

# STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 30 ans  
EDITIONS FRANCE

**L'ORDRE DE PROIE KLINGON**  
*Le plus grand*

**L'Empire Klingon**  
*Le dernier chasseur*

**Le développement des Klingons**  
*Un monde à part*

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

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

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire







# Guinan

Guinan, hôtesse el-aurienne du bar de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, est bien plus que ce qu'elle semble être : elle a plus de 480 ans et a eu maille à partir avec les Borgs et Q bien avant que la *Fédération unie des Planètes* n'ait rencontré les uns ou l'autre.

**G**uinan est une **El-Aurienne**, employée de 2365 à 2371 à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* ;

elle y remplit les fonctions d'hôtesse au bar **L'Avant-Toute** et de directrice de conscience officieuse. En tant qu'El-Aurienne, elle possède une faculté d'écoute innée, et sa longue vie lui a apporté des trésors d'expérience ; ses conseils s'avèrent précieux pour nombre des membres d'équipage de l'*Enterprise*. Elle entretient des relations privilégiées avec le **capitaine Jean-Luc Picard**, qu'elle impressionne surtout par sa perspicacité et par sa grande capacité à appréhender les motivations véritables d'autrui.

Guinan fait en outre montre d'un talent tout à fait inhabituel à percevoir les modifications survenues dans la temporalité. En effet, elle ressent d'instinct les altérations majeures du temps. Il lui arrive même de savoir ce qui s'est produit dans des chronologies parallèles, mais elle ne

comprend pas pleinement ses propres facultés – elle ne sait pas pourquoi ni comment elle sait.

L'âge de Guinan n'est pas vraiment connu avec précision – elle vivait déjà en 1893, de sorte qu'en 2373, elle est âgée de 480 ans au moins. À la fin du **xxiv<sup>e</sup>** siècle, son père a 700 ans.

## Une rebelle

Guinan semble très éloignée des El-Auriens typiques. Dès son enfance, elle avait un compagnon de jeu inhabituel : une **bête-rasoir imaginaire**. Dans la réalité, ces bêtes sont terrifiantes, particulièrement quand elles sourient, mais la jeune Guinan se sentait plutôt réconfortée par cette présence insolite.

La mère de Guinan a souvent comparé son tempérament à celui de son oncle maternel **Terkim**, « l'inadapté » de la famille. Alors qu'on lui demandait de ne pas le fréquenter, Guinan a découvert que Terkim était « le seul membre de la famille à avoir le sens de l'humour ».

## FICHE D'IDENTITÉ

**NOM :** Guinan

**FORME DE VIE :** El-Aurienne

**FONCTIONS :** hôtesse du bar L'Avant-Toute (*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*)

**ÂGE :** au moins 480 ans

**FACULTÉS :** Guinan est très sensible aux modifications de la temporalité.

**REMARQUES :** Le peuple el-aurien a été quasiment annihilé par les Borgs au **xxiii<sup>e</sup>** siècle. Guinan faisait partie d'un groupe de rescapés qui se sont enfuis vers les territoires de la FUP.

**PREMIÈRE APPARITION :**  
« L'Enfant » [ST: LMG]

Partageant avec son oncle un dédain foncier de la bienséance comme des convenances, elle s'est trouvée en désaccord avec sa famille.

En 1893, elle vit sur Terre, à San Francisco, où on la connaît comme « **Madame Guinan** », membre actif de la bonne société. Elle s'intéresse

tout particulièrement à la littérature et tient un salon très exclusif ; l'écrivain et voyageur de renom Samuel Clemens, plus connu sous le pseudonyme de **Mark**

### AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 2 D<sup>r</sup> TOLIAN SORAN
- 3 MARTUS MAZUR

### AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- LES BORGs.....Dossier 15
- STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATION.....Dossier 69



▲ **Officiellement, Guinan est l'hôtesse du bar de l'U.S.S. ENTERPRISE, mais elle joue également un rôle de conseillère officieuse. Elle possède le don d'aider les gens à comprendre les situations difficiles, si bien que le personnel du vaisseau attache une grande importance à son avis.**

## UNE PARFAITE HÔTESSE



### ★ Un précieux soutien

Le conseiller **Deanna Troi** a perdu ses facultés d'empathie ; Guinan l'amène à comprendre qu'elle peut tout de même assumer sa tâche.



### ★ Perspicace

Guinan ne met jamais longtemps à cerner la personnalité de ses interlocuteurs, à qui elle prodigue presque toujours des conseils utiles.



### ★ Une inspiration

Guinan essaie très fréquemment d'aider l'androïde **Data** à appréhender diverses caractéristiques humaines, dont l'humour.



## Guinan

**Twain**, a été l'hôte de l'une au moins de ses réceptions. Guinan porte alors des costumes de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle (un grand chapeau et un long vêtement ample), style qu'elle conservera longtemps dans l'avenir.

Curieusement, c'est dans le vieux San Francisco que Guinan fait la rencontre du capitaine Jean-Luc Picard et de quelques-uns des officiers de l'*Enterprise*, venus dans le passé s'opposer aux agissements d'un groupe de **Devidiens** qui voyagent dans le temps afin de s'en prendre aux êtres humains avant que ceux-ci n'aient mis au point des techniques avancées.

En cherchant à épauler l'équipe de l'*Enterprise*, Guinan se retrouve dans une caverne où elle est blessée lors d'un affrontement avec les Devidiens. La profondeur de ses relations avec Picard dans sa propre époque transparait par la décision du capitaine de rester pour prendre soin d'elle. Guinan ne parle pas à ses amis de cette rencontre, car elle sait combien il importe de protéger la temporalité.

## Maturité

Au fil des années, Guinan se marie au moins une fois et a plusieurs enfants, dont l'un, rebelle, « refuse d'écouter ». Elle tire parti de son extraordinaire longévité pour devenir experte dans le maniement du **fuseur**, ainsi que dans divers sports, dont l'escrime.

Guinan ne voyage pas toujours sous le même nom. En 2165, elle rencontre **Q**; ils deviennent adversaires. Toutefois, ses contacts avec d'autres membres du **continuum Q** l'amènent à penser que tous les membres de cette espèce ne sont pas mauvais.

Guinan fait partie des rares El-Auriens à ne pas être sur sa planète-mère lorsque les **Borgs** l'assimilent, en 2265, provoquant la quasi-extinction du peuple el-aurien. Elle restera marquée à jamais par le sort qu'ont subi les siens, d'où sa haine infinie pour le peuple borg.

## Au paradis

En 2293, Guinan et d'autres rescapés el-auriens sont à bord de deux vaisseaux de transport projetés dans un phénomène spatial dangereux: un ruban d'énergie qui ouvre l'accès à un autre **continuum**, le **Nexus**, où les désirs les plus profonds deviennent réalité; Guinan s'y sent « enveloppée dans la joie ». Son séjour est trop bref, car un rayon de téléporteur l'arrache au Nexus quelques instants avant que son vaisseau, le **S.S. Lakul**, soit déchiré par les forces gravimétriques du ruban d'énergie. Guinan aura toutes les peines du monde à oublier son expérience du Nexus, où demeure un « écho » de sa personne.

Au XXIV<sup>e</sup> siècle, Guinan retrouve Jean-Luc Picard. Les détails de leur rencontre n'ont jamais été rendus publics, mais on sait que Guinan avait des problèmes et que le capitaine l'a aidée. Ils deviennent amis. Picard fait une confiance aveugle à Guinan, qui l'accompagne à bord de son premier vaisseau, l'**U.S.S. Stargazer**.

Des années plus tard, en 2365, Picard recrute Guinan pour le bar

L'Avant-Toute, lieu où le personnel du vaisseau aime se rassembler en dehors du service afin de discuter, de déguster des pâtisseries et de boire...

Le logement de Guinan est situé sur le Pont 8 (Pièce 3150). La décoration en est fort élogieuse des critères habituels de **Starfleet**.

Les cloisons sont ornées d'élégantes tapisseries, le lit est vaste, bleu, circulaire, agrémenté d'une douzaine de coussins. Des bougies garnissant presque toutes les surfaces planes diffusent une douce lumière.

Guinan dispose en outre d'un petit bureau fonctionnel à deux pas de L'Avant-Toute.



## ★ Une haine vivace

*Guinan n'a jamais pardonné aux Borgs d'avoir anéanti son peuple. Elle pousse Picard à tuer Hugh, mais ne tarde pas à se raviser.*

## ★ Une enfance heureuse

*Guinan, transformée en enfant par un champ énergétique, conseille à Ro de savourer cette incroyable expérience.*



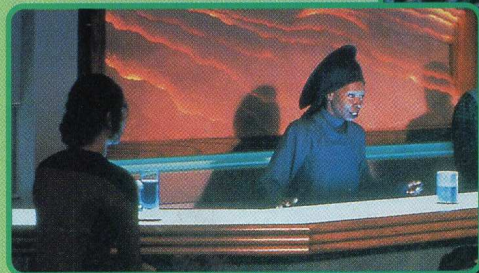
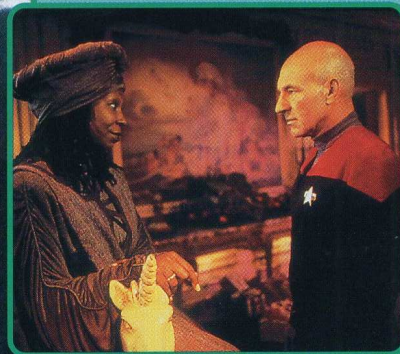
À son arrivée à bord de l'*U.S.S. Enterprise*, à **Nestoriel III**, Guinan suscite évidemment la curiosité générale. Étonnée des nombreux bavardages à son sujet, elle ne fait rien pour les enrayer. L'équipage est bientôt véritablement séduit par sa sérénité, à tel point qu'il lui devient rapidement difficile d'imaginer le vaisseau sans Guinan.

« J'ai eu de graves ennuis... Plus que je ne pouvais en affronter seule... Je serais encore aux prises avec ça si je n'avais fait confiance à un homme. »

— Guinan à propos du capitaine Picard

## ★ Une rencontre

*Guinan rencontre pour la première fois des officiers de l'ENTERPRISE en 1893; à cette époque, elle les aide à lutter contre un groupe de Devidiens voyageant dans le temps afin de s'attaquer à l'humanité. Elle ne parle pas de cette rencontre lorsque, de nouveau, elle les voit « pour la première fois ».*



## ★ Perceptions hors du commun

*Guinan est extraordinairement sensible aux altérations de la temporalité, comme celle que déclenche l'irruption de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-C dans une faille temporelle.*

## ★ Hors du temps

*Guinan est arrachée au Nexus par l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-B, mais y laisse un « écho » qui saura guider le capitaine Picard.*





# Le Dr Tolian Soran

Le Dr Tolian Soran vivait heureux sur la planète el-aurienne, jusqu'à ce jour fatidique où les Borgs firent voler en éclats sa paisible existence. Toute sa famille ayant péri, Soran cherche à la retrouver grâce au Nexus.

**L**e Dr Tolian Soran, savant el-aurien âgé de plus de trois cents ans, a perdu toute sa famille lors de l'attaque de sa planète par les Borgs, à la fin du **XXIII<sup>e</sup>** siècle. Ses vaines idées de vengeance s'effacent après qu'il a fait l'expérience temporaire du **Nexus** : ce ruban d'énergie a pour effet de modifier la réalité d'une manière telle qu'il pourrait permettre à Soran de « retrouver » enfin sa famille.

L'amour de Soran pour sa famille est particulièrement puissant : pour lui, rien n'importe plus dans l'existence. Ayant eu un aperçu de ce que pourrait redevenir sa vie, il est obsédé par la perspective d'un retour permanent à cette réalité parallèle,

aussi fallacieuse soit-elle. Soran découvre le Nexus en 2293, quand le vaisseau de transport à bord duquel il voyage, le **S.S. Lakul**, est broyé par ce phénomène.

## Tentative de sauvetage

En réponse à un appel de détresse, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-B** tente de téléporter les éventuels survivants du **Lakul** avant que ce vaisseau ne soit totalement détruit. Plusieurs **El-Auriens** sont sauvés cependant que quelques-uns, dont Soran et **Guinan**, connaissent la magie du Nexus. Du fait des propriétés temporelles du phénomène, les quelques secondes passées en son sein produisent de profonds effets sur les visiteurs ; cet étrange ruban d'énergies « exotiques » masque un

## FICHE D'IDENTITÉ

**NOM** : Dr Tolian Soran

**FORME DE VIE** : El-Aurien

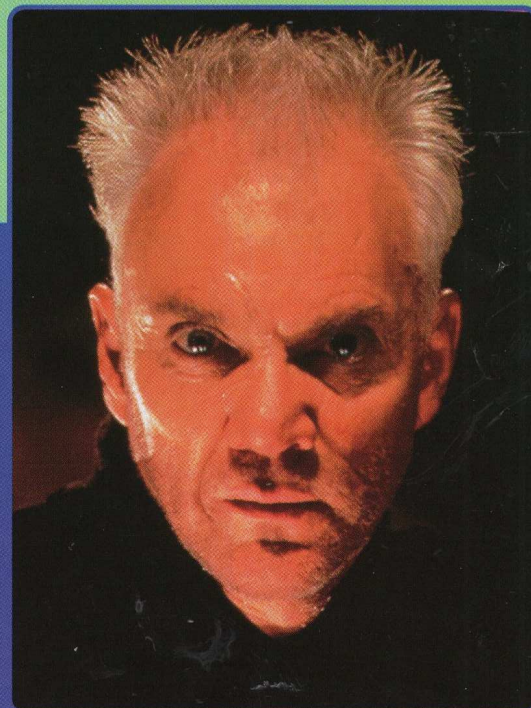
**ÂGE** : plus de 300 ans

**SITUATION** : décédé.

**FONCTIONS** : scientifique

**REMARQUES** : L'espèce el-aurienne a été presque entièrement détruite par les Borgs au **XXIII<sup>e</sup>** siècle. Soran faisait partie d'un groupe de réfugiés pris dans le Nexus avant de s'enfuir dans l'espace de la Fédération.

**PREMIÈRE APPARITION** : STAR TREK GÉNÉRATIONS



▲ Le Dr Tolian Soran est un El-Aurien ; les membres de cette espèce sont traditionnellement pacifiques et doués pour l'écoute, mais après le massacre de sa famille par les Borgs, il recherche de façon obsessionnelle et impitoyable la seule chose qui puisse lui apporter le bonheur : le Nexus.

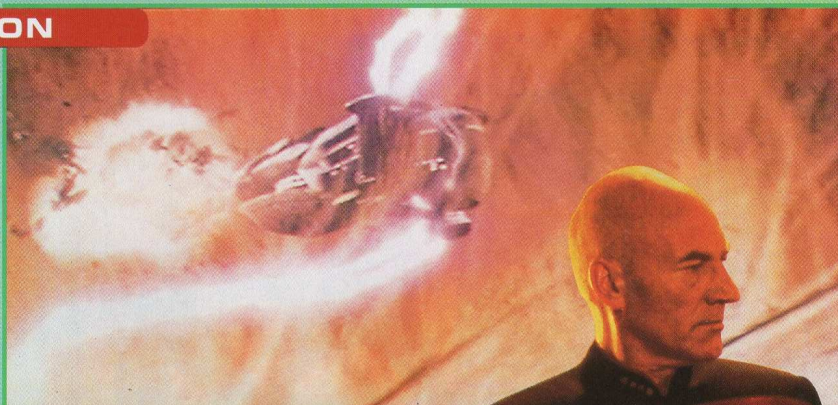
## UNE OBSESSION

### ★ Destruction

Tolian Soran est secouru avant que le **S.S. LAKUL** ne soit détruit ; sur le point de se matérialiser à bord de l'**U.S.S. ENTERPRISE**, le savant fait brièvement l'expérience du Nexus.

### ★ Maîtrisé

Soran doit être maîtrisé de force après sa sortie du Nexus. Dès lors apparaît son obsession d'y retourner.



### ★ Désespéré

Le capitaine Picard perçoit toute la force du désir monomaniaque qu'a Soran de regagner le Nexus, à n'importe quel prix.







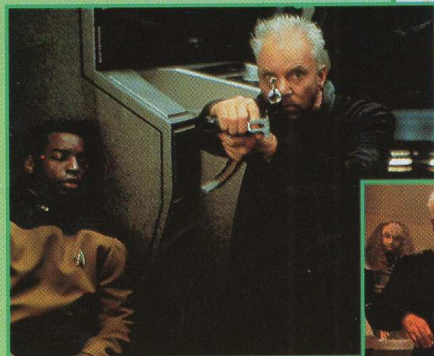
# Le Dr Tolian Soran

## ★ L'attente du Nexus

*Tolian Soran observe Veridian III où il espère voir se réaliser son projet de regagner le Nexus.*

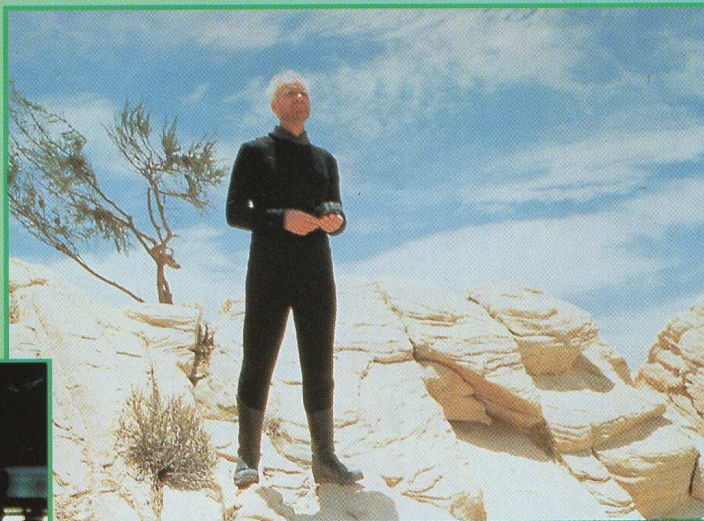
## ★ Rendez-vous

*Pour honorer son « rendez-vous avec l'éternité », Soran n'hésite pas à se servir d'une arme et à enlever Geordi La Forge.*



## ★ Alliance maléfique

*Prêt à tout pour accomplir ses propres désirs, Soran s'allie à deux dangereuses Klingonnes, les sœurs Duras.*



flux temporel non linéaire qui permet à ceux qui l'intègrent de modifier la structure de la réalité.

Dans le Nexus, Tolian Soran voit la réalité se reconfigurer conformément à son désir le plus ardent – qui est de retrouver sa famille. Tel l'esprit d'un être revenant arpentant la Terre après avoir été arraché à la vie, Soran veut regagner le Nexus. Le seul problème, à présent que le phénomène a modifié ses perceptions, est qu'il serait prêt à le faire à n'importe quel prix – fût-ce à celui de la mort

d'innocents – et quel que soit le temps qu'il devra consacrer à cela. Soran sait que le temps n'a pas de réelle signification, et que le **Shangri-La** qui l'attend mérite tous les efforts. La mission de Soran devient un combat contre le temps, le destin et la mort.

En 2371, Soran devient de plus en plus obsédé et dangereux. Au moyen de **trilithium** dérobé aux **Romuliens**, il peaufine la stabilisation de ce composé et crée une arme de destruction massive. Le trilithium agissant comme un puissant inhibiteur atomique,

il suffit d'en déposer quelques kilogrammes au cœur d'une étoile pour déclencher une implosion quantique ayant pour effet de mettre un terme à toutes les réactions de fusions dans cet astre. Fort de sa connaissance de cette substance, Soran passe un accord avec les sœurs **Duras**, **Lursa** et **B'Etor** ; ces deux **Klingonnes** assoiffées de pouvoir acceptent de l'aider à gagner le **système véridien** en échange de diverses informations sur les applications du trilithium, ce qui rend le projet de Soran encore plus dangereux.

## Génocide

À l'issue d'une traque de quatre-vingts années, Soran apprend la démarche à suivre pour ramener le Nexus jusqu'à lui. Ses travaux à l'**Observatoire d'Amargosa** lui ont montré qu'il est possible de détruire une étoile comme le soleil d'**Amargosa**, de modifier ainsi les effets gravitationnels et, partant, de changer la trajectoire du Nexus. Mais la destruction d'une étoile peut avoir des résultats terribles

sur des planètes habitées, car la gigantesque onde de choc détruit tout dans le système solaire. Soran ne semble pas s'en préoccuper, lui qui a perdu tout ce à quoi il tenait sous les coups des Borgs.

Les El-Auriens sont considérés comme un peuple d'écotants mais, contrairement à sa congénère Guinan, à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, la faculté d'écoute de Soran est embrumée par son obsession. Le savant el-aurien est sous tension, ce qui transparaît dans son humour souvent poignant et effrayant à la fois.

## Tromper le destin

L'El-Aurien aux cheveux blancs qui se raréfie fut certainement séduisant et avenant – il dit lui-même qu'il fut un temps où il n'aurait pas fait de mal à une mouche –, mais il est aujourd'hui agressif et aussi sombre que sa tenue vestimentaire. L'intervention des Borgs lui a fait comprendre que la seule constante de l'Univers est la mort. C'est pourtant le pouvoir d'une autre existence, dans laquelle la réalité prend la forme de ce l'on désire, qui le pousse à tous les crimes pour parvenir à ses fins.

Son brillant esprit scientifique est entièrement tourné vers le retour au Nexus ; il est totalement oublié des conséquences pour autrui, ce que démontre son alliance avec les Klingonnes. Il ne se soucie nullement de leur usage futur de la technologie du trilithium. La manière cruelle dont il torture **Geordi La Forge** pour asseoir ses propres projets témoigne de sa glaçante obsession. À aucun moment, il n'envisage d'essayer de se bâtir une nouvelle vie, comme Guinan. C'est ce qui finalement le conduira à sa perte.

## ATTIRÉS PAR LE NEXUS

### Compagnons de voyage

Soran n'est pas le seul à être entré et sorti du Nexus. L'El-Aurienne Guinan, qui se trouvait également à bord du **S.S. Lakul**, a aussi fait l'expérience de ce phénomène. Alors qu'il tente de sauver les El-Auriens du ruban, James Kirk est entraîné de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-B** vers le Nexus. En 2371, le capitaine Jean-Luc Picard est à son tour plongé dans le Nexus après avoir échoué à empêcher la première tentative de retour de Soran par détournement du phénomène vers Veridian III. Picard retrouve Kirk dans le Nexus ; ils arrêtent Soran avant qu'il puisse modifier de nouveau la trajectoire du ruban.

### ▶ Le salut ?

*Soran accueille avec exaltation l'arrivée du ruban d'énergie du Nexus, qui va lui faire retrouver sa famille disparue.*

### ▶ Le duel

*Kirk affronte Soran. Contrairement au savant el-aurien, le capitaine n'aime pas la fausse réalité du Nexus, qu'il quitte volontairement pour contribuer à la chute du dément.*



« On dit que le temps est le feu dans lequel nous brûlons... »

— Soran au capitaine Picard



# Soran : une démente méthodique

Les projets du Dr Tolian Soran paraissent être les rêves d'un dément, et pourtant cette quête obsessionnelle du Nexus est le fait d'un esprit brillant. Soran a conçu chaque étape de son plan avec une précision toute militaire.

Les êtres qui entrent en contact avec le portail vers un autre lieu qu'est le Nexus n'oublient jamais cette expérience. Ce phénomène spatio-temporel est un moyen de percevoir, de réaliser ou de revivre tout ce que l'on a toujours voulu. Ceux qui ont la force de partir du Nexus ou en sont tirés éprouvent les plus grandes difficultés à s'affranchir de ce qu'ils y ont vécu. L'El-Aurien Tolian Soran n'y parvient pas, qui fait de son retour dans le Nexus l'œuvre de sa vie.

## Un plan ambitieux

Les tentatives de Soran sont compliquées par deux facteurs. Le premier est que tout vaisseau approchant du ruban d'énergie est détruit ou gravement endommagé ; selon toute probabilité, les passagers périront donc avant d'être entraînés dans le Nexus. En second lieu, ce phénomène ne traverse la Voie lactée que tous les 39,1 ans. Les El-Auriens vivent plusieurs siècles, mais la vitesse du transit du ruban ne laisse qu'un étroit créneau pour agir. Soran a de toute évidence raté une occasion, car le plan ambitieux qu'il a conçu est mis en œuvre soixante-dix-huit ans après sa première rencontre avec le Nexus.



★ **Première rencontre**  
Soran est emporté dans le Nexus lorsque celui-ci enveloppe le S.S. LAKUL.

Le Dr Soran ne peut atteindre le ruban d'énergie, aussi est-il décidé à le faire venir à lui. Le Nexus n'affecte pas les formations naturelles telles que les roches, mais quiconque se trouve sur son chemin à la surface d'une planète sera consommé, cependant que tout restera intact alentour.

## Attirer le Nexus

Malheureusement, il n'est pas prévu que le Nexus passe par une planète qui conviendrait au cours de son trajet dans la Galaxie, aussi la seule solution pour Soran est-elle de modifier son parcours en altérant les forces gravitationnelles dans tout le secteur. La seule façon d'y parvenir est de détruire une étoile. Des années de recherche, une technologie alien et une alliance avec des traîtres klingons se conjugueront pour doter le savant fou des moyens d'atteindre son but.

Au début des années 2270, les Romuliens expérimentent un nouveau composé, le trilitium, inhibiteur nucléaire capable de causer une implosion quantique et de faire cesser toute fusion au sein d'une étoile, mais ils ne réussissent pas à trouver de méthode pour le stabiliser. Soran entre en contact avec les sœurs Duras pour leur proposer un deal : si elles dérobent une petite quantité de trilitium dans un avant-poste romulien et lui assurent leur protection, il leur fournira les plans d'une terrible arme au trilitium avec laquelle

conquérir l'Empire klingon. Ayant la sagesse de ne pas faire confiance à Lursa et B'Etor, Soran encode ses informations – il n'enverra la séquence de décryptage qu'une fois le plan mené à bien. Soran sait que, sans ses travaux, le trilitium est inutilisable.

Le scientifique prédit que la destruction de deux étoiles placera la planète Veridian III directement sur la trajectoire du Nexus. Cette planète est inhabitée et pourvue d'interférences atmosphériques impénétrables par les senseurs (de sorte que les vaisseaux en orbite n'y peuvent percevoir de signe de vie). Qui plus est, la planète est assez éloignée de son soleil pour que la dévastatrice onde de choc produite par la destruction de l'étoile ne distance pas le Nexus. Soran crée une petite installation avec lanceur de sonde solaire, ravitaillement et matériel dans la région précise de Veridian III qui sera en contact avec le ruban d'énergie.

## Préparatifs

L'implosion de l'étoile Amargosa est le premier objectif de Soran, qui emporte son trilitium dans une station de recherche de la Fédération – l'Observatoire d'Amargosa. La sonde qu'il a l'intention de lancer dans l'étoile est cachée derrière une cloison et masquée par un champ de confinement – les autorités n'ont donc pas conscience de ses douteuses activités. Les Romuliens attaquent la

## ★ Prêt à tout

Tolian Soran consacre plusieurs décennies à préparer son retour dans le monde parfait qu'il a brièvement connu au sein du Nexus. Pour parvenir à ses fins, il se montre tout à fait prêt à mentir, à tricher, à torturer, à voler et même à commettre un génocide.

station, mais ne parviennent pas à remettre la main sur le trilitium. Soran est l'un des seuls rescapés de ce raid. À la suite de l'explosion d'Amargosa, le savant gagne Veridian III à bord de l'Oiseau-de-Proie klingon des sœurs Duras.

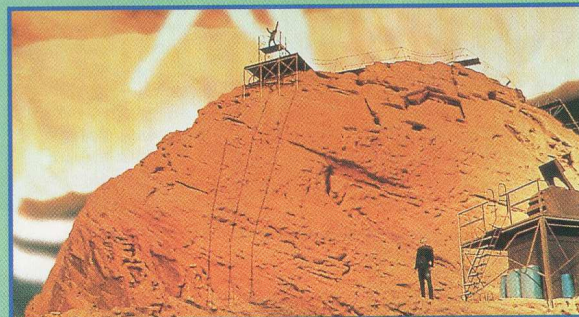
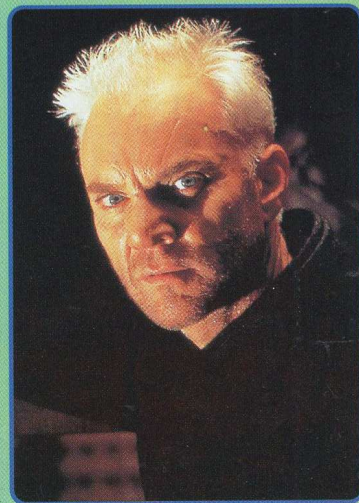
Ses préparatifs sont méticuleux, mais il manifeste aussi des facultés d'improvisation. Il règle la sonde solaire de Veridian III de manière à ce qu'elle soit lancée automatiquement au moment voulu et équipe le lanceur d'un dispositif d'occultation qu'il est seul à pouvoir activer ou désactiver (au moyen d'une petite télécommande). Il sait qu'un détachement de Starfleet risque de se téléporter à la surface de la planète pour essayer de l'arrêter (l'équipage de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701-D n'est pas sûr de pouvoir abattre une sonde lancée de la surface avant qu'elle ne pénètre dans le soleil), aussi met-il en place un champ de force de 50 gigawatts pour empêcher

toute intrusion au sein de sa diabolique installation.

## Bref succès

Malgré l'intervention désespérée du capitaine Jean-Luc Picard, Soran lance sa sonde et assiste au résultat de huit décennies de travail. Picard, lui aussi emporté par le Nexus, résiste à la tentation d'y rester. Il revient sur la montagne de Veridian III avec un autre capitaine de Starfleet pris dans le phénomène : James T. Kirk. Ensemble, ils affrontent Soran, qui périt dans l'explosion de la sonde, dont les verrous ont été activés par Picard.

Le désir de retour dans le Nexus de Tolian Soran a menacé la vie de millions d'innocents et consumé l'existence d'un être qui avait sûrement beaucoup à apporter à la Galaxie. On ne peut cependant s'empêcher d'admirer l'audace, l'ingéniosité et le sens de la planification du savant el-aurien qui aura – certes fugitivement – réussi à faire de son rêve une réalité.



## ★ L'alliance

Soran décide de traiter avec les redoutables sœurs Duras, mais il ne leur fait pas vraiment confiance.

## ★ Le retour

Soran se tient sur une plateforme au-dessus de la surface de Veridian III. Le ruban du Nexus doit le ramener dans la réalité parallèle.





# Soran et la quête du Nexus

Le Dr Tolian Soran est habité par le souvenir d'une famille qu'il a perdue et par la joie incommensurable qu'il a jadis ressentie. Consumé par le désir de retourner dans le phénomène spatio-temporel connu sous le nom de « Nexus », ce savant el-aurien se montre prêt à recourir aux méthodes les plus radicales pour atteindre son objectif.

En 2371, le capitaine **Jean-Luc Picard** de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** tente de raisonner le **Dr Tolian Soran** sur un sommet aride de **Veridian III**, mais il lutte à contre quatre-vingts années de souffrance et de frustration dues à la perte qui a privé l'**El-Aurien** de tout hormis de sa quête de retour dans le **Nexus**.

## Traumatisme

On ne reconnaît plus en Soran le réfugié el-aurien effrayé qui a échappé aux ravages perpétrés sur sa planète par les **Borgs** à la fin du **XXIII<sup>e</sup>** siècle. Rongé de chagrin après avoir perdu sa femme et ses enfants, il ne trouve guère de réconfort à bord du **S.S. Lakul**. Ce vaisseau de transport est pris dans les distorsions gravimétriques qui entourent le Nexus, confluence énergétique temporelle en forme de ruban d'énergie parcourant l'espace ; les passagers du **Lakul** font alors l'expérience momentanée de ce qu'ils qualifient de « pure joie ».

Soran est l'un des réfugiés téléportés par l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-B**, qui a répondu à l'appel de détresse du **Lakul**. Ces rescapés diront plus tard avoir été « arrachés » au Nexus ; pour nombre d'entre eux, dont Soran, cet incident est traumatisant. À bord de l'**Enterprise**, le savant couvert de sang et de contusions ne peut que répéter : « Pourquoi ? Pourquoi ? ». Son unique objectif désormais sera de retrouver le bonheur brièvement ressenti dans le ruban d'énergie, quel qu'en soit le prix pour autrui.

## Obsession

Soran consacre les huit décennies suivantes à trouver le moyen d'y parvenir. Il adopte finalement un plan appelé à faire 230 millions de morts. Soran n'a pas de scrupule à prendre des mesures aussi extrêmes, pas plus qu'il ne se soucie des vies perdues du fait de l'utilisation de ses recherches dans la création d'une arme de destruction de masse. Le scientifique a sombré dans la psychose ;

il est aussi calculateur qu'il est maléfique. Les ravages perpétrés par les Borgs lui ont laissé de profondes cicatrices psychologiques. Ces derniers lui ont montré que la vérité qui définit la vie est la mort. Il croit que le Nexus représente une nouvelle vérité.

L'obsession de Soran apparaît évidente dans la manière dont il réagit quand il est secouru à l'**Observatoire d'Amargosa** ; il insiste pour parler immédiatement au capitaine Picard et pour retourner à son expérience cruciale (il cherche à utiliser du **trilithium** pour détourner le cours du Nexus). Soran est devenu obsédé par la notion de temps, qui n'a aucune signification dans le Nexus.

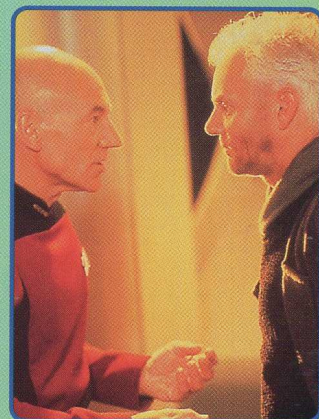
## Souci de perfection

Tolian Soran a 300 ans – ce qui n'est pas très vieux pour un El-Aurien –, mais il se sent pressé par le temps ; il porte même une montre-gousset à l'ancienne, qu'il consulte fréquemment, et se montre fasciné par la ponctualité. Le bref aperçu que Soran a

eu du Nexus – qu'il voit comme un état parfait – a éveillé en lui un souci de perfection. Aucune déviation de ses plans méticuleux n'est tolérée (il va jusqu'à frapper **B'Etor**, l'une de ses complices **klingonnes**, pour son relâchement). S'il ne semble pas d'un naturel cruel, le mépris dans lequel il tient le handicap de **Geordi La Forge** illustre aussi à quel point ses perceptions ont été altérées par le Nexus.

Il semble qu'au cœur du phénomène, Soran ait retrouvé sa famille perdue, dans le monde que les Borgs ont si brutalement assimilé.

Le Nexus procure aux êtres pris en son sein tout ce qu'ils désirent. Les autres rescapés el-auriens assument la perte de ce bonheur ; peut-être se rendent-ils compte, comme les capitaines **James Kirk** et **Jean-Luc Picard** soixante-dix-huit ans plus tard, que le Nexus n'est qu'un écho de la réalité. Soran, quant à lui, pense n'avoir plus rien d'autre dans l'existence : c'est ce qui fait de lui un



## ★ Course contre le temps

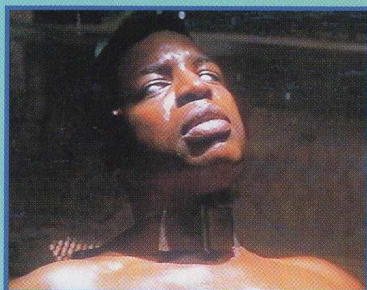
*Soran est transformé par sa quête. Malgré sa longévité el-aurienne, il a le sentiment que le temps lui manque pour atteindre son objectif.*

être dangereux, pour qui les autres ne sont que les instruments de son retour vers le Nexus.

Le scientifique apparaît comme un dément, mais dans son esprit, il est simplement animé d'une totale détermination. Doté d'une intelligence supérieure, Soran a basculé dans la folie à la suite de sa brève expérience du Nexus ; celui-ci aura modifié le cours de son existence de façon plus radicale encore que l'agression borg à laquelle il a survécu.

## ★ Transformé

*Le désir irrépressible de regagner le Nexus a effacé tout sens moral en Soran, qui se montre prêt à tout pour atteindre son objectif.*



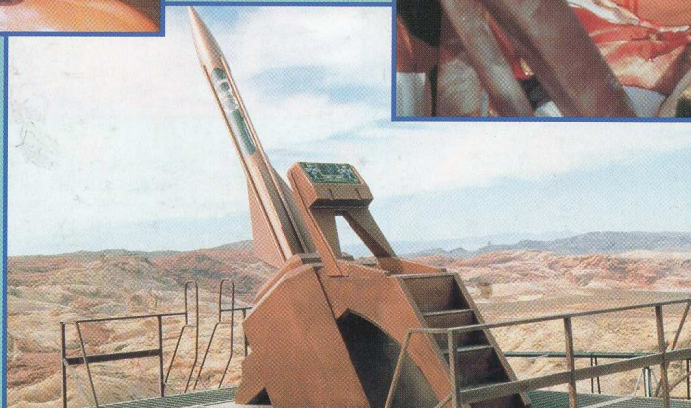
## ★ Mort en héros

*Le capitaine James Kirk est l'une des victimes de Tolian Soran, qu'il affronte au sommet de la plate-forme de lancement de Veridian III.*



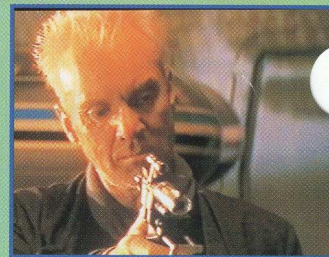
## ★ Tortionnaire

*Soran retient l'ingénieur-chef Geordi La Forge de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701-D en otage et se sert de sa cécité pour le tourmenter.*



## ★ Génocidaire

*La torpille au trilithium de Soran doit attirer le Nexus vers Veridian III, mais toute la population de Veridian IV périt.*







# Martus Mazur

Comme la plupart des El-Auriens, Martus Mazur a le don de l'écoute. Il use de cette qualité ainsi que de son ingéniosité dans ses activités d'escroc et de voleur. Mazur, qui en toutes circonstances ouvre grand les yeux et les oreilles, est toujours prêt à tirer le meilleur parti des occasions qui se présentent à lui.

La station spatiale de la **Fédération Deep Space Nine** attire toutes sortes de visiteurs, des plus honnêtes commerçants aux personnages les plus louches.

Escrocs, voleurs et autres gredins pensent sans doute faire aisément main basse sur les richesses que recèle une station de cette taille, mais la surveillance étroite qu'exerce sur les résidents le **chef de la Sécurité Odo** fait que, pour réussir dans leurs ténébreuses entreprises, il leur faut avoir beaucoup de chance. Or, pendant un temps au moins, la chance sert assurément le séduisant **El-Aurien Martus Mazur**.

Grand, élégant, doté d'une voix enjôleuse, Mazur est l'un des rares membres de son espèce à avoir survécu à l'holocauste perpétré par les **Borgs**. Mazur sait écouter – tout comme sa congénère **Guinan**, hôtesse du bar **L'Avant-Toute** à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** –, mais il ne se sert de ce talent que pour son propre bénéfice.

Dès son arrivée à bord de *Deep Space Nine*, en 2370, il attire l'attention d'Odo en essayant de duper des résidents de la station aussi opulents que naïfs.

Il gagne la confiance d'un couple de gens âgés originaires de **Pythro V** et se procure leurs codes d'accès financiers. Il prétendra ultérieurement avoir simplement voulu les aider à gérer leurs économies, mais en réalité, il veut s'emparer de leurs fonds pour les investir dans sa propre affaire.

## Drôle de compagnie

Les **Pythréens** portent plainte; Odo jette Mazur en cellule avec un alien dépenaillé du nom de **Cos**. Ce malheureux meurt

## FICHE D'IDENTITÉ

**NOM** : Martus Mazur

**FORME DE VIE** : El-Aurien

**ACTIVITÉ** : escroc

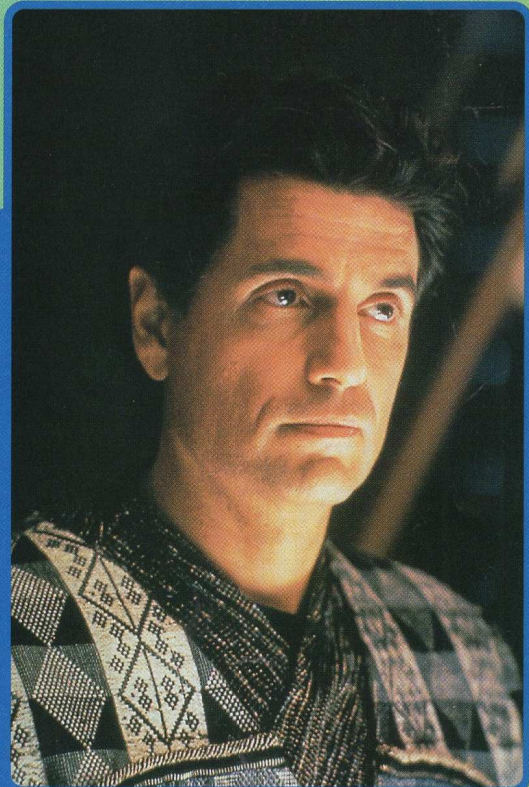
**STATUT** : réfugié

**ÂGE** : NC (mais les El-Auriens se signalent par leur grande longévité).

**COMPÉTENCES** : Comme la plupart des El-Auriens, Martus est doué pour l'écoute, mais contrairement à Guinan, autre membre célèbre de son espèce, il ne recherche que les informations qui peuvent lui profiter.

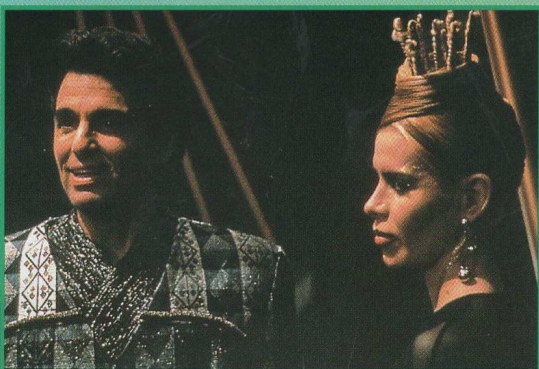
**PREMIÈRE APPARITION** :

« Rivaux » [ST: DSG]



▲ **Martus Mazur arrive à bord de la station DEEP SPACE NINE en tant que réfugié el-aurien, dépourvu de tout hormis de ses dons de séduction, mais il se révèle bientôt être un rival très dangereux pour le retors Ferengi Quark.**

## LE CHARME DE MAZUR

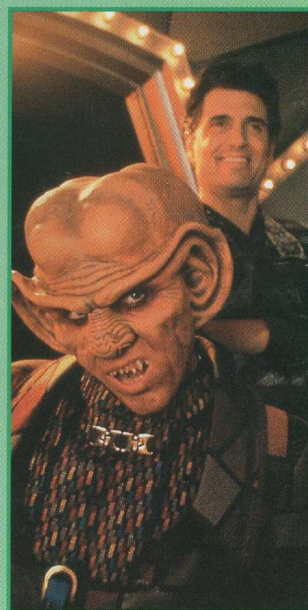


### ★ Double jeu

**Mazur joue de son charme pour amener la riche humanoïde Alsia à financer le Club Martus, mais en fin de compte, c'est Alsia qui escroquera l'El-Aurien.**

### ★ Opportuniste

**Martus Mazur masque sa duplicité sous des dehors souriants. Il est en permanence à la recherche de nouvelles manières de s'enrichir, par la tromperie le plus souvent.**



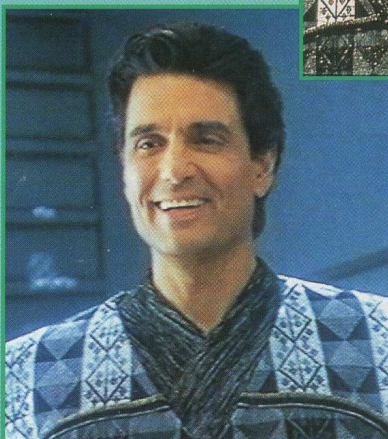
### ★ Concurrence

**Le Ferengi Quark se méfie de Mazur, en qui il voit un dangereux rival en affaires.**

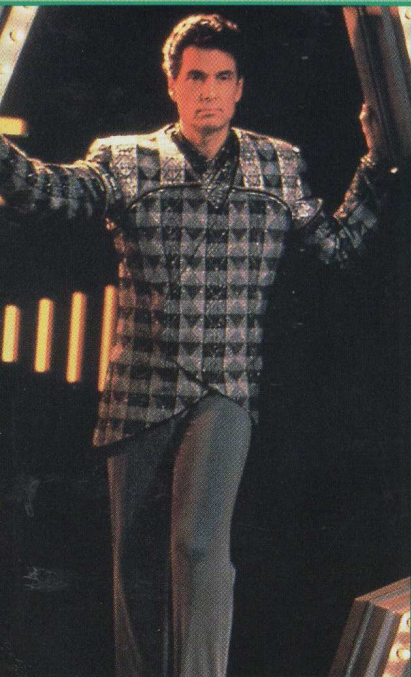
bientôt de mort naturelle. Mazur met alors la main sur une boule de jeu de hasard avec laquelle jouait l'alien. Aussitôt, la chance tourne en sa faveur: les vieillards escroqués retirent soudain leur plainte.

La boule de jeu, d'aspect tout à fait inoffensif – qui s'illumine en émettant un son électronique croissant pour indiquer un gain ou produit un effet atténué en cas de perte – s'avère provoquer une dépendance. On découvre plus tard qu'elle est capable de modifier les lois de la probabilité, à tel point que des événements mathématiquement improbables surviennent bien plus souvent qu'à leur tour.

Mazur, libéré, exsude la confiance en soi. Il perçoit que la boule est bien plus qu'un jouet, mais n'en saisit







★ Le voleur

*De prime abord, Martus Mazur se présente comme un être respectable, élégant et sympathique, mais sous cette façade avenante se cache un fiefé gredin.*

« Ou bien vous êtes un escroc, ou bien vous cachez une bourse vide. Il se trouve que je sais que c'est l'un et l'autre. »

— Quark à Martus Mazur

pas pleinement ses applications – ni ses implications d'ailleurs.

La chance continue de sourire à Mazur ; il fait la connaissance de la commerçante **bajorane Roana**, qui a décidé de fermer sa boutique située juste en face du **bar de Quark**. Mazur adresse sans difficulté quelques mots de réconfort et de flatteries à la vulnérable veuve, qu'il convainc promptement de s'associer à lui.

La réussite

Avec l'aide de cette nouvelle partenaire, Mazur ouvre un bar-casino, le **Club Martus**. La réussite est au rendez-vous, grâce

★ Le parieur

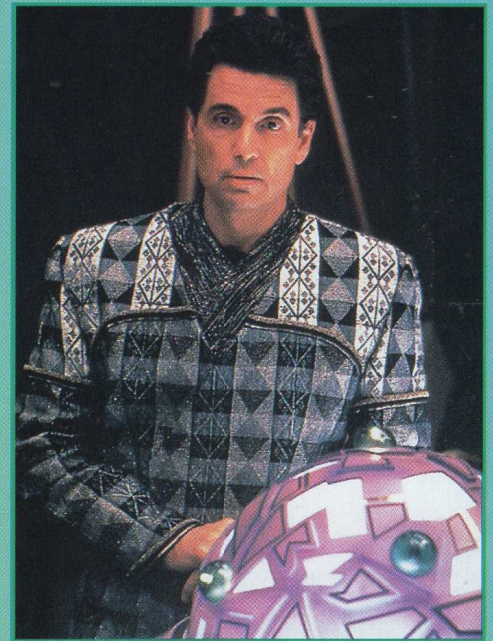
*Martus Mazur a la chance de pouvoir se procurer un appareil de jeu de hasard qui modifie les lois de la probabilité en sa faveur.*

notamment à de gros appareils de jeu obtenus par réplique. Martus récupère la majeure partie de la clientèle de Quark.

Cette bonne fortune extraordinaire semble se prolonger lorsqu'une dénommée **Alsia**, que Mazur a auparavant tenté d'escroquer, revient lui offrir des parts dans une affaire minière. Elle lui réclame pour cela 10 000 **iziks**, ce qui est énorme, mais promet à Mazur un retour

sur investissement de 10 pour 1 ; il accepte alors de « l'aider ».

Les lois de la probabilité sont totalement altérées par les gros appareils de jeu : tous les joueurs du casino touchent simultanément le jackpot. Peu après, Quark attire la clientèle de Mazur avec une partie de **racquetball**, et le faible de Mazur pour les séduisantes jeunes créatures lui vaut un éclat de Roana qui, furieuse, rompt leur association. L'escroc peine de plus en plus à faire bonne figure.



CLUB MARTUS

Coup de chance

Mazur inaugure rapidement son **Club Martus**, concurrent direct du bar de Quark. Il fait au répliqueur des versions agrandies de l'appareil de jeu de Cos et rencontre immédiatement le succès. Il installe les boules de jeu sur son bar et règle les gains en monnaie sonnante et trébuchante. Il parvient même à leurrer Rom, le propre frère de Quark, en lui promettant une participation dans son affaire.



▲ Un vif succès

*Au grand dam du tenancier de bar Ferengi Quark, le Club Martus connaît un vif succès.*

▼ Danger

*Dax découvre que les jeux du Club Martus peuvent apporter aussi le danger et la malchance.*

▲ La fortune

*Martus a mis la main sur l'appareil de jeu de l'alien Cos, qui altère les lois de la probabilité à bord de DEEP SPACE NINE.*

Revers de fortune

Le **commander Benjamin Sisko** détruit les machines de jeu, qui produisent des effets délétères sur les systèmes de la station. Mazur investit alors tous les profits du club dans l'affaire d'Alsia.

Le couple de Pythro V décide de relancer ses accusations.

Mazur garde le sourire, mais il est réincarcéré. Alsia vient bientôt occuper la cellule voisine. Il apprend alors qu'elle pratique elle aussi l'escroquerie. Sa spécialité : attirer les gogos par de fausses perspectives de profits miniers.

Quark s'empresse de profiter de la déconfiture de Mazur pour organiser son départ de la station. Il paie 800 iziks le départ de l'El-Aurien – c'est là un faible prix pour être débarrassé d'un concurrent aussi rusé.

Martus Mazur aura sans doute l'occasion de faire de nouvelles victimes, mais au moins sera-ce ailleurs qu'à bord de *Deep Space Nine*.

