

# STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 30 ans  
EDITIONS FRANCE

**L'USSAI-DE PROIE KLINGON**

Le plus grand

**L'Empire Klingon**

Le dernier challenger

**Le développement des Klingons**

depuis toujours

**STAR TREK en 3D de temps**

La 3D est interactive

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

Les détails pour les visiteurs

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire





# La sonde Cétacée

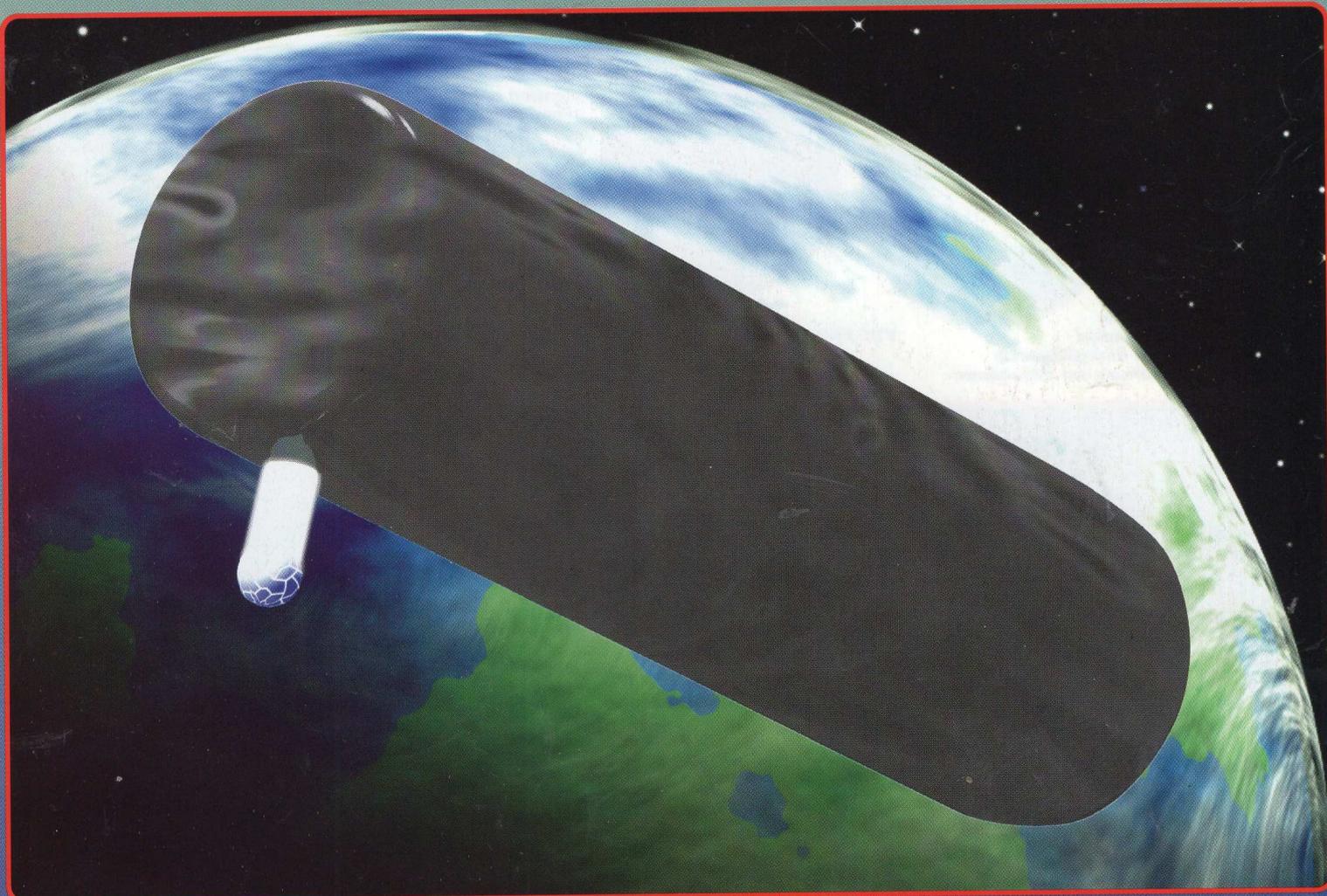
C'est sans nul doute l'un des phénomènes les plus étranges qui se soit jamais manifesté dans l'espace de la **Fédération**: en 2286, un mystérieux objet venu des profondeurs de la Galaxie, émettant des signaux inintelligibles, sème la destruction sur son parcours. Destination: la Terre. **Starfleet** tente de l'arrêter, mais sans succès.

## AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 1A L'OBJECTIF DE LA SONDE CÉTACÉE
- 2 V'GER
- 3 NOMAD
- 4 LA SONDE KATAAN
- 5 LA SONDE CYTHÉRIENNE
- 6 L'ARRAY DU POURVOYEUR
- 7 AUTRES SONDÉS EXTRATERRESTRES

## AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

STAR TREK IV: RETOUR SUR LA TERRE .....Dossier 75



Le premier contact avec la **sonde Cétacée** (ou simplement la « **Sonde** ») intervient en 2286, dans un secteur proche de la **Zone neutre romulienne**. Au lendemain du **désastre de Genesis**, les relations entre la **Fédération** et les **Klingons** sont très tendues, et sont quasi inexistantes avec les **Romuliens**.

La **Sonde** quitte la Zone neutre et pénètre dans le territoire de la **Fédération** à une vitesse étonnante. L'**U.S.S. Saratoga NCC-1937** est le premier vaisseau de la **Fédération** à la rencontrer, ou tout du moins à en confirmer l'existence auprès du **Quartier Général** de la **Fédération** sur Terre.

Cette **Sonde** se présente sous la forme d'un énorme cylindre métallique parfaitement lisse, dépourvu de tout moyen de propulsion apparent. À l'une de ses extrémités, se trouve une cavité brillamment éclairée d'où surgit un éclatant rayon d'énergie. Une sphère en rotation au bout du rayon semble émettre un étrange signal, transporté par une onde d'amplification d'une puissance gigantesque et – involontairement? – destructrice.

La **Sonde** paraît être à la recherche de quelque chose. À en juger par la projection de sa trajectoire, il se pourrait qu'elle espère trouver cette chose sur la planète Terre.



▲ L'**U.S.S. SARATOGA**, vaisseau de **CLASSE MIRANDA**, tente d'observer de près la **SONDE CÉTACÉE**, ignorant ses effets dévastateurs sur tout ce qui s'approche d'elle.



## La sonde Cétacée



VUE LATÉRALE (CI-DESSUS)



SONDE (DÉTAIL)

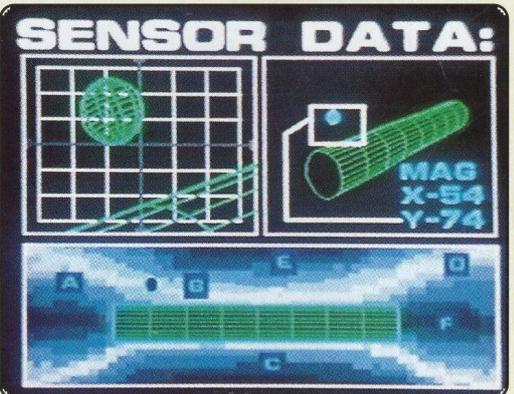


Seule caractéristique externe marquante de la SONDE, cette sphère en suspension dans un champ énergétique se rétracte et tournoie sur elle-même.



VUE FRONTALE

Une station spatiale de la Fédération tente d'analyser les données recueillies par les senseurs pour déterminer ce qu'est la SONDE, mais pas plus que les autres vaisseaux de Starfleet elle ne parvient à en percer le mystère ou à la détourner de son inexorable trajectoire.



### À la dérive

Le *Saratoga* ne parvient pas à établir le contact avec la *Sonde*. Il s'en rapproche, mais tous ses systèmes sont alors neutralisés par le signal à très haute énergie émis par la *Sonde*. La passerelle de commandement du *Saratoga* est plongée dans le noir : ce puissant vaisseau de classe *Miranda* se met à dériver dans l'espace.

D'autres astronefs, parmi lesquels deux vaisseaux klingons, subissent le même sort en tentant d'intercepter l'étrange objet. Il semble que rien ne puisse détourner la *Sonde* de sa mystérieuse mission. Il serait vain de vouloir la détruire, car tout appareil suffisamment proche pour braquer ses armes contre elle serait mis hors d'état par l'onde avant d'avoir pu tirer.

Parvenue dans le système solaire, la *Sonde* se place en orbite autour de la Terre et dirige ses signaux vers les océans de cette planète.

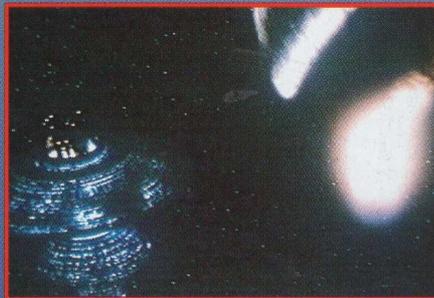
L'effet est dévastateur. L'onde d'énergie ionise les océans, projette ce

gigantesques panaches d'eau dans les airs ; de terribles tempêtes se déchaînent, une dense couverture nuageuse enveloppe la planète. L'onde et les phénomènes météorologiques qu'elle provoque perturbent gravement l'alimentation électrique sur la Terre.

**Starfleet** est impuissant, les scientifiques ignorent tout de la *Sonde*. Le **Président du Conseil de la Fédération** en est réduit à lancer un signal de détresse planétaire : tous les vaisseaux spatiaux doivent éviter la Terre.

Heureusement, ce signal est reçu par le seul vaisseau de la Galaxie capable de sauver la planète, un vaisseau commandé par un renégat : l'**amiral James T. Kirk**...

▶ **La SONDE est en vol orbital autour de la Terre : ses surpuissantes émissions provoquent de catastrophiques tempêtes.**



▶ **À l'approche de la SONDE, une station spatiale de la Fédération voit tous ses systèmes neutralisés.**



▶ **Les doutes quant à la destination de la SONDE sont dissipés : elle se place en orbite autour de la Terre.**





# L'objectif de la sonde Cétacée

Le Quartier Général de Starfleet s'estime impuissant à enrayer l'inexorable progression de la sonde Cétacée, qui menace de détruire la Terre. L'alerte est lancée : tous les engins spatiaux doivent se tenir à l'écart de cette planète condamnée.

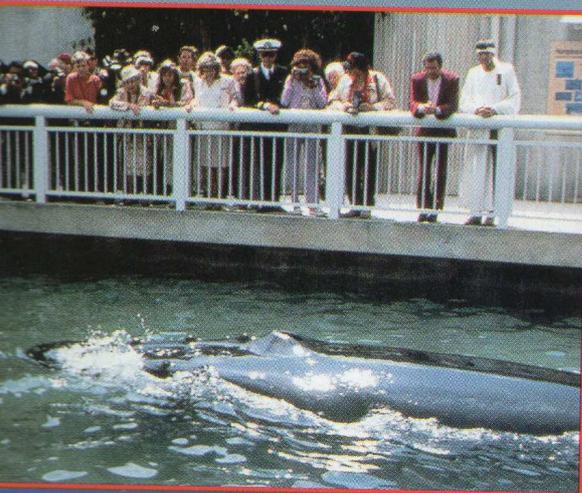
**U**n *Oiseau-de-Proie klingon* capturé par Starfleet – et rebaptisé *H.M.S. Bounty* – se dirige également vers la Terre à son retour de la planète **Vulcain**. Ce vaisseau a été réquisitionné par celui qui reste l'**amiral James T. Kirk**, accompagné de l'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* détruit. Kirk avait enfreint les règlements de Starfleet en se portant au secours de son ancien officier **Spock** sur la **planète Genesis**. C'est précisément Spock qui parvient à décoder et à analyser le message de la **Sonde** : elle communique dans un ancien langage terrestre, celui d'une espèce éteinte au **xxiii<sup>e</sup> siècle**, *Megaptera nvaengliae* (la jubarte, ou baleine à bosse).

**L'effet de fronde**  
En se servant de l'effet de fronde, une manœuvre découverte et mise au point par le capitaine Kirk à bord de l'*Enterprise*, le *Bounty* enroule sa trajectoire autour du Soleil pour atteindre une vitesse telle que la distorsion l'éjecte hors de son secteur temporel. À l'issue d'un retour dans le temps, le *Bounty* arrive sur la Terre à une époque – la fin du **xx<sup>e</sup> siècle** – où les mégaptères n'ont pas encore disparu. Kirk et ses compagnons capturent deux baleines, **George** et **Gracie**, qui ont été relâchées en mer par l'Institut de recherches sur les cétacés, à San Francisco. Les deux



▲ La **SONDE CÉTACÉE** transmet son message. Son objectif est mystérieux, mais le fait qu'elle essaie de communiquer avec des jubartes donne à penser que ces mégaptères – ainsi que tous les autres cétacés peut-être – furent placés sur Terre il y a des milliers d'années par une civilisation extraterrestre.

▶ **L'OISEAU-DE-PROIE KLINGON**, sous le commandement de l'amiral Kirk, regagne le San Francisco du **xxiii<sup>e</sup> siècle** avec deux baleines à bosse, afin d'empêcher l'anéantissement de la Terre par la **SONDE**.



▶ À San Francisco, ces visiteurs de l'Institut de recherche sur les cétacés ignorent que les deux baleines qu'ils admirent sauveront l'humanité et la biosphère terrestre au **xxiii<sup>e</sup> siècle**.





## L'objectif de la sonde Cétacée

baleines à bosse repartent vers le futur dans une cale du *Bounty*. La directrice adjointe de l'institut, **Gillian Taylor**, qui a contribué à l'opération, est également du voyage.

### Happy end

De retour au **XXIII<sup>e</sup>** siècle, les baleines sont relâchées dans le port de San Francisco, où elles « chantent » aussitôt leur réponse au message de la *Sonde*. Celle-ci, apparemment satisfaite, cesse ses émissions et quitte l'orbite terrestre. Les effets atmosphériques dévastateurs s'apaisent. La Terre est sauvée.

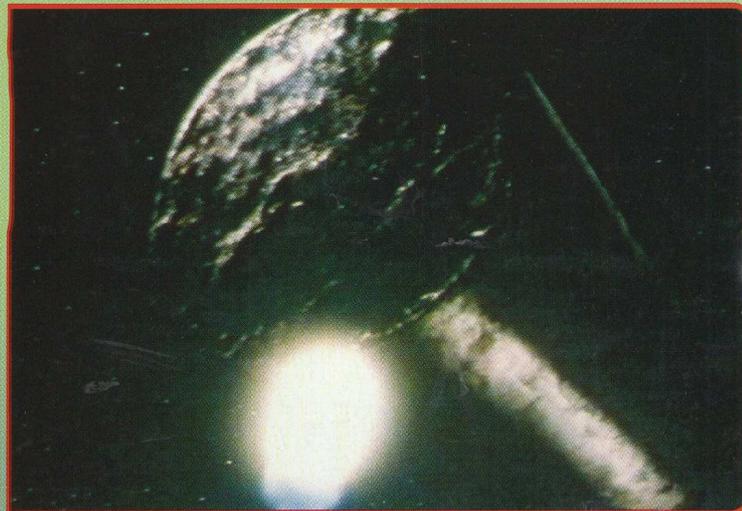
L'équipage du *Bounty* essuie des réprimandes pour s'être antérieurement mutiné, mais, eu égard à l'audacieux sauvetage de la planète, les charges sont abandonnées et il est réintégré dans Starfleet – toutefois, l'amiral Kirk, reconnu coupable de désobéissance, est rétrogradé. Désormais simple capitaine, il se voit confier le commandement d'un nouveau vaisseau : l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-A**.



▲ Le Dr McCoy et Spock aux commandes de l'OISEAU-DE-PROIE KLINGON rebaptisé H.M.S. BOUNTY. Pour avoir sauvé la Terre, Kirk retrouvera un poste au sein de Starfleet.



▲ George et Gracie (du nom d'un duo de comiques du **XX<sup>e</sup>** siècle, George Burns et Gracie Allen) maîtrisent le langage de la mystérieuse SONDE.

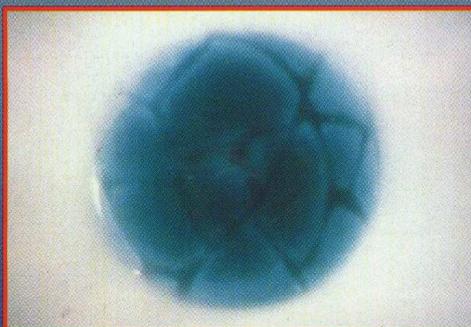


▲ Sans perdre de temps, la SONDE établit le contact avec les baleines. Une fois la communication instaurée, les catastrophes atmosphériques cessent.



◀ La communication s'achève : la sphère en suspension à l'extérieur de la SONDE commence à se rétracter.

▶ Le contact ayant abouti, la SONDE est satisfaite. La sphère rentre à l'intérieur de la SONDE, qui fait demi-tour et repart vers une destination inconnue.



▲ Vue rapprochée de la sphère en rotation suspendue au-dessous de la SONDE tant que celle-ci émet son message aux effets involontairement destructeurs.





# Voyager VI

Le programme Voyager a été conçu par les Terriens dans le but d'accroître leur connaissance des planètes situées aux confins du système solaire. *Voyager VI* a fait mieux que remplir cet objectif en continuant à transmettre des informations longtemps après avoir quitté l'orbite de Pluton.

La sonde *Voyager VI* constitue le point culminant de l'un des programmes d'exploration spatiale les plus réussis de la fin du <sup>xx</sup>e siècle. Officiellement approuvée en mai 1972, la mission Voyager fut supervisée par les ingénieurs du Jet Propulsion Laboratory (JPL), qui faisait alors partie de la NASA (National Aeronautics and Space Administration).

Toutes les sondes Voyager étaient pratiquement identiques. Chacune d'elles se composait de plus de 65 000 pièces. Elles étaient alimentées par des générateurs thermoélectriques qui convertissaient la chaleur produite par la décomposition radioactive naturelle du plutonium en électricité, celle-ci servant au fonctionnement des instruments, des ordinateurs, des appareils de communication et des autres systèmes. Elles emportaient un vidéodisque en or sur lequel figuraient des salutations enregistrées en 55 langues, un échantillon de divers types de musique, 116 images, ainsi que des diagrammes illustrant des concepts mathématiques et la localisation de l'origine des sondes gravés sur la face du disque.

## L'exploration du système solaire

Voyager II fut lancée le 20 août 1977 du Centre spatial Kennedy de Cap Canaveral, en Floride, quelques semaines avant le lancement de Voyager I, le 5 septembre. La mission initiale de ces deux premières sondes Voyager était d'étudier de près Jupiter et Saturne, les anneaux de Saturne et les plus gros satellites de ces deux planètes. Construites pour durer cinq ans, elles continuèrent de transmettre des données recueillies à proximité de Neptune, d'Uranus, de Pluton et d'une cinquantaine de satellites, avant de quitter le système solaire au début des années 1990. Longtemps après être sorties de l'héliosphère, Voyager I et II transmettent

▶ **La sonde VOYAGER VI d'origine demeure presque intacte au centre de l'énorme V'GER. Elle a de très loin surpassé les attentes de ses créateurs en réunissant plus de données qu'on aurait pu imaginer.**

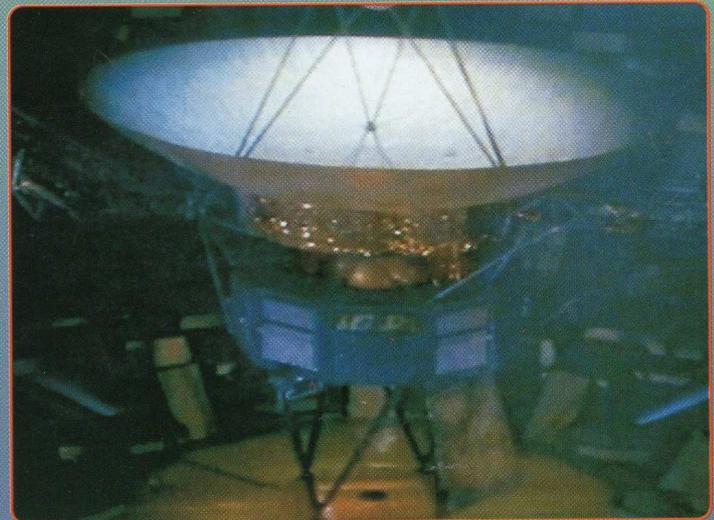
des informations sur l'espace intersidéral, pour finalement cesser de fonctionner en 2020.

Le succès de la mission Voyager se poursuivit avec le lancement de *Voyager III*, *IV* et *V* à la fin du <sup>xx</sup>e siècle. Prolongeant les succès de Voyager I et II, ces sondes accrurent la compréhension des planètes les plus éloignées du Soleil et jetèrent les bases du lancement de la sonde *Nomad*, en 2002.

Le dernier engin de la série Voyager, *Voyager VI*, fut lancé de Cap Canaveral à la fin de 1999. Ses objectifs étaient plus ambitieux que ceux de ses prédécesseurs : cette sonde était programmée pour recueillir toutes les données accessibles, apprendre tout ce qu'il lui était possible d'apprendre et transmettre ces informations à ses créateurs. Sa programmation permettait à *Voyager VI* de s'adapter au gré des circonstances tout en réunissant d'importantes quantités de données.

## Perdue dans l'espace

Pendant plusieurs années *Voyager VI* fonctionna à la perfection, mais, peu après avoir quitté le système solaire, la sonde rencontra un trou noir. Incapable d'échapper à son attraction, elle fut entraînée au cœur de ce trou noir :



tout contact avec la Terre cessa alors.

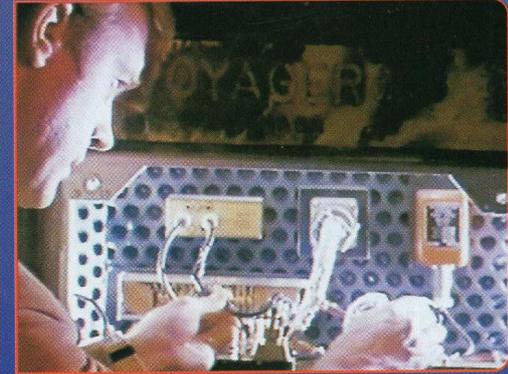
Puis *Voyager VI*, gravement endommagée, émergea de l'autre côté de la Galaxie, où elle trouva sur sa route une planète peuplée de machines vivantes. Les habitants de cette planète, reconnaissant en *Voyager VI* une âme sœur, lui donnèrent la faculté de mener à bien sa directive première, à savoir apprendre tout ce qui se pouvait apprendre pour transmettre ces connaissances à ses créateurs. Ils construisirent une énorme machine autour de la sonde et la dotèrent d'une immense capacité de stockage de données ainsi que de la faculté de détruire des objets en vue d'un entreposage tridimensionnel. Au cours de son long voyage de retour vers la Terre, *Voyager VI* accumula tant de données qu'elle finit par accéder à la conscience. Toutefois, en raison des dommages qu'elle avait subis, elle crut désormais que son nom était *V'Ger*.



▶ **La sonde VOYAGER VI est minuscule par rapport à l'énorme machine V'GER construite autour d'elle : VOYAGER VI n'a qu'une dizaine de mètres de long, quand V'GER fait plus de 82 UA de diamètre.**



▶ **VOYAGER VI poursuit son objectif initial : apprendre tout ce qui peut s'apprendre. Mais, en raison de la saleté et des dégâts subis par la sonde, celle-ci devient persuadée que son véritable nom est V'GER.**



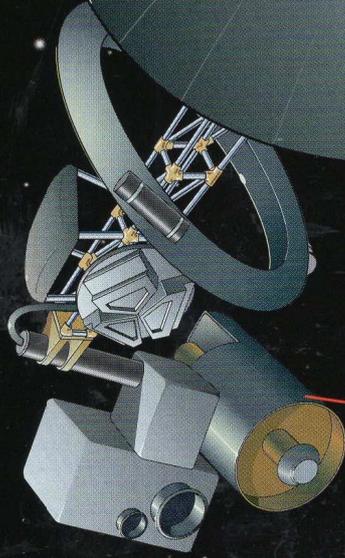
▶ **Au cœur de la machine extrêmement complexe et perfectionnée qu'est V'GER, VOYAGER VI emploie toujours la technologie primitive en usage dans les années 1990, quand elle fut lancée de la Terre.**

### AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 1 LA SONDE CÉTACÉE
- 1A L'OBJECTIF DE LA SONDE CÉTACÉE
- 2A V'GER
- 3 LA SONDE NOMAD
- 4 LA SONDE DE KATAAN
- 5 LA SONDE CYTHÉRIENNE
- 6 L'ARRAY DU POURVOYEUR

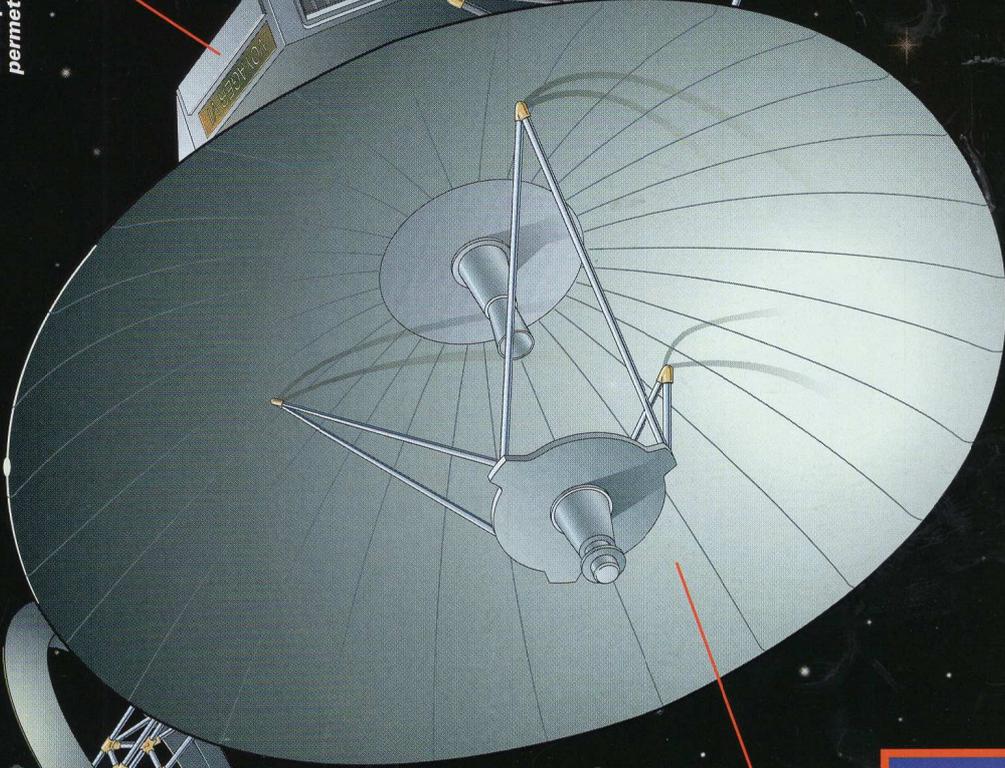
### AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

STAR TREK : LE FILM ..... Dossier 72



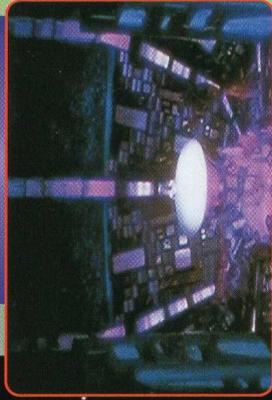
Cet amas d'instruments comprend plusieurs caméras et divers appareils de mesures, dont des détecteurs de plasma et de rayons cosmiques.

Divers panneaux sont fixés sur le corps de VOYAGER VI; l'un d'eux permet d'identifier cet engin.



Cette antenne haute définition est employée pour recevoir et transmettre la plupart des données que VOYAGER VI peut recueillir.

VOYAGER VI peut contrôler sa trajectoire au moyen de ses propulseurs.



VOYAGER VI survit pendant des siècles; avec l'aide d'une lointaine civilisation mécanique, elle recueille une extraordinaire quantité d'informations avant de repartir vers la Terre.

La sonde, qui pèse environ 800 kg, possède une énorme capacité de stockage de données.

VOYAGER VI est alimentée en électricité par un générateur thermoélectrique à radio-isotope.

### VOYAGER VI

**Type :** Sonde spatiale  
**Équipage :** Aucun  
**Propulsion :** Générateur thermoélectrique au plutonium  
**Caractéristiques :** Détecteur de rayons cosmiques, détecteur de plasma, détecteur de particules, spectromètre, radiomètre, caméras

# Voyager VI

Voyager VI est la dernière d'une série de sondes conçues pour explorer le système solaire. Elle a été programmée de façon à rassembler le plus d'informations possibles avant de perdre le contact avec la Terre.



# V'Ger

La gigantesque entité qui se fait appeler **V'Ger** est l'une des formes de vie les plus extraordinaires jamais rencontrées par la **Fédération**. Elle dégage des niveaux d'énergie énormes et possède une capacité d'évolution inhabituelle.

L'entité connue sous le nom de **V'Ger** est une forme de vie biomécanique qui pénètre dans l'espace **klinging** puis dans celui de la **Fédération** en 2271. Elle ne ressemble à rien de ce que **Starfleet** a rencontré auparavant. À première vue, on dirait un immense nuage – beaucoup plus gros qu'une planète – engendrant une énorme quantité d'énergie.

Lorsque **V'Ger** entre dans l'espace des Klingons, ceux-ci dépêchent trois **Croiseurs cuirassés**, conduits par le **Croiseur impérial klingon Amar**, en mission d'investigation. Le diamètre du nuage est évalué à plus de 82 UA (unités astronomiques), soit plus de 12 milliards et 300 millions de kilomètres. Apparemment, les trois vaisseaux klingons sont détruits lors de cette rencontre. Le nuage engendre des faisceaux d'énergie qui crépitent autour d'eux, puis ils semblent se désintégrer.

On retrouve ensuite le nuage à la station de surveillance **Epsilon IX**, près de la frontière klingonne. **Epsilon IX** parvient à effectuer des scannages limités de cette anomalie, bien que la plupart d'entre eux soient réfléchis vers leur point d'origine. L'équipe d'**Epsilon IX** détecte indirectement la présence au cœur du nuage d'un corps solide – un vaisseau spatial peut-être. Selon toute vraisemblance, **V'Ger** interprète les scannages d'**Epsilon IX** comme des actes hostiles : la station est bientôt détruite de la même manière que l'ont été les vaisseaux klingons.

L'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** est chargé d'intercepter le nuage alors qu'il est encore à 54 heures de la Terre. Parvenu au point où le nuage a été localisé, l'**Enterprise** se rend compte que celui-ci est composé d'énergie de puissance douze – plus importante que celle de milliers de spatonefs.

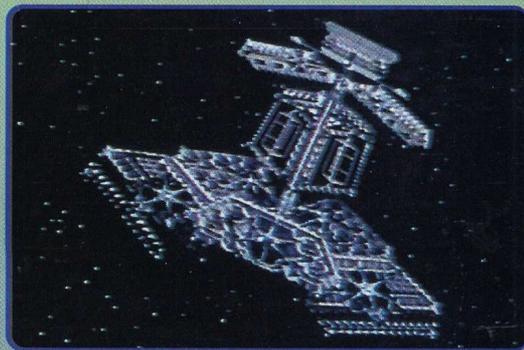
Les messages en linguacode ne suscitent aucune réaction : à l'évidence, l'objet qui se trouve au cœur du nuage ne comprend pas les signaux envoyés par l'**Enterprise**. On s'aperçoit que l'intrus communique sur une fréquence supérieure à un million de mégahertz, et à une vitesse telle qu'un message entier ne dure qu'une milliseconde.

## Puissance de destruction

Le vaisseau situé dans le nuage a la capacité de se défendre au moyen d'une arme à énergie plasmique ; sa composition et son système de guidage sont d'un type inconnu, mais il s'avère que cette arme dispose d'une immense puissance de destruction. Elle fonctionne en outre comme un système de collecte de données ; tout en détruisant un vaisseau, **V'Ger** recueille de gigantesques quantités d'informations et crée ce qui semble être un enregistrement holographique.

**V'Ger** met en œuvre une autre façon, moins destructrice, d'accumuler des données : il scanne l'**Enterprise** au moyen d'un rayon à haute énergie qui laisse indemnes le vaisseau et la majeure partie de l'équipage, tout en enlevant la navigatrice **deltane** de l'**Enterprise**, le **lieutenant Ilia**.

**V'Ger** analyse **Ilia** en détail, jusqu'au niveau cellulaire au moins, avant d'en créer une réplique biomécanique extrêmement fidèle agissant comme une sonde. La copie



Une grande partie des données recueillies au sujet de **V'GER** le sont par la station de monitoring **EPSILON IX**, dont l'équipage est le premier à capter les transmissions klingonnes.



La portion externe de **V'GER** forme un gigantesque nuage, plusieurs fois plus gros qu'une planète comme la Terre. La **Fédération** n'a jamais rencontré d'entité intelligente d'une taille comparable.



**V'GER** détruit au moyen de vrilles d'énergie tout ce qu'elle identifie comme une menace, tout en conservant des enregistrements incroyablement détaillés de ce qu'elle rencontre.



**EPSILON IX** est détruite par l'énorme nuage qui se dirige vers la Terre. Au passage, **V'GER** crée une image en trois dimensions de la station.



L'intérieur de **V'GER** contient plusieurs objets nettement plus gros que l'**U.S.S. ENTERPRISE**. Ce vaisseau est si gigantesque qu'il pourrait accueillir une planète en son sein.



**V'GER** recèle d'énormes enregistrements de toutes les planètes et systèmes stellaires qu'il a trouvés sur sa route. **Spock** estime même que des galaxies entières y seraient enregistrées.



## V'Ger



▲ **L'intérieur de V'GER semble construit comme une série d'immenses salles séparées par des portes en iris et des corridors.**



▶ **L'U.S.S. ENTERPRISE a pénétré dans V'GER. Spock décide d'aller explorer le gigantesque vaisseau. Il revêt une combinaison spatiale pour quitter l'ENTERPRISE, et découvre un environnement qui semble à la fois mécanique et organique.**

▼ **La représentation tridimensionnelle d'Illia porte à la gorge un objet, évoquant une énorme perle, qui semble relié à la conscience de V'GER. Spock exécute une fusion mentale avec cette sonde, qui lui transmet une multitude d'informations.**

est tellement conforme à l'original qu'elle en possède jusqu'aux souvenirs – qui sont toutefois réprimés – mais sa connaissance des comportements humanoïdes demeure rudimentaire ; sans doute cela traduit-il le niveau d'expérience de V'Ger lui-même. Un niveau d'éducation considérable lui est nécessaire pour jouer un rôle de liaison entre V'Ger et l'équipage de l'Enterprise.

### Au sein du nuage

Entouré par des couches successives de formations nuageuses, la partie « vaisseau » de V'Ger est extrêmement imposante : comparés à elle, les plus gros spatonefs semblent microscopiques. Elle contient de multiples salles dont les ouvertures circulaires s'ouvrent pour permettre le passage d'une section à la suivante – ou se ferment pour l'interdire. La configuration de l'intérieur du vaisseau est pratiquement symétrique, sans que rien n'indique sa fonction ou sa nature. Celle-ci semble organique, alors même que l'entité n'abrite aucun être vivant biologique.

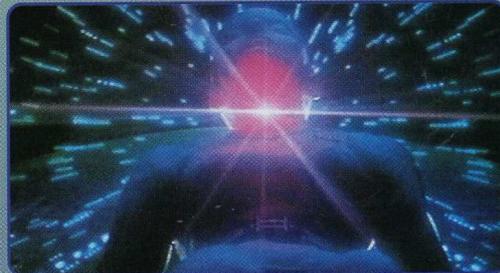
Dans une partie du vaisseau, se trouve une structure tridimensionnelle de stockage des données où sont entreposées des représentations à échelle réelle de toutes les données recueillies par V'Ger. Lorsque le **commander Spock** pénètre dans cette zone lors de la rencontre entre l'Enterprise et V'Ger, il y voit des images de tout ce que la surpuissante entité a rencontré au cours de son long voyage, y compris des représentations des trois croiseurs klingons, de la station *Epsilon IX* et du lieutenant Ilia. Spock essaie d'accéder à ces données par le biais d'une **fusion mentale vulcaine** : submergé par la quantité d'informations, il sombre dans l'inconscience.

V'Ger est capable de contrôler les conditions atmosphériques au sein de sa circonférence, et même de créer un environnement de **classe M**.

Au cœur du vaisseau, un vaste amphithéâtre circulaire comprend des conduits de données assurant un flux constant vers le centre de la cuvette.

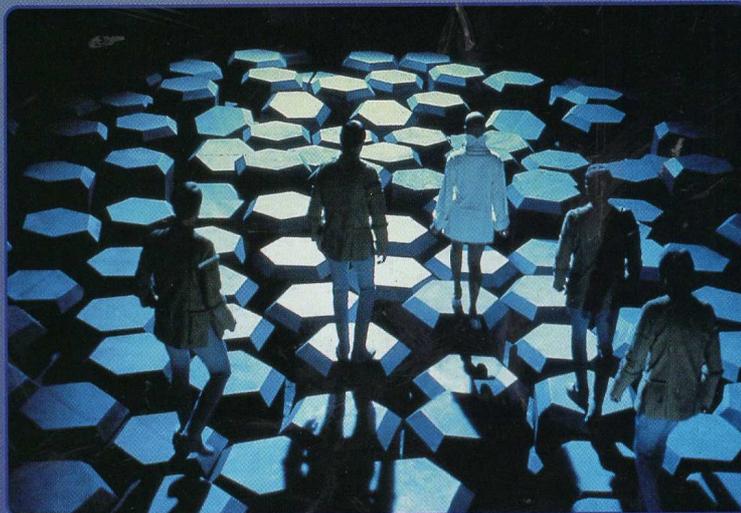
### Le cœur originel

Le centre de cette cuvette est occupé par la partie la plus ancienne de V'Ger : **Voyager VI**, sonde spatiale lancée par la NASA à la fin des années 1990. Tout le vaisseau entourant la sonde *Voyager* a été construit par une espèce d'entités mécaniques dont le but était d'aider *Voyager VI* à parachever sa programmation : apprendre tout ce qui se peut apprendre, puis transmettre ces connaissances à son créateur. Au cours de son voyage de retour vers la Terre, *Voyager VI* – ou V'Ger, comme la sonde en est venue à se considérer elle-même – a accumulé tant de savoir qu'elle est désormais douée de conscience.



V'Ger possède à un degré phénoménal la faculté d'évoluer. Percevant qu'il lui manque ces éléments intuitifs, irrationnels, qui permettent aux êtres humains de traiter certains concepts aussi complexes que non scientifiques, elle opère sa fusion avec un humain et dissout sa forme physique pour évoluer vers un nouveau plan d'existence.

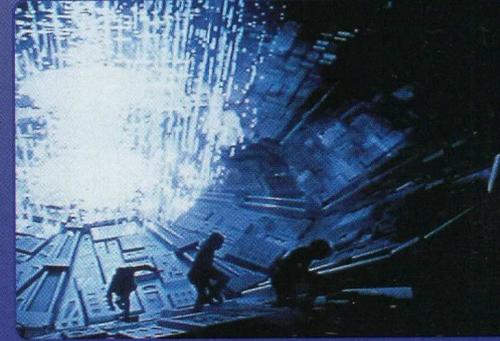
▶ **V'Ger s'articule autour d'un unique amphithéâtre. L'équipage de l'ENTERPRISE ayant proposé à V'GER de l'informer au sujet de son créateur, l'entité fait entrer ses visiteurs dans cette zone centrale. Les parties externes de l'amphithéâtre sont faites de blocs hexagonaux qui conduisent à une « scène » centrale. Cette partie de V'GER contient une sonde primitive : VOYAGER VI.**



▲ **La partie la plus ancienne de V'GER est une sonde lancée de la Terre au XX<sup>e</sup> siècle, qui au fil des ans s'est considérablement enrichie.**



▲ **V'GER s'est dotée de la faculté d'évoluer. Le commander Decker lui ayant communiqué les informations qu'elle souhaitait, l'entité opère sa fusion avec lui.**



▲ **Alors que V'GER se dirige vers un autre plan d'existence, son corps physique se désintègre. Les officiers de l'ENTERPRISE ont tout juste le temps de prendre la fuite.**



# La mission de V'GER

Les spécialistes de la NASA ne se doutaient absolument pas, lorsqu'ils lancèrent la sonde *Voyager VI* à la fin du <sup>xx</sup>e siècle, qu'elle reviendrait vers la Terre trois siècles plus tard, porteuse de plus d'informations que l'on n'aurait pu imaginer.

**P**our comprendre les objectifs de *V'Ger*, il faut savoir ce qui est arrivé à cette sonde, jadis fort simple, pendant les trois siècles écoulés entre son entrée dans un trou noir (survenue peu après sa sortie du système solaire) et son retour vers la planète de sa création, au cours de l'année 2271. *Voyager VI* ressurgit du trou noir de l'autre côté de la Galaxie; elle y tombe dans le champ gravitationnel d'une planète peuplée de « machines vivantes ». Ces êtres doués de conscience découvrent *Voyager VI* endommagée par ses voyages. La plaque d'identification fixée à l'extérieur de la sonde a brûlé, de sorte que seules restent visibles les lettres « V », « G », « E » et « R »; les habitants de la planète aux machines rebaptisent la sonde « *V'Ger* ».

Ces êtres voient en *V'Ger* un être du même genre qu'eux, en plus primitif. Ils découvrent son programme du <sup>xx</sup>e siècle, fort simple – « apprendre tout ce qui peut être appris et rapporter ces connaissances au créateur » – et l'interprètent de façon littérale. Dotés de technologies très avancées, ils peuvent aider *V'Ger* à remplir sa mission d'une manière bien plus poussée que n'auraient pu l'imaginer les savants qui ont construit et lancé la sonde.

Ils mettent en œuvre un gigantesque engin spatial, dont *V'Ger* est le cœur et le cerveau, et donnent à cette machine la capacité de collecter et de stocker des données sous forme tridimensionnelle. Ils pouvoient aussi *V'Ger* de capacités défensives et sensorielles qui lui permettront de survivre lors de son long trajet de retour vers son créateur.

## Le retour

Tout en couvrant l'immense distance qui la ramène vers la Terre, *V'Ger* entreprend d'accomplir son programme. La sonde recueille des données par le biais de son système d'imagerie en trois dimensions, amassant ainsi d'énormes quantités de connaissances mais détruisant les objets qu'elle « collecte » en chemin. Au cours de son long voyage, *V'Ger* en vient à acquérir la conscience pour devenir – tout comme ses bienfaiteurs – une machine vivante. En tant que machine, elle n'est capable que d'une logique pure et froide, dépourvue d'émotion; pourtant, *V'Ger* en arrive à mettre en question sa propre existence, à se poser les interrogations éternelles auxquelles sont confrontés tant d'êtres de par la Galaxie: « Ne suis-je que cela? N'y a-t-il rien de plus? » *V'Ger* décide que les réponses ne peuvent



▲ **La conscience acquise par V'GER permet à la sonde de retenir les informations qu'elle a été chargée de collecter. Refusant de croire que les hommes sont ses créateurs, elle brûle ses câbles d'antennes pour s'empêcher de recevoir leurs codes d'identification.**

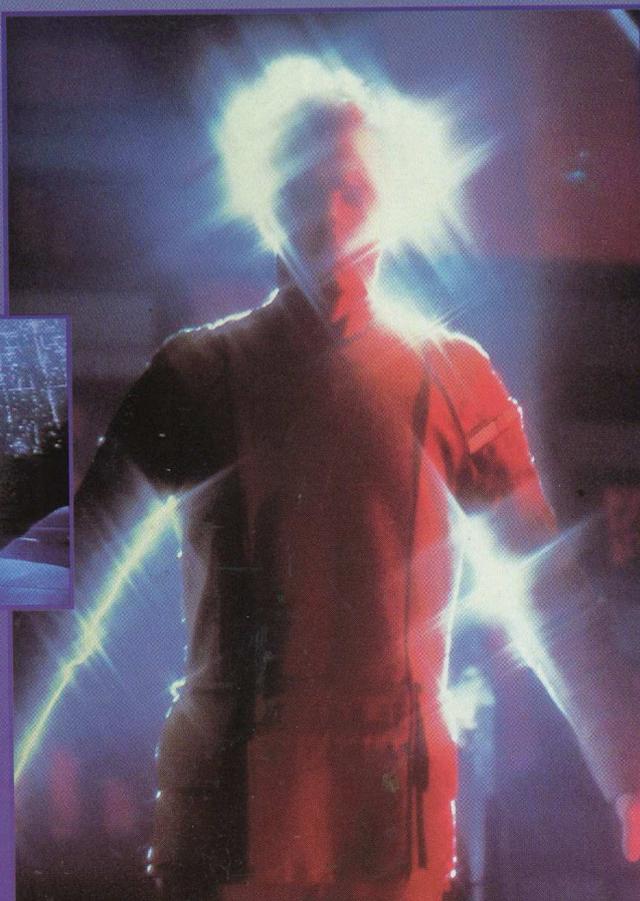
venir que de son créateur, sur Terre. Mais la sonde a quitté depuis si longtemps la Terre, et a tellement changé dans l'intervalle, que ce qu'elle trouvera sur sa planète d'origine est bien éloigné de ses attentes. La sonde en est venue à voir dans les êtres biologiques une « infestation » et à détruire tous ceux qu'elle rencontre.

En 2271, *V'Ger* est tout près d'achever son voyage de retour vers son créateur. Malheureusement, sa confusion quant à sa véritable nature est telle qu'elle ne comprend pas ce qu'on lui dit: qu'elle a été créée par ces êtres dans lesquels elle voit des imperfections dont il faut purifier la Galaxie. Percevant que le seul moyen de faire comprendre ces choses à *V'Ger* est de lui instiller de l'humanité, **Will Decker** de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** se sacrifie pour ne faire plus qu'un avec l'être-machine, emmenant ainsi *V'Ger* vers un nouveau plan d'existence. Enfin satisfaite des réponses, *V'Ger* quitte l'orbite de la Terre pour poursuivre sa quête de connaissance. Depuis cette époque, nul n'a eu de nouvelles de cette remarquable entité. Quelque part, peut-être, *V'Ger* continue-t-elle de rassembler des données et de créer les plus fantastiques archives que l'Univers ait connues – archives que personne ne verra peut-être jamais.

▼ **V'GER évolue sans cesse en assimilant toujours de plus en plus d'informations. La machine s'unit à Will Decker, dans l'espoir qu'il lui apportera les réponses dont elle a besoin dans sa mutation vers un autre niveau d'existence au sein duquel sa quête de connaissances se poursuivra.**



▶ **V'GER subit les limites de sa froide logique; elle a appris tout ce qu'elle pouvait comme machine. Will Decker s'unit à elle pour lui procurer une perspective plus humaine.**



▲ **Ayant obtenu les réponses recherchées, V'GER quitte l'atmosphère de la Terre. Elle a évolué vers un nouveau plan d'existence et part pour l'inconnu.**

# La mission de V'GER

Le voyage entrepris par *Voyager VI* est d'une ampleur inimaginable au moment de son lancement.

**0** Après sa rencontre avec l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701, V'GER s'éloigne de la Terre pour poursuivre ailleurs sa quête de connaissances.

**1** VOYAGER VI, sixième sonde inhabitée d'une série à succès, est lancée de la Terre en 1999.

**6** V'GER détruit tout sur son passage et en vient à considérer les formes de vies organiques comme des imperfections dont la Galaxie doit être débarrassée.

**2** La sonde continue de transmettre des données après avoir quitté le système solaire auquel appartient la Terre. Toutefois, toutes les communications cessent lorsqu'elle tombe dans un trou noir.

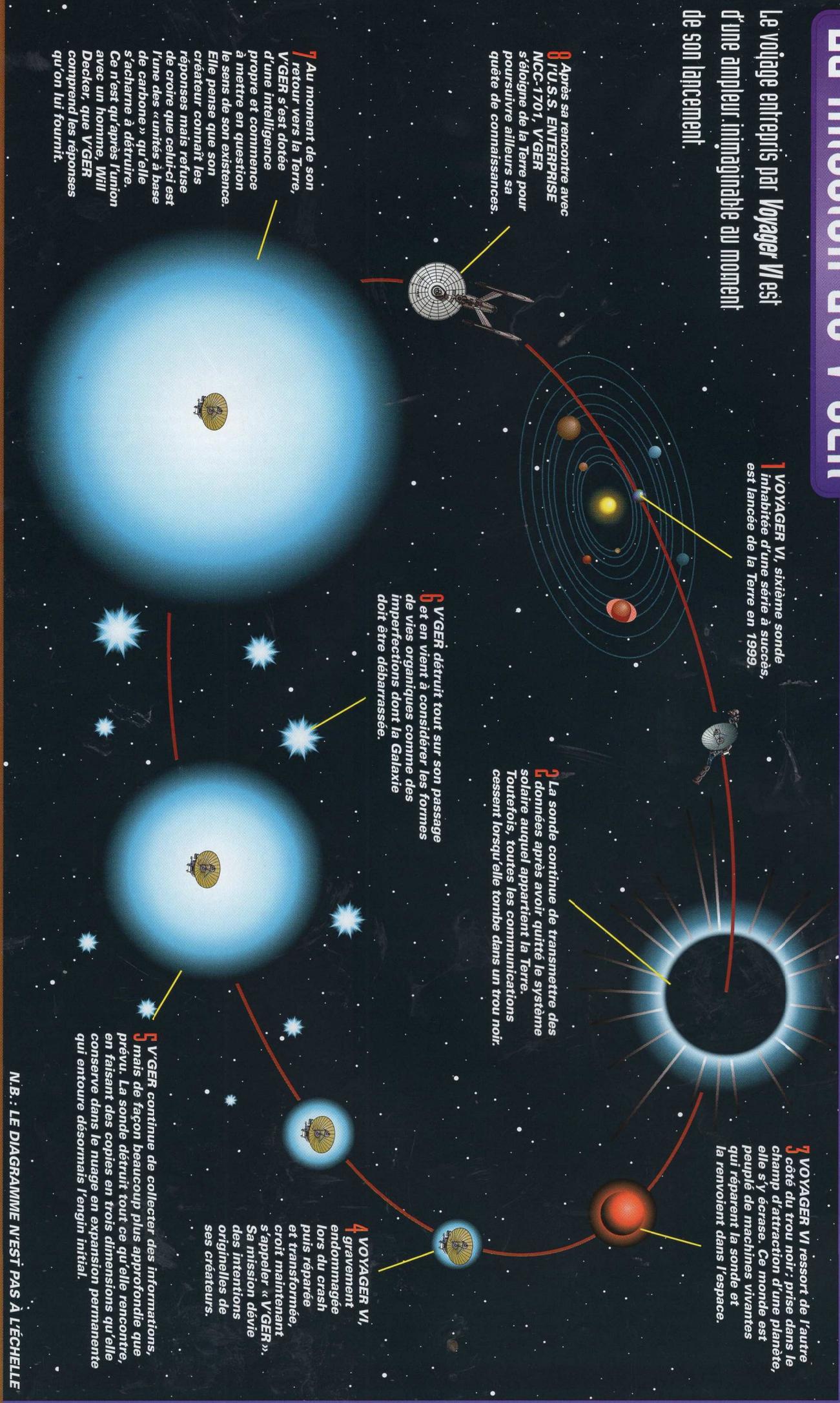
**3** VOYAGER VI ressort de l'autre côté du trou noir : prise dans le champ d'attraction d'une planète, elle s'y écrase. Ce monde est peuplé de machines vivantes qui réparent la sonde et la renvoient dans l'espace.

**4** VOYAGER VI, gravement endommagée lors du crash puis réparée et transformée, croit maintenant s'appeler « V'GER ». Sa mission dévie des intentions originales de ses créateurs.

**5** V'GER continue de collecter des informations, mais de façon beaucoup plus approfondie que prévu. La sonde détruit tout ce qu'elle rencontre, en faisant des copies en trois dimensions qu'elle conserve dans le nuage en expansion permanente qui l'entoure désormais l'engin initial.

**7** Au moment de son retour vers la Terre, V'GER s'est dotée d'une intelligence propre et commence à mettre en question le sens de son existence. Elle pense que son créateur connaît les réponses mais refuse de croire que celui-ci est l'une des « unités à base de carbone » qu'elle s'acharne à détruire. Ce n'est qu'après l'union avec un homme, Will Decker, que V'GER comprend les réponses qu'on lui fournit.

N.B. : LE DIAGRAMME N'EST PAS À L'ÉCHELLE





# La sonde Nomad

Une sonde interstellaire venue de la Terre entre en collision avec un engin inconnu. En résulte une machine hybride, plus meurtrière que l'un et l'autre de ses composants. Cette nouvelle sonde se fixe une mission révisée, la destruction de toute vie imparfaite.

**AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...**

2 V'GER

**AUTRES DOSSIERS A CONSULTER...**

LA FÉDÉRATION UNIE  
DES PLANÈTES : .....Dossier 7  
LES SYSTÈMES  
DE PROPULSION .....Dossier 64  
STAR TREK :  
La série classique.....Dossier 68

La sonde **Nomad** est lancée de la Terre en août 2002 avec pour mission de rechercher de nouvelles formes de vie sur d'autres planètes, de recueillir toutes les données pertinentes et de les transmettre à la Terre. En dépit de sa toute petite taille (1 m de long seulement, pour un poids de 500 kg),

*Nomad* est un ordinateur extrêmement évolué, capable d'une logique indépendante. Après le lancement du prototype, cette sonde fera l'objet d'une production en série sous l'impulsion de son énergétique créateur, **Jackson Roykirk**. Roykirk est à la fois le plus respecté et le plus décrié des inventeurs de son temps. Ce visionnaire doté d'une détermination sans



**Lorsque le capitaine Kirk de l'U.S.S. ENTERPRISE rencontre la sonde NOMAD, celle-ci a déjà détruit plusieurs mondes dont elle jugeait les populations « déficientes ». Si Kirk ne trouve pas le moyen de l'arrêter, la sonde fera subir le même sort à la Terre.**

## VUE LATÉRALE

La structure sommitale est sans doute une sorte d'antenne ou de senseur.

Cette partie de la sonde décoche des faisceaux d'énergie capables d'effacer les mémoires et de tuer les êtres humains.

De nombreux éléments de la sonde ont été ajoutés depuis sa conception initiale. Toutes leurs fonctions ne nous sont pas connues.

La sonde a été conçue pour être employée par des utilisateurs extérieurs, comme le montrent les boutons et commandes externes. Maintenant qu'elle possède sa propre intelligence, rares sont ces commandes encore fonctionnelles.

Le corps principal de la sonde NOMAD, avant sa rencontre avec le TAN RU, contenait des banques de données, du matériel de transmission et un encodeur numérique d'assimilation de données.

Ces panneaux grillagés émettent des lumières rouges et jaunes qui semblent provenir de l'intérieur de la sonde.

Les matériaux employés à sa construction permettent à la sonde d'opérer dans le vide interstellaire sans recours à des boucliers protecteurs.

La base de la sonde contient des dispositifs antigrav qui lui permettent de pénétrer à l'intérieur de l'U.S.S. ENTERPRISE.

faillie rêve de construire une machine pensante, capable de mettre en œuvre une logique autonome. Ses pairs raillent, jusqu'à ce que la sonde *Nomad* apparaisse : ses capacités impressionnantes seront alors reconnues mais, bientôt, les autres scientifiques en viendront à éprouver des craintes au sujet des intentions de Roykirk.

Ces craintes sont apaisées par la nouvelle de la destruction du prototype *Nomad* dans une collision avec une météorite. L'inventeur meurt quelques années plus tard, et avec lui la série des sondes *Nomad*..., mais inventeur et inventions reviendront sur le devant de la scène plus de deux siècles plus tard.

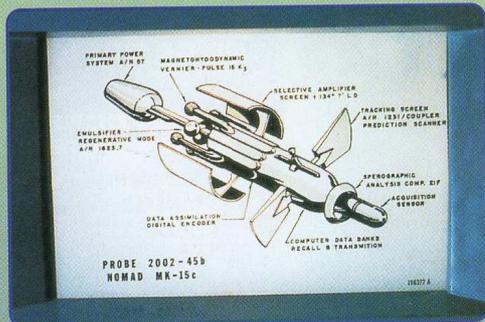
La sonde *Nomad* a bel et bien subi une collision, mais sans être détruite. Elle est venue heurter une sonde inconnue de passage, le *Tan Ru*. Bien que ses mémoires soient anéanties,

## LA SONDE NOMAD

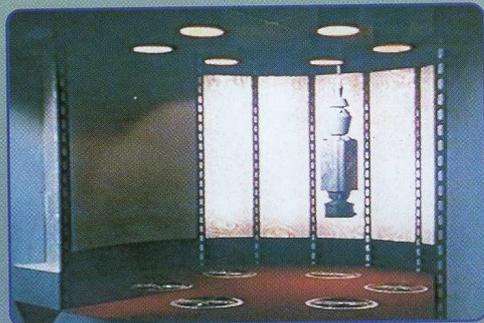
<b>Lancement :</b>	2002, de la Terre
<b>Concepteur :</b>	Jackson Roykirk
<b>Type :</b>	Sonde interstellaire
<b>Équipage :</b>	Aucun
<b>Propulsion :</b>	À distorsion – vitesse maxi de facteur supérieur à 15 (ancienne échelle)
<b>Longueur :</b>	1 mètre
<b>Poids :</b>	500 kg
<b>Puissance de feu :</b>	Équivalente à 90 torpilles à photons



## La sonde Nomad



▲ Les archives de l'**U.S.S. ENTERPRISE** recèlent des renseignements sur la mission première de **NOMAD**, lancée en tant que sonde de premier contact automatisée.

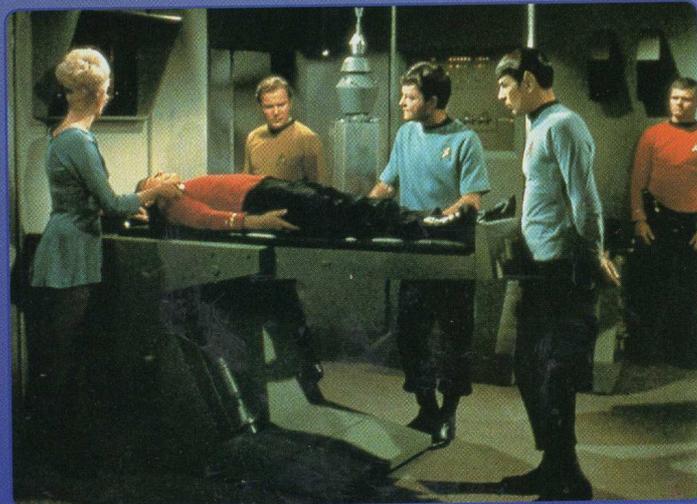


▲ Au prix de mille efforts, **M. Spock** et **Scotty** parviennent à placer **NOMAD** sur le plot de téléportation, d'où il sera possible de l'envoyer dans les profondeurs de l'espace.

sa programmation élaborée lui permet de réparer ce qui subsiste d'elle-même et d'opérer une fusion avec l'autre sonde. La machine qui résulte de cette union est assez différente tant du *Tan Ru* que de l'ancienne *Nomad*.

### Une nouvelle direction

Forte de l'apport de l'extraordinaire puissance et des phénoménales connaissances du *Tan Ru*, *Nomad* s'intègre à une sonde capable de se déplacer à des vitesses de distorsion de facteur supérieur à 15 (ancienne échelle) et d'émettre des flux d'énergie équivalents à 90 torpilles à photons. La sonde a conservé le nom de *Nomad* mais elle a changé de mission : elle s'attache désormais à rechercher des formes de vie parfaites – selon la logique implacable qui est la sienne – et à détruire toutes celles qu'elle estime imparfaites.



Les premières « infestations » biologiques qu'elle rencontre se situent dans le **système malurien**. L'engin composite détruit systématiquement l'ensemble de la population de chacune des quatre planètes de ce système.

### Technologie et capacités

Sous sa nouvelle forme, *Nomad* est un ennemi aussi meurtrier qu'impitoyable. Ses violents jets d'énergie font peser une grave menace sur les boucliers de tout spatonef, et ses extraordinaires capacités techniques ne sont surpassées que par la brutalité de l'hostilité dont elle fait preuve à l'égard des émotions d'autrui. Se comportant comme un être vivant, elle réagit avec fureur aux questions.

Elle continue d'améliorer sans relâche ses propres dispositifs mécaniques et de tuer les organismes biologiques « imparfaits ». Animée par la seule logique, elle considère les « mécanismes biologiques » comme « mentalement compliqués » et donc défectueux, ce qui l'incite à effacer les mémoires. Ses capacités de destruction sont toutefois contrebalancées par la faculté de guérir : elle est capable de redonner vie à ceux qu'elle a éliminés. Son objectif suprême est de faire disparaître toute vie de sa planète d'origine, la Terre.

**Date stellaire 3541.1** : dans sa mission de stérilisation, *Nomad* se heurte enfin à l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**.

### La lutte contre une sonde parfaite

Lorsque son vaisseau est attaqué, le capitaine **James T. Kirk** invite le mystérieux assaillant à bord afin de tenter de prévenir ses actes hostiles. Une fois à bord, la sonde continue ses agressions, mais l'équipage est sauvé par un dysfonctionnement fortuit : la mémoire de *Nomad* est endommagée et, du fait de la similitude de leurs noms, elle confond Kirk avec son créateur, Jackson Roykirk. Cela la conduit à obéir aux instructions du capitaine.

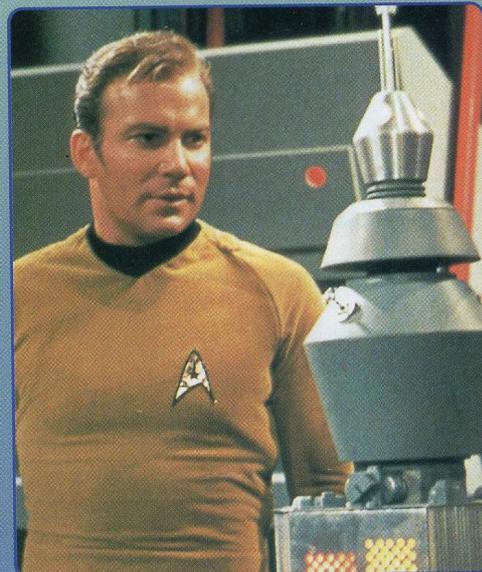
Pour essayer de tromper la sonde, Kirk lui avoue qu'il est lui-même une unité biologique imparfaite. Comme il est son créateur, *Nomad* doit donc être elle aussi imparfaite. La sonde étudie le dossier médical de Kirk, découvre que ce qu'il affirme est vrai... mais, au lieu de la désarmer, cette constatation la conduit à attaquer Kirk.

Un duel entre homme imparfait et machine « infallible » s'engage. Kirk accuse *Nomad* d'avoir commis une seconde erreur – elle n'a pas saisi sa première erreur – et d'une troisième : elle n'a corrigé ni l'une ni l'autre

▶ **NOMAD** peut soigner aussi bien que tuer ; elle va même jusqu'à ressusciter **Scotty**. La médecine du **XXIII<sup>e</sup> siècle** est très évoluée, mais de telles prouesses sont hors de sa portée.

▶ Dès son premier contact avec l'**ENTERPRISE**, **NOMAD** efface la mémoire du lieutenant **Uhura**. Par bonheur, le cerveau de celle-ci ne subira pas de dommages.

de ses premières erreurs. Elle est donc défectueuse et, selon sa propre mission, elle doit être immédiatement stérilisée. *Nomad* rejette les accusations de Kirk et entreprend une évaluation informatique systématique pour établir la preuve de ses qualités logistiques. Alors que la sonde se trouve affaiblie par ces opérations de traitement, **M. Spock** et **Scotty** fixent des antigènes à sa coque métallique et l'emportent jusque dans la salle de téléportation. Kirk ordonne alors qu'elle soit téléportée dans les profondeurs de l'espace (**212 Mk 10**). Tandis qu'elle fonce dans les ténèbres, elle succombe finalement à sa logique altérée : pour stériliser la Galaxie, elle recourt à l'autodestruction.



▶ **Kirk** est habitué à ruser avec les aliens, mais la sonde **NOMAD** a des réactions différentes. Elle accepte la logique de Kirk, ce qui ne l'empêche pas de l'attaquer.



▶ Dans un réflexe d'autodéfense, **NOMAD** tue **Scotty** en déclenchant contre lui une onde de blanches pulsations énergétiques.





# La sonde de Kataan

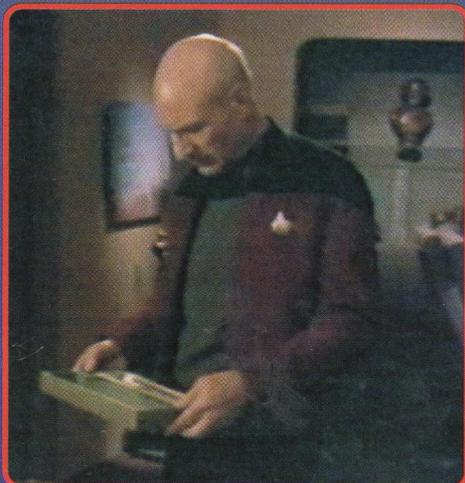
La sonde de Kataan est un petit engin automatique contenant les archives culturelles d'une espèce entière. Le peuple de Kataan a depuis longtemps disparu, mais grâce à cet appareil, ses souvenirs perdurent.

La sonde de Kataan est portée à l'attention de la Fédération unie des Planètes à la Date stellaire 45944.1, au moment de sa rencontre par l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*. Cette sonde est découverte flottant librement dans l'espace et animée d'une lente rotation. Cet engin de petite taille est fait de paricium et de talgonite, alliage céramique traduisant un niveau technologique nettement moins avancé que celui de la Fédération. Le corps de la sonde est de forme hexagonale ; à cette partie centrale sont fixés deux longs et minces ailerons verticaux, l'un au-dessus et l'autre en dessous. À l'extrémité de chacun des deux ailerons clignote un feu rouge.

Lorsque l'*Enterprise* rencontre cette sonde d'un aspect inconnu de Starfleet, elle émet un rayon nucléonique de basse fréquence. L'*Enterprise* dresse ses boucliers, mais après un scannage du périmètre du bouclier, le rayon pénètre les défenses pour atteindre le capitaine Jean-Luc Picard. Celui-ci perd immédiatement connaissance.

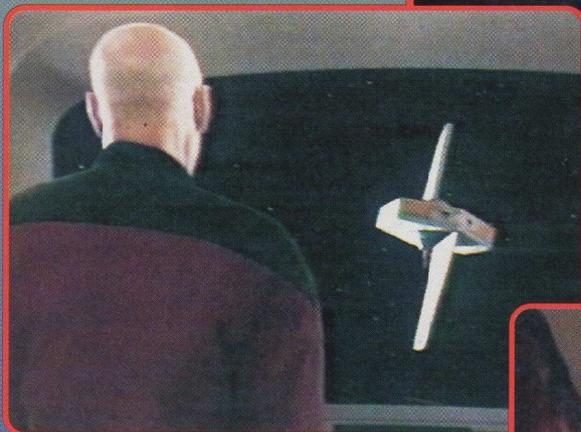
## Des boucliers inopérants

Le rayon de particules émanant de la sonde est des plus inhabituels et le vaisseau de Starfleet se trouve dans l'incapacité de l'arrêter, dans l'impossibilité aussi de s'éloigner : la sonde, qui semble reliée à Picard toujours inconscient, se déplace avec l'*Enterprise*. Data estime qu'il serait possible de renvoyer le rayon sur la sonde pour la déconnecter, mais lorsque l'équipage tente de le faire, Picard souffre d'insuffisance respiratoire – il faut donc rétablir la connexion pour l'empêcher de mourir.



Lorsque l'expérience de Picard est achevée, celui-ci conserve tous les souvenirs de la vie de Kamin. Au travers de Picard, la culture de ce monde disparu restera dans la mémoire de la Galaxie.

La SONDE DE KATAAN paraît être minuscule à côté de l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D*, et pourtant elle contient l'histoire et les souvenirs de toute une communauté.



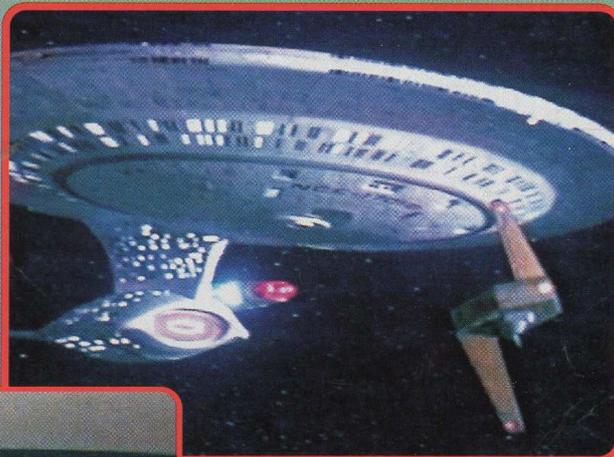
Des résidus présents sur la coque de la sonde, ainsi que le sillage radioactif de son système de propulsion à combustible solide permettent de retrouver le point d'origine de l'engin : le système stellaire de Kataan, comptant six planètes, dans le secteur silarien. Ces planètes sont mortes depuis que leur soleil s'est mué en nova, il y a un milliard d'années.

## Souvenirs d'une espèce éteinte

L'attaque de la sonde a plongé Picard dans l'inconscience, sans provoquer de lésion apparente. Seule indication d'un problème, la production de neurotransmetteurs de son cerveau est anormale. L'effet de la sonde sur Picard s'exerce à un niveau plus subtil : alors qu'il est inconscient, l'engin lui fournit les souvenirs de plus de trente années vécues par Kamin, un artisan qui vivait dans le village de Ressik avant que le soleil devenu nova ne tue toute la population.

Le peuple de Kataan n'était pas assez avancé dans la conquête spatiale pour évacuer sa planète condamnée, mais il put lancer la sonde ; l'objectif était d'expédier les souvenirs de ce monde dans l'espace, où la sonde trouverait quelqu'un à qui communiquer ces connaissances, quelqu'un qui peut-être alors parlerait d'autres du peuple de Kataan et de la vie simple et heureuse qu'il menait.

Picard ne perd connaissance que pendant vingt-cinq minutes mais, dans ce laps de temps, acquiert toute l'expérience culturelle de trente années dans la société rressikane : le souvenir du village de Kamin perdurera.



Le capitaine Jean-Luc Picard découvre la SONDE DE KATAAN qui va produire un immense impact sur lui.

La forme de la sonde se retrouve dans un petit porte-bonheur porté en sautoir par Eline, une femme de Kataan.



Une fois le transfert de mémoire achevé, Picard revient à lui. La sonde se désactive. Celle-ci est amenée dans un hangar de l'*Enterprise* par un rayon tracteur, à des fins d'étude plus poussée. On ouvre la sonde. Elle ne contient qu'une flûte rressikane, qui rappellera à Picard que la vie dont il a fait l'expérience était plus qu'un simple rêve.



Les effets de la SONDE DE KATAAN permettent au capitaine Jean-Luc Picard de faire, en quelques minutes, l'expérience de toute la vie de Kamin, ce qui lui donne un regard unique sur la société de Kataan et l'environnement de cette planète.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

AUTRES GROUPES ET RACES.....Dossier 18  
STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION.....Dossier 69



## La sonde de Kataan

### VUE LATÉRALE

La **SONDE DE KATAAN** présente une architecture fort simple, symétrique. Très robuste, elle a survécu sans dommage à un parcours de plusieurs siècles dans l'espace.

La coque de la sonde, réalisée dans un alliage céramique peu complexe, traduit un niveau technologique moins avancé que celui de Starfleet.



Le rayon de la sonde qui transperce les boucliers de l'**U.S.S. ENTERPRISE** fait perdre connaissance au capitaine Picard, sans lui causer de lésion apparente.

La sonde a été lancée de la surface de Kataan après que les habitants de cette planète ont compris que leur monde était condamné. Leur technologie spatiale limitée ne leur permettait pas de faire mieux.



### VUE AVANT

La coque centrale est dotée de deux immenses ailerons.

Les deux ailerons - inférieur et supérieur - sont identiques.

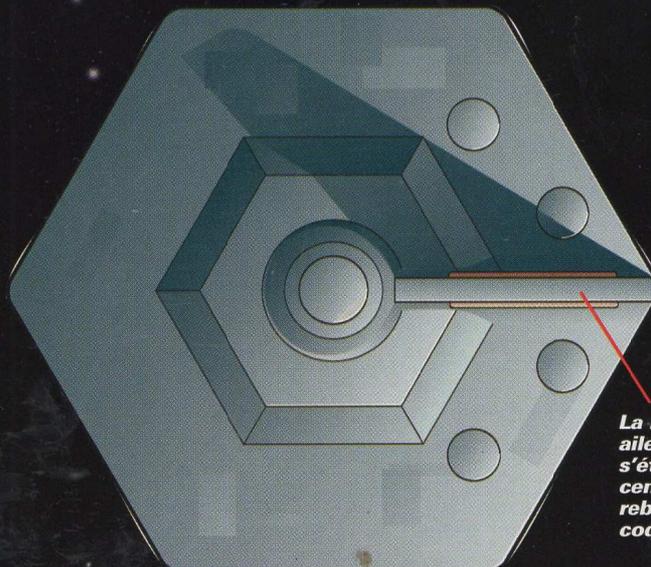
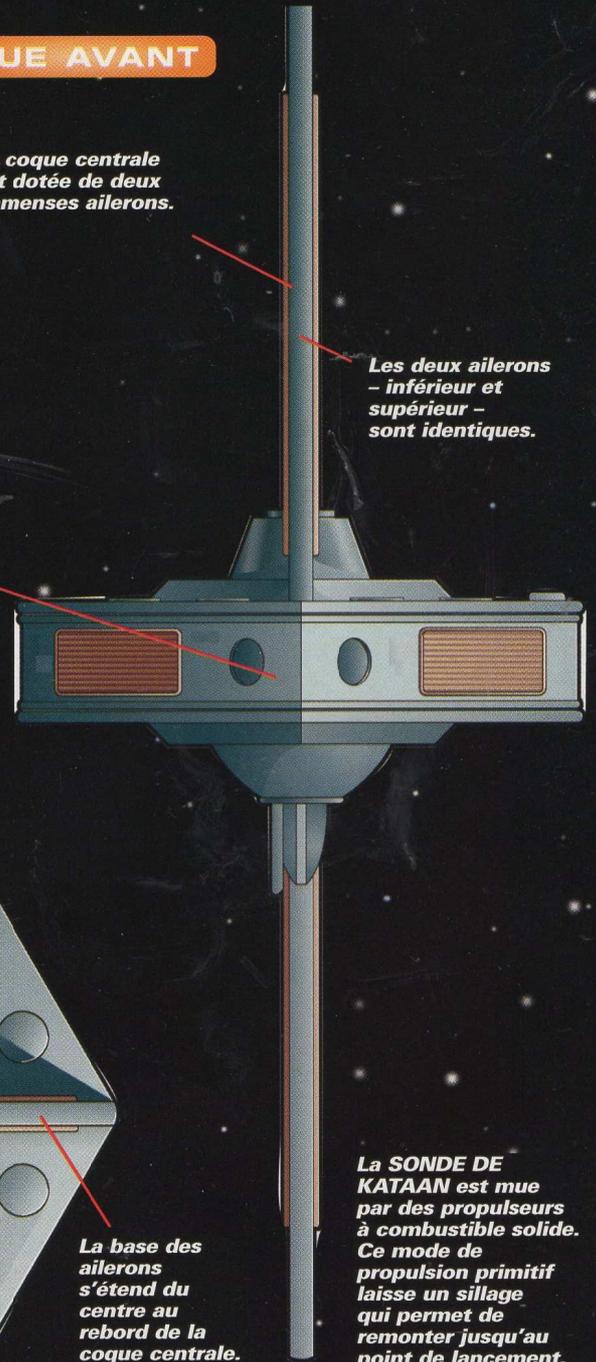
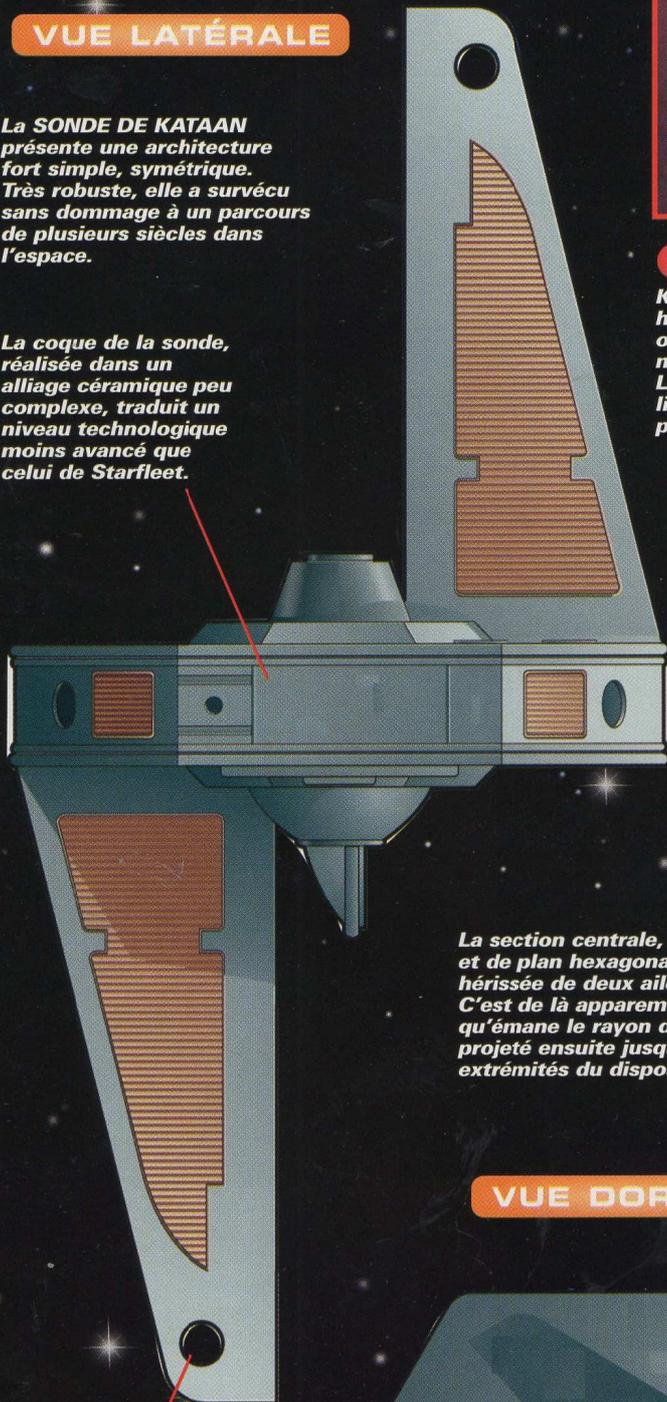
La section centrale, symétrique et de plan hexagonal, est hérissée de deux ailerons. C'est de là apparemment qu'émane le rayon de la sonde, projeté ensuite jusqu'aux extrémités du dispositif.

### VUE DORSALE

À l'extrémité de chaque aileron, un feu rouge clignote au gré de la rotation de l'engin.

La base des ailerons s'étend du centre au rebord de la coque centrale.

La **SONDE DE KATAAN** est mue par des propulseurs à combustible solide. Ce mode de propulsion primitif laisse un sillage qui permet de remonter jusqu'au point de lancement.



# La Sonde cythérienne

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* rencontre la *Sonde cythérienne* en 2367. Cet appareil en dormance, tout d'abord perçu comme une simple curiosité, réagit aux scannages en dégageant un champ d'énergie qui met en péril le vaisseau. Cette sonde est déterminée à accomplir sa mission, ce qui aura de lourdes conséquences pour l'*Enterprise* et l'un de ses techniciens.

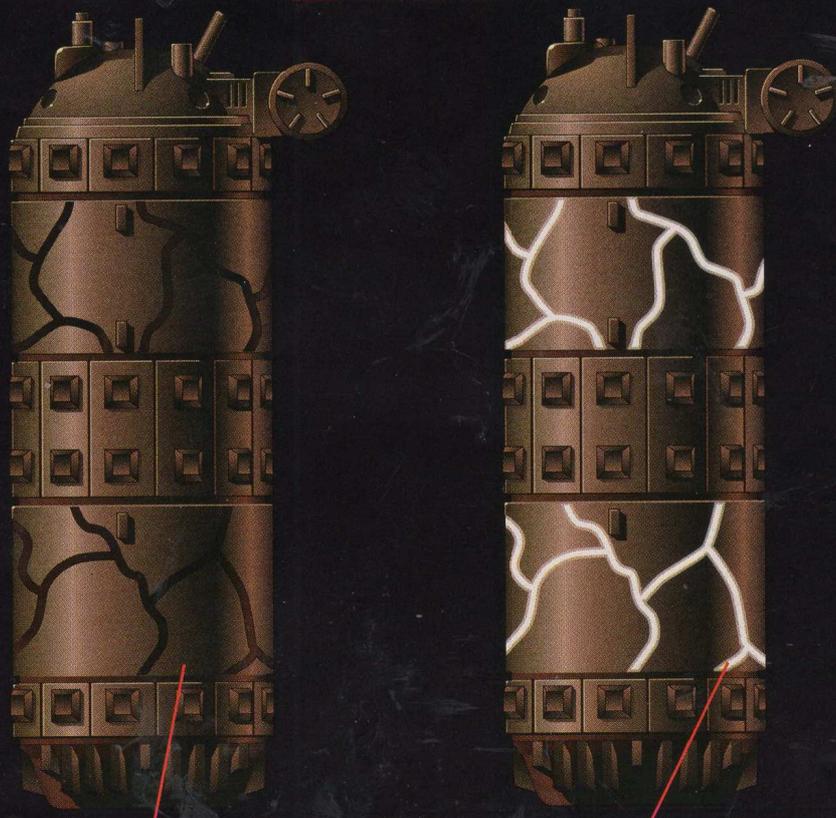
Les **Cythériens** constituent un peuple d'explorateurs au niveau technologique élevé. Ils envoient des sondes hors de leur monde avec l'espoir d'amener d'autres espèces à venir vers eux, ce qui conduirait à des échanges de connaissances bénéfiques pour les deux parties. Les Cythériens sont pacifiques, et leurs intentions totalement pures.

La *Sonde cythérienne* typique se présente comme une capsule au corps cylindrique de couleur brune, dont la base et le sommet sont en forme de coupole. Le cylindre comporte cinq compartiments; vues de l'extérieur, les bandes inférieure, supérieure et médiane présentent

des alignements de carrés; entre les bandes extérieures et le compartiment central, deux sections plus larges sont marquées de sortes de craquelures. Plusieurs courtes antennes hérissent le dôme supérieur, où un petit cylindre est relié par deux pattes à l'arrière de la sonde.

C'est à la **Date stellaire 44704.2** que la **Fédération** rencontre pour la première fois une *Sonde cythérienne*, par l'intermédiaire de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*. Tandis qu'il procède à une enquête sur l'échec du télescope **subspatial** de la station **Argus**, implantée aux confins des territoires fédéraux, le vaisseau découvre la sonde alors non identifiée à 1,8 km de la station.

## VUE LATÉRALE



De couleur brune, la *Sonde cythérienne* est tout d'abord inerte. Rien n'indique qu'elle puisse se « réveiller ».

Lorsque la *Sonde cythérienne* s'active, les craquelures de sa coque émettent une éclatante lumière blanche.

## AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

4 LA SONDE DE KATAAN

## AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

### AUTRES GROUPES

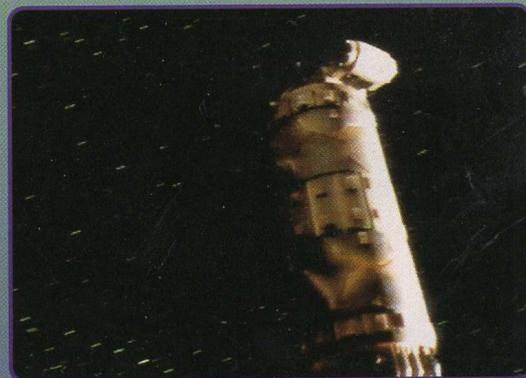
ET RACES ..... Dossier 18

### L'U.S.S. ENTERPRISE

NCC-1701-D ..... Dossier 25

### STAR TREK: LA NOUVELLE

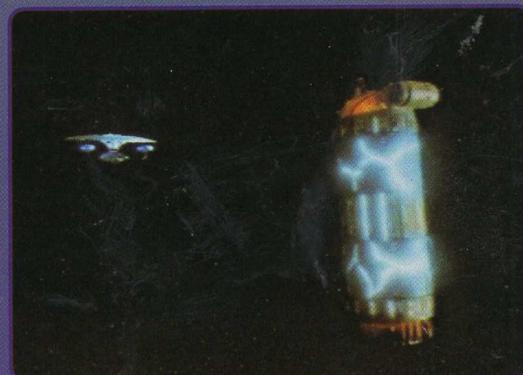
GÉNÉRATION ..... Dossier 69



▲ Les **Cythériens** sont des êtres très évolués, dont la façon d'aborder l'exploration diffère de celle des peuples de la **Fédération**. Ils envoient un peu partout des sondes chargées de leur ramener des représentants d'autres espèces.

## Scannage de la sonde

Le lieutenant-commander **Geordi La Forge** et le lieutenant **Reginald Barclay** embarquent à bord de la *Navette 5* pour s'approcher de la sonde et entamer des scannages de proximité, en commençant par une série de balayages passifs de haute résolution. Un balayage de la



▲ La **SONDE CYTHÉRIENNE** est inactive lorsque l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D* la croise, mais elle se met bientôt à émettre une intense lumière blanche qui menace le vaisseau.

## SONDE CYTHÉRIENNE

Observée :	à la Date stellaire 44704.2
Lancée :	de la planète-mère cythérienne
Créée :	par les Cythériens
Type :	sonde inhabitée
Équipage :	néant
Puissance de feu :	aucun armement en évidence

## La Sonde cythérienne



▲ **La Forge et Barclay partent en navette en direction de la sonde pour tenter d'en savoir davantage. Ils emportent avec eux des scanners à haute résolution.**



▲ **Frappée par une violente émission de positrons, la Sonde cythérienne émet de l'énergie sous la forme d'une aveuglante lumière blanche qui affecte les systèmes de la NAVETTE 5.**

bande électromagnétique détecte uniquement les longueurs d'ondes visuelles comprises entre 4 500 et 7 000 angströms, et l'emploi du **densitomètre à neutrons** ne donne aucun résultat. Les scannages actifs ne mettent en évidence aucune modulation, jusqu'à ce que la sonde soit frappée par une émission de positrons. Aussitôt, les « craquelures » brillent, puis libèrent un soudain flux d'énergie sous forme d'une aveuglante lumière blanche qui neutralise l'ordinateur de bord; Barclay perd connaissance. Les instruments de l'*Enterprise* ne parviennent pas à identifier la source d'énergie de la sonde, dont la signature énergétique ne correspond à aucun schéma de radiations connu de **Starfleet**.

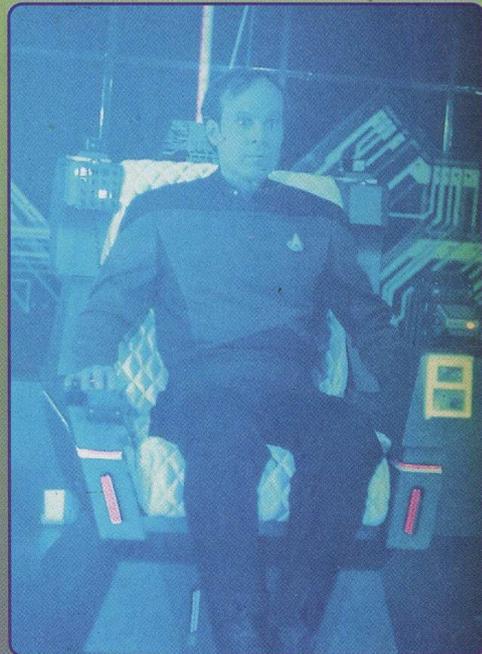
Cette sonde n'engendre pas d'émission ou de distorsion de champ subspatiale particulières, et son mode de propulsion demeure inconnu. La leur s'amointrit, mais la sonde, désormais

active, s'approche de l'*Enterprise*; le vaisseau bat en retraite à mi-puissance d'impulsion; la sonde le suit sans difficulté, même lorsque l'*Enterprise* passe en vitesse de distorsion de niveau 2. Les craquelures de la sonde s'illuminent de nouveau. Les senseurs indiquent alors la formation d'un champ d'énergie de 3,2 térawatts, qui se renforce encore jusqu'à menacer de submerger les boucliers du spationef. La sonde se révèle invulnérable aux tirs de **phaseurs**. Elle ne sera détruite que par des **torpilles à photons** lancées de près, concomitamment à un transfert de la puissance de distorsion multipliant par trois les performances des boucliers.

## Sous influence

La sonde est conçue pour s'adapter à la technologie et, en dernier ressort, à la biochimie d'autres civilisations. Ses tentatives d'interaction avec *Argus* et la *Navette 5* ne font que neutraliser leurs systèmes logiciels, mais ses effets sur la biochimie humaine sont bien plus prononcés. La saute d'énergie initiale submerge les nerfs optiques de Barclay, sans provoquer toutefois de dégâts durables. En quelques jours, la production de neurotransmetteurs de son cerveau s'est accrue de plus de 500%; la perméabilité de ses membranes pré et post-synaptiques a évolué parallèlement. Son corpus colossus (la passerelle entre les deux côtés de son cerveau) est si actif que les deux hémisphères se comportent comme s'ils ne faisaient qu'un. Son QI atteint une valeur comprise entre 1 200 et 1 450. Outre son intelligence brute, la sonde booste la créativité, l'ingéniosité, l'inspiration et l'imagination de Barclay, faisant de lui l'un des hommes les plus évolués qui aient jamais vécu.

Sous l'influence de la sonde, le lieutenant Barclay, d'ordinaire timide et réservé, devient plus sûr de lui; son surcroît d'intelligence se manifeste de maintes manières. Il signale au **Dr Crusher** que les données pourraient être traitées plus rapidement par un recours à un mode global de son scanner, il trouve le moyen d'accroître la résistance des boucliers et interprète avec assurance et brio le personnage de Cyrano de Bergerac dans l'un des cours de théâtre du Dr Crusher. Il propose un rendez-vous romantique au **conseiller Troi**, débat de grandes théories unificatrices avec un Albert Einstein holographique et enseigne le violon à l'école de musique. Il invente une interface neurale et l'utilise pour se connecter à l'ordinateur de l'*Enterprise*, afin de parer la menace de pannes en chaîne qui pèse sur le réacteur de la station *Argus*. Une fois cette connexion réalisée, Barclay réussit à récrire les **puces isolinéaires** chaque fois qu'il avance dans le système. Ses fonctions cérébrales



▲ **La sonde, incapable de se connecter à la technologie de la STATION ARGUS ou de la NAVETTE 5, se lie à Reginald Barclay, dont le QI se trouve augmenté immédiatement de façon extraordinaire.**

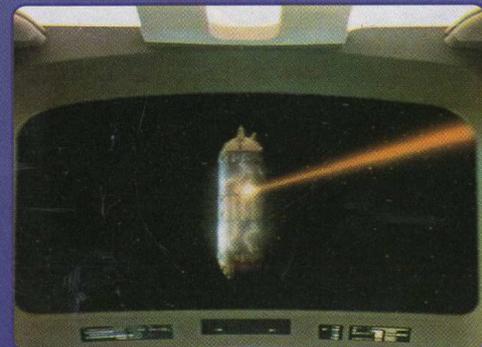
primaires ont connu une expansion telle qu'il est impossible de leur faire regagner les limites de son cerveau humain sans provoquer sa mort. Bien que son corps physique soit cantonné à une station de travail du **holodeck 3**, il conçoit et explore en une nanoseconde des possibilités presque infinies. Il parvient à percevoir l'univers comme une équation unique et affirme tout comprendre.

## Les origines de la sonde

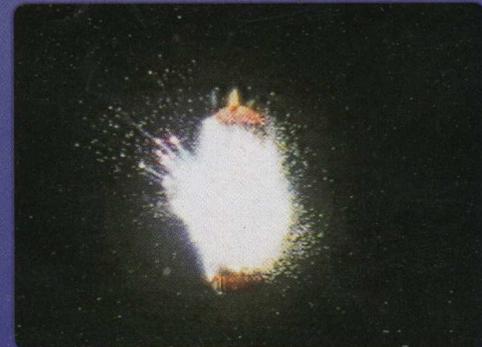
Au moyen de ses facultés accrues, Barclay amène les nacelles de distorsion de l'*Enterprise* à dégager un champ de gravitons fortement chargé, puis dirige le vaisseau dans la distorsion subspatiale qui en résulte. L'équipage est soumis à un retard d'oscillation de type quantum-Hubble, qui double d'intensité toutes les 2,3 secondes jusqu'au moment où le vaisseau ressurgit à proximité d'un amas planétaire, à 30 000 années-lumière de sa position initiale. C'est là le monde des Cythériens: comme l'ont voulu ceux-ci, leur sonde vient de leur amener une nouvelle espèce. La « mission » de Barclay étant achevée, les Cythériens le rendent à son état normal. Il se souvient de tout ce qu'il a fait, mais non de la manière dont il a pu s'y prendre.



▲ **La sonde parvient aisément à suivre l'U.S.S. ENTERPRISE, même lorsque celui-ci tente de lui échapper à une vitesse de distorsion de niveau 2.**



▲ **La sonde menace de submerger les boucliers de l'U.S.S. ENTERPRISE. Si le vaisseau ne réussit pas à distancer la sonde, il lui faudra la détruire.**



▲ **Un tir de torpilles à photons, déclenché à bout portant, a finalement raison de la sonde, qui explose dans un éclair blanc; mais, son influence ne cesse pas pour autant.**



**AUTRES DOSSIERS  
À CONSULTER...**

LES ÊTRES  
TOUT-PUISSANTS ...Dossier 57  
STAR TREK :  
VOYAGER.....Dossier 71

# La Station du Pourvoyeur

Au-dessus de la surface dévastée d'une planète du quadrant Delta, la *Station du Pourvoyeur* fournit de l'énergie aux *Ocampas*, peuple humanoïde aux puissantes facultés mentales.

Il y a mille ans, des explorateurs **nacènes** ont accidentellement détruit l'atmosphère de la cinquième planète d'un système stellaire de **Type G**. Les voyageurs intergalactiques ont assumé la responsabilité de cette terrible catastrophe et choisi de prendre soin des indigènes humanoïdes de la planète, les **Ocampas**.

À cette fin, ils ont alors créé la **Station du Pourvoyeur**. Cette vaste station spatiale métallique présente de nombreuses ailes prolongées d'une complexe structure ajourée. À l'une des extrémités de la station, un émetteur lance d'énormes bouffées d'énergie radiante vers des conduites situées sur le

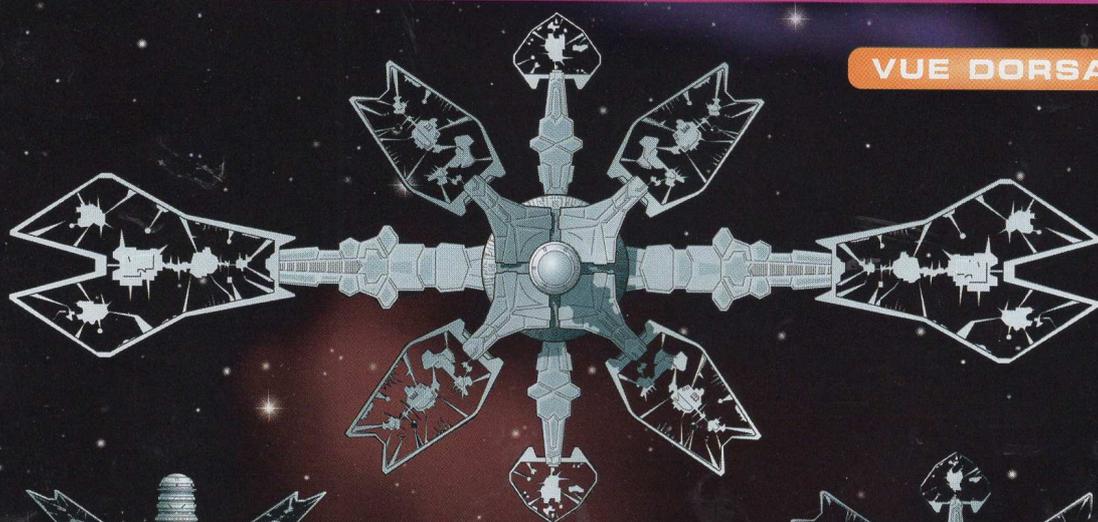
monde ocampan, afin d'alimenter une vaste cité souterraine. La station projette aussi une barrière qui protège la cité des **Kazons**, peuple de dangereux maraudeurs vivant à la surface de la planète.

Le **Pourvoyeur** veille soigneusement sur les *Ocampas* pendant cinq cents générations, jusqu'à la fin du **xxiv<sup>e</sup>** siècle – il touche alors à l'ultime phase de sa longue existence.

Sachant parfaitement qu'à sa mort les transferts d'énergie de la station cesseront, quelques mois à l'avance, il décide d'accroître leur fréquence et triple leur puissance, ce qui permet aux *Ocampas* de stocker cinq années d'énergie pour leur cité. Quand les flux se sont

arrêtés, la station tire sur la surface pour sceller les conduites et couper les *Ocampas* de leurs ennemis. Le *Pourvoyeur* fait alors venir des vaisseaux d'aussi loin que le **quadrant Alpha**, au moyen d'un **rayon de tétrions**. Il espère s'accoupler avec une autre entité vivante pour produire un nouveau gardien à l'intention des *Ocampas* ; si le vaisseau scanné présente les caractéristiques qu'il recherche, le scannage aux tétrions est suivi d'une **onde magnétique polarisée** qui amène le vaisseau à la station.

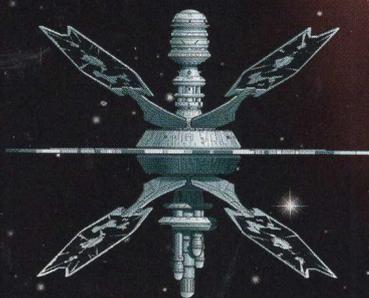
Pour empêcher les *Kazons* de mettre la main sur sa technologie, la station est détruite en 2371 – peu après la mort du *Pourvoyeur* – par l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**.



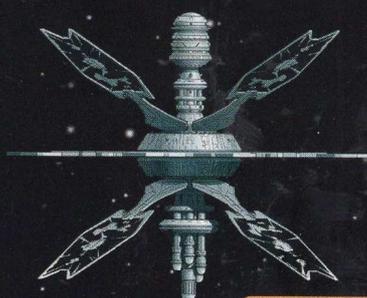
VUE DORSALE



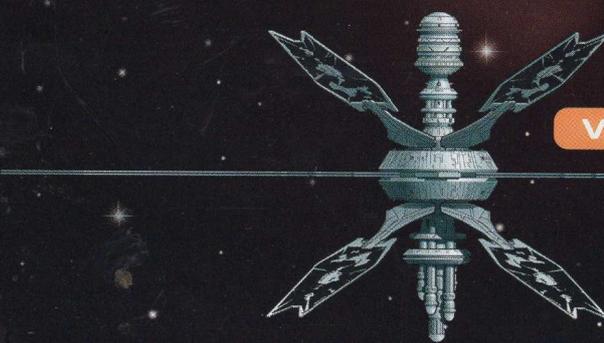
VUE VENTRALE



VUE ARRIÈRE



VUE AVANT



VUE TRIBORD



# Autres sondes aliens

Certaines sondes aliens sont des armes extrêmement dangereuses, d'autres de grands réservoirs de connaissances, d'autres encore n'ont été conçues que pour établir des contacts entre civilisations.

Dans le cadre de sa mission d'exploration pacifique de la Galaxie, le personnel de **Starfleet** rencontre de nombreux objets et phénomènes étranges. Dans certains cas, les contacts sont établis par le biais de dispositifs mécaniques, avec des conséquences parfois périlleuses. Les sondes peuvent n'être que des instruments d'exploration, comme la **Sonde barzane** envoyée en 2366 dans un **vortex** nouvellement découvert, et qui se retrouve à près de 70 000 années-lumière de son point de départ, dans le **quadrant Gamma**.

## Premier contact

De nombreuses sondes constituent des moyens de premier contact entre peuples, comme la **Sonde cythérienne** et celle de **Kataan**, rencontrées en 2367 et 2368 par l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**. La première vise à faire venir un membre d'une autre espèce

dans le monde cythérien, la seconde à faire survivre le souvenir de la civilisation kataane disparue. En 2364, la mystérieuse entité transdimensionnelle en orbite autour de **Rubicun III** se sert d'une sonde lumineuse et multicolore pour communiquer avec le **capitaine Jean-Luc Picard** et le **lieutenant-commander Data**.

Six ans plus tard, l'**Enterprise** rencontre une sorte de sonde au cœur d'une comète ; construite 87 millions d'années auparavant, elle renferme les archives des **D'Arsay**. Elle cause des dommages en transformant des parties du navire de la **Fédération unie des Planètes** en réplique de ville antique et en submergeant le réseau positionique de Data.

En 2364, une sonde envoyée par les **Jaradas** scanne l'**Enterprise** en prélude à un face-à-face ; plusieurs membres d'équipage se trouvent alors accidentellement bloqués dans le **holodeck**. Il faudra que les **Binaires** réparent les dégâts à la **Base stellaire 74**, quelques semaines plus tard.

Les dangereuses sondes conçues pour défendre la planète Minos peuvent opérer dans l'atmosphère aussi bien que dans l'espace.



## Des menaces

Certaines sondes se montrent délibérément menaçantes, comme celle des êtres à base de **solanagène** qui enlèvent des officiers de **Starfleet** en 2369. Trois ans auparavant, une sonde se matérialise dans les appartements de Jean-Luc Picard et le téléporte dans une lointaine cellule tout en créant un double du capitaine. Elle a été élaborée par des aliens désireux d'étudier les concepts de hiérarchie et d'autorité.

En 2370, une sonde projetée à bord de l'**Enterprise** une version holographique du **DaiMon Bok** qui menace de tuer le fils que Picard ignorait avoir.

Parmi les sondes les plus dangereuses pour la Fédération, mentionnons : la **Sonde cétacée**, qui en 2286 est tout près de détruire la Terre en essayant de communiquer avec des baleines à bosse depuis longtemps disparues ; la **Station**



L'énorme SONDE CÉTACÉE se dirige vers la Terre en 2286 pour essayer de communiquer avec des baleines à bosse dont l'espèce a disparu.

du **Pourvoyeur**, qui enlève des vaisseaux de toute la Galaxie pour que son créateur puisse s'accoupler ; la **Sonde de Minos**, automatique et invisible, qui en 2364 attaque l'**Enterprise**, longtemps après que ses créateurs ont été détruits par leurs propres armes ; la **Sonde iconienne**, rencontrée en 2365 par l'**U.S.S. Yamato NCC-71807**, qui récrit les logiciels embarqués et détruit ainsi ce navire ; la sonde d'origine inconnue qui en 2369 franchit le **vortex bajoran** et vient se nourrir de l'énergie de l'ordinateur de **Deep Space Nine**.

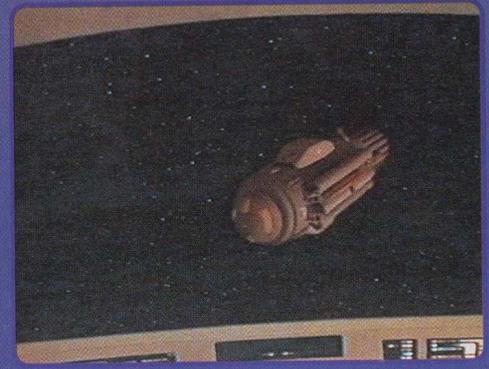
Certaines sondes aliens rencontrées par **Starfleet**, telles **V'Ger** et **Nomad**, sont en fait les versions transformées d'engins lancés autrefois de la Terre ; d'autres sondes de même origine, comme **Pioneer 10** détruite en 2287 par un **Oiseau-de-Proie klingon**, paraissent pour leur part fort étranges aux yeux de certaines espèces, alors que pour l'humanité, elles n'ont rien de très remarquable.



La SONDE CYTHÉRIENNE oriente des êtres intelligents vers la planète-mère de ses créateurs.



La SONDE DE KATAAN permet au capitaine Picard de faire en quelques minutes l'expérience de toute une vie.



En 2370, le DaiMon Bok déploie une sonde pour intercepter l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D.

AUTRE DOSSIER  
À CONSULTER...STAR TREK:  
VOYAGER ..... Dossier 71

# La Station spatiale qomar

Au cœur du lointain quadrant Delta vit une espèce humanoïde évoluée, celle des Qomars. Ces êtres intelligents — et quelque peu arrogants — possèdent un immense réseau de structures orbitales telles que la *Station spatiale qomar*.

L'U.S.S. *Voyager* NCC-74656 rencontre pour la première fois les Qomars en 2376 (à la Date stellaire 53556) lorsqu'un petit vaisseau interplanétaire est hissé à bord du spatonef de la Fédération après avoir subi des dommages. Alors qu'ils ramènent les quatre occupants aliens de l'appareil vers leur planète-mère, les officiers de *Voyager* sont confrontés à un système compliqué de voies orbitales, plates-formes spatiales et satellites qui entourent la planète des Qomars. Au vu de la conception et du mode d'opération de la technologie spatiale qomar, il apparaît que ces êtres ne sont que légèrement plus évolués que la majorité des espèces du quadrant Alpha (quoi qu'ils en disent), mais leur application de cette technologie est généralisée. La *Station spatiale qomar* typique est une plate-forme orbitale comme il en existe de nombreuses identiques encerclant la planète ; on compte au moins cinq de ces stations, à divers stades d'achèvement, en orbite géostationnaire proche.

## Configuration

Les données sur ces stations et les vaisseaux qui les desservent proviennent majoritairement de l'observation directe et des relevés des senseurs de *Voyager*. Les plates-formes des Qomars sont des cadres composés de cinq éléments structurels clés. La colonne centrale de la station fait quelque cinq cents ou six cents mètres de haut ; les systèmes de commande et de contrôle y sont probablement situés, ainsi peut-être que les quartiers de l'équipage et les centrales de production d'énergie. Une structure en arc vient se fixer sur ce pilier juste en dessous de son point médian ; elle s'achève par deux structures

verticales de moindres dimensions (la plus petite étant celle de tribord). La capsule bâbord est également fixée au pilier central par un autre arc qui forme une sorte de pont. De près, on voit que la petite capsule est piquetée de modules cylindriques dont la fonction est inconnue (il pourrait s'agir de conteneurs ou de pièces d'une centrale énergétique).

La *Station spatiale qomar* est un peu plus volumineuse qu'un petit avant-poste de la FUP tel que *Regula 1* ou la *Base stellaire 375*. Par sa masse et sa configuration, elle se rapproche plutôt de l'ancienne plate-forme orbitale cardassienne, désormais désignée sous l'appellation de *Deep Space Nine*.

## Alliance planétaire

Équipée de divers points d'arrimage, la *Station spatiale qomar* peut accueillir simultanément plusieurs vaisseaux et navettes. Cinq types d'astronefs au moins opèrent sous l'égide de l'*Alliance planétaire qomar*, des plus petits, pouvant tenir dans le hangar à navettes de *Voyager*, aux plus gros, d'une masse égale à celle du spatonef de classe *Intrepid*.

Tout comme les navettes, les installations orbitales qomars sont sans doute pourvues de téléporteurs, ainsi que de systèmes informatiques et holographiques — que les Qomars semblent posséder en abondance.

On ignore si les *Stations spatiales qomars* sont limitées à des positions orbitales au-dessus de la planète découverte par *Voyager*, mais la description d'une « Alliance planétaire » et la vision de nombreux engins interstellaires pourraient indiquer que le prélat Koru, dirigeant suprême des Qomars, gouverne d'autres mondes également entourés de plates-formes spatiales.



Les stations en orbite au-dessus de la planète qomar sont placées sous l'autorité du prélat Koru, qui rend visite à l'U.S.S. VOYAGER NCC-74656 en 2376.

## Transmissions subspatiales

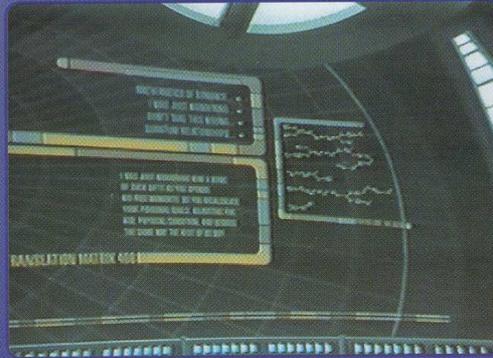
En observant la planète qomar d'une position orbitale, on peut en déduire que la fonction de ces stations spatiales serait d'accueillir la population en surnombre sur la planète ; la vision nocturne de la surface montre que d'immenses villes s'étendent sur tous les grands continents. Autres fonctions : traitement du fret, opérations de défense de la planète et relais de communications.

Lors de sa visite dans le système qomar, l'équipage de *Voyager* note que le voisinage de la planète est rempli non seulement d'innombrables vaisseaux et stations, mais aussi d'un grand nombre de transmissions subspatiales — sans doute acheminées via des relais à bord des stations orbitales.

Après que l'*Hologramme Médical d'Urgence* de *Voyager* a enchanté des Qomars par ses talents de chanteur, sa prestation sur la surface de la planète est diffusée à toute la population de Qomar par ce système de transmission — dont sa collègue *Sept de Neuf* observe aussi la puissance lorsque les fans du *Docteur Starfleet* se mettent à bombarder le vaisseau de messages d'admiration.



Lorsqu'il découvre la planète-mère des Qomars, en 2376, l'U.S.S. VOYAGER NCC-74656 observe plusieurs stations spatiales presque identiques en orbite au-dessus de ce monde.



Les prouesses vocales du Docteur de l'U.S.S. VOYAGER suscitent un flot de messages d'admirateurs, transmis des stations spatiales en direction du vaisseau de la Fédération unie des Planètes.

## LA STATION SPATIALE QOMAR

Type : station orbitale

Effectifs : NC

Remarques : Plusieurs stations spatiales sont en orbite au-dessus de la planète-mère qomar : leur rôle consiste notamment à desservir les divers spatonefs circulant dans l'espace qomar.

# La Station spatiale qommar



La STATION SPATIALE QOMMAR que découvre l'équipage de VOYAGGER en 2376 se rapproche, par sa taille et sa configuration, de DEEP SPACE NINE.

AUTRES DOSSIERS  
À CONSULTER...

## AUTRES GROUPES

ET RACES .....Dossier 18

AUTRES VAISSEAUX .....Dossier 40

STAR TREK : VOYAGER ...Dossier 71

# La « Chute », colonie pénitentiaire

Les Akritiriens ont mis au point une solution sans merci pour traiter leurs prisonniers.

Les condamnés sont expédiés vers une station orbitale où il n'y a pas de gardiens pour maintenir l'ordre et où la survie est un pénible combat contre des conditions d'existence horribles.

La colonie pénitentiaire dite la « **Chute** » est une prison **akritirienne** d'une dureté inhumaine. Cet établissement de détention de haute sécurité se présente comme un satellite isolé dans l'espace akritirien. Cette grosse station spatiale de forme cylindrique, couverte de rouille, est hérissée de plusieurs longs bras horizontaux. Toutefois, la seule entrée – et la seule sortie – étant un long et étroit toboggan (surnommé « Chute ») qui descend d'un haut plafond, les prisonniers croient être détenus sous terre : ils ne se doutent absolument pas qu'ils sont entourés par le vide spatial.

Cette prison est dépourvue de presque toutes les structures propres à ce type d'institution. Il n'y a pas de gardes, pas de médecins, pas d'infirmerie. C'est un lieu où règnent la cruauté et l'anarchie, où les forts

survivent quand les faibles ne peuvent se maintenir longtemps en vie. Selon la sagesse populaire des Akritiriens, nul ne sort jamais d'une prison akritirienne et nulle condamnation n'est commuée. La colonie pénitentiaire est protégée par un champ de force électronique mortel qui se signale par une lueur orangée et repousse tout détenu qui tenterait de s'évader. Ce champ est relié à un dispositif d'arrimage situé sur l'un des bras du satellite, que les vaisseaux akritiriens utilisent pour jeter des vivres aux prisonniers.

## Pas d'échappatoire

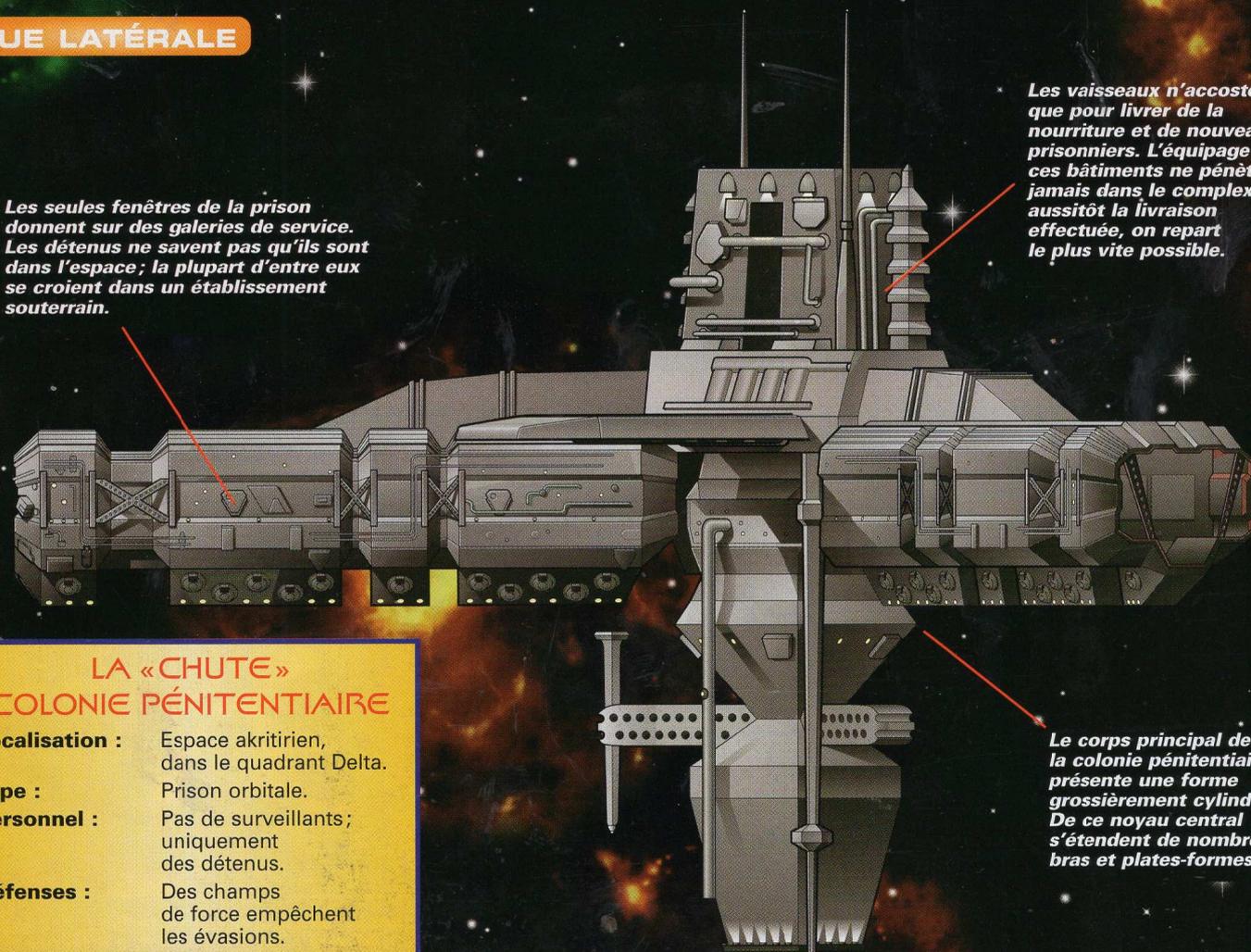
À l'arrivée de nouveaux détenus, ceux qui les ont précédés se rassemblent pour les « accueillir », ou plus précisément pour les tourmenter avec violence. Les prisonniers savent que quelqu'un ou quelque chose va survenir par la Chute, car de bruyantes alarmes



▲ La colonie pénitentiaire akritirienne est assez imposante. Les condamnés n'ont guère de chances de s'évader ou d'être libérés ; presque tous périront là.

## VUE LATÉRALE

Les seules fenêtres de la prison donnent sur des galeries de service. Les détenus ne savent pas qu'ils sont dans l'espace ; la plupart d'entre eux se croient dans un établissement souterrain.



Les vaisseaux n'accostent que pour livrer de la nourriture et de nouveaux prisonniers. L'équipage de ces bâtiments ne pénètre jamais dans le complexe : aussitôt la livraison effectuée, on repart le plus vite possible.

Le corps principal de la colonie pénitentiaire présente une forme grossièrement cylindrique. De ce noyau central s'étendent de nombreux bras et plates-formes.

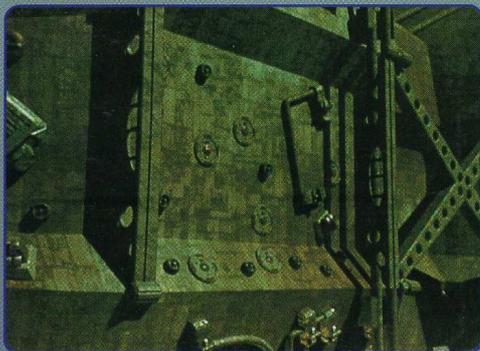
## LA « CHUTE » COLONIE PÉNITENTIAIRE

- Localisation :** Espace akritirien, dans le quadrant Delta.
- Type :** Prison orbitale.
- Personnel :** Pas de surveillants ; uniquement des détenus.
- Défenses :** Des champs de force empêchent les évasions.

## La « Chute », colonie pénitentiaire



▲ **Régulièrement, de la nourriture arrive par la Chute. Les prisonniers se battent pour s'en emparer, et nul effort n'est fait pour partager équitablement.**



▲ **La coque extérieure de la prison est réalisée dans un métal verdâtre fort peu engageant. Les conditions qui règnent à l'intérieur ne sont pas plus plaisantes.**

entièrement construite en métal ; elle comprend de nombreux échafaudages, passerelles et escaliers. Il y a plusieurs niveaux, mais pas de salles ou de cellules séparées pour les détenus. Les prisonniers qui veulent jouir d'une certaine intimité se fabriquent eux-mêmes des abris de fortune avec des vêtements usagés, de vieilles couvertures et des chiffons crasseux. Ils se débent parfois mutuellement ces précieux articles. Les sols sont jonchés de débris.

### De rudes conditions

Presque tous les prisonniers sont des humanoïdes de sexe masculin, souvent akritriens. Ils sont sales et en haillons ; nombre d'entre eux ont la chevelure hirsute et les dents gâtées, en raison des mauvaises conditions d'hygiène qui règnent dans la prison. La plupart sont violents, tous se comportent en barbares. Ils portent souvent des armes, y compris des poignards de leur confection, et rares sont ceux qui auraient le moindre scrupule à tuer leurs compagnons.

Tous les détenus de la Chute ont un dispositif « crampon » électronique implanté dans la nuque, qui déclenche la production d'acétylcholine dans l'hypothalamus : les effets en sont agitation, violence, agressivité. Des amis proches peuvent en arriver à se méfier l'un de l'autre et à tenter de se faire du mal. Si un détenu tente de retirer son crampon, celui-ci explose en le tuant. La fonction de ce dispositif est de contenir la population pénitentiaire en incitant les prisonniers à se battre, voire à s'entretuer. En les dressant les uns contre les autres, on les empêche en outre de coopérer en vue de s'évader. Même si un détenu pouvait s'échapper, cependant, il n'aurait nulle part où aller et ne pourrait plus que revenir : hors de la prison s'étend le vide intersidéral.

### Injustice

La colonie pénitentiaire est portée à l'attention de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656** lorsque deux membres d'équipage de ce vaisseau de la **Fédération**, le **lieutenant Tom Paris** et l'**enseigne Harry Kim**, sont condamnés à y être emprisonnés par les Akritriens, qui les ont à tort accusés d'un acte de terrorisme.

Paris et Kim seront finalement secourus par un détachement de *Voyager*, qui exploite contre la Chute sa conception même. Le petit appareil



▲ **La Chute doit son surnom au large tube qui constitue sa seule entrée. Les détenus croient que leur prison est souterraine.**



▲ **Les prisonniers savent que de la nourriture ou de nouveaux condamnés arrivent, grâce à des alarmes sonores et lumineuses, qui les attirent vers la Chute.**

retentissent et des feux clignotants bleus se déclenchent. Lorsque la nourriture arrive (ce qui n'est pas tous les jours), les détenus se battent, à mort parfois, pour l'obtenir. Elle se présente sous la forme de briques brunâtres.

L'intérieur de la prison est une grande aire qui rappelle un complexe industriel, plutôt ténébreux, avec quelques lampes zénithales dispensant une lumière à la fois faible et menaçante. Le lieu est rarement calme, car on entend généralement des cris, des rires effrayants ou des chocs contre des pièces métalliques. La prison est en effet presque

de **M. Neelix** qui, contrairement à *Voyager*, est inconnu des Akritriens, s'arrime au satellite-prison, et un groupe d'officiers emmenés par le **capitaine Janeway** et le **lieutenant Tuvok** se laissent glisser dans la Chute arme au poing. Les détenus, qui s'attendent à ce que les nouveaux prisonniers soient faciles à intimider, en restent interdits. À l'issue d'une brève lutte, l'équipe de *Voyager* parvient à ramener les siens à bord du vaisseau ; ils sont fort soulagés d'avoir échappé aux horreurs de la colonie pénitentiaire. Pour les détenus qui restent, cependant, la lutte pour la survie se poursuit.

## CONDITIONS DE DÉTENTION

### Temps difficiles

L'anarchie règne à l'intérieur de la Chute. Ces conditions de vie, quoi que terribles, n'ont pourtant rien d'unique. Le harcèlement des faibles est comparable à la manière dont les « fantômes » des Districts du Sanctuaire s'en prenaient aux membres les moins forts de leur société, sur la Terre du XXI<sup>e</sup> siècle. Le fait de dresser les prisonniers les uns contre les autres pour les empêcher de coopérer relève également d'une tactique courante, utilisée notamment avec une grande efficacité dans le quadrant Delta par les Trabes, qui empêchent ainsi les Kazons opprimés de se soulever contre eux.

▶ **Dans la Chute, c'est le règne de chacun pour soi. Les prisonniers sont manipulés de telle sorte qu'amitiés et alliances ne puissent se dessiner.**



▶ **Privés de toute structure sociale reconnue, les détenus de la colonie pénitentiaire font leurs propres lois. Les forts tourmentent les faibles, et ceux qui ne suivent pas le rythme ne tardent pas à périr.**



▶ **Au cours de sa carrière dans Starfleet, l'enseigne Harry Kim, de l'U.S.S. VOYAGER, a effectué un entraînement à la survie très complet, mais il n'est guère préparé aux épreuves qui l'attendent dans la Chute.**