

STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 30 ans
EDITIONS FRANCE

L'ORDRE DE PROIE KLINGON
Le plus grand

L'Empire Klingon
Le dernier chasseur

Le développement des Klingons
Un monde à part

STAR TREK en 3D de temps
La 3D est maintenant là

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D
Les détails pour les intimes

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire





AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- L'ALLIANCE FERENGIE.....Dossier 14
- LE GUIDE DES VAISSEUX HORS FÉDÉRATION.....Dossier 33
- LA FLOTTE DES KLINGONSDossier 34
- LA FLOTTE ROMULIENNE.....Dossier 35
- LA FLOTTE CARDASSIENNEDossier 36
- LA FLOTTE DES BORGES.....Dossier 38
- LA FLOTTE DU MAQUISDossier 39
- LE PERSONNEL FERENGIDossier 51
- STAR TREK :
LA NOUVELLE GÉNÉRATIONDossier 69
- STAR TREK :
DEEP SPACE NINEDossier 70

Le Maraudeur ferengi

Bien qu'étant fondamentalement un cargo spatial, le *Maraudeur* — fleuron de la flotte des Ferengis — est un formidable vaisseau doté d'armements puissants et capable de performances supraluminiques.

Le *Maraudeur ferengi* est un vaisseau marchand très élaboré, conçu pour répondre aux besoins des Ferengis en matière de commerce, de contrebande, de piraterie et de troc. Contrairement aux vaisseaux de maints gouvernements planétaires, dont les objectifs relèvent de la diplomatie, de la recherche et des opérations militaires, les *Maraudeurs* sont avant tout conçus pour transporter d'énormes cargaisons. En outre, chaque appareil emporte au moins une *capsule ferengie*, petit vaisseau spatial biplace. Ces capsules doivent cependant être utilisées avec précaution, car leur petite taille est un inconvénient dans les régions perturbées du cosmos — par exemple, à l'extrémité d'un vortex instable.

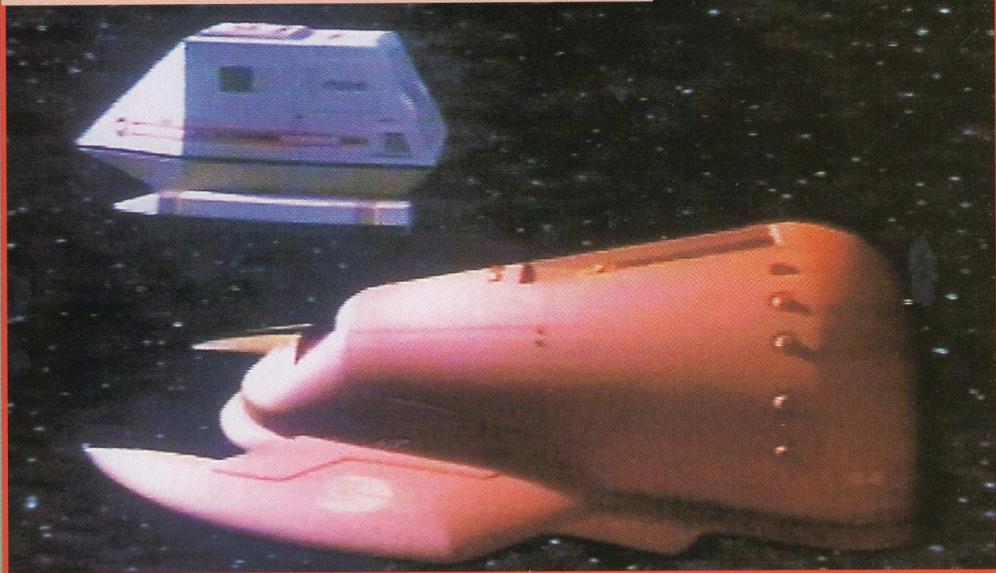
Armements et équipage

La *Fédération* a rencontré pour la première fois les Ferengis en 2364, aux abords de la planète *Gamma Tauri IV*, à bord d'un vaisseau comportant 450 membres d'équipage baptisé *Maraudeur de classe D'Kora*.

Sans être belliqueux, les Ferengis veillent à assurer leur défense. Certains *Maraudeurs* sont dotés de puissants armements à énergie plasmique, capables de désemperer un vaisseau de *classe Galaxy*. Cette caractéristique rend ces astronefs aptes à se défendre en cas de besoin, même contre des vaisseaux militaires beaucoup plus gros qu'eux. Les armes du *Maraudeur* sont conçues de manière à provoquer des avaries à l'astronef ennemi alors qu'il est encore hors de portée des tirs de riposte. En perçant de très loin les boucliers

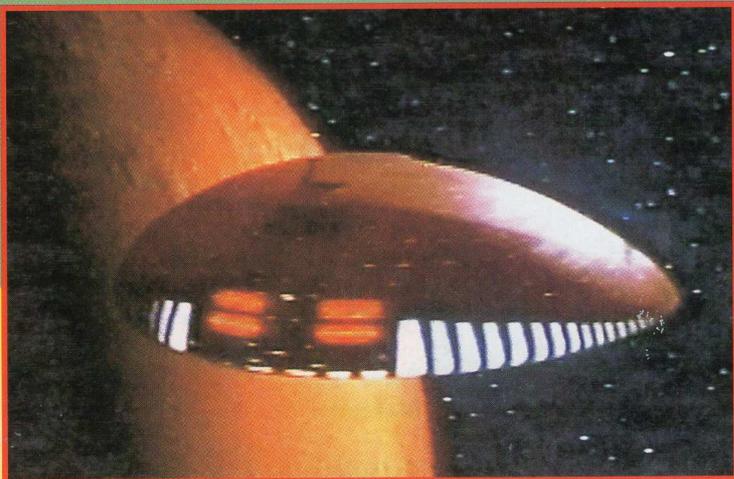
La capsule

La *CAPSULE FERENGIE* est un petit astronef biplace comparable aux navettes de la *Fédération*. D'un usage commode pour les petits déplacements, la capsule ne convient pas pour des trajets plus longs, car sa taille modeste la rend vulnérable face à des phénomènes spatiaux tels que les vortex. À la date stellaire 43385.6, un délégué ferengi, le Dr Arridor, et son pilote, Kol, disparaissent victimes du vortex Barzan.



d'un vaisseau de commerce, le *Maraudeur ferengi* neutralise sa proie, puis se rapproche et retient le vaisseau — au moyen de ses **rayons tracteurs/répulsifs** — assez longtemps pour permettre l'abordage. Deux *Maraudeurs*

suffiraient à détruire un vaisseau de la *Fédération* mais, ce faisant, ils subiraient eux-mêmes de graves avaries. Cependant, n'ayant pas le sens du sacrifice, les Ferengis ne sont guère enclins à attaquer, à moins d'être certains

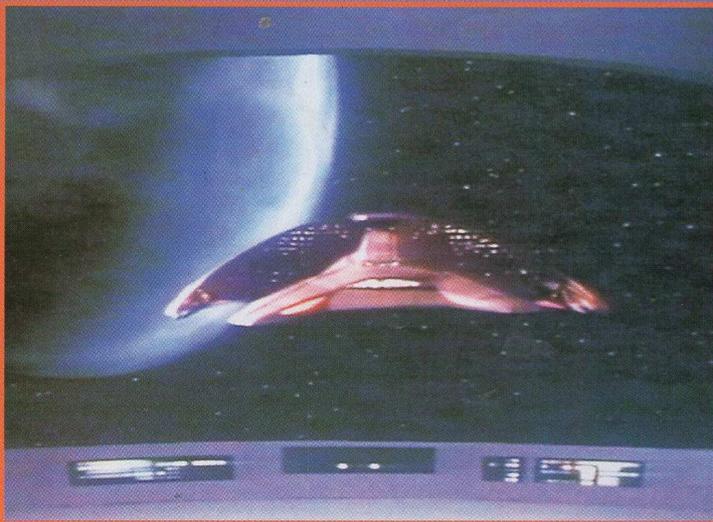


De puissants moteurs

Les *moteurs à distorsion* du *MARAUDEUR FERENGI* permettent des allures de croisière élevées, mais un *MARAUDEUR* n'est cependant pas capable de distancer un vaisseau de *CLASSE GALAXY* tel que l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D*.

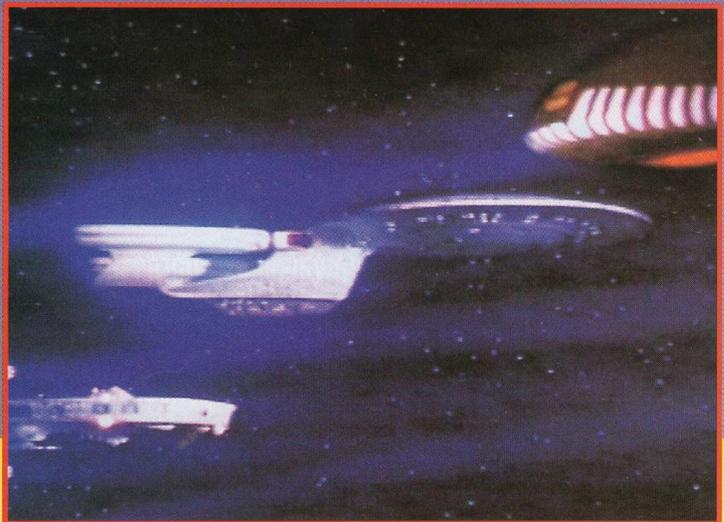
Capacité d'emport

La vaste section arrière du *MARAUDEUR* est conçue pour le transport de la cargaison la plus énorme possible, conformément à la 97^e Règle d'acquisition ferengie, laquelle stipule : « Assez n'est jamais assez ».



Démonstration de force

Les Ferengis livrent rarement bataille, mais leurs pratiques commerciales font qu'ils ont intérêt à ce que leurs vaisseaux soient puissamment armés : la plupart sont dotés d'armes plasmiques.



Chasseurs de butin

Les Ferengis tentent souvent de s'approprier les vaisseaux errant dans l'espace. En 2364, le DaiMon Bok est relevé de son commandement pour avoir rendu l'U.S.S. STARGAZER à la Fédération.



L'argent avant tout

Dans la culture ferengie, rien n'est plus important que l'argent, et l'intérêt prime sur la loi. Cette attitude amène le DaiMon Bok à se procurer illégalement un dispositif de contrôle des esprits.



Surclassé

Les armes à énergie plasmique peuvent percer les boucliers des vaisseaux de la Fédération, mais, à faible distance, un MARAUDEUR ne peut rien contre un astronef aussi puissant que l'ENTERPRISE-D.

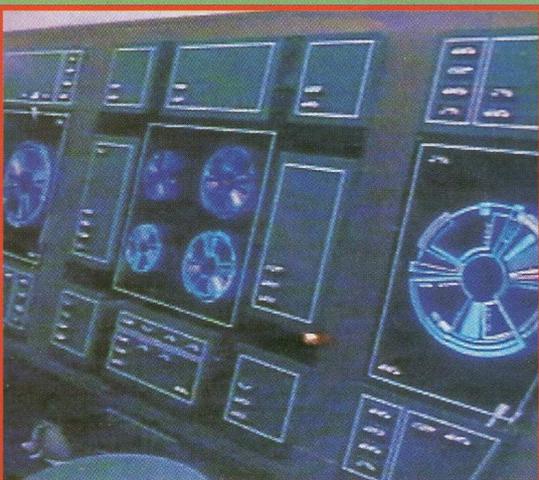
de l'emporter dans des conditions qui rendent l'escarmouche rentable.

Les *Maraudeurs* ne transportent pas de troupes en sus de leur équipage, mais les riches **DaiMons** (un grade équivalent à celui de capitaine dans **Starfleet**, bien qu'ils achètent le plus souvent leurs galons)

engagent parfois des mercenaires pour tenir les équipages adverses en respect tandis qu'ils pillent leur cargaison, voire parfois pour assassiner ou emprisonner ces équipages afin de s'emparer de leurs vaisseaux. Les mercenaires sont rarement des Ferengis, les DaiMons ne payant pas de primes assez

élevées pour inciter les leurs à prendre de tels risques – il faut que les possibilités de gain soient immenses pour qu'un Ferengi accepte d'affronter le danger.

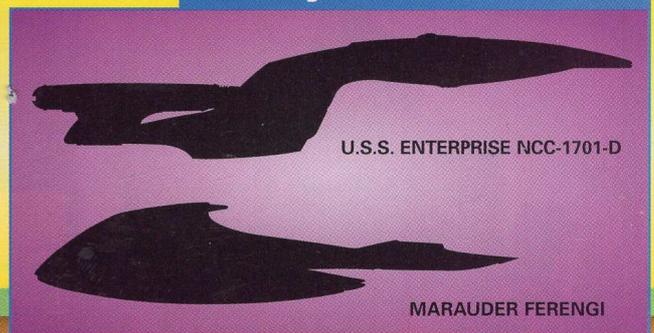
Les *Maraudeurs* sont fréquents dans l'espace, mais on ignore leur nombre exact. Cette absence d'informations pourrait être un moyen d'éviter que les DaiMons rivaux n'en sachent trop en matière commerciale...



Des commandes simples

Les pupitres de commande du MARAUDEUR FERENGI sont sobrement fonctionnels : les Ferengis répugnent aux dépenses inutiles, à moins que celles-ci ne mettent en valeur leur réussite financière.

Ordre de grandeur des vaisseaux

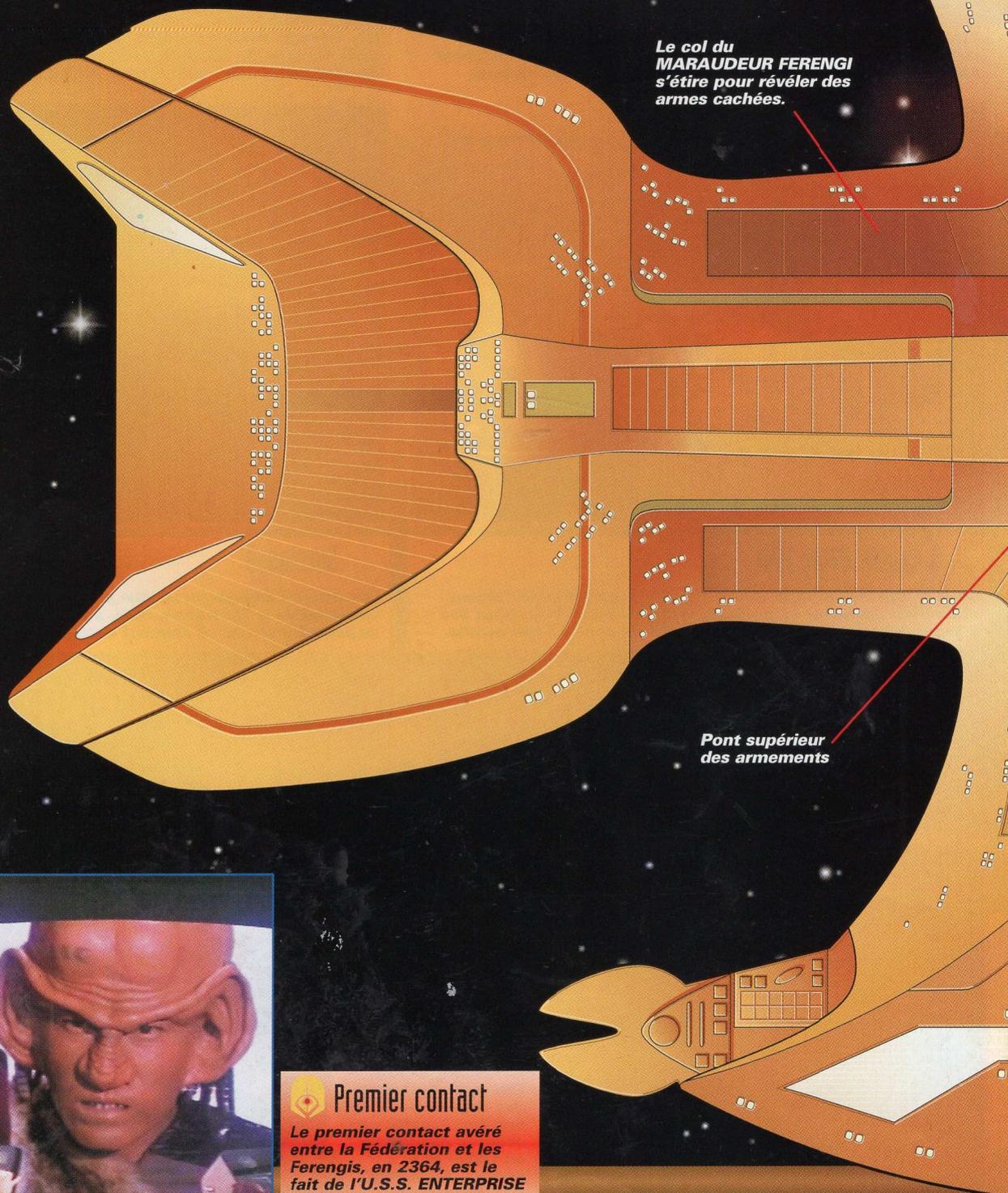


U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D

MARAUDEUR FERENGI

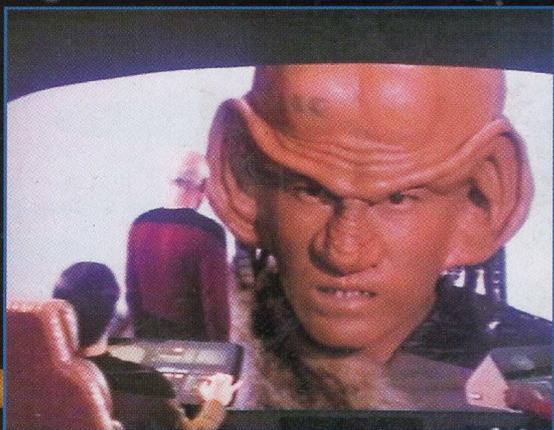
Le Maraudeur ferengi

Le *Maraudeur ferengi* est un vaisseau impressionnant, doté d'une vaste capacité d'emport et d'armements redoutables. Des variantes d'équipement donnent à penser que les différents vaisseaux sont adaptés selon les besoins et la fortune de leurs possesseurs.



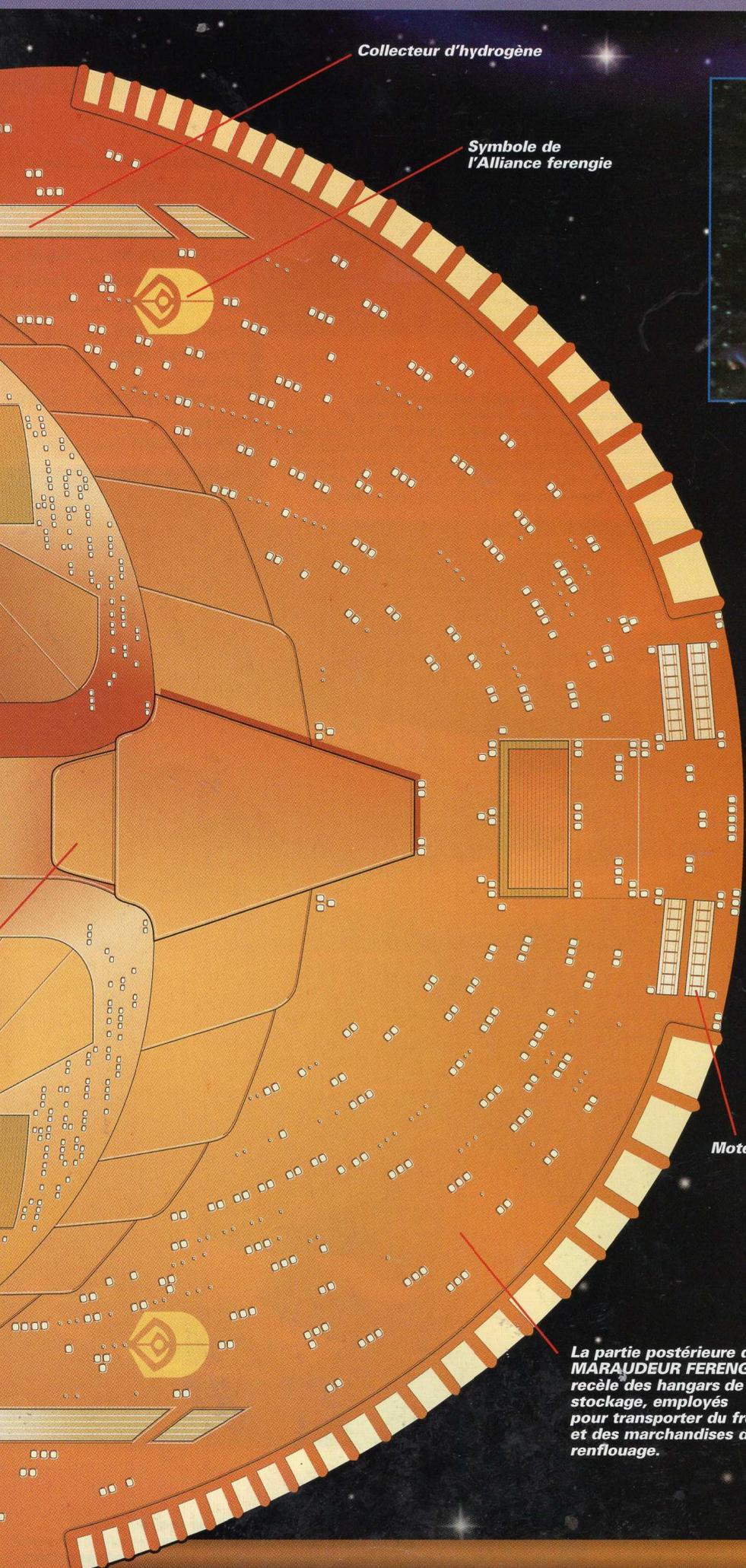
Le col du MARAUDEUR FERENGI s'étire pour révéler des armes cachées.

Pont supérieur des armements



Premier contact

Le premier contact avéré entre la Fédération et les Ferengis, en 2364, est le fait de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D

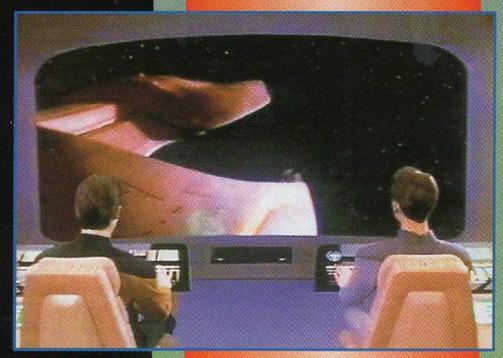


Collecteur d'hydrogène

Symbole de l'Alliance ferengi



Supraluminique
Le MARAUDEUR FERENGI est pourvu de moteurs à impulsion et à distorsion.



Menace contenue
La Fédération commence par considérer les Ferengis comme une menace, mais ces rusés commerçants s'intègrent rapidement à la civilisation galactique.

Moteurs à impulsion

La partie postérieure du MARAUDEUR FERENGI recèle des hangars de stockage, employés pour transporter du fret et des marchandises de renflouage.

MARAUDEUR FERENGI	
Appellation fédérale :	Maraudeur ferengi
Équipage :	450
Moteurs :	À distorsion et à impulsion
Caractéristiques :	Importante capacité d'emport
Puissance de feu :	Variable
Longueur :	392 m
Largeur :	308 m
Hauteur :	88 m



Le Maraudeur ferengi

Le *Maraudeur ferengi* de classe *D'Kora* est conçu pour les affaires. Son objectif premier est le commerce, mais il est assez armé pour s'emparer par la force de ce que son équipage convoite et assez rapide pour s'enfuir en hâte si nécessaire.



Affrontements

Le capitaine Picard est très impressionné par le design du MARAUDEUR de classe D'KORA. Avant que des relations pacifiques – et assez fructueuses – soient établies avec les Ferengis, il sera à plusieurs reprises amené à les affronter.

Les *Maraudeurs* de classe *D'Kora* constituent l'épine dorsale de la flotte militaire ferengie. Conçus pour servir de vaisseaux marchands, ils disposent aussi de capacités de combat suffisantes pour tirer parti des occasions les plus dangereuses qui se présentent aux Ferengis. Lors des premiers rencontres des Ferengis avec la Fédération, les *Maraudeurs* se livrent à des raids et autres opérations agressives. Depuis que les relations entre l'Alliance ferengie et la Fédération se sont améliorées, on voit plutôt ces vaisseaux engagés dans des missions commerciales. Les Ferengis les emploient même pour aider la Fédération à commercer avec les *Karemmas* du *quadrant Gamma*.

Comme tous les navires ferengis, les *Maraudeurs* de classe *D'Kora* ont un équipage exclusivement masculin, car les Ferengis n'ont pas le droit de voyager. Chaque *Maraudeur* est commandé par un *DaiMon*, dont la mission est de réaliser autant de profits que possible pour lui-même et pour son équipage. S'il échoue, il est presque certain d'être relevé de son commandement par ses supérieurs. En moyenne, l'équipage d'un *Maraudeur* comprend quatre cent cinquante membres.

Le *Maraudeur* fait environ 390 mètres de long, soit approximativement la même taille qu'un *Croiseur d'attaque klingon* de classe *Vor'cha*. Il présente les mêmes éléments de design que les autres vaisseaux ferengis, à savoir un vaste fuselage semi-circulaire, enveloppant de ses courbes un large « col » susceptible de s'allonger pour révéler des armes. L'arrière du vaisseau arbore une grande bande lumineuse. Les vaisseaux de classe *D'Kora* emportent généralement une petite navette biplace ou triplace, bénéficiant de performances supraluminiques.

De rapides vaisseaux

Les *Maraudeurs* sont équipés de moteurs à distorsion (les Ferengis ont fait l'acquisition de cette technologie auprès d'une autre espèce, à bas prix), qui leur permettent de dépasser les vitesses de distorsion de niveau 9; le lieutenant-commander Data rapporte que le bâtiment du *DaiMon Tog*, le *Krayton*, est presque aussi rapide que l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* de classe *Galaxy*.

Cette faculté de se déplacer à très grande vitesse est particulièrement utile aux Ferengis, que leurs pratiques en affaires amènent souvent à des départs hâtifs. Lorsqu'un *Maraudeur* accélère pour passer en vitesse de distorsion, les moteurs jumelés à la poupe du vaisseau s'illuminent en rouge.

Les *Maraudeurs* sont pourvus de divers armements, dont des armes à plasma, installées en plusieurs sites à l'avant du vaisseau (notamment à la pointe des nacelles). Quand il est poursuivi, le *Maraudeur* peut tirer de la poupe une bouffée d'énergie suffisamment puissante pour affaiblir de façon significative les boucliers d'un bâtiment de classe *Galaxy*. Le vaisseau ferengi est lui-même protégé par d'efficaces boucliers; il est en outre doté

d'un rayon tracteur, que les Ferengis emploient fréquemment pour récupérer des biens dans l'espace. Un *Maraudeur* isolé n'est toutefois pas à la hauteur d'un spatonef de classe *Galaxy*.

Le niveau technologique des Ferengis est dans l'ensemble équivalent à celui de la Fédération; leurs vaisseaux possèdent des répliqueurs et des téléporteurs. Ces derniers sont si perfectionnés qu'ils peuvent assurer la téléportation d'un individu sans ses vêtements!

Sécurité maximale

L'accès aux systèmes essentiels d'un *Maraudeur* n'est possible qu'au moyen de codes appropriés. Même les communications de base font l'objet de restrictions et toutes les transmissions doivent être autorisées par le *DaiMon*. Les transmissions spatiales ferengis sont d'ordinaire chiffrées; les codes ferengis, des plus élaborés, sont presque impossibles à décrypter.

Bien que le *Maraudeur* soit armé, il s'agit avant tout d'un vaisseau marchand aux vastes soutes. Les quartiers d'habitation sont spacieux et plutôt spartiates. Les cloisons, réalisées dans un matériau gris métallisé, sont fort peu ornementées. Bien que les Ferengis ne mesurent guère plus d'un mètre, les plafonds sont assez hauts pour la plupart des humanoïdes. À bord du *Krayton*, les quartiers du *DaiMon Tog* sont équipés d'un répliqueur et d'un très grand lit qui coulisse hors de la cloison.

Les consoles ferengis sont généralement hémisphériques; les données s'affichent sur un huitième de leur surface. Le mobilier présente des formes arrondies; les membres d'équipage s'assoient parfois sur des sortes de tabourets, mais ils se tiennent le plus souvent debout à leur poste de travail.

Le *Krayton* comprend aussi une geôle assez vaste pour trois prisonniers (présentant également une vaste aire pour les gardiens). Étrangement, les consoles informatiques de la geôle permettent un accès direct aux principaux systèmes du vaisseau. Toutefois, au cas où les prisonniers s'échapperaient, ils ne pourraient se servir des ordinateurs sans disposer des codes d'accès.

L'astronef recèle aussi le laboratoire du *Dr Farek*, doté de divers appareils que la Fédération jugerait contraires à l'éthique, tels que des dispositifs d'exploration et de modification psychiques.

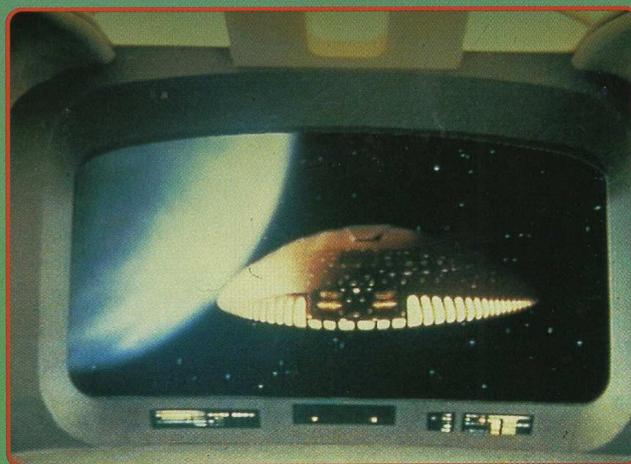
BLOC-NOTES



Les *Maraudeurs ferengis* recueillent fréquemment des biens de récupération intersidéraux. Suivant le **Code de Récupération ferengi**, quiconque découvre un vaisseau abandonné est autorisé à en prendre le contrôle, quelle que soit la proximité de ses propriétaires initiaux.

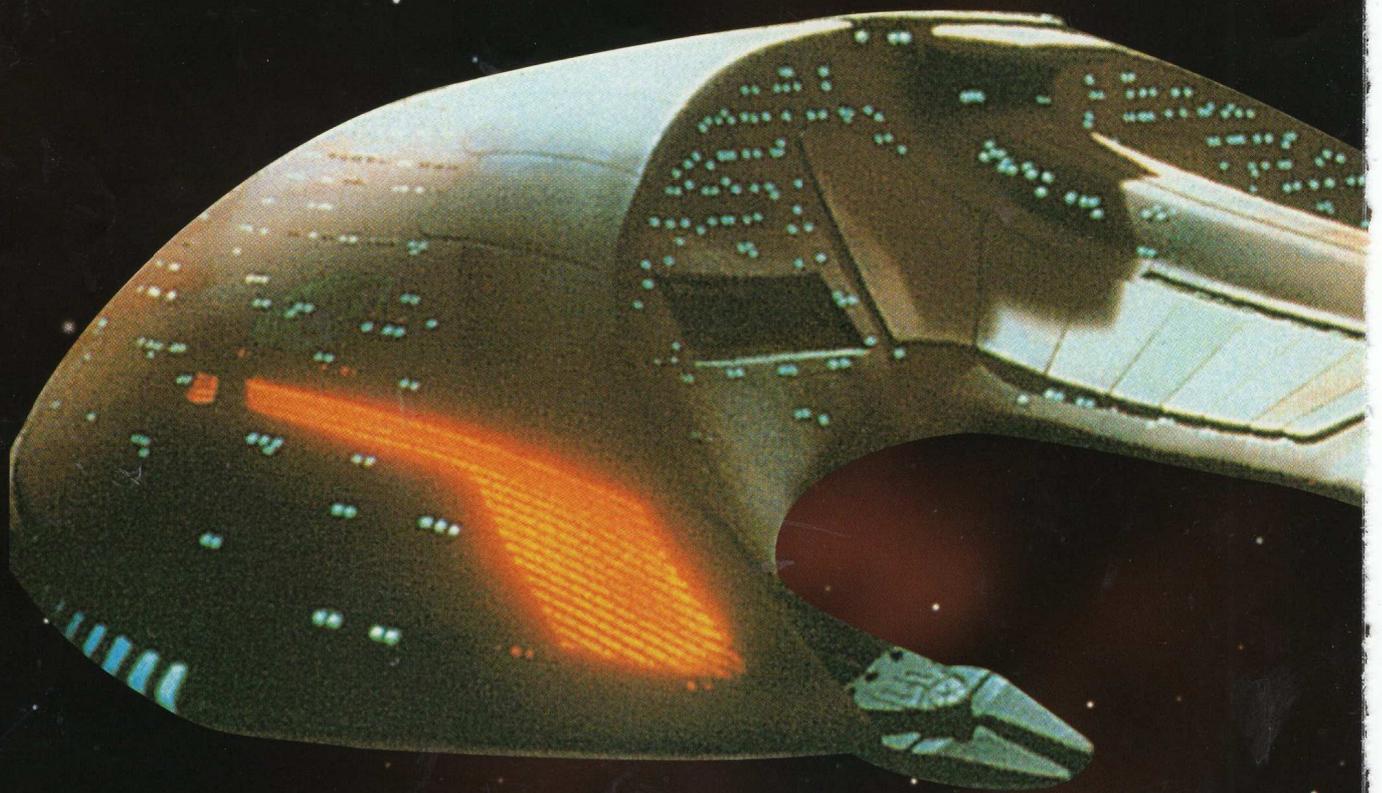


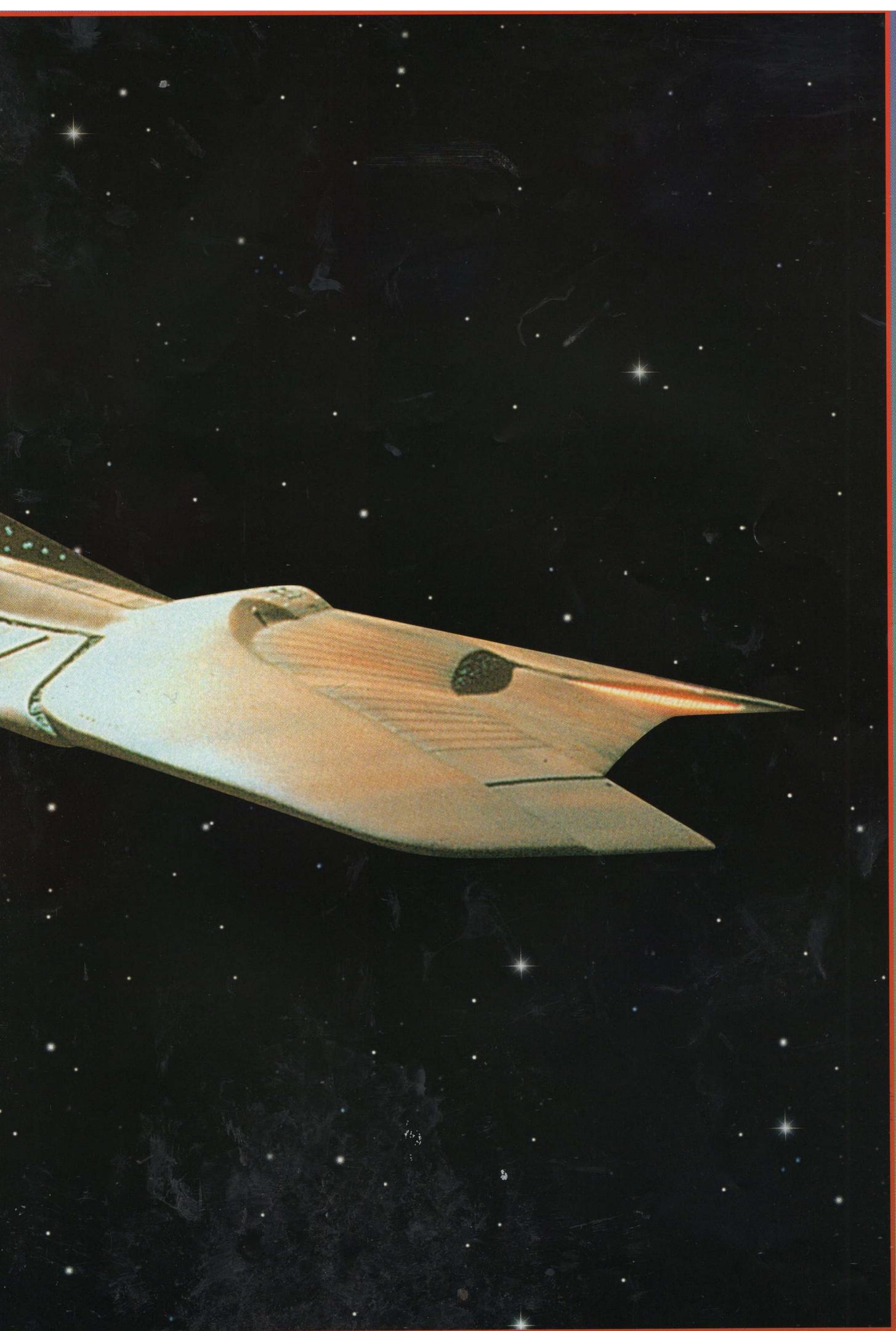
L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* fait plusieurs rencontres précoces avec les Ferengis: le vaisseau du *DaiMon Taar* dans le système de **Delphi Ardu** et, quelques semaines plus tard, celui du *DaiMon Bok* dans le système de **Xendi Sabu**.



Première observation

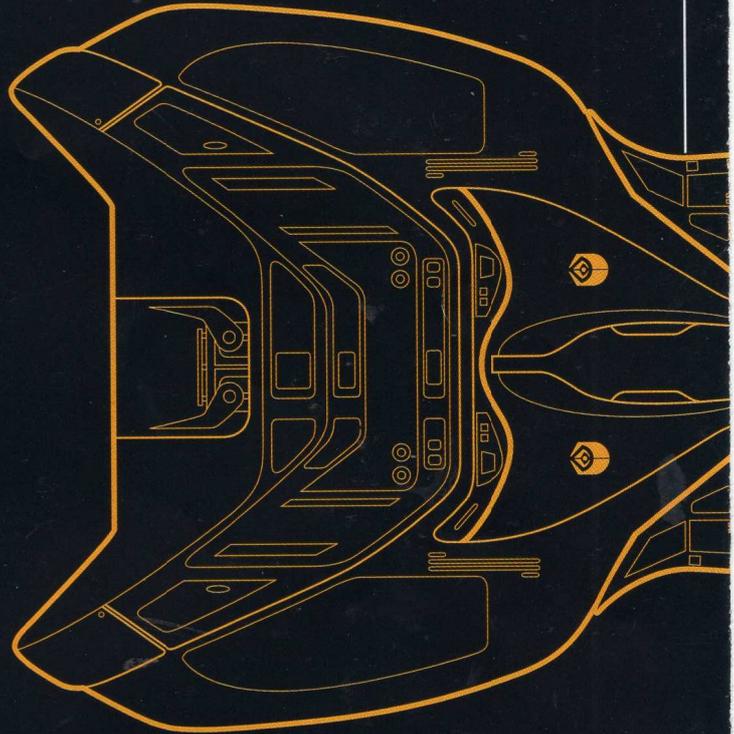
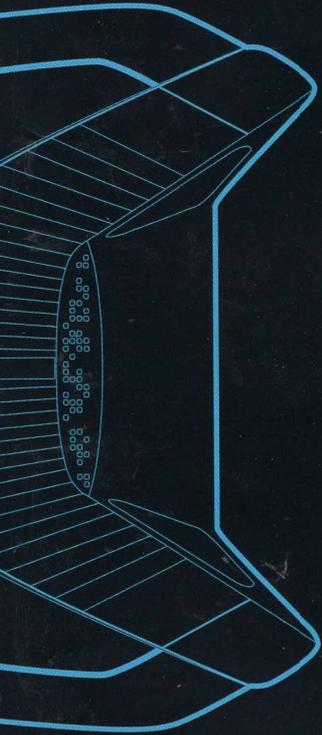
L'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D* est le premier vaisseau de la Fédération à observer avec certitude un MARAUDEUR FERENGI. Ce vaisseau, commandé par le *DaiMon Taar*, a dérobé un convertisseur d'énergie.



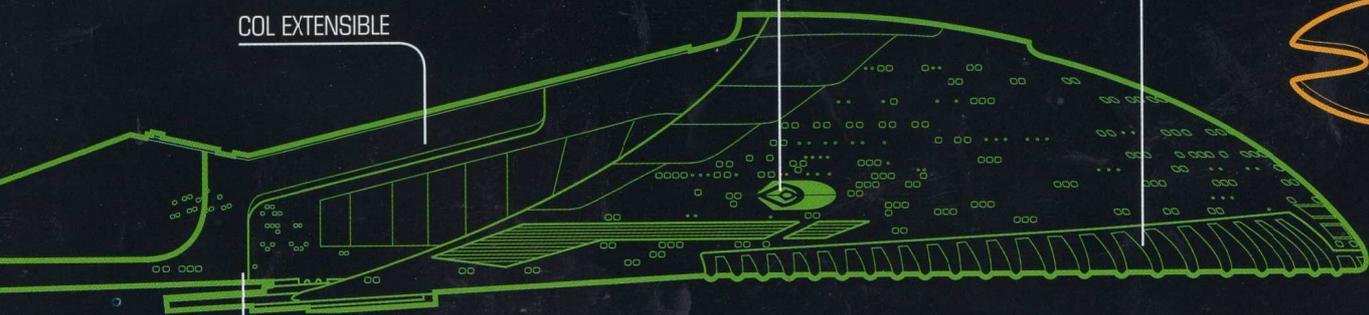


Le Maraudeur ferengi

SYMBOLE FERENGI



COL EXTENSIBLE



SYMBOLE FERENGI

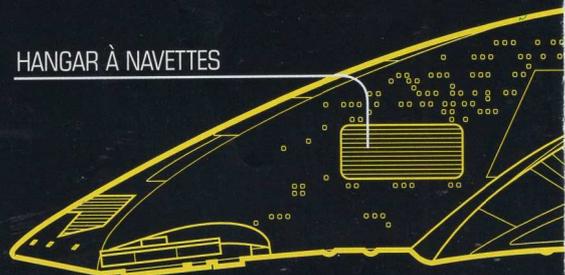
MOTEURS

COL EXTENSIBLE

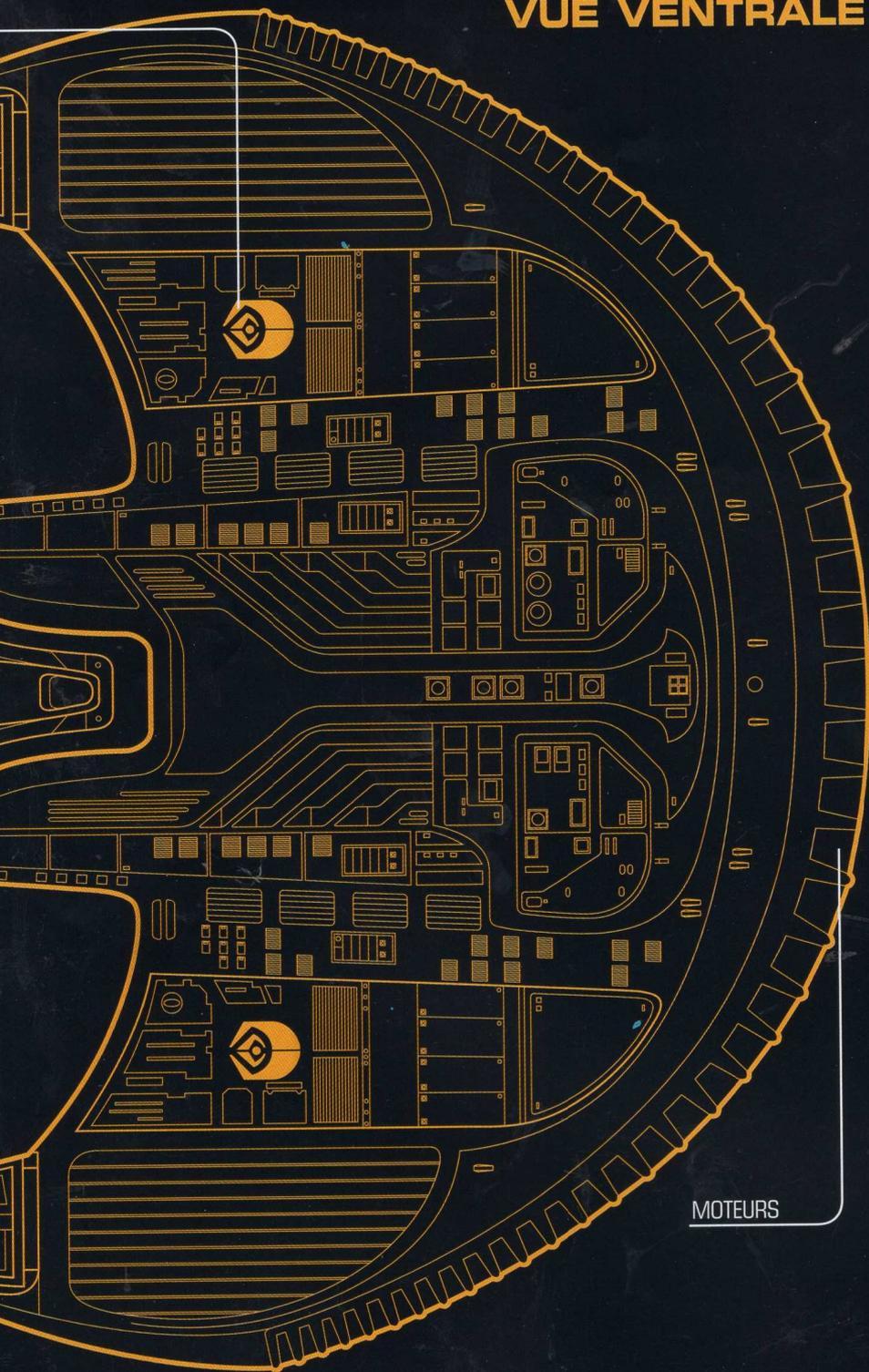
BATTERIE D'ARMEMENTS

VUE BABORD

HANGAR À NAVETTES

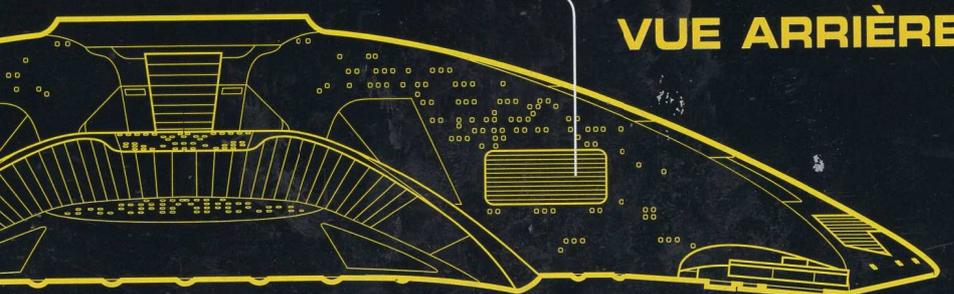


VUE VENTRALE



MOTEURS

HANGAR À NAVETTES



VUE ARRIÈRE



Distorsion

La plupart des MARAUDEURS FERENGIS émettent une traînée lumineuse rouge lorsqu'ils engagent leurs moteurs à distorsion, placés en poupe.



Intérieur

La configuration interne et les coloris dominants d'un MARAUDEUR FERENGI sont nettement différents de ceux d'un vaisseau de Starfleet.

LE MARAUDEUR FERENGI

Nom donné par la Fédération :
Maraudeur ferengi

Effectifs :	450
Moteurs :	à distorsion et à impulsion
Caractéristiques :	vaste capacité d'emport en soute
Armements :	variables
Longueur :	392 mètres
Envergure :	308 mètres
Hauteur :	88 mètres

La sonde du DaiMon Bok

Le **DaiMon Bok** est bien décidé à se venger du capitaine Jean-Luc Picard pour la mort de son fils à la bataille de Maxia. Pour ce faire, il se sert notamment d'une petite sonde automatique afin de lancer un mystérieux avertissement à Picard.

Le **DaiMon Bok** – officier ferengi – est obsédé par l'idée de se venger du capitaine de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D, Jean-Luc Picard**. Bok rend en effet Picard responsable de la mort de son fils, survenue en 2355 au cours de la **bataille de Maxia**. En 2364, Bok tente de discréditer le capitaine en diffusant de fausses informations qui donnent à penser que Picard a attaqué sans provocation aucune le vaisseau de son fils. Quand la supercherie est percée à jour, les autorités ferengies cassent Bok et l'envoient à la **prison de Rog**. Il y élabore de nouveaux moyens de nuire à Picard, qu'il entreprend de mettre en œuvre après avoir acheté sa libération, en 2368.

Assoiffé de vengeance

En 2370, à la **Date stellaire 47829**, survient une nouvelle rencontre entre le capitaine Jean-Luc Picard et le DaiMon Bok, annoncée par l'arrivée à proximité de l'**U.S.S. Enterprise** d'une sonde automatique. Longue d'un demi-mètre, elle paraît totalement dépourvue d'armements. Rien ne permet de l'identifier comme étant d'origine ferengie : elle ne ressemble ni aux navettes, ni aux différents vaisseaux des Ferengis. Sa coque brun métallisée et son apparence générale donnent l'impression que cet engin est ancien.

La sonde ne semble pas équipée pour le transport de personnes, mais dans sa partie avant, quatre baies donnent sur l'extérieur ; les faces dorsale et ventrale sont porteuses de caissons dont les écouteils permettent peut-être un accès d'urgence à certaines pièces vitales.

Sur chacun des flancs de la sonde, trois tubes moteurs rougeoient lorsque l'engin se déplace.

Des tubes de plus petites dimensions figurent entre ces cylindres, mais aussi sur le dessus et le dessous de la coque. Le tiers arrière de la sonde se présente sous la forme d'une structure cylindrique hérissée elle aussi de tubes, fixée à la coque par de petits bras métalliques.

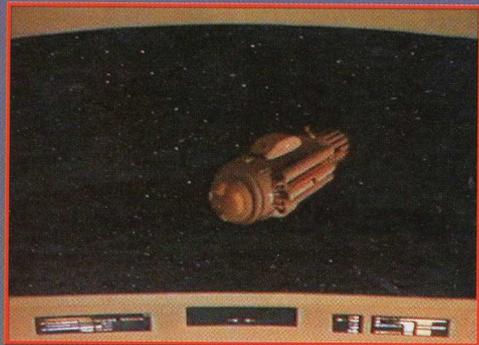
Il semble peu probable que cet engin soit doté de performances supraluminiques. Bok n'a sans doute pas besoin que sa sonde soit particulièrement rapide, ni d'ailleurs qu'elle ait un équipage. Chaque fois qu'il envoie une sonde à l'**Enterprise**, elle est automatique et n'a jamais besoin de distancer le vaisseau de **Starfleet**.

Père et fils

La toute première fois que la sonde survient, elle délivre un message holographique de Bok au capitaine Picard. Le Ferengi prétend avoir retrouvé le fils disparu de Picard, **Jason Vigo**, et vouloir maintenant le tuer. À sa deuxième apparition, la sonde s'approche de l'**Enterprise** mais cette fois explose ; les débris contiennent un autre défi codé à l'intention du capitaine de **Starfleet**.

Des tests d'ADN effectués sur Jason Vigo semblent indiquer qu'il est bien le fils du capitaine, mais lorsque Jason commence à souffrir des effets d'une maladie génétique, le **Dr Beverly Crusher** découvre que Bok a procédé à un reséquençage de la structure génétique du jeune homme de manière à la faire coïncider avec celle de Picard.

Le capitaine de l'**U.S.S. Enterprise** informe l'équipage de Bok que leur chef les a entraînés dans une aventure dévoreuse de temps et dépourvue de toute perspective de profit. La vengeance de Bok – dans laquelle la sonde automatique joue un rôle important – reste une fois encore inassouvie.



Apparition de la sonde

Alors qu'il traverse le système de Xendi Sabu, l'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D** est approché par la sonde du DaiMon Bok.



Obsession

Le DaiMon ferengi Bok est consumé par la volonté de se venger du capitaine de l'**U.S.S. ENTERPRISE, Jean-Luc Picard**.



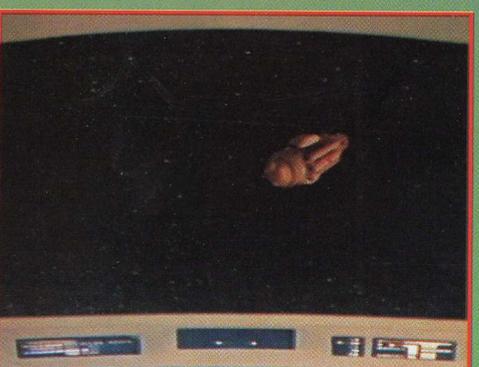
Rayon holographique

La sonde lance en direction du vaisseau de Picard un message holographique qui n'annonce rien de bon pour le capitaine.



Visions ferengies

Le message holographique consiste en une image grandeur nature du DaiMon Bok, qui apparaît à bord de l'**ENTERPRISE**.



Machine arrière

Une fois son message holographique délivré, la sonde automatique s'éloigne rapidement de l'**U.S.S. ENTERPRISE**.

La sonde du Daimon Bok

La sonde de Bok est automatique et dépourvue d'armements, mais le Ferengi peut la commander efficacement à distance.

La proue de la sonde prend la forme d'une coupole.

L'apparence extérieure de la sonde du Daimon Bok n'a rien de très typiquement ferengi.

Le tiers arrière de la sonde, qui contient le système de propulsion, est hérissé de bras stabilisateurs.

Les cylindres rattachés aux flancs de la sonde rougeoient quand l'engin se déplace.

Au sommet et sous le ventre de la sonde se trouvent des caissons percés d'écoutilles.

LA SONDE DE BOK

Première apparition :
2368

Propriétaire :
le Daimon Bok (mais on ignore si la sonde est de conception ferengie)

Remarques :
capacité de transmission d'un message holographique



Détonation
Une fois qu'elle a transmis son message et accompli sa tâche, la sonde est détruite.