

STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 30 ans
EDITIONS FRANCE

L'USSAI-DE PROIE KLINGON
Le plus grand

L'Empire Klingon
Le dernier chasseur

Le développement des Klingons
Un monde à part

STAR TREK au III^e de temps
La 2^e ère internationale

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D
Les derniers jours de l'histoire

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire





L'Oiseau-de-Proie klingon Rapport 7^{re} partie

L'*Oiseau-de-Proie* est le principal vaisseau spatial de l'Empire klingon. Capable d'atteindre des vitesses très élevées, équipé de boucliers d'occultation et de torpilles à photons, c'est un adversaire particulièrement redoutable en combat spatial.

L'existence de l'*Oiseau-de-Proie klingon* est révélée à la Fédération en 2285, autour de la planète Genesis, lorsque Kruge, commandant ce vaisseau, tente d'obtenir des renseignements classés secrets sur le projet Genesis.

Si l'*Oiseau-de-Proie* est nettement surpassé en puissance de feu par les phaseurs et les torpilles à photons de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, son avantage réside dans son système d'occultation. Lorsqu'il est activé, l'*Oiseau-de-Proie* devient pratiquement indétectable par les senseurs de la Fédération, ce qui le rend fort dangereux. L'amiral James Kirk ne parvient à deviner la présence d'un *Oiseau-de-Proie* qu'en décelant l'afflux d'énergie inhabituel qui accompagne la levée des boucliers.

Ce dispositif présente toutefois un point faible : il est impossible de l'activer tout en ouvrant le feu. Le laps de temps qui sépare la désactivation du système d'occultation et le transfert d'énergie nécessaire pour armer les torpilles constitue une fenêtre de vulnérabilité pour tout commandant klingon. Un amiral ou un capitaine de Starfleet est spécifiquement formé pour

en tirer parti. Un prototype d'*Oiseau-de-Proie* permettant de lancer des torpilles alors que le système d'occultation est activé est cependant mis au point et commandé par le général Chang. Cela ne suffira pas à mettre à mal l'historique conférence de paix de Khitomer.

L'emploi des propulseurs pour stabiliser un *Oiseau-de-Proie klingon* ayant subi une grave avarie est une tactique couramment employée par les commandants klingons. Cela fait, l'*Oiseau-de-Proie* est prêt à tirer une nouvelle salve de torpilles. Cette tactique a infligé des dommages extrêmes à maints vaisseaux de Starfleet.

Détourné par Kirk

Lorsque Kirk prend le commandement de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-A*, il a été rétrogradé pour avoir détourné l'*Oiseau-de-Proie* de Kruge. Avec le vaisseau klingon, il parvient à ramener Spock et McCoy sur Vulcain pour la dangereuse cérémonie du fal-tor-pan, destinée à réunir le corps de Spock à son katra.

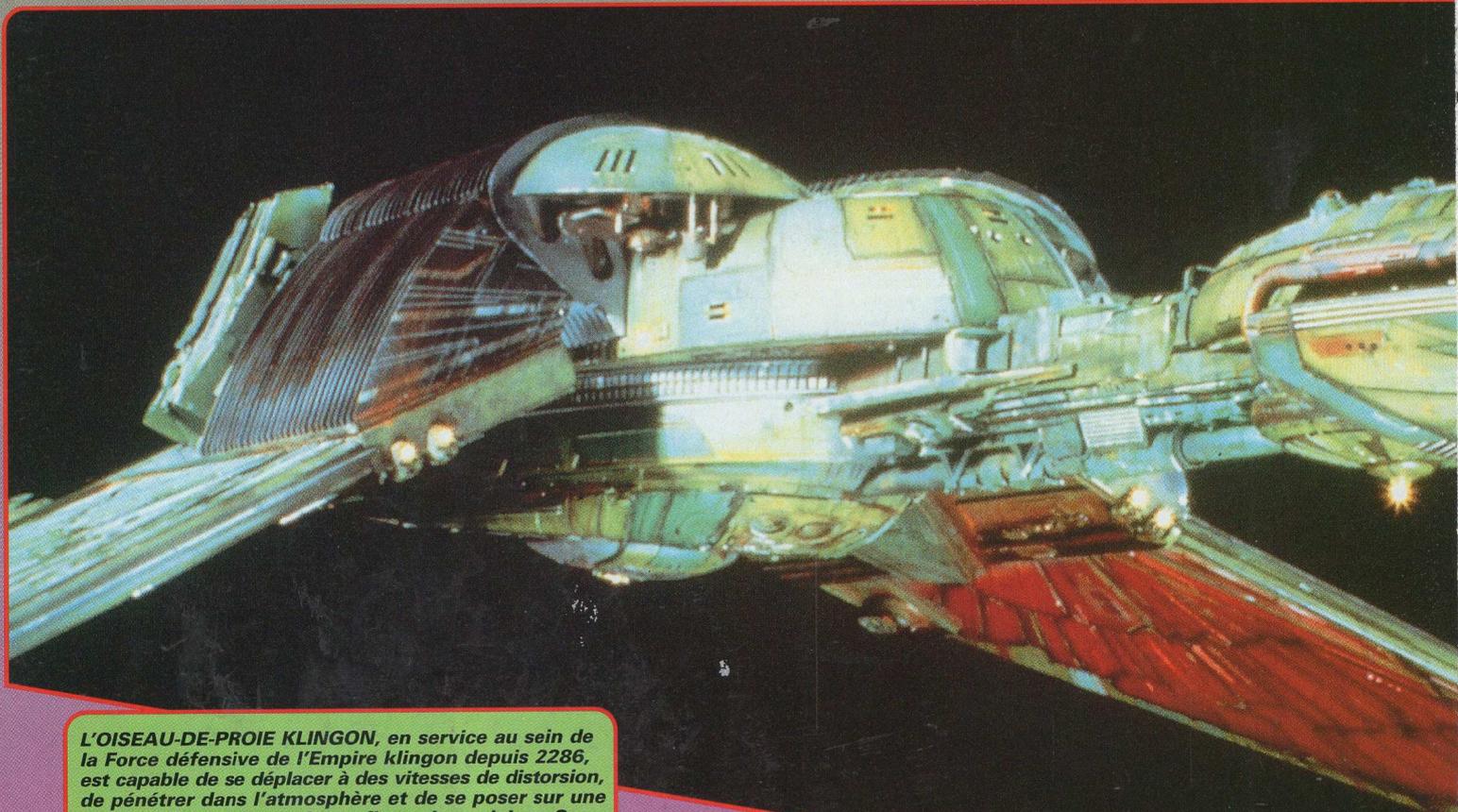
L'*Oiseau-de-Proie* est rebaptisé *H.M.S. Bounty* pour sa mission suivante, qui consiste à sauver la Terre d'une gigantesque sonde. À l'occasion de cette mission, nous

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 1A RAPPORT (2^e PARTIE)
- 1B RAPPORT (3^e PARTIE)
- 1C RAPPORT (4^e PARTIE)
- 2 LE CROISEUR D'ATTAQUE KLINGON (VOR'CHA)
- 3 LE CUIRASSÉ KLINGON (K'TINGA ET D-7)

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- L'EMPIRE KLINGON Dossier 11
- LE PERSONNEL KLINGON Dossier 48
- STAR TREK :
La série classique Dossier 68
- STAR TREK :
LA NOUVELLE GÉNÉRATION Dossier 69
- STAR TREK :
DEEP SPACE NINE Dossier 70
- STAR TREK : VOYAGER Dossier 71
- STAR TREK : LE FILM Dossier 72
- STAR TREK III :
À LA RECHERCHE DE SPOCK Dossier 74
- STAR TREK IV :
RETOUR SUR TERRE Dossier 75
- STAR TREK V :
L'ULTIME FRONTIÈRE Dossier 76
- STAR TREK VI :
LA TERRE INCONNUE Dossier 77
- STAR TREK GENERATIONS Dossier 78



L'OISEAU-DE-PROIE KLINGON, en service au sein de la Force défensive de l'Empire klingon depuis 2286, est capable de se déplacer à des vitesses de distorsion, de pénétrer dans l'atmosphère et de se poser sur une planète. En vol, il a trois configurations alaires. Son atout majeur réside indubitablement dans son écran antidétection, qui le rend pratiquement indétectable par les senseurs des vaisseaux de la Fédération.

L'Oiseau-de-Proie klingon

L'*Oiseau-de-Proie* de classe *B'rel* (D-12) est le plus petit des vaisseaux klingons. Il est conçu avant tout pour des missions de reconnaissance. Ses performances et sa structure sont tenues secrètes par les services de sécurité klingons, mais on le sait très rapide et manœuvrable. On le voit ici, ailes abaissées, en mode « attaque ».

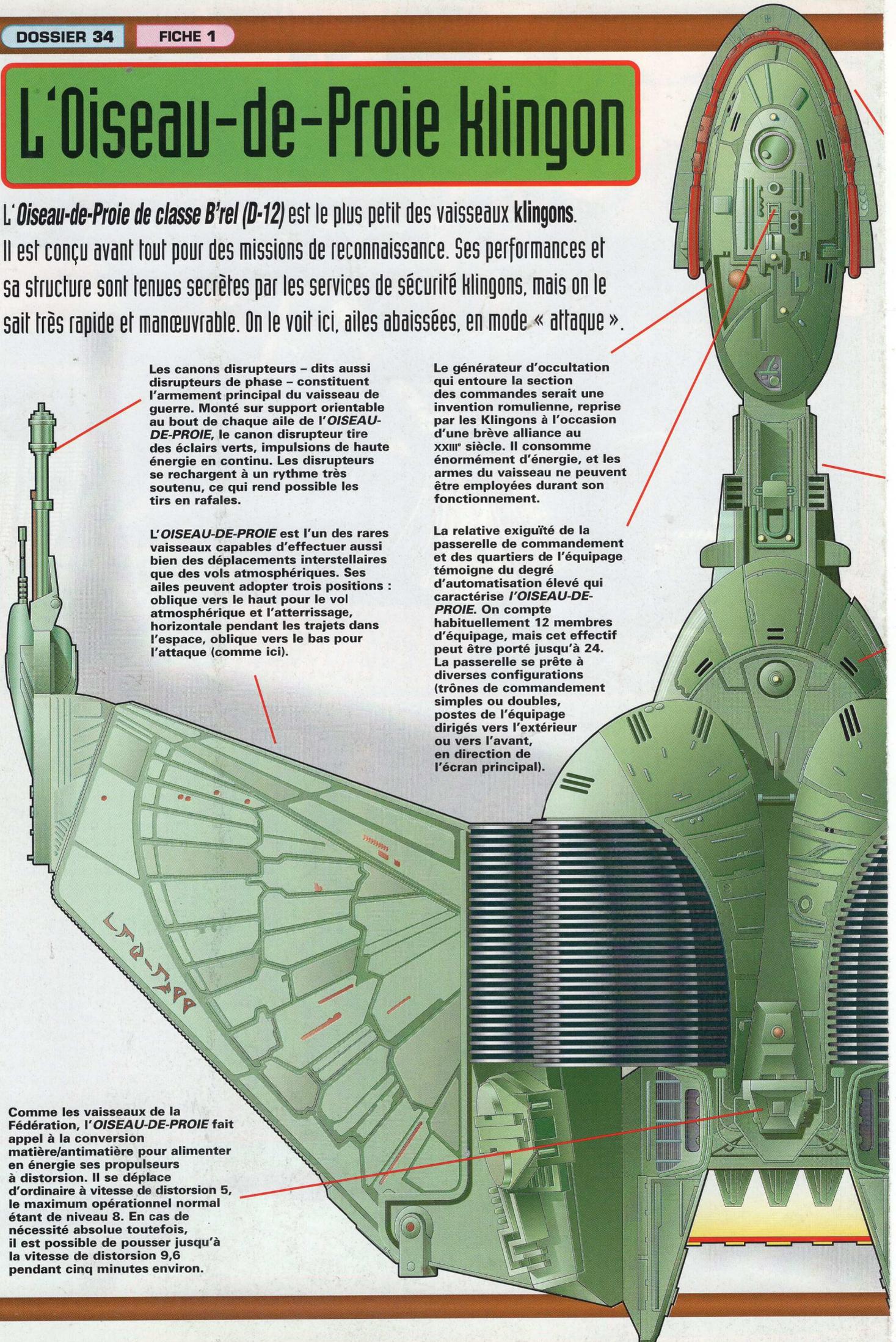
Les canons disrupteurs – dits aussi disrupteurs de phase – constituent l'armement principal du vaisseau de guerre. Monté sur support orientable au bout de chaque aile de l'*OISEAU-DE-PROIE*, le canon disrupteur tire des éclairs verts, impulsions de haute énergie en continu. Les disrupteurs se rechargent à un rythme très soutenu, ce qui rend possible les tirs en rafales.

L'*OISEAU-DE-PROIE* est l'un des rares vaisseaux capables d'effectuer aussi bien des déplacements interstellaires que des vols atmosphériques. Ses ailes peuvent adopter trois positions : oblique vers le haut pour le vol atmosphérique et l'atterrissage, horizontale pendant les trajets dans l'espace, oblique vers le bas pour l'attaque (comme ici).

Le générateur d'occultation qui entoure la section des commandes serait une invention romulienne, reprise par les Klingons à l'occasion d'une brève alliance au *xxiii^e* siècle. Il consomme énormément d'énergie, et les armes du vaisseau ne peuvent être employées durant son fonctionnement.

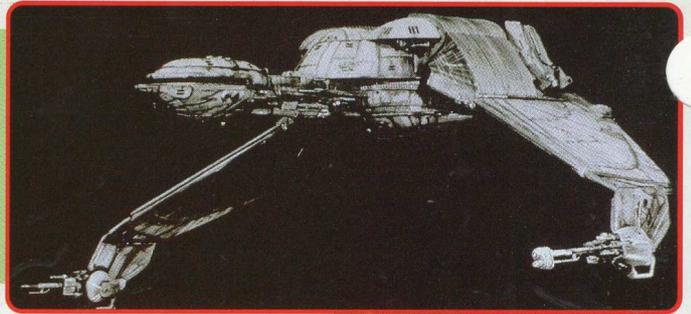
La relative exigüité de la passerelle de commandement et des quartiers de l'équipage témoigne du degré d'automatisation élevé qui caractérise l'*OISEAU-DE-PROIE*. On compte habituellement 12 membres d'équipage, mais cet effectif peut être porté jusqu'à 24. La passerelle se prête à diverses configurations (trônes de commandement simples ou doubles, postes de l'équipage dirigés vers l'extérieur ou vers l'avant, en direction de l'écran principal).

Comme les vaisseaux de la Fédération, l'*OISEAU-DE-PROIE* fait appel à la conversion matière/antimatière pour alimenter en énergie ses propulseurs à distorsion. Il se déplace d'ordinaire à vitesse de distorsion 5, le maximum opérationnel normal étant de niveau 8. En cas de nécessité absolue toutefois, il est possible de pousser jusqu'à la vitesse de distorsion 9,6 pendant cinq minutes environ.





Le commander Kruger, capitaine d'un OISEAU-DE-PROIE, tente de mettre la main sur le projet Genesis de la Fédération. Confronté à l'amiral James T. Kirk, il y perdra son vaisseau et la vie.



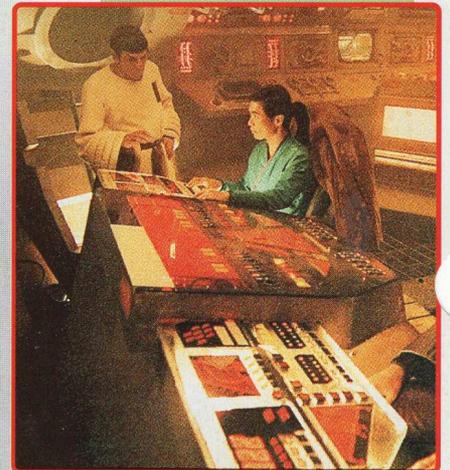
L'OISEAU-DE-PROIE DE CLASSE B'REL s'adapte aux circonstances de vol grâce à ses trois configurations ailes. Un prototype conçu au début des années 2290 vise à permettre l'usage des torpilles même quand l'écran de brouillage antidétection est en action.

L'émetteur de torpilles à photons orienté vers l'avant se situe sous et à l'avant de la coque de commandement. Comme les armes photoniques de la Fédération, les torpilles des Klingons usent d'ogives matière/antimatière.

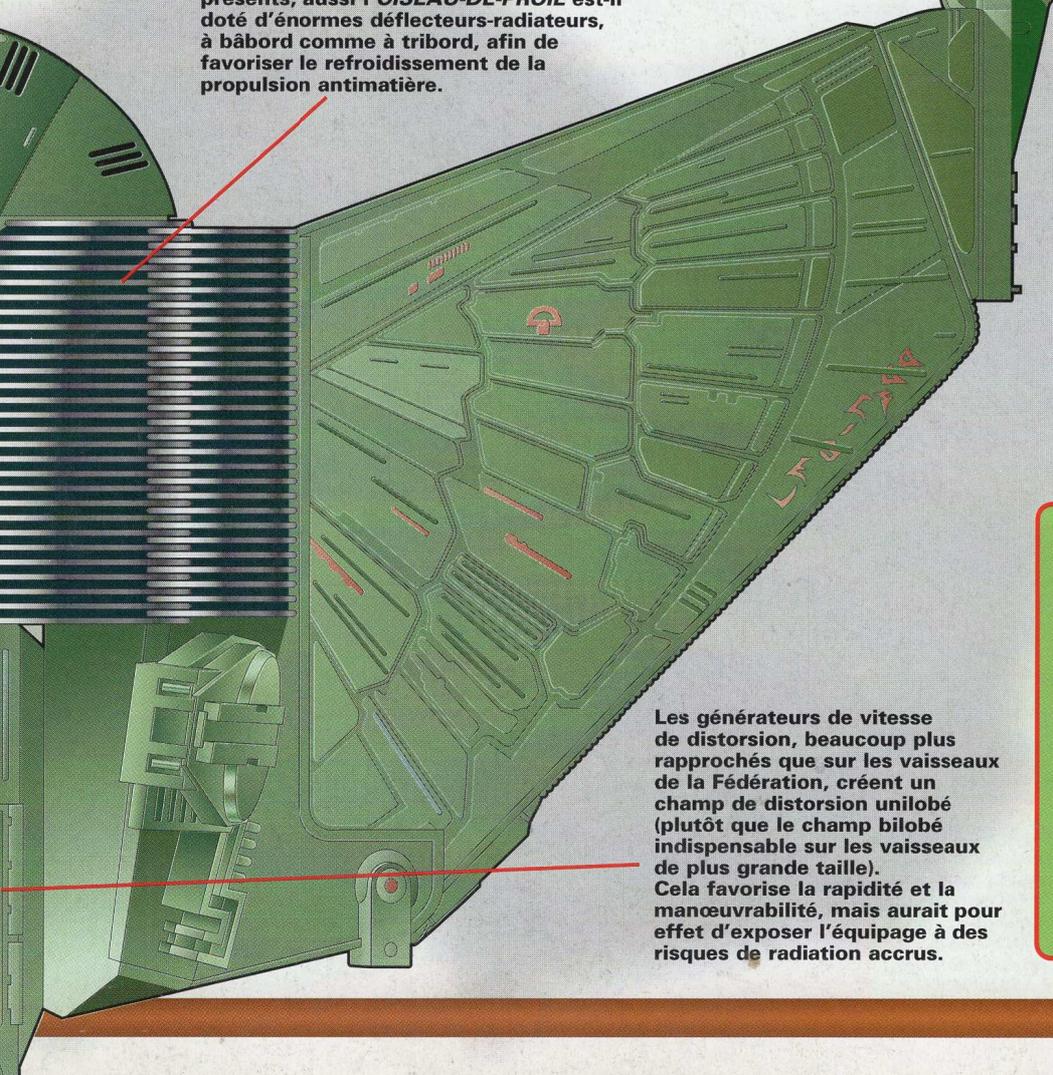
Alors que les ogives des torpilles de Starfleet contiennent matière et antimatière, les torpilles klingonnes tirent leur antimatière du réacteur principal - elle est acheminée via des conduits qui longent la coque.

Les systèmes propulseurs du vaisseau sont contrôlés depuis la coque des machines. Au-dessous, se trouvent les ballasts électromagnétiques de Bussard (du nom du physicien Robert W. Bussard qui, le premier, dans les années 1960, posa les principes d'un tel dispositif). Ce système utilise un champ électromagnétique de plusieurs kilomètres de diamètre pour recueillir l'hydrogène interstellaire, ce qui réduit le besoin de stockage de carburant en préalable à une mission. Plus le vaisseau se déplace rapidement (à vitesse sub-luminique seulement), plus la quantité d'hydrogène recueillie est importante.

En raison de la proximité du cœur de distorsion et des générateurs de vitesse de distorsion, les risques qui découlent d'une chaleur excessive sont toujours présents, aussi l'OISEAU-DE-PROIE est-il doté d'énormes déflecteurs-radiateurs, à bâbord comme à tribord, afin de favoriser le refroidissement de la propulsion antimatière.



L'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D détourne l'OISEAU-DE-PROIE de Kruger pour ramener Spock et McCoy sur Vulcain, où doit avoir lieu la cérémonie du fal-tor-pan (union du corps et de l'esprit). Les membres de Starfleet utiliseront le même vaisseau pour se rendre sur Terre au XX^e siècle.



Les générateurs de vitesse de distorsion, beaucoup plus rapprochés que sur les vaisseaux de la Fédération, créent un champ de distorsion unilobé (plutôt que le champ bilobé indispensable sur les vaisseaux de plus grande taille). Cela favorise la rapidité et la manœuvrabilité, mais aurait pour effet d'exposer l'équipage à des risques de radiation accrus.

OISEAU-DE-PROIE KLINGON

Première observation : 2285

Type : B'rel (reconnaissance)

Équipage : 12 (standard) 24 (maximum)

Propulsion par distorsion : Distorsion 8 (niveau 9,6 possible en cas d'urgence)

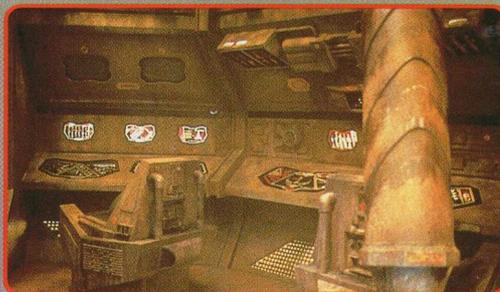
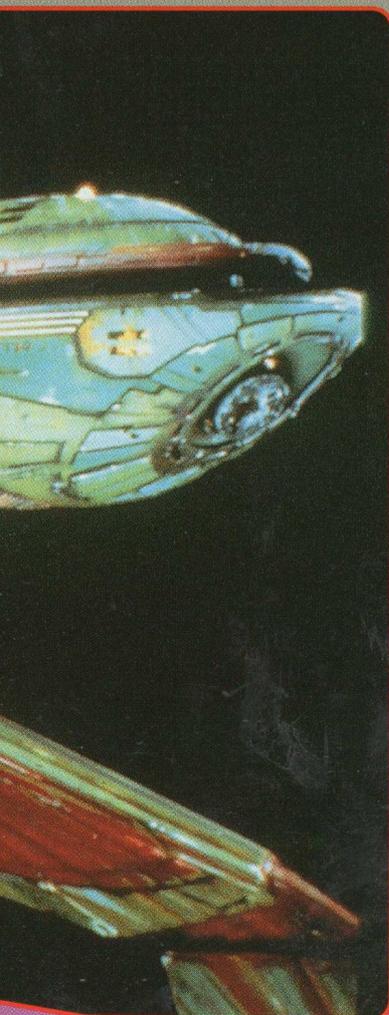
Hauteur (maxi) : 35,8 mètres

Largeur (maxi) : 83,5 mètres

Longueur : 51,2 mètres



Les sœurs Duras et l'équipage d'un OISEAU-DE-PROIE KLINGON. C'est en aidant un savant fou, le Dr Soran, que ce vaisseau provoque la rupture du moteur de distorsion dont les conséquences seront fatales à l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D.



L'intérieur d'un OISEAU-DE-PROIE KLINGON semble lugubre et primitif, à mille lieues de l'aspect éclatant et « hi-tech » des vaisseaux de la Fédération.

apprenons que l'Oiseau-de-Proie est capable de vitesses de distorsion d'un niveau supérieur à 9 (atteintes lorsqu'il fait le tour du Soleil pour remonter le temps), et que ses soutes sont assez vastes pour emporter 400 tonnes de charge supplémentaire (poids de l'eau et des deux baleines indispensables pour sauver la planète).

Malheureusement, la structure et les systèmes informatiques du vaisseau subissent des dommages, ce qui contraint Sulu à poser

l'Oiseau-de-Proie en catastrophe dans la baie de San Francisco. Kirk commande manuellement la libération des baleines, à temps pour qu'elles communiquent avec l'étrange sonde qui menace la Terre. Il existe deux versions de l'Oiseau-de-Proie klingon – classe B'rel et classe K'Vort. L'Oiseau-de-Proie de classe K'Vort est surtout présent dans une temporalité parallèle. Trois vaisseaux de ce type entourent l'U.S.S. Enterprise-C et l'U.S.S. Enterprise-D, alors que ce dernier tente de regagner sa propre époque en empruntant un vortex temporel.

Oiseau-de-Proie contre Enterprise

L'Oiseau-de-Proie de classe B'rel, utilisé avant tout comme vaisseau de reconnaissance, compte douze membres d'équipage. C'est un vaisseau de ce type que rencontre l'Enterprise-D quand les sœurs Duras s'allient au diabolique Dr Soran en échange de son arme « tueuse d'étoiles ».

Bien que les sœurs connaissent les codes des boucliers de l'Enterprise, l'astronaf klingon n'est pas à la mesure du vaisseau de Starfleet. Avant d'être détruit, l'Oiseau-de-Proie inflige cependant à l'Enterprise une grave avarie du cœur de distorsion, qui sera finalement fatale au vaisseau de Starfleet.

Comparatif



Vaisseau de reconnaissance, l'OISEAU-DE-PROIE ne devrait guère être dangereux pour l'énorme astronaf de Starfleet... mais, en perçant les codes des boucliers de l'ENTERPRISE, il est capable de le désemperer.



L'Oiseau-de-Proie klingon

Rapport 2^e partie : armements et systèmes défensifs

Comme il sied à un vaisseau klingon, l'*Oiseau-de-Proie* est conçu pour le combat. Il est équipé de boucliers efficaces, de puissants canons disrupteurs, de torpilles à photons et d'un dispositif d'occultation qui le rend pratiquement indétectable.

L'*Oiseau-de-Proie klingon* est un élément majeur de la **Force défensive klingonne**. Lors de toute opération militaire entreprise par les Klingons, on le trouve en première ligne. En digne astronef klingon, il est taillé pour la bataille : ses armements sont particulièrement impressionnants.

Deux ailes s'étendent au niveau du tiers postérieur de la coque principale. À l'extrémité de chacune de ces ailes, un puissant canon à double énergie assure des fonctions aussi bien défensives qu'offensives. Ces canons **disrupteurs**, très puissants, sont capables d'infliger de lourds dommages aux spatonefs de la **Fédération**. Avant d'employer ces armes, l'*Oiseau-de-Proie klingon* abaisse généralement ses ailes en configuration d'attaque – cette disposition n'est toutefois pas indispensable, les canons disrupteurs pouvant être actionnés quelle que soit la configuration alaire. En temps normal, les deux canons tirent simultanément. En cas d'impact direct, ils sont à même d'anéantir tout vaisseau spatial.

Les torpilles

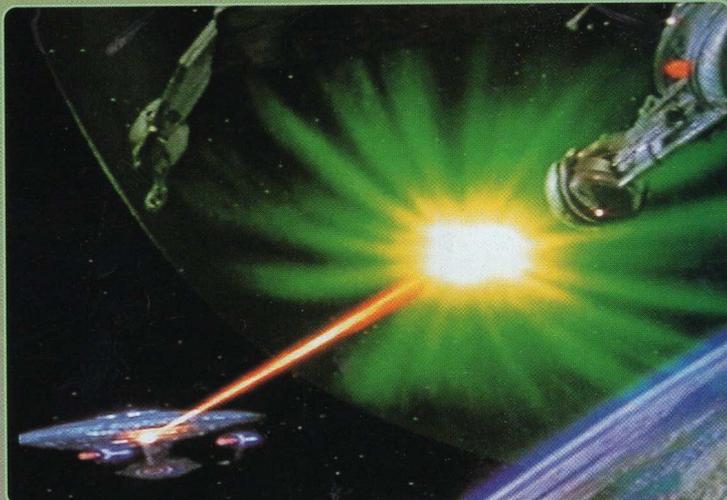
L'*Oiseau-de-Proie klingon* est également pourvu de torpilles, lancées à partir de la proue de la coque de commandement. La zone de lancement prend une étincelante coloration blanche, puis dorée au moment même du tir. Vues de l'extérieur, ces torpilles prennent l'aspect de points de lumière blanche tourbillonnante.

L'occultation

Les Klingons ont acquis leurs techniques de dissimulation auprès des **Romuliens**, lors de la brève alliance des deux puissances, vers 2268. Depuis lors, l'*Oiseau-de-Proie klingon* est équipé d'un **dispositif d'occultation** qui le rend indétectable par les senseurs conventionnels. Dès que le bouclier d'occultation est activé, l'astronef semble vaciller comme s'il était sous l'eau, puis il disparaît littéralement.

Les systèmes d'occultation traditionnels ne sont pas utilisables en même temps que les armements : le spatonef doit se désocculter avant de se servir de ses armes ou d'activer ses boucliers. Néanmoins, peu avant 2293, une version expérimentale de l'*Oiseau-de-Proie* permet l'emploi des torpilles alors que le dispositif d'occultation est en fonctionnement. Sous le commandement du **général Chang**, ce prototype attaque l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-A**. À bord de l'*Enterprise*, **Spock** et **McCoy** parviennent à modifier une torpille à photons de manière qu'elle se dirige vers l'échappement du vaisseau klingon. Chang périt dans l'explosion de son bâtiment. Les versions ultérieures de l'*Oiseau-de-Proie klingon* n'auront pas la capacité de tirer en état d'occultation.

▶ **L'OISEAU-DE-PROIE KLINGON** est idéal pour les missions de reconnaissance et les raids. Ses puissants boucliers sont capables de résister aux attaques répétées de phaseurs ennemis. Dans des circonstances normales, il n'est pas du niveau d'un vaisseau de CLASSE GALAXY, mais, en 2371, l'un de ces astronefs parvient à détruire l'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D**. Les Klingons ne craignent pas de passer à l'action même quand leurs chances de réussite sont minimes.



▶ **L'OISEAU-DE-PROIE** est doté de deux redoutables canons disrupteurs. Situés à la pointe des ailes, ceux-ci s'emploient généralement quand les ailes sont abaissées, mais ils peuvent aussi tirer alors que les ailes sont placées en configuration de vol.



▶ Les Klingons se signalent par leur caractère belliqueux. Même en temps de paix, ils sont toujours prêts à aller au combat. Ils recherchent en permanence l'occasion de s'exercer, même contre les cibles les plus inoffensives. Les débris flottant dans l'espace résistent rarement à une rencontre avec un Klingon désœuvré !



OISEAU-DE-PROIE KLINGON

| | |
|------------------------|---|
| Première observation : | 2285 |
| Types : | <i>B'rel</i> (reconnaissance) – <i>K'Vor</i> (croiseur) |
| Équipage : | 12 (standard) – 24 (maximum) |
| Propulsion : | Distorsion 8 (facteur 9,6 possible en cas d'urgence) |
| Hauteur (maxi) : | 35,80 mètres |
| Largeur (maxi) : | 83,50 mètres |
| Longueur : | 51,20 mètres |



L'Oiseau-de-Proie Klingon

L'Oiseau-de-Proie Klingon est bien dans l'esprit de ses concepteurs. Vaisseau de combat au service d'un peuple belliqueux, il est à la fois lourdement armé et très manœuvrable.

Le dispositif d'ocultation fait appel à une technologie empruntée aux Romulens lors d'une brève alliance nouée par ceux-ci avec les Klingons au XXVII^e siècle.

Des boucliers fort efficaces protègent la totalité du vaisseau des tirs ennemis.

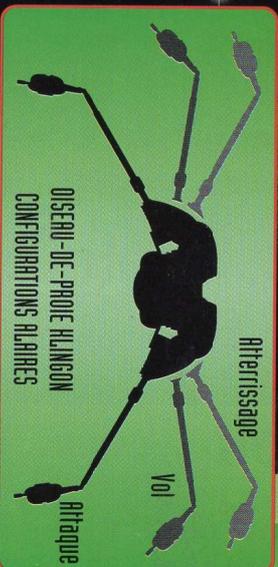
L'OISEAU-DE-PROIE KLINGON possède d'excellentes qualités de manœuvrabilité, qui le rendent redoutable dans les raids et les combats entre appareils de chasse.

Les torpilles à photons constituent les armes les plus puissantes à la disposition de l'OISEAU-DE-PROIE KLINGON. Le lance-torpilles occupe la majeure partie du niveau inférieur de la coque de commandement.

La coque de commandement de l'OISEAU-DE-PROIE KLINGON abrite un gros lance-photons circulaire. La bande brune près du sommet de cette partie du spationet est le générateur d'ocultation. Une fois activé, il rend le vaisseau invisible ; mais il n'est pas possible de tirer en occultation.

Les canons disrupteurs s'emploient généralement alors que les ailes sont abaissées en configuration offensive.

▶ Au bout de chaque aile est monté un puissant canon disrupteur. En règle générale, ces armes à énergie orientée tirent simultanément et avec une très grande précision.



OISEAU-DE-PROIE KLINGON
CONFIGURATIONS ALTERNES

Atterrissage

Vol

Attaque



L'Oiseau-de-Proie Klingon

Rapport [3^e partie] : Configurations alaires d'attaque, de vol et d'atterrissage

L'une des caractéristiques les plus distinctives de l'*Oiseau-de-Proie klingon* réside dans sa capacité à adopter différentes configurations alaires, dont chacune remplit parfaitement un rôle précis.

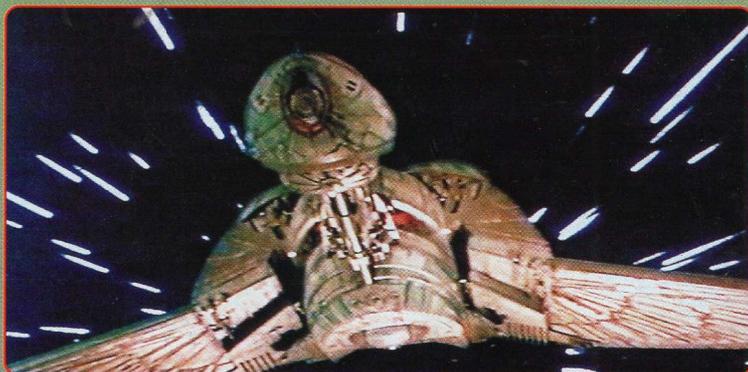
L'*Oiseau-de-Proie klingon* est un spationef polyvalent, susceptible d'opérer dans des environnements très variés. Léger et maniable, il est conçu pour le combat. Ses ailes à l'aspect très particulier sont orientables selon trois types de position, qui tous présentent des avantages spécifiques.

Si l'*Oiseau-de-Proie* est capable de voler quelle que soit la position de ses ailes, celles-ci sont orientées légèrement au-dessus du plan horizontal en mode de vol optimal, de sorte que, de face comme latéralement, la silhouette du vaisseau représente une cible aux dimensions aussi réduites que possible à tout ennemi potentiel.

Mode « attaque »

Lorsque l'*Oiseau-de-Proie* se prépare à attaquer un adversaire, il abaisse habituellement ses ailes de façon qu'elles soient inclinées sous la masse du vaisseau. Dans cette configuration, les armes du vaisseau forment un triangle – le puissant lance-torpilles à photons constituant le sommet, les canons disrupteurs représentant les angles inférieurs. Ainsi, l'*Oiseau-de-Proie* peut facilement concentrer sa puissance de feu sur une zone restreinte. Cette position, la plus favorable à l'attaque, n'est toutefois

L'OISEAU-DE-PROIE KLINGON est un astronef remarquablement robuste et polyvalent (grâce notamment à ses configurations alaires variables). Il peut se déplacer en propulsion à distorsion comme à impulsion, pénétrer dans l'atmosphère d'une planète et se poser à sa surface.



pas indispensable : les armes sont utilisables dans toutes les configurations alaires.

Contrairement à de nombreux autres vaisseaux spatiaux, l'*Oiseau-de-Proie* est capable de se poser sur une planète. Il redresse alors ses ailes bien au-dessus de la coque, cependant que le train d'atterrissage s'abaisse au centre du spationef. L'*Oiseau-de-Proie* occupe donc un minimum de surface au sol, ce qui lui permet de se poser sur de toutes petites aires, en terrain accidenté notamment. Cette configuration permet en outre à l'équipage de tirer le meilleur parti des écoutes ventrales.



POSITION D'ATTAQUE

En configuration d'attaque, les ailes sont abaissées sous la coque du vaisseau.

POSITION DE VOL

La configuration de vol est adoptée aussi bien dans l'espace que dans l'atmosphère des planètes.

POSITION D'ATTERRISSAGE

Lorsque l'OISEAU-DE-PROIE se pose, ses ailes sont dressées au-dessus de la coque, loignant ainsi les écoutes d'accès.

L'OISEAU-DE-PROIE KLINGON abaisse généralement ses ailes pour attaquer un ennemi. Les canons disrupteurs jumelés, dont les tirs sont synchronisés, constituent des armes redoutables. Par sa maniabilité, l'OISEAU-DE-PROIE se prête idéalement aux duels spatiaux.

OISEAU-DE-PROIE KLINGON

CONFIGURATIONS ALAIRES

Mode « vol » :

Ailes tenues légèrement au-dessus du plan horizontal, sur les côtés du vaisseau. Configuration adoptée en vol spatial et atmosphérique.

Mode « attaque » :

Ailes abaissées au-dessus du vaisseau ; dans cette configuration, adoptée pour attaquer, les armes principales forment un triangle.

Mode « atterrissage » :

Ailes relevées au-dessus de la coque du vaisseau (et du sol), ce qui permet à l'*Oiseau-de-Proie* de se poser sur une aire restreinte.

L'Oiseau-de-Proie Kingdon

L'Oiseau-de-Proie dispose de trois configurations alaires, dont chacune remplit une fonction spécifique. Les ailes sont relevées lorsque le vaisseau se pose, horizontales en mode « vol » et abaissées pour l'attaque.



Les deux moteurs puissants situés aux extrémités des ailes ne sont lorsque celles-ci sont abaissées en position d'attaque.

La facilité qu'a l'OISEAU-DE-PROIE d'employer ses propulseurs à distorsion ou à impulsion est indépendante de la configuration d'alaire.

Les positions des ailes sont commandées par le personnel réduit de la passerelle de commandement.

Le mode « vol » permet à l'OISEAU-DE-PROIE de faire un usage optimal des champs de distorsion.

Lorsque les ailes sont en position de vol, l'OISEAU-DE-PROIE devient une cible très difficile à atteindre par des tirs venant des côtés car, sous de tels angles, il occupe peu de place dans l'espace.

D'imposants mécanismes ressemblant à des soufflets abaissent et relèvent sans difficulté les ailes.

Les canons disrupteurs, généralement employés en configuration d'attaque, sont cependant opérationnels en permanence.

Le train d'atterrissage ne se déploie que lorsque les ailes sont relevées – au moment où le spatonef s'apprête à se poser.

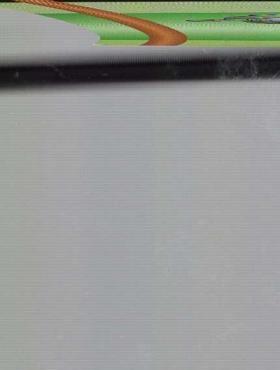
L'OISEAU-DE-PROIE est conçu pour se poser sur de toutes petites surfaces; le train d'atterrissage et les écrouilles sont très rapprochés.



L'OISEAU-DE-PROIE fait preuve d'une excellente manœuvrabilité, tant pour les missions de reconnaissance que pour des raids agressifs.



La position des ailes est commandée à partir de la passerelle, laquelle est située dans la petite section « tête » du bâtiment.





L'Oiseau-de-Proie klingon

Rapport 4^e partie : vol en basse atmosphère, atterrissage, décollage

Au fil de ses rencontres avec la *Fédération*, l'*Oiseau-de-Proie klingon* s'est révélé très adaptable, capable de manœuvrer aussi bien à basse altitude dans l'atmosphère d'une planète que dans l'immensité du cosmos.

Contrairement à la plupart des vaisseaux de *Starfleet*, construits et entretenus dans des chantiers spatiaux (sans jamais se poser à la surface d'une planète), l'*Oiseau-de-Proie klingon* est capable de manœuvrer avec grâce et précision à basse altitude dans l'atmosphère planétaire; il est en outre conçu pour se poser sur le sol et en décoller, ce dont sont incapables pour la plupart les astronefs de la *Fédération*.

Dans l'atmosphère

Lorsqu'il pénètre dans l'atmosphère d'une planète, l'*Oiseau-de-Proie klingon* compense l'accroissement de la pesanteur et commence par voler comme il le ferait dans l'espace. Il peut suivre avec aisance des trajectoires complexes – parmi les monts et les vallées de *Vulcain*, par exemple. Durant la descente, ses ailes

se mettent en position redressée, et le vaisseau se pose pratiquement en atterrissage vertical, avec une maîtrise et une élégance extrêmes. Il lui suffit pour cela de disposer d'une surface relativement plane.

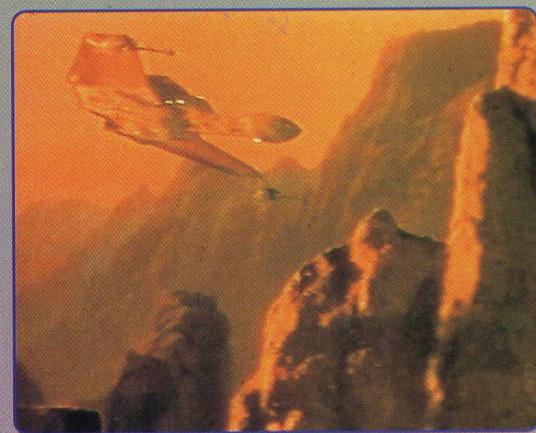
Décollage, atterrissage, occultation

Le décollage s'effectue tout aussi commodément. L'*Oiseau-de-Proie klingon* se dresse à la verticale sur son site d'atterrissage, puis, à quelques mètres du sol, il dresse ses ailes en position de vol. En vol stationnaire, il s'oriente alors dans la direction voulue.

L'équipage accède au vaisseau posé, ou le quitte, en empruntant une plate-forme métallique qui se déploie à l'arrière de l'appareil. Le chargement s'effectue par une écoutille située au sommet de la partie principale du vaisseau. Les téléporteurs – utilisables pour le personnel comme pour la cargaison – sont

pleinement opérationnels en permanence, et ce même quand le dispositif d'occultation est activé. Ce dispositif n'est d'ailleurs en rien affecté par les procédures d'atterrissage et de décollage. Le vaisseau peut donc rester occulté à la surface d'une planète, ce qui procure un avantage visuel évident – mais le bruit et les perturbations de l'atmosphère occasionnés par le décollage et l'atterrissage ne sont pas supprimés, de sorte que ces manœuvres ne passent pas totalement inaperçues. Au sol, l'occultation peut être maintenue même pendant les déplacements du personnel, seule l'écoutille d'accès étant alors visible.

En conclusion, l'*Oiseau-de-Proie klingon* est un vaisseau extrêmement adaptable, capable de voler à basse altitude, de se poser sur une planète et d'en décoller, de rester camouflé lors de toute manœuvre. La *Fédération* ne dispose pas d'appareil « furtif » aussi efficace.



▲ L'OISEAU-DE-PROIE KLINGON est capable des manœuvres les plus délicates, ce qui lui permet de naviguer avec facilité en basse atmosphère, y compris dans des reliefs aussi accidentés que ceux de la planète *Vulcain*.



▲ Au moment de se poser, l'OISEAU-DE-PROIE fait basculer ses ailes de la position horizontale de vol à la position verticale d'atterrissage, puis il glisse doucement pour opérer un contact parfaitement maîtrisé avec le sol.



▲ Le vaisseau réquisitionné par l'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D se pose sur *Vulcain* sans avoir besoin de piste particulièrement aménagée.



▲ L'équipage de l'OISEAU-DE-PROIE entre et sort par une rampe métallique d'accès abaissée à l'arrière du vaisseau.



▲ Peu après le décollage, à quelques mètres du sol seulement, l'OISEAU-DE-PROIE repositionne ses ailes en position horizontale.

OISEAU-DE-PROIE KLINGON

Procédure de décollage et d'atterrissage

- Décollage :** Vertical contrôlé, manœuvres possibles à quelques mètres du sol.
- Atterrissage :** Vertical, ne nécessitant pas de piste ou autre surface aménagée.
- Accès à bord :** À pied, par écoutille. Les téléporteurs sont fonctionnels pendant l'immobilisation.

L'OISEAU-DE-PROIE KLINGON

L'*Oiseau-de-Proie klingon* est un vaisseau très polyvalent.

Fait inhabituel pour un astronef capable de performances supraluminiques, il peut évoluer dans l'atmosphère d'une planète.

On le voit ici en configuration d'atterrissage.

▶ Contrairement à la plupart des vaisseaux capables d'effectuer des déplacements interstellaires, l'**OISEAU-DE-PROIE KLINGON** peut évoluer dans les atmosphères planétaires, où il reste parfaitement maniable.



Une écoutille au sommet du vaisseau permet de déposer directement des marchandises dans le hangar de stockage.

En position d'atterrissage, les ailes de l'**OISEAU-DE-PROIE KLINGON** sont dressées au maximum. Elles seront abaissées lors du vol.

Les ailes demeurent en position dressée quelques instants après que l'**OISEAU-DE-PROIE** a quitté le sol : elles sont ensuite abaissées en position de vol.

En cas d'atterrissage en catastrophe, l'équipage peut quitter le vaisseau par une écoutille d'évacuation d'urgence au niveau de la passerelle.

Bien que les téléporteurs soient pleinement opérationnels dans l'atmosphère, l'équipage peut quitter le vaisseau par une rampe située à l'arrière, sous le ventre de l'appareil.

Même quand l'**OISEAU-DE-PROIE KLINGON** est posé, le dispositif d'occlusion reste fonctionnel pour éviter la détection par des senseurs adverses.

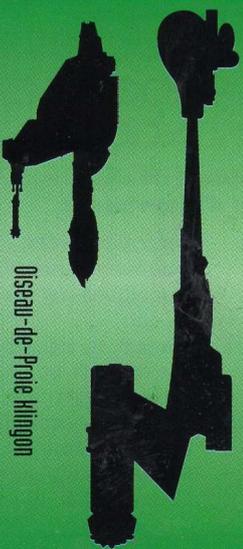
Les ailes redressées et les dispositifs d'atterrissage de taille relativement modeste permettent à l'**OISEAU-DE-PROIE KLINGON** de se poser sur des terrains accidentés.

▶ L'**OISEAU-DE-PROIE KLINGON** de **CLASSE B'REL** est le plus petit des vaisseaux de la flotte klingonne. Destiné avant tout à des missions de reconnaissance, il comprend douze membres d'équipage. Le croiseur de **CLASSE K'VORT** a des performances comparables, mais il est beaucoup plus gros.



▶ La Fédération apprend à bien connaître l'**OISEAU-DE-PROIE KLINGON** quand l'amiral Kirk se rend sur Vulcain à bord d'un vaisseau capturé.

Croiseur klingon de type D7



Oiseau-de-Proie klingon



L'Oiseau-de-Proie klingon

Rapport (5^e partie) : Configuration générale

L'*Oiseau-de-Proie* est l'un des outils les plus efficaces dont dispose la Force de Défense klingonne. Lourdemement armé, il est idéal pour les missions de reconnaissance et d'attaque. L'équipage semble brutal, mais il opère selon un système bien établi de défis à relever, lequel contribue au maintien de la discipline et met en valeur le sens de l'honneur au cœur de la bataille.

Les différentes versions de l'*Oiseau-de-Proie* se rangent dans deux classes : ceux de classe **B'rel**, aux effectifs d'une douzaine de personnes, jouent un rôle d'éclaireurs ; ceux de classe **K'Vort**, conçus selon les mêmes principes, sont beaucoup plus gros. Les deux types de spatonefs sont capables de se déplacer à vitesse supraluminique, mais aussi de pénétrer dans l'atmosphère des planètes pour se poser à leur surface ; ils possèdent des dispositifs d'occlusion qui les rendent idéaux pour les missions de reconnaissance et d'attaque.

Le module de commandement de l'*Oiseau-de-Proie* est situé tout à l'avant, à l'extrémité d'une sorte de cou. Deux immenses ailes s'étirent de part et d'autre de la coque principale, dans son tiers arrière. À l'extrémité de chacune d'elles, se trouve un puissant canon disrupteur. La majeure partie du tiers postérieur du vaisseau est occupée par un module contenant les anneaux du système échangeur de chaleur. Le ventre du spatonef est décoré de motifs de plumes de couleur rouille.

Architecture interne

Pour un regard humain, l'intérieur de l'*Oiseau-de-Proie* laisse à désirer. Il ne comporte pas de baies panoramiques, ni même de hublots. L'ambiance, sombre et enfumée, ne ménage aucune part au confort. Les portes et les machines sont d'un aspect lourd et grossier. L'aménagement est dépouillé à l'extrême. Toute ornementation serait considérée comme un signe de faiblesse par les guerriers **klingons**. En cas d'alerte, une sirène se déclenche et des bandes lumineuses rouges clignotent dans tout le vaisseau.

La passerelle de commandement est très fonctionnelle. Le commandant occupe une place centrale et les officiers sont installés autour de lui. L'écran de visualisation est situé juste en face du commandant, dont rien ne perturbe le champ de vision. Le second se tient généralement debout. Plusieurs membres d'équipage, dont l'officier responsable des armements, occupent une plate-forme surélevée derrière le commandant. Le navigateur est assis à la droite du commandant, face à la cloison, à côté de la station scientifique. Les portes sont situées au fond de la pièce, mais aussi à l'avant, sur la droite du commandant.

Divers appareils de visée équipent le vaisseau. Certains *Oiseau-de-Proie* sont pourvus d'une sorte de périscope très comparable à ceux des sous-marins, qui descend du plafond au centre de la passerelle. Une longue coursive relie la passerelle au reste du bâtiment.

Les quartiers de l'équipage sont spartiates ; on y dort sur de simples grabats. Le capitaine dispose de ses propres logements, vastes certes, mais eux aussi fort austères. Si les Klingons n'ont pas pour habitude de faire appel aux médecins, l'*Oiseau-de-Proie* est cependant pourvu d'une infirmerie où les soldats blessés sont remis sur pied.

L'équipage passe le plus clair de son temps de loisir au mess, meublé d'une longue table flanquée de bancs. Les officiers doivent lutter pour leur place à table, voire

pour leur nourriture. Lorsque tout va bien, cette cantine est un lieu très animé, où l'on boit sec, où l'on se joue des tours pendables, où l'on se bat pour s'amuser.

C'est un grand honneur de se voir confier le commandement d'un *Oiseau-de-Proie* ; au sein de l'Empire klingon, un immense prestige s'attache au statut de capitaine de spatonef. Des guerriers aussi célèbres que **Kor** ou **Koloth** n'ont d'autre ambition que de rester sur la passerelle de commandement d'un vaisseau de combat, et même des généraux sont fiers de prendre le commandement d'un *Oiseau-de-Proie*. Le capitaine dirige en s'exposant personnellement. Les Klingons étant fort agressifs, il doit satisfaire leur soif de batailles et de victoires. Hommes et femmes sont à égalité à bord des vaisseaux klingons, même s'il est rare qu'une Klingonne parvienne à obtenir le commandement d'un bâtiment.

Un style de commandement brutal

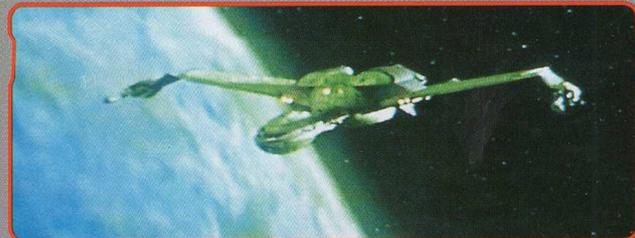
Aux yeux de **Starfleet**, le mode de fonctionnement d'un astronef klingon semble devoir conduire droit au désastre. Pour s'élever dans les rangs, on défie – et l'on va même jusqu'à tuer – ses supérieurs. La hiérarchie sociale et militaire est toutefois affirmée avec force, par la violence bien souvent. Un membre d'équipage ne peut défier que son supérieur direct, et seulement dans certaines circonstances. Les actes susceptibles de provoquer un défi comprennent les manquements au devoir, les conduites déshonorantes et – dans les cas extrêmes – la couardise.

L'officier en second joue un rôle de tampon entre le capitaine et l'équipage ; il sert le capitaine mais représente l'équipage. En prenant son poste à bord, il présente au capitaine les états de service du bâtiment, cela au nom de l'équipage. Le commandant les accepte ainsi que « la vie de l'équipage ». Ce présent qui lui est fait le rend responsable de ceux dont il a désormais la charge : il doit veiller à l'honneur de son vaisseau.

Les Klingons ont coutume de chanter dans l'exécution de leurs tâches : leurs chants favoris relatent les victoires de **Kahless l'Inoubliable**.

BLOC- NOTES

-  La plus grande version de l'*Oiseau-de-Proie* est susceptible d'accueillir au moins 35 membres d'équipage supplémentaires.
-  Un *Oiseau-de-Proie* et un *Vaisseau de Guerre du Jem'Hadar* sont d'un niveau d'efficacité au combat à peu près équivalent.
-  Lorsqu'il est confronté à un défi, un officier supérieur a la possibilité d'esquiver le conflit. Le cas est rare toutefois : une fois le défi lancé, la question se règle presque toujours dans le sang.



 L'**OISEAU-DE-PROIE** joue un rôle majeur dans le dispositif de la Force de Défense klingonne ; c'est sans doute le vaisseau le plus communément employé par la flotte klingonne. Il est parfaitement adapté aux missions de reconnaissance et d'attaque.



 Les moniteurs de bord de l'**OISEAU-DE-PROIE** reflètent le fonctionnement de tous les systèmes du vaisseau, mais dans leurs grandes lignes seulement : les guerriers klingons n'ont que rarement besoin d'informations scientifiques détaillées.



Les canons disrupteurs de l'OISEAU-DE-PROIE sont capables de détruire un spationef de classe GALAXY, surtout s'ils ont été réglés sur les fréquences des boucliers du vaisseau de Starfleet.



L'écran de visualisation d'un OISEAU-DE-PROIE klingon est assez comparable à celui d'un vaisseau de la Fédération. Il offre différentes possibilités d'agrandissement de l'image.



En règle générale, la passerelle où se tient le (ou les) commandant de l'OISEAU-DE-PROIE est légèrement surélevée.

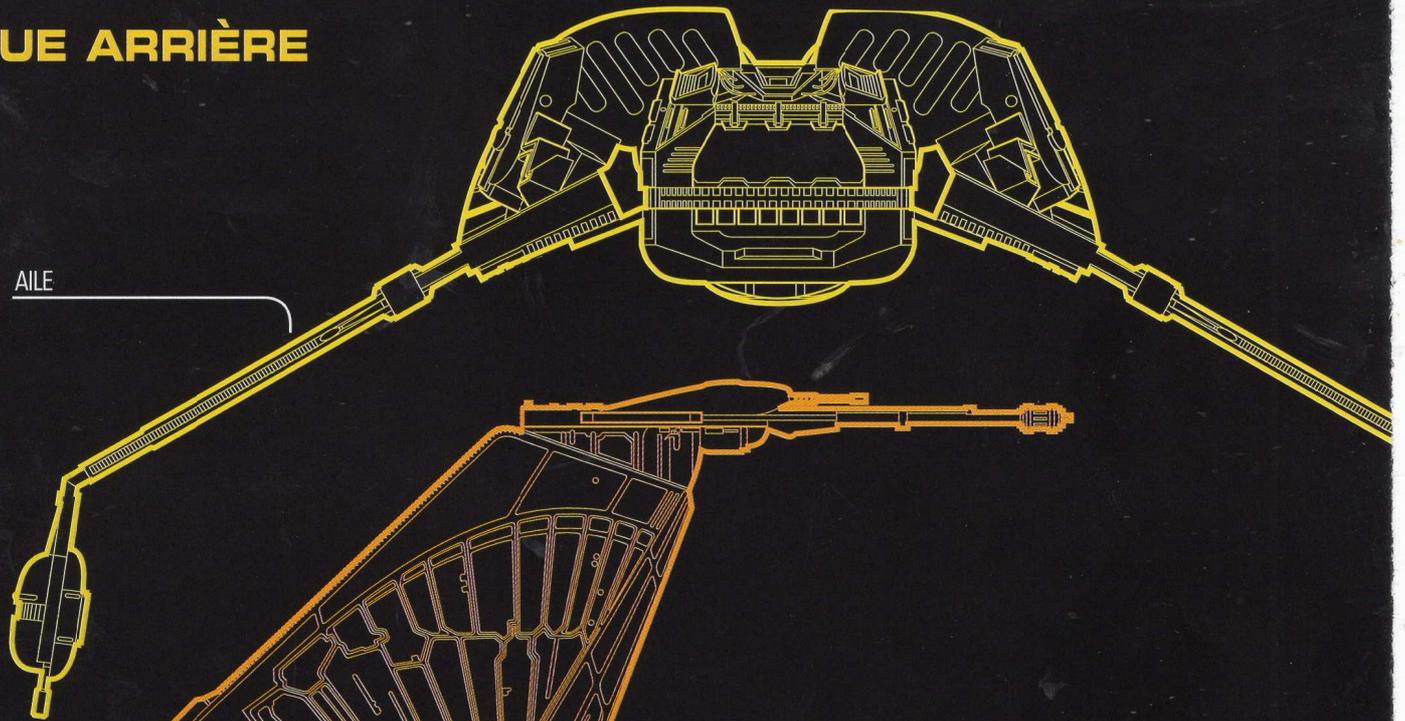


L'OISEAU-DE-PROIE klingon est équipé d'une sorte de périscope qui procure une précision accrue dans le pointage et le tir. Ce périscope occupe une position centrale sur la passerelle de commandement.

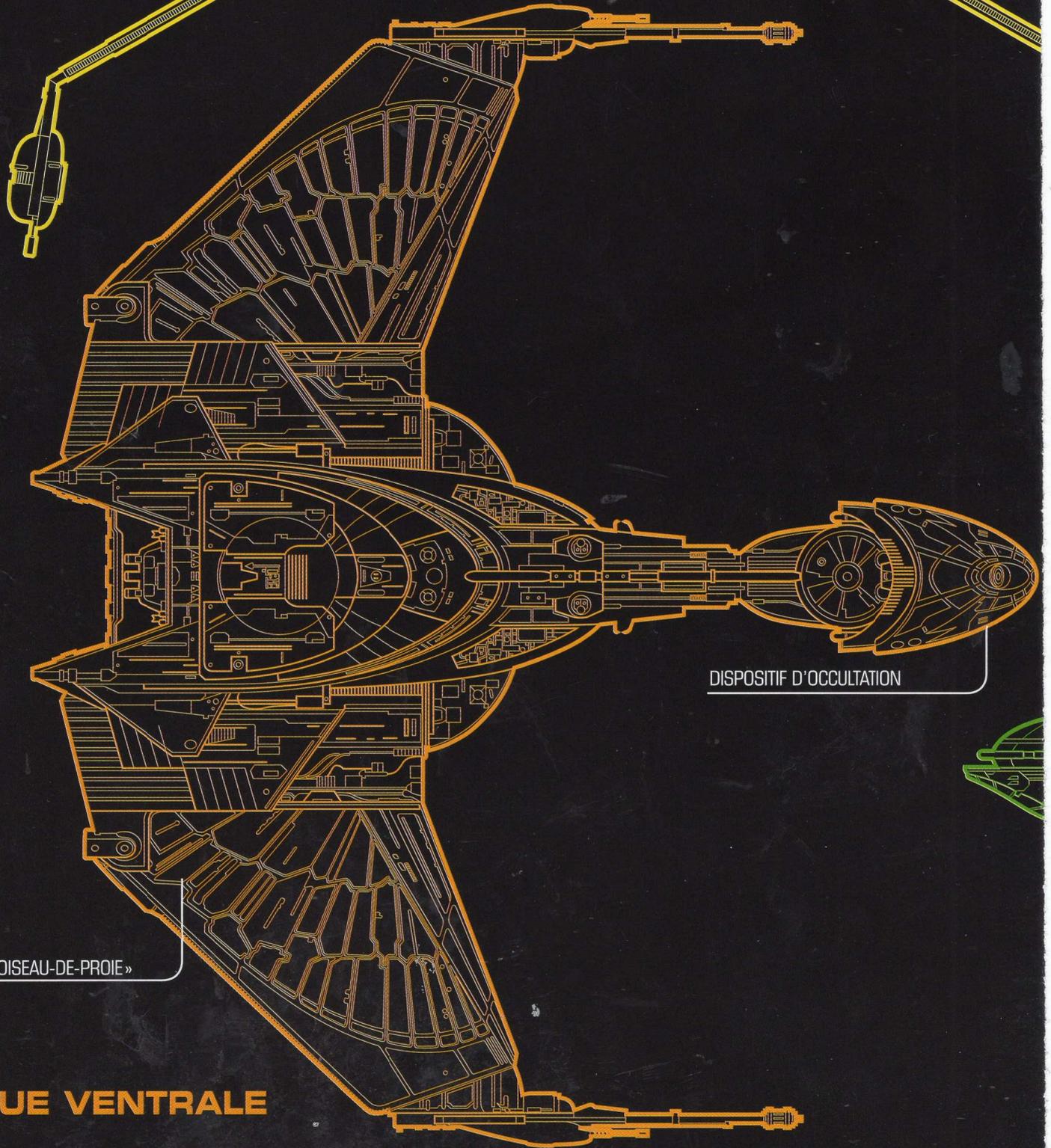


VUE ARRIÈRE

AILE



DISPOSITIF D'OCCULTATION



MOTIF « OISEAU-DE-PROIE »

VUE VENTRALE

L'Oiseau-de-Proie klingon



⚔ Pour un guerrier klingon, la station de tir est certainement la console la plus importante de la passerelle de commandement d'un OISEAU-DE-PROIE. De ce poste, l'officier responsable des armements contrôle le fonctionnement des disrupteurs, des torpilles à photons et du dispositif d'occultation.

AILE (POSITION D'ATTAQUE)

CANON DISRUPTEUR

LANCE-TORPILLES

COQUILLE

DÉFLECTEURS DE RADIATEUR

PASSERELLE DE COMMANDEMENT

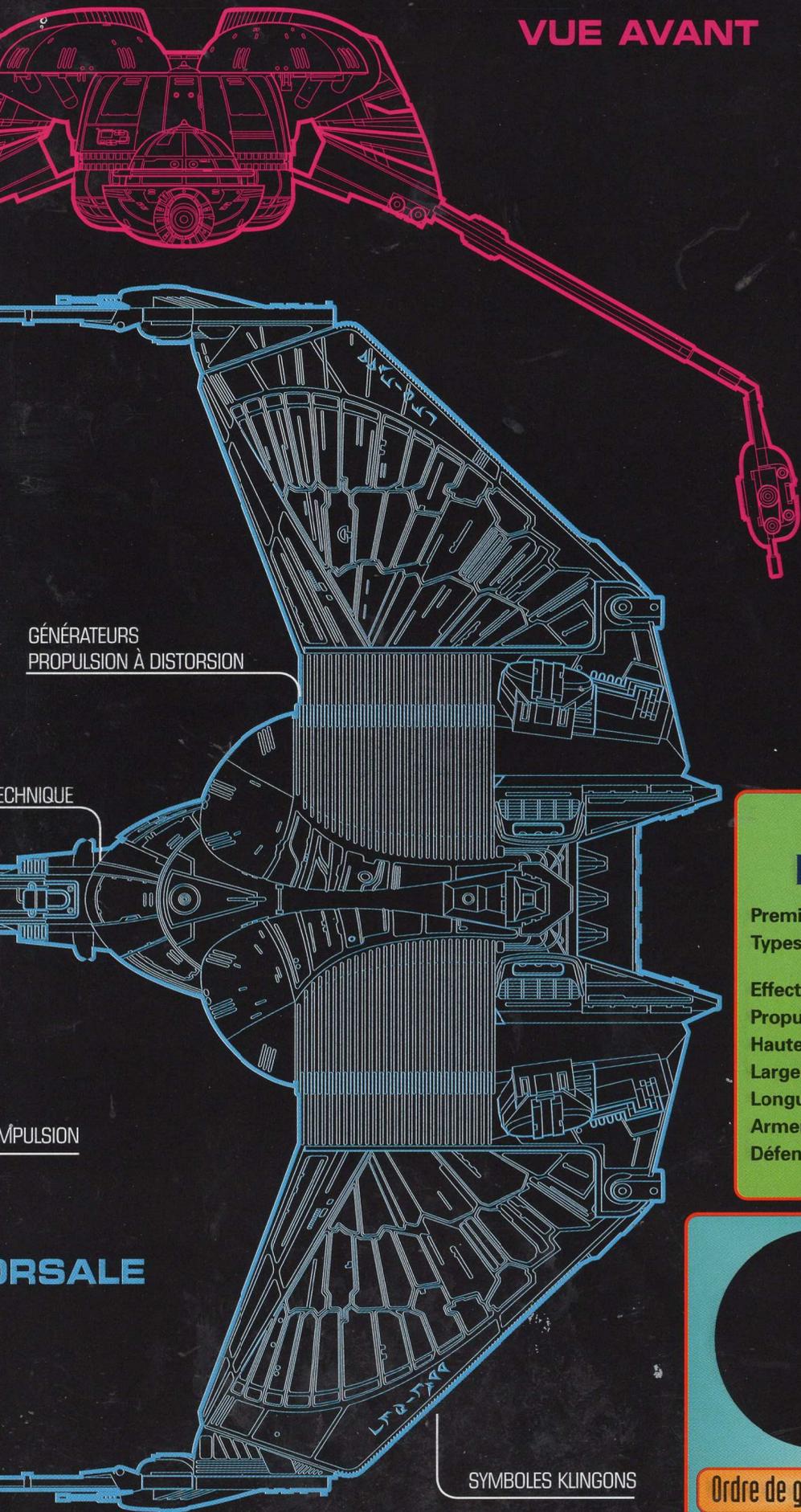
ÉVACUATION PROPULSION

VUE D

CANON DISRUPTEUR

CANON DISRUPTEUR

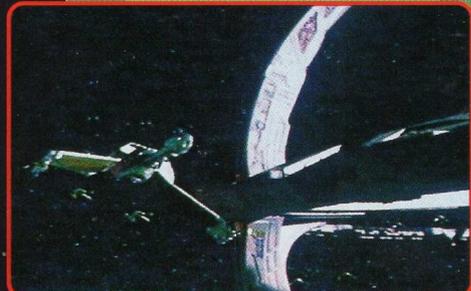
VUE BÂBORD



VUE AVANT



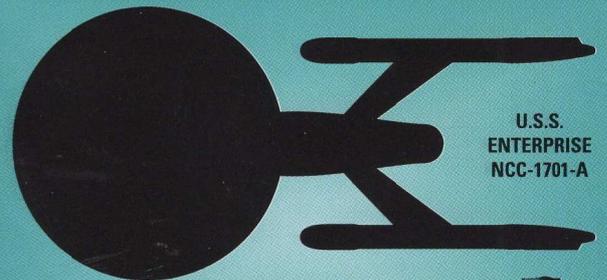
Les vaisseaux Klingons disposent de systèmes d'affichage standardisés faisant appel aux mêmes principes que tous les spatonefs, mais la langue et le mode de présentation des données sont particuliers.



Après l'arrivée du Dominion dans le quadrant Alpha, DEEP SPACE NINE accueille une imposante force klingonne. Cette flotte commandée par le général Martok constitue la première ligne défensive de l'Empire.

OISEAU-DE-PROIE KLINGON

- Premier contact : 2285
- Types : Classes *B'rel* (éclaireurs) et *K'Vort* (croiseurs)
- Effectifs : 12 à 24 personnes
- Propulsion : À distorsion
- Hauteur : 35,80 mètres
- Largeur : 83,50 mètres
- Longueur : 51,20 mètres
- Armement : Canons à disruption, torpilles
- Défenses : Boucliers, dispositif d'occultation



U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-A

Ordre de grandeur des vaisseaux

OISEAU-DE-PROIE KLINGON

Beaucoup plus petit que les spatonefs de classe GALAXY, l'OISEAU-DE-PROIE use de sa maniabilité et de son artillerie lourde pour s'en prendre à ces vaisseaux de grande taille.



L'Oiseau-de-Proie klingon : la passerelle

La passerelle de commandement du petit *Oiseau-de-Proie klingon* de classe *B'rel*, qui comprend douze membres d'équipage, est située dans la proue du vaisseau. Par sa simplicité et sa compacité, cette passerelle est typiquement klingonne.



Lorsque l'OISEAU-DE-PROIE KLINGON est occulté, la lumière de la passerelle de commandement se fait bleutée.

L'*Oiseau-de-Proie klingon* est universellement considéré comme l'un des vaisseaux de guerre les plus redoutables pour sa taille ; ceci est particulièrement vrai de la classe *B'rel*, la plus petite. La passerelle de commandement, située dans la proue, au-dessus du lance-torpilles à photons, est reliée au reste du navire par une série de coursives. Toutes les fonctions de commande et de contrôle peuvent être centralisées à ce niveau.

de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* se traduit par des modifications significatives de la passerelle de commandement (le fauteuil de l'officier dirigeant le vaisseau perd notamment sa position surélevée), mais si le bâtiment prend alors quelques airs de spationef de la **Fédération unie des Planètes**, son architecture demeure de toute évidence **klingonne**.

Configuration

L'aire de commandement, de forme grossièrement ovale, accueille sept membres d'équipage qui travaillent à des postes entourant le commandant. Le fauteuil de ce dernier occupe une position surélevée au centre de la salle. L'entrée principale est située derrière le fauteuil du commandant, que l'on atteint par une passerelle.

L'aire de commandement possède donc sept postes de travail – cinq regroupés à l'avant, deux placés à l'arrière (respectivement sur bâbord et tribord). Derrière le commandant (sur la gauche), l'officier responsable des communications occupe une imposante console argentée.

Transformation

La refonte d'un *Oiseau-de-Proie klingon* de classe *B'rel* effectuée sur **Vulcaïn** par l'ancien équipage

Section : **COMMANDEMENT**

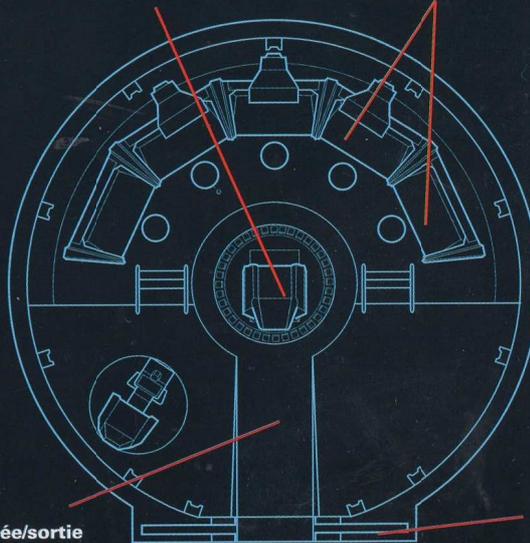
Plan : **Passerelle de commandement**



La plate-forme où prend place le fauteuil du commandant est assez vaste pour que ses officiers puissent venir l'entourer.

Poste de commandement

Stations de travail



Passerelle surélevée



Les stations de travail sont placées très près du commandant, de façon qu'il puisse quitter son fauteuil et les atteindre promptement pour superviser les opérations.



Certaines des consoles de la passerelle de commandement de l'OISEAU-DE-PROIE KLINGON, réalisées dans un matériau brun terne, sont pourvues d'un petit écran.

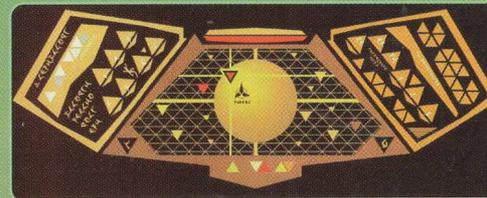


L'équipage de l'OISEAU-DE-PROIE de classe B'REL est constitué de douze guerriers, dont sept à tout moment en poste sur la passerelle de commandement.



Le fauteuil du capitaine et les consoles de la passerelle

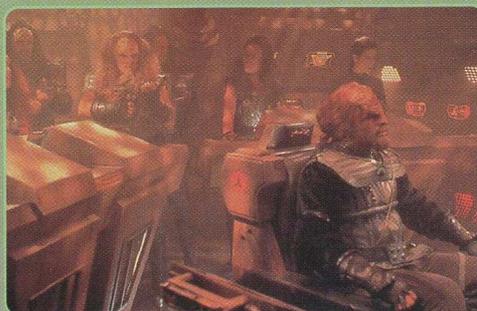
Depuis près d'un siècle, les Klingons emploient le même design distinctif pour les interfaces de commande de l'*Oiseau-de-Proie klingon*. L'éclairage tamisé et les surfaces métalliques rouillées sont à des années-lumière des passerelles de commandement immaculées des vaisseaux de la Fédération unie des Planètes.



Les consoles klingonnes présentent un aspect complexe et anguleux, mais les données y sont clairement affichées et faciles à interpréter.



Dans les anciens vaisseaux klingons, le fauteuil du capitaine est surélevé par rapport aux autres postes de l'équipage.



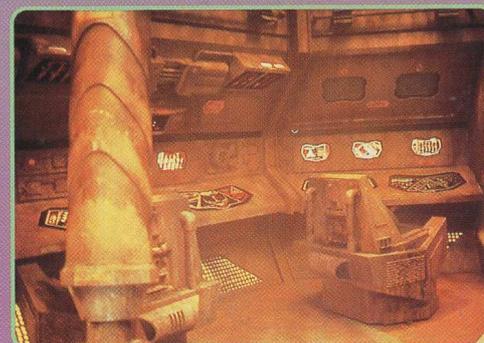
Les passerelles modernes sont de dimensions plus réduites, et tous les personnels sont au même niveau.



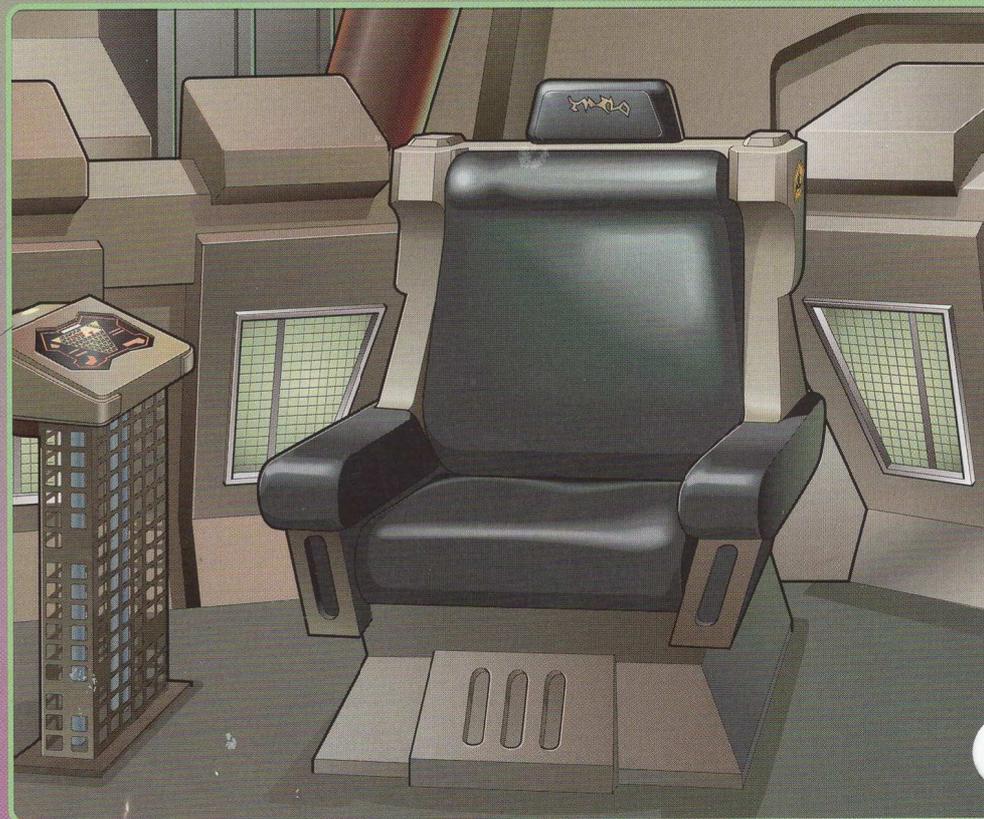
Les passerelles klingonnes sont assez faiblement éclairées – par les consoles de travail principalement.



Les vaisseaux klingons ne font pas la part belle au confort. La majeure partie du personnel travaille debout.



Alors que les spationefs de Starfleet cultivent une apparence nette, presque « stérile », les vaisseaux klingons arborent un air de dépôt de ferraille.



L'éclairage des vaisseaux klingons est minimal, bien que certains des panneaux encastres dans les stations de travail apportent une illumination supplémentaire. Les consoles de la passerelle – où, comme dans la plupart des cultures, le fauteuil du capitaine occupe une place centrale – reprennent le design anguleux cher aux Klingons.



L'Oiseau-de-Proie klingon : Les quartiers de l'équipage et le mess

Le métal nu et l'aménagement intérieur spartiate d'un vaisseau klingon sont à mille lieues des conditions de vie souvent luxueuses que l'on rencontre à bord des spatonefs de la Fédération. Cette austérité ne relève pas d'un souci d'économie : en réalité, les Klingons n'ont aucun goût pour le confort.

Les petits vaisseaux spatiaux employés par la **Force de Défense klingonne** sont pourvus d'une **propulsion à distorsion**, de **lance-torpilles à photons**, de **phaseurs** et d'un dispositif d'occultation. Capables de vol atmosphérique, ils se posent sans difficulté à la surface des planètes. Deux classes au moins sont en service depuis 2286 : les spatonefs de classe **B'rel** comportent un équipage d'une douzaine d'officiers et hommes du rang, ceux de classe **K'vort** un effectif deux fois plus important. Hormis par la taille, les premiers diffèrent peu des seconds.

Recherche et destruction

La fonction première de l'**Oiseau-de-Proie klingon** est de repérer et détruire les ennemis de l'**Empire klingon**. Cet objectif se manifeste dans toute la conception d'un tel vaisseau, qui ne laisse pas de place à des préoccupations de confort ou d'esthétique – qui en tout état de cause n'intéressent aucunement le guerrier klingon.

On comprend aisément que la vie à bord d'un **Oiseau-de-Proie** est fort éloignée de celle

que connaissent le personnel et les passagers d'un spatonef de la **Fédération**. Elle se compare plutôt à un séjour sur le **Sommet de Kang**, site reculé, désolé et dangereux de la planète mère klingonne. La philosophie du guerrier sous-tend le design des vaisseaux spatiaux de ce peuple robuste et violent.

Si les spatonefs de la Fédération sont avant tout des vaisseaux de recherche et d'exploration, l'**Oiseau-de-Proie klingon** est un bâtiment de combat. À bord d'un navire de **Starfleet** tel que l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E**, les quartiers de l'équipage sont confortables et accueillants. Les aires de détente et de restauration sont conçues pour maintenir le moral des troupes et leur permettre de se relaxer. Une mission prolongée à bord d'un vaisseau de **Starfleet** n'est pas une croisière de grand luxe, mais l'aménagement des zones de vie garantit une ambiance paisible au profit des membres d'équipage, qui doivent se sentir chez eux à bord.

Pour ce qui est de l'**Oiseau-de-Proie klingon**, le confort de l'équipage n'a joué aucun rôle dans le cahier des charges des concepteurs – même si, comme pour les vaisseaux de la Fédération, les conditions de vie à bord reflètent celles que



▲ **Nourriture et boisson jouent un rôle important dans la culture klingonne. L'équipage d'un OISEAU-DE-PROIE KLINGON est incité à prendre ses repas en commun au mess, où l'on s'installe autour d'une longue table unique. Les conversations roulent fréquemment sur le thème des batailles.**



▲ **Ici, comme partout à bord, l'éclairage est faible. L'objectif n'est pas de créer une ambiance intime, comme pourraient en souhaiter d'autres peuples : les Klingons apprécient simplement d'être dans la pénombre.**



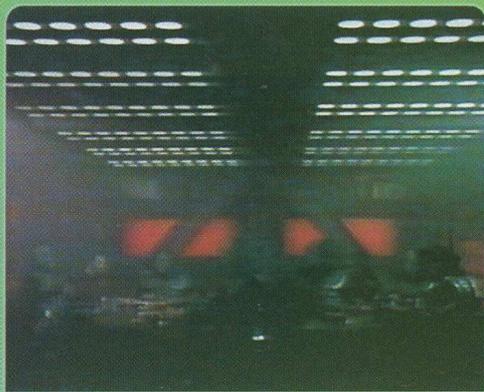
▲ **La table centrale est longue et étroite. Les guerriers s'y assoient face à face, pour manger dans une austère vaisselle métallique. L'alcool est servi à volonté (ce qui n'est pas le cas à bord des spatonefs de la Fédération), même pendant une mission d'importance.**



▲ **Le mess klingon, comme toute autre partie du vaisseau, se transforme aisément en ring de boxe improvisé lorsque les passions s'échauffent. Le caractère belliqueux des Klingons explique sans doute la robustesse du mobilier et des objets présents à bord, ce qui minimise les dommages susceptibles d'être provoqués par les inévitables rixes.**



L'Oiseau-de-Proie klingon : Les quartiers de l'équipage et le mess



▲ **Le niveau d'éclairage habituel dans tous les secteurs d'un vaisseau klingon est crépusculaire. Le sombre métal des parois n'égaie en rien cette ambiance ténébreuse.**

l'équipage connaît dans son monde d'origine. La première chose que l'on remarque en pénétrant dans un *Oiseau-de-Proie*, c'est la faiblesse de l'éclairage. Une pénombre ambrée constitue le niveau normal d'illumination : au plein jour ensoleillé d'un spationef de la Fédération répond le crépuscule permanent de l'*Oiseau-de-Proie*. Là encore, on retrouve des caractéristiques courantes dans les infrastructures planétaires.

Les quartiers de l'équipage

Des quartiers du capitaine aux logements des membres d'équipage les plus humbles, les espaces de vie personnels d'un *Oiseau-de-Proie klingon* ont ceci en commun : selon les critères de jugement humains, ils sont incroyablement inconfortables. En règle générale, les Klingons tendent à considérer le confort comme vaguement indigne. La conception de leurs vaisseaux, dans leurs quartiers privés et publics traduit cette philosophie de la façon la plus radicale.

Les quartiers de l'équipage, noyés dans la pénombre, sont austères, presque nus. Le lit, meuble principal, se présente comme un cadre d'acier sur lequel un treillis métallique fait office de matelas. Ces hamacs métalliques sont souvent fort usés : il n'est pas rare qu'un dormeur se réveille au milieu de la nuit, aiguillonné en une partie délicate de son anatomie par une tige brisée.

La plupart des logements comprennent une simple table ainsi qu'une sorte de chaise. Ces logements sont le plus souvent occupés par un ou deux guerriers, rarement plus. Les pièces exigües ont pratiquement pour seule fonction de permettre aux membres d'équipage de dormir lorsqu'ils ne sont pas de service. Parfois, on y lit aussi des poèmes klingons, avec en fond sonore – assourdissant – des opéras klingons (fort heureusement, l'insonorisation des logements est correcte). Aucune autre forme de détente ou d'activité récréative n'y est prévue.

Le mess

Le mess d'un *Oiseau-de-Proie klingon*, lui, est plus qu'un lieu où prendre ses repas. C'est là que l'équipage s'assemble pour parler et évacuer le stress comme seuls savent le faire les guerriers klingons.

Une longue table rectangulaire, autour de laquelle une douzaine de personnes peuvent s'asseoir, occupe une position centrale. La place de chacun est déterminée par son grade et sa fonction au sein de l'équipage.

Bien souvent, lorsqu'un nouveau venu arrive

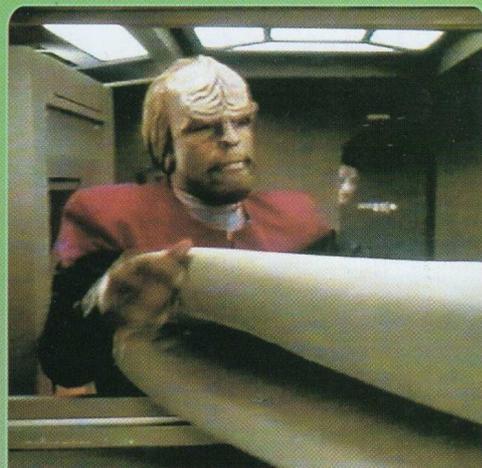
à bord, un guerrier plus ancien le provoque délibérément en prenant son siège à la table du mess. Le nouvel arrivant montre ce qu'il a dans le ventre par la façon dont il revendique sa place légitime. Chez les Klingons, on ne demande pas poliment ; la procédure normale, comme l'illustre parfaitement **Jadzia Dax**, temporairement affectée à bord d'un *Oiseau-de-Proie* en tant qu'officier scientifique, consiste à saisir l'intrus pour l'arracher de son siège et le « convaincre » qu'il se trouve au mauvais endroit au mauvais moment.

L'ambiance qui règne dans un mess klingon ne ressemble pas à celle des serres tabléées familiales d'autrefois, mais bien plutôt à celle de certaines pensions de famille mal famées des planètes les plus reculées. Alors que les voisins de table peuvent sembler amicaux, il convient de toujours se méfier du proverbial coup de poignard dans le dos. Dans le cas des Klingons toutefois, on voit généralement venir le coup.

Le boire et le manger

La nourriture servie au mess est généralement doublée, mais un hôte de la Fédération pourrait se demander pourquoi on a pris la peine de dupliquer des « mets » que l'on trouverait dans le système d'évacuation des ordures !

Les Klingons préfèrent les plats très peu cuits, voire crus, afin de mieux apprécier la vraie consistance des ingrédients. Un repas de denrées vivantes est toujours accueilli favorablement par l'équipage, qui l'arrose de



▲ **Lorsque Worf décide de transférer ses quartiers permanents de DEEP SPACE NINE à l'U.S.S. DEFIANT, il retire le matelas de sa couchette, pour rapprocher ses conditions de vie de celles qui règnent à bord des vaisseaux klingons.**

grandes rasades de vin de sang ; l'alcool coule à flots à bord d'un *Oiseau-de-Proie klingon*.

Du mess aux quartiers individuels, la vie d'un Klingon affecté à un *Oiseau-de-Proie* est loin d'être une sinécure... mais nul n'a jamais prétendu qu'il devait s'agir d'une partie de plaisir.

UNE BONNE NUIT DE SOMMEIL

Contre mauvaise fortune...

La vie matérielle à bord d'un vaisseau klingon est à des années-lumière de celle dont on jouit à bord de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701-D.

Lorsque le capitaine Picard et le lieutenant commander Data se rendent sur Romulus à bord d'un Oiseau-de-Proie, ils découvrent que, selon les critères en vigueur dans Starfleet, les logements laissent fort à désirer.

À bord de l'Enterprise, Picard dispose d'une vaste suite, comprenant un lit très large et confortable, un bureau privé, des fauteuils, une vaste aire de repas et de réception... À bord de l'Oiseau-de-Proie, on ne lui procure guère qu'un caisson métallique, brut, sombre et dépourvu de tout

confort. Le lit ne possède pas même de matelas ni de couverture, et l'on ne trouve là ni répliqueur personnel ni même d'affaires de toilette.

L'attribution d'un tel logement ne se veut pas insultante : il n'y en a certainement pas de plus

confortable à bord. Comme tous les aspects de la vie klingonne, le sommeil est une occasion de montrer sa vaillance. Quiconque survit à une nuit sur une couchette klingonne est capable de résister à la plupart des épreuves que lui réserve la Galaxie.

▶ **Le Klingon qui escorte Picard jusqu'à son logement s'attend à demi à ce qu'il se plaigne du manque de confort, mais Picard sait qu'une telle réaction serait considérée comme une marque de faiblesse.**



▲ **Le capitaine Picard n'a pas le choix : les lits klingons ne sont jamais plus confortables que cela. Data, qui n'a pas besoin de dormir, se satisfait de rester debout toute la nuit.**



▲ **Il est difficile d'être à l'aise dans un tel cadre, et la lumière qui filtre à travers le grillage ne facilite pas les choses. Mais les Klingons sont habitués à ces conditions.**



Le Croiseur d'attaque Vor'cha

Rapport 1^{re} partie :
Configuration d'ensemble

Le *Croiseur d'attaque* klingon de classe *Vor'cha* est beaucoup plus imposant et lourdement armé que l'*Oiseau-de-Proie*. Ce puissant vaisseau est fréquemment employé par les dignitaires klingons, dont les chanceliers K'mpec et Gowron. Conçu avant tout pour le combat, il est parfois employé à des missions scientifiques.

Le *Croiseur d'attaque* de classe *Vor'cha* est l'un des plus gros et des plus puissants vaisseaux de la **Force de Défense klingonne**. Long de plus de 480 mètres, il est bien plus imposant que le *Croiseur cuirassé* de classe *K't'inga* et que les *Oiseaux-de-Proie* des classes *K'Vort* et *B'rel*. Les astronefs de classe *Vor'cha* sont souvent commandés par de hauts dignitaires klingons. Lorsque le **chancelier K'mpec** quitte la planète mère, en 2367, il voyage à bord d'un vaisseau de classe *Vor'cha*; au cours de la guerre civile qui suit son accession au poste de chancelier, **Gowron** fait du *Bortas* de classe *Vor'cha* son vaisseau-amiral. En raison de l'importance de leur armement, les bâtiments de classe *Vor'cha* constituent souvent l'épine dorsale des grandes flottes. Plusieurs vaisseaux de cette classe figurent dans l'armada qui attaque *Deep Space Nine* en 2372. Lourdement armés, des spatonefs de classe *Vor'cha*, tel le *Toh'Kaht*, sont cependant employés aussi à des missions de bioétude, souvent dans le cadre des efforts accomplis par les Klingons pour découvrir de nouveaux mondes propices à la colonisation.

Un design évolutif

Les vaisseaux de classe *Vor'cha* suivent les principes conceptuels klingons classiques, avec leur module antérieur séparé par un long col du fuselage principal, de forme grossièrement triangulaire; les nacelles de distorsion sont rejetées aux extrémités des « ailes ». Ils peuvent être pourvus de différents modules de proue, selon les exigences propres à chaque mission. Pour les missions ordinaires, le spatonef est doté d'un énorme canon disrupteur monté à l'avant; un seul de ses tirs est susceptible d'annihiler un vaisseau sans protection, et un feu nourri peut percer les boucliers les plus puissants et les blindages les plus résistants à l'ablation. Dans les situations où la rapidité est plus importante que la puissance de feu, il est possible d'éjecter ce **canon disrupteur** – qui, si nécessaire, peut être remplacé par d'autres matériels appropriés à divers types de missions. La passerelle est située juste derrière le canon, dans un module surélevé indissociable du bâtiment.

Les vaisseaux de classe *Vor'cha* sont également équipés de plusieurs autres canons disrupteurs, plus petits, ce qui range les astronefs de cette classe parmi les plus lourdement armés des vaisseaux spatiaux en service. La propulsion de ces bâtiments dotés de performances infra- et supraluminiques est assurée par des moteurs matière/antimatière. Les vaisseaux de classe *Vor'cha* sont capables de dépasser les allures de distorsion de facteur 9 – les nacelles de distorsion émettent alors une lueur rougeâtre, comme celle d'autres gros bâtiments klingons. Ils sont équipés de puissants boucliers déflecteurs et, à l'instar de la plupart des vaisseaux de combat klingons, d'un dispositif d'occultation. L'usage des disrupteurs ou des déflecteurs n'est pas possible en mode furtif.

L'intérieur du spatonef n'accorde guère de concessions au confort. La passerelle est des plus spartiates. Le commandant occupe une place assise

au centre de la salle, sur une plate-forme surélevée. L'écran principal est placé juste en face de lui, et ses officiers se tiennent debout devant les postes de travail disposés en fer à cheval autour et derrière lui. La station des communications et celle du contrôle des machines sont légèrement derrière le commandant, respectivement sur sa gauche et sur sa droite. L'officier responsable des systèmes défensifs – boucliers et dispositif d'occultation – se tient aussi sur la droite du commandant et pratiquement à sa hauteur. Les commandes des armements sont situées sur une plate-forme juste derrière le fauteuil du commandant, ce qui permet à l'officier responsable de bénéficier d'une vue sans entrave sur l'écran de visualisation principal.

Conférence ou défi

Une zone dégagée assez vaste s'étend devant le fauteuil du commandant: elle peut servir à des conférences informelles ou à des combats lorsqu'un officier défie son supérieur. Deux portes donnent de part et d'autre de cette aire. Celle du côté gauche de la passerelle mène au bureau particulier du commandant, dont le mobilier se réduit souvent à un unique fauteuil et qui est généralement orné de trophées fixés aux parois.

Le chancelier K'mpec dispose également de quartiers plus vastes ailleurs à bord de son vaisseau, mais ceux-là aussi sont relativement sobres: on y trouve des consoles d'ordinateurs, deux grands fauteuils autour d'une table basse et des trophées plus imposants. Les officiers klingons dorment habituellement sur des lits métalliques très durs – l'idée même de confort est pour eux hors de propos.

Nouvelle technologie

En 2372, la classe *Vor'cha* a été supplantée par la classe *Voodieh*, et le *Bortas* remplacé en tant que vaisseau-amiral par le *Negh'Var*. Cependant, les croiseurs de classe *Vor'cha* demeurent partie intégrante de la flotte klingonne; comme les *Croiseurs cuirassés* de classe *K't'inga* avant eux, ils resteront certainement en service de longues années encore.

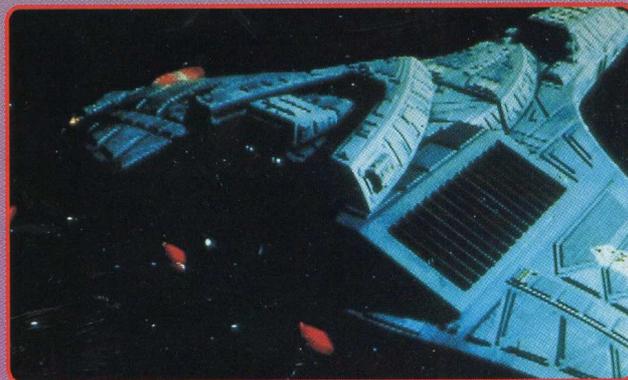
BLOC-NOTES

Le *Bortas* de classe *Vor'cha* apporte son aide à l'*U.S.S. Enterprise* lorsque celui-ci enquête sur des rumeurs faisant état de la présence d'une base romulienne secrète sur *Nelvana III*.

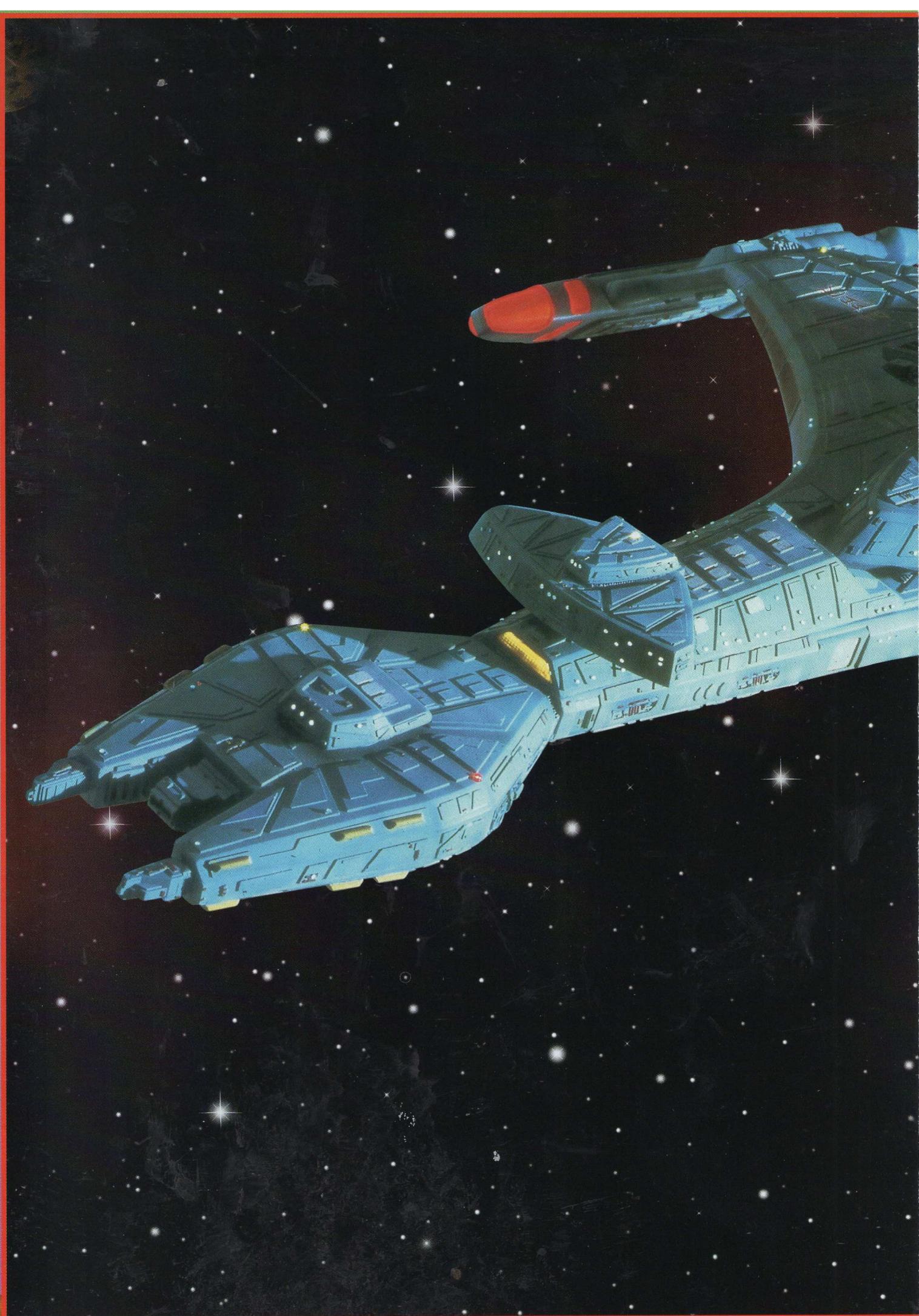
Le capitaine *Nu'Daq*, commandant le *Maht-H'a* de classe *Vor'cha*, contribue à la découverte d'un message codé dans l'ADN de divers peuples humanoïdes.



Le *BORTAS* de classe *VOR'CHA* est pendant plusieurs années le vaisseau-amiral du chancelier Gowron, avant d'être remplacé par le *NEG'H'VAR*. Au cours de la guerre civile klingonne, Gowron assume personnellement son commandement.

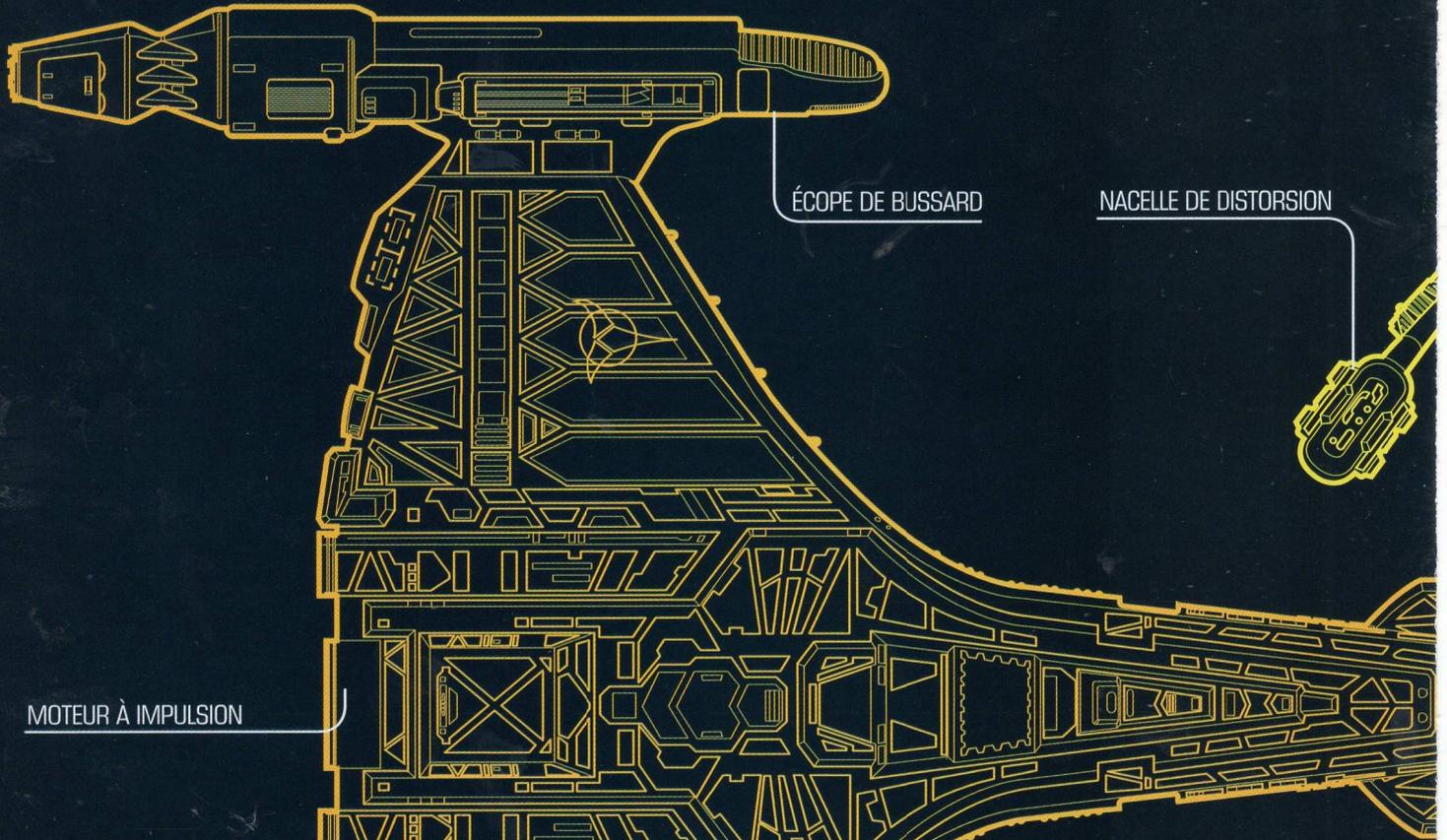


Les vaisseaux de classe *VOR'CHA* sont pourvus de moteurs à impulsion et à distorsion. Les nacelles sont à l'écart de la coque principale du vaisseau, de façon à protéger l'équipage des jets de plasma en cas d'accident.





VUE VENTRALE



ÉCOPE DE BUSSARD

NACELLE DE DISTORSION

MOTEUR À IMPULSION

VUE BÂBORD

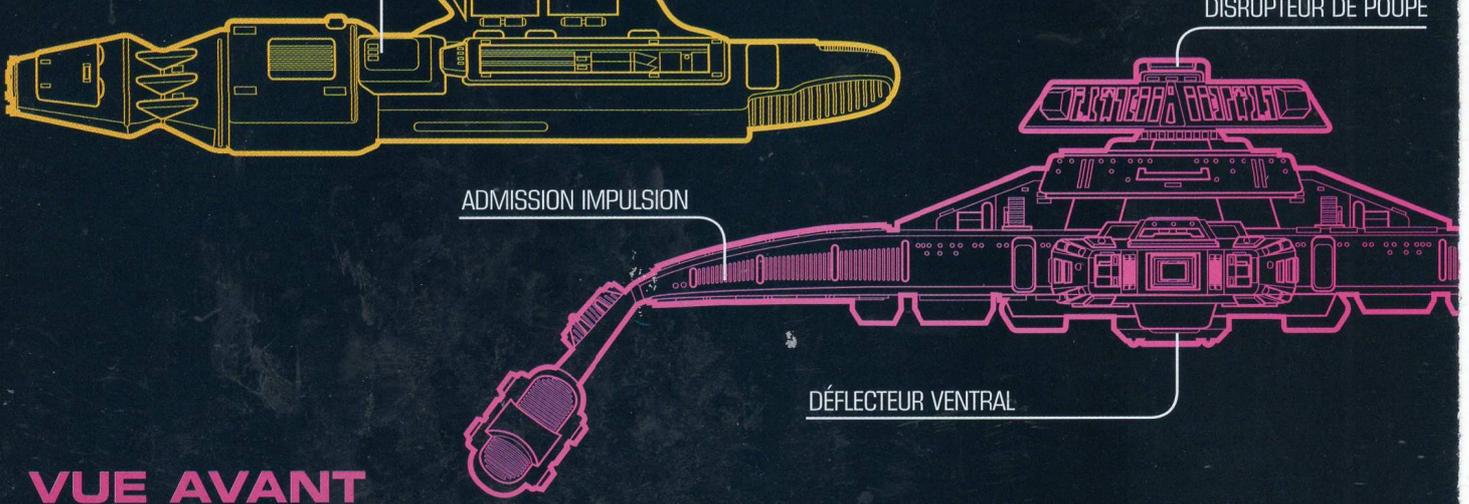


NACELLE DE DISTORSION

CANON DISRUPTEUR

DISRUPTEUR DE POUPE

VUE AVANT



ADMISSION IMPULSION

DÉFLECTEUR VENTRAL

Le Croiseur d'attaque Vor'cha

DISRUPTEUR
DE POUPE

VUE ARRIÈRE

NACELLE DE
DISTORSION

MOTEUR À
IMPULSION

CANON DISRUPTEUR
DÉFLECTEUR VENTRAL

COMMANDES
DE L'ARMEMENT

PASSERELLE DE
COMMANDEMENT

PASSERELLE DE
COMMANDEMENT

BLOC RADIATEUR

DISRUPTEUR DE POUPE

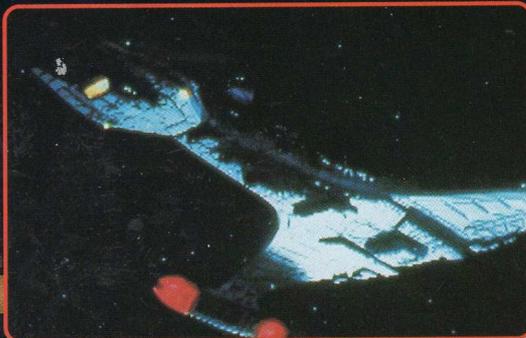
MOTEUR À IMPULSION

PORTE
D'EMBARQUEMENT

PORTE
DE SOUTE

ADMISSION IMPULSION

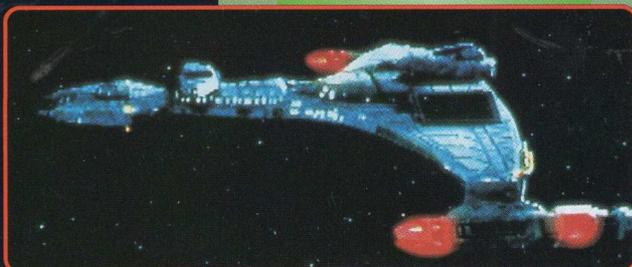
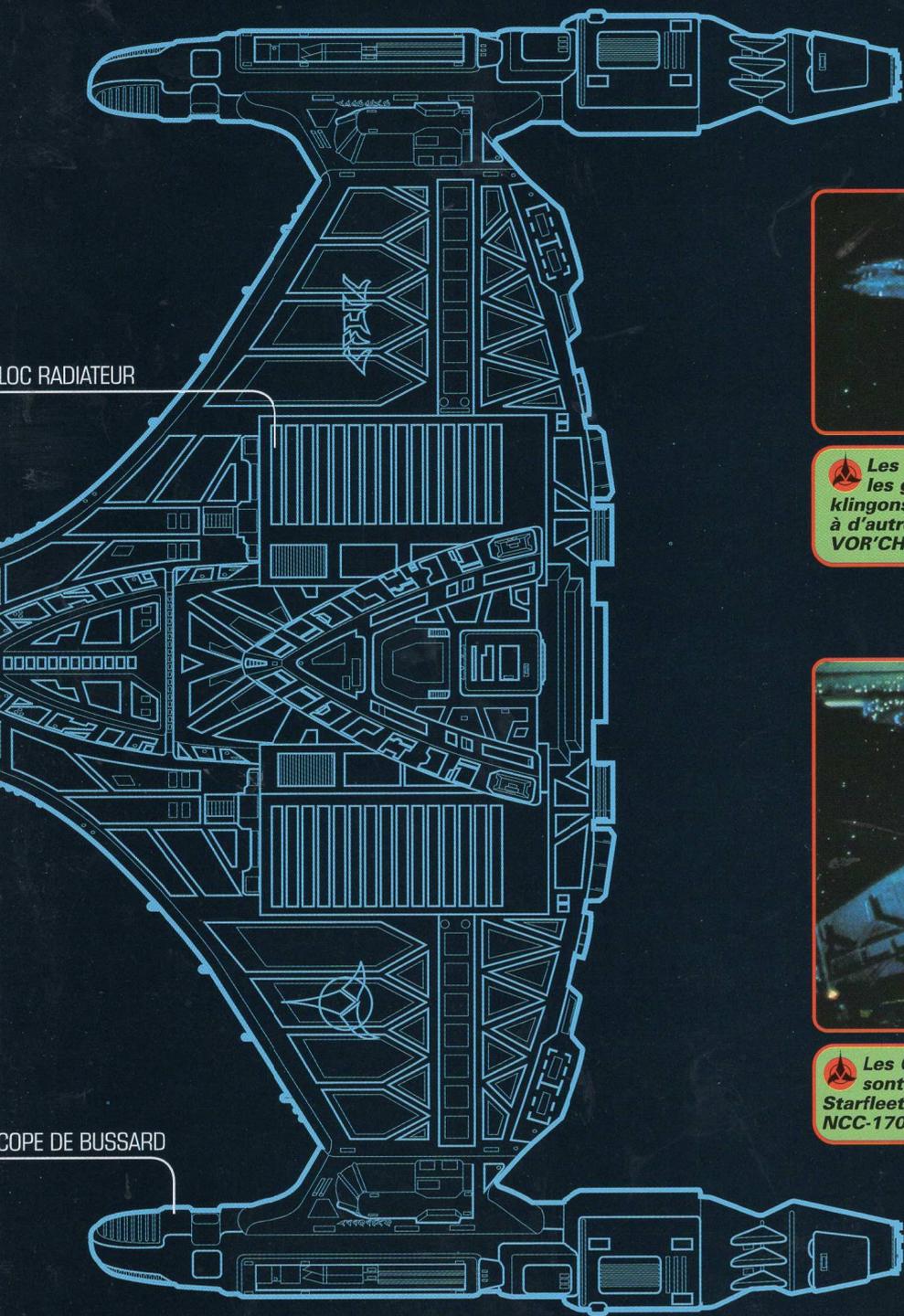
 Les vaisseaux de classe VOR'CHA sont conçus pour frapper l'ennemi de terre. Comme la plupart des spatonefs klingons, ils évoquent vaguement un oiseau par leur silhouette. Lourdemment armés de canons disrupteurs et de lance-torpilles à photons, ils dépassent la vitesse de distorsion 9.



DIMENSIONS CO

La longueur du D'ATTAQUE de VOR'CHA atteint un quart de celle de l'ENTERPRISE NC de classe GALA. Ses capacités sont certes inférieures, mais la classe V dispose d'un armement particulièrement

VUE DORSALE



Les vaisseaux de classe VOR'CHA reprennent les grands principes de conception des spatonefs klingons : coque triangulaire et col étiré. Contrairement à d'autres types de bâtiments, ceux de la classe VOR'CHA possèdent un module antérieur remplaçable.

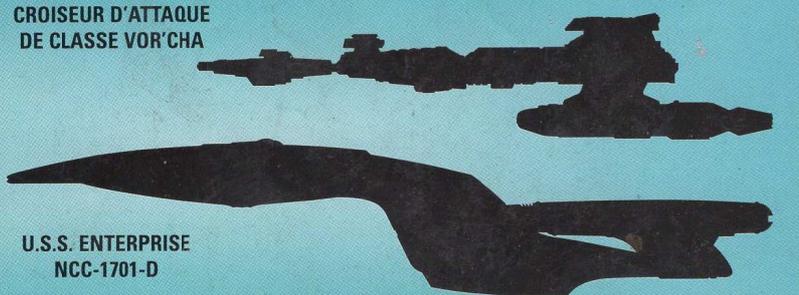


Les CROISEURS D'ATTAQUE de classe VOR'CHA sont grossièrement équivalents aux vaisseaux de Starfleet de classe GALAXY tels que l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D et remplissent des missions similaires.

PARÉES

CR
se
es trois
U.S.S.
1701-D
Leurs
parables,
VOR'CHA
ment
nposant.

CR
se
es trois
U.S.S.
1701-D
Leurs
parables,
VOR'CHA
ment
nposant.



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

CROISEUR D'ATTAQUE DE CLASSE VOR'CHA

Première observation : 2367

Propulsion : Moteurs à impulsion et à distorsion

Hauteur : 106 mètres

Envergure : 342 mètres

Longueur : 482 mètres

Armement : Canons disrupteurs, lance-torpilles à photons

Défenses : Boucliers de déflexion



Le Croiseur cuirassé klingon D-7 Rapport 1^{re} partie

Le *Croiseur cuirassé D-7* est un puissant vaisseau qui conjugue les technologies klingonnes et romuliennes. Armé de batteries de disrupteurs, il possède un dispositif d'occultation révolutionnaire qui constitue une sérieuse menace pour Starfleet.

À tous autres égards, le *D-7* est du niveau des vaisseaux de classe *Constitution* tels que l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*.

Pèce maîtresse de la **Force de Défense klingonne**, le *Croiseur cuirassé klingon D-7* est un puissant vaisseau spatial, en service tout au long des années 2260. Durant cette période, les **Klingons** et les **Romuliens** nouent une brève alliance. En 2268, les services de renseignements de **Starfleet** rapportent que le *Croiseur cuirassé D-7* est employé par des forces romuliennes.

Légèrement plus petit que les spatonefs de classe *Constitution* tels que l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* – il est long de 228 m – le *D-7* est lourdement armé. En combat loyal, les deux vaisseaux sont de force équivalente.

Par son design, le *Croiseur cuirassé D-7* évoque vaguement un cobra – cette ressemblance est due notamment au long « cou » qui relie la coque de commandement à celle des machines. Les **nacelles de distorsion** sont suspendues sous la masse du vaisseau. Le *D-7* est équipé de téléporteurs. Doté de **moteurs à impulsion** et à distorsion, il atteint des vitesses de distorsion supérieures au facteur 9. Ses **armes à disruption de phase** ont une portée légèrement inférieure à 100 000 km. Les batteries de **disrupteurs** sont généralement au nombre de deux au moins ; ces armes s'emploient d'ordinaire simultanément. Situées sur la coque technique, près des nacelles de distorsion, elles se signalent par une décharge d'énergie de couleur verte. Les boucliers assurent une protection contre une pleine volée de **torpilles à photons** – un tir direct est néanmoins susceptible de neutraliser ces boucliers et d'infliger des dommages au vaisseau. L'équipage des *Croiseurs cuirassés D-7* de la Force de Défense klingonne comprend quelque quatre cent quarante membres.

Une technologie dangereuse

L'alliance entre Klingons et Romuliens s'accompagne d'échanges technologiques : les Romuliens exploitent la conception klingonne des spatonefs, cependant que les Klingons accèdent aux **techniques d'occultation**. Toutefois, la mise en œuvre des dispositifs d'occultation par les Klingons paraît quelque peu erratique. Lors d'une mission qui le conduit vers **Troyius**, en 2268, l'*Enterprise* rencontre un vaisseau klingon qui semble n'être que partiellement dissimulé. Peu après cependant, les spatonefs klingons sont, selon toute apparence, dotés de boucliers d'occultation pleinement opérationnels.

Le dispositif de dissimulation de cette période rend un vaisseau invisible de tous les senseurs, mais interdit au bâtiment de se servir de ses armes. Pour la première fois, il est fonctionnel aux allures supraluminiques – les versions antérieures, telles qu'en employaient les Romuliens en 2266, ne pouvaient être activées qu'à des allures inférieures à la vitesse de la lumière.

Starfleet est si préoccupé par l'avantage tactique que procurent ces systèmes d'occultation que le **capitaine James T. Kirk** se voit confier la mission d'en dérober un à bord d'un vaisseau romulien. Les renseignements concernant l'intérieur du *Croiseur cuirassé D-7* ont été recueillis à l'occasion de cette opération clandestine.

Selon toute probabilité, l'aménagement des spatonefs de la flotte klingonne est différent – sans doute est-il nettement moins confortable.

Le dispositif d'occultation se présente sous la forme d'une sphère blanche et lumineuse de la grosseur d'un ballon de plage, surmontée d'un cylindre biseauté au sommet duquel trois feux clignotent lorsque l'appareil fonctionne.

À bord du *Croiseur cuirassé*, le dispositif d'occultation se trouve dans une salle sécurisée voisine des quartiers du commandant, à l'extrémité d'une coursière baignée de lumière rouge. Il s'intègre à un système de commande au centre de la salle. Il est possible de le connecter rapidement à l'appareil de contrôle de déflexion d'un vaisseau de classe *Constitution*.

Aménagement inférieur

La passerelle est scindée en deux parties (parfois plus), que sépare un écran grillagé rouge. La partie antérieure est occupée par une station de communication derrière laquelle prennent place trois opérateurs au moins.

Il semble que les communications internes

de la passerelle de commandement du *D-7* ne soient pas accessibles à tout le personnel : le petit appareil de visualisation elliptique situé à la droite de l'officier responsable des communications n'est visible que de celui-ci. Le système « intercom » fait appel à un petit disque que l'on porte à l'oreille.

Le vaisseau est pourvu d'une salle de sécurité, comparable à la cellule de détention des spatonefs de la **Fédération**.

Les vastes quartiers du commandant romulien comprennent au moins deux pièces, dont un bureau. Ils sont décorés d'objets personnels, et les tons pastel qui dominent l'ensemble sont beaucoup plus gais que l'austère décoration des bâtiments klingons et romuliens ultérieurs.

Après la fin de l'alliance entre Romuliens et Klingons, ces deux puissances mettent au point différents vaisseaux pour remplacer le *D-7* : nouvel *Oiseau-de-Guerre* pour les premiers, *Croiseur cuirassé* de classe *K'inga* (à la **date stellaire 7412.6**) pour les seconds.

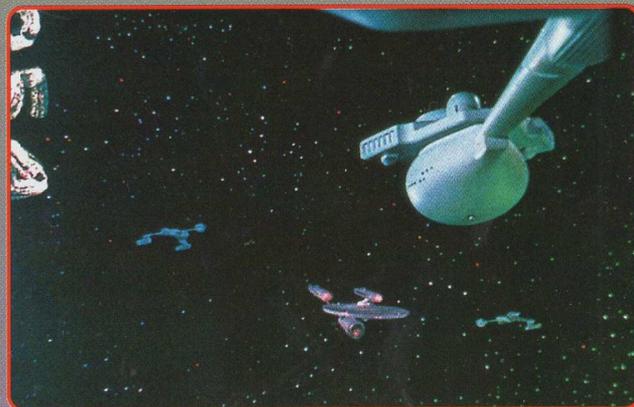
BLOC-NOTES



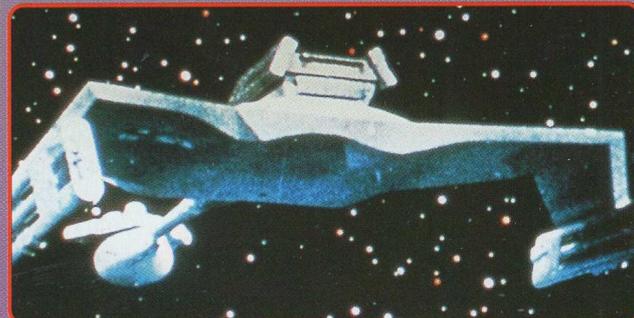
Les *Croiseurs cuirassés D-7* constituent des décennies durant le pilier de la Force de Défense klingonne. Leurs remplaçants de classe *K'inga* resteront en service pendant plusieurs générations et feront partie de la flotte de Gowron.



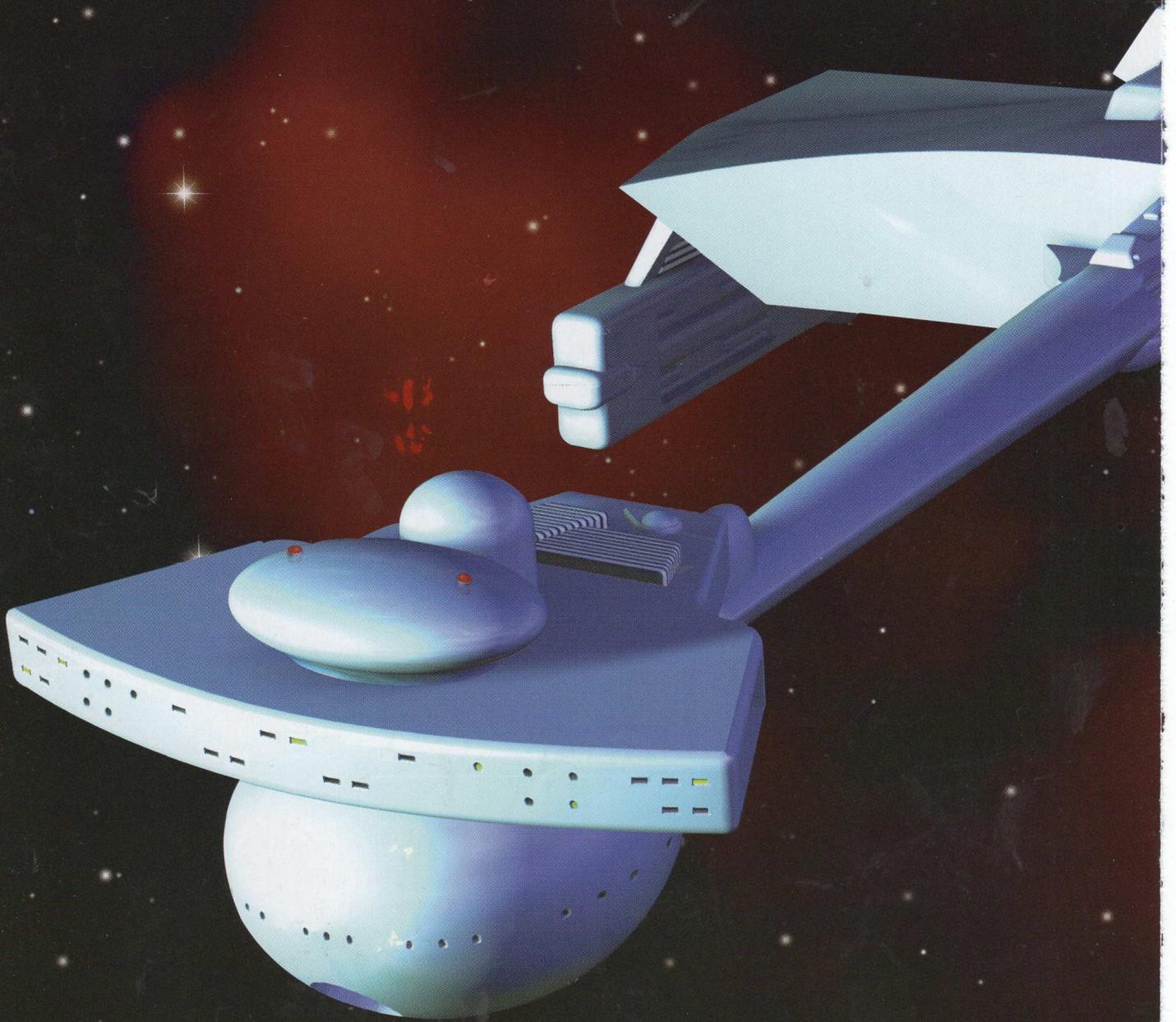
Le *D-7*, premier vaisseau capable de rester occulté à vitesse de distorsion, est à notre connaissance le seul bâtiment commun aux Empires romulien et klingon.



En 2268, l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701* pénètre dans la Zone neutre romulienne pour tenter de dérober un dispositif d'occultation. Il est aussitôt pris à partie par trois *CROISEURS CUIRASSÉS D-7*.



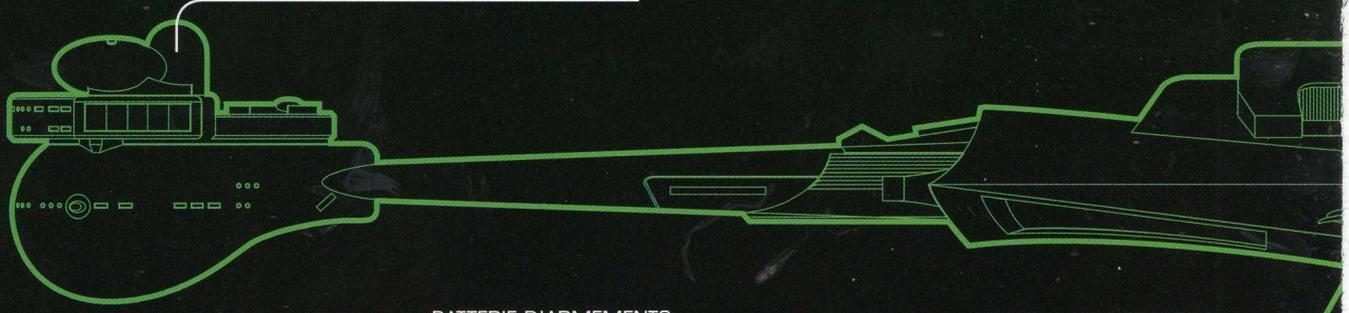
Le *D-7*, pourvu de moteurs à distorsion et à impulsion, possède des performances égales à celles de l'*U.S.S. ENTERPRISE*. Son équipage comprend environ quatre cent quarante membres, et il est puissamment armé de disrupteurs de phase.





VUE BÂBORD

PASSERELLE DE COMMANDEMENT



BATTERIE D'ARMEMENTS

NACELLE DE DISTORSION

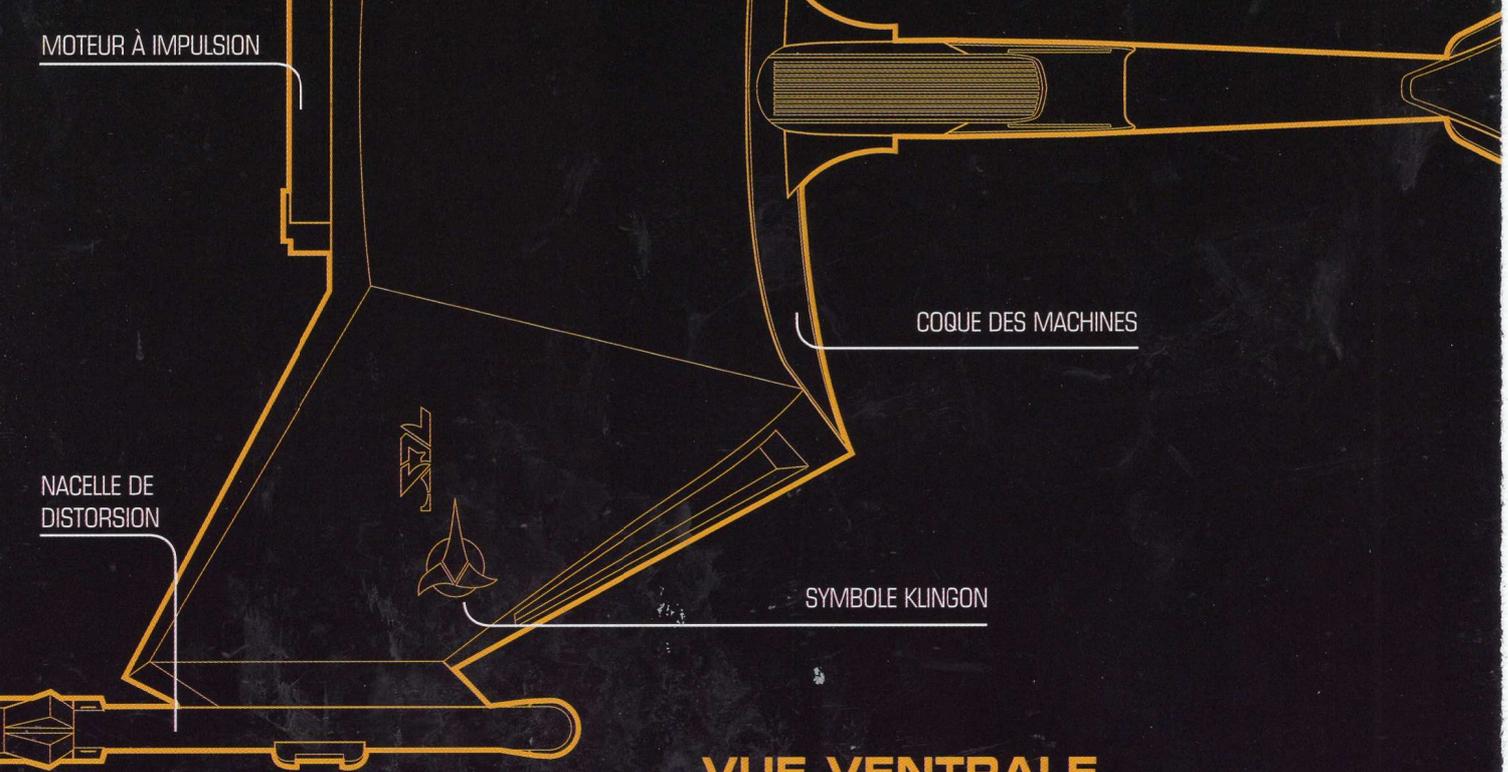


MOTEUR À IMPULSION

COQUE DES MACHINES

NACELLE DE DISTORSION

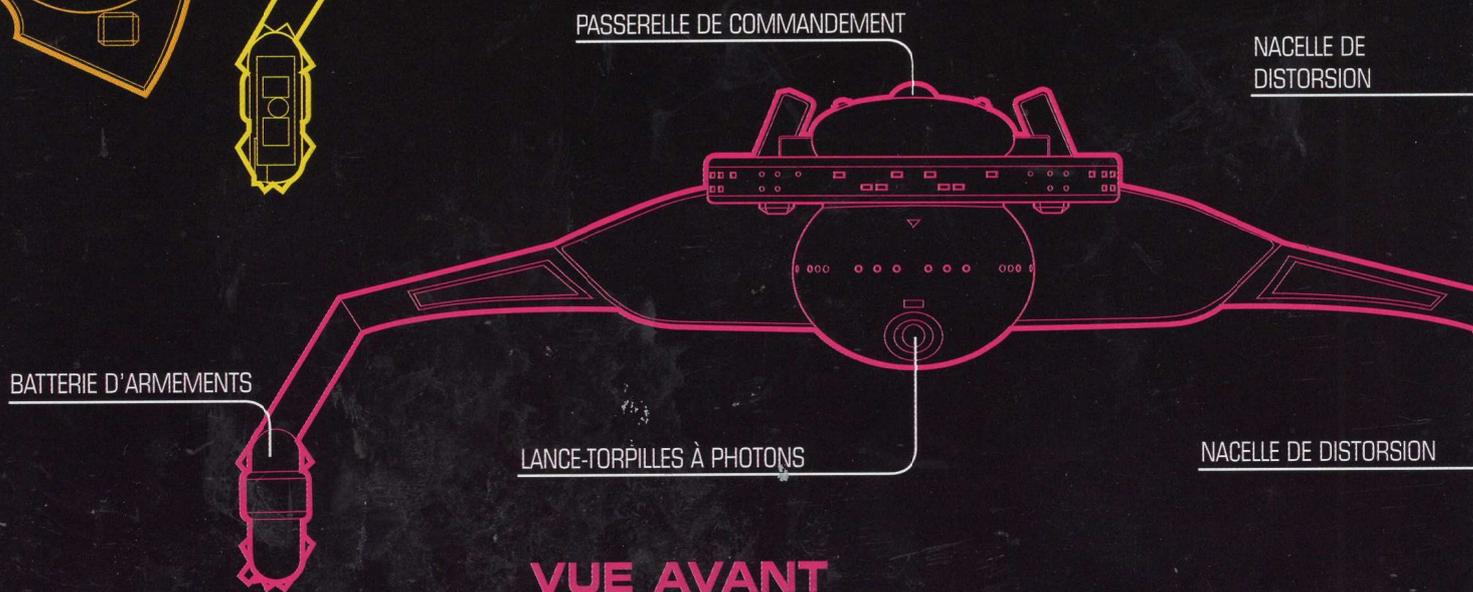
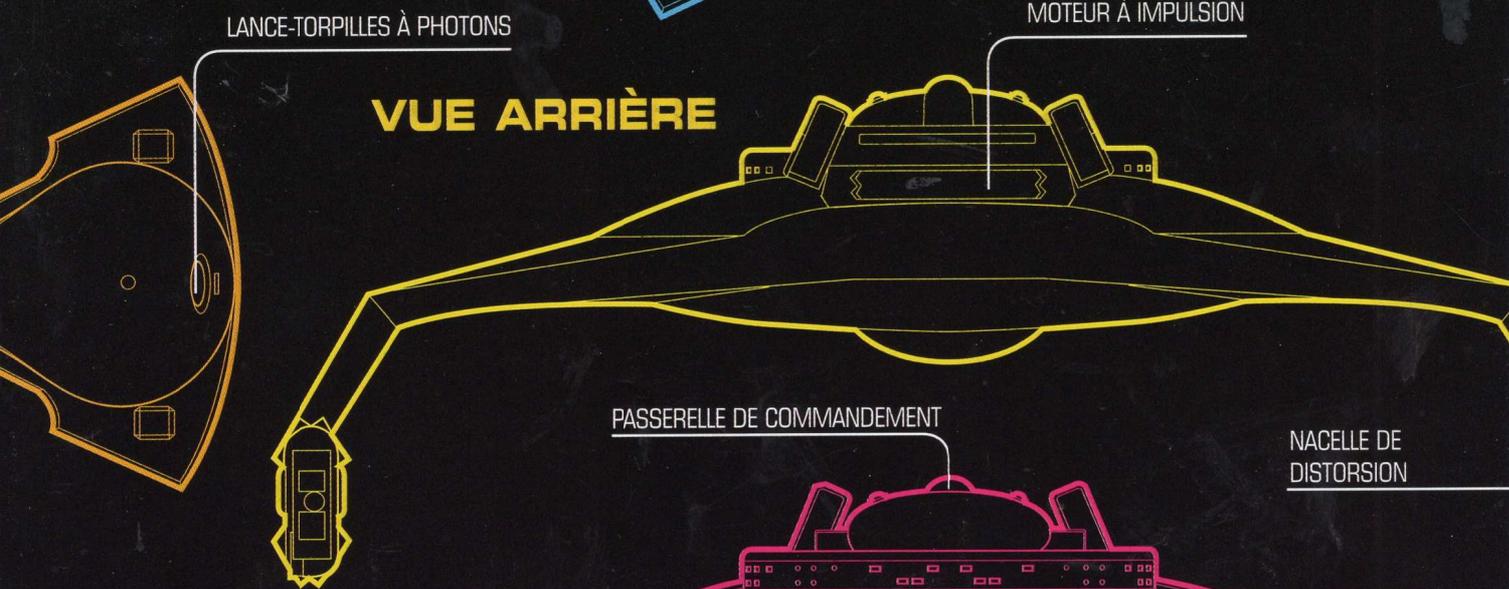
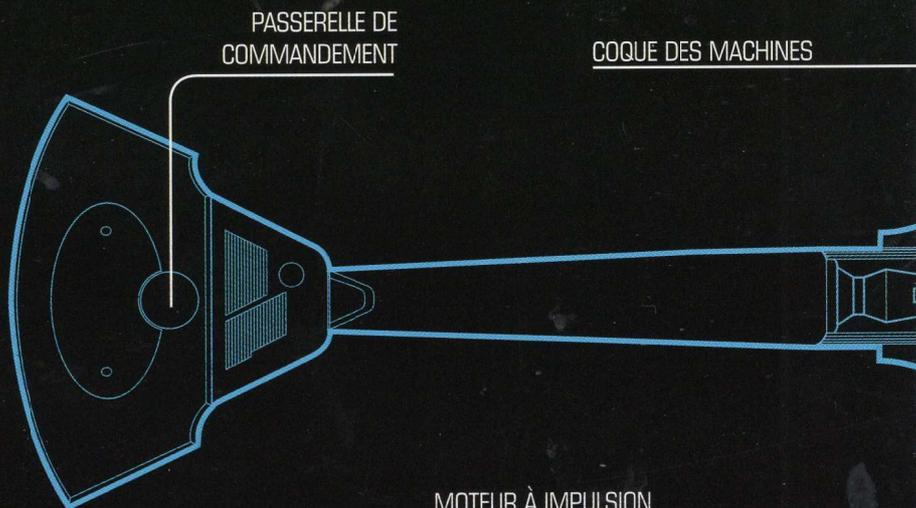
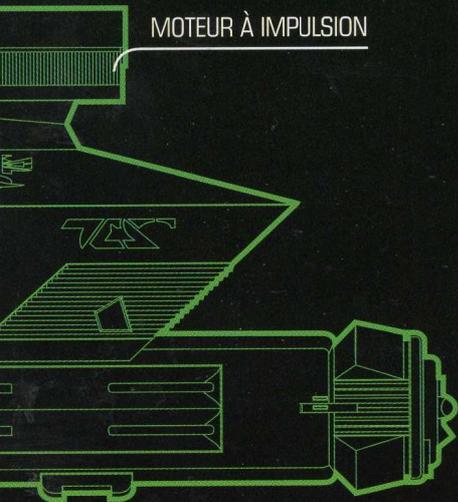
SYMBOLE KLINGON



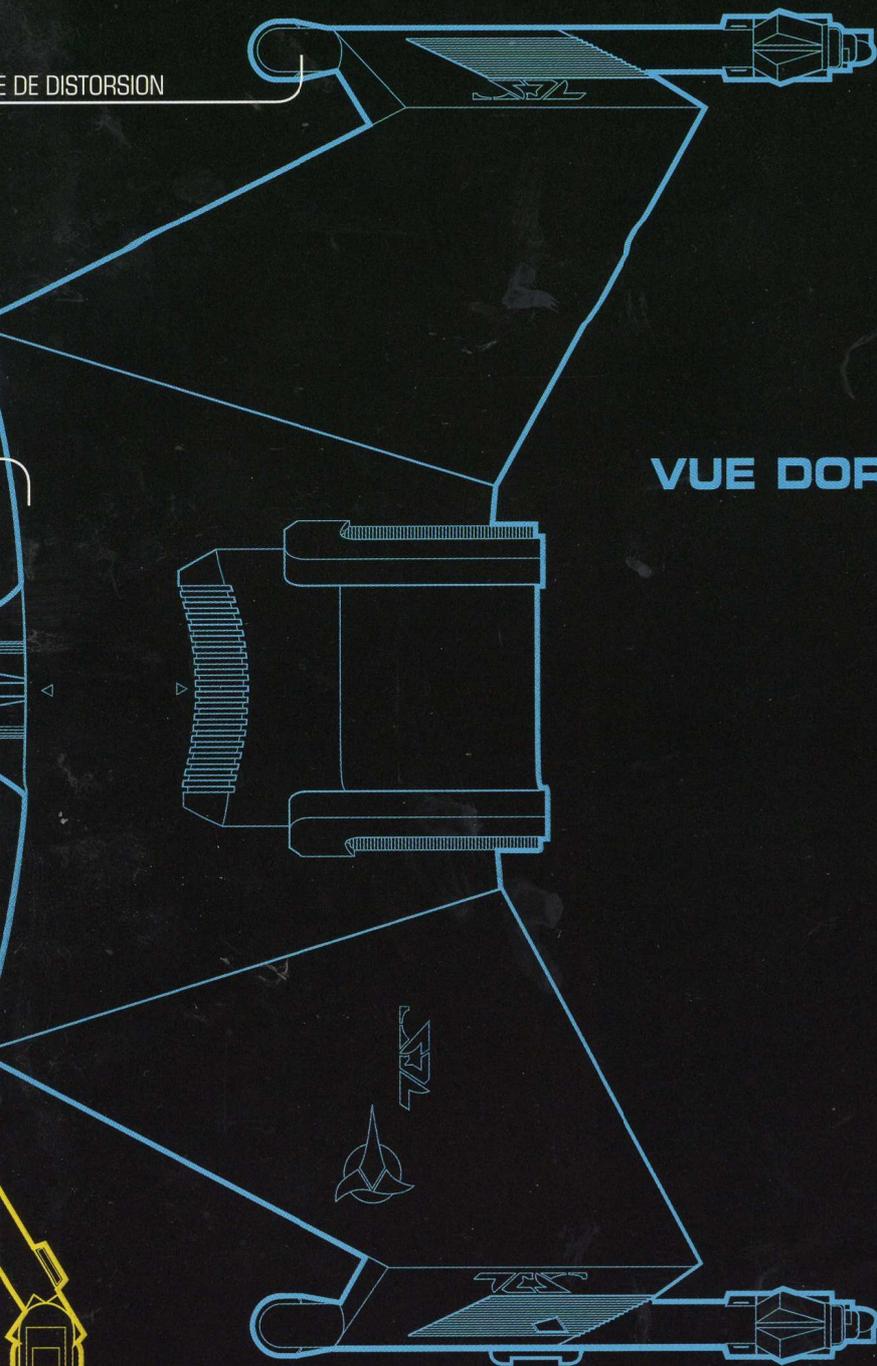
VUE VENTRALE

Le Croiseur cuirassé klingon D-7

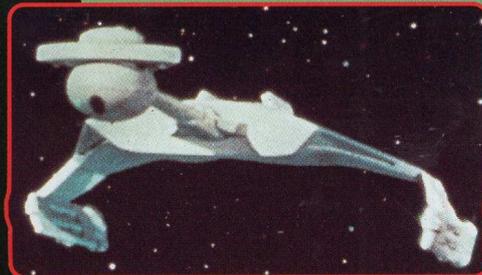
NACE



E DE DISTORSION



VUE DORSALE



Le CROISEUR CUIRASSÉ KLINGON D-7 est fort impressionnant. La Force de Défense klingonne emploiera pendant plus de cent ans des vaisseaux de ce type - le D-7 évoluant au cours de cette période pour devenir CROISEUR CUIRASSÉ de classe K'T'INGA.

CROISEUR CUIRASSÉ KLINGON D-7

| | |
|------------------------|---|
| Première observation : | 2268 |
| Type : | D-7 |
| Équipage : | 440 membres |
| Propulsion : | Distorsion et impulsion |
| Hauteur : | 64,75 mètres |
| Largeur : | 171 mètres |
| Longueur : | 228 mètres |
| Armements : | Disrupteurs de phase et torpilles à photons |
| Systèmes défensifs : | Boucliers et dispositif d'occultation |

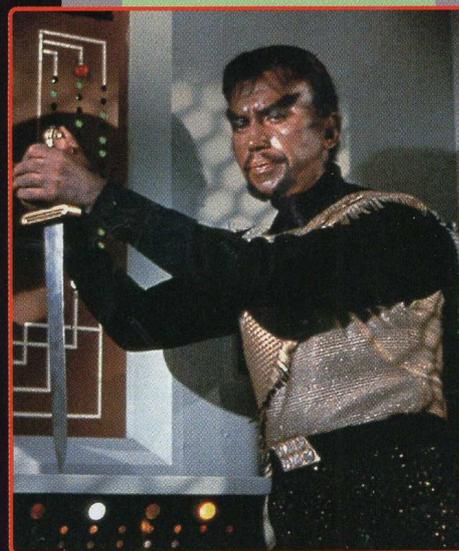
CROISEUR CUIRASSÉ KLINGON D7



Comparatif

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701

Le CROISEUR CUIRASSÉ KLINGON D-7 est à maints égards comparable aux vaisseaux de classe CONSTITUTION en service au sein de Starfleet. Certes un peu plus court, il présente néanmoins un équipage de même importance et des capacités offensives équivalentes.



Le capitaine d'un vaisseau de guerre klingon jouit d'une grande puissance. Il représente l'Empire klingon dans toutes les relations de son spatonef avec d'autres peuples et espèces, aussi est-il impératif que son sens de l'honneur ne puisse être mis en doute. Kang compte parmi les plus glorieux des guerriers klingons.



Le Croiseur cuirassé de classe K't'inga

Des années durant, le *Croiseur cuirassé* de classe *K't'inga*, qui remplace le *Croiseur cuirassé D-7*, constitue l'épine dorsale de la Force de défense klingonne. Dans les années 2290, le *Kronos One* de classe *K't'inga* est le vaisseau-amiral klingon. Même après avoir été supplantés par des appareils plus modernes, ces vaisseaux continuent de former l'essentiel de la flotte klingonne.

Le *Croiseur cuirassé* de classe *K't'inga* constitue une évolution du *Croiseur cuirassé D-7* communément employé par la Force de défense klingonne dans les années 2260.

Il est légèrement plus court que son prédécesseur – 214 mètres contre 228 –, mais son architecture générale demeure la même.

La coque technique du vaisseau forme deux ailes dont les extrémités portent les nacelles de distorsion. Un « cou » étiré relie la coque des machines à celle de commandement, la passerelle étant située dans une tourelle ronde montée au sommet de celle-ci. La majeure partie des éléments techniques du *D-7* était recouverte de panneaux de protection, mais une multitude de câbles et de tableaux des vaisseaux de classe *K't'inga* sont apparents, ce qui donne à ces bâtiments un aspect plus complexe.

En 2270, la classe *K't'inga* est largement utilisée, mais l'introduction de l'*Oiseau-de-Proie* dans les années 2280 signifie que les vaisseaux de classe *K't'inga* seront probablement moins employés dans tous les scénarios de mission. D'ordinaire, ces derniers ne sont pas utilisés pour les opérations de reconnaissance : ils sont avant tout affectés à des missions de patrouille et de combat. Ils opèrent fréquemment de manière individuelle, mais, dans les situations les plus graves, par exemple lors de l'intrusion de *V'Ger* dans l'espace klingon, en 2271, ils sont amenés à fonctionner en formations de trois bâtiments. Les capitaines de ces astronefs, tel *Koloth*, sont des guerriers bénéficiant du plus grand respect.

Vaisseaux de combat

Comme tous les vaisseaux klingons de cette période, les *Croiseurs cuirassés* de classe *K't'inga* sont équipés d'un dispositif d'occultation faisant appel à une technologie obtenue des *Romuliens* à la fin des années 2260. Lors de son apparition, la classe *K't'inga* est à peu près équivalente à la classe *Constitution* des vaisseaux de *Starfleet*. Ces spatonefs capables d'atteindre des vitesses de distorsion élevées sont lourdement armés de *disrupteurs* et de *torpilles à photons*. Les tirs de disrupteur s'effectuent de l'extrémité des « ailes » de la coque technique; comme sur le *D-7*, les torpilles sont lancées de la face ventrale de la coque de commandement.

Les boucliers d'un vaisseau de classe *K't'inga* assurent une protection contre des tirs de *phaseurs* et de torpilles d'une ampleur limitée; ils protègent aussi le vaisseau dans une nébuleuse au cas où un gaz tel que le *silirium* s'y enflammerait. Lorsqu'un vaisseau de classe *K't'inga* n'est pas protégé par ses boucliers, deux torpilles à photons suffisent à lui infliger des dommages considérables, et presque certainement à détruire ses générateurs de gravitation artificielle. Ces astronefs sont également équipés de téléporteurs; la salle de téléportation standard comporte six plots alignés contre une paroi.

Les premiers modèles de la classe *K't'inga* possèdent une passerelle de commandement relativement vaste, baignée d'une lumière rouge. La passerelle est scindée en deux parties. Le commandant s'assied à l'avant, sur une plate-forme surélevée de forme circulaire. La zone qui l'entoure est dégagée, afin que d'autres officiers

puissent s'y tenir debout, ou pour les besoins des opérations de combat. Ce secteur de la passerelle ne comporte aucune console. L'écran de visualisation principal, placé juste en face du commandant, est encadré par des moniteurs. Plusieurs officiers se tiennent assis à des stations de travail situées derrière le capitaine, dans une aire séparée de ce dernier par des consoles à hauteur de taille. Les données provenant de leurs consoles peuvent s'afficher sur l'écran principal, à l'intention du commandant.

Usages spéciaux

À la fin du *XXIII^e* siècle, certains vaisseaux de classe *K't'inga*, tel le *T'Ong*, sont équipés de manière à servir de « vaisseaux-dortoirs » lors de missions d'exploration lointaines. Les passagers sont placés en état de stase cryogénique, et les systèmes automatiques sont programmés pour contacter l'Empire à leur réveil. Les vaisseaux de cette époque ont pour instruction permanente d'attaquer des cibles de la *Fédération*.

En 2293, la classe *K't'inga* est la plus prestigieuse. En conséquence, le *chancelier Gorkon* fait du *Kronos One* (qui appartient à cette classe) son vaisseau amiral. En raison peut-être de son rôle diplomatique, ce bâtiment possède de vastes coursives – fort spartiates – et une salle à manger d'apparat.

Au fil des ans, les vaisseaux de classe *K't'inga* bénéficient d'une série de refontes majeures; les avancées technologiques nécessitent notamment des améliorations régulières du dispositif d'occultation. Dans les années 2360 cependant, la classe *K't'inga* a été largement supplantée par la classe *Vor'cha*, de conception plus moderne.

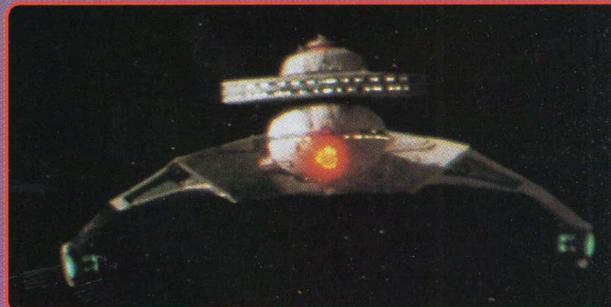
De nombreux vaisseaux de classe *K't'inga* demeurent néanmoins en service. Il arrive que l'Empire klingon se montre prêt à sacrifier ces bâtiments dans le cadre de complots très compliqués – telle la tentative effectuée pour faire peser sur *Worf* la responsabilité du meurtre de dizaines de citoyens klingons – mais ils ont toujours un rôle crucial à jouer; il fut ainsi une part importante de la flotte assemblée pour envahir l'espace *cardassien* en 2371 et de la flotte combinée constituée par l'Empire klingon et la *Fédération* pour affronter le *Dominion* en 2374.

BLOC-NOTES

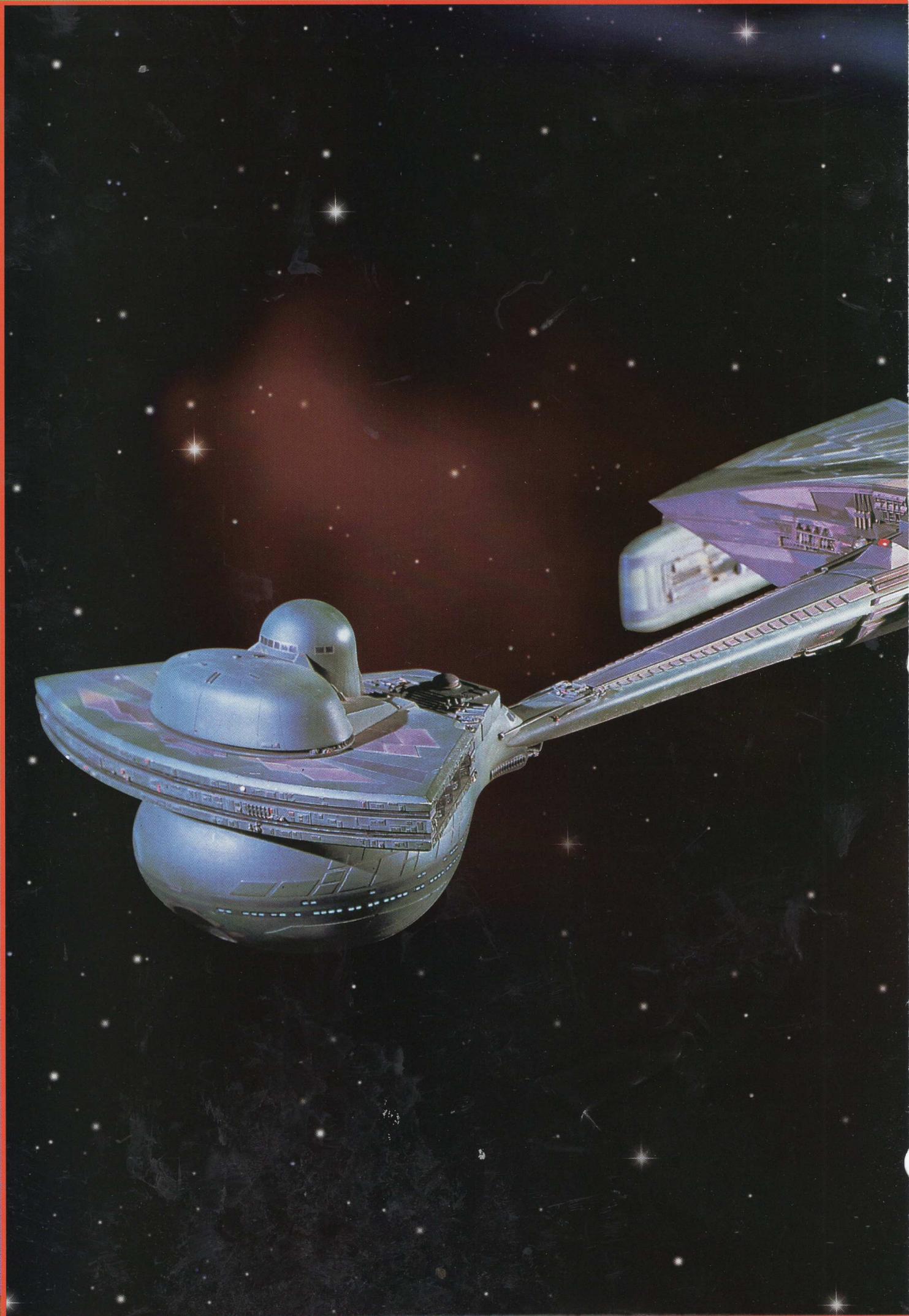
-  L'une des améliorations du dispositif d'occultation comprend l'élimination des émissions gamma décelables.
-  Le *Kronos One* est attaqué et gravement endommagé lors de négociations de paix menées avec la Fédération. Le capitaine *Kirk* est jugé responsable de cette agression, mais en fait le vaisseau a été pris à parti par un prototype d'*Oiseau-de-Proie* dans le cadre d'un complot visant à faire échouer les pourparlers.

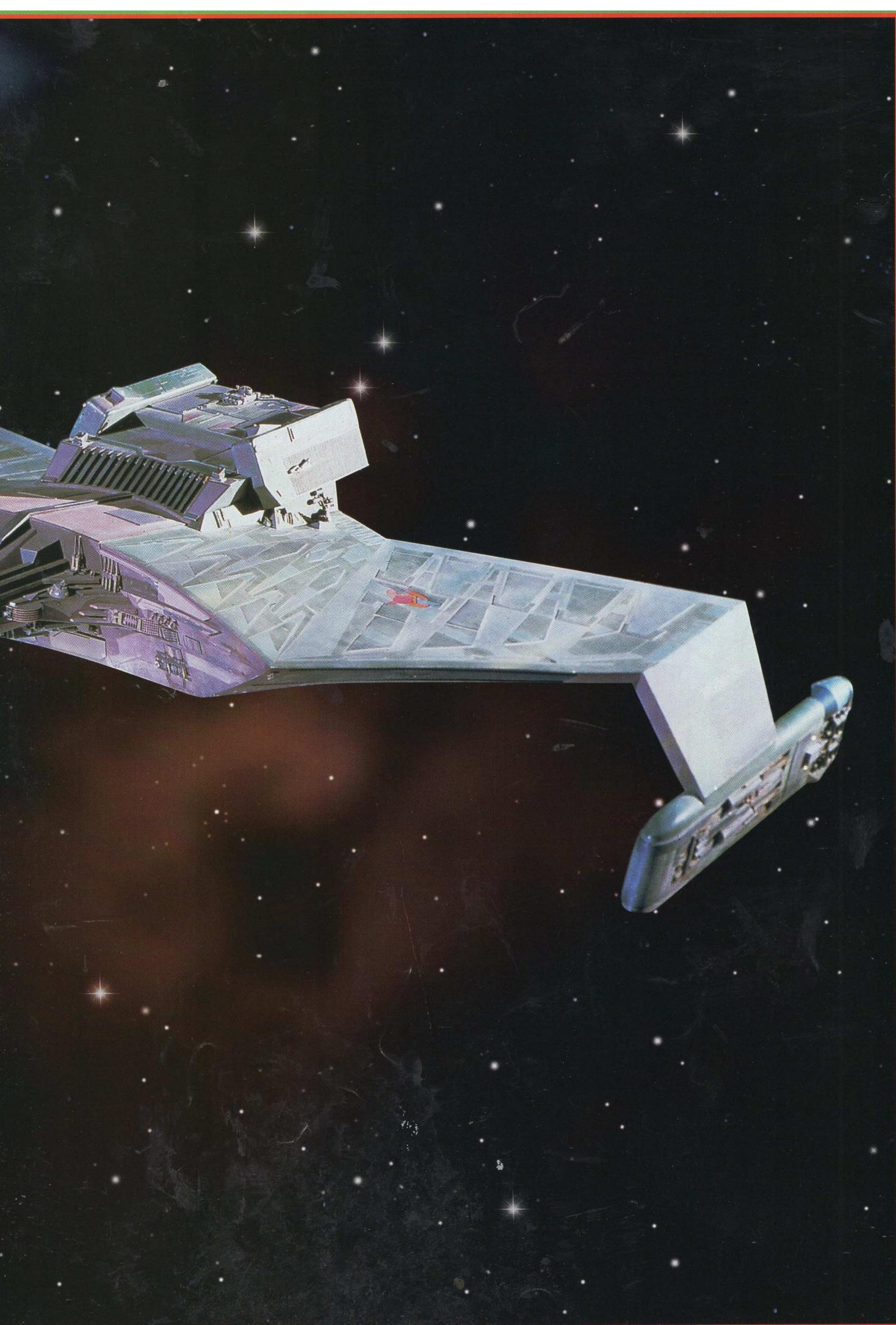


 En 2293, le *chancelier Gorkon* a pour vaisseau amiral le *KRONOS ONE* de classe *K'T'INGA*. Les astronefs de ce type figurent assurément parmi les plus estimés de ceux que possède la Force de défense klingonne.

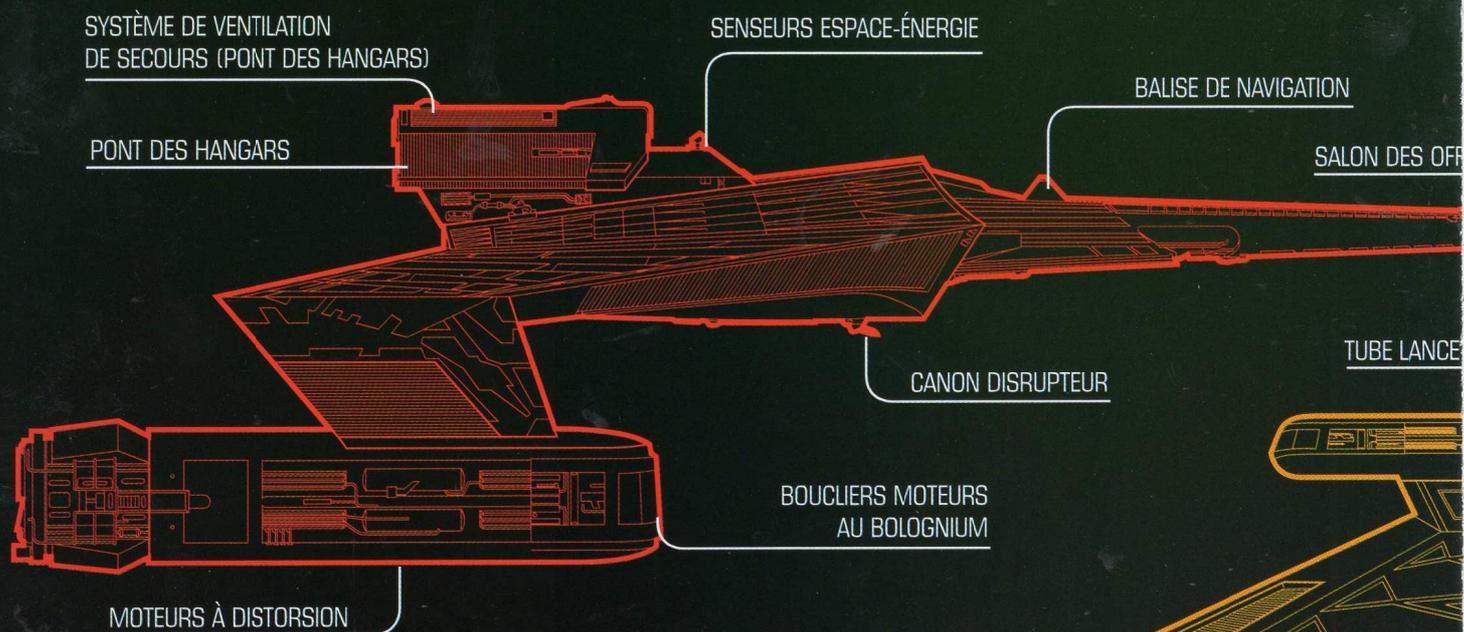


 Les vaisseaux de classe *K'T'INGA* sont lourdement armés. La partie inférieure de la coque de commandement porte un énorme lance-torpilles à photons, et les « ailes » sont équipées de puissants canons disrupteurs.





VUE TRIBORD



VUE VENTRALE

Croiseur cuirassé de classe K't'inga

SENSEUR PRINCIPAL

PASSERELLE DE COMMANDEMENT

VUE DORSALE

PLAQUES D'ATTRACTION MAGNÉTIQUE

CANON DISRUPTEUR

SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT RÉACTEUR

BALISE DE NAVIGATION

SENSEUR PRINCIPAL

SYSTÈME DE SURVIE/SECTION MACHINES

FEU DE POSITION

GÉNÉRATEURS DE CHAMP (SYSTÈME D'OCCULTATION)

PASSERELLE DE COMMANDEMENT

SALLE DE CONTRÔLE D'ATERRISSAGE (PONT DES HANGARS)

PLAQUES D'ALIMENTATION PRINCIPALE DE SECOURS

PORTES PONT DES HANGARS

VUE ARRIÈRE

PLAQUES DE DÉFLEXION

MOTEURS À IMPULSION

CANONS DISRUPTEURS

MOTEURS À DISTORSION

PASSERELLE DE COMMANDEMENT

MOTEURS À IMPULSION

CANONS DISRUPTEURS

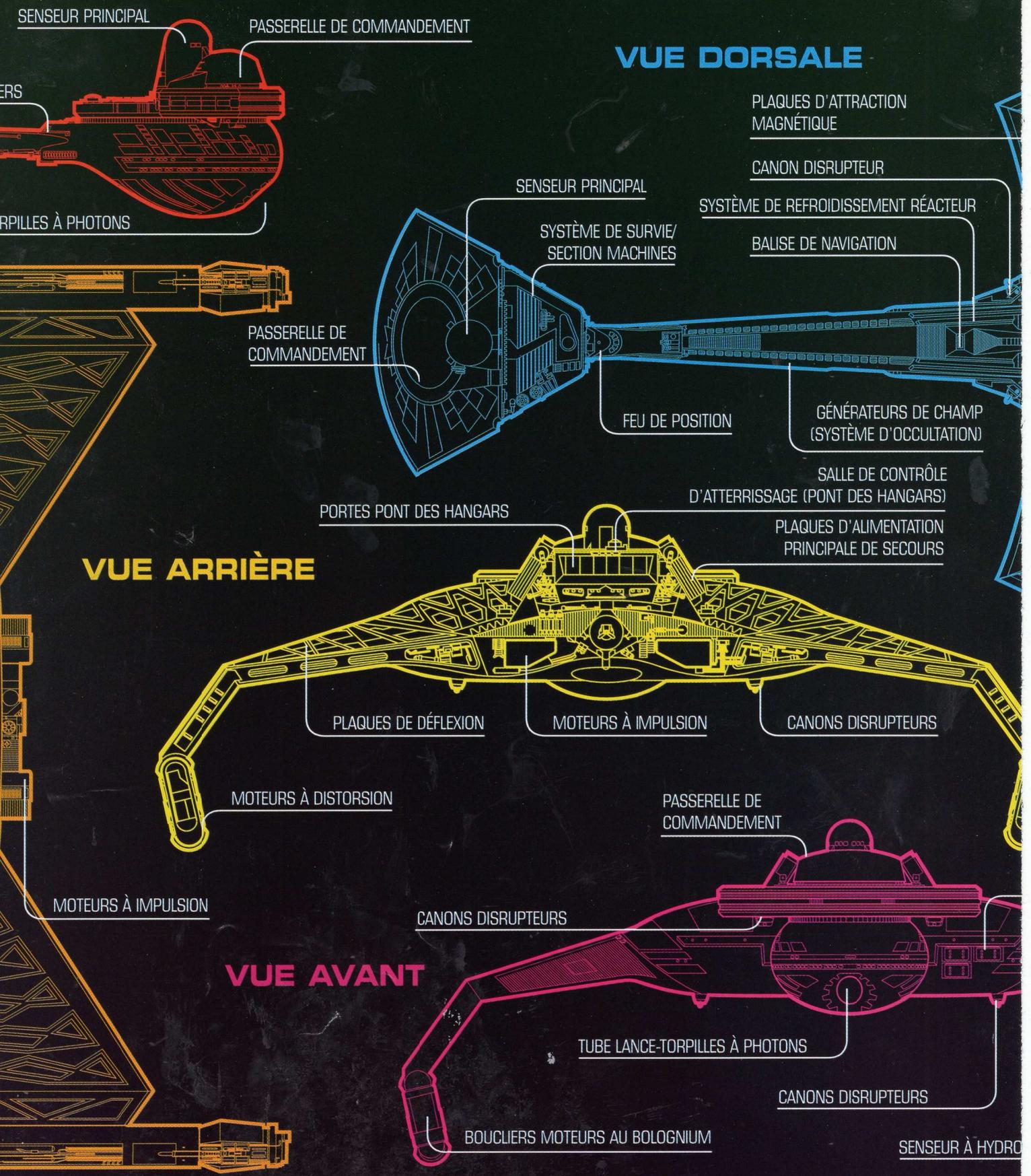
VUE AVANT

TUBE LANCE-TORPILLES À PHOTONS

CANONS DISRUPTEURS

BOUCLIERS MOTEURS AU BOLOGNIUM

SENSEUR À HYDRO



PLAQUES DE DÉFLEXION

FEUX DE VOL
EN FORMATION

CANON DISRUPTEUR

PLAQUES D'ALIMENTATION
PRINCIPALE DE SECOURS

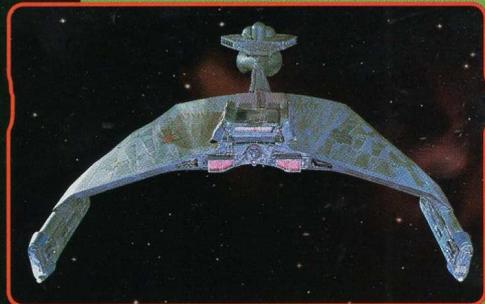
SYSTÈME DE VENTILATION DE
SECOURS (PONT DES HANGARS)

FEUX DE POSITION

BAC ÉNERGIE MATIÈRE
SPATIALE (ACQUISITION)

ÉCOUTILLES FRET

PRISE STATORÉACTEUR À HYDROGÈNE



LE CROISEUR CUIRASSÉ
de classe K'T'INGA
présente la même
configuration d'ensemble
que le CROISEUR CUIRASSÉ
D-7. Il possède deux nacelles
de distorsion, et le moteur
à impulsion est monté
à l'arrière de la section
« ailée », juste derrière
le « cou ».

CROISEUR CUIRASSÉ KLINGON DE CLASSE K'T'INGA

Première apparition : 2270

Type : Croiseur cuirassé

Équipage : 385 membres

Propulsion : Moteurs à distorsion
et à impulsion

Hauteur : 57 mètres

Envergure : 152 mètres

Longueur : 214 mètres

Armements : Disrupteurs de phase
et torpilles à photons

Défenses : Boucliers et dispositif
d'occultation

CROISEUR CUIRASSÉ
KLINGON DE
CLASSE K'T'INGA



Comparaison

U.S.S. ENTERPRISE
NCC-1701

Les vaisseaux de classe K'T'INGA sont grossièrement équivalents
aux spatonefs de classe CONSTITUTION rénovés de Starfleet.
Ils sont légèrement plus courts, mais possèdent des armements
et des défenses comparables.



Le vaisseau de K'mpec

Le dirigeant klingon est aussi commandant en chef de cette race belliqueuse ; lorsqu'il quitte Qo'nos, c'est à bord de l'un des plus gros spatonefs de la flotte klingonne : un croiseur d'attaque de classe *Vor'cha*.



▶ Comme tous les astronefs klingons, le croiseur d'attaque de K'mpec est avant tout un vaisseau de combat : lourdement armé, ce bâtiment de classe VOR'CHA est loin de posséder les éléments de confort que l'on s'attendrait à trouver dans le vaisseau d'un haut dignitaire tel que K'mpec.

En proie à une lente agonie due à un empoisonnement au véridium six, K'mpec, le chef du Haut Conseil klingon, quitte la planète mère klingonne à la recherche du capitaine Jean-Luc Picard, à bord d'un croiseur d'attaque de classe *Vor'cha*. Ce type de spatonef est l'un des plus puissants de la Force défensive klingonne. Ayant environ les trois quarts de la longueur de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* ; il est donc près de trois fois plus long que le croiseur cuirassé *D-7* rencontré pour la première fois par la Fédération en 2268 (date stellaire 5027.3). Extérieurement, il est vert pâle ; l'intérieur, purement utilitaire comme il sied à un bâtiment klingon, est de couleur terne – il y règne une atmosphère embrumée.

Dans un esprit propre aux Klingons, le chef de l'État se déplace dans un astronef de combat, même en temps de paix. Les vaisseaux de cette classe sont lourdement armés de canons disrupteurs et de torpilles à photons ; ils possèdent un dispositif d'occultation

que K'mpec utilise même quand il voyage en territoire ami. Plusieurs raisons expliquent l'usage d'un spatonef militaire : un dignitaire klingon se présente toujours comme un guerrier, même si ses fonctions sont avant tout de nature politique. Ainsi, le croiseur d'attaque établit le statut de K'mpec, dont il symbolise le caractère martial.

Sur un plan plus pratique, K'mpec a de bonnes raisons de craindre pour sa survie. Le chef du Haut Conseil klingon est toujours exposé à des défis qui lui imposent de combattre physiquement ; il doit donc être prêt à se défendre. En outre, à ce moment de son histoire, l'Empire klingon est au bord de la guerre civile. K'mpec se sait mourant, certes, mais il n'en reste pas moins exposé à la menace d'un nouvel attentat. L'usage d'un croiseur d'attaque et celui de boucliers d'occultation constituent donc de sages précautions.

Pas de compromis

Le *Vor'cha* a beau être employé comme moyen de transport pour hauts dignitaires klingons

– ambassadeurs et autres politiciens –, sa conception ne laisse guère de place au compromis. Les vaisseaux klingons sont construits comme des bâtiments de combat, sans égard pour le confort de l'équipage. En temps normal, les Klingons dorment dans des quartiers collectifs exigus.

Le logement de K'mpec, beaucoup plus confortable que celui d'un commandant klingon ordinaire, est cependant plutôt austère selon les critères de la Fédération. Sa salle de réception, à l'éclairage tamisé, est relativement vaste mais tout à fait spartiate. Aux murs – non peints – sont suspendus des épées et des vêtements de guerrier. Dans un coin, une table basse et deux fauteuils : cette petite zone est réservée



▶ Le mandat de K'mpec à la tête du Haut Conseil klingon est le plus long de l'histoire. Dirigeant son peuple d'une main de fer, le chef klingon a préservé la paix des années durant.

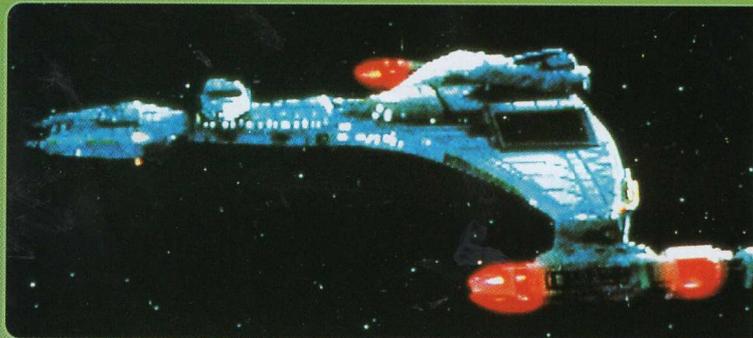
▶ K'mpec a convoqué les deux candidats à sa succession, Gowron et Duras, sans l'autorisation de Picard. Leurs vaisseaux, le BURUK et le VORN, prennent position de part et d'autre du croiseur d'attaque de K'mpec, de classe VOR'CHA, face à l'*U.S.S. ENTERPRISE*.



▶ À la demande de l'ambassadrice K'Ehleyr, Picard se rend à bord du croiseur d'attaque, où l'attend K'mpec. Les appartements du dirigeant klingon sont fort différents du bureau privé de Picard à bord de l'*ENTERPRISE*. L'aménagement spartiate et martial souligne le fait que, même en temps de paix, le chef klingon est un puissant guerrier.



Le vaisseau de K'mpec



▶ **Le croiseur d'attaque de classe VOR'CHA est l'un des vaisseaux les plus impressionnants de la Force défensive klingonne. Son formidabile armement, sa taille et sa puissance reflètent l'importance du commandant en chef klingon.**



▶ **À bord du croiseur d'attaque, K'mpec adresse à Picard une requête de portée historique : il veut qu'il soit son Arbitre de la Succession. Par la suite, Picard devra trouver qui a empoisonné K'mpec.**

aux discussions. K'mpec dispose d'un imposant fauteuil au centre de la pièce, ce qui traduit son rang de commandant en chef klingon.

Le vaisseau de K'mpec ayant intercepté l'*U.S.S. Enterprise*, le dirigeant klingon fait venir à lui le capitaine Picard. C'est à bord du croiseur d'attaque que K'mpec annonce à Picard qu'il sera l'**Arbitre de la Succession**, chargé de présider la cérémonie au cours de laquelle sera choisi le prochain chef du Haut Conseil. Jamais un non-Klingon n'a occupé ces fonctions d'arbitrage, mais K'mpec, qui estime ne pouvoir se fier à aucun membre du Conseil, sait que Picard est un médiateur aussi intelligent que compétent. K'mpec meurt. Picard va devoir découvrir qui a empoisonné le dirigeant klingon.

Après la mort de K'mpec, Picard regagne le croiseur d'attaque pour la **cérémonie du Sonchi**. Conformément à la tradition klingonne, ceux qui veulent prendre la place de K'mpec doivent prouver qu'il est mort. Les deux candidats, **Gowron** et **Duras**, montent aussi à bord du vaisseau klingon pour la cérémonie, qui consiste notamment à fouailler la dépouille de K'mpec avec des **bâtons de douleur**. Le rituel s'achève rapidement, mais, avant que les participants n'aient pu quitter le croiseur, une explosion fait deux morts parmi les Klingons.

Traîtrise

Picard ordonne que la réunion suivante se tienne à bord de l'*Enterprise*. Suivant l'avis de **K'Ehleyr**, ambassadrice de la Fédération auprès du gouvernement klingon, Picard organise le **ja'chuq** : au cours de cette cérémonie prolongée, chacun des candidats doit mettre en avant ses hauts faits. Le capitaine aura ainsi le temps d'enquêter sur les événements survenus à bord du vaisseau de K'mpec.

Les deux candidats paraissent capables d'avoir posé la bombe. Gowron, l'outsider,

s'est opposé au Haut Conseil ; avant le début du ja'chuq, il propose secrètement à K'Ehleyr de siéger au Conseil si elle suggère à Picard de le choisir, lui, comme chef des Klingons. Par ailleurs, Picard sait que Duras est souvent loin de se comporter honorablement, et qu'il n'hésite pas à recourir à la tromperie.

La Forge et **Data** ont analysé la bombe : elle a été déclenchée par un **détonateur à désintégration moléculaire**, dispositif dont seuls les **Romuliens** font usage.

Peu après, le **Dr Crusher** découvre que l'un des hommes de Duras portait la bombe dans son avant-bras ; K'Ehleyr apprend que Duras a dissimulé les crimes de son père aux yeux du peuple klingon et jeté l'opprobre sur la famille de **Worf**. Conscient que K'Ehleyr peut le détruire, Duras l'assassine. Ivre de rage et de désespoir, Worf se rend à bord du vaisseau de Duras et le tue en combat loyal, d'un coup de **bat'leth**. Dans des circonstances que nul n'aurait pu prévoir, le nouveau chef du Haut Conseil klingon est désigné.

▶ **K'Ehleyr, ambassadrice de la Fédération auprès de l'Empire klingon, prodigue à Picard des conseils quant aux rites klingons. Mi-klingonne par son père et mi-humaine par sa mère, elle ne partage pas l'obsession de l'honneur propre aux Klingons.**



▶ **Même après la mort de K'mpec, le croiseur d'attaque continue de jouer un rôle important. C'est à son bord que se déroule la cérémonie du Sonchi, et c'est là aussi que Duras tente de tuer son rival.**



▶ **Apprenant que Duras a tué K'Ehleyr, Worf se rend à bord du vaisseau de son ennemi pour le défier en combat singulier. Worf est vainqueur : la mort de Duras met fin à la guerre de succession.**



▶ **Gowron, candidat à la succession, s'est souvent élevé contre les décisions du Haut Conseil. Ce politicien né est prêt à tout pour accéder à la tête de l'Empire klingon.**



L'OISEAU-DE-PROIE de Kruge

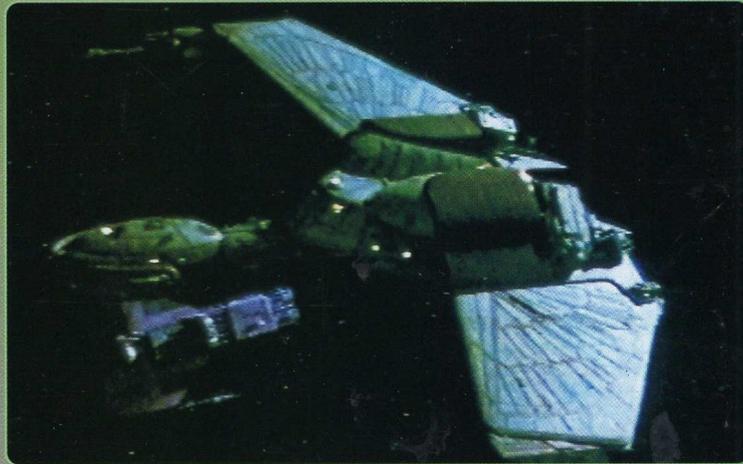
L'*Oiseau-de-Proie klingon* est un astronef polyvalent et redouté ; ce type de bâtiments constitue l'épine dorsale de la Force de défense klingonne. Le vaisseau commandé par Kruge est assez représentatif des premiers spatonefs de classe *B'rel*, petits mais bien armés, idéaux pour les missions de reconnaissance.

L'*Oiseau-de-Proie klingon* a subi quelques modifications depuis sa création, mais son design extérieur est resté pratiquement inchangé. Ce vaisseau est avant tout conçu pour le combat, les variations sur le thème de base étant fonction des différentes classes.

Comme tous les bâtiments de la classe *B'rel*, l'*Oiseau-de-Proie* commandé par Kruge est armé de canons **disrupteurs** implantés à l'extrémité des ailes et de lance-torpilles à photons situés à l'avant du vaisseau. Ses performances supraluminiques sont comparables à celles des spatonefs de classe **Constitution** de la **Fédération** – le maximum s'établit à un niveau de distorsion 8 environ.

Sous le commandement de Kruge, la mission de ce vaisseau est de percer à jour les secrets d'une opération scientifique de la Fédération appelée **Genesis** – les Klingons pensent qu'il s'agit d'une arme redoutable. L'*Oiseau-de-Proie* arrive dans les parages de la **planète Genesis**

L'OISEAU-DE-PROIE KLINGON de classe B'REL n'est qu'un vaisseau de reconnaissance, mais il n'en est pas moins redoutable. Sous le commandement de Kruge, l'un de ces bâtiments se voit confier la tâche de percer à jour les secrets du projet Genesis de la Fédération. Son capitaine est prêt à tout pour réussir sa mission.



avec l'intention de capturer des membres de **Starfleet** afin de leur soutirer des informations.

Par son aspect extérieur, ce bâtiment ne diffère pas d'un autre *Oiseau-de-Proie*. La passerelle de commandement est située à l'avant du vaisseau ; les générateurs d'occultation prennent place sur un bossage caractéristique. Deux autres bossages, reliant les ailes à la structure centrale, contiennent les mécanismes de commande de la configuration alaire et les générateurs des propulseurs principaux.

Premières évolutions

L'architecture de la passerelle du vaisseau de Kruge est assez différente de celle des modèles ultérieurs. Cette salle circulaire est exiguë ; ses parois se resserrent au niveau du plafond, lui donnant ainsi une forme concave.

Les appareils de classe *B'rel* étant destinés aux missions de reconnaissance, leurs effectifs se réduisent généralement à une douzaine de membres d'équipage.

La passerelle constitue le cœur du vaisseau : en son centre se trouve le fauteuil

de commandement, sur un podium surélevé – ce qui indique clairement le statut prestigieux du commandant. Les diverses fonctions sont gérées par les officiers en service sur la passerelle, assis en demi-cercle sur une plate-forme surbaissée face au fauteuil de commandement. Ainsi, le commandant a la possibilité de superviser les activités de son équipage. Chaque console est dotée d'un grand



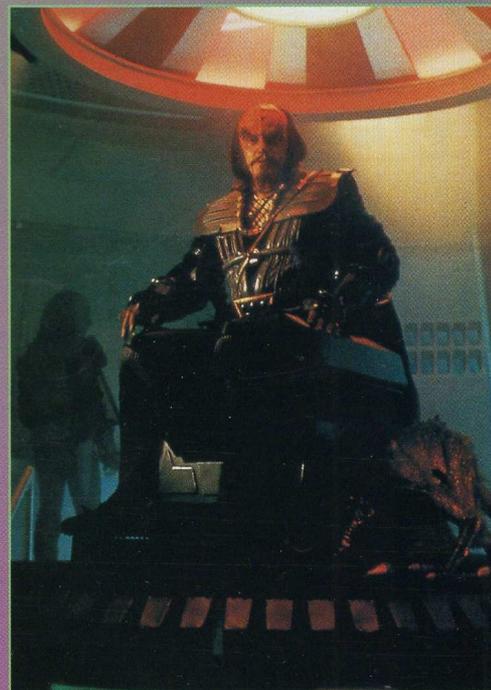
Comme tous les astronefs klingons, l'OISEAU-DE-PROIE de Kruge est lourdement armé. Certes capable de faire face à maintes menaces, il est toutefois surclassé par l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701 de classe CONSTITUTION, dont la puissance de feu est dix fois supérieure.



Les postes de la passerelle sont disposés en demi-cercle face à Kruge. De sa position surélevée, celui-ci surveille aisément ses subordonnés : ils sont quasiment au niveau de ses pieds, n'oubliant jamais qui est leur chef.



Les parois du spatonef sont dépourvues de panneaux de visualisation détaillés, mais chaque poste de travail est tout de même équipé de sa propre console, qui fournit toutes sortes d'informations et permet d'actionner diverses commandes.



Au centre de sa passerelle de commandement, Kruge trône littéralement au-dessus de son équipage. Son targ familial, qui se tient en permanence à ses pieds, est le féroce compagnon d'un guerrier tout aussi féroce.



◀ **Krug dirige son équipage par la terreur. Ce mode de commandement semble bizarre selon les critères de la Fédération, mais il est bien dans la ligne de la culture klingonne. Un capitaine capable d'inspirer la crainte à ses ennemis peut sembler tout aussi redoutable aux yeux de ses propres subordonnés.**

et sur la gauche du fauteuil de commandement. L'écran de la console du canonnier indique

écran disposé de telle sorte que le capitaine puisse visualiser les données qui s'y affichent.

Les postes sont accessibles par le biais de deux escaliers – un de chaque côté du fauteuil de commandement – d'où l'on peut quitter la passerelle par une porte unique située derrière le capitaine. Face aux consoles, l'écran de visualisation principal est encastré dans la cloison, au niveau des yeux du capitaine. Les moniteurs et cet écran sont de même style, ce qui ajoute au caractère utilitaire du vaisseau. L'éclairage de la passerelle, assuré par des bandes de lampes rouges disposées en cercle au-dessus du fauteuil de commandement, est minime, même lorsque le bâtiment n'est pas occulté. En phase d'occultation, ces lampes sont éteintes, de sorte que le vaisseau est baigné par la faible lueur des écrans.

Les versions plus récentes de l'*Oiseau-de-Proie* permettent au commandant d'actionner les armes par le truchement d'un mécanisme de type périscope qui descend du plafond devant son fauteuil. Mais l'astronave de Krug ne possède pas cet équipement. Les armements sont actionnés par le canonnier qui, à bord de l'*Oiseau-de-Proie* de Krug, prend place en face

quelle est l'arme active et fournit différents paramètres ; la commande de tir s'effectue par le biais de deux panneaux, à gauche et devant le canonnier. Cependant, bien qu'il soit équipé de canons disrupteurs et d'un lance-torpilles à photons – capables d'infliger de graves dommages aux spatonefs de la Fédération, voire de les détruire – l'*Oiseau-de-Proie* de classe *B'rel* n'est pas aussi lourdement armé qu'un vaisseau de classe *Constitution*. Lors de son attaque contre l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, Krug précise que le bâtiment de Starfleet a une puissance de feu dix fois supérieure à la sienne.

Systèmes défensifs

Au combat, les ailes de l'*Oiseau-de-Proie* s'abaissent en configuration d'attaque, sans doute pour permettre au canonnier de mieux viser et de faire le meilleur usage de ses canons disrupteurs. Il n'est pas possible de tirer lorsque les boucliers ou le dispositif d'occultation sont actifs. L'*Oiseau-de-Proie* de classe *B'rel* est doté de boucliers et d'écrans déflecteurs standards. Les senseurs et les systèmes de communication sont gérés à partir d'une station située au fond à gauche du demi-cercle, juste derrière le podium



▲ **Comme tout OISEAU-DE-PROIE KLINGON, le vaisseau de Krug possède une « tête » distincte du reste du bâtiment, dans laquelle se situe la passerelle de commandement. Les motifs ornementaux caractéristiques à l'aspect de plumes, auxquels le vaisseau doit pour partie son nom, sont visibles sous les ailes.**



▲ **Au moment où l'OISEAU-DE-PROIE de Krug, attaqué par l'U.S.S. ENTERPRISE, bat en retraite, ses propulseurs émettent une vive lueur orangée à l'arrière du bâtiment.**

de commandement ; la station placée devant à droite sert au contrôle de la navigation et de la propulsion.

Comme tous les guerriers klingons, Krug est intrépide et rusé. Il exige une loyauté absolue de la part de ses subordonnés. Son équipage lui obéit à la lettre, tout manquement étant sévèrement puni. On s'adresse fréquemment à lui en tant que « mon seigneur », ce qui pourrait indiquer qu'il occupe un rang très élevé, bien supérieur à celui de simple capitaine de vaisseau. Autre indice en ce sens, Krug possède un animal de compagnie, un **targ**, présent à ses côtés sur la passerelle – les animaux familiers sont rares à bord des vaisseaux klingons. Il règne par la terreur, ce qui est nettement perceptible dans l'attitude servile de l'équipage à son égard.

Krug veut à toute force percer à jour les secrets du **projet Genesis**, mais il va trouver un formidable adversaire en la personne du légendaire **James T. Kirk**.

Le vaisseau de Krug entre dans l'histoire en 2285 : l'équipage de l'*U.S.S. Enterprise* s'en empare, après que l'amiral Kirk a pris la décision de détruire son propre spatonef pour éviter qu'il ne tombe aux mains des Klingons. La majeure partie de l'équipage de Krug est évacuée sur la planète Genesis, ce qui simplifie grandement la tâche de Kirk et des siens : par la ruse, ils incitent les Klingons restés à bord à se téléporter hors de leur vaisseau, où ne reste plus qu'un garde. L'équipe de Starfleet envahit alors le spatonef ennemi ; le garde n'a d'autre choix que de se rendre. L'*Oiseau-de-Proie* met le cap sur **Vulcain**, où il sera rebaptisé **H.M.S. Bounty**. Ses aventures ne font que commencer...

RENDEZ-VOUS AVEC L'HISTOIRE

Détournement

À leur corps défendant, de nombreux Klingons ont appris à admirer James T. Kirk, et plusieurs d'entre eux ont exprimé le regret de n'avoir jamais rencontré un adversaire aussi valeureux au combat. Ceux qui ont affronté Kirk ont encore plus de raisons de le respecter, à condition toutefois qu'ils aient survécu pour avoir une quelconque opinion.

Le projet Genesis présente un intérêt particulier pour Kirk, car il a été conçu et mis en œuvre par son ancienne maîtresse Carol Marcus et leur fils David. Lorsqu'il capture et tue David Marcus, Krug doit se douter que ses jours sont comptés.

Kirk abat Krug, détruit l'*U.S.S. Enterprise* pour l'empêcher de tomber aux mains de l'ennemi, puis dérobe l'*Oiseau-de-Proie* de Krug pour remplacer son propre vaisseau.

Plus tard, sur Vulcain, le bâtiment sera rebaptisé **H.M.S. Bounty** et réarmé par le personnel de Starfleet, en préalable à un retour sur Terre... qui sera marqué par un voyage de trois cents ans dans le passé.

▶ **Krug a assassiné de sang-froid le fils de Kirk. Le légendaire officier de Starfleet ne manquera pas de se venger des Klingons.**



▲ **La passerelle de commandement est sombre et enfumée ; son aménagement ne fait guère de concessions au confort ou à l'esthétique. Les consoles elles-mêmes sont en métal brut.**





L'OISEAU-DE-PROIE de Chang

Dans les années 2290, l'Empire klingon met au point le prototype d'une nouvelle arme dévastatrice : un *Oiseau-de-Proie* capable de tirer en état d'occultation. Entre les mains du général Chang, ce vaisseau représente une grave menace pour la paix interstellaire.

Le dispositif d'occultation employé par les Empires romulien et klingon présente un sérieux inconvénient : lorsqu'un vaisseau est occulté, il ne peut se servir d'une quelconque arme à énergie dirigée ni d'une torpille. Dès lors que le dispositif d'occultation fonctionne, le vaisseau ne peut non plus dresser ses boucliers. En 2292, l'Empire klingon a développé un *Oiseau-de-Proie* capable de tirer tout en restant occulté. Ce prototype est à maints égards identique à un *Oiseau-de-Proie* normal : il a la forme d'oiseau caractéristique de cette classe de vaisseaux, avec son « cou » allongé et ses ailes susceptibles d'adopter différentes positions. Équipé de propulseurs à distorsion et à impulsion, il est armé de **canons disrupteurs** et de **torpilles à photons**. Quoique le dispositif d'occultation fasse évidemment appel à une technologie légèrement différente de celle du modèle standard, l'effet visuel est le même : lorsqu'il se place en occultation, le vaisseau semble osciller comme si on le voyait temporairement sous l'eau.

Si le prototype lance des torpilles à photons tout en étant occulté, il engendre un gigantesque flux de neutrons, et le vaisseau devient visible pendant quelques instants. Le module de commande d'où sont lancées les torpilles

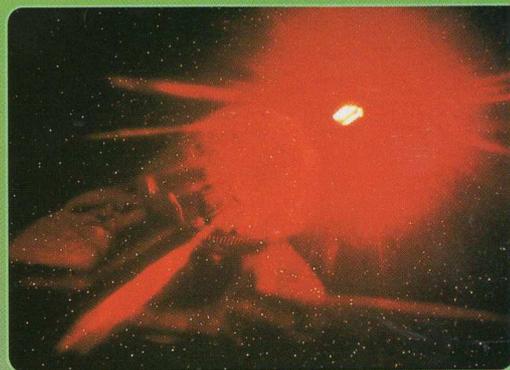
est plus visible que le reste du bâtiment. Cette période de visibilité partielle n'est pas assez longue pour que l'*Oiseau-de-Proie* soit détecté par des senseurs conventionnels. Équipé de manière à fonctionner silencieusement, le prototype est même capable de transmettre de brefs messages **subspatiaux** sans trahir sa position.

Les avantages tactiques qu'offre ce prototype sont évidents. Toutefois, les Klingons n'auront jamais l'occasion d'employer leur nouvelle arme contre un ennemi. En 2293, **Praxis** explose, mettant à mal l'économie klingonne et forçant le **chancelier Gorkon** à lancer une grande initiative de paix en direction de la **Fédération**.

Un agresseur invisible

Un groupe de conspirateurs issus tant de **Starfleet** que de la **Force de Défense klingonne** opposés à toute forme de traité de paix, vont chercher à se servir de l'*Oiseau-de-Proie* prototype pour vouer à l'échec les pourparlers de paix et prolonger les hostilités entre les deux puissances.

Starfleet fait en sorte que le **capitaine James Kirk** commandant l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-A** escorte jusqu'à la conférence de paix le vaisseau du chancelier Gorkon, le **Croiseur cuirassé Kronos Un**, de classe **K'tinga** ;



▲ **L'OISEAU-DE-PROIE de Chang est l'unique vaisseau conçu de manière à pouvoir se servir de ses armements lorsqu'il recourt à son dispositif d'occultation. Cela en fait un spationef redoutable, mais la technologie utilisée ne fera pas long feu et ne sera jamais employée sur d'autres vaisseaux.**

les conspirateurs voient là une occasion en or. Sans être détecté, l'*Oiseau-de-Proie* file les deux vaisseaux, et, lorsque le moment propice se présente, le prototype prend position sous l'*Enterprise* et tire deux torpilles à photons contre **Kronos Un**. Deux hommes d'équipage de l'*Enterprise* se téléportent alors à bord du vaisseau du chancelier pour l'assassiner. Comme l'*Oiseau-de-Proie* a joué son rôle sans être détecté, les soupçons tombent automatiquement sur l'*Enterprise* : lorsque Kirk et le **docteur McCoy** se téléportent à bord de **Kronos Un** pour proposer leur assistance, ils sont arrêtés. L'*Oiseau-de-Proie* s'éloigne, toujours en occultation.

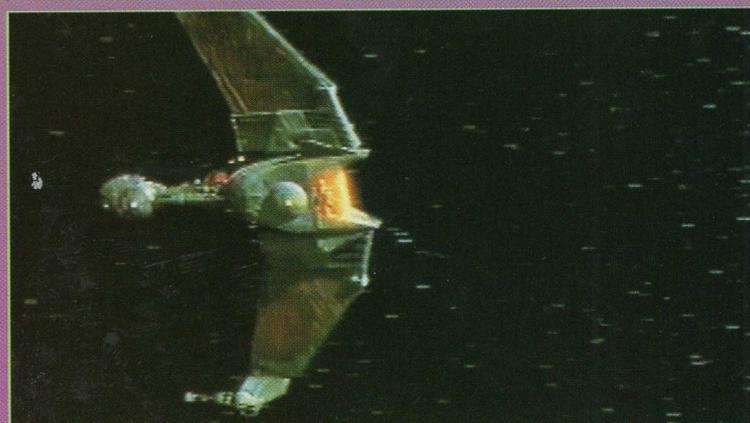
Le plan des conspirateurs n'est pas immédiatement couronné de succès. Après la mort de Gorkon, sa fille **Azetbur** assume la direction du Haut Conseil et poursuit les négociations de paix. C'est alors que le **général Chang**, chef d'état-major klingon et maître à penser de la conspiration, prend



▲ **Le général Chang prend place au centre de la passerelle de l'OISEAU-DE-PROIE, d'où il peut diriger les opérations. Ce guerrier est bien décidé à employer son vaisseau de sorte que l'Empire klingon ne pactise pas avec la Fédération.**

▶ **Le personnel de la passerelle se tient devant des consoles disposées en demi-cercle derrière Chang. Une unique course conduit vers le reste du vaisseau. L'OISEAU-DE-PROIE se caractérise par sa sobre efficacité : un commandant et quatre membres d'équipage suffisent pour faire fonctionner tout l'équipement de la passerelle.**

▶ **Le prototype du dispositif d'occultation a été monté sur un OISEAU-DE-PROIE standard. Ce vaisseau, conçu pour des missions de reconnaissance et d'attaque, est lourdement armé. Lorsque ce dispositif est actif, le vaisseau ne peut dresser ses boucliers pour se protéger du feu de l'ennemi.**



L'OISEAU-DE-PROIE de Chang



▲ **Le général Chang est à bord de KRONOS UN lors de l'attaque de l'OISEAU-DE-PROIE, mais, dès que Kirk s'évade de Rura Penthe, il prend personnellement le commandement du redoutable prototype et se dirige vers Khitomer.**



▲ **Un défaut de conception sera fatal au vaisseau de Chang : le système d'occultation ne dissimule pas ses gaz d'échappement. Une torpille modifiée le détecte et révèle sa position.**

▼ **Repéré, le vaisseau de Chang succombe au feu combiné de l'ENTERPRISE et de l'U.S.S. EXCELSIOR.**



personnellement le contrôle du prototype.

Chang, qui se considère comme un guerrier avant tout, se délecte de la puissance de son vaisseau. Il prend place au centre de la passerelle de commandement, face à l'écran de visualisation principal, entouré de plusieurs moniteurs de plus petite taille qui lui permettent d'évaluer la situation tactique d'un coup d'œil. Quatre autres officiers se tiennent sur la passerelle, devant des consoles disposées en fer à cheval derrière Chang. Ce dernier use régulièrement de signaux manuels pour indiquer ses intentions. Son fauteuil pivote à 360 degrés, de sorte qu'il peut communiquer face à face avec eux. Le tir des torpilles s'effectue en appuyant sur un gros bouton rouge.

Bataille contre Kirk

Lorsque Chang apprend que Kirk et McCoy se sont évadés de leur prison de Rura Penthe et se dirigent vers Khitomer, où doit avoir lieu la conférence de paix, il décide d'intercepter l'Enterprise. L'Oiseau-de-Proie est déjà occulté quand il arrive à Khitomer. Ni les systèmes de

défense de la planète ni les spatonefs présents ne le détectent. Chang se tient à l'affût, et, lorsque l'Enterprise arrive à son tour, il diffuse un bref message, puis tire sur le vaisseau de Starfleet.

L'Enterprise est une cible facile ; dans un premier temps, il est impuissant à déceler le prototype. Toutefois, au cours de l'attaque, Spock se rend compte que, à des vitesses d'impulsion, l'Oiseau-de-Proie doit libérer du plasma en brûlant du combustible. Comme bien d'autres vaisseaux de la Fédération, l'Enterprise est pourvu de systèmes de repérage des anomalies gazeuses ; le lieutenant Uhura suggère que cet équipement pourrait être employé pour détecter les gaz d'échappement de l'Oiseau-de-Proie.

L'U.S.S. Excelsior NCC-2000, que commande le capitaine Hikaru Sulu, détourne sur lui le feu nourri de Chang, tandis que Spock et McCoy modifient une torpille à photons de manière qu'elle se dirige automatiquement sur la traînée de plasma du vaisseau occulté. L'Enterprise et l'Excelsior subissent de graves

dommages avant que la torpille modifiée ne soit prête, mais la transformation fonctionne comme prévu. Chang, surpris et horrifié, voit la torpille à photons fondre sur son vaisseau. Le système d'occultation avancé permet au prototype de tirer en occultation, mais non de lever ses boucliers. La torpille de l'Enterprise touche au but, perce la coque de l'Oiseau-de-Proie et fait sauter la passerelle. Le dispositif d'occultation est désemparé. L'Enterprise et l'Excelsior concentrent alors leur puissance de feu sur l'explosion, et parviennent à détruire le prototype.

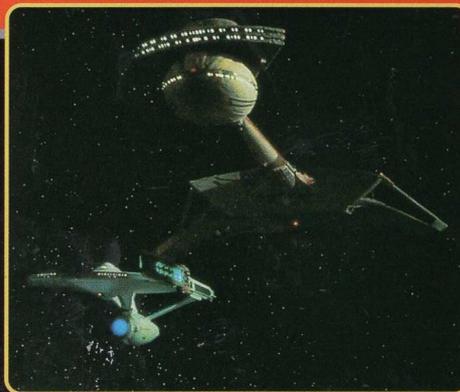
Les progrès technologiques vont rapidement rendre obsolète le système d'occultation employé par le vaisseau de Chang ; au $XXIV^e$ siècle, les systèmes d'occultation efficaces interdisent de nouveau aux vaisseaux de se servir de quelque arme que ce soit.

LE COMLOT

Kirk mis en cause

Les Klingons parviennent à tenir secrète l'existence de l'Oiseau-de-Proie équipé du système d'occultation spécial, qui échappe même à la connaissance des services de renseignements de Starfleet. Ce vaisseau est un élément crucial du complot visant à assassiner le chancelier Gorkon et à compromettre le processus de paix. Lorsque l'Oiseau-de-Proie attaque le vaisseau de Gorkon, Kronos Un, l'U.S.S. Enterprise est unanimement jugé coupable, nul n'envisageant la possibilité qu'un troisième vaisseau soit impliqué.

Alors même que l'équipage de l'Enterprise s'est assuré que son propre vaisseau n'a pas tiré la moindre torpille, Spock se refuse à communiquer ses conclusions à Starfleet Command, car il pense qu'on ne le croira pas. L'équipage de l'Enterprise s'efforce de percer à jour la conspiration ; on découvre que l'un des conjurés n'était autre que le lieutenant Valeris, Vulcain et ancienne protégée de Spock. Elle est arrêtée à la conférence de paix de Khitomer.



▲ **Après le désastre de Praxis, l'Empire klingon ouvre des pourparlers avec la Fédération. L'ENTERPRISE et son capitaine James Kirk, grand ennemi des Klingons, est chargé d'escorter le vaisseau du chancelier Gorkon jusqu'à la conférence.**

▶ **Après que le vaisseau de Gorkon a été endommagé, deux membres d'équipage de l'ENTERPRISE se téléportent à son bord. La cible de ces assassins est le chancelier Gorkon, partisan du processus de paix.**



▲ **Le vaisseau de Chang prend position sous l'ENTERPRISE et tire deux torpilles à photons contre le vaisseau du chancelier Gorkon. Nul ne détecte la présence de Chang.**





Tactiques de combat en occultation

Le dispositif d'occultation, qui empêche la détection d'un vaisseau par les senseurs ennemis, constitue une arme puissante. Lorsque deux vaisseaux occultés coopèrent, ils peuvent infliger des dégâts majeurs.

Leurs boucliers d'occultation offrent aux vaisseaux klingons et romuliens maints avantages tactiques. Si ce dispositif n'est pas l'arme absolue que l'on pourrait croire, c'est que les vaisseaux ainsi dissimulés sont dans l'incapacité de se servir de leurs phaseurs ou de leurs lance-torpilles.

Un bouclier d'occultation sert avant tout à atteindre ou quitter un lieu donné sans être repéré. La Fédération ne sait jamais si des vaisseaux klingons ou romuliens ne se trouvent

pas dans son espace; en 2371, toute une flotte klingonne a pu encercler *Deep Space Nine* sans être détectée.

Le bouclier est aussi employé lors des embuscades : un vaisseau se désocculte pour tirer, puis se met en occultation pour redevenir indécélable, change de position, se désocculte et tire derechef. Tactique dangereuse, car l'astronef est très vulnérable quand il s'occulte ou se désocculte. Mais, en collaborant, deux vaisseaux occultés s'octroient un avantage certain.

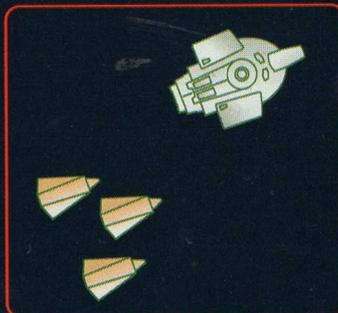


1 L'Oiseau-de-Proie se désocculte

Un OISEAU-DE-PROIE KLINGON se désocculte à quelque distance du convoi. Le DEFIANT se place sur une trajectoire d'interception pour s'interposer avant que le convoi ne soit à portée de tir de l'OISEAU-DE-PROIE.

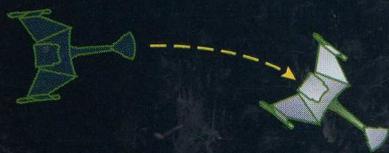


Un vaisseau de Starfleet lourdement armé, l'U.S.S. DEFIANT, se voit assigner la mission d'escorte du convoi. En confrontation directe, il est largement capable de prendre le dessus sur plusieurs vaisseaux klingons.



2 Le second vaisseau se désocculte

Le DEFIANT attaque l'OISEAU-DE-PROIE, ce qui laisse le convoi sans protection. Une fois le DEFIANT éloigné, un second vaisseau klingon – un CROISEUR CUIRASSÉ d'un type ancien – se désocculte pour agresser le convoi.



Le DEFIANT est trop loin pour attaquer le CROISEUR CUIRASSÉ, mais, grâce à sa puissance de feu supérieure, il peut espérer avoir raison de l'OISEAU-DE-PROIE en quelques minutes, ce qui permettrait au vaisseau de Starfleet de revenir défendre le convoi avant que les dommages subis ne soient trop importants.

L'OISEAU-DE-PROIE KLINGON est un redoutable vaisseau de combat. Lors de l'invasion de l'espace cardassien, les capacités d'occultation permettent l'agression de convois sans méfiance.

Situation :

- L'Empire klingon a attaqué l'Union cardassienne. Une trêve a été déclarée, mais les hostilités se poursuivent en sous-main.
- La Fédération apporte son aide aux Cardassiens en protégeant leurs convois.
- Les forces klingonnes sont bien décidées à empêcher les convois de passer.

Éléments d'analyse :

- Le vaisseau de Starfleet escortant le convoi pris pour objectif est extrêmement puissant. En combat loyal, il est capable de défaire plusieurs vaisseaux klingons.

Options :

1. Procéder à une attaque frontale.
2. Laisser passer le convoi sans attaquer.
3. Conjuguer les forces de deux vaisseaux occultés pour lancer l'assaut.

Tactique adoptée :

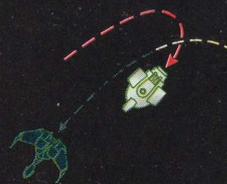
- Contre le *Defiant*, une attaque frontale serait extrêmement dangereuse ; la réussite imposerait l'engagement de nombreux vaisseaux klingons, dont plusieurs seraient certainement perdus.
- Laisser le libre passage au convoi cardassien ne serait guère conforme à l'honneur. On ne manifeste pas de crainte devant l'ennemi, et on ne l'autorise pas à reconstituer ses forces.
- Envoyer deux vaisseaux occultés attaquer le convoi. Utiliser le premier pour attirer le *Defiant* à l'écart des vaisseaux qu'il escorte, et le second pour attaquer. Tirer parti des boucliers pour tenir le *Defiant* éloigné par des escarmouches répétées.



Tactiques de combat en occultation

3 Attaque du convoi

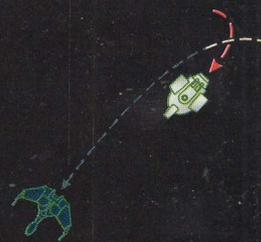
L'OISEAU-DE-PROIE active son dispositif d'occultation avant que le DEFIANT n'ait eu le temps de percer ses boucliers. Dans l'incapacité de détecter son adversaire initial, le DEFIANT change de trajectoire pour aller attaquer le CROISEUR CUIRASSÉ.



Pendant le bref laps de temps précédant l'arrivée du DEFIANT, le CROISEUR CUIRASSÉ continue d'attaquer le convoi. Sous couvert de l'occultation, l'OISEAU-DE-PROIE revient vers le convoi.

4 Des assaillants invisibles

Le CROISEUR CUIRASSÉ actionne son bouclier. Les deux vaisseaux klingons sont à présent occultés - les senseurs du DEFIANT ne peuvent les détecter.



Le DEFIANT poursuit son retour vers le convoi laissé sans protection.

Le CROISEUR CUIRASSÉ occulté s'apprête à intercepter le DEFIANT.

5 Le Defiant est retardé

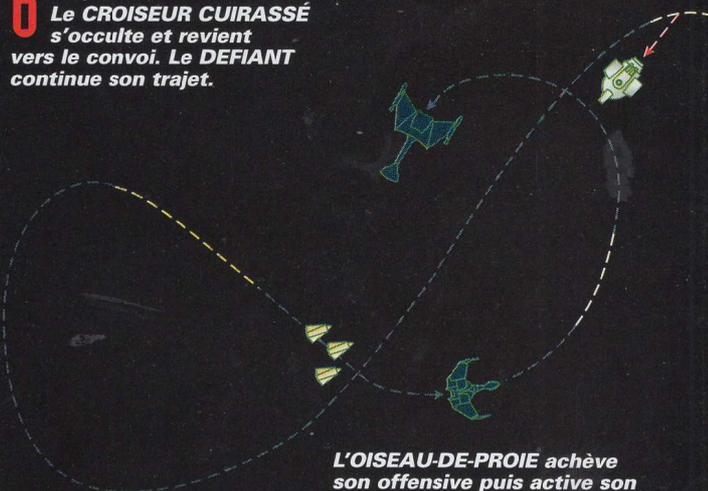
Le CROISEUR CUIRASSÉ se désocculte et attaque le DEFIANT avant que celui-ci n'ait atteint le convoi. Le DEFIANT n'essuie que des dommages mineurs, mais il est ralenti.



L'OISEAU-DE-PROIE se désocculte et attaque le convoi, mais le DEFIANT est encore trop loin pour le défendre.

6 Un processus se dessine

Le CROISEUR CUIRASSÉ s'occulte et revient vers le convoi. Le DEFIANT continue son trajet.



L'OISEAU-DE-PROIE achève son offensive puis active son dispositif d'occultation; il se dirige vers le DEFIANT.

7 L'Oiseau-de-Proie attaque

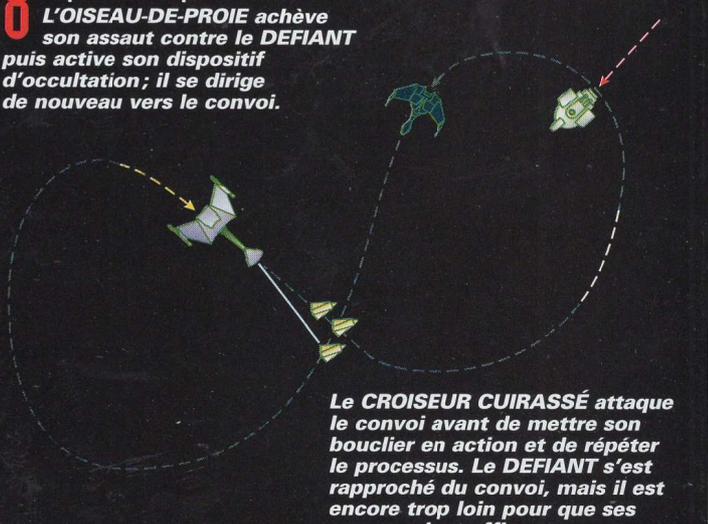
Le CROISEUR CUIRASSÉ poursuit sa route vers le convoi. Comme il est occulté, le DEFIANT n'a pas la moindre idée de sa position.



L'OISEAU-DE-PROIE se désocculte et tire sur le DEFIANT, dont le retour vers le convoi est une nouvelle fois ralenti.

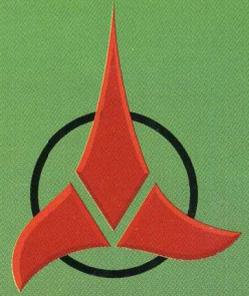
8 Répétition du processus

L'OISEAU-DE-PROIE achève son assaut contre le DEFIANT puis active son dispositif d'occultation; il se dirige de nouveau vers le convoi.



Le CROISEUR CUIRASSÉ attaque le convoi avant de mettre son bouclier en action et de répéter le processus. Le DEFIANT s'est rapproché du convoi, mais il est encore trop loin pour que ses armes soient efficaces.

Les vaisseaux de la flotte klingon



La
pli
de
l'0
CO



CROISEUR D'ATTAQUE de classe NEGH'VAR



OISEAU-DE-PROIE de classe B'REL

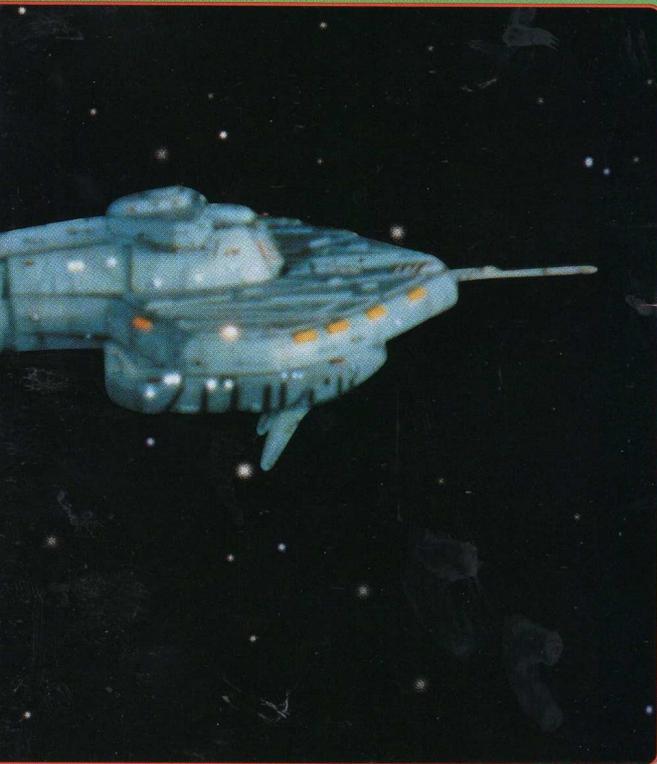
Force de Défense klingonne comprend
deux classes de vaisseaux spatiaux,
des bâtiments de reconnaissance tels que
le *Wau-de-Proie* aux croiseurs cuirassés
comme les *Vor'cha* et les *Negh'var*.

Les spatonefs de la **Force de Défense klingonne** ont été initialement conçus pour des opérations militaires, bien qu'ils aient été à l'occasion utilisés lors de projets de colonisation. Les Klingons ont employé maintes classes d'astronefs pendant des décennies – certains ont même connu un siècle de service actif.

Dans les années 2260, la flotte klingonne est dominée par le **Croiseur cuirassé D-7**. Ce type de vaisseau est lourdement armé de **disrupteurs soniques** et de **torpilles à photons**. En 2267,

les *Croiseurs cuirassés D-7* sont parmi les premiers navires à être dotés de dispositifs d'occultation, qui mettent en œuvre une technologie obtenue auprès des **Romuliens**.

En 2270, le *D-7* a été supplanté par le **Croiseur cuirassé** de classe **K't'inga**. Ce vaisseau présente une configuration très comparable à celle du précédent, mais il est armé de disrupteurs de phase plus puissants. À partir de cette date, tous les vaisseaux militaires seront pourvus d'un dispositif d'occultation. Ayant bénéficié



WAU-DE-PROIE



CROISIEUR CUIRASSÉ D-7



CROISIEUR D'ATTAQUE de classe VOR'CHA

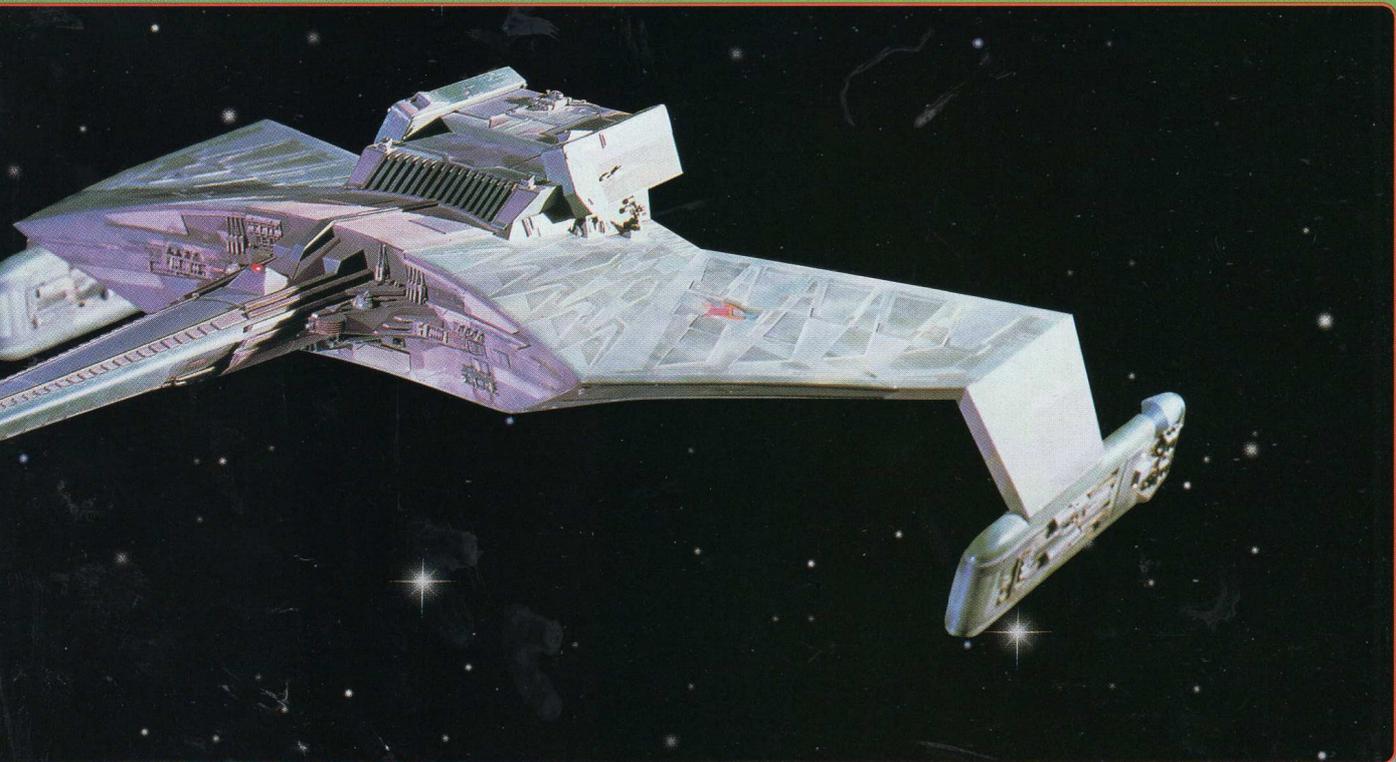


de multiples améliorations, le *K't'inga* demeure en service jusque dans les années 2370. De longues années durant, il constitue le pilier de la flotte. En 2291, le vaisseau amiral du **chancelier Gorkon** est le **Kronos One** de classe *K't'inga*.

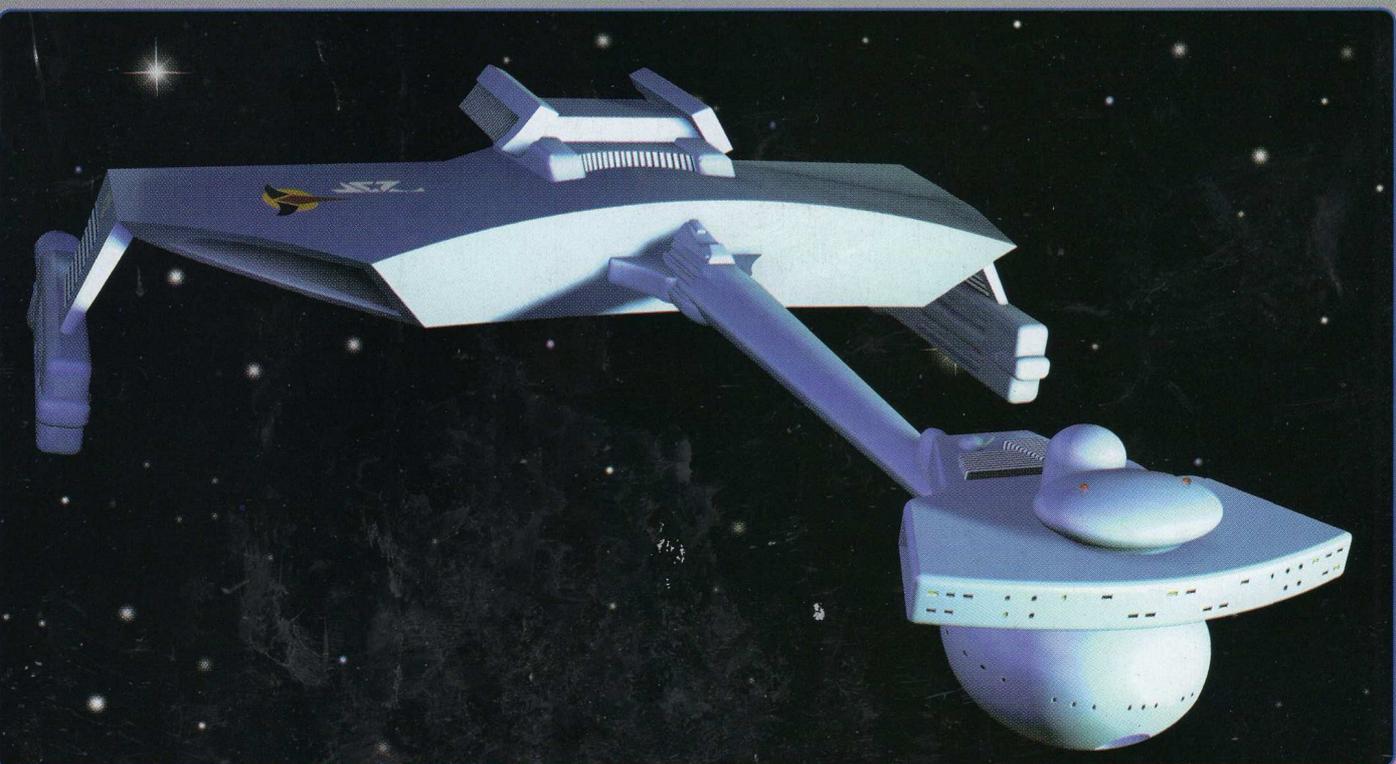
Le lancement de l'**Oiseau-de-Proie** intervient dans les années 2280. Cet astronef lourdement armé est décliné en différentes classes – **K'Vort**, **B'rel** et **D-12**, notamment. L'équipage de certains de ces vaisseaux se réduit à douze membres. Ce modèle reste en service dans les années 2370.

Au cours de la décennie précédente, les **Croiseurs cuirassés** de classe **Vor'cha**, beaucoup plus imposants que leurs prédécesseurs de classe *K't'inga*, sont devenus les vaisseaux de choix de la flotte klingon. Le **chancelier K'mpec** se choisit pour vaisseau amiral l'un de ces bâtiments.

Dans les années 2370, le **Neg'var**, vaisseau amiral du **chancelier Gowron**, représente le nec plus ultra en matière de spatonef militaire klingon. Il joue un rôle important dans l'invasion de l'espace **cardassien** et la guerre contre le **Dominion**.



UR CUIRASSÉ de classe K'T'INGA



CROISEUR CUIRASSÉ de classe D-7

CROISEUR D'ATTAQUE de classe NEGH'VAR

Première observation : 2372

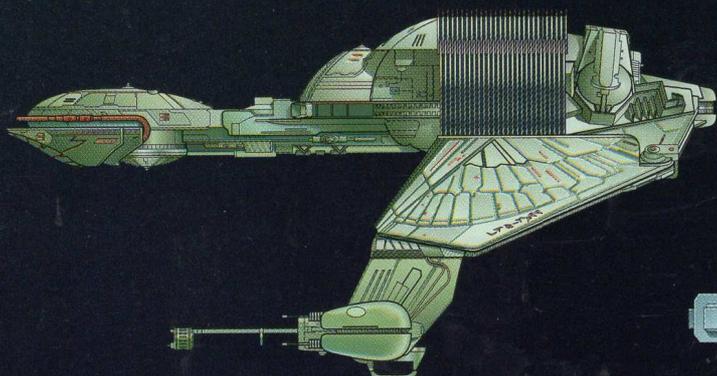
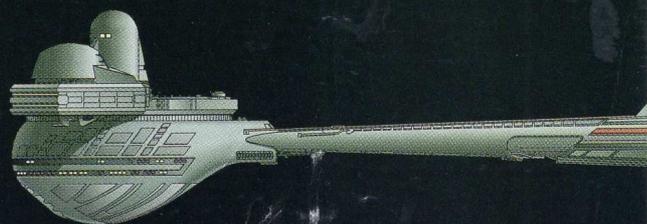
Longueur : 685,80 mètres



CROISEUR CUIRASSÉ de classe K'T'INGA

Première observation : 2270

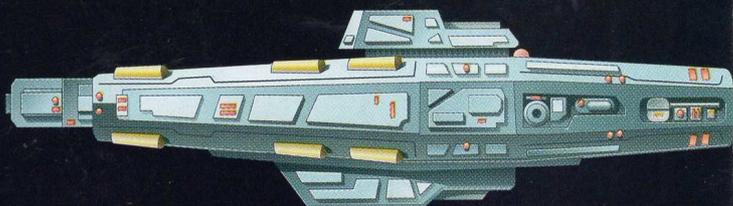
Longueur : 214 mètres



OISEAU-DE-PROIE

Première observation : 2285

Longueur : Les différentes classes de ce vaisseau – K'Vort, B'rel et D-12 – varient par leur taille.



CROISEUR D'ATTAQUE de classe VOR'CHA

Première observation : 2367

Longueur : 482 mètres



CROISEUR CUIRASSÉ de classe D-7

Première observation : 2268

Longueur : 228 mètres

Ty'Gokor : défenses orbitales

Au cœur de la zone la plus lourdement fortifiée de l'Empire klingon, Ty'Gokor abrite la forteresse militaire de Gowron. Entouré par des stations spatiales, une grille de détection par tachyons et une flotte de vaisseaux de guerre klingons, ce planétoïde est formidablement défendu, mais un ennemi rusé peut toujours trouver le moyen de percer cette muraille.

En 2372, au lendemain d'hostilités entre l'Empire klingon et la Fédération unie des Planètes, le chancelier Gowron, chef du Haut Conseil klingon, transfère son quartier général militaire sur Ty'Gokor. La nouvelle base qui y est établie reçoit la désignation officielle de « Centre de commandement militaire klingon », mais on l'appelle aussi « la forteresse de Gowron », ce qui traduit bien la nature de cet impressionnant complexe militaire.

Ty'Gokor est un vaste planétoïde brun rougeâtre situé dans un champ d'astéroïdes au cœur de l'espace klingon, à quelque distance de la planète-mère des Klingons. La base qui y est implantée constitue l'infrastructure la plus lourdement fortifiée de l'Empire klingon.

À tout moment, au moins trente vaisseaux de guerre – dont des *Croiseurs d'attaque* de classe *Vor'cha*, des *Croiseurs cuirassés* et des *Oiseaux-de-Proie* des classes *K'Vort* et *B'rel* – sont stationnés dans et autour du champ d'astéroïdes de Ty'Gokor. En outre, toute la zone est protégée par une grille de détection par tachyons qui empêche même les vaisseaux occultés (tels que l'*U.S.S. Defiant* de *Starfleet*) de s'approcher à distance de téléportation sans être repérés. Comme il sied au bastion militaire d'un peuple aussi martial, la forteresse de Gowron est conçue pour être inexpugnable.

Défense de la forteresse

Autour de Ty'Gokor gravitent diverses plates-formes d'armements et des docks spatiaux qui, s'ajoutant à l'armada de vaisseaux klingons, assurent avec vigilance la défense du planétoïde. S'il est théoriquement possible de détruire le Centre de commandement militaire à

coups de *torpilles à photons*, il faudrait plus d'une douzaine de ces torpilles pour percer les boucliers ; or, il est peu probable qu'un vaisseau ennemi puisse s'approcher suffisamment pour tirer ne serait-ce qu'un engin avant d'être détecté et anéanti. Les vaisseaux qui défendent le complexe exigent une identification auditive et visuelle de tous les bâtiments à l'approche, klingons compris ; ceux qui ne peuvent fournir de données satisfaisantes sont confrontés à une destruction assurée. Après qu'un vaisseau a reçu l'autorisation de se placer en orbite autour de Ty'Gokor, les défenseurs de la planète le surveillent étroitement, de façon à prévenir toute attaque surprise.

La surface de l'astéroïde est couverte de nombreuses installations de défense, placées en état d'alerte permanent, prêtes à frapper à tout moment ; mais les plus impressionnantes des caractéristiques défensives de Ty'Gokor sont sans doute les gigantesques stations spatiales blindées en orbite autour du planétoïde, qui écrasent de leur masse les vaisseaux klingons alentour.

Caractéristiques

Au sommet de chaque station se dressent de fines antennes surmontant une structure cylindrique hérissée de trois énormes tuyauteries. La section des tubes qui occupent l'extrémité de ces trois bras est légèrement supérieure à celle d'un *Oiseau-de-Proie klingon* dans sa hauteur et deux fois plus large : chacun des bras est orné du symbole de l'Empire klingon.

La partie inférieure de la station comprend un tronc central relativement mince, avec à mi-hauteur une large plate-forme sous laquelle la station s'amincit de nouveau, jusqu'à une nouvelle série d'antennes s'étendant vers le bas.

BLOC-NOTES

-  Le transfert du QG militaire klingon à Ty'Gokor est un fait peu connu.
-  Une grille de détection par tachyons fonctionne de la manière suivante : on envoie un faisceau de rayons tachyoniques en réseau ; que l'un de ces rayons soit arrêté ou perturbé, et l'on sait que se trouve là un objet physique tel qu'un vaisseau occulté.
-  Le général Martok, enlevé alors qu'il chassait dans les parages du sommet de Kang, sur la planète-mère klingonne, est remplacé par un Korrigan qui pousse Gowron à attaquer la Fédération. Ce Korrigan est tué sur Ty'Gokor.

Dimensions comparées

Les vaisseaux de guerre klingons sont très imposants, mais les énormes stations spatiales en orbite autour de Ty'Gokor constituent une barrière encore plus formidable contre toute infiltration.



OISEAU-DE-PROIE KLINGON

CROISEUR D'ATTAQUE KLINGON DE CLASSE VOR'CHA

Identification exigée

La plupart des vaisseaux hostiles susceptibles de tenter une pénétration des défenses de Ty'Gokor ne parviennent jamais à proximité du dispositif orbital qui veille sur le planétoïde. Dans ce qui est le plus fortifié des sites klingons, les vaisseaux ennemis sont identifiés et défiés longtemps avant d'avoir atteint le cercle défensif extérieur du Centre de commandement militaire. Tandis qu'il transporte, à bord d'un vaisseau klingon, des membres

du personnel de *Deep Space Nine* travestis, Gul Dukat est intercepté par un *Oiseau-de-Proie* qui exige son identification alors que l'astéroïde est encore loin. Sachant que l'impossibilité de répondre à cette demande causera son annihilation, Dukat détruit le vaisseau des Klingons.

▶ **Un OISEAU-DE-PROIE KLINGON apparaît sur l'écran de visualisation du vaisseau de Gul Dukat, dont il exige l'identification.**

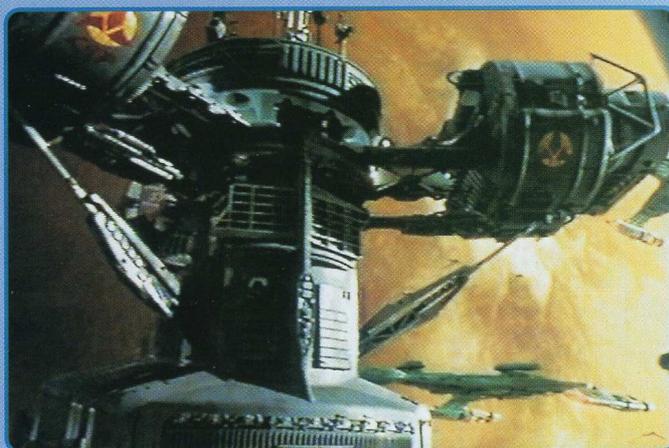


Les stations spatiales orbitales

Un cordon de stations spatiales orbitales constitue la vision la plus imposante de toutes les défenses de Ty'Gokor. Régulièrement espacées en orbite autour du planétoïde, elles sont plus petites que le *Spacedock* en orbite terrestre, mais bien plus massives que le plus gros des vaisseaux de guerre klingons. Ces stations lourdement armées jouent un rôle crucial dans le système défensif du Centre de

commandement militaire klingon. Heureusement pour Gul Dukat et ses passagers, le *Cardassien* réussit à amener son *Oiseau-de-Proie* klingon dérobé à portée de téléporteur du planétoïde sans s'exposer au feu de ces monstres de technologie.

▶ **Les stations spatiales orbitales entourant Ty'Gokor sont énormes comparées aux vaisseaux klingons qui complètent leur dispositif défensif.**



La flotte de vaisseaux de guerre

Ty'Gokor est gardé par une flotte de vaisseaux de guerre klingons : à tout moment, une trentaine de ces bâtiments est affectée à la défense du planétoïde. Le gros de cette flotte est composé d'*Oiseaux-de-Proie* klingons et de *Croiseurs cuirassés* prêts à pourchasser et à combattre tout vaisseau non attendu dans les parages. Ces astronefs font de fréquentes patrouilles entre les stations spatiales orbitales, pour assurer une ligne de

défense continue. Quels que soient la provenance et le cap d'un intrus, celui-ci trouvera sur sa trajectoire une armada de navires. Il semble impossible à un spationef de relever le défi lancé par cet impressionnant cordon de bâtiments militaires.

▶ **Des vaisseaux klingons de diverses classes s'associent aux stations spatiales orbitales pour dresser une véritable muraille défensive.**



La garde personnelle de Gowron

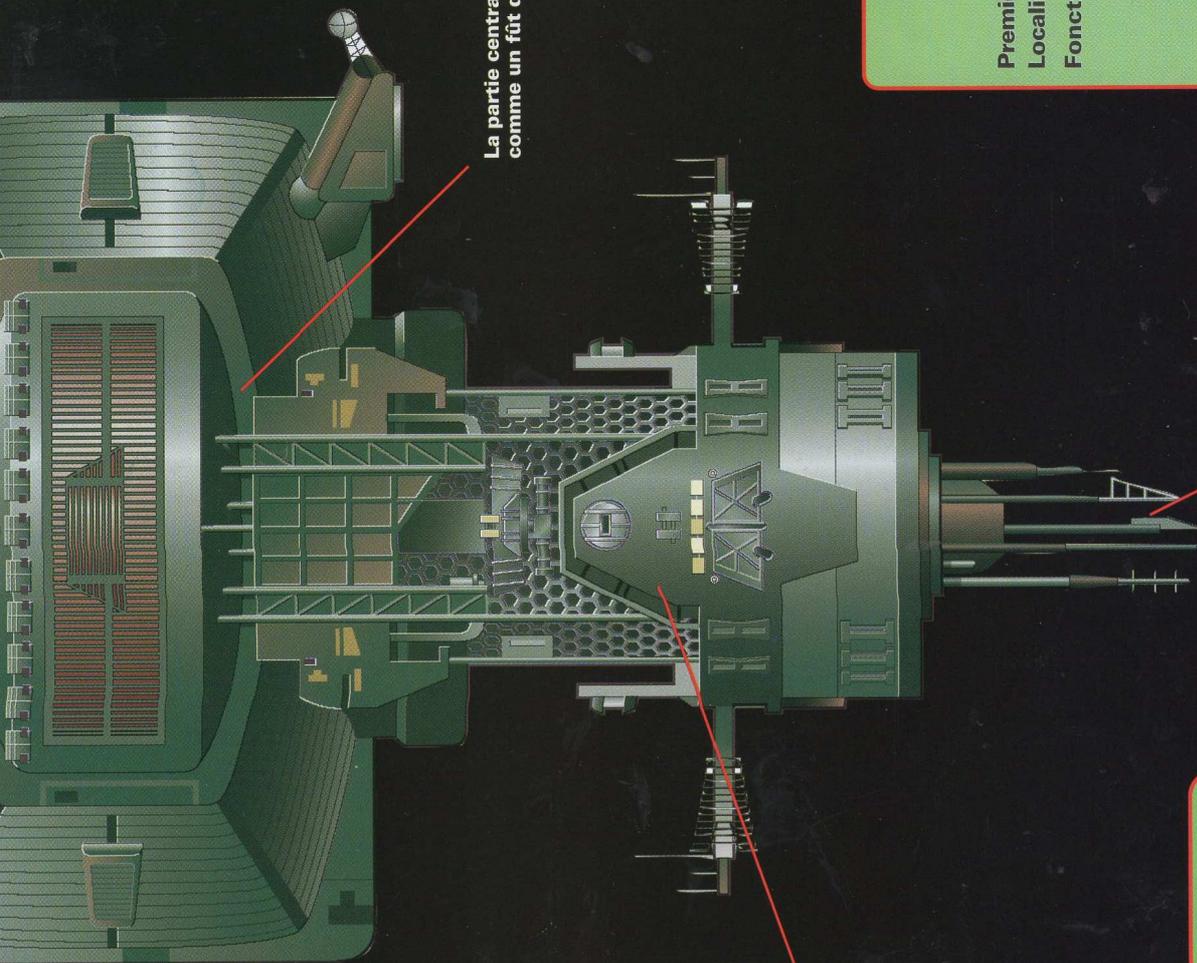
Si un vaisseau trouvait un moyen de traverser toutes les défenses placées au-dessus de la surface de Ty'Gokor, il ne serait pas pour autant en sûreté. Au sein même du Centre de commandement militaire, l'intrus devra affronter, outre Gowron en personne, ses conseillers militaires les plus proches et des centaines de guerriers klingons. Dans la mesure où des cérémonies comme celle de l'*Ordre du Bat'leth* sont organisées sur

Ty'Gokor, on y rencontre sans aucun doute la crème de la *Force de défense klingonne*. À l'intérieur de sa forteresse, le chancelier Gowron est protégé par sa garde personnelle, le *Yan-Isleth* ou « *Fraternité de l'Épée* ». Ces sont les gardes du corps de Gowron.

▶ **Au long des austères couloirs du Centre de commandement militaire s'alignent des guerriers toujours prêts à combattre.**



Defenses orbitales



La partie centrale de la station se présente comme un fût de modeste section.

LA STATION SPATIALE

Première observation: 2373
Localisation: en orbite autour de Ty'Gokor
Fonctions: partie intégrante du réseau de défenses orbitales protégeant le Centre de commandement militaire implanté sur le planétoïde en contrebas.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

L'EMPIRE KLINGON Dossier 11
 LE DOMINION Dossier 16
 LE PERSONNEL DE STARFLEET Dossier 43
 LE PERSONNEL KLINGON Dossier 48
 STAR TREK: DEEP SPACE NINE Dossier 70

La base de la station est hérissée de nombreuses tuyauteries et autres antennes.

 Alertés par le personnel de DEEP SPACE NINE, les Klingons tuent un imposteur qui s'est substitué au général Martok. Ce Korrigan tentait de manipuler Gowron pour déclencher une guerre avec la Fédération unie des Planètes.



 En dépit de l'impressionnant dispositif défensif, des membres du personnel de DEEP SPACE NINE, déguisés en Klingons, parviennent à pénétrer au sein du complexe militaire de Ty'Gokor.



À sa base, la station s'élargit de nouveau.



Le Croiseur d'attaque klingon de type Negh'Var

Dans une temporalité parallèle possible, influencée par le puissant alien Q, les Klingons utilisent des flottes de redoutables *Croiseurs d'attaque* pour patrouiller au long de leurs frontières.

Dans un futur possible rapporté et uniquement mémorisé par le capitaine Jean-Luc Picard de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, la paix fragile établie entre la Fédération unie des Planètes et les Klingons s'est brisée. L'Empire klingon a considérablement accru sa sphère d'influence, en conquérant et en dominant son ennemi exécuté, l'Empire stellaire romulien ; il a en outre fermé ses frontières à tous les spatonefs de la Fédération. Les vaisseaux médicaux se voient toujours accorder le passage, dans le but spécifique de contribuer à la lutte contre la peste tarellienne, qui fait rage sur la planète Romulus occupée, mais tout bâtiment non autorisé qui pénètre dans l'espace klingon est promptement terrassé par les *Croiseurs d'attaque klingons*. Des secteurs tels que la Zone neutre romulienne n'existent plus officiellement dans ce futur potentiel – ce territoire, qui a conservé son ancienne désignation, est à présent une aire « volatile » d'espace contesté comprenant des colonies klingonnes.

C'est là une pomme de discorde entre l'Empire klingon et la Fédération. Les *Croiseurs d'attaque* patrouillent dans cette zone, sous occultation parfois, pour maintenir l'intégrité des frontières klingonnes et parer à toute incursion éventuelle en provenance de la FUP.

Évolution d'un concept

Les vaisseaux de guerre klingons de cette nouvelle classe sont plus profilés et d'aspect plus agressif que les *Croiseurs de combat klingons antérieurs*, avec lesquels ils présentent cependant quelques similitudes évidentes.

Ces bâtiments du futur ressemblent fortement aux vaisseaux amiraux, tels que l'*I.K.S. Negh'Var*, utilisés par la Force de Défense klingonne au début des années 2370 – et notamment au moment de l'invasion avortée de l'Union cardassienne (2372). On pourrait même estimer que ces versions futures constituent une variante avancée de ce modèle classique. Les *Croiseurs d'attaque* sont équipés d'un dispositif d'occultation, installé sur tous les bâtiments de guerre klingons. Leur silhouette générale traduit la philosophie traditionnelle des belliqueux Klingons : ailes sombres étendues se terminant par des nacelles lumineuses rouge sang, col allongé et « tête » contenant la passerelle de commandement.

La section avant du futuriste vaisseau klingon, plus plate que celle du *Croiseur de combat D-7*, rappelle la tête d'un ancien prédateur terrien, le requin-marteau, ce qui la rend fort impressionnante pour les ennemis. Les *Croiseurs d'attaque* sont d'une longueur et d'une envergure comparables à celles des spatonefs de classe *Galaxy* de *Starfleet*, et plus massifs que les *Croiseurs d'attaque* de classe *Vor'cha* lancés dans le courant des années 2360.

Le *Croiseur d'attaque* est fortement armé : il est doté de l'arme klingonne embarquée de référence qu'est la batterie de puissants **canons disrupteurs** (ceux-ci

émettent des éclairs d'énergie de couleur verte).

Le *Croiseur d'attaque* est pourvu de plusieurs de ces batteries au long de sa coque, ainsi que de part et d'autre de sa « tête » et de son « cou », en bout d'aile et sur le ventre – un canon, sans doute en tourelle, y est monté entre les ailes ; il se peut qu'un autre canon prenne place sur le dos du vaisseau, ce qui assurerait une couverture totale du bâtiment. Les vaisseaux klingons font normalement appel à des lance-torpilles à photons, mais l'on n'a encore jamais vu le *Croiseur d'attaque* faire usage de telles armes, aussi n'est-on pas certain qu'il possède véritablement cette capacité.

Rencontre future

Le capitaine Jean-Luc Picard fait la rencontre presque fatale de *Croiseurs d'attaque* alors qu'il bascule dans une temporalité future à bord de l'*U.S.S. Pasteur NCC-58928*, commandé par le capitaine Beverly Picard.

Le *Pasteur* est un petit vaisseau spatial médical de classe *Olympic*, aux

armements et aux défenses assez limités, incapable de résister aux *Croiseurs d'attaque*. Quelques tirs suffisent à percer ses boucliers et à endommager son noyau de distorsion.

L'équipage est sauvé d'une mort brutale du mauvais côté de la frontière klingonne par l'*U.S.S. Enterprise* amélioré que

commande à cette époque l'amiral William Riker.

Il semble tout à fait évident, au vu de l'apparence modifiée du vaisseau (désormais en configuration à trois nacelles), que le design des vaisseaux de la Fédération a également évolué dans ce futur possible. Le spatonef futuriste de la Fédération s'avère bien supérieur en combat aux *Croiseurs d'attaque* : il en abat deux au moyen d'un **canon phaseur** de très forte puissance, qui transperce aisément la coque de l'un des deux vaisseaux klingons.

Il paraît fort probable que d'autres éléments de conception issus de ce futur possible émergent dans la temporalité réelle, sans que l'on sache lesquels.

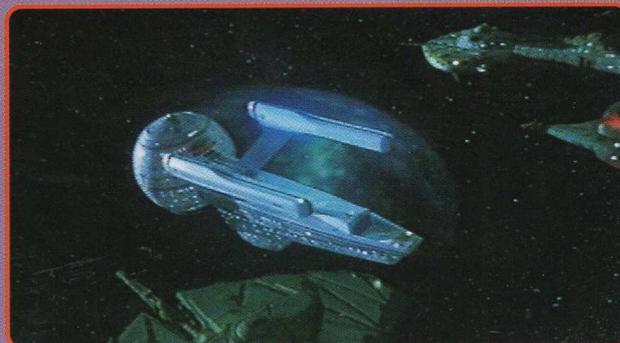
BLOC-NOTES

Les vaisseaux de guerre klingons partagent des éléments de design : **moteurs à distorsion jumeaux** montés sur les ailes, « cou » étiré, module « tête » contenant la passerelle ; ils sont dotés de **canons disrupteurs** et d'**occulteurs**.

Les quartiers d'habitation des vaisseaux klingons sont notablement inconfortables selon les critères de la Fédération.



Les **VAISSEAUX D'ATTAQUE** rencontrés dans le futur antitemporel semblent être des variantes améliorées de vaisseaux amiraux antérieurs, tel l'*I.K.S. NEGH'VAR* apparu au cours des années 2370.

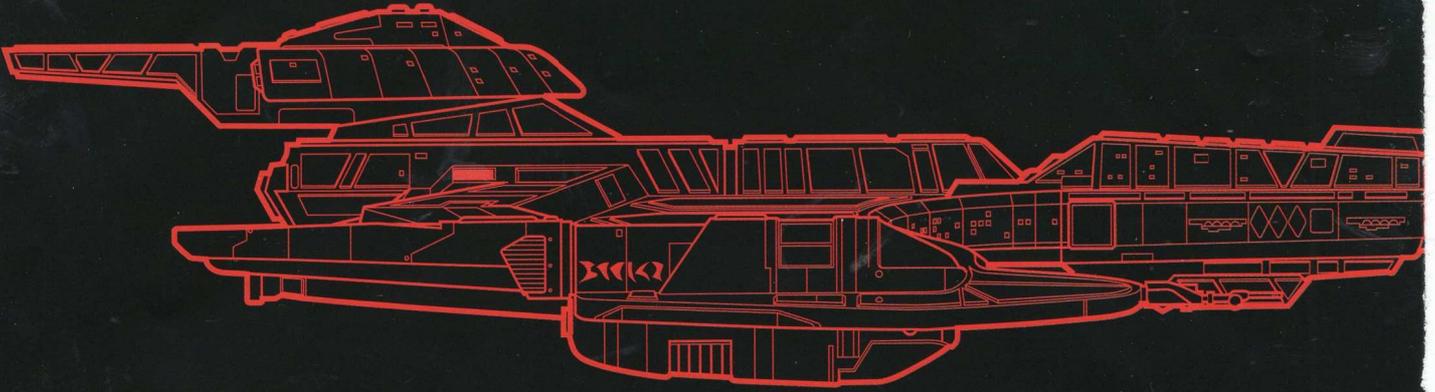


Les multiples emplacements de **canons disrupteurs** du **CROISEUR D'ATTAQUE** sont aisément capables de venir à bout des boucliers d'un petit vaisseau médical comme l'*U.S.S. PASTEUR* de classe **OLYMPIC**.

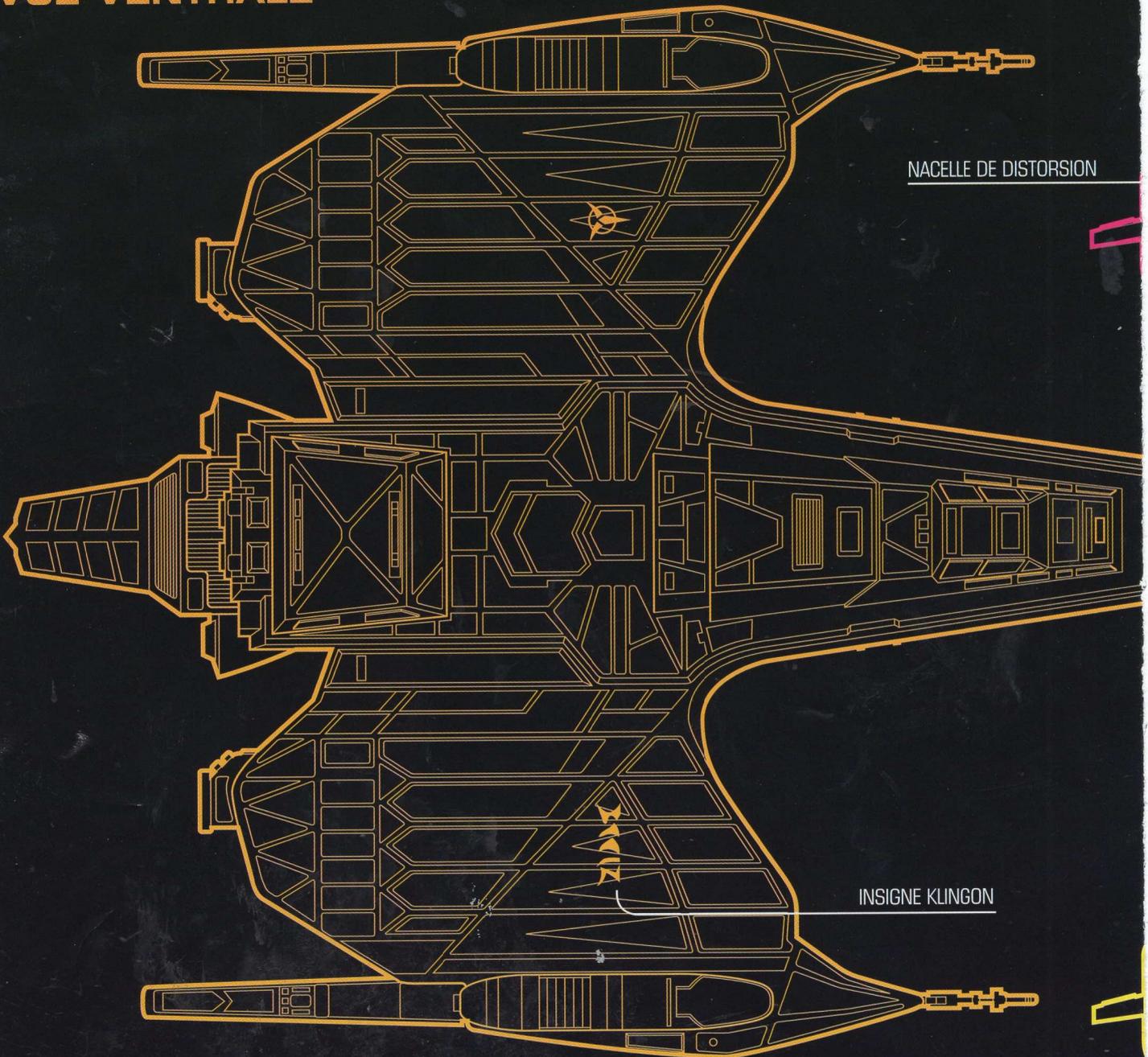




VUE TRIBORD



VUE VENTRALE



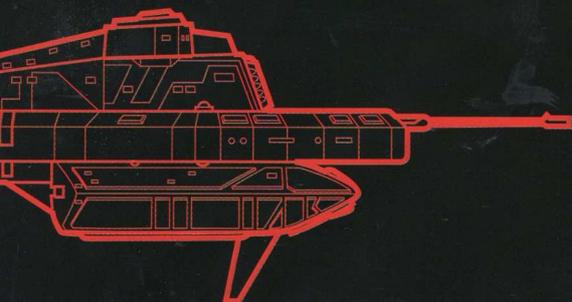
NACELLE DE DISTORSION

INSIGNE KLINGON

Le Croiseur d'attaque klingon de type

CROISEUR DE TYPE

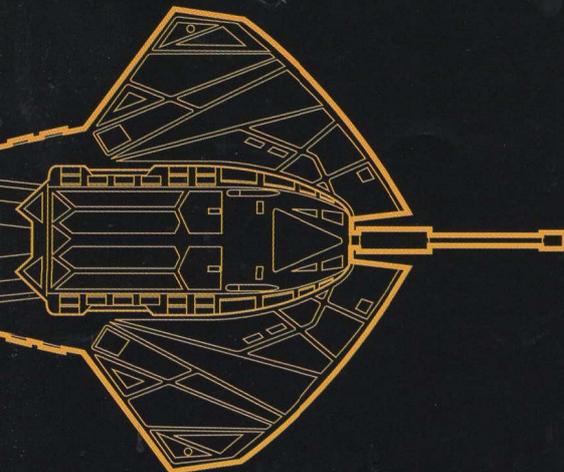
Première apparition : 2395
Type : Croiseur d'attaque
Effectifs : NC
Propulsion : distorsion et impulsion
Hauteur : NC



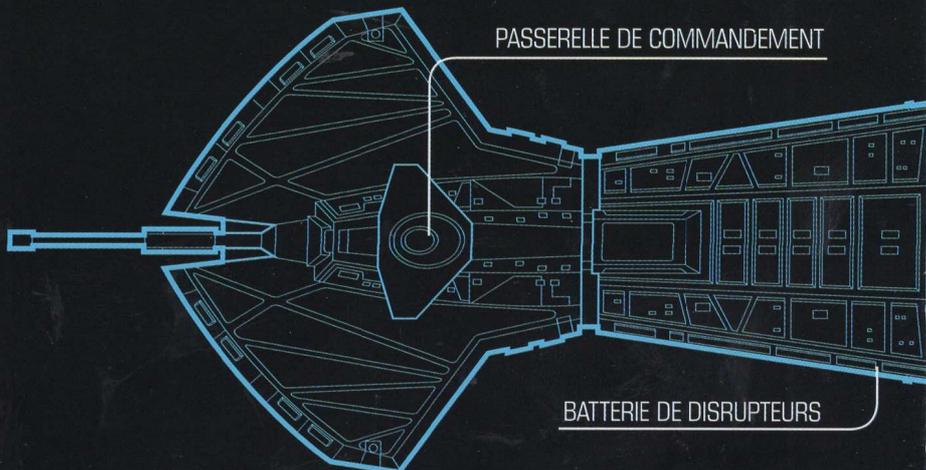
PASSERELLE DE COMMANDEMENT

VUE AVANT

NACELLE DE DISTORSION

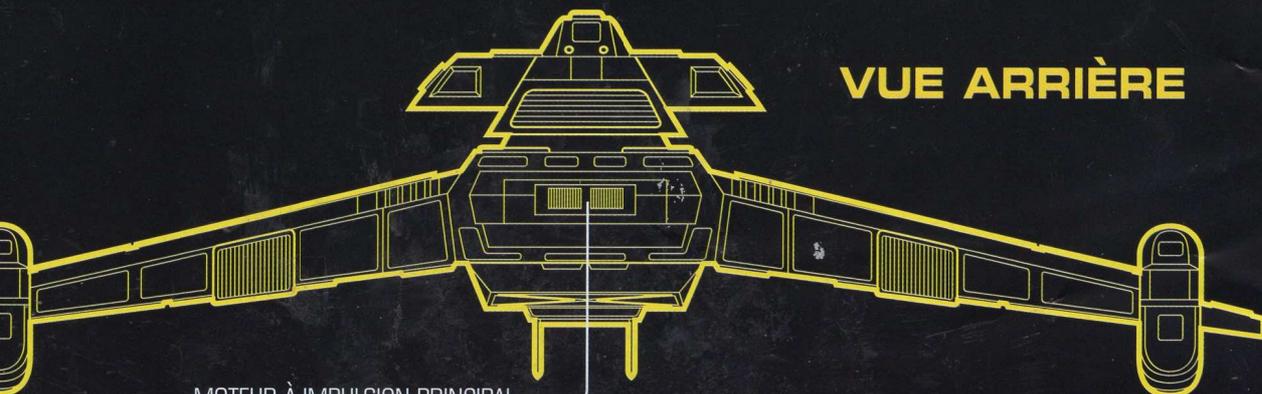


PASSERELLE DE COMMANDEMENT



BATTERIE DE DISRUPTEURS

VUE ARRIÈRE



MOTEUR À IMPULSION PRINCIPAL



pe Negh'Var

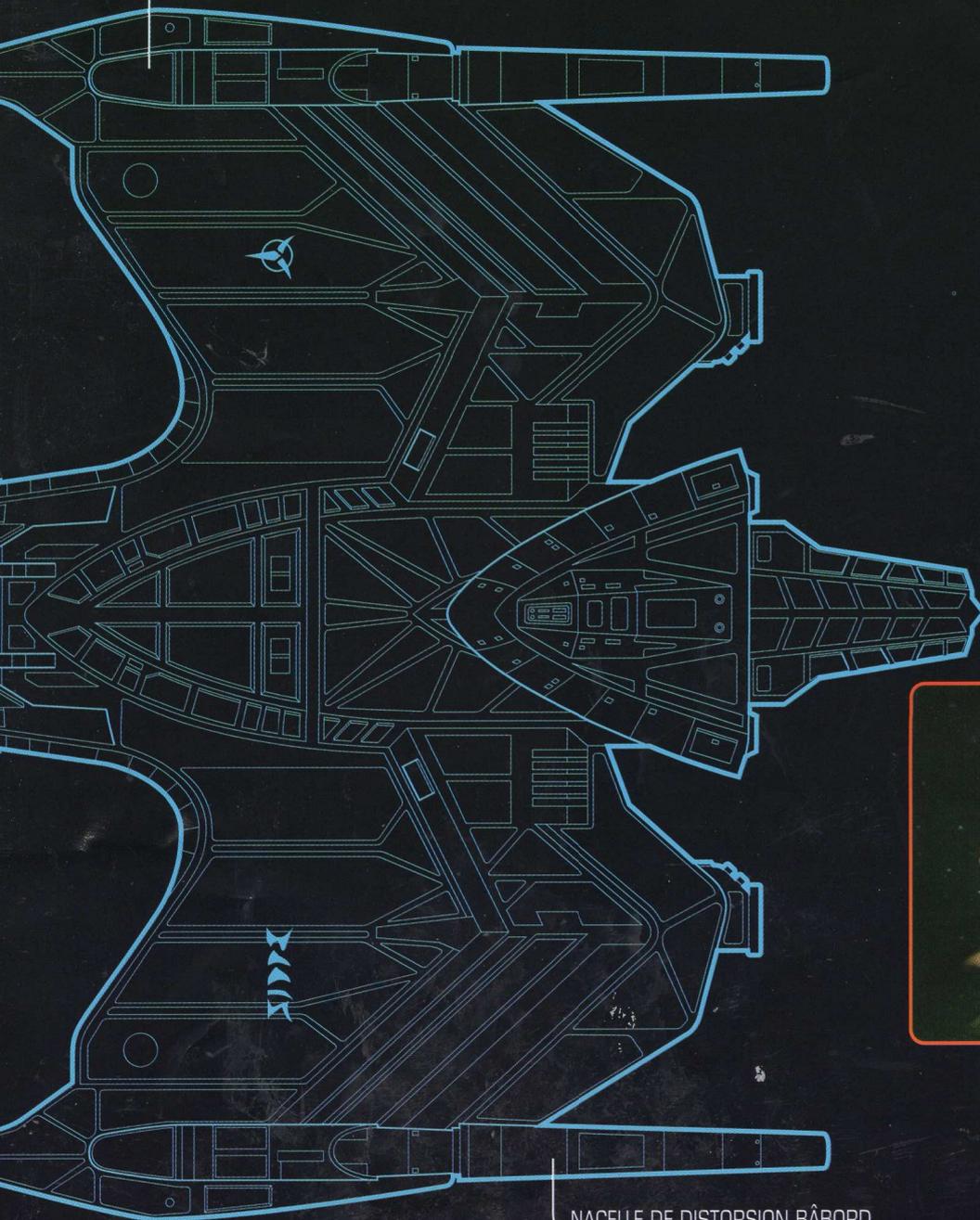
D'ATTAQUE NEGH'VAR

Largeur: NC
Longueur: NC
Armement: disrupteurs de phase
– torpilles à photons?
Défenses: boucliers et occulteur



VUE DORSALE

N TRIBORD



NACELLE DE DISTORSION BÂBORD

 **Quand un groupe de CROISEURS D'ATTAQUE rencontre un navire non autorisé, les vaisseaux klingons encadrent l'intrus et se désocculent avant d'ouvrir le feu sans semonce préalable, pour désemperer ou anéantir le bâtiment en cause.**



 **Les CROISEURS D'ATTAQUE patrouillent aux frontières du vaste Empire klingon du futur antitemporel; souvent en occultation, ils sont en permanence à l'affût des éventuels envahisseurs.**



Le Negh'Var

Au début des années 2370, l'Empire klingon dévoile une nouvelle classe de vaisseaux de guerre. Le premier de ces bâtiments à entrer en service est l'*I.K.S. Negh'Var*, vaisseau amiral de la Force de Défense klingonne.



Plus gros vaisseau de la flotte, le **Croiseur d'attaque klingon** de classe **Negh'Var** mesure 685,80 m de long, ce qui est comparable aux spationefs de classe **Sovereign** de la FUP, et est environ trois fois plus imposant que les précédents **Croiseurs de combat** des classes **D-7** et **K'ringa**. Comme la plupart des vaisseaux klingons, les spationefs de classe **Negh'Var** ont une forme d'oiseau de proie, avec un long col prolongé d'une capsule contenant le poste de commandement et les armements ; les nacelles de distorsion sont montées sur les ailes.

La classe **Negh'Var** illustre une très nette évolution par rapport aux **Croiseurs de combat D-7** ; par sa structure de coque et son habillage extérieur, elle rappelle la classe **Vor'cha** (en plus gros). Parmi les divers systèmes d'armements standard figurent des lance-**torpilles à photons** et des batteries de **canons à disruption de phase**. Étant donné que le vaisseau amiral est fréquemment utilisé comme transport personnel du **chancelier klingon**, il est tout à fait probable que l'**I.K.S. Negh'Var** soit équipé d'un **dispositif d'occultation**, jamais encore observé en opération toutefois.



De par leur caractère massif, les vaisseaux de classe *Negh'Var* sont assez patauds face à des appareils plus petits et plus manœuvrables, mais cette relative lourdeur est contrebalancée par la mise en œuvre de puissants boucliers défecteurs et la protection du fuselage par de très épaisses plaques de blindage ablatif. En sus, les armes des vaisseaux de la classe *Negh'Var* sont suffisamment puissantes pour au moins désemparer des bâtiments plus petits.

Le premier engagement majeur auquel participe le *Negh'Var* intervient en 2372 au moment de l'invasion de l'espace **cardassien** par l'**Empire**

klignon. À la **Date stellaire 49011**, le **général Martok** rassemble toute sa flotte et pénètre dans le secteur de **Bajor**, bien décidé à percer les frontières cardassiennes. L'intervention du **capitaine Benjamin Sisko** de **Starfleet** amène le chancelier à tourner les armes de sa flotte contre la station spatiale **Deep Space Nine**, qui subit alors un sévère pilonnage.

La décision prise par le chancelier **Gowron** d'interrompre l'attaque est fort heureuse pour l'équipage de *Deep Space Nine*, tant l'arsenal de l'**I.K.S. Negh'Var** apparaît comme une redoutable force avec laquelle il faut décidément compter désormais.



NACELLES DE DISTORSION PRINCIPALES

VUE DORSALE

NACELLES DE DISTORSION SECONDAIRES

BOOSTERS À IMPULSION

SECTION DE COMMANDE

INSIGNE KLINGON

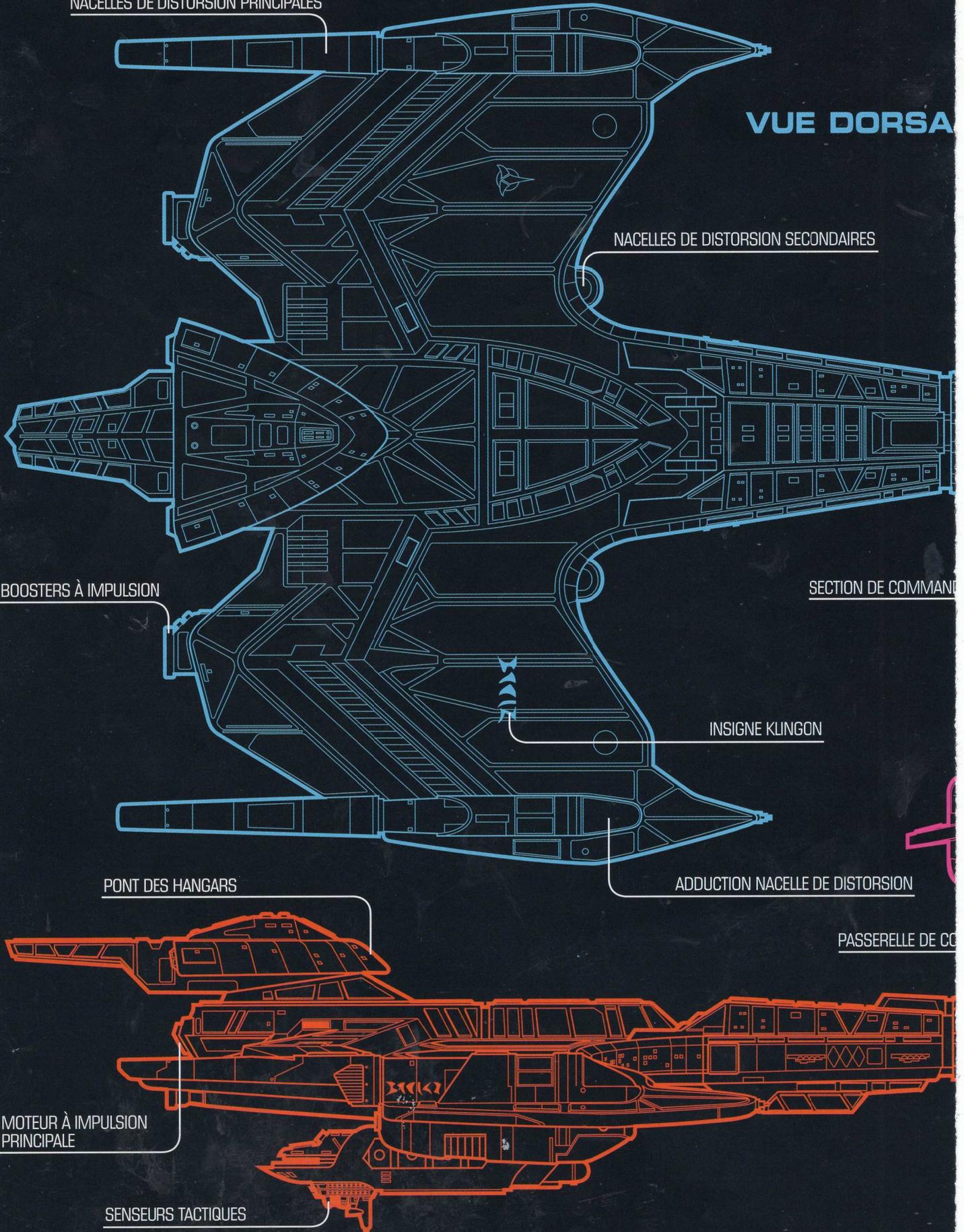
PONT DES HANGARS

ADDUCTION NACELLE DE DISTORSION

PASSERELLE DE CO

MOTEUR À IMPULSION PRINCIPALE

SENSEURS TACTIQUES



Le Negh'Var

ADDUCTION NACELLE DE DISTORSION

VUE VENTRALE

PASSERELLE DE COMMANDEMENT

SECTION DE COMMANDEMENT

NACELLES DE DISTORSION

DISRUPTEUR AVANT PRINCIPAL



MENT

NACELLES DE DISTORSION SE

PONT DES HANGARS

VUE AVANT

PASSERELLE DE COMMANDEMENT

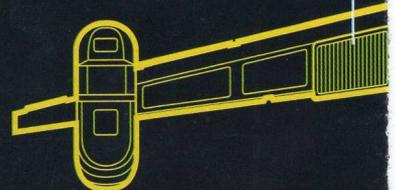
ADDUCTION NACELLE DE DISTORSION



MANDEMENT

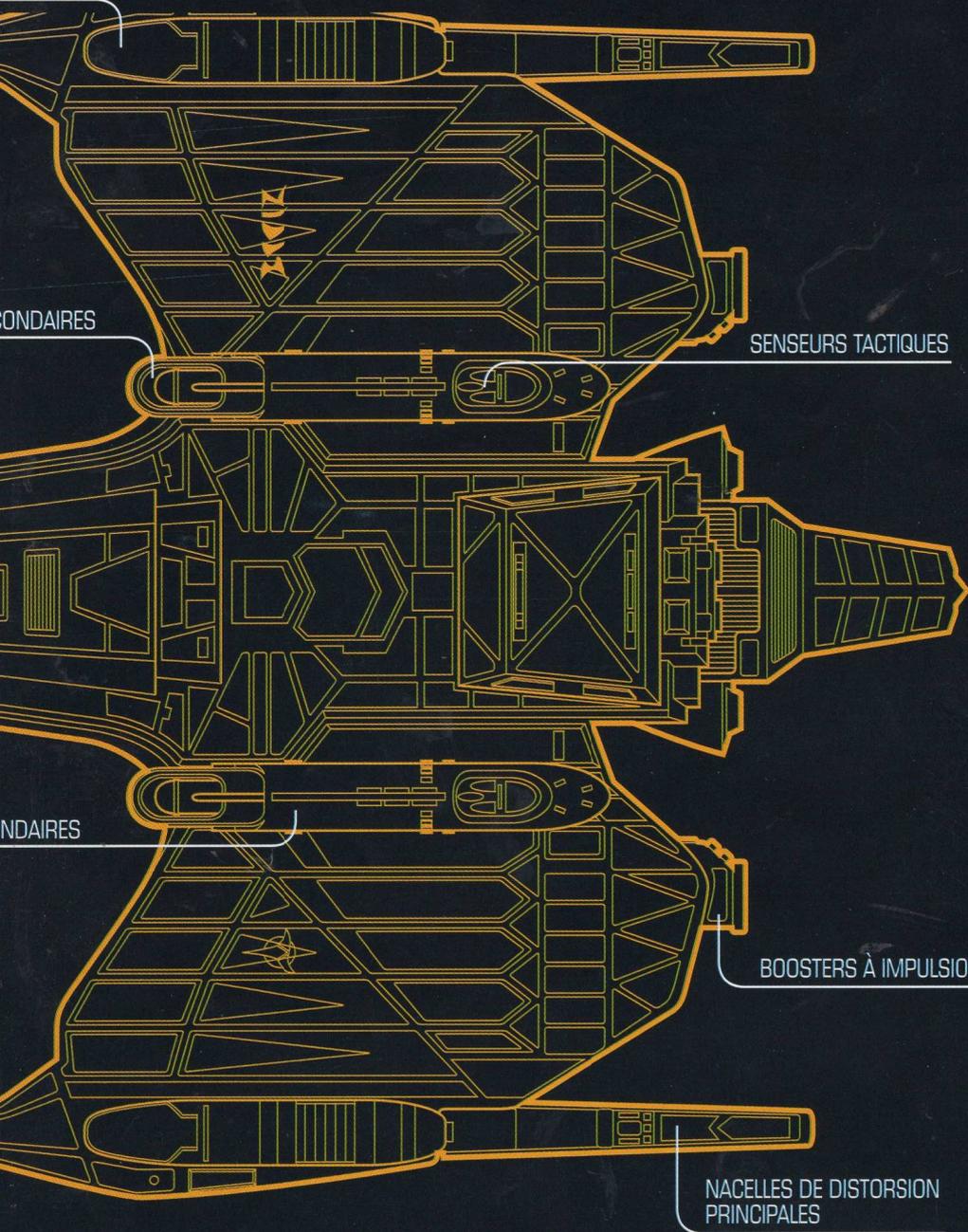
DISRUPTEUR AVANT PRINCIPAL

BOOSTERS À IMPULSION



SENSEURS TACTIQUES

VUE TRIBORD



ONDAIRES

SENSEURS TACTIQUES

ONDAIRES

BOOSTERS À IMPULSION

NACELLES DE DISTORSION PRINCIPALES

VUE ARRIÈRE

MOTEUR À IMPULSION PRINCIPALE



L'I.K.S. NEGH'VAR est en première ligne d'un projet d'invasion de Cardassia, qui fait suite à des informations selon lesquelles le Conseil Detapa de Cardassia est infiltré par des Korrigans du Dominion. Le vaisseau attaque aussi la station DEEP SPACE NINE.



Le général klingon Martok est choisi pour commander l'I.K.S. NEGH'VAR. Il transporte souvent le chancelier Gowron dans le cadre de missions d'une grande importance. Les Klingons ignorent que ce Martok est en fait un imposteur métamorphe.

Classe NEGH'VAR

Première apparition : 2372

Type : vaisseau de guerre et de transport de VIP klingons.

Remarques : Leurs dimensions très imposantes rendent les vaisseaux de classe **Negh'Var** difficiles à manœuvrer, ce qu'ils compensent par la puissance de leurs armements offensifs et défensifs.



DOSSIER 34 LA FLOTTE DES KLINGONS

L'équipage du ROTARRAN

Nombre des équipiers de l'*I.K.S. Rotarran*, usés par la guerre contre le Dominion, sont presque résignés au déshonneur. Un changement de commandant va impulser cependant une lente évolution de leur état d'esprit et de leur sort.

Lorsque le **général Martok** et **Worf** sont affectés à bord de l'*I.K.S. Rotarran*, l'équipage de cet **Oiseau-de-Proie klingon** est un groupe disparate au sein duquel règne un moral épouvantable. Il n'a pas remporté de victoire contre le **Jem'Hadar** depuis sept mois et se croit condamné. **Leskit**, meneur des **Klingons** démoralisés, va jusqu'à déclarer que les **Jem'Hadar** sont supérieurs aux Klingons.

Cependant, tous les équipiers ne partagent pas ses vues : **Leskit** s'attire immédiatement la colère de son collègue **Kornan**.

Dans un premier temps, **Martok** lui-même répugne à affronter l'ennemi, de sorte que certains équipiers voudraient que **Worf** prenne le commandement. Mais **Worf** sait que **Martok** a surtout besoin d'être encouragé : il organise une confrontation avec lui, qu'il perd délibérément afin de susciter le respect pour le général.



Ch'Targh et ses compagnons se délectent à railler **Alexander**, mais plus dans le but d'encourager l'esprit d'équipe que par cruauté.

Ce combat sera alors un tournant décisif. Avec son équipage incomplet et inexpérimenté, l'*I.K.S. Rotarran* remporte sa première victoire. Dans les mois qui suivent, malgré l'adjonction de nouvelles recrues laissant plutôt à désirer, il effectue de judicieuses interventions contre l'alliance **Dominion/Cardassia**.

CH'TARGH

Ch'Targh, Klingon typique, aime se moquer des jeunes équipiers. Sachant qu'**Alexander** est le fils de **Worf**, il s'en sert pour provoquer un combat. Sans cesser de se moquer d'**Alexander**, il en viendra bientôt à le considérer comme une mascotte.



Le vétérane **Ch'Targh** aime tourmenter le jeune et naïf fils de **Worf**, **Alexander**.

PREMIÈRE APPARITION : « Les Fils et les Filles » [ST : DS9]

DORAN

Doran, fille de **W'mar**, est parmi les jeunes recrues féminines qui se retrouvent en première ligne. Les pertes ont été très lourdes, mais **Worf** et le **général Martok** peinent à croire que l'on en soit désormais réduit à engager de tels « guerriers ».



Doran entre dans les rangs avec les autres recrues.

PREMIÈRE APPARITION : « Les Fils et les Filles » [ST : DS9]

DAX

Jadzia Dax se porte volontaire pour faire partie de l'équipage, au grand dam de **Worf**. Son expérience s'avère précieuse, en tant qu'officier scientifique mais aussi pour relever le moral des troupes. Elle impose vite sa présence en traitant avec fermeté l'insubordonné **Ortakin** et en apportant trois tonneaux de **vin de sang** à bord.



Jadzia Dax se lie avec **Tavana** et contribue à redonner le moral à l'équipage du **ROTARRAN**.

PREMIÈRE APPARITION : « Les Soldats de l'Empire » [ST : DS9]

KOTH

Koth, fils de **Larna**, est un vieillard et pourtant l'une des nouvelles recrues à bord : il veut mourir glorieusement au combat plutôt que de vieillir.

Koth montre que la soif de bataille des Klingons ne faiblit pas avec l'âge : il veut absolument combattre le Dominion.



PREMIÈRE APPARITION : « Les Fils et les Filles » [ST : DS9]

KATOUGH

Katogh, fils de **Ch'Pok** (on ignore s'il existe des liens de parenté avec le célèbre avocat klingon **Ch'Pok**), fait également partie des nouvelles recrues envoyées à bord de l'*I.K.S. Rotarran* au cours de la guerre contre le **Dominion**. Jeune et gaillard, il fait volontiers allégeance au **général Martok**, confirmant avoir entendu « le cri du guerrier qui l'appelle à la gloire ».

PREMIÈRE APPARITION : « Les Fils et les Filles » [ST : DS9]

KORNAN

Kornan, officier tacticien, n'a plus grand-chose du fier guerrier klingon qu'il était jadis : les différentes défaites que son vaisseau a essuyées face aux forces du **Jem'Hadar** ont eu raison de sa fierté klingonne. La tenue dépenaillée de ce personnage fort mécontent ne fait qu'ajouter à son air menaçant et dangereux.



Kornan se prend à penser que l'*I.K.S. ROTARRAN* est un vaisseau maudit et que son sort est réglé par avance.

PREMIÈRE APPARITION : « Les Soldats de l'Empire » [ST : DS9]



L'équipage du ROTARRAN

LESKIT

Le cynique et cruel **Leskit**, pilote de l'**I.K.S. Rotarran**, arbore un collier fait avec des clavicules de **Cardassiens**. Insolent avec ses compagnons, il est suspicieux à l'égard de ses supérieurs, après toutes ces défaites.



 *Leskit a de longs cheveux gris, et pourtant il n'est pas vieux. Peut-être est-ce là un symptôme des soucis que lui donne le fait de servir à bord d'un vaisseau qu'il juge perdu.*

 *Les Klingons sont souvent turbulents, mais en Leskit couve une sournoise méchanceté.*



PREMIÈRE APPARITION: « Les Soldats de l'Empire » [ST: DS9]

ORTAKIN

Ortakin est l'un des équipiers les plus loyaux du **Rotarran**, mais il n'en est pas moins terriblement désabusé. Il manque de respect à **Dax** en prenant sa place à la table du dîner.

 *Ortakin est sévèrement rossé après avoir voulu déclencher une bagarre au sein de l'équipage.*



PREMIÈRE APPARITION: « Les Soldats de l'Empire » [ST: DS9]

TAVANA

Officier mécanicien à bord de l'**I.K.S. Rotarran**, **Tavana** reste parmi les rares membres de l'équipage à croire encore que le **Rotarran** puisse être victorieux. Elle montre qu'elle a conservé le sens de l'humour par ses plaisanteries avec **Jadzia Dax**, en qui elle semble heureuse d'avoir trouvé une alliée pour contrebalancer le pessimisme de **Kornan** et de **Leskit**.



 *Tavana, par Mach'Kai d'Ortakin, s'inquiète pour lui après son combat contre Kornan.*

PREMIÈRE APPARITION: « Les Soldats de l'Empire » [ST: DS9]

WORF

Worf brûle de rendre à l'équipage son honneur et sa fierté, mais les problèmes s'accumulent du fait de la réticence de **Martok** à affronter l'ennemi. **Worf** sait qu'au fond de lui-même **Martok** est resté un vrai guerrier; il organise habilement un duel, qu'il perd délibérément, afin que le général retrouve confiance en lui. Avec le soutien de l'équipage, ils remportent leur première bataille depuis des mois. C'est donc en grande partie grâce à la discipline et à l'expérience de **Worf** que les équipiers sont redevenus de fiers guerriers.

PREMIÈRE APPARITION: « Les Soldats de l'Empire » [ST: DS9]

MARTOK

Le **général Martok** est un héros de l'**Empire klingon**, mais après avoir été longtemps prisonnier du **Dominion**, il lui faut de nouveau faire ses preuves en tant que guerrier. Les équipiers découragés lui en veulent de sa réticence à affronter l'ennemi – il ne regagnera leur confiance que grâce à **Worf**.



 *Martok renverse le cours de l'histoire de l'I.K.S. ROTARRAN, avec un sérieux coup de pouce de son second Worf.*

PREMIÈRE APPARITION: « Les Soldats de l'Empire » [ST: DS9]

N'GAREN

N'Garen, fille de **Tse'Dek**, est une jeune et fière recrue qui brûle de combattre au sein des forces klingonnes. Elle se révèle digne des plus grands guerriers **klingons** en visant et en tirant sur l'ennemi lors de sa première bataille.



 *N'Garen apprend vite et conserve tout son sang-froid au combat.*

PREMIÈRE APPARITION: « Les Fils et les Filles » [ST: DS9]

ALEXANDER ROZHENKO



À la grande surprise de **Worf**, son fils **Alexander** est l'une des recrues de l'**I.K.S. Rotarran**. Son éducation humaine est évidente, notamment pour **Ch'Targh** qui le provoque en combat singulier (Alexander a de la chance d'en sortir vivant). Il se ridiculise en prenant une simulation de bataille pour un engagement véritable et se retrouve coincé dans une course en essayant d'endiguer une fuite de plasma.

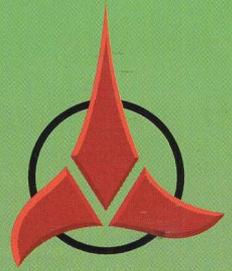
 *Alexander profite de son séjour à bord de l'I.K.S. ROTARRAN pour affronter son père, Worf, qu'il n'a pas vu depuis cinq ans. Worf, conscient d'avoir eu tort de négliger son fils, jure de se racheter et de l'aider à s'intégrer à l'équipage.*

PREMIÈRE APPARITION: « Les Fils et les Filles » [ST: DS9]



 *Worf est face à un nouveau problème lorsque son fils Alexander rejoint l'équipage. Conterné par l'incompétence de celui-ci, Worf reconnaît qu'il aurait dû être un meilleur père pour Alexander au long de ses années de formation.*

I.K.S. Rotarran : la passerelle



À la fin du $XXIV^e$ siècle, l'*Oiseau-de-Proie klingon* reste le plus utilisé des spatonefs de l'Empire klingon. Le design de ce vaisseau fort apprécié des guerriers n'a guère changé depuis son apparition un siècle plus tôt.

Les modifications apportées depuis la fin du $XXIII^e$ siècle à la passerelle de l'*Oiseau-de-Proie klingon* standard sont minimales. L'ambiance générale reste celle d'un lieu ténébreux et débordant d'activité. Comme pour la plupart des astronefs, la passerelle de commandement est la scène de toutes les décisions opérationnelles majeures, et parfois aussi de luttes intestines pour le pouvoir.

L'officier commandant le vaisseau occupe la place (assise ou debout) qui lui est réservée et donne ses ordres à ses subordonnés, qui les exécutent ou en paient les conséquences.

La passerelle de l'*Oiseau-de-Proie I.K.S. Rotarran* reprend la configuration habituelle pour cette classe de spatonef klingon. L'espace de travail se réduit au minimum opérationnel ; il n'y a là ni place ni personnel superflus. Le luxe est totalement étranger aux designers klingons.

La tonalité d'ensemble de la passerelle du *Rotarran* est un ton brun et, comme il sied à un vaisseau klingon, l'éclairage est très tamisé ; les êtres humains et les autres humanoïdes qui ont l'occasion de se trouver à bord d'un bâtiment klingon le jugent insuffisant, surtout s'ils sont habitués au caractère spacieux et brillamment éclairé des vaisseaux de la Fédération unie des Planètes.

La lumière intérieure du *Rotarran* est dispensée par le biais de plafonds à claire-voie (d'où un

effet de croisillons), ainsi que par des bandes rouges et vertes en différents endroits de la passerelle ; tout près de la porte du fond de cette salle, le sol est équipé de dispositifs d'éclairage verts.

En 2374, la passerelle du *Rotarran* n'est pas tout à fait agencée comme à l'époque où le général Martok en a pris le commandement (l'année précédente), des modifications ayant été apportées lors du conflit contre le *Dominion*. Plusieurs piliers de soutènement ont été déplacés et certaines consoles reconfigurées. La porte principale ouvrant sur l'arrière est flanquée de deux étais, alors qu'un pilier unique se dresse à côté de chacune des deux autres portes, à bâbord et à tribord.

Les postes de travail

Les postes de travail de la passerelle de l'*I.K.S. Rotarran* sont très adaptables : ainsi, le poste de pilotage peut être situé derrière le fauteuil du commandant ou à l'avant de la passerelle, à gauche de l'écran de visualisation, le poste des armements à l'avant (à droite de l'écran) ou par tribord arrière ; les senseurs peuvent aussi se commander de bâbord avant.

Les postes scientifiques et techniques sont implantés à bâbord ou à tribord, sur le côté ou au fond de la passerelle. Les stations latérales comprennent six écrans horizontaux et plusieurs écrans verticaux, en hauteur. Chacun de ces postes dispose de son propre éclairage.



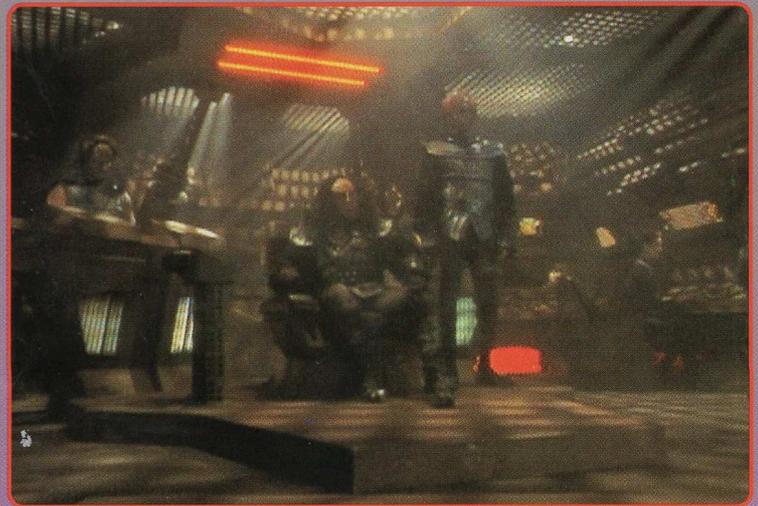
La passerelle de l'*I.K.S. ROTARRAN* compte plusieurs sièges, dont le plus en vue est celui de l'officier commandant le vaisseau. Les opérateurs travaillent assis ou debout.



L'écran de visualisation de la passerelle de l'*OISEAU-DE-PROIE ROTARRAN*, de forme grossièrement octogonale, est flanqué de deux stations de travail très élaborées.



La passerelle de l'*I.K.S. ROTARRAN* est sombre, comme l'intérieur de tous les autres vaisseaux klingons. La lumière est cependant suffisante pour travailler confortablement aux consoles, et la faible luminosité évite que les opérateurs ne soient éblouis.



Le commandant d'un *OISEAU-DE-PROIE KLINGON* se tient assis au milieu de la passerelle, sur une plate-forme un peu surélevée. La majeure partie des postes de la passerelle est derrière lui, mais deux stations au moins sont situées à l'avant de la salle.



Section :
Tête

Plan :
Passerelle de commandement



Schéma de localisation :
passerelle



 La grande majorité des stations de travail de l'OISEAU-DE-PROIE KLINGON se trouve sur le pourtour de la passerelle; deux seulement de ces stations sont situées à l'avant, de part et d'autre de l'écran principal.



Un espace bien utilisé

Comme à bord des vaisseaux de la Fédération, la majeure partie des parois de la passerelle de commandement est occupée par des postes de travail ; les opérateurs se tiennent debout devant certaines consoles, assis devant d'autres.



 Il arrive que des officiers de Starfleet soient sur la passerelle d'un OISEAU-DE-PROIE KLINGON tel que l'I.K.S. ROTARRAN – les principes du vol spatial sont les mêmes à bord de n'importe quel vaisseau.



 L'intérieur de l'OISEAU-DE-PROIE KLINGON est sombre, mais les stations de travail sont suffisamment éclairées pour que tous les officiers puissent accomplir leurs tâches agréablement.



 Le passage à allure supraluminique offre toujours un spectacle tout à fait inoubliable : quand l'OISEAU-DE-PROIE dépasse la vitesse de la lumière, celle-ci donne l'impression de s'étirer.

Les consoles d'avant

À l'avant de la passerelle, l'écran de visualisation est flanqué de deux consoles qui, comme certains autres postes, se reconfigurent aisément pour assurer les fonctions les plus appropriées à la mission en cours.



La navette klingononne de classe Toron

Les navettes klingonnes de classe *Toron* sont mal entretenues et d'aspect médiocre, mais ces appareils rendent de précieux services à l'Empire klingon.

L'Empire klingon est réputé pour la conception de ses vaisseaux spatiaux, qui symbolisent la puissance et l'attitude guerrière du peuple klingon. La plupart de ces spatonefs très facilement reconnaissables sont de nature militaire – ainsi de l'*Oiseau-de-Proie* et du *Croiseur de Combat* –, mais les nombreux commerçants klingons qui opèrent dans les quadrants Alpha et Bêta ont eux aussi des besoins en matière de transport.

Les vaisseaux civils ne sont pas aussi courants que les bâtiments militaires au service de l'Empire, et le statut de ces négociants au sein de la société klingon ne leur permet certainement pas de s'offrir la protection d'un navire de guerre lourdement armé, mais il n'en reste pas moins que les spatonefs non militaires sont précieux pour les transactions commerciales au sein du territoire klingon et en ses abords.

Une petite *navette klingon* de ce type, officiellement désignée comme appartenant à la classe *Toron*, est immédiatement identifiable par les *senseurs de Starfleet* en tant qu'appareil klingon. Il suffit d'une seule personne pour la faire fonctionner – à dire vrai, ses faibles dimensions lui interdisent de disposer d'un équipage important. Elle est destinée aux brefs parcours, ce qui est étayé par l'exiguïté et le manque d'équipements de confort de son habitacle. Dépourvue des *nacelles de distorsion* caractéristiques des grands bâtiments klingons, elle ne possède qu'une puissance et un rayon d'action limités.

Fonctionnalité

La navette, au fuselage monocellulaire en coin, mesure environ cinq mètres de long et un peu plus de deux mètres de haut dans sa partie la plus élevée. L'extérieur est constitué de plaques brun clair qui composent une sorte de blindage et confèrent un aspect rude et fonctionnel à l'appareil, hérissé de diverses protubérances.

Les flancs de la navette, obliques, définissent une arête qui court au long de l'appareil ; vers l'arrière, ils contiennent dans leur partie supérieure les petits propulseurs. La proue effilée facilite la pénétration dans l'atmosphère des planètes ; le pilote jouit d'une large vue sur l'espace par la verrière du cockpit, scindée en trois parties. Contrairement aux grands vaisseaux klingons, la navette ne semble pas posséder d'armes extérieures ni de système de bouclier élaboré, de sorte qu'elle peut être amenée de force à l'intérieur d'un gros bâtiment.

Chargement

La poupe de l'appareil comprend l'écouille principale, unique point d'entrée et de sortie de l'habitacle. Un Klingon de taille moyenne est obligé de se courber pour la franchir. Sa partie inférieure est plus large que sa partie supérieure, ce qui facilite le chargement et le déchargement des marchandises ou de l'avitaillement. Un bloc oblique placé juste au-dessus porte des marques d'identification klingonnes.

L'état général de ces navettes est médiocre, ce qui donne à penser qu'il en est fait un usage intensif et que leur entretien est négligé. Lorsqu'une navette se pose – sur le ventre –, la porte s'ouvre vers l'extérieur et descend lentement, formant une rampe sur laquelle s'avance l'occupant.

Comme pour tous les vaisseaux klingons, le confort n'est pas une priorité. L'intérieur est recouvert de ternes plaques grises et brunes ; l'éclairage est dispensé par de petites lampes blanches et vertes, encastrées en haut des parois latérales ; des grilles lumineuses bleues sont également intégrées à l'encadrement de la porte, sans que l'on sache exactement quelle est leur fonction. L'éclairage est faible, ce qui ajoute à l'ambiance sinistre que les Klingons veulent peut-être délibérément donner dans leurs rapports avec d'autres cultures.



La porte de la NAVETTE KLINGONNE s'ouvre vers l'extérieur et vers le bas, en formant une rampe d'accès.



De couleur terne et d'apparence très mal entretenue, l'appareil klingon présente un aspect bien peu engageant.

La *navette klingon* est équipée de systèmes de communications efficaces qui permettent à l'occupant d'établir des liaisons audiovisuelles avec d'autres vaisseaux. Celles-ci peuvent être coupées à n'importe quel moment, par le biais d'un commutateur placé à droite de l'écran de visualisation ; le vaisseau possède en outre la capacité d'émettre dans un rayon de quinze minutes de sa position.

La navette n'est pas à la hauteur d'éventuels adversaires de plus grande taille ; son occupant est un civil, mais quiconque souhaite inspecter un appareil klingon doit être sur ses gardes et ne pas s'attendre à un accueil chaleureux.

La porte d'accès n'est pas assez haute pour que le pilote klingon puisse pénétrer dans la navette sans se courber.



La NAVETTE KLINGONNE de classe TORON est avant tout monoplace et destinée aux courts trajets.

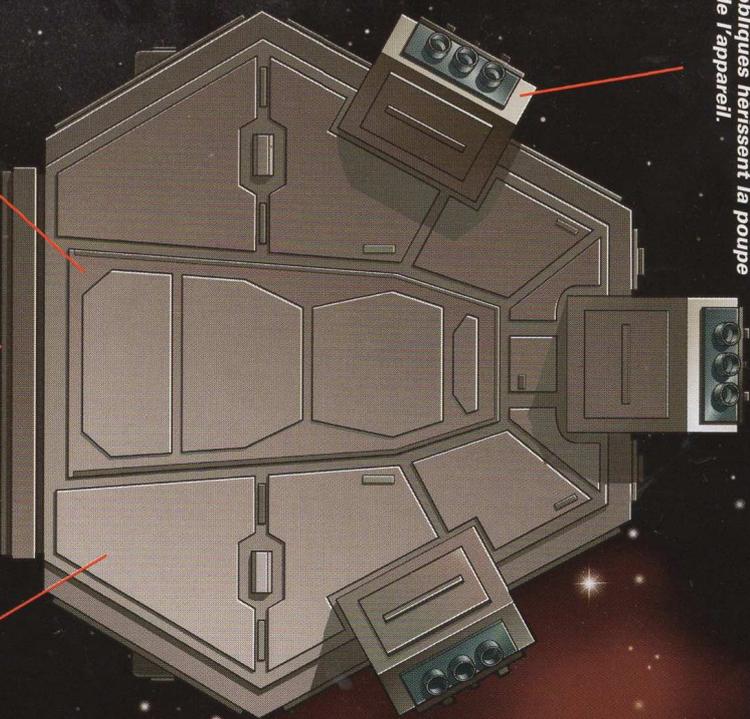
Le capitaine Picard, incognito, infiltre un groupe de mercenaires et s'empare avec eux de la cargaison de la navette.



La navette Klingonne de classe Toron

La navette Klingonne de classe *Toron* est moins connue que les vaisseaux militaires Klingons, mais ses caractéristiques n'en sont pas moins détectables par les senseurs de Starfleet.

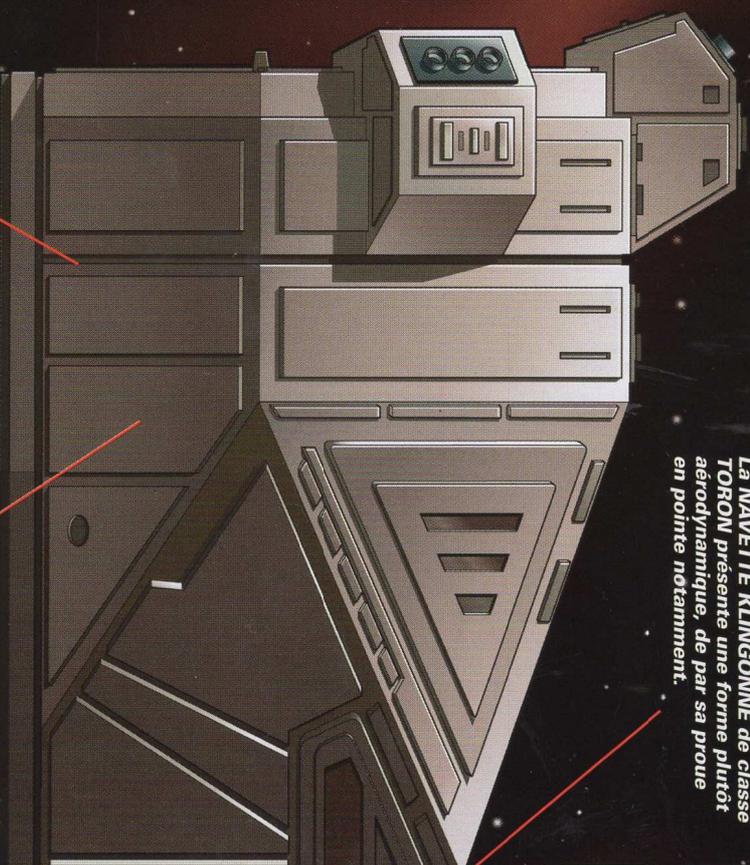
De petits blocs propulseurs obliques hérissent la poupe de l'appareil.



On accède à l'habitacle de la NAVETTE KLINGONNE par une petite porte placée en poupe, qui s'ouvre vers l'extérieur et vers le bas pour former une rampe.

Le vaisseau peut se poser sur son ventre plat.

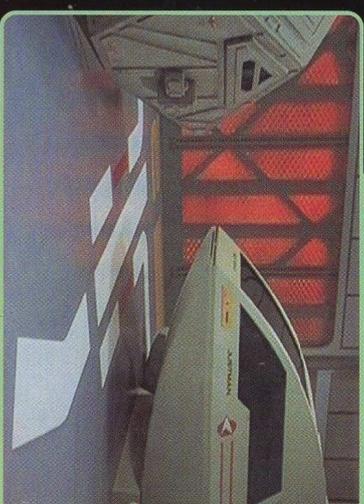
Des plaques brun clair protègent la structure de l'appareil.



La NAVETTE KLINGONNE de classe *TORON* présente une forme plutôt aérodynamique, de par sa proue en pointe notamment.

L'extérieur de la navette semble usagé et mal entretenu. L'intérieur est extrêmement exigü.

Aucune arme n'est visible à l'extérieur de la navette, dont les protections semblent minimales.



La NAVETTE KLINGONNE n'est guère plus petite qu'une NAVETTE DE TYPE 6 de Starfleet, telle que la JUSTIMAN attachée à l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D.

NAVETTE KLINGONNE DE CLASSE TORON

Première observation : 2370

Type : vaisseau de commerce

Remarques : Cette navette Klingonne est un appareil compact, conçu