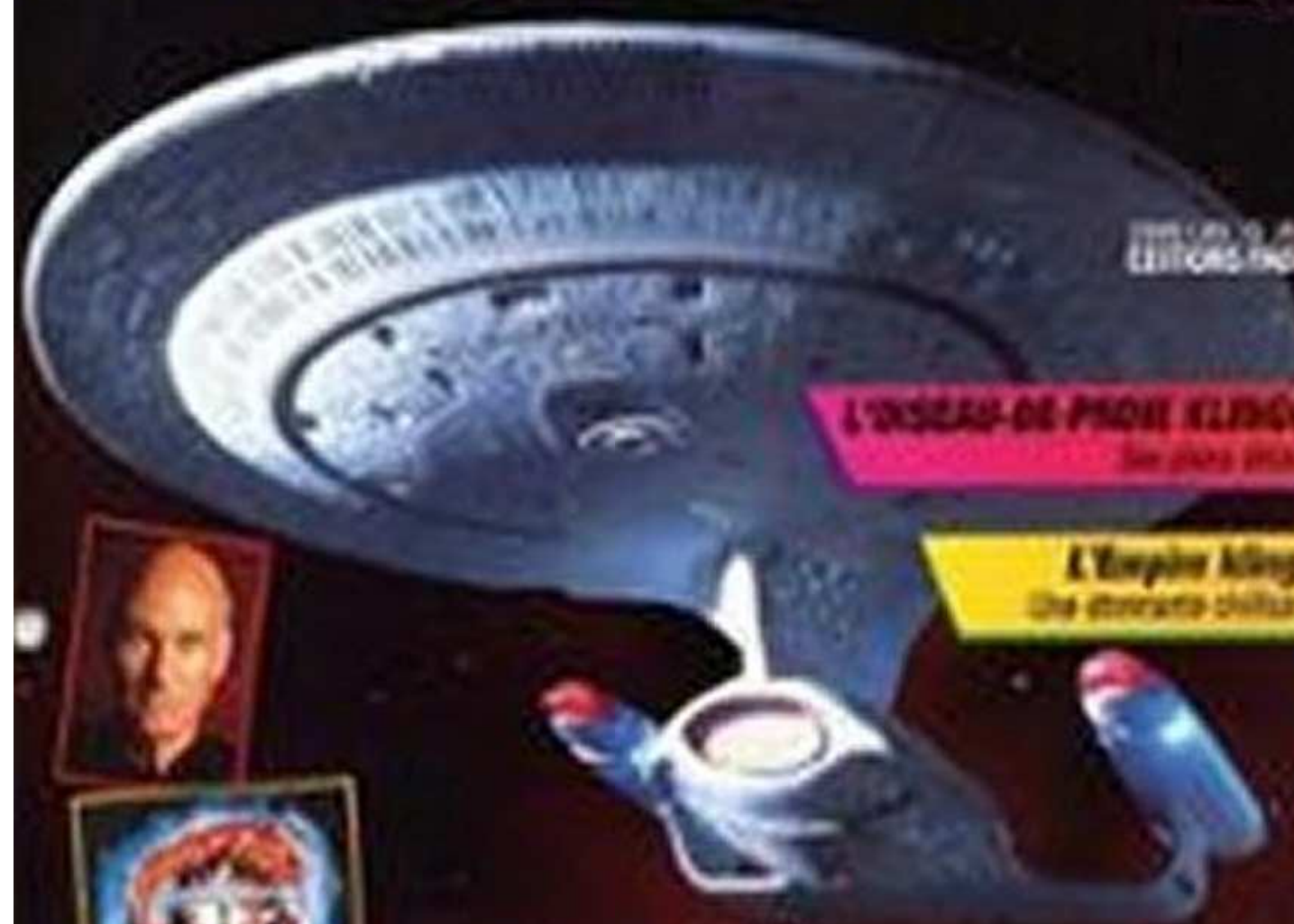


# STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 9 autres  
éditions France

**L'USSAI-DE PROIE KLINGON**

Le plus rapide

**L'Empire Klingon**

Le dernier challenger

**Le développement des Klingonautes**

Un autre univers

**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





# Data : Création et découverte

L'un des membres d'équipage les plus appréciés de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, l'androïde **Data**, fut initialement découvert à l'état de « dormance » sur une planète dévastée, **Omicron Thêta**, par l'équipage de l'*U.S.S. Tripoli NCC-19386*. Depuis, il est devenu un officier de valeur et digne de confiance de **Starfleet**.

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

- 1A LA « FAMILLE » DE DATA
- 1B LES AMITIÉS DE DATA AU SEIN DE STARFLEET
- 1C LES AVENTURES DE DATA DANS LE HOLODECK
- 1D DATA ET LES ENNEMIS DE LA FÉDÉRATION
- 1E DATA ET LE DÉSIR DE COMPRENDRE LES HUMAINS
- 1F INNOCENCE ET LOYAUTÉ DE DATA
- 1G LES POINTS VULNÉRABLES DE DATA
- 1H LES FORCES DE DATA
- 1I LES SUCCÈS DE DATA

**D**ata est un androïde, et donc – selon la définition du *Dictionnaire Webster's du XXIII<sup>e</sup> siècle (5<sup>e</sup> Édition)* – un automate d'aspect humain. Toutefois, le réseau neural dont il est pourvu est si élaboré qu'il l'élève au-dessus du statut de simple robot. À dire vrai, nul membre de **Starfleet** ne comprend totalement comment il a été construit.

cybernétique. Les premières tentatives du Dr Soong pour réaliser le rêve d'Isaac Asimov, à savoir créer un cerveau positronique, se soldèrent par un échec total, ce qui incita Soong à quitter la Terre afin de poursuivre ses recherches dans l'isolement et le secret.

Cet exil volontaire mena Soong jusqu'à la colonie scientifique du lointain système stellaire **Omicron Thêta**. Il y connut la réussite, en fabriquant **Lore**, un androïde de conception avancée ressemblant étroitement à son créateur et pouvant éprouver des émotions. Du fait de son comportement erratique,

## Les origines

Data a été conçu et fabriqué par le **Dr Noonien Soong**, le plus éminent spécialiste terrien de la robotique et de la

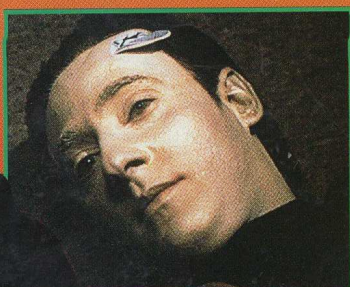
## LA PERSONNALITÉ DE DATA

### ★ Machine et homme

*Data est constitué d'environ 24,6 kg de composites tripolymères et de 11,8 kg d'alliages molybdène-cobalt, avec un support vertébral supérieur en polyalliage et un cerveau en corténide et duranium, le tout étant recouvert d'une enveloppe en bioplast de 1,3 kg d'aspect semblable à celui de la peau humaine. Initialement conçu comme une machine dépourvue d'émotions, Data parvient néanmoins à apprécier la compagnie du chat Spot.*

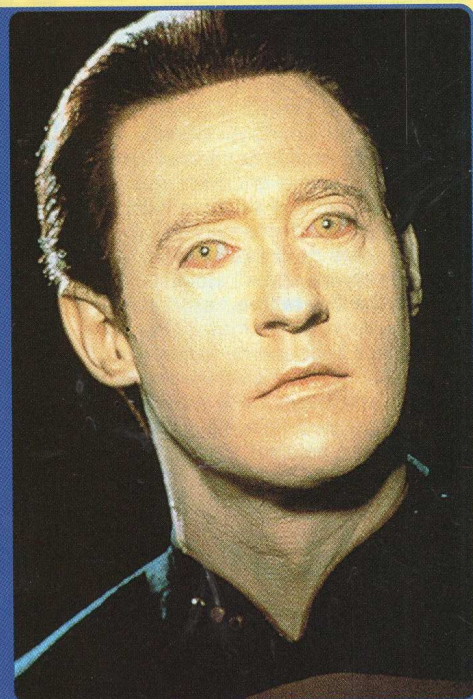
### ★ Une ressemblance imparfaite

*Data ressemble physiquement tant à son « frère » Lore, que ce dernier a pu se faire passer pour l'officier de Starfleet afin de mener l'ENTERPRISE vers l'entité Cristalline. Lore procède à un échange de vêtements, laisse Data dans l'incapacité de fonctionner (ci-dessous) et déclare que « Lore » l'a attaqué. Mais Wesley Crusher n'est pas dupe et il parviendra à empêcher de nuire le jumeau de son ami.*



## FICHE D'IDENTITÉ

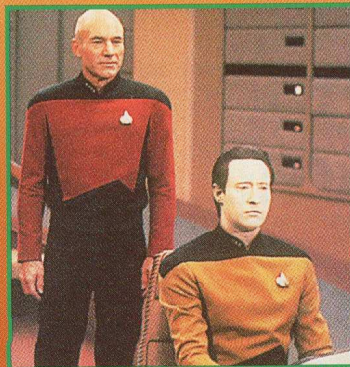
**NOM :** Data  
**FORME DE VIE :** Androïde-humanoïde  
**STATUT :** Être sensible  
**CRÉATEUR :** Dr Noonien Soong  
**OPÉRATIONNEL DEPUIS :** 2338  
**FONCTIONS :** Commander à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*  
**PROGÉNITURE :** Une « fille », Lal [créée par transfert de matrice positronique], morte à deux semaines  
**FRATRIE :** Un « frère », Lore [désactivé par Data]  
**MEILLEURS AMIS :** Geordi La Forge [humain], Worf [Klingon], Spot [chat], Guinan [El-Aurienne]  
**DISTINCTIONS :** Médaille d'Honneur, Légion d'Honneur, Croix stellaire  
**PREMIÈRE APPARITION :** « Rendez-vous à Farpoint » [Encounter at Farpoint]



▲ Le commander Data, de l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D* est un androïde ultra-perfectionné. Ses facultés, nombreuses et variées, s'avèrent précieuses lors des voyages d'exploration du vaisseau.

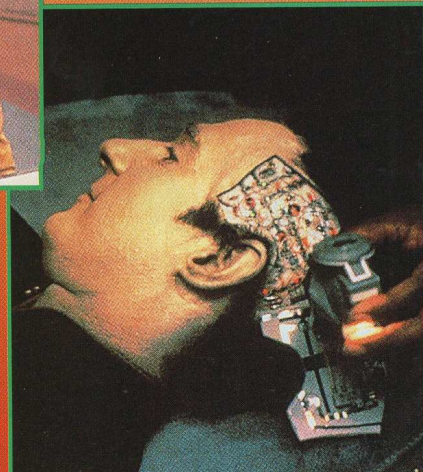
### ★ Une commande secrète

*Data s'efforce de maintenir le secret sur le commutateur qui peut le « désactiver » ! Cette commande cachée comporte cependant un temporisateur qui permet sa réactivation automatique.*



### ★ Une belle ascension

*Grâce à son réseau neural très élaboré, Data s'élève dans la hiérarchie de Starfleet, jusqu'à devenir commander à bord de l'ENTERPRISE, responsable de la coordination de toutes les sections du vaisseau.*



# Data : Création & découverte

Lore fut perçu comme une menace par les colons, aussi Soong démantela-t-il son œuvre ; mais, fort des connaissances accumulées, il allait construire Data. Identique à Lore par son apparence extérieure, Data était dépourvu de la capacité de ressentir des émotions – dans un premier temps tout au moins.

## Pleinement opérationnel

Data est devenu opérationnel en 2338. Ses premiers souvenirs : la vague impression que certaines de ses fonctions sont testées sur le lieu de travail du Dr Soong.

Data possède aussi les connaissances combinées de 411 colons, mais non la totalité de leurs souvenirs. Il n'est pas sûr de la raison pour laquelle il a été doté de ces connaissances, mais il se souvient que l'opération a été effectuée en toute hâte. Elle était probablement liée à la volonté de préserver quelque trace de vie après l'attaque de l'entité Cristalline, responsable de la mort des colons d'Omicron Thêta à l'époque de la création de Data. Data a conservé comme ultime souvenir de la colonie celui d'un grand danger, de quelque chose de soudain, de non compris... puis un vide, comme si les colons étaient partis.

## Découverte par Starfleet

L'histoire de Data commence véritablement lorsqu'il est découvert par un détachement du croiseur *U.S.S. Tripoli* –

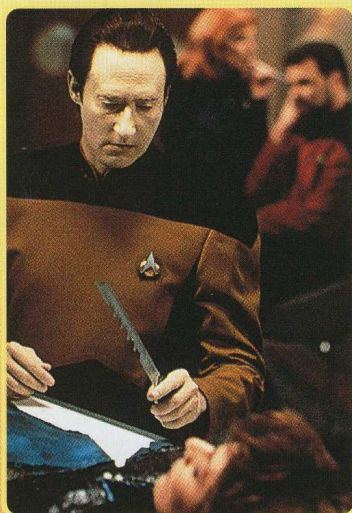
ce vaisseau avait pour mission d'enquêter sur la disparition de la colonie.

Le dispositif de signalisation qui conduisit le détachement jusqu'à la colonie est découvert près du corps de Data, et l'on pense que c'est ce même dispositif qui l'active à l'approche des envoyés du *Tripoli*. Data est « né » bardé de connaissances, sans savoir alors que c'est là chose des plus inhabituelles.

## FAIRE FACE AUX ÉMOTIONS

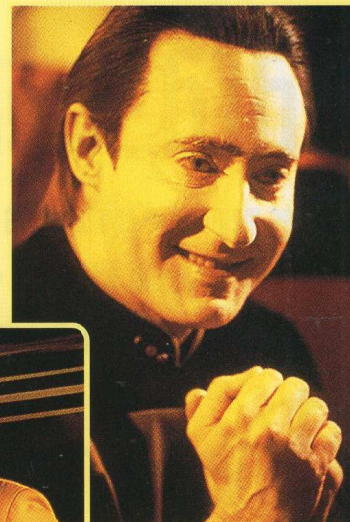
### ★ Une tranche de vie

*Parasité par des sortes de « sangsues » interphasiques, Data se met à faire des cauchemars ; dans l'un d'eux, il découpe Deanna Troi sous la forme d'un gâteau de peptides cellulaires.*



### ★ Joie ou peine

*Une fois doté d'une « puce » permettant l'émotivité, Data éprouve toutes sortes d'émotions nouvelles. Après que la soucoupe de l'ENTERPRISE s'est posée en catastrophe sur Veridian III, Data découvre que son animal de compagnie, le chat Spot, est indemne. Il en pleure de joie, et cette réaction le conduit à penser – à tort – que la puce d'émotivité présente un dysfonctionnement.*



### ★ Évolution majeure

*Le désir d'éprouver des émotions devient finalement réalité en 2371, grâce à la mise en place d'une puce spéciale conçue par le Dr Soong, qui porte l'androïde à un niveau de vie artificielle plus élevé encore.*



## L'ESPRIT EN ACTION



### ★ Les dés sont jetés

*Les extraordinaires facultés mentales de Data aident fréquemment l'ENTERPRISE et son équipage à se sortir de situations épineuses (ci-dessus). Ici, grâce aux fonctions mathématiques de son cerveau... et à des dés pipés, Data aide Worf et une équipe d'exploration à s'échapper, en « truquant » l'issue d'une étrange simulation de jeu de casino.*

### ★ Puissance cérébrale

*L'ENTERPRISE est victime d'un virus informatique iconien fort ancien et potentiellement mortel : le diagnostic de Data (ci-contre) fournit la solution qui va permettre d'éliminer les perturbations subies par le vaisseau.*



« Bien que tu ne sois pas doué de sensibilité, Spot, ni de compréhension, je ne l'en considère pas moins comme un ami véritable et estimé. »

– L'« Ode à Spot » de Data

### ★ Émotions

*Doté d'immenses qualités physiques et de possibilités de traitement des données très élaborées, Data fut initialement dépourvu de la faculté d'éprouver des émotions. Cette déficience devient une force motrice de son existence, car il cherche à comprendre toutes les facettes de l'humanité dont il ne peut faire l'expérience directe – et, parmi celles-ci, l'amour et le sens de l'humour. Cette quête est un grand sujet d'intérêt pour Gulnan, la tenancière du bar Avant-Toute, toujours prête à conseiller Data en matière d'amour et de relations avec autrui.*





# La « famille » de Data

En tant qu'androïde, **Data** n'a pas de famille au sens strict du terme, mais symboliquement on peut considérer qu'il a un père, une mère, un frère et une fille. Bien qu'à l'origine il ne possède pas la faculté d'éprouver des émotions, il est proche de plusieurs autres êtres.

**D**ata noue des liens d'amitié avec **Spot**, un chat qui partage ses quartiers, à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**. Comme la plupart des chats, **Spot** est difficile quant à sa nourriture : avec toute la patience d'une machine, **Data** crée au moins 74 variétés de mets à son intention.

## L'amour d'un animal

Avant de recevoir une puce d'émotivité, **Data** apprécie la compagnie de **Spot**, mais l'atterrissage d'urgence du module soucoupe de l'**Enterprise** sur **Veridian III** sera pour lui l'occasion de prendre un cours accéléré sur la complexité des émotions.

Retrouvant son animal familier indemne parmi

les décombres, **Data** se met à pleurer, alors même qu'il se sent heureux. Ces réactions contradictoires l'amènent à croire à une déficience de sa puce d'émotivité.

Heureusement, le conseiller **Deanna Troi** réussit à le convaincre que son comportement traduit au contraire le parfait fonctionnement de cet implant.

## La fille de Data

À bord de l'**Enterprise**, **Data** va faire l'expérience d'une relation dont la profondeur n'a d'égale que la brièveté.

En 2366, il réalise la duplication de son propre réseau neural dans un nouveau corps androïde, auquel il donne le nom de **Lal** (« bien-aimée » en hindi). Cette nouvelle créature ne présente

## IDENTITÉ

**NOM** : Data

**GRADE DANS STARFLEET** : Lieutenant commander

**ACTIVITÉS FAVORITES** : Peinture, poésie, musique, théâtre, aventures dans le holodeck, lecture

« **PÈRE** » : Dr Noonien Soong

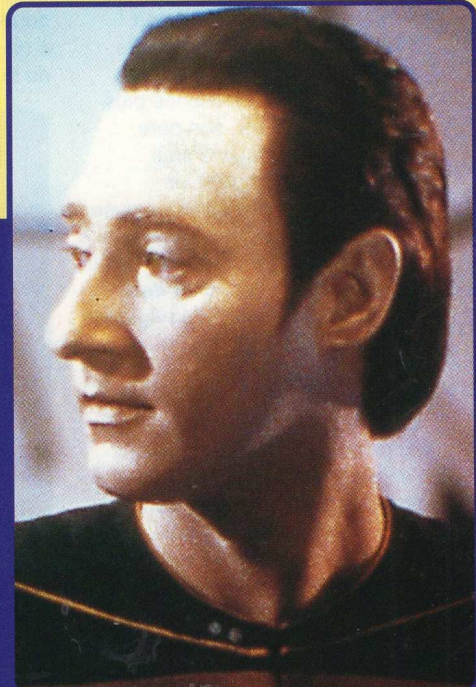
« **MÈRE** » : Juliana O'Donnell Soong Tainer

« **Fratrerie** » : Lore

« **PROGÉNITURE** » : Lal

**ANIMAL DE COMPAGNIE** : Le chat Spot

**MEILLEUR AMI** : Geordi La Forge

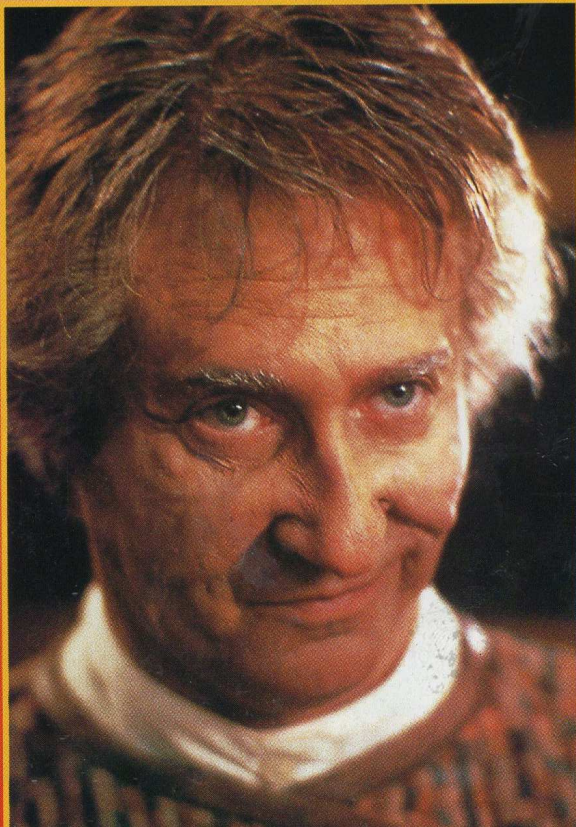


▲ **Data demeure le premier et unique androïde de Starfleet. S'il apprécie la compagnie d'autrui, il n'a pas besoin d'autant de relations interpersonnelles que ses collègues humains.**

d'abord pas de traits caractéristiques mais, au cours de son développement, elle adopte une forme féminine, devenant ainsi la « fille » de **Data**.

La création d'un nouvel androïde fondée sur l'œuvre du **Dr Noonien Soong** attire l'attention de l'**amiral Haftel**. En tant que cybernéticien, celui-ci veut utiliser **Lal**; il tente

d'amener **Starfleet** à en prendre possession afin de l'étudier dans des conditions contrôlées, selon des procédures élaborées par des spécialistes de la cybernétique opérant

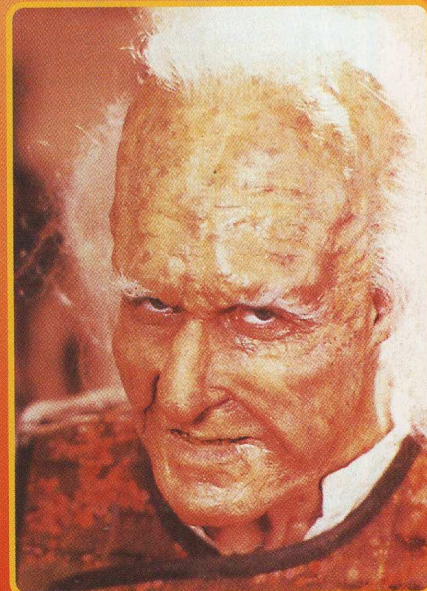


## LE DR NOONIEN SOONG

### ★ Le père de la sensibilité artificielle

**Data** a été construit, dans le système stellaire reculé d'**Omicron Thêta**, à l'image de son concepteur, le **Dr Noonien Soong**, éminent scientifique terrien, spécialiste de la robotique et de la cybernétique. Une création antérieure, **Lore** (le « frère » de **Data**), s'était avérée instable. **Data** sera découvert par l'équipage du croiseur **U.S.S. TRIPOLI**, venu enquêter sur la disparition de la colonie scientifique d'**Omicron Thêta**; l'androïde est activé, croit-on, par l'émetteur du signal qui a conduit le détachement du **TRIPOLI** vers la colonie.

Le **Dr Soong**, que l'on croit mort avec les autres habitants d'**Omicron Thêta**, est en fait vivant. De sa cachette, il fera venir à lui **Lore** et **Data** - lequel, pour répondre au signal de son créateur, détournera l'**U.S.S. ENTERPRISE**. **Soong** est finalement tué par **Lore**, à l'issue d'un combat pour la possession de la puce d'émotivité conçue à l'intention de **Data**. Ce dernier la récupère : elle fera de lui plus qu'un simple androïde.



# La « famille » de Data

au sein d'une annexe de l'**Institut Daystrom**, sur **Galor IV**.

La question de l'individualité de Lal et des droits afférents provoque des tensions qui déclenchent chez elle des émotions : amour pour son père, regrets quant à sa mort imminente (cause d'une panne fatale de sa matrice neurale). Lal n'aura guère fonctionné plus de deux semaines ; son père, Data, devra poursuivre seul sa quête du sens de la vie.

Dès 2364, année de leur arrivée à bord de l'*Enterprise*, Data et **Geordi La Forge** deviennent amis. Le premier est alors **chef des opérations**, le second **navigateur en chef**.

## Data et Geordi

La promotion de Geordi La Forge au poste d'**ingénieur en chef**, l'année suivante, marque la reconnaissance de son talent dans le domaine technique, mais il reste plus à l'aise avec les machines qu'avec les êtres humains, et surtout les femmes. Ce trait de personnalité explique sans doute l'excellence de ses rapports avec Data, automate doué de sensibilité.

En 2371, un tournant intervient dans l'amitié qui lie Data et Geordi La Forge, quand le premier décide de faire installer dans son réseau neural la **puce d'émotivité** du Dr Noonien Soong, récupérée après avoir été volée par son « frère » **Lore**.

La présence de La Forge

au moment où Data prend cette décision qui influera sur sa vie traduit bien l'étroitesse des liens qui les unissent.

Toutefois, La Forge réprovoque ensuite le comportement déconcertant de son ami nouvellement doté d'émotions, à tel point qu'il le menace de le priver de sa puce.

## LE DR JULIANA TAINER

### ★ La mère de Data

*Juliana O'Donnell Soong Tainer est le dernier des androïdes « de type Soong » connus. Créée par Soong pour recueillir l'esprit de sa défunte femme, Juliana ignore qu'elle est une androïde. Elle considère Data et Lore comme ses enfants.*



### ★ Note pour note

*Les soupçons de Data à l'égard de sa « mère » sont renforcés par un récital de violon qu'ils donnent devant l'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE. L'exécution est aussi parfaite, jusque dans la moindre intonation, que lors de la répétition : cet exploit ne peut être que le fait d'androïdes.*



## LORE

### ★ Des défauts humains

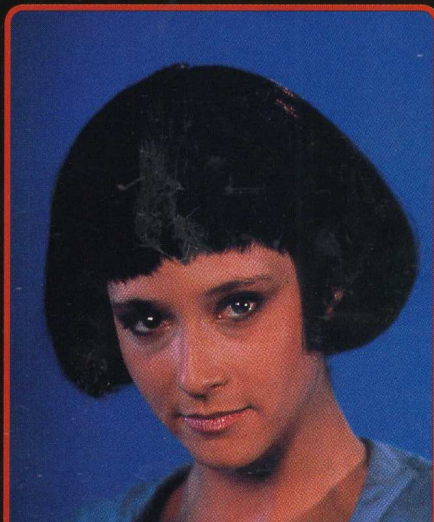
*Le « frère » de Data, Lore, est lui aussi un androïde de « type Soong ». Malheureusement, il souffre d'un déséquilibre interne qui le rend manipulateur et sadique. Il s'empare habilement de la « puce d'émotivité » qu'avant de mourir le Dr Noonien Soong a créée pour Data. Après s'être livré à des expériences néfastes sur les Borgs, il est renversé par Hugh Borg et un petit groupe d'insurgés.*



## LA VIE DE LAL

### ★ Bien-aimée

*Data crée lui-même un androïde, qu'il considère comme son « enfant ». Il lui donne le nom de Lal, « bien-aimée » en hindi. Data transfère dans le cerveau positronique de cet androïde de « type Soong » une bonne part de ses propres circuits neuraux.*



### ★ La progéniture de Data

*L'androïde de couleur dorée, dépourvu de traits, va évoluer vers une forme féminine. Lal représente pour Data le concept profondément humain de paternité. Il va jusqu'à faire preuve d'instinct de protection quand il reçoit l'ordre de remettre Lal aux chercheurs de l'Institut Daystrom de Galor IV. Le sentiment de sa responsabilité de père lui dicte d'empêcher qu'on se livre à des expériences scientifiques sur son enfant.*



# Les amis de Data dans Starfleet

Bien qu'incapable pendant les trente-deux premières années de sa vie d'éprouver des émotions, **Data** a su sceller des amitiés avec toutes sortes d'êtres, humains ou pas.

Certains officiers de **Starfleet** avec qui **Data** a servi, dont le **Dr Katherine Pulaski**, le considèrent comme une machine assez comparable à un **tricordeur** perfectionné, mais nombre des collègues de Data ont une opinion toute autre : ils le voient comme un ami très cher, de même qu'ils verraient leur égal en un extraterrestre d'une espèce différente.

À bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, Data noue une amitié durable avec **Geordi La Forge**. Celui-ci, expert en mécanique, rencontre des difficultés à établir des relations avec autrui, en particulier avec

les femmes. Ce trait de personnalité explique peut-être la facilité avec laquelle La Forge entretient son amitié avec Data, machine douée de sensibilité.

Un autre des amis proches de l'androïde à bord de l'**Enterprise**, le **Klingon Worf**, peine lui aussi à comprendre les humains, notamment dans le domaine de l'humour. Or Data partage les problèmes de Worf et de Geordi, ce qui facilite leurs relations.

## Comprendre l'amour

D'autres officiers qui ont moins de mal à se faire des amis comptent Data parmi ceux-ci. Le **chef Miles O'Brien** et **Keiko Ishikawa** lui demandent de jouer un rôle important lors de leur cérémonie de mariage ;

## FICHE D'IDENTITÉ

**NOM** : Data

**FORME DE VIE** : Androïde humanoïde

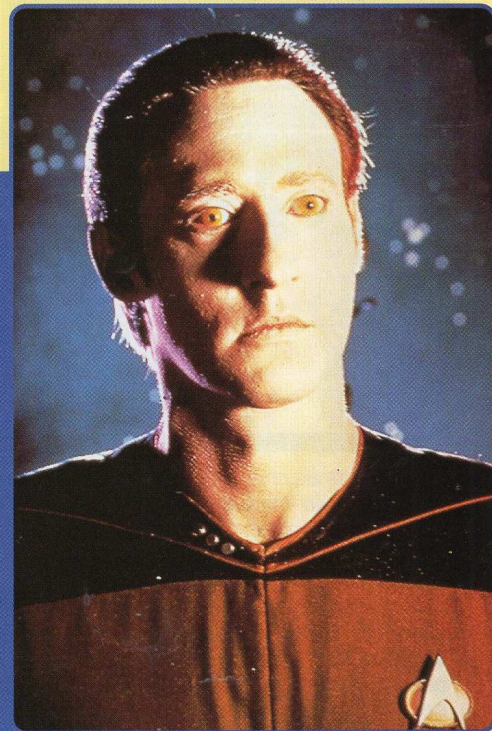
**MEILLEURS AMIS** : Geordi La Forge (humain), Worf (Klingon), Guinan (El-Aurienne)

**IDOLLES** : Tasha Yar, Jenna D'Sora (humaines) ; la reine des Borgs (Borg)

**ANIMAL FAMILIER** : Spot (chat)

**AUTRES AMITIÉS** : Data escorte la jeune fiancée Heiko Ishikawa à son mariage avec le chef Miles O'Brien.

**TÉMOIGNAGE DE CONSIDÉRATION** : Après avoir lancé la procédure de sabordage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E**, le capitaine Picard refuse de quitter son vaisseau avant d'avoir arraché Data aux griffes des Borgs.



▲ Bien que Data soit un être artificiel, il a suffisamment de personnalité pour être considéré comme aussi réel que quiconque par ses collègues de l'**U.S.S. ENTERPRISE** - il compte parmi eux de nombreux amis.

## DATA AMOUREUX ?

### Les circuits du plaisir

Comme Data le révèle à Tasha Yar, le **Dr Soong** l'a fait « pleinement fonctionnel ». Avant même l'implantation de sa puce d'émotivité, Data est capable de faire face à toutes les exigences physiques d'une liaison amoureuse ; sa curiosité l'amène à répondre aux avances, et il ne s'y prend certainement pas si mal, puisqu'il a plus de succès que son ami Geordi.



### ★ Liens physiques

Lorsque Tasha Yar est touchée par le virus **Psi 2000**, Data se montre capable de satisfaire ses besoins. Il restera indéfectiblement attaché à Tasha, puis à sa mémoire.

### ★ Émotivité

Lorsque la reine des Borgs tente de séduire Data, sa puce d'émotivité lui permet d'apprécier plus complètement cette expérience.

Data se sert de cet événement pour illustrer sa compréhension des amitiés humaines dans un rapport à **Bruce Maddox**, à la division cybernétique de l'**Institut Daystrom**.

L'engagement le plus personnel de Data avec

une collègue a lieu en 2364, lorsqu'une variante du virus **Psi 2000** infecte l'équipage de l'**Enterprise**. Les sous-systèmes biologiques de Data le rendent vulnérable au virus, qui supprime ses inhibitions alors qu'il est en visite dans

## LES MEILLEURS AMIS

### ★ Plus que de simples collègues

Le meilleur ami de Data est l'ingénieur-chef de l'**U.S.S. ENTERPRISE**, **Geordi La Forge**. Celui-ci a des difficultés relationnelles avec les êtres humains, mais il lui est plus facile de s'entendre avec Data.





# Les amis de Data dans Starfleet

## Le mariage

Miles O'Brien et Keiko Ishikawa projettent de se marier à bord de l'**U.S.S. Enterprise**. Ils demandent à Data d'escorter la fiancée à l'autel. Les émotions qui entourent cet événement plongent Data dans une certaine perplexité, mais il en retire des enseignements au sujet de la nature de l'amitié.



### ★ Revirement

Keiko revient sur sa décision de se marier et demande à Data de faire passer le message à son fiancé Miles O'Brien.

### ★ Happy end

Keiko change d'avis : le mariage se déroule comme prévu. Data danse avec la mariée.

les quartiers du chef de la sécurité de l'**Enterprise**, **Natasha Yar**. Cette dernière, également affectée par le virus, avoue son besoin de contact physique et de compagnie. Lors d'une audience judiciaire ultérieure à bord de la **Base stellaire 73**, Data confirmera que les rapports entre Yar et lui ont été « intimes ».

Après que les effets du virus ont disparu, Yar, très gênée de son comportement, déclare à Data : « Cela ne s'est pas produit. » Pourtant, Data en a retiré une forte impression. Après la mort de Yar, un portrait holographique d'elle devient l'un des biens les plus précieux de l'androïde.

Trois ans plus tard, il a une liaison avec une autre collègue, le lieutenant **Jenna D'Sora**. Data souhaite accroître sa connaissance des interactions émotionnelles, aussi décide-t-il de réagir favorablement à l'intérêt romantique que D'Sora semble lui porter. Mais celle-ci, qui vient de rompre avec un autre membre d'équipage, **Jeff Arton**, se rend rapidement compte qu'elle a remplacé un partenaire dépourvu de passion par un autre. Elle met donc un terme à sa quête de liens amoureux avec Data – ce qui bien évidemment ne produit pas d'effets dévastateurs sur l'androïde.

La liaison suivante de Data est tout près de s'achever par une tragédie. Lors de sa mission dans le passé, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E** est capturé par les **Borgs**. Leur reine, qui a l'intention de faire de Data son partenaire, lui offre l'expérience du plaisir sexuel – pour la première fois en plus de huit ans –, mais cela ne suffit pas

à l'amener à trahir ses amis, d'autant que le capitaine Picard a risqué sa vie pour le sauver. Le sens du devoir de Data et son souci du bien-être de ses amis lui permettent de résister à la tentation. Quant au capitaine Picard, son attitude montre que les collègues de Data à bord

de l'**Enterprise** le considèrent certainement comme bien autre chose qu'une vulgaire machine.

Dans certaines circonstances cependant, le caractère artificiel de Data présente des avantages très nets. En tant qu'androïde, il n'est pas sujet à l'ennui, ce qui le désigne tout naturellement pour faire la conversation avec les hôtes les moins intéressants, tel le **commander Calvin Hutchinson**, lors des réceptions diplomatiques.

## Apprentissage

Les amis de Data entretiennent assurément à son égard des sentiments qui dépassent de loin ceux qu'ils porteraient à une simple mécanique, quelle qu'elle ait été son utilité passée. Au fil du temps, les liens d'amitié se renforceront même : en enrichissant ses connaissances au sujet des humains et des autres êtres organiques auprès de qui il sert, Data en viendra à mieux les comprendre – surtout quand



### ★ Une amitié hors Starfleet

L'amitié de Data avec une jeune extraterrestre cause des problèmes : il tente de sauver sa planète, en violation de la **Prime Directive**.

lui aura été implantée une puce d'émotivité. Dans l'intervalle, son innocence et sa curiosité lui permettront de surmonter ses difficultés relationnelles.

« Quand vous éprouvez des sentiments, il faut les intégrer à votre vie, Data... Il faut apprendre à vivre avec. »

— Le capitaine Picard à Data

## PLUS QU'UNE MÉCANIQUE...

### Un ami cher

Le **commander Bruce Maddox**, de la division cybernétique de l'**Institut Daystrom**, veut étudier Data. L'androïde s'y refuse, car il craint qu'un démontage ne provoque des dommages permanents. Maddox tente alors de démontrer que Data est un bien appartenant à Starfleet plutôt qu'un être doué de sensibilité et devant, à ce titre, disposer de droits ; les collègues de Data s'empressent de prendre fait et cause pour lui.

### ★ Capitaine et ami

Le capitaine Picard joue un rôle important lors de l'audience qui doit décider du statut de Data. Grâce à lui, il est établi que Data n'est pas une simple mécanique susceptible d'être traitée comme un bien matériel.



### ★ Thèse et antithèse

Le **commander Riker** est appelé à soutenir la thèse selon laquelle Data n'est qu'une machine. Or l'expérience lui a montré que Data est bien plus que cela.

### ★ Tragique issue

Lorsque la « fille » de Data, Lal, se trouve dans la même situation que lui, sa faculté de ressentir des émotions a des conséquences tragiques. Lal a si peur de ce qui pourrait advenir que sa matrice positronique s'arrête.





# Data et le holodeck

Le **commander Data** et le **holodeck** sont tous les deux des machines fort complexes. Sa maîtrise des programmes du holodeck aide Data à mieux connaître la condition humaine et, ce faisant, le rapproche de son objectif : accéder à l'humanité.

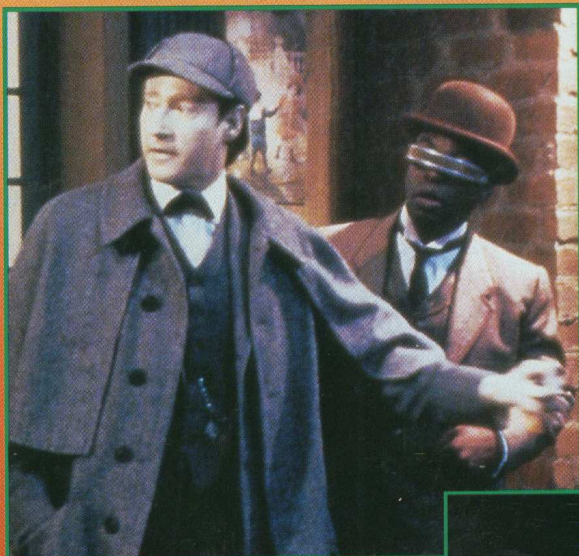
L'amélioration de la technologie des **holodecks** à bord des vaisseaux de **Starfleet**, au cours des années 2360 et 2370, a contribué à l'évolution du **commander Data**, unique **androïde** de la Flotte. Data se sert des holodecks à des fins diverses, tout comme ses collègues, mais il y recourt en outre pour mieux appréhender l'humanité.

Data commence à s'intéresser au potentiel du holodeck en matière de divertissement et d'éducation à la **Date**

**stellaire 41997**, lorsqu'il rejoint le **capitaine Jean-Luc Picard**, le **Dr Beverly Crusher** et **M. Whalen**, historien du vaisseau, dans « **Le Long Adieu** », l'une des aventures de **Dixon Hill** que préfère Picard. En dépit des problèmes initiaux, cette aventure incite Data à explorer par lui-même le holodeck.

L'androïde entreprend notamment d'y recréer des œuvres de William Shakespeare ; il espère qu'en jouant dans ces pièces, il parviendra à apprécier et à mieux

## DES RÔLES VARIÉS

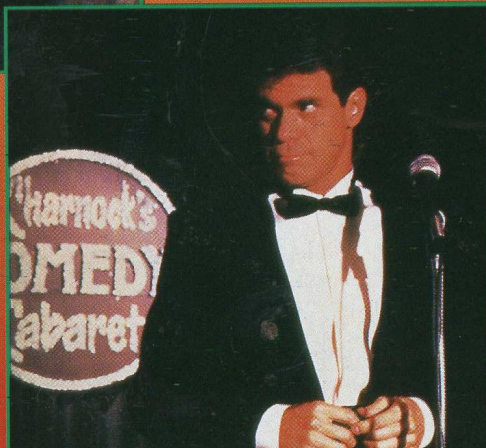


### ▲ Sherlock Holmes

Le holoprogramme préféré de Data est inspiré des enquêtes de Sherlock Holmes, le personnage de Sir Conan Doyle.

### ▶ Compréhension

Data veut mieux comprendre la notion d'humour : il reconstitue un cabaret et les numéros de célèbres comiques.



## LES HOLOPROGRAMMES DE DATA

**OBJECTIF DU PROGRAMME :** divertissement.

**EXEMPLES :** programmes inspirés des aventures de Dixon Hill et de Sherlock Holmes.

**OBJECTIF DU PROGRAMME :** permettre à Data d'interagir avec des personnages célèbres du passé.

**EXEMPLES :** parties de poker avec de grands savants ; séance psychanalytique avec Freud.

**OBJECTIF DU PROGRAMME :** mieux comprendre l'humanité.

**EXEMPLES :** représentations de pièces de William Shakespeare, de romans de Charles Dickens ; programme de cabaret comique.

comprendre les émotions qui animent les humains.

Les rôles que préfère Data sont ceux de Prospero, dans *La Tempête*, et de Henry V dans la pièce éponyme. Le capitaine Picard est souvent là comme observateur et comme conseiller

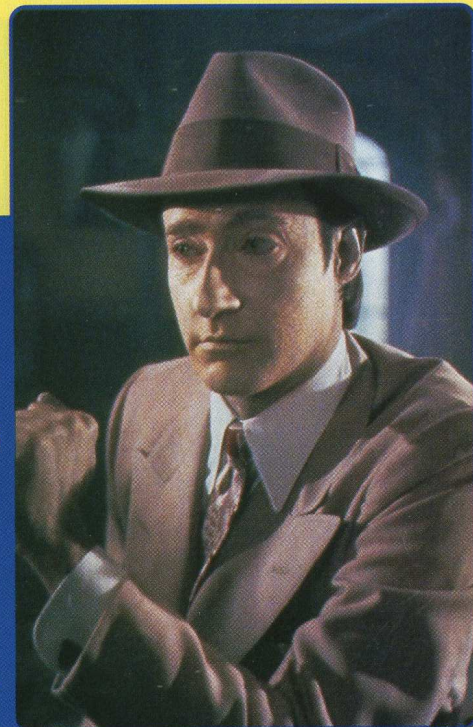
dans les explorations shakespeariennes de Data. Il aide l'androïde à bien assimiler les rôles et, ainsi à mieux appréhender les divers comportements des êtres humains.

Data ne se limite pas à Shakespeare ; il aime interpréter aussi, entre



### ▲ Psychanalyse

Le programme onirique de Data lui provoque des cauchemars ; il consulte alors une reconstitution du Dr Sigmund Freud, fondateur de la psychanalyse. On s'apercevra que le problème est dû à des parasites interphasiques.



▲ Data est un être artificiel, mais cela ne l'empêche pas d'avoir de l'imagination. Comme tous les autres membres de l'équipage, il utilise le holodeck pour se divertir aussi bien que pour apprendre.

autres, le rôle d'Ebenezer Scrooge, personnage principal du *Conte de Noël* de Charles Dickens.

## Usage récréatif

Data emploie également le holodeck à des fins purement récréatives. L'une de ses simulations préférées consiste en une reconstitution des aventures du célèbre limier britannique Sherlock Holmes, création littéraire de Sir Arthur Conan Doyle.

Data endosse le rôle de Holmes, l'**ingénieur chef Geordi La Forge** celui de Dr Watson, compagnon du détective. Tous deux s'efforcent de résoudre des mystères dans le Londres du XIX<sup>e</sup> siècle.

Toutes les escapades récréatives de Data dans le holodeck ne sont pas aussi marquées par l'aventure que ses programmes holmesiens. Sa partie de poker hebdomadaire avec d'autres officiers de l'*Enterprise* le conduit à créer une simulation holographique d'une partie avec trois autres joueurs à l'esprit aussi brillant que le sien. Ces trois génies holographiques – Isaac Newton, Albert Einstein

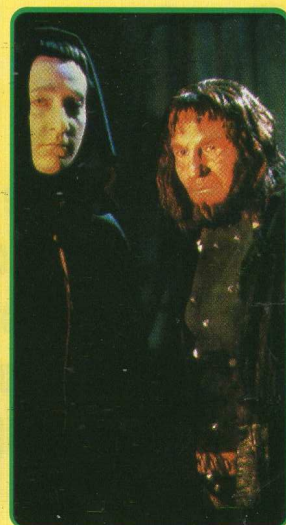
# Data et le holodeck



▲ **Data utilise le holodeck pour rencontrer des savants aussi illustres que Stephen Hawking, Albert Einstein ou Isaac Newton.**

et Stephen Hawking – procurent à Data une stimulation intellectuelle autant qu'un véritable divertissement. L'aspect

▼ **L'androïde est souvent invité à participer à des reconstitutions organisées dans le holodeck pour célébrer des événements particuliers.**



▲ **Le holodeck est un cadre idéal dans lequel Data peut affiner ses talents de comédien.**

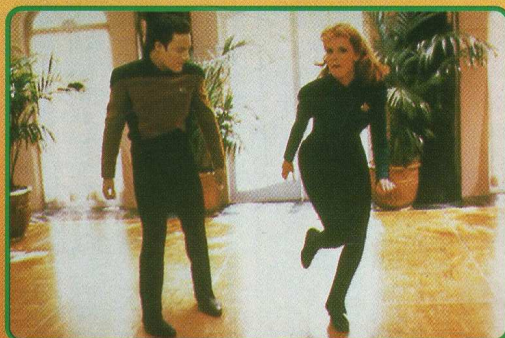
de parasites interphasiques – ce qu'il ignore. Dans le but de comprendre ces rêves particulièrement dérangeants, il crée dans le holodeck une simulation du père de la psychanalyse, le **Dr Sigmund Freud**. Grâce à l'analyse freudienne des rêves, l'androïde finit par s'apercevoir que ses cauchemars sont dus à des facteurs extérieurs ; leur influence est alors éliminée sans retard.

« Nous reviendrons dans le holodeck, où je le mettrai au défi de me vaincre. »

— Data à Pulaski et à La Forge

◀ **Il arrive que le holodeck soit utilisé pour des missions plus que pour le divertissement.**

▶ **Data veut apprendre à danser en vue du mariage du chef O'Brien. Il imite à la perfection les mouvements de Beverly Crusher.**



du comportement humain qui cause le plus de soucis à Data est le concept de l'humour. De façon à en apprendre davantage au sujet de ce comportement complexe, Data se sert du holodeck pour reconstituer le « **Cabaret comique de Charnock** ». Il tente d'y prendre des leçons d'un comique holographique, mais cet effort s'avère vain : Data ne tarde pas à se rendre compte que le public holographique ne rit que parce qu'il est programmé pour cela.

En 2370, Data se met à avoir des cauchemars, en raison d'une infestation

## Nouvelles compétences

Les facultés d'assimilation rapide de l'androïde Data font du holodeck un milieu idéal pour l'apprentissage. Invité au mariage de **Keiko Ishikawa** et du **chef Miles O'Brien**, Data s'inquiète soudain d'avoir à danser à la réception. Il demande au **Dr Beverly Crusher** de lui enseigner cette technique artistique.

Ils utilisent dans ce but une simulation du holodeck, connue sous le nom de **Programme Crusher 4**, reconstitution d'un atelier de danse (salle et partenaire holographiques), qui facilite grandement l'éducation de Data. Il se révèle d'emblée excellent étudiant et ne tarde pas à maîtriser plusieurs pas compliqués à la grande satisfaction du **Dr Crusher**.

Que son objectif soit de se divertir, d'apprendre ou d'explorer, il semble que Data soit capable de tirer autant de plaisir du holodeck que n'importe lequel de ses collègues organiques.

## LE LIEU DE TOUTES LES EXPÉRIENCES

### Criant de vérité

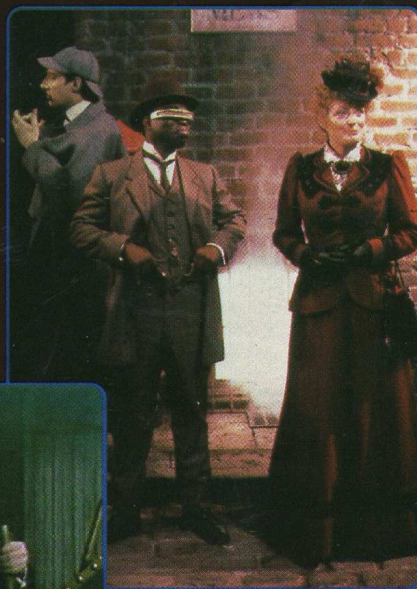
Data se sert du holodeck pour apprendre de nouvelles techniques ou comprendre des concepts propres aux êtres humains. Le **Dr Pulaski** met en doute la capacité d'un androïde à résoudre un mystère. **Geordi** propose alors de recourir à un programme du holodeck « dans le style de **Sherlock Holmes** ». Si Data résout l'énigme, la preuve sera faite que Pulaski s'est trompée. **Geordi** modifie ensuite le programme pour créer un adversaire à la hauteur de Data. Mais malheureusement l'ordinateur du vaisseau prend trop au sérieux cette commande : il crée un personnage doué de sensibilité, qui est bien plus qu'une reconstitution holographique du **Pr Moriarty**.

### ★ Vivant ?

**Moriarty** évolue au-delà de son programme holographique pour devenir conscient de sa propre nature. Il tente alors de prendre le contrôle de l'**U.S.S. ENTERPRISE**.

### ★ Le défi

**Pulaski** est sûre que l'esprit de l'androïde **Data** est incapable de résoudre une énigme autrement qu'en mémorisant le récit dont elle est tirée. Elle estime qu'une vraie capacité de déduction exige une approche plus humaine.





# Data et les ennemis de la Fédération

En tant qu'officier de *Starfleet* servant à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, l'androïde **Data** a prêté le serment de défendre les idéaux de la **Fédération unie des Planètes**, ses frontières et ses citoyens, contre toute attaque de puissances hostiles, quelles qu'elles soient.

**L**e lieutenant-commander androïde **Data** est fréquemment appelé à défendre la **Fédération unie des Planètes** contre des menaces et des ennemis susceptibles de remettre en cause ses libertés. Comme on pourrait bien s'y attendre de la part d'un être synthétique, **Data** œuvre inlassablement pour *Starfleet*, à bord de l'*U.S.S. Trieste NCC-37124* tout d'abord, puis des *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* et *1701-E*.

## Menaces

Les périls qui pèsent sur la paix et l'harmonie de la Fédération prennent des formes diverses ; certains sont causés par des peuples agressifs tels que les **Romuliens**, les **Borgs** et les **Cardassiens**, d'autres émanent d'êtres comme le tout-puissant **Q** ou l'**Entité cristalline** (celle-ci est la première menace mortelle à laquelle soit confronté **Data**, peu après sa construction en 2335, six ans avant son entrée dans *Starfleet*).

## Dangereuse entité

**Data** est alors désactivé en attendant l'assimilation d'un nouveau programme venant de la population d'**Omicron Thêta**. L'androïde sera l'unique rescapé de l'attaque de l'Entité cristalline. Dans les années qui suivent, ce gigantesque être en forme de flocon de neige attaque douze autres mondes, dont la planète **Forlat III**. **Data** retrouve l'Entité cristalline en 2364, quand son « frère » androïde **Lore** établit le contact avec elle, puis quatre ans plus tard, lors d'une étude de la planète **Melona IV** effectuée par l'équipage

de l'*U.S.S. Enterprise*. Conformément aux principes pacifiques de la Fédération, **Data** et ses collègues tentent d'entrer en contact avec la meurtrière créature pour la convaincre de mettre un terme à son agression avant qu'ils ne soient contraints de la détruire. Cette louable tentative de conciliation échouera à cause du **Dr Kila Marr**, mère d'un colon tué sur **Omicron Thêta**.

## Rencontre avec Q

**Data** et ses collègues se sont par ailleurs trouvés à plusieurs reprises à la merci de l'être omnipotent appelé **Q**. La première rencontre de l'androïde avec **Q** survient au tout début de la mission de l'*Enterprise*, en 2364. **Q** enlève plusieurs officiers, dont **Data**, en vue de reconstituer un tribunal de l'ère post-atomique.

**Data** qui, contrairement aux humains, n'est pas entravé par la peur, affronte **Q** sur les finesses de la loi. Sa mémoire ultraprécise lui permet d'obliger **Q** à respecter ses propres règles, ce qui donne au capitaine **Jean-Luc Picard** l'occasion de contrer leur ravisseur.

## Retour dans le passé

En 2368-2369, **Data** est personnellement plongé dans un complot ourdi par des envahisseurs venus de **Devidia II**, qui ont utilisé des méthodes de voyage temporel pour se rendre dans le **San Francisco** des années 1890. Parmi les indices propres à permettre de résoudre ce mystère figure la tête tranchée de **Data**, apparemment enterrée sous la ville depuis des siècles. En enquêtant sur la planète-mère **devidienne**, l'androïde est

catapulté dans le passé, où les aliens se nourrissent de l'énergie vitale de victimes du choléra. **Data** perce à jour l'opération **devidienne**, puis est secouru par une équipe de l'*Enterprise*.

## En guerre

Il arrive que l'androïde parte en guerre contre l'ennemi. Lors de la guerre civile **klingonne**, à la fin de 2367, **Data** se voit confier temporairement le commandement de l'*U.S.S. Sutherland NCC-72015*.

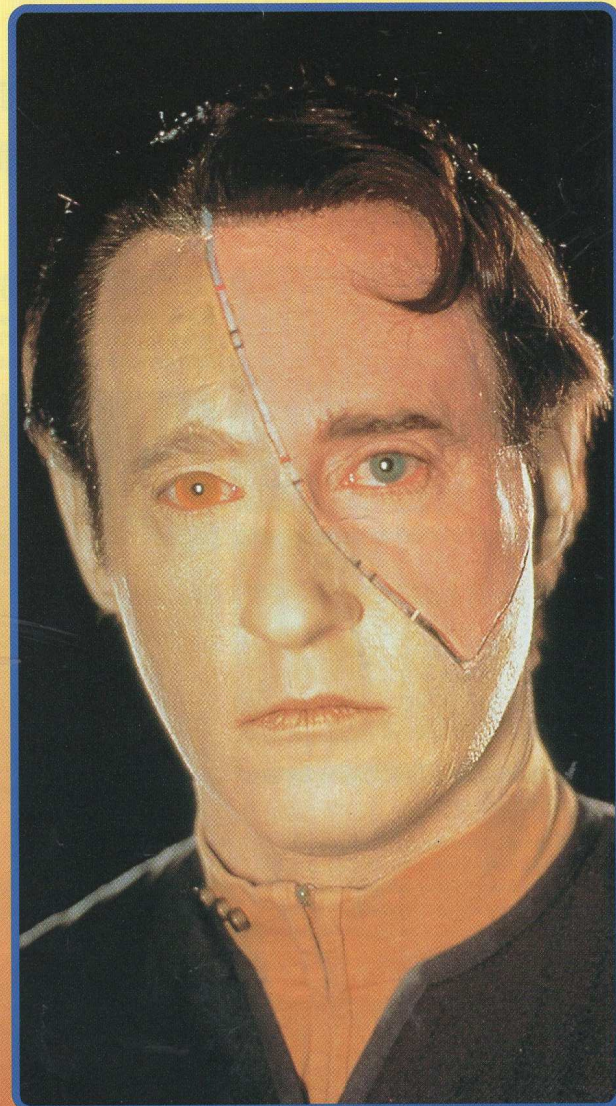
Il ordonne l'usage d'une grille de détection à **tachyons** pour leurrer les vaisseaux de ravitaillement **romuliens** de **Sela**.

Quelques mois plus tard, il est de nouveau confronté à cette dernière, alors qu'il prend part à une mission clandestine sur **Romulus** – dont l'objectif est de retrouver l'ambassadeur **vulcain Spock**. Les plans de la Romulienne, qui projette l'invasion de **Vulcain**, sont mis en échec par **Data**, **Spock** et **Picard**.

## Terrible menace

La menace contre la FUP la plus insidieuse à laquelle **Data** ait dû faire face provient des **Borgs**. En 2365, **Data** figure parmi les premiers officiers de *Starfleet* à affronter ces êtres. Quand les aliens atteignent la Terre, au début de 2367, l'androïde est contraint de connecter son cerveau positronique à la conscience du **Collectif borg**, via l'esprit de **Locutus** (le capitaine **Picard** assimilé). L'influence directe de **Data** sur les **Borgs** et la volonté de **Picard** auront cette fois raison des machinations **borgs**.

En 2369, ces derniers s'intéressent de nouveau à **Data**, sur **Ohniaka III** : des drones coupés du **Collectif** obéissent à **Lore**,



▲ La Fédération unie des Planètes est continuellement menacée par des voisins aussi dangereux que les **Cardassiens** et les **Romuliens**, mais l'androïde **Data** se montre toujours prêt à risquer sa vie pour défendre les idéaux et les intérêts de *Starfleet*.

autre androïde construit par le créateur de **Data**, le **Dr Noonien Soong**. Après avoir déjoué les tentatives de contrôle psychique de son « frère », **Data** le désassemble.

Les contacts de **Data** avec les **Borgs** ont été perçus dans le **quadrant Delta** par la **reine des Borgs**. Lors d'une tentative

d'attaque temporelle contre la Terre, en 2373, son désir de convertir l'androïde à la cause **borg** se fait évident, mais **Data** résiste – il ne se dressera pas contre ses collègues. **Data** est peut-être une machine, mais sa forte personnalité fait de lui un adversaire redoutable pour les ennemis de la Fédération.

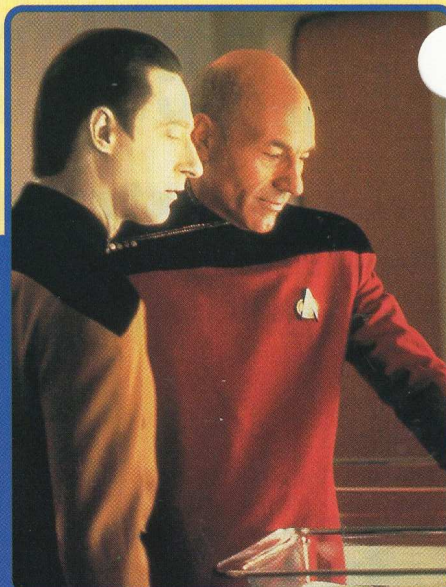
# L'humanité de Data

Construit à l'image de son créateur, le Dr Noonien Soong, Data, fort d'une faculté d'imitation des êtres biologiques, semble presque humain. Il est capable d'accomplir nombre des mêmes fonctions que les autres membres d'équipage, mais les émotions humaines demeurent mystérieuses pour lui, malgré tous ses efforts pour en résoudre l'énigme.

## FICHE D'IDENTITÉ

**PROGRAMMATION INITIALE :** Data a été construit vers 2335 par le Dr Noonien Soong. L'objectif du savant est de créer un androïde totalement dépourvu d'émotions, après l'échec de son androïde précédent, Lore.

**ENTRÉE DANS STARFLEET :** Au cours de sa carrière exemplaire au sein de Starfleet, l'androïde tente continuellement de reproduire le comportement de ses amis et collègues humains. Data se montre fréquemment perplexe face à la complexité et aux contradictions des émotions humaines.



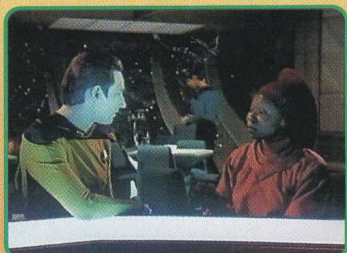
**▲ Penché au-dessus du berceau d'un nouveau-né, Data partage la fascination du capitaine Jean-Luc Picard. L'androïde ne cesse d'étudier tous les aspects de la vie humaine.**

**PUCE D'ÉMOTIVITÉ :** En 2371, Data décide de se faire implanter une puce d'émotivité conçue pour lui par le Dr Noonien Soong.



### ★ Étude de l'humour

Data tente d'appréhender la notion humaine d'humour par un hologramme.



### ★ Conseil

Guinan donne fréquemment des conseils à l'androïde pour l'aider à mieux comprendre les comportements humains.



### ★ Futur

L'androïde Data sait bien qu'il ne vieillira jamais comme un être humain, mais dans le futur antitemporel, il se teint une mèche en blanc afin d'imiter ce processus qui lui semble si mystérieux.

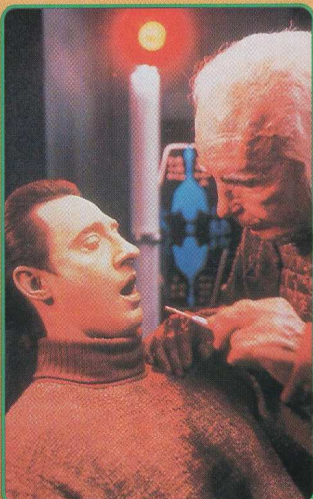
### ★ Sous le contrôle de Lore

Sous l'influence de son « frère jumeau » Lore et de la puce d'émotivité, Data peut même se montrer capable de torturer son meilleur ami - Geordi La Forge en fera l'expérience.



### ★ De chair et de sang

La reine des Borgs se sert des désirs de Data contre lui, en greffant de la peau humaine sur son corps d'androïde.

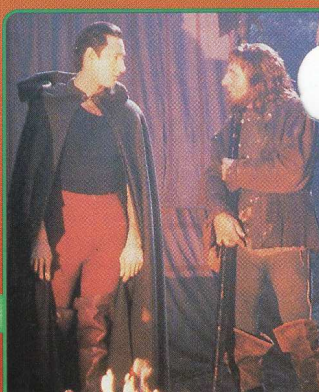


### ★ Imposteur

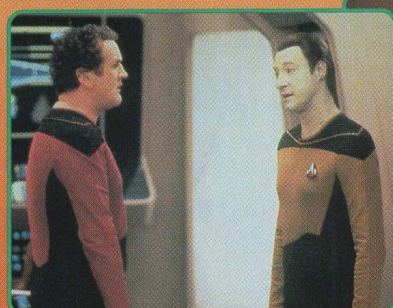
Le « jumeau » de Data, Lore, use d'un stratagème afin de se faire implanter la puce d'émotivité du Dr Soong.

### ★ Un comédien androïde

Data étudie souvent la nature humaine dans le holodeck. Il y joue notamment dans des pièces de Shakespeare.



## L'ÉTUDE DES ÊTRES HUMAINS

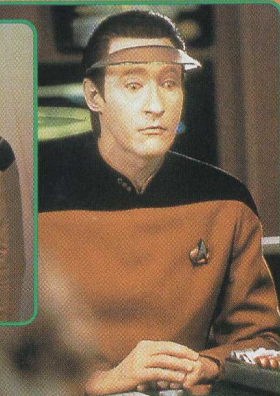


### ★ Curiosité

Lors de leur première mission commune, Data est intrigué par les étranges figures de rhétorique de Miles O'Brien.

### ★ Art et culture

Dans sa quête de compréhension de l'humanité, l'androïde Data pratique de multiples activités humaines telles que le théâtre, la littérature et la peinture.



### ★ Socialisation

L'androïde Data s'engage dans quelques activités collectives avec ses meilleurs amis et collègues de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D - notamment certains jeux de cartes - afin d'observer les différents comportements humains.



# Data : candeur et loyauté

L'androïde Data est une machine extrêmement perfectionnée ; sa programmation est telle qu'il fait généralement passer les intérêts d'autrui avant les siens.

Les facultés limitées de Data dans la compréhension des comportements humains, sa volonté enfantine d'en apprendre toujours davantage et sa tendance à prendre les choses au premier degré en font un véritable candide. Avant d'avoir été équipé d'une puce d'émotivité, il y a peu de risques que ses expériences le corrompent, et comme il ne peut pas être déçu, jamais il ne se montre cynique ou blasé. Ses actes sont gouvernés non par son ego mais par un programme éthique qui lui procure un sens du devoir et de la loyauté.

La façon très simple, voire simpliste, dont Data saisit les motivations humaines le fait paraître idéaliste. Par exemple, il croit que des amis s'aideront toujours car cela fait partie de sa définition de l'amitié. Extrêmement ingénu, il peine à comprendre le comportement des autres ou leur attribue *a priori* de nobles intentions.

## Préjugés favorables

Dans son innocence, Data éprouve des difficultés avec les métaphores. Lorsque le **commander Riker** lui dit que l'équipage est « à la recherche d'une aiguille dans une botte de foin », l'androïde ne conçoit pas que l'on puisse perdre son

temps à une telle tâche. Il pense que tout le monde dit exactement ce qu'il veut dire. Quand **Keiko Ishikawa**

lui déclare qu'elle ne peut épouser **Miles O'Brien** et que l'annulation du mariage la rendrait heureuse, Data

prend ses paroles pour argent comptant, sans se rendre compte qu'elle a juste un peu peur.

Data croit aussi son « frère » **Lore** quand celui-ci déclare que les colons d'**Omicron Theta** étaient jaloux de lui en raison de sa parfaite humanité. Lore ajoute que les colons ont demandé au **Dr Soong** de le remplacer par un androïde moins parfait : Data. Découvrant en 2367 que ce n'étaient là que mensonges, Data est aussi étonné que peut l'être un androïde totalement dépourvu d'émotions.

L'une des raisons pour lesquelles Data demeure si longtemps candide réside dans son incapacité à saisir les conséquences de certains de ses actes et paroles. Il en est donc honnête jusqu'à l'excès. En 2367, il se lance dans une liaison sentimentale avec sa collègue **Jenna D'Sora**. Elle se met à éprouver des doutes au sujet de leur relation et lui demande à quoi il pense lorsqu'il l'embrasse. Data répond paisiblement qu'il accomplit un certain nombre de tâches comprenant le calcul de la

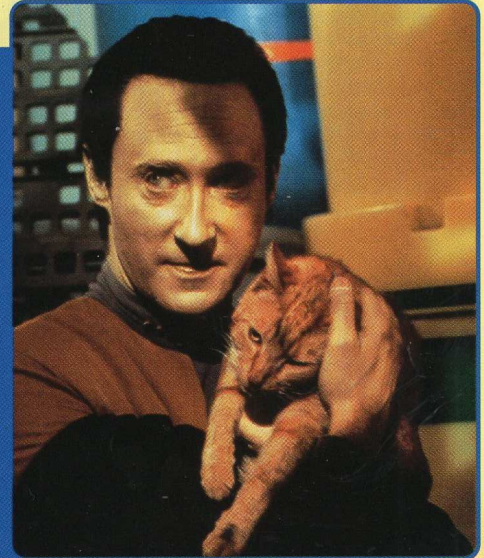
## LE COMPORTEMENT DE DATA

**NOM :** Data

**REMARQUES :** Le comportement de Data est régi par un sous-programme éthique, de sorte qu'il ne donne pas la mort à moins qu'il le faille absolument.

**LOYAUTÉ :** Data est un officier de Starfleet très dévoué ; oublieux de son propre intérêt, il accorde toujours la priorité au devoir, pourvu que personne n'ait altéré son programme.

**INNOCENCE :** Data ne saisit pas pleinement les subtilités des comportements humains, telles que le mensonge et l'humour.



▲ L'androïde Data est programmé pour toujours faire passer les besoins d'autrui avant les siens. Associée à son absence d'ego et à son inexpérience des comportements humains, cette caractéristique le fait souvent paraître naïf.

## DATA ET LES FEMMES



### ★ Le bluff

Pour Data, le jeu de poker semble au premier abord tout à fait illogique, puisqu'il faut mentir pour gagner.



### ★ Vie sentimentale

L'androïde Data n'a guère d'expérience en matière amoureuse. Sa première « petite amie », Jenna D'Sora, le trouve trop distant - leur relation prend bientôt fin.

### ★ Fonctionnalités

Anatomiquement complet, Data a une programmation comprenant de nombreuses techniques sexuelles, mais l'androïde ne possède pas les pulsions d'un être humain.

## Data : candeur et loyauté

## L'incorruptible androïde

Son programme, qui permet à Data de nouer des relations avec d'autres membres d'équipage, fait de lui un collègue et ami loyal. Cette loyauté est mise à l'épreuve lorsqu'il est tenté par des influences extérieures : par la reine des Borgs notamment, qui essaie d'en appeler à son désir d'une plus grande humanité en lui offrant la vie organique. Mais sa loyauté envers l'Enterprise triomphe : il rejette sa proposition et la détruit, sauvant ainsi son vaisseau et le capitaine Jean-Luc Picard.

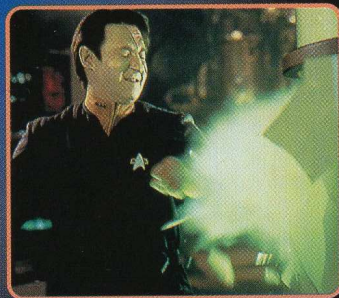
## ★ Captivité

En 2366, Kivas Fajo dérobe Data pour sa collection de raretés. Toujours loyal à Starfleet, l'androïde refuse de coopérer avec le négociant zibalien.



## ★ Tentation

La reine des Borgs propose à Data de le rendre entièrement organique. Il examine son offre une fraction de seconde avant de la repousser.



## ★ Loyauté

Data tue la reine des Borgs : il est resté loyal à son vaisseau, à son capitaine et à ses collègues malgré la proposition.

pression exacte à appliquer sur ses lèvres. Il arrive que l'incompréhension de Data le conduise à agir de manière apparemment inconsidérée. Ainsi, lorsque **Worf** tombe d'un vaisseau holographique et que **Geordi La Forge** lui dit que c'était drôle, il pousse lui-même le **Dr Beverly Crusher** à l'eau.

Lors de sa création, Data a été doté d'un point de vue moral ; son comportement est régi par un programme éthique mis au point par le Dr Noonien Soong qui semble accorder une grande importance à la loyauté. Data est dévoué à **Starfleet** et aux personnes avec qui il travaille. Quand il fonctionne normalement, sa fidélité semble ne jamais pouvoir être prise en défaut.

## Loyautés partagées

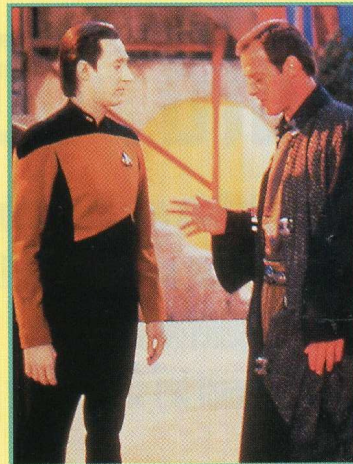
Les loyautés personnelles et professionnelles de Data entrent rarement en conflit. Lore parvient à dresser Data contre ses collègues, mais pour ce faire, il doit désactiver son programme éthique et lui transférer des émotions négatives. Plus tard, en 2371, Data reconnaît qu'il est tenté par l'offre de la **reine des Borgs**, qui lui propose une existence organique, mais son code moral est trop puissant pour qu'il cède à la tentation.

Pratiquement dépourvu d'ego, Data a toutes les difficultés à comprendre comment ce trait affecte la prise de décision des autres : il pense que les gens se comportent comme ils le font pour

des raisons logiques. L'absence d'égoïsme de Data exerce une profonde influence sur ses relations avec autrui. Quand **Tasha Yar** est touchée par une variante du virus **Psi-2000**, elle est ravie de découvrir que Data est programmé de façon à maîtriser de multiples techniques sexuelles. Mais bien que ses expériences avec elle produisent un effet durable sur Data, celui-ci n'éprouve pas le besoin de se

vanter de cette liaison ou même de poursuivre lorsque le virus est vaincu. Data a tendance à tenir pour naturel que les autres respectent les mêmes critères éthiques que lui. Par exemple, quand la sœur de Tasha Yar, **Ishara**, est amenée à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, il pense que ses intentions sont bonnes et qu'elle ne pourrait pas faire de mal à un ami de Tasha. Malheureusement, Ishara trahit la confiance de Data, qui en est perplexe plutôt que fâché. Autre facteur de la candeur persistante de Data : ses capacités d'évolution limitées. Alors qu'une expérience négative pourrait rendre quelqu'un d'autre que lui amer, Data est en théorie incapable de ce type de réaction.

Toutefois, bien que Data pense ne pas pouvoir éprouver d'émotions (négatives ou autres), on se rend compte que cela n'est pas tout à fait vrai. Son programme éthique lui dit de ne pas nuire aux autres à moins que ce ne soit absolument nécessaire, mais il semble que Data ne soit pas aussi ingénu qu'il y paraît. En 2366, il est fait prisonnier par **Kivas Fajo**, un négociant **zibalien** qui ajoute l'androïde à sa collection de raretés. Au cours de sa captivité à bord du vaisseau de Fajo, Data voit son ravisseur assassiner l'une de ses domestiques, une femme nommée **Varria**, au service de Fajo depuis quatorze ans. Il décide alors que Fajo ne possède aucune qualité rédemptrice. Lorsque se



## ★ Confusion

L'androïde Data peine à comprendre pourquoi des populations entières refusent d'abandonner leur planète d'origine alors que leur vie est en danger. Dans une telle situation, la réaction est selon lui non pas d'ordre affectif, mais logique.

présente à lui la chance de tuer le Zibalien, il essaie de l'abattre, même si sa propre vie n'est pas en péril.

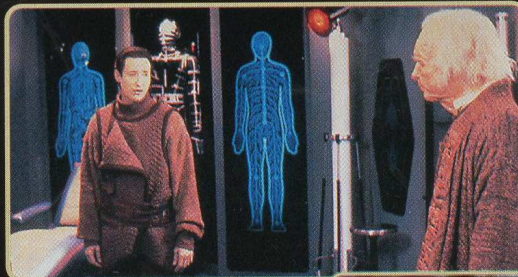
Bien que Data possède au plus haut point la faculté de n'être pas corrompu par ses expériences et que ses critères moraux soient très élevés, il est susceptible d'évoluer. Maintenant qu'il est capable d'émotions et qu'il s'humanise de plus en plus, il semble inévitable que son innocence en pâtisse.

« J'ai été conçu avec un respect fondamental pour la vie sous toutes ses formes et une puissante inhibition contre le fait de nuire à des êtres vivants. » — Data

## UNE LOYAUTÉ MISE À L'ÉPREUVE

## Amour fraternel

Data et Lore, inspirés de leur créateur, le Dr Soong, sont tels deux jumeaux, mais des années durant, seul Lore est programmé pour avoir des émotions, et lui seul éprouve de vrais sentiments pour son frère. Data sait qu'il ne peut aimer Lore, mais manifeste une certaine curiosité à son égard ; il pense que s'il peut comprendre leur relation, il saisira mieux l'humanité. Même après une périlleuse rencontre avec le dangereux Lore, Data apprend de Beverly Crusher qu'on peut pardonner à son frère, quels que soient les actes de celui-ci.



## ★ Un choix difficile

La capacité de Data à choisir entre le bien et le mal est régie par son programme éthique. Quand Lore altère ce dernier, l'androïde est plongé dans la confusion, et quand son frère lui transfère des émotions négatives, il se comporte avec violence. Geordi et Picard réussissent à remettre son programme en état – il se dresse alors contre Lore.



## ★ La famille

Lore ne possède pas l'innocence de Data car le Dr Soong l'a doté de la faculté de ressentir des émotions et d'un programme éthique beaucoup moins efficace.



# Les faiblesses de Data

Au vu de l'extraordinaire résistance physique de Data, il est difficile de s'imaginer que l'androïde puisse être vulnérable. À sa manière pourtant, Data est tout aussi sujet aux pannes et aux blessures que les êtres de chair et de sang.

**L**es androïdes créés par le célèbre cybernéticien du **xxiv<sup>e</sup> siècle Noonien Soong** sont les plus évolués des humanoïdes artificiels jamais conçus par un esprit humain.

**Data** et son frère **Lore** possèdent des capacités physiques supérieures à celles des humanoïdes organiques, mais ils ne sont pas pour autant infaillibles. Le talon d'Achille de Data est en fait une faiblesse délibérément intégrée à la construction de l'androïde par son créateur.

## Un androïde inerte

Ce point de vulnérabilité est un dispositif fort simple : une commande marche-arrêt placée dans une petite encoche de son dos. Data n'a aucun moyen de défense contre l'activation de ce commutateur : une simple pression sur ce bouton le rend totalement inerte. Sachant que Data est enclin à apporter des modifications à ses propres sous-programmes, il a apparemment installé

une sorte de mécanisme minuteur, un circuit en dérivation qui le réactive s'il est désactivé par accident ou par un ennemi.

## Une commande cachée

La connaissance de cette commande constitue une menace pour l'existence même de Data, aussi tient-il cette information secrète. Il ne la révèle qu'à de rares proches, à commencer par le médecin-chef de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, le **Dr Beverly Crusher**, en 2364. La même année, Lore se fait passer pour Data et s'empresse de faire part au jeune **Wesley Crusher** de la faiblesse majeure des androïdes de type Soong.

En 2365, Data révèle à son « grand-père », le **Dr Ira Graves**, l'existence du bouton de marche/arrêt, que **Will Riker** découvre à son tour lorsqu'il est contraint de jouer le rôle d'accusateur dans le procès qui doit décider du statut de Data (est-il ou non un être doué de sensibilité ?). Sont également présents **Jean-Luc Picard**, **Phillipa Louvois** et **Bruce Maddox**,

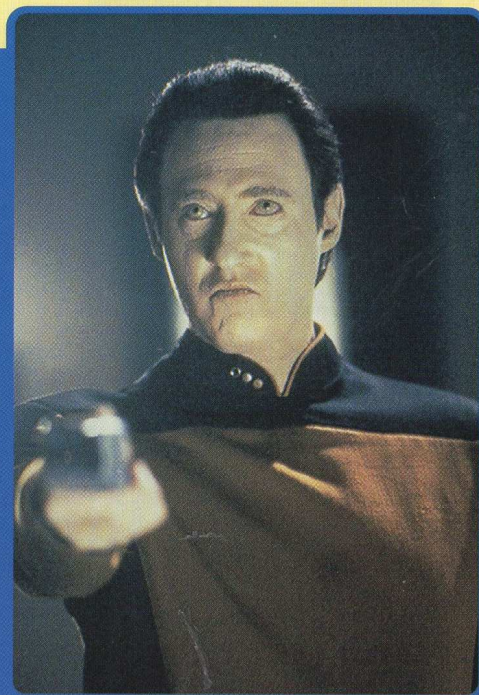
cybernéticien de **Starfleet**. Ils sont tous tenus au secret

sur les délibérations, mais les caractéristiques

techniques de Data figurent désormais dans les archives de **Starfleet**. Des années plus tard, en 2375, l'**amiral Matthew Dougherty** exploitera ce fait en exigeant de **Picard** et de l'**ingénieur-chef Geordi La Forge** qu'ils

## UN ANDROÏDE VULNÉRABLE

- 2364 :** Data est victime du virus Psi 2000.
- 2364 :** Il révèle l'existence de sa commande marche/arrêt au **Dr Beverly Crusher**.
- 2368 :** L'androïde est possédé par un criminel de l'**Ux-Mal**.
- 2369/70 :** Data subit de la part de Lore une manipulation de ses émotions.
- 2370 :** Perte de mémoire lors d'une mission visant à récupérer une sonde accidentée.
- 2371 :** Surcharge émotionnelle suite à l'installation d'une puce d'émotivité créée par le **Dr Noonien Soong**.
- 2373 :** Data est capturé par la redoutable reine des **Borgs**.
- 2375 :** Après que les **Son'as** lui ont tiré dessus, l'androïde revient à ses sous-programmes éthiques et moraux.

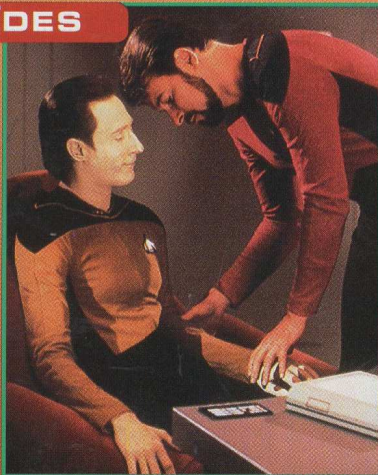
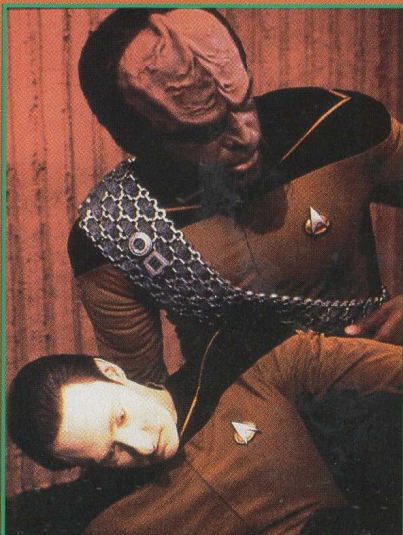


▲ **Data est un officier de Starfleet exemplaire, mais sa nature d'androïde le rend parfois vulnérable face à certaines manipulations extérieures. En 2368, l'esprit d'un criminel de l'Ux-Mal prend aisément possession de son organisme.**

## ANGOISSES ANDROÏDES

### ★ Désactivation

**Le bouton d'arrêt de Data le rend totalement inerte et incapable de fonctionner.**



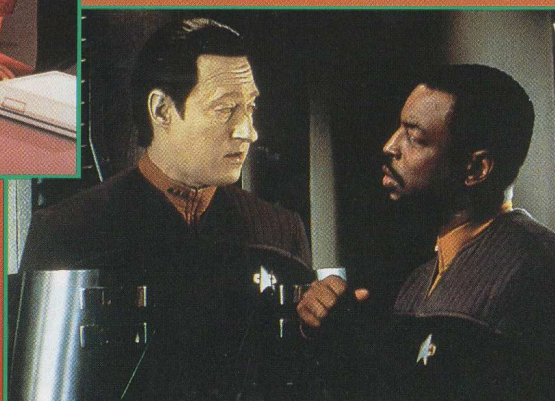
### ★ Démontage

**William Riker utilise contre Data sa physiologie androïde lors d'un procès qui doit décider de ses droits, en 2365.**



### ★ Le jumeau

**Le sinistre Lore parvient à plusieurs reprises à manipuler son frère, dont il connaît parfaitement les systèmes.**

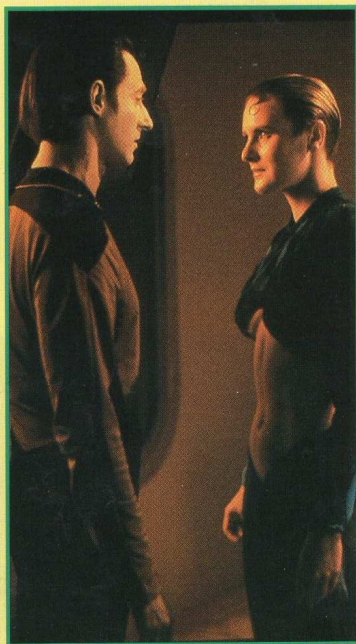


### ★ L'arme

**En 2375, Geordi La Forge découvre qu'une arme son'a a provoqué une panne de Data sur la planète-colonie des Ba'kus.**

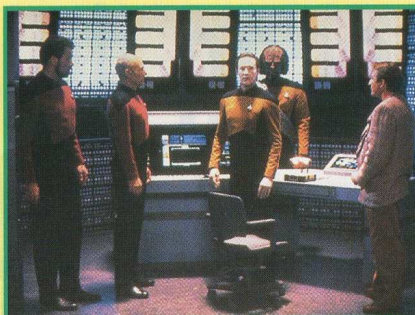


# Les faiblesses de Data



★ **Fonctionnel**  
 En 2364, l'androïde, victime d'une variante du virus Psi 2000, a des rapports sexuels avec sa collègue Tasha Yar.

★ **Sous contrôle**  
 En 2366, Data permet à des nanites de prendre le contrôle de son réseau neural.



« Je souhaite être désactivé jusqu'à ce que le Dr Crusher puisse retirer la puce d'émotivité... Je n'ai tout simplement pas la capacité de maîtriser ces émotions. » — Data au capitaine Jean-Luc Picard

★ **L'amour de la reine**  
 En 2373, Data est pendant 0,86 seconde tenté de rejoindre la reine des Borgs.

lui fournissent des données sur leur collègue androïde, apparemment victime d'une panne lors d'une mission sur la planète-colonie des Ba'kus dans la Tache de Briar.

Pour l'heure, la commande de désactivation de Data n'a été utilisée que deux fois à son endroit. Le premier de ces incidents survient en 2364 (Lore s'en sert pour vaincre son « frère ») et le second en 2368, quand le Dr Crusher le désactive alors qu'elle est sous l'influence d'un jeu ktarien.

## Blessure accidentelle

Data est par ailleurs vulnérable face à des attaques et lésions plus ordinaires. Il lui arrive de souffrir de traumatismes physiques à la suite d'impacts reçus lors d'un crash de navette, de coups portés contre lui ou de décharges de fuseurs et autres armes à énergie dirigée qui tueraient tout être organique.

L'androïde est presque insensible aux virus, aux agents gazeux ou aux substances médicamenteuses, mais des programmes viraux sont susceptibles de l'infecter et d'altérer le fonctionnement de ses systèmes internes.

Au début de 2366, une colonie de nanites prend brièvement possession de son cerveau positronique, avec son autorisation.

Il se retrouvera plus tard dans la même situation, mais de façon involontaire cette fois, par un être énergétique du monde pénitencier de Mab-Bu VI, qui cherche à utiliser l'organisme de l'androïde comme le véhicule de son évasion.

## Infection

L'unique exemple de véritable infection organique subie par Data survient au début de sa carrière à bord de l'Enterprise: l'androïde et la majeure partie de l'équipage du vaisseau sont contaminés par une variante du virus Psi 2000. L'infection dont souffre alors Data est certainement due à la présence de plusieurs composants biologiques dans sa construction.

Data est plus vulnérable face aux attaques dirigées spécifiquement contre les androïdes. Lors d'une mission en solo sur Tau Cygna V, en 2366, un colon du nom de Gosheven se sert d'une arme énergétique pour surcharger les systèmes de l'androïde et ainsi l'éteindre.

On pourrait dire que la plus grande faiblesse de Data est aussi sa plus grande force. Initialement construit sans la capacité d'imiter et de connaître les émotions et les sentiments, Data progresse et s'améliore en installant en 2371 une puce d'émotivité dans son

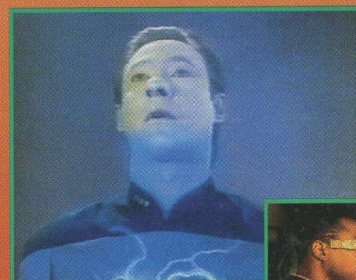
cerveau positronique. Après mûre réflexion, Data actionne cette puce fabriquée par son « père », le Dr Noonien Soong, et souffre d'un grave déséquilibre affectif lorsque ce dispositif se fond dans son réseau neural. Cette instabilité l'amène à demander à Picard de le désactiver jusqu'à ce qu'un moyen de retirer la puce ait été trouvé.

## Maîtrise des émotions

Data se dotera plus tard de la faculté d'activer ou de désactiver à volonté la puce d'émotivité – et de la retirer pour les missions hors du vaisseau –, mais la maîtrise du

dispositif lui échappe lorsqu'il est capturé et interrogé par la reine des Borgs, en 2373. Son processus de pensée rationnelle est obscurci par d'intenses sentiments de peur et de désir – dus à la manipulation exercée sur son émotivité naissante –, mais à l'instant crucial, sa loyauté envers Picard et ses collègues l'emportera.

Les émotions de Data, certes déclenchées par la puce, sont tout aussi susceptibles d'être exploitées et contrôlées que celles des êtres organiques, mais la liberté et la force qu'elles lui procurent rapprochent davantage l'androïde de l'homme que de la machine.



★ **Assommé**  
 Data est parfois vulnérable face aux armes à énergie dirigée.

★ **Surcharge émotionnelle**  
 En 2371, la fusion du circuit émotionnel de Data avec son réseau neural lui fait perdre tout contrôle de lui-même.



## UN DATA CORROMPU

### Un coup à la tête

En 2370, les faiblesses de Data apparaissent pleinement quand une bouffée énergétique, provenant d'une sonde de Starfleet accidentée qu'il a pour mission de récupérer, surcharge sa matrice positronique et cause chez lui une perte de mémoire. L'androïde titube jusqu'à un village et entame une nouvelle vie sur Barkon IV. Hélas, les composants radioactifs de la sonde rendent les villageois malades. Bien qu'il ait découvert un traitement, Data est tenu pour responsable et désactivé par les villageois, avant d'être retrouvé et ranimé par ses collègues.



▲ **La tombe**  
 Data est inhumé au centre du village barkonien.

▶ **Blessé**  
 Les mécanismes internes de Data sont révélés aux habitants de Barkon IV après qu'il a été frappé par une barre métallique.





# Les atouts de Data

Le Dr Noonien Soong a conçu Data comme une réplique parfaite d'un être humain, mais il lui a aussi donné des facultés extraordinaires qui en font bien « plus » qu'un humain.

La conception androïde procure à Data des avantages significatifs sur maintes autres formes de vie. Il est plus fort, plus intelligent et a une plus grande longévité que presque tous les êtres que rencontre la **Fédération**. Ses extraordinaires facultés contribuent à faire de lui un officier de **Starfleet** exceptionnel.

## Une structure supérieure

Sur un plan purement physique, l'organisme de Data est supérieur à celui d'un humanoïde ordinaire. Son corps est constitué de composites tripolymères, d'**alliages de molybdène**, d'une **enveloppe bioplastique** et de **duranium**. Ce corps jouit d'une exceptionnelle durabilité qui, à moins d'un accident, lui garantit une longévité potentiellement infinie. En raison d'une anomalie temporelle, la tête de Data est en fait plus âgée que le reste de son corps,

de deux cents ans : tranchée en 1893, elle fonctionne parfaitement lorsqu'elle est réunie à son corps en 2369. Bien que Data possède un pouls et semble respirer, il est en réalité capable de survivre dans le vide et de fonctionner dans divers environnements dangereux pour les êtres organiques.

## Pas de danger

Data peut ainsi être chargé de missions impossibles pour la plupart des officiers de Starfleet. En 2366, il est envoyé sur **Tau Cygna V**, baignée par de mortelles **radiations hypéroniques**, et en 2370, son corps androïde fait de lui la personne idéale pour s'occuper d'une sonde qui s'est écrasée sur **Barkon IV** et laisse échapper des radiations dangereuses. Data n'a besoin ni de sommeil ni de nourriture (qu'il est cependant capable d'ingérer). Il ne se sent jamais fatigué ou irrité.

Data est bien plus fort et rapide qu'un être

humain. Il peut sans effort soulever un adulte à bout de bras et encaisser sans dommage un coup du **lieutenant-commander Worf**. Accidentellement atteint par une flèche, il se contente de l'arracher de

sa poitrine. Il est capable de mouvements si vifs que l'on voit à peine ses mains. Data contrôle son corps avec une très grande

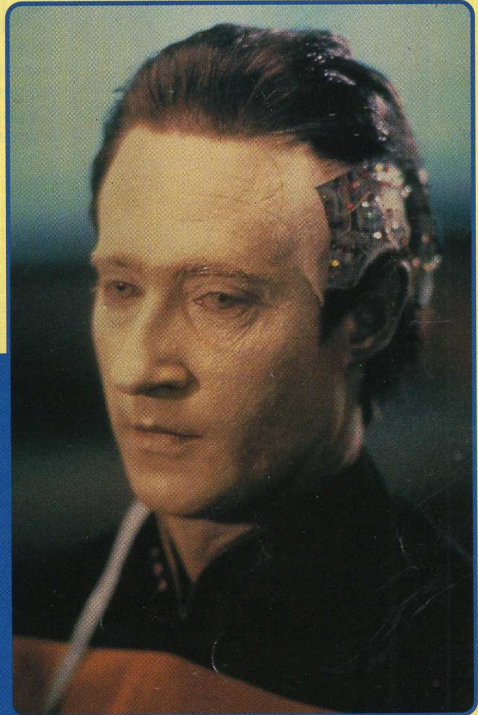
précision, ce qui lui permet d'accomplir de véritables prouesses. Capable aussi de reproduire toute action à laquelle il assiste, il exploite

## LES FACULTÉS SPÉCIALES DE DATA

**FACULTÉS PHYSIQUES** : L'organisme androïde de Data n'a besoin ni de sommeil ni de nourriture. Il est bien plus fort que la plupart des humanoïdes et son corps a une telle durabilité que, sauf accident, il est potentiellement immortel.

**FACULTÉS MATHÉMATIQUES** : Data est au moins aussi puissant que les plus perfectionnés des ordinateurs de la Fédération. Il peut exécuter soixante trillions d'opérations à la seconde.

**FACULTÉS ARTISTIQUES** : Data est capable de tout apprendre ou presque par



▲ Data possède de nombreuses facultés dans tous les domaines, lui permettant de dépasser nettement les capacités de la plupart des humanoïdes.

l'observation, ainsi que de reproduire toute œuvre d'art. Il possède en outre ses propres capacités créatrices.

## DES CAPACITÉS ÉTONNANTES !

### ★ Un maître de la peinture

Ses facultés permettent à Data de reproduire avec exactitude les œuvres de n'importe quel artiste. Sa programmation est assez créative pour qu'il improvise et explore divers thèmes et styles.



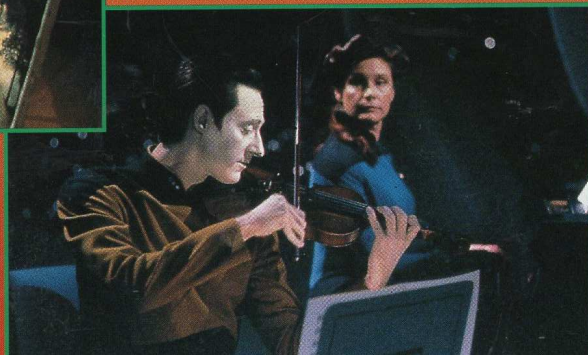
### ★ Le joueur

Les capacités de calcul de Data sont telles qu'une fois qu'il a trouvé la stratégie appropriée, il est presque impossible de le battre à quelque jeu que ce soit. D'autre part, il excelle au poker.



### ★ Apprentissage rapide

Data apprend en observant ; son cerveau androïde lui permet d'imiter à la perfection les gestes d'autrui, de sorte qu'il ne lui faut jamais qu'une seule leçon.

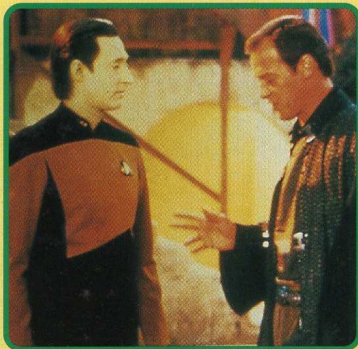


### ★ Une technique hors pair

La faculté que possède Data de reproduire avec fidélité les pièces de musique les plus complexes lui permet de les jouer sans une seule fausse note. Il s'inquiète toutefois du manque d'« âme » de son exécution.



## Les atouts de Data



★ **Hors d'atteinte**  
Data est capable de survivre dans des milieux dangereux pour les êtres humains. Cette faculté lui permet de se rendre sur *Tau Cygna V*, baignée de radiations hypéroniques.

d'ordinaire les procédures sans la moindre faute, ce qui minimise les risques d'accident. Il est toutefois capable de pensées intelligentes et peut donc décider de désobéir aux ordres s'il y voit une bonne raison.

Les plus impressionnantes des facultés de Data sont sans conteste celles qui relèvent de son cerveau positronique. Il possède une capacité de mémoire de huit cent quadrillions d'octets et sa vitesse de calcul linéaire totale est évaluée à soixante trillions d'opérations à la seconde. Ces performances, qui excèdent nettement les capacités de tout être humain, permettent à Data d'effectuer à toute allure des calculs d'une extraordinaire complexité. Une fois qu'il a assimilé une information, Data ne l'oublie jamais ; il mobilise à une vitesse incroyable des souvenirs parfaitement fidèles.

## Un cerveau évolué

Data est capable d'accomplir nombre des fonctions propres aux plus perfectionnés des ordinateurs de la Fédération. Ainsi, alors qu'il fait partie d'un détachement en mission sur *Iconia*, il parvient à

cette faculté pour apprendre à danser. C'est un élève idéal, car il lui suffit d'observer son professeur – dans ce cas le **Dr Crusher** – pour être capable à son tour d'exécuter à la perfection les mêmes pas. Cette faculté lui permet d'accomplir le **pincement neural vulcain**, ce qui n'est à la portée que de très rares non-Vulcains.

Il contrôle toutes les parties de son corps avec la même précision ; il peut même faire pousser ses cheveux ou en changer la couleur. Il imite en outre parfaitement la voix d'autrui.

Bien que Data ait des problèmes du côté des relations affectives, le **Dr Soong** s'est soucé de le rendre aussi humain que possible. Il l'a conçu comme un être totalement fonctionnel et son programme comprend de multiples techniques sexuelles. Dans la mesure où ce programme ne laisse place ni à la paresse ni à la négligence, Data accomplit

« Je me souviens de tout fait auquel je suis exposé, monsieur. »

— Data à l'amiral McCoy



★ **Impartial**  
Dépourvu de préjugés, Data est un juge idéal. Le capitaine Picard et la femme qui se fait passer pour *Ardra* acceptent de s'en remettre à son jugement dans leur dispute sur la propriété de *Ventax II*.

accéder à la gigantesque banque de données de la planète et à faire tourner un programme de reconstruction du langage iconien en comparant des écrits trouvés sur une console avec divers corpus linguistiques connus.

Ces capacités de calcul procurent à Data un immense avantage dans maints autres domaines. Il fait par exemple jeu égal avec **Sirna Kolrami**, grand maître du jeu de **Strategema**, lors de leur deuxième partie seulement.

La capacité qu'a Data de traiter simultanément nombre de « pensées » est tout à fait précieuse. Il peut analyser une pièce musicale tout en procédant à des calculs mathématiques complexes et en formulant une nouvelle recette d'aliments pour chat.

Data possède l'un des esprits les plus brillants de la Fédération. Dans un avenir potentiel que **Q** montre au capitaine Picard, Data détient la chaire lucasienne de l'université de Cambridge, comme jadis Isaac Newton et Stephen Hawking.

La construction androïde de Data lui permet en outre de se connecter directement avec d'autres systèmes informatiques – notamment l'ordinateur de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, qu'il peut contrôler de son cerveau positronique – ou des entités vivantes partiellement mécaniques telles que les **Borgs**. Cette faculté s'avère précieuse : lorsque l'équipage de l'*Enterprise* capture **Locutus**, Data se connecte à lui et communique avec Picard. Le capitaine lui ayant appris comment vaincre les **Borgs**, Data émet un signal qui ordonne au **Collectif borg** d'entrer en sommeil.

## Un androïde sensible

Le cerveau positronique de Data est sensible à certains éléments qui échappent aux perceptions humanoïdes, en particulier aux distortions du champ de **dekyons** existant hors des limites de l'espace-temps normal.

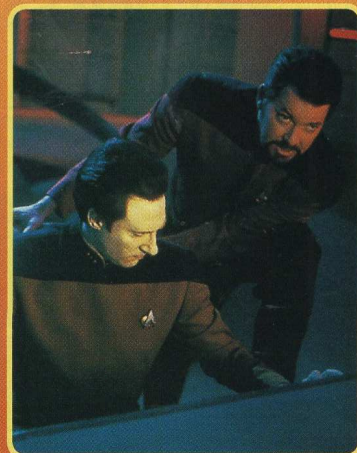
À un niveau subconscient, il est capable de détecter des formes de vie interphasiques indécélables par des scanners conventionnels. La combinaison de ses puissantes capacités analytiques et de la maîtrise précise qu'il a de son corps et de ses mouvements

procure à Data des dons artistiques exceptionnels. Il joue de tous les instruments musicaux avec une extraordinaire précision, reproduisant note pour note n'importe quelle exécution. De même, il peut donner des répliques exactes de tout tableau ou autre œuvre d'art. Pourtant, pendant ces années, il considère que ses facultés artistiques sont plutôt limitées, car elles ne lui permettent que de reproduire fidèlement les œuvres d'autrui.

En réalité, tel n'est pas strictement le cas, puisqu'il réalise la synthèse de divers éléments présents chez plusieurs artistes pour créer ses propres œuvres d'art.

Le **Dr Soong** a doté Data de facultés créatrices ; il est capable de processus de pensée « irrationnels », créatifs en soi. Une fois qu'il a atteint un certain niveau de développement, il se met même à rêver. Il a également manifesté des talents d'acteur des plus prometteurs.

Depuis 2371, Data est équipé d'une puce d'émotivité, qui lui permet de connaître toute la gamme des sentiments humains. Il dispose toutefois d'un avantage unique en son genre : il peut désactiver sa puce d'émotivité d'un simple tressaillement de la tête.



★ **Perceptions inhabituelles**  
Le cerveau positronique de Data est sensible aux fluctuations subspatiales. Alors que l'**U.S.S. ENTERPRISE** est pris dans une boucle temporelle, il parvient à s'envoyer à lui-même un message subspatial, même s'il ne le capte qu'à un niveau subconscient.

## SURHUMAIN

## L'atout maître

Bien que Data ait été conçu pour imiter la forme humaine, le **Dr Soong** l'a doté de plusieurs avantages : il n'a pas besoin de dormir ou de manger, il est bien plus fort que la plupart des humanoïdes et il peut survivre dans divers environnements dangereux. Pendant longtemps, Data serait prêt à sacrifier ces atouts en échange de sentiments humains. Quand il acquiert finalement des émotions, il dispose encore d'un atout : il a la possibilité de les désactiver.



★ **Quel « homme » !**  
*Tasha Yar* est ravie de découvrir que Data est plus que pleinement fonctionnel.

★ **Sous contrôle**  
Le capitaine Picard avoue qu'il envie la faculté que possède Data de désactiver sa puce d'émotivité si ses sentiments deviennent trop gênants.





# Les succès de Data

Le seul officier androïde de **Starfleet** a remporté dans sa vie personnelle et professionnelle de nombreux triomphes qui l'aident à comprendre les êtres humains et à se rapprocher d'eux.

**S**euil humanoïde artificiel à occuper un poste d'officier dans **Starfleet**, **Data** est un être unique en son genre – une immense réussite technologique. Malgré sa nature particulière, cet androïde est animé par ses propres besoins et désirs d'aller au-delà du simple acte d'exister – il aspire à une certaine élévation et a su relever de façon éclatante nombre des défis qui se posent à lui.

fonction humaines d'une manière plus proche de la perfection que tout autre mécanisme jamais conçu par des mains humaines.

La compréhension de certaines caractéristiques humanistes lui fait parfois défaut, mais de par la faculté qu'a sa mémoire eidétique de se rappeler tous les faits auxquels il est exposé, et l'apport des perceptions provenant des souvenirs incorporés de quatre cent onze colons d'**Omicron Thêta**, le raisonnement déductif de Data se signale par sa rapidité, sa force d'intuition et son niveau d'intelligence élevé. Dans le cadre de ses fonctions d'officier scientifique de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, puis de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E**, l'androïde a découvert des centaines de phénomènes scientifiques, et ainsi formidablement enrichi la connaissance de l'Univers qu'a la **Fédération**.

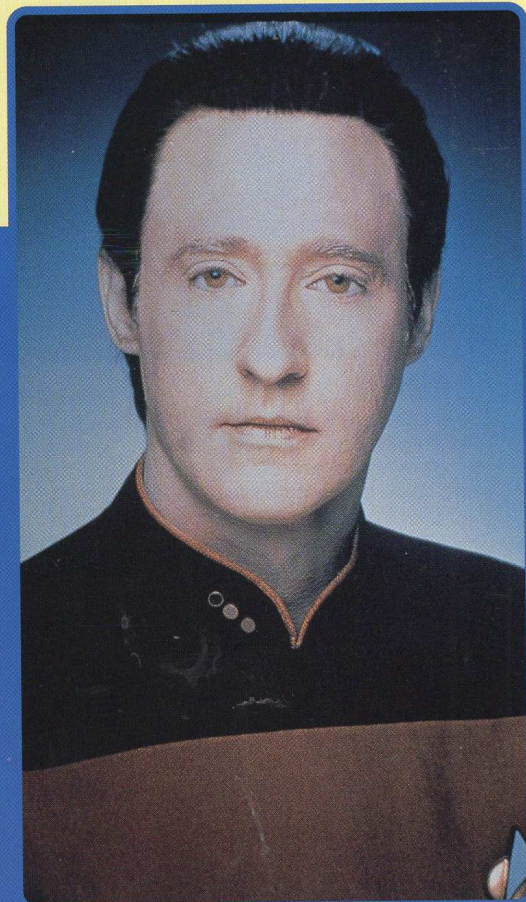
Les extraordinaires capacités de l'esprit androïde et du corps mécanique de Data témoignent du talent de son créateur. La puissance de calcul de son cerveau positronique – doté d'une capacité de stockage de 800 quadrillions de bits et d'une vitesse de traitement de 16 trillions d'opérations à la seconde – est telle que Data imite la forme et la

## QUELQUES SUCCÈS

**SUCCÈS DE LA VOLONTÉ** : Data doit son existence même à l'imagination et à la persévérance de son créateur. Malgré les moqueries de ses collègues, le Dr Noonien Soong refuse de lâcher ses recherches dans le domaine de l'intelligence positronique.

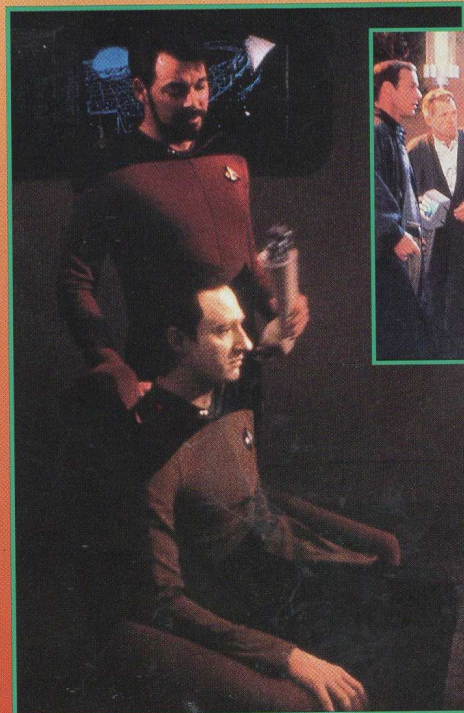
**SUCCÈS PROFESSIONNELS** : Data a franchi maints obstacles au cours de sa carrière. La décision initiale de lui permettre l'accès à l'Académie de Starfleet, puis son classement dans la catégorie des êtres sensibles sont des triomphes pour toutes les formes de vie artificielles.

**SUCCÈS PERSONNELS** : Data s'est fait de nombreux amis qui tous lui sont très attachés.



▲ La période la plus productive pour l'androïde Data depuis son activation en 2338 est celle qu'il a passée à bord de l'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D**, et au cours de laquelle il a connu une multitude d'expériences nouvelles.

## MULTIPLES RÉUSSITES



### ★ Vies sauvées

En 2366, **Data** tente de sauver les habitants de **Tau Cygna V** des **Sheliaks**. Après une période de résistance, il y parviendra.

### ★ Victoire légale

L'androïde contribue à l'obtention de droits pour les êtres doués de sensibilité, ce qui est peut-être le plus grand triomphe de son existence.



### ★ Fierté paternelle

La création de sa fille **Lal** est l'un des grands moments de triomphe pour **Data**. La mort prématurée de **Lal** est un coup très sévère pour l'androïde, qui chérira néanmoins le souvenir des moments passés avec elle.

Data s'est distingué à de multiples reprises dans sa manière de servir Starfleet. Il a accumulé les citations et les décorations.

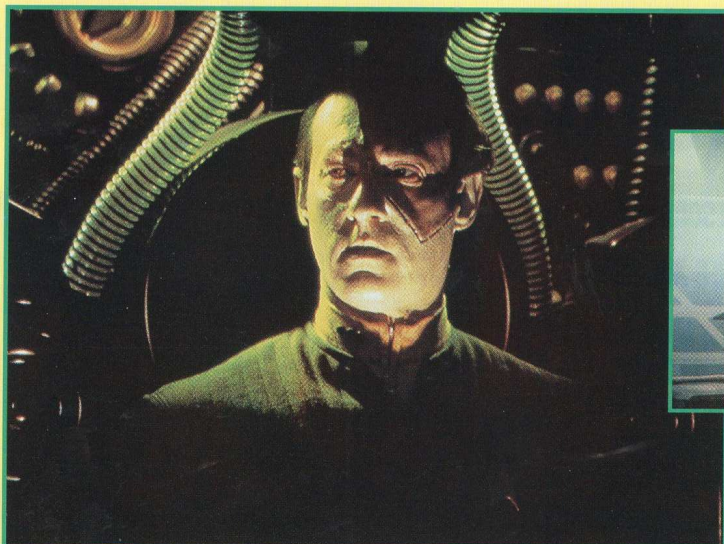
### Commandement

En 2368, les compétences de l'androïde sont mises à l'épreuve lors de sa

promotion temporaire au commandement de l'**U.S.S. Sutherland NCC-72015**, au sein d'une flottille placée sous l'autorité du capitaine **Jean-Luc Picard**. Mis au défi par le lieutenant-commander **Christopher Hobson**, commandant en second du **Sutherland**, l'androïde se montre tout à fait à la hauteur de la situation et fait preuve d'un talent de tacticien et de meneur d'hommes.

Les débuts de Data se sont souvent caractérisés par son incapacité à reproduire ne serait-ce que les plus simples des états émotionnels humains, et pourtant, il est parvenu à établir des relations personnelles fortes avec tous ses collègues de l'**U.S.S. Enterprise**.

## Les succès de Data



## Le rôle du père

La faculté de compréhension des émotions que possède Data est grandement accrue à la suite de la brève existence de sa « fille » Lal. L'androïde copie l'instinct de reproduction des êtres organiques en se créant une progéniture ; ce faisant, il se montre aussi à la hauteur des triomphes de son propre créateur, le **Dr Noonien Singh**. Data construit Lal, en faisant appel à une nouvelle technologie de **transfert de matrice submicronique** pour dupliquer ses schémas neuraux dans le cerveau

positronique de Lal.

Une panne en cascade au sein du réseau neural de Lal provoque sa mort, mais

Data retransfère dans son propre esprit les souvenirs de sa fille, y compris ceux de réactions apparemment émotionnelles. L'androïde triomphe finalement de son incapacité à ressentir des émotions en 2371, en installant dans son cerveau positronique une puce d'émotivité réalisée par Singh. C'est là son plus grand coup d'audace, qui lui permet d'intégrer tous les traits humains.

## Exister

Le plus grand triomphe de Data est sans aucun doute le simple fait d'exister. Data a survécu à son créateur, porté son existence à des niveaux inédits et continué à assimiler la nature sans cesse changeante de la condition humaine. À dire vrai, son existence a produit des effets qui retentissent bien au-delà du monde immédiat de l'androïde. Après son sauvetage par l'équipage de l'**U.S.S. Tripoli**, Data, retrouvé sur **Omicron Thêta** dévastée, exprime le souhait d'entrer à l'**Académie de Starfleet**, ce qu'aucun être artificiel n'a jamais fait.

La commission d'admission valide sa candidature et lui permet de se former en vue d'une intégration dans Starfleet.

Il prend son service en 2341, ce qui crée un précédent pour les êtres artificiels susceptibles de venir après lui, mais la décision

## ★ Sacrifice

*En 2375, Data risque sa propre existence pour faire éclater au grand jour la menace qui pèse sur la colonie ba'ku.*

« Data est un membre estimé de mon équipage... un officier d'exception. »

— Picard au commander Maddox

## ★ Résistance

*Data résiste triomphalement à une offre d'humanité permanente pour défaire la reine des Borgs.*



## ★ Rêves

*C'est un épisode très intense dans la vie de Data que le moment où il prend conscience de la faculté qu'il a de rêver.*

de la commission n'est pas considérée comme définitive pour ce qui concerne son statut d'être vivant et sa revendication

des mêmes droits civiques que ceux dont jouissent les êtres organiques. La question de la nature de Data est tranchée en 2365 par un tribunal, après que le **commander Bruce Maddox** a essayé de prendre le contrôle de la vie de l'androïde pour ses propres recherches.

Grâce aux plaidoiries enflammées de Data et du capitaine Jean-Luc Picard, le **capitaine Phillipa Louvois** classe l'androïde parmi les êtres doués de sensibilité, ce qui lui vaut de bénéficier de tous les droits garantis par la constitution de la **Fédération unie des Planètes**.

Comme tous les êtres sensibles, Data mène une quête permanente de ses propres vérités et de son potentiel suprême ; la mission de rechercher de nouvelles formes de vie, qui est la sienne en tant qu'officier de Starfleet, constitue une exploration de lui-même autant que de l'Univers.

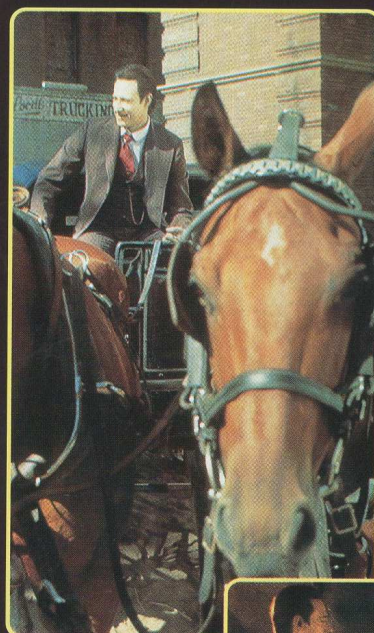
## TRIUMPHES PASSÉS

Un androïde au XIX<sup>e</sup> siècle

*Lors d'une tentative faite pour empêcher les Devidiens de dérober de l'énergie neurale dans le passé de la Terre, Data se retrouve bloqué au XIX<sup>e</sup> siècle. Privé de méthode évidente pour regagner le XXIV<sup>e</sup> siècle, il entreprend de se bâtir une existence à San Francisco. Des gains au poker lui permettent de s'acheter des vêtements d'époque et louer une chambre d'hôtel, où il bricole un dispositif de surveillance des basculements temporels.*

*Le plus grand triomphe de Data est sa faculté de se fondre dans la société alien où il s'est trouvé projeté. Outre le fait qu'il parvient à se procurer des fonds, il invente une histoire pour détourner l'intérêt que pourrait susciter son apparence.*

*Data se découvre une alliée dans cette époque – son amie de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701-D Guinan. Celle-ci aide l'androïde en vue de contrer les Devidiens, mais ils attirent l'attention de l'écrivain Samuel Clemens (alias Mark Twain). Par chance, l'attitude de Data convainc Clemens de ses bonnes intentions, et il réussit à mener à bien sa tâche.*



## ★ Adaptation

*Data s'adapte aisément à la vie au XIX<sup>e</sup> siècle – la conduite d'une voiture hippomobile lui est aussi naturelle que son travail à bord d'un spatonef.*

## ★ Mark Twain

*La rencontre de Data avec Samuel Clemens, au XIX<sup>e</sup> siècle, est aussi divertissante que pour l'écrivain.*





# Data ou l'échec d'une humanisation

L'androïde Data possède maintes capacités supérieures à celles des êtres humains, mais il veut néanmoins leur ressembler encore davantage, ce qui l'amène à essayer de recréer de nombreuses expériences humaines, telles que la paternité, le sens de l'humour, les dons artistiques et surtout l'émotion amoureuse.

**D**oté d'une force surhumaine, de facultés mentales multitâches et d'une riche base de données interne, le lieutenant-commander Data ne devrait apparemment jamais rien rater; pourtant, il est un domaine dans lequel il a plus ou moins échoué: son désir d'être plus humain. Si les efforts qu'il consent à faire pour surmonter sa programmation technologique méritent d'être loués, ils sont souvent vains cependant. Les échecs de l'androïde Data dans le contexte de son développement en tant qu'être doué de sensibilité sont fréquemment ceux qu'il crée lui-même, par sa naïveté et son manque d'expérience.

Une erreur typique de Data se produit alors qu'il

fait du bateau sur le lac Devala avec Geordi La Forge. Data décide de tenter l'expérience de la natation; il saute à l'eau et... coule comme une pierre. Il lui faut marcher plus d'un kilomètre sur le fond pour regagner la terre ferme, et ses pièces internes mettront près de deux semaines à sécher complètement.

## Les loisirs

Data essaie souvent de participer aux jeux et aux sports que pratiquent ses collègues, dans le but de mieux s'intégrer, mais son programme n'est pas toujours adapté. Il se joint aux officiers dans leur partie de poker hebdomadaire, mais le concept du bluff le désarçonne, et il peine à comprendre le jeu.

L'inexpérience de Data dans l'art de l'improvisation pose souvent problème en de

## ★ Le bluff

Data ne comprend pas le concept du bluff au poker; programmé pour dire la vérité, il est perturbé par les actes illogiques. Il finira cependant par saisir cette notion.



## LES ÉCHECS DE DATA

**NOM:** Data

**FORME DE VIE:** humanoïde-androïde

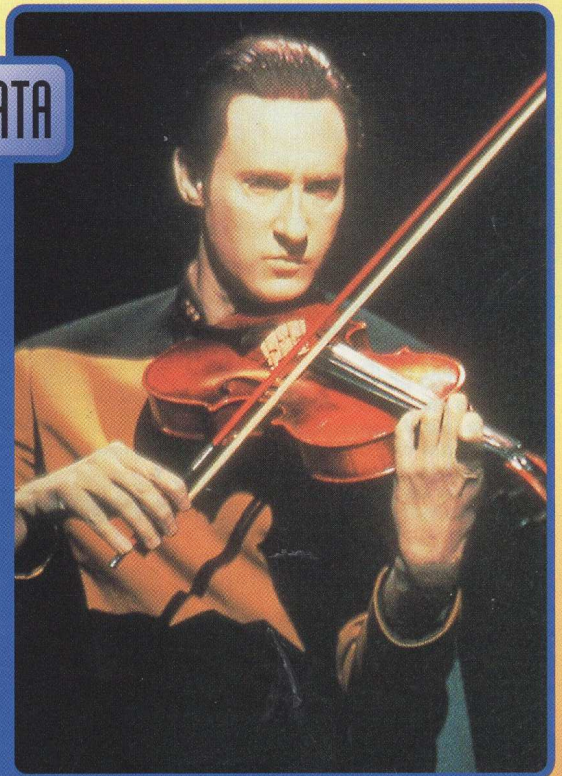
**ÉCHEC:** à partir de 2364: ne saisit pas les capacités artistiques nécessitant des réactions émotionnelles.

**ÉCHEC:** 2364: ne comprend pas la comédie et l'humour.

**ÉCHECS:** 2365: ne comprend pas le poker et le bluff; ne saisit pas la notion de résolution des énigmes de Sherlock Holmes; ne réussit pas à se conformer totalement à la Prime Directive.

**ÉCHEC:** 2366: échoue à procréer en construisant une fille [Lal].

**ÉCHEC:** 2367: ne comprend pas la complexité de l'amour.

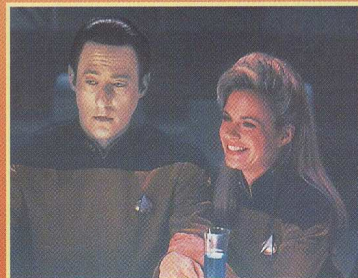


▲ Data consacre une grande part de son temps libre à bord de l'ENTERPRISE à tenter de partager des expériences humaines. Il adore lire, peindre, danser et jouer du violon, mais son style est dépourvu de ce supplément d'âme qu'apportent les émotions humaines.

## DES NOTIONS HUMAINES

### ★ L'amour

L'échec amoureux de Data est en partie dû à son incapacité à vivre dans l'instant. En même temps qu'il embrasse sa petite amie, Jenna D'Sora, son cerveau informatique traite d'autres données.



### ★ Éluclardation

Data mémorise les enquêtes de Sherlock Holmes, sans saisir que l'on peut élucider des énigmes en se fondant sur sa propre expérience.



### ★ Amitiés

Le désir de Data de devenir l'ami d'une fillette originaire d'une planète condamnée l'amène à contourner la Prime Directive.

## Data ou l'échec d'une humanisation



programmation de Data semble inadéquate, les arts : l'androïde s'est essayé au théâtre et à la poésie, sans grande réussite. Data tente d'étudier les émotions en interprétant le rôle du roi dans la pièce **Henri V** de Shakespeare. Malheureusement, son jeu n'est que la somme de ses recherches, soit un amalgame de célèbres scènes enregistrées. Le **capitaine Jean-Luc Picard** dissuade Data de donner une représentation devant l'équipage.

★ **Garçon d'honneur**  
Data ne comprend pas la fébrilité générale qui précède le mariage de Miles O'Brien avec Keiko.



★ **Pas de danse**  
Data est imperméable à la joie d'apprendre quelque chose comme la danse, car il n'a pas besoin de temps ni d'efforts pour exceller.

« Enfant, j'étais si laid qu'on m'accrochait une côte de porc autour du cou... afin que... le chien joue avec moi. »  
— tentative ratée de Data de faire de l'humour



★ **Une progéniture**  
Bien que sa fille Lal meure très vite, cet épisode montre le désir qu'a Data de fonder une famille.

telles situations. Il perd aux échecs en 3D face à **Deanna Troi**, car elle réagit de façon inattendue à son **Gambit de Kriskov**. Troi rappelle à Data que « les échecs ne sont pas simplement un jeu de gambits et de stratagèmes, mais aussi d'intuition » – caractéristique qu'il doit encore apprendre.

En une autre occasion, il parvient à faire match nul face à un Grand Maître du jeu de **strategema**, mais seulement en bloquant les coups de son adversaire et en attendant que celui-ci se lasse et abandonne. Autre domaine dans lequel la

La poésie de Data est parfaite techniquement, mais sèche et ennuyeuse. Il n'y a guère de passion dans ses poèmes, dont chacun illustre un agencement de rimes particulier, concept qui n'intéresse guère l'équipage.

Quand Data se met à la peinture, **Riker** juge méconnaissable son interprétation des œufs de zylo et **Worf** a le vertige en découvrant la version expressionniste de la bataille de HarOs que Data a créée pour son anniversaire.

Il essaie le violon mais, s'il est techniquement compétent, ses partenaires lui annoncent que son interprétation manque d'âme. Il semble que l'androïde soit tout simplement dépourvu des émotions nécessaires à une expression artistique véritable.

### Humour et émotion

Pour saisir l'humour, Data fait appel à un comédien holographique, mais ses efforts échouent encore : il ne fait que reproduire la prestation du comique, il ne comprend pas les blagues qu'il raconte et son sens du timing est atroce. Les seuls rires qu'obtient l'androïde sont ceux d'un auditoire holographique programmé pour réagir ainsi.

Les tentatives effectuées par Data pour maîtriser l'amour sont encore moins fructueuses que ses entreprises relevant de la créativité. Lorsqu'il accepte de mener à l'autel **Keiko Ishikawa**, qui va se marier avec le **chef Miles O'Brien**, il est tout près de compromettre le mariage en prenant les hésitations de dernière minute de Keiko pour un authentique désir d'annuler la cérémonie et en annonçant à Miles qu'elle ne veut plus de lui.

En une autre occasion, Data se trouve être l'objet des attentions du **lieutenant Jenna D'Sora**, qui assure s'être éprise de lui. Quoique dépourvu d'émotions, il est capable d'assumer l'aspect physique de la relation, aussi rédige-t-il un programme de liaisons romantiques comprenant un sous-programme dédié à Jenna. Il consacre à ces programmes une part considérable de ses ressources internes, mais Jenna se rend compte qu'il ne peut l'aimer ; elle met un terme à leur relation. Data se contente alors d'effacer le programme.

L'échec le plus tragique connu par Data concerne sa tentative d'avoir un enfant. Il se construit une fille, **Lal**, en dupliquant ses

propres réseaux neuraux. Lal ne vit que deux semaines, avant de mourir de pannes cérébrales en chaîne.

Nombre des erreurs de Data sont dues à un total manque d'expérience plutôt qu'à un défaut fondamental de sa programmation. À mesure qu'il va continuer d'évoluer, en observant ses compagnons, notamment, ses échecs se raréfieront probablement. Pour l'heure, ses efforts répétés semblent bien plus humains que ne l'aurait été une réussite immédiate dans la maîtrise des comportements des hommes.



★ **Excès de franchise**  
Sa programmation rend Data aussi incapable de mentir pour protéger ses collègues qu'il le serait de mentir pour leur nuire.

## TROP PARFAIT

### Erreur humaine

En 2364, Data trouve sur **Omicron Thêta** un androïde identique à lui-même, en pièces détachées ; une fois remonté, cet androïde déclare s'appeler « Lore », puis fait croire à Data qu'il représente l'aboutissement des travaux de leur créateur, le **Dr Noonien Soong**. Data ne serait qu'un prototype déficient, dépourvu des facultés affectives et du comportement humain de Lore. Ce dernier possède la capacité de mentir et de tromper pour son propre avantage. En réalité, Data n'a pas été pourvu de ces facultés pour éviter qu'il ne devienne comme Lore, démonté pour ces raisons. Les colons d'Omicron Thêta

ont estimé que le prototype Lore était trop dangereux car susceptible de se servir de ses facultés mentales et physiques supérieures pour accomplir ses désirs délétères.

La faille de Lore se retrouve dans l'histoire de l'humanité ; on peut la comparer avec celle des hommes améliorés par le génie génétique – l'excès de pouvoir corrompt, celui qui se trouve élevé au-dessus des autres cherche à les dominer.



▲ **Le frère**  
Data découvre son « frère » Lore démonté sur la planète Omicron Thêta.

▲ **Un air de famille**  
Data a été construit par le **Dr Noonien Soong** de manière à fonctionner en l'absence d'émotions et d'autres caractéristiques humaines car son « frère », le prototype Lore, créé pour être aussi humain que possible, s'est avéré instable.



# Rayna Kapec

Créée par l'immortel M. Flint pour soulager sa solitude, Rayna Kapec n'a pas conscience de sa véritable nature lorsqu'elle fait la rencontre du capitaine James Kirk et connaît pour la première fois de vraies émotions. Sa loquacité se partage alors entre ces deux hommes, avec des conséquences tragiques.

La jeune femme connue sous le nom de « **Rayna Kapec** » mène sa brève existence sur **Holberg 917G**, petite planète du système Oméga. Sa mort prématurée constitue l'illustration de la cruelle ironie du sort pour son seul compagnon, un homme quasi immortel du nom de **Flint**. Celui-ci a créé Rayna pour en faire sa compagne jusque dans l'éternité.

Les êtres artificiels sont rares, mais ils ont tous en commun d'être façonnés sur un modèle humain. Rayna Kapec ne fait pas exception : son créateur n'a pas voulu qu'elle imite simplement l'humanité, mais bien qu'elle devienne – par l'éducation et par l'expérience – pratiquement humaine. Pendant presque toute son existence, Rayna ignorera qu'elle est une créature artificielle.

## La compagne

Rayna est née du désir de Flint d'avoir une compagne. Par un caprice de la nature, Flint, né en Mésopotamie en 3834 av. J.-C., est quasiment immortel. Sa longévité lui est devenue pénible. Las des conflits inhérents à l'humanité,

ce riche personnage a fait l'acquisition de Holberg 917G afin de s'y retirer loin des désagréments de la vie sur Terre et de la compagnie des hommes. Désireux toutefois d'avoir une compagne (à laquelle il ne survivrait pas comme à tant d'autres), il a créé Rayna.

Rayna est en fait une succession d'androïdes culminant avec **Rayna 17**, la dernière et la plus réussie de la série. Savant, artiste et érudit de grand talent, M. Flint a conçu dans son laboratoire la belle androïde, qu'il a dotée d'une éducation complète.

L'intellect de Rayna surpasse jusqu'à celui du plus célèbre des fils de **Vulcain, Spock**. Elle s'intéresse notamment à la physique subdimensionnelle et à la densité des champs, ainsi qu'à leurs relations avec les phénomènes gravitationnels. Rayna veut tout étudier, tout savoir de l'Univers – toute entreprise moins ambitieuse est pour elle une trahison de l'intelligence.

Cette androïde possède l'équivalent de dix-sept diplômes universitaires dans des domaines scientifiques et artistiques. Flint a veillé à ce que son développement ne

## FICHE D'IDENTITÉ

**NOM :** Rayna Kapec

**FORME DE VIE :** androïde humanoïde

**SITUATION :** en passe de développer une capacité de pensée autonome

**CRÉATEUR :** M. Flint

**FONCTION :** conçue pour servir de compagne idéale à l'immortel Flint

**LIEU D'ORIGINE :** Holberg 917G, dans le système Oméga

**COMPÉTENCES :** En possession de l'équivalent de dix-sept diplômes universitaires, Rayna excelle dans la pratique de la danse et du billard comme dans l'art de la conversation.

**AUTRES RENSEIGNEMENTS :** Elle est la dix-septième tentative de création par M. Flint d'une compagne idéale.

**PREMIÈRE APPARITION :**

« Requiem pour Mathusalem » [ST : LSC]



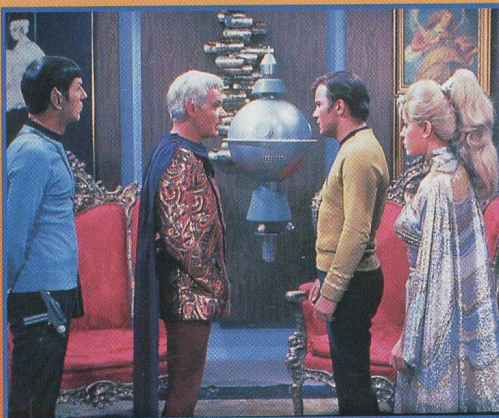
▲ Rayna Kapec semble être une belle et innocente jeune femme d'une remarquable intelligence, alors qu'elle est en fait une androïde créée par Flint qui a voulu se doter d'une compagne.

## ★ Premier contact

Rayna est ravie de rencontrer d'autres hommes – elle n'a jusqu'alors fréquenté que Flint.

## ★ Séduite

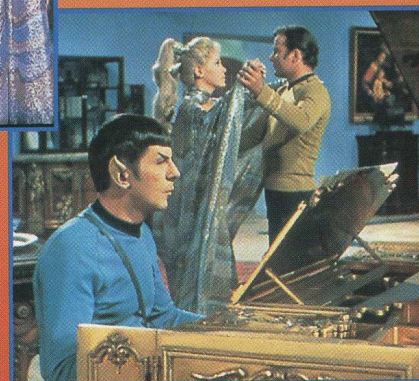
Rayna manifeste une incroyable capacité d'apprentissage de la danse. À mesure que la valse se prolonge, elle est de plus en plus attirée par Kirk et ses attentions.



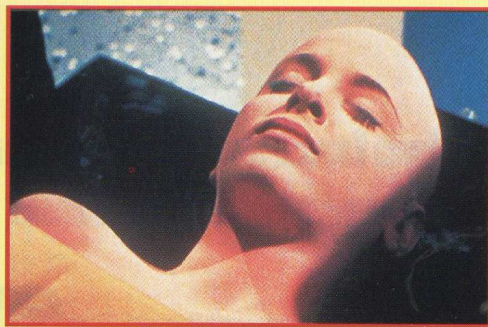
## UNE FEMME MODÈLE

### ★ Intelligente

Flint présente sa jeune amie à ses hôtes captivés. Merveilleusement versée dans les arts et les sciences, elle possède apparemment tous les talents.



# Rayna Kapec



## ★ La vérité éclate

**Kirk est stupéfait de découvrir qu'il y a eu d'autres Rayna dans le laboratoire de Flint; la jeune femme n'est pas un être humain, mais une créature androïde.**

« [Rayna] n'a pas eu assez de temps pour s'adapter aux terribles pouvoirs et contradictions de [ses] émotions neuves. »

— M. Spock au capitaine Kirk

concerne pas que son intellect, tout en estimant qu'il fallait avant tout cultiver celui-ci pour éviter les erreurs et le temps perdu à des activités inutiles. La puissance de son esprit permet notamment à Rayna de diriger à sa guise les robots de service également créés par Flint.

## ★ Faire face ?

**Rayna n'a pas le temps de s'adapter à ses nouvelles émotions et aux contradictions qu'elles déclenchent. Incapable de faire face à l'angoisse qui en découle, elle va succomber à ce bouleversement.**



Douce et aimable, Rayna possède la capacité d'interagir avec les seuls hôtes que Flint et elle aient jamais reçus : le capitaine James T. Kirk, le Dr Leonard McCoy et M. Spock de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*.

Elle est très douée pour la conversation, enseigne le billard à Kirk et valse à la perfection au son des compositions originales de Flint. Pourtant, la belle Rayna a des défauts qui l'empêchent de devenir la compagne dont Flint a rêvé. Elle est par exemple dépourvue de la capacité d'établir des émotions humaines profondes – à dire vrai, ses émotions et ses désirs vont demeurer à l'état de latence jusqu'au dernier jour de son existence ; il faudra pour les éveiller le stimulus de l'arrivée de l'*Enterprise* et du capitaine Kirk.

## Désirs naissants

Pleine de curiosité à l'égard des visiteurs, Rayna s'insurge contre Flint qui veut la tenir isolée d'eux. Elle l'implore de ne pas la priver d'une occasion aussi palpitante. Pour la première fois de son existence, elle formule des exigences. Elle se met

aussi à découvrir, avec ses émotions croissantes, un sens de sa propre individualité et de ses propres désirs.

Rayna découvre par hasard la vérité sur ses origines, en même temps qu'elle trouve l'amour ; elle comprend aussitôt la différence

fondamentale entre un androïde et un être humain. Alors que ses

## ★ Prototypes

**M. Flint a tenté à maintes reprises – au moins seize fois avant l'actuelle incarnation de Rayna – de se fabriquer une compagne. Rayna elle-même, qui n'a jamais eu le droit de pénétrer dans le laboratoire, ignore ses origines.**

émotions l'élèvent précisément au niveau d'une femme, elle se rend soudain compte qu'elle peut maîtriser son destin. Kirk, témoin de cette transformation, déclare à Flint que Rayna devrait pouvoir faire ses propres choix.

## L'éveil des émotions

Le Dr Leonard McCoy constate que toutes les émotions sont en jeu dans le nouveau comportement de Rayna. Malheureusement, cet afflux d'émotions submerge l'androïde, qui finira par en mourir.

Rayna ne parvient pas à assumer ce trop-plein de sentiments. Pour la première fois, elle saisit ce qu'est la solitude. Elle éprouve de grandes difficultés à faire la différence entre ses sentiments amoureux pour Kirk et son amour « familial » pour son mentor Flint. Elle voit la douleur qu'elle cause aux deux hommes par son amour à leur égard.

Elle sort pour la première fois de l'isolement imposé par son statut d'androïde et se trouve confrontée à un avenir dans lequel elle pourra faire l'expérience des conséquences tant positives que négatives des interactions humaines.

M. Flint cherchait à protéger et à isoler Rayna de l'égoïsme et de la brutalité inhérents à la communauté des hommes, et pourtant c'est l'amour – ce que l'humanité a de mieux à offrir – qui signera sa perte.

Comme le fait remarquer Spock, qui comprend fort bien la difficulté d'assumer les émotions humaines : « Les joies de l'amour l'ont rendue humaine et les affres de l'amour l'ont détruite. »

## AMOUR À MORT

### Déchirée

**Le capitaine Kirk est captivé par la belle et talentueuse Rayna, sans se douter qu'elle est une androïde. Pour sa part, elle s'intéresse fort au capitaine ; intrigué par sa réaction, M. Flint les encourage à danser ensemble. Les attentions romantiques de Kirk suscitent chez Rayna de nouveaux sentiments qui l'étonnent et l'effraient. Elle retourne les attentions de Kirk et, pour la première**

**fois, éprouve de puissants sentiments à l'égard de Flint, en qui elle voit le plus sage, le plus gentil et le plus sage des hommes de la Galaxie. Flint espérait précisément que Kirk éveillerait en elle des émotions dont il pourrait tirer parti, mais il n'avait pas prévu, qu'incapable d'assumer la perspective de blesser l'un ou l'autre des deux hommes qu'elle aime, la séduisante Rayna allait « mourir ».**



### ▶ Parfaite

**Flint a créé en la charmante Rayna Kapec sa compagne idéale : belle, intelligente et immortelle. Il ne lui manque que la faculté de payer son amour de retour.**

### ▶ L'éveil

**Rayna peine à comprendre ses émotions éveillées par Kirk et se trouve submergée par l'impossibilité de choisir entre le capitaine et son créateur.**

