

STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 30 ans
EDITIONS FRANCE

L'USSAI-DE PROIE KLINGON
Le plus grand

L'Empire Klingon
Le dernier chasseur

Le développement des Klingons
Un monde à part

STAR TREK en 3D de temps
La 3D est interactive

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

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire





Harcourt Fenton Mudd

Escroc, voleur et menteur invétéré, le truculent Harcourt Fenton Mudd parcourt la Galaxie en perfectionnant l'art de soulager de leurs objets de valeur des propriétaires sans méfiance. À l'instar des pittoresques pirates qui écumèrent les océans de la Terre, Mudd le hors-la-loi incarne un anticonformisme plein d'effronterie.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 2 KHAN NOONIEN SINGH
- 3 DR CAROL MARCUS
- 4 DR DAVID MARCUS
- 5 GILLIAN TAYLOR

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

LES ANDROÏDESDossier 55

STAR TREK :

La série classiqueDossier 68

On en sait bien peu sur le passé de «Harry» Mudd, sinon qu'à un certain stade de sa vie il s'est laissé tenter par le mariage. Sa femme, une harpie du nom de **Stella**, le poursuit de ses récriminations: il boit trop, sort toute la nuit, se conduit mal... Mudd s'enfuit, et décide de poursuivre son commerce de par la Galaxie. Il obtient une licence lui permettant de piloter un véhicule spatial, mais elle sera révoquée en 1116-4 (date stellaire)

Harry le Fou

Les activités « commerciales » de ce pirate de 1,85 m pesant au moins 100 kg sont recensées dans son casier judiciaire (X731248): contrebande, transport d'objets volés, paiement en fausse monnaie d'un

vaisseau spatial... Il a bénéficié d'un traitement psychiatrique, dont il est précisé que « son efficacité a été mise en doute ». Le dossier se conclut par un appel à communiquer tout renseignement concernant Mudd.

Le goût des femmes

En 2266, Harry est impliqué dans une nouvelle arnaque, qui consiste à fournir une femme à trois colons esseulés sur **Ophiucus III**. Il trouve trois femmes au physique peu avenant, et les transforme temporairement en beautés somptueuses au moyen d'une substance illicite, la **drogue vénusienne**. Son problème de transport est résolu par la « mort subite » du capitaine d'un vaisseau cargo, **Leo Walsh**. Mudd s'empare de l'astronave de Walsh pour aller livrer sa « cargaison ». Le vaisseau volé est repéré par l'**U.S.S. Enterprise**. Mudd tente de

Fiche d'identité

NOM : Harcourt Fenton Mudd

FORME DE VIE : Humanoïde

STATUT : Repris de justice, fugitif

DATE DE NAISSANCE : Inconnue

ACTIVITÉ ACTUELLE : Escroc

SITUATION DE FAMILLE : Séparé de sa femme Stella Mudd

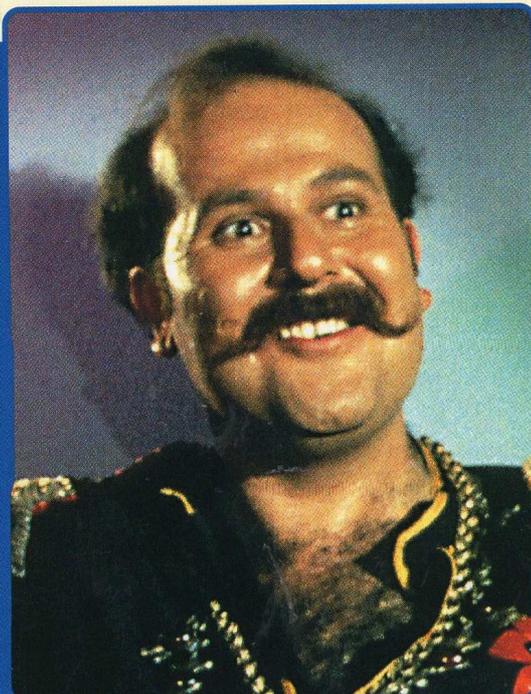
PROGÉNITURE : Inconnue

MEILLEURS AMIS : Inconnus

CONDAMNATIONS : Contrebande, transport d'objets volés, usage de fausse monnaie

PREMIÈRE APPARITION : 2266

« Mudd's Women » [Trois Femmes et un vaisseau]



▲ Harry Mudd échappe aux sanctions et se fait couronner « Lord Mudd » par une colonie androïde sur une planète de classe K.



★ Un doigt accusateur

La femme de Harry, **Stella**, est son cauchemar. Après l'avoir quittée, Mudd crée une réplique de **Stella** sur la planète des androïdes, afin de lui clouer le bec dès qu'elle se met à le harceler.

★ Le passé de Mudd

Mudd ment et enjolie, mais il ne fera pas longtemps illusion : téléporté à bord de l'**U.S.S. ENTERPRISE** en 2266, il voit son passé scruté au moyen des bases de données du vaisseau. Ses multiples forfaits éclatent au grand jour.



★ Les trois Grâces

Mudd se sert souvent de jolies femmes. L'un de ses coups les plus retentissants est de vouloir échanger de belles fiancées contre des cristaux de dilithium sur une planète peuplée de mineurs esseulés. Ceux-ci ignorent que la beauté illusoire des trois femmes n'est due qu'à une substance interdite, la drogue vénusienne.



Harcourt Fenton Mudd

semer ses poursuivants, mais ses moteurs surchauffent et son vaisseau est détruit par des astéroïdes.

Un étrange capitaine

Sauvés par le téléporteur de l'*Enterprise*, Mudd et les belles promises se matérialisent à bord du vaisseau de la **Fédération**. Mudd, qui a tout du flibustier d'antan (il en possède jusqu'à l'anneau d'oreille), se présente en tant que capitaine Leo Walsh. On ne tarde pas à découvrir sa véritable identité. Le **capitaine James T. Kirk** l'accuse alors d'avoir volé un vaisseau cargo et d'avoir compromis la sécurité du trafic spatial. En dépit du numéro de charme de Mudd, qui tente vaillamment de présenter ses actes sous un jour positif, Kirk décide qu'il sera jugé. En attendant le procès, il est assigné dans ses quartiers.

L'*Enterprise* se dirige vers **Rigel XII** pour s'y procurer des cristaux de dilithium. Mudd propose secrètement aux mineurs de dilithium isolés sur Rigel XII de leur donner ses femmes en échange de leurs cristaux... et de sa liberté.

Son plan échoue, non sans avoir provoqué un retard dans la livraison des cristaux – retard qui est bien près d'être fatal à l'*Enterprise*. Mudd est emprisonné, mais il s'évade peu après.

Ayant recouvré la liberté, il monte une entreprise de vente de « certains brevets de valeur à de jeunes civilisations en difficulté ». Son trafic de faux brevets prendra fin sur **Deneb V**. Méfiants, les **Dénébiens** alertent les **Vulcains**

après que Mudd leur a vendu tous les droits concernant un synthétiseur de carburant vulcain. Condamné à mort, Mudd s'évade et parvient à quitter Deneb V, mais son vaisseau volé, endommagé par ses poursuivants dénébiens, part à la dérive dans l'espace.

Mudd 1^{er}

Aux environs de 2267, Mudd se pose sur une planète inconnue. Les 200 000 androïdes extrêmement évolués et amicaux qui vivent là promettent de satisfaire tous ses caprices. Il s'adapte aisément et se fait appeler « Mudd 1^{er} » ou « Lord Mudd » par les androïdes. Avec l'aide du chef androïde **Norman**, il crée une série de belles femmes androïdes parfaitement fonctionnelles. Pour s'amuser, il produit une « Stella » dont les récriminations cessent instantanément quand il la somme de « la fermer ! »

La punition

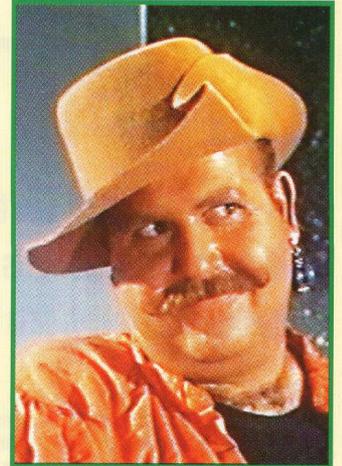
Las de cette vie trop facile, Mudd projette de s'en aller, mais Norman retient celui dont les androïdes estiment qu'il a donné un sens à leur existence. Mudd conclut un marché : s'il aide Norman à se procurer des centaines de nouveaux humains à étudier, il sera autorisé à partir.

Norman réquisitionne l'*Enterprise* et téléporte l'équipage sur la planète, mais il refuse de libérer Mudd, jugé « défectueux ». Des androïdes capables de conquérir la Galaxie disposent à présent du vaisseau dont ils ont besoin pour accomplir leur objectif. Mudd unit

alors ses forces à celles de l'équipage de l'*Enterprise* pour vaincre les androïdes. Kirk laissera Mudd avec les androïdes, reprogrammés pour encourager sa réhabilitation. Pour mieux le motiver encore, Kirk crée 500 Stellas androïdes... cui ne se taisent pas lorsqu'il l'ordonne.

Starfleet n'a plus eu de nouvelles de Mudd, aussi son sort demeure-t-il mystérieux, mais il est peu probable que ce gredin soit resté longtemps captif...

Harry Mudd possède un charme canaille qui le rend sympathique en dépit de ses forfaits.



MUDD À L'ŒUVRE

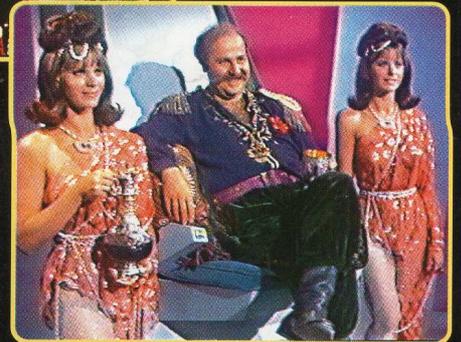
★ Le plan de Mudd

Le capitaine Kirk se trouve de nouveau face à Mudd après avoir été enlevé avec son équipage par l'androïde Norman.



★ Lord Mudd

Très content d'avoir attiré son vieil adversaire sur la planète des androïdes, Mudd informe Kirk que son équipage et lui resteront sur cette planète jusqu'à la fin de leurs jours.



« Pour être parfaitement exact, vous devriez vous adresser à moi en tant que Mudd 1^{er}, maître de la totalité de cette planète souveraine. »

— Harry Mudd

SA FEMME

Plutôt que de renvoyer Mudd en prison après les péripéties survenues sur la planète des androïdes, Kirk l'y abandonne avec 500 répliques androïdes de Stella qui n'obéissent plus à son injonction de « la fermer ». **Starfleet** n'a plus entendu parler de Harcourt Fenton Mudd.



★ Des répliques parfaites

Harry Mudd se sert de la technologie pour fabriquer 500 femmes identiques, toutes belles et prêtes à se plier à ses quatre volontés.



★ Une saignée absurde

Pour plonger les androïdes dans la confusion, Kirk et son équipage dansent au son d'une musique jouée sur des instruments invisibles, et font semblant de jouer au golf avec une bombe imaginaire.



Khan Noonien Singh

Être humain génétiquement modifié, Khan Noonien Singh se révèle l'un des plus farouches et redoutables adversaires du capitaine James Kirk.

Khan Noonien Singh, né au début des années 1960, fait partie d'un groupe de « surhommes » issus du génie génétique – résultat d'un ambitieux programme de procréation sélective. Les scientifiques ne perçoivent pas qu'en créant une race supérieure ils créent aussi une ambition démesurée : les « surhommes » estiment que leurs facultés hors du commun leur donnent le droit de régner sur le reste des humains, qu'ils considèrent comme leurs inférieurs. Parvenu à l'âge mûr, au début des années 1990, Khan dirige l'Asie et la moitié du

Moyen-Orient, soit plus d'un quart de la planète Terre. Cependant, loin de s'entendre, les « surhommes » ne cessent de lutter entre eux pour s'arroger le maximum de pouvoir. Ces tyrans vont essayer une rébellion de la population : la plupart sont condamnés à mort ou périssent lors des terrifiantes **Guerres eugéniques**, qui voient des peuples entiers anéantis sous les bombes, et la planète menacée de sombrer dans un nouvel âge des ténèbres.

Hibernation

Plus de quatre-vingts de ces êtres supérieurs, dont Khan, disparaissent alors

IDENTITÉ DE KHAN

NOM : Khan Noonien Singh

FORME DE VIE : Être humain génétiquement modifié

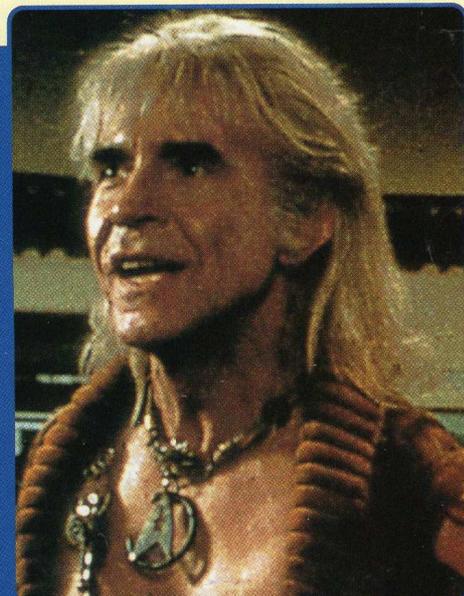
NAISSANCE : Date inconnue, vers 1960

SITUATION : Tué en 2285 dans l'explosion du dispositif Genesis à bord de l'*U.S.S. Reliant*, dans la nébuleuse de Mutara

HISTORIQUE : Tyran qui tente de prendre le pouvoir sur toute la planète lors des Guerres eugéniques de 1992-1996. S'enfuit de la Terre en 1996 à bord du *S.S. Botany Bay*

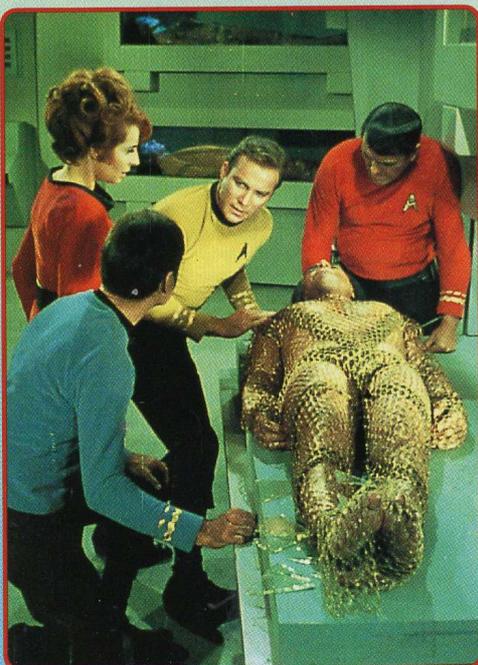
PREMIÈRE APPARITION : « Space Seed »
(Les Derniers Tyrans)

DERNIÈRE APPARITION : STAR TREK II :
LA COLÈRE DE KHAN



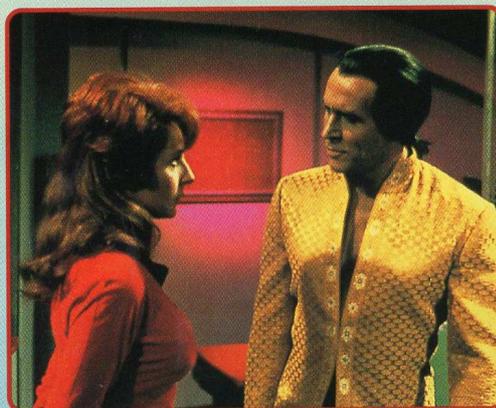
▲ Les disciples de Khan suivent avec empressement ses ordres ; ils s'emparent de l'*U.S.S. RELIANT* après que Khan a réduit Terrell à sa merci.

RÉSURRECTION



★ Réveil prématuré

Découvert en 2266 en état de conservation par cryogénie, Khan Noonien Singh est réveillé à bord du *S.S. BOTANY BAY* avant que Kirk et les siens ne prennent conscience de son lourd passé.



★ Séduction

Tout être supérieur qu'il est, Khan s'éprend de l'historienne de l'*U.S.S. ENTERPRISE*, Marla McGivers. Elle se joindra à lui et deviendra plus tard sa femme.

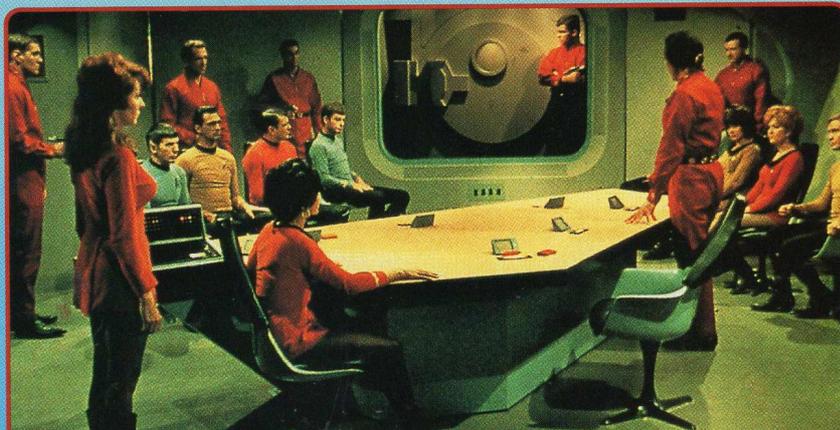
★ Loyauté

Khan menace la vie de James Kirk, mais il se rend vite compte que cela ne fait qu'accentuer l'opposition d'un équipage foncièrement loyal envers son capitaine.



★ Une nouvelle vie

Grâce à la liberté de mouvement dont il bénéficie, Khan ranime d'autres « surhommes » ; il brûle de se lancer dans de nouvelles conquêtes, à commencer par celle du spatonef de Kirk.





Khan Noonien Singh

sans laisser de traces : pour échapper à la mort, Khan et ses partisans se sont enfuis dans l'espace à bord du **S.S. Botany Bay** où, cryogénisés, ils voyagent en hibernation.

Ramené à la vie

Nul n'aura de nouvelles du vaisseau de Khan pendant plus de deux siècles. Puis l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** le retrouve. Le **capitaine James T. Kirk** est forcé de ramener Khan à la vie, à la suite d'un dysfonctionnement de la chambre cryogénique.

À son réveil, Khan semble amical à l'égard de l'équipage de Starfleet; bientôt, pourtant, ses véritables intentions se font jour. Il tente de tuer le **Dr McCoy** et

séduit l'historienne du vaisseau, le **lieutenant Marla McGivers**. Son objectif majeur est de ranimer ceux des siens encore en hibernation à bord du *Botany Bay*. Il obtient l'aide de Marla et s'empare de l'*Enterprise*. Mais Kirk finit par avoir raison de lui.

Un monde à conquérir

L'*Enterprise* abandonne Khan et ses disciples, parmi lesquels McGivers désormais, sur **Ceti Alpha V**, planète de **classe M** inhospitalière mais habitable. Kirk a offert à Khan un monde à conquérir, sachant qu'un tel défi le tiendra occupé pour le reste de ses jours. **Spock** s'inquiète néanmoins de cette « graine » plantée par Kirk dans la Galaxie, et de ce qu'elle

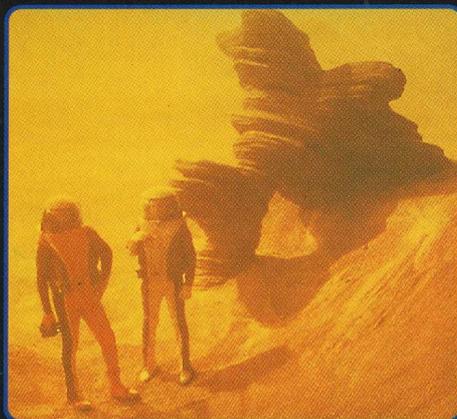
sera devenue dans un siècle. En réalité, Khan va bien plus tôt que cela croiser de nouveau la route de James Kirk.

Quelques années après le départ de l'*Enterprise*, la planète voisine, **Ceti Alpha VI**, explose, faisant de Ceti Alpha V un désert invivable. Khan subit quinze ans de souffrance – et la mort de sa femme Marla McGivers – avant d'être retrouvé par l'**officier Pavel Chekov** et le **capitaine Terrell** de l'**U.S.S. Reliant**. Ceux-ci sont à la recherche de la matière préanimée risquant de perturber le **programme Genesis**.

Khan, furieux de ce que Kirk – maintenant amiral – n'ait jamais pris de nouvelles de sa planète, rend Chekov et Terrell incapables de résister à sa force de suggestion. Le tyran et ses partisans s'emparent du *Reliant*, mettent à sac le **laboratoire spatial de Regula I** et dérobent le **dispositif Genesis**, ce qui provoque un nouveau conflit avec Kirk. Le plan de Khan échoue : il est tué par l'explosion du dispositif Genesis à bord du *Reliant*. Mais il meurt satisfait, persuadé que le programme Genesis va aussi causer la mort de Kirk...

« Un homme aurait fini par régner, comme César sur Rome... songez à son œuvre. »
— Khan

LA VENGEANCE ET LA CHUTE



★ Œil pour œil

La mort de son protégé et second, **Joaquim**, accroît la soif de vengeance de Khan à l'encontre de **James Kirk**, son ennemi juré.

★ Un désert

L'explosion de **Ceti Alpha VI** cause de tels ravages sur la planète voisine que **Terrell** et **Chekov** ne trouvent personne sur sa surface ravagée.



★ La fin

Malgré les dommages que Khan parvient à infliger à l'**U.S.S. ENTERPRISE**, son intelligence supérieure ne lui permet pas de prendre le dessus sur le maître tacticien qu'est l'amiral **Kirk**. Les autres « surhommes » vont bientôt périr à leur tour dans les décombres de l'**U.S.S. RELIANT**.



★ L'homme fort

Contraints de vivre dans les conteneurs de l'**U.S.S. ENTERPRISE** en raison des conditions extrêmement défavorables rencontrées au dehors, Khan et les siens concentrent leur colère sur **Chekov**.



★ Dernier souffle

Blessé à mort, Khan croit vaincre néanmoins, en faisant dans un ultime sursaut exploser le dispositif **Genesis**. Il pense – à tort – que cet acte causera la mort de **Kirk**.



Le Dr Carol Marcus

Le Dr Carol Marcus, initiatrice du projet Genesis, est une éminente scientifique réputée pour ses travaux en biologie moléculaire. Sa conscience professionnelle domine tous les aspects de sa vie, engagement que l'on retrouve chez son fils et collègue, David.

Le Dr Carol Marcus, qui compte parmi les plus grands spécialistes de la biologie moléculaire au sein de la Fédération, est une scientifique dans l'âme, qui consacre sa vie à la recherche. Ayant décidé dès le plus jeune âge d'embrasser une carrière scientifique, elle n'a jamais permis que sa vocation soit contrariée, fût-ce par des affaires de cœur.

Au début des années 2260, Carol noue une idylle avec un jeune et sémillant officier de Starfleet, James T. Kirk. En 2261, elle a un fils de lui : David. Elle demande à Kirk de la laisser élever seule son fils – ce qu'il accepte – car elle a le sentiment que les conditions ne sont pas réunies pour une relation durable : Kirk parcourt l'univers tandis qu'elle travaille dans un laboratoire. L'un et l'autre se préoccupent davantage de leur carrière que de leur relation. Carol estime que

Kirk et elle vivent dans des sphères totalement différentes; or elle veut que son fils grandisse dans son monde à elle. Dans ses jeunes années, David verra de temps à autre Kirk, mais il ne comprendra qu'il s'agit de son père qu'en 2285.

Genesis

Carol réussit parfaitement dans son travail. En 2284, elle demande à la Fédération de financer le projet Genesis, qui est son travail le plus ambitieux, mais aussi celui qui recèle le plus de dangers potentiels. Le but de ce programme est de transformer des planètes inhabitables en des mondes pouvant être colonisés. Ce processus fait appel à une gigantesque explosion qui réduit l'atmosphère de la planète à l'état de particules subatomiques, lesquelles sont ensuite refaçonnées dans une matrice préprogrammée qui crée la vie proprement dite.

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Carol Marcus
FORME DE VIE : Être humain, de sexe féminin
PROFESSION : Scientifique
FAMILLE : Un fils, David, né d'une liaison avec l'officier de Starfleet James T. Kirk. Carol et Kirk se sont séparés peu après la naissance de David, en 2261. David est tué par des Klingons en 2285.
TRAVAUX MAJEURS : Développement du projet et dispositif Genesis, avec l'assistance de son fils David.
AFFECTATION : Laboratoire spatial de Regula I
PREMIÈRE APPARITION : STAR TREK II : LA COLÈRE DE KHAN



▲ Le Dr Carol Marcus s'intéresse avant tout à sa carrière et, en particulier, à l'œuvre de sa vie : le dispositif Genesis, capable de transformer un monde sans vie en un véritable Éden.

Une fois son projet accepté par la Fédération, Carol lance un programme de développement en trois étapes, avec l'aide d'une

équipe de scientifiques hautement qualifiés comprenant son fils, le Dr David Marcus.

Carol et son équipe se voient attribuer le Laboratoire spatial de Regula 1, dans le secteur

de Mutara. L'explosion d'un dispositif Genesis dans les profondeurs du planétoïde crée une vaste chambre propice à la vie, pourvue d'une végétation luxuriante et de fruits comestibles.



★ L'ancien amant

Kirk a eu de nombreuses liaisons dans sa vie, dont la plupart ont été brèves. La naissance de David aurait pu l'inciter à se ranger, mais Carol et lui savaient que la carrière passait avant toute autre considération.

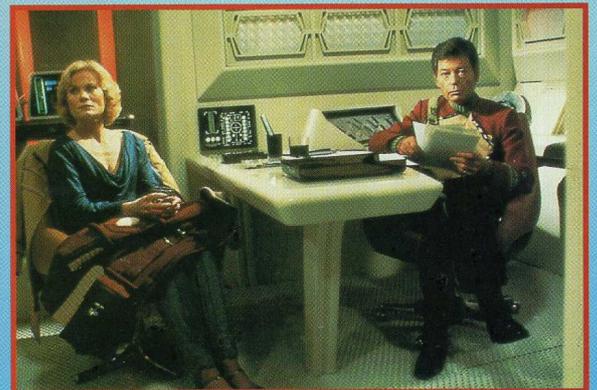
★ Le travail au sein de Starfleet

Carol Marcus met ses compétences au service du Dr McCoy et des autres officiers de Starfleet qui tentent d'arrêter le surhomme Khan Noonien Singh.

LES HOMMES DE SA VIE

★ Le fils

Carol a décidé d'élever seule son fils. Les longues missions de Kirk à travers la Galaxie ne laissent guère de place pour une relation harmonieuse. Aussi a-t-elle préféré qu'il ne s'implique pas du tout.





Le Dr Carol Marcus

« Qu'est-ce que Genesis, exactement? Eh bien, Genesis, c'est la vie tirée de l'absence de vie. »

— Dr Carol Marcus

La matrice Genesis, qui prend l'aspect d'une caverne, se crée en un jour, puis la vie apparaît et se développe à un rythme accéléré. Carol est très fière de sa réussite, et ce à juste titre, mais elle n'oublie pas les dangers que porte en germe son programme créateur de vie. Genesis détruit tout ce qui préexiste sur une planète avant que la vie nouvelle n'apparaisse; il est donc impératif de ne recourir à ce dispositif qu'après s'être assuré de l'absence totale de toute forme de vie. Carol ne manque pas de prudence quant à la divulgation de son programme, mais son fils est encore plus méfiant — presque jusqu'à la paranoïa — au sujet de l'usage impropre de ce qui pourrait devenir une arme meurtrière. Le Dr David Marcus soupçonne Starfleet des plus noirs desseins; jugeant cet organisme par trop militariste, il doute que la flotte fédérale agisse dans l'intérêt

de la science et estime qu'elle n'a nullement le droit de s'impliquer dans le programme.

En 2285, Kirk fait de nouveau irruption dans la vie de Carol et de son fils. Ces retrouvailles sont indirectement dues aux dangereuses menées du surhomme **Khan Noonien Singh**.



★ Une passion commune

David Marcus, qui partage l'amour de sa mère pour la recherche scientifique, joue un rôle important dans la mise au point du dispositif Genesis, couronnement de sa carrière.

★ Le protecteur

Kirk tire sur l'anguille de Ceti qui a attaqué Chekov, sous le regard horrifié de Carol et de David; la soif de vengeance de Khan place les scientifiques face au danger.

Sans partager la méfiance de son fils à l'égard de Starfleet, Carol est furieuse d'apprendre que son programme et tous ses dossiers doivent être emportés par l'équipage de l'**U.S.S. Reliant**, sous les ordres de celui qui est désormais l'amiral Kirk. Bien qu'elle soit prête à accorder le bénéfice du doute à son ancien amant, Carol est décidée à lutter contre cette ingérence. C'est finalement Khan et non Kirk qui s'empare du dispositif Genesis; elle accepte alors avec gratitude l'aide de Kirk.

LA POURSUITE D'UN RÊVE

Les demiurges

L'objectif du projet Genesis est de faire jaillir la vie de planètes où elle est absente, afin de créer de nouveaux mondes vierges susceptibles d'être colonisés. Lorsqu'elle conçoit son dispositif, le Dr Marcus n'a que de bonnes intentions. Malheureusement, toute médaille a son revers. Genesis permet d'obtenir un monde vivant à partir d'un monde mort mais, s'il explose dans un monde vivant, il y anéantira la vie qui s'y trouve. Les peuples les plus belliqueux ne tardent pas à percevoir ce potentiel de destruction : les Klingons redoutent même que la Fédération veuille l'utiliser comme une arme terrifiante.

★ La création

Entourée par une luxuriante végétation dans la caverne créée par Genesis, Carol exprime une fierté bien compréhensible.



Carol consacre d'immenses efforts à son projet, mais il ne donnera jamais les résultats escomptés. Les problèmes inhérents à ce concept ne peuvent être surmontés que par l'emploi d'une protomatière instable, ce qui rend les planètes créées par Genesis fort peu sûres; leur environnement est instable, et elles se désagrègent peu après leur « naissance ».

★ Un rêve

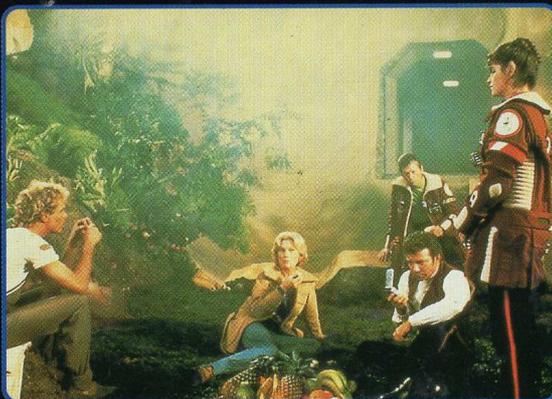
Le Dr Marcus et l'équipage de l'ENTERPRISE se réjouissent du succès de Genesis. Ils ont perdu Spock, mais un nouveau monde a surgi du néant.

Le travail avant tout

Tandis que se multiplient les péripéties, il apparaît évident que le grand amour de Carol Marcus n'est autre que son travail. Elle fera tout pour sauver Genesis des projets maléfiques de Khan et pour mener à bien son œuvre. Alors même que le chaos se déchaîne autour d'elle, Carol n'a d'yeux que pour le spectacle glorieux de la formation de la **planète Genesis**, formation conforme en tout point à ses prévisions.

La rencontre avec Khan donne à Carol l'occasion d'apprendre à David qui est son père et de guérir quelques blessures mal cicatrisées dans ses rapports avec Kirk.

Lorsque son fils sera tué par des **Klingons** sur la planète Genesis, il restera à Carol Marcus ces travaux de recherche qui, depuis toujours, constituent le pilier de son existence.



★ Outil ou arme?

Carol, David et Saavik, atterrés, voient Khan téléporter la torpille Genesis. Carol voyait dans son invention une force créatrice, mais son potentiel de destruction ne saurait être négligé. Qu'elle tombe entre des mains malintentionnées, et elle se muera en une arme capable d'anéantir des mondes entiers.





David Marcus

Le fils de James T. Kirk partage nombre des qualités de son père, dont la volonté de réussir, mais David Marcus, qui n'a pas l'expérience de Kirk, se montre parfois trop impétueux.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- PHÉNOMÈNES
SPATIAUXDossier 5
- LE PERSONNEL
DE STARFLEETDossier 43
- STAR TREK II: LA COLÈRE
DE KHANDossier 73

David Marcus, fils de James T. Kirk et du Dr Carol Marcus, est né en 2261. Il est élevé par sa seule mère, immergé dans un monde de recherche scientifique. David sait que Kirk a fait partie de la vie de sa mère, mais il ne se doute pas que le célèbre amiral de Starfleet est son père; il ignore aussi que Carol Marcus a exclu Kirk de la vie de son fils, en pensant que le métier de Kirk s'opposait à une relation père-fils normale.

Les choix professionnels de David sont fortement influencés par le statut de sa mère, éminente spécialiste de la biologie moléculaire. À l'âge de vingt-trois ans, il est déjà titulaire d'un doctorat et membre de l'équipe de recherche de sa mère.

Il est intéressant de noter que David a grandi dans la méfiance de Starfleet – des « militaires », selon son expression. Confronté à l'apparente intransigeance de Starfleet, il s'emporte:

« Mais bon sang, pour qui se prennent-ils ? » Il propose Kirk comme première pièce à conviction dans le procès de cette puissante organisation, et lorsqu'il le rencontre finalement, son impression est celle d'être en face d'un boy-scout monté en herbe.

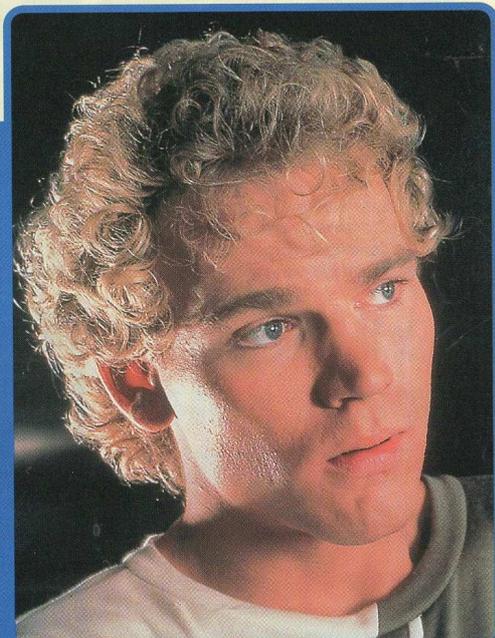
Le Projet Genesis

En 2284, la carrière de David Marcus reçoit un coup d'accélérateur: sa mère bénéficie d'un financement pour un extraordinaire projet baptisé « Genesis » – processus capable de transformer en très peu de temps une lune ou une planète sans vie en une biosphère viable. David se trouve soudain projeté au cœur du programme scientifique le plus palpitant de la Fédération.

À mesure que les travaux avancent, des traits de la personnalité de son père ressortent chez David; il est impatient d'obtenir des résultats et avide de trouver des solutions. Cela le conduit à utiliser de la

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : David Marcus
FORME DE VIE : être humain (de sexe masculin)
PARENTS : James T. Kirk (père), Carol Marcus (mère)
DATE DE NAISSANCE : 2261
SITUATION : décédé (2285), tué par les Klingons en tentant de protéger Saavik et le Dispositif Genesis
REMARQUES : Carol Marcus a élevé seule David, après avoir demandé à James Kirk de ne pas intervenir dans la vie de son fils.
PREMIÈRE APPARITION : STAR TREK II : LA COLÈRE DE KHAN



▲ Comme le père qu'il ne rencontre que tardivement, David parvient à de belles réussites dès le plus jeune âge, mais son impatience le conduit à commettre de graves erreurs.

protomatière, dénoncée par nombre de scientifiques comme très instable et dangereuse mais qui semble résoudre les problèmes auxquels se heurtent les chercheurs.

La tâche de David est interrompue par une annonce de Khan Noonien Singh; affirmant agir sur ordre de Kirk, il retire Genesis à l'équipe de Carol. Cette menace fait en réalité

partie d'une ruse de Khan destinée à attirer Kirk. C'est dans ces conditions qu'aura lieu la première rencontre entre le père et le fils.

Cette entrevue débute comme une confrontation.



UN SCIENTIFIQUE



★ En famille

La mère de David, Carol Marcus, dirige l'équipe qui travaille sur le Projet Genesis. La mère et le fils, tous deux passionnés de recherche scientifique, sont très proches.



★ Le retour

Starfleet ayant perçu l'importance du Dispositif Genesis, l'U.S.S. GRISSOM ramène David Marcus et le lieutenant Saavik vers la planète pour des études plus approfondies.



★ Raccourci

David se sert de protomatière instable dans la création du Dispositif Genesis, ce qui condamne la planète à une fin assez explosive.

★ Un garçon doué

À 23 ans seulement, David Marcus est un scientifique de haut vol, tout aussi brillant que sa mère. En revanche, il tire son tempérament ardent de son père.

David Marcus



★ Réconciliation

À mesure qu'il connaît mieux James Kirk, David Marcus lui devient moins hostile. Plus il comprend son père et plus il se rend compte que celui-ci est un homme honorable qui ne lui a jamais voulu de mal.



★ Renaissance

David Marcus et le lieutenant Saavik découvrent le jeune Spock dans le blizzard qui balaie la surface de la planète Genesis. Le seul aspect positif de l'expérience Genesis semble bien être la régénération du Vulcain.

dont il comprend qu'il est dû à l'instabilité de la protomatière. Pour la première fois peut-être, David se rend compte que sa manière d'emprunter des raccourcis hasardeux cause une catastrophe : l'échec de Genesis.

La naïveté de David disparaît lorsque survient un groupe de

Klingons qui exigent le Dispositif Genesis. Il croit sincèrement que les Klingons ne leur feront pas de mal car Genesis est de toute évidence un échec en matière de terraformation. Pour les Klingons cependant, Genesis est une arme puissante. Afin de prouver le sérieux de leurs intentions, ils

décident de sacrifier Saavik ; alors qu'un couteau d'k tahg est porté au cou de la Vulcaine, David se rue sur le Klingon avec un courage digne de son père. Mais il ne possède pas les dons de combattant de Kirk, et un coup du couteau trilame suffit à le tuer. Saavik survit pour aller faire part de la triste nouvelle au père éploré de David.

Un avenir très brillant s'ouvrait devant David Marcus, dont la mort prématurée (en 2285) résulte de sa fougue juvénile et de sa propension à agir sans envisager le moins du monde les conséquences de ses actes. Avec le recul, on se dit que Carol Marcus a tenu David éloigné de la seule personne peut-être qui aurait pu à la fois comprendre et discipliner le tempérament fougueux du jeune homme : son père.

« Je le voulais dans mon monde, et non pas en train de parcourir l'Univers avec son père ! »

— Carol Marcus à James Kirk

David fait montre de la même soif d'action que son père lorsque, croyant que Kirk a l'intention de mettre la main sur Genesis, il attaque l'amiral avec un couteau. Carol Marcus intervient ; ce n'est qu'après l'avoir aperçue que Kirk devine que David doit être son fils.

David a l'occasion de voir son père sous un jour plus positif quand Kirk affronte Khan. Resté sur la passerelle de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** pour prodiguer ses conseils au sujet de l'**Onde Genesis**, David est impressionné par le courage et la capacité de son père.

Admiration

Après avoir côtoyé la mort, David manifeste sa compassion en s'efforçant de reconforter l'homme qu'il méprisait naguère et qui pleure la mort de son vieil ami **Spock**. David présente ses excuses à James Kirk pour l'avoir mal jugé, puis ajoute qu'il est fier, très fier même d'être son fils.

Peu après, David est affecté à bord de l'**U.S.S. Grissom NCC-638** avec le lieutenant **Saavik**, pour étudier la planète créée par l'explosion de Genesis. Fasciné par les milieux et la végétation qui se développent à la surface, il s'y téléporte avec Saavik pour découvrir une planète dans un état de chaos environnemental,

TEL PÈRE, TEL FILS

Indomptable

David Marcus présente de nombreux traits communs avec son père, et notamment son caractère. Tous deux sont ardents et déterminés dans la poursuite de leurs objectifs ; il n'est donc pas surprenant qu'ils en viennent aux mains à leur première rencontre. Toutefois, quand ils ont l'occasion de faire connaissance, un respect mutuel s'installe. Malheureusement, même si David est de toute évidence fort intelligent, il n'aura jamais l'occasion d'acquérir l'expérience que son père a accumulée ; son impulsivité le conduit à une mort tragique.



★ Excès de confiance

Les premiers résultats du Dispositif Genesis sont prometteurs, mais l'enthousiasme laisse vite place à l'inquiétude devant l'instabilité de la planète.



★ Défaut fatal

David Marcus perd son sang-froid, et cette fois, son manque de retenue lui coûtera très cher.



★ Courage

Bien plus ardent que compétent pour le combat, l'impétueux David Marcus s'en prend imprudemment à un Klingon.



★ Impétueux

David Marcus attaque son père avant de s'être assuré de la situation. Sa grande impétuosité lui vaudra des ennuis, d'abord avec le Dispositif Genesis, puis avec les Klingons.



★ Respect

David apprend qu'il a jugé trop durement son père. Il en vient à apprécier et à admirer les nombreuses qualités de l'amiral James Kirk.



★ Tragédie

Alors que la planète Genesis se détruit, l'amiral James T. Kirk n'a guère le temps de s'incliner sur la dépouille de son fils.



Le Dr Gillian Taylor

Femme de la fin du ^{xx}e siècle, experte en cétacés, le Dr Gillian Taylor prend conscience que ses baleines bien-aimées sont appelées à disparaître. Pour les sauver de l'extinction, elle est prête à prendre tous les risques.

Le Dr Gillian Taylor, médecin, biologiste et océanologue, travaillant sur la Terre à la fin du ^{xx}e siècle, a pour spécialité l'étude des baleines. En 1986, elle est directrice adjointe de l'Institut des Cétacés de Sausalito, en Californie.

Un rôle pédagogique
C'est avec un vif plaisir que Taylor prodigue au public un enseignement vivant sur la faune marine. Elle anime notamment des visites guidées de l'Institut, dans le cadre d'un programme intitulé « Le Monde merveilleux des baleines ». Les vedettes du spectacle, qui par ailleurs font l'objet des recherches de Gillian Taylor, sont George et Gracie, les deux seules baleines à bosse vivant en captivité. Taylor apprend aux visiteurs que ces baleines, ainsi nommées d'après le duo de comiques radiophoniques George Burns et Gracie Allen, se sont égarées toutes jeunes dans la baie de San Francisco. Recueillies

par l'Institut, elles y sont demeurées depuis lors. Elles sont à présent adultes et pèsent une vingtaine de tonnes. En dépit de cette taille imposante, Taylor a tendance à les considérer comme ses enfants; elle a à cœur de soigner et protéger ces géants doux et innocents.

Séduisante jeune femme d'une trentaine d'années, Gillian Taylor use de son enthousiasme et de son charme naturel pour faire prendre conscience à autrui du caractère inoffensif des baleines et de leur importance cruciale pour l'écosystème. Elle est très inquiète de constater que ces mammifères marins sont chassés au point que l'extinction menace.

Des animaux intelligents

De par ses recherches, le Dr Taylor sait que les baleines sont intelligentes et que leurs chants constituent une forme de communication – bien qu'elle et ses collègues n'en connaissent pas la signification exacte. George et Gracie sont des animaux

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Gillian Taylor

FORME DE VIE : être humain (de sexe féminin)

PROFESSION : biologiste marine

FONCTIONS : directrice adjointe de l'Institut des Cétacés de Sausalito, sur Terre.

FAMILLE : Le Dr Gillian Taylor assure qu'elle ne laisse personne au ^{xx}e siècle.

COMPÉTENCES : Le Dr Taylor possède une remarquable mémoire photographique.

REMARQUES : Le Dr Gillian Taylor abandonne le ^{xx}e siècle pour rejoindre, au ^{xxiv}e siècle, les baleines dont elle s'est occupée.

PREMIÈRE APPARITION :
STAR TREK IV : RETOUR SUR TERRE



▲ **Totalement dévouée à « ses » baleines, Gillian Taylor est prête à quitter la Californie du ^{xx}e siècle pour les rejoindre dans le futur.**

sympathiques, et leur espèce est en danger: il n'en faut pas plus pour que Taylor se dévoue entièrement à leur cause. La personnalité de Gillian est marquée par la vivacité

d'esprit; elle dispose en outre d'une excellente mémoire photographique qui lui permet de visualiser les mots et de se rappeler parfaitement de conversations entières.

Attachant peu de prix aux biens matériels – elle ne possède qu'un vieux pick-up Chevrolet de couleur bleue qui a connu des jours meilleurs –, elle se donne pour priorité dans la vie le bien-être de « ses » baleines. Elle déteste les attitudes

LA PASSION DES BALEINES

★ D'étranges visiteurs

Gillian Taylor est très protectrice à l'égard des baleines; outrée de voir Spock plonger dans le bassin pour communiquer avec elles, elle le somme de ne plus recommencer.



★ Gillian, George et Gracie

À l'Institut, c'est sans doute de George et Gracie que le Dr Taylor se sent la plus proche. Ses collègues tentent, de façon maladroite, de la ménager en relâchant les deux baleines à son insu.

★ Visite guidée

Le Dr Taylor assure régulièrement la visite guidée de l'Institut des Cétacés. Elle s'efforce toujours de convaincre les visiteurs de la gravité du péril auquel sont confrontées les baleines et insiste sur le fait qu'il ne faut absolument plus les chasser.

Le Dr Gillian Taylor

machistes parfois adoptées par les hommes dans leurs rapports avec les femmes et abhorre l'exploitation des animaux, tel que l'emploi des cétacés par les militaires pour récupérer des torpilles.

Il apparaît de plus en plus nettement que les deux baleines devront être libérées. Le coût de leur consommation quotidienne de crevettes est exorbitant, et Gracie attend un baleineau. Or, c'est en mer qu'il aura les meilleures chances de survie.

À la perspective de devoir rendre George et Gracie à l'océan, Gillian Taylor a le cœur brisé, mais elle fait abstraction de son chagrin. Elle organise le transfert aérien des baleines jusqu'en Alaska, où elles seront relâchées. Bien que ses collègues comprennent ses soucis, ils jugent Taylor un peu trop obnubilée par le sort des cétacés. L'un d'eux signale que ce n'est pas

comme si les baleines étaient aussi intelligentes que des êtres humains. Taylor rétorque que sa compassion pour un être n'est pas bornée par l'estimation qu'elle fait de son intelligence.

Des visiteurs venus du futur

Faisant la connaissance de deux hommes qui disent être l'amiral Kirk et Spock, elle ne voit en eux que des « dingues ». Spock affirme alors que ceux qui pensent pouvoir faire ce qu'ils veulent des baleines sont aussi coupables que ceux qui ont provoqué leur extinction – comme si cette extinction avait déjà eu lieu. Taylor est d'abord intriguée, puis abasourdie, lorsque Spock révèle qu'il sait que Gracie attend un petit (il s'agissait d'un secret bien gardé).

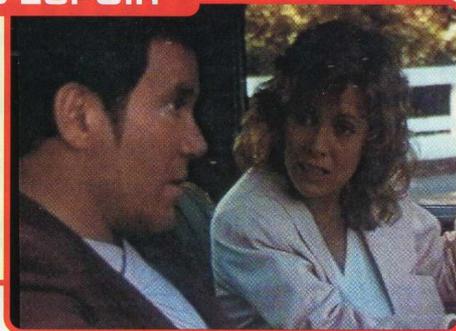
Poussée par la curiosité, elle dîne avec Kirk et l'écoute, incrédule, raconter qu'il vient du futur. Il lui fait cependant forte impression en promettant d'emmener ses baleines là où elles ne seront jamais chassées. Lorsqu'elle regagne l'Institut et découvre que l'on a déjà transféré George et Gracie pour ne pas la heurter, ainsi que pour éviter le cirque médiatique, elle est effondrée : elle n'a même pas pu faire ses adieux à ses baleines.

Sous l'effet d'une réaction irrationnelle, Taylor retourne vers le parc à la recherche de Kirk. Découvrant que son histoire est vraie, elle accepte de l'aider à récupérer les baleines. Pour cela, elle contribue à faire sortir un membre d'équipage d'un hôpital de la ville et fournit la fréquence

UNE LUEUR D'ESPOIR

★ Prise de risque

Le Dr Gillian Taylor est curieuse au sujet des deux hommes qui visitent l'Institut des Cétacés. Elle les prend en stop et essaie de découvrir qui ils sont et ce qu'ils mijotent.



★ Conversation

Kirk et le Dr Taylor dînent ensemble. En échange d'informations sur les baleines, il lui révèle la vérité sur sa mission. De prime abord, elle n'y croit pas, mais après avoir découvert que les baleines ont quitté l'Institut, elle lui demande de l'aide.

« J'ai une faiblesse bien connue pour les cas désespérés ; c'est pour cette raison que je travaille avec les baleines. » — Gillian Taylor à l'amiral Kirk

radio de l'émetteur-récepteur dont les baleines sont porteuses. Dans la fièvre de l'instant, elle déclare vouloir partir dans le futur avec Kirk et les baleines. Il refuse, mais cela n'arrête pas la jeune femme. Taylor s'accroche à Kirk au moment où celui-ci se téléporte à bord de son vaisseau pour repartir.

Une fois les baleines sauvées, Gillian Taylor est électrisée à l'idée de se rendre trois cents ans dans le futur. N'ayant pas de proches sur Terre à la fin du xx^e siècle,

elle pense que le futur aura besoin de ses compétences de biologiste spécialisée dans les baleines.

La transition vers le futur ne tempère pas son enthousiasme. Elle accepte immédiatement une affectation à bord d'un vaisseau scientifique et se fait une joie de rattraper trois siècles de connaissances. Pour ce qui concerne James Kirk, elle promet de rester en contact avec le « doux dingue » qui a permis le sauvetage de ses baleines... et de l'humanité.



★ Incognito

Lorsque le Dr Taylor apprend la vérité au sujet de Kirk et de son équipe, elle accepte de les aider à sortir Chekov de l'hôpital de San Francisco où il est retenu.

UNE VIE DANS LE FUTUR



★ En transit

Taylor est ravie que l'équipe de Kirk ait sauvé George et Gracie des chasseurs en les téléportant dans la cale de leur vaisseau. L'avenir des baleines semble assuré, à condition que le bâtiment puisse regagner le xxiv^e siècle.



★ Voyage temporel

Le Dr Taylor parvient à convaincre James Kirk de l'emmener avec lui dans le futur. Certain que sa place est auprès des baleines, elle souligne qu'elle a bien plus d'expérience des contacts directs avec ces cétacés que quiconque au xxiv^e siècle.



★ De nouveaux amis

Peu après son arrivée au xxiv^e siècle, Taylor assiste à l'audition de ses nouveaux amis, menacés de cour martiale pour des actes commis avant leur rencontre. Elle est soulagée et satisfaite d'entendre que le tribunal les innocente.



★ Au travail !

Elle a beaucoup à faire pour se mettre à niveau, mais Gillian Taylor jouit d'une grande expérience en matière de baleines. Elle accepte un poste à bord d'un vaisseau à mission scientifique, en promettant au capitaine James Kirk qu'elle le reverra « quelque part dans la Galaxie ».



Kodos l'Exécuteur

Rares sont les théories eugéniques à avoir été mises en œuvre aussi froidement que celle de **Kodos l'Exécuteur**, qui a calculé que quatre mille personnes devaient mourir pour sauver le reste de la colonie de Tarsus IV.

En 2246, **Kodos**, gouverneur de la colonie humaine de **Tarsus IV**, est confronté à une terrible crise : un champignon a détruit la majeure partie des réserves de nourriture de la colonie, dont les huit mille habitants sont condamnés à mourir lentement de faim – on craint que les vaisseaux de ravitaillement n'arrivent trop tard pour éviter le désastre. À la lumière de cette catastrophe potentielle, le gouverneur prend une décision froidement calculée. Afin de donner une chance de survie aux « meilleurs » des colons, il ordonne l'exécution des citoyens moins importants. La loi martiale est instituée et quatre mille colons périssent. Kodos a opéré seul le choix de qui devait vivre et qui devait mourir, selon sa propre théorie

eugénique. Les exécutions ont été menées hâtivement et sans pitié (quoique sans douleur pour la plupart).

Ironie du sort

Par une terrible ironie du destin, il s'avérera que les exécutions étaient inutiles. Le ravitaillement arrive plus tôt que prévu et la famine n'a pas lieu. Il est cependant impossible de ramener les morts à la vie, et les survivants sont gravement traumatisés. Des années plus tard, le souvenir des actes du gouverneur hante encore les témoins du génocide perpétré par **Kodos «l'Exécuteur»**.

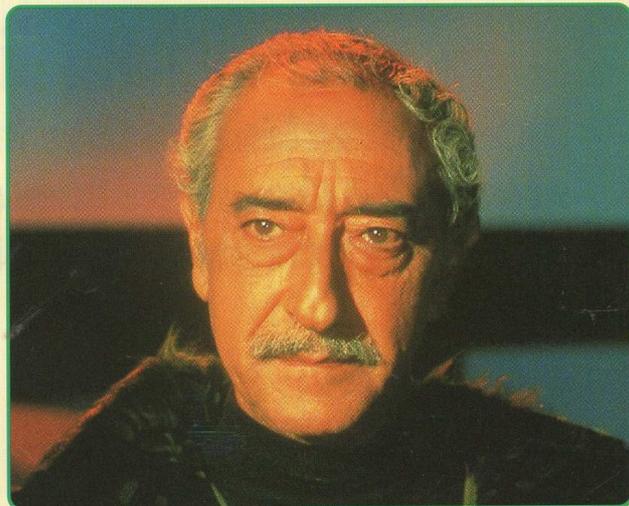
À leur arrivée sur Tarsus IV, les forces de la **Fédération** découvrent un cadavre calciné dont on pense qu'il s'agit de celui de Kodos. Les autorités déclarent l'affaire réglée. Loin d'être mort pourtant, Kodos a survécu. Sous le pseudonyme d'**Anton Karidian**, directeur et vedette d'une troupe de comédiens itinérante, il se produit pendant

vingt ans sur Terre, dans des colonies et à bord de vaisseaux spatiaux. La troupe n'a pas un succès extraordinaire, mais elle bénéficie du parrainage du **Programme d'Échanges culturels galactiques** et monte des pièces de Shakespeare.

Reclus

Contrairement à la plupart des comédiens, Karidian fuit la vie publique. Il n'a aucune fréquentation personnelle, ne participe à aucune fête et limite ses apparitions à la scène.

Moins d'un an après sa fuite de Tarsus IV, Kodos a eu une fille, **Lenore**. Celle-ci devient une comédienne de talent, qui joue avec Karidian dans nombre des mises en scène de la troupe ; elle est très précieuse aux yeux de son père, qui voit en elle le seul élément de sa vie qui ne soit pas souillé par le carnage de Tarsus IV. La trame de sa supercherie soigneusement tissée par Kodos commence à se défaire sur la planète **Q**. Le comédien est à son insu reconnu par le **Dr Thomas Leighton**, l'un des neuf témoins du massacre de Tarsus IV. Leighton est si acharné à



★ Coupable à vie

Les actes du gouverneur Kodos ont déchiré des familles entières et traumatisé les survivants. Vingt ans plus tard, il demeure hanté par le sang qu'il a versé.

démasquer l'assassin devenu comédien qu'il est prêt à mentir pour obtenir du **capitaine James Kirk** – témoin lui aussi – qu'il confirme son identification. Kirk n'est pas convaincu, mais il organise le transport de Karidian et de sa troupe jusqu'à leur prochaine escale – la **colonie de Benecia** – afin de poursuivre l'enquête.

Aveux

À bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, Karidian et ses comédiens ont l'intention de jouer « Hamlet » devant l'équipage. Kodos reste le plus souvent enfermé dans ses appartements. Vieillard hanté par le sang qu'il a versé, il ne tient plus même à sa propre vie. Il est rudement ébranlé lorsque **Kevin Riley** (membre d'équipage de l'*Enterprise* et lui aussi témoin du massacre) tente de l'assassiner.

Le coup fatal est porté à Kodos lorsqu'il apprend que sa fille a tué sept des

neuf témoins et tenté d'assassiner Kirk et Riley. Kodos finit par avouer ses crimes, qu'il justifie en se présentant comme un soldat ayant accompli son devoir. Il croit toujours que, si les vaisseaux de ravitaillement n'étaient pas arrivés, il aurait été célébré comme un héros, mais reconnaît que cela ne lave pas le sang qu'il a sur les mains, ni n'efface le fait que sa fille est à son tour devenue une meurtrière.

Peu après les aveux de son père, Lenore Karidian saisit le **fuseur** d'un garde et tente d'abattre Kirk, mais Kodos se place dans la ligne de mire. Il meurt aussi instantanément que sont morts ceux qu'il a exécutés vingt ans auparavant.

★ Démente

La révélation du passé de son père plonge Lenore dans la folie : elle cherche à tuer tous les témoins survivants des crimes de Kodos.

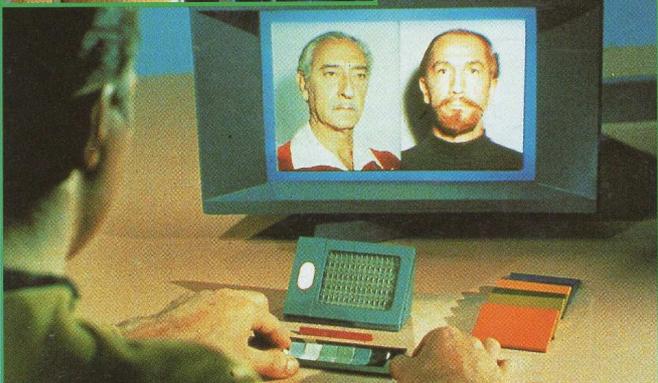
★ Survivants

James Kirk et le Dr Leighton sont deux des neuf témoins rescapés des atrocités commises par Kodos – ils figuraient parmi les colons de Tarsus IV jugés dignes de survivre.



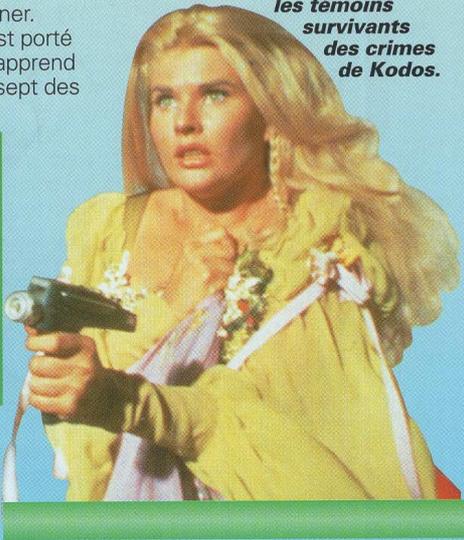
★ Sans passé

La base de données du vaisseau révèle à Kirk qu'il n'existe aucun dossier sur Karidian concernant la période antérieure à la « mort » de Kodos.



★ Soupçons

James Kirk tente de questionner Anton Karidian, mais celui-ci se fait évasif et se contente de citer William Shakespeare.



FICHE 8

Le Pr Richard Galen

L'archéologue **Richard Galen** est l'un des plus brillants esprits dans son domaine. À son grand dam, le seul étudiant dont Galen pensait qu'il pourrait le surpasser a choisi **Starfleet** plutôt que la recherche.

Pour l'archéologue **Richard Galen**, l'archéologie est la recherche suprême de la vérité. Distingué sexagénaire, il s'intéresse avant tout à la micropaléontologie, sujet sur lequel il publie abondamment avant de s'interrompre brutalement.

Découverte

La raison du comportement étrange de Galen réside dans une découverte de grande ampleur ; dans un secret presque total, l'archéologue travaille à une énigme à l'échelle de la Galaxie. Il a remarqué un lien au niveau moléculaire entre des brins d'ADN de diverses formes de vie

collectés à travers des mondes différents. Ces brins portent un message antérieur à l'apparition de la vie sur Terre. Conscient des implications de sa découverte, il continue de réunir de nouveaux brins d'ADN au fil de ses voyages.

L'ultime étape de Galen va prendre entre trois mois et un an. Le professeur, se sentant fatigué, décide de demander l'assistance de celui qui fut son étudiant le plus prometteur : **Jean-Luc Picard**. Galen ne l'a pas revu depuis trente ans, mais ils sont restés en contact. Picard a jadis choisi **Starfleet** plutôt que l'archéologie, mais le scientifique le considère toujours comme son fils spirituel – il estime que le

jeune Picard aurait pu le surpasser dans son propre domaine de compétence.

Message de paix

Après avoir visité le système stellaire de **Ruah IV**, Galen se dirige vers la **nébuleuse de Volterra**, où l'**U.S.S. Enterprise** procède à une analyse de proto-étoiles. Il embarque à bord de l'**Enterprise**, attendant que Picard abandonne Starfleet ; face au refus du capitaine, Galen perd son sang-froid et part plus tôt que prévu.

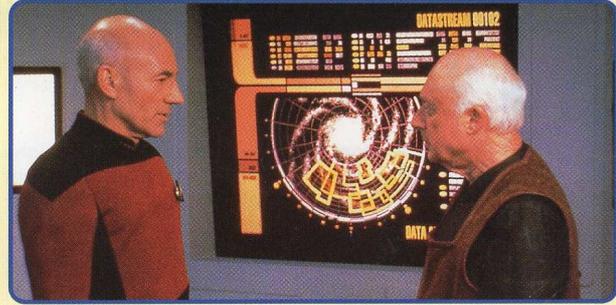
Malheureusement, sa navette est attaquée par un **Destroyer yridien**. Secouru par l'**Enterprise**, Galen est cependant mortellement blessé. Avant de s'éteindre, il fait la paix avec Picard. On parvient à récupérer

★ L'archéologue

Galen est l'un des meilleurs archéologues de son temps. Ses diverses découvertes lui ont valu de jouir d'un immense respect.

★ Révélations

Galen révèle à Picard une découverte majeure ayant de profondes implications pour la Galaxie.



dans l'ordinateur de bord de la navette dix-neuf blocs de chiffres, qui sont les représentations mathématiques des fragments d'ADN de dix-neuf formes de vie. Ces fragments chimiquement compatibles constituent un algorithme, un codage au niveau moléculaire. Galen savait que les brins d'ADN collectés recélaient un message, mais était dans

l'incapacité de le déchiffrer. La mort de Galen est pour Picard un véritable aiguillon. Il résout le mystère des fragments d'ADN et révèle un message de paix venant d'un peuple qui affirme avoir imprégné la Galaxie de son ADN – désormais commun à de multiples espèces humanoïdes.

Le Pr Galen aurait sans doute apprécié à sa juste mesure cette révélation.

FICHE 9

Le Dr Roger Korby

Le **Dr Roger Korby**, archéologue de renom, disparaît lors d'une expédition scientifique sur **Exo III** – mais peu avant de mourir, le savant préserve ses souvenirs et sa conscience dans un corps androïde.

La carrière du **Dr Roger Korby**, spécialiste en médecine archéologique, s'achève dans la tragédie lors d'une expédition sur **Exo III**. Le savant disparaît de façon mystérieuse, ne laissant qu'un signal de détresse.

Lui et son équipe ont péri peu après leur arrivée sur **Exo III**, mais juste avant sa mort, Korby a découvert les vestiges d'une civilisation avancée dont il ne reste que **Ruk** (un androïde perfectionné), ainsi que la technologie permettant de créer des machines du

même genre. Le savant, mortellement blessé, conçoit une réplique de lui-même, comprenant ses émotions et ses schémas cérébraux. Convaincu que le robot contiendra son âme et sa conscience, il meurt en pensant avoir atteint à l'immortalité.

Nouvelle génération

L'androïde en crée deux autres. En tant qu'androïde, Korby reprend sa place de chef de l'expédition de la **Fédération**. En explorant les ruines, il découvre que les habitants originels de la planète ont établi une civilisation souterraine de

plus en plus mécanisée. Comme son créateur humain, il est poussé par le besoin d'améliorer l'existence humaine, ce qui serait possible si les gens étaient transférés dans des corps androïdes insensibles aux maladies et à la plupart des lésions ; les émotions seraient reprogrammées lors du transfert, pour rendre les hommes presque parfaits.

Retrouvailles

Cinq années après l'appel de détresse de l'expédition, une troisième mission de secours est prête. À bord de l'**U.S.S. Enterprise** se

★ Pour l'humanité

Roger Korby a voué toute sa vie à l'amélioration de l'humanité. Ses études sur les ruines d'Orion aboutissent à une très importante découverte.



trouve **Christine Chapel**, fiancée et ancienne élève de Korby. Ce dernier répond au signal de l'**Enterprise** et invite **James Kirk** et Chapel sur la planète. Ils s'y rendent avec deux gardes, dont l'un périt bientôt. L'attitude de Korby, indifférent à cette mort, éveille leurs soupçons.

Le savant fait avec fierté la démonstration des capacités de ses androïdes, puis montre comment ils sont créés en effectuant une copie très fidèle de Kirk. Korby souhaite prendre le contrôle de l'**Enterprise** par le biais de ce double. Il espère être emmené vers une planète appropriée d'où

il pourra introduire peu à peu ses androïdes. Percé à jour, l'androïde Korby cherche à convaincre les officiers de **Starfleet** qu'il a toujours en lui l'essence de Korby. Sa foi en la perfection de ses androïdes est anéantie quand ceux-ci se mettent à s'entretuer. Confronté à ses responsabilités, il se fige, en proie à un conflit d'idées et d'émotions insoluble.

Comprenant que Korby l'androïde n'est pas Korby l'homme, et que le premier est un réel danger pour le second, l'androïde se détruit avec son œuvre pour que la Galaxie ne puisse être mise à mal par ses congénères.



Flint, un être immortel

Le mystérieux M. Flint est l'un des hommes les plus influents dans l'histoire de l'humanité, mais rares sont ceux qui ont une vue d'ensemble de sa remarquable existence longue de six mille ans.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 2 KHAN NOONIEN SINGH
- 12 ZEFRAM COCHRANE

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- LES ANDROÏDESDossier 55
- STAR TREK : La série classique ...Dossier 68

Flint n'est que l'un des noms qu'un être presque immortel, originaire de la Terre, a utilisés au cours des millénaires. Il a également été connu en tant que Léonard de Vinci, Johannes Brahms, Salomon, Alexandre le Grand, Lazare, Mathusalem, Merlin l'Enchanteur et Abramson.

Flint, né en Mésopotamie en 3834 av. J.-C., a reçu à la naissance le nom d'**Akharin**. Véritable tête brûlée, il fut poignardé en plein cœur lors d'une bataille, mais ne mourut point. Grâce à un hasard génétique, Flint bénéficia d'une régénérescence des tissus et d'un renouvellement biologique quasi instantané. Contrairement à ses congénères, il ne vieillit pas et se remet presque immédiatement de la plus grave des blessures. À moins que ne se produise un accident d'une extraordinaire gravité, il est appelé à vivre à jamais.

Beaucoup plus fort que les êtres humains normaux, Flint semble doté d'une intelligence exceptionnelle, sans que l'on sache si elle est due à ses longues années d'expérience ou à un aspect particulier de sa constitution génétique.

Un antique secret

Flint a décidé de taire son immortalité, ce qui l'a contraint à faire semblant de vieillir. Il se déplaçait sans cesse d'un endroit à l'autre, abandonnant amis et maîtresses avant que quiconque pût deviner la vérité à son sujet. Pour garder son secret, il a souvent feint sa propre mort. Sa fortune et ses connaissances n'ont fait que croître au fil du temps, et il a eu l'occasion de rencontrer de grands hommes tels que Moïse et Socrate.

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Akharin

DATE DE NAISSANCE : 3834 av. J.-C.

LIEU DE NAISSANCE : Mésopotamie (Terre)

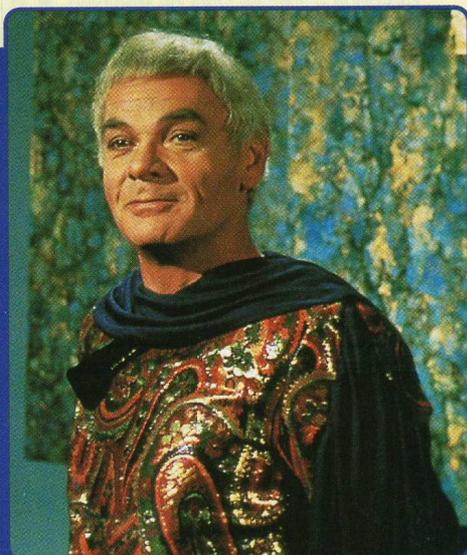
1334 : Il voit la peste noire décimer la population de Constantinople

XV^e SIÈCLE : Il adopte l'identité de Léonard de Vinci, artiste et inventeur de génie

XIX^e SIÈCLE : Il prend l'identité de Johannes Brahms, compositeur

2339 : Il fait l'acquisition de Holberg 917-G

PREMIÈRE APPARITION : « Requiem for Methuselah » [Requiem pour Mathusalem] [ST : LSC]



▲ **Flint, né Akharin, est probablement le plus vieil homme de l'histoire de l'humanité. Né en 3834 av. J.-C., il n'a, sous l'effet d'un hasard de la nature, que très peu vieilli depuis lors. Son organisme est capable de se remettre de toute lésion ou presque.**

GÉNIE PERDU

★ Talent musical

Flint continue d'écrire de la musique dans le style de Brahms. En 2369, Spock découvre sur son piano une valse récemment achevée.



Flint lui-même a apporté une contribution marquante à la civilisation de la Terre. Peintre et musicien de talent, il a pu affiner sa pratique au cours des siècles, jusqu'à devenir l'un des artistes les plus vénérés qu'ait donnés la Terre.

Flint ne considère pas que la vie d'immortel soit facile. Il s'est marié

cent fois, mais il lui a fallu chaque fois assister au vieillissement et à la mort de l'être cher. Sa physiologie unique l'a protégé de nombreux désastres, dont la peste noire du XIV^e siècle, mais il n'a pu que constater avec impuissance la disparition dans d'atroces souffrances de ceux qui l'entouraient alors.

Flint perd toute illusion au sujet de l'humanité, qu'il juge brutale et cruelle. En 2339, sous l'identité de **M. Brack**, milliardaire reclus, il achète un planétoïde : **Holberg 917-G** du système d'Oméga. Il s'y fait construire un palais de style vaguement byzantin,

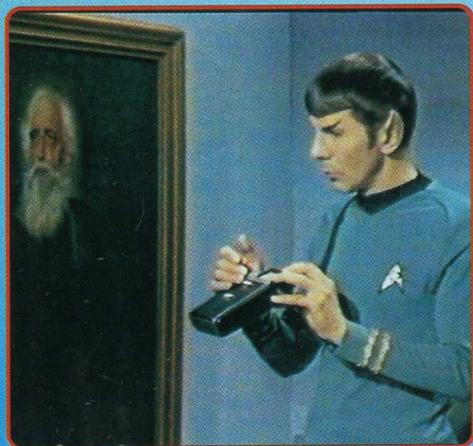
★ Art inconnu

La collection d'œuvres d'art inconnues que détient Flint est inestimable. L'analyse montre que nombre des tableaux qui ornent son palais sont bel et bien de Léonard de Vinci, bien qu'ils soient exécutés sur des toiles modernes. Pourtant, Flint préfère tenir son identité secrète.



★ Une somptueuse demeure

Flint finit par quitter la Terre et s'acheter une petite planète; il y bâtit un immense palais où il vit dans un isolement presque complet.





Flint, un être immortel

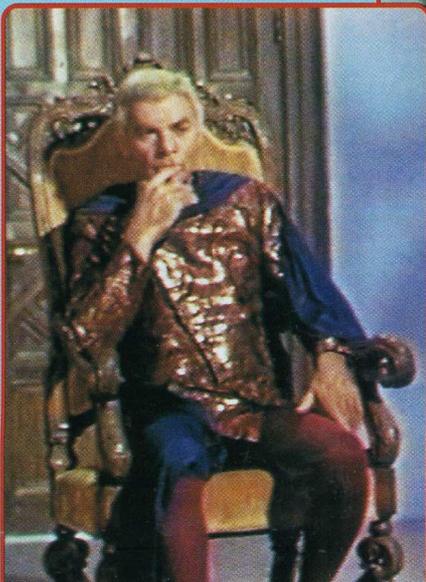
et y abrite son immense collection de manuscrits rares, de livres, de pièces de musique et d'œuvres d'art d'un calibre fantastique. Sa collection comprend un Premier Folio de Shakespeare, une Bible de Gutenberg, les lithographies de la série « Création » de **Taranullus de Centauri VII**, de nombreux tableaux de Léonard de Vinci – dont aucun n'a jamais été catalogué ou reproduit – des œuvres de Reginald Pollack et un **Sten de Marcus II**. Cet assortiment éclectique de merveilles occupe tous les murs de son salon, de sa salle de musique et de sa salle de billard. Les pièces du palais sont garnies de tapis persans très anciens et de meubles précieux. La salle de musique accueille un piano doré richement ouvragé ; sur le pupitre, un manuscrit original d'une valse inconnue de Johannes Brahms.

Flint tient à son intimité. Pour dissuader les visiteurs importuns, il entoure sa planète d'écrans qui la font paraître totalement dépourvue de vie. Il a vu tant d'êtres mourir que la mort ne signifie pas grand-chose pour lui ; il n'hésiterait pas à tuer pour protéger son secret, alors même qu'il est capable de compassion et se montre souvent sous le jour d'un hôte charmant.

Un amour immortel

Flint a mis au point une technologie avancée, qu'il garde pour lui. Dans son laboratoire de Holberg 917-G, il développe un robot appelé **M-4** qui lui sert de gardien, de jardinier, de technicien, de majordome... M-4 est notamment programmé pour défendre le foyer de Flint.

Pourtant, en dépit de sa fortune et de sa puissance, Flint est désespérément seul. Son vœu le plus cher est d'avoir une compagne avec qui partager l'éternité. C'est à cette fin qu'il crée une superbe androïde, **Rayna Kapec**, qui se croit humaine et considère Flint comme « le plus glorieux, le plus gentil, le plus sage des hommes



UN CHEF D'ŒUVRE

La compagne idéale

Flint a conçu Rayna Kapec de telle sorte qu'elle soit sa compagne idéale. Il lui faut au moins dix-sept tentatives avant de créer une androïde qui le satisfasse. Aussi intelligente que belle, Rayna détient l'équivalent de dix-sept diplômes universitaires dans divers domaines scientifiques et artistiques. Malheureusement pour Flint, toutefois, elle ne ressent pas d'émotions.

★ La dernière compagne

En six mille ans, Flint a eu de nombreuses femmes. Il espère que l'androïde Rayna Kapec, immortelle comme lui, sera la dernière.



★ Espoir d'amour

Flint fait tout son possible pour susciter des sentiments amoureux en Rayna, mais les émotions de l'androïde ne feront surface qu'à l'arrivée de Kirk.



★ Prototype

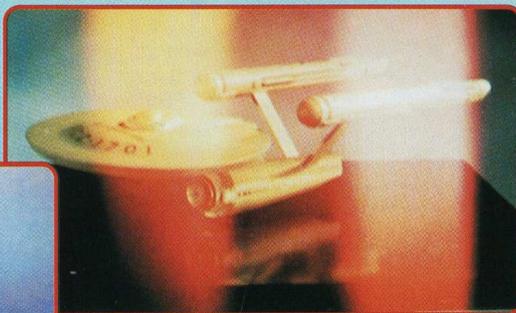
Flint réalise au moins seize prototypes avant de mettre au point Rayna Kapec. Il adore cette androïde, qui incarne son idée de la femme parfaite.

★ Dilemme

Rayna est incapable d'assimiler les émotions que Kirk éveille en elle ; forcée de choisir entre Kirk et Flint, elle succombe à ce mortel dilemme.



« J'ai... aimé, chéri... inhalé une brève fragrance, puis l'âge, la mort, le goût de la poussière. » — Flint



★ Vigilance

Retiré dans un salon privé, Flint observe tous les faits et gestes à l'intérieur de son palais. Il est ravi de constater que Kirk éveille des émotions chez Rayna Kapec.

★ Le robot

Flint a construit un robot, M-4, qui joue auprès de lui le rôle d'un serviteur dévoué.



★ Pouvoir

Flint a développé une technologie extrêmement avancée qui lui permet de placer l'U.S.S. ENTERPRISE en état de stase et de le miniaturiser avec son équipage.

de la Galaxie ». Flint lui voue un amour absolu, en cela que tout artiste est épris de sa création – or il l'a conçue pour répondre à son désir le plus profond : celui d'une jolie femme extraordinairement intelligente et appelée à vivre pour toujours. Il est toutefois frustré par l'incapacité dans laquelle il est de susciter en elle des sentiments amoureux.

Rêves de mort

En 2269, un détachement de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** se rend sur Holberg 917-G. Flint remarque bientôt que Rayna est attirée par le chef du groupe, le **capitaine Kirk**. Il les réunit et, comme il l'avait espéré, Rayna se dote d'émotions. Mais Flint a commis une erreur d'appréciation : contrainte de choisir entre son amour pour Flint et son amour pour Kirk, submergée par l'émotion, elle meurt.

Le détachement s'aperçoit par ailleurs que, hors de l'atmosphère de la Terre, Flint n'est plus immortel. Sur Holberg 917-G, il va finalement vieillir puis mourir.



DOSSIER 44 LES HUMAINS HORS STARFLEET

Gabriel Bell

Gabriel Bell, qui joue un rôle important dans l'abolition des Districts du Sanctuaire au XXI^e siècle, est considéré comme l'un des hommes les plus influents dans l'histoire de la Terre. Mais les livres d'histoire ne disent pas tout...

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

12 ZEFRAM CHOCHRANE

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

PHÉNOMÈNES SPATIAUX ...Dossier 5

LA FÉDÉRATION UNIE

DES PLANÈTESDossier 7

LE PERSONNEL

DE STARFLEETDossier 43

STAR TREK :

DEEP SPACE NINEDossier 70

Tout écolier du XXIV^e siècle connaît l'histoire des **émeutes de Bell**, qui eurent lieu sur Terre en 2024. Il s'agit de l'un de ces rares moments où l'avenir est façonné par les actes d'un seul homme – en l'espèce, de **Gabriel Bell**.

Pour comprendre Gabriel Bell, il faut connaître son monde : la Terre de la fin du premier quart du XXI^e siècle. Les nantis se désintéressent totalement de ceux qui ne possèdent rien. Alors que la plupart des habitants de l'Amérique du Nord résident dans de vastes métropoles ultramodernes, les sans-abri sont parqués dans des quartiers appelés **Districts du Sanctuaire**. Derrière les murs qui les séparent de la société

« normale », ils sont censés être préparés à une réinsertion.

Dans la réalité, ils sont purement et simplement abandonnés à leur sort. La majorité, qui ne les voit pas, n'a pas à se soucier d'eux. Il est rare que celui qui entre au Sanctuaire en sorte jamais.

Un visionnaire

En 2024, Gabriel Bell réside dans le District A du Sanctuaire à San Francisco. On ignore comment il s'est retrouvé là, mais on sait que le chômage, des actes de délinquance ou une santé mentale fragile sont autant de causes de condamnation.

Confronté au désordre et à l'injustice, Bell est bien décidé à ne pas rester inactif. Il ne tarde pas à devenir un chef de file, et s'attire le respect d'un

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Gabriel Bell

FORME DE VIE : Être humain, de sexe masculin

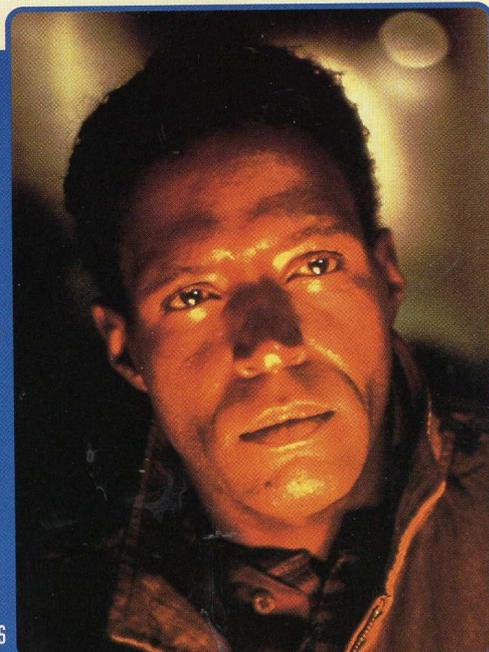
STATUT : Décédé en 2024

DOMICILE : District A du Sanctuaire, San Francisco, Amérique du Nord, Terre

HISTOIRE OFFICIELLE : Gabriel Bell est resté célèbre pour son rôle éminent dans les émeutes de Bell, survenues en 2024, qui aboutissent à la disparition des Districts du Sanctuaire – des ghettos où les sans-abri et les chômeurs d'Amérique du Nord sont parqués, loin des regards et des préoccupations de la société « normale ».

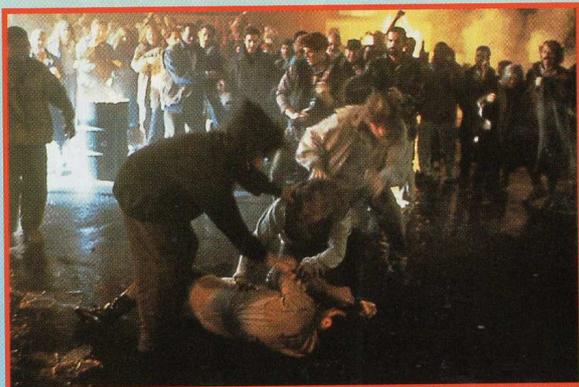
HISTOIRE RÉELLE : Le rôle de Bell dans les émeutes est en fait tenu par le capitaine Benjamin Sisko, après la mort du véritable Gabriel Bell.

PREMIÈRE APPARITION : « Past Tense » [Passé décomposé]



▲ **En dépit des traitements indignes que lui inflige une société dépourvue de toute compassion, Gabriel Bell ne perd jamais de vue son idéal de justice. Il entrera dans l'histoire pour son rôle éminent dans les émeutes de Bell.**

L'HISTOIRE EN MARCHÉ

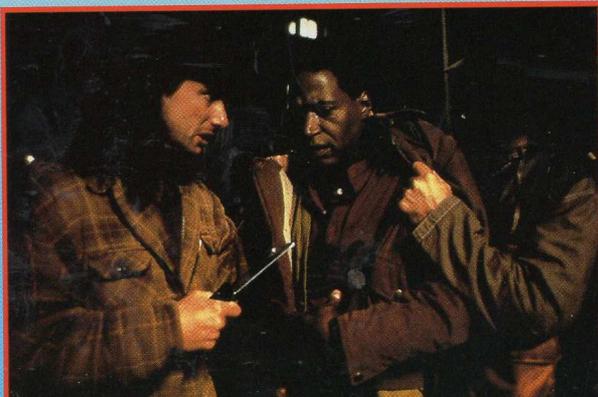


▲ **Les émeutes de Bell de 2024 portent à l'attention du monde extérieur les déplorables conditions de vie qui règnent dans les Districts du Sanctuaire. Comme l'avait prédit Gabriel Bell, ces événements aboutiront à la disparition des ghettos.**

▶ **Des « fantômes », tirant parti de la faiblesse des autres résidents du Sanctuaire, s'emparent de leurs rations de vivres. Gabriel Bell vient fréquemment au secours des victimes.**



▲ **Il n'est guère possible d'élever une famille dans le Sanctuaire. Gabriel Bell pense que, dans sa grande majorité, le peuple désapprouverait le sort qui est fait aux résidents, s'il connaissait la vérité.**



petit groupe de dissidents qui cherchent à changer le cours des choses.

Dans la tradition de Gandhi et de Martin Luther King, Gabriel Bell prône la non-violence. Il estime que le peuple américain abolirait les Sanctuaires s'il connaissait la vérité à leur sujet; mais, comme le gouvernement exerce un contrôle absolu sur le centre de communications du Sanctuaire, il n'y a aucun moyen de s'adresser au monde extérieur.

Le nom de Bell sera immortalisé par des événements qui entreront dans l'histoire sous l'appellation d'émeutes de Bell. Sous la houlette de Gabriel Bell, les dissidents s'emparent d'un centre de traitement administratif et retiennent six employés

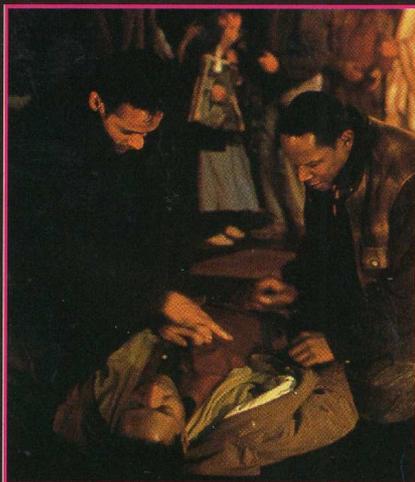
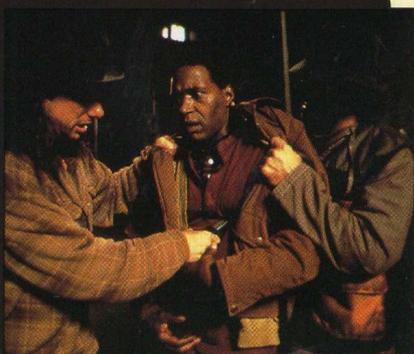
Gabriel Bell



CHANGEMENT D'HISTOIRE

Une mort prématurée

Benjamin Sisko et Julian Bashir ne parviennent pas à éviter les ennuis. Ils perturbent la chronologie normale. Gabriel Bell est tué en essayant de les protéger des « fantômes » – des résidents du Sanctuaire qui s'attaquent à plus faibles qu'eux. Bell mort, nul ne protégera les otages lors



★ **Héroïque**
Gabriel Bell est poignardé alors qu'il tente d'empêcher les fantômes d'attaquer Sisko et Bashir.

des émeutes, et le cours de l'histoire en sera modifié.

Heureusement, Sisko ressemble suffisamment à Bell pour prendre sa place.

Dans la nouvelle chronologie, c'est lui qui, sous l'identité de Bell, veille sur la sécurité des otages pendant que les résidents du Sanctuaire dévoilent leur misère au monde extérieur.

★ **Une fin tragique**

Gabriel Bell succombe à ses blessures. À moins que Sisko n'agisse rapidement, l'histoire basculera dans la tragédie.

en otages. Faisant preuve d'un immense courage et d'une parfaite correction, Bell veille à ce qu'il ne soit fait aucun mal à ces otages ; cette attitude fera beaucoup pour convaincre le public que, contrairement à ce qu'on lui a fait accroire, tous les résidents du Sanctuaire ne sont pas de tristes sires.

Bell accède au réseau informatique planétaire, ce qui va permettre à de nombreux résidents de faire connaître le sort injuste qui leur est réservé.

Les émeutes éclatent

Les émeutes éclatent lorsque le gouverneur de Californie donne l'ordre aux troupes fédérales de reprendre le centre de traitement, sans hésiter à employer la manière forte. La bataille qui s'ensuit fait des centaines de morts parmi les résidents du Sanctuaire, mais, grâce à Bell, les otages sont indemnes. La colère des Américains est telle que les Sanctuaires sont rapidement supprimés. Malheureusement, Bell lui-même trouve la mort au cours des émeutes.

Toutefois, il ne faut pas toujours se fier à ce que relatent les livres d'histoire. Pendant un bref

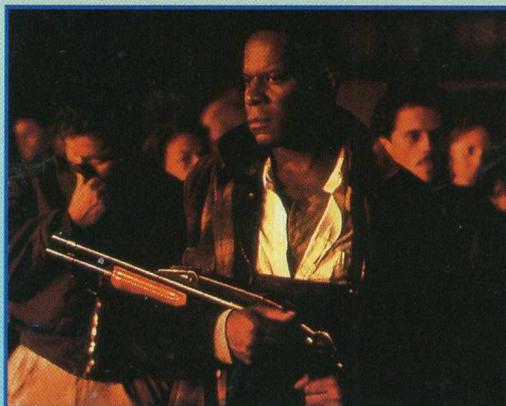
▼ **Bien qu'il soit armé, « Gabriel Bell » n'a nullement l'intention de tirer sur qui que ce soit. Les troupes fédérales n'ont pas de ces scrupules.**

moment, le capitaine Benjamin Sisko, commandant la station spatiale du xxiv^e siècle, Deep Space Nine, rencontre Gabriel Bell, « non-citoyen » du San Francisco du xxi^e siècle, et l'avenir s'en trouve changé.

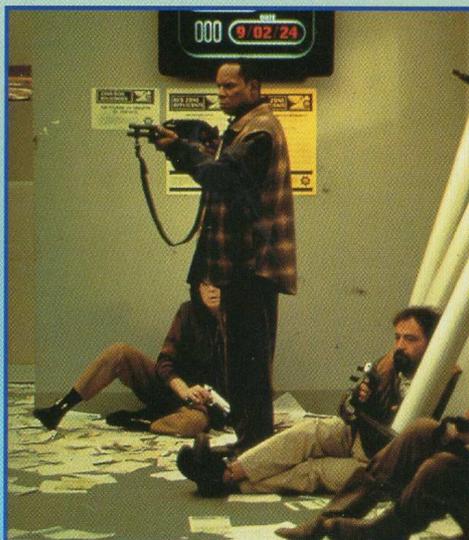
À la suite d'une panne de téléporteur, Sisko, Jadzia Dax et le Dr Julian Bashir sont transportés dans le passé, pour arriver à San Francisco en 2024. Si Dax a la chance d'être recueillie par un riche bienfaiteur, Sisko et Bashir sont arrêtés et expédiés au District A du Sanctuaire.

Le 31 août 2024, soit le lendemain de leur arrivée au Sanctuaire, Sisko et Bashir sont impliqués dans une altercation. Un étranger vient à leur secours, mais il est tué. Il s'avère que cet homme n'est autre que Gabriel Bell : son trépas obère gravement l'avenir.

Se sentant partiellement responsable de la mort de Bell, Sisko prend l'identité de ce dernier et jure de poursuivre son œuvre. En réalité, c'est lui qui protège les otages ; par ailleurs, c'est grâce aux contacts noués par Jadzia Dax que les résidents du Sanctuaire parviennent à avoir accès au centre de communications. Une fois assuré que l'histoire va suivre son cours normal, Sisko regagne le futur..., ce futur dont l'histoire nous dit que Gabriel Bell a contribué à rendre meilleur.



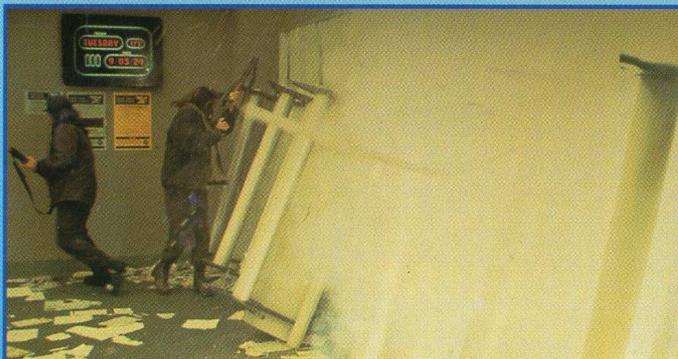
▲ **Bell est mort. Benjamin Sisko prend son identité et assume son rôle historique dans la conclusion heureuse de la prise d'otages. Le cours de l'histoire en dépend.**



▲ **De retour au xxiv^e siècle, Sisko étudie les archives historiques et se rend compte que son visage a remplacé celui du véritable Gabriel Bell. La chronologie a été modifiée, mais au moins le futur n'a-t-il pas subi de transformation générale. Les émeutes de Bell aboutissent toujours à la fin des Districts du Sanctuaire.**

« Laisser souffrir les gens parce qu'on a oublié comment se préoccuper d'eux... c'est vraiment difficile à comprendre. »

— Dr Julian Bashir, au sujet des conditions de vie dans le District A du Sanctuaire



◀ **Les troupes fédérales prennent d'assaut l'édifice, en faisant preuve d'une violence inutile. Les otages, protégés par Bell, sont près d'être tués. Le traitement dont les résidents du Sanctuaire sont l'objet contribue à leur gagner la sympathie du public.**



Zefram Cochrane

À environ 11 heures, le 5 avril 2063, un spatonef vulcain traverse le système solaire. Il n'a pas l'intention de s'intéresser à la Terre, mais une signature de distorsion émanant du vaisseau spatial expérimental de Zefram Cochrane attire l'attention des Vulcains.

Parmi tous les grands inventeurs qui ont vécu sur la Terre, rares sont ceux qui ont eu une influence aussi profonde sur le cours de l'histoire que **Zefram Cochrane**.

L'extraordinaire coïncidence qui veut que le premier vol supraluminique à bord de son vaisseau expérimental, le **Phoenix**, soit accompli le jour même où un spatonef d'exploration **vulcain** traverse le système stellaire de la Terre, conduit à l'un des événements majeurs dans l'histoire de l'humanité : le premier contact avec des extraterrestres.

Cette rencontre va ouvrir non seulement l'expansion intersidérale du champ d'activité des hommes,

mais aussi une nouvelle ère de paix marquée par de grandes avancées dans des domaines variés : sciences, arts, ingénierie sociale.

Ses théories et ses découvertes valent à Cochrane d'occuper une place à part dans l'histoire du monde. Elles sont enseignées dans des écoles qui portent son nom, comme portent son nom des unités de mesure appartenant à la physique liée aux phénomènes de distorsion.

D'humbles débuts

Au moment de son plus grand triomphe, Zefram Cochrane est un scientifique de grande taille, au visage taillé à la serpe ; il arbore de longs manteaux et une casquette de base-ball piquetée de pin's,

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Zefram Cochrane

FORME DE VIE : Être humain, de sexe masculin

DATE ET LIEU DE NAISSANCE : 2030, sur Terre

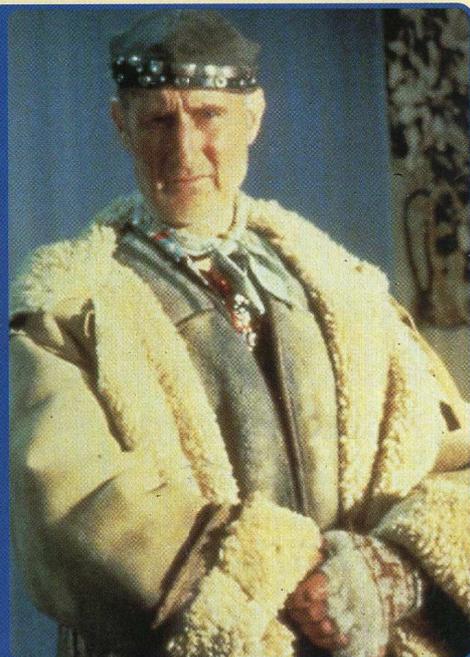
STATUT : Inventeur de la propulsion à distorsion ; pilote du premier vaisseau lancé de la Terre à franchir le mur de la vitesse supraluminique. Responsable du premier contact entre les humains et les Vulcains.

LIEU DE RÉSIDENCE : Village du Montana, en Amérique du Nord (Terre), au XXI^e siècle ; Alpha du Centaure jusqu'en 2117 ; astéroïde dans la région de Gamma Canaris, en 2267.

AMIS : Lily Sloane (sur Terre) ; le Compagnon (sur le planétoïde de Gamma Canaris).

PREMIÈRE APPARITION : « Guerre, amour et Compagnon » [ST : LSC]

AUTRE APPARITION : STAR TREK : PREMIER CONTACT



▲ Zefram Cochrane a exercé une plus profonde influence sur l'histoire de la Terre que n'importe quel autre être humain. En inventant la propulsion à distorsion, il a permis à l'humanité d'explorer l'espace bien au-delà du système solaire.

FIDÈLE À SA LÉGENDE...



★ C'est un grand honneur

Nombre des membres d'équipage de l'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D** venu du **XXIV^e siècle**, dont le lieutenant **Reg Barclay**, sont très émus de rencontrer Cochrane, qu'ils considèrent comme un grand homme. Cochrane pour sa part est gêné d'être ainsi adulé.



★ De nouveaux amis

Zefram Cochrane échange une poignée de mains avec son visiteur vulcain, faisant ainsi le premier pas vers une alliance qui transformera l'histoire de la Galaxie.

★ Vision nocturne

Lorsque Lily aperçoit le **CUBE BORG** dans le ciel, elle ne se doute nullement de l'importance que les événements des quelques heures à venir auront sur le destin de l'humanité.

★ Prêt pour le grand bond

Malgré ses réticences et de sévères maux de tête, Cochrane poursuit son projet de vol en vitesse de distorsion. Il est accompagné de l'officier en second et de l'ingénieur-chef d'un spatonef qui, sans lui, n'aurait jamais existé.



AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

12 A Lily Sloane

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

LES BORGDossier 15

LE GUIDE DES VAISSEAUX

HORS FÉDÉRATIONDossier 33

SYSTÈMES DE PROPULSION ..Dossier 64

STAR TREK :

La série classiqueDossier 68

STAR TREK :

PREMIER CONTACTDossier 79

Zefram Cochrane

UNE VIE NOUVELLE

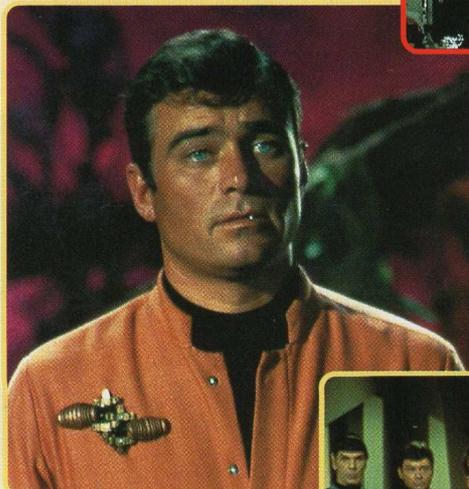
★ À la vôtre!

Zefram Cochrane se trouve peut-être de l'autre côté de la Galaxie, mais son rapport à la boisson n'a pas changé. Recevant la visite des premiers êtres humains qu'il ait vus depuis des décennies, Cochrane leur sert un verre et propose un toast.



★ Vie privée

Le temps qui passe n'a pas modifié le désir de solitude de Cochrane. Ayant choisi une vie retirée jusqu'à sa rencontre avec le Compagnon, il demande à Kirk et à ses collègues de ne pas révéler sa cachette à Starfleet.



★ Souvenirs de la Terre

Cochrane a décoré sa nouvelle demeure dans un style qui lui rappelle la Terre, mais il ne souhaite pas retrouver sa planète natale. Son moteur à distorsion lui a permis de voyager parmi les étoiles et de s'établir où bon lui semble.

portée avec la visière sur la nuque : ce mode vestimentaire quelque peu dépenaillé s'explique sans doute par le fait qu'il vit une dizaine d'années après la Troisième Guerre mondiale.

Même lorsqu'il est ivre – ce qui arrive souvent – Cochrane ne manque pas de charme. Il reste capable de prononcer des phrases cohérentes et de reconnaître la constellation du Lion dans le ciel nocturne. En dépit d'une gueule de bois carabinée – « niveau d'alerte 4 », selon son expression –, il est prêt à effectuer son vol historique aux commandes du *Phoenix*.

Le goût de vivre

Il apprécie la musique rock du milieu du ^{xx}e siècle, à tel point qu'il en fait un accessoire indispensable de son vol d'essai. L'un de ses premiers gestes amicaux envers les Vulcains est de leur

faire découvrir cette musique qu'il aime tant.

S'il prétend ne pas attacher beaucoup d'importance au *Phoenix*, cette apparente indifférence relève sans doute d'une réaction de nature philosophique faisant suite à son expérience de la guerre et à toutes les déceptions qu'il a connues dans sa vie. En dépit de sa vision cynique de l'existence, il saisit l'occasion qui lui est donnée de sauver son vaisseau et d'accomplir le vol d'essai qu'il a prévu.

L'admiration que lui témoignent les visiteurs venus du futur de sa planète mettent Cochrane mal à l'aise. L'idée que le site de lancement du *Phoenix* soit appelé à devenir un monument historique, savoir qu'une statue de marbre haute de vingt mètres sera érigée à son effigie, que des établissements scolaires porteront

son nom, que des livres d'école lui consacreront des chapitres entiers, tout cela le gêne profondément. Il ne se considère pas comme un héros ou un sauveur, mais comme un homme ordinaire essayant simplement de gagner un peu d'argent grâce à son talent dans les sciences appliquées. Son rêve n'est pas d'être l'initiateur

d'une ère nouvelle pour l'humanité, mais de se retirer sur une île tropicale peuplée de femmes à demi nues. Malheureusement pour lui, ce rêve ne se réalisera pas.

Un destin différent

Dix ans après son vol historique, Cochrane déclarera : « N'essayez pas d'être un grand homme. Soyez simplement un homme. Laissez l'histoire juger par elle-même. »

Le Cochrane d'avril 2063 juge qu'il

s'agit là d'un pur galimatias, mais ce conseil lui donne à réfléchir et le met sur la voie de l'acceptation de sa place dans l'histoire.

Quelque temps après le premier contact, Cochrane se rend dans les colonies d'Alpha du Centaure, et, en 2117, à l'âge de 87 ans, il part pour une destination inconnue. En 2267 (date stellaire 3219.8), le capitaine James T. Kirk, de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, a la surprise de retrouver Cochrane, qui vit sur un planétoïde de la région de **Gamma Canaris**. Son aspect physique est étonnamment juvénile. Sans doute est-ce dû au fait que Cochrane a bénéficié des attentions d'une entité appelée le **Compagnon**. Celui-ci fusionne avec le commissaire Nancy Hedford, ce qui permet à Hedford et Cochrane de mener une existence humaine entière en compagnie l'un de l'autre. À la demande de Cochrane, Kirk s'abstient de faire part à **Starfleet** de sa découverte.

UN AMI POUR LA VIE



★ Communication

En 2367, la navette GALILÉE, de l'U.S.S. ENTERPRISE, s'écrase sur Gamma Canaris N. Spock parvient à opérer une fusion mentale avec l'entité que Cochrane connaît sous le simple nom de Compagnon.

★ Compagnons

Le Compagnon est une forme de vie incorporelle, néanmoins de genre féminin, qui choisit de fusionner avec Nancy Hedford, atteinte d'une maladie mortelle en phase terminale, afin de prendre forme humaine.

★ Symbiose

Cochrane et le Compagnon, unis par une relation symbiotique, éprouvent de l'amour l'un pour l'autre. Dès lors que le Compagnon prend l'apparence humaine de Nancy Hedford, cette relation s'intensifie.

« Tout ce secteur devient monument historique. Vous vous tenez presque exactement à l'endroit où va se dresser votre statue. » — Geordi La Forge à Zefram Cochrane



Lily Sloane

Au lendemain d'une dévastatrice guerre atomique, l'ingénieur Lily Sloane construit avec des pièces de récupération un vaisseau spatial qui va révolutionner l'histoire non seulement de la Terre, mais aussi de toute la Galaxie.

Lily Sloane est avant tout une survivante. Dans la décennie qui suit la terrible guerre mondiale du milieu du **xx^e** siècle, elle est membre d'une communauté scientifique qui vit cachée dans le Montana. Si sa renommée dans les annales de l'histoire est bien moindre que celle de son célèbre collègue **Zefram Cochrane**, elle joue cependant un rôle crucial dans la destinée de l'humanité et de la **Fédération unie des Planètes**.

Sloane est une jolie jeune femme d'origine africaine, souriante, intelligente et solide; face à un danger, elle tire d'abord et pose des questions ensuite – une réaction typique d'adaptation au monde dans lequel elle vit.

Sloane travaille avec Zefram Cochrane à la mise au point du **Phoenix**, premier vaisseau lancé de Terre à posséder la capacité de franchir le mur de la lumière. Femme de ressource, elle fouille dans

les stocks de matériel militaire abandonné pour découvrir de quoi construire le navire. Elle mettra six mois à simplement trouver assez de titane pour concevoir un cockpit de quatre mètres. Elle n'est pas uniquement motivée par le progrès du programme spatial de l'humanité; tout comme Cochrane, elle espère tirer un gain matériel de son travail acharné.

Destinée

Paradoxalement, bien qu'elle ait été désignée pour participer au premier vol à distorsion accompli par des êtres humains, le 5 avril 2063, Lily se retrouve dans l'espace un jour plus tôt (le 4 avril), la temporalité ayant été altérée par une tentative d'assimilation de la Terre par les **Borgs**. Lorsque le complexe de missiles abandonné qui abrite le **Phoenix** est attaqué, sa première réaction est de protéger le vaisseau. Exposée à des radiations thêta en raison d'une fuite émanant du vaisseau

FICHE D'IDENTITÉ

NOM: Lily Sloane

FORME DE VIE: être humain (de sexe féminin)

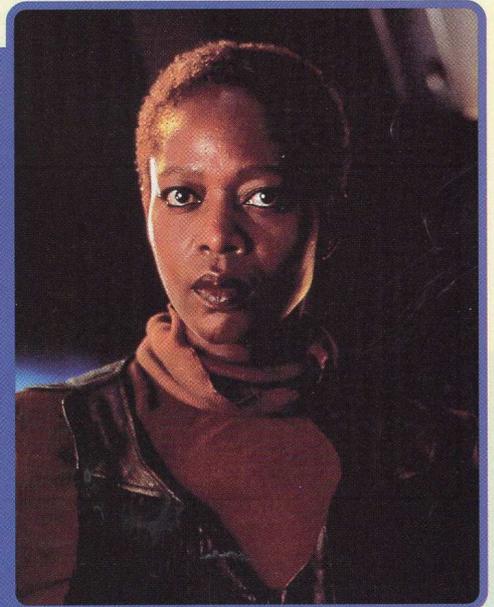
NAISSANCE: au **xx^e** siècle

FONCTIONS: Après une formation d'ingénieur, Lily Sloane travaille avec Zefram Cochrane à la construction du **Phoenix**, premier vaisseau lancé de la Terre à atteindre la vitesse de distorsion.

SITUATION: Irradiée lors d'une attaque borg. Lily Sloane est amenée à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E**, venu de trois siècles dans son futur.

PREMIÈRE APPARITION:

STAR TREK: PREMIER CONTACT



▲ Lily Sloane, rescapée d'une guerre atomique et d'une attaque borg, conserve son sang-froid dans des circonstances très anxiogènes.

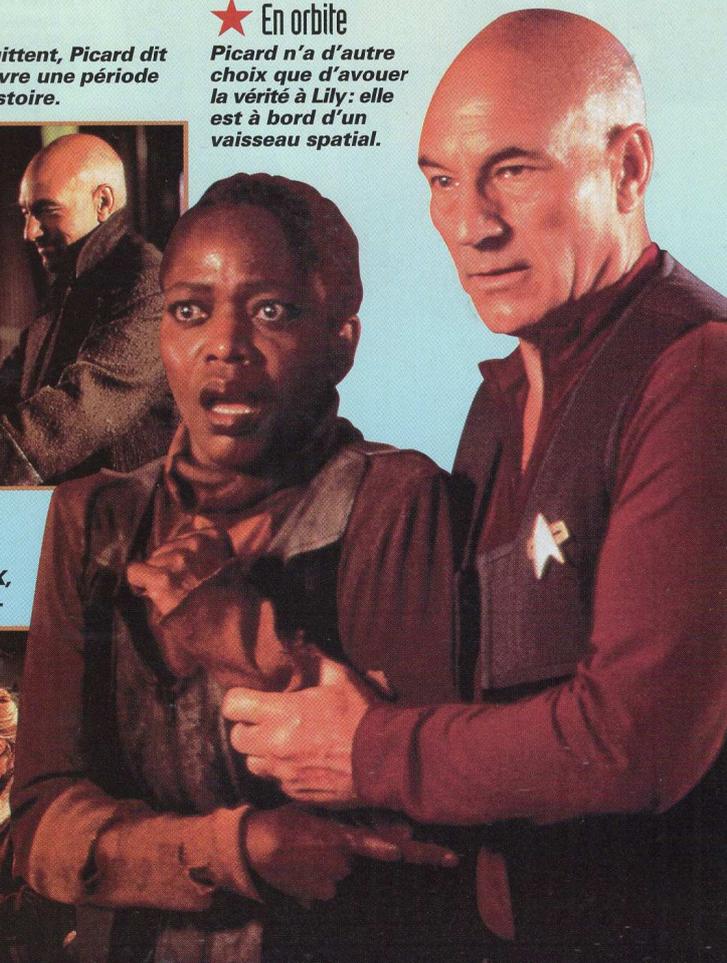
★ Chaleureux

Au moment où ils se quittent, Picard dit à Lily qu'il l'envie de vivre une période aussi palpitante de l'histoire.



★ En orbite

Picard n'a d'autre choix que d'avouer la vérité à Lily: elle est à bord d'un vaisseau spatial.



MOMENT HISTORIQUE

★ L'attaque

Lily Sloane et Zefram Cochrane tentent d'échapper aux débris qui volent en tous sens, lors de l'attaque par la **SPHÈRE BORG** du centre du Montana dévolu au lancement du **PHOENIX**.



★ Irradiée

L'attaque borg ayant endommagé le **PHOENIX**, Lily Sloane est irradiée.





Lily Sloane

endommagé, Sloane est retrouvée par des membres d'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E** et amenée à l'infirmierie du bord par le **Dr Beverly Crusher**. Cette dernière a l'intention d'effacer la mémoire de Sloane une fois que son corps aura été débarrassé des radiations, mais les Borgs envahissent l'infirmierie. Crusher est contrainte de réveiller Lily pour qu'elles puissent s'enfuir.

Ignorant qu'elle est en orbite, Sloane est persuadée d'avoir été enlevée par une faction appelée la « **Coalition orientale** ». Elle décide d'échapper au personnel médical de l'*Enterprise*, mais tombe sur le **capitaine Picard** qui fuit face à un assaut de drones borgs. Désorientée et effrayée, Lily passe à l'action; elle s'empare du **fuseur** de Picard, le braque sur lui et lui ordonne de la sortir de ce dédale de tubes. Picard s'exécute. Le capitaine a à cœur de les mettre

tous deux en sûreté, mais il lui faut trouver le moyen d'expliquer à Lily la gravité de leur situation. Il la conduit jusqu'à un poste d'arrimage sur le Pont 16 et ouvre un sas pour lui montrer la Terre en contrebas. Lily, effondrée, lui rend son fuseur.

Indomptable Lily

Naturellement terrifiée par la première confrontation avec les Borgs, Lily accorde rapidement sa confiance à Picard. Elle se montre pleine de curiosité au sujet de l'*Enterprise* et de l'avenir de la technologie.

Picard l'amène au **holodeck 4** et fait passer le holoroman « **Le Long Adieu** », afin de piéger et tuer les deux drones borgs qu'il a attirés derrière lui. Sloane est ébahie, mais quand Picard lui dit d'avoir l'air naturel, elle endosse sans effort son rôle et participe comme il se doit à la bataille. Lily a une conscience cependant,



★ Holodeck

Lily Sloane trouve maints appareils futuristes à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE, NCC-1701-E, mais rares sont ceux aussi extraordinaires que le holodeck.



★ Aliens

Outre la technologie avancée, Lily découvre son premier alien, le lieutenant-commander klingon Worf.



★ Premier vol

Lily Sloane construit le PHOENIX avec du matériel de récupération. Le fuselage est réalisé à partir d'une vieille ogive nucléaire.

★ Défensive

Prête à tout pour protéger son vaisseau, Lily Sloane s'arme contre les assaillants du PHOENIX. Elle ne se doute pas que les ennemis sont des aliens.

et lorsqu'elle estime que Jean-Luc Picard se laisse submerger par son acharnement à tuer des Borgs, elle s'oppose à la poursuite du combat.

Quand tous à bord de l'*Enterprise* comprennent que la bataille contre les Borgs est perdue, Lily se dresse contre la décision prise par Picard de poursuivre une lutte sans espoir. Elle se rend compte qu'il est animé par la soif de vengeance, plutôt que par le désir de sauver le genre humain. Sans être gênée par le respect hiérarchique que l'équipage porte à Picard, elle compare son obsession à celle d'Achab à l'égard de Moby Dick, ce qui finalement produit son effet: le capitaine décide d'abandonner le vaisseau

et lance sur le champ la procédure d'autodestruction. Heureusement pour tous, les Borgs sont finalement défaits. Zefram Cochrane effectue son premier vol supraluminique, mais sans Lily.

Le capitaine Picard retrouve Lily Sloane après que le **premier contact** avec les **Vulcains** a été établi sur Terre, ce qui garantit le retour à l'intégrité de la temporalité. Lily souhaite fortement vivre dans le genre de monde que connaît Jean-Luc Picard. Son expérience de l'avenir de l'humanité lui donne le courage de faire face aux changements incroyables appelés à survenir au cours du reste de son existence sur Terre.

« C'est si simple. Les Borgs vous font mal, et maintenant c'est vous qui allez leur faire mal. »

— Lily au capitaine Jean-Luc Picard

OBSESSION

Lily et Picard

Sa brève fréquentation de Picard à bord de l'*U.S.S. Enterprise* permet à Lily de percevoir la face obscure de la psyché du capitaine. Contrairement à l'équipage, elle n'a pas peur de l'affronter quand elle estime ses ordres malavisés.



★ Réalité

En comparant Picard au capitaine Achab, du roman « Moby Dick », Lily l'amène à se rendre compte qu'il n'agit pas dans l'intérêt de son vaisseau et de son équipage.



★ Idée fixe

Lily est horrifiée de voir Jean-Luc Picard fouiller le cadavre d'un drone borg qu'il vient de tuer. Elle a bien compris que sa croisade contre les Borgs relève avant tout de la vengeance personnelle.



Nikolai Rozhenko

Nikolai Rozhenko est un observateur culturel de la Fédération animé par un profond dévouement à son travail et aux peuples qu'il étudie. Un désastre écologique menaçant d'anéantir la population de Boraal II, il ne peut envisager de laisser périr tout un peuple sans rien tenter.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

LA FÉDÉRATION UNIE DES PLANÈTES Dossier 7
 AUTRES GROUPES ET RACES Dossier 18
 L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D Dossier 25
 LE PERSONNEL DE STARFLEET Dossier 43
 STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION Dossier 69

Nikolai Rozhenko était fils unique... jusqu'à ce que son père **Sergey** ramène à la maison un petit orphelin klingon du nom de **Worf**. Sergey et sa femme **Helena** ont élevé Worf et Nikolai comme des frères, mais le fils du couple était fort différent de son jeune frère d'adoption. Selon Worf, au cours de leur enfance Nikolai semait en permanence le désordre sur son passage.

Très désobéissant, Nikolai faisait les quatre cents coups et causait mille soucis à ses parents. Les Rozhenko restaient fréquemment éveillés la nuit à se ronger les sangs en attendant que leur fils rentre ils ne savaient d'où. Ses coups pendables faisaient souvent pleurer sa mère. Il était tout l'opposé de son frère de lait klingon qui, à maints égards, faisait

figure de fils idéal. Worf et Nikolai avaient bien des points de désaccord. Parvenu à l'âge adulte, Nikolai ne change guère. Il suit quelque temps les cours de l'**Académie de Starfleet**, mais les règles et le protocole de l'établissement ne lui conviennent pas : il démissionne au bout d'une année seulement. En dépit de ses nombreuses qualités – brillant et persuasif, il possède des talents naturels de leadership – il n'est pas fait pour une carrière dans Starfleet.

Une nouvelle voie

Nikolai devient observateur culturel de la **Fédération** ; il est nommé sur **Boraal II**, dont la société est nettement en retard par rapport aux critères technologiques en vigueur au sein de la **Fédération Unie des Planètes**.

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Nikolai Rozhenko

FORME DE VIE : Être humain, de sexe masculin

FONCTIONS : Ancien étudiant de l'Académie de Starfleet, ex-observateur culturel de la Fédération Unie des Planètes ; vit désormais dans un village boraalan sur Vacca VI.

FAMILLE : Parents, Sergey et Helena Rozhenko ; frère adoptif, Worf ; compagne, Dobara ; au moins un enfant.

PREMIÈRE OBSERVATION : « Homeward » [Terre promise] [ST : LNG]



▲ **Nikolai Rozhenko abandonne une carrière d'observateur culturel de la Fédération pour mener une vie fort éloignée de la technologie du XXIV^e siècle auprès des villageois qu'il était chargé d'étudier.**

Sur Boraal II, Nikolai s'implique davantage qu'il ne le devrait dans la société qu'il est chargé d'observer. Doté d'un physique trapu, comme son père, il subit une modification chirurgicale de ses traits afin de ressembler à un villageois boraalan, ce qui lui permet de se fondre librement dans la population indigène. Il ne tarde pas à nouer une idylle avec une Boraalane, **Dobara**. Il s'habille comme un Boraalan, et les villageois ne se doutent nullement qu'ils ont affaire à un étranger venu d'une

autre planète – ils croient simplement qu'il est originaire d'un autre village boraalan.

Lorsque la dissipation de l'atmosphère de la planète menace d'annihiler ce peuple pacifique et spirituel, il n'hésite pas à faire passer les besoins des Boraalans avant les principes de la **Prime Directive**.

Des tempêtes de plasma ravagent la surface de la planète, aussi Nikolai rassemble-t-il les villageois pour les conduire dans des cavernes qu'il protège au moyen d'un bouclier de

déflexion. Il envoie un signal de détresse, que capte l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**. À l'arrivée de Worf, Nikolai déclare aux villageois que son frère est un voyant venu d'un autre village pour les aider. Gens simples, les Boraalans éprouvent à l'évidence du respect pour Nikolai, dont ils apprécient les qualités de dirigeant, surtout en ces temps difficiles.

Infraction aux règles

Le **capitaine Picard** ayant refusé toute nouvelle violation de la Prime Directive, Nikolai téléporte

RETROUVAILLES ET ADIEUX



★ Le frère

Nikolai est ravi de voir arriver Worf dans les cavernes souterraines de Boraal II. Il prétend que l'officier de Starfleet vient d'un autre village.

★ Séparation

Worf regagne l'U.S.S. Enterprise, mais Nikolai reste sur Vacca VI avec les villageois. L'amie de Nikolai est enceinte, et il veut demeurer auprès d'elle.



★ Le sauveur

Sans l'aide de Nikolai Rozhenko, les villageois boraalans auraient succombé à des tempêtes de plasma. Ils n'ont aucune idée de ce qui est vraiment arrivé, mais Nikolai n'en a pas moins enfreint la Prime Directive ; sa carrière est finie.





Nikolai Rozhenko

« Je n'allais pas laisser ces gens mourir simplement parce que ton capitaine s'était mis à m'asséner le dogme de la Fédération. »
— Nikolai Rozhenko à Worf

secrètement les villageois vers l'un des **holodecks** de l'*Enterprise*. Il annonce à son frère qu'il n'a pas l'intention de se laisser lier les mains par les abstractions du protocole fédéral : c'est la vie des Boraalans qui importe avant tout.

Il a réfléchi pendant des jours à ce qu'il allait faire, et mis au point un plan qu'il juge sûr : dans le holodeck, les villageois se croient toujours sur leur planète. En modifiant progressivement le programme, il peut les conduire, à travers les contrées de ce qu'ils croient être Boraal, jusqu'à un site ressemblant à celui d'une autre planète avant de les téléporter sur ladite planète. Ils y poursuivront leur existence sans jamais se rendre compte de ce qui s'est produit.

Comme les villageois sont déjà à bord de son vaisseau, le capitaine Picard n'a guère d'autre solution que de soutenir le plan. Nikolai est absolument convaincu de faire ce qui est bien, mais son frère l'accuse de se comporter comme il le faisait dans leur enfance, de ne pas mesurer les conséquences de ses actes tout en attendant des autres qu'ils règlent les problèmes qu'il a lui-même créés. Ils se querellent violemment.

Une famille heureuse

Au fond, Nikolai n'est pas aussi sûr de lui qu'il n'y paraît. Sa compagne Dobara explique à Worf qu'elle ne l'a jamais vu comme cela ; d'ordinaire, il est confiant à l'extrême, courageux et plein de compassion, mais elle le sait très préoccupé. Elle dit à Worf qu'elle veut qu'ils soient heureux, afin de pouvoir le considérer comme son frère. C'est d'autant plus important qu'elle attend un enfant.

Malgré les problèmes potentiels, le plan de Nikolai fonctionne : téléportés sur **Vacca VI**, les villageois vont

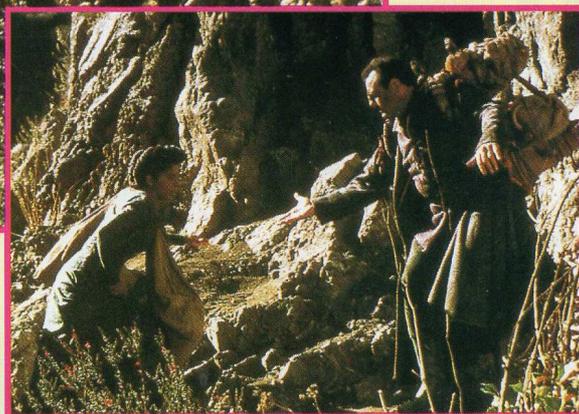
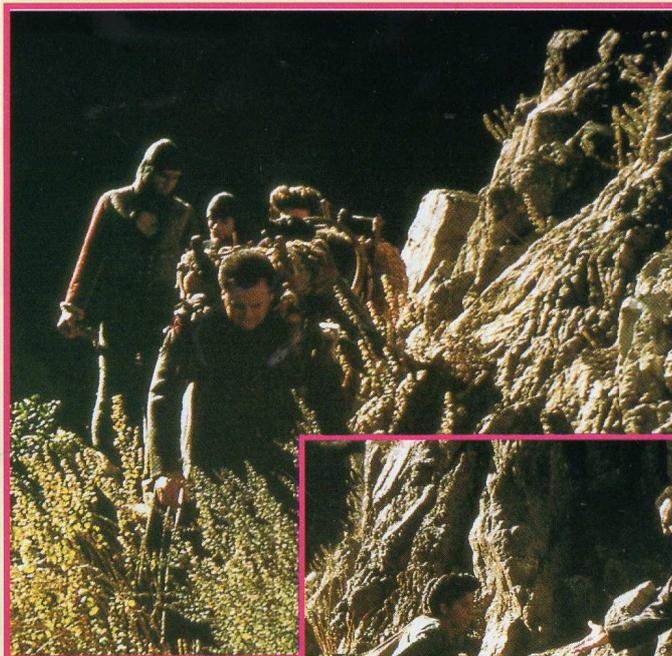
pouvoir y commencer une nouvelle vie.

Sachant sa carrière au sein de la Fédération achevée, Nikolai choisit de rester auprès des Boraalans dans leur nouveau monde. Son enfant aura besoin d'un père, et les villageois d'un nouveau chroniqueur pour consigner par écrit l'histoire de leur peuple. Il déclare que Worf devra le tuer s'il veut le séparer maintenant des villageois.

L'adieu

Nikolai demande à Worf d'expliquer à ses parents ce qu'il a fait. Il doute qu'ils puissent comprendre, mais ce n'est pas l'avis de Worf – celui-ci estime qu'au moins ils se réjouiront du bonheur de leur fils.

Worf regagne l'*Enterprise* en laissant son frère mener sa nouvelle existence sur Vacca VI. L'équipage se dit que,



★ **Le voyage**
Nikolai annonce aux villageois qu'ils vont voyager dans les cavernes sous la surface de leur planète. Ils ne se doutent pas qu'ils sont dans le holodeck d'un vaisseau spatial. Une fois téléportés sur Vacca VI, ils se croient dans une autre région de Boraal II.

si Nikolai avait été davantage comme Worf dévoué à son devoir, les Boraalans auraient péri. Nikolai a certes enfreint le règlement mais, ce faisant, il a assuré la survie d'une race entière. Bien sûr, les Boraalans ne sauront jamais ce qu'ils lui doivent. Pour eux, Nikolai n'est qu'un homme venu d'un autre village.

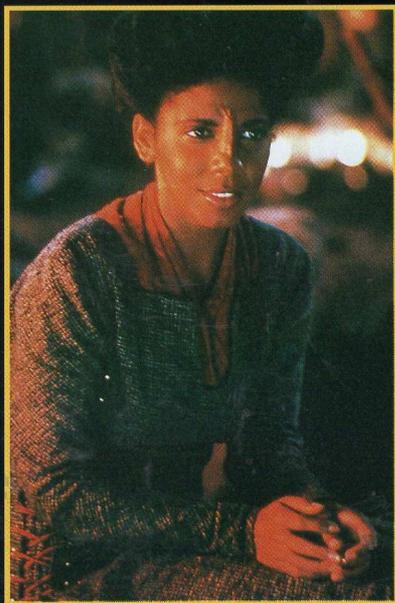
★ Une nouvelle famille

Dobara ne se rend pas compte que le père de son enfant est venu d'une lointaine planète. Elle n'a aucune raison de mettre en doute l'histoire selon laquelle il vient d'un autre village de Boraal.

LIENS FAMILIAUX

Héritage galactique

Nikolai est le fils de **Sergey Rozhenko**, qui détient le grade de maître au sein de Starfleet, et de sa femme **Helena**. Alors que le fils adoptif des Rozhenko, Worf, a suivi son père dans Starfleet, Nikolai était bien trop dissipé pour supporter le carcan des règles de la flotte fédérale. La vie de villageois boraalan, auprès de sa compagne Dobara et de leur enfant,



★ **Les parents**
La jeunesse agitée de Nikolai a causé bien des inquiétudes à ses parents, Sergey et Helena Rozhenko.

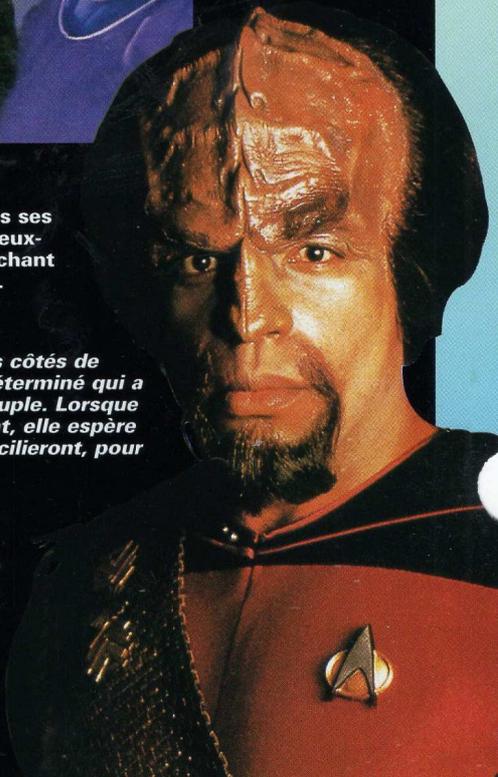
lui convient bien mieux que la discipline d'un spationef. Il ne reverra peut-être jamais ses parents et son frère, mais ceux-ci se rassérèneront en le sachant heureux. Il n'a aucun regret.

★ Après des villageois

Dobara ne voit que les bons côtés de Nikolai, l'ami et le leader déterminé qui a la volonté de sauver son peuple. Lorsque Nikolai et Worf se querellent, elle espère que les deux frères se réconcilieront, pour le bien de son enfant.

★ Le frère

Worf, adopté par les Rozhenko, a sans doute été un fils plus « parfait » que Nikolai. Il a suivi leur père dans la flotte fédérale, alors que Nikolai abandonnait l'Académie de Starfleet au bout d'un an.



Edith Keeler

En 1931, Edith Keeler se trouve au cœur d'un accident temporel. Si cette femme visionnaire et animée de préoccupations humanitaires vit, l'histoire de la Terre en sera bouleversée. Les nazis remporteront la Deuxième Guerre mondiale, et jamais la Fédération ne verra le jour.

Edith Keeler est assistante sociale sur Terre, dans les années 1930. Cette séduisante jeune femme dont la tenue et l'accent traduisent l'appartenance à un milieu aisé et cultivé dirige la **Mission de la 21^e Rue**, dans un quartier défavorisé ; dans les rues jonchées d'immondices, les chômeurs errent sans but.

Des discours inspirés

Edith ne se laisse pas abattre par la dureté des temps. Elle croit en l'avenir et a confiance dans le potentiel de tous ceux qui fréquentent sa mission.

Pendant la distribution des repas, elle prononce des discours lumineux, pleins d'optimisme. Celui qui suit est tout à fait caractéristique : « Moi, je ne prétends pas vous conduire sur les chemins du bonheur ou de l'amour, alors que chaque jour vous

combattez pour survivre. Mais, croyez-moi, il faut vous accrocher... parce que les jours et les années qui viennent vaudront la peine d'être vécus ! »

Un ami dans le besoin

Sa foi en l'humanité et sa compassion l'incitent à proposer un emploi à deux étrangers qui se cachent dans son sous-sol, plutôt que d'appeler la police. Le capitaine James T. Kirk avoue qu'il a dérobé des vêtements parce que lui-même et l'officier scientifique Spock n'ont pas d'argent : elle semble plus impressionnée par son honnêteté que perturbée par son larcin. Elle leur propose un job, sans savoir que ces hommes au désespoir viennent du futur. Constatant leur efficacité au travail, elle leur en donne davantage et leur trouve une chambre

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Edith Keeler

FORME DE VIE : Genre humain

PROFESSION : Assistante sociale

DÉCÈS : En 1931, dans le temps « normal ». Dans un espace-temps parallèle, Edith Keeler ne meurt pas, mais fonde un mouvement pacifiste qui retarde l'entrée des États-Unis dans la Deuxième Guerre mondiale.

« Et ces hommes qui navigueront dans l'espace connaîtront le moyen de nourrir des millions d'êtres affamés et aussi de guérir leurs maladies. »

— Edith Keeler



▲ La belle Edith Keeler consacre sa vie à aider son prochain. Elle pose peu de questions et soutient quiconque a besoin d'elle.

AMOURS INTERDITES

★ Le passé ne peut être changé

Alors qu'il cherche le Dr McCoy, Kirk tombe sous le charme d'Edith. L'attirance est mutuelle : ils ne tardent pas à s'éprendre l'un de l'autre. Il aime sa gentillesse et son optimisme, elle apprécie sa chaleur humaine et sa confiance en l'avenir. Kirk apprend qu'Edith doit mourir : c'est là une des expériences les plus sombres de sa vie.



★ Une main secourable

Edith fait la rencontre de Kirk et de son ami Spock dans la cave de la Mission de la 21^e Rue. Ils ont dérobé des vêtements et se terrent pour échapper à la police.

★ Soupçons

Edith se rend compte que Kirk et Spock ne sont pas ce qu'ils semblent être, mais elle leur fait confiance dès lors qu'ils lui jurent n'avoir pas de mauvaises intentions.



Edith Keeler

dans la modeste pension où elle vit.

Bien que sa curiosité soit piquée au vif par Kirk et Spock – et par l'étrange appareil en leur possession –, Edith reste discrète, respectueuse de leur intimité; peut-être espère-t-elle que Kirk se livrera davantage en comprenant qu'elle est digne de confiance. Ils se lient d'amitié – Edith est fort attirée par la tranquille autorité qui émane de Kirk.

Accident temporel

La présence de Kirk et de Spock dans le passé de la Terre a pour cause un accident survenu en 2267, mettant en jeu le **docteur Leonard H. McCoy** et un site d'accès temporel appelé le **Gardien de l'Éternité**. La traque que Kirk et Spock mènent à la recherche de McCoy dans le temps les conduit au foyer d'Edith Keeler; ils se demandent comment il a pu altérer le devenir de la planète. Au grand dam du capitaine, ils apprennent que le futur repose sur les frères épaules d'Edith.

En conséquence de l'intervention de McCoy, elle ne sera pas tuée en 1931 dans un accident de la circulation, mais survivra pour prêcher son rêve : un jour les nations du monde utiliseront tout l'argent consacré à la guerre et aux autres entreprises de mort pour désormais favoriser la vie. Dans son continuum spatio-temporel, Edith est un ange surgi des taudis, qui promeut auprès du président la cause de la paix universelle.

Sa vision de l'avenir est certes correcte, mais elle survient à un

moment inopportun. Qu'Edith survive, et son pacifisme retardera l'entrée en guerre des États-Unis; l'Allemagne sera la première à construire la bombe atomique, ce qui lui fera gagner la guerre. Le passé tel que le connaissent Kirk et son équipage ne se produira que si Edith Keeler meurt.

Un sort inéluctable

Edith s'éprend de Kirk : elle a trouvé en lui un homme qui partage sa vision du futur. Elle sent qu'ils parlent le même langage, qu'ils voient les mêmes choses. Elle sait qu'un jour l'homme marchera sur la Lune. Le cœur brisé, Kirk ne peut lui révéler la vérité, pas plus sur son propre compte que sur le sort qui l'attend, elle.

McCoy arrive à son tour dans le passé; il se rend chez Edith, qui témoigne à son égard patience et compréhension. Alors qu'elle se rend au cinéma avec Kirk, elle mentionne le nom de McCoy; elle est ébahie de la réaction de son compagnon. Assistant aux joyeuses retrouvailles de l'autre côté de la rue, elle traverse pour rejoindre les trois hommes. Sous le regard impuissant de Kirk, elle est tuée par un camion. Les membres de **Starfleet** regagnent le siècle qui est le leur, mais jamais Kirk n'oubliera cette femme qui avait des siècles d'avance sur son temps.

LA BONNE SAMARITAINE



★ Une âme charitable

Edith Keeler gère presque seule la Mission de la 21^e Rue. En 1931, la Terre est encore une planète primitive, où de nombreuses personnes sont redevables des efforts charitables de bonnes âmes comme Edith.

★ La bienfaitrice de McCoy

Le Dr McCoy, en plein délire, est sauvé par Edith Keeler, qui lui offre le gîte dans son foyer. McCoy ignore que, s'il sauve Edith, l'espace-temps sera bouleversé; l'humanité n'atteindra pas sa maturité.

★ Des paroles fortes

Edith ne veut pas que les repas soient totalement gratuits, mais les prix qu'elle pratique sont des plus raisonnables. À chaque repas, elle fait un discours pour stimuler les hommes à qui elle prodigue ses secours. Elle est convaincue que l'humanité progresse et que l'avenir s'annonce radieux.



EDITH KEELER DOIT MOURIR...



★ Mauvaise nouvelle

Le tricorneur de Spock montre que, dans la chronologie normale, Edith Keeler est victime d'un accident. Dans l'espace-temps parallèle induit par McCoy, Edith survit, ce qui a pour conséquence la victoire finale des nazis.

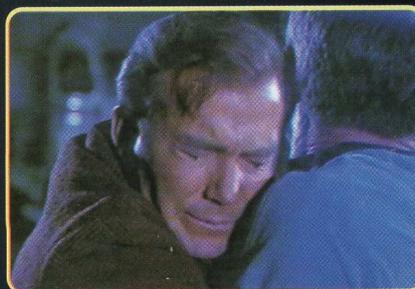
★ Victime innocente

Quel paradoxe que la mort d'Edith! Elle a toujours œuvré pour la paix mais, si elle survit, son œuvre empêchera l'engagement des États-Unis dans la Deuxième Guerre mondiale, ce qui bouleversera à jamais le futur.



★ L'instant fatidique

Kirk n'a d'autre solution que d'empêcher McCoy de sauver la femme qu'il aime. En permettant que meure Edith Keeler, il place l'avenir de l'humanité, voire de la Galaxie, au-dessus de son propre bonheur.



★ Le chagrin de Kirk

Kirk consent au sacrifice suprême pour préserver l'avenir. La décision de laisser mourir Edith est douloureuse. Jamais il n'a aimé d'amour aussi profond. La mort d'Edith lui brise le cœur.



Edith Keeler

En 1931, **Edith Keeler** se trouve au cœur d'un accident temporel. Si cette femme visionnaire et animée de préoccupations humanitaires vit, l'histoire de la Terre en sera bouleversée. Les nazis remporteront la Deuxième Guerre mondiale, et jamais la **Fédération** ne verra le jour.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

LE GARDIEN DE L'ÉTERNITÉ Dossier 5
 LE Dr McCoy Dossier 43
 LE CAPITAINE KIRK Dossier 43
 STAR TREK :
 La série classique Dossier 68

Edith Keeler est assistante sociale sur Terre, dans les années 1930. Cette séduisante jeune femme dont la tenue et l'accent traduisent l'appartenance à un milieu aisé et cultivé dirige la **Mission de la 21^e Rue**, dans un quartier défavorisé ; dans les rues jonchées d'immondices, les chômeurs errent sans but.

Des discours inspirés

Edith ne se laisse pas abattre par la dureté des temps. Elle croit en l'avenir et a confiance dans le potentiel de tous ceux qui fréquentent sa mission.

Pendant la distribution des repas, elle prononce des discours lumineux, pleins d'optimisme. Celui qui suit est tout à fait caractéristique : « Moi, je ne prétends pas vous conduire sur les chemins du bonheur ou de l'amour, alors que chaque jour vous

combattez pour survivre. Mais, croyez-moi, il faut vous accrocher... parce que les jours et les années qui viennent vaudront la peine d'être vécus ! »

Un ami dans le besoin

Sa foi en l'humanité et sa compassion l'incitent à proposer un emploi à deux étrangers qui se cachent dans son sous-sol, plutôt que d'appeler la police. Le **capitaine James T. Kirk** avoue qu'il a dérobé des vêtements parce que lui-même et l'**officier scientifique Spock** n'ont pas d'argent : elle semble plus impressionnée par son honnêteté que perturbée par son larcin. Elle leur propose un job, sans savoir que ces hommes au désespoir viennent du futur. Constatant leur efficacité au travail, elle leur en donne davantage et leur trouve une chambre

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Edith Keeler

FORME DE VIE : Genre humain

PROFESSION : Assistante sociale

DÉCÈS : En 1931, dans le temps « normal ». Dans un espace-temps parallèle, Edith Keeler ne meurt pas, mais fonde un mouvement pacifiste qui retarde l'entrée des États-Unis dans la Deuxième Guerre mondiale.

« Et ces hommes qui navigueront dans l'espace connaîtront le moyen de nourrir des millions d'êtres affamés et aussi de guérir leurs maladies. »

— Edith Keeler



▲ La belle Edith Keeler consacre sa vie à aider son prochain. Elle pose peu de questions et soutient quiconque a besoin d'elle.

AMOURS INTERDITES

★ Le passé ne peut être changé

Alors qu'il cherche le Dr McCoy, Kirk tombe sous le charme d'Edith. L'attirance est mutuelle : ils ne tardent pas à s'éprendre l'un de l'autre. Il aime sa gentillesse et son optimisme, elle apprécie sa chaleur humaine et sa confiance en l'avenir. Kirk apprend qu'Edith doit mourir : c'est là une des expériences les plus sombres de sa vie.



★ Une main secourable

Edith fait la rencontre de Kirk et de son ami Spock dans la cave de la Mission de la 21^e Rue. Ils ont dérobé des vêtements et se terrent pour échapper à la police.

★ Soupçons

Edith se rend compte que Kirk et Spock ne sont pas ce qu'ils semblent être, mais elle leur fait confiance dès lors qu'ils lui jurent n'avoir pas de mauvaises intentions.





AUTRES DOSSIERS
À CONSULTER...

LE PERSONNEL
DE STARFLEET Dossier 43
STAR TREK:
DEEP SPACE NINE Dossier 70

L'enfance de Jake Sisko

Jake Sisko est tout d'abord mécontent de s'installer à bord de *Deep Space Nine*, mais il ne tarde pas à découvrir que son enfance dans la station est emplies de nouveaux amis et de toutes sortes d'événements palpitants.

Lorsque le père du jeune **Jake Sisko**, le **commander Benjamin Sisko**, est affecté à la station spatiale **Deep Space Nine** (en 2369), l'unique souci du garçon est de savoir s'il y aura là d'autres enfants avec qui il pourra se lier d'amitié.

En réalité, les enfants humains sont rares à bord de la station, mais Jake ne tarde pas à se faire un ami du jeune **Ferengi Nog** et à apprendre que la vie à bord de *Deep Space Nine* ne manque pas du tout d'intérêt. Il aime tout particulièrement regarder des vaisseaux tels que les **cargos andoriens** venir effectuer leurs opérations de maintenance.

Jake est inscrit à l'école de **Keiko O'Brien** ; il aide Nog dans son travail (la famille de son ami n'a guère de considération pour l'éducation scolaire). Élève fort sérieux, Jake n'excelle toutefois pas dans toutes les matières.

Comme la plupart des enfants, il s'intéresse davantage au jeu qu'au travail scolaire. Il adore faire des farces avec Nog – leur lieu favori est la passerelle au-dessus de la **Promenade**, d'où ils épient les passants.

Du bon temps

Les garçons ont, à plusieurs reprises, maille à partir avec le **chef de la Sécurité Odo**, pour avoir notamment lancé des **pois de sable** sur la foule en contrebas, mais Jake n'a cependant rien d'un garnement. Il fait souvent preuve de maturité, joue parfois les baby-sitters pour d'autres enfants de la station et surveille les oisillons de l'**enseigne Pran**.

En grandissant, Jake se met à s'intéresser au sexe opposé. En 2370, il demande un rendez-vous à la jeune **Bajorane Laira**. Elle accepte, mais son père refuse qu'elle fréquente Jake parce qu'il n'est pas Bajoran. Quelques mois plus tard, Jake aide une

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Jake Sisko

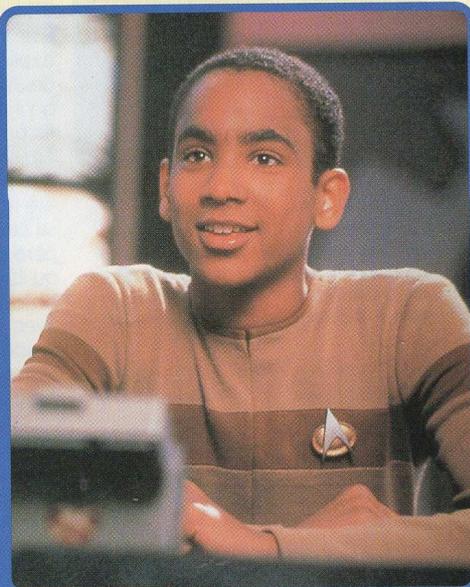
FORME DE VIE : être humain (de sexe masculin)

NÉ EN : 2354

ENFANCE : Jake Sisko passe son enfance à bord de vaisseaux et de stations spatiales de Starfleet – il suit son père au gré de ses affectations, à bord de l'**U.S.S. Saratoga**, à Utopia Planitia et à bord de *Deep Space Nine*. Jake est un rescapé de la bataille de Wolf 359, où sa mère a trouvé la mort.

REMARQUES : L'enfance de Jake est plutôt heureuse, mais ne lui donne pas envie d'entrer dans Starfleet comme son père.

PREMIÈRE APPARITION : « Émissaire » [ST: DS9]



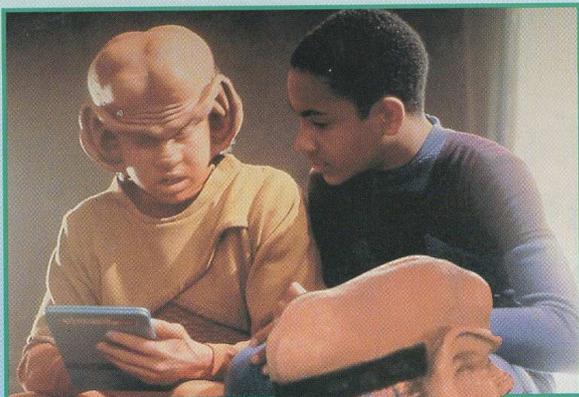
▲ Jake Sisko n'est encore qu'un garçonnet à son arrivée à bord de *DEEP SPACE NINE*. Il découvre rapidement que la station est un formidable milieu pour grandir.

★ Plus âgée

Jake fréquente pendant plus d'un an Mardah, dabo girl plus âgée que lui de quatre ans.

★ Voyage scolaire

Le voyage de Jake et de Nog dans le quadrant Gamma leur réserve bien des surprises.



★ Serviable

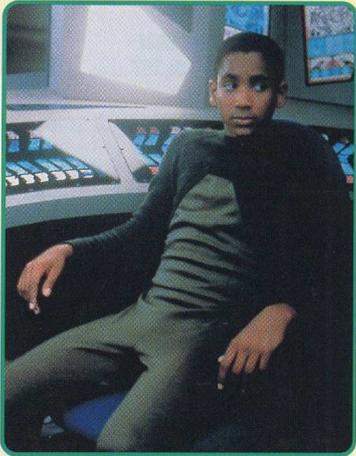
Au cours des semaines qui suivent son arrivée à bord de la station, Jake consacre beaucoup de temps à aider son ami Nog dans son travail.

DE GRANDS AMIS





L'enfance de Jake Sisko



★ Une vocation

Le fait de grandir à bord d'une station de la FUP permet à Jake d'observer les officiers de Starfleet au travail, mais cela ne l'incite pas à intégrer lui-même la Flotte.

« Starfleet te ressemble trop, et il me faut trouver ce qui est moi. »

— Jake Sisko à son père

dabo girl du nom de **Mardah** à étudier l'entomologie. Il s'éprend d'elle, ravi de s'apercevoir que ses sentiments sont réciproques et que le fait d'être son aînée de quatre ans ne la gêne pas. Néanmoins, comme souvent avec les amours adolescentes, cette idylle tournera court.

Un père aimant

L'un des principaux facteurs expliquant l'enfance heureuse de Jake réside dans la relation qu'il entretient avec son père. Ils prennent souvent leurs repas ensemble, et Jake connaît si bien son père qu'il peut dire ce qu'a été la journée de Ben rien qu'à sa cuisine. Jake partage avec son père une passion pour le base-ball, qu'ils pratiquent souvent dans les **holosuites** de la station, et c'est avec enthousiasme, qu'en 2371, il aide Benjamin à construire une réplique d'un **voilier solaire bajoran**.

Jake fait tout ce qu'il peut pour rendre son père heureux. Quand Benjamin est déprimé à cause de l'évolution du conflit avec le **Dominion**, Jake se procure une carte de base-ball, objet de collection fort rare, pour le déridier.

Le jeune Sisko joue aussi un rôle dans l'éclosion de la liaison entre Benjamin Sisko et **Kasidy Yates** – dès le moment où il a fait la connaissance de cette dernière, il a su qu'ils s'entendraient bien.

Sa propre voie

Jake respecte le choix de carrière de son père, sans pour autant vouloir marcher dans ses traces en intégrant **Starfleet**. En 2370, à l'âge de quinze ans, il prend – parce que son père a insisté – un petit travail à bord de la station, auprès du **chef des Opérations Miles O'Brien**. Il n'y met guère de cœur et finit par dire la vérité à son père. À la grande surprise de Jake, Ben lui répond qu'il veut simplement que son fils trouve ce qu'il aime et fasse de son mieux.

L'école de Keiko O'Brien ferme ses portes en 2371, mais la jeune femme continue de prodiguer son enseignement à Jake. L'un de ses récits l'impressionne tant qu'elle

le soumet à la prestigieuse école **Pennington**, en Nouvelle-Zélande, sur Terra. Jake sera accepté au sein de cet établissement, mais il refuse la bourse qui lui est offerte car il ne se sent pas prêt à quitter **Deep Space Nine** et son père. À ce stade toutefois, il sait déjà qu'il veut devenir écrivain.

Lorsque son ami Nog part pour l'**Académie de Starfleet**, Jake poursuit sa difficile transition de l'enfance à l'âge adulte. Son ami lui manque, mais quand Nog revient en 2373 pour faire son stage à bord de la station, les deux jeunes gens deviennent colocataires. Le fait de quitter le foyer de son père marque un pas important dans l'accession de Jake à l'indépendance.

Il apprend à faire ses propres choix, ce qui est crucial dans la perspective des temps troublés qui s'annoncent – la menace d'une guerre avec le Dominion plane sur la station où Jake Sisko se sent désormais chez lui.

UNE ENFANCE SEMÉE DE DANGERS

Périls

Benjamin Sisko fait de son mieux pour tenir son fils hors de danger, mais la position de **Deep Space Nine**, à proximité du vortex bajoran, est telle que des ennuis sont inévitables. Jake et Nog doivent un jour atteindre leur **Runabout** et appeler Starfleet à l'aide, alors que le commandeur Sisko et Quark ont été enlevés par le Jem'Hadar lors d'un séjour dans le quadrant Gamma. En une autre occasion, Jake est amené, au péril de sa vie, à sauver le chef Miles O'Brien

pris au piège dans un tunnel d'accès en feu (sous l'effet d'un programme cardassien anti-insurrection). Dans ces deux circonstances, Jake fait preuve de beaucoup de courage et de sang-froid.

▼ Jake à la rescousse

Les dangers inhérents à la vie à bord d'une station spatiale de la Fédération amènent à plusieurs reprises Jake Sisko à intervenir pour sauver des vies – dont celle de son père.

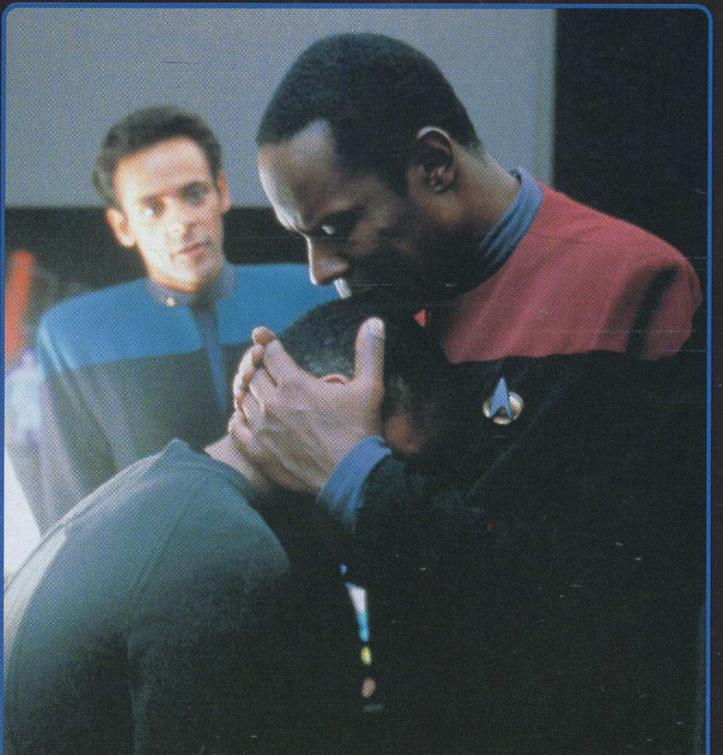
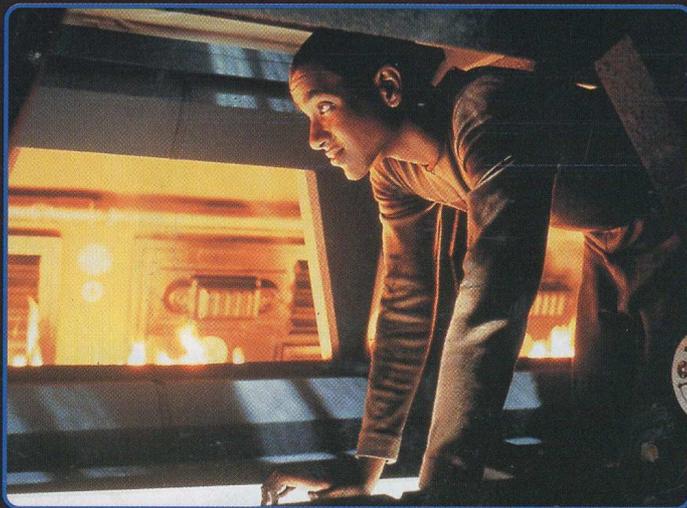


▲ Un bon père

Benjamin Sisko est un bon père, qui apporte amour et soutien à son fils.

▼ Protecteur

Aussi dangereuse que soit la situation, Ben Sisko s'efforce toujours de protéger Jake.





Jake Sisko et le futur

À son arrivée à bord de *Deep Space Nine*, Jake Sisko est un enfant avec toute la vie devant lui. Trois ans plus tard, un étrange accident modifie — à jamais? — le cours de son destin.

Il a toujours été entendu que **Jake Sisko** marcherait sur les traces de son père, le **capitaine Benjamin Sisko**, et donc qu'il entrerait à l'**Académie de Starfleet**. Dès ses jeunes années passées à sillonner l'espace pour suivre sa famille d'un poste à l'autre, Jake s'est certainement dit que son avenir était dans Starfleet. Mais la mort de sa mère, victime des **Borgs**, a brutalement modifié la vision qu'il pouvait avoir du bonheur à venir. Parvenu à l'adolescence, Jake, persuadé que Starfleet n'était plus pour lui porteur de promesses, s'est mis en quête d'une nouvelle voie.

Cette voie, c'est dans l'écriture qu'il l'a trouvée. Depuis toujours attiré par la littérature, il s'est mis à inventer des récits peu de temps après son arrivée à bord de *Deep Space Nine*, où son père a été affecté. Peut-être est-ce le caractère isolé de cette station spatiale située aux abords du **vortex bajoran**, et le contraste formé par l'afflux permanent d'humains et d'êtres d'autres races et espèces transitant entre

les **quadrants Alpha et Gamma**, qui ont allumé l'étincelle...

Ces débuts laissent présager de la route que suivra Jake Sisko; en tout état de cause, il est certain que cette route ne passera pas par un statut d'officier de Starfleet.

Un aperçu du futur

En 2372, alors que Jake a 18 ans, un aperçu de son avenir se présente de façon fort peu orthodoxe. Un accident survenu à bord de l'**U.S.S. Defiant** propulse son père, Benjamin Sisko, dans un univers parallèle hors du temps; au sein de cette anomalie, le père est relié au fils, et, au cours des décennies à venir, il effectuera de brèves incursions dans notre univers. Après avoir

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Jake Sisko

FORME DE VIE : Être humain, de sexe masculin

DATE DE NAISSANCE : 2354

STATUT : Décédé

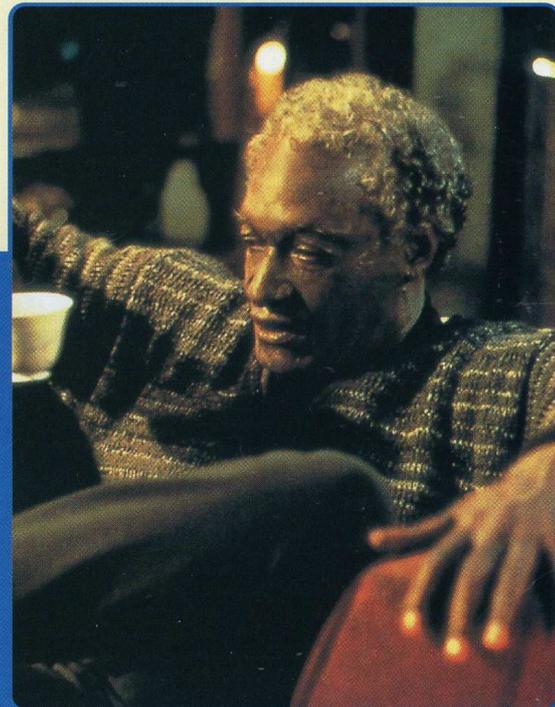
BIOGRAPHIE : À la mort de son père, en 2372, Jake embrasse une carrière d'écrivain qui lui vaut de grands succès auprès du public comme de la critique; mais il abandonne l'écriture pour se lancer dans la recherche scientifique.

PREMIÈRE APPARITION : « The Visitor » [Le Visiteur] [ST : DS9]

consacré sa vie à essayer de sauver son père, Jake prend des mesures radicales. Il met en scène sa propre mort lors d'une des visites de Benjamin, rompant ainsi le lien

qui les unit, et renvoie son père dans le temps jusqu'au moment précis de l'accident.

L'avenir que Benjamin a vu n'est pas celui dont son fils fait à présent



▲ À l'approche de la fin de sa vie, Jake revient à l'écriture qu'il abandonna jadis. Il a changé de carrière dans l'espoir de trouver le moyen de ramener son père du subspace, et, lorsqu'il se rend compte que pour atteindre cet objectif il lui faut accomplir le sacrifice suprême, il sait ce qu'il lui reste à faire.

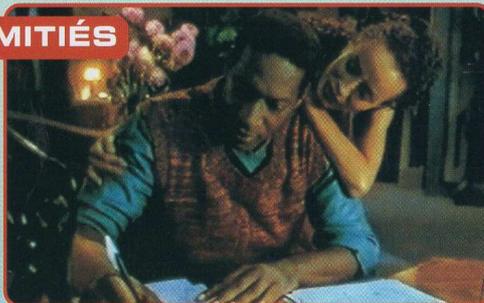
★ Loyal jusqu'au bout

Jake se fait aider par Nog et les vieux amis de son père pour mener à bien les expériences qu'il juge nécessaires au sauvetage. Mais ses plans échouent.

DE FIDÈLES AMITIÉS

★ Deux amours

Le Jake du futur a deux amours : l'écriture et sa femme, la belle Korena. Il abandonne l'une et l'autre pour satisfaire son obsession : sauver son père de l'intemporalité subspatiale dans laquelle il est pris au piège.



★ Une petite fête

Le talent d'écrivain de Jake est reconnu par la critique, ce qui vaut bien une petite fête. Jake n'aime rien tant que sabrer le champagne avec sa femme et son meilleur ami, dans le confort de son domicile.



★ Deux amis

Jake est resté très lié avec son ami d'enfance Nog, le premier Ferengi de Starfleet. Chacun d'eux a joué un rôle important dans la vie de l'autre, et tous deux ont réalisé leurs rêves de jeunesse.



Jake Sisko et le futur

★ Un écrivain célèbre

Le talent de Jake est reconnu. Sa femme présente son œuvre à Benjamin lors d'une de ses brèves visites dans l'espace « réel ». Ses livres lui ont valu des prix prestigieux et un lectorat aussi étendu que fidèle.



★ Une nouvelle direction

Même s'il a encore bien des œuvres à créer, Jake se soucie avant tout du sauvetage de son père. Il abandonne sa brillante carrière littéraire pour étudier les sciences dans le seul but de libérer Benjamin.

Pour accomplir sa nouvelle mission, Jake reprend des études, à l'âge de 37 ans, dans le domaine de la mécanique **subspatiale**. Avec l'aide de **Nog**, devenu capitaine de Starfleet, et de ses vieux amis de *Deep Space Nine*, il tente à plusieurs reprises de faire revenir son père dans le continuum espace-temps normal. Ces tentatives s'avèrent infructueuses, mais Jake n'abandonne pas la partie pour autant. Il finit par ramener Benjamin à l'instant de l'accident, créant dès lors un nouveau futur.

On ne sait pas ce que sera désormais l'avenir réel de Jake, mais il est possible de se livrer à des suppositions, sur la base du cours des événements dont son père a été le témoin. Une grande part de ce futur parallèle a bien entendu été régie par la volonté manifestée par Jake

de sauver son père. Dans la mesure où cette compulsion ne fera plus partie de son avenir réel, il est vraisemblable que Jake consacrerait le reste de sa vie à l'écriture.

Son propre destin

Il a déjà été accepté au Pennington Writing Institute, mais, ayant à cette époque le sentiment de n'être pas prêt à aller sur Terre, il a décidé de s'attarder à bord de *Deep Space Nine*, où il continue d'écrire des nouvelles.

On peut penser que Jake rédigera « Anslem » dans l'avenir réel comme il l'a fait dans le futur parallèle – il en a déjà achevé le premier jet. Par ailleurs, il est en passe de se bâtir une belle réputation de journaliste ; il poursuivra très certainement dans cette voie, ayant décidé de rester à bord de *Deep Space Nine* en tant que correspondant de guerre, alors même que la station a été reprise par les **Cardassiens**.

Jake ne cessera sans doute pas de publier et, dans le véritable avenir qui s'ouvre devant lui, il peut espérer que son père aura l'occasion de lire ses nombreux ouvrages.

l'expérience, mais il fournit quelques indications quant à la teneur probable de ce futur.

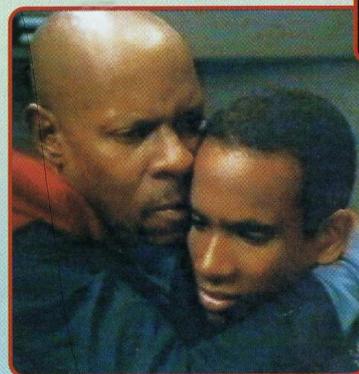
Dans l'avenir parallèle, après être resté plusieurs mois à bord de *Deep Space Nine*, Jake regagne la Terre pour intégrer le prestigieux **Pennington Writing Institute**, en Nouvelle-Zélande. Après avoir obtenu son diplôme, il déménage en Louisiane pour être auprès de son grand-père, qui tient un restaurant dans le quartier français de la Nouvelle-Orléans.

C'est là que Jake rédige son premier livre, un roman intitulé « **Anslem** ». Le grand-père de Jake en est si fier qu'il affiche la lettre d'acceptation de l'éditeur dans son restaurant. Peu après, Jake publie un recueil de nouvelles qui lui vaut le **prix Betar**. Il tombe amoureux, se marie et semble s'installer dans

★ La fierté d'un père

Lorsqu'il rencontre l'homme que deviendra son fils, Benjamin Sisko est extrêmement fier de tout ce que Jake a accompli. Il a à son actif une carrière réussie, une femme séduisante, un foyer agréable. Malgré la perte de ses parents, Jake a su jouir pleinement de la vie.

une vie d'écrivain. C'est alors qu'après avoir tout juste écrit assez de récits pour un deuxième recueil, Jake est gagné par une obsession : sauver son père, prisonnier de l'univers parallèle. Cette obsession lui coûtera non seulement sa carrière, mais aussi son mariage.



★ Profonds regrets

Lorsque Benjamin se rend compte que Jake a l'intention de se sacrifier pour lui, il le supplie de n'en rien faire, mais trop tard.

★ Seconde chance

De retour en 2372, Ben Sisko étreint son fils. Maintenant qu'il est sauf, Jake, libéré de son fardeau, peut se forger un nouvel avenir.

« C'était moi. Depuis le début, c'était moi. Je t'ai traîné à travers le temps comme une ancre... et maintenant, il est temps de te libérer. »

— Jake Sisko, adulte

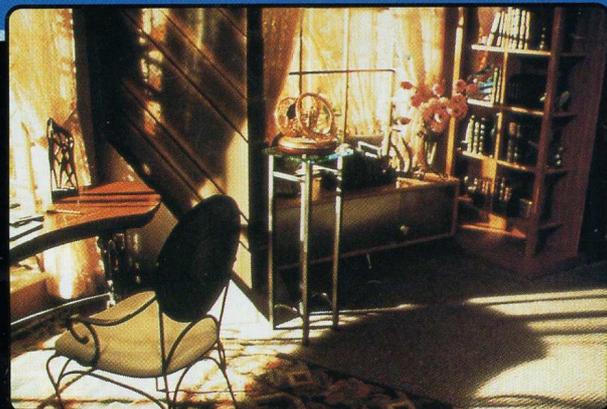
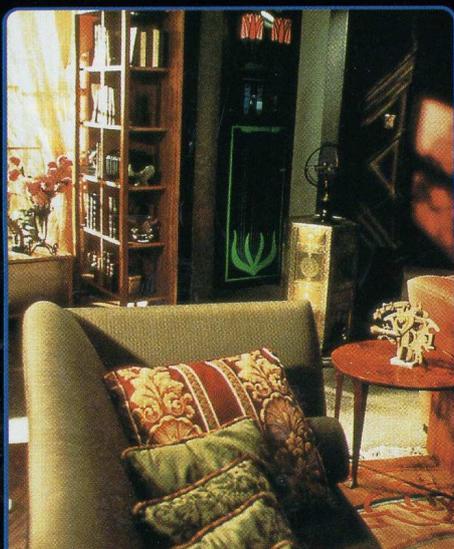
UN FOYER DE RÊVE

Dans l'intimité

La maison de Jake dans le futur potentiel est superbe et spacieuse. Il la partage d'abord avec sa femme Korena, puis continue d'y habiter après la rupture de leur union. Le style traditionnel de cette demeure reflète un amour du passé, et les nombreuses décorations contrastent nettement avec l'aspect souvent austère de l'aménagement des logements de *Deep Space Nine*.

★ Style et confort

En dépit des progrès technologiques réalisés par la société du **xxv^e siècle**, le mobilier reste fidèle à des traditions séculaires.



★ Des matières naturelles

Le confort et le bon goût sont intemporels. L'intérieur de Jake pourrait venir de n'importe lequel des siècles passés. Le fauteuil en métal et le bureau en bois placé devant la fenêtre sont particulièrement élégants.



Jake Sisko, reporter

Jake Sisko se dit que le moyen le plus rapide d'entreprendre une carrière d'écrivain consiste à devenir reporter, mais est-il prêt à en payer le prix émotionnel ?

Depuis son plus jeune âge, **Jake Sisko** est davantage attiré par l'écriture que par une éventuelle carrière dans **Starfleet**. Dès 2370, il informe son père, **Benjamin Sisko**, commandant la station **Deep Space Nine**, de sa volonté de devenir écrivain. Jake est féru de fiction : ses nouvelles et ses romans sont très prometteurs, mais comme il lui faudra sans doute du temps pour parvenir à les faire publier, il opte pour les satisfactions plus immédiates liées au journalisme professionnel.

Sa première mission intervient en 2373, quand il est engagé pour rédiger un portrait du **Dr Julian Bashir**. Soucieux de réussir au mieux, le jeune homme accompagne Bashir à une conférence où celui-ci présente un article sur la **duplication des prions**. Si le médecin s'enthousiasme pour son sujet, ce n'est pas

vraiment le cas de Jake, qui ne comprend rien au jargon technique de Bashir et juge le sujet ennuyeux.

Jake Sisko n'a pas encore compris que le journaliste professionnel est engagé pour une tâche bien précise : il doit simplement remplir la mission qui lui est allouée dans toute la mesure de ses capacités. Bien vite découragé, Jake abandonne pratiquement avant d'avoir commencé ; il envisage même de demander à son employeur d'engager quelqu'un d'autre pour faire le portrait du Dr Bashir.

En quête d'aventure

Sa jeunesse donne à Jake Sisko l'énergie nécessaire pour accomplir son travail, mais elle présente aussi certains inconvénients. Il est impatient et veut immédiatement publier le papier de toute une vie. Il est persuadé que les gens veulent des récits mettant en jeu l'héroïsme, la vie et la mort, le bien et le mal.

PORTRAIT D'UN REPORTER

NOM : Jake Sisko

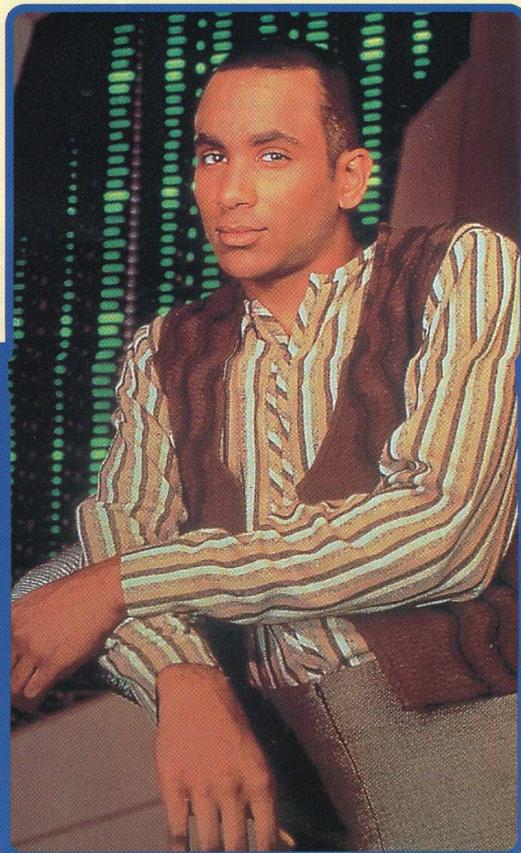
AFFECTATION : *Deep Space Nine*

ANNÉE : 2373

MISSIONS : Portrait du Dr Julian Bashir. Correspondant de guerre sur *Ajilon Prime*. Reste à bord de la station spatiale *Deep Space Nine* en tant que correspondant de guerre pendant le conflit avec le Dominion.

PREMIÈRE APPARITION EN TANT QUE REPORTER :

« Leçon de courage » [ST : DS9]



▲ **Son ambition pousse Jake Sisko vers le journalisme plutôt que sur les traces de son père, Benjamin Sisko, dans Starfleet.**

Jake Sisko va jusqu'à espérer secrètement le déclenchement d'une épidémie de **fièvre cartalienne** afin d'assister à « la bataille du courageux docteur contre le virus meurtrier ».

Quand un message de détresse envoie le Dr Bashir

et Jake sur **Ajilon Prime** – colonie de la **Fédération unie des Planètes** en butte à une attaque **klingonne** –, le jeune reporter cherche à toute force à être près du front. Jake pense que cela rendra son article plus palpitant, mais il n'est absolument pas préparé

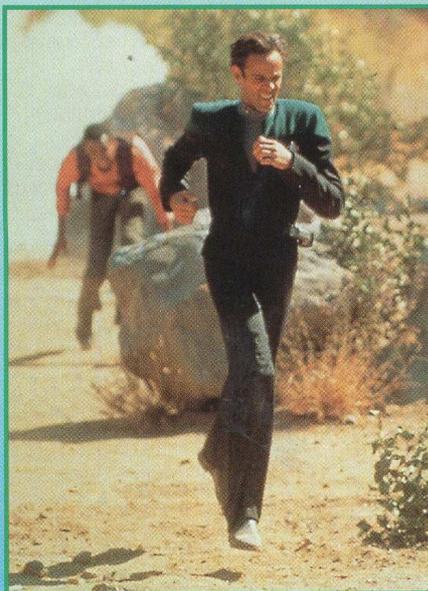
à se trouver au cœur du carnage, entouré de morts et de blessés. Il s'efforce de rester professionnel et parvient même à prendre quelques notes sur ses premières impressions, mais son expérience personnelle de la guerre ne tarde pas à prendre le pas sur ses tentatives de témoignage.

Jake a peut-être rêvé de voir son œuvre imprimée, mais il n'imaginait guère les horreurs auxquelles un journaliste doit faire face dans sa recherche de la vérité. Appelé à apporter son aide dans un hôpital de campagne souterrain, il travaille comme dans un brouillard.

Les horreurs de la guerre

Tandis qu'il se tient dans une mare de sang, Jake ne pense qu'à fuir. Loin de la protection paternelle, entouré de cadavres dans une morgue improvisée, le jeune reporter écoute avec une fascination morbide un officier de Starfleet avouer qu'il s'est tiré sur lui-même pour échapper à l'horreur des combats. Le premier récit de Jake se mue en

CHOIX DE CARRIÈRE



★ Panique

Pris sous le feu des forces klingonnes sur Ajilon Prime, Jake est pris de panique. Le métier de correspondant de guerre est plus difficile qu'il ne le pensait.



★ Vocation

Dès son plus jeune âge, Jake Sisko a annoncé à son père Benjamin qu'il souhaitait devenir écrivain.

★ Première mission

Chargé de faire le portrait du Dr Julian Bashir, Jake juge le sujet ennuyeux.

Jake Sisko, reporter

véritable cauchemar. Dès lors, l'article de Jake prend un ton différent, plus proche du compte-rendu d'une angoisse personnelle; ce type de danger est bien plus réel que tous ceux dont il a pu faire l'expérience à bord de *Deep Space Nine*.

Jake Sisko et le Dr Julian Bashir tentent de récupérer un générateur portatif dans leur navette; Jake, cerné par les explosions, est pris de panique. Il s'enfuit en courant. En cet instant de terreur brute, il oublie son ambition de devenir reporter comme sa mission de récupération du générateur. Plus tard, Jake regagne l'hôpital et y trouve Bashir en vie, mais il a trop honte pour admettre la vérité. Il se confesse néanmoins par écrit – la seule explication à ses actes réside dans sa couardise.

★ Censure

Jake Sisko essaie de publier un compte-rendu honnête de l'occupation de la station DEEP SPACE NINE par le Dominion, mais l'infâme Weyoun le taxe de partialité.



Bientôt, la bataille atteint l'hôpital. Encerclé par les **Klingons**, Jake se saisit d'un **fuseur** et tire au hasard; par chance, il réussit à obstruer une galerie et à faire cesser l'assaut. Son père et le Dr Bashir le félicitent pour sa bravoure, mais Jake n'est pas dupe.

Le courage d'admettre la vérité

Manifestant la grande intégrité qui le caractérise en tant qu'homme et en tant qu'écrivain, Jake partage son article avec son père et avec le Dr Julian Bashir. Comme le note Benjamin Sisko, quiconque s'est trouvé au cœur d'une guerre peut se reconnaître dans la première expérience de Jake, mais rares sont ceux qui auraient le courage d'en publier un récit

« La bataille d'Ajilon Prime laissera probablement le souvenir d'une escarmouche futile, mais pour moi, ce sera toujours bien plus: le lieu où j'ai appris que la ligne qui sépare le courage de la lâcheté est bien plus fine qu'on ne le croit généralement. »

— extrait de l'article de Jake Sisko sur sa première expérience de la guerre

aussi honnête. L'épisode d'Ajilon Prime rend Jake Sisko un peu plus sage, mais ne met pas fin à son désir d'être reporter.

Paradoxalement, la guerre avec les forces du **Dominion** venues du **quadrant Gamma** va fournir un thème idéal au reporter en herbe. Alors que l'invasion de *Deep Space Nine* par le Dominion est imminente, Jake Sisko est nommé correspondant officiel de l'**Agence de Presse de Starfleet**. Il rédige un article intitulé: « Les Bajorans poursuivent les négociations

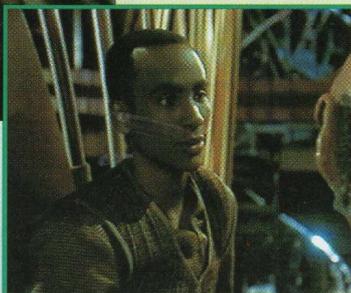
avec le Dominion. Le commandant de la station s'oppose à un pacte de non-agression. » Cet article est publié avant même que Jake n'ait parlé à son père de son travail. L'**Agence de Presse de la Fédération unie des Planètes** découvre cet article et invite Jake à devenir son envoyé spécial.

Deep Space Nine est abandonné aux forces de **Cardassia** et du Dominion; Jake reste sur place pour couvrir l'affaire au-delà des lignes ennemies. Il essaie même d'interviewer le superviseur **vorta Weyoun**, mais essuie un refus: Weyoun prétend que les articles de Jake sont tendancieux. Jake fait, pour la première fois, l'expérience de la censure et comprend pourquoi nul n'a lu ses articles au sein de la Fédération; Weyoun n'a aucun respect pour la liberté de la presse. Jake est bien décidé à tenter de nouveau sa chance, tout en se refusant à faire la propagande du Dominion. L'inutilité de ses reportages suscite en lui une profonde frustration.

Jake Sisko découvre le réseau de résistance dirigé par le **major Kira Nerys** et demande à y être intégré. Il cesse alors d'essayer de ne pas prendre parti et veut désormais aider la Fédération par tous les moyens à sa disposition. Si ses articles ont été barrés par

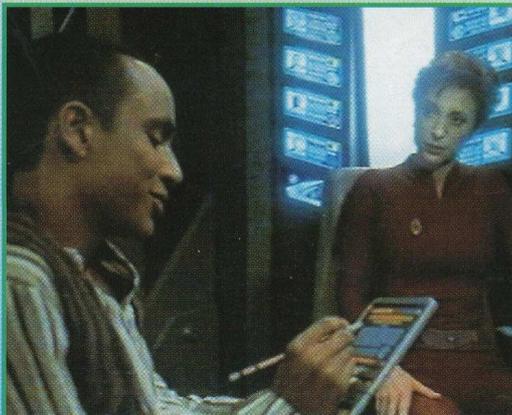
Weyoun, Jake est devenu habile à dénicher des pistes. Sachant qu'il a l'intention d'envoyer à son père un message codé dans le cadeau d'anniversaire de **Morn** à sa mère, Kira utilise ce biais pour communiquer avec la Fédération.

Après que la FUP a repris la station, l'Agence de Presse de la Fédération permet à Jake de publier un livre sur la vie à bord de *Deep Space Nine* sous l'occupation du Dominion. Jake ne sera pas payé, mais c'est déjà un grand pas sur la voie de la réussite dans la carrière d'auteur qu'il brigue.



★ Sur le terrain

Sisko est l'un des rares humains à rester à bord de DEEP SPACE NINE lorsque la Fédération s'en retire.



★ Professionnel

Journaliste pour l'Agence de Presse de la Fédération unie des Planètes, Jake Sisko pose sans cesse des questions et insiste pour obtenir des réponses significatives.

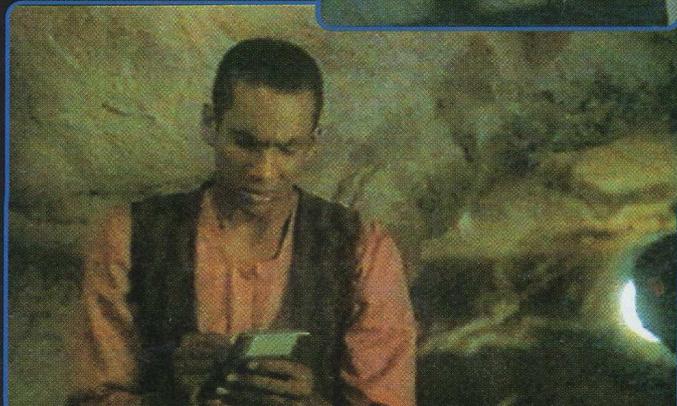
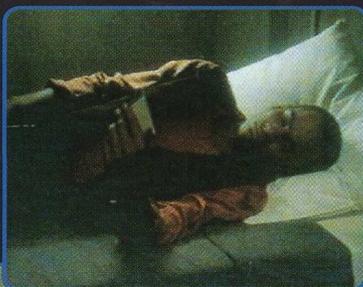
DURE RÉALITÉ

Assaut

Lorsque Jake Sisko se trouve pour la première fois sous le feu des armes sur Ajilon Prime, il est rapidement pris d'affolement; son expérience ne l'a pas préparé au rôle de correspondant de guerre. À bord de *Deep Space Nine*, aux côtés de son père, il a toujours bénéficié d'une forme de protection. Livré à lui-même, il se rend compte qu'il n'est pas un héros. Son premier acte de réel courage sera de reconnaître cette vérité dans ses écrits: il s'est montré poltron. Or, son père jugera que cette franchise même est un acte de courage.

▶ **C'est une chose que d'être reporter, c'en est une autre que de supporter les horreurs de la guerre. Jake n'y parvient pas.**

▼ **Décidé à tirer parti de son expérience d'Ajilon Prime, Jake prend des notes sur les événements de la journée de combats.**



Kasidy Yates

Dès l'instant où Jake Sisko fait la rencontre du capitaine de cargo Kasidy Yates, il sait qu'elle est la femme idéale pour son père. Le commandeur Benjamin Sisko partage cet avis...

Kasidy Yates est une séduisante jeune femme d'origine africaine, qui commande son propre vaisseau de transport dans le **quadrant Alpha** et fait de fréquentes haltes à la station **Deep Space Nine**. Douée de belles qualités de chef, elle est très dévouée à son vaisseau – le **Xhosa** – et à son équipage.

La première fois que le **Xhosa** se présente à **Deep Space Nine**, le fils du **commandeur Benjamin Sisko, Jake**, fait la connaissance de Kasidy et estime qu'elle ferait une bonne compagne pour son père. Le commandeur Sisko est instantanément séduit lorsqu'ils se croisent dans les soutes de **Deep Space Nine**, mais trop ému pour s'exprimer, il ne réussit qu'à présenter des excuses pour l'attitude de Jake.

Kasidy, quant à elle, n'est pas timide. Elle s'empresse d'inviter Sisko à boire un café – le fait qu'il soit le commandant d'une énorme station spatiale ne la trouble

pas le moins du monde. Cette femme passionnée vit pleinement ses émotions et ses relations personnelles, avec autant de confiance en soi et d'esprit de décision qu'elle en manifeste en sa qualité de capitaine de son propre cargo intersidéral. Elle se lance de tout cœur dans sa relation avec Sisko, qui se montre plus nerveux : Kasidy est la première femme avec qui il ait un rendez-vous depuis la mort de sa femme Jennifer.

Une femme énergique

Kasidy Yates se préoccupe fort de son équipage. Comme civile, elle peut se permettre d'être plus détendue qu'il ne serait possible à un officier commandant un vaisseau de **Starfleet**.

Sa carrière lui importe énormément. Dès qu'elle le peut, elle s'efforce de progresser dans ce domaine, avec autant d'audace que dans sa vie amoureuse. Elle est prête à changer d'emploi et à s'installer à bord de **Deep Space Nine** pour être plus

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Kasidy Yates

FORME DE VIE : être humain
(de sexe féminin)

FAMILLE CONNUE : un frère sur **Cestus III**

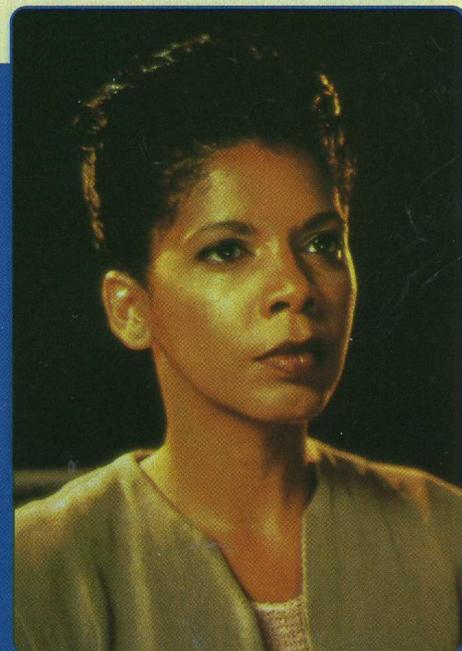
BASE ACTUELLE : **Deep Space Nine**

FONCTIONS : capitaine de cargo

EMPLOYEUR ACTUEL :
ministère du Commerce bajoran

VAISSEAU : le **Xhosa**

PREMIÈRE APPARITION :
« Affaires de famille » [ST: DS9]



▲ *Kasidy Yates est une belle jeune femme énergique, vers qui le commandeur Benjamin Sisko se sent immédiatement attiré.*

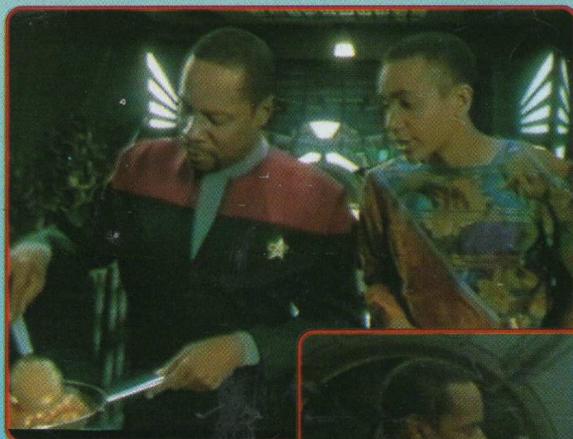
proche de Benjamin Sisko. Après avoir beaucoup travaillé pour les **Pétarans**, avec un matériel obsolète, elle se porte candidate à

des fonctions au sein du **ministère du Commerce bajoran**. Dans ce poste, qui lui est proposé après vingt minutes d'entretien

sur **Bajor**, Yates va trouver toute l'indépendance dont elle a besoin, l'utilisation de son propre vaisseau, le choix de son équipage... Elle pourra rester à proximité de Ben Sisko (désormais capitaine) et occuper un logement à bord de **Deep Space Nine**.

Un soupirant hésitant

Quand Kasidy Yates se rend compte que Ben Sisko n'est pas très enthousiaste au sujet de son nouveau travail et de ses séjours plus fréquents et prolongés à bord de **Deep Space Nine**, elle quitte ses appartements en furie. Elle ne veut pas de lui, à moins qu'il ne s'engage clairement, mais elle ne désire pas non plus rater une superbe occasion professionnelle. Elle décide d'accepter la proposition bajorane. Elle explique à son amant timoré qu'il a beaucoup à apprendre au sujet des femmes, et au sien en particulier.

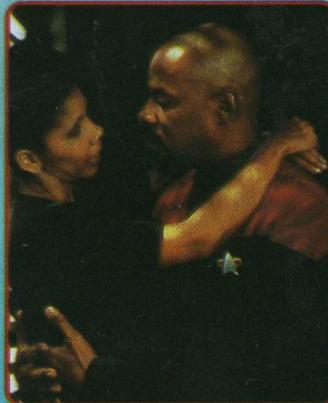


★ **Bonne impression**
Jake Sisko rencontre Kasidy avant son père. Certain qu'ils iront loin ensemble, il fait de son mieux pour les réunir et favoriser leur relation, sans jalousie aucune : il juge bon que son père aille enfin de l'avant après son veuvage.

UNE IDYLLE NAISSANTE

★ Rendez-vous

Lorsque Ben Sisko et Kasidy Yates se retrouvent ensemble, Ben est gêné par l'attitude de son fils, mais Kasidy n'hésite pas à demander un rendez-vous à son timide soupirant.



★ Bonheur

Kasidy et Ben entament rapidement une liaison, qui s'épanouit grâce à leurs nombreux centres d'intérêt communs. Kasidy postule pour un emploi auprès des Bajorans afin de passer autant de temps que possible à bord de **DEEP SPACE NINE**.



Kasidy Yates

Responsabilité

Yates est choquée de constater que Sisko refuse le traitement médical nécessaire à sa survie. Elle juge que sa responsabilité envers Jake devrait l'emporter sur l'importance de ses visions.

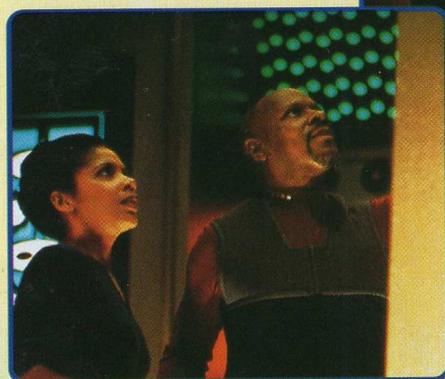
Émissaire

La position de Benjamin Sisko en tant qu'Émissaire des Prophètes n'affecte guère ses relations avec Kasidy. Contrairement aux Bajorans, elle ne le considère pas comme une grande figure religieuse.



Hors-la-loi

Les soupçons d'Odo, qui croit Kasidy Yates impliquée avec le Maquis, aboutissent à une peine de six mois de prison. Elle ne fait que livrer des fournitures médicales vitales, mais le Maquis en profite pour dérober des répliqueurs industriels.



« C'est une superbe occasion. Je peux utiliser mon propre vaisseau, choisir mon équipage, et le mieux, c'est que je n'aurai jamais à quitter ce secteur. » — Kasidy Yates à Ben Sisko

Kasidy affirme nettement ses opinions. Ainsi, elle est outrée de voir Sisko prêt à risquer sa vie et à renoncer à une opération chirurgicale pour préserver ses puissantes visions. Pour elle, sa responsabilité en tant que père de Jake devrait passer avant sa progression spirituelle. Elle peine à croire qu'il puisse accorder plus de poids à une expérience mystique liée à la cité perdue de **B'hala** qu'à l'accompagnement de l'évolution de son fils.

Yates est une femme sensuelle, qui adore les belles étoffes – elle est ravie que Sisko lui offre une écharpe de **soie tholienne**, très difficile à se procurer. Elle aime

beaucoup cuisiner et savourer des mets créés sur Terre (le jambalaya, par exemple). Elle partage aussi l'intérêt de Benjamin et Jake Sisko pour un sport archaïque : le baseball. Son frère, qui vit sur **Cestus III**, fait partie d'un petit mouvement revivaliste et joue dans l'équipe des **Pike City Pioneers**. Elle donne en souvenir à Sisko une casquette de l'équipe. Sa connaissance de ce sport contribue à cimenter les liens qui l'unissent au capitaine et à son fils. Elle s'entend très bien avec ce dernier : ils passent beaucoup de temps ensemble, à faire la cuisine ou à pratiquer des simulations de base-ball dans les **holosuites de Quark**.

Kasidy Yates pense aux autres autant qu'à elle-même ; en effet, ses escapades répétées vers **Deep Space Nine** n'ont pas pour seuls objets son idylle naissante avec Benjamin Sisko et sa carrière. Alors que Yates effectue une livraison importante de Bajor vers sa lointaine colonie de **Dreon VII**, en 2372, le **Xhosa** met six heures de plus que tout autre vaisseau pour couvrir le trajet. On découvrira plus tard qu'elle se détourne vers les **Badlands**, région tenue par le **Maquis**, non pas dans un but politique, mais pour apporter aux rebelles une aide humanitaire sous la forme de fournitures médicales d'urgence.

Yates a le sens de l'honneur. C'est avec courage qu'elle affronte les conséquences de ses actes. Consciente de la gravité des faits, elle sait qu'elle va être arrêtée, mais plutôt que de s'enfuir, elle gagne néanmoins **Deep Space Nine** afin de parler à Sisko. Leur relation compte assez pour qu'elle veuille ce face-à-face. Elle affirme ne s'être pas servie de Sisko pour remplir ses objectifs à l'égard du **Maquis**, puis évoque l'authenticité de ses sentiments pour lui. Ben Sisko, qui partage ces mêmes sentiments, est prêt à lui pardonner lorsqu'elle reviendra à bord de **Deep Space Nine** après avoir passé six mois en prison. Il lui propose de reprendre son logement dans la station, ce qu'elle accepte.

Regain

Kasidy Yates a repris son travail avec le **Xhosa** et sa relation avec le capitaine Benjamin Sisko. Toutefois, depuis l'alliance du **Dominion** avec les **Cardassiens** et le début de la guerre avec ce même Dominion, ils n'ont guère eu l'occasion de vivre leur amour.

UN BON VAISSEAU, UN ÉQUIPAGE SÛR

Le Xhosa

La personnalité indépendante de Kasidy convient très bien à son métier de capitaine aux commandes de son propre cargo. Le **Xhosa** est un vaisseau de transport pétaran de classe **Antares**. Kasidy Yates ne travaille plus pour les Pétarans, mais elle continue d'employer ce vaisseau alors qu'elle remplit des missions

pour les Bajorans. Le **Xhosa** est un vieux bâtiment, à la technologie obsolète. Il est équipé de propulseurs à distorsion et à impulsion, mais pas d'armement. Kasidy a habité quelque temps à bord du **Xhosa**. Lorsque son idylle avec Ben Sisko s'affirme, elle fait de **Deep Space Nine** sa base semi-permanente.

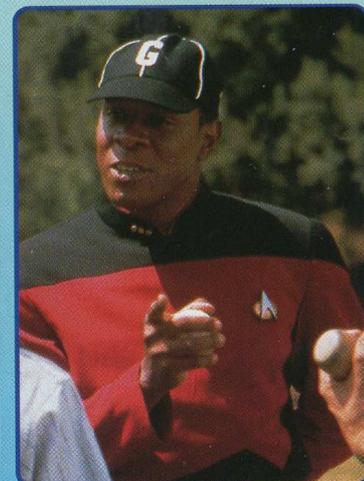


★ Équipage mixte

L'équipage de Kasidy Yates, à l'instar de celui de maints vaisseaux de Starfleet, est issu de nombreuses espèces ; ainsi, l'ingénieur **Brathaw** est bolien.

★ Racines

Le **XHOSA** porte le nom d'une tribu africaine, sur Terre. Comme Benjamin Sisko, Kasidy Yates chérit son héritage africain, ce qui se traduit dans la décoration intérieure de son vaisseau.



▲ Fans de base-ball

Kasidy et Benjamin partagent un vif intérêt pour le base-ball, ce qui contribue à les rapprocher. Le frère de Kasidy joue au sein des **Pike City Pioneers**, une équipe de la ligue revivaliste de **Cestus III**.



Amelia Earhart

Amelia Earhart a disparu dans les années 1930 lors d'un audacieux vol en avion. Quatre siècles plus tard, l'équipage de l'*U.S.S. Voyager NCC-74656* découvre la pionnière de l'aviation dans le quadrant Delta.

Amelia Earhart est sans nul doute l'une des plus célèbres aviatrices dans l'histoire de la Terre ; son souvenir et son exemple ont incité des générations de femmes à devenir pilotes à leur tour.

Amelia Earhart est née le 24 juillet 1897 en Amérique du Nord. Dès l'enfance, elle manifeste une audace et une confiance en soi fort inhabituelles chez les filles et les femmes de l'époque. À l'âge de 23 ans, elle prend son premier cours de pilotage, et dès son premier vol en solo, elle sait que son avenir est dans l'aviation.

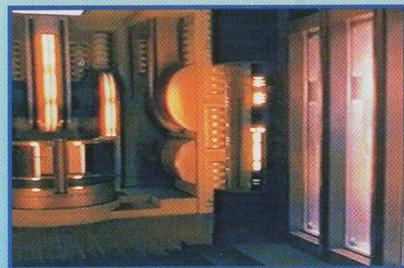
En 1922, Amelia établit le premier des nombreux records qui jalonnent sa carrière. Elle s'élève à 14 000 pieds, ce qu'aucune femme n'a réussi avant elle. Totalement obsédée par le vol, elle apprend tout ce qu'elle peut sur le sujet.

Historique

Le 17 juin 1928, Amelia Earhart devient la première femme à traverser l'océan Atlantique à bord d'un avion (en compagnie d'un pilote breveté). Elle devient alors célèbre et attire les foules partout où elle va, tout en continuant à établir des records. En 1937, elle annonce son prochain

EN ÉTAT DE CRYOSTASE

★ **Conservée**
Amelia Earhart, retrouvée en état de cryostase quatre cents ans après sa disparition de la Terre, est ranimée par l'équipage de VOYAGER.



★ **Réunis**
Sept autres caissons de cryostase sont découverts avec celui d'Amelia ; l'un d'eux contient son copilote, Fred Noonan.



FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Amelia Earhart

FORME DE VIE : être humain (de sexe féminin)

NÉE LE : 24 juillet 1897

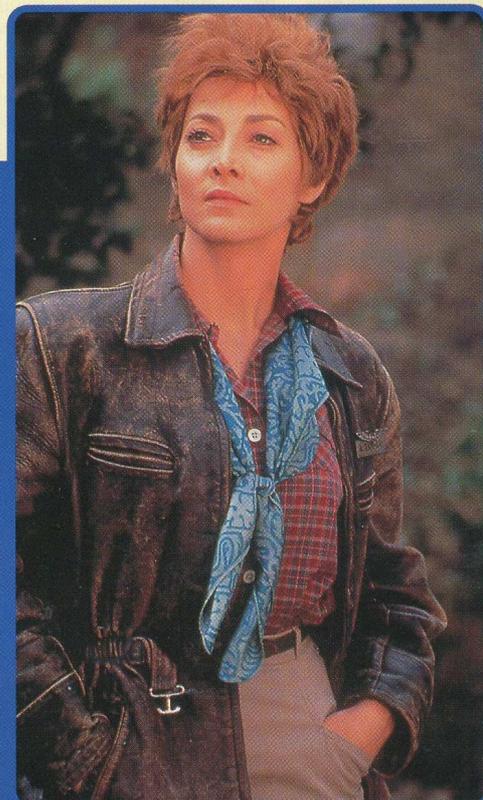
SITUATION : Mystérieusement disparue le 2 juillet 1937 lors d'une tentative de tour du monde en avion avec son copilote Fred Noonan.

CARRIÈRE : Pionnière de l'aviation, Amelia Earhart fut détentrice de nombreux records (elle fut notamment la première aviatrice à franchir l'océan Atlantique, sur Terre, en solitaire).

REMARQUES : Amelia Earhart a laissé un tel souvenir qu'une base stellaire de la FUP porte son nom.

PREMIÈRE APPARITION :

« Les Trente-Septiens » [ST: VOY]



▲ *Amelia Earhart est l'une des plus célèbres aviatrices de l'histoire de la Terre ; ses exploits ont inspiré de nombreuses personnes, dont le capitaine Kathryn Janeway.*

exploit : un vol autour du monde, qui doit commencer et s'achever en Californie. À bord d'un Lockheed Electra 10E, Amelia Earhart et son navigateur **Fred Noonan** parcourent 35 000 des 40 000 km prévus, mais le 2 juillet 1937 survient la catastrophe : ils disparaissent entre la Nouvelle-Guinée et l'île Howland. Après quinze jours de recherches intensives, le monde apprend qu'Amelia Earhart

et Fred Noonan sont portés disparus.

Leur disparition devient l'un des grands mystères du xx^e siècle. D'aucuns pensent qu'Amelia a été abattue et capturée par la marine japonaise, d'autres croient qu'elle file le parfait amour avec Noonan. La thèse la plus ridicule de toutes veut que la célèbre aviatrice et son navigateur aient été enlevés par des extraterrestres.

Un stupéfiant retour

En 2371, Amelia Earhart et Fred Noonan sont découverts par l'équipage de l'*U.S.S. Voyager NCC-74656* sur une planète de classe L du quadrant Delta. Ils ont, on ne sait comment, parcouru 70 000 années-lumière et se trouvent dans des caissons de cryostase (conçus pour « congeler » les êtres

vivants en vue d'une ressuscitation future). Ranimée par l'équipage de *Voyager*, Amelia est naturellement désorientée.

Elle pense avoir été kidnappée quelques instants auparavant par des assaillants inconnus et se retrouve dans une salle futuriste parmi ses « ravisseurs » en uniforme.

Le temps immobile

L'apparence d'Amelia n'a pas changé depuis le jour de sa disparition. Elle approche la quarantaine, porte les cheveux courts, un blouson d'aviatrice en cuir brun avec son nom figurant sous des ailes en métal agrafées au revers.

Le capitaine Kathryn Janeway lui explique la situation : *Voyager* a capté un SOS automatique qui lui a permis de remonter jusqu'à l'avion. Earhart et

Amelia Earhart



★ Bienvenue

Une fois le scepticisme initial balayé, Amelia Earhart savoure l'hospitalité de Kathryn Janeway.

★ Révélation

Pendant les 434 années qu'Amelia a passées en hibernation, une colonie humaine s'est développée sur la planète-mère des Brioris.



d'autres sont en hibernation depuis quatre cents ans. L'aviatrice du XX^e siècle est soupçonneuse : selon elle, Kathryn Janeway est responsable de ce qui s'est passé. Elle réussit toutefois à garder son calme et à étudier le plus objectivement possible la situation. Fred Noonan, quant à lui, brandit son revolver et désarme le détachement de *Voyager*.

Janeway continue d'en appeler à la raison d'Amelia Earhart, dont la curiosité naturelle est piquée par le **tricordeur médical** de l'**Ocampane Kes**, mais aussi à ses qualités de visionnaire. Elle annonce à Amelia que l'histoire se demande si son voyage autour du monde n'a pas été financé dans le cadre d'une mission de renseignements destinée à en savoir plus sur les projets de guerre nippons. Earhart est étonnée que l'on puisse être au courant de sa mission secrète.

Acceptation

Après une leçon d'histoire sur Pearl Harbor, Amelia se montre prête à accepter les sidérantes explications de Kathryn Janeway ; elle incite Noonan à découvrir avec elle l'astronef du capitaine, puis le lui ordonne.

De toute évidence, Amelia Earhart et Fred Noonan sont intimes. Alors qu'il est blessé à la surface de la planète et se croit mourant, Noonan déclare sa flamme à l'aviatrice. Remis sur pied par le **HMU**, il est fort embarrassé de cette déclaration faite « sur son lit de mort » et fait promettre à Amelia d'oublier ce qu'il lui a dit. L'humour avec lequel elle se plie à cette demande est révélateur de leur amitié.

Tout au long de ces événements, Amelia Earhart fournit la preuve de son intelligence et de sa capacité d'entendre raison, aussi absurde la situation puisse-t-elle paraître. Elle est naturellement fascinée par *Voyager*, machine

★ Défense

Le monde dans lequel s'éveille Amelia Earhart est fort différent de celui qu'elle a connu – elle a à cœur de l'explorer.

« Vous croyez que je pourrais faire un petit tour avec [l'*U.S.S. Voyager*] ? »

— Amelia Earhart à Tom Paris

volante créée quatre siècles après son temps ; **Tom Paris** lui expose les rudiments du pilotage de ce spationef et lui en vante les performances.

La vérité

Amelia apprend la vérité sur ce qui lui est arrivé. Elle a été enlevée par des aliens (les **Brioris**), ainsi que trois cents autres êtres humains. Tous ont été amenés sur cette planète pour y servir d'esclaves. Finalement, les hommes ont réussi à renverser leurs ravisseurs et à créer leur propre société. Les derniers Brioris étant partis à jamais, les hommes

ont prospéré – au nombre de plusieurs milliers désormais, ils ont notamment bâti trois villes. Ne sachant comment ranimer Amelia Earhart et les autres hibernants, ils les ont conservés dans des caissons sous la montagne en guise de monument aux premiers hommes enlevés.

Amelia Earhart choisit de rester sur la planète avec Noonan plutôt que de partir avec *Voyager* ; c'est là une décision courageuse, bien dans la veine de cette femme qui a vécu et vivra encore une existence plus fantastique que ce qu'auraient pu imaginer les foules enthousiastes des années 1930.

UNE DÉCISION DIFFICILE

Appartenance

Amelia Earhart et son copilote Fred Noonan décident de rester sur la planète. Pour l'aviatrice éprise d'aventure, cette décision n'est pas facile à prendre. Elle éprouve toutefois un sentiment d'appartenance, car les colons et leurs villes participent à certains égards de son héritage humain.



★ Adieux

Amelia et Fred resteront sur la planète ; en compagnie de l'un des kidnappés, ils observent le départ de *VOYAGER*.

★ La décision

Neelix s'efforce d'aider les anciens hibernants à décider s'ils veulent rester ou bien repartir avec *VOYAGER*.





Nancy Hedford

Frappée par la maladie de Sakuro, Nancy Hedford regrette que cela la force à interrompre sa mission de paix sur Epsilon Canaris. Alors qu'elle se rend à bord de l'*U.S.S. Enterprise* afin d'y être traitée, elle est contrainte de se poser sur un planétoïde. Sa vie en sera transformée à jamais...

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

12 ZEFRAM COCHRANE

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

AUTRES PERSONNAGES ET ENTITÉS.....Dossier 58
STAR TREK : La série classiqueDossier 68

FICHE D'IDENTITÉ

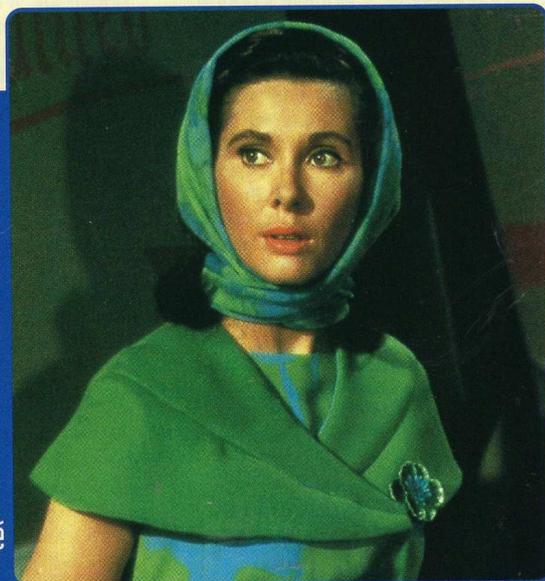
NOM : Nancy Hedford.

FORME DE VIE INITIALE : Être humain, de sexe féminin.

ANCIEN EMPLOI : Commissaire adjoint de la Fédération.

HISTORIQUE MÉDICAL : Alors qu'elle négocie un accord de paix sur Epsilon Canaris III, Nancy Hedford contracte la maladie de Sakuro. Elle est sauvée de la mort par la fusion avec une entité incorporelle, le Compagnon.

PREMIÈRE APPARITION : « Metamorphosis » [Guerre, amour et Compagnon] [LSC].



▲ Nancy Hedford est un commissaire de la Fédération d'une remarquable compétence, qui a voué sa vie à son travail. Elle paraît donc froide, et a sacrifié la possibilité de ressentir de l'amour.

Nancy Hedford est une commissaire adjointe de la Fédération Unie des Planètes fort respectée. Efficace, méthodique, assurée de

la maladie de Sakuro, qui l'empêche de poursuivre sa tâche. Faut de traitement, elle sera prise de fièvre et mourra dans les heures qui viennent.

Mission avortée

Hedford est très ennuyée de devoir quitter Epsilon Canaris III avant d'avoir achevé sa mission. Elle en veut à Starfleet de ne l'avoir pas protégée en la vaccinant de façon préventive, et, quand arrive une navette de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*

venue la chercher pour la ramener à bord du vaisseau où elle sera traitée, elle se montre désagréable avec l'équipage constitué du capitaine Kirk, de M. Spock et du docteur McCoy.

La navette est déviée de sa trajectoire par des forces inconnues. Hedford ne cache pas qu'elle juge

l'équipage responsable, mais, sans doute parce que sa vie est en danger, ses compagnons supportent ses remarques acerbes.

La navette effectue un atterrissage d'urgence dans la région de Gamma Canaris. Il est peu probable que l'équipage puisse réparer à temps pour

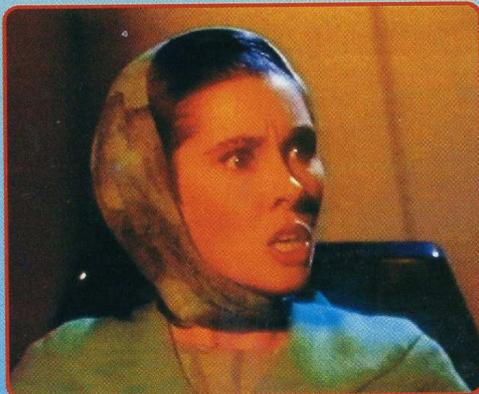
ramener Nancy Hedford à bord de l'*Enterprise* afin d'y entamer efficacement le traitement.

À la surface du planétoïde, Hedford, Kirk et les autres découvrent l'unique être humain qui y réside : Zefram Cochrane.

C'est la découverte par Cochrane, près de deux

siècles plus tôt, de la propulsion à distorsion, qui a permis le premier contact de l'humanité avec des mondes extraterrestres. Il a quitté la Terre pour Alpha Centauri, d'où il a disparu en 2117, à l'âge de 87 ans. On le pensait mort dans l'espace, alors qu'il s'est écrasé

COURSE CONTRE LA MORT



★ Irritable

Nancy Hedford a axé toute sa vie sur sa carrière. Elle considère la maladie de Sakuro comme une gêne, et se montre très désagréable avec les officiers chargés de l'escorter jusqu'à l'*U.S.S. ENTERPRISE*.



★ Danger croissant

La maladie de Sakuro est mortelle si on ne la traite pas à temps. Nancy Hedford, prise au piège sur un planétoïde isolé, présente une fièvre élevée et une grande faiblesse : sa maladie progresse dangereusement.



★ Les barrières cèdent

Au stade avancé de la fièvre, Nancy voit sa réserve s'effondrer. Elle avoue à ses compagnons que, en dépit de sa réussite professionnelle, elle n'a jamais connu l'amour.



Le commissaire Nancy Hedford

« J'ai été bonne dans mon travail, mais je n'ai jamais été aimée... jamais. Qu'est-ce que c'est que cette vie... ne pas être aimée, n'avoir jamais montré d'amour? »

— Nancy Hedford

sur le planétoïde voici 150 ans. Il a été secouru par une entité incorporelle, à laquelle il donne le nom de **Compagnon**, qui lui a redonné jeunesse et vitalité.

Cochrane est immédiatement séduit par Hedford, mais celle-ci reste insensible à son charme. Elle se moque qu'il la trouve belle ou qu'il n'ait pas vu de femme depuis 150 ans. Elle exige de savoir quand on va quitter la planète; cependant, le Compagnon empêche Spock de procéder aux réparations indispensables sur la navette, ce qui rend Nancy d'autant plus irritable.

Moments de vérité

Lorsqu'elle apprend que le Compagnon a l'intention de les retenir sur le planétoïde afin que Cochrane n'y soit plus seul, sa carapace se brise. Elle estime écoeurante l'idée d'être le jouet du bon plaisir de Cochrane, et juge que l'équipage de la navette et elle-même sont traités comme des animaux.

Son état empire, la fièvre s'aggrave : Hedford est confrontée à l'imminence de la mort. Sa maladie lui a ouvert les yeux sur l'absence d'amour qui caractérise sa vie; sa carrière réussie semble bien peu importante alors. Entendant Cochrane exprimer son déplaisir face à l'amour porteur de vie que le Compagnon lui voue, elle se dit qu'il se comporte bien sottement en le rejetant.

Une autre chance

Kirk parvient à communiquer avec le Compagnon; il lui explique qu'il ne peut avoir de relations d'amour avec Cochrane car il ne comprend pas ses besoins. Le Compagnon s'approche alors d'une Hedford mourante. La teneur exacte de leur communication est mystérieuse, mais le résultat est que Nancy fusionne avec le Compagnon. La vie du commissaire est ainsi sauvée, et le Compagnon jusqu'alors incorporel se trouve à présent doté d'un beau corps humain lui permettant d'exprimer son amour – et maintenant celui de Nancy – pour Cochrane.

L'être combiné est biologiquement humain, mais se considère comme « nous ». Il ne porte pas trace de la maladie de Sakuro, mais les facultés grâce auxquelles le Compagnon a maintenu Cochrane jeune et empêché le groupe de partir

ont disparu. L'être combiné fait l'expérience de sentiments nouveaux. Il est frappé par la sensation de solitude, mais enthousiasmé de sentir le sol sous ses pieds. L'être comprend maintenant ce qu'est l'amour, le ressent, et peut répondre à des besoins que ni le Compagnon ni Nancy n'auraient pu satisfaire en tant qu'entités séparées.

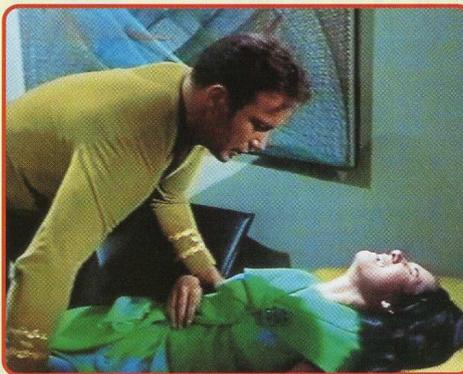
Ensemble pour la vie

Le nouvel être possède tous les souvenirs des 150 ans que Cochrane et le Compagnon ont passés ensemble; Nancy a enfin trouvé de la compagnie. Cochrane, à son tour, comprend qu'il aime depuis toujours le Compagnon; la fusion entre Nancy et l'entité, qui touche à l'âme, à l'esprit et au corps, lui permet d'exprimer cet amour.

La force vitale du Compagnon émane du planétoïde, aussi l'être



★ **Le Compagnon**
Avant sa fusion avec Nancy Hedford, le Compagnon est une entité incorporelle dont la compréhension de l'humanité est très imparfaite. Il aime Zefram Cochrane et pense qu'il agit dans l'intérêt de celui-ci en essayant de retenir Kirk et son groupe sur la planète pour qu'ils lui tiennent compagnie.



★ **Incomplétude**
L'état de Nancy s'aggrave terriblement après son arrivée sur le planétoïde. Elle abandonne alors son attitude professionnelle; sous l'effet de la fièvre, elle cède à la panique, et commence enfin à se rendre compte que sa vie a été bien froide et solitaire, en dépit de sa brillante carrière.

combiné ne peut-il le quitter sans mourir, mais Nancy Hedford est heureuse de rester auprès de Cochrane jusqu'à la fin de

ses jours. Cochrane et elle vont désormais vieillir normalement, sans autre compagnie que celle qu'ils se prodigueront l'un à l'autre.

UNE NOUVELLE VIE

Unité et renaissance

À certains égards, Nancy Hedford meurt sur le planétoïde du système de Gamma Canaris – sa vie d'être humain normal prend assurément fin – mais, dans ses derniers instants, le Compagnon fusionne avec elle, et ces deux êtres distincts deviennent une entité vivante unique. Ce nouvel être, qui possède à la fois les souvenirs de Nancy et ceux du Compagnon, est capable d'éprouver toute la gamme des sentiments humains.

Bien que l'être combiné semble dominé par le Compagnon, il jouit de toute la sagesse et de toute l'expérience de Nancy. Sa survie dépend toujours de la planète où il va vieillir et mourir. Mais il a le sentiment que le « sacrifice » consenti valait la peine. Le Compagnon/Nancy a l'intention de passer le reste de ses jours avec Cochrane sur le planétoïde, où ils vieilliront et mourront ensemble.



★ Un beau couple

L'être combiné éprouve tous les sentiments du Compagnon à l'égard de Cochrane, qui se rend finalement compte que la nouvelle Nancy peut le rendre heureux.



★ En parfaite santé

Selon les scannages du Dr McCoy, la nouvelle entité est une femme en parfaite santé, dont l'organisme ne recèle plus trace de la maladie de Sakuro.



★ L'avenir

Le Compagnon/Nancy et Zefram Cochrane font le projet de vivre ensemble sur le planétoïde jusqu'à ce que le grand âge vienne, puis que la mort les sépare.



Nancy Hedford

Frappée par la maladie de Sakuro, Nancy Hedford regrette que cela la force à interrompre sa mission de paix sur Epsilon Canaris. Alors qu'elle se rend à bord de l'*U.S.S. Enterprise* afin d'y être traitée, elle est contrainte de se poser sur un planétoïde. Sa vie en sera transformée à jamais...

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

12 ZEFRAM COCHRANE

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

AUTRES PERSONNAGES ET ENTITÉS.....Dossier 58
STAR TREK : La série classiqueDossier 68

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Nancy Hedford.

FORME DE VIE INITIALE : Être humain, de sexe féminin.

ANCIEN EMPLOI : Commissaire adjoint de la Fédération.

HISTORIQUE MÉDICAL : Alors qu'elle négocie un accord de paix sur Epsilon Canaris III, Nancy Hedford contracte la maladie de Sakuro. Elle est sauvée de la mort par la fusion avec une entité incorporelle, le Compagnon.

PREMIÈRE APPARITION : « Metamorphosis » [Guerre, amour et Compagnon] (LSC).



▲ Nancy Hedford est un commissaire de la Fédération d'une remarquable compétence, qui a voué sa vie à son travail. Elle paraît donc froide, et a sacrifié la possibilité de ressentir de l'amour.

Nancy Hedford est une commissaire adjointe de la Fédération Unie des Planètes fort respectée. Efficace, méthodique, assurée de

ses talents de médiatrice, elle a des manières plutôt brusques. Elle prend son travail très au sérieux, à tel point qu'elle n'a pas de temps à consacrer aux plaisanteries ou aux relations de camaraderie. Il lui arrive de reconnaître qu'elle n'a jamais connu l'amour, mais sa carrière semble suffire à son bonheur.

En 2267, Nancy Hedford est chargée de négocier un accord de paix planétaire sur Epsilon Canaris III, alors au bord de la guerre. Au cours de cette mission, elle a la malchance d'être touchée par une affection aussi rare que mortelle,

la maladie de Sakuro, qui l'empêche de poursuivre sa tâche. Faute de traitement, elle sera prise de fièvre et mourra dans les heures qui viennent.

Mission avortée

Hedford est très ennuyée de devoir quitter Epsilon Canaris III avant d'avoir achevé sa mission. Elle en veut à Starfleet de ne l'avoir pas protégée en la vaccinant de façon préventive, et, quand arrive une navette de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* venue la chercher pour la ramener à bord du vaisseau où elle sera traitée, elle se montre désagréable avec l'équipage constitué du capitaine Kirk, de M. Spock et du docteur McCoy.

La navette est déviée de sa trajectoire par des forces inconnues. Hedford ne cache pas qu'elle juge

l'équipage responsable, mais, sans doute parce que sa vie est en danger, ses compagnons supportent ses remarques acerbes.

La navette effectue un atterrissage d'urgence dans la région de Gamma Canaris. Il est peu probable que l'équipage puisse réparer à temps pour

ramener Nancy Hedford à bord de l'*Enterprise* afin d'y entamer efficacement le traitement.

À la surface du planétoïde, Hedford, Kirk et les autres découvrent l'unique être humain qui y réside : Zefram Cochrane.

C'est la découverte par Cochrane, près de deux

siècles plus tôt, de la propulsion à distorsion, qui a permis le premier contact de l'humanité avec des mondes extraterrestres. Il a quitté la Terre pour Alpha Centauri, d'où il a disparu en 2117, à l'âge de 87 ans. On le pensait mort dans l'espace, alors qu'il s'est écrasé

COURSE CONTRE LA MORT



★ Irritable

Nancy Hedford a axé toute sa vie sur sa carrière. Elle considère la maladie de Sakuro comme une gêne, et se montre très désagréable avec les officiers chargés de l'escorter jusqu'à l'*U.S.S. ENTERPRISE*.



★ Danger croissant

La maladie de Sakuro est mortelle si on ne la traite pas à temps. Nancy Hedford, prise au piège sur un planétoïde isolé, présente une fièvre élevée et une grande faiblesse : sa maladie progresse dangereusement.



★ Les barrières cèdent

Au stade avancé de la fièvre, Nancy voit sa réserve s'effondrer. Elle avoue à ses compagnons que, en dépit de sa réussite professionnelle, elle n'a jamais connu l'amour.



Le commissaire Nancy Hedford

« J'ai été bonne dans mon travail, mais je n'ai jamais été aimée... jamais. Qu'est-ce que c'est que cette vie... ne pas être aimée, n'avoir jamais montré d'amour ? »

— Nancy Hedford

sur le planétoïde voici 150 ans. Il a été secouru par une entité incorporelle, à laquelle il donne le nom de **Compagnon**, qui lui a redonné jeunesse et vitalité.

Cochrane est immédiatement séduit par Hedford, mais celle-ci reste insensible à son charme. Elle se moque qu'il la trouve belle ou qu'il n'ait pas vu de femme depuis 150 ans. Elle exige de savoir quand on va quitter la planète; cependant, le Compagnon empêche Spock de procéder aux réparations indispensables sur la navette, ce qui rend Nancy d'autant plus irritable.

Moments de vérité

Lorsqu'elle apprend que le Compagnon a l'intention de les retenir sur le planétoïde afin que Cochrane n'y soit plus seul, sa carapace se brise. Elle estime écœurante l'idée d'être le jouet du bon plaisir de Cochrane, et juge que l'équipage de la navette et elle-même sont traités comme des animaux.

Son état empire, la fièvre s'aggrave : Hedford est confrontée à l'imminence de la mort. Sa maladie lui a ouvert les yeux sur l'absence d'amour qui caractérise sa vie; sa carrière réussie semble bien peu importante alors. Entendant Cochrane exprimer son déplaisir face à l'amour porteur de vie que le Compagnon lui voue, elle se dit qu'il se comporte bien sottement en le rejetant.

Une autre chance

Kirk parvient à communiquer avec le Compagnon; il lui explique qu'il ne peut avoir de relations d'amour avec Cochrane car il ne comprend pas ses besoins. Le Compagnon s'approche alors d'une Hedford mourante. La teneur exacte de leur communication est mystérieuse, mais le résultat est que Nancy fusionne avec le Compagnon. La vie du commissaire est ainsi sauvée, et le Compagnon jusqu'alors incorporel se trouve à présent doté d'un beau corps humain lui permettant d'exprimer son amour — et maintenant celui de Nancy — pour Cochrane.

L'être combiné est biologiquement humain, mais se considère comme « nous ». Il ne porte pas trace de la maladie de Sakuro, mais les facultés grâce auxquelles le Compagnon a maintenu Cochrane jeune et empêché le groupe de partir

ont disparu. L'être combiné fait l'expérience de sentiments nouveaux. Il est frappé par la sensation de solitude, mais enthousiasmé de sentir le sol sous ses pieds. L'être comprend maintenant ce qu'est l'amour, le ressent, et peut répondre à des besoins que ni le Compagnon ni Nancy n'auraient pu satisfaire en tant qu'entités séparées.

Ensemble pour la vie

Le nouvel être possède tous les souvenirs des 150 ans que Cochrane et le Compagnon ont passés ensemble; Nancy a enfin trouvé de la compagnie. Cochrane, à son tour, comprend qu'il aime depuis toujours le Compagnon; la fusion entre Nancy et l'entité, qui touche à l'âme, à l'esprit et au corps, lui permet d'exprimer cet amour.

La force vitale du Compagnon émane du planétoïde, aussi l'être



★ **Le Compagnon**
Avant sa fusion avec Nancy Hedford, le Compagnon est une entité incorporelle dont la compréhension de l'humanité est très imparfaite. Il aime Zefram Cochrane et pense qu'il agit dans l'intérêt de celui-ci en essayant de retenir Kirk et son groupe sur la planète pour qu'ils lui tiennent compagnie.



★ **Incomplétude**
L'état de Nancy s'aggrave terriblement après son arrivée sur le planétoïde. Elle abandonne alors son attitude professionnelle; sous l'effet de la fièvre, elle cède à la panique, et commence enfin à se rendre compte que sa vie a été bien froide et solitaire, en dépit de sa brillante carrière.

combiné ne peut-il le quitter sans mourir, mais Nancy Hedford est heureuse de rester auprès de Cochrane jusqu'à la fin de

ses jours. Cochrane et elle vont désormais vieillir normalement, sans autre compagnie que celle qu'ils se prodigueront l'un à l'autre.

UNE NOUVELLE VIE

Unité et renaissance

À certains égards, Nancy Hedford meurt sur le planétoïde du système de Gamma Canaris — sa vie d'être humain normal prend assurément fin — mais, dans ses derniers instants, le Compagnon fusionne avec elle, et ces deux êtres distincts deviennent une entité vivante unique. Ce nouvel être, qui possède à la fois les souvenirs de Nancy et ceux du Compagnon, est capable d'éprouver toute la gamme des sentiments humains.

Bien que l'être combiné semble dominé par le Compagnon, il jouit de toute la sagesse et de toute l'expérience de Nancy. Sa survie dépend toujours de la planète où il va vieillir et mourir. Mais il a le sentiment que le « sacrifice » consenti valait la peine. Le Compagnon/Nancy a l'intention de passer le reste de ses jours avec Cochrane sur le planétoïde, où ils vieilliront et mourront ensemble.



★ Un beau couple

L'être combiné éprouve tous les sentiments du Compagnon à l'égard de Cochrane, qui se rend finalement compte que la nouvelle Nancy peut le rendre heureux.



★ En parfaite santé

Selon les scannages du Dr McCoy, la nouvelle entité est une femme en parfaite santé, dont l'organisme ne recèle plus trace de la maladie de Sakuro.



★ L'avenir

Le Compagnon/Nancy et Zefram Cochrane font le projet de vivre ensemble sur le planétoïde jusqu'à ce que le grand âge vienne, puis que la mort les sépare.



Henry Starling

Dans une version temporelle de 1996, Henry Starling est l'un des hommes les plus puissants de la Terre. Ce multimilliardaire a bâti sa fortune dans le domaine de la technologie la plus avancée.

En 1967, Henry Starling fait du camping dans les hauteurs de la Sierra Nevada, en Californie. Un soir, une étrange lumière éclaire les environs, et un vaisseau temporel du **xxix^e** siècle, l'**Aeon**, s'écrase non loin de là.

Le capitaine Braxton, propriétaire du vaisseau, a dû se téléporter en catastrophe, de sorte que Henry Starling parvient à mettre la main sur le vaisseau sans rencontrer aucune opposition.

Après avoir empêché Braxton de reprendre son bien, Starling entreprend d'étudier son acquisition. Très intelligent, il réussit rapidement à comprendre le fonctionnement de la majeure partie de la technologie embarquée.

En 1969, soit deux ans seulement après l'accident, Starling crée le circuit isogré, premier produit informatique fondé sur ce qu'il a appris du vaisseau. Il devient bientôt le plus grand développeur de matériel informatique au monde. À intervalles réguliers,

il annonce une nouvelle révolution informatique et lance des inventions telles que les portables, l'Internet et les lecteurs de codes à barres.

Changements

Ces innovations font de Starling l'un des hommes les plus riches du monde. Avant d'avoir découvert le vaisseau temporel, il n'était qu'un jeune homme dégingandé, aux cheveux longs, sans guère de perspectives, à l'avant-bras fleuri d'un tatouage. Fort de sa puissance nouvelle, il s'est transformé en un respectable homme d'affaires traitant avec des personnages aussi éminents que le président des États-Unis d'Amérique, Richard Nixon.

En 1996, Starling, âgé d'environ cinquante ans, est le PDG multimilliardaire d'une firme incroyablement influente : **Chronowex**. Sa réussite et ses activités philanthropiques lui valent une vénération internationale.

Starling n'a pas adopté la mise coutumière des capitaines d'industrie. Il porte souvent une tenue

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Henry Starling

FORME DE VIE : être humain (de sexe masculin)

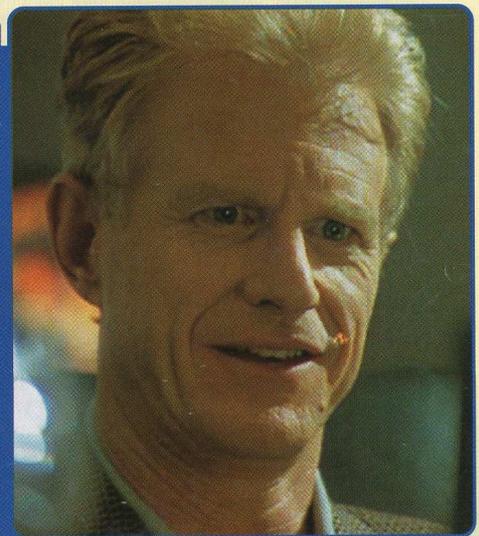
FONCTION : PDG de Chronowex

REMARQUES : en 1967, Starling découvre un vaisseau temporel du **xxix^e** siècle accidenté. En peu de temps, il devient l'un des hommes les plus riches de la Terre en exploitant la technologie ultra-avancée du vaisseau.

SITUATION : décédé en 1996, tué alors qu'il tentait de ramener le vaisseau temporel volé au **xxix^e** siècle.

PREMIÈRE APPARITION :

« Futur passé », 1^{re} partie [ST : VOY]



▲ Henry Starling, artisan majeur de la révolution informatique, est l'un des hommes les plus influents de la fin du **xx^e** siècle.

décontractée : jean délavé, polo en laine et veste sport.

Le vaste bureau de Henry Starling, au siège californien de Chronowex, à Los Angeles, est décoré de jouets : un train sur le bureau et, le long du mur, une grande roue miniature, un flipper et une couverture de magazine avec pour titre : « L'Homme le plus intelligent du monde ».

Mégalomane

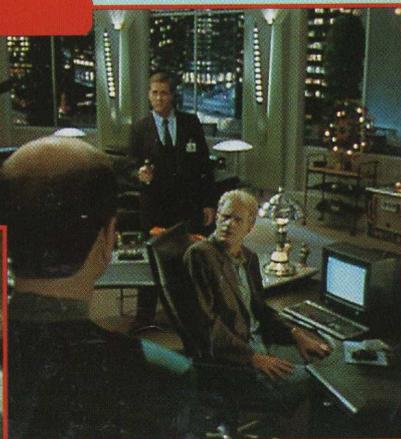
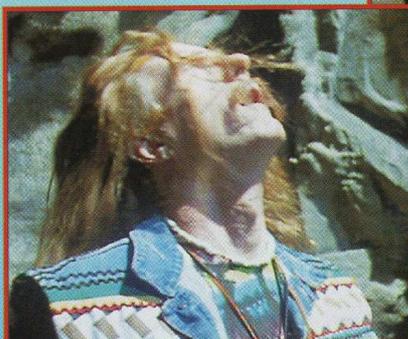
Starling veille à contrôler le rythme auquel il présente ses nouveautés au monde, alors même qu'il a accès à des systèmes bien plus évolués que ceux dont dispose tout autre Terrien. Ainsi, l'ordinateur de son bureau possède une capacité équivalant à plus de vingt pour cent des

fichiers de données informatisées de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**. L'un des murs de ce bureau est orné d'une carte du monde en verre gravé, agrémentée du logo de sa compagnie. Œuvre d'art ? Oui, mais aussi champ de force derrière lequel se dissimule un vaste hangar où est entreposé le vaisseau temporel. Les murs et le

LE VOL DU FUTUR

★ Incroyable découverte

Le jeune Starling assiste éberlué à l'atterrissage en catastrophe de l'**AEON** dans la Sierra Nevada. Il en exploitera la technologie pour se bâtir une fortune.



★ Le vaisseau caché

Henry Starling conserve le vaisseau dérobé dans un hangar au sommet du building de sa firme, à Los Angeles.



★ Kidnappé

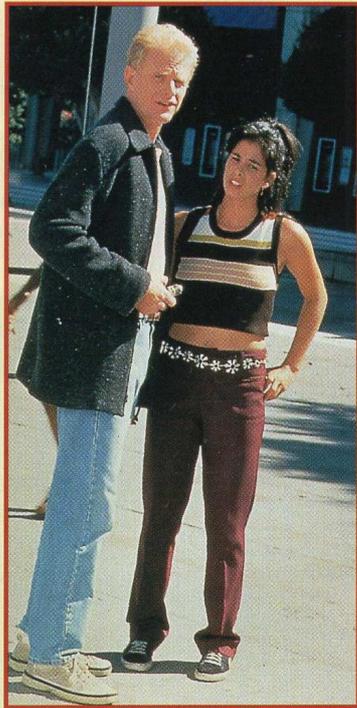
Le Docteur de **VOYAGER** se retrouve dans le bureau de Henry Starling après que celui-ci l'a transféré hors des ordinateurs du vaisseau.



★ Impitoyable

Henry Starling emploie Dunbar à la protection de ses intérêts, ce qui parfois implique des activités parfaitement illégales.

Henry Starling



★ Percé à jour

Quand Henry Starling apprend que Rain Robinson a révélé l'existence de VOYAGER, il charge son homme de main, Dunbar, de l'assassiner.

totalément tous les éléments du vaisseau, Starling apprend à en employer les téléporteurs et même à piloter l'appareil. Sous son apparence respectable, Starling est un paranoïaque cruel et égocentrique, qui ne respecte personne et se considère comme le sauveur de la planète. Le rôle d'architecte du futur de la Terre qu'il s'est attribué le libère, croit-il, des critères légaux ou moraux : du simple meurtre à la destruction d'un système solaire, tout est pour lui le prix justifié du succès dans les affaires.

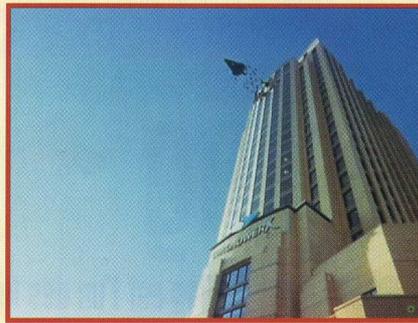
★ Sécurité

Persuadé que l'on finira par venir du futur pour tenter de lui reprendre le vaisseau temporel, Starling installe plusieurs systèmes destinés à empêcher quiconque de téléporter l'appareil hors de son hangar.

Il finance un programme de recherche d'une intelligence extraterrestre (Search for Extra-Terrestrial Intelligence ou SETI) dont le siège est à l'observatoire

plafond du bureau recèlent des **holoémetteurs** dont il se sert pour façonner des puces.

Starling possède plusieurs dispositifs découverts à bord du vaisseau temporel, dont un **tricordeur** et un holoémetteur portable. S'il ne comprendra jamais



★ Le grand départ

Henry Starling pilote l'AEON hors du siège de Chronoverx et se dirige vers le xxix^e siècle. Le capitaine Kathryn Janeway l'a prévenu qu'il allait détruire le système solaire, mais il ne la croit pas. L'équipage de l'U.S.S. VOYAGER devra le tuer.

« Ce qui est bon pour Chronoverx est bon pour tout le monde. »
— Henry Starling

de Griffith, en Californie du Sud. Il donne instruction aux astronomes de l'alerter s'ils détectent des émissions gamma correspondant à un type de fréquence spécifique.

En 1996, Starling a épuisé les ressources commercialement exploitables du vaisseau temporel. Il lui faut décrocher une inspiration nouvelle. Seul endroit où la trouver : le futur. Alors qu'il s'apprête à effectuer un voyage dans le xxix^e siècle, une astronome du SETI lui annonce qu'elle a détecté la fréquence d'émissions gamma – dont elle ignore qu'elle est engendrée par *Voyager*, vaisseau du xxv^e siècle projeté en 1996 par le même accident que celui qui a propulsé l'*Aeon* en 1967.

VOYAGER intervient

L'équipage de *Voyager* tente de récupérer l'*Aeon* afin de protéger la temporalité et d'empêcher que Henry Starling ne provoque une catastrophe en essayant de l'utiliser. Starling s'empare de certains fichiers de *Voyager*; il se rend compte alors que ses adversaires ne viennent que du xxiv^e siècle, et qu'il a par conséquent l'avantage.

Henry Starling découvre qu'il a déchargé le médecin holographique de *Voyager*. Il décide de l'équiper d'un holoémetteur portable autonome pour pouvoir le prendre

en otage. *Voyager* effectue un verrouillage de téléportation sur Starling, qui perturbe le faisceau sans pouvoir le parer complètement. Il est amené à bord de *Voyager*, où le **capitaine Janeway** lui explique que s'il se rend dans le futur à bord du vaisseau temporel sans recalibrer la matrice temporelle, il détruira le système solaire. Starling ne la croit pas. Son bras droit, **Dunbar**, se sert du vaisseau temporel et du satellite orbital de Starling (**SAT-COM 47**) pour prendre le contrôle de l'infirmerie de *Voyager* et téléporter Starling sur Terre.

Henry Starling piège le vaisseau temporel de telle sorte que toute autre tentative de téléportation créera une explosion propre à donner à Los Angeles l'aspect de la face de la Lune. Il neutralise plusieurs systèmes clés de *Voyager*, dont ses amortisseurs inertiels.

Tout en préparant le lancement du vaisseau temporel, Starling place un transpondeur temporel dans un camion pour faire croire à l'équipage de *Voyager* que le vaisseau est à l'intérieur. Ce leurre remplit son office. Starling lance son navire temporel en traversant plusieurs étages du siège de Chronoverx. Mais l'équipage a suffisamment restauré les systèmes de *Voyager* pour décocher une **torpille à photons** qui détruit l'*Aeon* et tue le redoutable homme d'affaires.

RISQUE MAXIMUM

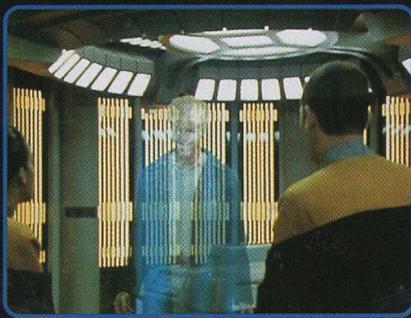
Protection du temps

Henry Starling ne se soucie pas des conséquences de ses actes sur l'évolution de l'humanité. Il pense que son emploi de la technologie du xxix^e siècle a été bénéfique pour l'homme, et qu'il est de son devoir de poursuivre la révolution technologique qu'il a entreprise. Très attaché à son objectif, dans toute sa déraison, il ne veut pas tenir compte des avertissements du capitaine Janeway : s'il utilise le vaisseau temporel sans régler correctement la matrice temporelle, l'explosion qui en résultera fera des milliards de morts. Rien ne compte plus pour Starling que l'accomplissement de son œuvre messianique au xx^e siècle.



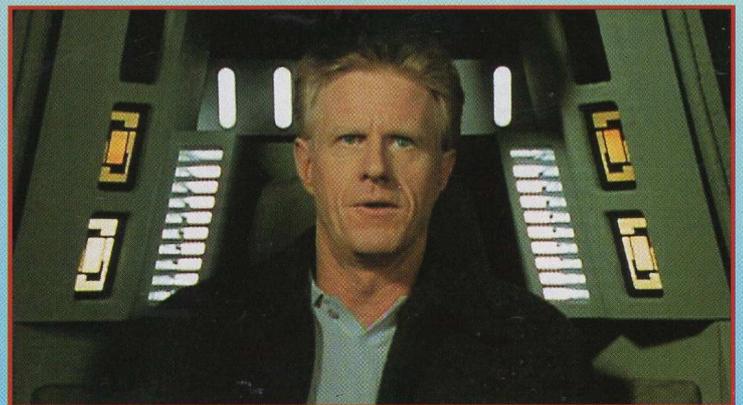
★ Un plan dangereux

Janeway prévient Starling que, s'il se sert du vaisseau temporel, il va déclencher une catastrophe.



★ Évasion

Starling n'a qu'une connaissance réduite de la technologie de l'AEON, mais cela lui suffit pour quitter l'U.S.S. VOYAGER et regagner la Terre.



★ Voyage dans le futur

Henry Starling a l'intention d'utiliser le vaisseau temporel pour se rendre dans le xxix^e siècle, où il entend dérober d'autres appareils perfectionnés susceptibles d'être exploités de son propre temps.

Jason Vigo

Jason Vigo a passé la majeure partie de sa jeunesse sur la rude planète Camor V. Après la mort de sa mère, il apprend à se débrouiller seul et à vivre l'instant présent.

Jason Vigo est un jeune homme charismatique et fougueux, âgé de vingt-trois ans, qui prend la vie à bras-le-corps, libre de toute attache familiale et de tout sentiment de responsabilité. Il va cependant se trouver confronté à ces deux questions, par la rencontre d'un homme qui prétend être son père.

Treize années passées dans des conditions très difficiles sur la planète **Camor V** avec sa mère, **Miranda Vigo**, ont appris à Jason à se débrouiller par lui-même. Il a hérité de sa mère un esprit indépendant.

Miranda Vigo a quitté la Terre après avoir entendu parler de la présence sur Camor V d'enfants devenus orphelins à la suite de la **Guerre cardassienne**. Elle a acheté une vieille maison immense, où Jason a été élevé en compagnie de quarante autres enfants. Miranda leur a appris à lire et à écrire, mais Jason se souvient qu'elle leur a aussi appris à être assez forts pour faire face à tout ce que la vie pouvait leur réserver. Miranda est morte dans des

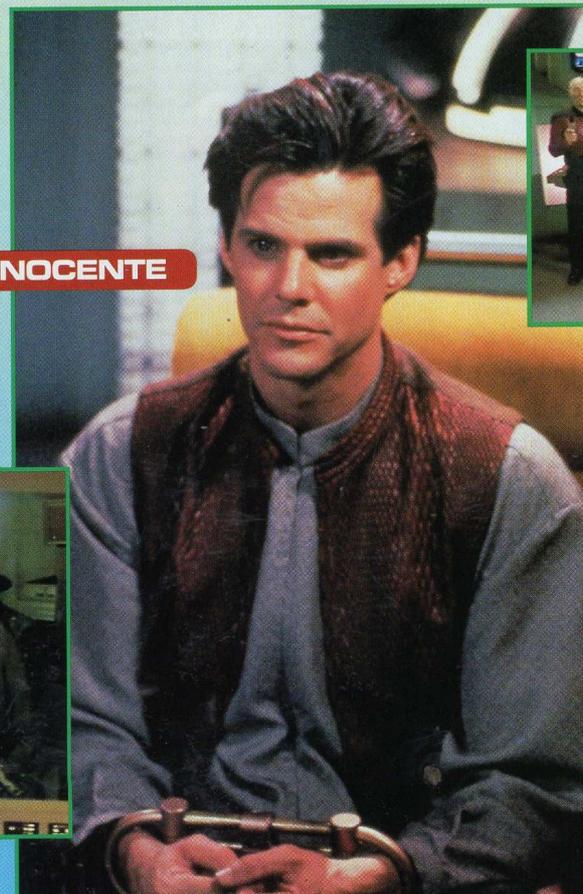
circonstances tragiques sur Camor V, en 2363. Deux hommes l'ont attaquée et tuée pour la nourriture qu'elle transportait (les denrées sont rares et précieuses sur cette planète très misérable). Resté seul, Jason a dû trouver sa propre voie dans l'existence.

Figure paternelle

La vie de Jason prend un tour inattendu après sa rencontre avec le **capitaine Jean-Luc Picard**. Celui-ci téléporte Jason à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, où le jeune homme apprend qu'un ennemi du capitaine cherche à l'assassiner... et prétend que Jason est le fils de

★ Le rapt

Bok enlève Jason, alors que ce dernier se trouvait à bord de l'**U.S.S. ENTERPRISE**. Le **DaiMon** annonce à Picard qu'il ne reverra plus son « fils ».



FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Jason Vigo

FORME DE VIE : être humain (de sexe masculin)

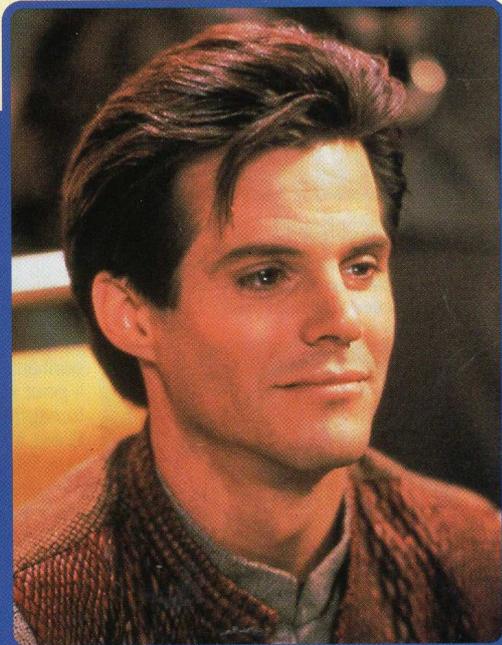
NÉ EN : 2346

PARENTS : Miranda Vigo et un officier inconnu de Starfleet.

COMMENTAIRES : À 23 ans, Jason Vigo est un jeune homme impétueux qui a grandi sur une planète pauvre ; il y a acquis un esprit indépendant et la ruse nécessaire pour survivre en toutes circonstances.

PREMIÈRE APPARITION :

« Les Liens du sang » [ST: LNG]



▲ **Esprit libre, le jeune Jason Vigo aime flirter avec les limites. Il est mécontent d'être ainsi arraché par téléportation à sa vie insouciance et sans contrainte.**

★ Protecteur

Jean-Luc Picard est prêt à risquer sa vie pour sauver le jeune homme qui aurait pu être son fils.



Picard. Jason se retrouve tout à coup avec un père capitaine de **Starfleet** et va devoir assumer le fardeau d'une décision prise quinze ans auparavant par cet homme – celle de détruire un vaisseau commandé par le fils du **DaiMon Bok**. Ce dernier veut se venger. Jason est bouleversé et ennuyé de l'intrusion de ce père comme de cette soudaine menace sur sa propre vie.

Jusqu'à récemment, le capitaine ne se doutait nullement qu'il pouvait avoir

un fils, mais il se montre ouvert à cette éventualité. Il y a vingt-quatre ans, le capitaine a eu une liaison avec Miranda, rencontrée lors d'une permission sur Terre. Celle-ci n'a jamais dit à Picard qu'elle avait eu un enfant, mais il a le souvenir d'une jeune femme au fort caractère et n'est donc pas surpris qu'elle ait pu choisir d'élever seule un fils.

Jason se montre poli mais distant avec Picard qui, de son côté, peine à établir un lien avec ce jeune homme sur la défensive. Jason manifeste la volonté d'en rester à un niveau de fréquentation dépourvu de toute affectivité.

Un autre aspect de la personnalité de Jason apparaît au travers de son attitude à l'égard de **Deanna Troi**, qu'il tente visiblement de séduire. Jason se plaint à Deanna de la rigidité de Picard, qu'il n'a guère envie de mieux connaître. Dès que la menace du **DaiMon Bok** aura disparu, il quittera l'**Enterprise**, et les deux hommes n'auront plus jamais aucun rapport.

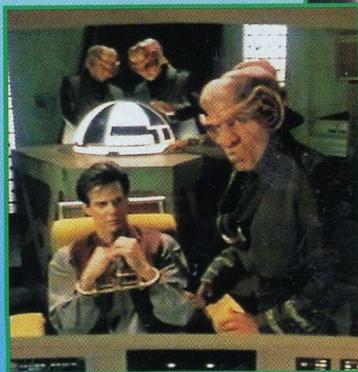
AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

LE PERSONNEL DE STARFLEET.....Dossier 43
LE PERSONNEL FERENGI.....Dossier 51
STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION.....Dossier 69

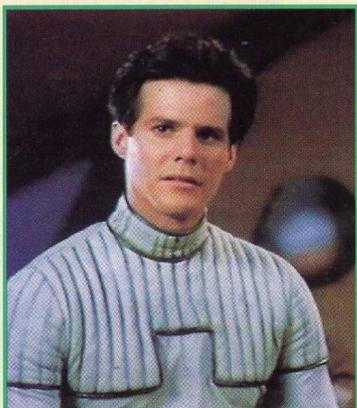
UNE VICTIME INNOCENTE

★ Vengeance

Il y a quinze ans, Picard a dû affronter le fils de Bok, qui a péri dans la bataille. Jason est l'instrument de la vengeance du Ferengi.

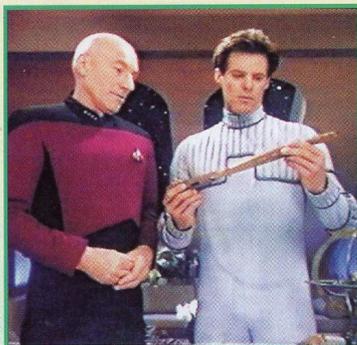


Jason Vigo



★ Ressentiment

Jason Vigo ne souhaite pas connaître un père qui n'a jamais été présent pour lui.



★ Paternité

Le capitaine Jean-Luc Picard ignore comment assumer un rôle parental; il lui semble bien difficile d'établir une relation avec son « fils ».

Jason ne s'émeut guère des menaces de Bok – il affirme avec tranquillité que l'on a déjà voulu plusieurs fois le tuer.

Picard se montre aussi mal à l'aise à l'idée d'avoir un fils que Jason l'est à celle d'avoir un père. Le capitaine s'efforce néanmoins de faire partager à Jason son intérêt pour l'archéologie, mais essuie une grossière rebuffade. Alors que Picard échange une vieille bouteille d'**eau-de-vie saurienne** contre un **bâton de prière gorlan**, Jason juge le prix bien trop élevé. Après avoir vécu des années sur Camor, où seule la nourriture – ou l'argent servant à en acheter – avait de la valeur, Jason considère les reliques de Picard comme de la pacotille.

Lorsqu'on s'aperçoit que Bok peut apparaître à volonté à bord du vaisseau, Picard place Jason sous bonne garde, ce dont le jeune homme s'irrite. Habitué à vivre sans attaches ni responsabilités, Jason est l'antithèse de ce que Picard aurait espéré d'un fils.

Pire encore, l'androïde **Data** découvre que Jason a un passé de petit délinquant, qui a multiplié

les vols et les maraudages. Picard ne peut s'empêcher de penser que les choses auraient été différentes s'il avait joué un rôle dans la vie de Jason : il aurait pu être un modèle pour son fils et lui inculquer la discipline.

Picard ne renonce pas à ses efforts pour établir un lien avec Jason, qu'il réussit enfin à impressionner en escaladant un rocher dans un programme du **holodeck** afin de venir s'asseoir à côté du jeune homme.

Le capitaine abaisse peu à peu les barrières de Jason en avouant avoir lui-même regretté d'être resté éloigné de son père jusqu'à la mort de ce dernier. Jason dit à Picard qu'il ne peut être un bon fils pour lui : son sentiment d'insécurité et de honte fait surface lorsqu'il confesse son passé de délinquant – pour se rendre compte alors que le capitaine est déjà au courant. C'est à ce moment que, réalisant que Picard lui accorde néanmoins son amour, Jason commence à comprendre ce que cela signifie que d'avoir un père. Peut-être veut-il mieux connaître Picard, après tout.

Rvélation

C'est alors que Jason est sujet à un tremblement des mains, qui s'aggrave au point qu'il peut à peine tenir son verre ; il s'aperçoit que quelque chose ne va pas, mais fait de son mieux pour ignorer ce qu'il considère comme un problème gênant et effrayant. Il est bientôt pris de spasmes violents et s'effondre à bord de l'*Enterprise*.

Le **Dr Beverly Crusher** pose un diagnostic de **syndrome de Forrester-Trent** – trouble neurologique susceptible de conduire à la paralysie, voire à la mort. Ce syndrome peut être déclenché par une mutation aléatoire, mais il est sans doute plutôt d'ordre génétique et aurait donc été transmis à Jason par l'un de ses parents. Des tests plus approfondis, comprenant un scannage microcellulaire, indiquent à Beverly que Bok a effectué un reséquençage de l'ADN de Jason pour faire croire qu'il était le fils de Picard. Les troubles neurologiques sont un effet secondaire des dommages subis par l'ADN du jeune homme.

Le DaiMon Bok téléporte Jason à bord de son vaisseau (au moyen de son **téléporteur subsatial**). Ignorant que Picard a appris la vérité, il établit une communication visuelle avec l'*Enterprise* : on le voit tenir un couteau contre la gorge de Jason. Ce dernier fait alors la preuve de son sang-froid et de son sens de l'initiative : il laisse entendre qu'il a, sur Camor V, des amis qui

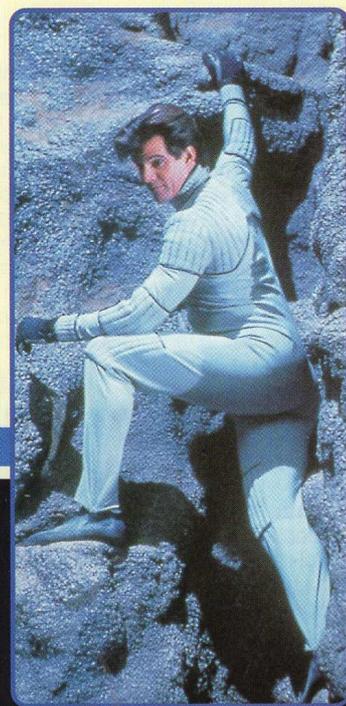
« J'ai des ennuis depuis l'adolescence... Je vole, je mens, je me sers des gens. Je suis un criminel. Voilà ce qu'est votre fils. »

— Jason Vigo à Jean-Luc Picard

peuvent faire en sorte que Bok ait intérêt à l'épargner. Jean-Luc Picard se téléporte à bord du vaisseau ferengi et révèle à l'équipage que la mission de Bok n'offre aucune perspective de profit.

Les **Ferengis**, horrifiés, relèvent Bok de son commandement. Jason et Picard semblent sincèrement heureux d'avoir fait connaissance, même si leur rencontre a été provoquée par le complot de Bok.

Jason s'apprête à repartir sur Camor V pour assumer les conséquences de ses actes passés, emportant avec lui un bâton de prière gorlan, cadeau du père qu'il a failli avoir. Les adieux sont empreints de tristesse.



AFFINITÉS

De nouveaux liens

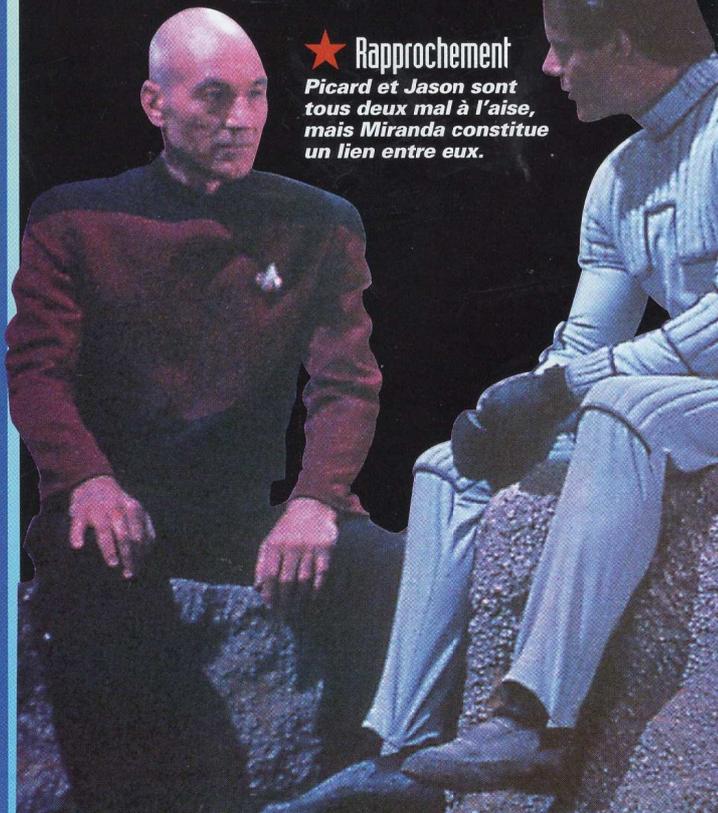
Picard ne s'est jamais senti à l'aise avec les enfants, mais il lui est encore plus difficile d'établir des relations avec un fils adulte fort indiscipliné. Le capitaine réussit finalement à ébranler la réserve de Jason en se joignant à lui dans un holoprogramme d'escalade. Jason est impressionné par Picard. Un terrain d'entente semble ainsi enfin trouvé.

★ Silence

Miranda n'a pas dit grand-chose à Jason sur son père.

★ Rapprochement

Picard et Jason sont tous deux mal à l'aise, mais Miranda constitue un lien entre eux.





AUTRE DOSSIER
À CONSULTER...

STAR TREK:
VOYAGER.....Dossier 71

Rain Robinson

Rain Robinson, astronome terrienne du **xx^e** siècle, observe les cieux à la recherche de vie extraterrestre et éduque le public dans son domaine de compétence. Elle s'apprête à établir le premier contact avec le futur.

En 1996, **Rain Robinson** est une jeune astronome enthousiaste qui vit à Los Angeles. Elle travaille à l'**observatoire Griffith**, où elle recherche la vie extraterrestre dans un laboratoire fondé par **Henry Starling**, P.-D. G. de la multinationale **Chronoverx**. Spécialiste de radioastronomie, Rain est chargée de rechercher une émission gamma d'une fréquence particulière.

Intelligente et jolie, Rain s'intéresse à l'observation de l'Univers depuis son enfance. Toute petite déjà, elle empruntait la lunette d'approche de son frère pour admirer les anneaux de Saturne, qui évoquaient à ses yeux les bijoux d'un trésor de pirate.

L'astronomie est pour elle ce qui se rapproche le plus de la réalisation de son rêve : toucher ces anneaux. En dehors de son métier, Rain apprécie beaucoup les films d'horreur, dont les affiches tapissent les murs de son laboratoire.

D'un naturel décontracté, Rain affectionne le style vestimentaire « rétro » des années 1970, qui fait fureur

à son époque : sandales de cuir, pantalon en polyester aubergine, chemise vert olive peuvent fort bien composer sa tenue de travail. Elle possède un vieux van Volkswagen bleu layette de la même époque, aux vitres ornées de rideaux.

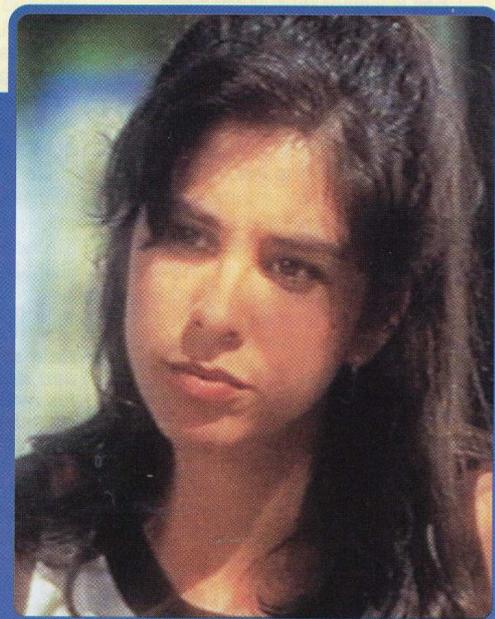
La rencontre

Un jour qu'elle sirote une boisson gazeuse, les pieds sur son bureau, devant son écran d'ordinateur, Rain a la stupéfaction d'y voir apparaître une émission gamma provenant d'un objet en orbite au-dessus de la Terre. Elle appelle aussitôt Henry Starling pour lui faire part de la nouvelle.

Rain est convaincue que sa découverte est la preuve concrète de l'existence des extraterrestres, mais Starling lui demande de se calmer et de recueillir davantage de données. L'impulsive Rain ne peut s'en tenir là : elle envoie un message standard à la source de l'émission et un e-mail à un ami qui, à son tour, transmet la nouvelle à un professeur d'astronomie du California Technical Institute.

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Rain Robinson
FORME DE VIE : être humain
 (de sexe féminin)
DATE DE NAISSANCE : années 1960
FONCTIONS : Rain Robinson est astronome dans un grand laboratoire californien de recherche de vie extraterrestre.
REMARQUES : Scientifique passionnée, Rain donne des conférences et scrute les cieux à la recherche d'une vie alien. D'une nature curieuse, elle s'interroge en permanence et refuse de se laisser tromper par les apparences.
PREMIÈRE APPARITION : « Futur passé », 1^{re} partie [ST: VOY]



▲ **Rain Robinson a découvert la magie des étoiles dès son enfance, grâce à la lunette astronomique de son frère. Depuis cette époque, elle rêve d'établir un contact avec les astres.**

Rain sort chercher une pizza ; à son retour, elle trouve deux hommes dans son bureau. Elle leur demande poliment mais fermement de quitter les lieux. C'est alors que l'un d'eux se présente : il dit s'appeler **Tom Paris**. Elle prend tout d'abord Paris

et son ami (**Tuvok**) pour des touristes égarés, aussi est-elle surprise que Paris reconnaisse l'analyse spectrale de Fourier sur son écran. Elle invite les deux étrangers au planétarium, où elle anime un spectacle le mardi soir. Elle semble déçue du refus de Paris.

De retour à son ordinateur, la jeune femme est horrifiée de constater que le disque dur a été totalement effacé. Elle s'empresse de rattraper les deux étrangers, mais loin de trouver les réponses qu'elle cherche, elle s'enfonce dans un monde d'intrigue : on leur tire



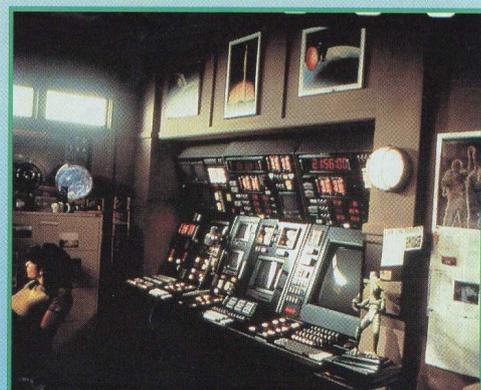
★ Séduite

Rain Robinson est attirée par l'énigmatique et séduisant Tom Paris, qui entre dans son existence le jour même où elle capte les signes d'une possible vie extraterrestre.

DE NATURE CURIEUSE

★ Un étrange trio

Les trois nouveaux venus frappent Rain par l'étrangeté de leur comportement. Elle est particulièrement étonnée par le Docteur, dont elle raille la tenue vestimentaire.



★ Questionnement

La jeune Rain Robinson a le désir insatiable de savoir ce que recèle le cosmos. Son travail au laboratoire de recherche est financé par la firme d'Henry Starling, Chronoverx.

Rain Robinson

« Mon frère avait un télescope . . . Une petite lunette, suffisante pour voir les anneaux de Saturne . . . comme les bijoux d'un trésor de pirate. »

— Rain Robinson

dessus et un camion est vaporisé sous ses yeux ! Rain se sert de son vieux van pour fuir avec les deux étrangers, qui ne veulent pas la laisser rentrer chez elle car sa vie pourrait être en péril.

Mission secrète

Rain Robinson sait que Tom ment en prétendant essayer d'arrêter un satellite espion soviétique engagé dans une énorme opération du KGB : l'Union soviétique s'est désintégrée en 1991.

Elle questionne « l'agent Tuvok » sur ses oreilles pointues, mais ne reçoit pas de réponse. Pourtant, lorsque ses deux nouveaux compagnons lui demandent son concours pour piéger Starling, elle est prête à les aider – d'autant qu'il s'avère que l'homme qui leur a tiré dessus n'était autre que le bras droit de Starling.

Rain fait la rencontre d'un ami de Tom et Tuvok, le **Docteur**. Elle constate que le comportement de ses nouveaux amis est assez étrange (diverses références au KGB, burritos pour le petit déjeuner . . .). Elle est cependant attirée par Tom Paris, qu'elle juge fort séduisant et dont elle admire le dévouement à sa mission . . . quelle qu'en soit la nature.

De nouvelles surprises attendent Rain. Lors

d'une tentative de capture d'Henry Starling, elle voit celui-ci disparaître sous ses yeux. Le Docteur est indemne, bien qu'il ait reçu des coups répétés. Rain Robinson se sent dépassée par les événements, mais elle

fait confiance à Tom Paris – sans pourtant être convaincue par son histoire d'agent secret. Elle pense que ses amis viennent d'une autre dimension, ou bien de l'espace.

Rain voudrait un rendez-vous amoureux avec Tom ; ce dernier se fait plutôt évasif, mais au moins apprend-elle qu'il n'est pas marié. Elle accepte de continuer à l'aider en suivant un camion dont Tom assure qu'il contient un **Vaisseau temporel**.

Adieux

Une fois le camion détruit, Rain assiste ébahie à l'apparition du vaisseau spatial du séduisant Tom – il s'agit en réalité d'une navette de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**. Tom et elle se disent adieu sur un baiser. Rain se garde bien de divulguer ses contacts avec les êtres venus du futur, mais elle poursuit son travail d'astronome. Sa rencontre avec Tom Paris et les autres voyageurs temporels, qui se sont plus approchés des anneaux de Saturne qu'elle ne l'aurait cru possible, a changé sa vie.



★ Action

Rain se sent un peu dépassée par les événements lors de son aventure avec Tom et Tuvok, qu'elle juge cependant palpitante.

UNE ÉTRANGE AVENTURE

Un mystérieux tourbillon

Rain Robinson l'ignore, mais l'émission gamma captée par son ordinateur ne relève pas de la vie extraterrestre ; elle est le fait de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**, propulsé dans le passé (jusqu'à la Terre du **xx^e** siècle) à la suite d'un accident. Rain se trouve impliquée dans la mission de Tom Paris, qui vise à arrêter son patron – en effet, Henry Starling a dérobé des appareils du futur pour son profit personnel. Rain n'est pas convaincue que Tom lui dit la vérité au sujet de sa mission d'agent secret, mais la curiosité la pousse à aider le trio. Rain Robinson s'avérera une alliée précieuse pour les visiteurs venus du **xxiv^e** siècle, qui pourtant ne lui révéleront jamais toute la vérité.

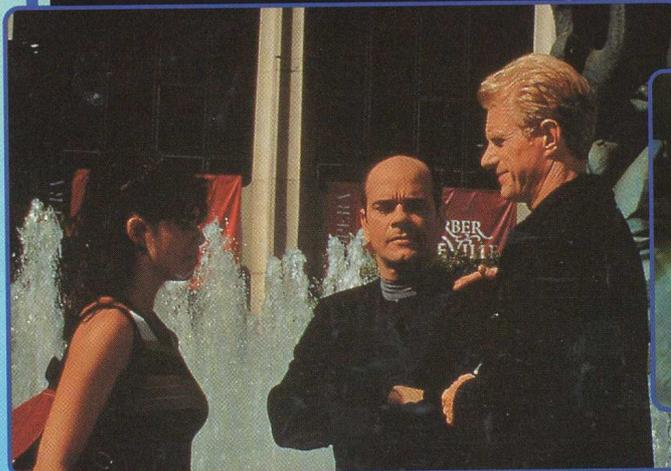
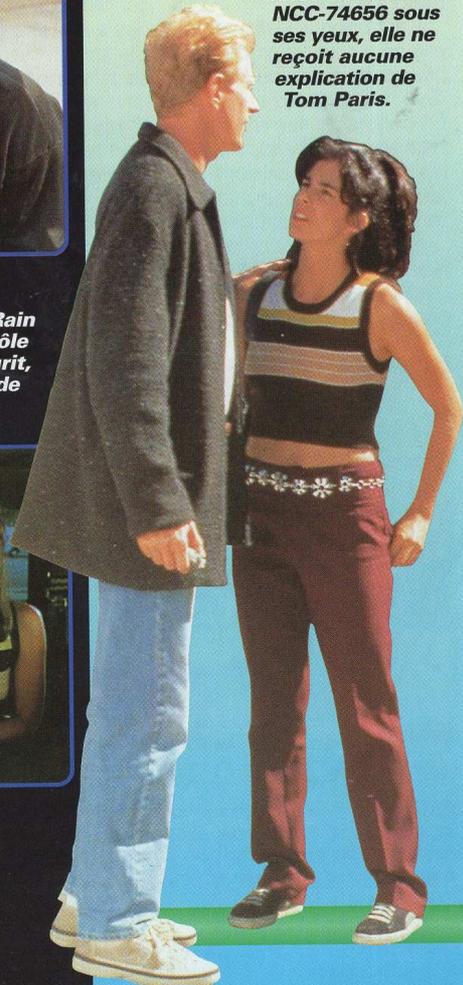


★ Soupçons

En découvrant les oreilles pointues de Tuvok, Rain Robinson se fait une idée des origines de ce drôle de personnage qui jamais ne sourit, mais sa théorie ne trouvera pas de confirmation.

★ Inattendu

*Rain Robinson est bouleversée par sa découverte de la technologie du **xxiv^e** siècle. Quand Henry Starling est téléporté à bord de l'**U.S.S. VOYAGER NCC-74656** sous ses yeux, elle ne reçoit aucune explication de Tom Paris.*



★ Danger inconnu

Henry Starling est furieux que la jeune femme ait parlé à d'autres que lui des émissions gamma. Elle ignore pourtant combien cet homme est dangereux.

★ Confiance

La jeune astronome connaît mieux Starling que Tom et ses amis, mais elle leur fait confiance plus qu'à son patron.



Berlinghoff Rasmussen

De prime abord, le Pr Berlinghoff Rasmussen — homme de belle prestance et de grande intelligence — semble être exactement ce qu'il dit être : un historien venu du futur. Pourtant, ses visées secrètes seront bientôt révélées, tout comme sa nature farouchement opportuniste.

Le professeur Berlinghoff Rasmussen se présente à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* à la **Date stellaire**

45249.1. Il prétend être un historien venu de la planète Terre de la fin du **xxvi^e** siècle ; le domaine d'étude de ce professeur est l'histoire intersidérale, et notamment la période allant du **xxi^e** au **xxiv^e** siècle.

La vérité est cependant assez différente. Berlinghoff Rasmussen est bien un voyageur dans le temps, mais il arrive, en 2368, en provenance d'une époque située deux cents ans dans le passé. Le véritable historien temporel était un homme venu de quatre cents ans dans le futur de Rasmussen. Lorsqu'il s'est rendu dans le New Jersey du **xxii^e** siècle, Rasmussen, inventeur raté, a dérobé ses vêtements et sa **Capsule de Voyage temporel** en l'abandonnant sur place. Après avoir consacré

plusieurs semaines à étudier le fonctionnement de la machine, le Pr Rasmussen s'embarque pour le futur. Il a l'intention de voler des éléments de technologie avancée, puis de les rapporter dans son époque et de faire mine d'inventer un appareil par an, afin de devenir riche et célèbre.

Berlinghoff Rasmussen est un homme de grande taille, aux cheveux blonds rares et hérissés. Ses vêtements du **xxvi^e** siècle sont une veste trois-quarts portée sur un pantalon et une tunique à motifs assortis. Sa démarche est particulière : tête en avant, long cou tendu, menton pointé ; sa voix grinçante trahit sa personnalité névrosée.

Dans le futur

Armé de connaissances parcellaires sur le **xxiv^e** siècle (glanées dans l'ordinateur de la **Capsule temporelle** dérobée) et d'un vrai talent d'escroc, Rasmussen amène l'équipage de

l'*U.S.S. Enterprise* à lui donner ce qu'il veut : la technologie de son futur.

Dès son arrivée à bord du vaisseau de la **Fédération**,

il fait étalage de ses compétences d'inventeur ; sa plus grande trouvaille est une mystification élaborée grâce à laquelle il leurre le **capitaine Jean-Luc Picard**. Des documents volés

attestent de son statut d'historien du **xxvi^e** siècle, de sorte qu'il reçoit l'autorisation de mener des recherches historiques. L'équipage a pour instruction de lui donner satisfaction.

Rasmussen use du prétexte de la préservation de la temporalité pour ne pas répondre aux questions que l'on se pose sur lui ou sur le futur. Il parvient ainsi à dissimuler ses véritables motivations, et l'équipement du **xxvi^e** siècle dont il s'est emparé donne du poids à la supercherie. La coque de la **Capsule temporelle** est

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Berlinghoff Rasmussen

FORME DE VIE : être humain (de sexe masculin)

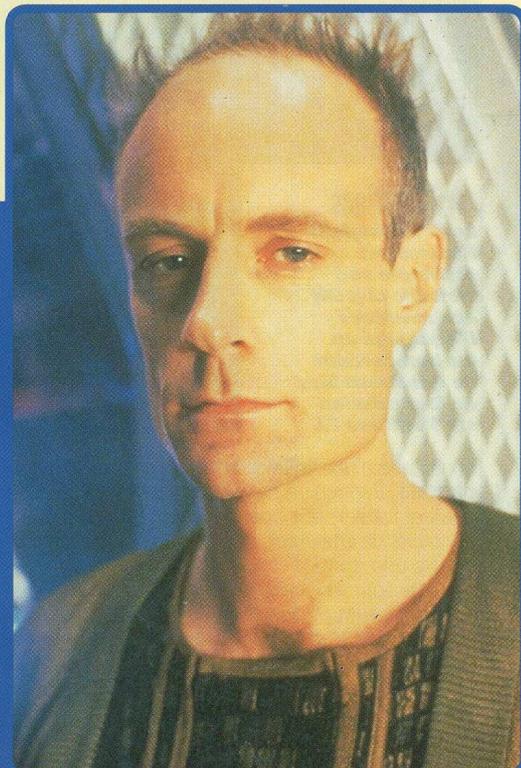
ANCIEN STATUT : escroc et voyageur temporel.

STATUT ACTUEL : détenu au centre de recherches historiques de la **Base stellaire 214**.

REMARQUES : Rasmussen est arrêté par le capitaine Picard après avoir tenté de dérober plusieurs exemples de la technologie du **xxvi^e** siècle, dont l'androïde et officier de Starfleet Data.

PREMIÈRE APPARITION :

« Question de temps » [ST: LNG]

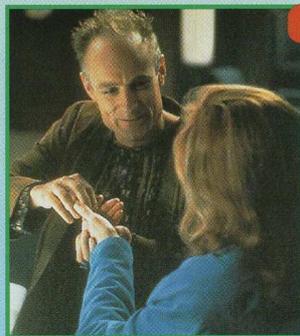


▲ Berlinghoff Rasmussen, né au cours du xxvi^e siècle aux États-Unis d'Amérique, est un être intelligent, opportuniste et sans scrupule. Il s'empare de la CAPSULE DE VOYAGE TEMPOREL d'un chercheur du xxvi^e siècle sans méfiance et s'en sert en vue de se procurer des appareils de haute technologie, pour son profit personnel.

AFFECTATION D'AMITIÉ

★ Pillage technologique

Au grand dam de l'androïde Data, le Pr Berlinghoff Rasmussen tente de l'enlever, au même titre que plusieurs autres inventions intéressantes du xxvi^e siècle.



★ Séduction

D'un naturel facile à vivre, Rasmussen tente de se faire des amis au sein de l'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE, dans le seul but de mettre la main sur de nouvelles technologies.

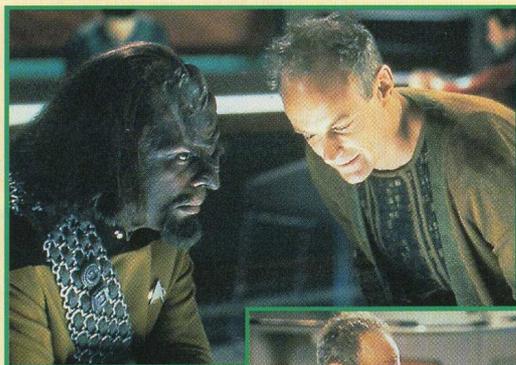


★ menteur

Berlinghoff Rasmussen se prétend du xxvi^e siècle, alors qu'en fait, il vient du xxii^e.



Berlinghoff Rasmussen



★ **Obstacle**
Worf en veut de plus en plus à l'exaspérant Berlinghoff Rasmussen, qui ne cesse de perturber ses loisirs et vient l'importuner jusqu'au bar L'Avant-Toute.

★ **Questions**
Le Pr Berlinghoff Rasmussen dissimule son véritable objectif aux membres d'équipage en les bombardant de questions lors de leur mission sur Penthara IV.



constituée d'une **toile de tritanium plastifiée**; dépourvue de porte visible, elle est totalement opaque aux senseurs de **Starfleet**. Rasmussen arbore une sorte d'anneau qui s'ouvre pour révéler une horloge, apparemment en liaison avec l'autominateur et le **téléporteur** de la **Capsule temporelle**. Il prétend que la technologie de l'*Enterprise* est primitive comparée à celle qui existe dans le futur.

Dans le but d'en apprendre davantage au sujet des diverses techniques qui pourraient lui être utiles, Rasmussen remet aux membres d'équipage des questionnaires détaillés en rapport avec leur domaine de compétence, sous couvert d'étude historique. Il se dit fasciné par les différentes façons dont ils envisagent le progrès et jugent de ce qui présente un intérêt historique, et cela afin de leur soustraire des idées susceptibles de lui servir dans sa propre époque.

Escroc chronologique

Rasmussen est un comédien très doué, d'une créativité à toute épreuve. Capable d'improviser dans toutes les situations, il ne manifeste jamais de surprise ou d'intérêt face à des techniques qu'il ne connaît pas. Voyant pour la première fois **Data** traiter des données à une allure étourdissante, il ose demander à **Geordi La Forge** si l'androïde n'est pas capable d'aller plus vite ! À l'insu de ses interlocuteurs, il est sans cesse aux aguets, à la recherche de matériel à subtiliser : **tricordeurs**, **fuseurs** et **instruments médicaux** s'entassent bientôt dans la **Capsule temporelle**.

Impertinent à l'extrême, il ne montre guère de respect envers le capitaine Picard ; il s'installe sans vergogne dans le fauteuil du

commander **Riker** et fait à **Beverly Crusher** des avances qui sont gentiment repoussées. Il joue avec l'ego et la curiosité des membres de l'équipage. Ayant besoin que les officiers de Starfleet lui fassent confiance, il pressent avec inquiétude que tel n'est pas le cas de **Deanna Troi** (dotée de facultés empathiques).

Il n'invente jamais de réponses, sous prétexte de protéger la temporalité – il est en fait évasif pour se préserver lui-même, dans l'éventualité où on lui poserait des questions auxquelles il ne saurait répondre. Il détourne habilement l'attention de ses objectifs peu reluisants et réagit toujours aux réponses d'une manière donnant à penser qu'il s'intéresse à ce que celles-ci révèlent sur la personne qui les fait. En réalité, il est en quête d'idées, d'indices et d'éléments, qu'il est susceptible de s'appropriier et d'exploiter dès son retour à sa propre époque.

Exaspérant

Rasmussen fait des remarques exaspérantes sur ce qui se passe à chaque instant ; il répète souvent les paroles d'un membre d'équipage, comme si celles-ci devaient entrer dans l'histoire, en laissant entendre qu'une chose très importante est sur le point de se produire. Ses réflexions perturbent l'équipage, qui se demande sans cesse si un événement tragique ou merveilleux va survenir. Il est difficile de ne pas tenir compte de ses commentaires, d'autant plus irritants que Rasmussen demande à tous de faire comme s'il n'était pas là.

Pourtant, Rasmussen aurait fort bien pu quitter l'*Enterprise* sans que la vérité ne soit découverte, si la quantité d'objets disparus n'était telle que le capitaine Picard ordonne une inspection de son vaisseau au moment du départ.

Persuadé de pouvoir s'en tirer, Berlinghoff Rasmussen laisse **Data** l'accompagner à bord : en effet, il veut enlever aussi l'androïde ! Il révèle son plan à **Data**, mais ne peut le mener à bien car l'ordinateur de l'*U.S.S. Enterprise* neutralise son fuseur. Après évacuation, la **Capsule de Voyage temporel** vide disparaît sans lui, sur pilote automatique.

Rasmussen est placé aux arrêts par **Picard**, qui l'expédie dans un centre de recherches historiques de la **FUP**, à la **Base stellaire 214**, où il va devenir un sujet d'étude vivant pour les historiens. Il semble que Berlinghoff Rasmussen soit effectivement amené à laisser son empreinte dans l'histoire, mais non comme il l'avait prévu.

★ Le rapt de Data

Rasmussen considère Data comme le « nec plus ultra » en matière de technologie du XXIV^e siècle ; il tente de voler l'androïde au cours d'une inspection de la CAPSULE TEMPORELLE.

« J'étais déjà très content à la perspective de rentrer avec ces babioles. J'en aurais inventé environ une par an. Mais là, voyez ce que la fortune m'apporte ! »

— Berlinghoff Rasmussen à Data



UN VOLEUR VENU DU PASSÉ

Bandit temporel

L'arrivée du **Pr Rasmussen** à bord de l'*U.S.S. Enterprise* est une surprise pour tout le monde. Il prétend être un historien venu du futur qui souhaite observer l'équipage dans sa tâche de sauvetage de la planète **Penthara IV** – victime d'une redoutable et meurtrière contamination atmosphérique –, mais il est en réalité un voleur venu du **XXII^e siècle**, qui se fait passer pour le propriétaire de la **Capsule temporelle**.

En vérité, ce beau parleur a l'intention de dérober des réalisations technologiques du **XXIV^e siècle**, puis de regagner son temps et de s'enrichir en « inventant » ces merveilles. Son plan échoue : il se retrouve au **XXIV^e siècle** sans moyen de rentrer à son époque.

▶ **Piégé**
Le Pr Berlinghoff Rasmussen est retenu à bord de l'ENTERPRISE, tandis que sa CAPSULE TEMPORELLE dérobée regagne le XXII^e siècle sans lui.



▶ **Futur-passé**
La CAPSULE TEMPORELLE de Rasmussen est capable de voyager dans l'espace aussi bien que dans le temps ; elle peut même être télécommandée.