FAMILLE : Veuve de Ian Andrew Troi

PROFESSION : Ambassadrice de Betazed

TITRES : Fille de la Cinquième Maison, Détentrice du Calice sacré de Rixx, Héritière des Anneaux sacrés de Betazed

AMOURS : Capitaine Picard, commander Riker, Dr Timicin, le barman Rex

PREMIÈRE APPARITION : « Haven »



▲ Lwaxana prend l'habitude de se présenter à bord de l'ENTERPRISE, le plus souvent avec des idées amoureuses en tête. Son attitude aguicheuse irrite parfois le capitaine Picard, qui a cependant du respect pour elle.

DE SÉDUISANTS OFFICIERS



★ Premier choix

Dès leur toute première rencontre, l'ambassadrice bétazoïde Lwaxana Troi est attirée par Jean-Luc Picard, le capitaine de sa fille Deanna.

★ Second choix

Repoussée par Picard, et en proie à la Phase – quadruplement des pulsions sexuelles chez la femme bétazoïde – Lwaxana jette son dévolu sur Riker.



Picard peut s'échapper. Avant de quitter le vaisseau, elle révèle que deux des Antidéens sont des assassins, et parvient à embarrasser une fois encore Picard.

L'arroseuse arrosée

En 2366, Lwaxana est à son tour victime de harcèlement, de la part de l'importun **DaiMon Tog**, qui fait intrusion dans une conférence commerciale de Betazed. Lwaxana commence par l'ignorer, mais le **Ferengi** l'enlève – ainsi que Deanna et Riker. Il a non seulement l'intention d'en faire sa compagne, mais aussi d'exploiter à son profit les facultés de télépathe de la Bétazoïde. Elle parvient à retenir son attention assez longtemps pour que Deanna et Riker envoient un signal secret à l'Enterprise. Lwaxana



Lwaxana Troi : ses amours à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE

★ Déception

Toujours en pleine «Phase», Lwaxana connaît une nouvelle déception pour s'être entichée du barman Rex – un personnage du hologramme !

★ Le Ferengi amoureux

Après la Conférence commerciale de Betazed, Lwaxana Troi devient l'objet des obsessions du DaiMon Tog.



rituel, afin de n'être pas à la charge de sa famille. Elle tente de le faire changer d'avis, d'autant que ses recherches, si proches du succès, pourraient sauver son monde. Mais la fille de Timicin l'enjoint de respecter la tradition. Résignée, Lwaxana accompagne Timicin à Kaelon II, pour être à ses côtés quand il dira adieu aux siens.

Lasse d'être seule, Lwaxana accepte d'épouser le **ministre Campio** de la planète **Kostolain**, qu'elle n'a jamais vu.

Un vieux raseur

À la **Conférence des Juges**, en 2368, Lwaxana monte à bord de l'*Enterprise* pour son mariage. À son grand dam, elle constate que Campio est un vieillard ennuyeux. Elle apprend à Deanna qu'elle renonce à se marier nue, comme le veut la tradition bétazoïde, et ce à la demande de Campio. Deanna lui dit que ce n'est pas l'époux qu'il lui faut, mais Lwaxana ne semble pas s'en soucier. Elle se distrait en jouant avec **Alexander Rozhenko** – fils du **Klingon Worf** – dans son hologramme préféré, reconstitution de la **colonie Parallax** sur **Shiralea VI**, dont elle apprécie les bains de boue. En apprenant à Alexander à s'amuser, elle retrouve elle-même la joie de vivre.

Lwaxana se présente au mariage... dans la tenue d'Eve. Heurté de cette entorse au protocole, son fiancé l'abandonne devant l'autel...

Loin de s'en attrister, Lwaxana Troi, plutôt ravie de l'incident, reprend sa vie d'ambassadrice au cœur léger.

persuade le DaiMon Tog de libérer ses compagnons. Picard vient alors à sa rescousse : se prétendant l'amant délaissé de Lwaxana, il parvient à inquiéter le Ferengi, qui la relâche. Une fois le danger passé, Lwaxana se dit qu'elle apprécie fort les manifestations d'affection de Picard, aussi peu sincères soient-elles... Mais, pour le capitaine, le devoir passe avant tout !

Lwaxana a jadis été mariée à un humain, **Ian Andrew Troi, officier de Starfleet**, qui est mort alors que Deanna avait sept ans. Depuis son veuvage, elle recherche un

nouveau compagnon, et pense l'avoir trouvé en la personne du **Dr Timicin**. Originaire de **Kaelon II**, celui-ci est en 2367 à bord de l'*Enterprise* pour procéder à une expérience scientifique, cependant que Lwaxana est venue rendre visite à sa fille. Ils sont heureux ensemble jusqu'à ce que l'expérience de Timicin échoue, ce qui le plonge dans une grave dépression. Il révèle à une Lwaxana horrifiée qu'il approche des soixante ans, « le Temps de la Résolution » : il devra commettre un suicide

ENFIN LE BONHEUR ?



★ L'âge du départ

Lwaxana trouve enfin le grand amour, qui malheureusement s'achève dans la tragédie : conformément à la tradition de Kaelon II, le **Dr Timicin** doit commettre un suicide rituel – la « Résolution » – à l'âge de soixante ans.



★ Bain de jouvence

Grâce au jeune **Alexander Rozhenko**, Lwaxana trouvera la force d'échapper au mariage avec un Kostolain dont elle ne veut pas.

★ Encore raté !

Le **Dr Timicin** est atterré par l'échec de ses expériences, car il n'aura plus le temps d'achever ses recherches avant sa « Résolution ».





Tam Elbrun

De par ses facultés de télépathie, Tam Elbrun est un impressionnant spécialiste du premier contact, mais ce don est aussi une malédiction, car Elbrun ne peut filtrer les pensées d'autrui.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

9 BELE ET LOKAI

26 LE Dr SEVERIN

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

STAR TREK :
LA NOUVELLE
GÉNÉRATIONDossier 69

Tam Elbrun est un télépathe prodigieusement doué, dont les facultés vont bien au-delà de celles que possède d'ordinaire les **Bétazoïdes**. Mais Elbrun paie chèrement pour ce talent hors du commun : incapable de filtrer les pensées de ceux qui l'entourent, il est constamment assailli par la moindre pensée de tout humanoïde se trouvant près de lui.

Chez la plupart des Bétazoïdes, les facultés télépathiques apparaissent à l'adolescence, à un âge donc où l'on peut gérer l'intrusion des pensées étrangères. Mais, dans quelques cas très rares, dont celui d'Elbrun, ces pouvoirs se manifestent dès la naissance : le tout-petit affligé d'un tel don doit sans comprendre faire face à une écrasante surcharge mentale.

Un diagnostic précoce

et un entraînement particulier ont permis à Elbrun de gérer la situation dans son enfance, mais, comme son esprit est le réceptacle des pensées de tout son entourage, depuis qu'il est adulte le stress accumulé lui vaut régulièrement d'être hospitalisé. Au cours d'une crise, il a été le patient de **Deanna Troi**, qui était alors étudiante en psychologie.

Un rôle utile

Ses capacités mentales inhabituelles amènent Elbrun à devenir l'un des plus éminents spécialistes du premier contact de la **Fédération**. Dans ce rôle, ses facultés lui permettent de se mettre au courant de façon incroyablement rapide de la culture et des intentions de toute espèce.

En dépit du traitement suivi pendant des années, Elbrun rencontre de grandes difficultés à assumer ses facultés de télépathe. Animé par un profond désir de

s'abstraire des tourments que lui inflige un apport télépathique permanent, il a tendance à privilégier les missions susceptibles de lui éviter tout contact avec des humanoïdes.

La personnalité d'Elbrun est de celles que l'on

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Tam Elbrun

FORME DE VIE : Bétazoïde, de sexe masculin

FONCTIONS : Spécialiste du premier contact

FACULTÉS : Elbrun possède des facultés métapsychiques avancées ; il « entend » en permanence les pensées de ceux qui l'entourent, sans pouvoir s'en abstraire.

SANTÉ : Elbrun a été victime de dépressions nerveuses à répétition.

PREMIÈRE APPARITION : « Tin Man »
(ST : LNC)



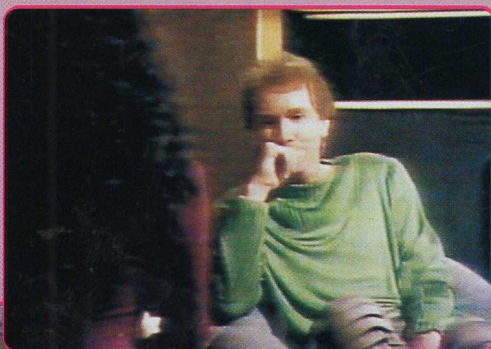
▲ Les pouvoirs télépathiques extraordinairement développés de Tam Elbrun lui sont fort utiles dans son rôle spécialisé, mais il ne peut éviter d'être submergé par les pensées d'autrui.

★ Un stress permanent

À plusieurs reprises, Elbrun a dû recevoir des soins psychiatriques. C'est ainsi que le conseiller Troi l'a rencontré sur Bétazed.

★ L'ami silencieux

Ne pouvant lire les pensées de Data, Elbrun trouve agréable et reposant de travailler avec l'androïde.



★ Douleur

Elbrun éprouve souvent des difficultés à gérer le stress résultant des pensées de son entourage. Peu respectueux des conventions, il agit comme si toute pensée était exprimée à voix haute.

qualifie de « difficiles ». Son comportement est fort peu orthodoxe, et il n'a guère de respect pour le protocole, la hiérarchie et l'autorité de **Starfleet**. La Fédération ferme les yeux sur son attitude, tant ses talents sont précieux. Il cultive des manières agressives et cinglantes pour s'isoler des autres humanoïdes. Il a tendance à agir de façon impulsive, à penser que ce qu'il fait est bien, sans vraiment prendre en considération les autres

★ Un spécialiste

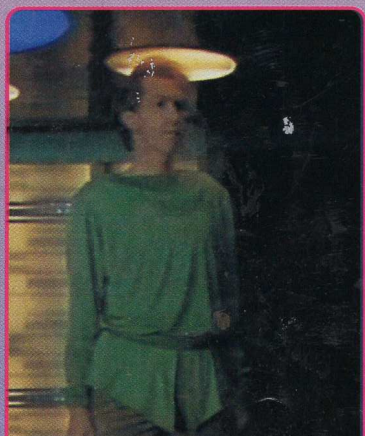
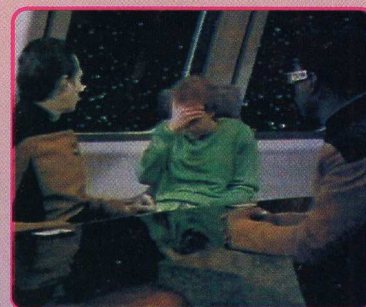
Starfleet emploie Elbrun en tant que spécialiste du premier contact. Il est considéré comme un être difficile, mais nul ne doute de ses capacités.

ou les conséquences éventuelles de ses actes.

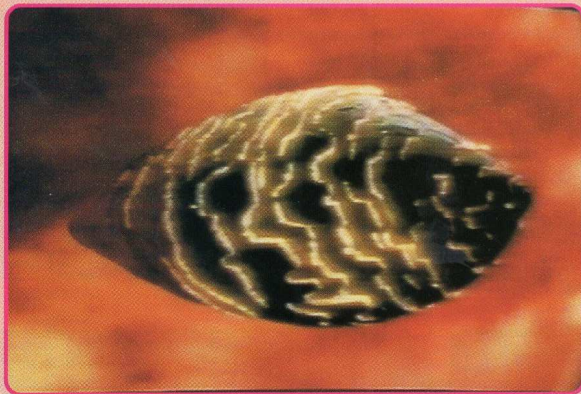
Impatient à l'égard de ceux qui doivent verbaliser leurs pensées, il a pour dérangeante habitude de répondre aux questions avant qu'elles n'aient été posées.

Un travail délicat

Ses fonctions exigent de la part d'Elbrun une grande capacité de jugement : toute erreur d'interprétation pourrait avoir des conséquences fatidiques. Il est fréquemment amené à s'impliquer en profondeur avec ceux qu'il a contactés, au risque de partager leur point de vue et d'en oublier ses propres objectifs. C'est ainsi que s'est produit le désastre de **Ghorusdan**.



Tam Elbrun



Elbrun avait été affecté à bord de l'**U.S.S. Adelphi**, dans le cadre d'une mission visant à une prise de contact avec les Ghorusdans, à la culture fort complexe. L'opération s'est soldée par une catastrophe : 46 morts, dont le **capitaine Darson**.

Une **commission d'enquête de Starfleet** a innocenté Elbrun

– Darson aurait dû être plus prudent, et mieux prendre en compte les tabous culturels de Ghorusdan – mais sa réputation en a souffert. S'il ne se juge pas totalement responsable, Elbrun reconnaît qu'il lui aurait fallu se montrer plus catégorique dans ses avertissements.

Désireux de mener une vie exempte d'invasion mentale, Elbrun accepte le poste de délégué – unique – de la Fédération auprès de **Chandra V**, dont la population non humanoïde se signale notamment par un rituel d'accueil de trois jours.

Tin Man

La découverte d'un objet intelligent en orbite autour de l'étoile agonisante **Bêta Stromgren** et la perspective d'établir le contact avec cette entité incitent Elbrun à quitter Chandra V. **Date stellaire 43779.3** : il embarque à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, qui doit se rendre en territoire inexploré en vue de ce contact avec l'organisme désigné par la Fédération sous le nom de « **Tin Man** » (en référence au bûcheron de fer-blanc du « Magicien d'Oz »). Une fois sur place, Elbrun doit créer un lien d'esprit à esprit, les tentatives de communication linguistique **subspatiale** ayant échoué.

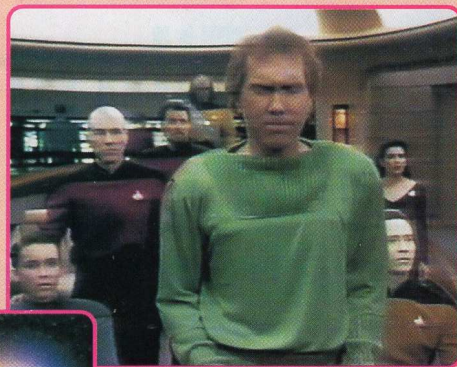
Elbrun a le plaisir de travailler avec le **commander Data**. Comme il ne peut lire les pensées de l'androïde au cerveau positronique, le Bétazoïde voit en lui un compagnon sympathique et reposant. Le processus consistant à faire progressivement connaissance avec un humanoïde au fil des conversations est une agréable nouveauté pour Elbrun, qui recherche la compagnie de Data ; le reste du temps, il mène une existence solitaire dans ses

★ Un vaisseau spatial vivant

La dernière mission d'Elbrun consiste à établir le contact avec un vaisseau spatial doué d'intelligence, que la Fédération a baptisé « **Tin Man** ».

★ Avertissement mental

Elbrun est en contact avec **Tin Man**, qui s'appelle lui-même **Gomtuu**. Quand un **OISEAU-DE-GUERRE ROMULIEN** menace **Tin Man**, Elbrun l'alerte par télépathie.



L'entité est bientôt menacée par un autre *Oiseau-de-Guerre romulien* ; Elbrun et Data se téléportent alors à son bord. Elbrun est aussitôt assailli par la masse des souvenirs de toute une vie que Gomtuu lui transmet en quelques secondes. Après le choc initial, Elbrun se sent parfaitement à l'aise. Libéré pour la première fois de son existence de la cacophonie mentale qui envahit son cerveau, il « entend » le seul Gomtuu.

En retour, Elbrun apporte à l'entité le réconfort et la compagnie dont elle a tant besoin. Lorsque Gomtuu propulse l'*Enterprise* loin de Bêta Stromgren sur le point d'exploser et renvoie Data sur la passerelle de son vaisseau, Elbrun demeure auprès de l'entité ; il a enfin trouvé la paix tant attendue.

★ Un allié puissant

Gomtuu répond au message du Bétazoïde en émettant une onde de choc qui détruit le vaisseau romulien, endommage l'U.S.S. ENTERPRISE et assomme Elbrun.

quartiers, plutôt que de se mêler aux autres membres d'équipage de l'*Enterprise*.

Bien qu'ils soient à des années-lumière de distance, Elbrun a déjà établi un contact subconscient avec l'entité. Il en retire des impressions de grande longévité et de terrible solitude, et révèle que l'être s'appelle **Gomtuu**. Une fois plus près de Gomtuu, Elbrun discerne qu'il s'agit d'un vaisseau stellaire « vivant », dont l'équipage est mort il y a de longues années.

Un *Oiseau-de-Guerre romulien*

menace Gomtuu. Elbrun incite ce dernier à se défendre. Ce faisant, le Bétazoïde est victime d'une attaque, dont un scannage médical indique qu'elle a été provoquée par un stress systématique et général. On redoute qu'Elbrun ne se perde dans la fusion télépathique, mais il maintient le contact avec Gomtuu.

« J'entends tout et tout le monde à bord de ce vaisseau. Je ne peux pas les chasser. »

— Tam Elbrun

LE CONTACT

Des partenaires idéaux

Elbrun et Gomtuu communiquent sur un plan purement télépathique. Gomtuu apporte à Elbrun la paix mentale qu'il désire depuis toujours, et en retour Elbrun procure au vaisseau vivant un équipage et un compagnon.

★ Le sauveur

Unis, Elbrun et Gomtuu rejettent l'U.S.S. ENTERPRISE et l'OISEAU-DE-GUERRE ROMULIEN loin de Bêta Stromgren, puis le vaisseau vivant et son nouveau compagnon disparaissent.

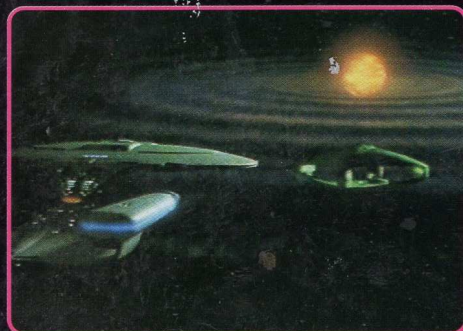


★ Vivant

Gomtuu semble être « construit » de tissu vivant. Ce vaisseau a un besoin désespéré de compagnie.

★ La requête

Elbrun convainc Picard de le téléporter à bord de Gomtuu avant l'arrivée des Romuliens.



★ Nouvelle vie

Son équipage mort, Gomtuu erre parmi les étoiles depuis des siècles. Il offre à Elbrun l'occasion de le rejoindre et lui fournit un siège. Le Bétazoïde accepte volontiers ce nouveau rôle.



Devinoni Ral

Devinoni Ral est un homme fort séduisant qui gagne sa vie en tant que négociateur indépendant; ses facultés empathiques secrètes, dues à son héritage bétazoïde, lui procurent un net avantage dans ses fonctions.

Devinoni Ral est né en 2325 à Bruxelles, au sein de l'**Alliance européenne**, sur Terre, d'un père humain et d'une mère mi-humaine, mi-bétazoïde – de qui le jeune homme a hérité certaines facultés empathiques.

Dans ses jeunes années, Ral est mal à l'aise lorsqu'il perçoit les pensées de ceux qui l'entourent. À 19 ans, il part s'installer sur la planète **Hurkos III**, dans l'espoir de se distancier des sentiments conflictuels provoqués par ses dons d'empathie.

Manipulateur

Devinoni Ral devient un jeune homme très séduisant, d'une grande élégance, fréquemment accompagné de belles femmes. Avec la maturité, il assume mieux son héritage bétazoïde. Il tire parti de ses facultés dans sa vie personnelle comme en affaires, dans ses fonctions de négociateur indépendant. Fort du don de sentir les émotions de ses interlocuteurs, il adapte ses réactions intellectuelles et tactiques en conséquence. Dans les négociations, il se montre très sûr de lui, calme et à l'aise, mais ne s'implique

pas à un niveau affectif. Il est capable de gérer des situations mouvantes et n'hésite pas à contourner les règles de la négociation à son avantage. Il saisit toute occasion de renforcer sa position, sans se laisser entraver par un quelconque code moral.

Si son efficacité de négociateur est reconnue, Ral est parfois gauche et hautain dans ses relations avec autrui; trop habitué peut-être aux situations de manipulation, il ne sait pas toujours comment se positionner lorsque les événements et les conversations ont un tour naturel.

Sans scrupule

En 2366, à l'âge de 41 ans, Devinoni Ral est engagé par les **Chrysalis** qui souhaitent se porter candidats au contrôle du **vortex barzan**. Les négociations se tiennent à bord de l'**U.S.S.**

Enterprise NCC-1701-D que dirige le capitaine **Jean-Luc Picard**. Ral y fait la connaissance du conseiller de l'**Enterprise**, qui possède elle aussi des facultés empathiques dues à ses racines bétazoïdes.

Une idylle se dessine bientôt. Devinoni Ral révèle à **Deanna Troi** ses ascendances bétazoïdes,

dans l'espoir que cela les rapprochera, mais celle-ci en est particulièrement choquée: elle comprend que Ral se sert de ses facultés pour prendre l'avantage dans les négociations, ce qu'elle juge contraire à la morale. Elle est déchirée entre ses propres valeurs et ses sentiments pour Ral.

Les négociations pour le vortex se poursuivent. Devinoni Ral convainc le représentant **caldonien Leyor** de se retirer en jouant sur ses angoisses, puis obtient l'aide du **DaiMon ferengi Goss**. Ils décident de déclencher un conflit avec la **FUP** afin que les **Barzans** attribuent l'usage et le contrôle du

vortex aux clients de Ral, les Chrysalis. La ruse réussit; Ral l'emporte, mais Troi choisit alors de révéler que le négociateur est un empathie et qu'il a mélangé de son don. Peu après, on apprend que le vortex est instable et donc sans valeur. Le négociateur est rappelé par les Chrysalis pour s'expliquer. Il leur rappelle alors les risques de toute entreprise; il est bien décidé à continuer de représenter des clients et à se servir de ses facultés à leur profit.

Maintenant que ses dons ont été dévoilés, Ral se sent libéré. Il en remercie Troi et tente en vain de la convaincre de partir avec lui, puis quitte l'**Enterprise** pour **Chrysalia** et sa négociation suivante.

FICHE D'IDENTITÉ

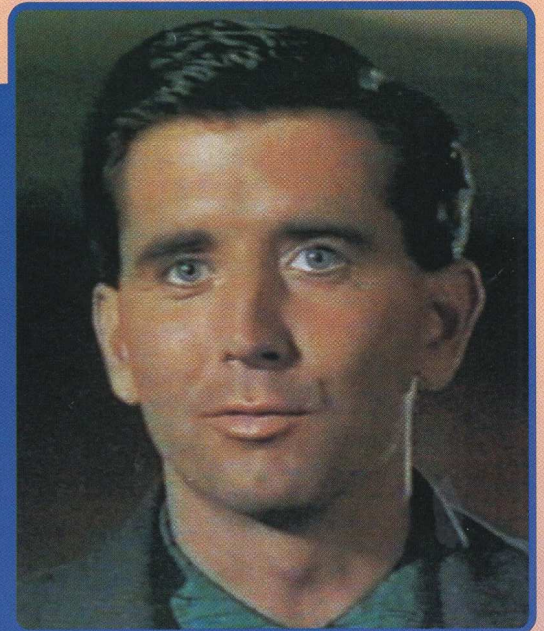
NOM: Devinoni Ral

FORME DE VIE: être humain (de sexe masculin) ayant un quart de sang bétazoïde

FONCTIONS: Négociateur indépendant. Lors des discussions concernant le vortex barzan, Devinoni Ral œuvre pour les Chrysalis.

REMARQUES: Devinoni Ral se sert de ses facultés empathiques pour prendre le dessus dans des négociations d'affaires, mais conserve ses dons secrets.

PREMIÈRE APPARITION: « Le Prix » [ST: LNG]



▲ *Sous des dehors plutôt séduisants, Devinoni Ral dissimule une absence totale de scrupules. Tirant ses revenus des succès remportés pour le compte de ses clients, il n'hésite jamais à exploiter ses facultés bétazoïdes.*

UN VRAI PROFESSIONNEL



★ Belle assurance

Le négociateur Devinoni Ral semble sûr de ses facultés, ce qui lui permet de traiter calmement avec des êtres tels que les Chrysalis.



★ Attirance

Devinoni Ral accumule les succès féminins, mais il ressent un lien particulier avec Deanna Troi.

Ahdar Ru'afo

Dirigeant énergique et implacable, Ahdar Ru'afo met toute son énergie dans la recherche des qualités rajeunissantes propres au monde des Ba'kus, et ce quel qu'en puisse être le prix.

La plupart des humanoïdes rêveraient d'être nés sur une planète aussi idyllique que la **colonie ba'ku**, pourtant, le jeune **Ro'tin** la considère comme une prison. Avec son ami **Gal'na** et quelques autres, il tente de prendre le contrôle de ce monde pacifique, mais l'échec de ce coup d'État leur vaut d'être bannis.

Paradis perdu

Le jeune Ru'afo (tel est le nom qu'il s'est donné) conduit ses partisans vers un nouveau monde. Au cours des années qui suivent, ils vont conquérir deux peuples primitifs, les **Tarlacs** et les **Elloras**.

Les **Son'as**, ainsi qu'ils se baptisent à présent, réalisent des avancées technologiques qui surpassent celles de la **Fédération**. Cent ans après son départ en exil, Ru'afo est appelé à diriger un projet conjoint de la FUP et des Son'as, visant à exploiter les **particules métaphasiques** qui

confèrent une quasi-immortalité aux **Ba'kus**.

Ru'afo a payé d'un prix terrible ses années d'exil : son corps part peu à peu en miettes. Il se soumet à plusieurs opérations chirurgicales (tension de la peau) et à diverses manipulations génétiques, mais son organisme finit par produire tant de toxines que ces mesures n'ont plus aucun effet. Il lui faudrait au moins dix ans sur la planète ba'ku pour revenir à son état initial – or, il ne dispose pas de tout ce temps.

Simulation

La plupart des participants au projet veulent observer les colons ba'kus, mais Ru'afo et l'**amiral Matthew Dougherty** décident de transférer ceux-ci hors de leur planète, en se servant d'un **Holovaisseau** pour simuler le cadre de la colonie. La technologie des Son'as permettra alors de recueillir les particules métaphasiques, ce qui rendra la planète inhabitable pour des siècles. Ru'afo tiendra ainsi sa vengeance. Afin de mener son plan à

LE VISAGE DE L'ENNEMI



bien, il se dit prêt à tout, et notamment à détruire l'**U.S.S.**

Enterprise pour l'empêcher de prévenir le **Conseil de la Fédération**.

Assoiffé de vengeance, doté d'une volonté de fer, Ru'afo s'en prend à son ami Gal'na (rebaptisé **Gallatin**) et tue l'**amiral Dougherty** de sang-froid, avant d'être victime de la ruse holographique même par laquelle il voulait piéger les Ba'kus ; il ne réussit pas à empêcher Gallatin et le

★ Complot

Ahdar Ru'afo et Gallatin préparent leur vengeance contre les Ba'kus depuis qu'ils ont été exilés pour s'être rebellés contre leur société.

★ Révélation

La révélation des origines de Ru'afo (Ro'tin) crée une immense surprise pour les Ba'kus capturés.

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Ru'afo

FORME DE VIE : Son'a

FONCTIONS : commandant (« ahdar ») de la flotte son'a

OBJECTIFS : exploiter les qualités régénératrices des radiations métaphasiques du monde ba'ku

REMARQUE : Ru'afo a été banni de la société ba'ku pour une tentative de coup d'État.

ÉTAT DE SANTÉ : La condition physique de Ru'afo se dégrade rapidement, en dépit des manipulations génétiques et des opérations chirurgicales visant à prolonger sa vie.

PREMIÈRE APPARITION : STAR TREK : INSURRECTION



▲ **Les traits du visage de Ru'afo sont déformés par des séances de tension de la peau répétées. Sa soif de vengeance et d'immortalité ne faiblit nullement au fil des ans.**

★ L'alliance brisée

Furieux que Dougherty émette des doutes au sujet de la mission de collecte des particules métaphasiques, Ru'afo décide de rompre son alliance avec Starfleet

★ Déchaîné

Ahdar Ru'afo n'hésite jamais à recourir à la force pour atteindre ses objectifs ; il tire sur les officiers de la Fédération, qui sont censés être ses alliés.



capitaine Jean-Luc Picard de neutraliser le **Collecteur son'a**. Il s'y téléporte dans l'intention de l'actionner manuellement, mais Picard déclenche la destruction du vaisseau, dans laquelle Ahdar Ru'afo va périr.



Anij

Anij est membre de la colonie ba'ku. Les extraordinaires propriétés régénératrices de sa planète ont accru sa longévité jusqu'à une quasi-immortalité.

Depuis plus de trois siècles, **Anij** mène une vie idyllique dans le **monde-colonie ba'ku**, au sein du **Secteur 441**. Les propriétés rajeunissantes des **radiations métaphasiques** émises par les anneaux de la planète font qu'elle ne craint pas de vieillir, ce qui lui donne un temps presque illimité pour explorer ce qui est le plus important pour elle. Anij ne s'est jamais mariée, mais elle n'est pas dépourvue de sentiments profonds. Elle est par exemple très proche de **Sojef**, porte-parole de la colonie ba'ku, et de son fils **Artim**. Elle parle avec tendresse des enfants de sa communauté et accomplit de grands efforts pour apaiser les jeunes dans les temps troublés

que traverse son monde – elle se montre même prête à risquer sa vie pour sauver Artim.

Le don du temps

La longévité dont bénéficie Anij lui donne le temps de se développer et d'étudier l'univers qui l'entoure d'une manière que la plupart des humanoïdes ne peuvent pas même envisager. Ainsi de l'exploration par les siens des puissantes forces contenues dans un instant. Elle est assez familière de ces forces pour ralentir le temps lui-même.

Anij partage l'un de ces « instants parfaits » avec le **capitaine Jean-Luc Picard**, en visite sur sa planète : elle ralentit une cascade jusqu'à l'arrêt complet, le pollen d'une fleur s'immobilise dans les airs, le battement des ailes d'un colibri devient

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Anij

FORME DE VIE : Ba'ku (de sexe féminin)

ÂGE : On ignore quel âge avait Anij à son arrivée sur la planète-colonie ba'ku il y a 309 ans, mais comme les autres Ba'kus, elle est continuellement régénérée par les radiations métaphasiques des anneaux de la planète.

FAMILLE : Anij ne s'est jamais mariée, mais elle est à l'évidence proche des autres membres de sa communauté, en particulier de Sojef et de son fils Artim.

PREMIÈRE APPARITION :
STAR TREK : INSURRECTION

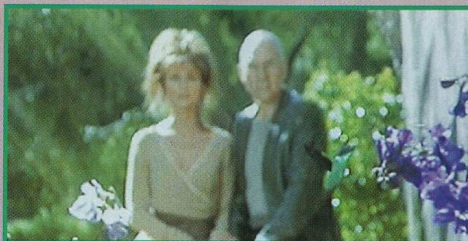


Anij est une femme séduisante, intelligente et très déterminée, membre de la planète-colonie ba'ku. Elle doit sa longévité aux propriétés rajeunissantes de son monde, qui lui donne le temps de réfléchir à chaque instant précieux.

IMPRESSION DURABLE

★ Forte femme

Jean-Luc Picard est profondément séduit par le calme et la force de caractère d'Anij.

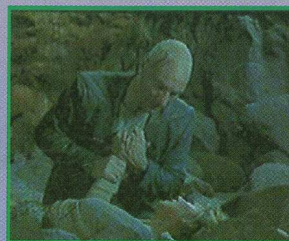


★ Un instant

La douce Anij montre au capitaine Jean-Luc Picard comment apprécier la beauté d'un simple instant. Elle ralentit le temps jusqu'à ce que le mouvement des ailes d'un colibri devienne visible.

★ Le temps arrêté

Jean-Luc Picard utilise la faculté de ralentir le temps pour sauver la vie d'Anij lors d'un éboulement.



visible. Elle affirme que s'il a fallu des siècles à son peuple pour apprendre ce « truc », il ne faut pas aussi longtemps pour le maîtriser. La preuve en est faite quand Jean-Luc Picard lui-même s'en montre capable.

Sans hâte

Anij n'a jamais eu à se presser, et elle prétend même que la seule raison pour laquelle elle ne sait pas nager est qu'elle ne s'y est pas encore mise. Elle est toutefois pragmatique au sujet de l'attraction exercée par son monde et refuse de croire que les étrangers apprenant ses propriétés rajeunissantes ne seraient pas intéressés par l'idée de les exploiter.

Anij est intelligente, déterminée et plus que prête à défendre son mode de vie contre les intrusions étrangères. En 2375, elle est plus ennuyée qu'effrayée par la révélation du fait que la **Fédération** et les **Son'as** observent son peuple.





Anij

« Et où nous mènerait la propulsim à distorsion, sinon loin d'ici ? »

— Anij au capitaine Jean-Luc Picard

Quand le **lieutenant-commander Data** insiste pour que les Son'as soient arrêtés, elle est prompte à informer son chef qu'il n'entre pas dans les habitudes de son peuple de retenir quiconque contre sa volonté. Plus tard, elle manifeste une certaine répugnance à aider les officiers de **Starfleet**. « N'avez-vous pas assez perturbé nos vies ? », interroge-t-elle. Le ton de sa voix indique qu'elle leur expose son point de vue dans l'espoir de les convaincre plutôt que pour simplement s'opposer à eux.

Curiosité

Bien que sa culture rejette tout usage quotidien de la technologie moderne, Anij est animée d'un intense désir d'apprendre. Quand le capitaine Picard et le lieutenant-commander Data partent à bord d'un petit bateau explorer un **holovaisseau** de la Fédération unie des Planètes occulté dans un lac, elle veut absolument les accompagner, alors même que Sojef déclare que les Ba'kus ne s'intéressent pas du tout à ce genre de choses.

Anij peut se montrer très directe, qui demande tout de go à Picard si la Fédération est l'ennemie de son

peuple. Sa réaction aux explications du capitaine sur la **Prime Directive** est de faire remarquer que celle-ci n'empêche apparemment pas d'espionner sa planète. Le temps procure à Anij un équilibre qu'il est difficile de mettre à mal. Après que Picard et elle ont été capturés par les Son'as, elle garde son calme en voyant le capitaine emmené par ses ravisseurs.

En apprenant que les Son'as sont en fait d'anciens exilés ba'kus de retour après des années, Anij les affronte sans peur. Elle ne comprend pas qu'ils puissent agir de la sorte avec un peuple qui fut le leur. Elle rappelle à **Gallatin** sa relation d'antan avec une mère qui parle toujours de lui avec tendresse, et cela peut-être joue dans la décision qu'il prend de se ranger aux côtés des officiers de Starfleet contre les autres Son'as.

★ **Une enfance idéale**
Anij n'est pas mariée et n'a pas d'enfant, mais elle est proche d'Artim, fils de son ami Sojef.



★ **Un enfant typique**

Artim, le fils de Sojef est un enfant comme tous les autres, qui se plaint de devoir aller se coucher ou de manger des aliments qu'il déteste.

Anij produit une forte impression sur le capitaine Picard, qui apprécie son rôle dans l'issue de la crise. Bien qu'elle soit dubitative quant aux circonstances qui ont amené le capitaine sur sa planète, Anij

★ **Un nouvel ami**

Le jeune Artim oublie la frayeur que lui inspire initialement Data et se lie d'amitié avec l'androïde – ils jouent ensemble dans les meules de foin.

apprend enfin à lui faire confiance ; avant que son spatonef ne reparte, elle s'engage à attendre qu'une permission lui donne l'occasion de revenir. Jean-Luc Picard promet qu'ils se reverront.

UN CHEF DE COMMUNAUTÉ

Sojef, un dirigeant soucieux de son peuple

En tant que chef de sa communauté, Sojef défend les valeurs qui sous-tendent le mode de vie ba'ku, dont le rejet de la technologie. Soucieux de protéger la colonie, il accueille volontiers les observateurs de la Fédération unie des Planètes, mais en insistant pour qu'ils se désarment. Sojef est également très protecteur avec son fils Artim, qu'il place derrière lui quand le fuseur de Data détruit les mécanismes qui assurent l'invisibilité du poste d'observation.

Lorsque la menace son'a se dessine, Sojef doit choisir entre ses principes non-violents et la protection de sa communauté. Prendre les armes revient pour lui à devenir comme les assaillants, mais il contribue à l'évacuation des villageois. Sojef est l'un des premiers Ba'kus à être capturés par les Son'as (alors qu'il a fait une halte pour aider son fils). Une fois la crise passée, il est évident que sa force sera nécessaire au retour de la paix et de la sérénité au sein de la colonie.



▲ **Un père protecteur**

Sojef a insufflé à son fils Artim les valeurs qui lui sont chères, dont le pacifisme et le rejet des technologies avancées.

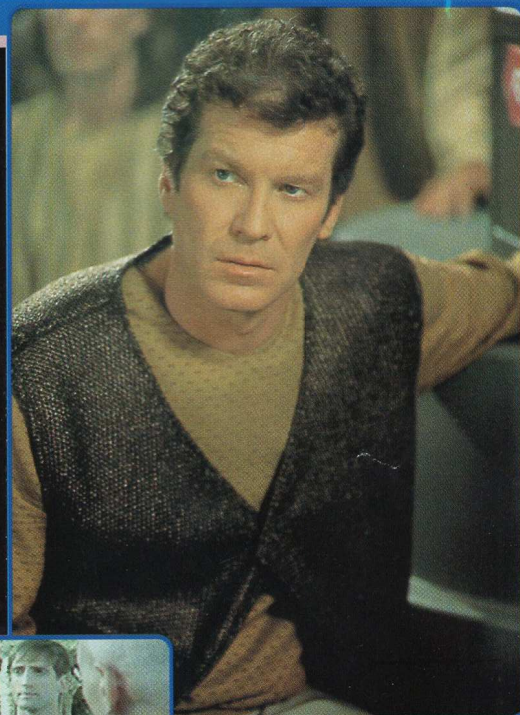
▼ **Un leader**

Sojef agit comme porte-parole des Ba'kus. À l'arrivée d'hôtes inattendus, il se montre très attaché à la préservation de sa communauté.



▲ **Séduisant**

Sojef est un humanoïde de grande taille, à l'apparence juvénile pour son grand âge, qui a le souci de protéger la colonie ba'ku.





Bele et Lokai

Animés par une implacable et mutuelle haine raciale, Bele et Lokai, l'un pourchassant l'autre, se font la guerre à travers la Galaxie.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

15 SOREN
18 ALEXANDER

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

STAR TREK :
La série classique..... Dossier 68

Bele et Lokai sont tous deux des **Cherons**. Tous deux sont blancs d'un côté du corps et noirs de l'autre. Aux yeux de l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, ils se ressemblent énormément, mais dans leur esprit ils ne sauraient être plus différents.

Bele est **officier en chef** de la **Commission de répression des menées subversives**, chargée de ramener les **traîtres cherons** sur leur planète. En cette fin du **xxiii^e siècle**, Bele pourchasse Lokai à travers la Galaxie depuis cinquante mille ans ! Selon lui, Lokai est un agitateur politique condamné pour trahison, responsable de milliers de morts.

Quant à Lokai, il affirme être un combattant de la

liberté ayant pour seul tort d'avoir lutté contre l'oppression sur **Cheron**.

En 2269, Lokai est découvert par l'équipage de l'**Enterprise**, aux commandes d'une navette de la **Fédération** qu'il a dérobée sur la **Base spatiale 4**. Une panne de la navette met la vie de Lokai en péril, mais le **Dr McCoy** le remet vite sur pied.

Némésis

Lokai est suivi de près par Bele, qui le poursuit à bord d'un astronef invisible. Il apparaît juste au moment où Bele se présente sur la passerelle de l'**Enterprise**.

Il est bientôt évident que Bele et Lokai se connaissent et sont liés par une détestation réciproque. On ignore si cette haine a toujours

FICHES D'IDENTITÉ

NOM : Bele
PLANÈTE MÈRE : Cheron
PROFESSION : Officier en chef, Commission de répression des menées subversives

NOM : Lokai
PLANÈTE MÈRE : Cheron
STATUT : Fugitif



« On ne peut s'attendre à ce que Lokai et ceux de son espèce agissent avec discipline, pas plus qu'on ne peut s'attendre à ce qu'une planète cesse de tourner autour de son soleil. » — Bele

▲ Bien qu'ils aient très probablement des ancêtres communs, Bele et Lokai sont séparés par la couleur de leur peau. Cette simple différence est depuis des millénaires la cause de divisions raciales sur Cheron ; la haine est telle que ces deux Cherons s'opposent depuis cinquante mille ans !



★ Un esprit fort

Bele, totalement dévoué à sa cause, ne laisse personne se placer en travers de son chemin. Il se sert de ses capacités mentales, produit d'une immense force de volonté, pour prendre le contrôle de l'**U.S.S. ENTERPRISE** et mettre le cap sur Cheron. Mais c'est sans compter avec le capitaine Kirk...

LA COULEUR DE LA HAINE

★ Un combattant de la liberté ?

Lokai affirme lutter contre l'oppression qui règne sur sa planète, mais il semble s'intéresser avant tout à sa propre survie.

Une haine dévorante ★

Dès qu'ils se retrouvent, les deux Cherons recommencent à se battre. Au bout de cinquante mille ans, il ne leur reste plus que leur exécution mutuelle.



★ L'arrogance de l'officier Bele

Le commissaire Bele, très à l'aise avec les officiers de l'**U.S.S. ENTERPRISE**, se considère comme un être supérieur. Il est très surpris que Kirk et Spock remettent ses certitudes en question.



Bele et Lokai

existé ou si cinquante mille ans de conflit ont conduit les deux Chérons à une forme de démence.

Des pouvoirs étonnants

Bele réquisitionne l'*Enterprise*, qu'il dirige par la seule force de sa volonté. Le **capitaine Kirk** apprend ainsi à ses dépens que les Chérons – à la longévité exceptionnelle – possèdent des pouvoirs peu communs !

Bele semble être le plus puissant des deux. Outre le pilotage mental du vaisseau de **Starfleet**, il se montre capable de détruire certains circuits de l'*Enterprise* au moyen d'un rayon jailli de ses mains. Les deux Chérons sont protégés par des boucliers qui prennent la forme de champs de force d'un blanc éclatant. Lors des combats, ces boucliers produisent une réaction parasite si puissante qu'elle risque fort de détruire l'*Enterprise*.

Kirk parvient à reprendre les commandes de son bâtiment en menaçant d'actionner le mécanisme d'autodestruction du spatonef. Les pouvoirs de Bele ne semblent pas s'exercer sur

les ordinateurs de bord. Tandis que le vaisseau reprend son cap initial, Kirk et son équipage en apprennent davantage au sujet de leurs importuns passagers.

Bele, très sûr de lui, paraît au moins superficiellement raisonnable. À l'aise avec les officiers, il s'attend à ce que les autorités le soutiennent.

HÔTES DANGEREUX

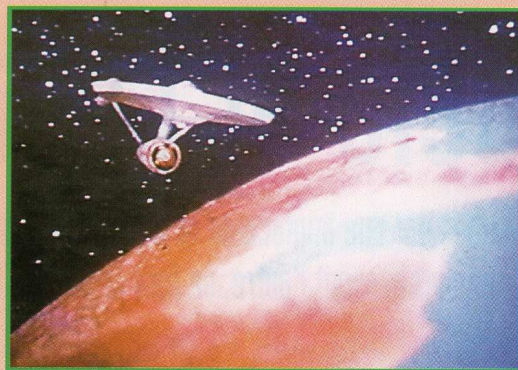


★ Des boucliers protecteurs

Bele et Lokai disposent chacun d'un bouclier individuel qui empêche l'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE de les jeter hors de la passerelle.

★ En mission

L'U.S.S. ENTERPRISE se dirige vers Ariannus quand il rencontre d'abord Lokai à bord d'une navette volée, puis Bele, venu aux commandes d'un astronef invisible.



★ À la recherche d'un soutien

Lokai essaie de convaincre l'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE de le protéger de Bele, en évoquant le sort misérable fait à son peuple.



D'ÉTRANGES EXTRATERRESTRES



Une dangereuse rétroaction ★

Bele et Lokai dégagent une telle puissance que les réactions parasites mettent en péril l'U.S.S. ENTERPRISE.

★ Un mystérieux visiteur

Lokai arrive à demi mort à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE. Différent de tout humanoïde connu, il réagit cependant bien au traitement. McCoy estime qu'il s'agit d'un mutant, à la coloration cutanée unique en son genre.



★ Une planète morte

Tandis que Bele pourchassait Lokai à travers le cosmos, Cheron a été détruite. Les deux « races » de cette planète se sont opposées en une sanglante guerre civile. À l'arrivée de l'U.S.S. ENTERPRISE, les villes sont à l'état de décombres et tous les Chérons ont péri.

Par ailleurs, il fait preuve d'un racisme sans vergogne. Pour lui, Lokai est évidemment un être inférieur, car il est blanc – et non noir – du côté droit du corps. Bele estime que Lokai est incapable de se discipliner, mais on se rend compte que les deux Chérons recourent à la violence à la moindre provocation.

Lokai, lui, se sent mieux avec l'équipage, dont il s'efforce d'obtenir le soutien en évoquant les souffrances de son peuple, apparemment réduit en esclavage par la race de Bele et obligé de se battre sur des planètes lointaines.

Une guerre sans fin

Dès que l'occasion s'en présente, Bele grille les systèmes de guidage et d'autodestruction de l'*Enterprise*. Il se sert de ses pouvoirs pour amener le vaisseau vers Cheron, où ceux de la race de Lokai sont parqués dans de petits districts.

L'*Enterprise* parvient à destination. Les profondes divisions qui gangrenaient la civilisation de Cheron ont abouti à une guerre totale, dont nul n'a réchappé sur la planète. Incapables de tirer les leçons de cette terrible expérience, Bele et Lokai se téléportent sur Cheron, bien décidés à poursuivre leur version privée du conflit qui a anéanti leurs deux peuples.



L'ambassadeur Ves Alkar

Ves Alkar est un être très calme et de commerce fort agréable, qui a joué les médiateurs dans d'innombrables querelles; pourtant, ses succès politiques n'ont été obtenus qu'à un prix considérable pour autrui.

Ves Alkar est l'un des médiateurs les plus renommés de la **Fédération**, mais sous l'apparence bienveillante du pacificateur consommé se cache un personnage plus sombre, ignoré des puissances de la Fédération qui font appel à ses talents avec gratitude.

Alkar est un **Lumérien**, reconnaissable aux marques brun rougeâtre que les membres de cette espèce portent au front. Soucieux de sa forme physique, qu'il entretient par des exercices réguliers, il apprécie particulièrement les arts martiaux **klingsons**. Estimant qu'il existe des liens très puissants entre le corps et l'esprit, Ves Alkar attribue à sa condition physique un rôle important dans la capacité qu'il a de se concentrer lors des négociations les plus délicates qui lui sont confiées.

En 2369, Alkar a acquis la réputation d'être capable d'obtenir des résultats quasi miraculeux. Il affirme que son taux de réussite élevé est dû à plusieurs méthodes. Doté d'une très grande patience, il aime à laisser les parties opposées exprimer jusqu'au bout leurs points de vue, écoutant attentivement tout ce que les adversaires ont à dire. Il assure avec humour qu'une fois qu'ils ont terminé de parler, ils sont généralement trop las pour discuter encore lorsqu'il entreprend sa médiation.

Alkar déclare aussi être capable de « sentir » quel est le moyen de sortir des situations difficiles. Les Lumériens possèdent certains dons d'empathie; bien que l'application de leurs facultés se limite habituellement aux membres de leur propre espèce, Ves Alkar prétend que cela l'aide dans ses missions diplomatiques.

FICHE D'IDENTITÉ

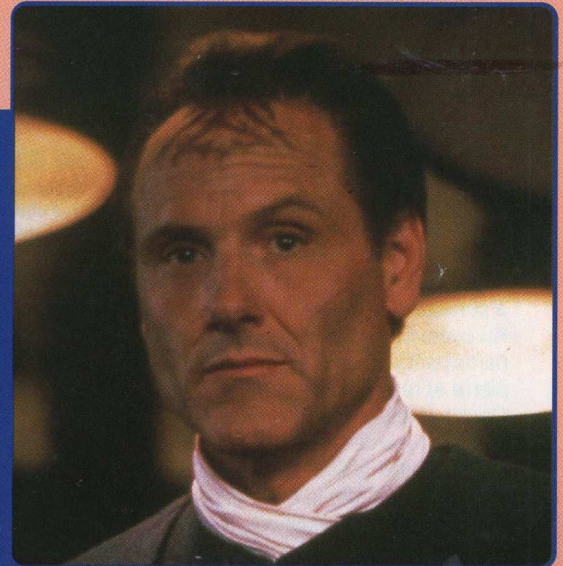
NOM: Ves Alkar

FORME DE VIE: lumérien

PROFESSION: ambassadeur

FACULTÉS: comme tous les Lumériens, l'ambassadeur Alkar possède des facultés d'empathie. Il a cependant trouvé le moyen de canaliser ses émotions négatives dans l'esprit d'autrui.

PREMIÈRE APPARITION:
« Le Tribun » [ST: LNG]



▲ *L'ambassadeur Ves Alkar est un médiateur de grand renom. Pour justifier la façon dont il traite ses « réceptacles », il argue des innombrables vies qu'il a sauvées avec leur aide – sans toutefois rendre publique la nature de ses liens avec lesdits réceptacles.*

Un noir secret

Les raisons qui expliquent les succès d'Alkar sont bien plus ténébreuses qu'il n'y paraît. Alkar a découvert un moyen secret d'exploiter puissamment des facultés télépathiques normalement inoffensives. Il a perçu qu'il

avait la possibilité de transmettre ses émotions négatives à un autre membre de son peuple, qu'il désigne comme « réceptacle », ce qui lui permet de rester concentré et libre de toute pensée perturbatrice. Dans cet état de paix intérieure, il parvient

à accroître son efficacité jusqu'à accomplir des « miracles » de diplomatie.

Si ce processus donne des résultats incroyablement positifs pour Alkar, il est indéniable que ce transfert détruit psychologiquement autant que physiquement ses victimes.



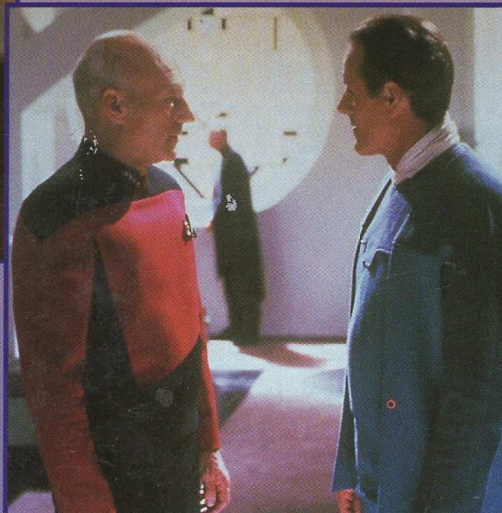
★ Un triomphe diplomatique

L'ambassadeur Alkar parvient à régler une situation très délicate sur Seronia. Ses succès diplomatiques suscitent l'admiration, mais nul ne connaît la vérité au sujet de son immense maîtrise de soi.

UN DIPLOMATE RESPECTÉ

★ Un secret révélé

La tactique d'Alkar consistant à transférer à d'autres ses émotions négatives est découverte par l'équipage de l'ENTERPRISE. Mis en cause par Jean-Luc Picard, Ves Alkar insiste sur les vies qu'il a sauvées.



★ Le réceptacle

Ves Alkar prétend que Sev Maylor est sa mère, mais en réalité, il s'agit d'une jeune femme qui a absorbé toutes les émotions négatives du diplomate. Troi perçoit ces émotions sans parvenir à comprendre ce qui les a provoquées.



L'ambassadeur Ves Alkar

Les taux de neurotransmetteurs des réceptacles s'élèvent à trois cents pour cent de la normale, ce qui provoque notamment un vieillissement accéléré. En un laps de temps relativement bref, le réceptacle s'épuise et meurt de vieillesse. Lorsque cela se produit, Alkar se contente de choisir une nouvelle victime et reprend le cycle dans son entier.

On ignore si la majorité des réceptacles de Ves Alkar entre volontairement ou non dans cet arrangement, mais il est certain que l'ambassadeur manifeste une tendance à leurrer ses victimes. En une occasion au moins, il se sert d'une cérémonie religieuse lumérienne – une **méditation à caractère de rite funéraire**. Au cours de la cérémonie, chaque participant tient une statuette de pierre et récite plusieurs vers. On met ensuite les statuettes au contact l'une de l'autre – ce qui suffit à établir le lien. Alkar peut alors entreprendre le transfert de ses émotions négatives. Le processus se poursuit même après que l'ambassadeur et son réceptacle sont séparés. À moins qu'Alkar ne le décide, le lien ne sera rompu que par la mort du réceptacle.

Un lourd tribut

L'ambassadeur justifie ses actes en arguant du fait que les millions, voire les milliards de vies qu'il sauve en négociant la paix valent bien le sacrifice de quelques réceptacles.

Jusqu'en 2369, Alkar restreint cette perversion de ses dons télépathiques à des membres de sa propre espèce. Dès lors qu'il s'écartera de ce schéma, sa chute en sera précipitée : elle intervient alors qu'Alkar se rend sur la planète **Rekag-Seronia** à bord de l'**U.S.S.**



★ Dérangée

Finalement, Troi sombre dans la démence et attaque le capitaine Picard qui veut l'empêcher de rejoindre Ves Alkar sur Seronia. Le Dr Beverly Crusher ne peut apparemment rien pour elle.



★ Une nouvelle victime

Pour faire de Troi son nouveau réceptacle, Alkar lui demande d'accomplir un rituel funèbre lumérien à la mort de sa « mère ».

Enterprise NCC-1701-D pour y exercer une médiation dans une violente querelle qui menace les intérêts de la Fédération dans ce secteur. Alkar est accompagné de son réceptacle du moment, une femme apparemment âgée et mentalement instable du nom de **Sev Maylor**, dont il prétend qu'il s'agit de sa mère. Bien qu'il sache Maylor aux portes de la mort, Alkar pense qu'il aura le temps de parvenir à **Rekag-Seronia**, où il pourra se procurer

un nouveau réceptacle parmi le personnel lumérien qui l'y attend. Il a mal calculé ; Sev Maylor meurt en chemin, de sorte qu'Alkar se retrouve dépourvu d'ancrage psychologique, alors qu'il s'apprête à entreprendre une mission diplomatique des plus délicates. Il trouve la solution à son problème en la personne de **Deanna Troi**, conseiller du vaisseau **Enterprise**, **bétazoïde** par sa mère et donc douée d'empathie. Alkar use d'un stratagème pour faire d'elle son

★ Dévotion

À mesure qu'elle absorbe les sentiments négatifs d'Alkar, Troi vieillit rapidement. Elle devient paranoïaque et totalement dévouée à Alkar.



★ Des effets fatals

En quelques jours, Deanna Troi prend l'apparence d'une vieille femme. Ses niveaux d'énergie neurale sont très élevés et elle est sur le point de mourir.

réceptacle, mais les collègues de Troi remarquent son comportement erratique et font tout pour l'arracher à l'influence d'Alkar. Le lien de ce dernier avec l'esprit de Troi est rompu après qu'on l'a amené à la croire morte. L'effet est immédiat : toute l'énergie négative qu'il a projetée sur d'autres lui revient brusquement, et ce choc en retour métapsychique provoque chez lui un vieillissement hyperaccéléré. Il meurt comme sont morts avant lui ceux qu'il a détruits de la sorte.

« Ce que je perçois de vous est très inhabituel :

calme, sérénité, tranquillité... » — Deanna Troi à Alkar



PENSÉES NÉGATIVES

Une influence maléfique

À mesure qu'ils absorbent les sentiments négatifs d'Alkar, ses réceptacles ont de plus en plus de difficultés à maîtriser leurs impulsions négatives ; ils deviennent égoïstes et manipulateurs. Troi se met à annuler ses rendez-vous professionnels et découvre que ses pulsions sexuelles s'accroissent étonnamment. Lorsque Ves Alkar repousse

ses avances, elle réagit avec violence et séduit rapidement un enseigne de passage. Son humeur se dégrade peu à peu, elle devient impatiente avec les personnes qu'elle est censée conseiller. Deanna Troi devient paranoïaque et croit que d'autres femmes « veulent » Alkar. Finalement, elle sombre dans la folie et se trouve bien près de mourir.

★ Un calme absolu

Une fois ses propres émotions négatives purgées, Ves Alkar est parfaitement calme et concentré, ce qui lui permet d'accomplir ses missions diplomatiques avec une pleine efficacité.

★ Le retour du mal

En règle générale, les réceptacles de Ves Alkar survivent pendant des années, mais Deanna Troi s'affaiblit très vite. Le Dr Beverly Crusher la tue brièvement, et quand Alkar rompt son lien avec elle, ses émotions négatives reviennent.



★ Tué par ses propres péchés

Les émotions négatives produisent sur Ves Alkar un effet comparable à celui qu'ont expérimenté ses réceptacles. Il vieillit à toute allure et meurt en quelques minutes.

Morn

Pilier de bar de la station spatiale *Deep Space Nine*, Morn est un gaillard sympathique et volubile qui s'entoure de jolies femmes... mais son placard recèle un énorme cadavre !

Morn est depuis longtemps l'habitué le plus assidu du **bar de Quark**, dont il est presque devenu la mascotte. Les autres clients de **Quark** sont tellement accoutumés à sa présence qu'ils se sentent mal à l'aise quand, d'aventure, il n'est pas là, à tel point que Quark est dépendant de la présence de Morn : quand celui-ci s'absente pour affaires, la fréquentation du bar chute de plus de quatre pour cent. Par chance pour le **Ferengi**, Morn

passé le plus clair de son temps au bar – il lui arrive d'être tout près d'y rester emprisonné à la fermeture, et en une occasion au moins, il a fallu le porter pour le mettre à dormir sur la **Promenade**. Dans une réalité parallèle qui voit le **capitaine Ben Sisko** tué à bord de l'**U.S.S. Defiant**, Morn se retrouve à gérer le bar.

Une journée de Morn

Morn est un **Lurien** de la **Nébuleuse ionite**, issu d'une famille très nombreuse (il a dix-sept frères et sœurs). À son arrivée à bord de la station, il avait une chevelure fournie, mais lors de la prise de contrôle par **Starfleet**, en 2369, il ne lui reste plus que quelques mèches éparées.

★ Assiduité

Meilleur client de Quark, Morn règle même son ardoise tous les mois, sans faute.

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Morn

FORME DE VIE : Lurien

FAMILLE : 17 frères et sœurs

MEILLEUR AMI : Quark

AIME : la bière yridienne, les bâtonnets de jumja, le foie de limace cru, le jeu, parler, la compagnie des jolies femmes.

N'AIME PAS : être pourchassé par ses anciens complices, la perspective d'une invasion par les forces du Dominion.

PREMIÈRE APPARITION : « Émissaire » [ST : DS9]



▲ *Lurien originaire de la Nébuleuse ionite, Morn fréquente depuis de longues années le bar de Quark, dont il est, à maints égards, devenu la mascotte – à tel point que la clientèle s'y raréfie en son absence.*

PILIER DE BAR



★ Faconde

L'inépuisable bagout du très sociable Morn égaye la vie de son entourage.



★ Endormi

Morn passe presque tout son temps au bar de Quark ; il n'est donc guère surprenant qu'il y pique parfois du nez.

Comme tous les Luriens, Morn a plusieurs cœurs et deux estomacs. Son appétit est gargantuesque, et il entame souvent la journée par un petit déjeuner de foie de limace cru.

Il achète parfois un **bâtonnet de jumja** ; il aime aussi la soupe et la **bière yridienne**. En raison de sa biologie lurienne, le **raktajino** l'enivre.

Morn porte des sous-vêtements en **laine vaterienne**, qu'il se procure chez le tailleur **cardassien Elim Garak**. Extrêmement soucieux du confort de sa tenue, il a demandé au tailleur de rembourrer le fond de son pantalon afin d'être le plus à l'aise possible quand il est assis sur un tabouret de bar.

Morn est friand de plaisirs variés. Il aime le **dabo** (et les **dabo-girls**) aussi bien que des divertissements plus ou moins légaux comme les

combats de campagnols. Morn est très apprécié du personnel de la station, qui le juge toutefois un peu trop bavard. Il est souvent difficile de l'empêcher de parler, ce qui ne signifie pas que sa conversation soit ennuyeuse. Il se fait beaucoup remarquer, et ses plaisanteries sont souvent hilarantes.

La vie de Quark

Parce qu'ils passent tant de temps en compagnie l'un de l'autre, Morn et Quark ont noué des relations d'une grande intimité. Ils échangent fréquemment des blagues, et Quark se tourne machinalement vers Morn lorsqu'il a besoin de conseils au sujet des éventuels desiderata de ses clients. Lorsque le concurrent de Quark sur la Promenade, **Martus Mazur**, détourne la clientèle du Ferengi, Morn demeure fidèle à son ami, chez qui il



Morn



★ L'ami de tous

Sa gaieté et son humour rendent le Lurien Morn fort populaire auprès du personnel de la station.

continue de se fournir en boissons et à qui il règle chaque mois son imposante ardoise.

En dépit de sa corpulence et de la lenteur de ses mouvements, Morn est un combattant de talent, qui s'entraîne chaque semaine avec le **commander Worf**. En revanche, il n'excelle guère aux fléchettes : il peine à simplement toucher la cible !

Morn possède son propre vaisseau, mais dispose aussi d'un logement – avec bain de boue – à bord de *Deep Space Nine*.

Il arrive à Morn de se laisser gagner par le stress inhérent à la vie sur le front de la guerre contre le **Dominion**. Quark lui ayant dit que le Dominion risquait de détruire la station et le bar, Morn attaque son ami ferengi avec un tabouret, avant de déchirer ses vêtements et de s'enfuir sur la Promenade en hurlant : « Nous allons tous mourir ! »,

ce qui lui vaut d'être arrêté par le major **Kira Nerys**.



Morn dirige un négoce – il fait notamment le commerce de la **betterave livanienne** –, mais ce n'est pas là sa seule source de revenus. Peu avant son arrivée à la station, il a été impliqué dans l'une des plus célèbres affaires criminelles de l'histoire récente : le hold-up de la **Fête des Mères lissépiane**. Alors que la planète était en pleines réjouissances,

★ En attendant l'ouverture

Morn a son propre logement, mais il lui arrive de s'écrouler endormi sur la Promenade.

Morn et ses quatre complices se sont introduits à la banque centrale pour y dérober mille **lingots de latinum doré**.

Puis Morn s'est enfui avec le latinum avant le partage. Ses complices trahis ont compris qu'il allait cacher le butin pendant neuf ans (le crime serait alors prescrit), aussi ont-ils décidé de patienter.

Des années de fuite

Dans l'intervalle, Morn s'établit à bord de la station cardassienne **Terok Nor** (devenue ensuite *Deep Space Nine*), et plus précisément au bar de Quark. Il extrait en secret le latinum des lingots et le stocke dans son deuxième estomac, pour

en régurgiter de petites quantités au gré de ses besoins. Quant aux lingots désormais sans valeur, il les dépose à la **Banque de Bolias**, sur le compte **CJ57436**.

À l'approche de la date de prescription, Morn simule sa propre mort et lègue tous ses biens à son ami Quark. Il observe ensuite de la coulisse l'arrivée de ses ex-complices, venus récupérer les lingots. Comme il s'y attendait, ceux-ci se querellent dès qu'ils ont mis la main sur ce qu'ils croient être le latinum. Ils sont tous arrêtés. Morn effectue alors son miraculeux retour d'entre les morts. Percevant qu'il a causé des difficultés à Quark, il le dédommage en lui offrant une belle quantité de latinum.

Morn est un personnage plus grand que nature, avec un cœur « gros comme ça ». On comprend que tout le monde l'adore.

« [Morn était] quelqu'un sur qui on pouvait compter pour . . . un sourire enjoué et une histoire amusante. »

— Quark faisant l'éloge funèbre de Morn

HEUREUX EN AMOUR

Séducteur

Morn est un homme à femmes : on le voit souvent entouré de jeunes beautés. Il sait se montrer romantique et attentionné, il offre des fleurs à ses petites amies et a bien plus de succès auprès du lieutenant-commander Jadzia Dax (avant son mariage avec Worf, naturellement) que Quark ou le Dr Julian Bashir. Il obtient d'elle un rendez-vous ; elle avouera plus tard avoir eu un faible pour lui, mais il ne voulait pas d'une liaison suivie.

◀ Fou de dabo

Son goût du dabo et des jolies filles fait que Morn apprécie tout particulièrement la compagnie de la dabo-girl Leeta.

◀ Morn et Dax

La séduisante Jadzia Dax a le béguin pour Morn, mais le Lurien ne veut pas d'une liaison avec elle.

▼ Mascotte

Morn est bien connu de tous les habitués du bar de Quark.





Marta, la femme-animal d'Orion

Enivrante mais déséquilibrée, Marta incarne un instant la séduction de la femme, pour être, l'instant d'après, saisie par les pulsions égoïstes et incontrôlables d'une enfant. Marta est la plus exquise et la plus compliquée des femmes-animaux vertes d'Orion.

Avec son joli minois encadré d'une courte chevelure brune, sa soyeuse peau verte et ses yeux félins, Marta est la séduction personnifiée, mais elle est aussi vénéneuse que jolie. Cette captivante humanoïde est une tentatrice née, à laquelle il convient de résister à tout prix.

Les femmes-animaux vertes d'Orion sont belles, sensuelles, aguicheuses, toujours court vêtues. Leur personnalité rappelle celle des mythiques fées, tout à la fois puériles et séductrices. De nombreux hommes voient en elles les femmes suprêmes, envoûtantes de par l'idéal romantico-érotique qu'elles incarnent.

Conformément à la tradition, les femmes d'Orion sont arrachées en nombre à leur planète pour être réduites en esclavage. Cette pratique est particulièrement en vigueur au ^{XXIII} siècle. Leur rôle est de servir, soit en satisfaisant leurs ravisseurs, soit en jouant

le rôle d'armes de séduction pour affaiblir les ennemis de leurs maîtres.

Qu'elle apparaisse sous la forme d'une illusion (comme Vina au capitaine Christopher Pike lors de son séjour sur Talos IV) ou en chair et en os, les plus grands dirigeants succombent aux charmes enivrants de la femme d'Orion.

Marta ne cherche pas à attirer l'attention des hommes ordinaires ; elle porte ses vues et son affection sur les officiers les plus éminents de la Galaxie, et cela d'ailleurs lui vaudra bien des souffrances.

Le don de séduction

Comme bon nombre de ses semblables, Marta a acquis des compétences qui accroissent sa beauté physique et la rendent plus désirable encore. Ses talents de danseuse sont les plus évidents de ses charmes. En séductrice avisée, elle les utilise avec méthode ; elle commence doucement, glisse avec souplesse sur le sol, titille

par jeu son auditoire qui en redemande. L'intensité de sa danse s'accroît peu à peu, arrachant les spectateurs à leurs sièges, pour s'achever par des girations animales qui laissent ces mêmes

spectateurs en transe et éperdus de désir. Spock lui-même, bien qu'à demi-vulcaïn, n'est pas vraiment totalement immunisé contre ses charmes. À sa première rencontre avec Spock, Marta

le supplie de la laisser lui souffler sur les oreilles, pour s'amuser. Spock tente de justifier son intérêt pour la belle en l'attribuant à la nostalgie : sa danse lui rappellerait les rondes

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Marta

FORME DE VIE : femme-animal d'Orion

SITUATION : décédée (2268)

SITUATION AU MOMENT DU DÉCÈS :

détenue à la colonie pénitentiaire d'Elba II, établissement de la FUP où sont incarcérés et traités les délinquants déments.

COMPAGNON : Au moment de son décès, Marta est la compagne de Garth d'Izar, ex-officier de Starfleet qui se déclare « Lord Garth » et tente de prendre le contrôle d'Elba II.

PREMIÈRE APPARITION :

« La Colère des dieux » [ST : LSC]



▲ Marta est une femme-animal d'Orion, superbe mais démente. En 2268, le tout aussi fou et dangereux Garth d'Izar tire parti de sa fragilité mentale pour fomenter un complot visant à s'emparer de la colonie pénitentiaire où ils sont tous deux détenus.

LOYAUTÉ MAL PLACÉE

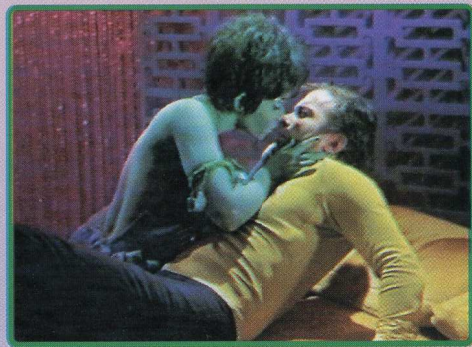


★ La compagne du seigneur

Garth d'Izar se proclame « Lord » et prend Marta pour compagne. Ils sont tous deux déments, et la Fédération n'a pas fait grand-chose pour les guérir d'une folie qui les rend dangereux pour eux-mêmes et pour les autres.

★ Le nouvel amant

La séductrice Marta est plutôt changeante dans ses amours. À l'arrivée de James Kirk, sa « dévotion » pour Garth d'Izar se reporte vite sur le fringant capitaine.



★ Faiblesse

Le capitaine James Kirk n'est pas insensible aux charmes de Marta. Il fait de son mieux pour se concentrer sur sa mission, mais ne tarde pas bientôt à succomber à la fougue amoureuse de la femme-animal d'Orion.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

AUTRES GROUPES

ET RACES Dossier 18

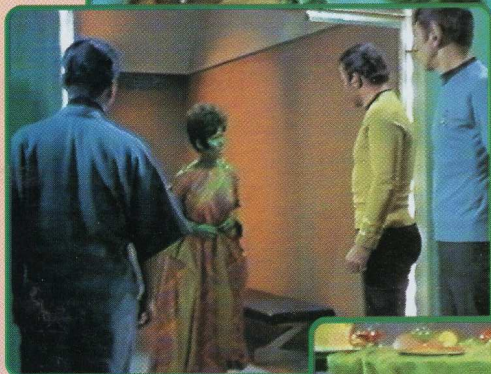
LE PERSONNEL

DE STARFLEET..... Dossier 43

STAR TREK:

La série classique..... Dossier 68

Marta, la femme-animal d'Orion



★ Théâtrale

Si Marta aime tant déclamer des vers de Shakespeare, c'est sans doute plus pour faire impression sur les hommes que par véritable goût.

★ Amitiés

Marta fait la rencontre de James Kirk et de ses officiers venus livrer un nouveau médicament à la colonie pénitentiaire.

★ Danseuse

Ses talents de danseuse ne font qu'ajouter au grand charme de Marta.



enfantines vulcaines. Mais comme ses collègues humains, Spock est de toute évidence très troublé par la femme-animal.

Amour fou

Contrairement aux autres femmes de son espèce, Marta possède un esprit farouchement indépendant, et elle est fort satisfaite d'elle-même. Sans doute plus intelligente que les autres femmes d'Orion, elle résiste à l'asservissement total, pour faire sentir sa présence rebelle – et criminelle – à travers la Galaxie.

Après divers épisodes marqués par son narcissisme pathologique, ses violents éclats et sa paranoïa, elle est envoyée sur **Elba II**, colonie pénitentiaire de la **Fédération unie des Planètes** où sont confinés les délinquants déments.

La planète Elba II ne compte qu'une quinzaine de détenus ; son atmosphère est empoisonnée, de sorte que les éventuels évadés n'auraient nulle part où aller. Durant son séjour sur Elba II, Marta s'éprend de **Garth d'Izar** – le plus séduisant, mais aussi le plus dangereux de ses codétenus. Une liaison se noue bientôt entre eux. Puérils, caustiques mais affectueux, ils sont tous deux les jouets de leurs pulsions. Marta exige une adoration de tous les instants et se montre violente si elle ne l'obtient pas. Garth lui manifeste un amour fou, pour l'instant d'après menacer de la tuer. Ensemble, ils sont un danger pour eux-mêmes comme pour autrui.

Autrefois capitaine de la flotte de **Starfleet**, et des plus renommés, Garth a été grièvement blessé dans

un accident survenu au cours des années 2250. Rétabli physiquement grâce aux habitants d'**Antos IV**, il a appris d'eux l'art de la métamorphose cellulaire, ce qui l'a rendu fou. Ce génie dément canalise ses instincts de commandement dans un complot visant à la prise de contrôle de la Galaxie, avec Marta à ses côtés.

Cependant, Marta passe d'une allégeance à une autre. Lorsque l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701 5718**, elle oublie sa dévotion pour Garth et s'éprend du **capitaine James T. Kirk**.

Complot à l'asile

James Kirk repousse les avances de la belle Marta. Il est concentré sur sa mission, ce qui consiste à livrer le médicament révolutionnaire du **Dr Leonard H. Mac Coy** au gouverneur de la colonie pénitentiaire, le **Dr Donald Cory**. La loyauté de Marta à l'égard de Garth est supplantée par le désir ardent de plaire à Kirk ; elle tente de convaincre le capitaine de l'**Enterprise** que la situation sur Elba II n'est pas ce qu'elle semble être, et surtout que ses occupants ne sont pas du tout ce qu'ils semblent être. Le capitaine Kirk ne tient pas compte de ses avertissements, mais il est bientôt capturé par Garth, qui s'est servi de ses facultés de métamorphose pour prendre l'apparence de Cory. Marta, blessée par la rebuffade de Kirk, reporte de nouveau ses sentiments sur Garth.

De par leur tempérament imprévisible, Garth et Marta

mènent de façon erratique leur tentative de prise de pouvoir. Garth repousse Marta ? Elle fait derechef sa cour à Kirk. Garth n'est guère ému de ces contrepieds. Lors de son couronnement symbolique, il désigne James Kirk comme prince héritier.

L'amour de Marta pour Kirk tourne à l'obsession. Elle prend tendrement soin du capitaine quand il est torturé par Garth, et Kirk lui rend finalement son affection. La passion de Marta va croissant, Kirk y répond. Soudain, dans un accès d'émotion animale, Marta tire un poignard de sous son oreiller et le brandit haut. Kirk échappe *in extremis* à ses griffes. Garth, qui cette fois a pris la forme de Spock, est témoin de la scène. La tumultueuse femme d'Orion a épuisé sa patience.

Mort d'une tentatrice

Garth révèle fébrilement son arme secrète pour la domination mondiale : un explosif capable d'anéantir Elba II et tout ce qui se trouve à des milliers de kilomètres alentour. Pour appuyer ses dires et chatier la séduisante Marta, Garth organise une démonstration : sur l'écran, Kirk voit Marta conduite hors des murs de la colonie, un minuscule cristal explosif implanté dans son bras ; Garth le fait détoner, Marta meurt dans l'explosion.

Si Marta avait eu le talent de canaliser ses dons, elle aurait pu conquérir une galaxie d'hommes, mais sa beauté a œuvré contre elle ; il lui était si facile de passer d'un homme à un autre qu'elle n'a apporté sa loyauté à aucun.

DÉMONSTRATION DE FORCE

Condamnée à mort

Marta paie très cher ses divers revirements sentimentaux, de Garth à Kirk. Pour se venger, Garth la tue au cours d'une démonstration de la puissance qu'il compte déchaîner dans sa conquête de la Galaxie.

Une Marta terrifiée est amenée sur la surface délétère d'Elba II, où elle périt dans une terrible explosion déclenchée par son amant. Seul témoignage de miséricorde : sa mort est très rapide.



★ Sacrifiée

La belle Marta se débat, mais ne peut échapper à ses tourmenteurs, bien protégés de l'atmosphère empoisonnée par des combinaisons.

★ Folie criminelle

D'une simple pression sur un bouton, « Lord Garth », demeuré à l'intérieur du complexe, annihile l'infortunée Marta.



« Je suis la plus belle femme de cette galaxie. Je suis belle, et intelligente aussi. J'écris de la poésie et je peins de merveilleux tableaux. Et je suis une extraordinaire danseuse. »

— Marta

Tanis

Tanis est un Ocampo d'un genre inhabituel ; doté de facultés améliorées, il a vécu une longue existence et acquis plus de connaissances que ceux qui sont restés sur leur planète, mais il se distingue aussi par son caractère implacable dans l'utilisation de ses dons.

Tanis est un Ocampo extraordinairement âgé pour un membre de son espèce : il a quatorze ans, alors que la longévité habituelle des

Ocampas n'est que de neuf années.

Tanis ainsi que deux mille de ses congénères vivent à bord d'une station spatiale du **quadrant Delta** construite il y a trois cents ans par l'entité **sporocystienne Suspiria**. Celle-ci, membre de l'espèce des **Nacènes**, a emmené ces Ocampas avec eux lorsqu'elle a quitté leur planète, où elle jugeait que leur évolution était étouffée.

Longévité

Au fil de nombreuses générations, Suspiria a aidé ces Ocampas à étendre la durée de leur existence. Le propre père de Tanis a vécu jusqu'à l'âge stupéfiant de vingt ans.

Tanis est un humanoïde intelligent et sûr de lui, au regard intense, qui incarne la réussite de Suspiria dans

★ Attirance

Tanis, fort intrigué par Kes, souhaite qu'elle se joigne à lui à bord de la STATION DE SUSPIRIA.

ses interactions avec les Ocampas de l'espace, au travers du développement des facultés psychokinétiques latentes de cette espèce.

Tanis est capable de faire pousser les plantes et les fleurs par la seule force de sa volonté, et même d'absorber l'essence de la vie des matières vivantes – ne laissant que la mort dans son sillage.

Cet Ocampo hautement évolué tire une immense satisfaction de cette transformation/absorption de la vie.

Conséquences

Le fait que la mort résulte de ses interférences ne le préoccupe pas le moins du monde. Tanis a appris à voir au-delà du physique, à expérimenter l'Univers tel qu'il est véritablement, à visualiser les éléments et les forces des atomes et particules en mouvement permanent, leur fusion et leur séparation, leur création et leur destruction.

À ce niveau, Tanis comprend que la vie et la mort ne sont pas si différentes l'une de l'autre. Pour lui, de nombreux êtres vivent prisonniers de leur

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Tanis

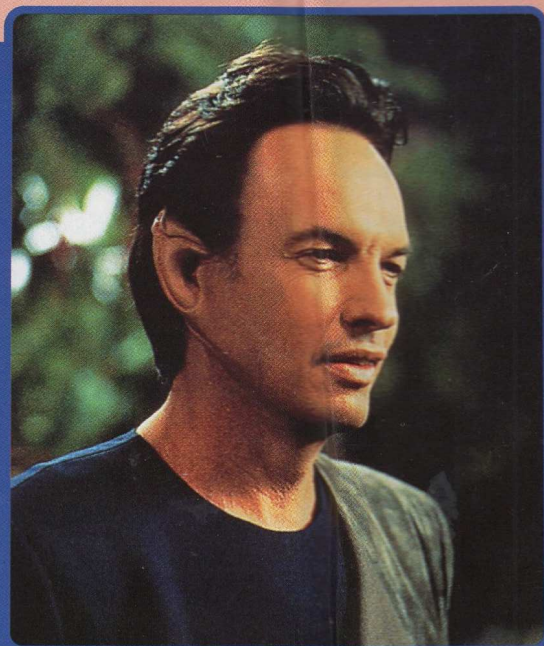
FORME DE VIE : Ocampo

ÂGE : Tanis a 14 ans. Grâce à leurs liens avec Suspiria, les deux mille Ocampas vivant à bord de la station de la Nacène jouissent d'une longévité accrue.

FACULTÉS : Suspiria aide les Ocampas à développer leurs facultés psychokinétiques en dormance. Tanis est capable d'observer et de manipuler les forces de la vie et de l'Univers.

PREMIÈRE APPARITION :

« Froid comme l'enfer » [ST: VOY]



▲ *Tanis est un Ocampo évolué, qui jouit d'une longévité tout à fait inhabituelle pour son espèce. Il vit à bord de la STATION DE SUSPIRIA avec deux mille autres Ocampas, qui partagent tous ses facultés psychokinétiques supérieures.*



★ Potentiel

Kes est stupéfaite de son potentiel psychokinétique inexploité ; elle ignore que Tanis se sert de ses propres pouvoirs pour amplifier ceux de son « élève ».

★ Mépris

Tanis déclare à Kes que la vie et la mort sont très semblables et lui montre comment absorber l'essence vitale de ses plantes.



Tanis



★ Représailles

Kes refuse de partir avec Tanis en découvrant que Suspiria a l'intention de détruire l'U.S.S. VOYAGER. Elle réplique en lançant une attaque psychokinétique contre Tanis.

humanoïdes moins développés. Les Ocampas de la **Station de Suspiria** sont une partie de leur bienfaitrice nacène, qui elle-même est une partie d'eux. Ils paraissent reliés d'une manière que les morts ne peuvent décrire, mais que l'on peut observer au travers de la loyauté absolue de Tanis à l'égard de Suspiria.

Lorsqu'un Ocompa développe suffisamment ses facultés, Suspiria l'emène à **Exosia**, région **subspatiale** de pures pensées et énergie. Tanis semble familier du concept d'Exosia, sans que l'on sache s'il s'y est rendu.

Le vaisseau de la mort

Lorsque l'**U.S.S. Voyager NCC-74656** du capitaine Kathryn Janeway s'approche de la **Station de Suspiria**, Tanis accueille leur appel d'une volée de tirs de **phaseurs** et tente de les repousser. Il a entendu dire que lorsque **Voyager** apparaît, il faut craindre des ravages. Kathryn Janeway est choquée d'apprendre que les Ocampas de la station qualifient le spationef de « vaisseau de la mort », comme elle est choquée de la révélation de Tanis selon laquelle l'équipage du vaisseau de la **Fédération** a détruit le compagnon de Suspiria (le **Pourvoyeur**), déclaré la guerre aux **Kazons** et pillé les ressources de plusieurs planètes. Il n'est donc guère surprenant que les Ocampas ne fassent pas confiance à **Voyager**.

Apprenant qu'une de ses congénères se trouve à bord du vaisseau de **Starfleet**, Tanis manifeste enfin un certain intérêt pour la communication. Il accepte d'embarquer à bord du spationef et de rencontrer **Kes** afin d'apprendre comment elle en est venue à

★ Loyauté

Tanis est si dévoué à Suspiria qu'il est prêt à l'aider à détruire l'U.S.S. VOYAGER NCC-74656.

★ Programme caché

Tanis contacte Suspiria en se servant du lien qui existe entre eux. Elle lui ordonne de lui amener l'U.S.S. VOYAGER afin de pouvoir s'en venger.



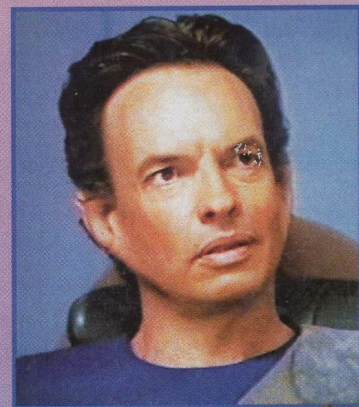
voyager dans l'espace alors que tant des leurs refusent de quitter leur domaine souterrain. Kes est quant à elle curieuse de découvrir tant d'Ocampas vivant à bord d'une station spatiale si loin de leur planète d'origine.

Tanis suit les ordres de Suspiria : elle exige qu'il lui ramène **Voyager**, sans doute pour venger la mort de son compagnon. Tanis est prêt à obéir, à condition que Kes soit autorisée à rejoindre la colonie. À cette fin, il se lie d'amitié avec elle et lui raconte tout ce qu'elle peut comprendre de la vie à bord de la station. Tanis lui promet que si elle vient vivre parmi les siens, elle apprendra à explorer les étoiles, non plus à bord d'un vaisseau spatial mais en se servant de son esprit.

De sinistres mobiles

Tanis entreprend d'enseigner à Kes comment utiliser ses pouvoirs latents, tout d'abord pour chauffer une tasse de thé, puis pour extraire l'essence vitale des plantes du jardin aéronautique du vaisseau. Kes a été entraînée à l'utilisation de ses facultés télépathiques par le **lieutenant vulcain Tuvok**, mais elle n'a jamais imaginé que les dons de son espèce pouvaient aller si loin.

Hélas, les nouveaux pouvoirs de Kes s'avèrent dangereux pour



« Faire mal aux êtres... les aider... donner la vie... tuer... — tout cela, c'est la même chose. »

— Tanis à Kes

ses amis de **Voyager**. La jeune Ocampane manque tuer **Tuvok** lors d'une simple démonstration de manipulation psychokinétique de la matière (en tentant de chauffer une autre tasse de thé au moyen du « feu de son esprit », elle inflige de graves brûlures au **Vulcain**).

Des amis superflus

Selon Tanis, les gens que Kes considère comme ses amis sont superflus. Son désir de l'aider semble pourtant sincère. C'est avec une aisance pleine de séduction qu'il lui prodigue son enseignement. À son insu pourtant, Tanis se sert de ses propres facultés pour accroître celles de Kes. Son unique intention est d'amener Kes à vivre avec son peuple. Il profite de l'incident avec **Tuvok** pour souligner qu'elle a eu de la chance que nul autre n'ait été blessé à bord. Tanis déclare que Kes est un danger pour tous à bord de **Voyager**.

Pour désamorcer les soupçons des collègues de Kes, Tanis se fait diplomate. Il accepte même que l'amant de Kes, le **Talaxien Neelix**, se joigne à elle à bord de la station spatiale. Il apparaîtra ensuite que Tanis s'attend en fait à ce que Kes abandonne tout de sa vie à bord de l'**U.S.S. Voyager**, y compris **Neelix**.

La fuite

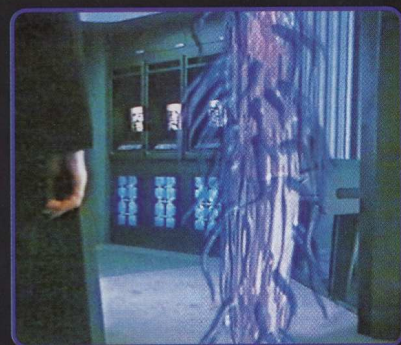
Tanis semble incapable de forcer Kes à l'accompagner. Or, elle refuse de céder à ses exigences ; sa faculté de répliquer et de le blesser avec la puissance de son esprit prend Tanis par surprise. Suspiria ressent simultanément sa douleur ; leur lien télépathique rend aussi la Nacène vulnérable.

Percevant qu'il ne peut gagner, Tanis s'enfuit vers **Exosia** avec Suspiria. Leur départ est heureux pour Kes et ses compagnons, même si les intentions de Tanis (sinon ses actes) étaient certainement honorables.

ACCABLÉE DE DOULEUR

Vengeance

Suspiria, la compagne du Pourvoyeur, est furieuse de découvrir que ses restes ne sont pas dans les ruines de sa station. Croyant que l'équipage de Voyager en est responsable, elle veut se venger. Elle apparaît à Janeway sous les traits d'une fillette, mais le capitaine se rend bientôt compte que sous ses dehors innocents se cachent des intentions malfaisantes.



▶ Une entité sporocystienne

Suspiria révèle sa véritable apparence avant de quitter l'U.S.S. VOYAGER.



◀ Colère

Suspiria, venue à bord de VOYAGER sous l'apparence d'une fillette, attaque Tuvok, Torres et Janeway. Affaiblie par l'attaque mentale de Kes contre Tanis, elle sera toutefois contrainte de fuir.

Gorgan

Pour les jeunes membres de l'Expédition Starnes, Gorgan est un ange qui veut faire de l'Univers un lieu où ils pourront jouer en toute sûreté. En réalité, c'est un être malveillant qui cherche à contrôler l'Univers et à détruire quiconque s'oppose à lui.

Selon la légende, le système d'Epsilon Indi fut victime des agissements d'une espèce hostile, qui cherchait à conquérir ou à tuer les nombreux habitants de cette région de l'espace. Apparemment, ces êtres agressifs étaient originaires de la planète **Triacus**. Après des siècles de guerre, ces maraudeurs furent finalement éliminés par leurs ennemis. La légende s'accompagne d'un avertissement sinistre : le Mal existe toujours, mais il attend le jour où un catalyseur viendra relancer sa mission d'hostilité à travers la Galaxie. Or, cette légende repose sur des bases bien réelles. Un membre de l'espèce maléfique, du nom de **Gorgan**, a trouvé refuge dans une caverne de

Triacus où il attend l'aide dont il a besoin pour reprendre sa quête de domination.

Gorgan est une entité informe, dont l'existence n'est pas perçue en tant que telle par les **tricordeurs** (il figure comme une simple perturbation). Doté de puissantes facultés métapsychiques, il est capable de produire des illusions convaincantes et d'influencer l'esprit d'autrui. Gorgan semble exister sur un plan particulier ; il peut pénétrer dans l'Univers normal, mais il apparaît alors transparent et est totalement dépourvu de substance physique.

Une présence maléfique

Si les êtres humains ne voient pas Gorgan, ils ressentent parfois sa présence : en son voisinage, les sensations

étranges ne sont pas rares, tout comme une anxiété anormale. Gorgan tire son pouvoir de l'obéissance de partisans loyaux ; sans leur foi et leur soutien, il est presque impuissant. S'il

avait pu trouver de l'aide, il aurait quitté depuis longtemps sa caverne de Triacus. En utilisant ses disciples comme médiums, Gorgan leur confère le pouvoir d'interférer avec

le fonctionnement des machines, de projeter des illusions et d'influer sur l'esprit d'autrui. Gorgan est à la source du pouvoir de créer des illusions, mais ses disciples détiennent

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Gorgan

FORME DE VIE : NC

ÂGE : Inconnu — Gorgan serait âgé de plusieurs siècles.

FACULTÉS : Gorgan possède des facultés métapsychiques qui lui permettent de créer des illusions et de confronter ses ennemis à leurs plus grandes peurs.

PREMIÈRE APPARITION :

« La Révolte des enfants » [ST : LSC]

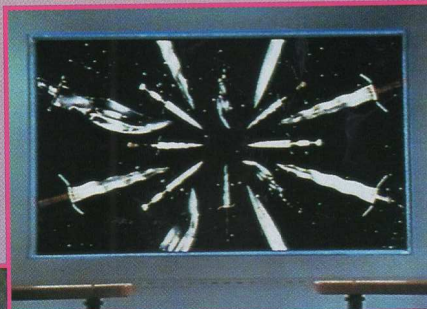


▲ Gorgan est une entité incorporelle qui a décidé de s'emparer de l'Univers. Il a besoin du soutien d'autrui pour que se manifestent nombre de ses facultés ; or, il sait bien que les enfants sont les disciples les plus faciles à recruter.

LE POUVOIR DE L'ILLUSION

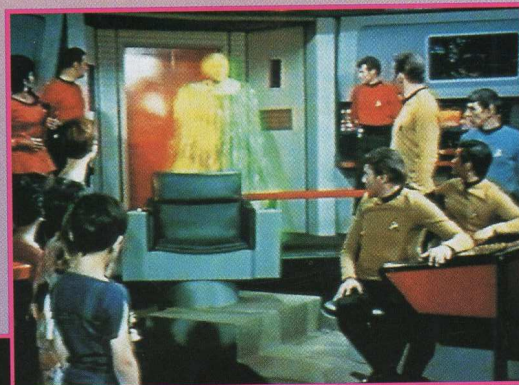
★ Tromperie

Gorgan utilise les enfants pour engendrer des illusions qui leurrent l'équipage de l'**U.S.S. ENTERPRISE** ou l'obligent à affronter de profondes peurs. Ainsi, Sulu redoute de mettre le vaisseau en péril par son pilotage.



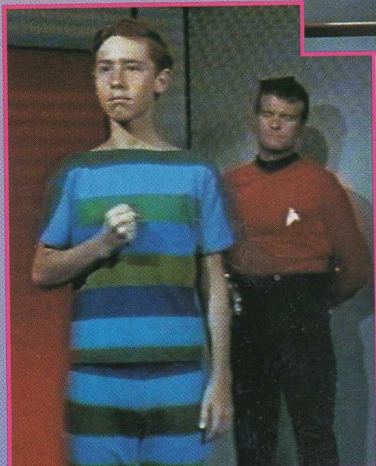
★ Sortilège

Sous l'influence de Gorgan, chaque membre de l'équipage de l'**ENTERPRISE** ne peut se détourner de l'image de ce qu'il craint le plus. Ce n'est qu'après la disparition de Gorgan que tout le monde se rend compte de ce qui s'est produit.



★ Le poing serré

Lorsque les enfants veulent se servir du pouvoir que leur a conféré Gorgan, ils ferment le poing droit puis lèvent et abaissent l'avant-bras, comme s'ils frappaient l'air. Ce geste leur permet d'agir sur l'esprit des personnes de leur entourage.



★ Paralysie

Les enfants tirent de l'esprit du lieutenant Uhura une image de vieillesse et de mort. Lorsque les membres d'équipage sont confrontés à leurs terreurs, ils entrent en transe, persuadés que toute tentative d'interférence avec leurs instruments conduirait immédiatement au désastre.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

Autres groupes et races....Dossier 18

U.S.S. Enterprise

NCC-1701Dossier 20

STAR TREK :

La série classiqueDossier 68

Gorgan



★ Disparition

Gorgan a apparemment besoin du soutien de ses disciples pour avoir une présence physique dans notre Univers. Lorsque le capitaine Kirk convainc les enfants de se dresser contre leur « ange », il disparaît.

★ Confrontation

Kirk se sert d'un enregistrement des incantations enfantines pour invoquer Gorgan. Il déclare à l'entité que sa « bête » est partie et que Gorgan n'a plus prise sur lui.



la réalité de ce pouvoir, et il doit les persuader de l'utiliser.

Affaibli

Sans soutiens, Gorgan vit dans un état d'affaiblissement tel qu'il ne peut s'imposer qu'à des esprits très malléables. Même dans cet état pourtant, Gorgan conserve suffisamment de pouvoir pour influencer sur l'esprit des humains adultes. Il peut puiser dans la plus grande peur d'un individu (ce qu'il appelle sa « bête ») et s'en servir pour le plonger dans un état d'hypnose.

La présence de Gorgan sur Triacus n'est pas décelée par **Starfleet** qui, croyant cette planète inhabitée, y envoie l'**Expédition Starnes**. Sur la planète, les adultes du groupe Starnes se sentent très mal à l'aise. Ils se rendent compte

qu'une présence alien influe sur leur esprit, mais Gorgan use alors de ses facultés pour les forcer à se donner la mort.

Les enfants ne perçoivent pas le mal que dégage Gorgan. Il les convainc de le soutenir en leur promettant la liberté de jouer chaque fois qu'ils le souhaiteront, de manger et de dormir, de faire tout ce qu'ils veulent. Il parvient même à supprimer chez les enfants le souvenir de la mort de leurs parents.

« Je commande ici. Mes fidèles amis sont braves, forts et obéissants. C'est grâce à eux que nous vaincrons et reprendrons ce qui est nôtre. »

— Gorgan au capitaine Kirk

Bénéficiant grâce à eux de ces pouvoirs, Gorgan projette de réunir davantage encore de disciples pour s'emparer de l'ensemble de l'Univers. Ce psychopathe, foncièrement méchant, considère toute forme de gentillesse comme de la faiblesse ; il est résolu à détruire quiconque se mettra en travers de son chemin.

Des partisans dévoués

Gorgan se présente aux enfants comme un ange éthéré. Des lumières multicolores dansent autour de lui qui flotte dans les airs. Il arbore une chevelure presque blanche. Il porte une longue robe ample et parle d'une voix à la fois douce et pleine d'autorité, propre à susciter l'obéissance sans faille de ses disciples.

Gorgan réussit à convaincre les enfants qu'il veut simplement faire de l'Univers un lieu où ils puissent jouer sans que rien ni personne ne les en empêche. Le petit groupe d'enfants suffit à engendrer suffisamment de puissance pour assurer le contrôle de nombreux êtres. Dans leur innocence, les enfants s'empressent de faire ce que leur demande Gorgan.

L'adieu à Triacus

À la **Date stellaire 5041.1**, le **capitaine Kirk** et l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** arrivent sur Triacus. Ils y découvrent les dépouilles des adultes de l'Expédition Starnes et les enfants en train de jouer parmi ces cadavres. Kirk amène les enfants à bord de l'**Enterprise**. Il a l'intention de les transférer sur la **Base stellaire IV**, une fois qu'il aura élucidé ce qui s'est produit sur Triacus. Tandis que **Spock** et Kirk enquêtent sur cette tragédie, les enfants amènent Gorgan avec eux à bord du vaisseau.

Gorgan ordonne à ses disciples de conduire l'**Enterprise** jusqu'à **Marcos XII**, monde de la **Fédération** très peuplé où il souhaite réunir d'autres partisans. Les enfants se servent du pouvoir de Gorgan pour manipuler la presque totalité de l'équipage. Seuls Kirk et Spock parviennent à surmonter leurs peurs et à faire face à Gorgan.

Gorgan est percé à jour ; sa propre crainte de la vérité est révélée. Dès lors, les enfants se mettent à douter de lui. Kirk les oblige à regarder l'enregistrement des temps heureux vécus avec leurs parents sur Triacus, suivis par la mort des adultes ; les enfants commencent alors à voir Gorgan tel qu'il est réellement : non pas comme un ange de bonté mais comme un monstre ignoble et maléfique. Dès que les enfants reçoivent pour instruction de ne plus craindre Gorgan mais bien de le considérer sous son vrai jour, il se désintègre lentement pour sombrer dans le néant.

EXPLOITATION DES ENFANTS

Envoûtés par Gorgan

Les jeunes membres de l'Expédition Starnes ne ressentent pas la présence maléfique de Gorgan comme le font les adultes. Après la mort de leurs parents, Gorgan parvient à réprimer le sentiment de chagrin des enfants ; il les persuade qu'il est un ange bienveillant. D'abord, le Dr McCoy attribue l'état mental inhabituel des enfants à un stress post-traumatique, mais Spock se rend bientôt compte que des forces plus sinistres sont à l'œuvre.

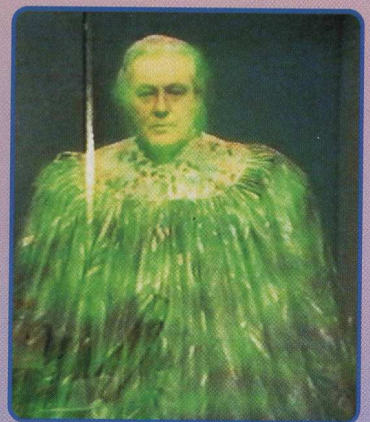
★ En larmes

Le capitaine Kirk oblige les enfants à affronter ce qui est arrivé à leurs parents sur Triacus. Ils comprennent alors que Gorgan est un être malveillant. Quand ils se mettent à pleurer, l'emprise de Gorgan sur eux comme sur l'équipage est rompue.



★ Invocation

Les enfants de l'Expédition Starnes invoquent Gorgan en formant un cercle et en joignant les mains ; puis ils tournent lentement en récitant une incantation. Quelques secondes plus tard, Gorgan apparaît.



★ Un ange ?

Gorgan se présente sous un jour agréable à ses disciples. Il les persuade que son seul désir est de leur ménager un Univers sûr où ils pourront jouer tout leur soûl, alors que ses véritables mobiles sont destructeurs.



Soren

Le pilote j'naii Soren manifeste des tendances féminines dans une société où l'appartenance sexuelle apparaît comme un véritable crime. Son secret est révélé lorsqu'elle s'éprend du commander William Riker de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*.

Soren se sait depuis toujours différent, mais pendant de nombreuses années, elle ne comprend pas en quoi ni pourquoi. En tant que membre du peuple j'naii, on se doit d'être androgyne, voire asexué. Quelques représentants de cette espèce sont toutefois « différents » de naissance – ils sont les vestiges d'une époque où la notion de sexe avait encore un sens chez les J'naiis.

Certains présentent un fort penchant masculin, d'autres, dont Soren,

inclinent vers la féminité. Mais ces sentiments sont interdits sur la planète j'naii, et ceux qui affichent de telles tendances sont tournés en ridicule.

Confessions

Avant que Soren ne comprenne pleinement les implications de sa différence, un incident survenu à son école a eu un profond effet sur cette jeune J'naii. Une rumeur circule selon laquelle l'un des étudiants tend vers un genre. Les enfants se moquent de ce jeune, et chaque jour deviennent plus cruels; le fait qu'il soit effrayé semble les inciter à redoubler de méchanceté. Il arrive un jour en classe le visage ensanglanté et les vêtements déchirés. Il prétend être tombé, mais Soren n'est pas dupe.

Le J'naii masculin est retiré de l'école et soumis à des **traitements psychotectiques** qui, en apparence, le guérissent de ses inclinations.

Désormais « réajusté », il se présente devant tous ses camarades et leur fait part de son bonheur d'avoir été soigné. Soren comprend dès lors combien il est

dangereux d'être différent. Une fois qu'elle a vraiment compris ses penchants féminins, Soren vit dans la peur d'être découverte. Elle recherche ceux qui ont des inclinations masculines mais cache généralement sa vraie nature. Cette double vie est pénible et solitaire.

Soren marche dans les traces de ses parents en devenant pilote; elle est également scientifique, spécialiste de physique spatiale, compétente et dévouée à son travail, excellente oratrice.

Comme tous les J'naiis, Soren est mince et de grande taille, le cheveu noir et court, le teint pâle; ses vêtements austères sont de type « unisexé ».

En mission

En 2368, la navette spatiale j'naii **Taris Murn** disparaît mystérieusement. Les J'naiis demandent l'aide de la **Fédération**, qui charge l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* de contribuer aux recherches. Soren est affectée aux côtés du **commander William T. Riker**; ils vont formuler une hypothèse de travail afin de récupérer la navette dans une poche d'espace nul. Avec l'assistance de l'équipage de l'*Enterprise*, Soren et William Riker mettent sur pied une mission de secours.

Soren accomplit son devoir avec un grand sérieux, mais elle profite aussi de cette occasion pour apprendre ce qu'est la vie dans une société sexuée. Elle semble

★ Inclination féminine

Soren, jeune membre du peuple j'naii qui considère l'orientation sexuelle en son sein comme une perversion criminelle, dissimule depuis toujours son inclination féminine, mais le fait de travailler avec un collègue masculin lui donne le courage de dévoiler sa nature.

apprécier l'intelligence et le sens de l'humour de Riker, ainsi que la bonne volonté qu'il met à répondre à des questions personnelles.

Le plaisir évident que Soren prend à la compagnie de Riker attire l'attention des autres J'naiis; une conversation qui vire au flirt à **L'Avant-Toute** est interrompue par l'ordre donné à Soren par **Krite** (qui fut son instructeur de pilotage) de retourner à sa tâche.

Il apparaît bientôt que Soren est en train de tomber amoureuse de Riker. Après que les pilotes de la navette ont été sauvés, Soren trouve le moyen d'être seule avec le commandeur dans les forêts de la planète j'naii. Une étreinte passionnée s'ensuit, mais bientôt Krite fait incarcérer Soren: elle va devoir répondre de sa « perversion » devant une assemblée de dignitaires.

Réhabilitation

William Riker se dit seul responsable de l'incident, mais Soren ne peut plus vivre dans le mensonge. Elle revendique fièrement sa féminité et refuse d'être aidée ou guérie. Elle ne

★ Souveraine thérapie

Soren est condamnée à suivre un traitement psychotectique, à l'issue duquel elle n'aura plus aucune compréhension de ses sentiments passés.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- AUTRES GROUPES ET RACESDossier 18
- LE PERSONNEL DE STARFLEET.....Dossier 43
- STAR TREK: LA NOUVELLE GÉNÉRATION.....Dossier 69



★ Simple curiosité

Dans un premier temps, la jeune Soren manifeste simplement sa curiosité au sujet de la société humaine sexuée; elle questionne sans relâche Riker sur ce thème.



★ Le procès

Soren est poursuivie pour perversion. Pour la société j'naii, le sexe est une terrible affliction qu'il convient de corriger par un traitement psychotectique.



★ Révélation

Le commander William Riker retourne pleinement les sentiments amoureux de Soren. En dépit des tabous j'naiis, le couple s'étreint passionnément.

FICHE 16

Maab

En 2267, la Fédération et les Klingons sont en concurrence pour l'obtention de droits d'exploitation minière sur Capella IV, ce qui fournit à Maab une occasion rêvée de réaliser ses ambitions.

Avant de devenir chef (Teer) des Dix Tribus de Capella IV, Maab est un véritable fils de son peuple, qui adopte avec passion les convictions guerrières des Capellans. Une fois devenu Teer, il fait montre de

courage au combat, mais aussi d'intelligence, de sagesse et de souplesse.

Entraîné à tuer

Comme les autres hommes de sa tribu, Maab excelle dans le maniement de diverses armes meurtrières. Ambitieux et sans crainte, il se comporte avec respect envers Akaar, Teer des Dix Tribus, tout en s'attirant la loyauté d'un important groupe de guerriers. En 2267, il défie publiquement le Teer, en tirant parti du fait qu'Akaar penche pour la Fédération dans une querelle au sujet de droits miniers sur Capella IV.

Maab, quant à lui, est favorable aux Klingons, qu'il respecte en tant que guerriers. Il ne s'agit pas là d'une simple différence

d'opinion, mais bien d'un acte de rébellion. Le Teer n'a d'autre choix que de combattre pour son honneur ou de perdre la face. Le pari de Maab est dangereux, car Akaar ne serait pas resté Teer si longtemps s'il ne possédait de redoutables talents de combattant. Maab attaque par surprise et tue Akaar.

Une fois Teer pourtant, Maab semble mûrir sur-le-champ. Respectueux des codes d'autorité capellans, il s'apprête à tuer Eleen, femme – enceinte – de l'ancien Teer. Maab ne redoute pas la technologie supérieure de la FUP et des Klingons. À la tête de ses hommes équipés d'armes primitives, il pourchasse les officiers de Starfleet qui s'enfuient avec Eleen.

Parvenu à la tête des Dix Tribus, Maab comprend qu'il doit veiller aux intérêts de son peuple et non simplement à sa propre gloire. À cette fin, il joue de la rivalité entre les Klingons et la Fédération pour que Capella IV obtienne les meilleures conditions.

Sacrifice

Eleen accouche d'un fils et parvient à échapper à James Kirk. Pour sauver la vie de son enfant et celles des officiers de Starfleet, elle prétend que le bébé est mort et qu'elle a tué Kirk et ses hommes dans leur sommeil. Ce faisant, elle se place à la merci de Maab; son seul espoir est qu'on la laisse mourir dans sa propre tente. Le Klingon Kras, qui met en doute le



★ Soif de pouvoir

Maab ne se satisfait pas de la gloire acquise sur le champ de bataille. Sa soif de pouvoir le pousse à renverser le Teer Akaar pour diriger lui-même les Dix Tribus de Capella IV.

récit d'Eleen, exige des preuves. Maab s'interpose et use de son autorité pour sauver Eleen, sachant qu'il sacrifie ainsi la sienne pour l'honneur de son peuple. Il est bientôt vaporisé, mais l'un de ses hommes tue le Klingon. Avec la mort de Maab, Capella IV perd l'un de ses guerriers et dirigeants les plus courageux, qui serait certainement devenu un grand et sage Teer.



★ Complots

Maab est favorable aux Klingons, sans se rendre compte qu'ils ont l'intention de faire de lui un chef fantôme.

FICHE 17

Arissa

Ayant grandi dans un monde rude n'appartenant pas à la Fédération, Arissa a appris à ne pas se fier à la loi, mais le chef de la Sécurité Odo va l'aider dans l'adversité.

Finnea Prime est une planète très dure, où il faut souvent recourir à l'impensable pour survivre. Pour la belle Arissa, cela signifie devenir fille-réseau, avec un port de données implanté dans le cou. Les hommes paient pour

pénétrer dans son esprit. Arissa se dit que cette prostitution mentale n'est guère importante car les clients ne la touchent pas physiquement, mais au fond d'elle-même, elle hait ce travail et y acquiert une profonde méfiance à l'égard des hommes.

Mission secrète

Telle est du moins l'apparence, car en réalité, la femme qui se connaît elle-même sous le nom d'« Arissa » est un agent de renseignements idanien. Deux ans avant son arrivée à bord de Deep Space Nine, elle s'est portée volontaire pour une mission secrète : infiltrer le terrible Syndicat d'Orion et y recueillir des renseignements sur le dénommé Draim. Afin

qu'« Arissa » ne soit pas détectée par les télépathes que Draim emploie, on lui a retiré ses souvenirs, conservés dans un cristal de données – elle ne connaît donc plus sa véritable identité. Son visage aussi a été modifié : ses traits idaniens ont été remplacés par ceux d'une femme.

Draim, spécialisé dans le chantage et l'extorsion de fonds, recrute Arissa dont il fait une cyberespionne. Au bout de deux ans, la disparition des hommes sur qui elle a collecté des renseignements pèse sur sa conscience. Désespérée, elle reçoit un message de l'Idanien Tauvid Rem qui affirme avoir des informations sur un cristal de données lui permettant

de quitter le Syndicat d'Orion sans craindre d'être tuée. Sans savoir pourquoi, elle lui fait confiance et accepte de le rencontrer à bord de Deep Space Nine.

Aventures romantiques

Tauvid n'est pas au rendez-vous au bar de Quark, dont elle subit les avances avant d'être secourue par Odo, chef de la Sécurité de la station. Par un stratagème, elle obtient son aide dans la recherche de Tauvid, mais apprend que celui-ci a été vaporisé. Elle finit par découvrir le cristal de données, et surprise par Odo, décide de lui révéler la vérité – elle ignore ce que contient le cristal.

Odo propose de la protéger si elle témoigne contre Draim. Arissa est

stupéfaite : c'est la première fois que l'on est prêt à lui porter assistance sans rien lui demander en retour.

Arissa et Odo deviennent amants. Espérant échapper à Draim, Arissa contacte son ancien patron et lui offre le cristal contre sa vie (sans savoir que le cristal est sa vie). À l'issue d'une épreuve de force dans une soule, elle apprend que le cristal contient ses vrais souvenirs et recouvre son identité.

« Arissa » rend une dernière visite à Odo. Elle sait qu'elle a un mari. Odo lui dit que ce n'est pas sa faute à elle s'il s'est épris d'une femme qui n'existe pas, mais elle réplique qu'Arissa a existé, l'a aimé et l'aime encore. Sur une ultime étreinte, elle sort de la vie d'Odo.

★ Infiltration

Arissa retrouve son vrai visage et ses souvenirs, respectivement transformé et effacés pour lui permettre d'infiltrer le Syndicat d'Orion.



★ Fallacieuse beauté

Les traits idaniens d'Arissa ont été lissés, ce qui lui donne un beau visage humain.





Alexander le Platonien

S'il semble de faible constitution, le Platonien Alexander possède un grand cœur et plus de compassion que les êtres cruels et pervers qui le maltraitent pour se divertir.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

AUTRES GROUPES ET RACES.....Dossier 18
STAR TREK:
 La série classique.....Dossier 68

Le petit humanoïde Alexander est l'un des trente-huit survivants du système de Sahndara. Après l'explosion de leur soleil, ces humanoïdes à la grande longévité ont quitté leur monde condamné et, lors d'un bref séjour sur Terre, se sont passionnés pour la civilisation grecque. Quand celle-ci s'effondra, ils partirent pour un nouveau monde, qu'ils nommèrent Platonius en l'honneur du célèbre philosophe Platon.

Ils y façonnent leur société sur le modèle grec antique, ce que traduisent leurs vêtements et l'architecture de leurs bâtiments.

Peu après l'arrivée sur Platonius, tous hormis Alexander se trouvent dotés d'extraordinaires pouvoirs psychokinétiques.

Alexander est ridiculisé et maltraité ; les autres Platoniens prétendent que leur comportement à son égard est justifié car ils possèdent des dons dont lui-même est dépourvu. Le malheureux les croit quand ils lui répètent qu'il a malgré tout de la chance d'être maintenu parmi eux.

Des siècles durant, Alexander est réduit à un

rôle de bouc émissaire, de bouffon. On lui fait jouer de la lyre et chanter des chansons pour apaiser ses maîtres. On le force, par l'usage des pouvoirs psychokinétiques, à accomplir des « acrobaties ».

On l'oblige à effectuer d'innombrables tâches humiliantes. Il passe sa vie à aller chercher et à apporter toutes sortes de choses, au service de ceux-là même qui le tourment en ridicule. Les émotions d'Alexander – bonheur ou tristesse – ne lui appartiennent pas, manipulées qu'elles sont par les Platoniens détenteurs de pouvoirs, et en particulier par le roi philosophe Parmen.

Nulla estime de soi

Alexander juge divins les Platoniens de taille normale et doués de pouvoirs. Comme son esprit est incapable de dépasser le moindre petit caillou, il se croit dénué de toute valeur. Alexander dit de lui-même qu'il est les bras et les jambes des caprices d'autrui.

Pour préserver sa santé mentale peut-être, il apprend à vivre en courbant la tête en permanence, en évitant de regarder les maîtres dans les yeux, en souriant sans relâche. Il essaie de toujours complaire à ses

tourmenteurs en perdant de bonne grâce dans tous les jeux qu'on l'oblige à pratiquer.

Au fond de lui pourtant, la rage s'accumule lentement, faite de sentiments blessés et d'émotions niées au fil des années.

Cependant, jusqu'à la rencontre avec des membres de l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, survenue en 2268, le pauvre Platonien ne voit pas sa situation telle qu'elle est. Le personnel du vaisseau de la **Fédération** doit lui

faire remarquer que les traitements infligés par les Platoniens sont injustes et terriblement cruels.

À l'arrivée des visiteurs, Alexander souhaiterait les prévenir que Parmen ne les laissera sans doute pas repartir et qu'il voudra

FICHE D'IDENTITÉ

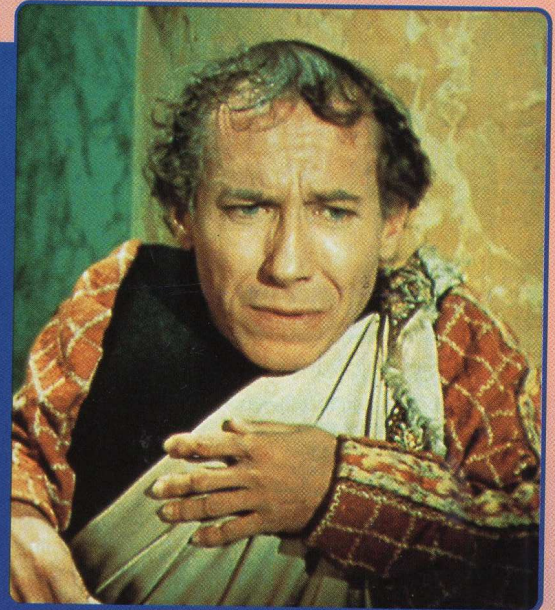
NOM : Alexander

FORME DE VIE : Platonien. En raison d'une déficience thyroïdienne, Alexander est anormalement petit et complètement dépourvu des facultés psychokinétiques caractérisant les autres Platoniens.

FONCTIONS : Alexander est traité comme un bouffon par ses congénères.

SITUATION ACTUELLE : Alexander quitte sa planète pour entamer une nouvelle vie dans la FUP.

Première apparition :
 « La Descendance » [ST: LSC]



▲ **Le Platonien Alexander possède une longévité extraordinaire, mais sa vie n'a guère été heureuse. Ses congénères considèrent sa petite taille et son absence de pouvoirs psychokinétiques comme des excuses pour le traiter pratiquement comme un animal, que l'on contraint à exécuter des tours pour se divertir.**

LE BOUFFON



★ Esclave

Alexander doit déplacer de lourdes pièces d'échecs sur un plateau géant, quand les Platoniens pourraient les mouvoir d'une simple pensée.



★ Le roi philosophe

Le chef des Platoniens, Parmen, se montre particulièrement méchant avec le malheureux Alexander.



★ Torture

Les Platoniens malmènent cruellement Alexander ; ils se servent de leurs pouvoirs pour manipuler ses émotions et lui infliger de terribles souffrances.

★ Interludes musicaux

Alexander est obligé de jouer de la musique pour divertir les autres Platoniens, qui ne font rien de la journée sinon se faire servir par le malheureux.

Alexander le Platonien

★ Avertissement

Le pauvre Alexander tente de prévenir James Kirk et Leonard McCoy des périls qu'ils encourent. Contrairement à Parmen et aux autres Platoniens, il ne leur veut pas de mal. Il préférerait être leur ami.



★ La rage

Après des siècles de mauvais traitements, Alexander n'en peut plus : il menace de frapper Parmen avec un couteau, sachant que le « roi philosophe » mourra de l'infection.



★ La solution

Leonard McCoy découvre que la petite taille et l'absence de pouvoirs d'Alexander sont dues à l'incapacité de son organisme à absorber la kironide. Le Dr McCoy pourrait aisément y remédier, mais le Platonien ne veut pas devenir comme ses tourmenteurs. Il souhaite seulement quitter la planète.

★ Des amis

Depuis que les Platoniens ont acquis leurs pouvoirs psychokinétiques, Alexander est traité en inférieur. Les officiers de Starfleet n'entrent cependant pas dans ce jeu.

même les tuer peut-être, mais des siècles d'oppression l'empêchent de s'exprimer. Sa compassion pour

le sort réservé aux nouveaux venus est néanmoins visible. Il s'efforce de les avertir par quelques petits hochements de tête. Lorsqu'ils sont punis, il réagit comme s'il était lui-même frappé.

Il sort finalement de sa réserve en constatant le traitement réservé à des êtres qui sont simplement

venus aider les Platoniens. Il se déclare honteux d'être platonien, ce qui lui vaut des châtements aggravés. Il assiste à la réaction des étrangers, qui luttent pour maintenir leur dignité et pour cela défient les redoutables Platoniens : c'est là une précieuse leçon pour Alexander.

Lors d'une conversation privée avec les visiteurs, il est stupéfait d'apprendre que chez eux la taille, l'apparence et la couleur d'une personne n'ont pas d'importance. Il découvre aussi que les habitants des autres mondes n'ont pas les pouvoirs des Platoniens. Il se demande alors si ce sont ses maîtres plus que lui qui ont des problèmes.

Confronté à un aperçu d'une réalité différente, Alexander laisse éclater sa colère. Il veut frapper Parmen avec un couteau, afin de le voir mourir d'infection. Il semblerait juste que les Platoniens reçoivent enfin la monnaie de leur pièce, mais le capitaine James Kirk fait remarquer qu'Alexander y perdrait aussi la vie. C'est la première fois que quelqu'un se préoccupe de son sort : le bouffon en est ému aux larmes.

Les pouvoirs expliqués

L'équipage de l'*U.S.S. Enterprise* découvre une forte concentration de kironide dans les denrées de la planète, qui procure aux Platoniens leurs pouvoirs. Alexander se voit offrir la possibilité d'être aussi puissant que ses maîtres. Sa petite taille résulte d'une carence en hormones pituitaires, empêchant en outre son système d'absorber la kironide, mais le Dr McCoy peut lui injecter cette substance via la circulation sanguine. Alexander rejette cette occasion de devenir l'égal des autres Platoniens. Il déclare à Parmen que lui-même et les autres Platoniens l'écoeurent, et se libère ainsi de leur oppression.

Ce qu'Alexander désire plus que tout, c'est la liberté d'aller et venir à son gré, de rire et de pleurer quand il le veut, c'est n'être plus sous la coupe de quiconque, n'être plus humilié. Les visiteurs font la promesse d'emmener Alexander avec eux quand ils quitteront Platonius. Il va commencer une nouvelle vie sur une autre planète, où nul n'aura entendu parler de la kironide et des Platoniens, où il sera accepté pour ce qu'il est : un être chaleureux, généreux et plein de compassion, qui est simplement de petite taille.

« Alexander à votre service. Je chante, je danse, je joue à toutes sortes de jeux, et je suis un bon perdant, un très bon perdant. Je vous en prie, essayez de vous en souvenir. » — Alexander le Platonien

UNE VIE DIFFÉRENTE

Un nouveau départ

Les citoyens de la Fédération unie des Planètes ont tourné le dos depuis des décennies aux préjugés et aux discriminations du passé. La FUP accorde plus d'importance à la personnalité qu'à l'apparence ; la petite taille d'Alexander ne devrait donc pas l'empêcher de mener enfin une existence heureuse. Maltraité durant des siècles par les autres Platoniens, Alexander préfère quitter Platonius, pour entamer une toute nouvelle vie dans la Fédération, plutôt que d'acquiescer des pouvoirs psychokinétiques et de demeurer sur la planète. C'est sans regret qu'il va quitter Platonius ; Parmen et les autres Platoniens devront se trouver une nouvelle victime et une autre source de divertissement.



★ La taille importe peu

Alexander décide d'accepter la proposition des officiers de Starfleet : celle d'une nouvelle vie au sein de la Fédération, où il sera traité en égal par des gens qui se soucient peu de sa taille.



FICHE 19

Zarabeth

Le tyran Zor Kahn a puni Zarabeth en l'exilant dans l'ère glaciaire de Sarpeidon. Son existence solitaire est temporairement illuminée par l'arrivée de M. Spock et du Dr Leonard McCoy.

L'exil est parfois un châtiement plus cruel que la mort, mais Zarabeth est la preuve vivante du fait que l'on peut survivre dans le plus rude des environnements.

Née dans une famille influente sous le règne de Zor Kahn sur Sarpeidon (planète du système de Bêta Niobe), Zarabeth est

punie pour un crime qu'elle n'a pas commis : deux des membres de sa famille ayant participé à un complot contre le tyran Zor Kahn, elle est envoyée dans le passé glaciaire de sa planète – au moyen de l'atavachron, dispositif de voyage temporel qui l'adapte au niveau cellulaire à la survie à l'époque glaciaire. Elle y disposera d'armes, d'un abri et de nourriture, mais sera condamnée à achever son

existence dans la solitude. Zarabeth, qui vit du produit de sa chasse, réussit à s'installer assez confortablement dans une caverne chauffée naturellement par des sources souterraines.

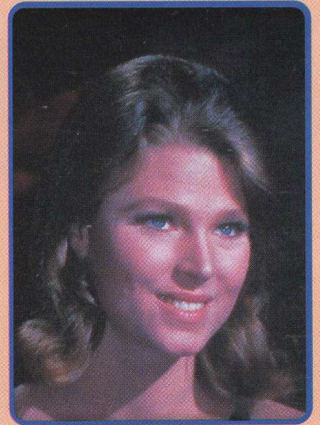
Une visite inattendue

Lorsque deux étrangers apparaissent, elle croit tout d'abord avoir affaire à deux autres victimes de la « justice » de Zor Kahn ; il s'agit en fait de deux officiers de Starfleet – le Dr Leonard McCoy et le commandeur Spock de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701 – qui ont découvert l'atavachron alors qu'ils faisaient partie d'un détachement de Starfleet en mission cinq mille ans

dans le futur de Zarabeth. La jeune femme est ravie d'avoir enfin de la visite.

Spock, qui se met à revenir vers un stade antérieur de l'évolution vulcaine, mange de la viande, ressent la jalousie et la rage, et conçoit un puissant désir sexuel pour la belle Zarabeth. Celle-ci tente de convaincre les officiers de Starfleet qu'ils ne peuvent regagner le présent – elle a peur de les perdre –, mais finit par reconnaître qu'elle seule est dans cette impossibilité et conduit les deux officiers vers le portail temporel.

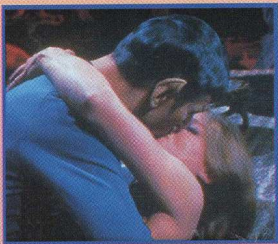
Spock répugne à la laisser dans sa prison glacée, mais la nature même du portail impose qu'il reparte avec McCoy.



★ Condamnation

Zarabeth est une jeune femme de Sarpeidon condamnée à payer pour les crimes de sa famille : elle est exilée à l'ère glaciaire de sa planète. Son existence sera temporairement égayée par l'arrivée de Leonard McCoy et de M. Spock.

C'est finalement Zarabeth qui se détourne et s'éloigne. Une fois Spock parti, elle contemple l'endroit où il se tenait quelques instants plus tôt, et où elle restera seule désormais jusqu'à la fin de ses jours.



★ Passionné

Spock régresse vers un stade de l'évolution vulcaine non dépourvu d'émotions. Débarrassé de ses inhibitions, il étreint avec fougue la belle Zarabeth.

FICHE 20

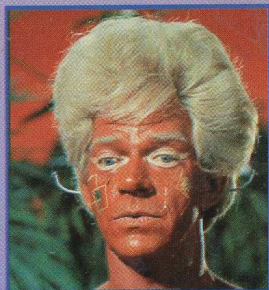
Akuta

Chef d'une petite société élysienne, Akuta reçoit, par le biais de petites antennes implantées derrière ses oreilles, les instructions de son dieu, Vaal, dont il transmet ensuite les volontés à sa pacifique tribu.

Akuta est un humanoïde de Gamma Trianguli VI (planète sise dans le quadrant Alpha), dirigeant d'une communauté d'êtres qui servent et vénèrent une mystérieuse

★ Innocent

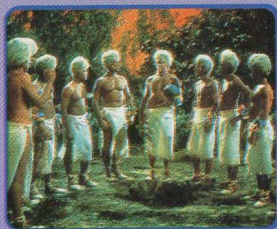
Comme le reste de son peuple, Akuta est un être innocent, qui s'en remet entièrement à son dieu.



divinité qu'ils nomment « Vaal ». Akuta est le seul des siens à pouvoir communiquer directement avec Vaal, et ce au moyen de deux petites antennes implantées derrière ses oreilles qui lui permettent d'entendre les ordres de son dieu et de les transmettre au reste

★ Apprentissage

Les villageois ne sont pas violents, mais Akuta leur explique que Vaal ordonne la mise à mort des étrangers.



de la communauté. Akuta attend des villageois qu'ils obéissent sans discussion, en les menaçant au besoin de la colère de Vaal.

Dans l'ensemble, Akuta mène une vie sans histoires dans son monde édenique, jusqu'à ce qu'en 2267 une équipe d'un vaisseau de Starfleet, l'U.S.S. Enterprise NCC-1701, arrive sur sa planète. Surpris d'espionner le groupe, Akuta est frappé par le capitaine James Kirk, ce qui le sidère et l'effraie.

Les yeux de Vaal

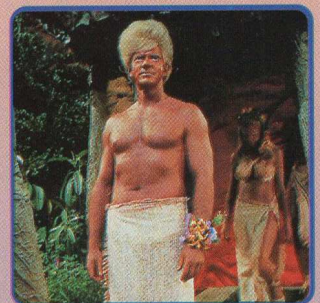
Akuta déclare aux visiteurs être « les yeux de Vaal » ; il les traite avec hospitalité

★ Un monde idyllique

Akuta et les siens vivent dans un monde idyllique ; tous leurs besoins sont satisfaits par le dieu Vaal, qu'en retour ils doivent servir et vénérer. Il leur faut alimenter l'ordinateur et suivre ses exigences sans poser de questions.

et fait de son mieux pour répondre à leurs questions au sujet de son dieu, mais refuse que le capitaine Kirk s'entretienne avec Vaal. Les membres du vaisseau sont très gênés par l'absence de liberté qui règne sur la planète, mais Akuta considère cela comme l'ordre naturel des choses.

La présence des étrangers ne tarde pas à poser des problèmes à Akuta : ses congénères se mettent à enfreindre les instructions de Vaal pour imiter les officiers de Starfleet. Bientôt, Vaal ordonne à Akuta de tuer les intrus. Comme toujours, Akuta agit sans aucune



considération morale. Par chance, les lyncheurs lâchés par Akuta n'ont pas le temps d'exécuter les ordres de Vaal ; l'Enterprise détruit leur « dieu » – en fait, une machine perfectionnée –, afin de se dégager d'un rayon tracteur. Akuta, bouleversé, déclare ne pas savoir comment son peuple va survivre à la disparition de son pourvoyeur. Kirk le convainc que les villageois apprendront à faire face.

M. Spock se demande si le changement est une bonne chose, tant Akuta semble perdu sans entité à servir, mais James Kirk sait que la communauté se trouvera fort bien d'une existence plus libre.

FICHE 21

Natira

La Grande Prêtresse Natira dirige d'une main ferme les habitants du vaisseau-astéroïde *Yonada*.

Natira est la **Grande Prêtresse** du peuple **fabrini**, qui jusqu'en 2268 ignore que son monde, *Yonada*, est en fait un vaisseau spatial astéroïde. Natira exerce des fonctions religieuses et politiques : elle a pour mission de faire part des préoccupations de son peuple à l'**Oracle**, un ordinateur que les **Fabrinis** croient être leur dieu, et de

transmettre à ces derniers les réponses dudit Oracle.

Natira est seule à pouvoir s'adresser au « dieu ». Elle doit maintenir l'ordre religieux de sa société et enseigner à son peuple les lois des **Créateurs**. De fait, elle dirige le *Yonada*, et dispose de l'autorité nécessaire pour décider du sort de quiconque pénètre sans permission dans la **Salle de l'Oracle**. Elle fait cependant preuve de

mansuétude envers deux étrangers : le **capitaine James Kirk** et **Spock**, qu'elle autorise à regagner leur vaisseau.

Animée d'une profonde foi, Natira est capable de parler avec lyrisme de la planète qui constitue la terre promise du peuple de *Yonada*, et se contente de la réponse de l'Oracle indiquant que son peuple arrivera « bientôt » à destination.

▶ **Natira dirige avec autorité son peuple de descendants des Fabrinis. Elle a une foi profonde en l'Oracle et en les Créateurs.**



Sa foi n'est surpassée que par sa passion pour la vérité, qui l'incite à écouter James Kirk quand il lui explique que son monde est en fait un vaisseau créé par les ancêtres de son peuple et qu'il est prêt de tomber en panne.

Une fois corrigé le défaut qui affecte la navigation de l'ordinateur du *Yonada*, Natira est confrontée à un autre dilemme : un conflit entre l'amour et le devoir

cette fois – son amour pour le **Dr Leonard McCoy** et ses devoirs envers le peuple qu'elle dirige. Elle décide finalement de rester auprès de son peuple et insiste pour que de son côté McCoy regagne son spationef.

Il ne reste qu'à espérer que Kirk pourra honorer sa promesse et permettre à Natira de retrouver Leonard McCoy lorsque le peuple du *Yonada* débarquera dans son monde promis.

FICHE 22

Kivas Fajo

Kivas Fajo est un commerçant ambitieux et implacable qui ne recule devant rien pour obtenir ce qu'il veut.

Quiconque projette de commercer avec le **Zibélien Kivas Fajo** serait bien avisé de se méfier car, sous ses dehors avenants, Fajo est un collectionneur sans scrupules, toujours en quête d'articles uniques ou rares.

Propriétaire du **Jovis**, Fajo a bâti sa réussite en acceptant de transporter

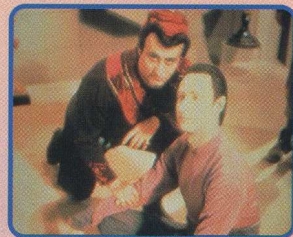
des produits considérés comme trop dangereux par d'autres, notamment de l'**hytritium**.

Fajo possède de bonnes connaissances techniques. Il a les compétences et l'absence de morale nécessaires pour créer une brutale contamination au tricyanate des réserves d'eau de **Bêta Agni II**, qui suscite une demande pour son hytritium.

Fajo est bien connu pour sa passion de collectionner des articles uniques en leur genre, dans les domaines de la sculpture et de la peinture, mais aussi de la technologie, de l'histoire et de la biologie – tous ces articles n'ayant bien sûr pas été obtenus de façon licite.

Fajo adore montrer ses dernières acquisitions, à d'autres collectionneurs tels que **Palor Toff** notamment.

▶ **En 2366, Data tombe dans les griffes du cruel trafiquant Kivas Fajo, qui souhaite enrichir sa collection du seul androïde sensible de Starfleet.**



Il se montre bon juge des motivations d'autrui et sait s'en servir à son profit, mais il lui arrive de commettre des erreurs.

En 2366, il cherche à enrichir sa collection du **lieutenant-commander Data**, de l'**U.S.S. Enterprise NCC-701-D**, seul androïde doué de sensibilité en service ; ce projet échoue et lui vaut d'être arrêté pour vol,

enlèvement et meurtre. Fajo a simulé la mort de Data dans l'explosion d'une navette afin que l'androïde ne soit pas recherché, mais l'équipage de l'*Enterprise* ne tarde pas à découvrir la vérité. Fajo est capturé et incarcéré à bord de l'*Enterprise*, les articles de sa collection sont rendus à leurs propriétaires ; pourtant, cela ne lui fait rien perdre de son arrogance.

FICHE 23

Kieran MacDuff

L'officier de Starfleet Kieran MacDuff est en fait un imposteur satarran qui projette de détruire les ennemis de son peuple.

Le **Satarran** qui se fait passer pour le **commander Kieran MacDuff** apparaît à bord de l'*Enterprise*, quand le spationef enquête sur des signaux **subspatiaux** anormaux dans le **système d'Epsilon Silar**. L'*Enterprise* affronte

alors un **Vaisseau satarran** qui le balaie d'un rayon d'énergie puis le bombarde d'un signal effaçant les souvenirs de l'équipage, et altérant toutes les archives.

Lors de cette période d'amnésie, le « commander MacDuff » apparaît sur la passerelle et, simulant une perte de mémoire, œuvre

avec les officiers pour déterminer ce qui s'est produit. Il endosse avec aisance le rôle d'officier et reste aux côtés de **Picard** avant que quiconque puisse prendre conscience de sa place dans la hiérarchie.

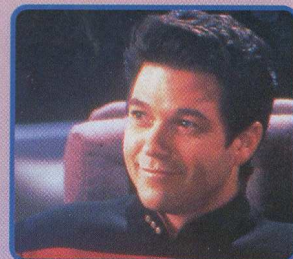
Les données fausses implantées par les Satarrans sont convaincantes ; les

archives montrent que la **FUP** est en guerre contre l'**Alliance lysienne**.

MacDuff veut convaincre Picard que les Lysiens doivent être anéantis. En réalité, les Satarrans, en guerre contre les Lysiens, disposent d'armes efficaces, mais il leur manque la force de destruction. Starfleet

leur apporterait un avantage décisif, mais Picard refuse de détruire les vaisseaux des Lysiens. MacDuff tente de s'emparer de l'*Enterprise* ; il est abattu d'un tir de **fuseur** par **William Riker**, véritable second du spationef. Ce tir révèle que MacDuff est un imposteur satarran infiltré à bord de l'*Enterprise*.

▶ **Le Satarran Kieran MacDuff prend place sur la passerelle de commandement de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D.**





Korob et Sylvia

Les entités aviaires Korob et Sylvia, rencontrées sur Pyris VII, utilisent une puissante technologie de transmutation des pensées pour créer un monde effrayant.

Date stellaire 3018.2 : un détachement de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** rencontre deux étranges

aliens, **Korob et Sylvia**. Dans leur forme naturelle, ils se présentent comme deux petits êtres comparables à des oiseaux couverts d'une fourrure bleue : au lieu d'un visage, leur tête porte des tentacules. Bien qu'ils aient été découverts par les officiers de **Starfleet** sur la planète **Pyris VII**, ils sont apparemment incapables de survivre sans aide dans les conditions propres aux planètes de **classe M** – ils seraient originaires d'une autre galaxie.

Leur apparence naturelle n'a absolument rien d'humain, mais ils se servent d'un appareil appelé « **transmuteur** » pour diriger et amplifier le pouvoir de leur esprit, ce qui leur permet de changer

de forme à volonté et de manipuler l'énergie comme la matière. Cet appareil téléporte en outre la matière sur des distances intergalactiques. Ils ont l'air de connaître l'existence de la **Fédération unie des Planètes** et ont accès à des techniques assez évoluées pour parvenir jusqu'à Pyris VII.

Ils évoquent leurs devoirs envers les **Anciens**, leurs dirigeants, qui n'ont aucune expérience des sensations physiques ; ils affirment que leur objectif principal est d'étudier d'autres êtres et cultures. Korob donne l'impression de vouloir simplement accomplir sa tâche avant de rentrer chez lui, mais Sylvia, séduite par l'aspect physique de son corps, veut rester pour profiter de sa nouvelle apparence.

★ **Pierres précieuses**
Korob tente de soudoyer James Kirk en lui offrant de splendides gemmes.

FICHE D'IDENTITÉ

NOMS : Korob et Sylvia

FORMES DE VIE : espèce de nature aviaire d'origine inconnue – sans doute extragalactique.

PREMIÈRE APPARITION : Date stellaire 3018.2, sur Pyris VII.

FACULTÉS : Korob et Sylvia usent d'une technologie capable de lire le subconscient, de convertir la pensée en matière et en énergie. Ils créent un monde « hanté », mais ne semblent pas certains des objectifs de leur mission.

SITUATION ACTUELLE : décédés

JOURNAL DE BORD : « Dans les griffes du chat » [ST: LSC]



▲ **Explorateurs venus d'au-delà de la barrière galactique, Korob et Sylvia utilisent leur transmuteur pour torturer et manipuler les officiers de l'U.S.S. Enterprise – ils extraient de leur esprit des images des superstitions terriennes.**



★ Le chat

Au moyen de son transmuteur, Sylvia prend l'apparence d'un énorme chat noir – animal de superstition tiré d'antiques légendes terriennes ; James Kirk dissipera cette illusion.

★ Aspect véritable

Une fois leur transmuteur détruit, Korob et Sylvia reprennent leur forme naturelle avant de mourir.

MAGIE NOIRE ?

★ Chaud, chaud

Sylvia utilise une forme de magie pour chauffer la coque de l'**U.S.S. Enterprise** en orbite.



Science ou magie ?

Korob et Sylvia semblent ne pas très bien savoir si ce qu'ils font avec le transmuteur relève de la magie ou de la science. On ignore comment cet appareil est entré en leur possession – sans doute leur a-t-il été remis par les Anciens.

Utilisant le transmuteur en forme de « baguette magique », Korob prend la forme d'un homme de

grande taille, chauve, au menton orné d'une barbe. Il porte un caftan jaune à capuche argentée. Sa tenue est sans doute symbolique et destinée à susciter une réaction inconsciente de la part des officiers de l'**U.S.S. Enterprise** : elle rappelle la robe des mages légendaires. Korob préfère conserver en toutes circonstances l'aspect humain qu'il s'est choisi.

Au moment de la première rencontre, Sylvia se présente comme un chat noir, que le



Korob et Sylvia

★ Sorcière et sorcier

Sylvia et Korob règnent sur le monde désert de Pyris VII par le moyen d'un pouvoir apparemment magique, mais relevant sans doute d'une étrange technologie.

★ Prisonniers ou jouets ?

Kirk et Spock sont détenus par les aliens, tandis que la vie des équipiers de l'U.S.S. ENTERPRISE est en suspens.



« Capitaine Kirk, m'entendez-vous ? Votre vaisseau est maudit. Quittez ces lieux... ou vous périrez tous ! » — Korob

comme des vrais cauchemars. Sylvia fait néanmoins montre de dons certains pour la magie. Elle prétend avoir abattu l'un des hommes de Kirk en créant une image de lui avant de la tuer ; plus tard, elle fait monter la température à bord de l'U.S.S. Enterprise en agitant une maquette du vaisseau au-dessus de la flamme d'une bougie. Korob de son côté empêche des membres d'équipage de se téléporter sur la planète en plaçant la maquette dans un bloc de matière transparente. Il est probable que tous ces tours ont été accomplis à l'aide du transmuteur.

Après le bris de cet appareil, Sylvia et Korob retrouvent leur état naturel et disparaissent dans des ruines fumantes, emportant avec eux les secrets de leur mission et de leur monde d'origine.

capitaine Kirk et ses compagnons prennent pour l'animal familier de Korob. Plus tard, alors qu'elle épie Korob et les officiers de Starfleet, elle se mue en un animal bien plus gros. Sylvia sait tirer le meilleur parti de ses pouvoirs. Quand elle tente de rallier le capitaine Kirk à sa cause, elle se manifeste en séductrice : son apparence favorite alors est celle d'une belle jeune femme brune. Contrairement à Korob, Sylvia ne s'intéresse qu'au pouvoir et à sa nouvelle faculté de connaître les sensations physiques. Korob est plus conscient que sa collègue de l'inconfort qu'ils causent aux visiteurs de Starfleet.

Une mission confuse

Au mieux, Korob et Sylvia sont ambivalents quant à la raison de leur venue sur Pyris VII. À un moment, il semble qu'ils aient sciemment attiré l'Enterprise vers leur planète ; à un autre, ils ordonnent au vaisseau de partir, puis exigent de tout savoir des sciences de la FUP. Plus tard, Sylvia déclare que son peuple a besoin des rêves et de l'imagination des êtres humains, mais la plupart du temps Korob et Sylvia ne paraissent pas vraiment savoir ce qu'ils veulent. Ils se querellent souvent, et s'ils ont apparemment un programme, jamais ils ne révèlent les détails exacts de leur mission.

À partir d'informations tirées du subconscient humain, Korob et Sylvia créent un monde

sombre et effrayant, peuplé de sorcières, de cachots, de toiles d'araignées et d'autres symboles avec lesquels ils espèrent bien terroriser le détachement.

Le château des cauchemars

Le château dans lequel ils se présentent comprend une salle de torture où subsistent les restes de victimes antérieures. Sylvia assure qu'il est fort simple de sonder et

★ Émotions humaines

Le capitaine James Kirk tente de semer la confusion dans l'esprit de Sylvia au moyen d'émotions telles qu'amour et séduction.

de contrôler les esprits humains. Elle déclare aux officiers être capable d'extraire de leur cerveau toutes les informations qu'elle désire.

Cependant, Korob et Sylvia sont moins efficaces qu'ils le voudraient. Alors qu'ils essaient de puiser dans la conscience de James Kirk et des siens, ils atteignent en fait le subconscient, d'où leur concentration sur l'irrationnel, sur ce que les hommes considèrent

LE TRANSMUTEUR

Bagette magique

Le transmuteur est une baguette d'un demi-mètre de long, portant une boule transparente à un bout.

Il est aisé de détruire sa puissance en brisant la boule, ce qui a pour effet de produire un éclair blanc et de faire disparaître toutes les illusions engendrées

par le transmuteur (dont on ignore s'il fait partie d'un dispositif de plus grande ampleur).

⬅ Pensées fatales

Le transmuteur oriente et amplifie la puissance naturelle des pensées de l'alien, qu'il convertit en matière ou en images.

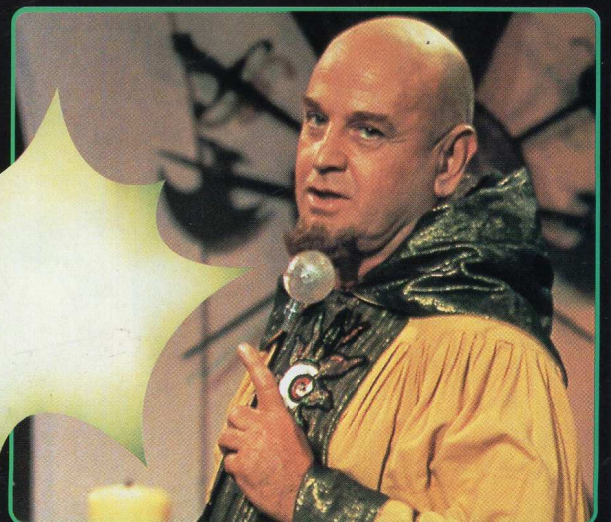


⬅ Boule de cristal

La sphère de cristal à l'extrémité de la baguette, luminescente lorsque le transmuteur est activé, canalise la puissance de l'appareil sur sa cible.

⬅ Le pouvoir de Korob

L'alien Korob brandit le transmuteur, source de son pouvoir absolu sur la planète Pyris VII, dont il se sert pour distordre la réalité.





Le Dr Sevrin et ses disciples

Le Dr Sevrin rêve de conduire ses disciples vers un monde mythique où ils pourront mener une vie paisible. Les naïfs qui le suivent ne se rendent pas compte de l'ampleur de sa démente.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- ATLAS DE LA GALAXIEDossier 3
- SYSTÈMES STELLAIRESDossier 4
- L'U.S.S. ENTERPRISE
NCC-1701.....Dossier 20
- AUTRES VAISSEAUXDossier 40
- LE PERSONNEL
DE STARFLEETDossier 43
- STAR TREK :
La série classique.....Dossier 68

Le docteur Sevrin est décrit par M. Spock – qui fait autorité en la matière – comme un brillant chercheur dans le domaine de l'acoustique, de l'électronique et des communications. Mais un terrible secret s'attache à Sevrin : il est infecté par un bacille mortel, le *synthococcus novae*, virus incubé dans les civilisations stériles. Sevrin est porteur du virus ; sans être lui-même affecté, il transmet la maladie à d'autres, avec des conséquences fatales. L'immunisation se pratique de façon généralisée, mais des rappels sont nécessaires pour une pleine protection ; tout contact de Sevrin avec des civilisations non immunisées aurait pour conséquence leur annihilation. Sevrin n'a donc le droit de fréquenter que des régions technologiquement avancées, où il ne risque guère de contaminer quiconque.

Dans des circonstances normales, une telle infection ne devrait pas présenter de grave péril pour le porteur ou pour les victimes potentielles mais, dans

le cas de Sevrin, des problèmes ne tardent pas à survenir.

Se disant étouffé par la stérilité des communautés planifiées, Sevrin fonde un mouvement voué à la quête de la légendaire planète **Eden**, qui serait le berceau de toute vie. Il a l'intention d'y implanter une nouvelle communauté.

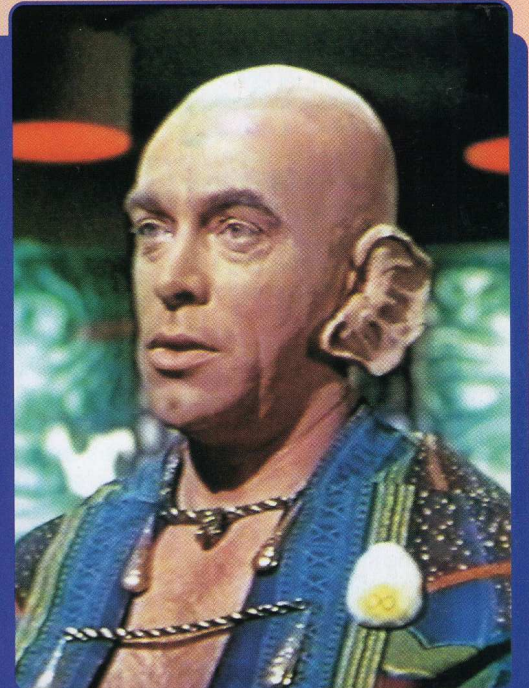
Sevrin pense que la technologie l'a trahi en provoquant sa maladie ; c'est pourquoi il rejette la « stérilité » du progrès. S'il recherche Eden, c'est qu'il pense que le contact avec des êtres primitifs sera bénéfique, qu'ils le purifieront et le purgeront de son virus mortel. En réalité, c'est l'inverse qui est exact : le contact les tuera. On ne sera guère étonné d'apprendre qu'un profilage psychologique de Sevrin a montré qu'il était dément.

Un rêve partagé

Sevrin est chassé du poste scientifique qu'il occupait sur sa planète natale de **Tiburon**, mais il attire cinq disciples issus de différents mondes. Ces jeunes gens partagent son rêve de rejet de la technologie propre aux sociétés avancées.

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : Docteur Sevrin
Forme de vie : Tiburien, de sexe masculin
Fonctions : Ancien chercheur scientifique, en fuite.
Statut : Décédé
Disciples : Tongo Rad (Catuallan), Irina Galliulin (humaine), Adam
Domaines de compétence : Acoustique, communications, électronique
État de santé : Porteur du *synthococcus novae*, inoffensif pour quiconque est vacciné, mortel pour les autres.
Première apparition : « Le Chemin d'Eden » [ST : LSC]



▲ Le Dr Sevrin est tiburien : sa race se caractérise par un crâne chauve et de grandes oreilles à la forme complexe. Il porte des vêtements amples et marche pieds nus.

Comme lui, ils veulent retrouver la vie simple de leurs lointains ancêtres.

Les disciples de Sevrin succombent à sa personnalité charismatique et à ses croyances clairement exposées. Idéalistes et naïfs, ils ne voient que l'aspect

positif de ses projets.

Irina Galliulin a jadis fréquenté l'**Académie de Starfleet** en même temps que l'**enseigne Chekov**. Ils ont même eu une brève liaison. Mais, s'il a toujours été attiré physiquement par **Iliana**, Chekov la jugeait frivole, quand elle l'estimait

par trop conventionnel.

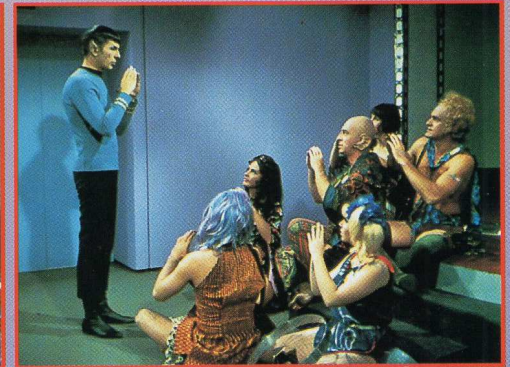
Adam, un humain de haute stature aux cheveux blonds, est le plus enthousiaste des disciples de Sevrin. Musicien de talent, il a tendance à célébrer les événements par des chants, en s'accompagnant à la guitare.



▲ À leur arrivée à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE, Sevrin et ses disciples donnent au moins l'impression d'être amicaux.



▲ Le groupe ne tarde pas à se comporter de façon gênante, sans respect pour les officiers de Starfleet, appelés « Herbert ».



▲ Spock se montre moins critique que le reste de l'équipage à l'égard du groupe et de ses croyances.

Le Dr Sevrin et ses disciples



◀ **Sevrin et ses disciples découvrent en Eden un monde magnifique mais meurtrier, où les herbes sont acides et les fruits empoisonnés. Ses rêves détruits, Sevrin mange un fruit en sachant qu'il va mourir, plutôt que d'affronter la réalité de son échec.**

Ses compositions rappellent les chansons contestataires courantes sur Terre au milieu du xx^e siècle.

Tongo Rad est le fils de l'ambassadeur **catuallan**, mais il préfère la vie peu orthodoxe qu'il mène aux côtés de Sevrin à la solennité de l'existence de son père. Il est moins démonstratif que ses compagnons.

On ignore le nom des deux autres disciples, un homme et une femme, qui semblent partager les vues du groupe et sa révérence envers Sevrin.

Sevrin et ses compagnons sont vêtus de manière très particulière – Sevrin lui-même porte des tenues de style oriental. Par leur attitude générale, et notamment dans leur désir de rejeter les communautés planifiées, Sevrin et ses disciples rappellent fortement les hippies du milieu du xx^e siècle sur Terre. La seule autorité que Sevrin et les siens reconnaissent procède d'eux-mêmes.

Des hôtes encombrants

Date stellaire 5832.3 : Sevrin et ses disciples s'emparent du croiseur spatial **Aurora** pour se mettre en quête d'Eden ; l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** est chargé de récupérer le vaisseau volé. La détermination de Sevrin et le dévouement fanatique de ses disciples apparaissent pleinement lorsqu'ils choisissent de pousser l'**Aurora** au-delà de ses possibilités, jusqu'à la destruction, dans une tentative pour se libérer du rayon tracteur de l'**Enterprise**. Sevrin et ses compagnons sont téléportés à bord de l'**Enterprise**, où leur présence va causer quelques perturbations. Tongo Rad étant le fils de l'ambassadeur **catuallan**, le **capitaine Kirk** reçoit pour instruction d'autoriser l'accès des membres du groupe au vaisseau plutôt que de les incarcérer, mais sa patience sera rudement mise à l'épreuve par leur comportement peu conventionnel.

Sevrin, dont on a découvert l'infection, est placé en isolement. Il se considère victime d'une machination visant à le discréditer et à le priver de liberté. Ses disciples enflammés essaient de le libérer, mais en sont empêchés par l'équipage de l'**Enterprise**.

Rude vérité

Le groupe finit par réussir dans sa tentative, en donnant un concert pour l'équipage, afin de distraire les officiers. Sevrin parvient à s'emparer du vaisseau, puis un scannage de la mémoire de l'ordinateur révèle qu'Eden

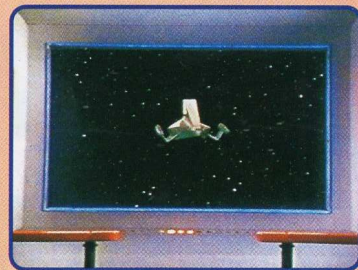
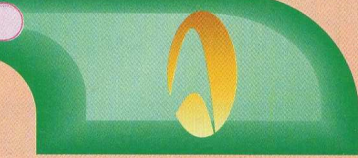
est localisée. Sevrin met le cap sur cette planète, sans penser qu'elle est située dans l'espace **romulien** et que la présence de l'**Enterprise** dans ces parages risque de déclencher des hostilités. Sa seule préoccupation est d'atteindre son but.

Malheureusement, Eden se révèle n'être pas à la hauteur des attentes de Sevrin. Visuellement, elle répond certes à ce qu'il avait imaginé, mais sa beauté verdoyante et fleurie cache une nature foncièrement vénéneuse : l'acide qui sourd de la végétation brûle la plante des pieds de Sevrin et des siens, et les fruits des arbres sont empoisonnés. Adam en mourra. Un détachement de l'**Enterprise** se téléporte sur la planète, mais Sevrin, les pieds horriblement brûlés, refuse toute forme d'aide. Plutôt que de regagner le vaisseau, il grimpe dans un arbre et dévore un fruit toxique, se donnant ainsi la mort.

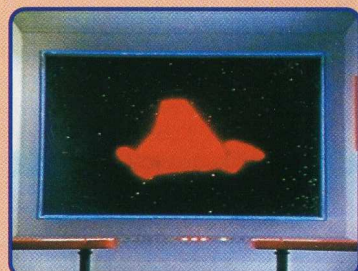
Leur chef disparu, leur rêve détruit, les disciples survivants réintègrent calmement l'**Enterprise**, abandonnant Eden à jamais.

« Nous ne reconnaissons pas les règles de la Fédération, ni l'existence d'hostilités. Nous ne reconnaissons aucune autorité, sinon en notre sein. »

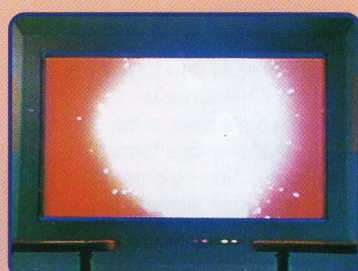
— Docteur Sevrin



▶ **Sevrin et ses disciples se dirigent vers Eden à bord d'un vaisseau dérobé, l'AURORA.**



▶ **L'AURORA est endommagé en essayant d'échapper à l'U.S.S. ENTERPRISE.**

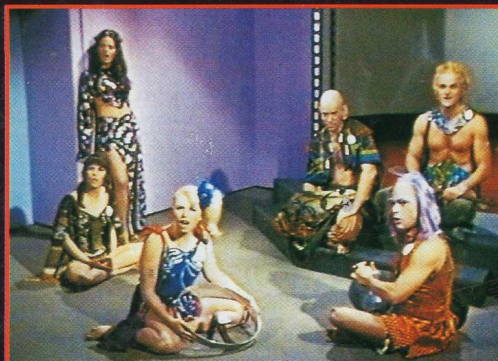


▶ **Le vaisseau explose, mais Sevrin et ses disciples sont sauvés par l'ENTERPRISE.**

DES DISCIPLES LOYAUX

Idéalistes

Si Sevrin est dément, ses disciples sont sains d'esprit, quoique naïfs et idéalistes ; ils veulent juste mener une vie simple et paisible. Leur comportement à bord de l'**U.S.S. Enterprise** est gênant, mais, jusqu'à ce que Sevrin les incite à s'emparer du vaisseau sans égard pour la sécurité de l'équipage, ils ne sont pas violents. Plutôt que de résoudre les problèmes en combattant, ils préfèrent mettre en scène des protestations pacifiques, en s'asseyant par terre et en chantant, par exemple. Les paroles de leurs chants exposent leurs convictions et leurs désaccords avec l'autorité.



▶ **Le plus bruyant des partisans de Sevrin est Adam, qui dirige fréquemment les séances musicales du groupe. Totalement dévoué au savant fou, il s'orne la peau de motifs bleus pour imiter Sevrin.**

▶ **À l'opposé des uniformes portés par le personnel de Starfleet, Sevrin et ses disciples sont vêtus de tenues amples et colorées, qui laissent exposée une grande partie de leur peau ; de plus, ils ne portent pas de chaussures. Cette habitude se révélera dangereuse lorsqu'ils se poseront sur Eden, car ils se trouveront alors sans protection contre les herbes acides.**



Danara Pel

Repoussée dans son enfance par les Vidiens en bonne santé, le Dr Danara Pel n'a jamais connu de véritable amitié (et encore moins l'amour) ; engagée dans la lutte contre le terrible phage, elle retire de sa rencontre avec le HMU de l'*U.S.S. Voyager NCC-74656* un sentiment de dignité inhabituel et une raison de continuer à vivre.

La vie n'a pas été douce avec **Danara Pel**. Son peuple, celui des **Vidiens**, est frappé par le **phage**, un virus qui consume l'esprit et dévore les chairs. Pour survivre, les Vidiens recourent en permanence à des greffes d'organes prélevés (souvent contre leur gré) sur des membres d'espèces en bonne santé.

Le phage a touché Danara à l'âge de sept ans ; sa personnalité continue d'en subir l'influence dans sa vie d'adulte. Peu après que sa maladie a été détectée, elle a commencé à recevoir des tissus de transplantation. Elle a peiné d'abord à s'habituer aux changements découverts dans le miroir, mais leur fréquence même a fait qu'elle en a pris son parti.

Mais les gens en bonne santé se sont mis à l'éviter. Sa meilleure amie, **Marla**, a cessé de venir chez elle quand elle avait neuf ans, et la mère de Danara a dû lui expliquer qu'elle faisait

peur aux autres enfants. Cette terrible réalité a profondément affecté Danara – produit d'un monde où tous ceux qu'elle a aimés sont morts, et où presque tous ceux qu'elle va rencontrer périront.

Un traitement

Devenue adulte, Danara décide de contribuer à libérer son peuple du phage. Elle devient hématologue et se tient au courant des tout derniers progrès de la médecine. Animée d'un sens de l'éthique prononcé, elle n'approuve pas la brutale collecte d'organes à laquelle se livrent les siens, même si elle comprend ce qui les pousse à agir ainsi.

En 2372, Danara en est à un stade avancé de la maladie, aussi une mesure radicale est-elle prise pour prolonger sa vie : un réseau bioneural complexe est implanté dans son cerveau. Cette technologie novatrice consiste à stocker et à traiter ses schémas synaptiques, puis à transmettre des impulsions neuro-

électriques aux différents systèmes de son organisme, pour compléter les fonctions cérébrales supérieures. L'implant fonctionne bien, mais les cellules nerveuses auxquelles il est connecté ne sont pas aussi fiables.

En 2372, Danara quitte sa planète pour participer à la lutte contre une épidémie de phage sur **Fina Prime**. Le voyage est fort long, mais elle oublie son propre bien-être pour aider autrui dans le cadre de cette mission de secours. Elle tombe grièvement malade lors du retour – ses reins ne fonctionnent plus qu'à vingt pour cent de leurs capacités normales et son système cardiovasculaire est sur le point de flancher.

Par un pur hasard, son signal de détresse est capté par l'*U.S.S. Voyager NCC-74656* ; Danara est bientôt téléportée à l'infirmerie du vaisseau de la **Fédération**. Pour la sauver d'une mort cérébrale imminente, le **médecin holographique** du spationef transfère ses schémas synaptiques dans la **holomémoire-tampon**, puis crée un corps holographique et y stocke ses processus cognitifs et moteurs. Cela fournit en outre au **HMU** un modèle de physiologie vidienne saine à partir duquel travailler.

Ayant vécu presque toute son existence avec le phage, Danara est bouleversée de découvrir son visage exempt de ses terribles cicatrices. Elle est belle en fait, avec sa peau claire et ses longs cheveux bruns.

L'amitié

La Vidiennne se lance dans de nouvelles expériences, dont celle des interactions sociales. Chez elle, les rassemblements sont

strictement contrôlés pour des raisons de santé publique, mais à bord de *Voyager*, Danara fait la connaissance de gens qui la traitent comme une personne et non comme une maladie.

Danara Pel est séduite par le **Docteur**, avec qui elle partage un intérêt passionné pour les questions et techniques médicales. L'inexpérience de Danara dans les affaires de cœur et son hésitation à accepter les compliments la portent tout d'abord à reculer devant l'intimité, mais bientôt la patiente et son médecin échangent un premier baiser dans un **holoprogramme** très romantique du **lieutenant Tom Paris**.

Le Docteur entreprend de réparer les tissus neuraux endommagés de Danara en se servant d'un robuste ADN **klíngon**, cependant la Vidiennne ne peut se résoudre à regagner son corps abîmé. Ses schémas synaptiques sont appelés à se détériorer rapidement s'ils ne sont pas transférés hors de la holomémoire-tampon, mais



★ Expérience

Le médecin holographique de l'U.S.S. VOYAGER crée une représentation holographique de l'apparence qu'aurait eue Danara Pel si elle n'avait contracté le phage. Cette expérience permet à Danara de réfléchir sur une vie altérée par la terrible maladie qui l'a frappée à l'âge de sept ans.

elle se dit qu'elle préférerait passer deux jours de plus comme elle est que de continuer à s'étioler – elle s'administre un poison, le **nitoxinal**. Danara se persuade qu'elle ne peut guérir le phage, mais seulement prolonger les souffrances des siens.

Le Docteur réussit à la faire changer d'avis. La courageuse décision prise par Danara Pel de continuer à combattre le phage trouve sa récompense en 2375, quand un groupe de chercheurs découvre un traitement. Tout comme ses congénères, Danara peut maintenant envisager un avenir porteur du bonheur qu'elle croyait ne jamais devoir connaître.



★ Un ami

À bord de l'U.S.S. VOYAGER, Danara Pel a plaisir à côtoyer le médecin holographique du vaisseau.



★ Le sauveur

Le Docteur use de toute sa persuasion pour dissuader la séduisante Danara Pel de se supprimer.



Ma'Bor Jetrel

La terrifiante cascade de métréons, déployée sur la lune talaxienne Rinax, a fait plus de 300 000 morts et modifié à jamais la vie de son créateur, le Dr Ma'Bor Jetrel.

En 2355, **Ma'Bor Jetrel** est un scientifique estimé de l'**Ordre haakonien**, sur qui son peuple et son gouvernement comptent pour prendre le dessus dans leur guerre contre les **Talaxiens**. Il conçoit à cet effet une arme extraordinairement dévastatrice, la **cascade de métréons**, et dirige l'équipe chargée de la construire. Il ne se rendra compte du terrible coût de son ingéniosité que lorsque la cascade frappera la lune talaxienne **Rinax**.

Jetrel n'a agi que par intérêt scientifique – il veut savoir s'il est possible ou non de réaliser la cascade de métréons et estime que le savoir scientifique est fait pour être partagé et appliqué –, mais son

inspiration détruit son existence aussi sûrement qu'elle met un terme à celle de 300 000 Talaxiens. En découvrant la lumière aveuglante liée à l'essai de la cascade de métréons, il sait qu'il a créé une chose absolument terrifiante.

À son retour chez lui, sa femme **Ka'Ree** ne supporte pas de le regarder ni qu'il la touche. Elle le quitte en emmenant leurs enfants. Comme les Talaxiens, et comme le savant lui-même, Ka'Ree pense que Jetrel est devenu un monstre.

Terrible culpabilité

Bien des années plus tard, Jetrel dira qu'il a fait ce qu'il fallait en temps de guerre et que la décision d'utiliser la cascade contre des civils innocents fut prise par le gouvernement et les militaires. Il ajoute que l'on

croyait que les victimes périeraient instantanément (quand elles ont connu une longue et douloureuse agonie sous l'effet de l'empoisonnement par les métréons).

En réalité, Jetrel est torturé par son rôle dans cette affaire. Il n'essaie pas de présenter des excuses aux Talaxiens, car il se sait inexcusable. Son sentiment de culpabilité l'a poussé à consacrer quinze années à chercher un moyen de ramener à la vie les victimes de la cascade.

Malheureusement, le gouvernement haakonien lui refuse un financement, le considère comme un sympathisant des Talaxiens et l'envoie en exil. Désormais, Jetrel ne vit plus que pour expier les ravages causés par son invention.

En 2371, il va trouver le Talaxien **Neelix** à bord de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**; il prétend que les sauveteurs – dont Neelix – qui se sont rendus sur Rinax au lendemain de la catastrophe ont été exposés à de fortes concentrations d'isotopes de métréons et que plusieurs d'entre eux ont contracté une maladie du sang mortelle, la **métrémie**.

★ Ultime espoir

Les espoirs de Jetrel sont réduits à néant lorsque la cohésion atomique d'une victime reconstituée s'avère impossible à maintenir.



★ Dernier soupir

Le Talaxien **Neelix** pardonne à **Jetrel** quelques instants avant que le savant haakonien ne rende son dernier soupir à l'infirmière de **VOYAGER**.



★ Désir de rédemption

Le savant haakonien **Ma'Bor Jetrel** consacre les dernières années de sa vie à tenter de se racheter de ses crimes: son invention a causé la mort de 300 000 Talaxiens. Malgré sa réputation de criminel de guerre, Jetrel se révèle plein de courage et de compassion.

Jetrel déclare vouloir évaluer l'état d'autant de membres d'équipage que possible, à l'aide de ses instruments conçus spécifiquement à cette fin, dans l'espoir de mettre au point un traitement.

Enfin pardonné

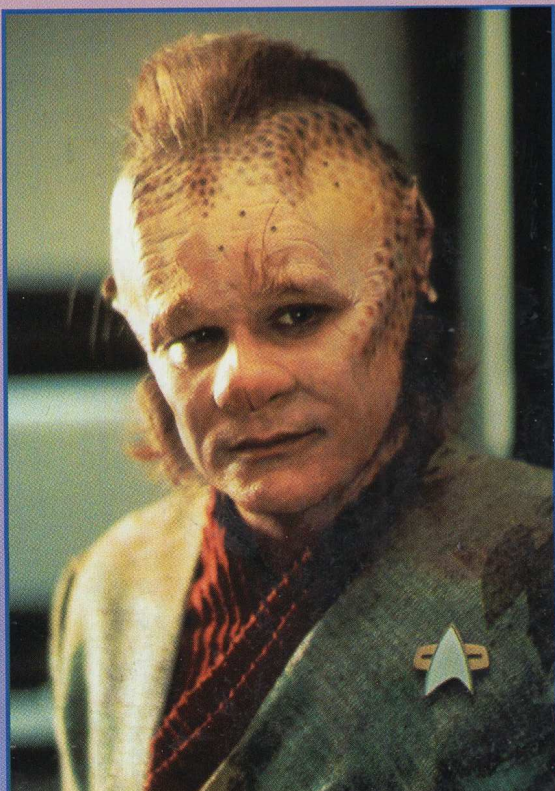
À la vérité, le **Haakonien**, lui-même atteint par la métrémie à un stade avancé, souhaite se servir des **téléporteurs** de **Voyager** pour récupérer un échantillon du nuage de métréons qui entoure Rinax. Il affirme que cela pourrait l'aider à obtenir par synthèse un anticorps

contre la métrémie, mais son véritable objectif est bel et bien de ressusciter les morts de Rinax.

Son projet de fusion régénératrice échoue. Le désir de rédemption qu'a entretenu le savant mourant incite cependant Neelix à accorder son pardon à Jetrel (qu'il a auparavant déclaré haïr pour ce qu'il avait fait à son peuple). C'est là un ultime réconfort pour le Haakonien brisé, qui meurt quelques instants plus tard en sachant que, finalement peut-être, l'histoire ne le tiendra pas pour un monstre absolu.

★ La haine

Neelix, comme bon nombre de ses congénères, ne ressent que haine et mépris pour **Jetrel**.



Le Maje Culluh

Le Maje Culluh est un opportuniste implacable, qui voit dans l'*U.S.S. Voyager* et sa technologie avancée le moyen d'acquérir du pouvoir. Son alliance avec Seska en fait un ennemi très dangereux.

Le Premier Maje **Jal Culluh**, chef de la secte **Kazon-Nistrim**, est un être brutal, qui n'hésite pas à recourir à l'intimidation, à la menace et à la violence pour obtenir ce qu'il veut ; il est prêt à tout pour accroître la puissance de sa secte. Après s'être allié à **Seska**, ancienne espionne **cardassienne** qui a trahi l'*U.S.S. Voyager NCC-74656*, il se persuade que le meilleur moyen d'acquérir du pouvoir est de dérober certains dispositifs de haute technologie au **capitaine Janeway**.

Culluh comprend que même des appareils de la **Fédération** fort simples, comme des répliqueurs d'aliments et des modules de **téléportation**, pourraient faire de lui le Kazon le plus puissant du quadrant. Il rêve d'unifier les sectes kazonnes, ce qu'aucun Maje n'a réussi à accomplir depuis que **Jal Sankur** les a rassemblés pour renverser les **Trabes**.

Avec l'aide de Seska, les Nistrims lancent un

coup de main contre *Voyager* et réussissent à voler un module de téléportation. Comme l'avait prévu Seska, cette opération attire *Voyager* dans un piège.

Culluh n'est guère enthousiaste à l'idée de coopérer avec d'autres sectes kazonnes pour attaquer *Voyager*, mais Seska le persuade de la nécessité de s'accorder avec le **Maje Haron** de la secte **Kazon-Relora**. Face à l'attitude condescendante de Haron, Culluh a toutes les peines du monde à se contenir.

Un vrai méchant

Lorsqu'il apparaît clairement que les Reloras ne collaboreront pas, Culluh tue Haron et son bras droit en les téléportant dans l'espace. Ce n'était pas son intention première, mais cette démonstration de force assoit la position de Culluh, qui parvient à se rapprocher de trois autres sectes, les **Mostrals**, les **Hobiis** et les **Oglamars**.

Culluh a une conscience aiguë de la manière dont il est perçu par ses pairs

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Culluh.

FORME DE VIE : Kazon [de sexe masculin].

STATUT : Premier Maje de la secte Kazon-Nistrim.

PARTENAIRE : Seska.

ENFANTS : Un fils, qu'il croit d'abord être l'enfant naturel de Chakotay.

REMARQUES : Culluh pense que s'il peut acquérir des appareils de haute technologie de l'*U.S.S. Voyager*, cela fera de lui le Kazon le plus puissant du quadrant.

PREMIÈRE APPARITION : « Félonie » [VOY].



▲ Le Maje Culluh est un être dévoré d'ambition, qui rêve d'unifier toutes les sectes kazonnes sous sa férule. Sa propre secte, celle des Nistrims, est plus faible qu'à l'époque de son grand-père, mais Culluh jouit d'un avantage majeur en la personne de Seska.

UN LEADER KAZON

★ L'orgueil kazon

Culluh est un chef arrogant que la paix n'intéresse guère. Selon lui, le recours à la force est toujours la meilleure solution.



★ Des préjugés dommageables

L'attitude de Culluh envers les femmes est stupide. Il sacrifie une alliance potentiellement bénéfique avec l'*U.S.S. VOYAGER* car il refuse qu'une femme lui en « dicte » les termes.

★ Une précieuse alliée

Les menées les plus fructueuses de Culluh lui sont suggérées par sa maîtresse cardassienne Seska, bien plus intelligente et rusée que lui.



AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

5 TAM ELBRUN

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

AUTRES GROUPES

ET RACES Dossier 18

AUTRES VAISSEAUX Dossier 40

STAR TREK : VOYAGER... Dossier 71



Le Maje Culluh

★ Des méthodes brutales

Culluh est un guerrier dénué de finesse, qui croit en la valeur de la force brute. Il prend un plaisir évident à rosser un Chakotay captif.

★ Tentative d'assassinat

Lors des négociations de paix, les Trabes tentent de tuer Culluh et les autres Majes kazons, qui ne s'en sortent que parce que Janeway les a prévenus.



le contrôle de *Voyager* et à abandonner son équipage sur **Hanon IV**. Mais, finalement, aucun des plans de Culluh ne sera couronné de succès.

Erreurs fatales

L'une des grandes faiblesses de Culluh est son orgueil. Son grand-père fut un glorieux chef des Nistrims, ce qui impose à Culluh une terrible pression : le sentiment qui le hante de devoir éclipser ces triomphes passés le rend obstiné à l'excès ; refusant d'écouter les conseils, il ne s'en remet qu'à son propre jugement vicié.

En outre, comme la plupart des Kazons, Culluh est profondément sexiste. Chez les Kazons, les femmes ne jouent en effet qu'un rôle subalterne. Cette attitude gêne sérieusement Culluh dans ses rapports avec Seska comme avec Janeway, car il n'accorde pas plus à l'une qu'à l'autre le respect qu'elles méritent. À un certain point, Culluh sacrifie l'occasion de conclure une précieuse alliance avec *Voyager* pour la seule raison qu'il ne peut accepter qu'une femme lui dicte les termes d'une telle alliance.

Culluh s'irrite souvent de la propension de Seska à le critiquer et à donner des ordres, au lieu de lui prodiguer discrètement des avis, hors de toute présence. Malgré l'intimité de leurs relations, Culluh oblige Seska à l'appeler « Maje ».

★ La mère et l'enfant

Seska croit qu'elle a donné le jour au fils de Chakotay, mais le docteur lui révèle que l'enfant est à demi kazon.

★ Paternel

N'étant pas parvenu à garder le contrôle de VOYAGER, Culluh prend son fils et s'enfuit avant d'être capturé.

Cependant, Seska excelle à manipuler Culluh ; elle parvient généralement à neutraliser

sa violence naturelle et à flatter son ego. Culluh se plaint d'elle, mais il reconnaît que sa connaissance des manœuvres tactiques et des protocoles de sécurité de Starfleet constitue un avantage décisif au combat.

Un honneur perverti

En dépit de sa brutalité, Culluh montre un certain sens de l'honneur. Il est outré Lorsque Seska lui apprend que **Chakotay** l'a « violée » (il ne lui vient pas à l'esprit qu'elle puisse mentir). À la naissance du fils de Seska, Culluh propose de l'élever comme son propre enfant ; tout en croyant que le père est Chakotay, il jure d'en faire un guerrier kazon respecté.

En réalité, le père de l'enfant n'est autre que... Culluh. Lorsque Seska meurt sur la passerelle de *Voyager*, Culluh s'empresse de sauver son fils avant de s'enfuir.

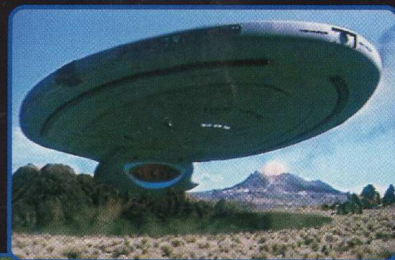
« Il s'agit d'un vaisseau bourré de nouvelle technologie — des appareils capables de faire surgir du néant de la nourriture, de l'eau et même des armes... »

— le Maje Culluh

PRESQUE VICTORIEUX



★ **Aux commandes**
Le Maje Culluh et Seska réussissent à s'emparer de l'U.S.S. VOYAGER ; ils abandonnent le capitaine Janeway et son équipage sur une planète désolée.



★ La défaite

Peu après avoir quitté Hanon IV, Culluh et les siens ne tardent pas à perdre le contrôle de VOYAGER. Ils sont défaits par Lon Suder, le Docteur holographique et Tom Paris, qui recrute un convoi talaxien pour l'aider à reprendre le vaisseau. Seska meurt au combat et Culluh est contraint de fuir.

Kar

On attend des jeunes **Kazons-Ogla** qu'ils fassent très tôt leurs preuves lors d'un rite initiatique particulièrement sanglant. Dès l'âge de treize ans, **Kar** se montre prêt à tuer.

Kar est un jeune **Kazon** de treize ans appartenant à la secte **Ogla**, qui avec plusieurs autres constitue le **Collectif kazon**, dans le **quadrant Delta**. Kar partage nombre des caractéristiques des Kazons, dont l'arrogance – et, au plan physique, de forts bourrelets sculptés sur le front, sous une épaisse chevelure. Il manifeste des dons de guerrier mis en évidence lors de son entraînement sur **Tarok**, lune lointaine où chaque année meurent plusieurs jeunes en formation.

Dons de guerrier

Dans une société à prédominance virile, Kar fait de son mieux pour survivre à la trahison et à la violence des guerriers plus âgés qui l'entourent. Les jeunes Kazons doivent en permanence faire leurs preuves, avant même d'avoir versé leur premier sang à la bataille. Les enfants sont conscients dès le plus jeune âge de la nécessité de lutter pour espérer devenir un jour **Premier Maje**.

L'ambition suprême de Kar est de gagner son nom **kazon-ogla** au sein de sa secte. Son frère **Jal Kinell** a acquis son nom à la bataille, mais n'a pas vécu assez longtemps pour en avoir l'usage. Kar, élevé pour penser qu'il a le droit de tuer ses ennemis, ne redoute pas la mort.

★ Vie et mort

Les enfants **Kazons** apprennent à vivre avec la mort; Kar sait qu'il doit tuer ou être tué pour ne pas déchoir.

★ Précocité

Les **Kazons-Ogla** pensent qu'un enfant est prêt à être guerrier dès qu'il est assez grand pour tuer. Les adultes qui ne deviennent pas guerriers sont considérés comme des réprouvés.

Chaque secte kazonne est régie par une stricte hiérarchie dont l'origine remonte à l'époque où les Kazons étaient les esclaves des **Trabes**. Kar sait que la loyauté est primordiale dans le **Collectif kazon**, et pourtant le leadership des sectes est constamment remis en question, de l'intérieur comme de l'extérieur. On sait aussi que les Kazons sont prompts à se sentir offensés, mais Kar ne craint pas de s'exprimer lorsqu'il estime qu'on lui nuit, au risque d'être molesté.

Un monde violent

Kar vit dans un monde où la violence et l'hostilité sont courantes. Le rite initiatique par lequel on acquiert un nom de guerrier s'accompagne de féroces défis. Le jeune **Kazon-Ogla** qui accomplit sa mission gagne le droit de faire précéder son nom de naissance du mot « **Jal** ». La secte ne tolère pas que l'on échoue à gagner son nom de guerrier – c'est là la marque des couards, et la peine encourue est l'exil ou la mort. En tant que membre d'un peuple

de nomades de l'espace, Kar se déplace sans cesse; sa secte est de celles qui luttent en permanence pour affirmer leurs droits sur des territoires du quadrant Delta. Kar, d'une loyauté farouche envers sa secte, est pétri de préjugés à l'encontre des étrangers au **Collectif kazon**.

Première mission

À la **Date stellaire 49005**, le **Premier Maje Razik** attribue à Kar sa première mission: l'attaque d'une navette de la **Fédération** pilotée par le **commander Chakotay**.

Kar, aux commandes du petit appareil qu'on lui a confié, se lance à la poursuite de la navette esseulée et ouvre le feu sur elle avec l'enthousiasme de la jeunesse.

Après s'être efforcé de persuader son assaillant de renoncer, **Chakotay** détruit la navette de Kar. Celui-ci,

dûment téléporté, revient à lui à bord de l'appareil de **Chakotay**. Il supplie l'homme qu'il appelle « **Fédération** » de le tuer, sachant qu'il ne pourra jamais regagner sa secte sans être châtié, jugé comme un lâche pour n'avoir pas réussi à tuer l'officier de **Starfleet**.

Ses craintes sont renforcées quand, de retour à bord de son **Raider kazon**, il fait l'objet des plus grands égards de la part du **Premier Maje** – cela signifie certainement qu'on s'apprête à le mettre à mort. Kar et **Chakotay** s'enfuient sur **Tarok**, où le jeune **Kazon** en vient à apprécier le **commander**, à voir en lui un individu et non un simple ennemi.

Kar parviendra finalement à gagner son nom par le retentissant assassinat du **Premier Maje Razik**. En dépit de l'aide que **Chakotay** lui a apportée,

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

ATLAS DE LA GALAXIE...Dossier 3

AUTRES GROUPES

ET RACES.....Dossier 18

STAR TREK:

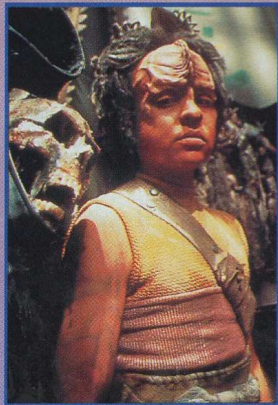
VOYAGER.....Dossier 71



★ Rite initiatique

Les **Kazons-Ogla** gagnent leur nom de guerrier par le biais d'un rite initiatique consistant à tuer un ennemi des Kazons ou à périr au combat. Kar ne réussit pas à abattre sa première cible, mais il finit par commettre un meurtre et gagner ainsi son nom.

la loyauté de Kar va d'abord aux siens: il annonce à **Chakotay** que la prochaine fois qu'il le surprendra dans l'espace kazon-ogla, il n'hésitera pas à le tuer.



★ L'insulte

Kar est honteux d'avoir, non seulement échoué dans sa première mission, mais en outre d'avoir été sauvé par le **commander Chakotay**.



★ Ennemi puis ami

Kar ayant échoué à tuer, sa victime désignée devient son seul allié.

Wixiban

Wixiban est un négociant talaxien que son manque de discernement a plongé dans le dénuement. Désespéré, il est prêt, pour se refaire, à se servir de son ami Neelix, à l'insu de ce dernier.

Le Talaxien Wixiban (« Wix » pour ses intimes), maigre et dépenaillé, fait piètre figure : on voit bien que les temps sont rudes pour lui. Wixiban gagne sa vie en faisant le commerce de tout ce sur quoi il peut mettre la main. Il réalise fréquemment des affaires douteuses sans que sa conscience en soit le moins du monde chatouillée, mais il est capable d'une grande loyauté envers ses amis. Affable et accommodant, il est aussi enclin au mensonge et à la duperie.

La personnalité de Wixiban est parfaitement illustrée par sa relation avec son compatriote talaxien Neelix. Ils se connaissent depuis 2358, date de leur rencontre à bord d'un cargo spatial. Ils sont tous deux au plus mal alors ; deux ans auparavant, plus de 300 000

Talaxiens, dont la plupart des membres de la famille de Neelix, ont péri sur Rinax, lune de Talax ravagée par la cascade de métréons de l'Ordre haakonien.

Mauvaise influence

Wixiban, plus avisé que le naïf Neelix, persuade celui-ci de se lancer dans le business de la récupération. Wixiban bénéficie par ailleurs d'un approvisionnement régulier en cristaux rhuludans, stupéfiant que Neelix s'est mis à fumer pour mieux supporter son chagrin.

Les deux amis font affaire ensemble pendant moins d'un an ; ils font commerce de pièces de vaisseau et d'armements divers. L'absence de scrupules de Wixiban et sa propension à la malhonnêteté déteignent quelque peu sur Neelix ; les deux partenaires font



★ Un cloaque

Faune interlope et violence omniprésente caractérisent la station spatiale où Wixiban a été contraint de passer trois ans de sa vie.

de nombreux mécontents. Pourtant, Wixiban montre une autre facette de sa personnalité en aidant Neelix à surmonter sa dépendance aux cristaux rhuludans – il veille sur lui nuit et jour, tout le temps que durent les affres du manque –, ce qui fortifie

encore beaucoup leur amitié. Leur association prend brutalement fin avec l'incarcération de Wixiban, jeté en prison pour un an, alors que Neelix parvient à s'enfuir.

Ils ne se reverront qu'en 2373, par hasard, à bord d'une station spatiale aux

★ Exilés, associés

Comme de nombreux Talaxiens, Wixiban et Neelix ont quitté leur monde sous la botte haakonienne, pour se lancer dans le business de la récupération.



★ Un ami

Wixiban voit en l'arrivée de son ami Neelix la chance de pouvoir récupérer son vaisseau coincé à bord d'une station spatiale délabrée.

★ Débiteur

Neelix est heureux de revoir Wixiban après tant d'années. Il a une dette à son égard, car le Talaxien a payé seul l'échec d'un « coup » raté.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

SYSTÈMES

STELLAIRES.....Dossier 4

L'U.S.S. VOYAGER

NCC-74656.....Dossier 29

LE PERSONNEL

DE STARFLEET.....Dossier 43

STAR TREK:

VOYAGER.....Dossier 71



★ Les aveux

Neelix convainc Wixiban qu'ils doivent révéler à Bahrat ce qui s'est réellement passé.

confins de l'Étendue de Nekrit. Wix est coincé à bord de cette station délabrée depuis plus de trois ans – son vaisseau a été confisqué par le directeur, Bahrat, pour des amendes impayées.

La rédemption

Wixiban est prompt à tirer parti de l'arrivée de son vieil ami. Il promet à Neelix de lui fournir une carte de l'Étendue de Nekrit en échange de son aide dans une affaire – sans lui révéler qu'il se livre à un trafic de drogue pour le compte des Kolaatis.

Le deal se déroule très mal : Wixiban abat le trafiquant Sutok, en légitime défense. Il tente de s'en sortir en accumulant les mensonges et les expédients, mais Neelix juge que le seul moyen de se tirer de cette situation est de tout révéler. Ils se confessent à Bahrat et concluent un marché : s'ils capturent les Kolaatis, ils ne seront pas condamnés à la prison pour le meurtre de Sutok, et le vaisseau de Wixiban lui sera rendu.

Le pari est risqué, mais les deux vieux partenaires le réussissent. Avant de s'en aller vers une colonie talaxienne à bord de son vaisseau, Wixiban demande à ce que soit remis à son ami un message d'une teneur fort simple : « Merci ».





La souveraine Marouk

Marouk est une impressionnante dirigeante, prompte à saisir l'occasion qui s'offre d'unifier les **Détrousseurs nomades** avec le reste du peuple acamarien.

Marouk est la dirigeante suprême d'**Acamar III**. La société acamarienne est par tradition divisée en clans; le fait d'appartenir à l'un ou l'autre de ces clans revêt une grande importance politique autant que sociale. Les conflits divisant les clans étaient jadis courants, qui menaient souvent à de longues éruptions de violence.

Il y a un siècle, les **Acamariens** ont décidé de tourner le dos à ces conflits claniques. Ils sont aujourd'hui – et Marouk avec eux – attachés à un idéal de coexistence pacifique.

La souveraine Marouk est une femme d'un certain âge, dont l'allure digne et imposante correspond bien à sa position dans la société; ses traits qu'encadrent des cheveux grisonnants tirés en arrière respirent l'intelligence. Elle porte habituellement une longue robe-tunique

orange, barrée de l'épaule droite à la hanche gauche d'une écharpe retenue par une grosse broche ornée de pierres. Comme bien d'autres Acamariens, elle arbore des tatouages faciaux.

Imposante

Marouk est une femme impressionnante, que rien ne saurait conduire à parler ou à agir à l'encontre de ses convictions personnelles. Elle veut être obéie et doit à l'évidence faire de grands efforts pour contenir son tempérament impérieux; elle a cependant assez de force de caractère pour y parvenir. Elle possède une conscience aiguë de l'histoire de sa planète et de ses clans. Le cycle de violence et de vengeance qui vient de prendre fin ne lui inspire qu'exécration.

Le statut de souveraine des Acamariens est fort périlleux – en témoigne le fait qu'une certaine Yuta prépare et goûte tous les mets de Marouk pour s'assurer qu'ils ne sont point empoisonnés.

FICHE D'IDENTITÉ

NOM: Marouk

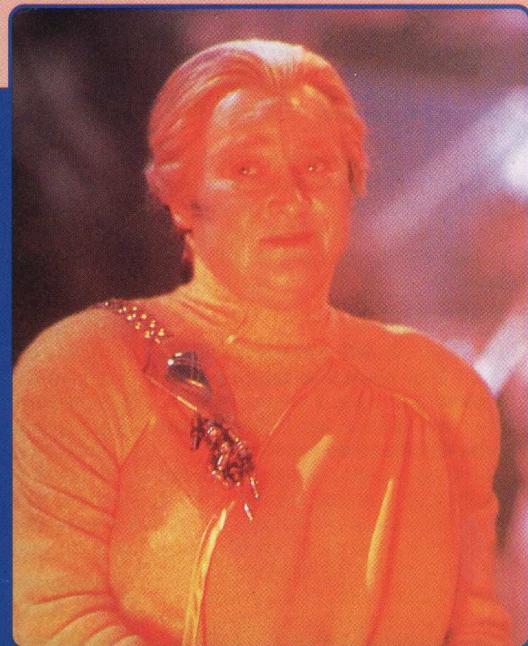
FORME DE VIE: Acamarienne

FONCTIONS: souveraine d'Acamar III

REMARQUES: La souveraine Marouk est généralement accompagnée par deux personnes, dont Yuta, sa cuisinière-goûteuse.

HAUTS FAITS: Marouk conclut un accord avec les **Détrousseurs**, nomades acamariens qui ont quitté leur planète il y a cent ans.

PREMIÈRE APPARITION:
« Vengeance » [ST: LNC]



▲ La souveraine Marouk, chef suprême des Acamariens, doute de pouvoir parvenir à un accord satisfaisant avec les **Détrousseurs nomades**, mais elle se montre cependant prête à consentir des efforts. Sous ses airs imposants, elle ne manque pas de compréhension.

Marouk n'est cependant pas obnubilée par de tels périls: elle voyage souvent, accompagnée d'une suite très réduite. Elle entretient

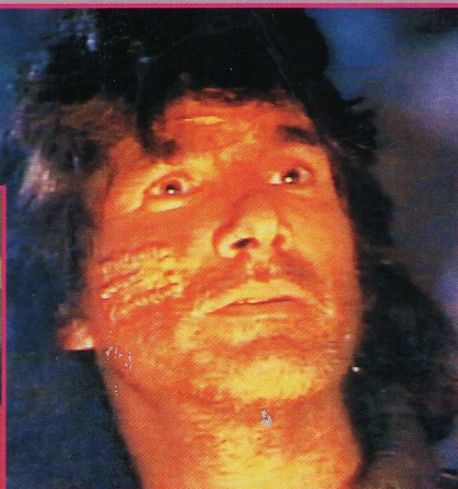
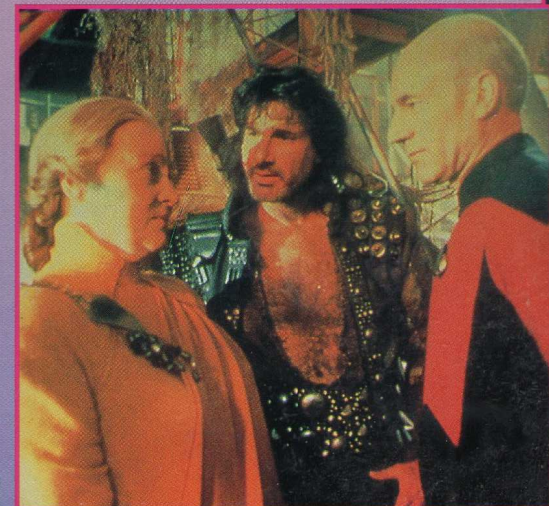
une relation « maternaliste » avec ses serviteurs – il lui arrive même de les encourager dans leurs visées amoureuses.

L'une des grandes réussites politiques de la souveraine a trait aux **Détrousseurs**, nomades acamariens qui, à la fin de l'ère de violence,

INSOLUBLES CONFLITS

★ Discussion

La souveraine Marouk débat de son offre avec **Brull** et le capitaine **Picard**. Elle a la sagesse de laisser **Brull** sauver la face devant ses hommes.



★ Les Détrousseurs

Brull dirige l'un des groupes de **Détrousseurs** qui attaquent régulièrement les avant-postes de la Fédération. Il a toujours été impossible de les intégrer dans la société acamarienne.



★ Une arme vivante

Marouk ne se rend pas compte que **Yuta** a été génétiquement transformée pour devenir une arme vivante. Elle est tout près de faire échouer les négociations.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

33 YUTA

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

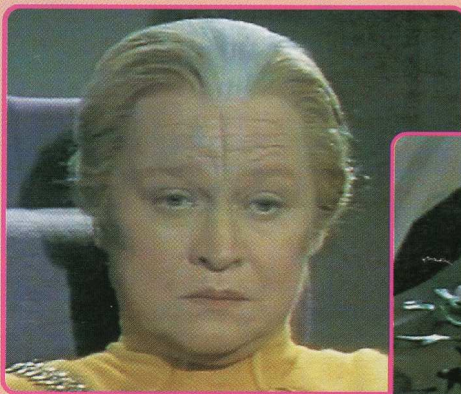
AUTRES GROUPES ET RACES.....Dossier 18
STAR TREK: LA NOUVELLE GÉNÉRATION.....Dossier 69



La souveraine Marouk

★ Souveraine

Marouk est une femme imposante, de toute évidence habituée à obtenir ce qu'elle veut, mais c'est aussi une diplomate de talent, qui sait comment il faut s'adresser aux Détrouseurs. Elle fait preuve de sang-froid et prend en compte le point de vue de ses interlocuteurs.



ont quitté leur planète pour devenir des pirates intersidéraux. Dans les années 2360, plusieurs tentatives de réunification des Détrouseurs et des autres Acamariens ont échoué.

Revirement

En 2366, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* du capitaine Jean-Luc Picard rend visite à Acamar III pour que Marouk aide la Fédération unie des Planètes à mettre un terme aux coups de main perpétrés contre ses avant-postes par les Détrouseurs nomades.

Marouk annonce à Picard qu'elle estime impossible toute réconciliation avec ces derniers. Par le passé, les Détrouseurs ont rejeté toutes les offres d'amnistie. Picard la convainc pourtant que le moment pourrait bien être venu d'un retournement historique.

En dépit de ses solides préjugés contre les Détrouseurs – qu'elle considère comme des quasi-barbares –, Marouk consent à entamer des pourparlers en vue d'une réconciliation.

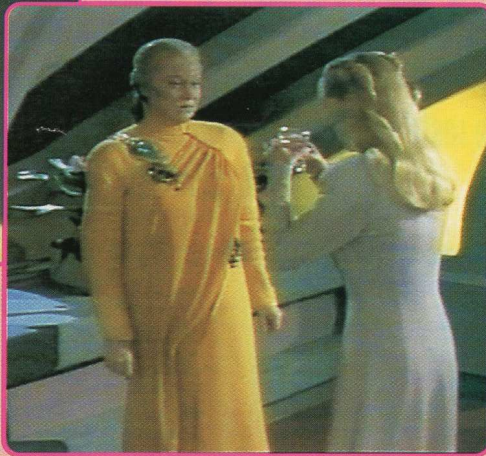
Tout au long de ces négociations, elle ne peut s'empêcher de nourrir de lourds soupçons quant aux motivations des Détrouseurs, mais elle s'accroche à l'idée de

les faire revenir sur Acamar III. Pour cela, elle réussit à faire abstraction de ses sentiments négatifs.

Au cours de ces pourparlers en vue d'une réconciliation, la souveraine Marouk apporte la preuve de ses réels talents de négociatrice. Elle se montre tout à fait capable de comprendre le point de vue de ses adversaires et n'hésite pas à se munir d'une bouteille d'eau-de-vie acamarienne à la table des négociations. Les Détrouseurs nomades réagissent

★ Goûteuse

Yuta goûte tout ce que mange et boit Marouk, pour s'assurer que nul n'essaie d'empoisonner la souveraine.



favorablement à ses manières fermes mais non dénuées de sensibilité, ainsi qu'à sa proposition : elle leur offre de regagner leur planète-mère en hommes libres et d'y refaire leur vie. Elle déclare que des terres, qu'ils pourront cultiver ou utiliser comme bon leur semblera, leur ont été réservées. Elle est prête à accorder à ces régions une certaine autonomie et des droits de représentation.

Tout en consentant à des concessions notables, Marouk n'est pas naïve. Elle refuse, dans un premier temps tout au moins, que les Détrouseurs aient plus de sièges que tout autre groupe au conseil dirigeant.

En fin de compte, ses efforts diplomatiques sont couronnés de succès : les Détrouseurs regagnent Acamar III.

« Je suis convaincue qu'il le faut, non seulement pour vous, mais pour nous aussi — nous avons besoin que vous reveniez. »

— la souveraine Marouk à Chorgan

VERS LA PAIX



Pourparlers historiques

Après avoir mis fin aux années de violence, les Acamariens tentent à plusieurs reprises de convaincre les Détrouseurs de rentrer sur leur planète, mais les offres d'amnistie elles-mêmes échouent toutes. La dernière tentative est faite en 2348 ; son échec signe la fin des efforts acamariens.

En 2366, le capitaine Picard convainc Marouk de tenter une nouvelle réconciliation. Elle rencontre Brull et le persuade de mener l'*U.S.S. Enterprise* à Chorgan, le chef des Détrouseurs. Ces derniers respectent la fermeté de Marouk, qui perçoit leur désir de revenir sur Acamar III. Avec l'aide de Jean-Luc Picard, elle négocie un règlement et les Détrouseurs regagnent enfin leur planète-mère.

★ Premiers pas

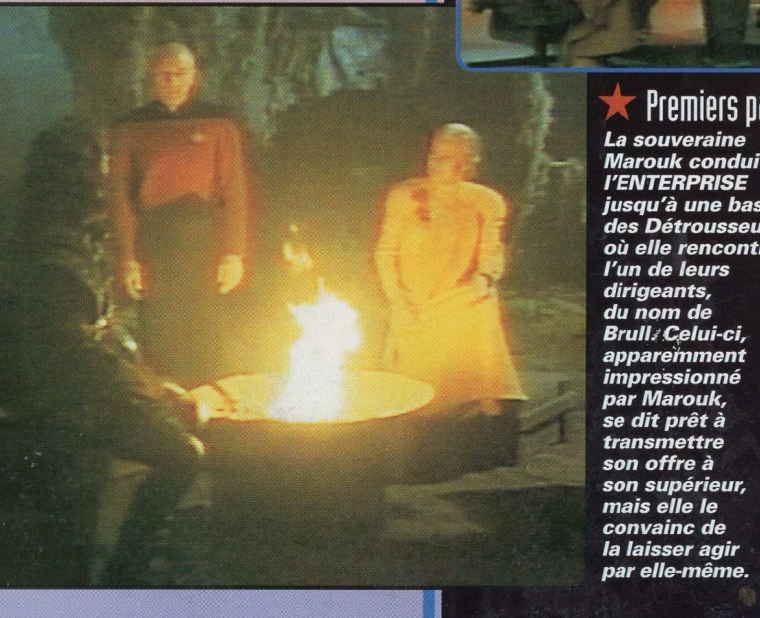
La souveraine Marouk conduit l'ENTERPRISE jusqu'à une base des Détrouseurs, où elle rencontre l'un de leurs dirigeants, du nom de Brull. Celui-ci, apparemment impressionné par Marouk, se dit prêt à transmettre son offre à son supérieur, mais elle le convainc de la laisser agir par elle-même.

★ De rudes négociations

Alors que Marouk et Chorgan débattent de la situation des Détrouseurs, le capitaine Picard constate d'étonnantes similitudes entre ces deux négociateurs de talent, doublés de dirigeants énergiques.

★ Persuasif

Le capitaine Jean-Luc Picard persuade la souveraine Marouk de rechercher la paix avec les Détrouseurs nomades et de les accueillir sur Acamar III.





Yuta

La mystérieuse Acamarienne Yuta, à l'air si ingénue, se révèle être un personnage de tragédie. Très tôt chargée d'un rôle de tueuse, elle consacre toute son existence à venger son clan.

La belle et mystérieuse **Acamarienne Yuta** est l'un des deux membres principaux de la suite de la **souveraine Marouk**, dirigeante suprême d'**Acamar III**. Yuta occupe notamment les fonctions de cuisinière (elle prépare tous les repas de la souveraine et de ses serviteurs) et de goûteuse (elle goûte en effet tous les mets et boissons de Marouk avant que celle-ci ne les ingère). Avec ses longs cheveux blonds et son doux visage, timide et réservé, Yuta semble se dévouer totalement au service de sa souveraine.

En réalité, sous ces dehors avenants, Yuta dissimule une soif de vengeance dirigée contre le clan des **Lornaks**, famille acamarienne dont les membres ont, quatre-vingts ans auparavant, mis un terme à un conflit vieux de

deux siècles en tuant la plupart des membres du clan des **Tralestas**, dont est issue Yuta. Nul ne le sait, mais Yuta possède un pouvoir de vie et de mort, sous la forme d'un microvirus avec lequel elle peut contaminer tout membre du clan lornak qu'elle souhaite tuer. La volonté de châtiment de Yuta sera cependant révélée au grand jour après un voyage à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** en compagnie de la souveraine Marouk.

Attraction immédiate

Dès son arrivée à bord du spatonef, Yuta attire l'attention du **commander William T. Riker**, qui la trouve fort séduisante. Bientôt, elle lui prépare un repas acamarien traditionnel.

Si elle se sert de sa fonction pour traquer les membres du clan lornak, Yuta peine à se voir

autrement que comme une servante. Elle prétend ne jamais pouvoir être libre, ni connaître le plaisir ou la passion. « Ma vie n'est que trop bien tracée », ajoute-t-elle, ce qui plonge dans la confusion le commandeur Riker déjà épris d'elle.

On pensait que le clan tralesta avait été annihilé, mais en fait, cinq membres ont survécu, dont Yuta, qui déclare : « Il y a un siècle jour pour jour, ma vie a pris fin et ma quête a commencé... J'ai été choisie, transformée. » Elle précise que ses cellules ont été modifiées et son vieillissement ralenti de manière à ce qu'elle puisse mener à bien sa tâche (William Riker se rendra effectivement compte qu'elle n'a pas vieilli depuis une photographie prise un demi-siècle plus tôt, au procès de **Penthor-Mul**, membre du clan lornak frappé d'une mort mystérieuse avant la fin du procès).

La mission

La mission de la belle Yuta, consistant à traquer et à tuer les Lornaks survivants, est facilitée par l'intervention du **capitaine Jean-Luc Picard**, qui se pose en médiateur entre Marouk et **Chorgan**, chef du groupe des



★ Tromperie

Les apparences sont souvent trompeuses : Yuta, jeune et jolie Acamarienne dévouée au service de la souveraine Marouk, est en fait une tueuse acharnée à se venger des Lornaks au moyen d'un microvirus à action rapide.

Détrouseurs nomades. Il y a cent ans, ces parias ont fui la culture acamarienne ; ils se comportent à présent comme une bande de maraudeurs.

Les Détrouseurs nomades constituent le dernier véritable clan acamarien, vestige de plusieurs siècles de chaos et de luttes claniques sur Acamar III. Picard convainc Marouk qu'il importe de faire la paix avec eux, car ces nomades, qui souffrent de leur vie errante dans l'espace, se livrent au pillage d'avant-postes de la **Fédération**. Le capitaine l'ignore, mais Yuta tient plus que lui encore à ces pourparlers de paix, car ses deux dernières cibles font

partie du groupe d'exilés. Yuta parvient à tuer **Volnoth**, mais sa véritable identité est découverte par Riker, contraint de l'abattre alors qu'elle tente d'assassiner Chorgan, ultime Lornak survivant. Sa loyauté envers la mémoire de son clan aura été plus forte que ses sentiments pour Riker ou le souci de sa propre survie.

Jusqu'au bout, Yuta se sera accrochée aux vestiges d'une culture clanique délétère ; son serment de vengeance aurait dû depuis longtemps devenir caduc, mais son engagement aveugle ne lui a pas permis de choisir la voie pacifique qu'ont désormais empruntée la majorité des Acamariens.



★ Mystérieuse

Le commander Riker est attiré par Yuta, mais la mystérieuse jeune femme ne semble guère aimer parler d'elle-même.

★ Sérieuse

La jeune Acamarienne semble s'acquitter avec sérieux et loyauté de ses tâches au service de la souveraine Marouk.



★ Protecteur

Avant d'apprendre sa véritable identité, William Riker se montre soucieux de protéger l'innocente Yuta.



Hagath

Hagath, marchand d'armes associé du cousin de Quark Gai, vient à bord de *Deep Space Nine* pour utiliser les holosuites de Quark en tant que hall d'exposition en vue de vendre ses produits.

Célèbre marchand d'armes du quadrant Alpha, Hagath est beau parleur, très sûr de lui, toujours élégamment vêtu.

Sous cet abord avenant se dissimule un caractère féroce et implacable.

En 2373, Hagath se présente à bord de *Deep Space Nine* avec sa compagne, Talura. Son associé ferengi, Gaila, lui a suggéré d'utiliser les holosuites de son cousin Quark pour exposer leurs armes – cette méthode permet aux marchands

d'armes de tirer parti d'une faille dans les règlements de la station, qui interdisent de livrer de véritables armes à bord. Les belles paroles d'Hagath, qui lui promet notamment une part des bénéfices, ont tôt fait de convaincre Quark.

Hagath n'a aucun égard pour les personnes, comme il en fait la démonstration lors de la visite d'une holosuite : il se saisit d'une arme et tire dans la poitrine de Quark. Ce rayon est en fait inoffensif, mais il aide Hagath à vérifier que l'holo-arme est une réplique parfaite de l'original.

Sans scrupule

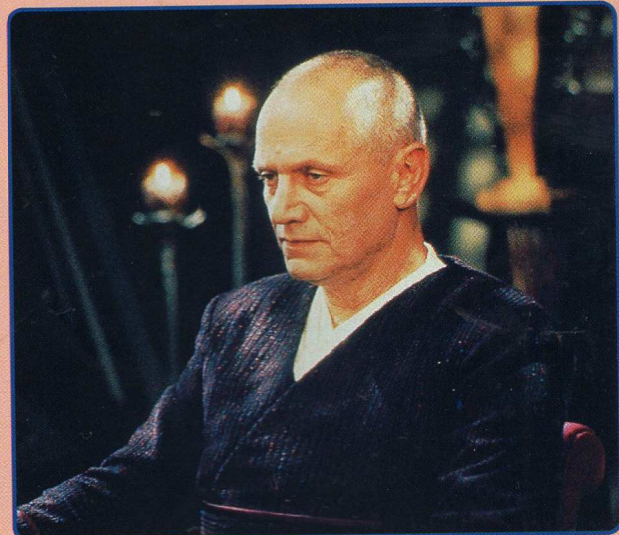
Hagath n'hésite pas à vendre des armes aux deux camps opposés dans un conflit, pour son plus grand profit. Le cousin de Quark fait d'ailleurs remarquer que s'il était un peu moins grand et si ses dents étaient un peu plus acérées, il ferait un très bon Ferengi. Gaila n'oserait jamais faire ce genre de réflexion devant son associé, tant la personnalité dominante d'Hagath instille la terreur.

Son talent pour la manipulation apparaît lorsqu'il informe Quark

qu'il ne lui mettra pas sa part de profits : il a pris la liberté de transférer directement les fonds sur les comptes des nombreux créanciers du Ferengi.

Selon Hagath, l'argent produit de effets étranges sur les gens, et il ne peut se permettre qu'un de ses associés soit distrahit par des soucis financiers. Quark est mécontent de cette décision, mais Hagath lui fait un numéro de charme : ses associés sont pour lui comme des membres de sa famille, à qui il évite les ennuis et qu'il submerge de son affection. Il fait à Quark un présent de verroterie en faisant croire au Ferengi, qui n'est pourtant pas tombé de la dernière pluie, que ces babioles sont extrêmement précieuses.

Les activités d'Hagath suscitent des réserves à bord de *Deep Space Nine*, mais le gouvernement bajoran lui accorde son immunité car, sous l'occupation cardassienne de Bajor, il a contribué à approvisionner la résistance en armes. Le perspicace Hagath, conscient qu'il est parfois plus important de se gagner un ami que de faire du profit, a senti que les



★ Double jeu

Hagath est un trafiquant d'armes sans scrupule. Lors de sa visite à bord de *DEEP SPACE NINE*, il annonce avec désinvolture avoir vendu 150 000 armes aux Manchovites et 100 000 autres à leurs ennemis.

Cardassiens, trop sûrs d'eux et qui sous-estimaient la soif de liberté des Bajorans, allaient perdre la guerre.

Transaction meurtrière

Hagath adore exercer un pouvoir et ne supporte pas l'échec ; son associé Farrakk en fait les frais, pour avoir laissé échapper une bonne affaire avec les Vérelliens : Hagath l'humilie, le chasse, puis le fait périr dans l'explosion de son vaisseau saboté.

Lorsque le Régent de Palamar arrive à bord de *Deep Space Nine* pour faire affaire avec Hagath, ce dernier sait que l'autre le considère comme un homme d'honneur. Le Régent veut faire la démonstration de son pouvoir en écrasant son adversaire, la générale Nassuc, ses partisans et 28 millions de Palamariens innocents. Quark est horrifié de l'attitude de Hagath : celui-ci indique que les prions, forme meurtrière d'arme biologique, devraient aisément satisfaire aux exigences du Régent, puis insiste pour que le Ferengi supervise en personne la transaction.

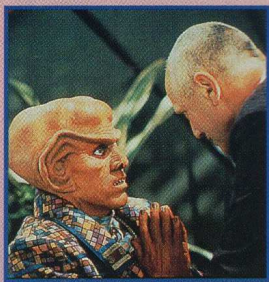
Plus tard, Quark affirme qu'il est actuellement impossible de se procurer des prions, mais que le LM-7 varaxien, substance virale prétendument expérimentale, est disponible. Il ne permettra de faire que 17 millions de

morts, ce qui pour Hagath est mieux que rien. En réalité, il s'agit là d'un plan de Quark pour sauver des millions de vies – même si le Ferengi s'attend à être tué par Hagath pour sa crise de conscience.

Quark approche Nassuc pour lui faire part de la même proposition. Le moment de la livraison venu, Quark s'arrange pour qu'une confrontation armée ait lieu entre les adversaires dans la Soute 5. Le Régent est tué, Hagath et Gaila parviennent tout juste à s'enfuir, poursuivis par l'escouade de purification de la générale. On ignore si Hagath réussit à échapper à la générale assoiffée de vengeance, mais le fait que Quark soit encore en vie donne à penser que le marchand d'armes a trouvé une mort aussi violente que celle dont souffriront les victimes de son répugnant commerce.

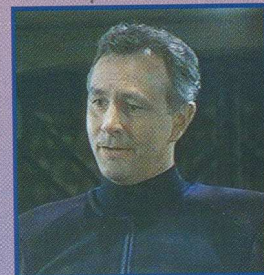
★ Participation

Hagath propose à Quark une participation à ses bénéfices. Le tenancier du bar de *DEEP SPACE NINE*, appauvri, ne peut négliger cet apport.



★ Génocide

Le Régent de Palamar se rend à bord de *DEEP SPACE NINE* pour conclure avec Hagath un marché qui aboutira à la mort de 28 millions d'êtres humanoïdes.



★ Le traître

L'associé de Hagath, Farrakk, commet l'erreur fatale de laisser filer un marché.



Maihar'du, serviteur du Nagus

L'imposant Hupyrien connu sous le nom de Maihar'du sert le Grand Nagus ferengi Zek en tant que garde du corps et valet de pied. Comme il n'adresse jamais la parole qu'à son maître, ce monumental alien demeure fort mystérieux.

L'alien **Maihar'du** est un personnage imposant, qui domine de toute sa hauteur son minuscule maître, le **Grand Nagus Zek**. Membre de l'espèce **hupyrienne**, Maihar'du est un grand humanoïde au teint gris rosâtre, au long visage profondément plissé et

ridé. En bon serviteur, il accomplit avec compétence et sûreté ses nombreuses tâches. Le vœu d'allégeance prêté au Grand Nagus quand il est entré à son service interdit à Maihar'du de communiquer oralement avec qui que ce soit d'autre.

Si cela rend bien sûr les relations plutôt unilatérales – comme le découvre le **major Kira Nerys** au

★ Imposant

Sa majestueuse silhouette fait de l'Hupyrien un protecteur idéal pour le petit Ferengi Zek. Maihar'du en impose aisément à ceux qui voudraient menacer le Grand Nagus, qu'il s'agisse de partenaires d'affaires mécontents ou de prétendants à la succession.



FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Maihar'du

FORME DE VIE : Hupyrien

STATUT : serviteur du Grand Nagus Zek

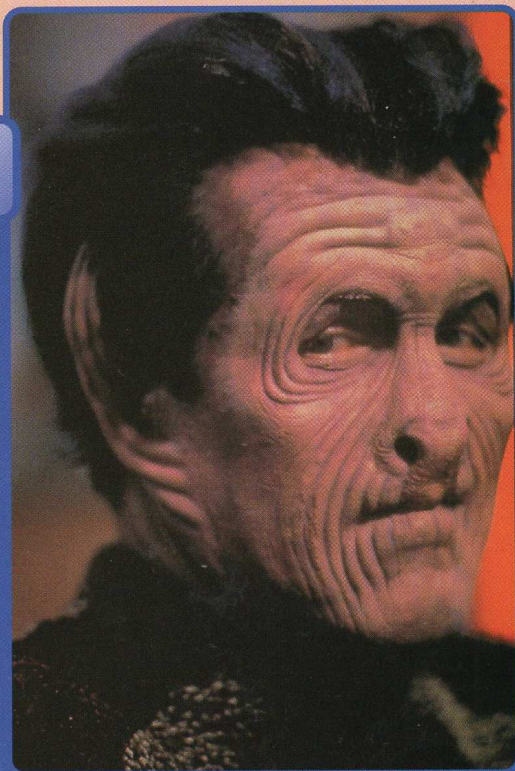
FONCTIONS : Maihar'du prodigue des soins de toilette au Grand Nagus Zek, lui sert de garde du corps et veille aux intérêts de son maître.

REMARQUES : Les Hupyriens sont réputés pour leur dévouement sans faille à leurs employeurs. Maihar'du a fait le vœu de ne parler qu'à son maître, le Grand Nagus ferengi Zek, à qui il enseigne la technique de la transe dolbargu afin qu'il simule sa propre mort.

SIGNALEMENT : grand, ridé, calme

PREMIÈRE APPARITION :

« Le Grand Nagus » [ST: DS9]



▲ L'impressionnante silhouette de l'Hupyrien Maihar'du constitue une force silencieuse mais toujours présente aux côtés du Grand Nagus Zek. Sa stature imposante suffit à dissuader quiconque aurait des intentions malveillantes à l'égard de son maître.

UN LOYAL SERVITEUR



★ Dévoué

Maihar'du accomplit toutes les tâches que requiert un dignitaire tel que le Grand Nagus Zek : garde du corps, valet de pied, goûteur et majordome. Les membres du peuple hupyrien, auquel appartient Maihar'du, sont réputés pour leur totale loyauté envers leurs maîtres.

moment où elle tente de refuser un présent de Zek apporté par Maihar'du –, ce dernier n'en est pas moins tout à fait capable de comprendre ce qui se passe autour de lui – il n'est en aucun cas limité intellectuellement.

Polyvalent

L'Hupyrien possède apparemment maints talents propres à faire de lui l'assistant idéal d'un responsable politique aussi puissant que le Grand Nagus. De par sa seule taille, il est un adversaire redoutable – les **Ferengis** étant petits, il ne lui est jamais bien difficile d'intimider ceux qui voudraient nuire à son maître.

Maihar'du a sans doute été formé au combat, avec ou sans armes, ce qui

★ Omniprésent

En permanence affairé à servir son maître, Maihar'du n'est jamais bien loin de Zek.



Maihar'du, serviteur du Nagus



renforce son efficacité comme garde du corps. Valet accompli, il va jusqu'à porter les aiguiseurs de dents du Grand Nagus. Il a le chic pour les coiffures ferengies et sait parfaitement flatter et peigner les poils qui poussent dans les lobes auriculaires de son maître.

Maihar'du sait aussi piloter le vaisseau spatial personnel du Grand Nagus ; il possède l'expérience nécessaire pour commander cet appareil lors de voyages aussi lointains que celui qui mène de **Ferenginar** dans la station **Deep Space Nine**, dans le **système de Bajor**.

Sa fidélité à Zek est mise en évidence par le fait que jamais il ne s'éloigne de son maître, à moins qu'il n'en ait reçu l'ordre exprès. Frère et âgé, le Ferengi requiert de grandes attentions, que Maihar'du est toujours en position de lui prodiguer – bien

« Pour survivre, il faut s'entourer d'hommes loyaux. »

— le Grand Nagus ferengi Zek à Quark

que le loyal serviteur ne soit lui-même plus très jeune. Son vœu de silence lui permet d'être présent quand Zek est engagé dans des discussions très délicates, car jamais Maihar'du ne révélera ce qu'il a vu ou entendu. Il tient tous les secrets de Zek, de ses transactions commerciales les plus louches à sa liaison amoureuse avec la mère de **Quark**, **Ishka**.

Les origines de Maihar'du

On ne sait pas grand-chose du peuple dont est issu Maihar'du. Sa physionomie laisse supposer que la planète-mère des Hupyriens est enveloppée d'une atmosphère épaisse, peut-être poussiéreuse et agitée de vents violents – sa peau ridée et sa pâleur, ses yeux enfoncés dans leurs orbites, ses narines placées bas et ses petites oreilles aplatis semblent adaptés à un milieu dans lequel l'air est chargé de particules et où la lumière solaire est moindre que celle de la plupart des mondes tempérés.

Toutefois, Maihar'du ne paraît pas éprouver de difficultés à évoluer dans des atmosphères et des conditions gravitationnelles propres à la **classe M**, telles qu'on en trouve à bord de **Deep Space Nine** ou sur **Ferenginar**, et ce bien

que sa taille et sa force soient plus conformes aux caractéristiques des êtres dont le monde subit une pesanteur supérieure à celle de la Terre (qui entraîne le développement d'une masse musculaire très dense).

Par ailleurs, les Hupyriens sont capables de modifier consciemment leur physiologie et d'entrer de leur plein gré dans un profond coma : la **transe dolbargy**. L'usage de cet état de transe léthargique n'est pas réservé aux Hupyriens, qui peuvent l'enseigner à d'autres espèces : Maihar'du en fait la démonstration lorsqu'il exerce Zek à la pratique dans le cadre d'un stratagème destiné à mettre à l'épreuve les prétendants à la succession du Grand Nagus.

Outre ses serviteurs, la planète de Maihar'du exporte une poudre à priser aux effets légèrement narcotiques, à base de **scarabées hupyriens** ; ce vice ferengi est jugé déplaisant par les autres espèces.

Culturellement, Maihar'du est l'incarnation de qualités typiquement hupyriennes telles que la fidélité et la déférence. Cette loyauté du serviteur envers le maître fait des Hupyriens des valets et des assistants fort appréciés – à cet égard, le Grand Nagus ferengi Zek tire pleinement parti des talents de Maihar'du.

★ Témoin silencieux

Maihar'du peut assister à toutes les tractations du Grand Nagus Zek : il a fait vœu de silence.

UN FAUX PAS ?

Loyauté à l'épreuve

Les Hupyriens sont renommés pour leur fidélité et leur sens du service, aussi Maihar'du est-il précieux au Ferengi Zek. Totalement fidèle, il assure une parfaite confidentialité. Sa loyauté est néanmoins mise à l'épreuve, en 2371, lorsque Zek traverse le vortex bajoran et ressort « éclairé » par les aliens qui y vivent. Son être a régressé jusqu'à une époque antérieure à l'adoration ferengie

du profit. L'attitude de Zek inquiète son fidèle serviteur qui, d'une manière tout à fait exceptionnelle pour un Hupyrien, va aider Quark à s'introduire à bord de la navette du Grand Nagus afin d'y découvrir la raison de cet étrange comportement. Quark finit par convaincre les aliens du vortex de ramener le Grand Nagus dans le droit chemin de l'obsession du lucre.



◀ Complice

Maihar'du est inquiet du changement d'attitude du Grand Nagus, qui récrit les Règles de l'Acquisition. Il aide Quark et Rom à s'introduire à bord de la navette de Zek.

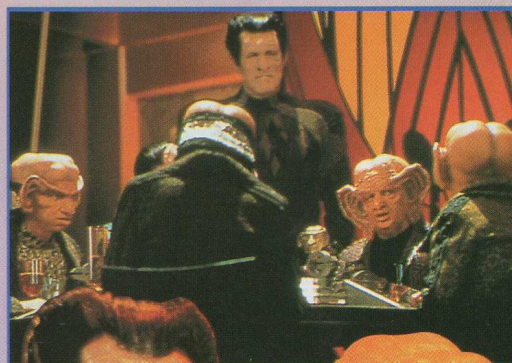
▶ Soulagé

Quark convainc les aliens du vortex, qui ont été offensés par l'attitude de Zek, de lui rendre sa personnalité. Maihar'du est soulagé de ce retour à la normale.



★ Confiance

Le Grand Nagus Zek peut faire davantage confiance à Maihar'du qu'à ses congénères. Les Ferengis, obsédés par le profit, ne sont pas des plus francs et honnêtes, alors que l'Hupyrien sera toujours au service de son maître et non du latinum.



★ Vigilant

Maihar'du veille avec vigilance sur son maître. Ayant fait vœu de silence, il ne brille pas par sa conversation, mais s'il ne commente jamais les événements qui se produisent autour de lui, il n'en est pas moins conscient de tout.

