



PHÉNOMÈNES  
SPATIAUX

# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 29B

## LES BOUCLES DE CAUSALITÉ TEMPORELLE



PHÉNOMÈNES  
SPATIAUX

Les boucles de causalité temporelle amènent le temps à se répéter selon un schéma quasi infini. Les prisonniers d'une boucle ont rarement conscience de ce qui leur arrive, et très peu de chances d'en réchapper.

**T**outes les anomalies temporelles ne créent pas des chronologies parallèles ni même ne modifient la chronologie actuelle ; certains paradoxes temporels font que l'on revit à l'infini certaines périodes : ce sont les « boucles de causalité temporelle » ou « boucles de causalité récursive ». Il est rare que les individus pris dans une boucle se rendent compte de la situation et, en dehors de la boucle, le reste de la Galaxie poursuit son existence normale.

En 2268, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** passe 17,4 jours dans une boucle de causalité récursive. Divers indices donnent à penser que l'**U.S.S. Bozeman NCC-1941** a été retenu pendant 90 ans dans une boucle du même ordre.

En 2278, le **Bozeman** pénètre dans une distorsion

spatio-temporelle extrêmement localisée, dont la nature n'est pas connue avec précision – mais il pourrait s'agir d'une boucle de causalité temporelle. En 2368, l'**Enterprise** rencontre le **Bozeman**, qui semble émerger de la distorsion. Les deux vaisseaux se heurtent, ce qui provoque une gigantesque explosion, elle-même cause d'une faille temporelle. L'**Enterprise** est alors projeté dans une boucle de causalité, et son équipage revit les heures précédentes.

### Répétition sans fin

L'équipage n'a aucun souvenir conscient de ce qui lui est arrivé durant le laps de temps concerné par la boucle, mais le subconscient semble mystérieusement au courant de ce qui s'est produit et de ce qui se produira : de nombreux membres d'équipage font

une expérience comparable aux impressions de « déjà vu ».

**Starfleet** ne comprend pas parfaitement ce phénomène, qui n'est pourtant pas vraiment surprenant. Depuis les premières rencontres avec le **Voyageur**, on sait que la pensée et le temps ne sont pas aussi distincts que ne le voudrait la science.

D'autres éléments indiquent à l'équipage que tout n'est pas normal. Le VISOR du lieutenant **Geordi La Forge** détecte des distorsions dans le **subspace** : celui-ci, qui existe hors de l'espace-temps normal, n'est pas affecté par la boucle temporelle. De subtils changements dans les actes de l'équipage à chaque passage de la boucle provoquent des distorsions du champ de **dekyons**, ce que le VISOR traduit en impulsions visuelles :



La Forge perçoit des images qui « ne sont pas là ».

Une fois que l'équipage de l'**Enterprise** a découvert l'existence d'une distorsion dans le subspace, une série de scannages est effectuée qui finit par montrer que le vaisseau est pris dans une boucle de causalité récursive.

Percevoir que l'on est pris dans une boucle de causalité lors d'un passage dans une période de temps appelée à se répéter indéfiniment ne garantit pas que l'on va pouvoir échapper à cette boucle. Selon toute probabilité, au prochain passage, le personnel ne se rendra compte de rien. Par exemple, l'équipage du **Bozeman** n'a pas la moindre idée de ce qui lui arrive.

Heureusement pour

▲ **L'U.S.S. ENTERPRISE est pris dans une boucle de causalité temporelle à la suite de sa collision avec l'U.S.S. BOZEMAN. L'explosion qui résulte du choc provoque une distorsion localisée de l'espace-temps.**

l'équipage de l'**Enterprise**, le cerveau positronique du **commander Data** est sensible à des variations minimes du subspace, ce dont l'équipage va tirer parti pour envoyer un message simple à Data pour le prochain passage dans la boucle ; fort de cette information, il évitera la collision avec le **Bozeman**. Les deux vaisseaux échappent à l'explosion qui a projeté l'**Enterprise** dans la boucle. L'accident évité de justesse aura pour effet secondaire de libérer le **Bozeman** de la distorsion.



▲ Les officiers de l'**U.S.S. ENTERPRISE** se rendent compte de la situation, mais il leur est difficile de trouver le moyen d'échapper à la boucle temporelle : ils auront bientôt oublié tout ce qu'ils savent à ce sujet.



▲ Geordi et Data envoient dans le subspace un bref message que le cerveau de Data détecte au passage suivant dans la boucle. Ces informations aident Data à éviter la collision avec le **BOZEMAN**.



▲ Le capitaine Morgan Bateson et son équipage parcourent 90 ans dans le temps sans vieillir d'un jour. Pour ce qu'ils en savent, le temps s'est écoulé normalement depuis qu'ils ont quitté leur **BASE STELLAIRE**.



# Le guide de la Galaxie STAR TREK

DOSSIER 5

FICHE 29B

## LES BOUCLES DE CAUSALITÉ TEMPORELLE



On ne sait pas avec certitude si l'*U.S.S. Bozeman* MCC-1941 est pris dans une boucle de causalité temporelle ou non. Il semble probable que la distorsion qu'il rencontre soit simplement une faille dans le temps, que le *Bozeman* traverse avant d'entrer en collision avec l'*U.S.S. Enterprise* MCC-1701-D. Il est impossible de savoir exactement ce qui arrive au *Bozeman* car les boucles de causalité temporelle sont rarement détectées par ceux qu'elles affectent. L'équipage de l'*Enterprise* ne parvient à s'échapper que parce que La Forge et Data sont exceptionnellement sensibles aux distorsions du subespace.



► L'*U.S.S. BOZEMAN* surgit d'une distorsion temporelle et entre en collision avec l'*U.S.S. ENTERPRISE*, qui se trouve projeté dans une boucle de causalité temporelle.



► L'équipage de l'*U.S.S. ENTERPRISE* accomplit ses devoirs comme à l'habitude. Seuls quelques indices, tels les étourdissements de Geordi, laissent deviner que se produisent des choses étranges.



L'*ENTERPRISE* détecte le *BOZEMAN* émergeant d'une distorsion temporelle et tente de le repousser avec son rayon tracteur.



Les deux vaisseaux se heurtent; la collision provoque une explosion qui projette l'*ENTERPRISE* dans la boucle.



► L'équipage se rend compte de la situation après plusieurs passages dans la boucle. Geordi et Data envoient un message subspatial que Data recevra au prochain passage du vaisseau dans la boucle.



L'*ENTERPRISE* détecte de nouveau la présence du *BOZEMAN*; il tente de modifier sa trajectoire au moyen du rayon tracteur.



Les vaisseaux se heurtent derechef, provoquant l'explosion qui projette à nouveau l'*ENTERPRISE* dans la boucle.



► Data reçoit le message, mais au niveau subconscient. Finalement, il perçoit qu'il faut suivre les conseils de Riker et opérer la décompression du hangar à navettes.



L'*ENTERPRISE* détecte le *BOZEMAN*. Cette fois la décompression du hangar à navettes pousse l'*ENTERPRISE* à l'écart de la trajectoire du *BOZEMAN*.



En l'absence de collision, rien ne vient déclencher la boucle : le temps poursuit son cours.

