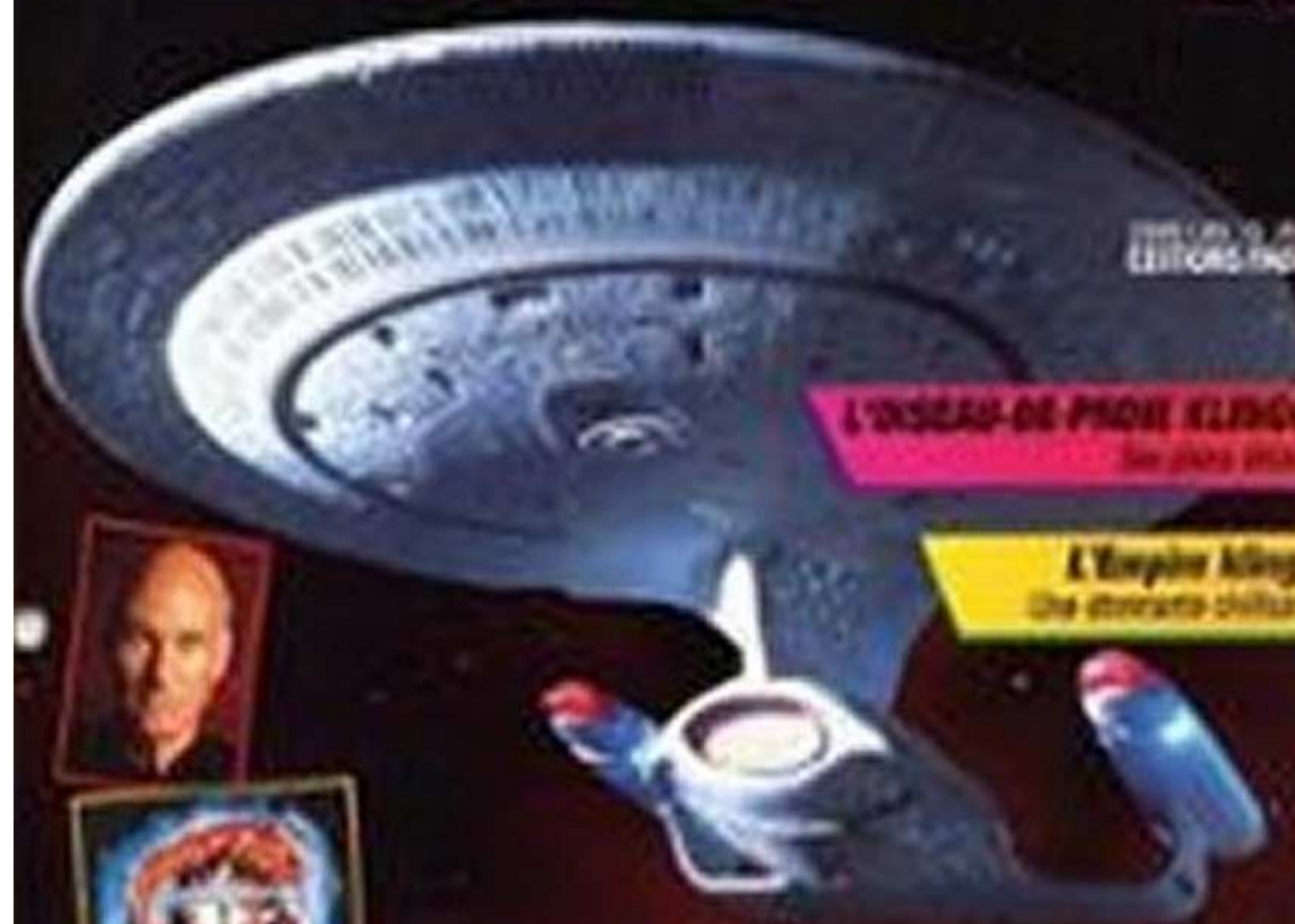


STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 30 ans
EDITIONS FRANCE

L'ORDRE DE PROIE KLINGON

Les plus grands

L'Empire Klingon

Le dernier chapitre

Le développement des Klingons

depuis toujours

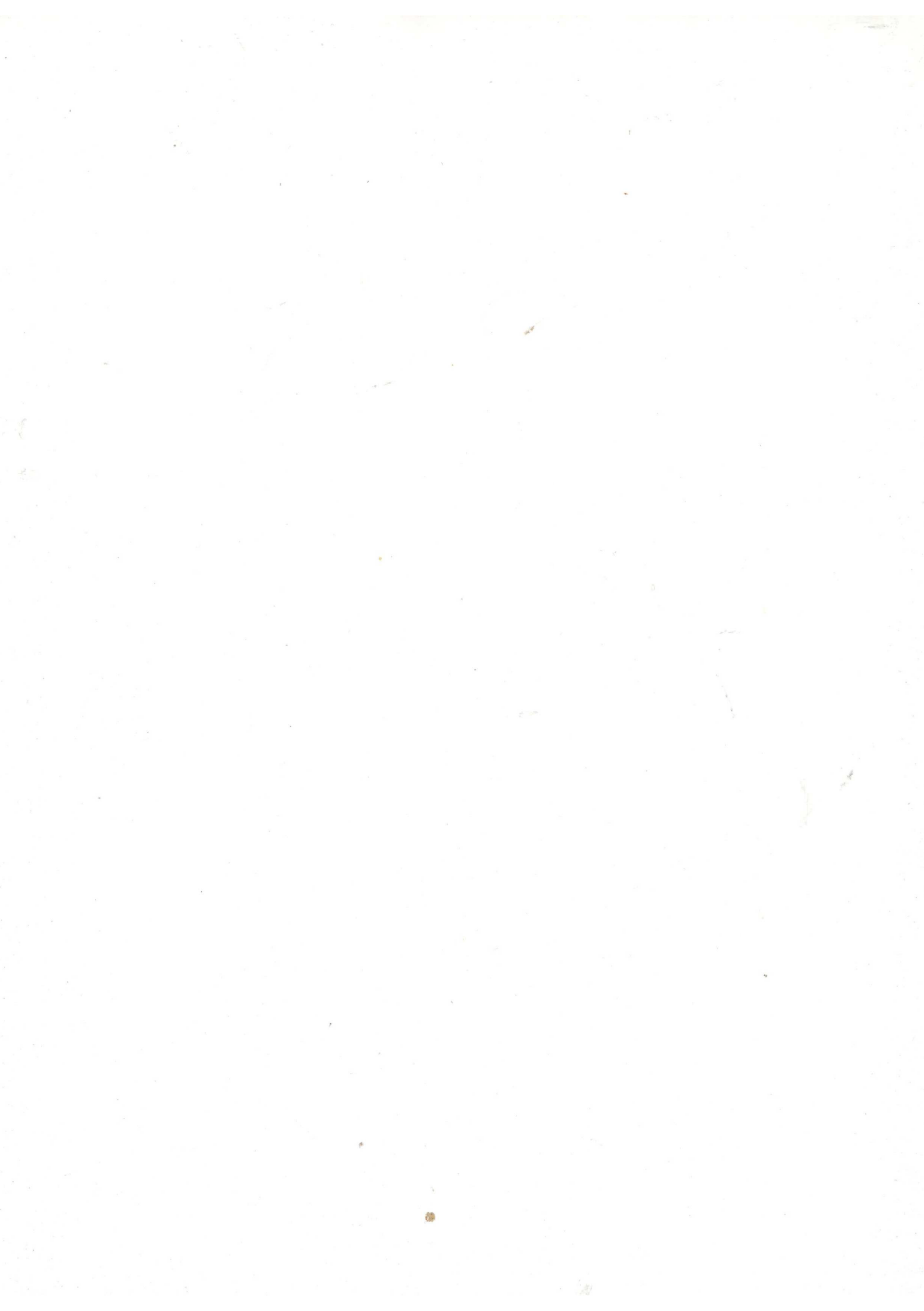
STAR TREK en 3D de temps

La 3D est interactive

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

Les détails pour les intimes

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire





DOSSIER 56 LES CRÉATIONS DU HOLODECK

Le docteur holographique

Le médecin de bord de l'*U.S.S. Voyager* n'est pas un être humain, mais un programme holographique extrêmement élaboré contenant le savoir médical collectif de trois mille cultures, dont le comportement envers les malades laisse toutefois à désirer.

- AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...**
- 2 Le Professeur Moriarty
 - 3 Le Programme Dixon Hill
 - 4 Minuet
 - 5 Les partenaires de poker de Data
 - 6 Les créations de Reg Barclay
- AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...**
- U.S.S. VOYAGER**
 NCC-74656 Dossier 29
 Holodecks Dossier 59
 STAR TREK : VOYAGER .. Dossier 71

Lorsque l'*U.S.S. Voyager NCC-74656* est entraîné dans le **quadrant Delta**, l'une des premières pertes est celle du médecin de bord. Fort heureusement, l'**infirmerie** est pourvue du nouveau **programme holographique médical d'urgence**, qui représente le dernier espoir de guérison pour l'équipage.

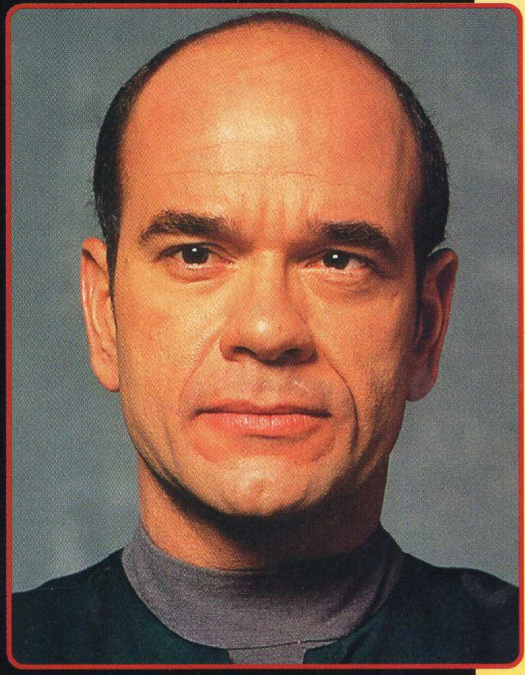
Le « **Docteur** » est activé à la date stellaire 48308; dès lors, son rôle est crucial, et il deviendra un membre à part entière de l'équipage. Son objectif majeur est de remplir les fonctions médicales d'urgence à bord de *Voyager*, mais le programme lui permet d'« évoluer » et d'« apprendre » au gré des expériences.

Le Docteur a été conçu par **Starfleet**, dans un laboratoire de la **station Jupiter**, comme complément du médecin de bord. Le principal concepteur du programme holographique médical d'urgence, le **docteur Lewis Zimmerman**, avait dans son équipe le **lieutenant Reginald Barclay**, chargé de tester les compétences du Docteur en matière de relations interpersonnelles... ce qui explique nombre des excentricités du Docteur.

Docteur 3-D
 Projection en 3 dimensions de lumière et d'énergie, le Docteur a ses limites: comme il est littéralement constitué d'une projection de photons dont la cohésion est assurée par des champs de force, il ne peut exister dans les endroits du vaisseau qui,

FICHE D'IDENTITÉ

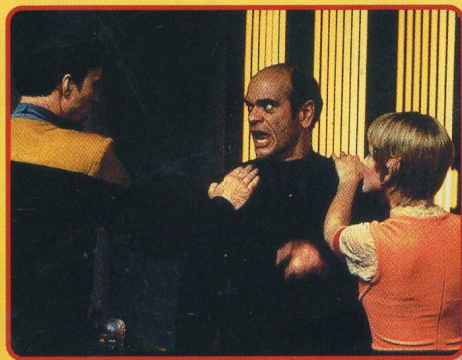
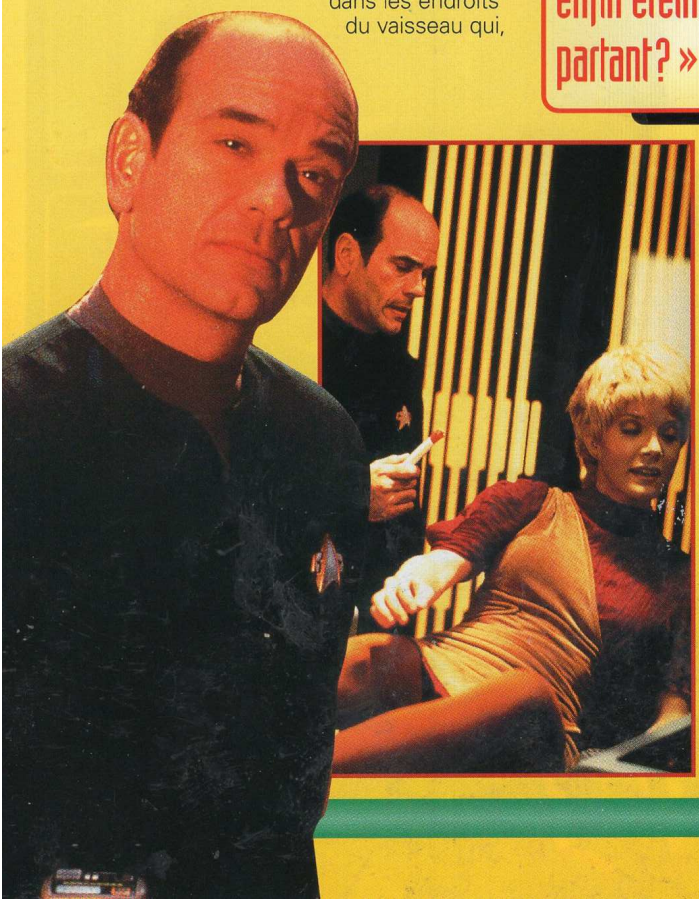
NOM : Indéterminé
FORME DE VIE : Image holographique
STATUT : Être sensible
CRÉATEUR : Dr Lewis Zimmerman
OPÉRATIONNEL À PARTIR DE : 2371
FONCTION : Médecin des urgences du vaisseau
PROGÉNITURE : Inconnue
FRATRIE : Inconnue, mais d'autres versions de ce programme sont utilisées dans divers vaisseaux de Starfleet.
MEILLEURE AMIE : Kes
PREMIÈRE APPARITION : « Le Pourvoyeur »



« Mais est-ce que quelqu'un va enfin éteindre ce programme en partant? »
 — Le Docteur

▲ Fort des connaissances cumulées de centaines de médecins de Starfleet, le programme holographique médical d'urgence est susceptible d'apporter une aide précieuse dans presque toutes les situations.

★ C'est l'heure de la piqûre!
 Outre les procédures d'urgence, le docteur holographique applique des traitements de routine.



★ Ne me touchez pas!
 La « santé mentale » du Docteur est mise en question, quand un programme dégradé conduit Barclay et Kes à le convaincre qu'il est le « vrai » Lewis Zimmerman.

★ Ça ne fait pas mal!
 Le traitement de Kes par le programme EMH-1 est la première étape de l'amitié qui l'unira au Docteur.



Le docteur holographique

contrairement à l'infirmier et aux **holodecks**, ne possèdent pas de holo-émetteurs.

Il n'en est pas moins une simulation informatique incroyablement perfectionnée, à programme adaptable et évolutif. Son système d'imagerie s'améliore fréquemment, et il accomplit la multitude de manœuvres tactiles délicates qu'exigent toutes sortes de procédures chirurgicales complexes. De plus, il est doué de sensibilité, ce qui n'est pas le cas de la plupart des programmes holographiques.

Enfin accepté

En tant que non-humain dans un rôle humain, le Docteur a eu des difficultés d'assimilation au sein de l'équipage de *Voyager*. L'**Ocampane Kes** compatit et l'exhorte à faire valoir son droit à être impliqué dans la vie quotidienne du vaisseau ; elle l'encourage aussi à se trouver un nom.

Le Docteur est finalement accepté en tant que membre de l'équipage, pour avoir sauvé l'enseigne **Harry Kim**, le commandeur **Chakotay** et le lieutenant commandant **Tuvok** des griffes d'un étrange être d'énergie qui prend possession des holodecks.

Une sensibilité humaine

Le programme du Docteur le rend capable de s'adapter aux sensibilités humaines. Mis au défi d'améliorer ses rapports avec les malades, le Docteur se programme de lui-même pour être malade pendant 24 heures ; toutefois, le fait de savoir qu'il sera rétabli à un moment prédéterminé annihile l'efficacité de l'exercice.

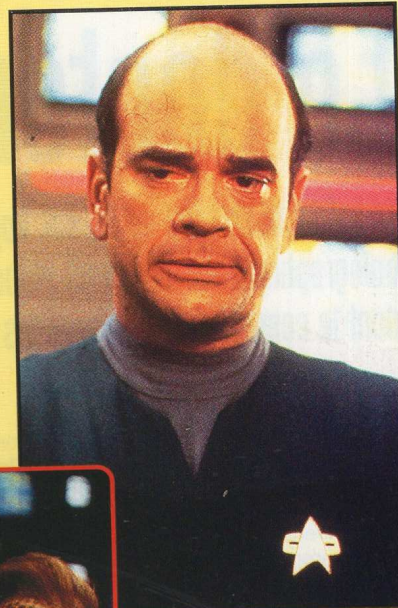
À son insu, Kes prolonge sa maladie de plusieurs heures. C'est alors seulement que le docteur perçoit toute la valeur d'un comportement amical et d'une voix apaisante.

Il est aussi capable de tomber amoureux. Une **Vidiiane** très malade est téléportée à bord ; le Docteur crée un double holographique sain pour que l'esprit de sa patiente y réside tandis qu'il essaie de soigner son corps. Elle apprécie l'intelligence et l'humour du praticien ; lui, il aime sa douceur et son honnêteté. Quand elle décide de laisser son corps mourir plutôt que de risquer

la perte de l'amour du Docteur en raison de sa maladie, il la convainc que c'est de son âme qu'il s'est épris. Ils passent deux semaines ensemble, à danser sur le holodeck dans un nouveau programme appelé « Docteur-Alpha-Programme de danse ».

★ Les premiers pas

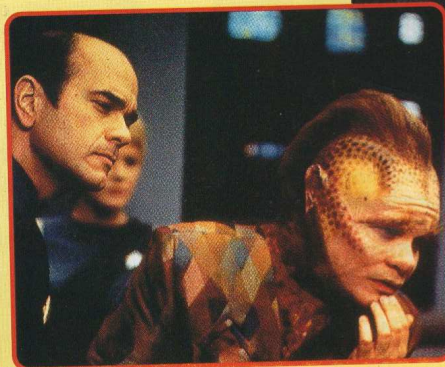
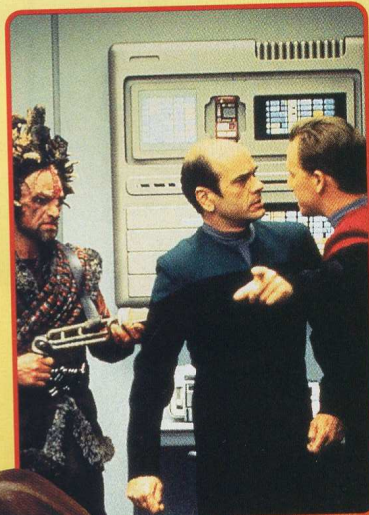
Lorsqu'il est activé à bord de l'**U.S.S. VOYAGEUR**, le programme holographique médical d'urgence n'est pas conçu pour faire preuve d'un comportement impeccable envers les malades.



LE DOC EN ACTION

★ Un comportement courageux

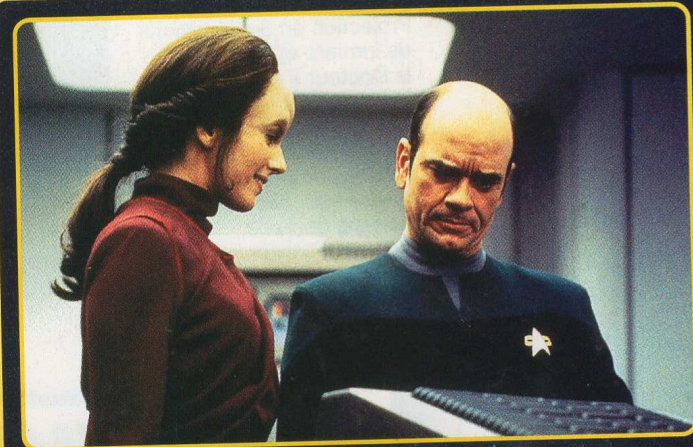
Le courage du Docteur est mis à l'épreuve quand il affronte **Paris** et un **Kazon** armé, lors d'un dysfonctionnement du holodeck.



★ Neelix

Neelix est dans la situation enviable d'avoir des relations amoureuses avec la jolie **Kes**, laquelle est pour le Docteur une véritable amie.

LE DOC ET LES FEMMES



★ Mari et femme?

Le holodeck fait des siennes, et l'affection croissante du Docteur pour **Kes** quitte les sentiers bien balisés d'une relation platonique.

▲ Simple vérification

Le Docteur en apprend sans cesse davantage sur les sentiments ; **Danara Pel** découvre qu'elle le porte dans son cœur.



▲ Courtisée

Grâce au programme holographique de **Paris**, le Docteur explore avec **Danara Pel** les vieux rituels amoureux des humains, sur **Mars**, au volant d'une **Chevrolet** modèle 1957.

◀ Un amour de docteur

Lorsque le Docteur part pour la première fois en mission d'exploration au sein du holoprogramme « **Beowulf** » de **Kim**, il ne s'attend pas à vivre une idylle.



Les modifications du HMU

Depuis la mort du personnel médical de l'*U.S.S. Voyager NCC-74656*, le HMU constitue le seul soutien médical dont dispose l'équipage égaré dans le cosmos. Des modifications de grande ampleur élargissent son champ de compétences, bien au-delà de sa programmation initiale.

Le **Hologramme médical d'urgence (HMU)** – encore appelé Programme holographique médical d'urgence (PHMU) – a été conçu pour apporter au personnel médical de *Starfleet* une aide à court terme, dans des situations d'urgence, et non pour être la seule ressource médicale à long terme d'un vaisseau, ce qu'il est pourtant devenu à bord de l'*U.S.S. Voyager NCC-74656*.

Appelé à opérer en tant que médecin du bord et de la mission, le HMU de *Voyager* doit en permanence dépasser les limites de sa programmation initiale. Pourvu d'une matrice adaptative, il est capable de croître et d'évoluer à la manière d'un être humain. Des modifications apportées chaque fois que la nécessité s'en fait sentir permettent d'optimiser ses

performances dans ces circonstances difficiles. En outre, au fil de l'évolution de sa « personnalité », le HMU devient capable de se modifier lui-même pour améliorer son fonctionnement général et sa compréhension des êtres vivants à qui il prodigue des soins.

Autodétermination

L'une des premières modifications, apportée par le **capitaine Janeway**, consiste à donner au HMU le contrôle de sa propre séquence de désactivation. En tant qu'« être doué de sensibilité », celui-ci ressent fort mal le fait que certains membres d'équipage le traitent comme n'importe quel programme informatique inanimé. La possibilité de contrôler son propre « bouton marche/arrêt » lui procure une indépendance nouvelle et lui évite de se retrouver inoccupé

lorsque des membres d'équipage négligents quittent l'infirmerie sans le désactiver. Cette autonomie accrue contribue à ce que les autres considèrent le **Docteur** comme une personne plutôt que comme un simple programme.

Conçu à l'origine pour être employé uniquement à l'infirmerie, le HMU peut aussi se manifester en tout lieu où se trouvent des projecteurs holographiques, ce grâce à des modifications portant sur les protocoles de traitement des données.

Lors des premiers essais toutefois, le Docteur apparaît minuscule. Pour sa première sortie hors de l'infirmerie, le Docteur effectue une mission dans le **holodeck** de *Voyager*, où ont disparu plusieurs membres d'équipage. Une fois

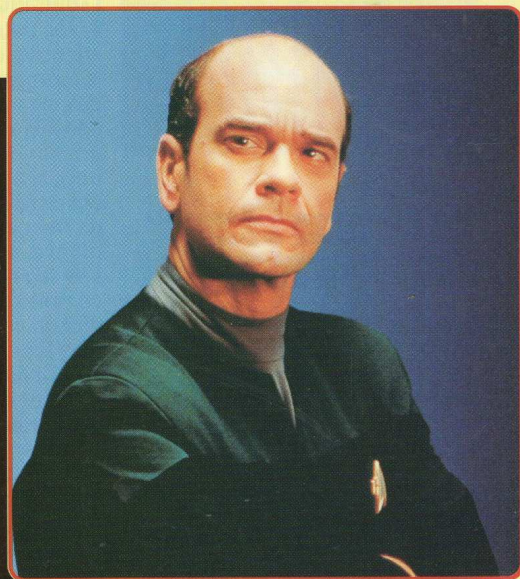
Modifications du HMU

DATE STELLAIRE 48375.6 : Activation du HMU à bord de l'*U.S.S. Voyager*.

DATE STELLAIRE 48579.4 : Programme modifié pour permettre une activation ou une désactivation autonome du programme.

DATE STELLAIRE 48693.2 : Le HMU est pour la première fois projeté dans un autre environnement holographique, le holodeck.

LE PASSÉ — 1996 : Henry Starling fournit un holoémetteur portable permettant la projection du HMU en tout lieu, à bord du vaisseau comme à l'extérieur.



▲ Dès sa mise en marche, le HMU de l'*U.S.S. VOYAGER* est appelé à effectuer des tâches qui vont bien au-delà des paramètres initiaux de sa programmation. Depuis lors, maintes autres modifications ont été apportées.

« Je peux entamer ma nouvelle carrière en tant que tricordeur. »

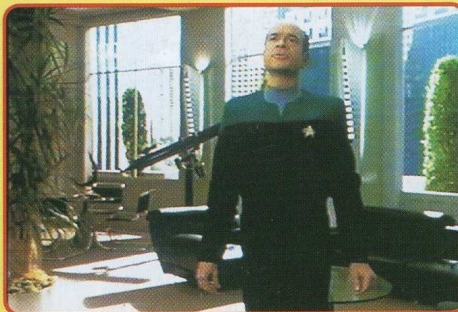
— Le Docteur

UNE HOLO-AVENTURE



★ Dans le holodeck

L'une des premières aventures du Docteur hors de l'infirmerie a lieu dans le holodeck, dans le cadre d'une reconstitution de la légende de *Beowulf*. Ses « collègues » ayant été transformés en énergie et pris au piège du programme, il est envoyé à la rescousse. Étant lui-même constitué d'énergie, il ne risque rien.

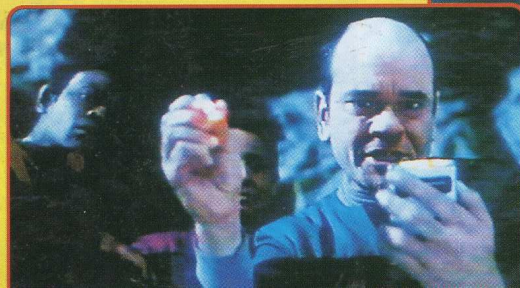


★ Liberté de mouvements

Henry Starling procure au Docteur un holoémetteur portable (au bras) qui lui permet de se déplacer librement à bord et hors du vaisseau.

★ Enlevé!

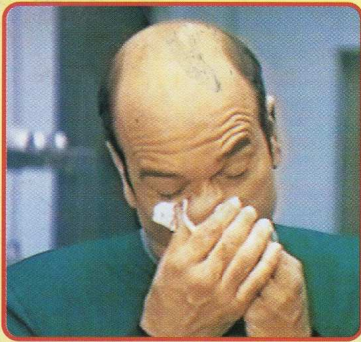
L'*U.S.S. VOYAGER* s'est rendu dans le passé. L'homme d'affaires Henry Starling décharge le programme HMU pour le charger et le faire fonctionner dans son propre bureau.



★ Des ennuis

Désormais capable de quitter le vaisseau, le Docteur est fréquemment confronté à des périls en tout genre. Il apprécie cependant cette liberté.

Les modifications du HMU



★ Malade

Accusé de manquer d'empathie avec ses patients, le Docteur décide de découvrir ce que cela fait d'être malade.

sur place, il établit le contact avec un être **photonique** et négocie avec succès leur libération. Cela lui vaut les félicitations officielles du capitaine Janeway. Le Docteur a accompli ses premiers pas sur la voie de modifications plus importantes, qui amélioreront grandement sa mobilité et ses capacités d'évolution. Grâce à l'installation d'appareils de projection holographique dans tout le vaisseau, le Docteur pourra apparaître dans bien d'autres secteurs clés.

L'une des conséquences négatives du fait que le HMU ait été conçu pour un usage à court terme est que tout emploi prolongé augmente les risques de panne. Dans des conditions normales, les techniciens de

Starfleet pourraient régler le problème lors des opérations de maintenance régulières à bord de n'importe quelle base stellaire, mais la situation de *Voyager* interdit évidemment de telles révisions.

Problèmes

Après deux ans d'utilisation intensive et maintes modifications, la mémoire du Docteur présente des signes de dégradation. On découvre que le programme est victime d'une panne en cascade, trouble à aggravation progressive qui provoque une fragmentation de mémoire de niveau 4. Dans un premier temps, la seule solution envisagée est une réinitialisation complète du HMU ; cette procédure aurait pour effet d'effacer toutes les expériences et l'évolution personnelle du Docteur depuis son activation. Le **lieutenant B'Elanna Torres** découvre une autre solution en faisant tourner un programme de diagnostic inspiré du **docteur Lewis Zimmerman**, créateur du HMU et modèle tant physique qu'intellectuel du Docteur de *Voyager*. Au terme d'une procédure expérimentale fort risquée, la matrice du programme de diagnostic est appliquée sur le programme défectueux du Docteur : cette « greffe » de circuits remet le HMU en parfait état de fonctionnement.

Dans le but d'accroître son potentiel d'évolution personnelle, le Docteur incorpore

à son programme plusieurs personnalités. Les résultats seront désastreux ! À partir de diverses simulations du holodeck, il décharge des schémas comportementaux fondés sur les traits de caractère de plusieurs dizaines de grands personnages, dont Socrate, Léonard de Vinci, Byron, Marie Curie et **T'Pol**, de **Vulcain**. Les liaisons entre ces différentes personnalités vont créer une dangereuse instabilité. La face noire de ces puissantes individualités commence à prendre le contrôle du HMU, créant ainsi une nouvelle personnalité qui intègre les aspects négatifs de tous ces grands personnages. Fort heureusement, B'Elanna parviendra à effacer ces aberrations. Cette tentative avortée d'amélioration de soi n'amoindrit en rien le désir qu'a le Docteur de repousser les limites de son existence holographique.

L'une des modifications les plus importantes du HMU intervient lors du séjour de *Voyager* sur la Terre du **xx^e siècle**, grâce à une technologie avancée provenant d'un vaisseau spatio-temporel de Starfleet construit au **xx^e siècle** ; le HMU se trouve doté d'un petit appareil portatif qui lui permet de se manifester partout où il le souhaite. Cet émetteur holographique mobile et autonome lui apporte en effet une totale liberté de mouvements.

Le Docteur a enfin la possibilité d'explorer des lieux variés, à bord



★ Idylle

Certains changements semblent se produire au fil du temps, sans reprogrammation délibérée : ainsi en est-il de la faculté de tomber amoureux.

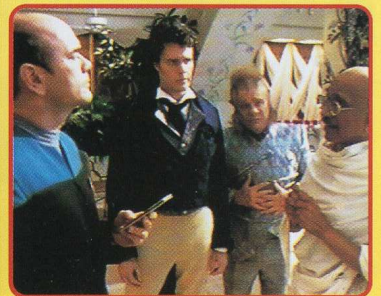


★ Chevelu

Dans un avenir parallèle dont Kes fait l'expérience, le Docteur a choisi de modifier son apparence physique en se dotant de cheveux.

du vaisseau comme au dehors, ainsi que d'observer et de participer à des activités susceptibles de contribuer à sa recherche d'évolution personnelle.

La fréquence et les résultats parfois imprévisibles des modifications du HMU imposent au lieutenant Torres de procéder à des vérifications régulières de ce programme, pour veiller notamment à ce qu'il puisse continuer à progresser en tant qu'être doué de sensibilité, sans que ne se déclare une périlleuse instabilité. Dans l'ensemble cependant, et au fil du temps, les inconvénients liés à la présence à bord d'un simple médecin holographique tendent à disparaître.



★ Personnages historiques

Pour enrichir sa personnalité, le Docteur intègre à son programme des traits de caractère de grands personnages, mais il hérite aussi des aspects les moins reluisants de leur être.

APPRENTISSAGE DE L'EMPATHIE

En famille

Le Docteur se persuade qu'une famille est un élément indispensable au bon développement des êtres biologiques. Il décide donc de se doter d'une femme et d'enfants holographiques. La vision qu'il a de la famille est trop idéale pour être vraie, aussi B'Elanna Torres modifie-t-elle le programme pour qu'il reflète plus fidèlement la réalité. L'implication affective du Docteur devient alors plus forte. Lorsque sa « fille » est grièvement blessée, il préfère mettre fin au programme plutôt que d'affronter une issue qui s'annonce tragique. Il lui faudra pourtant revenir pour mener cette expérience à son terme et se rendre compte que la perte et le chagrin sont des éléments majeurs de la construction de l'individu.



▲ Dîner en famille

L'idée que se fait le Docteur de la vie de famille n'est guère réaliste. Sa jolie femme est un cordon bleu, et ses enfants parfaitement bien élevés s'intéressent davantage à leurs devoirs scolaires qu'aux jeux agités.



◀ Tragédie

La fille du Docteur est gravement blessée, et l'on ne peut rien pour la sauver. Le Docteur en tirera une leçon au sujet de la perte, émotion dont chacun à bord de l'U.S.S. VOYAGER a fait l'expérience.

▲ Un père mécontent

B'Elanna a reprogrammé la famille pour plus de réalisme. Le Docteur n'apprécie guère les turbulents amis klingons de son fils : il préférerait le voir fréquenter de paisibles Vulcains.



Le professeur Moriarty

Les personnages des holoprogrammes donnent l'impression d'être vivants et intelligents, mais ce ne sont que des simulations. Une exception cependant : le Pr James Moriarty, qui fait croire à l'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* qu'il peut exister en dehors du holodeck.

Le holopersonnage du Pr James Moriarty, créé en 2365 dans un holodeck de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, est inspiré du gremlin imaginé par un écrivain terrien des XIX^e-XX^e siècles, du nom de sir Arthur Conan Doyle. Il est programmé en tant qu'adversaire du lieutenant-commander Data dans son interprétation du célèbre détective Sherlock Holmes.

Conscience de soi

Moriarty mesure 1,80 m ; ses longs cheveux blonds commencent à grisonner. Il est élégamment vêtu à la manière des gentlemen de l'ère victorienne. De prime abord, Moriarty ne semble pas différent des autres simulations du holodeck, mais les événements vont le transformer de manière inattendue.

Peu après le début de l'aventure de Data dans le holodeck, il apparaît que sa mémoire d'androïde lui permet de se jouer de toute énigme holmesienne créée par l'ordinateur. Dans le but de corser la difficulté, Geordi La Forge fait en sorte que l'ordinateur de l'*Enterprise* dote Data d'un adversaire capable de le vaincre. Le Pr Moriarty se trouve bientôt pourvu d'une

intelligence si grande que le personnage acquiert une conscience de soi. Moriarty est tout d'abord perplexe face à ses nouvelles facultés. Voyant La Forge actionner les commandes du holodeck, il se met à résoudre le mystère de sa création. Il appelle lui-même l'arche ; stupéfait de la technologie avancée qui surgit devant lui, Moriarty accède à l'ordinateur central de l'*Enterprise* et entreprend d'absorber l'immense quantité d'informations qu'il recèle.

Pour mieux maîtriser son environnement, Moriarty enlève le Dr Katherine Pulaski, qui prend part elle aussi à l'aventure holmesienne de Data. Il l'entraîne dans son laboratoire secret au cœur des docks de Londres et commence à interroger sa prisonnière pour en savoir plus sur lui-même.

Un être sensible

À mesure que sa conscience s'accroît, Moriarty perd certains des traits maléfiques de son personnage de fiction. Il a des visions d'un vaisseau géant et esquisse une image de l'*Enterprise* – jamais un personnage holographique n'a manifesté un tel niveau de conscience.

Au moyen des connaissances tirées de l'ordinateur, Moriarty tente de prendre le contrôle de l'*Enterprise*. Il construit une machine affectant l'attitude et la stabilisation du vaisseau, qu'il secoue pour attirer l'attention du capitaine Jean-Luc Picard. Moriarty modifie aussi le programme du holodeck pour essayer de gagner le monde « réel ».

Jean-Luc Picard rend visite à Moriarty dans son laboratoire ; l'hologramme lui fait part de son désir de s'affranchir des limites du holodeck. Le capitaine explique à Moriarty qu'il n'est qu'une créature d'holomatère ; s'il quittait le holodeck, sa forme perdrait toute cohésion. Il propose une alternative : Moriarty sera sauvegardé dans l'ordinateur de l'*Enterprise* dans une mémoire protégée, jusqu'à ce que la technologie lui permette de quitter le holodeck. Moriarty accepte. Il va rester stocké pendant environ quatre années ; on apprendra plus tard que, pendant cette période, il a eu de brefs flashes de conscience, alors même que le programme était censé rester inactif.

En 2369, le Pr Moriarty est inopinément réactivé alors que le lieutenant Reginald Barclay essaie

de réparer une panne du Holodeck 3. Furieux d'apprendre qu'il a passé quatre ans en mémoire sans qu'aucun progrès ait été accompli vers la transformation de l'holomatère en matière réelle, Moriarty réitère sa volonté de vivre et, à la grande stupéfaction de l'équipage, quitte le holodeck pour entrer dans le monde réel. Des scannages médicaux révèlent que Moriarty est bien un être biologique, à l'ADN légèrement altéré. Moriarty est émerveillé de se trouver à bord d'un vaisseau spatial. Il assure à Picard qu'il n'est plus le gremlin de la fiction et n'a aucune visée criminelle.

On apprend qu'il est épris de la comtesse Regina Barthalomew, autre personnage des romans d'Arthur Conan Doyle. Moriarty tente de persuader Picard de la faire sortir du holodeck ; devant le refus du capitaine, Moriarty s'arrange pour obtenir les codes de commandement et prend le contrôle de l'*Enterprise*.

Stratagème

On découvrira qu'en fait Moriarty n'a jamais quitté le holodeck, mais qu'il se sert de sa connaissance de l'ordinateur de l'*U.S.S. Enterprise* pour façonner

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

L'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D*Dossier 25
 SYSTÈMES DIVERSDossier 59
 STAR TREK : LA NOUVELLE GÉNÉRATIONDossier 69



★ Génie criminel

Le Moriarty holographique est aussi rusé que son homologue littéraire. Picard est contraint de traiter avec le professeur.

une simulation du vaisseau. Il espère ainsi amener Data, Picard et Barclay à trouver un moyen pour que Regina et lui-même existent en dehors du holodeck.

Moriarty sera trompé par son propre stratagème. Picard et ses officiers se servent du holodeck du faux *Enterprise* pour créer une autre simulation : Moriarty et la comtesse, qui croient avoir quitté le holodeck, embarquent à bord d'une navette et partent explorer la Galaxie. Moriarty abandonne le contrôle de l'*Enterprise*. Il ne se rend pas compte qu'ils n'existent que dans une galaxie holographique, dans un holodeck créé au sein d'un module informatique placé dans un magnificateur contenant suffisamment de mémoire pour que le couple dispose d'assez d'expériences pour toute leur vie – une vie qu'ils vont mener sans jamais savoir qu'il s'agit d'une simulation.

★ Retour à la vie

En 2369, le lieutenant Reginald Barclay réactive par inadvertance le professeur Moriarty en essayant de réparer le holodeck.

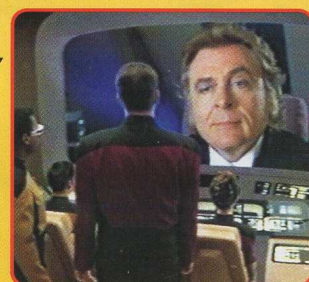


★ Hors du holodeck

À la stupéfaction du capitaine Jean-Luc Picard, le professeur Moriarty sort du holodeck et s'avance dans un couloir.

★ Les deux font la paire

Moriarty et sa compagne holographique, la comtesse Regina Barthalomew, convainquent William Riker de leur confier une navette.



★ Mondes étranges

L'équipage parvient à faire croire à Moriarty qu'il est parti explorer la Galaxie avec Regina.



L'hologramme « Dixon Hill »

Les aventures holographiques de Dixon Hill ont pour cadre le San Francisco du milieu du xx^e siècle. Les fans de polars tels que le capitaine Jean-Luc Picard peuvent devenir « Dix », s'imprégner d'une atmosphère glauque à souhait, se colleter avec des seconds rôles holographiques et même résoudre des énigmes.

Dixon Hill, détective privé, apparaît dans une revue de nouvelles policières, « **Amazing Detective Stories** », publiée sur Terre en 1934. Dans les deux décennies qui suivent, Hill est le héros de maintes aventures dont la popularité perdure jusqu'au xxiv^e siècle, époque à laquelle les fans comme le capitaine Jean-

Luc Picard ont la possibilité de vivre ces aventures dans le holodeck.

Un monde virtuel

Le détective opère à partir d'un petit bureau encombré où sa secrétaire Madeline attend les clients en se faisant les ongles, répond au téléphone et prend les messages avant de sortir avec son petit copain. Derrière sa porte sur

laquelle on lit l'inscription « Private », Dixon Hill se tient le plus souvent assis, les pieds sur le bureau. Sa vocation de détective privé n'a pas apporté la fortune à Hill, régulièrement menacé d'expulsion par son propriétaire. Madeline ne touche pas toujours sa paie.

Mais il arrive que la chance tourne. Quand une jeune femme fort en vue, Mrs. Arthur Clinton Bradley, vient trouver Hill pour lui demander de l'aider à découvrir qui veut la tuer, Dixon Hill demande ses habitués « vingt dollars plus les frais » ; sur ce, Mrs. Bradley sort un billet de cent dollars en guise d'avance et le glisse sous la chemise de Hill.

Dixon accepte parfois des affaires de clients louches. Les policiers – même ceux dont il se dit l'ami – n'apprécient guère de le voir travailler pour des hommes tels que Cyrus Redblock, figure

de la pègre dont l'apparente courtoisie cache mal une cruauté sanguinaire.

En revanche, son témoignage (ainsi que celui de son ami, le barman

Rex), permet de coffrer le gangster Jimmy Cuzzo pour le meurtre de Marty O'Fallon.

Relations utiles

Comme tout détective privé, Hill a ses sources, dont le marchand de journaux du coin, et bien sûr Rex. Hill compte aussi parmi ses informateurs le gangster Nicky le Nez et des policiers de San Francisco. L'un d'eux, McNary, invite Hill à dîner chez lui avec sa femme Sharon et leurs enfants ; plus tard, il arrive au bureau de Hill avec une bouteille de vin au moment même où Cyrus Redblock menace le détective.

La violence est présente dans la majorité des affaires traitées par Dixon Hill ; les clients qui viennent frapper à sa porte sont souvent armés. Dixon n'est toutefois pas un

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

L.U.S.S. ENTERPRISE

NCC-1701-DDossier 25

SYSTÈMES DIVERSDossier 59

STAR TREK: LA NOUVELLE GÉNÉRATIONDossier 69



★ Informateurs

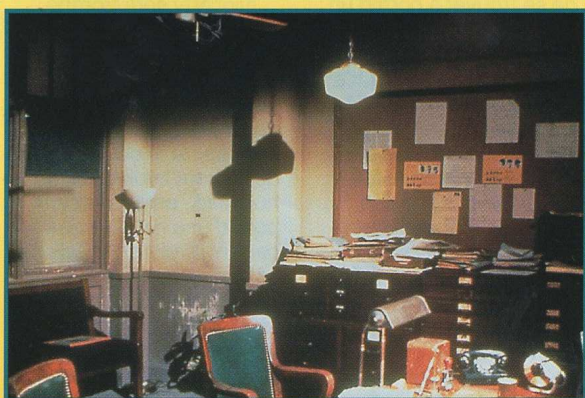
Dixon a quelques amis (dont le marchand de journaux) qui le tiennent au courant des rumeurs circulant dans le quartier.

adepte du revolver. C'est sa secrétaire qui détient son arme, et elle doit fréquemment lui faire penser à la prendre quand il se rend dans des lieux dangereux. Mais lorsque l'usage d'une arme devient nécessaire, Hill vise juste.

Dixon Hill est un buveur de whisky sec, qui par ailleurs ne déteste pas le jeu : en 2364, quand Picard pénètre dans le holodeck en uniforme rouge de Starfleet, Madeline pense qu'il a perdu un pari et qu'il a dû se vêtir en chasseur de l'hôtel Fairmont.

L'aura de mystère propre au polar conserve tout son attrait au xxiv^e siècle. Le capitaine Picard en est particulièrement friand.

LE BUREAU DE DIXON



★ Un bureau miteux

Les clients qui souhaitent louer les services de Dixon Hill trouvent son bureau au bout d'un couloir décrépi. Son nom est peint sur la porte de la pièce 312.

★ Soupçons

Hill n'est pas toujours en odeur de sainteté auprès de la police. Son ami McNary lui-même le soupçonne d'être à l'origine d'une part de la violence qui l'entoure.



★ Expérience

Guinan tente de comprendre la fascination du capitaine Jean-Luc Picard pour le personnage de Dixon Hill en jouant un rôle dans ce divertissement holographique.

★ En ligne de mire

Nombre des clients de Dixon Hill sont des truands qui se présentent armés dans son bureau.





Minuet

**AUTRES DOSSIERS
À CONSULTER...**

SYSTÈMES DIVERS.....Dossier 59
**STAR TREK : LA NOUVELLE
GÉNÉRATIONDossier 69**

Le commander William T. Riker a toujours été un homme à femmes; il trouve en la vive et éblouissante Minuet la femme de ses rêves, mais malheureusement, elle se révèle n'être rien de plus qu'un songe holographique.

Le holodeck est, au **xxiv^e** siècle, à la pointe du progrès technologique de la **Fédération**. Les scénarios holographiques sont capables de simulations de lieux et de personnes d'une incroyable véracité, à tel point qu'il est pratiquement impossible de distinguer la reconstitution de l'original.

En 2364, de nouvelles améliorations sont apportées aux holodecks de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** par des êtres étranges, les **Binaires**, qui créent un personnage holographique doué de capacités d'interaction avec les participants de chair et d'os (et possédant notamment la faculté de mener des conversations personnelles, en dehors des limites d'une narration prévisible ou figée). Née d'une telle évolution

scientifique, la charmante **Minuet** prend en outre une apparence humaine des plus séduisantes.

Presque réelle

Lorsque le commandant en second de l'**U.S.S. Enterprise William T. Riker** fait la rencontre de Minuet, elle se trouve seule dans la représentation holographique d'un bar de La Nouvelle-Orléans vers 1958. William Riker est aussitôt captivé par la jeune femme qui constitue l'auditoire de sa jazz-session dans le **Holodeck 4**. Il ne tarde pas à découvrir que, tout comme son parfum et son contact, ses baisers évoquent très bien la réalité la plus sensuelle.

Minuet se comporte avec une vraie personnalité; elle est capable de converser intelligemment (y compris en français, pour s'adresser au **capitaine Jean-Luc Picard**!), ce qui la distingue

des créations antérieures du holodeck. Consciente d'être un hologramme, elle se montre presque intuitive. Elle semble en savoir beaucoup sur le second de l'**Enterprise**, dont elle partage les centres d'intérêt. Pour Riker, Minuet est une partenaire de rêve, et c'est là la raison d'être de la jeune femme holographique.

Mission secrète

Minuet a cependant été conçue pour remplir une mission secrète. Les Binaires qui l'ont programmée espèrent dérober l'**U.S.S. Enterprise** et utiliser ses ordinateurs afin de relancer leurs propres systèmes informatiques. Minuet a donc pour tâche d'occuper l'attention de Riker pendant qu'ils détournent le vaisseau.

Minuet agit d'abord avec subtilité, puis avec plus de force, pour retenir Riker et ensuite Picard. Sans doute s'agit-il là d'une petite erreur de programmation comportementale, car cette attitude éveille aussitôt les soupçons des officiers de Starfleet.

Percée à jour, Minuet semble véritablement abattue. Elle transmet de façon plus terre à terre les informations dont Picard et Riker ont besoin pour aider les Binaires.

Tendre souvenir

Le commander, qui pense pouvoir éprouver de vrais sentiments pour Minuet, est fort triste à son retour dans le holodeck (une fois la crise résolue) de s'apercevoir que Minuet est partie avec les Binaires. Il est possible de créer des variantes du personnage, mais aucune ne possède la vitalité et la séduction de la jeune femme que William Riker a connue.



★ Portrait

Le personnage holographique de Minuet est unique en son genre, qui se comporte comme une vraie personne, exprime ses opinions et prend souvent l'initiative. La création des Binaires est même consciente du fait qu'elle est un holopersonnage.

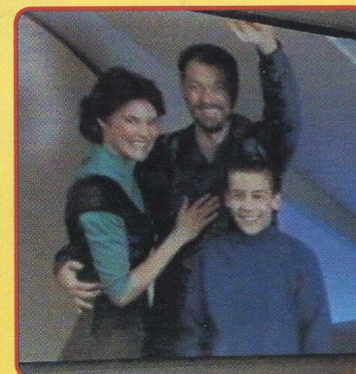
Les sentiments de Will Riker pour Minuet sont sans doute plus forts qu'il ne s'en rend compte lui-même, comme le montrent des événements survenus trois ans plus tard. L'alien **Barash** sonde les souvenirs de Riker pour créer un monde fantastique assez convaincant afin de retenir le commander à ses côtés... et choisit le puissant souvenir de Minuet pour représenter la future épouse de Riker!

Comme le fait remarquer le capitaine Picard, dans les débuts de l'amour, l'illusion est toujours plus réelle que la personne, mais la tragédie de Minuet est qu'elle sera toujours une illusion brièvement amenée à la « vie » dans le Holodeck 4, avant d'être un précieux souvenir pour Riker.



★ Fascination

William Riker et Jean-Luc Picard sont tous deux fascinés par le personnage interactif de Minuet.



★ Future famille

Dans une fausse vision du futur, l'alien Barash utilise les souvenirs que William Riker a de Minuet pour créer sa femme « Min ».



★ Diversion

La planète-mère des Binaires est en péril par suite de la panne de son système informatique. La séduisante Minuet est créée dans le but de faire diversion et aider ainsi les Binaires à s'emparer de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D pour réparer leur ordinateur.



★ Le cadre

William Riker rencontre Minuet dans une simulation holographique d'une boîte de jazz de La Nouvelle-Orléans, au **xx^e siècle.**

Les partenaires de poker holographiques de Data

Dans sa volonté d'étudier en profondeur la condition humaine, le lieutenant-commander androïde Data crée des représentations holographiques de trois des plus grands esprits scientifiques de l'histoire de l'humanité, rassemblés autour d'une table de poker.

Pour la plupart des officiers de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, la séance de poker hebdomadaire organisée dans les quartiers du **commander William T. Riker** est l'occasion de fréquenter des collègues dans une ambiance détendue. Pour le **lieutenant-commander androïde Data**, ces parties de cartes sont un cadre idéal pour étudier les émotions et les interactions humaines. C'est pour prolonger cette étude que Data décide d'organiser ses propres parties de poker dans le **holodeck** et d'y intégrer trois des grands esprits scientifiques de

l'histoire de la Terre : Isaac Newton, Albert Einstein et Stephen Hawking.

À l'issue d'une partie animée (au cours de laquelle les tempéraments de chacun des participants apparaissent nettement : Einstein et Hawking très à l'aise, Newton irascible, Data un peu perdu) – partie finalement remportée par Hawking –, Data est contraint de quitter en hâte le holodeck pour répondre à une alerte rouge. Il déclare à ses nouveaux amis holographiques qu'ils reprendront une autre fois et ajoute qu'il a trouvé l'exercice fort éclairant.

LES PARTENAIRES DE POKER DE DATA

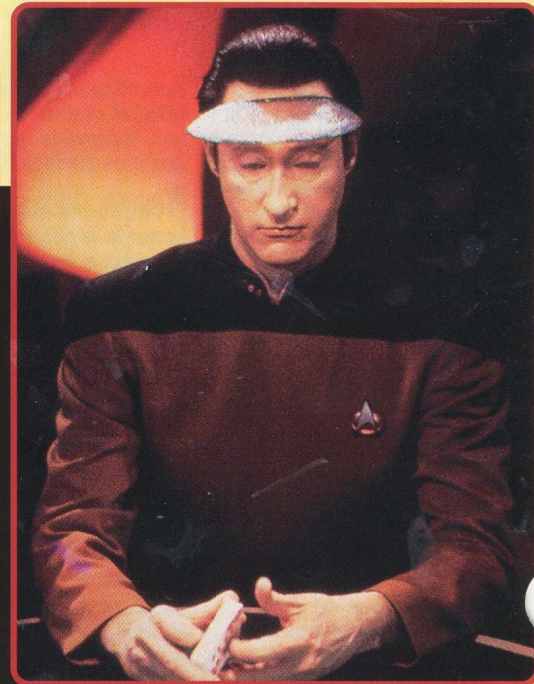
NOMS : Sir Isaac Newton, Albert Einstein, Pr Stephen Hawking

FONCTIONS : trois des plus grands cerveaux de l'histoire de l'humanité, recréés par l'androïde Data en tant qu'holopersonnages.

OBJECTIF : Participer à des parties de poker avec Data. Le programme présente pour avantage de fournir des conversations et des débats stimulants entre les trois génies.

ANNÉE DE MISE EN SERVICE : 2370

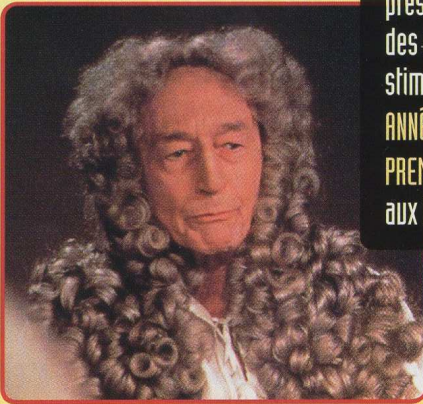
PREMIÈRE APPARITION : « Descente aux Enfers », 1^{re} partie [ST: LNC]



▲ L'androïde Data, participant régulier des traditionnelles parties de poker organisées à bord de l'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D**, pratique ses propres jeux holographiques avec des personnages historiques immensément célèbres.

★ Intrigué

Data se montre fasciné par les interactions entre Newton, Einstein et Hawking, surtout lorsque leur partie de poker donne lieu à des badinages et, dans le cas de Newton, à quelques chamailleries. Cette expérience s'avère très éclairante pour lui.



★ Irritable

Isaac Newton est le seul membre du trio holographique à ne pas apprécier la partie de poker. Son caractère se montre quelque peu versatile et irritable.

★ Sympathique

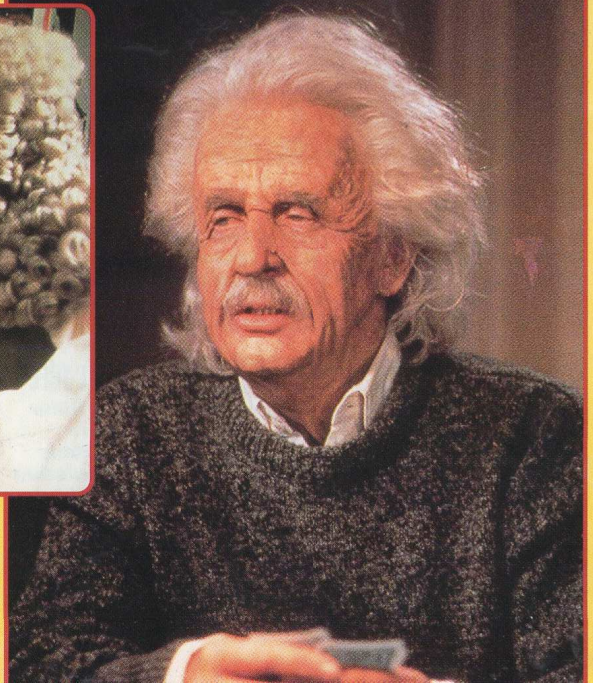
L'Albert Einstein holographique se révèle affable et plein d'humour.

QUAND DE GRANDS ESPRITS SE RENCONTRENT



★ Brellan d'as

Le lieutenant-commander Data réunit quelques-uns des plus grands esprits scientifiques de la Terre pour des parties de poker dans le holodeck.





Les holopersonnages de Barclay

Le holodeck est vu dans toute la Fédération comme un utile instrument de loisir et d'entraînement. Le lieutenant Reginald Barclay investit plus de temps et d'efforts que la plupart de ses concitoyens dans ses créations holographiques, ce qui est parfois cause de problèmes.

Peu après l'affectation du lieutenant Reginald Barclay à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, en 2366, ses rapports mentionnent qu'il est constamment en retard à son poste. Il semble ne jamais être à cent pour cent à son travail. Pour un ingénieur spécialiste du diagnostic, cependant, Barclay se montre très créatif ; il fait un usage intensif du holodeck pour s'évader d'une réalité dans laquelle il peine à se foncer. Ses créations holographiques vont pourtant lui causer des ennuis car il invente des doubles de ses collègues. Ceci est une violation des protocoles de **Starfleet**, qui interdisent de simuler des êtres vivants sans leur consentement. Barclay entreprend cet exercice

comme une méthode d'entraînement, pour dire à son supérieur, le lieutenant-commander **Geordi La Forge**, qu'il le pousse trop dans son travail. En règle générale, toutefois, les intentions de Barclay sont innocentes.

Un travail plus productif

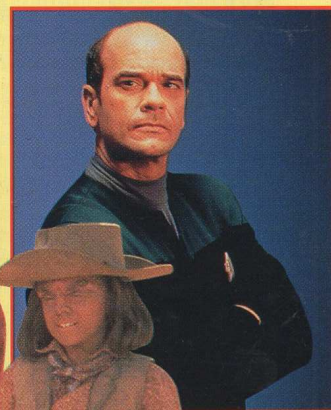
Même après avoir lâché cette activité, Barclay continue d'entretenir une affinité particulière avec tout ce qui est holographique. En 2367, affecté par une **Sonde cythérienne**, il crée une interface neurale dans le holodeck, qui provoque le transfert de la majeure partie de ses fonctions cérébrales supérieures et de sa mémoire dans un ordinateur.

Dans des situations plus ordinaires, il est toujours chargé de traiter les pannes du holodeck ; il contribue à la conception de programmes

tels que le scénario du Far West d'**Alexander Rozhenko**, au début de 2369. Un ou deux mois plus tard, il réactive de façon accidentelle le programme du **Pr Moriarty**, en sommeil depuis quatre ans.

Reg Barclay fait partie de l'équipe qui tente de résoudre l'épineux problème consistant à doter d'une existence corporelle le Moriarty holographique. C'est à la suite de cette expérience peut-être qu'il rejoint l'équipe du **Dr Lewis Zimmerman** chargée du développement du **PHMU (Programme Holographique Médical d'Urgence)**.

Paradoxalement, l'une de ses tâches spécifiques est de tester les compétences interpersonnelles du HMU.



★ HMU
Reginald Barclay joue un rôle important dans le développement du Docteur.

★ Far West
Reginald aide Alexander Rozhenko à concevoir un scénario du Far West dans le holodeck - au grand dam de Worf.

L'ÉQUIPAGE DE L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D

L'un des premiers holoprogrammes de Barclay comprend des simulations précises des membres de l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, qui réagissent comme leurs homologues réels, à ceci près que Barclay s'est doté d'une personnalité beaucoup plus forte. À **L'Avant-Toute**, **Guinan** doit lui demander de ne pas faire de grabuge.

Reg se sert du programme pour soulager ses frustrations à l'encontre de **Geordi La Forge** et du **commander William Riker** - le premier étant son supérieur direct ; quant au second, il suscite la colère de Barclay par son physique avantageux et sa popularité. Ces copies holographiques sont programmées pour reculer rapidement dans les situations



▲ Le lieutenant Reginald Barclay réunit une dernière fois ses amis holographiques pour leur faire ses adieux.

de confrontation mises en place par le lieutenant. Avec l'aide du vrai Geordi La Forge, le lieutenant Reginald Barclay finira par vaincre cette curieuse addiction au holodeck, non sans faire ses adieux en bonne et due forme aux officiers holographiques.

JOURNAL DE BORD : « Fantômes holographiques » [ST : LNG]

DEANNA TROI



▲ Reginald Barclay se sert du holodeck pour donner libre cours à son fantasme d'idylle avec Deanna Troi.

Le conseiller Deanna Troi est le seul personnage de la représentation faite par Barclay de l'équipage de l'**Enterprise** à être nettement différente de l'original. Barclay, très épris de la **Bétazoïde**, la programme pour qu'elle tombe amoureuse de lui. La belle **holo-Troi** est à l'évidence la femme de ses rêves. Cette fausse Troi est également reproduite dans un scénario de travail, où Reg peut partager ses problèmes et bénéficier de l'empathie comme des techniques de « relaxation » de Deanna.

Dans un autre scénario, Deanna Troi est la sereine **déesse de l'Empathie**, qui l'invite à se défaire de ses inhibitions pour entrer dans l'amour, la vérité et la joie ! Reginald Barclay obéit avec empressement à cette injonction...

JOURNAL DE BORD : « Fantômes holographiques » [ST : LNG]

Les holopersonnages de Barclay

LES QUATRE MOUSQUETAIRES

Le **Programme 15** de **Reg Barclay** comprend des caricatures des officiers de l'**U.S.S. Enterprise** dans un contexte fantastique, leurs failles et leurs qualités (telles que les perçoit Barclay) étant exagérées. Le **capitaine Jean-Luc Picard**, le **lieutenant-commander Data** et le **lieutenant-commander Geordi La Forge** sont les « Trois Mousquetaires », aisément vaincus par Barclay, dont ils admirent éperdument l'habileté rapière en main. Le quatrième mousquetaire est une version débile du **commander William Riker**, désigné comme « **Numéro Un** » par les autres. Ces personnages réagissent à l'irruption d'intrus dans le **holodeck**, ce qui indique que leur programmation leur



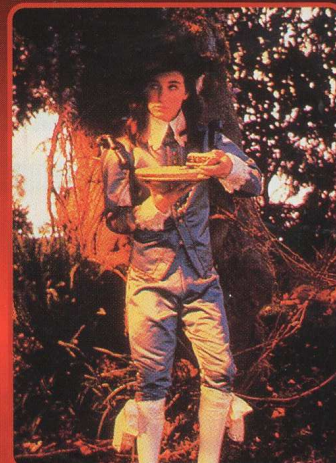
▲ Dans un hologramme de Barclay, Picard et Data jouent les rôles de deux des mousquetaires de Dumas.

laisse une certaine latitude. Face à leurs homologues réels, ils ne manifestent qu'une vague perception de la similitude – alors que les vrais Picard, Data, Riker et La Forge ne ménagent pas leurs commentaires.

JOURNAL DE BORD : « Fantômes holographiques » [ST: LNG]

BEVERLY ET WESLEY CRUSHER

Dans le **Programme 15** de **Reginald Barclay**, le **Dr Beverly Crusher** est une figure maternelle, qui se balance paisiblement sur une corde en dispensant de doux conseils parentaux. Barclay s'endort parfois la tête sur les genoux de Beverly, dont le fils **Wesley** est un insupportable vaurien qui se bourre de pâtisseries (cela traduit bien la vision qu'a Barclay de l'ennuyeux jeune enseigne).



◀ Barclay dépeint Beverly sous un jour agréable de bonne conseillère.

▲ Reginald Barclay fait de Wesley Crusher un jeune homme déplaisant et glouton.



JOURNAL DE BORD : « Fantômes holographiques » [ST: LNG]

ALBERT EINSTEIN

En 2367, **Barclay** se sert du **holodeck** dans un but plus légitime, après avoir été transformé en génie par une **Sonde cythérienne**. Il crée une version holographique d'Albert Einstein afin de pouvoir comparer ses notes mathématiques avec le génie. Les deux hommes passent toute la nuit à débattre de leurs théories, à ajuster la constante cosmologique, à parler en termes de vingt-six dimensions.



▲ Un Barclay modifié par une SONDE CYTHERIENNE rivalise d'esprit avec le Albert Einstein holographique.

L'hologramme d'Einstein est apparemment une version standard, mais Reg converse couramment avec lui dans son état modifié.

JOURNAL DE BORD : « N^{ème} Degré » [ST: LNG]

L'ÉQUIPAGE DE L'U.S.S. VOYAGER NCC-74656

Les soucis d'**holo-addiction** de **Barclay** refont surface en 2376. Faisant partie d'une équipe d'ingénieurs qui tentent de trouver un moyen de communiquer avec l'**U.S.S. Voyager** égaré dans le **quadrant Delta**, il crée un **Voyager** holographique avec son équipage. Comme à bord de l'**Enterprise**, il pousse trop loin son amitié pour les **hologrammes**, qu'il utilise pour échapper à sa timidité.



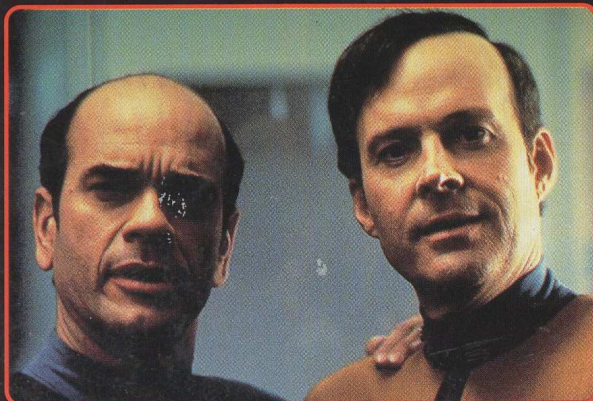
▲ Dans le programme VOYAGER, Reg Barclay est un apport apprécié à l'équipage du vaisseau perdu.

JOURNAL DE BORD : « Pathfinder » [ST: VOY]

BARCLAY DANS UN HOLOGRAMME

Holo Reg

Une version holographique de Barclay, créée par un autre que lui-même, apparaît en 2371. Le **HMU** de l'**U.S.S. Voyager**, coincé dans le holodeck de ce spationef par une bouffée de radiations kinoplastiques, est presque convaincu par le **Reg Barclay** holographique qu'il est une vraie personne, le **Dr Zimmerman**, et que le vaisseau et ses souvenirs de l'année écoulée sont faux. Barclay affirme que « **Zimmerman** » est piégé dans sa propre simulation et qu'il souffre d'un syndrome de démence lié à un holo-transfert. La personnalité de Barclay est fidèle à l'original, mais il semble avoir gagné quelques cheveux.



▲ Le scénario holographique vécu par le HMU suggère que Reginald Barclay a joué un rôle important dans son développement.

▶ Le Reginald Barclay holographique est très semblable à l'original.

