

STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



THE OFFICIAL STAR
TREK SOURCEBOOK

L'INSÈS-DE PRON KLINGON

De pure métal

L'Empire Klingon

Une étrange culture

Le développement des Klingons

depuis toujours

STAR TREK au fil du temps

de l'ère télévisuelle à nos jours

LES ENTREPÔS NCC-1701-B

De la série aux films

Navireux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire

Les êtres tout-puissants

Les êtres tout-puissants — malfaisants ou bienfaisants — inspirent généralement la terreur aux espèces « inférieures » qui parfois les déifient.

Dans leurs voyages à travers la Galaxie, les personnels de **Starfleet** et d'autres citoyens de la **Fédération** sont fréquemment entrés en contact avec des êtres jugés « tout-puissants » à l'aune des capacités des humanoïdes « ordinaires » ; ces êtres sont capables de déplacer et de modifier la matière et l'énergie comme le temps et l'espace, voire de changer radicalement la structure même de la réalité.

Omnipotence

Certains de ces êtres sont doués de nature ou sous l'effet de leur propre amélioration, d'autres sont les descendants de civilisations anciennes que l'évolution a affranchis des nécessités physiques telles que nous les connaissons. Ainsi d'espèces entières comme les **Métrons**, les **Douwds** métamorphes, les **Melkotiens** ; quelques-uns sont uniques en leur genre, comme le **dieu Edo** de **Rubicun III** ou la « déité » **Apollon**, ou très

peu nombreux, comme les **Prophètes** et **spectres Pah** du **système bajoran**.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les êtres tout-puissants n'ont pas toujours dépassé les émotions et pulsions qui gouvernent les espèces corporelles. Ce sont eux souvent qui initient les contacts, par ennui ou pour exercer leur supériorité, comme le fait **Q**, issu du domaine extradimensionnel du **Continuum Q**. **Q** et les siens sont capables de manipuler l'espace-temps par la pensée ; s'il méprise l'humanité, **Q** ne peut s'empêcher d'être fasciné par les hommes, dans les affaires desquels il s'ingère fréquemment — ce qui ne manque pas de poser des problèmes aux personnels de **Starfleet**, et notamment aux équipages de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, de **Deep Space Nine** et de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**. Les frasques de **Q** conduisent au contact prématuré entre la **FUP** et les **Borgs** dans le **Système J-25** puis, indirectement, à une guerre civile dans son propre **Continuum**.

Le premier contact avec les **Q** intervient en 2364, mais dès 2267, un détachement de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** rencontre **Trelane**, seigneur autoproclamé de **Gothos**. Contrairement aux **Q**, **Trelane** se sert de la technologie pour accroître ses pouvoirs ; il se révélera n'être qu'un enfant de son espèce, puni par ses parents pour sa cruauté envers les êtres inférieurs.

Signes d'amitié

Fort heureusement, tous les êtres omnipotents n'ont pas de mauvaises intentions ni de mépris pour leurs voisins moins dotés. Il arrive que des êtres incorporels manifestent amitié et considération envers les humanoïdes. En 2117, une forme de vie énergétique nébuleuse, le **Compagnon**, fait montre de compassion envers **Zefram Cochrane**, qu'il sauve d'une mort certaine et dont il régénère le corps. La relation entre l'être tout-puissant et l'homme pourrait de prime abord ressembler à celle d'un maître avec son animal

familier, mais en fait, le **Compagnon** établit une relation de tendresse avec **Cochrane** — il prolonge sa vie et pourvoit à tous ses besoins sur un planétoïde de la région de **Gamma Canaris**.

Cochrane finit par souffrir de la solitude, si bien qu'en 2267, le **Compagnon** enlève une navette de l'**Enterprise** pour lui procurer un peu de compagnie. Il s'avère bientôt que l'être d'énergie s'est épris du pionnier humain.

Autre relation intime entre un être tout-puissant et un humain : en 2364, un alien humanoïde de la planète **Tau Alpha C**, le **Voyageur**, se lie d'amitié avec le jeune génie **Wesley Crusher** lors de sa visite à bord de l'**Enterprise**. Le **Voyageur** est en fait un être presque entièrement constitué d'énergie, capable d'alterner états corporels et incorporels, et de transférer l'énergie dans d'autres dimensions. Se déplaçant à travers la Galaxie sous l'apparence d'un technicien afin de faire des rencontres intéressantes, il use de ses pouvoirs pour améliorer les performances des propulseurs à distorsion des spatonefs de la **FUP**.

Potentiel illimité

Le **Voyageur** se découvre une âme sœur en la personne de **Wesley Crusher**, jeune homme capable d'apprendre et d'évoluer, de saisir la nature même de l'Univers. Peut-être est-ce ce germe de grandeur que possèdent tous les humains qui fascine des êtres tels que

★ Grandeur à venir

Selon le **Voyageur**, le jeune **Wesley Crusher** représente tout à fait le potentiel inexploité de l'humanité.

★ Puéril

Les immenses pouvoirs manifestés par **Trelane** masquent le fait qu'il n'est rien de plus qu'un enfant gâté.

Trelane, **Q** et les autres. Selon le **Voyageur**, les hommes sont tout à fait capables de manifester des pouvoirs et des facultés qui dépassent leur nature. Si les hommes parviennent un jour à accéder aux mêmes niveaux que ces êtres tout-puissants, il leur faudra apprendre à changer, à dépasser leurs pulsions et désirs les plus mesquins ; peut-être auront-ils alors le pouvoir — et l'immense responsabilité — de modifier l'Univers.

DES ÊTRES MYSTÉRIEUX

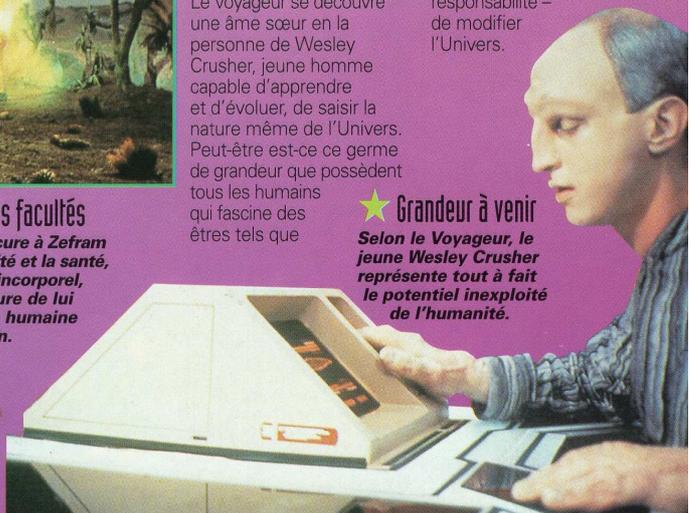


★ De fantastiques facultés

Le **Compagnon** procure à **Zefram Cochrane** la longévité et la santé, mais dans son état incorporel, il n'est pas en mesure de lui offrir la compagnie humaine dont il a tant besoin.

★ Civilisation avancée

Les **Métrons** sont bien plus évolués que la plupart des autres espèces vivantes. En 2267, ils annoncent au capitaine **James Kirk** qu'ils souhaiteraient peut-être contacter la **Fédération unie des Planètes... dans plusieurs millénaires**.



L'inimitable Q

Q est une épine dans le pied de nombreux mortels, qui n'aime rien tant que s'en prendre au capitaine Picard de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*; mais au fil du temps, Q découvre qu'il a beaucoup à apprendre de l'humanité.

Le tout-puissant Q est à la fois rusé, espionne, hautain, jovial et maléfisant. Tour à tour gredin, paria et agent du Continuum Q, il devient à force de rapports avec les mortels – et plus particulièrement avec l'humanité, et en son sein avec l'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* dirigé par le capitaine Jean-Luc Picard – un instrument de changement, tout en changeant lui-même.

Incroyables pouvoirs

En tant que membre du Continuum Q, Q possède des pouvoirs qui le rendent presque divin aux yeux des êtres qui servent à bord des vaisseaux de Starfleet. Il est capable d'apparaître et de disparaître à volonté, de

prendre la forme de son choix, de propulser des spatonefs de l'autre côté de la Galaxie en une nanoseconde, et même de modifier la constante gravitationnelle de l'Univers – il est d'ailleurs surpris que les hommes ne puissent faire de même pour sauver la planète Bre'el IV d'une collision avec sa lune (faisant preuve d'une magnanimité inhabituelle, il s'en chargera personnellement).

Immortel

Pratiquement immortels, capables de se déplacer à leur gré dans le temps, les Q existent depuis des milliards d'années. Q a assisté à l'apparition de la vie sur Terre et connaît bien la civilisation qui occupait la planète Tagus III,

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Q

FORME DE VIE : membre (masculin) du Continuum Q

FAMILLE CONNUE : Q a eu un fils d'une Q.

PREMIÈRE RENCONTRE : Q apparaît au nom du Continuum Q en 2364, afin de juger l'humanité pour ses crimes. Au lieu de condamner celle-ci, Q est impressionné par son éloquence et son intégrité.

VISITES : Obsédé par les êtres humains, Q revient à maintes reprises tarabuster les officiers de Starfleet.



▲ Le tout-puissant Q tourmente les êtres « inférieurs » dans la Galaxie. Contre toute attente, il en vient à manifester un certain attachement pour l'humanité, au fil de ses aventures avec Starfleet.

PREMIÈRES APPARITIONS : « Le Mystère Farpoint » [ST : L'NG] ; « Moins Q » [ST : DS9]

L'HUMANITÉ À L'ÉPREUVE



★ Jeux

Q trouve un nouveau capitaine et un autre équipage à ennuyer lorsqu'il visite DEEP SPACE NINE avec Vash.

★ Présentation

Q présente à l'équipage de l'*U.S.S. ENTERPRISE* la menace borg, en propulsant le vaisseau dans le quadrant Gamma.

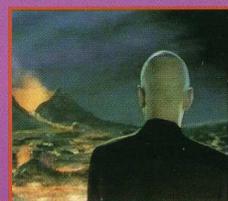
★ L'ultime épreuve

Q aide Picard à sauver l'humanité en résolvant l'énigme meurtrière d'une anomalie temporelle.

il y a plus de deux milliards d'années. Q peut déplacer d'autres êtres dans le temps, créer des futurs parallèles pour leur montrer ce qui les attend ou bâtir des réalités fictives... extrêmement réelles.

Mouton noir

Les relations de Q avec ses pairs du Continuum sont complexes et souvent tendues, en raison notamment de sa propension à ennuyer les espèces inférieures. En 2366, il est privé de ses pouvoirs et banni du Continuum. Il se rachète en se sacrifiant pour le bien de l'*Enterprise*. Autorisé à réintégrer le Continuum, il devient un peu plus responsable. Parmi ses



missions de cette époque figurent l'évaluation d'Amanda Rogers (fille de deux Q ayant choisi de quitter le Continuum) et la traque d'un Q en rupture de ban (Quinn). Il trouve le temps d'emmener la séduisante archéologue humaine Vash en voyage dans le quadrant Gamma et d'irriter le commandeur Benjamin Sisko, ainsi que tout l'équipage de *Deep Space Nine*. S'il n'insiste pas cette fois, c'est qu'il préfère s'affronter aux capitaines Jean-Luc Picard et Kathryn Janeway.

Une compagne

Ces derniers en viennent à éprouver une certaine sympathie pour lui, à tel point que lorsqu'il est privé de ses pouvoirs, il cherche refuge à bord de l'*Enterprise* et assure que Jean-Luc Picard est le meilleur ami qu'il ait dans l'Univers.

En dépit d'une relation de quatre milliards d'années

avec une Q, Q se prend d'affection pour Kathryn Janeway – jusqu'à même souhaiter s'accoupler avec elle à bord de l'*U.S.S. Voyager NCC-74656*. Sa demande n'est pas entièrement égoïste : il pense que l'enfant issu de leur union ramènera la stabilité dans le Continuum en proie à la guerre civile en y introduisant du sang neuf et les meilleurs aspects de l'humanité.

Q semble vraiment épris de Janeway, et pourtant il ne la ramène pas dans le quadrant Alpha avec son équipage – témoignant ainsi de son irascibilité peut-être, ou de son ignorance de la tristesse de mortels éloignés de leurs proches.

L'apparition de Q à bord d'un vaisseau de Starfleet continue de provoquer le chaos et le danger, mais ses visites ont parfois aussi des conséquences positives : cela participe de l'énigme vivante qu'est le tout-puissant Q.

« Et voilà, vous recommencez à me rendre responsable de tout. Eh bien, cette fois, je ne suis pas votre ennemi. »

— Q au capitaine Jean-Luc Picard

Q et l'U.S.S. ENTERPRISE 1^{re} partie

Lors de sa première rencontre avec l'U.S.S. *Enterprise* NCC-1701-D, Q juge l'équipage du vaisseau pour les crimes du genre humain, qu'il considère comme « barbare ». Pourtant, plus il en apprend au sujet de l'humanité, plus Q en vient à la respecter.

Le premier contact entre Q et la Fédération est intervenu quand cet être supérieur s'est emparé de l'U.S.S. *Enterprise* NCC-1701-D en route

vers la station Farpoint. Depuis lors, Q a peu à peu appris que les humains ne sont pas aussi stupides et sauvages qu'il le croyait.

Les membres de Starfleet ne possèdent certes pas les extraordinaires pouvoirs de Q, mais ils n'en ont pas moins une immense contribution à apporter à l'univers. Plus Q s'évertue à les provoquer, plus il en ressort impressionné par leurs capacités.

Sa première rencontre avec la Fédération

se produit en 2364. Q, qu'écœurent les « crimes » perpétrés par l'humanité, soumet l'équipage de l'U.S.S. *Enterprise* à un procès. Il amène le capitaine Jean-Luc Picard et d'autres dans une salle de tribunal, puis les condamne à mort, en déclarant que l'humanité est trop barbare pour qu'on la laisse poursuivre son expansion. Picard convainc Q de lui permettre de remplir sa mission à Farpoint, afin que ce dernier juge de la valeur des êtres humains à l'aune de leurs actes. Q tente de pousser Picard à commettre une erreur désastreuse, mais le capitaine se comporte de façon admirable. Déçu, Q se jure de mettre derechef les hommes à l'épreuve.

LA FÉDÉRATION À L'ÉPREUVE

DATE STELLAIRE : 41153.7

JOURNAL DE BORD : « Le Mystère Farpoint »

DATE STELLAIRE : 41590.5

JOURNAL DE BORD : « Dans la peau de Q »

DATE STELLAIRE : 42761.3

JOURNAL DE BORD : « Docteur Q »

DATE STELLAIRE : 43539.1

JOURNAL DE BORD : « Déjà Q »



▲ Q semble prendre un malin plaisir à tourmenter le personnel de Starfleet, mais il a en fait plus de respect pour l'humanité qu'il ne le laisse paraître. Il pense avoir beaucoup à apprendre des humains. Il se dit qu'un jour ils pourraient même surpasser ses congénères, les autres Q.

★ Jeux de rôles

Q se présente souvent dans des costumes d'inspiration historique. Lors de sa première rencontre avec l'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE, il se met en devoir de juger le personnel de Starfleet, dans le rôle d'un juge au sein d'un tribunal terrestre post-apocalyptique.

LES CRIMES DE L'HUMANITÉ

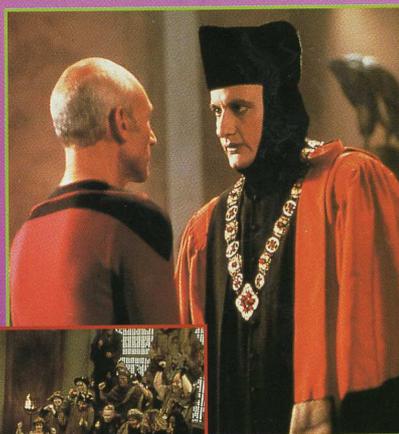


★ Crimes de guerre

Q, en aviateur américain de la Deuxième Guerre mondiale, rappelle à l'équipage de l'ENTERPRISE la barbarie qui régnait sur Terre au XX^e siècle – des millions d'êtres humains ont péri en quelques années d'un atroce conflit.

★ Le jour du jugement

Picard réussit à convaincre Q de laisser l'ENTERPRISE poursuivre sa mission ; ainsi, les hommes seront jugés à leurs actes futurs. À l'insu du capitaine, le procès continuera plus de sept ans avant que Q ne se déclare enfin satisfait.



★ Seconde chance

Q emploie le décor post-apocalyptique pour souligner la barbarie du genre humain. Après les ravages causés par la guerre atomique, des régions entières de la Terre sont retombées dans l'âge des ténèbres avant que la planète ne parvienne à rebâtir la civilisation. Picard assure que l'humanité a retenu la leçon et propose à Q de mettre à l'épreuve l'équipage de l'ENTERPRISE, pour lui montrer que le changement est bien réel.



« Dans tout l'univers, vous êtes ce qui se rapproche le plus d'un ami pour moi, Jean-Luc. » — Q

Q et l'U.S.S. ENTERPRISE 1^{re} partie



★ **Garnement!**
Tous les membres du Continuum Q ne sont pas aussi espionnes que celui que nous connaissons et apprécions. Le Continuum objecte fréquemment aux actes de Q, qui se trouve sanctionné chaque fois qu'il va trop loin.

Un cadeau empoisonné

Q tiendra parole dans l'année. Il dote de pouvoirs surnaturels l'officier **William T. Riker**, qui ramène à la vie deux de ses compagnons tués dans une escarmouche – ourdie par Q, persuadé que Riker succombera au frisson que procure la possession de facultés extraordinaires. Riker propose aux autres membres d'équipage de réaliser leurs vœux les plus chers, mais tous rejettent cette offre, ne voulant pas être redevables envers l'importun Q. Riker tire de cette expérience une leçon profitable, mais non celle à laquelle s'attendait Q. Frustré et humilié, ce dernier est rappelé par le **Continuum Q**.

Face aux Borgs

Plus tard, Q se voit refuser un poste à bord de l'*Enterprise*; furieux, il projette le vaisseau

hors du territoire de la Fédération, dans un secteur de l'espace où les hommes rencontrent pour la première fois les dangereux **Borgs**. Pour avoir ainsi semé le chaos dans l'univers, Q est privé de tous ses pouvoirs et exclu du Continuum, en 2366. Il demande alors asile à son vieil adversaire, Picard. De toute évidence, le genre humain est source de curiosité autant que de contrariété pour Q : ne déclare-t-il pas que les membres d'équipage sont ses amis, sans pour autant se départir de son ton sarcastique?

Q s'est fait de nombreux ennemis, dont certains cherchent à se venger à présent qu'il est privé de ses immenses pouvoirs. Ainsi, l'entité gazeuse **calamaraine** s'en prend-elle à Q, et partant, à l'*Enterprise*. Au mépris de sa propre sécurité, le **commander Data** va alors protéger Q. Ému du sacrifice consenti par l'androïde, Q

Peu d'amis, beaucoup d'ennemis

★ **Seul et désarmé**
Privé de ses pouvoirs par le Continuum, Q se tourne vers le capitaine Picard, cet adversaire qu'il considère presque comme un ami, afin de solliciter son aide.



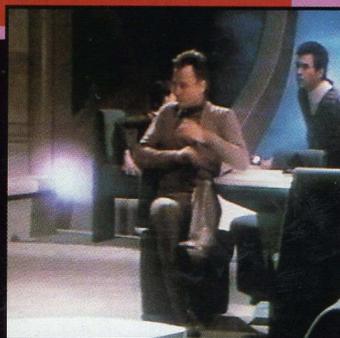
★ **Incorrigible**
Q ne paraît guère avoir tiré toutes les leçons de ses mésaventures. À peine a-t-il retrouvé ses pouvoirs qu'il fait de nouveaux des siennes : cette fois, il fait venir un orchestre de mariachis sur la passerelle de l'U.S.S. ENTERPRISE!

s'empare d'une navette pour attirer l'entité à l'écart de ses « amis ». Cet acte altruiste impressionne les autres Q, dont l'un se présente à bord de la navette pour rendre à Q ses pouvoirs et sa place au sein du Continuum. Au comble de la joie, Q reprend ses coutumières facéties : pour fêter l'occasion, il fait venir sur la passerelle un orchestre de mariachis, des cigares et des femmes ! Picard, qui ne

Q SOUS LA MENACE



★ **Vulnérable**
Q, qui vient de découvrir les affres de la faim, tente de se détendre au bar Avant-Toute. Ses ennemis les Calamarains vont profiter de sa vulnérabilité pour passer à l'attaque.



La cible des Calamarains

Ayant perdu ses pouvoirs, Q est exposé à la vengeance de ses ennemis. Il cherche refuge à bord de l'U.S.S. *Enterprise*, mais il n'y est pas en pleine sécurité. Les Calamarains, qui nourrissent des griefs particuliers à son égard, le poursuivent jusque dans sa retraite. Une décision courageuse de Q – quitter l'*Enterprise* afin d'éloigner ses ennemis du vaisseau – incitera le Continuum Q à le rétablir dans toutes ses facultés.



★ **Boule de feu**
L'attaque calamaraine prend la forme d'une petite boule de gaz compact et incandescent qui traverse les baies de l'Avant-Toute pour se ruer sur un Q pris au dépourvu.

★ **Touché!**
La boule de gaz frappe Q et l'enveloppe d'une brume énergétique blanchâtre. Rattrapé par ses fautes passées, il subit sans pouvoir résister.

Une amitié naissante?

Si Q a initialement taxé l'humanité de barbarie, il a visiblement changé d'avis. Chaque fois qu'il retrouve l'*Enterprise*, son admiration pour le courage et la volonté de progresser qui animent les humains ne fait que croître. À mesure que les contacts se répètent, Q prend conscience du caractère fructueux de ces échanges. Les membres de Starfleet ne considèrent pas vraiment Q comme un ami, mais l'intérêt qu'ils lui portent tend à contrebalancer l'irritation qu'il leur inspire.

Q et le capitaine Janeway

Le quasi omnipotent Q considère Starfleet et ses officiers comme d'étonnants sujets de manipulation et de harcèlement. Après avoir tourmenté pendant des années le capitaine Picard, il reporte son attention sur le capitaine Janeway de l'*U.S.S. Voyager NCC-74656*.

Q n'aime rien tant que de provoquer et d'ennuyer les êtres humains, surtout ceux qui font partie de Starfleet. Il semble trouver un plaisir tout particulier à agacer les capitaines de spationef qui prennent leurs responsabilités à cœur. Alors que l'*U.S.S. Voyager NCC-74656* a accidentellement libéré un membre du Continuum Q emprisonné, le Q fasciné de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* est chargé de gérer cette situation. Q est ravi de constater que le capitaine de l'*U.S.S. Voyager* est une femme : Kathryn Janeway.

Dans un premier temps, Q se gausse de la féminité de Janeway; il prétend que la présence d'une femme dans le fauteuil du capitaine

ne peut que mener à des désastres – tel celui de la libération du Q suicidaire. Ayant remarqué que l'équipage compte de nombreux membres de la gent féminine, il se dit horrifié et s'interroge à haute voix : Janeway dirigerait-elle un vaisseau de Walkyries ?

Un nouveau jouet

Janeway renouvelle la fascination que Q éprouve pour Starfleet. Il voudrait savoir comment ces mains délicates, des mains « à toucher », pourront prendre à bras le corps le problème de l'asile accordé ou non au Q suicidaire. Avec Janeway, les moqueries de Q prennent un tour intime, chargé de sous-entendus sexuels, ce qui révolte l'officier de Starfleet; mais plus Janeway résiste aux

efforts de séduction de Q et plus celui-ci est intrigué.

Il tente d'obtenir du capitaine qu'elle se range à l'opinion du Continuum au sujet du Q suicidaire en lui faisant miroiter un retour de *Voyager* vers le quadrant Alpha et la Terre. Il a même l'audace d'apparaître dans son lit alors qu'elle essaie de trouver le sommeil, pour lui proposer de la ramener sur Terre et d'être son

Q ET JANEWAY

DATE STELLAIRE : 49301.2

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

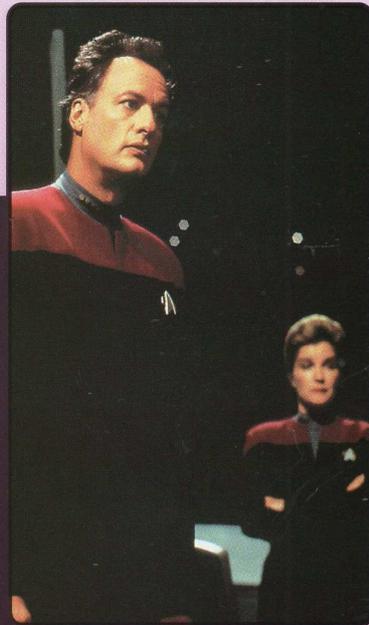
CIRCONSTANCES : Q est envoyé à bord de l'*U.S.S. Voyager* pour empêcher un autre Q de se tuer, ce qui sèmerait le chaos au sein du Continuum.

DATE STELLAIRE : 50348.1

JOURNAL DE BORD : « Autant en emportent les Q » [ST: VOY]

CIRCONSTANCES : Q vient trouver Janeway pour lui faire une étrange proposition : il veut qu'elle lui donne un enfant afin de mettre fin à la guerre civile qui déchire le Continuum.

PREMIÈRE RENCONTRE : « Suicide » [ST: VOY]



Non content de l'amusement que lui procure le capitaine Jean-Luc Picard, l'omnipotent Q découvre avec plaisir une nouvelle camarade de jeu dans le quadrant Delta, en la personne du capitaine Kathryn Janeway.

★ La rencontre

Quand ils se rencontrent pour la première fois, Q doit convaincre Janeway d'accepter la décision de son peuple au sujet du Q suicidaire. Il la conduit dans une représentation du Continuum.



★ Prétendant

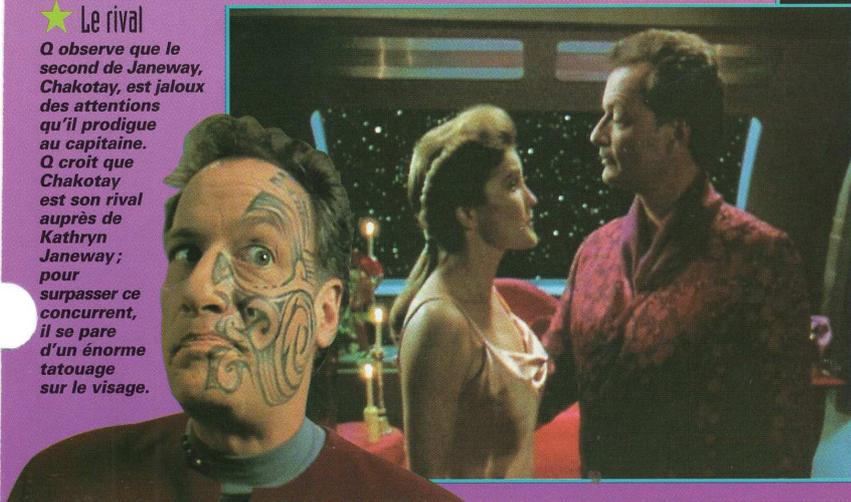
Se prétendant dans l'incapacité d'oublier Kathryn Janeway, Q revient auprès d'elle, la courtisant avec des sonnets et des roses; il n'hésite pas à aller lui donner la sérénade jusque dans son bain. Le capitaine reste toujours insensible.

★ Changements

Pour persuader le capitaine Kathryn Janeway d'être la mère de son enfant, Q la mène au Continuum. Le conflit qu'elle y découvre n'est pas sans évoquer la Guerre de Sécession.

★ Le rival

Q observe que le second de Janeway, Chakotay, est jaloux des attentions qu'il prodigue au capitaine. Q croit que Chakotay est son rival auprès de Kathryn Janeway; pour surpasser ce concurrent, il se pare d'un énorme tatouage sur le visage.



TENTATIONS



Q ET LE CAPITAINE JANEWAY



★ Déchirures

Un enfant né de Q et du capitaine Kathryn Janeway pourrait lancer des passerelles de paix entre les factions du Continuum.



★ La Q

Q offre un chiot à Kathryn Janeway pour l'attendrir. Il ne s'attendait nullement à voir arriver une Q aussi irritée de son affection pour une simple femme.



★ Face à la mort

Q semble véritablement regretter que Kathryn Janeway soit sur le point de mourir, victime de la guerre au sein du Continuum.

amant. Janeway est outrée, ce qui amuse d'autant plus Q.

Au cours de l'audience sur le droit d'asile, il apparaît cependant que Q respecte l'intelligence de Janeway – bien qu'il la prétende limitée – autant qu'il respecte les qualités du capitaine Jean-Luc Picard de l'*U.S.S. Enterprise*.

À la rencontre suivante entre Q et Janeway, il transforme les quartiers du capitaine en nid

d'amour. Cette nouvelle tentative de séduction est suivie d'une proposition (un grand honneur selon lui) : il offre à Janeway de devenir la mère de son enfant. Janeway juge cette idée tout à fait répugnante, mais Q pense qu'elle joue les mijaurées pour mieux l'attirer. Il se rend odieux en tentant de gagner son cœur. Il se vante de ses exploits et multiplie les allusions libidineuses.

Chakotay, ayant eu vent des intentions de Q, est pris d'un accès de jalousie. Q, qui croit avoir un rival, se pare d'un tatouage facial encore plus gros que celui de Chakotay – Janeway n'en est guère impressionnée.

Autres fougades de Q : couvrir la passerelle de roses, écrire des sonnets d'amour drabiens et offrir un chiot à Janeway. Devant l'échec de ces tentatives, il essaie de jouer la sincérité.

Q déclare à Janeway qu'il est à la recherche de la stabilité qu'une famille créée avec elle apporterait à son existence. Il assure l'avoir choisie pour être la mère de son enfant car il a beaucoup pensé à elle depuis leur dernière rencontre. Il juge Janeway sûre, belle et passionnée. Finalement, Q révèle son motif suprême : il veut secouer le Continuum, y apporter la nouveauté. Q estime que Janeway incarne ce que l'humanité a de mieux à offrir ; un enfant d'elle ne manquera pas de transformer le Continuum.

L'amour et la guerre

Janeway ne veut pas entendre parler de cette extravagance. Fou de désespoir, Q l'amène dans le Continuum, où fait rage une guerre civile qui n'est pas sans évoquer la Guerre de Sécession américaine sur Terre. En pleine bataille, Q essaie de convaincre Janeway de l'importance de sa coopération. Il pense que le Continuum a besoin d'une nouvelle sensibilité, d'un nouveau leader – que Janeway et lui-même pourraient créer. Elle refuse et ne veut pas prendre part à la bataille en tirant sur les autres Q.

Elle contribuera cependant à faire cesser la guerre civile des Q en persuadant Q de s'accoupler avec l'une de ses congénères avec qui il a précédemment eu une liaison. Janeway indique que les deux Q

devraient avoir un enfant ensemble. Q est tout d'abord horrifié – sa relation avec la Q n'a jamais été physique, car le Continuum est « au-delà du sexe ».

Janeway explique à Q qu'elle n'est pas amoureuse de lui et ne peut donc pas fonder une famille avec lui. Les meilleures qualités de l'humanité ne relèvent pas de la génétique, mais des valeurs enseignées par les parents à leurs enfants. Si Q veut mettre fin à la guerre civile et sauver le Continuum, il doit s'engager dans la rude voie de l'état de parent et ne peut le faire qu'avec la Q.

Avant que Kathryn Janeway ait pu convaincre le Continuum d'accepter une trêve, Q et elle sont capturés et condamnés à mort. Q prononce un discours plein d'éloquence et de sensibilité pour sauver la vie de Janeway, mais en vain. Alors qu'ils vont être exécutés, Q semble bouleversé à l'idée que le capitaine va périr à cause de la guerre au sein du Continuum. Heureusement pour eux, l'équipage de *Voyager* arrive juste à temps pour les sauver et mettre un terme au conflit.

Une fois libéré, Q accepte de s'accoupler avec la Q ; sans doute a-t-il perçu l'inutilité de ses avances à Janeway et la logique de sa suggestion. Reconnaissant de son aide, il réparaitra une fois encore à bord de *Voyager*, fier papa d'un petit Q. Il appelle Janeway « Tatie Kathy » et lui demande d'être la marraine. Difficile alors de savoir si elle est flattée, inquiète ou les deux à la fois. S'agirait-il de leur dernière rencontre ?

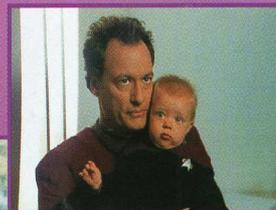
VIE ET MORT

Une rude décision

Le capitaine Kathryn Janeway est porté à l'attention de Q quand le Continuum envoie ce dernier à bord de *Voyager* afin de préserver la vie d'un Q suicidaire (qui prendra ensuite le nom de Quinn). Janeway répugne à laisser le Q suicidaire se supprimer, car pour elle toute vie est précieuse, mais elle pense aussi que Quinn devrait avoir la liberté de prendre ses propres décisions. Le capitaine est un sujet d'étude fascinant pour Q.

▼ Le juge

Janeway est responsable de la décision ultime : une audience va décider du sort du membre suicidaire du Continuum. Q est impressionné par l'intellect féminin du capitaine Janeway.



★ Q Junior

Q annonce à Kathryn Janeway qu'elle a l'honneur d'être la marraine du premier Q nouveau-né.

★ La paix

Q comprend qu'il doit s'accoupler avec la Q pour créer la nouvelle génération du Continuum.



« Je me sens très proche de vous... Vous avez une telle autorité, et pourtant réussissez si bien à préserver votre féminité. » — Q à Kathryn Janeway

DOSSIER 57 LES ÊTRES TOUT-PUISSANTS

Le Voyageur

Le Voyageur existe sur un plan où l'espace, le temps et la pensée sont unifiés. L'expérience de son espèce diffère donc totalement de celle qu'a l'humanité d'une réalité dans laquelle espace, temps et pensée sont des entités distinctes.

Le Voyageur est un être masculin de **Tau Alpha C**, au corps humanoïde, au crâne bulbeux, au front immense, aux yeux surmontés d'arcades osseuses, aux doigts palmés. Le Voyageur diffère des êtres humains sur bien d'autres points, et notamment par l'extraordinaire faculté qui est la sienne de concentrer puissamment les pensées qui l'entourent.

Ce phénomène se produit par l'intermédiaire de son corps, qui entre littéralement en phase avec notre réalité ou s'en extrait. Cette expérience le laisse cependant affaibli, et ce d'autant plus qu'il est absent pendant longtemps de Tau Alpha C.

Le Voyageur manie les énergies de l'espace, du temps et de la pensée

d'une manière jusqu'alors inconnue de **Starfleet**. La science du **XXIV^e** siècle ne peut pas même entrevoir les principes d'unité vers lesquels tend le Voyageur.

Inconcevable

Les changements de réalité dans lesquels le Voyageur est si à l'aise paraissent fantastiques à la plupart des êtres humains qui le rencontrent. Toutefois, lorsqu'il facilite des transferts au sein du **continuum espace-temps** qui sont à la fois bien réels et compréhensibles par la **Fédération**, il acquiert une crédibilité immédiate.

Le Voyageur est un être profondément bienveillant, dépourvu d'intentions néfastes envers quiconque. Il est exempt de toute méchanceté, avidité ou soif de pouvoir. Il peut cependant sembler parfois

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

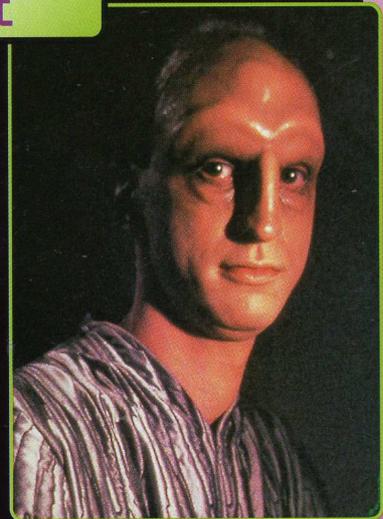
- 2 Q
- 4 TRELANE
- 5 LE COMPAGNON

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D.....Dossier 25
- LE PERSONNEL DE STARFLEET.....Dossier 43
- STAR TREK: LA NOUVELLE GÉNÉRATION.....Dossier 69

FICHE D'IDENTITÉ

NOM: le Voyageur
FORME DE VIE: être masculin de Tau Alpha C
DATE STELLAIRE: 41263.1
ÉVÈNEMENT: Le Voyageur se rend à bord de l'**U.S.S. Enterprise** avec Hosinski pour y faire des expériences de propulsion supraluminique.
JOURNAL DE BORD: « Où l'homme dépasse l'homme » [ST: LSC]
DATE STELLAIRE: 44161.2
ÉVÈNEMENT: Le Voyageur aide Wesley à sauver sa mère prisonnière d'une bulle de distorsion.
JOURNAL DE BORD: « Souvenez-vous de moi ! » [ST: LNG]
DATE STELLAIRE: 47751.2
ÉVÈNEMENT: Le Voyageur rencontre Wesley pour la troisième fois; ils partent ensemble explorer l'univers.
JOURNAL DE BORD: « La Fin du voyage » [ST: LNG]

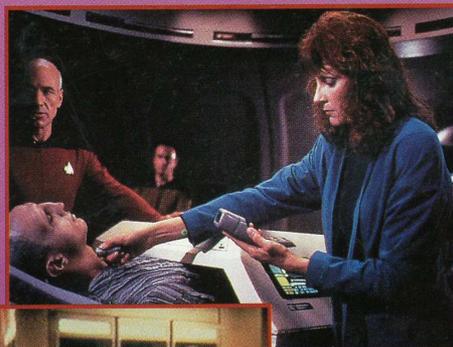


▲ Le Voyageur perçoit instantanément le don unique de Wesley Crusher. Bien des années après leur première rencontre, le Voyageur et Wesley partent ensemble pour un voyage de découverte qui surpassera tout ce que ce dernier pourrait connaître avec Starfleet.

PREMIÈRE RENCONTRE



★ **Affaibli**
 Les transferts de phase affaiblissent le Voyageur. Le Dr Beverly Crusher l'ausculte, mais sa physiologie est différente de tout ce qu'elle connaît. Il semble saisir ce qui ne va pas mais est trop faible pour le lui expliquer.



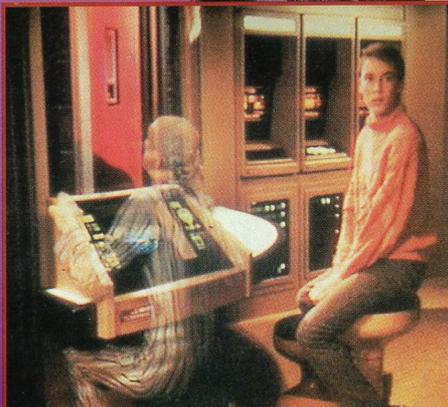
★ **Voyage imprévu**
 Une erreur de calcul commise par le Voyageur propulse en quelques instants l'**U.S.S. ENTERPRISE** à des millions d'années-lumière de distance, hors de la Galaxie. Fort heureusement, le vaisseau est bientôt rendu au quadrant Alpha.

★ **Le secret**

Le Voyageur se rend pour la première fois à bord de l'**ENTERPRISE** avec Kosinski pour y faire des expériences en matière de distorsion. Il garde le silence sur son véritable rôle.

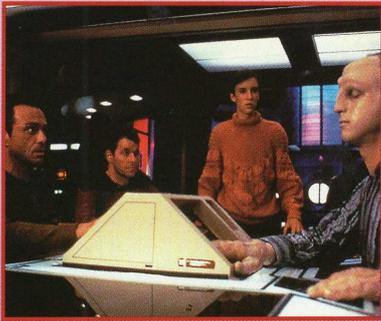
★ **Plans d'existence**

Le Voyageur passe librement d'une réalité à une autre. Ses perceptions lui permettent de comprendre un univers bien plus vaste que celui que connaissent les êtres humains.





Le Voyageur



★ **Un don**
La compréhension dont fait preuve Wesley Crusher (fils du Dr Beverly Crusher), des expériences du Voyageur indique à celui-ci que ce garçon est unique en son genre. Extrêmement intelligent, Wesley saisit sur le champ des notions très complexes, qui déconcertent les officiers de Starfleet les plus aguerris.



★ **Connaissance partagée**
Le Voyageur parle au capitaine Jean-Luc Picard des dons de Wesley Crusher; il estime que ce jeune garçon a un potentiel immense.

un peu suffisant. Les êtres humains, qui croient que leur réalité est la seule véritable, fonctionnent généralement dans un spectre d'existence si étroit que le Voyageur en est parfois gagné par l'ennui et

la frustration. Il peut manifester alors une certaine impatience, qui toutefois ne va pas jusqu'à l'arrogance. Les comportements humains éveillent la curiosité du Voyageur, qui souhaite trouver d'autres aides capables de le rejoindre dans ses efforts d'expansion des plans de l'existence. Ses intentions sont toujours d'accroître les interactions entre pensée, temps et espace. Il a le désir de voyager à travers l'univers, d'explorer et de jouer avec ces différents plans d'existence en compagnie d'âmes sœurs. Le Voyageur entre en contact avec la Fédération unie des Planètes alors qu'il accompagne un savant

de Starfleet, le pompeux **Kosinski**, à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** où celui-ci doit procéder à des tests de propulseurs à distorsion. Il s'avère bientôt que l'extraordinaire accroissement des performances du vaisseau est obtenu non pas par Kosinski et ses formules, mais bien par le Voyageur : à la suite d'une légère erreur de calcul, due sans doute à la fatigue, ce dernier envoie l'**U.S.S. Enterprise** à des millions d'années-lumière de distance en quelques minutes. Cette prouesse est sans précédent; non seulement le spationef dépasse la vitesse de distorsion de niveau 10, mais il se rend dans une région extragalactique que Starfleet n'avait jamais encore observée.

Une existence différente
 Une fois sa vraie nature révélée, le Voyageur avoue qu'il reste de propos délibéré dans la coulisse; il se sert de Kosinski pour échanger sa connaissance de la propulsion contre des séjours à bord de vaisseaux de Starfleet. Il cherche à découvrir tout ce qu'il peut au sujet des hommes. Le Voyageur n'existe pas de la manière dont les êtres humains conçoivent l'existence. Il se montre

tout à fait capable de se transformer instantanément en un autre être et de créer des réalités différentes. Il perçoit quand les êtres humains le recherchent et leur apparaît alors. Ce qui leur semble miraculeux est pour lui fort simple. Il considère la pensée comme la base de toute réalité et la force la plus puissante dans l'existence; le Voyageur peut commander et fusionner les pensées les plus complexes.

Un humble intermédiaire
 À l'instar de maints visionnaires, le Voyageur ne se tresse pas de lauriers pour les expériences extraordinaires que vivent ceux qui le côtoient. Il se considère comme un modeste truchement, apte à ouvrir la porte sur les possibilités de chacun.

En résumé, le Voyageur œuvre sur un plan spirituel où tout est unifié (pensées, sentiments et croyances), et il s'efforce de montrer cette réalité à autrui. Il estime que chacun a la faculté d'opérer dans cet ample champ d'existence, mais que la plupart des êtres sont restreints par l'étroitesse de leurs perceptions. Le Voyageur est l'un des êtres les plus extraordinaires jamais rencontrés par Starfleet.

« Il y a en chacun de nous un pouvoir dont la plupart des gens ne se doutent même pas. »

— le Voyageur

LE VOYAGEUR ET WESLEY CRUSHER

Relations privilégiées

Le Voyageur entretient avec Wesley Crusher des relations privilégiées; il reparait à certains moments clés de la vie de l'adolescent, pour lui montrer de nouvelles manières de se considérer lui-même et dans ses rapports à l'univers; cette inspiration conduira Wesley à finalement choisir de quitter Starfleet.

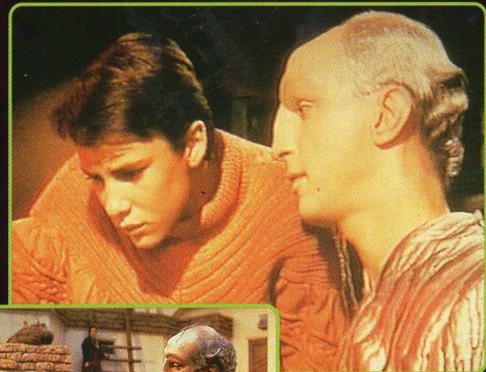
Alors qu'il est en mission sur Dorvan V, Wesley se lie d'amitié avec Lakanta, l'un des habitants de la planète, qui lui présente la notion de quête par la vision, aide spirituelle employée pour trouver des réponses échappant aux moyens empiriques normaux; Wesley voit ainsi Jack, son père disparu. Lacanta se révèle être le Voyageur. Guidé par son vieil ami, Wesley quitte ce plan d'existence pour se lancer dans une vie d'exploration entre la pensée, l'énergie et le temps, très loin de Starfleet.



★ **Lakanta**
Sur la planète Dorvan V, Wesley Crusher fait la rencontre d'un certain Lakanta. Il s'agit en fait du Voyageur.

★ **Deuxième rencontre**
Wesley et le Voyageur se retrouvent alors que le premier a besoin d'aide pour sauver sa mère.

★ **Le guide**
Le Voyageur sait que Wesley doit évoluer peu à peu, sans être poussé trop durement.



★ **Une autre voie**
Les retrouvailles avec le Voyageur incitent Wesley à abandonner l'idée d'une carrière dans Starfleet.



Trelane

En 2267, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* rencontre un être doté de pouvoirs extraordinaires, **Trelane**. Cet arrogant seigneur autoproclamé est en fait un enfant appartenant à une espèce quasi omnipotente.

L'officier scientifique de **Starfleet** qui enregistre la première rencontre avec **Trelane** pour la banque de données de son navire éprouve quelques difficultés à classer ce personnage : est-il fait de pure énergie mentale ? S'agit-il d'un être tout-puissant ? Le capitaine **James Kirk** suggère que Trelane n'est qu'un « petit garçon ». En tout état de cause, Trelane est l'un des êtres les plus pittoresques et les plus puissants à qui la **Fédération** ait jamais eu affaire.

Des êtres d'énergie

On ne sait pas grand-chose de l'espèce à laquelle appartient Trelane, sinon que ses membres sont incorporels et que, dans leur état naturel, ils se présentent comme des bouffées pulsatiles d'énergie bleutée. L'unique rencontre avec l'un des membres de cette espèce donne à penser qu'ils nouent des liens parentaux et traversent une phase d'immaturation avant de devenir adultes à force d'expériences accumulées. Trelane joue avec des planètes pour se

développer et exercer ses pouvoirs ; il s'entraîne à transformer la matière en énergie et vice versa.

L'espèce de Trelane semble posséder des pouvoirs comparables à ceux du **Continuum O**, mais on ignore si elle est capable de manipuler l'espace-temps.

Trelane est un enfant... âgé de plus de deux mille ans : il observe l'histoire de la Terre – c'est là un de ses passe-temps favoris depuis au moins le II^e siècle avant Jésus-Christ – et a décidé de prendre l'apparence d'un seigneur du XVIII^e siècle.

Jeux dangereux

Nombre des jeux de Trelane visent à créer les émotions violentes qu'il adore mais peine à déclencher, tant elles sont étrangères à son espèce. En 2267, Trelane enlève des membres d'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* pour en faire ses jouets.

Très contrarié que le détachement parvienne à regagner l'*Enterprise*, il soumet le capitaine James T. Kirk à un simulacre de procès ; le refus de Kirk de participer à son jeu le met en rage. Une vive querelle s'ensuit, puis soudain, Trelane est au comble de

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Trelane

TITRE : seigneur (autoproclamé) de Gothos

FORME DE VIE : être incorporel se présentant sous l'apparence d'un homme. Trelane a des « parents ».

ÂGE : Trelane a des milliers d'années ; la longévité de ceux de son espèce est inconnue [peut-être sont-ils immortels].

POUVOIRS : Trelane est capable de créer de la matière à partir de l'énergie, puis de la retransformer ; ses pouvoirs sont quasi illimités.

PREMIÈRE APPARITION :

« Le Chevalier de Dalos » [ST : LSC]



Trelane considère les êtres humains comme ses jouets, soumis à sa seule fantaisie. On apprendra ultérieurement que cet étrange personnage est en fait l'équivalent d'un garmement, réprimandé à ce titre par ses parents.

la joie : il vient de faire l'expérience de la colère et savoure la richesse des émotions humaines.

Kirk se propose comme gibier en échange de la libération de l'*Enterprise*, mais Trelane apprécie tant la chasse qu'il envisage de traquer tout l'équipage – jusqu'à ce que ses parents interviennent pour lui rappeler qu'il ne faut pas maltraiter les hommes.

L'apathie émotionnelle de Trelane est due au fait que tout lui semble facile. Après avoir étudié des siècles durant l'histoire de la Terre, il est tombé par hasard sur un groupe d'êtres humains, mais leur incorporation à ses jeux est frustrante car ils ne sont pas à la hauteur de ses pouvoirs. Trelane a pour terrain de jeu des planètes qu'il crée. Ses parents lui annoncent qu'il pourra conserver **Gothos**, où il donne libre cours à ses fantasmes terrestres. Gothos n'est cependant pas la réplique exacte de la Terre, car Trelane peut reproduire la forme mais non la substance. Ainsi, les mets n'y ont pas de goût, le feu n'y chauffe pas. Les pouvoirs de Trelane sont

tels toutefois que, sur cette planète mortelle pour les êtres vivants, il crée un microcosme vivable – et, dans cette oasis, une sorte d'étrange château.

Un très vieux enfant

Trelane est un enfant, dangereux par sa puérilité même pour les hommes et d'autres espèces moins puissantes que la sienne. L'équipage de l'*Enterprise* le voit d'abord comme un fou, ses propres parents le jugent désobéissant et cruel ; ils ne l'auraient pas laissé intercepter l'*U.S.S. Enterprise* s'ils s'étaient rendus compte de la vulnérabilité des êtres humains, aussi font-ils tout leur possible pour que l'incident n'ait pas de conséquences durables.

UN JOUEUR NÉ



★ Des jouets

Lors de sa première visite à l'*ENTERPRISE*, Trelane décide d'ajouter deux nouveaux jouets à sa collection : Kirk et Sulu.

★ Costume

Trelane porte des vêtements sophistiqués, inspirés de ceux des Européens de la vieille Terre.

★ Accueil

Trelane accueille les équipiers de l'*U.S.S. ENTERPRISE* en utilisant la langue fleurie de leurs lointains ancêtres.



« Oh, cela devient fort lassant, tant c'est facile. »

— Trelane

DOSSIER 57 LES ÊTRES TOUT-PUISSANTS

Le Compagnon

Le **Compagnon** — organisme incorporel à base d'énergie doué d'incroyables pouvoirs — habite un planétoïde de la région de **Gamma Canaris**. Après avoir sauvé d'une mort certaine le pionnier de la science **Zefram Cochrane**, cet être remarquable s'attache profondément à lui.

L'organisme désigné sous le nom de « **Compagnon** » est perçu par les senseurs d'une navette de **Starfleet** du **XXIII^e** siècle comme un nuage d'hydrogène ionisé parcouru de puissantes impulsions électriques. Il s'agit pourtant bien d'un être intelligent, capable d'exister aussi bien à la surface d'un monde de **classe M** que dans le vide intersidéral. Originaire d'un planétoïde de la région de **Gamma Canaris**, dont il est de longues années durant l'unique occupant, cet organisme est capable de se propulser à **vitesse de distorsion** dans l'espace mais ne peut demeurer longtemps éloigné de son planétoïde — s'il restait absent plus de quelques jours, il cesserait tout simplement d'exister. Il vit seul jusqu'au moment où il rencontre le vaisseau de **Zefram Cochrane**, un homme

de 87 ans aux portes de la mort. L'être sauve Cochrane et l'amène sur son planétoïde. Il décide alors de rajeunir Cochrane — qui lui donne le nom de « **Compagnon** ».

Vie commune

Ils vivent ensemble durant près de cent cinquante ans. Cochrane tente de partir mais en est empêché par le **Compagnon** qui, comprenant que Cochrane risque de mourir de solitude, décide d'enlever d'autres hommes. En 2267, il rencontre la navette **GALILEO**, avec à son bord le capitaine **James Kirk**, son second **Spock**, le **Dr Leonard McCoy** et la commissaire adjointe de la **Fédération Nancy Hedford**. Sous sa forme gazeuse, le **Compagnon** amène l'appareil sur son planétoïde et l'y retient. Cochrane est ravi de faire la rencontre des officiers.

Malgré ses immenses pouvoirs, le **Compagnon** ne peut sauver **Nancy Hedford**, atteinte de la **maladie de Sakuro**.

L'équipage tente de raisonner l'entité, avec laquelle une communication verbale est établie par le biais d'une modification du **traducteur**

FICHE D'IDENTITÉ

NOM: le « **Compagnon** »

FORME DE VIE: être incorporel à base d'énergie

DATE: inconnue **ÉVÈNEMENT:** Le **Compagnon** évolue sur un planétoïde de la région de **Gamma Canaris**.

DATE: 2177 **ÉVÈNEMENT:** Le **Compagnon** sauve **Zefram Cochrane** d'une mort imminente.

DATE: 2267 **ÉVÈNEMENT:** Le **Compagnon** enlève **Kirk**, **Spock**, **McCoy** et **Nancy Hedford** pour soulager la solitude de **Cochrane**.

JOURNAL DE BORD: « Guerre, amour et compagnon » [ST: LSC]

universel de la navette. On apprend alors que le **Compagnon** est en fait de nature féminine, et que ses relations avec **Cochrane** sont teintées d'amour.

Compréhension humaine

Après qu'une certaine compréhension (au moins partielle) a été établie entre l'entité et ses « hôtes », le **Compagnon** décide de prendre apparence humaine, par une fusion avec **Nancy mourante**. Celle-ci, dont la conscience survit, parvient à corriger sa grande erreur : avoir fait passer sa carrière avant

l'amour. L'union de **Nancy Hedford** avec le **Compagnon** est symbiotique (l'essence des deux personnalités est conservée). L'entité perd l'essentiel de ses pouvoirs, mais envisage avec bonheur de savourer les plaisirs simples de

l'existence humaine. Une fois la fusion opérée avec une séduisante forme féminine, **Zefram Cochrane** peut retourner l'amour que lui porte l'entité. Ils décident alors de rester ensemble sur le planétoïde **Gamma Canaris** et demandent à **Kirk** de garder le secret.

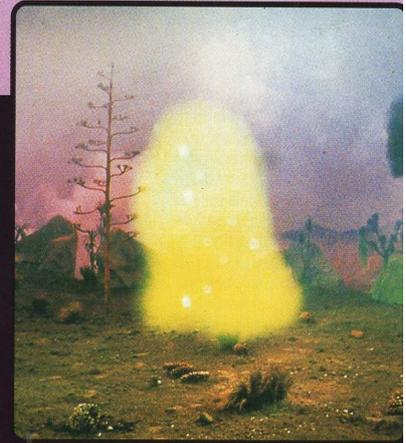
« L'homme est le centre de tout. Je veille sur lui. » — le **Compagnon** décrivant **Zefram Cochrane**

★ Traduction

L'équipage de la navette **GALILEO** parvient finalement à communiquer avec le **Compagnon** au moyen d'un traducteur universel bricolé par **Spock**.

★ Fusion

Un lien symbiotique offre la possibilité au **Compagnon** d'exister dans le corps de la séduisante **Nancy Hedford**, à côté de la conscience de la jeune femme.



▲ L'origine de l'être désigné sous l'appellation de « **Compagnon** » est incertaine, mais ce nuage d'énergie translucide semble être une entité vivante intelligente et bienveillante — elle sauve **Zefram Cochrane** de la mort dans l'espace, puis tente de lui procurer une existence paisible.

ENLÈVEMENT

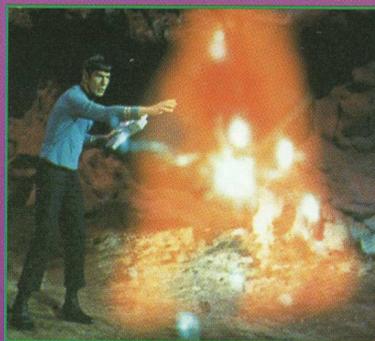


★ Un nuage d'hydrogène

Les senseurs de la navette **GALILEO** perçoivent le **Compagnon** comme un nuage d'hydrogène parcouru d'impulsions électriques.

★ Le choc

Le **Compagnon** est capable d'infliger de rudes traitements aux humanoïdes : **Spock**, victime d'une attaque qui le laisse inconscient, déclarera ensuite avoir ressenti comme une puissante décharge électrique.





DOSSIER 57 LES ÊTRES TOUT-PUISSANTS

La Q

Certes membre de l'omnipotent Continuum Q, la Q est telle une femme de n'importe quelle espèce, acharnée à maintenir son homme dans le droit chemin et furieuse lorsque Q la quitte pour une mortelle.

La Q est liée au Q bien connu pour harceler l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**... depuis quelque quatre milliards d'années ! Une relation avec un être qui aime semer la perturbation au sein du Continuum Q et partout ailleurs dans l'univers est sans nul doute éprouvante, mais la Q devrait à présent s'être habituée à ses facéties. Pourtant, lorsque Q veut que le capitaine Kathryn Janeway, de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656** lui donne un enfant pour insuffler une vitalité nouvelle au Continuum, la Q est furibonde.

Une femme bafouée

Sous sa forme humaine, la Q est une femme sculpturale, aux cheveux

auburn et au tempérament de feu. Alors que Q tente de persuader Janeway de porter son enfant, elle le pourchasse et l'accuse de vouloir polluer le Continuum avec de l'ADN humain. De son point de vue, son amant de très longue date menace de détruire leur existence en défendant les causes de la liberté et de l'individualisme. Elle estime de son devoir d'arrêter Q, dont le comportement a des conséquences cosmiques. Elle arrive à bord de l'**U.S.S. Voyager** dans l'intention de ramener son « homme » égaré « à la maison ».

Ses efforts ne sont guère couronnés de succès. Avant qu'elle n'ait pu convaincre Q de son erreur, il s'enfuit dans le Continuum en emmenant Janeway avec lui. La Q au comble de la fureur essaie de les

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Q

FORME DE VIE : être omnipotent, membre du Continuum Q

FAMILLE : Q (compagnon), Q junior (fils)

ÉVÉNEMENT : En 2373 (Date stellaire 50384.2), Q rend de nouveau visite au capitaine Kathryn Janeway et tente de la séduire pour qu'elle lui donne un fils. Si Janeway réagit défavorablement à ces avances, l'ancienne compagne de Q est furieuse. Elle suit Q, bien décidée à l'empêcher de s'accoupler avec Janeway.

PREMIÈRE APPARITION :

« Autant en emportent les Q » [ST: VOY]



▲ Après une relation de quatre milliards d'années, cette fière membre du Continuum Q se voit abandonnée en faveur d'une mortelle, le capitaine Kathryn Janeway. La Q suit Q jusqu'à l'**U.S.S. VOYAGER**, et établit clairement le fait qu'elle ne se laissera pas quitter sans lutter.

suivre, mais la guerre civile qui fait rage au sein du Continuum lui a fait perdre ses pouvoirs. Elle est

même blessée : son front s'orne d'un superbe hématome. Incapable de poursuivre Q, elle est contrainte de s'en remettre à l'aide de simples mortels – l'équipage de *Voyager* –, alors même qu'elle juge indigne d'elle une telle demande d'assistance.

Trahison

Elle retourne contre elle-même son humour teinté d'amertume et de cynisme en déclarant que Q l'a laissée tomber pour une femme plus jeune de cinq milliards d'années. Si ce n'était si risible, elle en pleurerait. Sous ses airs bravaches, la compagne de Q semble vraiment bouleversée qu'il se soit amouraché de Janeway. À maints égards, elle réagit à cette trahison comme le ferait une humaine.

Bien qu'elle affiche généralement sa supériorité sur les femmes, elle sait manifester son appréciation quand on la surprend. Ainsi,

lorsque Janeway se rend compte que l'observation de trois *supermovaes* en moins de trois jours ne peut que résulter de la guerre dans le Continuum, l'omnipotente Q reconnaît que le capitaine – bien qu'appartenant à une espèce à l'intelligence limitée – a raison. Quand l'ingénieur-chef B'Elanna Torres la rudoie, la Q se contente d'assurer qu'elle a toujours beaucoup aimé les Klingonnes, pleines de cran. Il est difficile de savoir si la fière Q remercie ainsi Torres de son aide ou s'il lui faut simplement avoir toujours le dernier mot.

Cependant, lorsque Torres déclare que la Q n'est pas la première femme délaissée par un homme, celle-ci en est abasourdie. Elle espère bien que Torres ne compare pas quelque idylle avortée dans sa misérable existence avec les associations éternelles des Q. Elle lui explique qu'elle doit impérativement

UNE Q HUMILIÉE



★ Supérieure

La Q se juge bien supérieure aux mortels, mais trouve presque une âme sœur en la personne de B'Elanna Torres, dont le tempérament – elle est à demi klingonne – se révèle au moins aussi ardent que le sien.



★ Condescendante

La Q a besoin de VOYAGER pour regagner le Continuum, mais elle ne cache pas à Chakotay qu'elle considère les êtres humains (et assimilés) comme ses inférieurs.



★ Dominatrice

Condescendante et dominatrice, la Q ne se rend pas sympathique aux yeux de l'équipage de l'**U.S.S. VOYAGER**. Chakotay lui rappelle tranquillement que, privée de ses pouvoirs, elle ne peut rentrer chez elle sans sa coopération.

La Q

« J'espère que vous n'êtes pas en train de comparer quelque idylle avortée dans votre misérable existence et mon association éternelle avec Q. »

— la Q à Torres



★ Conséquences

La guerre civile qui sévit au sein du Continuum Q se manifeste dans l'univers réel sous la forme de supernovae. Les pouvoirs de la Q se sont évanouis sous l'effet de la guerre, mais elle pense que les supernovae pourraient fournir un moyen d'accès au Continuum.

regagner le Continuum avant que Q ne s'accouple avec Janeway.

Par son arrogance et son complexe de supériorité, la Q se montre à la hauteur de son ex-compagnon; toutes les occasions de rabaisser l'équipage de *Voyager* lui sont bonnes. La Q fait observer que les humains ne comprennent guère comment se rendre dans le Continuum, et elle suggère que le **commander Chakotay** attache son « minuscule esprit » au concept selon lequel les *supernovae* sont dues au Continuum. Chaque fois qu'une étoile explose, elle crée pour la Q une occasion de la ramener chez elle. En dépit de sa condescendance, toutefois, la Q n'hésite pas à se servir de l'équipage pour rentrer. Celui-ci veut son capitaine, celle-là veut son homme: une alliance se constitue sur ces bases. Ensemble, l'*U.S.S. Voyager* et la Q entrent dans le Continuum et entreprennent de récupérer le capitaine Kathryn Janeway et Q, emprisonnés et condamnés à mort.



★ Union sacrée

Grâce aux talents de marieuse du capitaine Kathryn Janeway, le couple des Q est réuni. Ils semblent enchantés à l'idée de devenir parents.

Un enfant Q

Mais une fois Q en sécurité, sa partenaire prend son temps pour le libérer du poteau auquel il est ligoté. Elle lui demande comment il va pouvoir la convaincre qu'il ne s'enfuira pas avec la prochaine bipède à attirer son attention. Q lui propose alors de lui faire un enfant. Un tel acte ferait du couple de Q des visionnaires, des parents de la paix. La Q accepte cette idée, qui met un terme à la guerre civile. Maintenant que Q est de nouveau à elle, la Q prend plaisir à des discussions sur la manière de créer cet enfant sans précédent. Finalement, les deux Q se

touchent le bout des doigts – une transmission d'énergie visible se produit entre eux. Après l'accouplement, la Q déclare que Q a été « très bon ».

Ils ont un garçon. Par gratitude, Q se présente à bord de *Voyager* et demande au capitaine Janeway d'être la marraine de son fils. Q doit regagner en toute hâte le Continuum avec son enfant car son « boulet » déteste qu'ils soient en retard.

Il semble que la paternité ait rendu Q plus responsable, ce que la Q a toujours souhaité de la part de son compagnon.

UN COUPLE PARFAIT

La famille Q

L'omnipotente Q est en proie aux mêmes sentiments de jalousie que les humbles mortelles. Quand son compagnon de très longue date la quitte pour une autre, elle réagit comme n'importe quelle femme bafouée et s'en prend avec méchanceté à sa rivale, le capitaine Kathryn Janeway, qualifiée de « petit être étriqué ». C'est pourtant ce « petit être » qui réussit à relancer l'association éternelle des deux Q. Janeway, amenée au Continuum, convainc Q de créer une nouvelle génération de Q en s'accouplant avec l'une de ses semblables. Les deux Q deviennent bientôt les parents du premier enfant Q.

▼ De fiers parents

La toute-puissante Q décide de se porter au secours de Q et de Janeway. Elle accepte même la proposition radicale de Q, qui veut lui faire un enfant.



▲ Vengeance

La Q, fort en colère, prend tout son temps pour libérer Q, secouru ainsi que Janeway par l'*U.S.S. VOYAGER*.



▲ Réconciliation

Accordant finalement son pardon à son partenaire peu fidèle, la Q est prête à écouter ce qu'il a à proposer.

▼ Brève union

Les deux Q se touchent à peine les doigts, unissant ainsi leurs énergies pour créer un enfant.



▼ Nouvelle expérience

Il semble que rien ne se soit passé, et pourtant les deux Q sont fort satisfaits.

