

STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 30 ans
EDITIONS FRANCE

L'USSAI-DE PROIE KLINGON

Le plus grand

L'Empire Klingon

Le dernier chef-d'œuvre

Le développement des Klingons

depuis toujours

STAR TREK en 3D de temps

La 3D est maintenant là

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

Les détails pour les intimes

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire



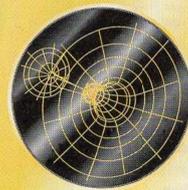


PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 1



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LE VORTEX BAJORAN

Date stellaire 46397.1 : des officiers de Starfleet stationnés à bord de *Deep Space Nine* découvrent le vortex bajoran. Cet événement aura pour la Galaxie des répercussions que nul n'aurait pu imaginer.

Vers la fin du XX^e siècle, un Terrien, le physicien Stephen Hawking, postule la théorie des fluctuations quantiques, ou vortex. Un vortex, comme Starfleet le sait d'expérience, est un tunnel ou pont **subspatial** qui relie deux points de l'espace-temps « normal » pouvant être situés à des millions d'années-lumière de distance.

En règle générale, les vortex existent de façon naturelle dans toute la Galaxie. Malheureusement, s'ils constituent effectivement des tunnels, le point de départ et le point d'arrivée de tous les vortex naturels découverts avant 2369

sont fluctuants dans le temps et dans l'espace. En conséquence, ils ne peuvent offrir qu'un aller simple : si une telle occasion de voyager est susceptible de séduire les aventuriers les plus téméraires, elle ne présente guère d'aspects pratiques.

De l'usage des vortex

Il arrive qu'un vortex soit accidentellement créé à la suite d'un dysfonctionnement de propulseur à distorsion ; un équilibrage incorrect d'un tel système risque d'engendrer un vortex artificiel, menaçant gravement le vaisseau et son équipage.

Plusieurs tentatives ont été effectuées pour dompter et exploiter

ce dangereux phénomène, mais toutes se sont soldées par des catastrophes. Tout va changer en 2369 avec la découverte dans le système stellaire **bajoran** du premier vortex stable, par les officiers de Starfleet **Jadzia Dax** et **Benjamin Sisko**.

Le **vortex bajoran** est situé dans la **ceinture de Denorios**, aux confins du système stellaire bajoran, à quelque 160 millions de kilomètres de **Bajor** ; il relie les **quadrants Alpha** et **Gamma**, que sépare une distance de 90 000 années-lumière. Par extraordinaire, il est stable – aucune de ses extrémités ne fluctue –, ce qui n'a jamais encore été observé dans un vortex naturel. Pourtant,



▲ Un accès vers le lointain

La découverte du vortex bajoran permet de se rendre de manière pratiquement instantanée du quadrant Alpha vers les contrées lointaines du quadrant Gamma. Effectué par d'autres moyens, un tel voyage prendrait des années.

contrairement à ce que l'on croit de prime abord, le vortex bajoran n'est pas un phénomène naturel : il semble qu'il ait été « construit » par des êtres, que les Bajorans appellent les **Prophètes célestes** et vénèrent depuis des siècles. Si ces Prophètes ne sont pas d'essence divine,

ils constituent une forme de vie très évoluée. Les méthodes employées pour la création du vortex dépassent de très loin les possibilités scientifiques de la **Fédération**, à tel point qu'il est inenvisageable de les reproduire. Le vortex fait appel à des **vertébrés stables** ; comme

LA PORTE DU QUADRANT GAMMA

De périlleux voyages

Une fois le vortex bajoran découvert, le processus d'exploration de ce qui se trouve au-delà peut commencer. Le premier indigène du quadrant Gamma à se rendre à bord de *Deep Space Nine* est **Tosk**, infortunée victime d'une chasse rituelle. **Tosk** n'est en rien un explorateur : il fuit ses poursuivants, et veut leur échapper plus que découvrir le quadrant alpha.

Les visiteurs qui viendront ensuite du quadrant Gamma s'avéreront plus dangereux. Dès lors que le Dominion aura proféré sa première menace voilée contre *Deep Space Nine*, les choses ne seront plus jamais les mêmes.



▲ *Le vortex s'ouvre à son autre extrémité pour la première fois depuis sa découverte en 2369. Un vaisseau en surgit, transportant un unique passager. L'ouverture du vortex est annoncée par une augmentation des taux de neutrinos.*

▶ *Malheureusement, tous les habitants de l'outre-vortex ne sont pas amicaux. Les redoutables Jem'Hadar, soldats du dominion, constituent la plus grave menace contre le quadrant Alpha.*

◀ *Le premier être du quadrant Gamma à venir par le vortex est Tosk, la proie d'une chasse impitoyable. Ses poursuivants promettent de restreindre à l'avenir leur « jeu » dans leur propre espace.*



AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 2 LE NEXUS
- 3 LA PLANÈTE GENESIS
- 4 LES TROUS NOIRS
- 5 LES NÉBULEUSES
- 6 MURASAKI 312 & TAURUS II

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- LES BAJORANSDossier 10
 LE DOMINIONDossier 16
 STAR TREK :
 DEEP SPACE NINEDossier 70



BLOC- NOTES

- ▶ Plusieurs factions, mues par des motivations diverses, ont tenté de détruire le vortex bajoran; ainsi des isolationnistes bajorans et des Romuliens espérant conjurer la menace du Dominion.
- ▶ Pour la plupart des Bajorans, le vortex est le « Temple céleste ». C'est pourquoi d'aucuns s'opposent à son exploitation séculière, ou au fait que l'on prodigue aux écoliers un enseignement scientifique à son sujet.

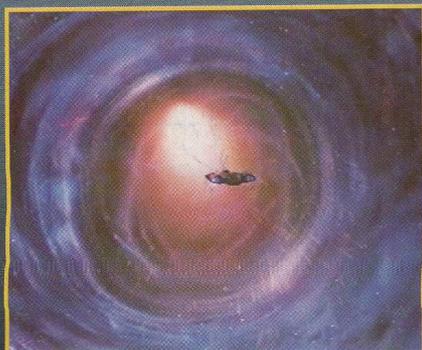
ces particules s'auto-entretiennent dans la nature, il ne manifeste aucun des schémas de fluctuation quantique que l'on pourrait s'attendre à observer dans un vortex. Il s'agit donc d'un passage stable de création artificielle, reliant les Quadrants Alpha et Gamma.

La présence des vertébrés dans le vortex permet à un vaisseau de le traverser sans encombre à vitesse d'impulsion, mais il est impossible de recourir à la propulsion par distorsion en son sein : nul ne l'a jamais tenté, les conséquences seraient imprévisibles, mais en théorie les effets seraient



▶ **À l'approche d'un vaisseau, le vortex s'ouvre. Il semble d'abord pareil à une masse tourbillonnante, dont « l'œil » s'écarterait progressivement.**

▶ **Une fois le vortex ouvert, l'effet nébuleux occupe le pourtour de l'ouverture, et le centre se présente comme une zone brillamment lumineuse.**



Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 1

LE VORTEX BAJORAN



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

presque certainement désastreux pour le vaisseau et peut-être tout autant pour le vortex lui-même.

Comme tous les phénomènes de ce genre, le vortex bajoran est invisible à l'œil nu, sauf quand un vaisseau y pénètre ou en sort. Pour le trouver, il est impératif de connaître avec précision les coordonnées de ses extrémités. C'est cette quasi-invisibilité qui fait que le vortex ne figure pas sur les cartes.

Détection d'un vortex

La présence d'un vortex peut être détectée par l'observation des perturbations affectant les neutrinos autour de son entrée. Au cœur de cette ouverture, on note une extrême prolifération de protons. S'il est possible de rechercher un vortex en se servant de cette méthode, il est très délicat de savoir où chercher; les senseurs d'un vaisseau ne recueilleront que des indices très ténus jusqu'à ce que le bâtiment soit tout proche de son entrée – l'intensité des ondes externes ira alors croissant.

Au moment où le vaisseau atteint l'entrée du vortex, un vif éclair lumineux se manifeste brusquement, et un tunnel sphérique se matérialise au beau milieu du vide intersidéral. Cet effet se compare à celui que produirait l'ouverture soudaine d'une fenêtre dans une pièce jusque-là obscure, laissant entrer un trait de lumière aveuglant.

Le vaisseau pénètre dans la bouche de ce tunnel. Un observateur situé à quelque distance verrait l'entrée se refermer : le vortex a englouti le vaisseau. C'est comme si le tissu même de l'espace s'était fendu, et que le vaisseau se soit enfoncé dans cette brèche. Cette représentation est effectivement très proche de la réalité.

À l'intérieur du vortex, pas d'étoiles mais une sorte d'arc-en-ciel lumineux qui suit de ses pulsations le parcours du vaisseau, qui ne peut s'effectuer que vers l'autre extrémité du vortex. Les vertébrés créent un courant subsatial qui emporte le spationef vers sa destination.

Un quadrant lointain

Alors que le vaisseau approche de l'extrémité du vortex, celui-ci s'ouvre de nouveau pour laisser le bâtiment sortir du tunnel dans un autre quadrant, à 90 000 années-lumière de son point de départ. Un voyage, qui selon tout autre moyen aurait pris des années, a été effectué en quelques minutes.



▶ **À l'intérieur, il est possible de rencontrer les créateurs du vortex. Il n'y a pas de technique standard pour y parvenir, mais la meilleure solution est d'arrêter son vaisseau et d'attendre : il se peut que les « Prophètes » établissent un contact.**

▶ **Grâce à l'aide d'une équipe scientifique cardassienne, des stations-relais subspatiales ont été établies de part et d'autre du vortex, par où transitent les communications.**



Une fois que le vaisseau est sorti du vortex et parvenu dans le nouveau quadrant, l'orifice se referme derrière lui : c'est comme s'il n'avait jamais été là. Il ne se révélera de nouveau qu'au retour du vaisseau.

Communications

Dans la mesure où le vortex bajoran demeure fermé jusqu'au moment où il laisse passer un vaisseau spatial, il n'y a pas de moyen de communiquer d'un quadrant à l'autre lorsqu'il est dans son état de « dormance ». En 2371, des ingénieurs cardassiens et d'autres de Starfleet collaborent pour régler ce problème, dans l'espoir de pouvoir établir un flux continu de communications même quand le vortex est fermé.

Selon l'une des théories proposées, en plaçant dans le quadrant Gamma, à deux kilomètres du débouché du vortex, une plate-forme

de signalisation, et à bord de **Deep Space Nine** un émetteur-récepteur dans le service des Opérations – tous deux faisant appel à des impulsions de solitons – on pourrait obtenir un canal de communications subspatiales permanent entre les deux quadrants.

Bien que la Fédération s'y soit déjà essayée, ses tentatives se sont soldées par des échecs. Il aura fallu attendre l'installation de transepteurs cardassiens offrant des possibilités de calibrage bien plus fines ainsi qu'un événement naturel fortuit qui laisse le vortex entrouvert en permanence pour que le relais subspatial à travers le vortex devienne réalité.

Le vortex bajoran est un tunnel pratique et sûr qui rapproche deux régions éloignées de la Galaxie. Sa découverte est-elle un bienfait ou une malédiction pour la planète Bajor ? L'avenir le dira.

▶ **Le vortex bajoran recèle certainement bien des surprises encore. Outre le quadrant Gamma, il peut aussi conduire vers l'univers-miroir, comme le découvrent en 2370 le major Kira et le docteur Bashir.**





PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5 FICHE 1A



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LE VORTEX BARZAN

L'apparition du vortex barzan semble procurer aux habitants de Barzan II une ressource naturelle exploitable, mais ce phénomène va se révéler moins stable qu'on ne l'a cru initialement.

En 2366 apparaît, près de la planète Barzan II, un vortex dont on pense qu'il offre la possibilité d'un raccourci vers le lointain quadrant Gamma. À ce stade, trois ans avant la découverte du vortex bajoran qui relie les quadrants Alpha et Gamma, on croit être en présence de l'unique vortex stable existant.

Confrontés à l'apparition inopinée du vortex, les Barzans ne disposent ni de la technologie ni du savoir-faire nécessaires pour tirer par eux-mêmes parti de ce phénomène, mais ils

perçoivent les possibilités que son exploitation recèlerait dans les domaines des voyages et du commerce. Estimant que la meilleure chose à faire est d'en échanger les droits d'exploitation contre les ressources naturelles qui font cruellement défaut à leur planète, ils invitent plusieurs peuples à enchérir pour ces droits.

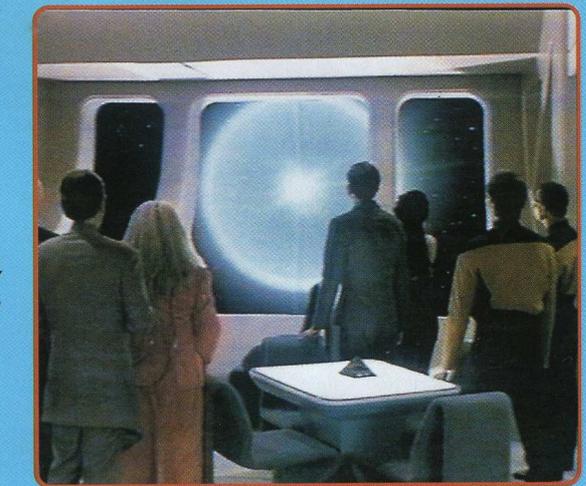
Propriétés physiques

Un vortex stable étant extrêmement rare, les peuples intéressés souhaitent en savoir le plus possible au sujet de celui-ci avant de passer le moindre

▶ **Barzan II n'étant pas une planète de classe M, les négociations ayant trait au vortex se déroulent à bord d'un navire de la Fédération unie des Planètes, l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D. Des représentants d'un grand nombre de peuples souhaitent acquérir les droits d'exploitation du phénomène.**

accord; ils procèdent donc à leurs propres enquêtes, dont les résultats viennent en complément des données recueillies par les sondes barzanes.

En raison de l'accumulation des radiations dans le disque d'accrétion, le vortex barzan



apparaît régulièrement et brièvement toutes les 253 minutes. Le phénomène visible s'accompagne d'un écho chuintant. Le vortex est largement assez vaste pour permettre le passage de vaisseaux spatiaux.

Le vortex barzan apparaît d'abord comme une lumière blanche en rapide expansion qui, après avoir atteint son diamètre maximal, se mue en tore bleu-noir. L'entrée dans le vortex s'effectue par une sorte de tunnel central; la sortie produit un éclair lumineux.

Un portail ouvert

L'intérieur du vortex est rempli de lumières qui clignotent et de structures nébuleuses translucides. L'horizon événementiel manifeste de sévères modifications Doppler

de radiations de nature électromagnétique. D'intenses champs énergétiques semblent contribuer à la stabilité du vortex, sans que l'on sache précisément comment.

Du fait de la dilatation temporelle relativiste, le temps paraît s'écouler plus lentement dans le vortex, mais cet inconvénient est négligeable eu égard au gain considérable de temps de trajet.

De l'autre côté

En quelques secondes, une sonde automatique lancée par les Barzans parvient à un point situé au-delà du Bras de Denkiri, dans le quadrant Gamma. Il faudrait près de cent ans à un vaisseau se déplaçant à une allure de distorsion de niveau 9 pour parcourir la même distance. Le fait

UNE MONNAIE D'ÉCHANGE

De riches perspectives

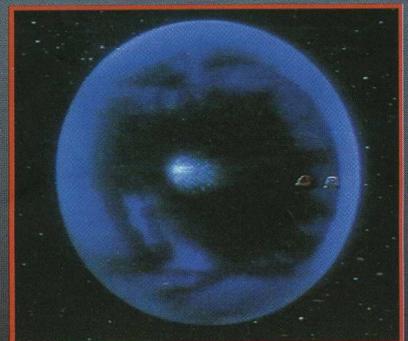
Barzan II est une planète pauvre, dont la survie dépend depuis des générations de la générosité d'autrui. Les Barzans se ruent sur l'occasion d'exploiter le vortex, mais comme ils ne possèdent ni l'expérience ni la technologie requises, il leur faut se tourner vers d'autres.

La Fédération unie des Planètes, les Caldoniens, les Chrysalien, ainsi que les Ferengis négocient avec les Barzans pour obtenir les droits d'exploitation et d'administration de cette porte vers le quadrant Gamma. À cette époque, avant la découverte du vortex bajoran, on croit que le vortex barzan est le seul vortex stable qui existe.

▶ **La Première Barzane permet à quiconque est intéressé de participer aux pourparlers. Elle ne souhaite pas susciter de ressentiments en paraissant exclure une nation en particulier.**



▶ **La lumière blanche éclatante qui signale l'ouverture du vortex ne dure que quelques secondes. Le spectacle du vortex ouvert, anneau parfait d'énergie bleue sur fond de ténèbres intersidérales, est magnifique.**





PHÉNOMÈNES SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 1A

LE VORTEX BARZAN



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

▼ L'autre extrémité du vortex barzan est instable; en quelques heures, elle peut surgir en des points aussi éloignés que le quadrant Gamma et le quadrant Delta.

▼ Au sein du vortex, l'énergie bleue tourbillonne autour des vaisseaux qui traversent le phénomène. Il semble difficile de maintenir les communications car les signaux sont perturbés.



▲ La CAPSULE FERENGIE qui pénètre dans le vortex barzan se retrouve bloquée dans le quadrant Delta, sans moyen de regagner le quadrant Alpha.



que la sonde soit inhabitée limite la portée de ses découvertes, aussi le capitaine de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D, Jean-Luc Picard**, envoi-t-il une navette habitée dans le vortex; les **Ferengis** y expédient également une capsule habitée.

Les senseurs et les divers systèmes de communications de la navette de la Fédération essuient des difficultés à l'intérieur du vortex, mais

tout se remet à fonctionner normalement une fois que l'appareil est parvenu à l'autre extrémité du phénomène; l'équipage peut alors communiquer en temps réel avec l'**U.S.S. Enterprise**. Toutefois, les senseurs révèlent bientôt que les deux bâtiments ont ressurgi, non pas dans le quadrant Gamma mais dans le **Secteur 3556 du quadrant Delta**, à deux cents années-lumière du point de sortie de la sonde

barzane et à soixante-dix mille années-lumière de l'**Enterprise**. Ceci donne à penser que seule l'extrémité du vortex située dans le quadrant Alpha est stable. La navette revient sans encombre, mais la capsule ferengie se trouve bloquée dans le quadrant Delta, après que son équipage a refusé de tenir compte des avertissements de **Starfleet** faisant état de l'effondrement imminent de l'extrémité située dans ce même quadrant Delta.

Visées commerciales

Pour ce qui concerne les Barzans, l'affaire s'arrête là. Le vortex est instable à ses deux extrémités, ce qui le rend impropre à une exploitation commerciale. La **Première Barzane** a déjà conclu un accord avec les **Chrysalien**, qui ont enchéri avec succès pour le contrôle à long terme du vortex, en réservant un libre accès aux Ferengis, en échange de privilèges de convois. Les Chrysalien se sont engagés à procurer aux Barzans des ressources

telles que du **trillium 323 caldonien**. On ignore comment ce contrat est résolu.

L'extrémité du quadrant Delta produit un taux de neutrinos résiduel qui reste décelable six mois après l'ouverture du vortex, alors même que cette ouverture s'est depuis lors déplacée (elle sera découverte en 2373 par l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**). Le schéma de dispersion du plasma intersidéral indique lui aussi que l'ouverture n'est pas fixe, mais un profil de phase des émissions de neutrinos permet à l'équipage de **Voyager** d'établir que son autre extrémité se situe dans le quadrant Alpha. Un bombardement de cette zone par des vertérons permet d'amplifier l'instabilité subspatiale qui marque l'ouverture précédente, ce qui attire l'entrée vers sa position antérieure. Il faut plusieurs heures pour que les particules fassent leur œuvre, et leur effet sera contrarié par des facteurs tels qu'une modification

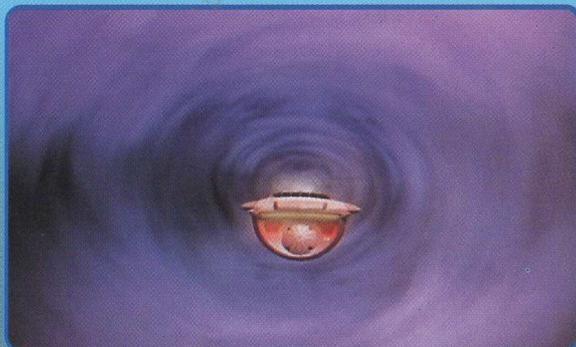
gravimétrique ou une éruption solaire. Dans ces conditions, le vortex ne reste pas plus longtemps en place qu'initialement; l'entrée ne devient ni plus fixe ni plus stable, et ce même procédé devrait être employé chaque fois que l'on voudrait l'ouvrir.

La fin du vortex?

L'équipage de **Voyager** rencontre les deux Ferengis dont la capsule s'est égarée à cet endroit.

Malheureusement, les tentatives de retour contribuent encore à déstabiliser le vortex; un flux de gravitons accroît la vitesse de rotation, ce qui attire la capsule ferengie dans le vortex; bousculé à l'écart de son axe subspace, celui-ci se trouve en proie à des mouvements erratiques à ses deux extrémités.

Aucun autre orifice de vortex n'a été découvert dans un quelconque quadrant, et il demeure évident que nulle possibilité d'exploitation du vortex barzan n'est envisageable.



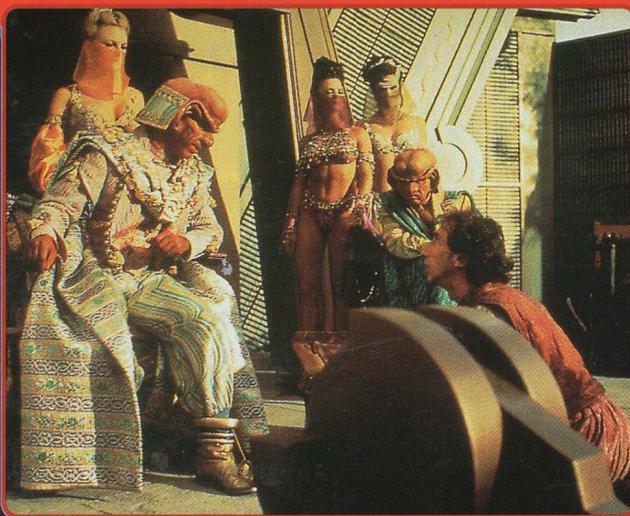
▲ L'entrée dans le vortex se fait comme dans un étroit tunnel; quelques minutes plus tard, le vaisseau arrive à des milliers d'années-lumière de son point de départ. Ce voyage prendrait normalement un siècle.

PERDUS DANS L'ESPACE

À l'autre extrémité

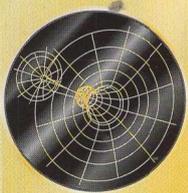
Kol et le Dr Arridor, les deux Ferengis coincés dans le quadrant Delta par le déplacement de l'extrémité du vortex, ne perdent pas de temps à se lamenter sur leur sort. Ils voient dans le quadrant Delta l'occasion de réaliser des profits et ne tardent pas à s'établir sur une planète voisine. Ils se font passer pour des dieux et transforment la société selon le modèle ferengi, en instillant la cupidité dans l'esprit des habitants.

▶ Les deux Ferengis ont tôt fait de tourner l'épreuve à leur avantage. Ils se posent sur une planète voisine et se font passer pour les Grands Sages de la légende takarienne. Ils mènent bientôt une existence de divinités, tout en enseignant les vertus de la cupidité et l'amour du profit aux Takariens.



BLOC-NOTES

● Les négociations au sujet du vortex sont habilement manipulées par Devinoni Rai, qui a un quart de sang bétazoïde et œuvre pour les Chrysalien. Il se sert de ses facultés d'empathie pour influencer les autres candidats, dont il amplifie les doutes jusqu'à ce qu'ils abandonnent les enchères.

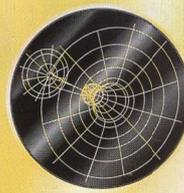


PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 1C



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LE MICRO-VORTEX

Les vortex fournissent un moyen de se déplacer en quelques secondes à travers d'immenses régions de l'espace mais, comme le découvre l'équipage de l'*U.S.S. Voyager NCC-74656*, ils ne sont pas toujours assez vastes pour accueillir un vaisseau spatial.

Un vortex pourrait être décrit comme un pont, ou plus précisément un tunnel entre deux points distincts de l'espace « normal ». Le plus souvent, les vortex sont instables – ils subissent des fluctuations erratiques entre de nombreux points de l'espace, mais il existe quelques rares exemples de vortex stables.

En 2371 (Date stellaire 48579.4), l'équipage de l'*U.S.S. Voyager NCC-74656* découvre un vortex stable d'un type inhabituel. L'*U.S.S. Voyager* étant égaré dans le quadrant Delta, ce vortex offre la possibilité de regagner le quadrant Alpha, mais cette singularité spatiale présente certaines caractéristiques non associées aux vortex

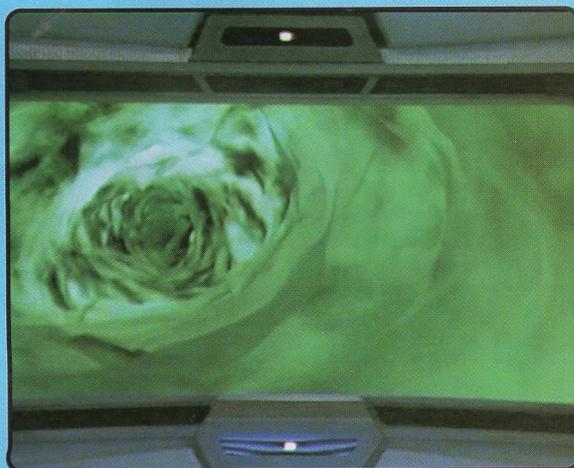
habituellement. L'équipage détecte le vortex lorsque les senseurs de *Voyager* se mettent à enregistrer des émanations de verterons et à capter des particules secondaires sur des bandes subspatiales à portée extrêmement longue.

Il n'est pas évident que ces données indiquent la présence d'un vortex, mais le capitaine Kathryn Janeway décide qu'elles sont assez significatives pour justifier de plus amples investigations.

Un phénomène étrange

Lorsque *Voyager* arrive dans le secteur où ont été localisées les anomalies, l'équipage découvre qu'il s'agit bien d'un vortex, mais d'un genre jamais encore rencontré par un

vaisseau de *Starfleet*. Ce vortex semble très ancien et dans un état de décomposition avancée. Selon toute vraisemblance, il s'effondre sur lui-même depuis des siècles. Il peut être qualifié de **micro-vortex**, dans la mesure où ne subsiste plus qu'un passage assez étroit à travers le subespace : son orifice a une trentaine de centimètres de diamètre. Du fait de son grand âge, des tourbillons d'une immense puissance se sont développés en son sein. La petite taille de l'ouverture du vortex ne permet pas à l'équipage de déterminer le lieu de son existence, mais l'on parvient à rassembler des données à son sujet en y envoyant une microsonde (de quelques centimètres de diamètre).



Le micro-vortex permet de parcourir soixante-dix mille années-lumière et vingt années en quelques secondes, mais il n'a que quelques centimètres de large.

Les données recueillies

En raison des dimensions spatiales très réduites du vortex et des courants gravitationnels qui y font rage, la sonde reste prise dans un tourbillon à mi-parcours. Il s'avère impossible de la dégager, mais elle continue de fonctionner pendant plus de soixante-douze heures. Les données transmises à *Voyager* indiquent que l'autre extrémité du vortex

se situe dans le quadrant Alpha. On note aussi une étrange divergence de phase du flux de radiation, d'origine tout d'abord inconnue.

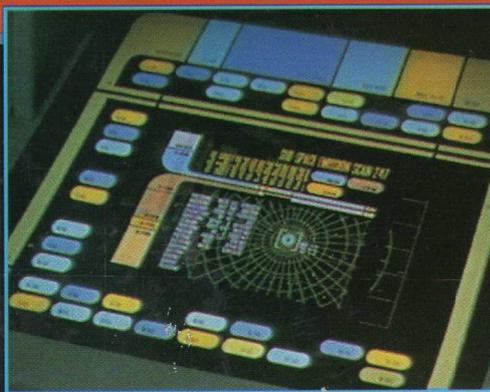
Voyager est évidemment dans l'incapacité d'entrer dans le vortex, mais Harry Kim parvient à envoyer un signal en utilisant la microsonde comme une station relais amplificatrice.

Le rythme extrêmement lent de la transmission des

UN MINI-PORTAIL

Espoirs déçus

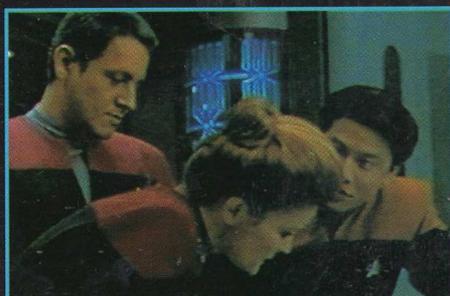
L'équipage de l'*U.S.S. Voyager* sait qu'un vortex devrait lui permettre de réduire considérablement le temps de retour dans le quadrant Alpha. Ce vortex est bien trop petit pour qu'un vaisseau le traverse – il est probablement très vieux et en passe de s'effondrer. Toutefois, des expériences prouvent que réaliser des transmissions vers l'autre extrémité reste possible.



L'équipage de VOYAGER s'est donné pour priorité l'étude de toutes les anomalies susceptibles de raccourcir son trajet de retour. Janeway est ravie que Harry Kim ait détecté un vortex.

La sonde est prise dans un tourbillon gravitationnel à l'intérieur du vortex. Elle ne peut se libérer, mais joue un rôle de relais.

Le vortex est décelé par les senseurs subspatiaux de l'*U.S.S. VOYAGER*. À cette distance, les transmissions paraissent normales, mais en arrivant sur le site, l'équipage découvre que le phénomène microscopique est assez différent des autres vortex.





PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 1C

LE MICRO-VORTEX



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

BLOC- NOTES

Le seul vortex stable connu de la Fédération relie les quadrants Alpha et Delta. Il semble de construction artificielle.

Telek R'Mor, commandant du vaisseau scientifique romulien *Talvath*, propose de faire venir un transport de troupes à bord duquel l'équipage de *Voyager* pourrait se téléporter.

données et la divergence de phase ne facilitent pas la production d'un signal clair, mais l'équipage parvient à l'amplifier suffisamment pour établir la communication avec un vaisseau voguant dans le quadrant Alpha : le *vaisseau scientifique romulien Talvath*, commandé par **Telek R'Mor** et opérant près du terminus du vortex dans le **secteur 1385** du quadrant Alpha.

Téléportation

Lorsque la communication est établie, l'ingénieur chef de *Voyager*, **B'Elanna Torres**, se rend compte qu'il devrait être possible de téléporter de la matière à travers le micro-vortex en utilisant la microsonde comme relais amplificateur pour le rayon de téléportation. Après de multiples essais préliminaires, R'Mor est téléporté à travers le vortex jusqu'à *Voyager*, pour voir s'il serait envisageable pour l'équipage de faire appel à cette même technologie pour regagner le quadrant Alpha.

Hélas, on s'aperçoit que la mystérieuse divergence de phase découverte précédemment découle du fait que le micro-vortex traverse non seulement l'espace, mais aussi le temps. L'équipage calcule que le terminus du vortex dans le quadrant Alpha est situé vingt ans dans le passé.

Voyage temporel

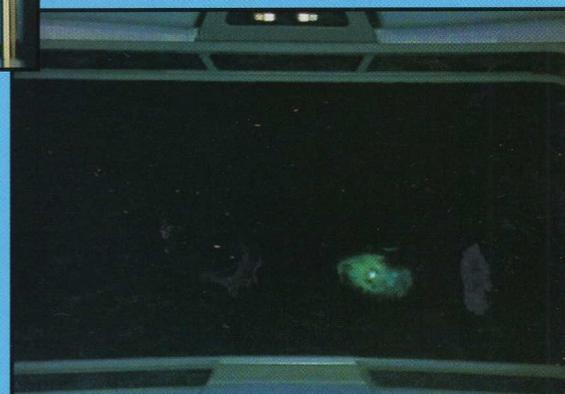
Après mûre réflexion, le capitaine Kathryn Janeway estime que si elle laissait l'équipage de l'*U.S.S. Voyager* se téléporter dans le temps, la temporalité subirait sans nul doute de graves perturbations, mais R'Mor accepte de rapporter des messages par le vortex afin de les remettre en temps voulu à Starfleet, ainsi qu'aux familles du personnel de *Voyager*.

Par malheur, Telek R'Mor meurt en 2367, quatre ans avant la date prévue pour la remise des messages.



L'équipage de l'*U.S.S. VOYAGER* téléporte Telek R'Mor à travers le micro-vortex.

Le micro-vortex est beaucoup plus petit que tous les vortex jamais rencontrés par la Fédération. Il ne mesure que quelques centimètres de diamètre, ce qui empêche le transit d'un vaisseau. Il paraît extrêmement ancien et en voie d'effondrement.



TÉLÉPORTATION VERS LE QUADRANT ALPHA

De l'autre côté du cosmos

Après que l'équipage est parvenu à établir une communication visuelle avec le *Talvath*, B'Elanna Torres s'aperçoit que l'amplitude de phase du lien visuel avec le vaisseau romulien est à quelques mégahertz de s'inscrire dans le cadre des protocoles de téléportation. Il est sans doute possible de lui faire prendre en charge un rayon de téléportation. Le processus implique que l'on modifie de façon substantielle le taux de transmission de la matière et que l'on se cale sur la transmission de données vers l'amplitude de phase du signal de communication romulien. La première téléportation s'effectue au moyen d'un cylindre-test dont la matrice moléculaire variétale simule la plupart des composés organiques et inorganiques. En dépit de quelques complications, l'opération est un succès.



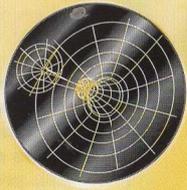
Telek R'Mor suggère d'utiliser un signal amplificateur pour pénétrer le flux de radiations du vortex et établir une communication visuelle. Il est stupéfait d'apprendre que l'équipage de *VOYAGER* peut modifier ses transmissions pour s'accorder avec l'amplitude de phase de son signal - ce qui dépasse de loin les capacités de son propre vaisseau.



B'Elanna Torres indique à Kathryn Janeway qu'elle croit possible l'envoi d'un signal de téléportation par le micro-vortex.

Le vortex fait quelques centimètres de large, ce qui suffit au transit d'un message subspatial et même à un rayon de téléportation.





PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 2



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LE NEXUS

Le Nexus est un dangereux ruban d'énergie qui produit un gigantesque champ gravimétrique; il constitue aussi un portail vers un extraordinaire continuum espace-temps où les désirs deviennent réalité.

Dans notre réalité, le Nexus se manifeste sous la forme d'un puissant ruban d'énergie qui traverse la Galaxie toutes les 39,1 années. Il engendre de considérables interférences quantiques, empêchant la formation des champs subspatiaux, et produit une distorsion gravimétrique massive, représentant un dangereux obstacle pour les infortunés vaisseaux qui le rencontrent.

Tout corps pris dans le champ gravimétrique du Nexus est attiré en son sein et entre alors dans un état de flux temporel qui le fait osciller de l'intérieur à l'extérieur du continuum

espace-temps – ce qui rend extrêmement difficile l'établissement d'un verrouillage de téléportation.

Ce champ gravimétrique intense a tôt fait de déchirer la coque d'un vaisseau et de l'écraser. Le champ peut être perturbé par une explosion d'antimatière, mais tous les bâtiments qui ont été pris dans le ruban du Nexus ont été soit anéantis, soit gravement endommagés.

La porte du nirvana

Si le ruban du Nexus détruit les vaisseaux spatiaux, les passagers ne subissent pas nécessairement le même sort, car il joue le rôle de porte du Nexus, qui est un phénomène très différent.

Le Nexus est un continuum existant en dehors des frontières de l'espace-temps normal, où nombre des lois fondamentales de la physique ne s'appliquent pas. Quiconque est transporté dans le Nexus découvre que la réalité y est fondée sur les désirs conscients et inconscients de l'individu. Le Nexus crée un monde tout entier pour chaque être présent en son sein, un monde qui comble les besoins affectifs les plus profonds de chacun: un paradis personnel.

Dans la pratique, ce phénomène peut prendre bien des formes. Pour le capitaine Jean-Luc Picard, le Nexus crée une réalité



Le ruban du Nexus est une gigantesque vrille d'énergie. Pour la plupart des observateurs, il semble extraordinairement dangereux, mais Soran sait qu'il s'agit d'une porte vers une existence idéale; il modifie sa trajectoire de façon à pouvoir y pénétrer.

basée sur une combinaison de ses besoins conscients et de ses fantasmes à demi réalisés d'une existence idéale. À son arrivée dans le Nexus, Picard se retrouve au XIX^e siècle, un soir de Noël neigeux, dans le cadre d'une vaste demeure campagnarde emplie d'enfants et de cadeaux;

sa belle épouse lui apporte une tasse de thé Earl Grey. Le Nexus a créé la famille que Picard n'a jamais pris le temps de fonder, lui qui ne s'est jamais marié ni n'a eu d'enfants. Cette famille est bien réelle, pourtant. Picard connaît tous ceux qui l'entourent, et il y a chez chacun quelque chose

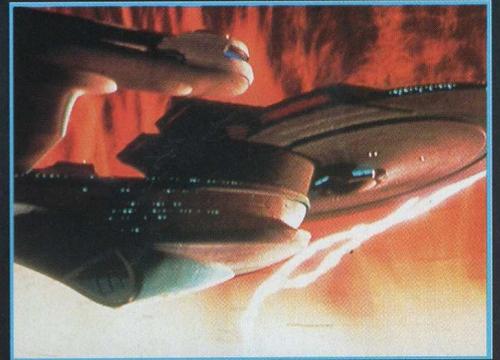
UN PHÉNOMÈNE DANGEREUX

Un danger pour la navigation

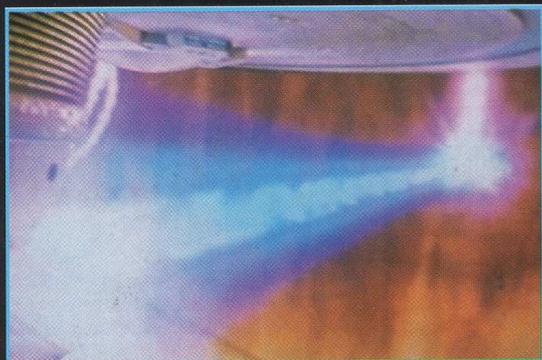
Le ruban du Nexus fait peser une sérieuse menace sur les vaisseaux qui l'approchent. En 2293, deux bâtiments de transport el-auriens sont pris dans le gigantesque champ gravimétrique du ruban et attirés à l'intérieur de celui-ci. Ils parviennent à envoyer un message de détresse; certains des El-Auriens sont secourus par l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-B*. Nul ne se rend compte alors que les passagers des vaisseaux de transport étaient partiellement dans le continuum du Nexus lui-même.



Deux vaisseaux de transport el-auriens sont pris dans le ruban du Nexus et détruits.



L'*U.S.S. ENTERPRISE* porte secours à certains des El-Auriens, mais il est pris dans le champ gravimétrique du ruban.



L'équipage de l'*U.S.S. ENTERPRISE* réussit à libérer son vaisseau en simulant une explosion d'antimatière avec sa coupole de déflexion, mais James Kirk est porté disparu.

Les El-Auriens secourus avaient commencé à entrer dans le Nexus. Lorsque celui-ci revient, en 2371, Tolian Soran modifie sa trajectoire afin de pouvoir le réintégrer de la surface d'une planète.





PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 2

LE NEXUS



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

BLOC- NOTES

● L'expérience vécue dans le Nexus est si irrésistible et si réelle qu'il est fort peu probable qu'un individu s'y trouvant sache où il est véritablement.

● La trajectoire du ruban du Nexus est affectée par les sources gravitationnelles telles que les étoiles et les planètes.

▶ Dans le Nexus, le capitaine Picard se découvre une jolie épouse qui incarne tout ce qu'il pourrait désirer.

qui l'émeut profondément. Le Nexus efface aussi l'une des grandes tragédies vécues par Picard : son neveu **René**, mort dans un incendie, est vivant, qui fête Noël avec lui.

L'expérience que fait le capitaine **James T. Kirk** dans le Nexus est assez différente. La réalité créée pour lui n'est pas fondée sur ses fantasmes au sujet d'un monde idéal, mais elle lui permet de revivre diverses étapes de sa vie et de rectifier certaines des « erreurs » qu'il a commises.

Lorsqu'il est entraîné dans le Nexus, Kirk se retrouve près d'une cabane au sommet d'une montagne, où il fend du bois. Il se rend compte que c'est la maison qu'il a vendue bien des années auparavant. Son chien **Butler**, mort depuis sept ans, est là, tout comme la pendule qu'il a un jour donnée à son vieil ami, le **Dr Leonard McCoy**. De plus, il est arrivé un jour important de son passé, celui où il a annoncé à son amie **Antonia** qu'il réintégrait **Starfleet**. Cette fois, il va pouvoir choisir une autre voie et rester à ses côtés.

Une nouvelle réalité

Les réalités que crée le Nexus ne se limitent pas à un site unique, ni même à un point spécifique dans le temps. Les notions conventionnelles d'espace et de temps n'ont pas cours au sein du Nexus, même si un individu peut percevoir une chose comme proche ou éloignée. Dans le Nexus, une personne a la possibilité d'aller n'importe où, à n'importe quel moment ; par exemple, Picard peut



revenir en arrière pour assister à la naissance de ses enfants ou aller de l'avant et découvrir ses petits-enfants.

Du fait de la nature inhabituelle du Nexus, une personne peut aller où elle veut sans le quitter : soit la réalité créée pour l'individu se transforme pour le mener dans un lieu qui lui est cher, soit l'individu pénètre délibérément dans une réalité engendrée par un autre esprit que le sien.

Dans de nombreux cas, le Nexus répond à un désir subconscient et emmène l'individu là où il n'avait pas l'intention d'aller : lorsque Kirk essaie de monter à l'étage pour porter son petit déjeuner à Antonia, il se retrouve dans la grange de son oncle, dans l'Idaho. Là encore, il s'agit d'un jour spécifique de son passé, celui où il est sorti à cheval et a rencontré Antonia.

À l'intérieur de la joie

Le Nexus produit un effet quasi narcotique sur ceux qui y pénètrent. Sur un plan pratique, il offre l'immortalité et une existence exempte des périls inhérents à la vie ; mais il comble aussi les besoins affectifs les plus profonds de l'individu, qui a la possibilité d'« oublier »

toutes les mauvaises expériences qui lui sont advenues. **Guinan** décrit le phénomène en ces termes : être à l'intérieur du Nexus, c'est « comme être à l'intérieur de la joie ».

Le Nexus n'est pas dépourvu d'inconvénients : comme le découvre Kirk, c'est un lieu où le risque est impossible, de sorte que l'on n'y connaît jamais rien de véritablement excitant. Plus important encore, la vie dans le Nexus est un simple exaucement de vœux ; le Nexus est une sorte de miroir, les réalités qu'il construit ne sont que les reflets des désirs et de l'imagination de ceux qui s'y trouvent. Le Nexus ne peut confronter l'individu à l'inattendu comme sait si bien le faire notre réalité.

Retour à la normale

Il est très facile de quitter le Nexus. Puisqu'il existe en dehors de l'espace-temps normal, on peut se rendre à tout endroit et en toute période de son choix. Il suffit pour cela de penser à un lieu et à un moment donné : ils sont là. Il devient même tout à fait possible de revenir à une époque antérieure à celle de l'entrée dans le Nexus et de modifier la temporalité.

▶ Le Nexus procure à Picard la vie de famille qu'il a sacrifiée en intégrant Starfleet.



▶ Guinan trouve Jean-Luc Picard et lui expose les extraordinaires propriétés du Nexus. Elle ne peut le quitter, mais parle de quelqu'un qui en a la faculté.

Lorsqu'un individu quitte le Nexus, un « écho » de celui-ci subsiste. Guinan était au nombre des **EI-Auriens** sauvés du ruban du Nexus par l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-B** en 2293, mais elle avait déjà commencé à entrer en phase avec le Nexus proprement dit. Celui-ci ayant une existence hors du temps normal, Guinan est présente à l'arrivée du capitaine Picard. Du fait que le temps normal ne fonctionne pas dans le Nexus, un individu qui y est une « seconde » y est « à jamais ».

Les échos laissés dans le Nexus semblent savoir ce qui arrive à leurs doubles de l'univers normal. Toutefois, ils ne peuvent

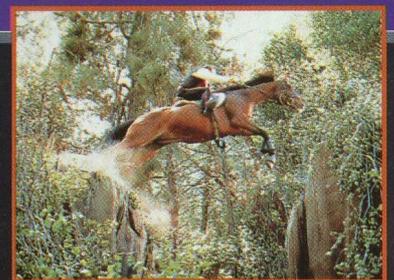
partir car ils l'ont déjà fait. On ne quitte pas toujours le Nexus par choix : les **EI-Auriens** sont « arrachés » par les téléporteurs de l'**Enterprise**. Tous éprouvent des difficultés à faire face à la vie réelle ; la plupart finiront par s'adapter, mais l'un d'eux – le **Dr Tolian Soran** – devient obsédé par l'idée de regagner le Nexus. Comme il est trop dangereux d'approcher ce dernier en vaisseau spatial, Tolian Soran va jusqu'à détruire un soleil pour modifier la trajectoire du ruban. Il réussit à y entrer, mais James Kirk et Jean-Luc Picard reviennent dans l'univers normal et modifient la temporalité, de façon à sauver le soleil et les habitants de la planète voisine, **Veridian III**.

LE RETOUR DU HÉROS

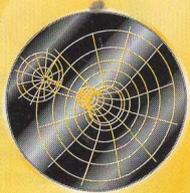
▶ Le Nexus mène James Kirk à une cabane qu'il a jadis possédée en montagne.



▶ Picard parvient à entrer dans la réalité que le Nexus a créée pour Kirk et lui explique la situation. Kirk, qui vient d'arriver dans le Nexus, est intrigué par les possibilités qu'offre ce phénomène.



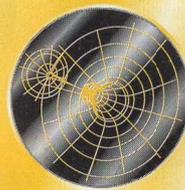
▶ James Kirk décide de quitter le Nexus lorsqu'il se rend compte qu'il n'est pas effrayé par les sauts les plus « périlleux ».



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5 FICHE 3



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

LA PLANÈTE GENESIS

Créée par l'explosion imprévue du dispositif Genesis, l'étonnante planète Genesis a donné la vie — puis l'a reprise.

En 2285, le **Dr Carol Marcus** et son fils **David** achèvent leurs travaux de recherche sur l'incroyable **dispositif Genesis** qui, lorsqu'il est activé « déconstruit » toute matière avec laquelle il entre en contact avant de la reconstruire sous de nouvelles formes, selon la programmation de sa

matrice. Genesis peut donc servir à transformer instantanément un planétoïde mort en une planète de classe M prête à la colonisation.

Ce dispositif tombe aux mains d'un fou criminel, **Khan Noonien Singh**, qui le fait exploser au cours d'une bataille contre son vieil adversaire l'**amiral Kirk**. En conséquence, le dispositif réorganise la

matière de la nébuleuse Mutara pour en faire une nouvelle planète.

L'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** s'enfuit du secteur juste avant d'être entraîné dans « l'effet Genesis », mais le **capitaine Spock** est tué. Enchâssé dans une torpille modifiée, son corps, envoyé dans l'espace, se pose miraculeusement dans une luxuriante jungle



La planète Genesis est créée après que Khan Noonien Singh a fait exploser le dispositif Genesis au cœur de la nébuleuse Mutara.

GENESIS : LA VIE TIRÉE DU NÉANT

L'effet Genesis se propage comme une onde à la surface d'un planétoïde, en réorganisant sur son passage toute matière selon les formes programmées dans sa matrice.

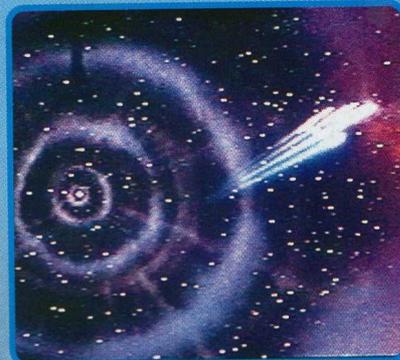
Planète: Genesis
Classe: M Quadrant: Alpha
Coordonnées: Non enregistrées

Nom original: Genesis
Étoile primaire: Inconnue
Atmosphère: Capable d'entretenir la vie humanoïde
Description: Planète artificielle de classe M, comportant des milieux très variés (certains chauds et arides, d'autres froids et neigeux)
Satellites: Aucun
Formes de vie: Aucune, bien que des micro-organismes aient commencé à se multiplier

Caractéristiques importantes: Application imprévue d'un programme ultra-secret de la Fédération (Projet Genesis).

Journal de bord: STAR TREK II: LA COLÈRE DE KHAN, STAR TREK III: À LA RECHERCHE DE SPOCK

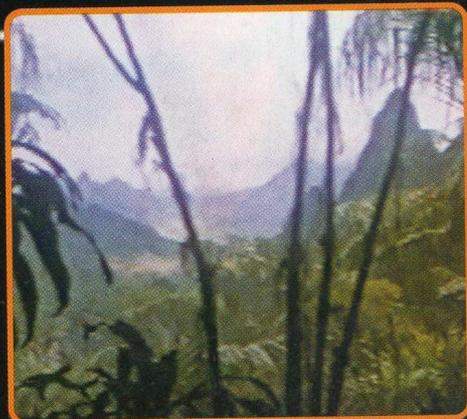
Le Dr David Marcus ayant employé une protomatière dangereuse dans le dispositif Genesis, l'environnement idyllique de la planète Genesis ne va pas le rester longtemps. La planète devient de plus en plus instable, jusqu'à l'énorme déflagration qui l'anéantira.



Le dispositif Genesis déclenche une gigantesque onde de choc. Spock se sacrifie pour réparer les moteurs à distorsion de l'U.S.S. ENTERPRISE, qui échappe ainsi à la colère de Khan.



L'aube pointe sur Genesis. Peu après sa création, la planète semble prête à recevoir des habitants. Bien que sa constitution soit précoce et non planifiée, le Dr David Marcus est d'abord enthousiaste en découvrant cette planète qu'il a contribué à créer.



en formation sur la nouvelle planète.

Starfleet frappe la planète **Genesis** d'interdiction jusqu'à ce qu'une enquête soit menée. Le Dr David Marcus et le lieutenant **Saavik**, dépêchés sur Genesis en mission de reconnaissance, sont suivis par un groupe de **Klingons**: le **commander Kruge**, qui a eu connaissance de l'existence du dispositif Genesis, veut en percer le secret et exploiter ses possibilités en tant qu'arme.

Kirk et son équipage talonnent les Klingons; ils ont détourné l'*Enterprise* afin d'aller récupérer la dépouille de Spock.

Détérioration

Marcus et Saavik découvrent que Genesis connaît de rapides changements climatiques et de violents séismes. Loin de prospérer, la planète est en voie de désintégration. Marcus craint que cela ne soit dû à son emploi d'une protomatière instable dans la matrice de Genesis.

Attirés par des cris, Marcus et Saavik découvrent un enfant vulcain: ce ne peut être que Spock, que l'effet Genesis a ainsi rajeuni. Tout comme la planète, le garçon, en proie à de graves troubles physiques, vieillit rapidement.

Avant que Saavik et Marcus aient pu ramener Spock à bord de leur vaisseau, celui-ci est détruit par Kruge, qui se téléporte sur la planète et les capture. À l'arrivée de l'*Enterprise*, Marcus est assassiné et les Klingons s'emparent du vaisseau,



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 3

LA PLANÈTE GENESIS



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

dont Kirk a programmé le sabotage.

En dépit des preuves qui l'entourent (activité volcanique, éléments déchaînés), Kruge se refuse à croire ce qu'a révélé

Marcus: le Projet Genesis est un échec.

Kirk et Kruge engagent une lutte à mort à la surface d'une planète à l'agonie. Kruge tombe dans un lac de lave en fusion

tandis que Kirk se téléporte à bord de l'*Oiseau-de-Proie klingon* – qui est désormais sous le contrôle de son propre équipage – avant l'explosion finale de Genesis.

BLOC-NOTES

- Le Dr David Marcus, l'un des cerveaux du Projet Genesis, est le fils naturel de James T. Kirk.
- Le Projet Genesis est abandonné à la suite du désastre de la planète Genesis.

VIE ET MORT SUR GENESIS

L'aube de la destruction

Trois groupes distincts se dirigent vers Genesis; ils vont bientôt découvrir que cette planète n'est pas la merveilleuse création du génie humain que tous imaginaient.



▲ *L'enveloppe du missile qui contient la dépouille de Spock repose à la surface de Genesis. Fait incroyable, la structure instable de cette planète provoque la régénération du légendaire officier de Starfleet.*



▲ *Conséquence de la vitesse à laquelle évolue puis se détériore la planète Genesis, Spock, régénéré, connaît lui-même un développement ultra-rapide; seul et effrayé, le garçon subit en quelques minutes des années de douleurs de croissance.*



▼ *Le cruel et ambitieux commander Kruge trouve la mort; Genesis, qui se désintègre en une masse volcanique bouillonnante, ne lui survivra guère.*

▼ *Le docteur David Marcus est catastrophé quand il prend conscience que la planète et Spock sont voués à la destruction.*

◀ *Kirk et son équipage de hors-la-loi s'échappent à bord de l'OISEAU-DE-PROIE de Kruge, au moment où la planète explose.*



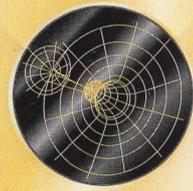


PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 4



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LES TROUS NOIRS

Les trous noirs sont parmi les phénomènes les plus étranges de l'Univers. Du fait des forces gravitationnelles colossales qui s'y exercent, ils présentent d'énormes dangers mais aussi des possibilités étonnantes pour les courageux équipages des spatonefs.

Le trou noir est une boule de matière d'une extraordinaire densité, dont l'attraction est si puissante que rien de ce qui s'aventure à proximité ne peut s'en échapper. **Starfleet** commence juste à comprendre la grande diversité des phénomènes secondaires associés aux trous noirs, utilisables comme portails vers d'autres dimensions et, dans certains cas – fort rares –, habitables par des aliens.

Vitesse de libération

Tout corps céleste possède un champ gravitationnel, de sorte que, pour s'échapper de sa surface, un spatonef doit accélérer suffisamment pour s'affranchir de son attraction : de la Terre, cette vitesse de libération est de 11 180 m/s. Le champ gravitationnel bien supérieur des étoiles nécessite une vitesse nettement plus élevée. En 1795, le

mathématicien Pierre Simon de Laplace conjectura au sujet d'une étoile si massive que la vitesse de libération y serait égale à celle de la lumière. La lumière émise par cette étoile ne pourrait s'échapper de sa surface, de sorte que l'astre paraîtrait totalement obscur (un « soleil noir »). Au début du xx^e siècle, Albert Einstein se rendit compte que rien ne peut aller plus vite que la lumière ; rien donc ne pourrait jamais s'échapper d'un soleil noir. Dans sa théorie de la relativité, il développa ensuite le concept de soleil noir, qui prit le nom de « trou noir ».

La mise au point par **Zefram Cochrane** de la **propulsion à distorsion**, au xxi^e siècle, fit appel à la technologie **subspatiale** pour circonvenir les restrictions théorisées par Einstein.

Si la Terre se trouvait comprimée en une sphère de la grosseur d'une piécette, sa densité serait

▶ **Les étoiles normales déforment légèrement l'espace, mais les trous noirs y creusent des fosses insondables d'où il est impossible de s'échapper.**

suffisante pour que la vitesse de libération dépasse celle de la lumière : elle deviendrait un trou noir.

Processus

Pour se représenter les trous noirs sans faire appel à la notion de vitesse de libération, on peut imaginer leurs effets sur le **continuum espace-temps**, considéré comme un tapis de caoutchouc imaginaire sur lequel seraient posés tous les corps célestes ; la masse de ces corps déforme le tapis en créant des puits gravitationnels. L'énergie nécessaire pour échapper à ces puits dépend de la profondeur de ceux-ci ; quant au trou noir, il incurve l'espace sur une profondeur infinie.

Il existe trois sortes de trous noirs. Les plus courants sont des cœurs d'étoiles mortes (toute étoile d'une masse huit fois supérieure à celle du Soleil est appelée à achever son existence dans l'explosion cataclysmique d'une supernova ; le cœur de l'étoile, devenu inerte, s'effondre sous sa propre masse, pour donner lieu souvent à un trou noir). Les

minuscules trous noirs primordiaux, encore assez abondants, ont été créés dans les 10 à 35 premières secondes après le Big Bang. Il y a cent mille ans, des êtres inconnus ont utilisé de tels trous noirs pour alimenter en énergie

un réseau de stations-relais couvrant près de la moitié de la Galaxie. L'**U.S.S. Voyager NCC-74656** a découvert l'une de ces stations-relais, qui exploite une **singularité quantique** (un tout petit trou noir) d'un centimètre pour produire 4 térawatts de puissance. Enfin, des trous noirs incroyablement massifs se forment de façon naturelle au centre des galaxies.

L'horizon événementiel

L'horizon événementiel est une surface sphérique marquant le point au-delà duquel il est impossible

d'échapper à l'attraction d'un trou noir, sinon par des techniques subspatiales.

En 2371, **Voyager** a toutes les peines du monde à échapper à l'horizon événementiel d'une singularité quantique de **type 4** (point de densité infinie mais aux dimensions spatiales minimales où les lois de la physique cessent de s'appliquer). La rotation des trous noirs, qui fait suite à celle des étoiles, produit des distorsions spatiales dans l'ergosphère.

En 2266, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** subit une collision avec une étoile noire, ce qui le projette au xx^e siècle et entraîne la découverte d'un effet de fronde grâce auquel un vaisseau peut entrer dans une distorsion temporelle.

Cette manœuvre risquée ouvrira pour Starfleet un nouveau domaine d'exploration, aussi bien que spatial.



▶ **La technologie peut permettre d'exploiter la puissance d'un trou noir. Ainsi, les OISEAUX-DE-GUERRE ROMULIENS se meuvent grâce à des singularités quantiques artificielles.**

▶ **L'U.S.S. VOYAGER est pris au piège d'un trou noir, ce qui oblige une navette à y pénétrer pour recueillir des données.**



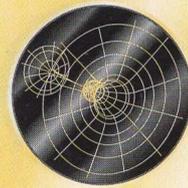


PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 5



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LES NÉBULEUSES

Les nuages gazeux qui constituent les nébuleuses créent de superbes panoramas sur la toile de fond du vide intersidéral.

Les **nébuleuses** sont des régions de l'espace dans lesquelles la densité moyenne des gaz ou des poussières interstellaires est supérieure à la normale, et donc visible à l'œil nu. Dix pour cent environ de la masse totale de la Galaxie de la Voie lactée flottent librement entre les étoiles sous la forme d'atomes et de molécules de gaz, voire parfois de grains de poussière (on compte en moyenne un atome de gaz par centimètre cube d'espace, et un grain de poussière pour cent mille mètres cubes).

Nuages moléculaires

Sous l'effet de la force gravitationnelle, la matière interstellaire se rassemble progressivement en de colossaux amas, les nuages moléculaires géants, qui conduisent à la formation de certains types de nébuleuses. Les nébuleuses à émission produisent de la lumière dont la coloration dépend de la composition des gaz constitutifs de la nébuleuse. L'hydrogène (substance chimique la plus abondante de la Galaxie) émet une

lueur rouge. La nébuleuse de Type 11 étudiée en 2293 par l'**U.S.S. Excelsior NCC-2000** et baptisée « **Nébuleuse Azur** » est riche en **sirillium**. L'oxygène émet une lumière verte, uniquement dans l'environnement extrêmement raréfié de l'espace ; les astronomes terriens du XIX^e siècle qui observèrent les premiers cette lumière verte l'attribuèrent à une substance inconnue d'eux, à laquelle ils donnèrent le nom de « nébulium ».

Étoiles massives

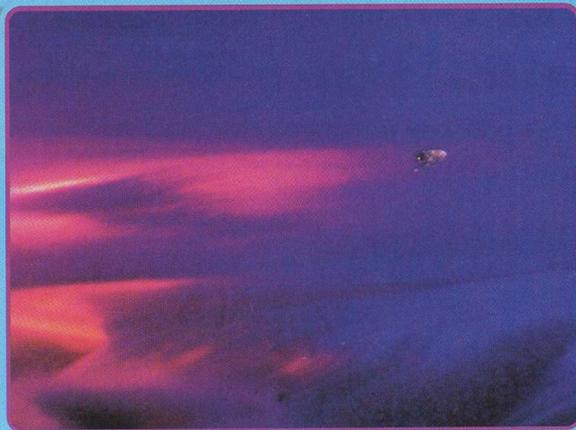
Les nébuleuses à émission se subdivisent en plusieurs catégories. Dans un nuage moléculaire, les gaz continuent de s'effondrer sur eux-mêmes en formant des étoiles ; certaines de ces étoiles, huit fois plus massives que le Soleil de la Terre, produisent des doses gigantesques de rayons ultraviolets qui arrachent des électrons aux atomes d'hydrogène proches (ainsi ionisés, ils sont notés H⁺). En se recombinant avec des noyaux d'hydrogène, ces électrons émettent une lueur rouge caractéristique. La plupart des grandes nébuleuses à émission

Les **nébuleuses réfléchissent tout le spectre chromatique. La couleur dominante révèle quel est le gaz prépondérant – par exemple, le rouge pour l'hydrogène.**

forment des régions « H⁺ ». À la fin de la vie d'une étoile de faible masse, ses couches gazeuses externes sont soufflées dans l'espace. Le noyau dense et extraordinairement chaud de l'étoile mourante émet d'énormes quantités d'UV.

Les gaz créent alors des nébuleuses dites « planétaires », qui brillent pour différentes raisons – l'une d'elles étant que des particules à haute énergie créées par l'explosion entrent en collision avec des gaz, l'excitation résultante se traduisant par une émission lumineuse ; une autre est que les gaz projetés dans l'espace se heurtent aux gaz plus lents des nuages intermédiaires, suscitant des ondes de choc qui excitent les gaz.

Les étoiles de masse importante explosent de façon spectaculaire ; les vestiges de ces supernovae forment des nébuleuses aussi. En 2370, **Geordi La Forge** se sert d'un tel phénomène pour produire



des **vertions** ; ces particules sont nécessaires à la survie d'une entité vivante émergente qui évolue au sortir de l'ordinateur principal de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**.

Par ailleurs, les concentrations de gaz et de poussières peuvent être telles que la lumière des étoiles ou des gaz lumineux qui se trouvent derrière ces nébuleuses ne parvient pas à les traverser. Ces nébuleuses obscures, qui finiront par devenir des régions H⁺ quand des étoiles se formeront en leur sein, ne doivent pas être confondues avec des nébuleuses de matière obscure, telle **Mar Oscura**, amas de matière exotique qui interagissent à peine avec les radiations électromagnétiques, mais leurs interactions avec la matière normale,

et notamment avec les spatonefs, est quant à elle fort dangereuse.

Les étoiles de faible masse, sans doute incapables de susciter des régions H⁺ autour d'elles, peuvent créer des nébuleuses par réflexion (nuées de gaz dans lesquelles les poussières réfléchissent la lumière des étoiles dans toutes les directions).

La jeune étoile qui illumine le nuage est souvent entourée d'un épais disque de poussières où se forment des planètes. La lumière ne peut s'échapper que dans deux directions opposées, de sorte que l'illumination prend une forme de sablier.

Pour l'heure, les explorations de Starfleet ont permis d'identifier dix-sept types de nébuleuses. Bien d'autres restent certainement à découvrir.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

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

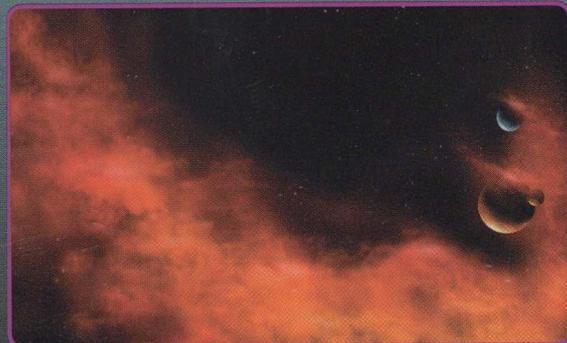
STAR TREK : DEEP SPACE NINE.....Dossier 70

STAR TREK : VOYAGER.....Dossier 71

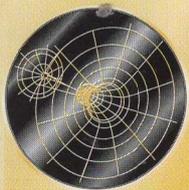
STAR TREK II : LA COLÈRE DE KHAN.....Dossier 73



▲ L'**U.S.S. EXCELSIOR NCC-2000** découvre du **sirillium** dans les contrées bleu cobalt de la **Nébuleuse Azur**.



▲ Les **nébuleuses** recèlent parfois des **planètes nouvellement formées**, qui parsèment des formations gazeuses aux splendides coloris.

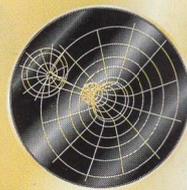


PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 6



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

MURASAKI 312 et TAURUS II

Le quasar **Murasaki 312** et la planète voisine **Taurus II** causent bien des problèmes à l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, à tel point qu'un siècle plus tard ces phénomènes font encore l'objet d'investigations.

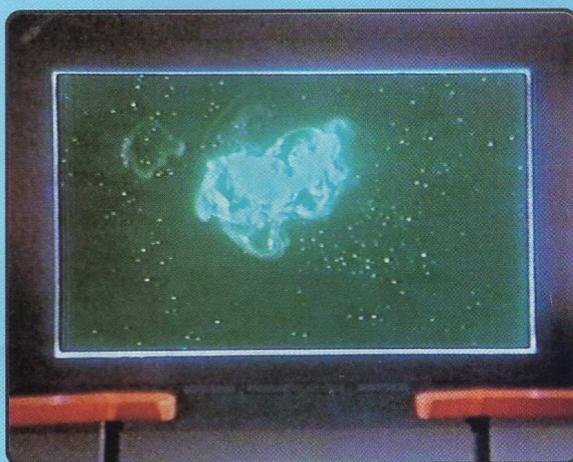
Les capitaines de **Starfleet** ont pour instruction permanente, à l'époque de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, d'enquêter sur tous les quasars et phénomènes évoquant les quasars, où qu'ils se trouvent.

Identifiés dès la seconde moitié du **xx^e** siècle, les quasars (contraction de l'expression anglaise « quasi-stellar radiosources ») sont alors un sujet de perplexité : des études montrent que la production énergétique d'un quasar est jusqu'à deux mille fois supérieure à celle d'une galaxie

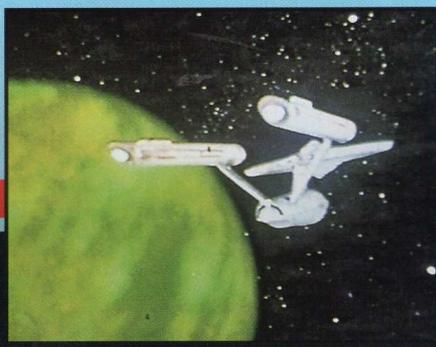
moyenne. Certains scientifiques pensent que les quasars sont les noyaux de jeunes galaxies très éloignées (de quelque dix milliards d'années-lumière). Selon une autre théorie, ils tireraient leur énergie des trous noirs.

Trois siècles plus tard,

▶ **Sur l'écran de visualisation de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701, le quasar Murasaki 312 paraît n'être qu'un inoffensif nuage. Les passagers de la navette GALILÉE vont bientôt comprendre qu'il ne faut pas se fier aux apparences.**



▶ **Le quasar Murasaki a provoqué le crash de la navette sur Taurus II. Le capitaine Kirk doit trancher : soit il se porte au secours de ses subordonnés, soit il les abandonne pour mener à bien sa mission initiale.**



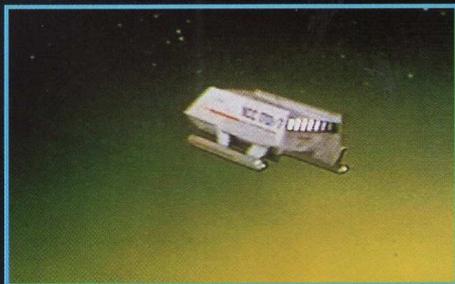
Starfleet n'en sait pas beaucoup plus, sinon le **capitaine James T. Kirk** n'aurait pas agi comme il l'a fait à la date stellaire 2821.5.

Danger !

L'**Enterprise**, qui transporte des médicaments en urgence, traverse avec deux jours d'avance la **constellation du Taureau**, en route vers **Makus III** où un autre vaisseau doit prendre livraison de la cargaison destinée aux **colonies de New Paris**, ravagées par la peste.

TAURUS II - DE JUSTESSE

▶ **Finalement, les passagers de la navette GALILÉE parviennent à fuir l'inhospitalière planète Taurus II et à regagner sains et saufs le vaisseau qui les a attendus.**



▶ **L'U.S.S. ENTERPRISE se place en orbite autour de Taurus II, planète humide, brumeuse et rocailleuse qui, vue de l'espace, a un aspect verdâtre.**

Des indigènes inamicaux

Alors qu'ils s'efforcent de réparer leur navette, les membres de **Starfleet** sont surpris par un être à l'aspect terrifiant. Beaucoup moins intelligent que les humains, cet humanoïde était peut-être plus effrayé que malveillant.

▶ **Les habitants de Taurus II, d'aspect vaguement humanoïde, sont dotés d'une longue fourrure hirsute qui les protègent du froid. Leurs capacités intellectuelles sont de tout évidence limitées.**



Planète Taurus II
Classe M Quadrant Alpha
Autres appellations Inconnues

Nom original Inconnu
Étoile primaire Inconnue
Surface Rocheuse, inhospitalière
Atmosphère Oxygène/dioxyde de carbone
Climat Froid, brumeux
Satellites Inconnus
Formes de vie Êtres vaguement humanoïdes, grands, velus, agressifs.

Caractéristiques importantes Proche du quasar Murasaki 312, qui provoque des interférences avec les systèmes des vaisseaux. Les équipages forcés de se poser sur cette planète courent des dangers.

Journal de bord STAR TREK : La série classique «Galilée ne répond plus», STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION «Une Journée de Data»

Sachant que l'*Enterprise* approche du quasar **Murasaki 312**, Kirk décide de mettre à profit ces deux jours pour étudier cette radiosource nébuleuse et gigantesque – sa taille dépasse celle de quatre systèmes solaires – et ce bien qu'il ait été averti des dangers que représentent de tels phénomènes cosmiques.

L'effet Murasaki

Quelques minutes après le lancement de la navette **Galilée**, à bord de laquelle ont pris place sept membres d'équipage – dont les trois officiers **M. Spock**, le **Dr Leonard McCoy** et l'ingénieur en chef **Montgomery «Scotty» Scott** –, le minuscule astronef se trouve en butte à l'effet Murasaki. Ses jauges de navigation subissent de terribles fluctuations, les témoins signalent un rapide accroissement des radiations, et des interférences ioniques ont raison des systèmes de communication.

On coupe les moteurs, mais l'attraction nucléonique de Murasaki 312 attire inexorablement

la navette vers le cœur du phénomène.

L'*Enterprise* subit aussi l'effet Murasaki, qui provoque de graves interférences, une rupture des communications et une panne des dispositifs de balayage – seuls les détecteurs visuels de base continuent de fonctionner peu ou prou, alors même que les générateurs auxiliaires ont été activés.

Les systèmes informatiques de l'*Enterprise* donnent une mesure de la puissance du quasar : concentration

ionique négative de 1,64 m x 109 m, longueur d'onde de radiation 370 angströms, crêtes harmoniques sur toute l'étendue du spectre. En bref, Murasaki 312 ionise un secteur de 20 années-lumière de diamètre, tout en créant un gigantesque point aveugle, qui perturbe gravement les tentatives – finalement couronnées de succès – de l'*Enterprise* pour retrouver sa navette.

La planète voisine

La planète la plus proche de Murasaki 312 est

Taurus II, située dans la constellation du Taureau. C'est là que l'équipage de la navette *Galilée* se pose en catastrophe, dans un environnement rocheux et inhospitalier, où des brumes denses réduisent sérieusement la visibilité. Les seuls natifs connus de Taurus II sont de grands humanoïdes hirsutes, apparemment enclins à la violence face à toute intrusion. L'équipage

de la navette finira heureusement par regagner l'*U.S.S. Enterprise*.

Ce vaisseau ne reviendra jamais dans les parages de Murasaki 312 mais, cent ans plus tard, son successeur l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* aura à son tour l'occasion d'approcher ce quasar. Une fois encore, le contact avec Murasaki 312 s'effectue en marge d'une mission. Le spationef oriente pendant plusieurs jours ses senseurs vers le quasar. Le phénomène va pourtant conserver une bonne part de son mystère. Murasaki 312 ne semble pas vouloir livrer ses secrets aux scientifiques trop curieux.

UNE PLANÈTE INHOSPITALIÈRE

Un site peu engageant

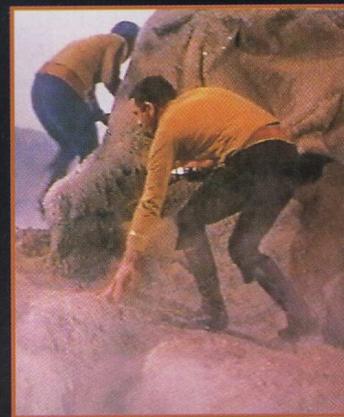
La surface de Taurus II, où la navette *Galilée* se pose en catastrophe, est rocheuse et brumeuse. De tels paysages n'ont rien pour redonner le moral à un équipage qui encaisse de rudes épreuves. Les rescapés sont lancés dans une course contre la montre – il leur faut faire savoir à l'*U.S.S. Enterprise* qu'ils sont vivants avant que le vaisseau ne reparte pour achever sa mission.



La navette est endommagée, mais non irréparable. Spock entreprend de la remettre en état avant que les indigènes n'attaquent ou que l'*U.S.S. ENTERPRISE* ne s'en aille, pensant que tous ont péri.



Plusieurs membres d'équipage sont blessés lors du crash de la navette. Heureusement, le Dr. McCoy et son tricordeur médical vont accomplir des miracles.



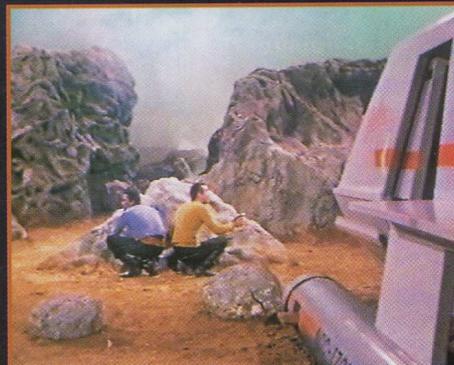
Tandis que Spock répare la navette, ses compagnons explorent les environs. Le terrain est très accidenté – rochers et brouillards gênent la progression des hommes, qui doivent se préparer à affronter des dangers inconnus.

BLOC-NOTES

La navette *Galilée* est ainsi baptisée du nom du célèbre mathématicien et astronome Galileo Galilei (1564-1642).

Cinq navettes au moins ont porté le nom de *Galilée*, dont *Galilée 5*, rattachée à l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-A*.

Des brumes opaques s'élèvent du sol de Taurus II. Elles rendent l'environnement plus hostile encore, et réduisent tant la visibilité que les survivants de la navette, extrêmement nerveux, sont prêts à tirer au moindre bruit suspect.



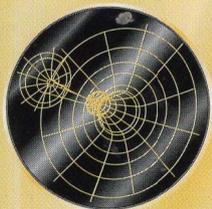
La priorité est de protéger la navette et de sécuriser ses abords immédiats. L'objectif premier de Starfleet est de rechercher d'autres formes de vie, mais les rescapés sont conscients du fait que ces formes de vie risquent fort de vouloir les tuer avant d'entamer les négociations!



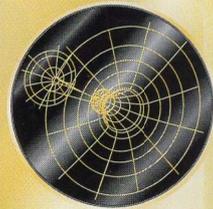
Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 7



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

L'ENTITÉ CRISTALLINE

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* rencontre par deux fois ce phénomène meurtrier. L'équipage parviendra-t-il à communiquer avec l'Entité cristalline, ou bien sera-t-il anéanti ?

L'Entité cristalline est une forme de vie organique, évoluant dans l'espace intersidéral, qui absorbe d'énormes quantités d'énergie. Dotée d'une structure cristalline comparable à celle d'un gigantesque flocon de neige, elle est capable de se déplacer à vitesse de distorsion. À ce jour, *Starfleet* n'a rencontré qu'un représentant de cette espèce. Les contacts ayant été fort limités, les informations dont dispose

la *Fédération* – et qui reposent sur douze attaques contre des planètes et des colonies – se réduisent surtout à des hypothèses.

L'Entité est identifiée en 2364 par l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, lors d'une mission sur *Omicron Thêta* d'où toute vie organique a été balayée en 2336. Quatre cent onze colons ont disparu. Unique survivant : l'androïde **Data**.

Au cours de la mission de l'*U.S.S. Enterprise*, on découvre le « frère » de Data, **Lore**. Il apparaît

que l'Entité, en interaction avec Lore, fut la cause du désastre dont l'écosystème de la planète ne s'est toujours pas remis après dix-huit années.

Un dangereux prédateur

La majeure partie des données recueillies au sujet de l'Entité cristalline provient des travaux du **Dr Kila Marr**. Cette xénologue a choisi ce champ d'étude après la mort de son fils **Raymond**, survenue sur *Omicron Thêta*.



▲ L'Entité cristalline, comparable à un gigantesque flocon de neige, est une forme de vie organique dotée de longues ramifications. Ses origines sont inconnues, et l'on ignore s'il existe d'autres membres de cette espèce.

UN AGENT DE DESTRUCTION



◀ L'Entité cristalline « décape » la surface d'une planète, en détruisant toute faune et toute flore au moyen d'un large rayon qui balaie tous les organismes vivants sur son passage.



◀ Un rayon jailli du cœur de l'Entité détruit les êtres vivants. Après avoir ravagé une planète, l'Entité passe à une autre pour satisfaire son appétit. Sa dernière offensive vise *Melona IV*, en 2368.



◀ Le rayon ravage la planète *Melona IV*. Les colons de la *Fédération* n'ont d'autre recours que de s'enfuir. L'attaque est d'une terrifiante rapidité.



◀ Après le passage de l'Entité cristalline, il ne reste plus rien à la surface de *Melona IV*. Toute la végétation, toute la vie animale ont été absorbées. Ce désert pourra-t-il jamais se régénérer ?



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 7



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

L'ENTITÉ CRISTALLINE

Le Dr Marr considère l'Entité comme un dangereux prédateur qu'il convient de traquer et de tuer. Toutefois, ses travaux n'ont pas permis de mettre au point une façon de pourchasser l'Entité dans l'espace.

L'Entité fonctionnerait comme un collecteur électromagnétique géant. Elle tire les gigantesques quantités d'énergie nécessaires à sa survie en prélevant tous les êtres vivants des mondes qu'elle rencontre, pour les convertir en énergie.

Une destruction totale

Lorsqu'elle s'en prend à une planète, l'Entité pénètre dans l'atmosphère et déclenche un large rayon énergétique vers le sol ; tout ce qui se trouve dans ce faisceau est détruit. L'énergie qui en résulte est alors absorbée. Une attaque de l'Entité provoque des perturbations atmosphériques considérables.

L'Entité agresse ainsi la planète **Melona IV**, faisant disparaître en moins de 27 heures toute trace de vie (végétaux, insectes et même bactéries sont engloutis). L'Entité ne laisse derrière elle que des matériaux bitumineux, qui sont sans doute les résidus du processus d'absorption.

Pas de survivants

Jusqu'en 2368, nul ne survit à une attaque de l'Entité cristalline. Cette année-là cependant, un groupe de colons et

des membres d'équipage de l'*Enterprise* se réfugient dans des cavernes de Melona IV, tandis que l'Entité exerce ses ravages. D'autres colons, sur **Forlat III**, ont eux aussi essayé de gagner des refuges souterrains, mais en vain. Il est probable que les colons de Melona IV doivent leur survie à

la présence dans les parois des cavernes d'une combinaison de métaux réfractaires : **kelbonite** et **fistrium**.

Après ce drame, le Dr Marr rejoint l'*Enterprise* pour tenter d'en savoir davantage. Une inspection de la surface de la planète, réalisée avec des scanners à rayons gamma, révèle

que l'Entité engendre des antiprotons. On découvre alors qu'il est possible de la suivre à la trace dans l'espace, grâce à son sillage d'antiprotons.

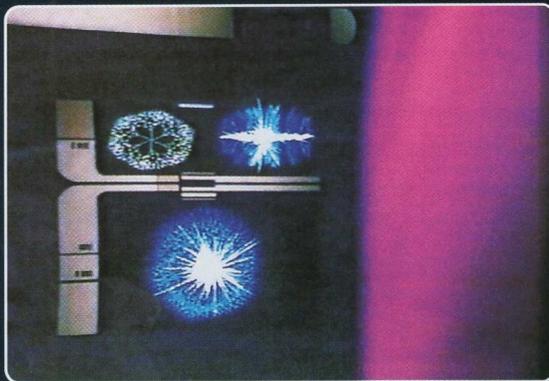
Communication établie

L'Entité est douée d'une certaine sensibilité et de facultés de communication. En 2364,

Lore parvient à lui envoyer un signal, sans que l'on sache vraiment dans quel langage.

En 2368, l'*Enterprise* intercepte l'Entité. Le commandeur Data et le Dr Marr l'attirent au moyen d'un **flux de gravitons**, que Data module afin d'établir une communication. L'Entité répond en émettant son propre flux. Mais avant que ce message n'ait été traduit, le Dr Marr déclenche un rayon de gravitons soutenu, qui entre en résonance avec l'Entité : celle-ci explose.

RENCONTRE AVEC L'ENTITÉ



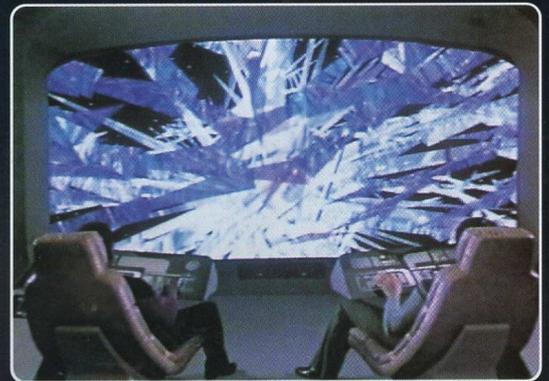
▲ L'ordinateur de l'*U.S.S. ENTERPRISE* traduit graphiquement la structure de l'Entité à mesure que l'équipage en apprend davantage à son sujet.



▲ Beaucoup plus grosse qu'un spatonef, l'Entité cristalline est capable de se déplacer à vitesse de distorsion.



▲ L'Entité est attirée par toutes les formes de vie nécessaires à sa survie. Elle ne peut toutefois percer les boucliers d'un vaisseau spatial.



▲ La Fédération, qui n'a jamais rencontré d'être semblable, bénéficie donc là d'une occasion unique d'enrichir ses connaissances.



▲ En poussant à son paroxysme un rayon de gravitons, le Dr Marr accomplit sa vengeance contre l'Entité responsable de la mort de son fils.



▲ En faisant, par soif de vengeance, exploser l'Entité cristalline, le Dr Marr a aussi sabordé sa propre carrière.

BLOC-NOTES

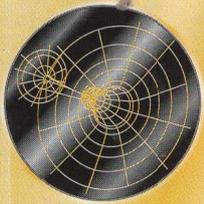
▲ C'est en 2336 que l'Entité cristalline détruit toute vie sur Omicron Theta, mais sa responsabilité ne sera perçue que dix-huit ans plus tard.

▲ Sur Melona IV, le commandeur Riker et son groupe sont les seuls à avoir jamais survécu à une rencontre avec l'Entité cristalline, qui a ravagé douze planètes.

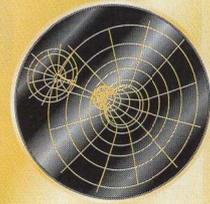
Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 8



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LES BADLANDS

Les Badlands se sont avérées fort dangereuses : ce phénomène constitue un repaire idéal pour le Maquis qui, de là, peut guerroyer contre Cardassia.

Les Badlands désignent une région dangereuse de l'espace, située dans le quadrant Alpha, non loin de la Zone démilitarisée entre les territoires de la Fédération de ceux de l'Empire cardassien.

Ce secteur de l'espace contient plusieurs champs de plasma instables et très fortement chargés. De nombreux cas de graves tempêtes de neutrinos ont en outre été rapportés. Plusieurs spationefs ont été perdus dans les Badlands. Il est demandé aux vaisseaux d'éviter cette région ; s'ils s'y aventurent, c'est à leurs risques et périls.

Localisation

À vitesse de distorsion de facteur 7, il faut environ

six heures pour aller de la station spatiale fédérale **Deep Space Nine**, dans le système **bajoran**, jusqu'aux Badlands.

Une base du Maquis

Les Badlands sont depuis peu devenues une importante zone d'opérations pour le Maquis, groupe opposé à la création de la Zone démilitarisée. Le Maquis estime de son devoir de se protéger contre les agresseurs cardassiens.

La Fédération tout comme les Cardassiens jugent que les membres du Maquis sont des hors-la-loi, mais eux-mêmes se considèrent comme des combattants de la liberté, des non-conformistes idéalistes adoptant la seule ligne de conduite possible



La région de l'espace désignée sous le nom de Badlands s'étend au long de la frontière cardassienne. Elle est sujette à de fréquentes tempêtes de plasma, ce qui en fait une zone d'opérations idéale pour le Maquis. Ces tempêtes dissimulent les activités de contrebande des rebelles et protègent les VAISSAUX DE COMBAT DU MAQUIS d'astronefs par ailleurs supérieurs aux leurs.

après que la Fédération a abandonné leurs mondes à la « justice » cardassienne.

Le Maquis compte des soutiens au sein même de **Starfleet** ; plusieurs

ex-officiers de la flotte fédérale, engagés dans ses rangs, mènent la guérilla contre les forces cardassiennes. Après leurs coups de main,

ils se mettent souvent en sûreté dans les Badlands.

De fréquentes tempêtes de plasma rendent la navigation extrêmement difficile dans les Badlands,

UN PHÉNOMÈNE MEURTRIER



Le Maquis tire parti des tempêtes de plasma pour effectuer ses activités de contrebande en toute discrétion. En 2372, l'U.S.S. **DEFIANT** poursuit jusque dans les Badlands le vaisseau cargo de **Kassidy Yates**, qui se livre à des opérations de ravitaillement clandestines au profit du Maquis.



Les gros vaisseaux capables de voguer dans des tempêtes de plasma d'une telle intensité sont fort peu nombreux. Seuls des spationefs aussi évolués que l'U.S.S. **VOYAGER**, de CLASSE **INTREPID**, ou l'U.S.S. **DEFIANT**, de CLASSE **DEFIANT**, peuvent pénétrer en confiance dans ce secteur. Encore doivent-ils affronter de redoutables interférences.

Le Maquis dans les Badlands

Les hors-la-loi du Maquis se servent des Badlands pour dissimuler leurs bases, protéger leurs spationefs et disposer d'une couverture propice à leurs opérations d'approvisionnement clandestines.

Les vaisseaux du Maquis sont souvent mal équipés, mais ils exploitent les tempêtes de plasma des Badlands, qui provoquent des

interférences avec les senseurs et empêchent l'emploi de la propulsion à distorsion (qui ferait exploser le plasma). Rares sont les appareils de la Fédération ou de l'Empire cardassien à être assez maniables pour suivre les astronefs du Maquis au cœur des violentes tempêtes de plasma. Tout cela fait des Badlands une cachette parfaite.



de sorte que les gros vaisseaux de la Fédération ou ceux des Cardassiens s'y aventurent rarement. Quant aux astronefs du Maquis, ils sont plutôt petits et maniables. La **propulsion à distorsion** est impossible lors d'une tempête de plasma, qui perturbe fortement le fonctionnement des senseurs, de sorte que, dans cette région, le Maquis dispose d'un net avantage sur ses ennemis. Les imposants vaisseaux cardassiens tentant de pourchasser les rebelles du Maquis dans les tempêtes de plasma en ressortent rarement indemnes. Seuls les spatonefs de la Fédération les plus évolués, tels les vaisseaux de **classe Intrepid** ou l'**U.S.S. Defiant**, sont suffisamment manœuvrables pour pénétrer en confiance dans les Badlands.

Opérations secrètes

Le Maquis se sert aussi des Badlands pour réaliser ses opérations de ravitaillement à l'insu des autorités fédérales et cardassiennes. Des astronefs amis effectuent

souvent des livraisons au cœur des tempêtes de plasma : les perturbations leur permettent d'échapper à la détection.

On pense en outre que le Maquis a établi plusieurs bases secrètes dans ce milieu hostile. La Fédération en découvre une – un astéroïde solitaire, assez gros pour appartenir à la classe M – dans les circonstances suivantes : le **commander Benjamin Sisko**, de *Deep Space Nine*, poursuit des rebelles qui ont enlevé **Gul Dukat** dans le but de prouver que le **Commandement central cardassien** introduit en contrebande des armes dans la Zone démilitarisée, en violation du traité.

Il est fort probable que d'autres bases du Maquis se dissimulent parmi les tempêtes de plasma qui font rage en permanence dans cette périlleuse région du cosmos.

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 8

LES BADLANDS



PHÉNOMÈNES SPATIAUX



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

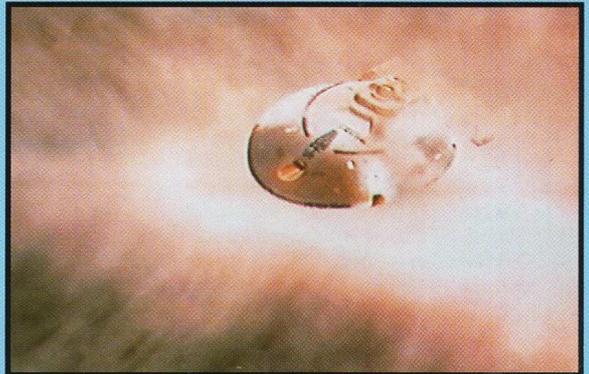
⚠ **L'U.S.S. VOYAGER** est entré dans une tempête de plasma; il tente de reproduire le parcours d'un vaisseau du Maquis disparu dans les Badlands, quand il détecte une gigantesque onde de décalage.

Disparitions

Au fil des ans, plusieurs événements mystérieux se sont produits dans les Badlands.

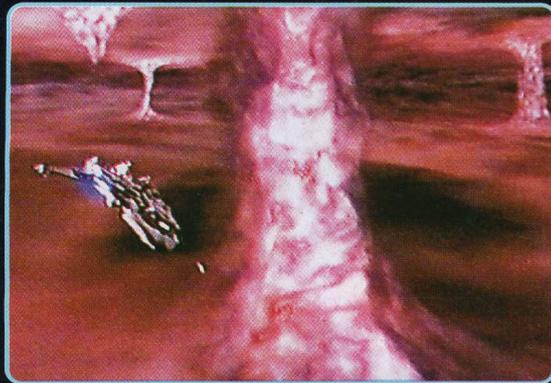
En 2371, un vaisseau du Maquis disparaît dans une tempête de plasma. Aucune trace d'épave n'étant retrouvée, Starfleet estime que cet astronef n'a pas été purement et simplement détruit par la tempête. On sait qu'un agent **vulcain** des services de sécurité de Starfleet, le **lieutenant commander Tuvok**, était présent à bord, aussi la Fédération dépêche-t-elle l'**U.S.S. Voyager NCC-74656** afin d'enquêter sur son sort.

Voyager est attiré dans le **quadrant Delta** par un être extragalactique, le **Pourvoyeur**. Le **capitaine Janeway** localise le vaisseau du Maquis, mais les deux spatonefs sont désormais pris au piège de l'autre côté de la Galaxie.

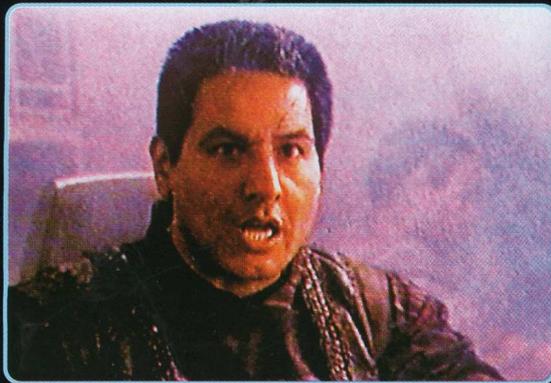


⚠ **L'U.S.S. VOYAGER** est dans l'incapacité d'activer ses moteurs à distorsion dans la tempête. Même à vitesse d'impulsion maximale, le spatonef ne peut distancer l'onde de décalage, qui l'entraîne à l'autre bout de la Galaxie.

LES OPÉRATIONS DU MAQUIS



⚠ Confronté à un **VAISSEAU DE GUERRE CARDASSIEN**, le **VAISSEAU DU MAQUIS** s'enfuit dans les Badlands, où il se réfugie dans une tempête de plasma.



⚠ **Chakotay**, le **commander maquisard**, espère que les **Cardassiens** hésiteront à se mettre en péril en le pourchassant dans la tempête de plasma.



⚠ Malgré les risques, le spatonef cardassien décide de suivre le **VAISSEAU DU MAQUIS**, nettement plus maniable, au cœur de la tempête.



⚠ Un excès de confiance va signer la perte des **Cardassiens réunis**. Un flux de plasma désempare le **VAISSEAU DE GUERRE**.

Mystère

Aujourd'hui encore, bien que proches de Bajor et de l'Empire cardassien, les Badlands restent une région relativement peu explorée et cartographiée de l'espace.

BLOC-NOTES

⚠ En raison du caractère imprévisible des Badlands, le capitaine Janeway a besoin d'un pilote particulièrement doué : elle se tourne vers un officier de Starfleet dégradé, Tom Paris.

⚠ *Voyager* est extirpé des Badlands par une entité douée de sensibilité. Pour autant qu'on le sache, ce secteur ne comporte aucun accès naturel au quadrant Delta.



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 9



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LA STATION FARPOINT

La station Farpoint, base stellaire idéale aux confins des territoires spatiaux de la Fédération, semble presque miraculeuse... mais ses propriétaires, les Bandis, dissimulent un horrible secret.

La station Farpoint est une base stellaire implantée sur Deneb IV qui, en 2364, est située à la limite des zones inexploitées de l'espace.

Les habitants de Deneb IV, les Bandis, demandent leur admission au sein de la Fédération. Ils affirment avoir bâti la station pour faire avancer leur dossier d'admission.

Cette station est un complexe circulaire ultramoderne au centre

duquel se dresse une immense flèche. Elle est parcourue de larges avenues plantées d'arbres et ornées de sculptures.

Farpoint répond aux exigences de Starfleet. Mais, alors que les Bandis prétendent que les ressources d'énergie de Deneb IV leur ont permis d'en achever l'édification en un temps record, Starfleet nourrit quelques doutes à cet égard : en effet, les Bandis ne sont pas réputés pour leurs talents de bâtisseurs, et nombre des

matériaux employés dans la construction de Farpoint ne se trouvent pas sur Deneb IV. Afin de tirer la situation au clair, Starfleet dépêche son tout nouveau vaisseau, l'*U.S.S.*

Enterprise NCC-1701-D, en mission d'enquête.

Investigations

L'*U.S.S. Hood* convoie plusieurs officiers de l'*Enterprise* jusqu'à Farpoint avant qu'ils ne prennent leurs fonctions à bord de leur vaisseau. Parmi ces membres de Starfleet,

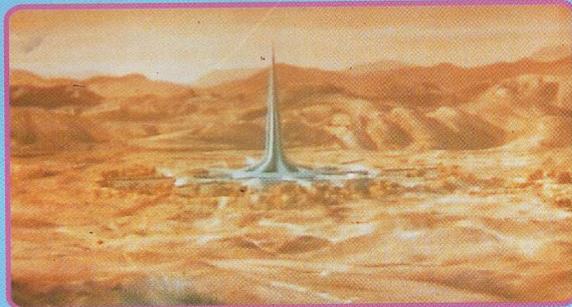


figure l'officier en second William T. Riker.

Celui-ci rencontre l'administrateur de la station, Groppler Zorn, qui se montre très évasif. Les soupçons de Riker sont éveillés par l'apparition soudaine d'une coupe

▲ Deneb IV est une planète aux confins des secteurs spatiaux explorés. La station Farpoint, qui y est établie, pourrait jouer un rôle crucial dans le cadre du programme d'exploration spatiale de la Fédération.

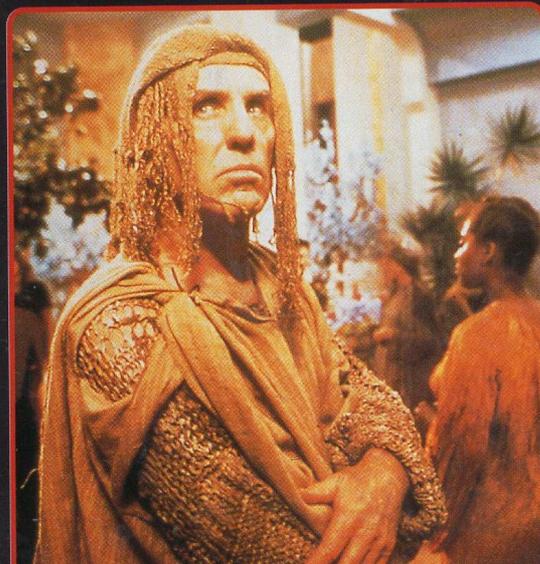
TROP PARFAITE...



▲ À Farpoint, Riker fait la connaissance du Dr Crusher et de son fils Wesley. Très étonné par la station, Riker apprend bientôt que le Dr Crusher a elle aussi noté quelques événements inexplicables.



▲ Au profond ébahissement des visiteurs de la Fédération, des objets se matérialisent soudain sous leurs yeux ou changent d'aspect pour se conformer à leurs moindres souhaits.



▲ Les Bandis forment un peuple pacifique, désireux d'intégrer la Fédération. Ils pensent que la station Farpoint favorisera leur admission.

Appellation Station Farpoint

Localisation Deneb IV Quadrant Alpha

Constructeurs Les Bandis

Administrateur Groppler Zorn

Situation Sur Deneb IV, près de la vieille cité bandie.

Statut La station est opérationnelle; elle a été offerte à la Fédération.

Descriptif Complexe circulaire possédant une haute flèche centrale, la station répond précisément aux exigences de Starfleet.

Particularités Les Bandis ne semblent pas posséder les ressources nécessaires pour bâtir la station.

Journal de bord STAR TREK: LA NOUVELLE GÉNÉRATION «Le Mystère Farpoint»

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 2 LE NEXUS
- 10 LE NUAGE
- 12 NAGILUM

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- L'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D*.....Dossier 25
- BASES STELLAIRES ET STATIONS SPATIALES.....Dossier 32
- LE PERSONNEL DE STARFLEET.....Dossier 43
- LES MÉTAMORPHES.....Dossier 54
- STAR TREK: LA NOUVELLE GÉNÉRATION.....Dossier 69

BLOC- NOTES

- ▶ Les stations sont parfois situées sur les planètes mêmes, mais plus souvent dans l'espace; en effet, rares sont les spatonefs capables de pénétrer dans l'atmosphère des planètes.
- ▶ La Fédération n'avait jamais rencontré d'entité comparable à celle qui est devenue la station Farpoint.
- ▶ Lors de la mission de l'*U.S.S. Enterprise* à la station Farpoint, Q met l'humanité à l'épreuve.

de pommes qui semble surgir de nulle part. L'*Enterprise* arrive.

Le capitaine Jean-Luc Picard entreprend une enquête approfondie. Dans le bureau de Zorn, le conseiller Deanna Troi, qui est à demi bétazoïde, perçoit de la douleur et du désespoir émanant d'une source non identifiée.

Plus tard, un détachement de l'*Enterprise* explore une succession de galeries faiblement éclairées sous la station. Les parois ont un aspect étrange, presque biologique. Les scanners indiquent qu'elles sont faites d'un matériau inconnu et que, hors du périmètre de la station, la roche de Deneb IV reprend ses droits.

Tandis que les investigations se poursuivent, un vaisseau inconnu se place en orbite autour de la planète. Sur la



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 9

LA STATION FARPOINT



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

▶ Le capitaine Jean-Luc Picard dépêche un détachement de l'*U.S.S. Enterprise* sur Deneb IV, avec pour mission d'enquêter sur « le mystère Farpoint ».



▶ Dans le bureau de Zorn, Riker a la surprise de voir une coupe de pommes se matérialiser soudainement. Farpoint est plus mystérieuse qu'il n'y paraît...

face inférieure de l'énorme soucoupe luit un gros point de couleur magenta. Sans se préoccuper le moins du monde de l'*Enterprise*, ce mystérieux spatonef ouvre le feu sur la vieille cité bandie à l'extérieur de la station Farpoint.

L'aspect véritable de Farpoint

L'enquête révèle que l'intérieur du vaisseau étranger ressemble étonnamment aux galeries souterraines de Farpoint. Le capitaine Picard finit par se rendre compte que le « vaisseau » et la station elle-même sont en réalité des entités vivantes possédant la faculté de manipuler la matière.

Sous sa forme naturelle,

la station Farpoint est un gigantesque être translucide étincelant d'énergie, au corps circulaire. De longues vrilles tentaculaires s'étendent du centre de sa face ventrale.

Il semble que les Bandis aient découvert cette entité blessée; ils l'ont nourrie d'énergie géothermique en quantité juste suffisante pour la maintenir en vie, mais trop chichement pour qu'elle puisse quitter leur planète. L'ayant ainsi réduite en esclavage, ils l'ont forcée à prendre l'apparence d'une base stellaire de Starfleet: la station Farpoint.

Réunies

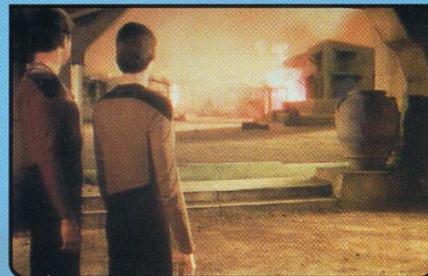
La seconde entité tente de sauver la première. L'*Enterprise* apporte



▶ Groppler Zorn et son peuple ont asservi une puissante entité cosmique, la forçant à prendre la forme d'une station de Starfleet.



▶ L'entité en orbite autour de Deneb IV concentre ses foudres sur la vieille cité bandie et ses habitants, à l'extérieur de la station.



son aide en transmettant de l'énergie à la station Farpoint, qui reprend sa forme originelle et se replace en orbite, où elle retrouve son homologue. Les deux entités établissent un tendre contact du bout de leurs

tentacules, puis s'éloignent ensemble dans l'espace, dans un sentiment de joie.

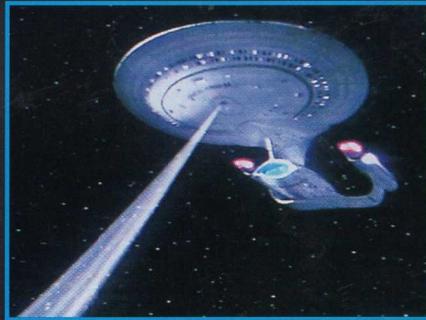
Peu après le départ des deux entités, le capitaine Picard négocie avec les Bandis pour qu'ils construisent une nouvelle station.

LA MANNE



▶ Gigantesque

Comparé à l'*U.S.S. Enterprise* de classe GALAXY, le vaisseau qui se place en orbite autour de Deneb IV est gigantesque. Son arrivée provoque la consternation générale sur la planète. Groppler Zorn demande l'aide de Jean-Luc Picard, capitaine de l'*U.S.S. Enterprise*.



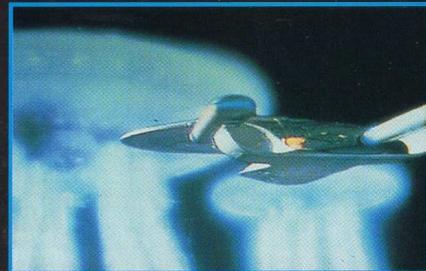
▶ Sauvetage

Picard a compris que l'entité retenue prisonnière sur la planète a absolument besoin d'énergie. Il ordonne que les phaseurs de l'*Enterprise* soient remodulés pour dégager un rayon énergétique qui aidera la créature blessée à se rétablir.



▶ Résurrection

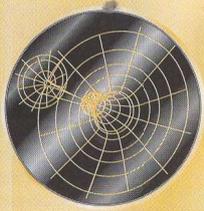
Les Bandis contrôlent l'entité en rationnant son approvisionnement en énergie géothermique, mais le rayon énergétique de l'*Enterprise* la libère de son esclavage et rend la station Farpoint à sa forme originelle.



▶ Ensemble

Les deux entités sont réunies au-dessus de Deneb IV. Ces étranges formes de vie semblent incapables de communiquer avec l'*Enterprise*, mais leur gratitude est presque palpable.

Le guide de la Galaxie STAR TREK

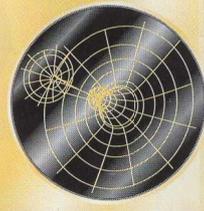


PHÉNOMÈNES SPATIAUX

DOSSIER 5

FICHE 10

LE NUAGE



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

La recherche de particules d'omicron menace de tourner au désastre : l'équipage de l'*U.S.S. Voyager* découvre qu'un gigantesque nuage cosmique n'est pas ce qu'il semblait être. Le spatonef va bientôt devoir opérer une forme bien peu orthodoxe d'assistance médicale.

Le Nuage est l'appellation – scientifiquement inexacte, mais fondée sur l'aspect visuel de cette manifestation cosmique – donnée à un phénomène unique en son genre observé dans le **quadrant Delta**.

La découverte du Nuage par l'*U.S.S. Voyager NCC-74656* intervient à la **date stellaire 48546.2**, quelques semaines seulement après que l'équipage a entrepris son périlleux voyage de retour.

Les données recueillies

Les dimensions du Nuage sont supérieures à celles de bien des systèmes stellaires : son diamètre représente sept fois la distance de la Terre au Soleil. Dans un premier temps, le Nuage est considéré comme une petite nébuleuse, en raison

de ses émissions intermittentes d'ondes thermiques et gamma, ainsi que des éléments entrant dans sa composition – hydrogène, hélium, radicaux hydroxyles et nodules de poussières – qui tous sont caractéristiques d'une nébuleuse. Toutefois, fait atypique pour ce genre de phénomène, Le Nuage comporte des taux élevés de **particules d'omicron** – 64 millions au kilomètre, ce qui est énorme – potentiellement utilisables par *Voyager* en tant que source d'énergie. C'est ce qui incite le vaisseau de la **Fédération** à pénétrer dans Le Nuage, décision que l'équipage sera amené à regretter.

À la lecture des données recueillies sur l'intérieur du mystérieux phénomène, il apparaît fort peu probable que Le Nuage soit une nébuleuse. Au sein de cette masse, des bouffées

▶ Le Nuage apparaît sur l'écran de visualisation de VOYAGER comme une inoffensive masse de gaz bleus et roses. Seule caractéristique distinctive, il recèle une importante proportion de particules d'omicron, que le vaisseau de Starfleet pourrait utiliser comme source d'énergie.

de matière rose piquetée de petites sphères bleues flottent dans une sorte de brouillard cosmique. À l'approche du cœur du Nuage, le rideau brumeux se déchire brusquement pour révéler un globe vert ressemblant à un noyau.

Une défense agressive

Le Nuage montre bientôt qu'il n'est pas une simple boule de poussières : il semble capable de tirer la leçon de ses expériences, mais aussi d'attaquer avec

vigueur tout corps essayant de l'envahir – dont bien sûr *Voyager*.

Les défenses du Nuage entrent en action lorsqu'un objet étranger – un spatonef, par exemple – pénètre dans sa substance. À mesure que l'intrus progresse en lui, les nodules de poussières magnétisées non réactives gardent le périmètre de la « nébuleuse ». La densité de la « matière nuageuse » qui enveloppe l'envahisseur s'accroît, à tel point que

ce dernier est pris au piège tel un insecte dans l'ambre. Dans le même temps, les sphères bleues du Nuage s'écrasent contre l'importun et se mettent à le vider de son énergie.

La fuite

Les lasers et les propulseurs, même réglés à 115%, sont impuissants à desserrer l'emprise du Nuage sur le vaisseau. L'action des sphères bleues peut certes être entravée par un bouclier à



DANS LE FLUX...

Mise à l'épreuve

Une mission théoriquement simple consistant à recueillir des particules d'omicron susceptibles de reconstituer des réserves énergétiques limitées se mue en lutte pour la survie lorsque l'équipage de l'*U.S.S. Voyager* se rend compte que le nuage gazeux rencontré n'est pas une nébuleuse ordinaire mais bien une gigantesque entité vivante. Au sein de cette entité, le vaisseau de la Fédération sera traité comme un virus ou une infection dans un organisme humain : il est bombardé par des cellules qui l'immobilisent avant sans doute de le détruire. Une fois la nature du Nuage identifiée, *Voyager* parvient à accéder à sa « circulation sanguine » et ainsi à progresser sans faire usage de ses moteurs. L'entité, incapable de localiser le vaisseau, s'abstient ensuite de toute attaque.



▶ Confronté à maints périls inconnus, VOYAGER a beaucoup de chance d'être piloté par un officier aussi talentueux que Tom Paris, qui s'est montré capable de guider le vaisseau hors de diverses anomalies spatiales.



▶ VOYAGER est minuscule dans l'immensité du Nuage, mais l'entité perçoit néanmoins sa présence et tente de s'en défaire.

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 10

LE NUAGE



PHÉNOMÈNES SPATIAUX



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

▶ **L'U.S.S. VOYAGER est attaqué à l'intérieur du Nuage; les talents de pilotage de Tom Paris sont une fois encore mis à contribution pour redresser la situation du vaisseau victime d'une étrange entité vivante.**

BLOC-NOTES

▶ Un peu plus d'un siècle avant la rencontre de *Voyager* avec Le Nuage, l'U.S.S. *Enterprise NCC-1701* découvre une autre gigantesque entité, unicellulaire celle-là, près des restes du système de Gamma 7A – que cette entité vient d'absorber. Il est toutefois peu probable que Le Nuage du quadrant Delta et l'amibe dévoreuse d'énergie du quadrant Alpha soient apparentés.



harmoniques adaptives, et les nodules magnétiques se dispersent en présence d'ions positifs, mais l'entité n'en est perturbée que temporairement.

Le seul moyen d'échapper au Nuage consiste à recourir à une torpille à photons. Une décharge aussi puissante semble causer d'importants dommages à l'énigme rose, car une trouée béante apparaît dans la paroi gazeuse; cette brèche est assez grande pour que *Voyager* l'emprunte pour s'enfuir.

Une découverte inattendue

Dans le laboratoire de *Voyager*, l'équipage fait une étonnante découverte. Les sphères bleues flottant

dans le gaz contiennent des liens de peptides nucléagéniques polycycliques : la matière bleue est composée d'éléments organiques appartenant à une immense entité vivante. Le Nuage possède même un gigantesque système circulatoire, qui fonctionne à la manière des vaisseaux sanguins de l'organisme humain. Les efforts de *Voyager* pour se libérer lui ont porté un coup fatal. Le capitaine Janeway ordonne alors à son équipage de revenir aider l'entité comme il le ferait pour secourir tout autre être vivant blessé. Il serait trop cruel de partir en laissant périr l'entité.

La torpille à photons de *Voyager* a transpercé la « peau » du Nuage, d'où

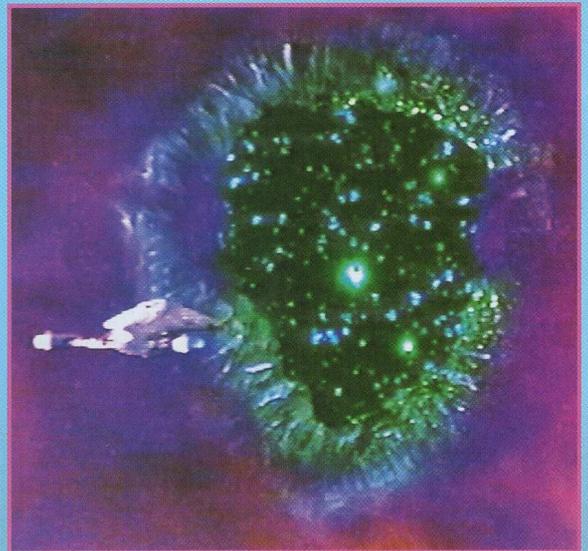


▶ **L'analyse de la matière prélevée à l'extérieur de l'U.S.S. VOYAGER amène B'Elanna à cette étonnante conclusion : ce que l'on croyait n'être qu'un nuage de gaz est en fait un être vivant !**

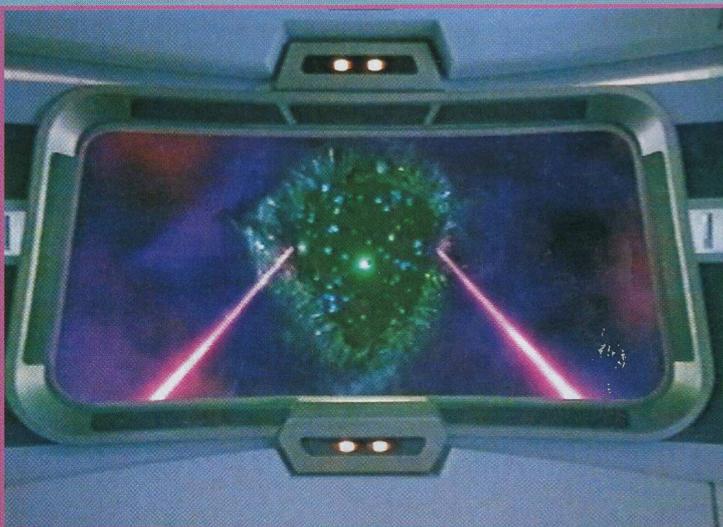
s'échappent des sphères bleues, de la matière rose et des particules d'omicron. Le Nuage serait sur le point de mourir d'une hémorragie.

Traitement de choc

La lésion est trop grave pour que Le Nuage puisse guérir grâce à ses propres facultés de régénération, mais, fort heureusement, il réagit favorablement au rayon nucléonique de *Voyager*, qui suture la « peau ». Une fois la blessure presque refermée, *Voyager* peut repartir avec la conscience tranquille.



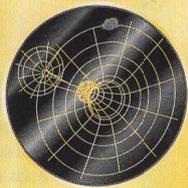
▶ **La torpille à photons de VOYAGER a blessé Le Nuage; livré à lui-même, il va sans doute périr. Bien que le vaisseau ait déjà consommé une partie de ses précieuses réserves énergétiques pour essayer d'extraire des particules d'omicron de ce phénomène cosmique, le capitaine Janeway veut à toute force réparer les dommages subis par l'entité.**



▶ **En orientant un faisceau de particules sur les franges de la blessure, VOYAGER parvient à suturer cette brèche, tout comme les médecins, jadis sur Terre, recousaient les profondes coupures.**



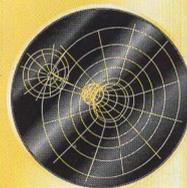
▶ **La situation devient de fait plus rude pour VOYAGER au sein de la « nébuleuse » : celle-ci considère le vaisseau comme un corps étranger qui, plus est, lui a infligé une blessure.**



Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 11



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

LES ENTITÉS VIVANTES DE L'ESPACE

PHÉNOMÈNES SPATIAUX

Les équipages de **Starfleet** recourent à la technologie la plus moderne pour se protéger lors de leurs déplacements parmi les systèmes stellaires, les trous noirs, les nébuleuses et les failles **subspatiales** qui parsèment la Galaxie, mais de nombreux êtres tout à fait extraordinaires ont la faculté de survivre dans le vide cosmique lui-même.

Les planètes de la Galaxie de la Voie lactée sont peuplées d'innombrables espèces vivantes, dont les plus remarquables sont sans doute celles qui n'ont pas besoin d'une atmosphère protectrice et s'établissent dans le vide séparant ces mondes.

De nombreux êtres semblent parfaitement capables de vivre dans le vide ; ils s'y nourrissent par exemple d'énergie. Certains d'entre eux sont utilisés par d'autres espèces comme vaisseaux vivants. L'entité douée d'intelligence appelée **Gomtuu** se déplace à travers la Galaxie avec en

son sein un équipage d'êtres plus petits, jusqu'à ce que ces derniers soient tués par des radiations qui ne causent pratiquement aucun dommage au « véhicule » plus robuste.

Les **bio-vaisseaux** de l'**Espèce 8472** fonctionnent aussi bien dans le vide du **quadrant Delta** que dans leur **espace fluide** d'origine ; ils sont constitués des mêmes matières organiques que les êtres qu'ils transportent. Les **Breens** emploient eux aussi des vaisseaux organiques.

La vie dans l'espace

Certains êtres manifestent autant d'aisance pour se mouvoir dans l'espace que les hommes pour marcher



dans un pré. Au cours de son périple à travers le quadrant Delta, l'équipage de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656** rencontre un essaim de petits êtres qui volent dans l'espace, alors qu'un autre organisme prend le **spationef** de classe **Intrepid** pour un partenaire potentiel. Peu après son arrivée, le vaisseau blesse une gigantesque entité vivante qu'il a prise pour une nébuleuse.



▲ **GOMTUU**, qui jadis transportait un équipage dans sa coque organique, est peut-être originaire d'une autre galaxie.

▲ Les membres de l'**Espèce 8472** sont capables de survivre dans l'espace sans combinaison spéciale ; ils possèdent le même ADN que leurs impressionnants **BIO-VAISSEAUX** organiques.

Bien avant cela, lors de sa mission quinquennale des années 2260, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** a rencontré maints êtres vivant dans l'espace, hostiles pour la plupart. En 2268, une énorme entité ressemblant à une amibe dévore l'**U.S.S. Intrepid** et tue son équipage **vulcain**. Nombre des membres de l'**U.S.S. Farragut**, dont le capitaine **Garrovick**, sont tués en 2257 par une entité

gazeuse. Dix ans plus tard, l'**Enterprise** rencontre le même être, qui se propulse dans l'espace au moyen de champs magnétiques.

Cet organisme nébuleux à base de **dikironium** existe dans un état intermédiaire entre matière et énergie.

L'**Enterprise** a même rencontré des entités de pure énergie. L'un d'eux – l'**entité de Bêta XII-A** – se déplace dans l'espace en se nourrissant des émotions

LA VIE DANS LE VIDE

Êtres artificiels

La plupart des êtres artificiels ne sont pas soumis aux mêmes besoins biologiques que les organismes vivants, de sorte qu'ils peuvent souvent survivre dans l'espace sans combinaison ni appareil respiratoire. Ceci semble vrai des êtres mécaniques tels que l'androïde de type **Soong Lore** ou les robots des **Pralors** et des **Cravics**. Les **drones borgs**, entités vivantes en partie mécaniques, peuvent aussi opérer hors d'un vaisseau sans combinaison, mais ceci est dû sans doute à leur faculté de projeter un bouclier individuel.

De nombreux organismes vivants peuvent également survivre dans le vide intersidéral. Ainsi du **Korrigan Laas**, qu'**Odo** rencontre en 2375 : il passe d'une apparence humanoïde à une forme capable de se déplacer par ses propres moyens dans l'espace. Il se peut que tous les **Fondateurs** possèdent cette faculté – cela expliquerait leur capacité à infiltrer tant de mondes sans être détectés.



▲ L'androïde **Lore** est téléporté dans l'espace après avoir tenté de prendre le contrôle de l'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D** en 2364, mais il survit dans le vide jusqu'à ce qu'un **VAISSEAU PAKLED** le récupère, quelque temps plus tard.

▲ Les **Borgs** n'ont pas besoin de protection spéciale alors qu'ils essaient de dresser une balise d'interplexage sur la coque de l'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E**. Les officiers de **Starfleet**, par contre, doivent revêtir des combinaisons qui entravent leurs mouvements.



▲ Les robots guerriers construits par les **Pralors** et les **Cravics** sont également capables de survivre longtemps dans le vide intersidéral.





PHÉNOMÈNES SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

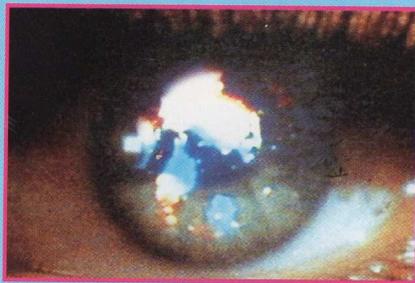
FICHE 11



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

LES ENTITÉS VIVANTES DE L'ESPACE

⚠ Quelques survivants zetars échappent à la destruction de leur monde en se transformant en êtres de pure énergie et en voyageant sous cette forme dans l'espace.



▲ Une gigantesque amibe vivant dans l'espace terrorise et tue tout l'équipage de l'**U.S.S. INTREPID**.

▲ Une entité venue de l'espace et capturée par les **Bandis** retrouve finalement son compagnon.

négatives qu'il parvient à susciter chez les équipages des astronefs.

Sous pression

Un nuage doué de raison : voilà tout ce qui reste des **Zetars**, espèce d'êtres passés de l'état corporel à l'état lumineux pour survivre au désastre qui a frappé leur monde d'origine. Ces esprits désincarnés prennent possession du corps

d'autres organismes, mais peuvent être détruits par les pressions élevées auxquelles la vie dans le vide les a rendus vulnérables.

Un siècle plus tard, l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** se trouve souvent menacé par des entités vivantes du même genre, tels **Nagilum**, organisme surpuissant capable de distordre la réalité à ses

propres fins, ou l'**Entité cristalline**, gigantesque être inorganique qui détruit plusieurs colonies dans sa quête de « nourriture ».

Plus innocent, l'énorme enfant qui « tête » l'énergie de l'**Enterprise** après que celui-ci a accidentellement tué sa mère. En 2369, la station spatiale **Deep Space Nine** est également menacée par une forme de vie qui puise son énergie. Certains des êtres qui

⚠ Les **Zetars désincarnés** peuvent prendre possession de l'organisme d'autres êtres.

vivent dans l'espace sont microscopiques et donc difficiles à détecter ; l'équipage de l'**Enterprise** ne décèle l'existence d'une sorte de bactérie capable de ronger sa coque que lorsqu'une colonie de ces organismes s'est multipliée et a atteint une taille dangereuse. D'autres êtres n'existent pas dans la même dimension que la plupart des espèces connues de la **Fédération**. De minuscules êtres bidimensionnels ont été repérés sur des fragments de cordons cosmiques, et on a même rencontré des êtres **subspatiaux**.

Des formes multiples

Certains êtres quasiment omnipotents – dont les membres du **Continuum Q** – sont capables de changer de forme en fonction de leurs déplacements dans l'espace. D'autres, dont le **Calamarain** et l'être d'énergie qui « imprègne » **Deanna Troi** à bord de l'**Enterprise**, existent en tant qu'énergie pure.

La vie est parfois rude pour de tels êtres, bien souvent

aussi vulnérables que les humanoïdes. En 2364, l'équipage de l'**Enterprise** découvre que les **Bandis** ont asservi un être qui, malade, s'est posé sur leur planète. En le nourrissant juste assez pour l'empêcher de mourir, les **Bandis** parviennent à exploiter ses pouvoirs de transmutation de la matière. Horrifiés de cette cruauté, les officiers de **Starfleet** libèrent cet être et lui font retrouver son compagnon en orbite autour de la planète.

Les êtres qui vivent dans l'espace intersidéral sont aussi divers que ceux qui occupent la surface des planètes. Gros ou petit, organique ou énergétique, chacun d'eux est unique et aussi important que tout autre pour les zoologistes et les exobiologistes de la Fédération.

LA VIE DANS L'ESPACE

Nomades

De nombreux êtres, quoique incapables de vivre dans le vide, mènent une vie nomade et parcourent la Galaxie à bord de leurs flottes de vaisseaux spatiaux. Parmi ceux-ci, les **Trabes**, chassés de leur monde par la révolte des **Kazons**; les **Tarelliens**, dont la planète a été empoisonnée par des armes biologiques; et les **Cataatis**, envahis par les **Borgs**. Les **Skrreeas**, asservis pendant 800 ans

par les cruels **T-Rogarans**, ont fui leur monde après la défaite de leurs maîtres face au **Dominion**; ils sillonnent la Galaxie en quête d'une terre promise. D'autres peuples que **Starfleet** a rencontrés semblent n'avoir pas de planète-mère, mais il se peut que nous n'en connaissions simplement pas l'existence. Dans la même catégorie figurent les chasseurs hirogènes du quadrant Delta, ainsi que les **Borgs**.



⚠ Les **Hirogènes** du quadrant Delta semblent n'avoir pas de planète-mère : ils vont et viennent à travers la Galaxie à bord de leurs rapides et maniables vaisseaux spatiaux, parfaits pour leur pratique de la chasse – ils traquent d'autres humanoïdes et en font des trophées.



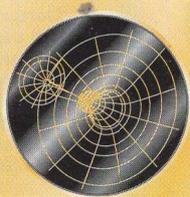
▲ Les **Trabes** ont dû quitter leur planète quand leurs esclaves **kazons** se sont soulevés.

⚠ **Tarella** a été rendue inhabitable par des armes biologiques; les survivants ont transmis la peste à travers la Galaxie.

BLOC-NOTES

● Dans les années 2260, des parasites neuraux se déplacent d'un monde à l'autre en perpétrant d'épouvantables dévastations sur leur passage.

● Après leur mort, l'essence des **Vhnoris** se fond dans l'énergie des anneaux d'une planète; ce pourrait être là le fondement de l'au-delà en lequel croit leur société.

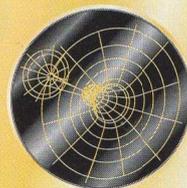


PHÉNOMÈMES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 12



PHÉNOMÈMES
SPATIAUX

NAGILUM

Une puissante intelligence, Nagilum, capture l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* dans le but d'étudier son équipage humain. Ces expériences amORALES vont nécessiter la mort de la moitié du personnel du vaisseau.

En 2365, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* découvre une entité désincarnée, extrêmement intelligente, qui se donne le nom de **Nagilum**. Très curieuse, elle ne montre guère de respect pour les vies humaines.

L'*Enterprise* rencontre une zone de ténèbres qui apparaît et disparaît de façon aléatoire. Les senseurs du vaisseau

de la **Fédération** ne captent rien – on a affaire à un vide absolu, dépourvu de toute énergie. Ce n'est pas un vortex, et pourtant, aux yeux des observateurs humains, cette bizarrerie possède une forme, une hauteur et une largeur. L'équipage de l'*Enterprise*, intrigué, s'en approche... pour se retrouver bientôt au sein même de ce « vide ».

Tandis que les officiers de **Starfleet** tentent de comprendre ce qui arrive, Nagilum les observe et met

en œuvre une succession d'événements destinés à l'étude des réactions des êtres humains – traités comme le seraient des rats dans un labyrinthe de laboratoire. Contrairement à ce que croit tout d'abord

▶ Le néant

L'équipage de l'*U.S.S. ENTERPRISE* est fasciné de découvrir une zone de vide absolu dans l'espace; il s'en approche, et c'est alors que les expériences de Nagilum commencent.



DE TERRIFIANTES EXPÉRIENCES

Des rats pris au piège

Les expériences de Nagilum semblent destinées à étudier les réactions des êtres humains confrontés à divers stimuli. L'entité les place dans des situations difficiles – face à un ennemi potentiel, à un autre vaisseau de classe *Galaxy*, à une occasion de s'enfuir et, finalement, à la mort imminente de la moitié de l'équipage. Tout au long de ces expériences, Nagilum ne manifeste aucune compassion à l'égard de ses victimes; cette entité se considère apparemment comme supérieure aux humanoïdes, dont le trépas n'a aucune espèce d'importance pour elle.

Avant sa rencontre avec l'*U.S.S. ENTERPRISE*, Nagilum n'a apparemment pas la moindre idée de caractéristiques du genre humain telles que le sexe et la mort.

▶ Nagilum place l'équipage dans des situations variées afin d'étudier ses réactions, sans manifester le moindre sens moral ni le moindre respect pour la vie humaine.



▶ Nagilum crée une réplique du vaisseau jumeau de l'*U.S.S. ENTERPRISE*, l'*U.S.S. YAMATO*. Soupçonneux, le capitaine Picard envoie un détachement mener l'enquête.



▶ À bord du *YAMATO*, Riker et Worf découvrent que rien n'est conforme à ce que devrait être la réalité; Worf est très irrité de cette situation.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 1 LE VORTEX BAJORAN
- 2 LE NEXUS
- 3 LA PLANÈTE GENESIS
- 4 LES TROUS NOIRS
- 5 LES NÉBULEUSES
- 6 MURASAKI 312 ET TAURUS II

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

AUTRES VAISSEAUX DE LA FÉDÉRATION.....Dossier 31

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



PHÉNOMÈMES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 12



PHÉNOMÈMES
SPATIAUX

NAGILUM

l'équipage, *L'Enterprise* n'est pas autorisé à quitter la sphère contrôlée par l'entité. Celle-ci analyse les réactions des hommes confrontés à l'image d'un vaisseau romulien qui semble se désocculter à proximité. Le capitaine **Jean-Luc Picard** réalise les habituelles opérations défensives, puis détruit le « vaisseau romulien » au moyen de simples torpilles.

Observés

L'expérience suivante fait appel à une réplique de l'**U.S.S. Yamato**. À l'apparition de ce spatonef, Picard charge un détachement d'aller enquêter. Le *Yamato*

présente un étrange dédale de courbes et de passerelles multiples sur un pont où elles ne devraient pas se situer.

Le détachement manifeste frustration et confusion, ce qui fascine certainement Nagilum. Lorsque le petit groupe regagne *L'Enterprise*, Picard a compris qu'une entité intelligente était à l'origine de ces phénomènes : il refuse d'entrer plus longtemps dans son jeu.

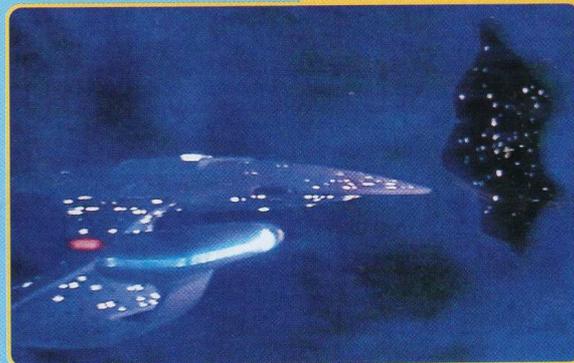
Picard exprime clairement sa décision. Nagilum apparaît alors à l'écran, sous l'aspect d'un être aux traits vaguement humanoïdes – mais qui ne sont reliés

à rien et semblent flotter dans un espace d'un noir d'encre. L'équipage est surpris de cette apparition d'une grande laideur, mais Nagilum affirme que ce n'est pas son véritable aspect, et que cette « physionomie » n'est destinée qu'à faciliter la communication.

Expériences de mort

Observant les officiers de la passerelle, l'entité remarque aussitôt que **Data** n'est pas conçu comme les autres. Nagilum porte ensuite son attention sur le **Dr Pulaski**, dont l'apparence féminine l'étonne, et exige une démonstration immédiate de la manière dont se reproduit l'espèce humaine. Demande rejetée. Puis Nagilum s'enquiert de la durée limitée de l'existence des êtres humains, laissant entendre que la sienne ne connaît pas de telles restrictions temporelles.

L'entité s'intéresse à la mort : elle tue un membre d'équipage, puis annonce avec une calme détermination que, pour bien comprendre



ce phénomène, il lui faudra tuer et étudier entre un tiers et la moitié de l'équipage de Picard.

Refusant cette perspective mais dans l'incapacité de s'enfuir, Picard lance la procédure de sabordage de *L'Enterprise*. Nagilum, que cette attitude rend perplexe, tente d'amener Picard à ne pas détruire son propre vaisseau, mais le capitaine ne se résoudra pas à laisser mettre les siens à mort pour satisfaire simplement la curiosité d'une créature inconnue.

Au moment où le spatonef va exploser, Nagilum le relâche brusquement de sa cage.

▶ Dans le cadre de ses expériences, Nagilum ménage une « ouverture » dans le néant. Mais, chaque fois que l'**U.S.S. ENTERPRISE** s'en approche pour s'échapper, elle se referme.

L'équipage de Picard est libre.

Nagilum prend le temps de faire part de ses découvertes au capitaine : les êtres humains sont doués de curiosité ; rien ne semble leur apporter la tranquillité ; ils luttent contre l'inéluctable. Nagilum en conclut qu'ils aiment les conflits, qu'ils sont égoïstes, impétueux, prompts à juger, lents à changer ; ils attachent de l'importance à la loyauté, mais sont trop agressifs, trop hostiles, trop militants. Nagilum se demande comment de tels êtres ont pu survivre.

Picard fait remarquer que l'humanité et Nagilum ont un trait commun : la curiosité. Avec un petit rire quasi humain, Nagilum reconnaît la justesse de ce propos.

▶ Refusant de voir l'équipage tué pour satisfaire la curiosité intellectuelle de Nagilum, Picard et Riker lancent la procédure d'autodestruction de l'**U.S.S. ENTERPRISE**.



LES RATS DE LABORATOIRE SE REBELLENT

Évaluation réciproque

Ses expériences conduisent Nagilum à porter un jugement sévère sur l'humanité, jugement sans doute influencé par le refus de coopérer manifesté par Picard – et partiellement aussi par un certain dépit. Nagilum pense que les humanoïdes sont agressifs, peu perspicaces, incapables de trouver la paix ou d'accepter l'inévitable.

Cependant, au cours des expériences, Picard est lui-même parvenu à une évaluation de la « personnalité » de Nagilum. Il déclare à l'entité qu'elle est insensible, sans pitié, mais qu'elle partage avec les êtres humains une insatiable curiosité.



▶ La source des problèmes de l'équipage se dévoile enfin. Nagilum est un être extrêmement puissant qui se livre à des expériences sur les humanoïdes comme s'il s'agissait de rats de laboratoire.

▶ Nagilum apparaît sur l'écran de la console de Picard pour lui faire un ultime rapport sur l'humanité. L'entité, qui juge les hommes très violents, est surprise qu'ils aient pu survivre.

BLOC-NOTES

- ▶ L'équipage de l'**U.S.S. Enterprise** a rencontré plusieurs êtres presque omnipotents, dont l'un, **Q**, est fasciné par la personnalité de Picard.
- ▶ Le véritable **U.S.S. Yamato** est détruit des suites d'une panne informatique après avoir rencontré une sonde iconienne.
- ▶ Lorsqu'il découvre le vide créé par Nagilum, l'**U.S.S. Enterprise** est en mission de repérage et de cartographie.

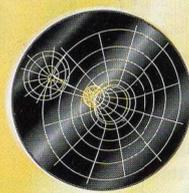


PHÉNOMÈNES SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 13



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

GRANDE BARRIÈRE ET BARRIÈRE GALACTIQUE

La Barrière galactique et la Grande Barrière sont de mystérieux phénomènes aux confins et au cœur de la Galaxie. Le franchissement de l'une ou de l'autre peut s'avérer particulièrement périlleux.

La **Barrière galactique**, qui scintille au bord de la Voie lactée, lance un défi empreint de mystère et de danger à tout spationef qui tente de la traverser.

Cette barrière marque la frontière de la Galaxie. Composée d'énergie négative, elle se présente aux vaisseaux comme un ruban ondoyant rose et rouge, comme une muraille nébuleuse qui se fait plus longue, plus dense et plus menaçante à mesure que l'on s'en approche.

Cependant, si les déflecteurs principaux d'un astronave peuvent détecter

la barrière, ses senseurs enregistrent sa densité, son énergie et son niveau de rayonnement comme négatifs; on a ainsi affaire à un phénomène étrange, qui perturbe la navigation et défie la logique.

Le rebord de la Galaxie

Premier vaisseau dont le contact avec la Barrière galactique est avéré, le **S.S. Valiant** essuie vers 2064 un orage magnétique, se trouve projeté hors de la Galaxie et se heurte à la Barrière lors de son retour.

Il est dangereux de pénétrer dans la barrière. L'énergie négative qu'elle engendre est susceptible de provoquer une

surcharge des moteurs, des stations de travail et de toutes sortes d'appareils, laissant le vaisseau gravement endommagé. La barrière cause en outre une distorsion extrême ces senseurs. Son franchissement est comparable à celui de l'œil d'un puissant cyclone. Tous les appareils s'affolent, les turbulences sont gravissimes, le trajet devient imprévisible.

Le *Valiant* survit aux avaries résultant directement de la traversée de la barrière, mais il est victime de l'un des effets secondaires de cette traversée.

L'exposition à la barrière affecte les réseaux neuraux des individus possédant un degré élevé de potentialités extrasensorielles. Dans certains cas, ce phénomène s'avère fatal, dans d'autres il accroît considérablement les

L'ultime frontière

Au cours de la première mission quinquennale du capitaine Kirk, l'U.S.S. ENTERPRISE pénètre à trois reprises dans la Barrière galactique : d'abord lors d'une mission scientifique, ensuite sous le contrôle des Kelvans, et enfin par accident.



Dans la barrière

Tout vaisseau qui pénètre dans la Barrière galactique est secoué par des vagues d'énergie. La plupart du temps, les senseurs du bâtiment n'y résistent pas.

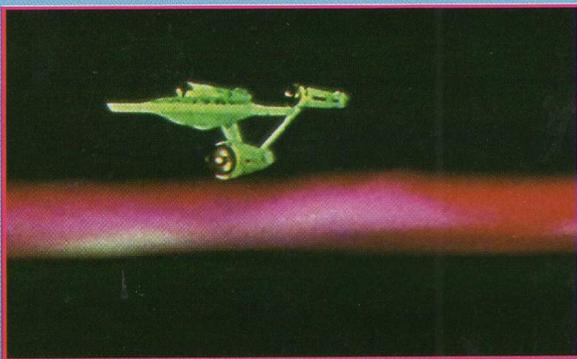


Transformé

La barrière est susceptible d'accroître les facultés télépathiques et télékinétiques de certains humanoïdes. Lorsque l'U.S.S. ENTERPRISE la franchit, en 2265, elle transforme Gary Mitchell en un être doué de pouvoirs quasi divins.

Danger

La Barrière galactique est une bande d'énergie située sur le pourtour de la Galaxie. Composée d'énergie négative, elle est particulièrement dangereuse. Les forces qui s'exercent en son sein sont capables de détruire un vaisseau spatial.



BLOC-NOTES

▶ Starfleet n'a appris ce qu'il était advenu du **S.S. Valiant** qu'en 2265, quand l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** récupère une balise enregistreuse que le capitaine du **Valiant** avait lancé juste avant la destruction de son vaisseau.

▶ Bien qu'elles soient impressionnantes, les gigantesques vagues d'énergie qui constituent la Grande Barrière sont à peu près inoffensives : l'**U.S.S. ENTERPRISE** s'en tire indemne.



Les conséquences pour le **Valiant** et son équipage sont désastreuses. Finalement, son capitaine décide l'autodestruction du vaisseau, pour empêcher un membre « boosté » de son équipage d'atteindre la civilisation.

Lorsque l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** atteint la barrière, en 2265, des sautes de puissance grillent les moteurs principaux et le système de propulsion à distorsion

▶ Barrière interne

La Grande Barrière enserre le cœur de la Voie lactée. Jusqu'à ce que l'**ENTERPRISE** la traverse, en 2287, on croit son franchissement impossible.



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 13

GRANDE BARRIÈRE ET BARRIÈRE GALACTIQUE



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

du bâtiment ; neuf membres de l'équipage trouvent la mort. Deux autres, le lieutenant **commander Gary Mitchell** et le **docteur Elizabeth Dehner**, acquièrent des pouvoirs intellectuels et extrasensoriels surhumains qui menacent la sécurité de l'**Enterprise**. Mitchell et Dehner mourront sur **Delta Véga** à l'issue d'une confrontation avec le capitaine de l'**Enterprise**, **James T. Kirk**.

Quoique dangereuse,

bord de capsules de survie. Dans la mesure où aucune sorte de transmission ne peut pénétrer la barrière, les Kelvans sont dans l'incapacité de communiquer avec leur galaxie. Ils détournent l'**Enterprise** en vue de leur long voyage de retour vers Andromède et adaptent ses moteurs pour obtenir des performances hors de portée de la science fédérale.

Les modifications apportées par les Kelvans permettent à l'**Enterprise** de franchir la barrière sans subir d'avarie. À un certain point, **M. Spock** et l'**ingénieur-chef Scott** conçoivent un projet de suicide à mettre en œuvre au moment de traverser la barrière. M. Spock ouvre la valve de commande des nacelles matière/antimatière. Le plan est d'inonder de matière positive les chambres d'antimatière alors que l'**Enterprise** est en contact avec l'énergie négative de la barrière. Le capitaine Kirk s'oppose à ce projet et le franchissement de la barrière est mené à bien.

Au-delà de la Galaxie

Une fois la barrière traversée, le retour pose lui aussi problème. Quand un vaisseau est dans la barrière, tous les points de référence connus disparaissent ; il devient impossible au spationef de déterminer sa position par des moyens conventionnels, et donc de définir une trajectoire de retour.

En 2267, l'**Enterprise** traverse la barrière après



que **Lawrence Marvick** a été frappé de démence pour avoir regardé un **Médusien** sans protection appropriée. Ses actes bizarres provoquent une accélération du vaisseau jusqu'à une allure supérieure à la distorsion 9,5 et une pénétration accidentelle dans un continuum spatio-temporel situé à l'intérieur de la Barrière galactique.

Privé de tout moyen de connaître ses coordonnées, l'**Enterprise** dérive dans le vide interstellaire. Le retour à la vitesse de distorsion provoquerait une distorsion des senseurs plus importante encore que celle qu'a déjà subie l'**Enterprise**, et la navigation dans la barrière est impossible à vitesse subluminaire.

Finalement, ce problème est résolu grâce à une liaison psychique établie entre M. Spock et l'ambassadeur médusien **Kollos**. Les Médusiens sont connus pour leurs talents extraordinaires en matière de navigation ; la fusion mentale entre Spock

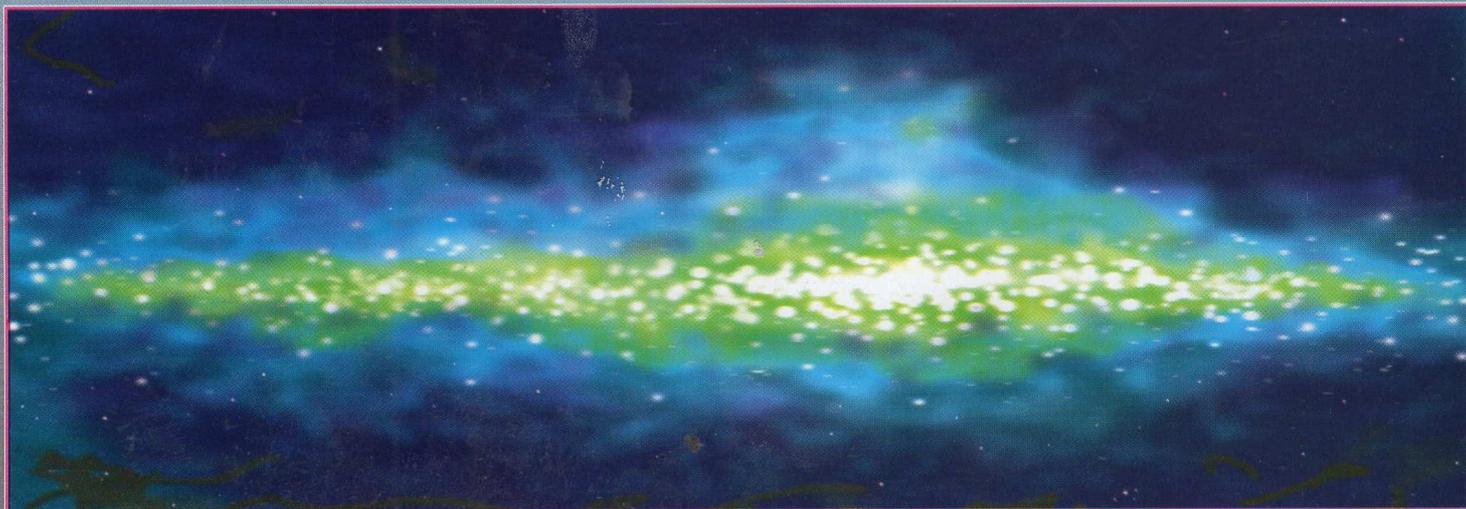
▶ **Sybok mène l'ENTERPRISE jusqu'à la Grande Barrière car il compte trouver de l'autre côté le mythique Sha-Ka-Ree. Selon l'opinion commune, toutefois, rien ne peut traverser cette barrière.**

et l'ambassadeur permet au premier de piloter l'**Enterprise** de l'autre côté de la barrière et de pratiquement le ramener à sa position initiale.

La Grande Barrière

La **Grande Barrière** entoure le centre de la Galaxie. Elle grésille d'énergie, et les senseurs d'un spationef ne fonctionnent pas en sa présence. Jusqu'en 2287, aucun vaisseau ne l'a apparemment franchie. Selon divers rapports, tout bâtiment qui tenterait de la traverser serait détruit ; pourtant, ces rapports ne sont pas exacts. Le péril représenté par la Grande Barrière est en fait presque illusoire – un vaisseau spatial peut la franchir sans grand dommage.

Pendant des milliers d'années, la Grande Barrière sert à emprisonner un être très puissant qui vit sur une planète. Celui-ci est anéanti en 2287 par l'action conjuguée des équipages de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-A** et d'un **Oiseau-de-Proie klingon**.





PHÉNOMÈNES SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 13



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

GRANDE BARRIÈRE ET BARRIÈRE GALACTIQUE

La Barrière galactique et la Grande Barrière sont de mystérieux phénomènes aux confins et au cœur de la Galaxie. Le franchissement de l'une ou de l'autre peut s'avérer particulièrement périlleux.

La **Barrière galactique**, qui scintille au bord de la Voie lactée, lance un défi empreint de mystère et de danger à tout spationef qui tente de la traverser.

Cette barrière marque la frontière de la Galaxie. Composée d'énergie négative, elle se présente aux vaisseaux comme un ruban ondoyant rose et rouge, comme une muraille nébuleuse qui se fait plus longue, plus dense et plus menaçante à mesure que l'on s'en approche.

Cependant, si les déflecteurs principaux d'un astronave peuvent détecter

la barrière, ses senseurs enregistrent sa densité, son énergie et son niveau de rayonnement comme négatifs ; on a ainsi affaire à un phénomène étrange, qui perturbe la navigation et défie la logique.

Le rebord de la Galaxie

Premier vaisseau dont le contact avec la Barrière galactique est avéré, le **S.S. Valiant** essuie vers 2064 un orage magnétique, se trouve projeté hors de la Galaxie et se heurte à la Barrière lors de son retour.

Il est dangereux de pénétrer dans la barrière. L'énergie négative qu'elle engendre est susceptible de provoquer une

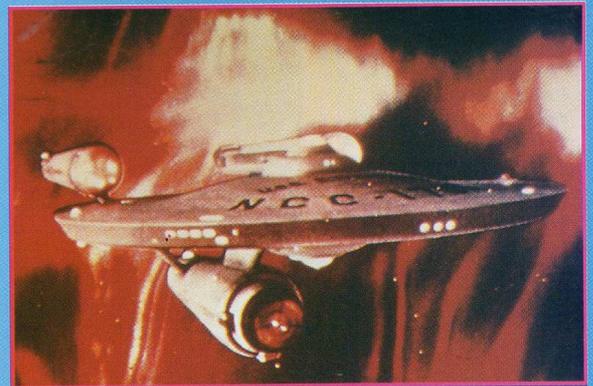
surcharge des moteurs, des stations de travail et de toutes sortes d'appareils, laissant le vaisseau gravement endommagé. La barrière cause en outre une distorsion extrême des senseurs. Son franchissement est comparable à celui de l'œil d'un puissant cyclone. Tous les appareils s'affolent, les turbulences sont gravissimes, le trajet devient imprévisible.

Le *Valiant* survit aux avaries résultant directement de la traversée de la barrière, mais il est victime de l'un des effets secondaires de cette traversée.

L'exposition à la barrière affecte les réseaux neuraux des individus possédant un degré élevé de potentialités extrasensorielles. Dans certains cas, ce phénomène s'avère fatal, dans d'autres il accroît considérablement les

◀ L'ultime frontière

Au cours de la première mission quinquennale du capitaine Kirk, l'U.S.S. ENTERPRISE pénètre à trois reprises dans la Barrière galactique : d'abord lors d'une mission scientifique, ensuite sous le contrôle des Kelvans, et enfin par accident.



▶ Dans la barrière

Tout vaisseau qui pénètre dans la Barrière galactique est secoué par des vagues d'énergie. La plupart du temps, les senseurs du bâtiment n'y résistent pas.

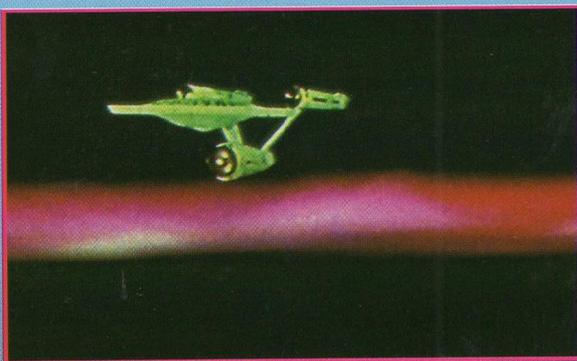


◀ Transformé

La barrière est susceptible d'accroître les facultés télépathiques et télékinétiques de certains humanoïdes. Lorsque l'U.S.S. ENTERPRISE la franchit, en 2265, elle transforme Gary Mitchell en un être doué de pouvoirs quasi divins.

▼ Danger

La Barrière galactique est une bande d'énergie située sur le pourtour de la Galaxie. Composée d'énergie négative, elle est particulièrement dangereuse. Les forces qui s'exercent en son sein sont capables de détruire un vaisseau spatial.



BLOC- NOTES

▶ Starfleet n'a appris ce qu'il était advenu du *S.S. Valiant* qu'en 2265, quand l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* récupère une balise enregistreuse que le capitaine du *Valiant* avait lancé juste avant la destruction de son vaisseau.

▶ Bien qu'elles soient impressionnantes, les gigantesques vagues d'énergie qui constituent la Grande Barrière sont à peu près inoffensives : l'*U.S.S. ENTERPRISE* s'en tire indemne.



Les conséquences pour le *Valiant* et son équipage sont désastreuses. Finalement, son capitaine décide l'autodestruction du vaisseau, pour empêcher un membre « boosté » de son équipage d'atteindre la civilisation.

Lorsque l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* atteint la barrière, en 2265, des sautes de puissance grillent les moteurs principaux et le système de propulsion à distorsion

▶ Barrière interne

La Grande Barrière entoure le cœur de la Voie lactée. Jusqu'à ce que l'*ENTERPRISE* la traverse, en 2287, on croit son franchissement impossible.



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 13

GRANDE BARRIÈRE ET BARRIÈRE GALACTIQUE



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

du bâtiment; neuf membres de l'équipage trouvent la mort. Deux autres, le lieutenant **commander Gary Mitchell** et le **docteur Elizabeth Dehner**, acquièrent des pouvoirs intellectuels et extrasensoriels surhumains qui menacent la sécurité de l'*Enterprise*. Mitchell et Dehner mourront sur **Delta Véga** à l'issue d'une confrontation avec le capitaine de l'*Enterprise*, **James T. Kirk**.

Quoique dangereuse,

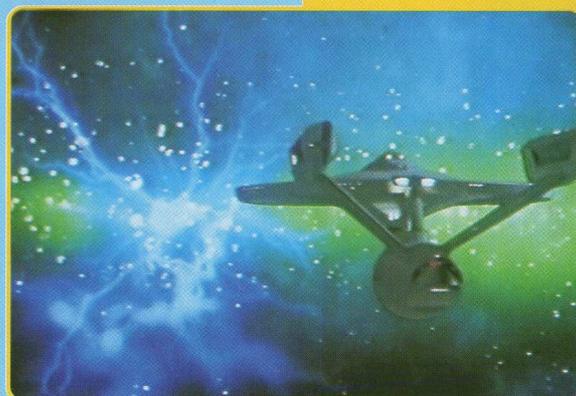
bord de capsules de survie. Dans la mesure où aucune sorte de transmission ne peut pénétrer la barrière, les Kelvans sont dans l'incapacité de communiquer avec leur galaxie. Ils détournent l'*Enterprise* en vue de leur long voyage de retour vers Andromède et adaptent ses moteurs pour obtenir des performances hors de portée de la science fédérale.

Les modifications apportées par les Kelvans permettent à l'*Enterprise* de franchir la barrière sans subir d'avarie. À un certain point, **M. Spock** et **l'ingénieur-chef Scott** conçoivent un projet de suicide à mettre en œuvre au moment de traverser la barrière. M. Spock ouvre la valve de commande des nacelles matière/antimatière. Le plan est d'inonder de matière positive les chambres d'antimatière alors que l'*Enterprise* est en contact avec l'énergie négative de la barrière. Le capitaine Kirk s'oppose à ce projet et le franchissement de la barrière est mené à bien.

Au-delà de la Galaxie

Une fois la barrière traversée, le retour pose lui aussi problème. Quand un vaisseau est dans la barrière, tous les points de référence connus disparaissent; il devient impossible au spationef de déterminer sa position par des moyens conventionnels, et donc de définir une trajectoire de retour.

En 2267, l'*Enterprise* traverse la barrière après



que **Lawrence Marvick** a été frappé de démence pour avoir regardé un **Médusien** sans protection appropriée. Ses actes bizarres provoquent une accélération du vaisseau jusqu'à une allure supérieure à la distorsion 9,5 et une pénétration accidentelle dans un continuum spatio-temporel situé à l'intérieur de la Barrière galactique.

Privé de tout moyen de connaître ses coordonnées, l'*Enterprise* dérive dans le vide interstellaire. Le retour à la vitesse de distorsion provoquerait une distorsion des senseurs plus importante encore que celle qu'a déjà subie l'*Enterprise*, et la navigation dans la barrière est impossible à vitesse subluminaire.

Finalement, ce problème est résolu grâce à une liaison psychique établie entre M. Spock et l'ambassadeur médusien **Kollos**. Les Médusiens sont connus pour leurs talents extraordinaires en matière de navigation; la fusion mentale entre Spock

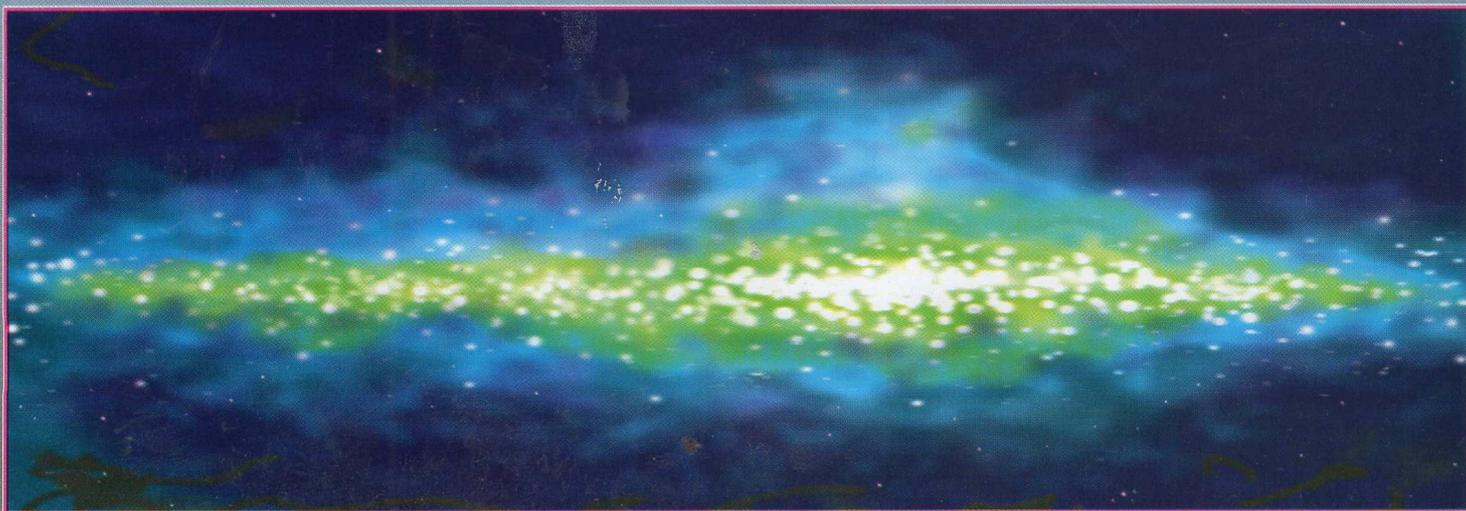
▶ **Sybok mène l'ENTERPRISE jusqu'à la Grande Barrière car il compte trouver de l'autre côté le mythique Sha-Ka-Ree. Selon l'opinion commune, toutefois, rien ne peut traverser cette barrière.**

et l'ambassadeur permet au premier de piloter l'*Enterprise* de l'autre côté de la barrière et de pratiquement le ramener à sa position initiale.

La Grande Barrière

La **Grande Barrière** entoure le centre de la Galaxie. Elle grésille d'énergie, et les senseurs d'un spationef ne fonctionnent pas en sa présence. Jusqu'en 2287, aucun vaisseau ne l'a apparemment franchie. Selon divers rapports, tout bâtiment qui tenterait de la traverser serait détruit; pourtant, ces rapports ne sont pas exacts. Le péril représenté par la Grande Barrière est en fait presque illusoire – un vaisseau spatial peut la franchir sans grand dommage.

Pendant des milliers d'années, la Grande Barrière sert à emprisonner un être très puissant qui vit sur une planète. Celui-ci est anéanti en 2287 par l'action conjuguée des équipages de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-A* et d'un **Oiseau-de-Proie klingon**.



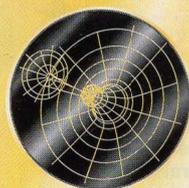


PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 14



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LE CORRIDOR DE HEKARAS

Les vitesses de distorsion ont permis aux spatonefs de la **Fédération** l'exploration de vastes régions du cosmos, mais le caractère polluant des émissions dues à la distorsion va imposer des mesures restrictives.



▲ En 2370, le **Corridor de Hekaras** est gravement endommagé par la rupture du noyau de distorsion d'un vaisseau spatial de la Fédération, l'**U.S.S. FLEMING**.

▲ Le spectacle est somptueux, mais tous les vaisseaux de passage sont en péril.

Le **corridor de Hekaras** est une route navigable longue de 12 années-lumière établie par la **Fédération** dans le **système hekaran**

afin de permettre un passage sûr au sein d'un secteur dangereux. Sans ce corridor, les vaisseaux qui utilisent des systèmes de **propulsion à distorsion** seraient incapables de naviguer efficacement – en raison du champ de **tétrions** d'une exceptionnelle intensité qui entoure cette région de l'espace. Le flux ionique progressif indispensable au fonctionnement du moteur

à distorsion est perturbé par les champs de particules subatomiques qui composent un champ de **tétrions**, particules qui provoquent aussi un dysfonctionnement des senseurs.

Inquiétant

La population de l'unique planète habitée de ce corridor, **Hekaras II**, exprime l'inquiétude que suscitent les intenses fluctuations gravitationnelles provoquées dans tout le système par l'emploi continu de propulseurs à distorsion. Les problèmes se manifestent par des zones d'instabilité **subspatiale** potentielle ; si l'exposition à l'énergie

des champs de distorsion devait se poursuivre, s'ensuivraient des ruptures et l'extrusion du subespace dans l'espace normal.

Selon une théorie en vogue, on a affaire à un effet érosif cumulatif ; à moins que les déplacements supraluminiques dans le corridor de Hekaras ne cessent, de telles brèches sont inévitables. Cependant, pour que cette hypothèse se vérifie, il faudrait des niveaux de distorsion un million de fois supérieurs à ceux qui résultent du passage d'un spatonef.

En 2370, une rupture de noyau de distorsion causée par l'explosion d'un spatonef de la Fédération,



▲ Le **Corridor de Hekaras** est un étroit passage entre deux vastes champs d'intenses radiations de **tétrions**. Sans lui, la traversée de cette zone de l'espace serait extrêmement périlleuse, sinon impossible, car les radiations perturbent la navigation et les senseurs. Cependant, les scientifiques hekarans s'inquiètent des effets des émissions des propulseurs à distorsion sur l'intégrité même de l'espace.

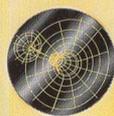
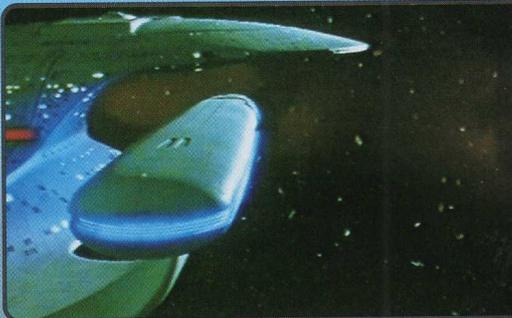
BLOC- NOTES

L'**U.S.S. Fleming** était un vaisseau de transport médical de la Fédération. Les Hekarans l'ont désemparé pour attirer l'attention de la Fédération sur leur problème.

Les dégâts d'ores et déjà subis ont provoqué une déviation de l'orbite de Hekaras II.

L'**U.S.S. Fleming NCC-20316**, provoque une brèche subspatiale d'environ 0,1 année-lumière, de diamètre. La masse d'énergie pourpre et tourbillonnante qui en résulte est certes magnifique, mais désastreuse pour l'avenir des déplacements dans le corridor puisqu'elle émet des radiations de tétryons d'un niveau extrêmement élevé. Les ondes de distorsion hautement énergétiques engendrées à l'intérieur de la brèche

Tous les dégâts ne sont pas aussi spectaculaires que les nuées tourbillonnantes provoquées par l'explosion de l'**U.S.S. FLEMING**, mais les poches de pollution plus restreintes sont tout aussi néfastes.



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 14

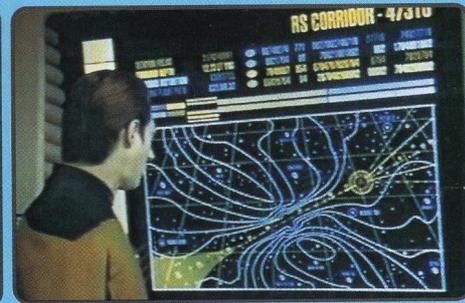
LE CORRIDOR DE HEKARAS



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

L'écran d'une console d'ordinateur de l'**U.S.S. ENTERPRISE** fournit des informations précises sur le corridor de Hekaras et les zones dangereuses – en raison des radiations – qui l'entourent.

Rabal expose les effets des émissions de distorsion sur le corridor de Hekaras à l'équipage de l'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D** – vaisseau représentatif de ceux qui utilisent régulièrement le passage.



risquent de produire des effets dévastateurs sur les boucliers des vaisseaux spatiaux ; bien qu'il y ait des zones de stabilité au sein même de la brèche, toute nouvelle activité des moteurs à distorsion dans les parages est indésirable car susceptible d'accélérer un processus déjà en expansion.

Si besoin est, un spatonef peut pénétrer dans la brèche au moyen d'une brève impulsion de distorsion de haute intensité venue de

l'extérieur, qui donne une approximation de deux minutes de vitesse de distorsion une fois à l'intérieur ; cet élan, qui peut être renforcé par un pilotage du vaisseau à puissance d'impulsion, fournit la vitesse nécessaire pour ressortir de la brèche. Cette procédure est fort risquée toutefois, de par les difficultés de navigation et l'impossibilité

de recourir aux senseurs dans la brèche.

Une fois pris dans le champ de distorsion, un équipage de spatonef aguerri peut manœuvrer de façon à placer son bâtiment en position de « surfer » sur les vagues de distorsion – en mettant en phase la variance des boucliers défectueux du vaisseau d'une part, l'énergie et la masse de l'onde de distorsion d'autre part ; il suffit alors, pour regagner l'espace normal, de chevaucher cette onde avant qu'elle ne se dissipe. Il ne s'agit là que d'une procédure d'urgence, qui impose à la coque du vaisseau des efforts dépassant les limites de sécurité acceptables.

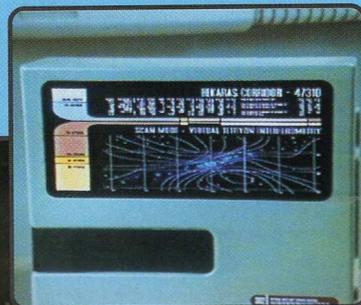
Pas de solution facile

Le passage dans le subspace est évitable par les vaisseaux qui traversent le corridor de Hekaras, mais des scannages révèlent que des zones d'instabilité

subspatiales se sont également développées en dehors de la brèche. Dans ces conditions, on estime que, si l'usage des moteurs à distorsion se poursuit, le secteur deviendra infranchissable dans moins de 40 ans.

Il est possible de contrebalancer les effets de l'attraction gravitationnelle sur Hekaras par l'application de stabilisateurs thermiques, et de restaurer les conditions climatiques antérieures par le biais d'une matrice de contrôle météo. Dans l'état actuel des connaissances scientifiques, il n'y a pas de méthode permettant de sceller la brèche déjà ouverte ou même de réduire sa taille.

Confrontée aux conséquences déléteres de l'usage des moteurs à distorsion, la Fédération restreint désormais le trafic transcorridor aux déplacements essentiels et impose une limitation de vitesse – distorsion 5 – hormis dans les situations d'urgence. L'analyse de la situation a été communiquée à tous les peuples qui circulent dans l'espace, avec l'espoir qu'ils se conformeront aussi aux restrictions. En 2371, **Starfleet** introduit un nouveau type de moteur à distorsion qui semble ne pas nuire à l'intégrité de l'espace aux vitesses supraluminiques élevées.



Les craintes des scientifiques hekarans sont confirmées par les informations dont dispose l'**U.S.S. ENTERPRISE**.

AVERTISSEMENT

Signes de danger

Quatre ans avant que l'ampleur des dommages subis par le Corridor de Hekaras ne devienne apparent, la scientifique hekarane Serova met au point un modèle théorique des effets à long terme de la propulsion à distorsion sur l'intégrité de l'espace.

Son modèle prévoit que les instabilités subs spatiales cumulatives risquent fort de produire de graves effets secondaires aboutissant à des brèches subs spatiales. À ce stade précoce, ses avertissements n'ont pas été entendus.

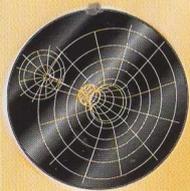
Il s'avère pourtant que Serova avait raison ; elle sacrifie sa vie pour démontrer comment se sont formées les dangereuses brèches subs spatiales, et ce faisant obtient que sa région de l'espace soit à l'avenir protégée de tout nouveau dommage dû à la vitesse de distorsion.



Serova est certaine du bien-fondé de ses théories scientifiques. La sécurité de tout son système stellaire est en jeu, aussi est-elle prête à sacrifier sa vie pour que les ravages prennent fin.

En 2370, la scientifique hekarane Serova, accompagnée de son frère Rabal, vient à bord de l'**ENTERPRISE** pour discuter avec l'équipage de ses découvertes.





PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 15



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LES UNIVERS PARALLÈLES

Les univers parallèles semblent comme les miroirs de notre propre dimension : ils nous montrent que notre « réalité » n'est pas unique dans le cosmos. Ces mondes parallèles illustrent souvent les différentes voies qu'aurait pu prendre l'histoire.

La notion d'**univers parallèle** est fort curieuse, qui suggère la possibilité de versions alternatives de notre propre réalité existant sur un plan dimensionnel simultané au nôtre et cependant distinct.

Mécanique quantique

L'explication scientifique des dimensions parallèles repose sur des théories mises au point par des savants humains à la fin du ^{xx}e siècle.

Le développement de la mécanique quantique – ramification radicale de la physique dite « classique » – a introduit plusieurs changements fondamentaux dans la conception de la nature même de l'Univers. La mécanique quantique s'articule autour de formules déterminant les actions des particules subatomiques et leur relation à l'univers qui les entoure.

La théorie quantique nous intéresse tout particulièrement en ce qu'elle postule que, pour tout événement et résultat possible, il existe une réalité quantique alternative – un univers parallèle, donc. Ainsi, si une pièce lancée retombe côté pile dans cet univers, il est une réalité

parallèle dans laquelle elle retombe côté face, voire sur la tranche. Tous les résultats possibles de tous les événements possibles peuvent potentiellement se produire dans un nombre infini d'univers.

À mesure que les changements prennent de l'ampleur, la nature divergente de ces parallèles s'accroît ; dans une réalité alternative, cette différence peut n'être que la position d'un simple atome quand, dans une autre, le sort de la Galaxie entière peut être changé.

Basculement

En 2370, le **lieutenant Worf**, officier de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, se retrouve dans une succession d'univers parallèles après que sa navette a été exposée aux effets d'une **fissure quantique**. Worf oscille alors d'un univers parallèle à l'autre. À un certain stade, plus de 285 000 réalités alternatives coexistent dans le même espace. Dans un premier temps, Worf ne se rend même pas compte qu'il n'est plus dans sa propre dimension. Parmi les réalités qu'il rencontre au cours de cet étrange voyage, il en est une dans laquelle il est commandant en second de l'*Enterprise*, une autre où une fête surprise est organisée

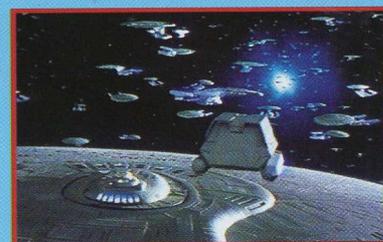
pour son anniversaire, une autre encore dans laquelle il est marié au **conseiller Deanna Troi**, sans parler d'un univers qui a vu les Borgs assurer leur domination sur la **Fédération**.

Les fluctuations quantiques de ce genre ne sont pas pourtant un phénomène nouveau. En 2267, l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** a accidentellement découvert l'**Univers-Miroir**. Un détachement dirigé par **James Kirk** déclenche malencontreusement un flux quantique lors d'une tentative de **téléportation** effectuée au cours d'un **orage ionique**. Les membres du groupe se retrouvent échangés avec leurs homologues « miroirs » d'un univers parallèle pervers et sauvage, où le brutal **Empire terrien** existe à la place de la Fédération.

Cette réalité quantique particulière s'est connectée avec la réalité « normale » en plusieurs autres occasions au début des années 2370, dans le **secteur de Bajor** où est sise la station **Deep Space Nine**.

L'évolution « barbare » de l'Univers-Miroir remonte à la guerre menée par la Terre contre l'**Empire stellaire romulien**, vers 2160. L'Univers-Miroir est aussi un exemple de temporalité parallèle : des changements intervenus dans un événement passé ont modifié l'état de tout l'Univers.

Les contacts avec ce type d'univers parallèle sont fréquents. Lors des missions de l'*Enterprise* de Kirk, le **Dr Leonard McCoy** a par exemple franchi le **Gardien de l'Éternité** (un antique dispositif de voyage temporel) pour se retrouver sur la Terre des années 1930. En sauvant la vie de la militante des droits de l'homme **Edith Keeler**, le Dr McCoy crée une temporalité parallèle dans laquelle l'issue de la Deuxième Guerre mondiale est totalement transformée – de sorte que la FUP n'est pas créée. Cet univers parallèle revient à sa forme initiale lorsque Kirk permet que Keeler soit tuée dans un accident de la circulation et préserve ainsi la temporalité.



▲ En 2370, le lieutenant-commander Worf observe 285 000 versions parallèles de l'**U.S.S. ENTERPRISE**.

À la **Date stellaire 43625**, des membres d'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* sont pris dans une anomalie quantique qui les fait basculer dans un univers parallèle où la Fédération et l'Empire klingon se livrent une guerre meurtrière et prolongée. Plus tard, en 2372, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E* a un bref aperçu d'une réalité quantique où la Terre (comme peut-être toute la Fédération) est sous le contrôle des Borgs.

Autres temporalités

Chacune de ces variantes de la réalité est empêchée de se dérouler dans cet univers mais, selon la théorie des mondes multiples liée à la mécanique quantique, toutes ces temporalités divergentes auront libre cours dans d'autres univers parallèles – elles ne sont séparées de notre propre réalité que par le voile de l'espace quantique interdimensionnel.

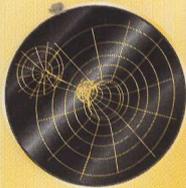
▼ L'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E** rencontre une temporalité parallèle dans laquelle la Terre est assimilée par les Borgs dans les années 2060. Picard et son équipage parviennent à annuler cette incursion temporelle.



▲ L'homologue de Kira Nerys dans l'Univers-Miroir est la redoutable Intendante de **TEROK NOR**.



▼ Au sein de l'**Univers-Miroir**, les Vulcains font partie du brutal Empire terrien. Une version plus froide du logique Spock sert à bord de l'**I.K.S. ENTERPRISE**.



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 16



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

L'ESPACE FLUIDIQUE

En 2373, les Borgs découvrent un étrange domaine interdimensionnel, qui sera plus tard désigné sous l'appellation d'« espace fluide », dans lequel le vide est remplacé par de la matière biologique.

De nombreux vaisseaux de Starfleet ont eu des contacts avec des univers parallèles au nôtre, dont l'Univers-Miroir rencontré dans les années 2260 par les officiers de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701, ainsi que divers domaines du subspace. Aucun peut-être n'est aussi étrange que l'espace fluide occupé par des êtres biologiquement très évolués connus sous leur désignation borg d'« Espèce 8472 ».

Envahisseurs

L'espace fluide a été découvert par les Borgs au début de 2373. Des vaisseaux borgs font intrusion dans ce domaine alien en créant une faille interdimensionnelle (une manipulation de champs de déflexion aboutit à une singularité quantique). Les Borgs cherchent à assimiler la biotechnologie dynamique de l'Espèce 8472, mais les aliens lancent une violente contre-offensive. Au moyen de leurs propres singularités artificielles, ils envahissent le quadrant Delta et entament une éradication

systématique des Borgs. Leur objectif : anéantir toute autre forme de vie dans la Galaxie.

L'intervention d'un vaisseau de la Fédération, l'U.S.S. Voyager NCC-74656, permet à une équipe composée de membres de Starfleet et de Borgs de contraindre l'Espèce 8472 à se retirer dans l'espace fluide. Au cours de l'opération, un drone borg, Sept de Neuf, oblige Voyager à entrer dans cet espace. Il y affronte des bio-vaisseaux de l'Espèce 8472 avant de prendre la fuite. Les seules données disponibles sur la nature de cette étrange région proviennent des journaux des senseurs de Voyager.

Interdimensionnel

Le seul moyen d'atteindre l'espace fluide – dont on ignore s'il s'agit d'une petite « poche » ou d'un univers aussi infini que le nôtre – est de franchir une faille interdimensionnelle. Le vide intersidéral y est remplacé par de la matière organique fluide, de couleur jaune verdâtre, vaguement luminescente. En dépit de ses relatives épaisseur et viscosité, ce milieu ne s'oppose apparemment

pas à la progression des vaisseaux spatiaux. Les senseurs de Voyager n'y détectent aucune planète ou étoile, mais il est probable que l'espace fluide recèle certaines formes de phénomènes énergétiques nécessaires au développement d'une vie intelligente.

La nature de l'Espèce 8472 et les technologies qu'elle emploie permettent quelques extrapolations. Sa xénophobie à l'égard de toute autre forme de vie provient de l'absence d'autres êtres intelligents dans l'espace fluide (révélée au cours d'un contact télépathique avec Kes, de Voyager). Ayant évolué seule, cette Espèce considère apparemment toutes les autres formes de vie comme faibles et inférieures. La nature virulente de sa biologie indique que l'espace fluide est ou a été un environnement génétique extrêmement dangereux, peut-être infesté de parasites organiques et viraux. L'Espèce 8472 manipule des matériaux génétiques au niveau moléculaire, talent qui s'est certainement accru au cours de l'évolution de cette espèce.

▶ L'Espèce 8472 représente l'unique forme de vie existant dans le mystérieux espace fluide. En 2373, certains de ses membres quittent leurs bases pour notre Galaxie.



▶ Le domaine de l'Espèce 8472 est rempli d'une substance organique visqueuse, jaune verdâtre et légèrement phosphorescente.



▶ L'Espèce 8472 dépose dans notre Galaxie un étrange matériau imitant la soie d'une toile d'araignée. On ignore si elle tisse de telles toiles dans l'espace fluide.



Évolution

L'Espèce 8472 a peut-être commencé par « nager » dans l'espace fluide comparable à un océan avant de se doter de la capacité de fabriquer des bio-vaisseaux organiques dont les déplacements ne sont pas sans évoquer ceux des requins dans les océans de la Terre.

En 2375, Voyager a de nouveau affaire à l'Espèce 8472 et découvre alors ses facultés métamorphiques – ce don de modifier son apparence physique découle peut-être aussi



▶ Les occupants de l'espace fluide semblent être de nature insectoïde : ils agissent en essaims.

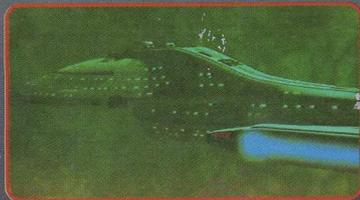
de la nature hostile de l'espace fluide.

L'Espèce 8472 a probablement mis au point des technologies autres que celle des bio-vaisseaux, qui semblent incapables de créer ou d'entretenir les conduits de singularité quantique nécessaires aux voyages entre l'espace fluide et notre univers (d'autres vaisseaux pourraient remplir cette fonction).

Consciente désormais de l'existence d'univers autres que le sien, l'Espèce 8472 pourrait fort bien revenir. Ses intentions risquent alors de n'être nullement pacifiques.



▶ En 2374, VOYAGER est forcé d'entrer dans l'espace fluide après l'ouverture par Sept de Neuf d'une singularité quantique.



▶ Les senseurs de VOYAGER révèlent que la région est remplie de matière et dépourvue d'étoiles comme de planètes.



▶ Les BIO-VAISSEAUX, formés du même matériau génétique que l'Espèce 8472, se déplacent en groupes nombreux.



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 17



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

MERIDIAN

Meridian est une planète qui existe dans deux dimensions, l'une physique et l'autre de l'ordre de la pensée uniquement. En raison de fluctuations provoquées par le soleil trialien dans les années 2360, seuls douze jours tous les soixante ans ont une réalité physique.



▲ Meridian et ses habitants oscillent entre deux dimensions. Dans l'une de ces réalités, ils ont un corps physique humanoïde, dans l'autre, leur existence est purement énergétique et psychique.

Meridian, seul monde du système de Trialus, dans le quadrant Gamma, paraît être une planète de classe M ordinaire, mais il s'agit en fait de l'un des phénomènes les plus extraordinaires que Starfleet ait jamais rencontrés.

Meridian occupe une position d'équilibre précaire entre deux dimensions : l'une est de matière, l'autre d'énergie. Une dimension, la nôtre, est corporelle,

alors que l'autre se trouve dans une région où tout existe en tant que pure énergie. Meridian oscille à intervalles réguliers entre les deux dimensions.

Les oscillations dimensionnelles semblent dues à des fluctuations de la matrice quantique de la planète, déclenchées par le soleil trialien. Au fil des ans, le déséquilibre de cette étoile s'est accru, de sorte que le temps passé par Meridian dans notre univers diminue. Dans les années 2360, Meridian passe soixante ans de chaque

cycle sous forme d'énergie et douze jours seulement sous forme physique. Dans quelques siècles, le temps passé sous forme corporelle sera réduit à quelques heures, puis finalement à quelques minutes. Meridian sera alors trop instable pour basculer dans l'autre dimension, et la planète cessera d'exister dans l'une ou l'autre réalité.

Une belle réalité

Sous sa forme physique, Meridian est une planète d'une grande beauté,

aux champs verdoyants, aux superbes jardins de fleurs sauvages, aux épaisses forêts et aux cours d'eau cristallins.

La nature instable de Meridian ne facilite pas l'existence de formes de vie supérieures, et pourtant

cette planète compte une trentaine d'habitants humanoïdes, qui vivent dans un petit village de l'hémisphère sud. Ils ne sont pas originaires de la planète : ce sont les descendants de l'équipage d'un vaisseau qui s'est

ENTRE DEUX DIMENSIONS

Une existence double

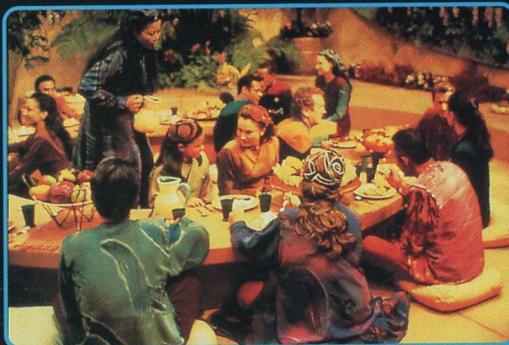
Starfleet sait depuis longtemps qu'il existe plus d'une dimension, mais Meridian est le seul lieu connu pour alterner entre des réalités différentes. Les habitants humanoïdes de cette planète oscillent également, pour devenir pure pensée dans l'autre dimension. Sous cette forme, ils ne vieillissent ni ne meurent.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 1 LE VORTEX BAJORAN
- 8 LES BADLANDS

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- LA FÉDÉRATION UNIE DES PLANÈTES Dossier 7
- AUTRES GROUPES ET RACES Dossier 18
- LE PERSONNEL DE STARFLEET Dossier 43
- STAR TREK : DEEP SPACE NINE Dossier 70



▲ Les habitants de Meridian célèbrent leur retour dans la réalité physique en partageant un « premier repas ».



Planète	Meridian
Classe	M
Quadrant	Gamma
Autre appellation	NC
Étoile primaire	Trialus
Climat	Tempéré
Description	Meridian semble être une planète idyllique, qui regorge de forêts et de jardins bien entretenus.
Formes de vie	La planète est peuplée depuis des millénaires d'humanoïdes : en 2371, il ne reste qu'une trentaine de colons – leurs effectifs sont limités par le fait qu'ils ne passent pas assez de temps dans la réalité physique pour se reproduire.
Caractéristiques	Meridian alterne entre deux dimensions, l'une corporelle, l'autre où tout est pure énergie.
Journal de bord	STAR TREK : DEEP SPACE NINE « Meridian »

▲ Lorsque Meridian accède à notre dimension, elle entre en orbite autour de son soleil. Unique planète du système de Trialus, elle possède une petite population humanoïde (dans l'hémisphère sud).

BLOC- NOTES

Les matrices quantiques des colons sont en phase avec celle de la planète, de sorte qu'ils peuvent alterner sans dommage entre les dimensions. Toute matière étrangère joue un rôle de point d'ancrage et interfère avec le transfert dimensionnel.

écrasé dans le système de Trialus lors d'une expédition, il y a des milliers d'années. Les colons se distinguent par des marques sur le côté de la tête, de la tempe à l'œil. Leur établissement est un village aéré bâti autour d'un grand édifice central. Nombre des constructions sont ouvertes à tous vents, et le temps est si clémente qu'il y a toujours des tables et des sièges en plein air.

Les colons n'ont jamais été très nombreux, mais depuis quelque temps leurs effectifs vont décroissant. Lorsqu'ils quittent notre dimension, ils n'ont pas de forme – ils existent alors dans un état de pure conscience. Cette dimension ignore le temps, de sorte que nul n'y vieillit, n'y meurt ou n'y naît.

Les colons ne peuvent se reproduire que lorsqu'ils prennent une forme physique, et comme le



▲ **Deral convainc Dax de monter à l'un des nombreux arbres de Meridian. Sa planète, aux superbes forêts et jardins, ressemble étonnamment à la Terre. Les colons apprécient fort le temps passé dans cette réalité.**



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5 FICHE 17

MERIDIAN



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

▼ **Les colons vivent dans un village construit autour d'un vaste édifice central ouvert à tous les éléments. L'alternance entre les dimensions le laisse intact.**

temps passé sous cette forme diminue à chaque transition, la petite colonie n'a pas eu le temps de croître. Les colons ne détestent pas le temps passé en tant que pure conscience, mais ils attachent une importance particulière au passé sous forme physique et à tous les plaisirs afférents.

Lorsque Meridian réintègre notre univers, la vie sur la planète reprend exactement là où elle s'était interrompue, après une absence de soixante années dans la dimension incorporelle, comme si la population avait été figée dans le temps. La première chose que font les colons est de célébrer leur arrivée dans la dimension physique en partageant un « premier repas ». Peu avant leur retour à l'existence incorporelle, ils prennent un « dernier repas ».

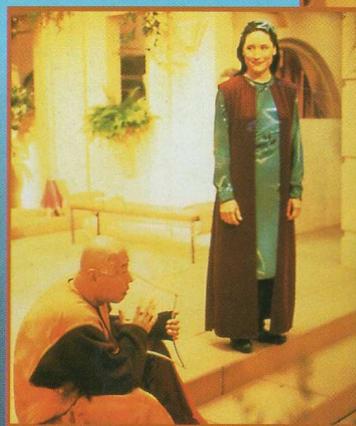
Les visiteurs

Starfleet découvre Meridian en 2371, alors que l'**U.S.S. Defiant NX-74205** effectue une mission d'exploration et de cartographie dans le quadrant Gamma. Le soleil trialien semble de prime abord être une étoile tout à fait normale, mais le *Defiant* se trouve dans le système de Trialus quand Meridian revient dans notre dimension ; le vaisseau détecte des distorsions gravimétriques inhabituelles émanant du site de cette planète. Tandis que ces mystérieuses distorsions s'intensifient, l'équipage du *Defiant* assiste stupéfait à l'apparition de Meridian. Quelques instants après avoir opéré sa transition en provenance de la dimension parallèle, la planète se stabilise sur une orbite

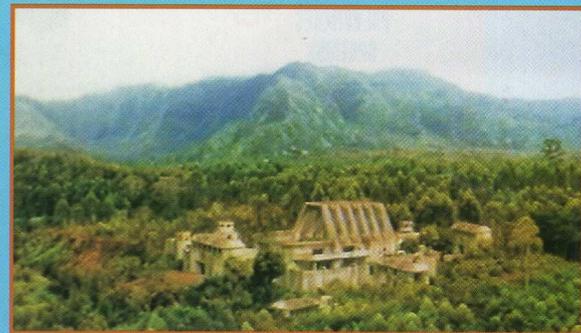
proche du soleil trialien. Les colons contactent l'équipage du *Defiant* ; des officiers de Starfleet se téléportent sur la planète. Apprenant que le transfert dimensionnel de Meridian est devenu instable et que la planète risque la destruction, l'équipage du *Defiant* unit ses forces à celles des savants de Meridian pour trouver un moyen de stabiliser la situation.

Le journal des senseurs du *Defiant* indique que le soleil a émis des bouffées de rayons gamma juste avant l'apparition de la planète ; les colons n'en ont pas conscience, car ils étaient alors dans une phase incorporelle, mais cela pourrait expliquer l'aggravation du déséquilibre.

L'équipage du *Defiant* poursuit ses investigations en effectuant une série de scannages héliosismiques.



L'activité gamma au sein de l'étoile témoigne d'une anomalie dans son cycle de fusion ; une sonde est envoyée dans la couronne de ce soleil pour en scanner le cœur, à la recherche de données supplémentaires. Les renseignements initiaux



▼ **Les colons se réunissent fréquemment sur une aire équipée de tables et de sièges. Ils partagent un repas au moment où ils entrent dans notre dimension, et un autre avant de la quitter.**



◀ **Les colons sont des humanoïdes qui se distinguent par des marques sur le côté de la tête. Ils se montrent très accueillants.**

ne permettent pas de relier les fluctuations quantiques aux bouffées de gamma. En fin de compte, une sonde dotée de boucliers plus puissants inspecte le soleil davantage en profondeur : la cause du problème est rapidement élucidée. Les éléments réactifs du cœur de l'étoile montrent que l'on s'achemine vers une réaction en cascade au niveau quantique. C'est ce qui provoque l'instabilité dans les oscillations dimensionnelles. Une fois

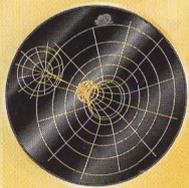
la réaction de fusion de l'étoile stabilisée, Meridian va pouvoir demeurer un laps de temps équivalent dans chaque dimension ; les colons auront alors la possibilité de bâtir une communauté stable.

Les colons et l'équipage du *Defiant* parviennent à trouver le moyen de mettre en branle ce processus. Cela prendra du temps, mais lorsque Meridian reviendra dans notre dimension, dans soixante ans, le problème sera résolu. Dès lors, la planète passera trente ans dans la dimension parallèle et trente ans dans la nôtre.

◀ **Deral, un des habitants de Meridian, en a étudié l'alternance dimensionnelle. Dax et lui s'éprennent l'un de l'autre : ne pouvant envisager de se séparer, Deral se propose de repartir avec la jeune femme.**

▶ **Dax décide de rester avec Deral sur Meridian quand la planète quitte notre réalité. Elle tente de modifier sa matrice quantique, mais en vain. L'équipage est contraint de la téléporter.**





PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 19



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LA DISTORSION 10 ET SES EFFETS

L'invention de la propulsion à distorsion permet aux vaisseaux spatiaux de se déplacer à des allures approchant la vitesse de la lumière. Le franchissement du mur de la lumière semble toutefois provoquer des effets secondaires étranges et souvent très dangereux.



▲ La découverte de l'effet de fronde permet à Starfleet de procéder à des recherches historiques sur le terrain.

La Fédération unie des Planètes cherche en permanence à mettre au point de nouvelles technologies susceptibles de rendre toujours plus rapides les déplacements dans l'espace. Ses scientifiques ont toutefois découvert que des vélocités radicales avaient tendance à causer des interactions inattendues ayant pour effet de provoquer des altérations, des lésions, voire la mort des passagers de ses spatonefs.

La propulsion à distorsion permet d'atteindre des vitesses proches de celles de la lumière, mais même dans ces conditions, un voyage d'un bout à l'autre de la Voie lactée prendrait des siècles. Toute manière d'accroître de façon significative les performances des

vaisseaux pourrait donc révolutionner les opérations d'exploration de la Galaxie menées par Starfleet.

Il y a bien longtemps que des théories ont été émises selon lesquelles un dépassement de la vitesse de la lumière ramènerait les vaisseaux dans le passé, de sorte que l'on ne saurait aller au-delà d'une certaine allure sans risquer leur disparition dans les brumes du temps révolu. Les lois de la physique semblent fixer une limite infranchissable.

Effet de fronde

Cette théorie est étayée en 2266, quand la puissance explosive produite par un démarrage à froid du système de distorsion de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* propulse le navire à une allure telle qu'il voyage dans le temps aussi bien que dans l'espace – il remonte soixante et onze heures dans le passé.

Ce voyage accidentel dans le passé marque la découverte de l'effet de fronde, qui ouvre des perspectives de voyage temporel délibéré. Peu après, l'*Enterprise* se rend sur la Terre de 1968 en

mission de recherche historique. Ce programme de recherche prend fin dans les années 2360, en raison peut-être des menaces potentielles sur la temporalité ou des étranges effets secondaires observés lors des voyages.

Quand en 2286 le capitaine James T. Kirk se sert de l'effet de fronde pour remonter dans le temps à bord d'un *Oiseau-de-Proie klingon*, son équipage et lui-même subissent des phénomènes bizarres : enveloppés dans une lumière blanche qui masque conscience et sons, ils entendent leurs propres voix, lointaines, évoquant des événements inconnus – en fait, des bribes de conversations qu'ils tiendront dans le futur. Des visions fantomatiques de leurs têtes disparaissent dans un océan de nuages, suivies de la perception de silhouettes et de chants de baleines.

Transdistorsion

À la même époque, les ingénieurs de Starfleet s'efforcent d'accroître les performances et la fiabilité

des systèmes de propulsion à distorsion. Starfleet lance alors un Programme de Développement de la Transdistorsion destiné à s'affranchir des limites de l'espace-temps par la création de vortex artificiels et de conduits subspatiaux ayant pour effet de tracer des raccourcis dans l'espace. Suite à l'échec de ce programme, Starfleet se consacre à la distorsion.

Des contacts ayant été établis avec des civilisations maîtrisant la transdistorsion, cette technique n'a rien d'impossible. Des navires de la FUP ont utilisé sans encombre des corridors transdistorsionnels conçus par d'autres, mais pour l'heure, aucun vaisseau de Starfleet ne dispose de propulseurs transdistorsionnels.

Vélocité infinie

En 2366, l'efficacité accrue de la propulsion à distorsion amène au recalibrage du système de mesure de la vitesse de distorsion.

La vélocité infinie reçoit la valeur de Distorsion 10 – les chercheurs estiment qu'elle fusionnerait la conscience du voyageur avec l'espace-temps ; le voyageur existerait alors simultanément en tout point de l'Univers. La Distorsion 9,9 est atteinte régulièrement (ne serait-ce que brièvement).

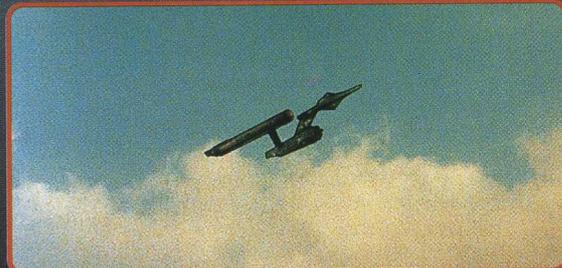
En 2372, Tom Paris, de l'*U.S.S. Voyager*, effectue une simulation de vol à Distorsion 10 dans le holodeck. Les effets secondaires ne vont pas tarder à se faire sentir : il devient allergique à l'eau et subit des altérations biochimiques radicales ; en vingt-quatre heures, il mute en l'être humain de quatre millions d'années dans le futur – une sorte de reptile quadrupède. Paris retrouvera finalement son état normal, mais l'expérience ne sera pas répétée, car la conception des spatonefs semble limitée par la fragilité du pilote humanoïde.

BLOC-NOTES

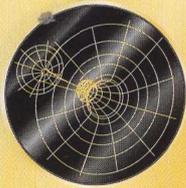
Après son vol à vélocité infinie, Tom Paris enlève Kathryn Janeway et s'enfuit de Voyager à bord d'une navette lancée à vitesse de Distorsion 10. Les deux officiers évoluent en des êtres reptiliens, s'accouplent et se reproduisent avant d'être récupérés par l'équipage.



▲ Le capitaine Kirk et ses officiers connaissent d'étranges hallucinations lorsqu'ils remontent le temps à bord d'un OISEAU-DE-PROIE KLINGON.



▲ En 2267, l'ENTERPRISE est renvoyé au XX^e siècle par un passage à vitesse de distorsion élevée.



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5 FICHE 20



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LES SUPERNOVAE

Les étoiles synthétisent les éléments de base indispensables à la vie dans l'Univers (hydrogène, hélium, oxygène, carbone...). Ceux-ci sont parfois projetés dans l'espace à la suite de l'explosion d'une supernova.

La **supernova** représente le stade ultime du cycle de vie d'une étoile. Les étoiles se forment à partir d'un nuage d'hydrogène et d'hélium qui se rassemble sous la force de sa propre gravitation. Ce nuage s'effondre en une boule de gaz de grande densité, qui atteint une température de dix millions de kelvins en son centre; son hydrogène se transforme en hélium, selon le processus de fusion nucléaire.

Lorsque l'hydrogène d'une étoile s'épuise, son centre se contracte et sa température s'élève. Dès que celle-ci atteint 350 millions de kelvins, la fusion de l'hélium donne du carbone et de l'oxygène. Une fois l'hélium épuisé, l'étoile éjecte ses couches externes dans l'espace;

ses couches internes s'effondrent en donnant une **naine blanche**.

Une étoile de forte masse poursuit la fusion de son carbone et de son oxygène en silicium et autres éléments. Au rebord extérieur du noyau, l'hydrogène de l'enveloppe stellaire devient hélium; au-dessous, l'hélium devient carbone et oxygène – et ainsi de suite à travers les autres couches, jusqu'à création d'un noyau de fer.

Effondrement final

Le noyau s'effondre sous son propre poids, pour devenir une boule de neutrons d'une quinzaine de kilomètres de diamètre. Ainsi naît la supernova. Quand le noyau s'effondre, l'étoile fait de même, heurtant le noyau et déclenchant une onde de choc. Celle-ci traverse

l'étoile et provoque la fusion et la rupture des atomes, créant des éléments chimiques plus lourds que le fer et dégageant d'énormes quantités d'énergie. L'onde de choc expulse ces matériaux dans l'espace. Dans les mois suivant l'explosion initiale de la supernova, des éléments radioactifs se décomposent en produisant plus d'énergie encore. Les gaz qui furent une étoile créent une nébuleuse lumineuse.

▶ *En 2268, une supernova menace le système stellaire minaran. Les Vians torturent James Kirk dans le cadre d'une expérience visant à déterminer si un peuple empathique mériterait d'être sauvé du désastre.*



▶ *En 2269, le capitaine James T. Kirk apprend que la population de Sarpeidon a échappé à la menace de la supernova Bêta Niobé, en étant envoyée dans le passé de son monde par un portail temporel.*



▶ *En 2366, l'U.S.S. ENTERPRISE rencontre une étoile dans les derniers stades de son évolution; la masse de cette étoile à neutrons est écrasée par la pression gravitationnelle.*



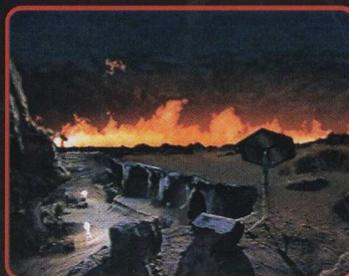
▶ *En 2373, une guerre civile déclenchée au sein du Continuum Q provoque l'apparition de supernovae dans le reste de la Galaxie.*

ÉRUPTIONS SOLAIRES

Effets dévastateurs

Dans une galaxie comme la nôtre, il ne se produit guère qu'une explosion de supernova par siècle. Toute étoile manifestant des tendances à l'évolution vers ce stade doit donc être observée et étudiée par les vaisseaux de Starfleet de passage, afin que tout danger futur soit prévenu.

En 2369, l'U.S.S. Enterprise NCC-1701-D est envoyé dans le système stellaire de Bersallis pour participer à l'évacuation de citoyens de la FUP hors d'un avant-poste de la troisième planète. La surface de Bersallis III est balayée par de dangereuses tempêtes de feu qui se produisent selon un cycle de sept années. En 2364, une éruption solaire exerce ses ravages sur Bynaus, où vit une civilisation humanoïde: la panne du réseau informatique des Binaires qui s'ensuit plonge la planète dans un chaos indescriptible.



▶ *Les Binaires fonctionnent en tant que paires électroniquement liées. Cette structure sociale gérée par ordinateur est menacée par une panne de réseau due à une éruption solaire.*

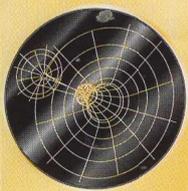
▶ *La surface de Bersallis III est ravagée par de très violentes tempêtes de feu, que déclenchent les éruptions du soleil de son système stellaire.*



BLOC-NOTES

● Selon la théorie la plus en vogue, quand l'Univers a été créé lors du Big Bang, toute la matière qu'il contenait était formée d'hélium et d'hydrogène, les divers autres éléments ayant été synthétisés par des étoiles.

● La fusion nucléaire dégage l'énergie qui illumine les étoiles.



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 21



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LES PARTICULES OMÉGA

La pire menace qui pèse sur la sécurité de la Fédération — et de la Galaxie — n'est peut-être ni l'invasion, ni la guerre, ni la maladie, mais une molécule microscopique d'une incroyable puissance connue sous le nom d'« Oméga ».

A la Date stellaire 15781, Kathryn Janeway, capitaine de l'*U.S.S. Voyager NCC-74656*, est alertée au sujet de la présence d'un élément dont l'existence est jusqu'alors connue des seuls capitaines et officiers supérieurs de Starfleet. Cet élément ultrasecret, dit « molécule Oméga », est la plus puissante substance que connaisse la Fédération : une seule molécule contient autant d'énergie qu'un réacteur à distorsion. Le potentiel de dévastation d'Oméga est tel que Janeway a pour ordre, au cas où elle rencontrerait cette molécule, de l'isoler et de la détruire à tout prix — cette Directive Oméga prend le pas sur toute autre instruction de la FUP, même la Prime Directive.

Nouvelles dispositions

Les vaisseaux de Starfleet sont programmés pour quitter leur allure de distorsion aussitôt que la molécule Oméga a été détectée. Les senseurs sont automatiquement coupés au niveau de toutes les stations opérationnelles, et le symbole oméga remplace toutes les données affichées sur les écrans, de

telle sorte que le personnel n'a plus aucune possibilité de réaction. Seuls des codes de commande d'un niveau de clairance 10 ou supérieur peuvent retirer ce symbole oméga, restaurer les fonctions normales du vaisseau et donner accès au dossier sécurisé qui contient tout élément relatif à la molécule.

L'ordinateur étant le premier système du navire à avoir connaissance de l'existence des molécules, il suit un protocole précis qui rappelle au capitaine que la Directive Oméga s'applique désormais, et que toutes les autres priorités sont annulées.

À l'origine

Selon la première théorie des cosmologistes de la FUP, la molécule aurait vécu à l'état naturel durant un laps de temps infinitésimal, au moment précis du Big Bang, et aurait constitué la source d'énergie première de la création de l'Univers. Plus tard, on estime qu'une petite chaîne de particules Oméga serait capable de pourvoir aux besoins énergétiques de toute une civilisation ; c'est pourquoi maintes espèces ont tenté de synthétiser la molécule, avec des résultats toujours désastreux.

Il y a un siècle, un savant de Starfleet du nom de Kiteract a maintenu une particule Oméga de création artificielle dans un état de stabilité pendant une fraction de seconde, à sa station de recherche secrète du secteur de Lantaru. Cent vingt-six savants ont péri lorsque la particule s'est déstabilisée.

Breve stabilité

De nombreuses ruptures subspatiales s'étendant sur des années-lumière sont apparues, qui ont empêché l'essor d'un champ de distorsion stable dans ce secteur. Cette catastrophe a été attribuée à un phénomène naturel, mais Starfleet Command savait ce qu'il en était d'Oméga ; une seule particule peut détruire le subspace dans une zone localisée, de sorte que l'on n'y peut atteindre que des vitesses infraluminiques.

Une réaction en chaîne pourrait dévaster le subspace dans tout un quadrant de la Galaxie. Les voyages supraluminiques deviendraient impossibles et toute la structure des civilisations maîtrisant les voyages spatiaux serait annihilée. Si l'on découvrirait qu'une société travaille sur la particule

Oméga dans le quadrant Alpha, Starfleet Command devrait être immédiatement contacté, qui chargerait une équipe de spécialistes de faire face à ce que la FUP voit comme une menace pesant sur toute la Galaxie.

Intérêt partagé

Le capitaine Janeway ne dispose pas d'un tel recours. Cependant, bien qu'elle l'ignore initialement, ses connaissances sont partagées par un membre de son équipage : Sept de Neuf connaît la Directive Oméga, par le biais des souvenirs des nombreux capitaines de Starfleet assimilés par les Borgs au fil des ans.

Starfleet n'est pas seul à s'intéresser à la molécule Oméga. En 2146, donc bien avant Voyager, les Borgs ont appris l'existence de la particule. Ayant entendu parler d'une « substance capable d'embraser les cieux », le Collectif borg a assimilé douze espèces avant d'en absorber une qui ait une connaissance scientifique d'Oméga. Cette particule complexe et harmonieuse était très proche de la représentation borg de la perfection.

Après plusieurs essais, les Borgs parviennent à créer une molécule et à la maintenir stable, mais en cherchant à exploiter la colossale puissance d'Oméga, ils aboutissent à la destruction de vingt-neuf vaisseaux spatiaux et de 600 000 drones borgs.

Protection

Plusieurs moyens, tels que boucliers multiphasiques et portes imprégnées de duritanium, ont été utilisés pour protéger les sites où

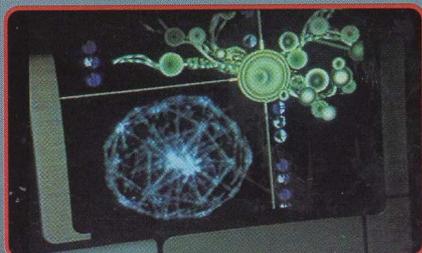
des personnels travaillent sur Oméga et contenir les réactions potentiellement catastrophiques de la molécule. Étant donné les quantités de radiations présentes, les sauveteurs qui arrivent sur un tel site d'essais doivent au préalable recevoir des injections d'orithrazine.

Starfleet a mis au point une charge gravimétrique de quelque 80 isotones destinée à une torpille à photons standard afin de détruire une molécule. Les Borgs ont créé une chambre de résonance harmonique capable de contenir et stabiliser très brièvement des molécules. Quant à l'équipage de Voyager, il se sert des informations acquises auprès de l'espèce du quadrant Delta ayant travaillé sur sa propre version de la particule Oméga afin de détruire, voire de contrôler les molécules instables.

Politique de destruction

Sept de Neuf adapte la chambre de résonance borg pour émettre une fréquence de confinement inverse, ayant pour effet de dissoudre les liens entre les atomes des molécules Oméga. Avant que les molécules n'explorent dans l'espace, Sept de Neuf assiste à une stabilisation spontanée de 3,2 secondes d'Oméga, mais Kathryn Janeway juge beaucoup trop dangereuse toute nouvelle expérience de stabilisation.

Jusqu'à ce que les scientifiques de la FUP puissent être certains qu'une telle technologie permet de contenir ces extraordinaires molécules, la politique de destruction sera poursuivie.



▲ La molécule Oméga est la plus puissante substance connue. Une seule particule contient autant d'énergie qu'un réacteur à distorsion et serait capable de propulser un vaisseau spatial.



▲ Les scientifiques qui travaillent sur une lune du quadrant Delta échouent dans leur tentative de confinement de la molécule Oméga — laquelle détruit une zone de plus de trois cents kilomètres.

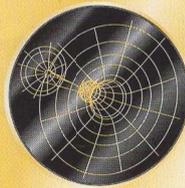


PHÉNOMÈNES SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 22-23



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

LES FAILLES DE TYKEN ET LA TACHE DE BRIAR

LES FAILLES DE TYKEN Une faille de Tyken est un phénomène naturel meurtrier, fatal à l'infortuné vaisseau spatial qui a le malheur d'en rencontrer : ces dangereux vortex captent l'énergie des moteurs, de sorte qu'il est presque impossible de leur échapper.

Une faille de Tyken est une gigantesque rupture dans la structure de l'espace, un vortex indétectable par les senseurs et qui absorbe l'énergie des vaisseaux pris au piège. Ce phénomène porte le nom de **Bela Tyken**, capitaine melthusien qui fut le premier à rencontrer une telle faille. Tyken détermina qu'une immense libération d'énergie pourrait surcharger et disloquer l'anomalie, libérant ainsi son vaisseau.

En 2367, un spationef de la FUP, l'**U.S.S. Brattain NCC-21166**, est pris dans

une faille de Tyken aux confins d'un système stellaire non cartographié.

Le **Brattain** y demeure prisonnier durant plusieurs semaines, et l'équipage sombre dans la folie suite à un manque de sommeil paradoxal, provoqué par un signal de détresse télépathique émis par des aliens – eux aussi pris au piège –, qui cherchent à communiquer au navire de Starfleet un moyen de s'échapper. Les membres d'équipage du **Brattain** vont s'entretuer : il n'y aura qu'un survivant.

L'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, chargé de localiser le **Brattain**, est

piégé à son tour. L'équipage de **Picard** est pris des mêmes symptômes que celui du premier vaisseau, et toutes les tentatives de fuite échouent. Par chance, **Deanna Troi**, réussit à communiquer avec l'équipage du vaisseau alien. Les deux bâtiments créent une explosion assez puissante pour détruire la faille et se libérer.

Une faille de Tyken n'en reste pas moins un phénomène – certes rare – extrêmement dangereux pour les vaisseaux spatiaux, à éviter à tout prix.

Les aliens tentent d'inciter l'équipage de l'**U.S.S. ENTERPRISE** à lâcher de l'hydrogène dans la faille pour les aider à déclencher une explosion.



UN VORTEX MEURTRIER

Une toile d'araignée dans l'espace Une fois qu'un navire est pris dans la faille, il a très peu de chances de s'en tirer, car la puissance de ses moteurs est absorbée par le phénomène.

Bela Tyken est le premier à s'être sorti d'un tel vortex, par un dégagement massif d'énergie. Après avoir combiné deux éléments hautement réactifs (de l'**Yurium** et de l'**Anicium**) provenant de sa cargaison, il s'enfuit en passant par le centre rompu de la faille.

Les aliens lancent un rayon énergétique dans l'hydrogène ; l'explosion qui en résulte détruit la faille.

L'**U.S.S. Enterprise** libère un flux d'hydrogène dans la faille de Tyken et attend que **Deanna Troi** donne aux aliens le signal du tir.

LA TACHE DE BRIAR Les anomalies spatiales isolées peuvent être très dangereuses pour les vaisseaux, mais elles le sont bien moins que les régions entières de distorsions spatiales telles que la Tache de Briar.

Le Secteur 441 du quadrant Alpha est surnommé « Tache de Briar » par Starfleet Command, qui le juge extrêmement dangereux. En 2375, le capitaine **Picard** de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E** demande à y pénétrer, afin d'enquêter sur l'étrange comportement de **Data**, mais l'amiral **Dougherty** l'avertit que son navire n'a pas eu la refonte spéciale nécessaire pour affronter

les périls inhérents à cette région de l'espace.

La différence la plus évidente entre l'espace normal et la Tache de Briar réside dans la présence de nuages très denses, comparables aux champs de débris rencontrés dans d'autres contrées du cosmos.

Un vaisseau n'a d'autre choix que de traverser ces poches en faisant preuve d'une grande prudence. La région recèle en outre des particules métaphisiques.

Nombre des nuages sont constitués de **métréon**, gaz très volatil provoquant l'effondrement du champ produit par les réacteurs à distorsion – ce qui interdit tout déplacement supraluminique.

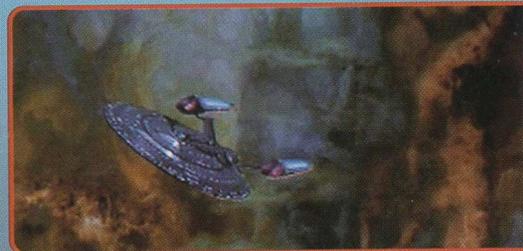
Les performances des senseurs en matière de détection des dangers étant fortement affectées, la vitesse de sécurité s'établit à environ un tiers de l'allure d'impulsion maximale. De plus, les communications deviennent de plus en plus

difficiles à mesure que l'on s'enfonce dans la Tache de Briar. Les échanges de messages subspatiaux eux-mêmes sont impossibles entre des vaisseaux éloignés de plus de dix-huit minutes, ce qui laisse très peu de temps pour réagir à une menace.

Les tactiques de combat possibles s'avèrent très limitées : en raison de la présence de métréon par exemple, l'usage des phaseurs est impossible. Il existe cependant au sein

En 2375, le capitaine **Jean-Luc Picard** lance l'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E** dans la Tache de Briar contre les ordres de l'amiral **Dougherty** – celui-ci l'avertit que le spationef n'a pas reçu les modifications nécessaires.

de la Tache de Briar des zones d'espace normal, comme celle qui a préservé pendant plus de trois cents ans l'existence de la planète-colonie **ba'ku** et la précieuse concentration de radiations métaphisiques de ses anneaux.





PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 24



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LA LOI DE HODGKINS

Le processus d'évolution est l'adaptation des êtres biologiques à leur milieu. Ainsi, selon la loi de Hodgkins, des êtres évoluant dans des milieux comparables évolueront de manière comparable.

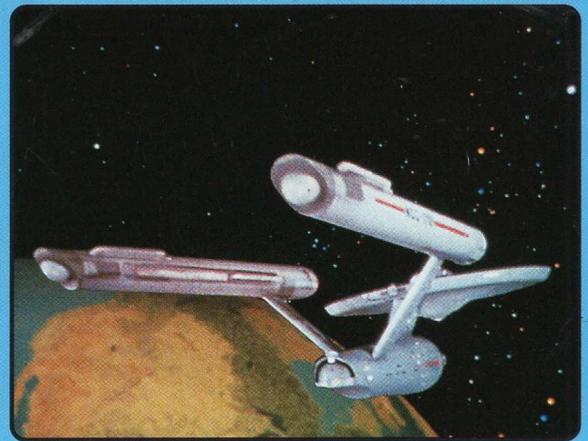
La loi connue sous le nom de **loi de Hodgkins sur le développement parallèle des planètes** affirme que des planètes comparables, offrant des milieux comparables et possédant des populations comparables, sont appelées à évoluer de manière comparable. On retrouve là la théorie de l'évolution convergente à l'échelle galactique. Tout comme les requins et les dauphins des océans de la Terre ont évolué à partir de bases très différentes pour devenir

des êtres voisins à bien des égards, car adaptés à un même milieu, des êtres vivant sur des planètes éloignées de plusieurs années-lumière se sont développés de manière analogue. L'exemple le plus frappant de cette théorie en action est sans doute la quatrième planète du **système stellaire 892**.

Jumelles de la Terre

La planète de **classe M 892-IV** partage maintes caractéristiques physiques avec la Terre. À sa surface, la proportion d'eau et de terres émergées est

▶ **L'U.S.S. ENTERPRISE en orbite au-dessus de la planète de Miri, parfaite illustration de la loi de Hodgkins. La forme des continents comme des nappes d'eau, ainsi que l'atmosphère sont presque identiques à leurs pendants terrestres.**



exactement la même (seule diffère la forme des continents et des océans). Des données telles que la densité de la planète, son diamètre à l'équateur et son atmosphère (constituée à 78 % d'azote et à 21 % d'oxygène) sont tout à fait semblables à celles qui

caractérisent la Terre. Cette atmosphère présente même un autre trait commun avec la Terre du xx^e siècle : une pollution industrielle se traduisant par des quantités notables de gaz carbonique et d'hydrocarbures partiellement consommés. Les similitudes physiques

entre cette planète et la Terre expliquent peut-être les similitudes culturelles, tout aussi saisissantes.

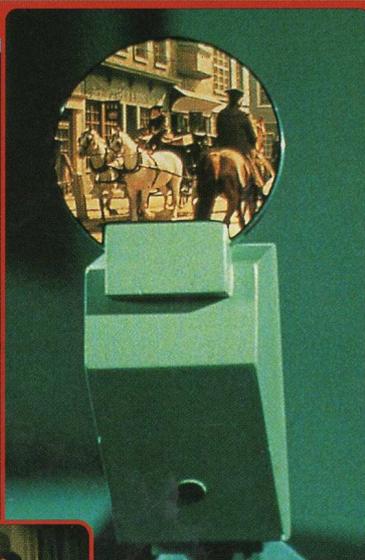
La société de la planète 892-IV rappelle celle de l'Empire romain de l'Antiquité terrestre, mais sur cette planète, l'Empire romain ne s'est jamais effondré. Cette société fortement conservatrice se fonde sur les principes et les vertus en honneur chez les Romains de l'Antiquité ; elle est conduite par des empereurs dont la lignée remonte à plus de deux mille ans (jusqu'à leurs propres César et Auguste).

Cet exemple est loin d'être unique. La planète **Omega IV** est, depuis des siècles, en proie à des luttes opposant deux factions, les **Yangs** et les

PARALLÈLES

Thèmes familiers

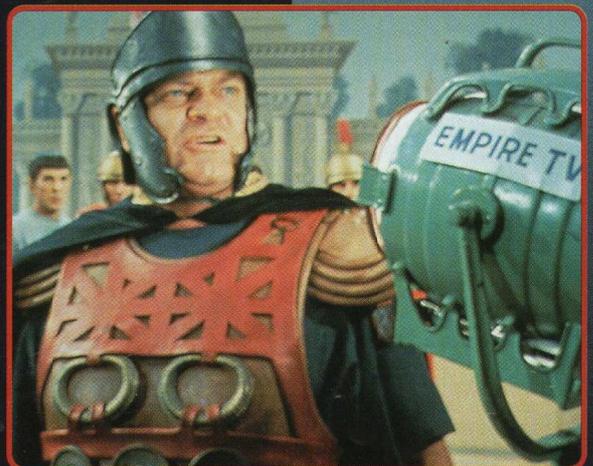
Des sociétés voisines de celles que l'on trouve sur Terre existent sur d'autres planètes de la Galaxie ; la plupart des civilisations humanoïdes semblent suivre des voies de développement comparables. Le passé sauvage et primitif des Vulcains rappelle l'ère préhistorique terrestre, cependant que l'on note des parallèles entre des planètes telles que Boraal II et Mintaka III d'une part, le Moyen Âge et l'âge du bronze terrestre d'autre part. L'apparition de façon indépendante des voyages spatiaux dans plusieurs mondes pourrait même être considérée comme une illustration de cette théorie.



▶ **Au cours de son évolution, la planète Sarpeidon a traversé maintes périodes historiques comparables à celles de la Terre.**

▶ **La planète 892-IV est un bon exemple de la loi de Hodgkins. L'Empire romain qui s'y est développé ne s'est jamais effondré.**

▶ **Bêta III ressemble à la Terre au tournant du xx^e siècle, par ses édifices et ses vêtements notamment, mais cette société stagne depuis que l'ordinateur Landru a pris le contrôle des pensées de ses habitants et littéralement étouffé leur personnalité.**



Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 24

LA LOI DE HODGKINS

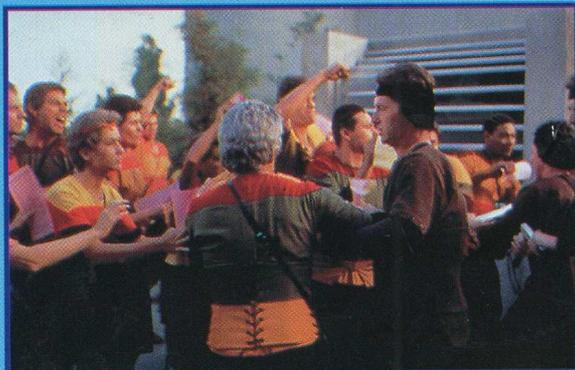


PHÉNOMÈNES SPATIAUX



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

▼ **L'U.S.S. VOYAGER** découvre une planète du quadrant Delta qui présente des parallèles avec les protestations antinucléaires ayant marqué la Terre à la fin du XX^e siècle.



Kohms, qui rappellent étrangement les conflits qui virent s'affronter les Américains (« Yankees » ou « Yanks ») et les Soviétiques (« Communistes » ou « Rouges ») sur Terre au XX^e siècle.

D'autres planètes sont les héritières d'une histoire marquée par une évolution parallèle à celle de la Terre; on y retrouve certaines similitudes en différents points du passé historique. La bibliothèque de la planète **Sarpeidon**, par exemple, recèle des enregistrements

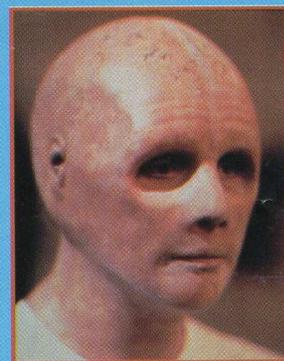
de chaque période de l'histoire de cette planète, révélant ainsi l'existence d'une ancienne glaciation, au cours de laquelle les gens vivaient dans des cavernes et se vêtaient de peaux de bêtes, suivie d'un développement technologique plus ou moins constant, menant à l'apparition de voitures hippomobiles et à celle de

cités comparables aux villes que l'on voyait sur Terre aux XVIII^e et XIX^e siècles, puis jusqu'à la société avancée découverte dans les années 2260 par l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise**. Des planètes plus éloignées encore montrent aussi des signes de développement parallèle: un monde du **quadrant Gamma** découvert par l'équipage de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656** s'est doté d'une société voisine de celle de la Terre au XX^e siècle; s'y distinguent des groupes de protestation organisés contre l'emploi de l'**énergie des ions polariques**, tout comme certains hommes du XX^e siècle s'élevaient contre l'emploi des réacteurs nucléaires.

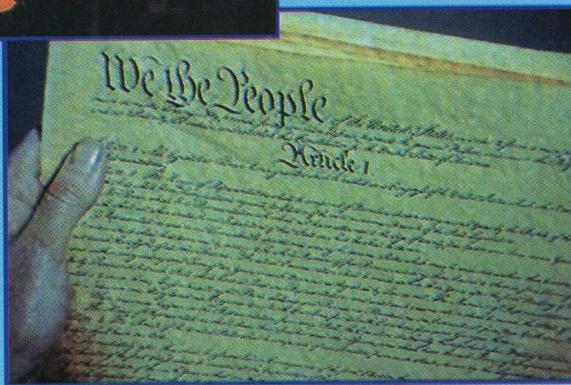
Ancêtres communs

Il est bien possible que le développement parallèle des planètes ne soit pas dû seulement à des facteurs environnementaux; en 2369, des recherches entreprises par le **Pr Richard**

▼ **La découverte d'une espèce humanoïde unique ayant fécondé la Galaxie donne à penser que le développement parallèle ne relève peut-être pas seulement d'une coïncidence.**



Galen conduisent à la découverte d'un fait: la plupart des espèces humanoïdes de la Galaxie ont évolué à partir d'une espèce unique qui, il y a très longtemps, féconda plusieurs planètes de son ADN. Il est donc possible que nombre des similitudes concernant diverses sociétés issues de cette fécondation résultent d'une « mémoire » ancestrale profondément enfouie, plutôt que de constituer des réactions au milieu local. Il conviendrait donc de réexaminer la loi de Hodgkins à la lumière de ces données nouvellement exhumées.



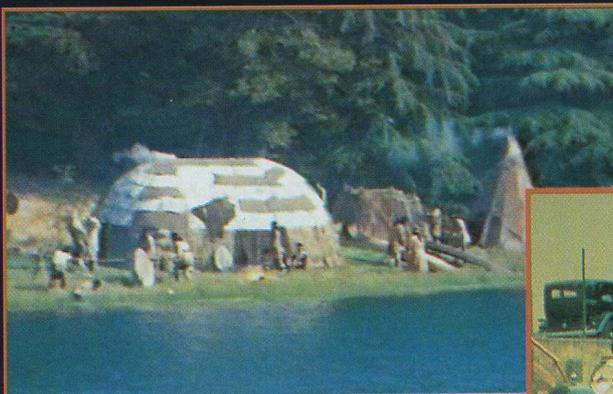
▲ **Les Yangs et les Kohms d'Omega IV se sont dotés d'une société très voisine de celle des « Yankees » et des « Rouges » de la Terre au XX^e siècle. Une constitution et une bannière étoilée identiques à celles des États-Unis d'Amérique y sont découvertes.**

ÉCHANGES CULTURELS

Simple coïncidence?

Tous les mondes qui présentent des caractéristiques communes avec la Terre ne relèvent pas de la loi de Hodgkins. D'autres facteurs entrent souvent en jeu, tels qu'une contamination culturelle ou la transmission d'influences d'un monde à l'autre par des voyageurs de passage. Les planètes Sigma Iotia II, de Miramanee et Ekos comptent toutes des sociétés très semblables à celles qui ont existé à certaines périodes de l'histoire de la Terre, mais aucune d'elles ne s'est développée de façon autonome. Un visiteur devrait toutefois étudier l'histoire de la planète avant de percevoir ce phénomène; en ce qui concerne les mondes dont les archives ont totalement disparu, il se peut que jamais les facteurs qui ont façonné leurs civilisations ne soient mis en évidence.

▶ **La société d'Ekos a été façonnée sur le modèle de l'Allemagne nazie par l'observateur culturel de la FUP John Gill, qui a cru à tort pouvoir n'en introduire que les aspects bénéfiques.**



▶ **Il y a des siècles, un certain nombre d'humains issus de diverses tribus amérindiennes ont été transférés sur une nouvelle planète par des êtres dont la mission était de protéger de tels peuples et leur mode de vie.**



▶ **Il arrive que l'influence de cultures exogènes soit introduite par accident. Après que l'U.S.S. HORIZON, un vaisseau spatial venu de la Terre, a laissé un ouvrage sur la culture de la pègre dans le Chicago des années 1920, les habitants de Sigma Iotia II remodelent toute leur société sur les thèmes contenus dans « Le Livre », qui a pris pour eux une importance de type biblique.**



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 25



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LES CORDONS COSMIQUES

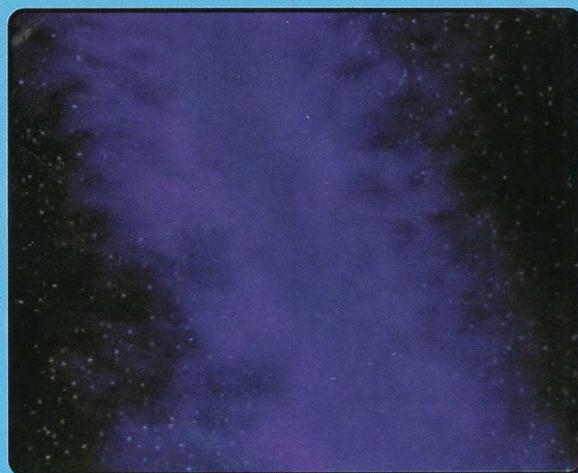
Les cordons cosmiques sont des déformations du continuum espace-temps qui se produisent très rarement. En 2367, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* fait la périlleuse rencontre d'un tel fragment.

Dans tout l'univers exploré, le **continuum espace-temps** est une structure lisse, sans trait caractéristique, au sein de laquelle résident les corps célestes – planètes, étoiles, galaxies, et jusqu'aux plus petits des astronefs. Tout objet présent dans le continuum espace-temps le déforme légèrement. Cette déformation, dont l'ampleur dépend de la masse

de l'objet, crée la force de gravitation par laquelle celui-ci attire d'autres corps. Cet effet, comparable à celui que l'on obtient en plaçant un objet pesant sur un dessus de table caoutchouté (l'objet s'enfoncé, déforme la surface sur laquelle tout objet proche plus petit roule en direction du plus lourd), est désigné sous le terme de **courbure de l'espace-temps**. Son existence permet aux spatonefs de se déplacer à vitesse

de distorsion. Au milieu du **XXI^e siècle**, **Zefram Cochrane** a mis au point la propulsion par distorsion du continuum (le champ énergétique déforme en effet la structure spatio-temporelle), mais en sus d'une légère courbure, l'on trouve quelquefois des discontinuités spatio-temporelles. Ces brusques modifications des propriétés du continuum peuvent présenter un danger pour les objets en déplacement dans l'espace. L'une de ces étranges discontinuités porte le nom de **cordon cosmique**.

◀ **L'équipage de l'ENTERPRISE NCC-1701-D découvre avec stupéfaction le sillage gravitationnel d'un fragment de cordon cosmique sur l'écran. Ces étranges phénomènes sont tellement rares que l'enseigne Allenby n'a pas conscience de leur existence jusqu'à ce moment.**



L'espace déformé

Pour comprendre l'effet d'un cordon cosmique sur l'espace-temps, imaginons que la présence de plusieurs corps célestes crée des incurvations comparables à une chaîne de collines. Les objets célestes modèlent les vallées, les sommets représentent les régions de vide spatial. Un cordon cosmique est l'équivalent d'un ravin abrupt qui bée brutalement.

Les cordons cosmiques se sont constitués une infime fraction de seconde après le point d'origine de l'univers. Au moment du Big Bang, l'univers ne ressemblait absolument pas

▶ **Un cordon cosmique se présente comme une masse nébuleuse violacée flottant dans l'espace. Son immense énergie lui confère une masse gigantesque.**

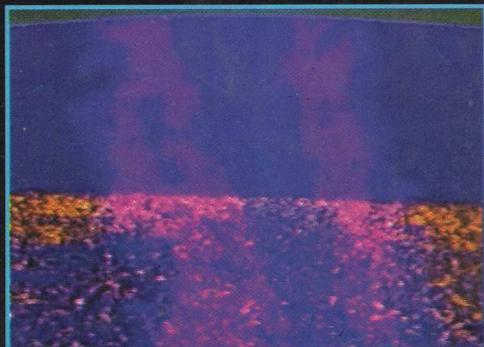
à ce qu'il est maintenant. D'une chaleur dépassant tout ce que l'on peut imaginer, il était empli de gigantesques quantités d'énergie. Les atomes n'y pouvaient exister, et les quatre grandes forces de la nature – gravitation, électromagnétisme, ainsi que deux forces gouvernant la constitution et l'interaction des noyaux atomiques – ne s'y pouvaient distinguer. La gravitation fut la première force à devenir distincte.



RETOUR AU BERCAIL

Perdus dans l'espace

La rencontre de l'*Enterprise* avec le fragment de cordon cosmique révèle une autre curiosité : un groupe d'êtres bidimensionnels déplacés qui tentent d'utiliser le cordon pour regagner leur propre espace. L'équipage de Starfleet les aide à atteindre leur objectif.



▶ **Les êtres bidimensionnels rappellent du plancton bioluminescent flottant dans l'espace comme le plancton dans l'océan.**

▶ **L'ENTERPRISE guide les êtres bidimensionnels vers leur but en produisant les mêmes harmoniques que le fragment de cordon cosmique.**





PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 25



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LES CORDONS COSMIQUES

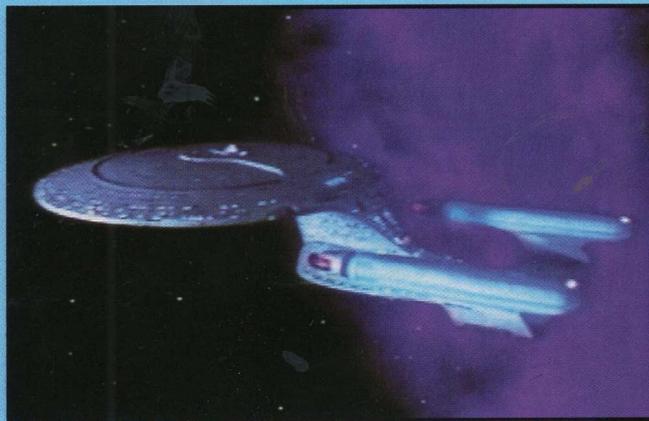
BLOC- NOTES

Il existe d'autres déformations microscopiques du continuum espace-temps. Distorsions subspatiales et flux de particules hautement énergétique caractérisent les filaments quantiques, tel celui que rencontre l'*U.S.S. Enterprise* à la Date stellaire 45256.1.

Dès lors, et étant donné l'immense quantité d'énergie contenue dans l'espace-temps, de microscopiques trous noirs se mirent à éclore dans l'espace. Très instables, ils explosaient peu après leur formation. Au lieu de ressembler à une feuille de papier plane, l'univers était comparable à une boule de papier froissé. Les trois autres forces combinées se scindèrent peu après. Sous l'effet de cette séparation, le continuum espace-temps acquit les propriétés qu'il a conservées jusqu'à nos jours. Avant la désagrégation de la grande force unifiée, le continuum espace-temps recéléait énormément d'énergie. Celle-ci se dissipa au moment de la division. Dans l'univers actuel, le continuum espace-temps se caractérise par sa basse énergie, qui n'est toutefois pas partout uniforme.

Des propriétés différentes

Pour recourir à une analogie, l'on sait qu'il n'existe pas deux flocons de neige semblables. Tous présentent des propriétés différentes, et pourtant tous sont faits d'eau cristallisée



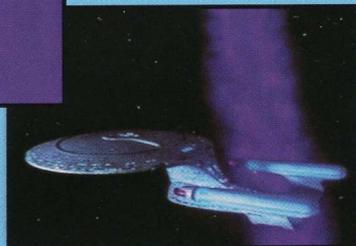
et réagissent d'une manière identique. De même, les propriétés du continuum espace-temps peuvent être différentes, et pourtant son comportement est partout le même. Le seul moment où l'on peut noter une différence se situe au franchissement d'une frontière. Lorsque le continuum s'est effondré vers ses états de basse énergie, des lignes de haute énergie ont pu se maintenir : ce sont les cordons cosmiques. Ceux-ci se comportent comme s'ils avaient une masse énorme car ils contiennent une grosse quantité d'énergie. Un cordon cosmique d'un mètre de long est susceptible de réagir

comme s'il avait la masse de la Terre. Les cordons sont incroyablement fins cependant – leur diamètre est des milliards de fois inférieur à celui d'un noyau atomique –, ce qui les rend difficilement décelables.

Des occurrences rares

Outre les cordons unidimensionnels, ces processus ont pu produire une surface discontinue, un mur de domaine ou une texture, une bulle d'espace-temps hautement énergétique. Il est, par ailleurs, possible de contraindre un minuscule point de l'espace-temps à conserver sa haute énergie – on parle alors de **monopôle magnétique**. Tous ces phénomènes

◀ **L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D est attiré vers sa destruction par le fragment de cordon cosmique, dont le champ gravitationnel équivaut à celui d'une centaine d'étoiles.**



◀ **Le fragment de cordon cosmique n'est pas plus large qu'un proton, mais la déformation qu'il provoque le fait paraître bien plus large. La distorsion est visible à l'œil nu.**

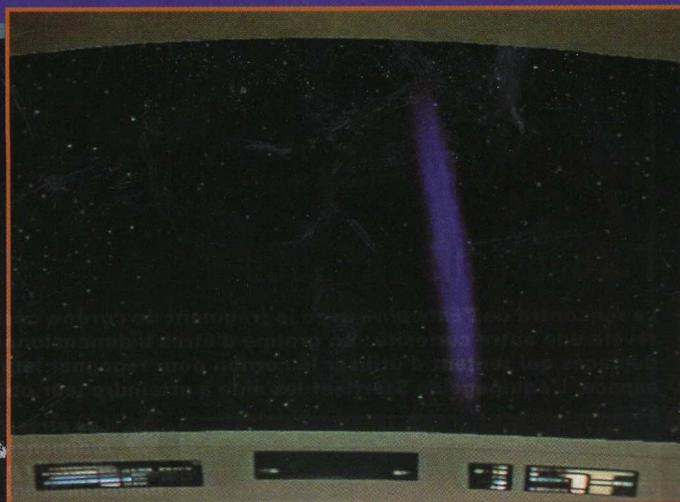
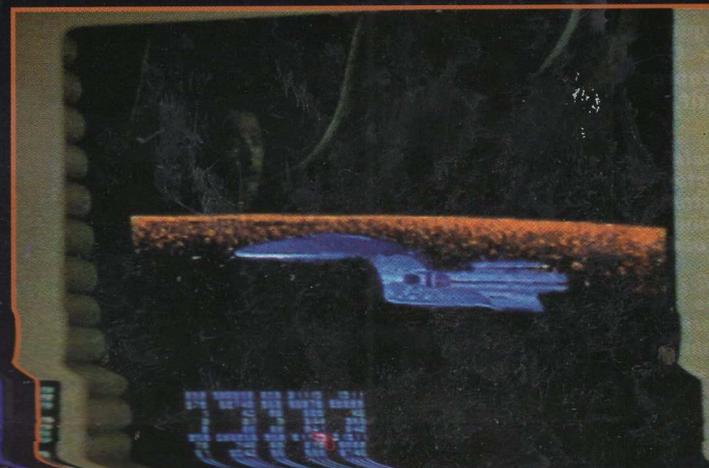
sont très rares. Selon la sagesse scientifique, les cordons cosmiques ne pouvaient exister que sous forme de boucles oscillantes ou de brins infiniment longs ; pourtant, à la **Date stellaire 44359.5**, l'*Enterprise NCC-1701-D* tombe par hasard sur un fragment de cordon cosmique qui abrite un essaim d'êtres vivants bidimensionnels. Long de cent sept kilomètres, ce fragment produit le champ gravitationnel de cent étoiles. L'incident est tout près de dégénérer en

désastre ; l'*Enterprise* est accidentellement attiré vers une rencontre destructrice par des êtres qui s'orientent sur le fragment de cordon cosmique. Le vaisseau est sauvé par l'**ingénieur chef La Forge** qui, agissant sur une suggestion de **Data**, simule les vibrations caractéristiques du cordon cosmique, produites par la décomposition de particules au long de son horizon événementiel. Cette simulation interrompt les êtres dans leur ruée et permet à l'*Enterprise* de s'échapper.

ENREGISTRER L'INATTENDU

Nouvelles rencontres

En 2367, l'*U.S.S. Enterprise* rencontre deux nouveaux phénomènes défiant la sagesse scientifique conventionnelle : des êtres bidimensionnels, qui existent dans un univers tridimensionnel, et un fragment de cordon cosmique. Avant cette découverte, on ne savait presque rien des cordons cosmiques, du fait de leur rareté.



◀ **Les ordinateurs du vaisseau analysent promptement toutes les données recueillies par les capteurs, qui apportent de précieux renseignements sur le fragment de cordon cosmique rencontré.**

▲ **Nonobstant toutes les théories scientifiques relatives à la nature infinie des cordons cosmiques, l'U.S.S. ENTERPRISE rencontre ce qui n'est qu'un petit fragment, long de cent sept kilomètres.**



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5 FICHE 26



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LE PROTO-UNIVERS

Starfleet a découvert de nombreux types de domaines spatiaux, des univers parallèles aux réalités quantiques les plus diverses. En 2370, le personnel de la station *Deep Space Nine* assiste au développement d'un univers en miniature.

D'innombrables merveilles scientifiques et phénomènes spatiaux ont été catalogués au cours des trois siècles d'exploration et de recherche de la **Fédération unie des Planètes**. De nouvelles découvertes sont accomplies chaque jour, qui s'ajoutent à la somme des connaissances de l'humanité et des autres peuples humanoïdes.

Rencontre

En 2370, un voyage de routine dans le **quadrant Gamma** annonce une autre trouvaille : celle d'un univers aux stades premiers de sa formation. Ce proto-Univers – ainsi que le désigne le **lieutenant-commander Jadzia Dax** de la station spatiale *Deep Space Nine* – est tout d'abord identifié comme étant une poche d'interphase **subspatiale** (les senseurs de **Starfleet** n'en peuvent déterminer la nature exacte). Une collision avec une telle poche provoque une violente déstabilisation des petits vaisseaux, qui perdent cinquante pour cent de leur puissance et dont les nacelles de distorsion se trouvent endommagées.

Dans une bulle

Ce proto-Univers est créé à partir d'une sorte de masse d'énergie (ou « algues subspatiales ») qui s'accroche à la nacelle du *Runabout Mekong* lors

de sa traversée de la poche – et sera finalement retirée au moyen du **téléporteur du Mekong**.

Placé dans un champ de confinement, le proto-Univers ressemble à un nuage tourbillonnant bleuté (évoquant la Galaxie de la Voie lactée vue de très loin). Les ordinateurs le désignent comme une « bulle » en état de flux constant. Accidentellement libéré de son confinement, le proto-Univers prend l'apparence d'un rayon de lumière bleue éblouissant.

Ce phénomène hautement structuré ne semble pas se conformer aux lois de la nature ou de la physique connues. Diverses techniques sont employées pour déterminer quelle est sa constitution (microsonde gravimétrique, analyse de variance de phase...). Finalement, la lecture du flux électromagnétique révèle de fortes concentrations de plasma au sein d'une masse en très rapide expansion : l'ordinateur reconnaît cette croissance très spécifique comme celle d'un univers.

Croissance rapide

Les changements de structure thermodynamique du proto-Univers sont mesurables par sonde quantimétrique (avec une résolution de flux énergétiques réglée sur 0,1 microdyne). On décèle ainsi une décroissance d'entropie de douze pour cent en quinze minutes, ce qui, s'ajoutant à d'autres

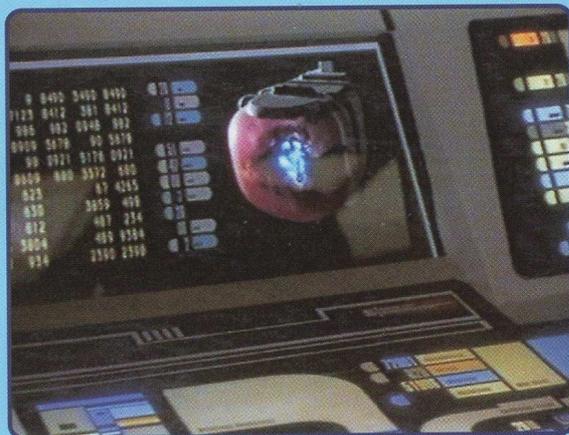
facteurs (thermodynamique non aléatoire, consommation d'énergie irrégulière), indique que ce proto-Univers contient de la vie.

Des civilisations entières peuvent y être constituées – par des êtres très éloignés d'organismes simples tels que les bactéries : l'échelle temporelle au sein du proto-Univers pourrait, en théorie, être intégralement désynchronisée par rapport à l'Univers « extérieur ». Quelques heures de « temps réel » seraient l'équivalent de milliards d'années écoulées à l'intérieur du phénomène.

Plutôt que d'anéantir le proto-Univers avant que sa masse croissante ne détruise la station (et une vaste région de l'espace avec elle), l'équipage de *Deep Space Nine* décide de le ramener à son site initial, de l'autre côté du **vortex bajoran**.

Téléporté à bord du *Runabout Mekong*, le proto-Univers devient de plus en plus instable au cours de la traversée du vortex. Il faudra une navigation de haute précision pour mener à bien l'opération.

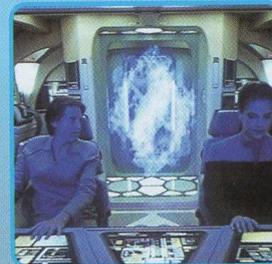
On ignore totalement si la Fédération unie des Planètes a découvert d'autres proto-Univers au cours de ses missions d'exploration, mais des recherches plus intensives ont sans aucun doute été menées sur ce phénomène étonnant qui englobe à la fois la nouvelle vie et les nouvelles civilisations que Starfleet est chargé de rechercher.



Lors d'une collision du RUNABOUT MEKONG avec une poche d'interphase subspatiale dans le quadrant Gamma, les senseurs révèlent qu'une masse d'énergie – un proto-Univers – s'est fixée à la nacelle de distorsion de l'appareil.



Le proto-Univers est une source d'inquiétude pour l'équipage de DEEP SPACE NINE, dont l'incroyable taux de croissance menace l'intégrité de la coque.



Malgré la menace causée par le proto-Univers en expansion, Jadzia Dax demeure parfaitement calme tandis qu'Arjin et elle pilotent le RUNABOUT dans le vortex bajoran.



L'équipage de DEEP SPACE NINE confine le proto-Univers dans un laboratoire scientifique de la station, puis se trouve confronté à des choix difficiles.



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5 FICHE 27-28



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

L'ORGANISME BIOPLASMIQUE ET LES GOUFFRES GRAVITATIONNELS

L'ORGANISME BIOPLASMIQUE L'organisme bioplasmique dont l'équipage de l'*U.S.S. Voyager NCC-74656* fait la rencontre en 2375 est capable de leurrer les voyageurs sans méfiance au moyen de ses projections télépathiques. Un humanoïde solitaire consacre sa vie à la destruction de cet organisme.

L'organisme bioplasmique, qui représente une menace mortelle pour tout vaisseau, est d'une étrange beauté.



L'organisme bioplasmique est enveloppé d'un nuage de plasma qui le camoufle efficacement. On ne sait pas grand-chose de cette entité vivante du **quadrant Delta**, qui aurait plus de 200 000 ans. Nombre de ceux qui l'ont combattue lui attribuent une intelligence diabolique, mais selon les scientifiques, elle agit simplement selon des instincts biologiques très complexes.

Sous sa couverture nébuleuse, l'entité est énorme (quelque 2 000 km

de diamètre) ; elle engloutit sans difficulté la plupart des spatonefs. De couleur gris violacé, de forme grossièrement circulaire, hérissée de protubérances, elle recèle d'immenses fibres connectives et un vaste réseau de voies neurales.

Manipulation

Cette entité omnivore se nourrit de matière comme d'antimatière. Au fil des siècles, elle a mis au point une terrible technique de manipulation psychogénique pour attirer les voyageurs de l'espace dans ses

parages en projetant des images de ce qu'ils désirent le plus au monde : la fortune, l'amour, le pouvoir ou le prestige. Toutes ces visions font d'efficaces appâts. Elles sont tout d'abord subtiles et plausibles. Diverses connaissances tirées de l'esprit de la victime servent à étayer des événements improbables, d'une manière qui convainc les plus sceptiques des observateurs. Une fois les voyageurs entrés dans l'organisme, un champ télépathique neurogénique les rend inconscients, éliminant ainsi toute

possibilité de résistance. Les rêves s'intensifient, et les infortunées victimes passent les dernières heures de leur existence dans un état d'euphorie, tandis que leur vaisseau et leur corps sont lentement digérés. Tout vaisseau qui résisterait à ce chant de sirène serait frappé par des tirs d'énergie bioplasmique.

Depuis quatre décennies, un vengeur du nom de **Qatai** est obsédé à l'idée de détruire cette entité qui a tué près de trois mille de ses congénères. Il a acquis une certaine résistance aux manipulations télépathiques

de l'entité, mais peut se laisser tromper s'il est trop épuisé ou distrait.

À la **Date stellaire 52542**, l'équipage de l'*U.S.S.*

Voyager NCC-74656, à la recherche d'un moyen de regagner enfin le **quadrant Alpha**, tombe sous l'influence de la redoutable entité ; seuls résistent le **Docteur (HMU), Sept de Neuf** et la petite **Naomi Wildman**, qui après bien des péripéties vont réussir à s'associer à Qatai pour contraindre l'organisme bioplasmique à « vomir » l'*U.S.S. Voyager* ainsi que le vaisseau de Qatai.

LES GOUFFRES GRAVITATIONNELS Tel un tourbillon s'enfonçant dans la structure de l'espace, le gouffre gravitationnel attire les vaisseaux dans un système solaire miniature, à la dérive hors de l'Univers connu.

Le gouffre gravitationnel fait un spectacle impressionnant, qui apparaît comme une masse d'énergie tourbillonnante sur la toile de fond de l'espace normal.



Les gouffres gravitationnels sont des variantes du phénomène de trou noir. Celui-ci apparaît au cours de l'évolution d'une étoile, quand le combustible nucléaire s'épuise en son cœur, qui se contracte et devient très dense ; son champ gravitationnel est tel alors que, si cet astre est assez gros, rien ne peut s'échapper de ses abords. L'astre est entouré d'une frontière sphérique, par quoi la lumière et la matière peuvent pénétrer mais non s'échapper (d'où un aspect

totallement noir). Selon la théorie de la relativité, la gravitation modifie l'espace et le temps à proximité d'un trou noir. Lorsqu'on approche de l'horizon en provenance de l'extérieur, le temps ralentit par rapport à celui d'observateurs lointains, pour s'arrêter à l'horizon.

Phénomène anormal

Le gouffre gravitationnel spécifique découvert dans le **quadrant Delta** à la **Date stellaire 54238** est de toute évidence atypique, en ce que des signatures visibles (des radiations) marquent

l'entrée de matière dans son emprise ; l'effet de distorsion temporelle est de plus inverse à la normale (accélération et non pas décélération). Il présente néanmoins suffisamment de propriétés communes avec les trous noirs pour en être une variante.

Le gouffre gravitationnel, d'un diamètre de 600 m environ, est déphasé par rapport à l'espace normal (il est très difficile de le faire détecter par les **senseurs de Voyager**). Pour les spatonefs sans méfiance, le seul avertissement est un effet de **cisaillement**

gravimétrique et d'aspiration vers le cœur du phénomène. Les petits appareils n'ont aucune chance de s'en sortir ; quant aux plus gros, il faut que leur capitaine ait la présence d'esprit de trouver une solution dans les quelques secondes qui précèdent l'inexorable capture. Entraînés dans le gouffre, endommagés par le champ de distorsion, ces vaisseaux ressurgissent d'un vortex bleu dans le ciel d'une planète déserte et s'écrasent sur le sable inhospitalier de sa surface. Le gouffre gravitationnel

recèle un soleil de **type G** et trois planètes, dont une seule habitée. Certains rescapés pensent être là depuis quatorze ans, mais le temps y est déformé de telle sorte qu'une période subjective de deux mois sur la planète équivaut à un peu plus de deux jours pour un observateur extérieur.

Tel est le cas de **Tom Paris** et **Tuvok**, de l'*U.S.S. Voyager*, prisonniers du gouffre gravitationnel et sauvés *in extremis* alors que le gouffre est sur le point d'être scellé par un peuple qui veut éviter de nouvelles pertes.



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5 FICHE 29



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LES ANOMALIES TEMPORELLES

Les scientifiques s'interrogent sur la possibilité de voyager dans le temps bien avant que de tels déplacements soient à l'ordre du jour. Au **xxiii^e** siècle, les voyages temporels sont devenus une réalité, mais **Starfleet** a appris qu'ils présentent autant de périls que d'avantages.

Jusqu'à la fin du **xxiii^e** siècle, les voyages temporels sont considérés comme relevant de la science-fiction.

Les scientifiques humains évoquent depuis des siècles l'éventualité d'effectuer de tels voyages, mais jusqu'en 2266, date à laquelle les effets de l'attraction d'un trou noir sur l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** projettent le vaisseau de **Starfleet** soixante et onze heures dans le passé, nul n'a encore compris comment l'on pourrait procéder.

Cette découverte plonge la **FUP** dans un dilemme éthique : comment veiller à

ce que des voyages dans le passé ne modifient pas la temporalité au risque d'influer négativement sur l'avenir ? L'équipage de l'**Enterprise** perçoit bien les dangers potentiels lorsque le voyage du **Dr Leonard McCoy** sur la Terre des années 1930 altère l'Histoire de telle sorte que les Nazis remportent la Deuxième Guerre mondiale.

Protéger la temporalité

Des mesures ont été mises en place pour protéger la temporalité mais, en dépit de tous les efforts de **Starfleet**, plusieurs anomalies temporelles ont été enregistrées. En résumé, ces anomalies sont

des contradictions dans la structure de l'espace-temps.

Tout au long de l'Histoire, des événements en apparence mineurs causent des effets cumulatifs tels que, des années plus tard, leurs conséquences sur l'Histoire deviennent considérables. Si l'on empêche ces événements mineurs d'advenir, l'Histoire se déroule différemment. Le danger est qu'il est difficile de prédire les effets secondaires de ce genre de modification et impossible de savoir s'ils seront positifs ou négatifs avant qu'ils ne se soient réellement produits – il se peut alors qu'il soit trop tard pour annuler leurs effets.



▲ **Il y a un nombre infini de temporalités parallèles, qui toutes existent simultanément. Les problèmes surviennent quand se produisent des interactions entre ces temporalités ou lorsque des individus tentent de modifier le cours de leur propre histoire. Des altérations, si mineures soient-elles, sont alors susceptibles d'avoir de graves répercussions.**

L'exemple des **Krenims** illustre bien ce problème. Ces êtres du **quadrant Delta** se servent d'armes temporelles pour modifier l'Histoire de façon à ce que leurs ennemis n'aient jamais existé ; l'effacement de l'Histoire d'une espèce donnée entraîne celui d'un apport vital qu'elle a fait au génome krenim, sans

lequel des colonies entières sont anéanties par une maladie mortelle.

Autre exemple : en 2344, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-C** tombe dans une distorsion temporelle au cours d'une bataille contre les **Romuliens**. Sa perte empêche les **Klingons** d'apprendre qu'il défendait l'un de leurs avant-postes

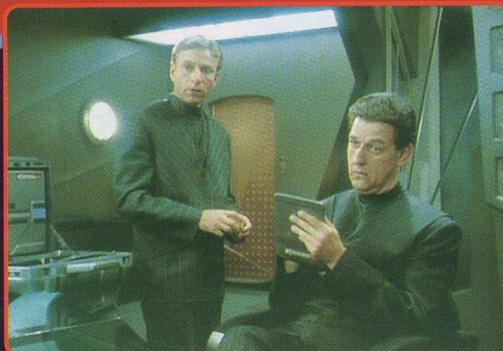
SOUS OBSERVATION

Enquêteurs temporels

Starfleet prend vite conscience qu'il est aussi important de préserver l'intégrité de la temporalité que de veiller à ce que ses explorateurs galactiques n'interfèrent pas avec le développement naturel des espèces moins avancées. Au cours du **xxiv^e** siècle, le Département des Investigations temporelles se consacre à cette tâche. Des agents tels que **Lucsly** et **Dulmer** débrieffent tous les officiers de retour d'une incursion temporelle non autorisée, afin de vérifier qu'aucun dommage sérieux n'a été commis.

Au **xxix^e** siècle, **Starfleet** s'est doté d'une Prime Directive temporelle. Des officiers tels que le capitaine **Braxton** patrouillent les temporalités ; à l'affût de toute anomalie temporelle, ils sont prêts à intercepter les navires qui se trouvent hors de leur temps, à les y ramener et à contribuer à la réparation des éventuels dégâts temporels.

▶ **Au xxix^e siècle, les voyages temporels sont chose courante. Des officiers de Starfleet, dont le capitaine Braxton, utilisent des appareils comme le VAISSEAU TEMPOREL AEON pour se déplacer dans l'Histoire. Paradoxalement, Braxton ne se rappelle pas toutes les anomalies temporelles dans lesquelles il a été impliqué.**

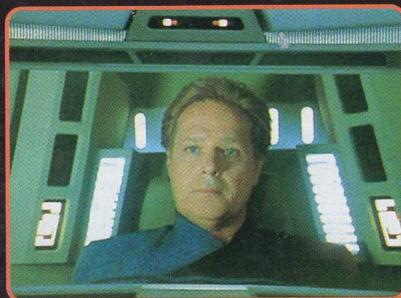


▲ **Au xxiv^e siècle, le Département des Investigations temporelles surveille les temporalités. Ses agents considèrent d'un très mauvais œil les voyages dans le temps non autorisés.**

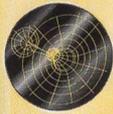


▼ **Kira Nerys doit dissimuler son nez bajoran lors d'un voyage sur la Terre des années 1960.**

▲ **La travailleuse sociale Edith Keeler doit mourir pour que la temporalité actuelle soit préservée.**



Les tribules ont été annihilés par les Klingons, mais un voyage dans le passé jusqu'à une époque antérieure à leur extinction réintroduit l'espèce dans la Galaxie.



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 29

LES ANOMALIES TEMPORELLES



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

Les Krenims utilisent des armes temporelles pour modifier l'Histoire.

pendant quatre-vingt-dix ans. La sortie de boucle, en 2368, se soldera par des dommages minimes.

Malheureusement, tous les peuples de la Galaxie ne partagent pas le désir qu'a la Fédération unie des Planètes de protéger la temporalité. Certains tentent de la manipuler pour réécrire l'Histoire à leur profit. Outre les Krenims, les **Borgs** se servent du temps comme d'une arme lorsqu'ils tentent de remonter dans

le passé afin d'assimiler la Terre avant que la FUP n'existe pour s'opposer à eux. L'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E** parvient à déjouer ce plan en anéantissant les envahisseurs borgs, de sorte que **Zefram Cochrane** accomplisse le vol historique à l'origine du **premier contact** avec les **Vulcains**.

On peut estimer que cette incursion temporelle est une altération, voire une création, de l'Histoire ; peut-

BLOC-NOTES

Les aliens qui vivent dans le vortex bajoran n'existent pas dans le temps linéaire comme les êtres corporels. Ils modifient souvent l'Histoire, entre autres quand ils renvoient le poète Akorem Laan à sa propre époque.

être y a-t-il eu une Histoire antérieure dans laquelle Cochrane n'accomplissait pas son vol et Starfleet n'existait pas. Peut-être l'Histoire change-t-elle à tout moment, mais la nature même des anomalies temporelles est telle que nous ne le saurons jamais.

contre l'attaque des navires romuliens. Au sein de la temporalité originelle, l'acte d'abnégation de l'*Enterprise* aboutit à la paix entre la Fédération et les Klingons, mais lorsque le vaisseau est perdu dans le futur, les accords de paix ne sont pas conclus et les deux puissances s'engagent dans des décennies de guerre. Le Starfleet de la temporalité modifiée n'est plus une organisation pacifique vouée à l'exploration, mais une armada militaire dont le personnel est composé de soldats las des combats. Par chance, l'équipage de l'*Enterprise* réussit à regagner son époque, où son sacrifice restaure l'avenir pacifique.

Même quand l'Histoire est irrévocablement modifiée, des mesures peuvent être prises pour minimiser les dégâts. La situation semble critique lorsque des officiers de Starfleet du **xiv^e siècle** sont impliqués dans un incident qui conduit à la mort de **Gabriel Bell**, influent militant des droits civiques

du début du **xx^e siècle**. Il se trouve que le **commander Benjamin Sisko** ressemble quelque peu à Bell et connaît assez son histoire pour endosser le rôle que cet homme aurait joué ; il fait en sorte que les événements ultérieurs se déroulent comme le rapporte l'Histoire. De retour dans leur propre temporalité, Sisko et ses collègues s'aperçoivent que le visage du commandeur a pris la place de celui de Bell dans les livres d'histoire, mais qu'hormis cela, leur présent est inchangé.

Le temps répété

Les anomalies affectant la temporalité peuvent aussi se traduire par des boucles temporelles. Plutôt que de suivre un déroulement linéaire, les événements se répètent encore et encore jusqu'à ce que la boucle soit brisée. De tels phénomènes comprennent les boucles de causalité temporelle du genre de celle qui fait que l'équipage de l'**U.S.S. Bozeman** répète sans relâche les mêmes quelques minutes de son histoire

Un voyage sur la Terre du **xx^e siècle** permet aux océans de la planète du **xxiii^e siècle** de retrouver des baleines à bosse - espèce précédemment disparue.



LES TEMPS CHANGENT

C'était alors, c'est maintenant...

De nombreux incidents se sont traduits par un changement dans l'Histoire ; dans certains cas, les officiers impliqués dans ces anomalies temporelles se souviennent de la temporalité originelle comme de la version transformée. Les cas ci-dessous illustrent le genre de perturbations susceptibles d'arriver.



◀ Dans la temporalité originelle, l'équipage est aligné devant le capitaine Kirk pour un interrogatoire.



▶ L'Histoire a changé : Bashir et O'Brien ont rejoint les officiers réprimandés.



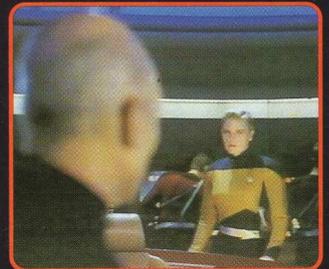
◀ Gabriel Bell a lutté pour les droits des résidents du District du Sanctuaire, au **xx^e siècle**.



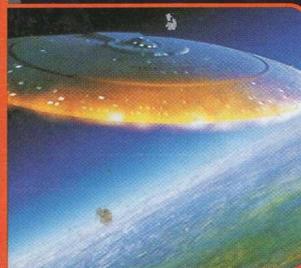
▶ Les archives montrent maintenant que « Gabriel Bell » ressemblait fort à Benjamin Sisko !



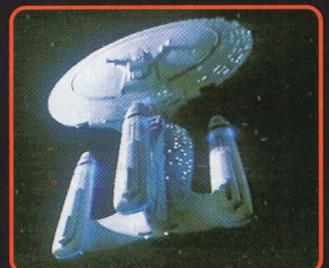
◀ Les officiers de Starfleet des années 2360 sont de pacifiques explorateurs alliés des Klingons.



▶ Dans la temporalité révisée, les Klingons sont en guerre contre une FUP plus militarisée.



◀ Dans la vraie temporalité, l'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D** est détruit dans le système vérédien.



▶ Dans une temporalité altérée, le vaisseau échappe à son sort et reçoit une troisième nacelle.



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5 FICHE 29



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

LES ANOMALIES TEMPORELLES

Les scientifiques s'interrogent sur la possibilité de voyager dans le temps bien avant que de tels déplacements soient à l'ordre du jour. Au **XXIII^e** siècle, les voyages temporels sont devenus une réalité, mais **Starfleet** a appris qu'ils présentent autant de périls que d'avantages.

Jusqu'à la fin du **XXIII^e** siècle, les voyages temporels sont considérés comme relevant de la science-fiction. Les scientifiques humains évoquent depuis des siècles l'éventualité d'effectuer de tels voyages, mais jusqu'en 2266, date à laquelle les effets de l'attraction d'un trou noir sur l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** projettent le vaisseau de **Starfleet** soixante et onze heures dans le passé, nul n'a encore compris comment l'on pourrait procéder.

Cette découverte plonge la **FUP** dans un dilemme éthique : comment veiller à

ce que des voyages dans le passé ne modifient pas la temporalité au risque d'influer négativement sur l'avenir ? L'équipage de l'**Enterprise** perçoit bien les dangers potentiels lorsque le voyage du **Dr Leonard McCoy** sur la Terre des années 1930 altère l'Histoire de telle sorte que les Nazis remportent la Deuxième Guerre mondiale.

Protéger la temporalité

Des mesures ont été mises en place pour protéger la temporalité mais, en dépit de tous les efforts de **Starfleet**, plusieurs anomalies temporelles ont été enregistrées. En résumé, ces anomalies sont

des contradictions dans la structure de l'espace-temps.

Tout au long de l'Histoire, des événements en apparence mineurs causent des effets cumulatifs tels que, des années plus tard, leurs conséquences sur l'Histoire deviennent considérables. Si l'on empêche ces événements mineurs d'advenir, l'Histoire se déroule différemment. Le danger est qu'il est difficile de prédire les effets secondaires de ce genre de modification et impossible de savoir s'ils seront positifs ou négatifs avant qu'ils ne se soient réellement produits – il se peut alors qu'il soit trop tard pour annuler leurs effets.



Il y a un nombre infini de temporalités parallèles, qui toutes existent simultanément. Les problèmes surviennent quand se produisent des interactions entre ces temporalités ou lorsque des individus tentent de modifier le cours de leur propre histoire. Des altérations, si mineures soient-elles, sont alors susceptibles d'avoir de graves répercussions.

L'exemple des **Krenims** illustre bien ce problème. Ces êtres du **quadrant Delta** se servent d'armes temporelles pour modifier l'Histoire de façon à ce que leurs ennemis n'aient jamais existé ; l'effacement de l'Histoire d'une espèce donnée entraîne celui d'un apport vital qu'elle a fait au génome krenim, sans

lequel des colonies entières sont anéanties par une maladie mortelle.

Autre exemple : en 2344, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-C** tombe dans une distorsion temporelle au cours d'une bataille contre les **Romuliens**. Sa perte empêche les **Klingons** d'apprendre qu'il défendait l'un de leurs avant-postes

SOUS OBSERVATION

Enquêteurs temporels

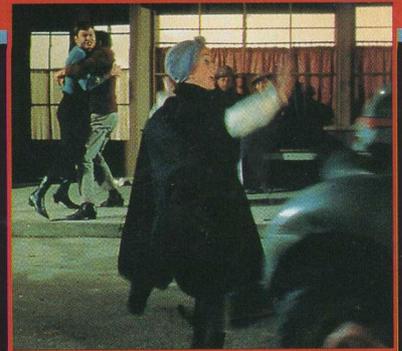
Starfleet prend vite conscience qu'il est aussi important de préserver l'intégrité de la temporalité que de veiller à ce que ses explorateurs galactiques n'interfèrent pas avec le développement naturel des espèces moins avancées. Au cours du **XXIV^e** siècle, le Département des Investigations temporelles se consacre à cette tâche. Des agents tels que **Lucsly** et **Dulmer** débriefent tous les officiers de retour d'une incursion temporelle non autorisée, afin de vérifier qu'aucun dommage sérieux n'a été commis.

Au **XXIX^e** siècle, **Starfleet** s'est doté d'une Prime Directive temporelle. Des officiers tels que le capitaine **Braxton** patrouillent les temporalités ; à l'affût de toute anomalie temporelle, ils sont prêts à intercepter les navires qui se trouvent hors de leur temps, à les y ramener et à contribuer à la réparation des éventuels dégâts temporels.

Au **XXIX^e** siècle, les voyages temporels sont chose courante. Des officiers de **Starfleet**, dont le capitaine **Braxton**, utilisent des appareils comme le **VAISSEAU TEMPOREL AEON** pour se déplacer dans l'Histoire. Paradoxalement, **Braxton** ne se rappelle pas toutes les anomalies temporelles dans lesquelles il a été impliqué.

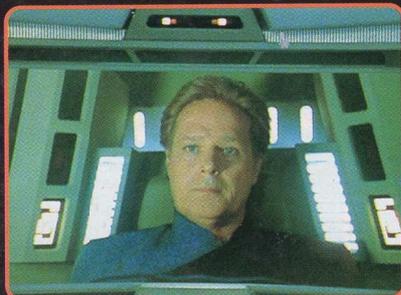


Au **XXIV^e** siècle, le Département des Investigations temporelles surveille les temporalités. Ses agents considèrent d'un très mauvais œil les voyages dans le temps non autorisés.



Kira Nerys doit dissimuler son nez bajoran lors d'un voyage sur la Terre des années 1960.

La travailleuse sociale **Edith Keeler** doit mourir pour que la temporalité actuelle soit préservée.



Les tribules ont été annihilés par les Klingons, mais un voyage dans le passé jusqu'à une époque antérieure à leur extinction réintroduit l'espèce dans la Galaxie.



contre l'attaque des navires romuliens. Au sein de la temporalité originelle, l'acte d'abnégation de l'Enterprise aboutit à la paix entre la Fédération et les Klingons, mais lorsque le vaisseau est perdu dans le futur, les accords de paix ne sont pas conclus et les deux puissances s'engagent dans des décennies de guerre. Le Starfleet de la temporalité modifiée n'est plus une organisation pacifique vouée à l'exploration, mais une armada militaire dont le personnel est composé de soldats des combats. Par chance, l'équipage de l'Enterprise réussit à regagner son époque, où son sacrifice restaure l'avenir pacifique.

Même quand l'Histoire est irrévocablement modifiée, des mesures peuvent être prises pour minimiser les dégâts. La situation semble critique lorsque des officiers de Starfleet du **xxiv^e** siècle sont impliqués dans un incident qui conduit à la mort de **Gabriel Bell**, influent militant des droits civiques

Un voyage sur la Terre du **xx^e** siècle permet aux océans de la planète du **xxiii^e** siècle de retrouver des baleines à bosse - espèce précédemment disparue.



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 29

LES ANOMALIES TEMPORELLES



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

Les Krenims utilisent des armes temporelles pour modifier l'Histoire.

pendant quatre-vingt-dix ans. La sortie de boucle, en 2368, se soldera par des dommages minimes.

Malheureusement, tous les peuples de la Galaxie ne partagent pas le désir qu'a la Fédération unie des Planètes de protéger la temporalité. Certains tentent de la manipuler pour réécrire l'Histoire à leur profit. Outre les Krenims, les **Borgs** se servent du temps comme d'une arme lorsqu'ils tentent de remonter dans

le passé afin d'assimiler la Terre avant que la FUP n'existe pour s'opposer à eux. L'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E** parvient à déjouer ce plan en anéantissant les envahisseurs borgs, de sorte que **Zefram Cochrane** accomplisse le vol historique à l'origine du **premier contact** avec les **Vulcains**.

On peut estimer que cette incursion temporelle est une altération, voire une création, de l'Histoire; peut-

BLOC-NOTES

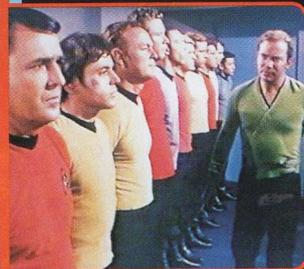
Les aliens qui vivent dans le vortex bajoran n'existent pas dans le temps linéaire comme les êtres corporels. Ils modifient souvent l'Histoire, entre autres quand ils renvoient le poète **Akorem Laan** à sa propre époque.

être y a-t-il eu une Histoire antérieure dans laquelle **Cochrane** n'accomplissait pas son vol et **Starfleet** n'existait pas. Peut-être l'Histoire change-t-elle à tout moment, mais la nature même des anomalies temporelles est telle que nous ne le saurons jamais.

LES TEMPS CHANGENT

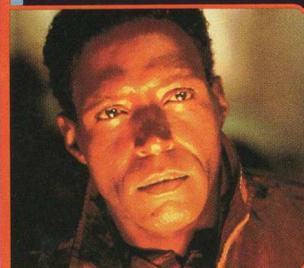
C'était alors, c'est maintenant...

De nombreux incidents se sont traduits par un changement dans l'Histoire; dans certains cas, les officiers impliqués dans ces anomalies temporelles se souviennent de la temporalité originelle comme de la version transformée. Les cas ci-dessous illustrent le genre de perturbations susceptibles d'arriver.



Dans la temporalité originelle, l'équipage est aligné devant le capitaine Kirk pour un interrogatoire.

L'Histoire a changé: **Bashir** et **O'Brien** ont rejoint les officiers réprimandés.



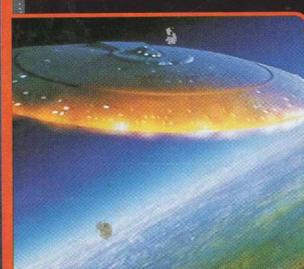
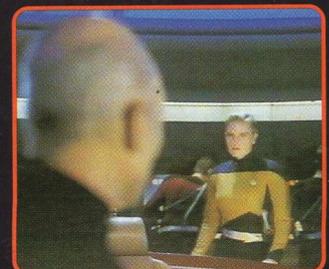
Gabriel Bell a lutté pour les droits des résidents du District du Sanctuaire, au **xx^e** siècle.

Les archives montrent maintenant que «**Gabriel Bell**» ressemblait fort à **Benjamin Sisko**!



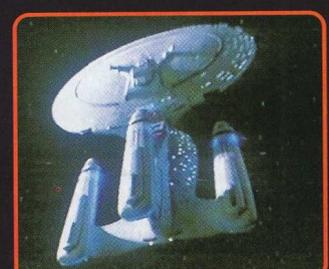
Les officiers de Starfleet des années 2360 sont de pacifiques explorateurs alliés des Klingons.

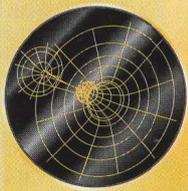
Dans la temporalité révisée, les Klingons sont en guerre contre une FUP plus militarisée.



Dans la vraie temporalité, l'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D** est détruit dans le système véridien.

Dans une temporalité altérée, le vaisseau échappe à son sort et reçoit une troisième nacelle.





PHÉNOMÈNES SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 29A



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

EDITH KEELER ET LA CHRONOLOGIE

Le fait qu'une personne donnée vive ou meure a parfois de profonds effets sur le cours de l'histoire. Bien que peu de gens s'en rendent compte, **Edith Keeler** est une figure clef dans la destinée de la **Fédération**.

L'une des premières expériences de la **Fédération** en matière de voyage temporel met en jeu le **Gardien de l'Éternité** et **Edith Keeler**, une femme qui vécut dans la première moitié du **XX^e** siècle.

Le **Gardien de l'Éternité** est découvert en 2267 par l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**. Il s'agit d'une antique machine/entité vivante possédant la faculté de montrer des événements qui se sont produits dans le passé et de transporter des individus à travers les âges. Le **Dr Leonard McCoy**, médecin chef de

l'**Enterprise**, victime d'une surdose de **cordrazine**, plonge à travers le **Gardien** pour se retrouver sur Terre, aux États-Unis d'Amérique, en l'an 1930.

Un acte fatidique

À son arrivée, **McCoy** se dirige vers la **Mission de la 21^e Rue**, où il rencontre **Edith Keeler**. Elle prend soin de lui, et une fois rétabli, il lui sauve la vie en lui évitant d'être renversée par un camion. **McCoy** l'ignore, mais ce faisant, il produit un grand impact sur le déroulement de la chronologie. Contrairement à d'autres êtres, dont la présence ou l'absence ne semble pas avoir d'effet

significatif sur la chronologie, **Edith Keeler** apparaît comme un personnage clef, exerçant une influence majeure sur la politique mondiale de la fin des années 1930.

Selon le cours normal des événements, les États-Unis d'Amérique sont entrés dans la Seconde Guerre mondiale en 1941, ont joué un rôle crucial dans la défaite des nazis et ont été la première puissance terrienne à mettre au point des armes nucléaires. Par la suite, la Terre évolue pour devenir une société pacifique et, finalement, l'un des membres fondateurs de la **Fédération unie des Planètes**.



▲ **Le Gardien de l'Éternité permet d'observer et de visiter le passé, mais son franchissement peut avoir des conséquences redoutables.**

Après que **McCoy** a sauvé la vie de **Keeler**, une nouvelle chronologie est créée et les événements commencent à se dérouler différemment. **Keeler** fonde un mouvement pacifiste et devient extrêmement influente. Ce mouvement modifie la nature de la politique mondiale et retarde l'entrée des U.S.A. dans la Seconde Guerre

mondiale. Au cours de négociations de paix prolongées, l'Allemagne poursuit ses expériences sur l'eau lourde et développe la bombe atomique avant les U.S.A. Utilisant des fusées V2 pour lancer ses armes nucléaires, l'Allemagne conquiert le monde.

On ne sait pas ce qui se produit exactement ensuite.

L'HISTOIRE CONNUE

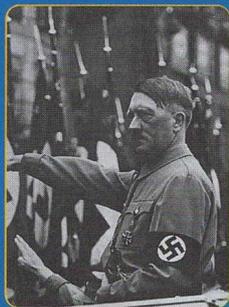
1930

Edith Keeler meurt renversée par un véhicule.



1945

L'Allemagne n'a pas eu le temps de mettre au point des armes atomiques. Les forces alliées vainquent les nazis, dont le chef, **Adolf Hitler**, se suicide dans son bunker de Berlin.



2161

La Terre est l'un des membres fondateurs de la **Fédération unie des Planètes**.



1930

1941

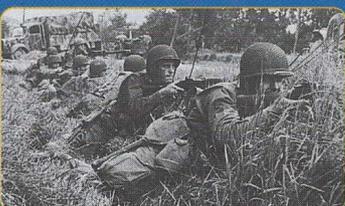
1945

2161



1941

Les États-Unis d'Amérique entrent dans la Seconde Guerre mondiale. Leurs forces produisent un impact considérable sur le cours du conflit.



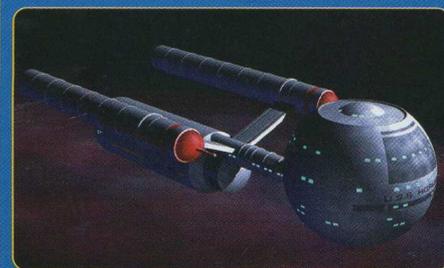
1945

Les États-Unis d'Amérique mettent au point la bombe atomique. Deux bombes sont larguées sur des villes japonaises : le Japon capitule, les Alliés remportent la Seconde Guerre mondiale.



2161

Starfleet entreprend sa mission d'exploration.



Le guide de la Galaxie STAR TREK



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

DOSSIER 5

FICHE 29A



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

EDITH KEELER ET LA CHRONOLOGIE

mais la Terre n'évolue pas vers une société pacifique, ni ne constitue la Fédération unie des Planètes.

Les seuls hommes à n'être pas affectés par les modifications de la chronologie sont les membres d'un détachement de l'*U.S.S. Enterprise*, protégés de la distorsion temporelle par leur

proximité au Gardien de l'Éternité. Le **capitaine James Kirk** et **M. Spock** décident d'utiliser le

Gardien pour regagner le passé de la Terre une semaine environ avant l'arrivée de McCoy.

Comme ce dernier, ils font la connaissance d'Edith Keeler. Des données recueillies par

le **tricordeur** de Spock révèlent la nature des chronologies parallèles. McCoy survient, qui rencontre Edith Keeler à l'insu de ses collègues. Toutefois, Kirk et Spock parviennent à l'empêcher de sauver la jeune femme ; le temps reprend son cours « normal » et le Gardien ramène le trio en 2267.

LES EFFETS DE LA FAILLE TEMPORELLE

1930

Le Dr McCoy arrive en 1930.



Années 1930

Le mouvement pacifiste d'Edith Keeler exerce une grande influence.



Années 1940

Adolf Hitler fait mettre au point la bombe atomique et se sert de la fusée V2 pour détruire ses ennemis.



1930

Années 1930

Années 1940



1930

McCoy sauve la vie d'Edith Keeler, qui va fonder un mouvement pacifiste.



1942

Des pourparlers de paix avec l'Allemagne retardent l'entrée en guerre des Etats-Unis, ce qui donne aux nazis le temps de prolonger leurs expériences sur l'eau lourde.



À partir des années 1940

La Terre, gouvernée par les nazis, ne se mue pas en une société pacifique.



LA CHRONOLOGIE RÉPARÉE

1930

Kirk et Spock arrivent dans le passé avant le Dr McCoy.



1930

Kirk empêche McCoy de sauver Edith Keeler.



1945

Les U.S.A. mettent au point la bombe atomique.



2161

La Terre est l'un des membres fondateurs de la Fédération unie des Planètes.



1930

1941

1945

2161

1930

Le Dr McCoy arrive en 1930.



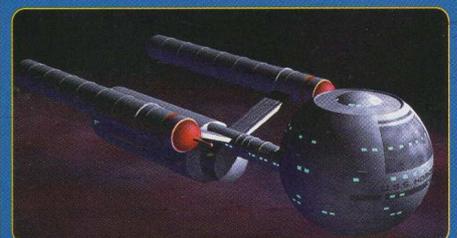
1945

L'Allemagne n'a pas eu le temps de mettre au point des armes atomiques. Les forces alliées vainquent les nazis, dont le chef, Adolf Hitler, se suicide dans son bunker de Berlin.



2161

Starfleet entreprend sa mission d'exploration.



TM, ® & © 2002 Paramount Pictures



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 29B

LES BOUCLES DE CAUSALITÉ TEMPORELLE



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Les boucles de causalité temporelle amènent le temps à se répéter selon un schéma quasi infini. Les prisonniers d'une boucle ont rarement conscience de ce qui leur arrive, et très peu de chances d'en réchapper.

Toutes les anomalies temporelles ne créent pas des chronologies parallèles ni même ne modifient la chronologie actuelle ; certains paradoxes temporels font que l'on revit à l'infini certaines périodes : ce sont les « boucles de causalité temporelle » ou « boucles de causalité récursive ». Il est rare que les individus pris dans une boucle se rendent compte de la situation et, en dehors de la boucle, le reste de la Galaxie poursuit son existence normale.

spatio-temporelle extrêmement localisée, dont la nature n'est pas connue avec précision – mais il pourrait s'agir d'une boucle de causalité temporelle. En 2368, l'*Enterprise* rencontre le *Bozeman*, qui semble émerger de la distorsion. Les deux vaisseaux se heurtent, ce qui provoque une gigantesque explosion, elle-même cause d'une faille temporelle. L'*Enterprise* est alors projeté dans une boucle de causalité, et son équipage revit les heures précédentes.

Répétition sans fin

L'équipage n'a aucun souvenir conscient de ce qui lui est arrivé durant le laps de temps concerné par la boucle, mais le subconscient semble mystérieusement au courant de ce qui s'est produit et de ce qui se produira : de nombreux membres d'équipage font

une expérience comparable aux impressions de « déjà vu ».

Starfleet ne comprend pas parfaitement ce phénomène, qui n'est pourtant pas vraiment surprenant. Depuis les premières rencontres avec le *Voyageur*, on sait que la pensée et le temps ne sont pas aussi distincts que ne le voudrait la science.

D'autres éléments indiquent à l'équipage que tout n'est pas normal. Le VISOR du **lieutenant commander Geordi La Forge** détecte des distorsions dans le **subespace** : celui-ci, qui existe hors de l'espace-temps normal, n'est pas affecté par la boucle temporelle. De subtils changements dans les actes de l'équipage à chaque passage de la boucle provoquent des distorsions du champ de **dekyons**, ce que le VISOR traduit en impulsions visuelles :



La Forge perçoit des images qui « ne sont pas là ».

Une fois que l'équipage de l'*Enterprise* a découvert l'existence d'une distorsion dans le subespace, une série de scannages est effectuée qui finit par montrer que le vaisseau est pris dans une boucle de causalité récursive.

Percevoir que l'on est pris dans une boucle de causalité lors d'un passage dans une période de temps appelée à se répéter indéfiniment ne garantit pas que l'on va pouvoir échapper à cette boucle. Selon toute probabilité, au prochain passage, le personnel ne se rendra compte de rien. Par exemple, l'équipage du *Bozeman* n'a pas la moindre idée de ce qui lui arrive.

Heureusement pour

▲ **L'U.S.S. ENTERPRISE est pris dans une boucle de causalité temporelle à la suite de sa collision avec l'U.S.S. BOZEMAN. L'explosion qui résulte du choc provoque une distorsion localisée de l'espace-temps.**

l'équipage de l'*Enterprise*, le cerveau positronique du **commander Data** est sensible à des variations minimes du subespace, ce dont l'équipage va tirer parti pour envoyer un message simple à Data pour le prochain passage dans la boucle ; fort de cette information, il évitera la collision avec le *Bozeman*. Les deux vaisseaux échappent à l'explosion qui a projeté l'*Enterprise* dans la boucle. L'accident évité de justesse aura pour effet secondaire de libérer le *Bozeman* de la distorsion.



▲ Les officiers de l'U.S.S. ENTERPRISE se rendent compte de la situation, mais il leur est difficile de trouver le moyen d'échapper à la boucle temporelle : ils auront bientôt oublié tout ce qu'ils savent à ce sujet.



▲ Geordi et Data envoient dans le subespace un bref message que le cerveau de Data détecte au passage suivant dans la boucle. Ces informations aident Data à éviter la collision avec le BOZEMAN.



▲ Le capitaine Morgan Bateson et son équipage parcourent 90 ans dans le temps sans vieillir d'un jour. Pour ce qu'ils en savent, le temps s'est écoulé normalement depuis qu'ils ont quitté leur BASE STELLAIRE.



PHÉNOMÈNES
SPRINTOX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

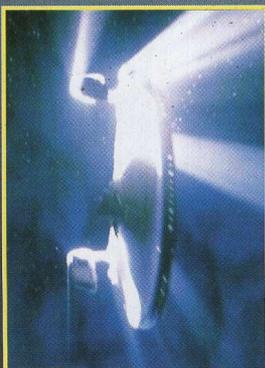
FICHE 29B

LES BOUCLES DE CAUSALITÉ TEMPORELLE



PHÉNOMÈNES
SPRINTOX

On ne sait pas avec certitude si l'*U.S.S. Bozeman* MCC-1941 est pris dans une boucle de causalité temporelle ou non. Il semble probable que la distorsion qu'il rencontre soit simplement une faille dans le temps, que le *Bozeman* traverse avant d'entrer en collision avec l'*U.S.S. Enterprise* MCC-1701-D. Il est impossible de savoir exactement ce qui arrive au *Bozeman* car les boucles de causalité temporelle sont rarement détectées par ceux qu'elles affectent. L'équipage de l'*Enterprise* ne parvient à s'échapper que parce que La Forge et Data sont exceptionnellement sensibles aux distorsions du subespace.



▶ **L'U.S.S. BOZEMAN** surgit d'une distorsion temporelle et entre en collision avec l'*U.S.S. ENTERPRISE*, qui se trouve projeté dans une boucle de causalité temporelle.



▶ L'équipage de l'*U.S.S. ENTERPRISE* accomplit ses devoirs comme à l'habitude. Seuls quelques indices, tels les étourdissements de Geordi, laissent deviner que se produisent des choses étranges.



L'*ENTERPRISE* détecte le *BOZEMAN* émergeant d'une distorsion temporelle et tente de le repousser avec son rayon tracteur.



Les deux vaisseaux se heurtent; la collision provoque une explosion qui projette l'*ENTERPRISE* dans la boucle.



▶ L'*U.S.S. BOZEMAN* surgit d'une distorsion temporelle et entre en collision avec l'*U.S.S. ENTERPRISE*, qui se trouve projeté dans une boucle de causalité temporelle.



▶ L'équipage se rend compte de la situation après plusieurs passages dans la boucle. Geordi et Data envoient un message subspatial que Data recevra au prochain passage du vaisseau dans la boucle.



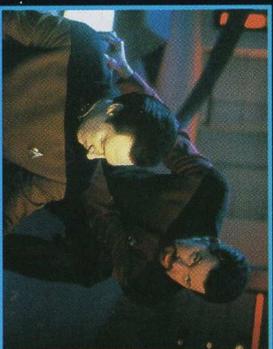
L'*ENTERPRISE* détecte de nouveau la présence du *BOZEMAN*; il tente de modifier sa trajectoire au moyen du rayon tracteur.



Les vaisseaux se heurtent derechef, provoquant l'explosion qui projette à nouveau l'*ENTERPRISE* dans la boucle.



▶ Data reçoit le message, mais au niveau subconscient. Finalement, il perçoit qu'il faut suivre les conseils de Riker et opérer la décompression du hangar à navettes.



L'*ENTERPRISE* détecte le *BOZEMAN*. Cette fois la décompression du hangar à navettes pousse l'*ENTERPRISE* à l'écart de la trajectoire du *BOZEMAN*.



En l'absence de collision, rien ne vient déclencher la boucle : le temps poursuit son cours.



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 29C



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

ANOMALIES TEMPORELLES

L'officier romulien Sela prétend être la fille d'une Tasha Yar ayant vécu dans une chronologie parallèle, créée par un accident temporel auquel a eu part l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-C* lors de la défense de Narendra III.

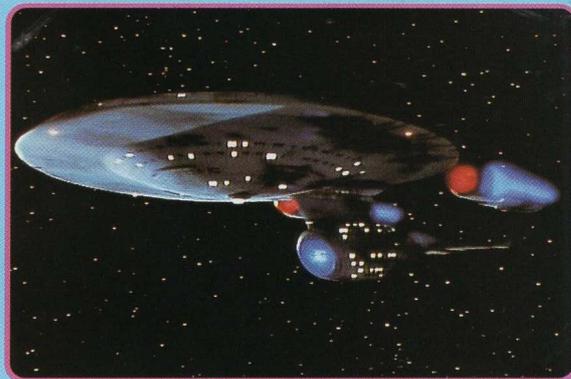
C'est là un fait historique : l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-C* disparaît en 2344 à l'issue d'une bataille héroïque pour la défense d'un avant-poste klingon sur Narendra III.

Les prouesses de l'*Enterprise* font excellente impression sur l'Empire klingon, ce qui contribue à l'instauration d'une ère de paix. Rares sont ceux qui le perçoivent, mais, avant d'avoir pu achever sa mission sur Narendra III, l'*Enterprise* tombe dans une brèche temporelle qui le propulse en 2366, soit 22 ans dans le futur.

L'entrée du vaisseau dans cette fracture temporelle provoque la création d'une chronologie parallèle, univers à part entière dans lequel les événements se déroulent différemment. En l'absence de l'*Enterprise*, les Romuliens fondent sur Narendra III sans rencontrer d'opposition sérieuse. La bravoure de l'*Enterprise* n'éveille l'attention de personne, de sorte que les relations entre la Fédération et l'Empire klingon ne s'améliorent pas. Ces deux puissances finiront par entrer en guerre.

Cette chronologie parallèle se dévide jusqu'en 2366, date à laquelle l'*Enterprise-C* émerge

de la brèche temporelle. Endommagé, il reçoit une offre d'assistance de la part de son successeur, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*. Au sein de l'équipage de l'*Enterprise-D* figure Guinan, une El-Aurienne, dont la conscience s'étend au-delà des bornes de l'espace-temps normal. Elle annonce au capitaine Jean-Luc Picard qu'en pénétrant dans la brèche temporelle l'*Enterprise-C* a perturbé le fil du temps, modifié des événements du passé et conduit à la guerre avec les Klingons. Pour que la chronologie appropriée puisse reprendre son cours, il faut que l'*Enterprise-C* reparte d'où il vient.



Cependant, alors que l'*Enterprise-C* est dans l'espace-temps parallèle, son capitaine, Rachel Garrett, est tuée. Picard autorise l'un de ses officiers, Tasha Yar, à la remplacer et à se rendre dans le passé.

Paradoxe temporel

Dès que l'*Enterprise-C* ressurgit de la brèche temporelle, en 2344, la chronologie parallèle cesse

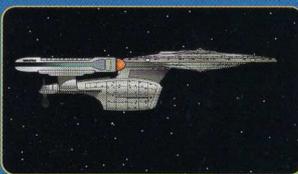
▲ En pénétrant dans une brèche temporelle, l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-C* est projeté dans un futur possible. Le vaisseau ramène Tasha Yar dans son passé, alors même qu'elle devrait être morte.

d'exister : la guerre contre l'Empire klingon n'a pas lieu. Mais le bref voyage dans le temps effectué par le vaisseau spatial a créé un paradoxe temporel. Une Tasha Yar adulte a été

HISTOIRE CONNUE

2344

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-C* combat les Romuliens à Narendra III.

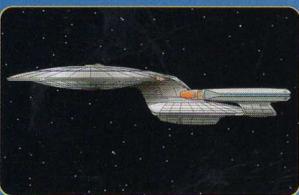


2344

Le Haut Conseil klingon est impressionné par la bravoure de l'équipage de l'*Enterprise*.

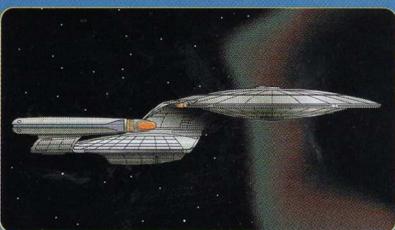
2363

Mise en service de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*.



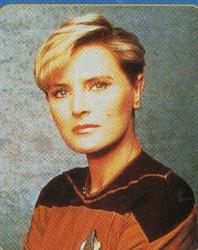
2366

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* rencontre une fracture temporelle.



2337

Naissance de Tasha Yar.



2344

2344

2352

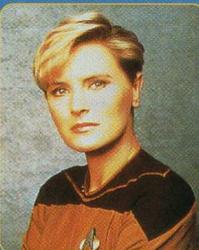
Tasha intègre Starfleet.



2363

2364

Tasha meurt sur Vagra II.



2366

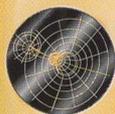


Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 29C

ANOMALIES TEMPORELLES



PHÉNOMÈNES SPATIAUX



PHÉNOMÈNES SPATIAUX

ramenée de la chronologie parallèle. Si la réalité dans laquelle elle a vécu a cessé d'exister, elle-même a été protégée par sa présence à bord de l'*Enterprise-C* et son voyage dans la brèche temporelle. Il y a donc maintenant deux Tasha : une fillette de sept ans sur sa planète natale, **Turkana IV**, et une jeune femme de

29 ans issue d'une réalité parallèle. Selon des rapports romuliens, plusieurs membres d'équipage

de l'*Enterprise-C*, dont la Tasha adulte, sont faits prisonniers. Tasha est contrainte de devenir la

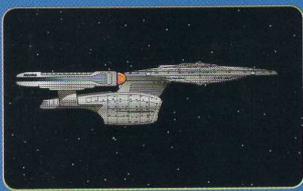
compagne d'un dignitaire romulien. Un an plus tard, elle donne naissance à une fille, **Sela**. Quelques années

après, en 2349, elle est apparemment exécutée par les Romuliens après avoir tenté de s'évader. La Tasha Yar de cette chronologie-ci grandit et intègre **Starfleet** comme son homologue, mais, dans cette réalité plus pacifique, elle connaît paradoxalement une fin tout aussi violente sur **Vagra II**, en 2364.

LA FRACTURE TEMPORELLE

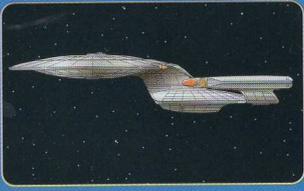
2344

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-C* entre dans la brèche temporelle.



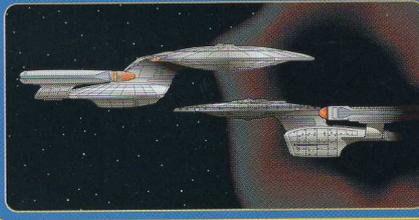
2363

Mise en service de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*.



2366

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* rencontre la brèche temporelle et l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-C*.



2337

2344

2363

2364

2366

2337

Naissance de Tasha Yar.

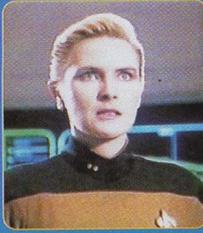


Date inconnue

Une guerre éclate entre la Fédération Unie des Planètes et l'Empire klingon.

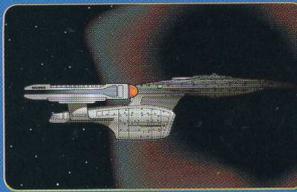
2364

Tasha n'est pas tuée sur Vagra II.



2366

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-C* entre de nouveau dans la brèche temporelle. Fin de cette chronologie.



CHRONOLOGIE MODIFIÉE

2344

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-C* entre dans la brèche temporelle.



2345

Naissance de Sela.



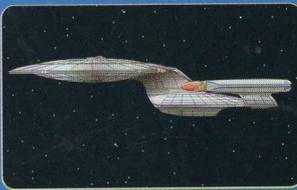
2349

Mort de la Tasha « parallèle ».



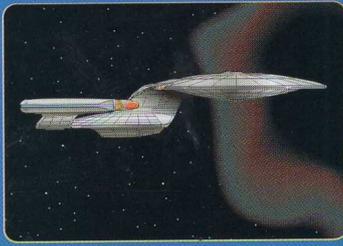
2363

Mise en service de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*.



2366

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* rencontre la brèche temporelle.



2337

2344

2345

2349

2352

2363

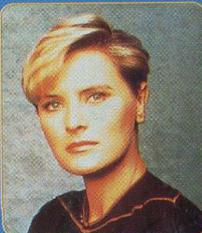
2364

2366

2367

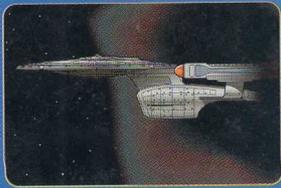
2337

Naissance de Tasha Yar.



2344

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-C* resurgit de la brèche temporelle. La Tasha Yar « parallèle » est capturée.



2352

Tasha intègre Starfleet.



2364

Tasha Yar meurt sur Vagra II.



2367

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* rencontre Sela.





PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 29D



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

BRAXTON ET L'AEON

Un bâtiment prétendant être un *Vaisseau temporel* de Starfleet venu du **xxix^e siècle** apparaît face à *Voyager* et le menace ; les deux spationefs sont alors aspirés dans un **vortex temporel** qui les ramène au **xx^e siècle**.



▲ **L'équipage de l'U.S.S. VOYAGER NCC-74656 se retrouve là où il voulait tant être : sur Terre. Malheureusement, il est revenu quatre siècles en arrière et doit donc veiller à ne pas modifier l'histoire.**

Divers éléments donnent à penser que plusieurs équipages de **Starfleet** ont rencontré des anomalies temporelles et que quelques vaisseaux ont même voyagé dans le temps. Toutefois, à l'issue de telles affaires, la temporalité normale reprend généralement ses droits ; le plus souvent, les individus qui ont été soumis à l'anomalie ne conservent aucun souvenir de la temporalité modifiée – ils ne se doutent même pas qu'il leur est arrivé quoi que ce soit. Cette règle connaît toutefois des exceptions, comme l'illustrent les deux futurs parallèles entrevus par

l'équipage de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**.

Les expériences vécues par l'équipage de *Voyager* avant et pendant un voyage sur la Terre du **xx^e siècle** semblent indiquer qu'au **xxix^e siècle** Starfleet explore activement les temporalités. Les officiers de Starfleet de cette période sont dotés de **Vaisseaux temporels** et opèrent dans le cadre d'une **Prime Directive temporelle** – ils veillent à ne pas modifier l'histoire au cours de leurs missions.

L'équipage de *Voyager* prend conscience de ce futur possible après avoir été contacté par le **capitaine Braxton** du **Vaisseau temporel Aeon**, qui prétend venir du **xxix^e siècle**. Surgissant d'une faille temporelle,

il annonce à l'équipage de *Voyager* qu'il lui faut détruire son vaisseau afin d'éviter une explosion dévastatrice qui, à sa propre époque, anéantira le système solaire.

L'équipage se montre naturellement réticent à accepter ce sort ; en tentant de se défendre, il se trouve entraîné dans la faille temporelle. Le spationef est projeté quatre cents ans dans le passé et à l'autre bout de la Galaxie, jusqu'à la Terre de 1996.

Des voies possibles

L'**U.S.S. Voyager** sort de la faille pour découvrir que le vaisseau de Braxton a surgi trois décennies plus tôt. Malheureusement, le crash a eu un témoin, un

homme de cette époque : **Henry Starling**. Celui-ci est parvenu à dérober le **Vaisseau temporel**.

Depuis lors, Starling a récupéré les appareils du vaisseau et s'en est servi pour déclencher une révolution informatique marquée par la création des PC, de l'Internet, des lecteurs de codes-barres et diverses autres inventions qui ont changé la face du **xx^e siècle**.

Toutefois, à en juger par la réaction de l'équipage de *Voyager*, ces technologies ne semblent pas relever d'une anomalie temporelle ; en fait, on s'attendait à leur existence à cette époque. Le crash du capitaine Braxton n'aurait donc pas modifié le passé mais plutôt fait en sorte qu'il se déroule normalement (on aurait affaire par conséquent à une incursion temporelle plus qu'à une anomalie).

L'HISTOIRE VUE PAR LE CAPITAINE BRAXTON

1967

Le **capitaine Braxton**, qui vit au **xxix^e siècle**, se rend dans le passé pour enquêter sur une anomalie temporelle. Il arrive sur Terre, en Amérique du Nord, en 1967.



xx^e siècle

Un homme du **xx^e siècle** découvre le **Vaisseau temporel** de Braxton et s'en empare pour se rendre au **xxix^e siècle**, sans se préoccuper davantage des conséquences.



xxix^e siècle

Lorsque le **Vaisseau temporel** arrive au **xxix^e siècle**, il explose en raison d'un mauvais recalibrage de sa matrice temporelle. C'est pour étudier ce désastre que **Braxton** remonte dans le passé, ce qui crée un cycle de causalité.



xx^e siècle

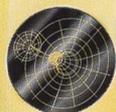
xxix^e siècle

Starling a maintenant l'intention d'effectuer lui-même un saut dans le futur; or, c'est ce qui provoquera l'explosion au **XXIX^e siècle**. Par chance, *Voyager* réussit à l'arrêter, créant ainsi un futur différent de celui d'où provient Braxton qui lui est apparu au début du voyage – un futur dans lequel l'explosion ne se produit

pas. Ce Braxton-ci est remplacé par un Braxton d'un **XXIX^e siècle** épargné, qui ne vient dans le passé

que pour escorter *Voyager* jusqu'à son temps et son lieu corrects. L'équipage du vaisseau du **XXIV^e siècle** est

donc conscient des deux versions possibles de son futur. Reste à voir laquelle attend Starfleet...



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 29D

BRAXTON ET L'AEON



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

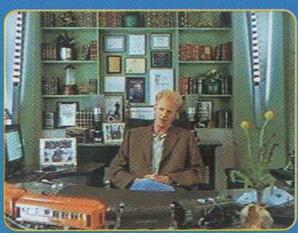
▼ **Starling conserve le VAISSEAU TEMPOREL AEON au siège de son entreprise, en attendant de s'en servir pour aller au **XXIX^e siècle**.**



LA TEMPORALITÉ DE VOYAGER

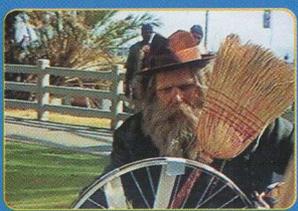
Années 1960-1990

Henry Starling récupère différents appareils du **Vaisseau temporel Aeon**, puis prétend être l'auteur d'inventions telles que l'ordinateur portable, l'Internet et le lecteur de codes à barres. Il est le fondateur de la firme **Chronowerx**.



Années 1960-1990

Braxton vit comme un clochard en Californie. Son histoire n'étant étayée par rien, il est considéré comme un malade mental – il séjournera d'ailleurs dans une institution psychiatrique.



1996 : I

L'**U.S.S. Voyager** sort du flux temporel pour se placer en orbite autour de la Terre, après avoir été entraîné dans la même faille temporelle que celle qui a déposé **Braxton** dans les années 1960. **Starling**, qui a récupéré tout ce qu'il a pu dans le **Vaisseau temporel**, veut encore faire un bond



XXIX^e siècle

La catastrophe se produit: des fragments de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656** sont découverts parmi les décombres. Le **capitaine Braxton** du **Vaisseau temporel Aeon** remonte le temps pour enquêter.

dans le **XXIX^e siècle** afin de se procurer d'autres appareils du futur. Sachant que cela va entraîner une catastrophe, *Voyager* tente de l'en empêcher en tirant une torpille qui emprunte aussi la faille et provoque une explosion.



1967

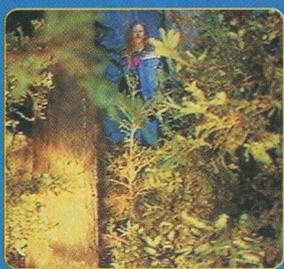
1996

2372

XXIX^e siècle

1967

Alors qu'il campe dans les High Sierras, en Amérique du Nord, **Henry Starling** assiste au crash d'un **Vaisseau temporel** venu du futur.



1996 : II

Une faille s'ouvre dans l'espace, d'où surgit l'**Aeon**. Le **Braxton** de ce vaisseau n'a jamais rencontré l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**, mais l'ayant détecté dans un temps et un lieu auxquels il n'appartient pas, il le ramène au **XXIV^e siècle**, dans le **quadrant Delta**.



2372

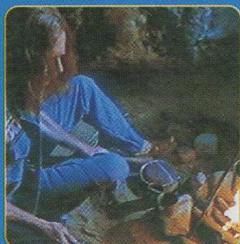
L'**U.S.S. Voyager NCC-74656** est contacté par **Braxton**, qui affirme que ce vaisseau est responsable d'un désastre en son propre siècle. Pour empêcher la catastrophe, il doit détruire *Voyager*. Les deux vaisseaux s'affrontent, ce qui déstabilise la faille de Braxton. Celui-ci tout comme *Voyager* y sont entraînés et ainsi ramenés au **XX^e siècle**.



FUTUR PARALLÈLE CRÉÉ

1967

Rien de notable ne se produit pendant les vacances du jeune **Henry Starling** dans les High Sierras.



XX^e siècle

Sans le vaisseau du **XXIX^e siècle** pour lui fournir des éléments de technologie avancée, **Henry Starling** ne déclenche pas la révolution informatique.



1996

Une faille s'ouvre dans l'espace, d'où sort le **Vaisseau temporel Aeon**. Le **Braxton** de ce vaisseau n'a jamais rencontré l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**, mais l'ayant détecté dans un temps et un lieu auxquels il n'appartient pas, il le ramène au **XXIV^e siècle**.



XXIX^e siècle

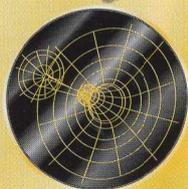
Le **capitaine Braxton** repère la trace d'un vaisseau du **XXIV^e siècle**, l'**U.S.S. Voyager**, en orbite autour de la Terre du **XX^e siècle**. Il se rend dans le passé pour l'escorter dans le flux temporel jusqu'aux temps et lieu appropriés.



1967

1996

XXIX^e siècle

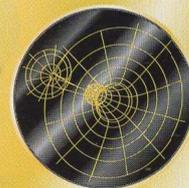


PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 29F



PHÉNOMÈNES
SPATIAUX

DEUX CAPITAINES PICARD

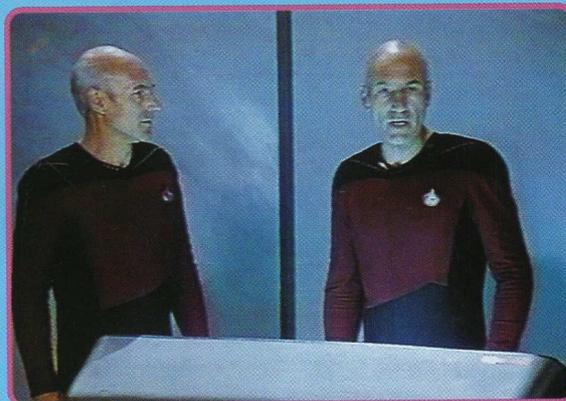
En 2365, une anomalie temporelle propulse le capitaine Jean-Luc Picard et une capsule de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* six heures dans le passé. Picard sombre alors dans le coma, mais sa présence dans la nouvelle temporalité permet à son double de sauver sa version de l'*Enterprise*.

Toutes les anomalies temporelles ne trouvent pas nécessairement d'explications satisfaisantes – pas plus que les circonstances qui les entourent d'ailleurs. Dans certains cas, les informations disponibles sont tout simplement

insuffisantes pour permettre de déterminer précisément ce qui s'est produit. Ainsi, en 2365, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* est impliqué dans un étrange incident temporel qui n'entre pas dans le champ de ce que la **Fédération unie des Planètes** a pu apprendre au sujet des voyages dans le temps.

Picard et Picard

L'*Enterprise* découvre une navette de la Fédération à la dérive dans l'espace. Lorsqu'on la ramène à bord du vaisseau, elle s'avère être la **capsule El-Baz** de ce même vaisseau, venue de six heures dans le futur ; à l'intérieur se trouve une autre version du **capitaine Picard**, appartenant aussi

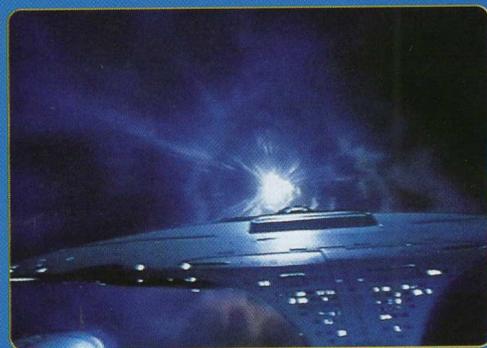


▲ **À la suite d'une rencontre avec une anomalie temporelle, deux capitaines Jean-Luc Picard sont présents ensemble à bord de l'ENTERPRISE.**

au futur. Il apparaît que, dans une temporalité, l'*Enterprise* rencontre une anomalie tourbillonnaire dans l'espace, s'en

rapproche pour l'étudier, mais se trouve dans l'incapacité de lui échapper ; il lui faut user de toute sa puissance pour éviter d'être

TEMPORALITÉ INITIALE



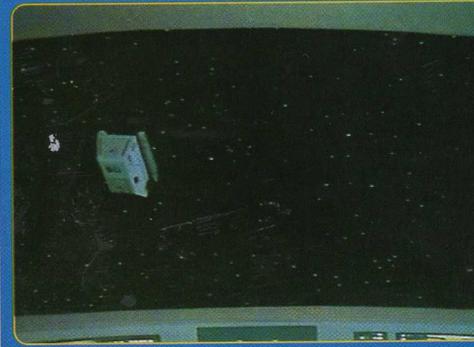
L'*U.S.S. Enterprise* rencontre une anomalie spatiale tourbillonnaire. S'approchant pour essayer de mieux comprendre, le vaisseau est pris au piège de cette anomalie, sans savoir comment s'en dégager.



Les senseurs de la navette enregistrent tous les événements survenus au moment du départ de Jean-Luc Picard, y compris l'au revoir de Riker. Quand la navette a quitté le vaisseau, l'*Enterprise* est détruite.



L'anomalie identifie le capitaine Picard comme étant le cerveau de l'*Enterprise* et passe à l'attaque. Le vaisseau étant en péril, le capitaine décide de partir, avec l'espoir de détourner l'anomalie.



La navette de Jean-Luc Picard est indemne mais, pour des raisons inconnues, projetée six heures dans le passé. Elle est découverte par l'*Enterprise* avant que l'équipage de cette temporalité n'ait rencontré l'anomalie.



PHÉNOMÈNES
SPATIUX

Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 29F

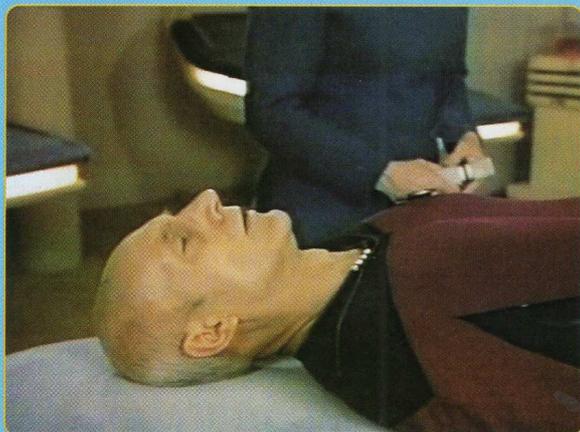


PHÉNOMÈNES
SPATIUX

Le Picard du futur est catatonique. Le Dr Pulaski pense que son horloge interne a été perturbée par le voyage dans le passé.

DEUX CAPITAINES PICARD

Alors que l'U.S.S. ENTERPRISE approche du moment où le Picard du futur a quitté son propre vaisseau, le capitaine se rétablit, toujours décidé à partir du spatonef.



correctement. Cette théorie est étayée par le fait que le capitaine se remet à l'approche du moment où il a quitté l'Enterprise. L'équipage s'aperçoit en outre que le voyage temporel a modifié la polarité de l'alimentation en énergie de la navette. Ces effets n'étant pas d'ordinaire associés aux voyages dans le temps, il est probable qu'ils sont liés à la méthode de ce voyage précis.

Les journaux de bord de la navette sont endommagés, mais ils révèlent néanmoins que Picard a quitté l'Enterprise à bord de la navette peu avant la destruction du vaisseau. Au cours des six heures qui suivent, l'équipage de l'Enterprise rencontre l'anomalie et se trouve pris au piège.

Un autre cours

Cette fois cependant, il y a deux capitaines Picard à bord ; celui du futur se rétablit suffisamment pour



comprendre la situation, tout en restant désorienté. Il essaie de quitter derechef l'Enterprise, mais l'autre Picard, conscient que c'est cela qui a provoqué l'anéantissement du vaisseau, l'en empêche. Convaincu que l'on ne sauvera pas l'Enterprise en tentant de fuir l'anomalie, il ordonne au contraire de la traverser. Pour une raison non encore élucidée,

le double du capitaine Jean-Luc Picard et sa navette disparaissent en parvenant au moment où ils ont quitté leur propre temporalité. Dans d'autres circonstances, ces êtres ont pu se déplacer dans le temps sans qu'un tel phénomène ne se produise, ce qui indique que la Fédération a encore beaucoup à apprendre au sujet des différents modes de voyage dans le temps.

attiré en son sein. L'anomalie semble douée d'intelligence ; elle identifie Jean-Luc Picard comme étant le cerveau de l'Enterprise et entreprend de l'attaquer. Il monte à bord d'une navette et quitte le vaisseau afin de protéger l'équipage ; aussitôt après, l'Enterprise est détruit par l'anomalie.

Une nouvelle temporalité

Picard et la navette sont comme propulsés dans le passé, ce qui engendre une

nouvelle temporalité dans laquelle l'Enterprise parvient à récupérer la navette du futur, de sorte que Picard peut faire sa propre rencontre.

Pour une raison inconnue, ce voyage dans le temps produit un profond effet sur le capitaine comme sur la navette. Le métabolisme de Picard a été bouleversé, le plongeant dans une semi-catatonie. Le Dr Pulaski pense que son sens du temps est si perturbé qu'il ne peut fonctionner

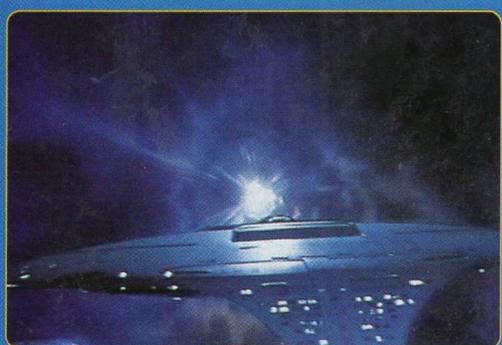
TEMPORALITÉ MODIFIÉE



L'équipage de l'U.S.S. Enterprise récupère la navette et découvre à son bord le Picard comateux. Après quelques péripéties, on parvient à recouvrer les journaux de bord de la navette.



Le Picard du futur se remet et tente de quitter l'Enterprise, mais le Picard de la temporalité initiale se rend compte que son homologue a fait un mauvais choix ; il le neutralise.



L'Enterprise rencontre l'anomalie et se trouve pris au piège mais, cette fois, l'équipage est au courant que, dans l'autre temporalité, cette anomalie a détruit le vaisseau.



Dans la temporalité « normale », Picard ordonne à l'Enterprise de foncer au cœur de l'anomalie ; cette fois, le vaisseau s'en sort indemne. Le double de Picard et sa navette disparaissent.