

STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 9 autres
ÉDITIONS FRANCE

L'ORDRE DE PRIORÉ KLINGON
Les plus grands

L'Empire Klingon
Le dernier chef-lieu

Le développement des Klingons
Un monde en guerre

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

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

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire





Où l'homme dépasse l'homme

En mission d'exploration aux confins de la Galaxie, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* reçoit un signal émis par la balise de détresse du *S.S. Valiant*, vaisseau venu de la Terre et porté manquant depuis plus de deux siècles. Le capitaine Kirk ordonne que l'enregistrement soit récupéré pour être étudié de plus près.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE : 1312.4

« L'impossible s'est produit... captons un signal de détresse enregistré – l'indicatif d'un vaisseau porté disparu depuis plus de deux siècles.

« Un autre vaisseau venu de la Terre aurait-il jadis quitté la Galaxie comme nous avons l'intention de le faire ? Que lui est-il arrivé là-bas ? S'agirait-il d'un avertissement... ? »

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* récupère l'enregistreur de vol du *S.S. Valiant* et Spock se charge d'analyser les données en mémoire. Elles indiquent que le *Valiant* a rencontré dans cette région de l'espace une force inconnue. Spock entend des requêtes urgentes d'informations concernant la perception extrasensorielle, puis ce qui semble être l'ordre lancé par le capitaine du *Valiant* de détruire son propre vaisseau !

Aux frontières de la Galaxie, l'*Enterprise* est à son tour confronté à un champ de force inhabituel. Neuf membres d'équipage périssent, deux autres sont grièvement blessés – la psychiatre Elizabeth Dehner et le vieux camarade du capitaine Kirk, qui fut son condisciple à l'Académie de Starfleet : le lieutenant commander Gary Mitchell.

Soigné par le chirurgien du bord, le Dr Piper, Mitchell manifeste bientôt des pouvoirs accrues : il fait léviter des objets, lit dans les pensées d'autrui et commande à distance les instruments du vaisseau. Le Dr Dehner fait bientôt montre de facultés comparables.

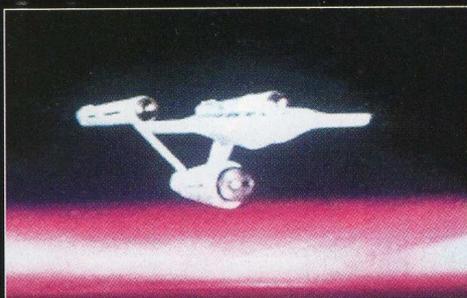
Plus qu'humain

Le Dr Dehner en conclut que Mitchell subit une mutation qui en fait un homme plus évolué, mais Sulu prévient qu'à l'allure où ses pouvoirs augmentent, il ne sera bientôt plus humain. Spock, qui perçoit la menace que Mitchell pourrait faire peser sur tous, propose de l'abandonner sur la planète Delta Vega. Kirk répugne à accepter cette recommandation guidée par une froide logique jusqu'à ce que, lors d'une tentative d'évasion, Mitchell tue un membre d'équipage.

Kirk traque son ami à la surface de la planète et l'avertit que son pouvoir absolu le conduira à son absolue corruption. Mitchell essaie alors de tuer Kirk. Dehner use de ses propres pouvoirs pour l'en empêcher... mais Mitchell et elle finiront par s'entretuer.

Kirk note que tous deux ont donné leur vie dans l'exercice de leurs fonctions. Spock approuve, ce qui amène Kirk à remarquer que son cas n'est peut-être pas désespéré...

À L'ÉCRAN...



1 Aux frontières de la galaxie, l'*U.S.S. ENTERPRISE* se heurte à un mystérieux champ de force, semblable à celui que rencontra jadis le *S.S. VALIANT*.



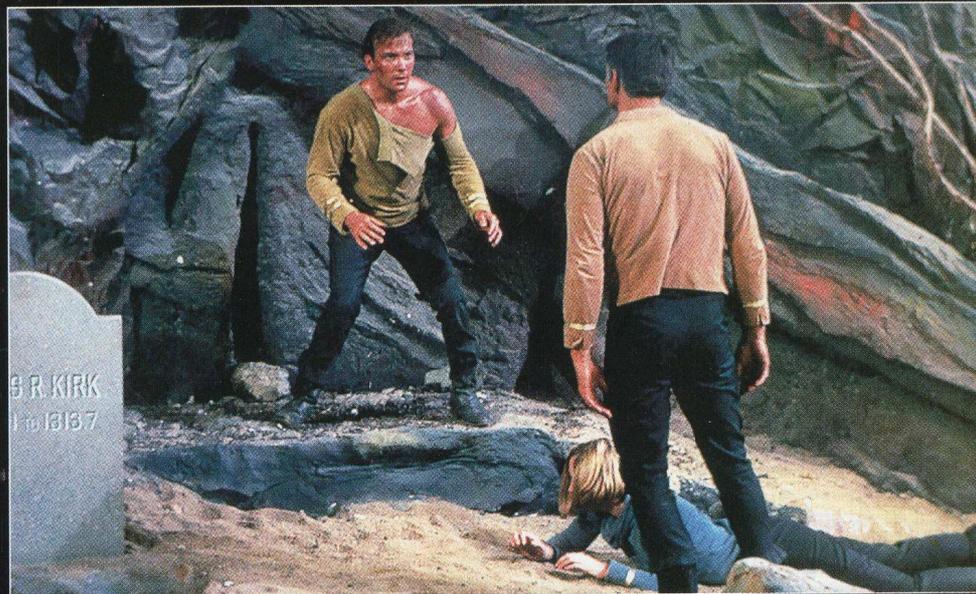
2 L'état-major de l'*U.S.S. ENTERPRISE* est réuni pour évoquer les changements survenus chez le lieutenant commander Gary Mitchell.



3 Gary Mitchell et le Dr Elizabeth Dehner envisagent d'utiliser leurs ressources mentales nouvellement acquises pour faire un paradis d'une planète désertique.



4 Armé d'un fuseur de chasse, James Kirk tente en vain de détruire Gary Mitchell, devenu incontrôlable et doté de pouvoirs quasi divins.



5 Qui va finir dans la tombe que Gary Mitchell destinait à James Kirk ? Le sacrifice du docteur Dehner rétablit un certain équilibre des forces en présence.

BLOC-NOTES

Le *S.S. Valiant* a découvert le champ de force aux confins de la Galaxie vers 2064.

L'*U.S.S. Enterprise* revient à la frontière galactique en 2268, quand il est détourné par des Kelvans. Les modifications qu'ils ont apportées au vaisseau lui permettent de franchir sans peine cette barrière.



Fausse Manœuvre

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* s'aventure dans une région inexplorée de l'espace ; son équipage ne se doute pas des étranges rencontres que l'on peut faire aux confins de la Galaxie...

JOURNAL DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE : 1512.2

« Au troisième jour de la mission de cartographie stellaire, un objet cubique non identifié bloque notre vaisseau. Sur la passerelle, M. Spock donne l'alerte générale. Je suis à l'infirmierie – bilan de santé trimestriel... »

A lerte générale ! Le capitaine Kirk se hâte de regagner la passerelle. L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* vient de rencontrer un mystérieux cube en rotation. Celui-ci approche, contraignant Kirk à le détruire. Spock estime qu'il s'agissait peut-être d'une balise d'avertissement. Dans l'intervalle, le Dr McCoy avertit Kirk que Bailey, le navigateur de l'*Enterprise*, est surchargé de travail, et qu'il aurait besoin de repos.

Tout à coup surgit un énorme vaisseau, qui se présente comme étant le *Fesarius* de la Première Fédération. Son capitaine, Balok, dénonce la sauvagerie de l'équipage de Starfleet et affirme qu'il détruira l'*Enterprise* dans dix minutes. Kirk propose de se retirer, mais Balok refuse tout compromis.

La montée des tensions

Les minutes s'égrènent. Bailey s'effondre psychologiquement ; il doit être relevé de ses fonctions. Kirk se tourne vers Spock, pour qui la situation désespérée de l'*Enterprise* s'apparente à celle d'un joueur d'échecs en passe d'être mat. Kirk pense que la solution pourrait provenir d'un autre jeu, le poker. Il annonce à Balok que l'*Enterprise* est pourvu d'une substance appelée corbomite, qui renvoie à la source l'énergie de toute arme employée contre le vaisseau et anéantit ainsi l'assaillant.

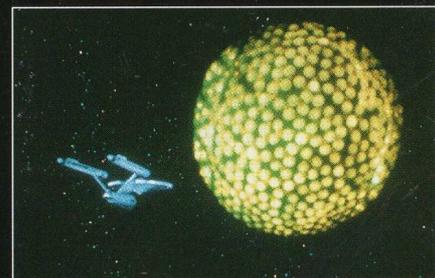
Le bluff fonctionne... jusqu'à un certain point. Au lieu de détruire l'*Enterprise*, Balok prend place à bord d'un vaisseau-pilote et entreprend de remorquer l'astronef de Starfleet vers une planète d'internement. Mais, en se libérant du rayon tracteur, l'*Enterprise* endommage le vaisseau de Balok, qui lance un signal de détresse. Alerté par le lieutenant Uhura, Kirk se porte à son secours. Accompagné de McCoy et de Bailey, il se téléporte à bord du vaisseau de la Première Fédération, où l'on découvre que Balok n'est qu'une marionnette. C'est alors que survient le véritable Balok, être d'apparence enfantine qui révèle avoir voulu seulement éprouver les intentions des intrus, avant de proposer un échange culturel.

Kirk donne son accord. Bailey, remis de sa peur panique, se porte volontaire pour rester avec son nouvel ami.

À L'ÉCRAN...



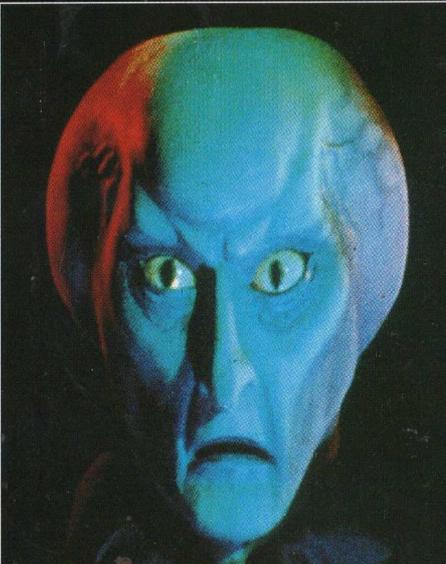
1 Un mystérieux cube en rotation apparaît sur les écrans de l'*U.S.S. ENTERPRISE*.



2 Un gigantesque objet sphérique approche de l'*ENTERPRISE*.



3 Le capitaine Kirk et son équipage analysent l'étrange vaisseau et écoutent Balok annoncer leur anéantissement imminent.



4 Spock parvient à établir un contact visuel avec un inquiétant extraterrestre du nom de Balok.



5 Recevant Kirk, McCoy et Bailey, le véritable Balok leur fait part de son existence solitaire.



6 Le Lt David Bailey quitte ses fonctions pour devenir « attaché culturel » auprès de la Première Fédération.

BLOC-NOTES

A Kirk brandit de nouveau la menace de son corbomite faite en 2266 : l'*Enterprise*, étant alors égaré dans la Zone neutre et encerclé par des Romuliens, il avait menacé de détruire son propre vaisseau et tout ce qui se trouvait dans un rayon de 200 000 km.



Trois Femmes dans un vaisseau

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE : 1329.8

« L'U.S.S. Enterprise est à la poursuite d'un vaisseau non identifié. »

L'U.S.S. Enterprise NCC-1701 rencontre un vaisseau non identifié, qui refuse de répondre à ses signaux. Le capitaine James Kirk décide de lui donner la chasse. Le petit astronef tente de s'enfuir mais, victime d'une surchauffe de ses moteurs, il se trouve bientôt en perdition aux abords d'une ceinture d'astéroïdes.

Le capitaine Kirk se rend compte que le mystérieux vaisseau va être pulvérisé. Il lance une opération de sauvetage. C'est une réussite, mais les cristaux de lithium ont souffert dans l'aventure. L'U.S.S. Enterprise se dirige alors vers Rigel XII, où se trouvent des mines de lithium. Les naufragés sont un capitaine fort loquace et trois séduisantes jeunes femmes. Un interrogatoire permet de démasquer l'homme : il s'agit d'un escroc du nom de **Harcourt Fenton Mudd**, qui prétend transporter de futures épouses de colons. Kirk prévoit de le remettre aux autorités de **Starfleet**.

Arrêts de rigueur

Mudd est consigné dans ses quartiers ; les jeunes femmes lui ayant appris que les seuls habitants de Rigel XII sont trois mineurs solitaires, il met au point un plan d'évasion : il incite les femmes à s'emparer d'un communicateur et entre en contact avec les mineurs...

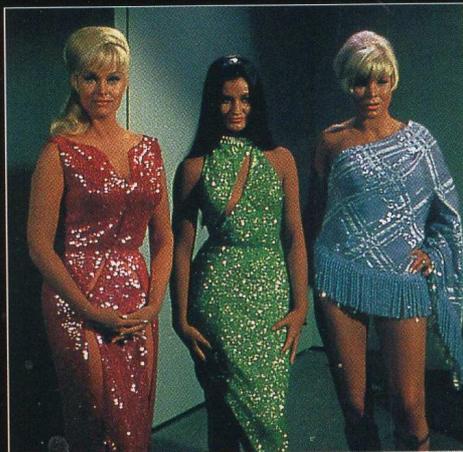
Au moment où le vaisseau arrive sur la planète, les trois femmes reprennent subitement leur véritable apparence de vieilles sorcières ! Mudd leur donne alors des pilules qui leur font retrouver leur beauté.

Ben Childress et les autres mineurs se présentent à bord de l'Enterprise pour annoncer à Kirk qu'il aura ses cristaux s'il leur remet Mudd et les femmes. Refus de Kirk.

Sur la planète, l'une des femmes, **Eve**, repousse Childress et s'enfuit durant une violente tempête de poussière. Kirk ramène Mudd à bord. Plus tard, Childress sauve Eve, mais bientôt il a le déplaisir de constater que la pilule cesse de faire effet.

Kirk et Mudd arrivent alors avec la **drogue vénusienne**, une substance interdite grâce à laquelle les femmes doivent leur beauté. Eve prend une pilule : la voilà métamorphosée derechef. Kirk lui dit alors qu'elle a avalé non la drogue vénusienne, mais une pilule de gélatine - c'est de croire en elle-même qui l'a transformée. Une fois Eve et Childress unis, Kirk obtient ses cristaux ; il se propose d'être témoin de moralité au procès de Mudd, mais ce dernier se lamente, persuadé d'être emprisonné pour longtemps.

À L'ÉCRAN...



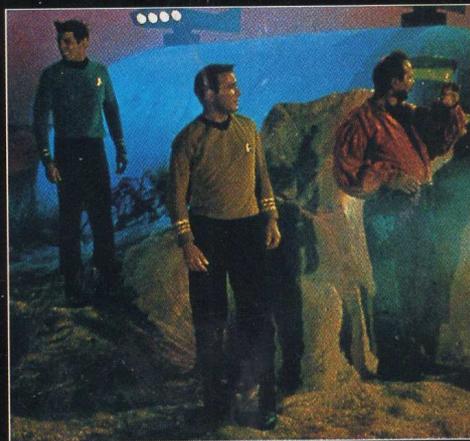
1 La « drogue vénusienne », une substance illicite, donne aux trois promises des colons une apparence physique plus séduisante que la réalité.



2 Sauvé par l'U.S.S. ENTERPRISE en compagnie des trois jolies femmes, Harry Mudd est bientôt rattrapé par son passé de délinquant.



3 Mudd observe la réaction des officiers de l'ENTERPRISE - y compris Spock - quand ceux-ci découvrent les trois femmes embellies par la drogue vénusienne.



4 À la surface de Rigel XII, Kirk, Spock et Mudd essaient de marchander avec les trois mineurs pour obtenir les cristaux de lithium indispensables à l'ENTERPRISE.



5 Eve est sauvée d'une tempête de poussière après sa tentative de fuite. Moins « glamour » sans la drogue vénusienne, elle n'en reste pas moins une femme chaleureuse et compétente.



6 Les mineurs Gossett et Childress refusent de donner à Kirk les cristaux dont il a besoin, sinon en échange des trois femmes de Mudd - et de la libération de l'escroc.

BLOC-NOTES

Remis à Starfleet, Mudd est jugé et incarcéré, mais il finira par s'évader.

Eve est très attirée par James Kirk, mais elle comprend que le capitaine aime avant tout l'U.S.S. Enterprise.



L'Imposteur

Une simple mission géologique se mue en cauchemar à la suite d'une étrange panne du téléporteur de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*. Outre la mise en difficulté d'un détachement de son équipage, le capitaine Kirk est confronté à un grave problème, celui que lui pose son « ennemi intérieur ».

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE : 1672.1
« Mission de collecte de spécimens sur la planète Alfa 177. Sans qu'aucun de nous le sache alors, une réplique de moi-même – quelque étrange alter ego – a été créée par le dysfonctionnement du téléporteur. »

Une équipe de l'*U.S.S. Enterprise* se rend sur la planète Alfa 177 pour y recueillir des échantillons divers. Lorsque le capitaine Kirk revient à bord, il est comme pris de vertige. Des examens révèlent qu'un mystérieux minéral a provoqué un dysfonctionnement du téléporteur, aux conséquences inattendues : un animal de la planète est téléporté sur le vaisseau, avec un clone qui en est non pas la réplique exacte, mais un opposé sauvage et mauvais.

Sur Alfa 177, les températures chutent rapidement. Le groupe de Sulu doit revenir, mais Scotty refuse de le ramener à bord en raison des risques. Nul ne le sait encore, mais le méchant animal n'est pas le seul clone à bord : un double maléfisant de Kirk est là aussi, qui a déjà fait des propositions inconvenantes au sous-officier Janice Rand.

Un plus un égale un...

Spock découvre le clone de Kirk ; il déconseille de le détruire, car l'on ne peut prévoir les effets que cela aurait sur Kirk. En un étrange face-à-face, le clone tente de tuer Kirk. Le capitaine le prévient que la mort de l'un signifie la mort des deux : ils font partie l'un de l'autre.

Une chose est sûre : Kirk, sans son « mauvais » côté, perd ses facultés de commandement.

Spock et Scotty se disent que la téléportation des deux moitiés pourrait les réunir. Pour mettre leur théorie à l'épreuve, ils téléportent le bon animal et le méchant sur la planète puis opèrent le retour à bord de l'animal unique... mais celui-ci a été tué par le processus. Kirk va-t-il prendre ce risque ? Finalement, Kirk et son clone sont téléportés sur Alfa 117 ; au soulagement général, le capitaine en revient entier, sain et sauf. Il donne aussitôt l'ordre de ramener le reste de l'équipage à bord.

BLOC-NOTES

Le « mauvais » Kirk éprouve une passion pour le brandy saurien. Cette forte liqueur est toujours appréciée au *xxiv^e* siècle, notamment dans le bar de Quark à bord de la station *Deep Space Nine*.

À L'ÉCRAN...



1 Kirk plaisante avec Sulu, avant que le téléporteur ne devienne inutilisable et que le détachement du navigateur soit bien près de périr de froid sur Alfa 177.



2 La « mauvaise » moitié de Kirk boit la liqueur saurienne qu'il a dérobée, avant d'aller importuner Janice Rand dans sa cabine.



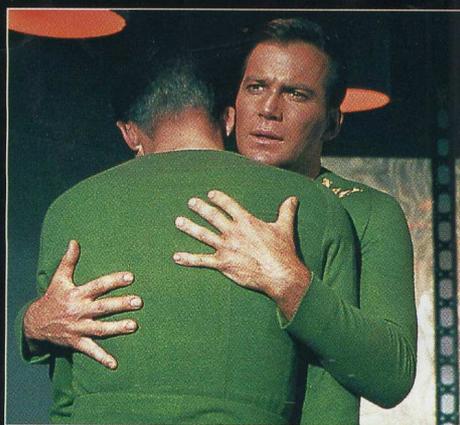
3 Le sous-officier Janice Rand n'échappe à l'agression du maléfique Kirk que grâce à l'intervention opportune d'un membre d'équipage qui venait à passer.



4 Avant que la duplication de Kirk ne soit découverte, McCoy demande des explications au « capitaine » au sujet de la bouteille découverte dans les quartiers de Janice Rand après l'agression.



5 Le « mauvais » Kirk entre dans une rage folle à l'idée de ne pas jouir de son intégrité. Pendant ce temps, les équipes de la sécurité sont à sa recherche.



6 Les deux Kirk : le « bon », mais indécis, soutient son opposé enfin contenu, avant la dangereuse réintégration via le téléporteur. On espère que seul le « vrai » Kirk reviendra.



Ils étaient des millions

L'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* se rend sur la planète M-113 pour une mission de routine auprès d'un couple d'archéologues. Mais l'un de ses membres meurt soudainement, et le capitaine Kirk doit sauver les autres d'une créature qui change d'apparence à volonté.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 1513.1

«... Le Dr McCoy, médecin de bord, et moi-même nous téléportons maintenant à la surface de la planète. Notre mission : un examen médical de routine de l'archéologue Robert Crater et de sa femme Nancy. De routine, à ceci près que Nancy Crater est celle qui a compté dans le passé de McCoy.»

L'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* se rend sur la planète M-113 afin de procéder à des examens médicaux et de ravitailler les archéologues Robert et Nancy Crater. Nancy est une ex-petite amie du Dr McCoy, qui a la grande surprise de constater qu'elle ne semble pas avoir vieilli en dix ans.

Bizarrement toutefois, elle paraît différente aux yeux de tous ceux qui la voient. L'équipage de l'*Enterprise* ne s'en aperçoit pas, mais en fait la vraie Nancy est morte, tuée par la dernière créature indigène de la planète. Robert Crater est devenu l'ami de cet être qui a la faculté de prendre des formes issues de l'esprit d'autrui.

Un homme d'équipage est tué pendant l'exploration de la planète – pour avoir, selon toute apparence, goûté une plante toxique. Néanmoins, l'autopsie pratiquée par McCoy révélera que toute trace de sel a disparu de son organisme.

Le capitaine Kirk, qui soupçonne la présence d'un être hostile sur la planète, demande aux Crater de se téléporter à bord de l'*Enterprise*. Mais le Dr Crater se cache, et l'on ne parvient pas à retrouver Nancy.

Danger à bord

Le détachement de Starfleet regagne le vaisseau et poursuit ses recherches en orbite. La créature prend l'aspect d'un autre membre d'équipage assassiné pour se téléporter à bord en quête de nouvelles victimes. Kirk se sert de sel pour appâter le prédateur, mais celui-ci résiste et prend alors l'apparence de McCoy.

Finalement, la créature commet l'erreur d'attaquer Spock, dont les sels sanguins vulcains sont incompatibles avec ses besoins. Elle reprend alors l'aspect de Nancy Crater et implore l'aide de McCoy. Ce dernier, qui pense que Kirk veut tuer Nancy, protège la créature jusqu'à ce que Spock la force à trahir sa véritable nature. C'est alors seulement que McCoy se résout à la tuer, surmontant l'angoisse que provoque en lui le fait de tirer sur ce qui semble être une femme jadis aimée.

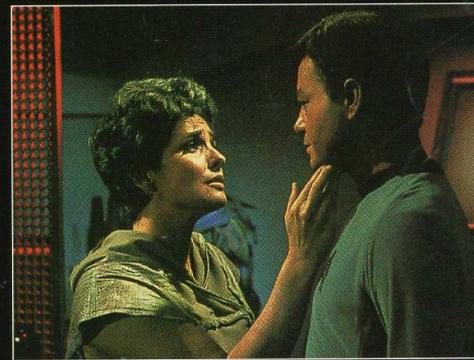
BLOC-NOTES

Lorsque l'*U.S.S. Enterprise* atteint la planète M-113, en 2266, Robert Crater y réside depuis cinq ans. Nancy et lui sont venus étudier les vestiges d'une antique civilisation.

À L'ÉCRAN...



1 L'équipage de l'*U.S.S. ENTERPRISE* se téléporte sur la planète pour une mission de routine. Le Dr McCoy est heureux à l'idée de revoir une vieille amie.



2 Aux yeux de McCoy, Nancy paraît jeune et belle, mais Kirk la voit plus âgée. Elle semble différente à chacun de ceux qui la voient.



3 La créature de M-113 est la dernière de son espèce. Dans sa volonté de survie, elle exploite ses pouvoirs hypnotiques pour leurrer l'équipage.



4 La créature se présente à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE* sous les traits d'un homme d'équipage, mais elle est incapable de résister à l'attrait du sel.



5 McCoy est horrifié quand Spock l'exhorte à tirer sur Nancy : comment pourrait-il tuer une femme qu'il a tant aimée ?



6 Lorsque la créature de M-113 attaque Kirk, McCoy active enfin son fusil, ce qui la révèle sous son véritable aspect.



L'Équipage en folie

En orbite autour d'une planète mourante, l'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* découvre les cadavres de scientifiques apparemment devenus fous. Voyant ses hommes se comporter à leur tour de façon irrationnelle, James Kirk doit trouver un moyen de sauver son vaisseau.

JOURNAL DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE 1704.2

« Notre position : en orbite autour de Psi 2000, monde ancien, désert glacé et à l'agonie désormais, près de voler en éclats. Notre mission : y récupérer un groupe de scientifiques et observer la désintégration de la planète. »

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* reçoit pour mission d'observer la désagrégation de la planète Psi 2000 et de récupérer l'équipe scientifique qui y est basée. Les senseurs ayant indiqué que les savants sont morts, Spock et l'homme d'équipage Joe Tormolen se téléportent à la surface de la planète pour enquêter. Il semble que les disparus se soient comportés de façon étrange : au moment de sa mort, l'un d'eux prenait une douche tout habillé. En menant ses investigations, Joe contracte sans le savoir un dangereux virus.

Spock et Joe regagnent l'*Enterprise*. Les bandes du tricordeur indiquent que le personnel de la station s'est conduit de manière irrationnelle, mais ne fournissent aucune explication.

Un comportement étrange

Au mess, Joe menace d'attenter à ses jours avec un couteau. Sulu et Kevin Riley le désarment, mais Joe est poignardé dans la lutte. On l'emmène en hâte à l'infirmerie. Sulu et Riley retournent à la passerelle. Ils se sentent un peu bizarres.

Sans raison apparente, Joe meurt à l'infirmerie. D'autres se mettent à présenter un comportement inhabituel. Sulu terrorise ses compagnons avec une épée. Riley, qui semble ivre, s'empare de la salle de commande des machines ; si l'équipage ne reprend pas ses esprits, l'*Enterprise* sera détruit par la désintégration de la planète.

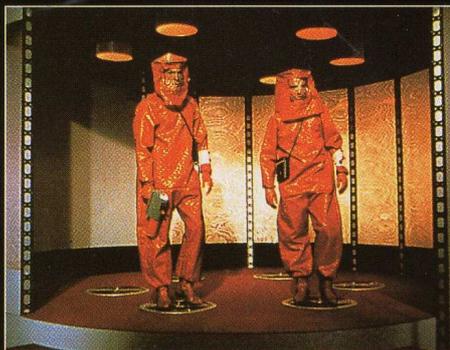
Le Dr McCoy s'efforce de trouver un remède, tandis que M. Scott perce la cloison pour atteindre la salle de commande. La folie se répand rapidement – Spock lui-même est frappé. McCoy se rend compte que la cause est virale – la contamination s'effectue par la transpiration – et parvient à mettre un traitement au point.

Kirk et Scotty pénètrent dans la salle de commande des machines pour découvrir que Riley a coupé les moteurs. Kirk prend le risque de déclencher une implosion contrôlée d'antimatière et de matière froide. Jamais pareille manœuvre n'avait été tentée. L'audace est payante : l'*Enterprise* s'arrache à l'attraction de la planète. La vélocité et la puissance de propulsion sont telles cependant que le vaisseau se trouve projeté 71 heures en arrière dans le temps.

BLOC-NOTES

Le bref bond dans le passé effectué par l'*U.S.S. Enterprise* n'est qu'un épiphénomène apparemment bénin, mais il n'en constitue pas moins le premier exemple de voyage dans le temps réussi par un vaisseau de la Fédération.

À L'ÉCRAN...



1 Les systèmes vitaux de la station ayant été désactivés, Spock et Tormolen s'y téléportent en combinaison de survie.



2 Sans la protection de ses gants, Tormolen est à son insu exposé au virus. Mais il n'a aucun moyen de savoir qu'il a été infecté.



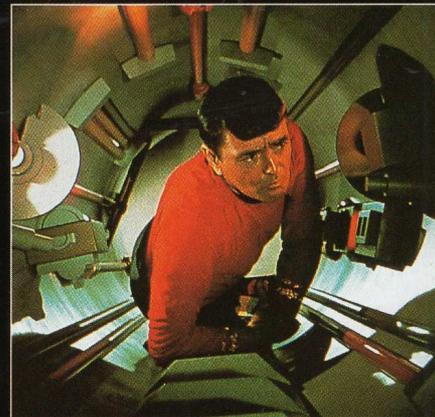
3 Sulu s'est toujours considéré comme une fine lame. Atteint par le virus de Psi 2000, il se déchaîne de façon incontrôlée.



4 Privée de toutes ses inhibitions, l'infirmière Chapel ne peut s'empêcher de déclarer sa flamme à Spock.



5 Riley se proclame capitaine et commande des rations supplémentaires de glace pour tout l'équipage.



6 Scotty s'acharne à trouver le moyen d'accéder à la salle de commande des machines, où Riley fait des ravages.



Charlie X

Un jeune passager arrive à bord de l'*U.S.S. Enterprise*. On pense tout d'abord qu'il est simplement en proie aux tourments de l'adolescence, mais Charles Evans n'est pas un jeune ordinaire : il possède de mystérieux pouvoirs, et il n'en fait qu'à sa tête !

JOURNAL DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE 1533.6

« Manceuvrons pour accoster le vaisseau cargo ANTARÈS. Son capitaine et son second se téléportent jusqu'à nous avec un passager très particulier. »

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* se porte à la rencontre de l'*U.S.S. Antares* pour récupérer le jeune **Charlie Evans**, âgé de 17 ans, unique rescapé du crash d'un spatonef de transport survenu quatorze ans auparavant sur la planète **Thasus**. De toute évidence, le jeune homme est en extase devant le **sous-officier Janice Rand**, première femme qu'il ait jamais rencontrée.

Charlie explore le vaisseau avec toute la maladresse d'un adolescent élevé sans chaleur humaine. Perdu dans son nouvel environnement, il recherche auprès du **capitaine James T. Kirk** des conseils quasi paternels, mais Kirk se sent mal à l'aise dans un pareil rôle.

De terrifiants pouvoirs

Un message émanant de l'*Antares* est interrompu par la soudaine explosion de ce vaisseau. Tandis que l'*Enterprise* poursuit sa route, il apparaît que Charlie possède des facultés hors du commun.

Un membre d'équipage s'est moqué de lui : Charlie le fait « disparaître ». Fort inquiet, Kirk tente de consigner Charlie dans ses quartiers, mais rien ne fonctionne. Kirk veut éloigner l'*Enterprise* d'**Alpha V** pour protéger cette colonie des pouvoirs irrésistibles de Charlie ; c'est alors que le jeune homme prend le contrôle du vaisseau.

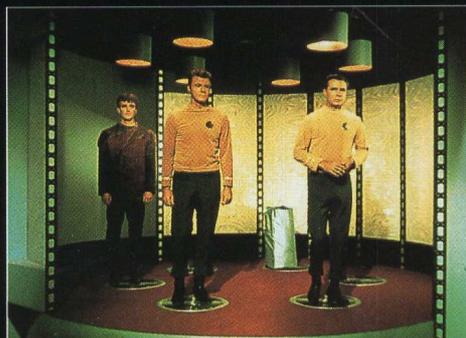
Charlie coince Rand dans son logement. Kirk et **Spock** se précipitent à la rescousse. Elle résiste à Charlie, qui la fait « disparaître » à son tour. Kirk parvient à convaincre le garçon qu'il a besoin de Spock et de lui-même pour diriger l'*Enterprise*. Sur la passerelle, Kirk active tous les systèmes de l'astronef, ce qui distrait l'attention de Charlie. Avant que la lutte entre Kirk et Charlie ne prenne un tour trop violent, un message d'un vaisseau **thasien** leur parvient.

Les Thasiens, êtres non corporels, ont doté Charlie de pouvoirs afin d'assurer sa survie. Charlie ne veut pas repartir seul vers sa planète, mais les Thasiens l'enlèvent car il est trop dangereux pour vivre parmi les humains. Rand et les autres membres d'équipage sont rendus à l'*Enterprise*, sains et saufs. Il est impossible de faire quoi que ce soit pour l'infortuné *Antares*.

BLOC-NOTES

Charles Evans n'a que trois ans quand son vaisseau s'écrase sur Thasus. Il ne doit sa survie qu'au soutien des légendaires Thasiens, qui l'aident à développer ses facultés mentales. Il sera secouru par l'*U.S.S. Antares*.

À L'ÉCRAN...



1 Le jeune Charlie Evans se téléporte de l'*U.S.S. ANTARÈS* à l'*U.S.S. ENTERPRISE*. Il est le seul survivant d'un crash sur *Thasus*, intervenu quatorze ans plus tôt.



2 Charlie est troublé par Janice Rand. Malheureusement, ses avances sont trop directes : Kirk et Spock doivent se porter au secours de la jeune femme !



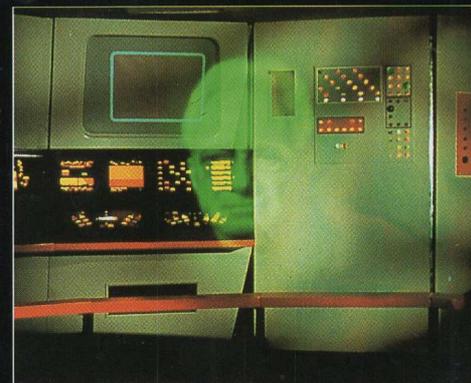
3 Charlie brûle de se joindre à l'équipage, mais l'expérience est trop forte pour lui. La vie sur *Thasus* ne l'a pas préparé à la fréquentation de la société humaine.



4 Charlie a reçu des pouvoirs mentaux extraordinaires afin d'être en mesure de survivre seul, sans ses parents ni aucune autre compagnie humaine.



5 Charlie supplie l'équipage de l'*ENTERPRISE* de le garder à bord. Il a conscience d'avoir mal agi, mais affirme qu'il apprendra à contrôler ses pouvoirs.



6 Les Thasiens ne croient pas que Charlie peut apprendre à vivre parmi les êtres humains en toute sécurité. Malgré ses objurgations, ils l'arrachent à l'*ENTERPRISE*.



Zone de terreur

Après des années de paix, les Romuliens reviennent mettre à l'épreuve la détermination de la Fédération. Pour éviter une guerre, le capitaine James T. Kirk doit découvrir un vaisseau romulien invisible, et défaire un commandant d'un niveau au moins égal au sien.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 1709.2

« En patrouille parmi les avant-postes gardant la Zone neutre entre les planètes Romulus et Rémus et le reste de la Galaxie, reçu un appel d'urgence de l'Avant-Poste Quatre. L'U.S.S. ENTERPRISE fait route pour enquêter et apporter son aide. »

En patrouille aux confins de la Zone neutre romulienne, l'U.S.S. Enterprise NCC-1701 capte un message d'alerte de l'Avant-Poste Quatre. Spock informe l'équipage : le conflit ayant opposé cent ans auparavant la Fédération aux Romuliens a pris fin avec la conclusion d'un traité instaurant la Zone neutre. Les ordres sont de se défendre sans enfreindre le traité : plutôt se sacrifier que déclencher la guerre. Le Lt Uhura lance un avertissement à l'ennemi, mais les Romuliens ne répondent pas. L'Avant-Poste Quatre est anéanti par une gigantesque explosion d'énergie plasmique.

Un ennemi invisible

Le vaisseau adverse, un Oiseau-de-Proie romulien, est protégé par un dispositif d'occultation qui le rend invisible ; mais Spock se rend compte que, pour économiser l'énergie, il est dans l'incapacité de repérer l'Enterprise à l'aide de ses senseurs.

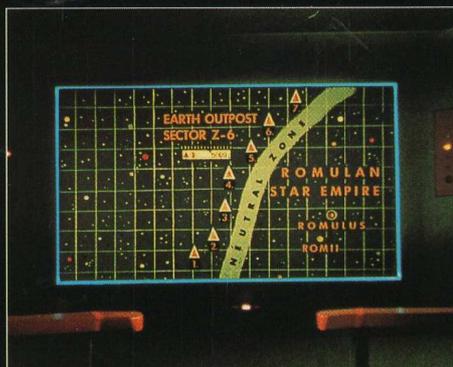
Le vaisseau de Starfleet détecte un signal se déplaçant vers l'espace romulien ; le capitaine Kirk décide de suivre un cap parallèle. Mais les Romuliens pressentent ses intentions et parviennent à lui échapper.

Kirk devine ce que vont faire les Romuliens. Pour tirer, l'Oiseau-de-Proie doit au préalable se désocculter. Kirk réussit à toucher l'astronave ennemi, mais les Romuliens ne s'avouent pas vaincus. Sur le point de se trouver à court de combustible, le commandant romulien opte pour l'impassibilité : le vaisseau de la Fédération est peut-être en plus mauvaise posture encore. L'Enterprise fait le mort. Les deux chefs continuent à jouer au plus fin...

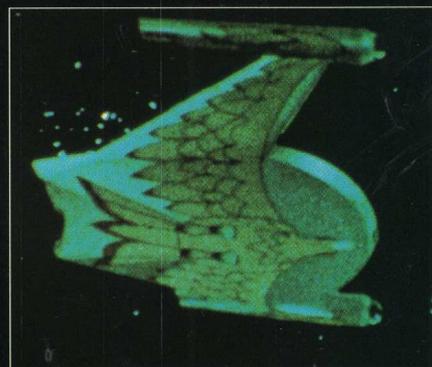
L'Oiseau-de-Proie libère une traînée de débris dans laquelle se cache une ogive nucléaire. Kirk tire : l'Enterprise est endommagé par l'explosion qui s'ensuit. En raison d'une pénurie de main-d'œuvre, le lieutenant Andrew Stiles, qui se méfie de Spock en raison de la ressemblance physique entre Romuliens et Vulcains, opère dans la salle des phaseurs. Au moment critique, il est affaibli par des émanations toxiques. Spock va sauver Stiles, qui dès lors vouera une profonde reconnaissance au Vulcain.

Vaincu, le commandant romulien refuse d'abandonner son bâtiment. Après avoir déclaré que, dans une autre réalité, il eût pu qualifier Kirk d'« ami », il saborde son vaisseau.

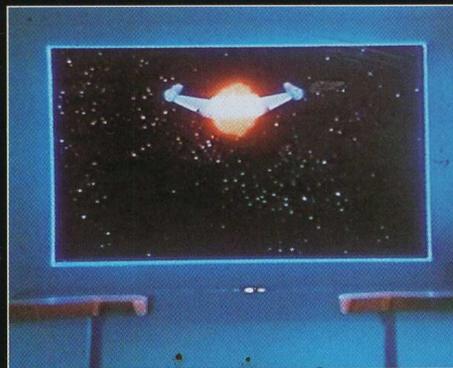
À L'ÉCRAN...



1 L'écran de visualisation de l'U.S.S. ENTERPRISE montre la frontière de la Zone neutre établie cent ans auparavant par un traité de paix.



2 L'OISEAU-DE-PROIE ROMULIEN, orné d'un gigantesque rapace peint, ressemble aux bâtiments qui combattirent dans les Guerres romuliennes.



3 Le tir de plasma du vaisseau romulien endommage l'ENTERPRISE, mais les Romuliens doivent se désocculter avant de faire usage de leurs armes.



4 Kirk sait qu'il doit arrêter le vaisseau ennemi avant qu'il n'ait atteint l'espace romulien, faute de quoi, ce sera presque certainement la guerre.



5 Son armement n'étant pas à la hauteur, Kirk doit se montrer plus rusé que l'adversaire. Les deux vaisseaux ont subi des avaries ; les commandants jouent au chat et à la souris.



6 Conformément à ce que l'on attend de lui, le commandant romulien choisit de saborder son vaisseau et de disparaître avec lui plutôt que d'être capturé par Kirk.

BLOC-NOTES

▲ C'est la première fois que personnel de la Fédération voient des Romuliens. Auparavant, les communications entre les deux puissances se sont limitées à des transmissions radio subs spatiales.



Planète des illusions

Christine Chapel attendait depuis des années de retrouver son fiancé, le Dr Roger Korby. C'est chose faite à présent, mais il y a quelque chose d'étrange chez le Dr Korby. Bientôt, Kirk et son équipage sont menacés par la technologie d'une race depuis longtemps disparue.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 2712.4

« Un signal de la planète Exo III. Le Dr Roger Korby a été localisé, lui et une partie de son expédition, restée en vie grâce à la découverte de ruines souterraines laissées par les anciens habitants de ce monde. »

L U.S.S. Enterprise NCC-1701 se place en orbite autour d'Exo III, où l'infirmière Chapel espère retrouver celui qu'elle aime, Roger Korby. M. Spock fait remarquer que Korby n'a pas donné signe de vie depuis cinq ans, et que les chances de découvrir des survivants sur la planète semblent minces. Quelques instants plus tard, Korby en personne se manifeste.

Kirk et Chapel se téléportent dans un labyrinthe de galeries souterraines où ils rencontrent le Dr Brown, l'assistant de Korby. Bien qu'il soit un vieil ami de Chapel, Brown se montre froid, presque mécanique dans ses réactions. Il conduit Kirk et Chapel dans les quartiers de Korby, où ce dernier se trouve en compagnie d'une belle femme, Andrea.

Des machines antiques

Korby empêche Kirk de communiquer avec son vaisseau. Une bagarre éclate, au cours de laquelle Kirk blesse le Dr Brown : c'est un androïde ! Kirk est alors attaqué par un autre androïde, le géant Ruk.

Andrea elle-même est une androïde, laissée sur place, ainsi que Ruk, par les Anciens – les habitants originels d'Exo III.

Korby veut que Kirk l'aide à répandre des androïdes dans toute la Galaxie. Il lui dit qu'en vivant dans des corps immortels d'androïdes, l'humanité a l'occasion de créer une société idéale.

Kirk lui oppose un refus. Korby fait alors une copie androïde du capitaine, mais Kirk parvient à conférer à cet androïde des comportements surprenants. De retour à bord de l'Enterprise, l'androïde insulte Spock, qui se rend vite compte que quelque chose ne va pas. Finalement, Ruk et l'androïde « Kirk » sont détruits.

Kirk et Chapel sont étonnés de découvrir que Korby lui-même est un androïde. L'homme que Christine a aimé est mort depuis longtemps. Jamais elle ne pourra s'éprendre de son double glacial. Voyant son plan s'effondrer et incapable d'affronter la réalité quant à sa véritable nature, l'androïde Korby serre Andrea contre lui : d'un seul tir de fusée, il se précipite avec elle dans le néant.

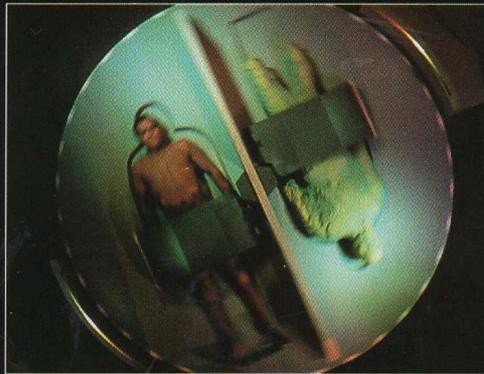
À L'ÉCRAN...



1 Le capitaine Kirk et l'infirmière Chapel se téléportent dans un réseau de souterrains de la planète Exo III. Ils y rencontrent le Dr Brown, qui les conduit à Roger Korby.



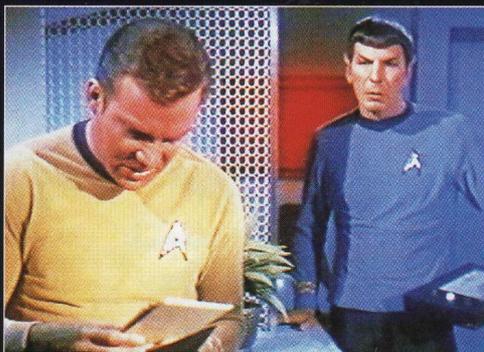
2 Tapi dans l'ombre, l'androïde Ruk surveille Kirk et Chapel. Créé il y a des millénaires, il est le produit de la technologie perdue des Anciens.



3 Korby fait une copie androïde de Kirk. Il projette de prendre le contrôle de l'U.S.S. ENTERPRISE et de répandre ses androïdes à travers la Galaxie.



4 L'androïde Kirk est une copie presque parfaite du capitaine, mais si leur apparence est la même, Kirk a réussi à doter son double d'idées qui ne lui ressemblent pas.



5 Lorsque Kirk lui décoche une injure raciste, Spock se rend compte que quelque chose ne tourne pas rond. Il ne tarde pas à découvrir que le Kirk qui a regagné l'ENTERPRISE est un androïde.



6 On découvre finalement que Korby est un androïde. Incapable de regarder cette vérité en face, il retourne un fusé contre lui-même et Andrea, détruisant ainsi les derniers des androïdes.

BLOC-NOTES

L'infirmière Christine Chapel a abandonné une carrière de chercheur en biologie pour s'engager à bord de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701.



Les Voleurs d'esprit

L'*U.S.S. Enterprise* va quitter *Tantalus V* à l'issue d'une mission de routine dans la colonie pénitentiaire, quand un passager clandestin se téléporte à bord. Un prisonnier évadé? Non : il s'agit de l'ancien directeur de la colonie, rendu à demi-fou par une cause mystérieuse...

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 2715.2

«En orbite standard autour de *Tantalus V*. Mission : investigation de routine et rapport suivant le journal médical du vaisseau. En référence à ma dernière entrée, je vais enfin rencontrer le Dr Adams, semble-t-il. J'aurais préféré que ce soit dans d'autres circonstances.»

À L'ÉCRAN...

La mission qui a mené l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* vers la colonie pénitentiaire de *Tantalus V* vient de s'achever, lorsqu'on découvre à bord un passager clandestin : le Dr **Simon Van Gelder**, ex-directeur de la colonie. L'actuel directeur, le Dr **Adams**, affirme que Van Gelder est devenu fou à la suite d'une expérience ratée. Laissant Van Gelder à l'infirmerie, le capitaine **Kirk** et le Dr **Helen Noel**, membre de l'équipe médicale ayant des compétences en psychiatrie, se rendent dans la colonie.

Tout semble normal, à ceci près que les détenus paraissent un peu « vides ». Kirk s'enquiert du **neutraliseur neural** qui a provoqué les troubles de Van Gelder. Selon Adams, cet appareil induit une relaxation temporaire en neutralisant les ondes cérébrales. À bord du spationef, Van Gelder, très agité, affirme que Kirk et Noel sont en danger.

Lavage de cerveau

Cette nuit-là, Kirk et Noel testent secrètement le neutraliseur sur le capitaine, qui accepte instantanément les suggestions de Noel comme constituant la réalité. Contrairement à ce que prétend Adams, il semble que la machine soit extrêmement efficace. Au cours d'un test, Adams maîtrise Helen et inflige un lavage de cerveau à Kirk, pour lui faire oublier sa mission. Il persuade le capitaine qu'il est follement épris d'Helen : à son réveil, Kirk n'a de pensées que pour elle, mais Helen le rappelle à ses devoirs. Kirk l'envoie couper l'alimentation de la machine et le champ de force de sécurité, afin que l'*Enterprise* puisse les atteindre.

À bord du vaisseau, **M. Spock** opère une fusion mentale avec Van Gelder, et apprend qu'Adams lui a fait subir un lavage de cerveau. Spock tente d'entrer en contact avec Kirk ; il n'y parviendra qu'une fois l'électricité coupée.

Kirk assomme le Dr Adams et s'échappe de la salle de traitement. Le courant est rétabli, le neutraliseur neural réactivé, le Dr Adams exposé à la machine. Il n'y a plus personne pour influencer son esprit désormais vide : il meurt.

BLOC-NOTES

Avant que le capitaine Kirk ne mette en évidence les dangereux effets secondaires du neutraliseur neural, la colonie pénitentiaire de *Tantalus V* est très hautement considérée pour son travail.



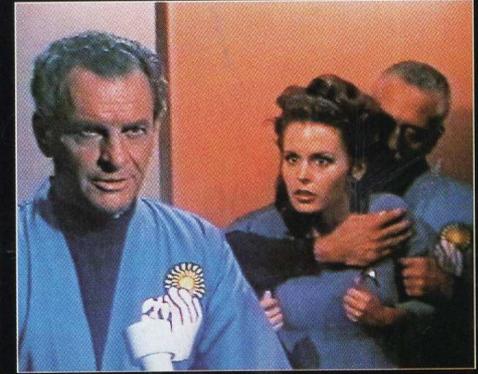
1 Le Dr Van Gelder a sombré dans la démence, à la suite d'un accident malencontreux si l'on en croit le Dr Adams - mais Kirk est dubitatif.



2 Le Dr Adams accueille James Kirk et le Dr Noel. Tout paraît normal dans la colonie, sauf que les détenus sont étrangement « vides ».



3 Kirk décide d'essayer par lui-même le neutraliseur neural. Selon le Dr Adams, le seul effet de la machine est d'induire la relaxation du sujet.



4 Le Dr Adams réduit le Dr Noel à l'impuissance et se sert du neutraliseur pour « reprogrammer » Kirk. Il semble que la machine est loin d'être inoffensive...



5 À bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE*, Spock décide d'opérer une fusion mentale avec Van Gelder pour découvrir ce qui s'est vraiment passé dans la colonie pénitentiaire.



6 Une fois le courant rétabli, le Dr Adams est soumis à la pleine puissance du neutraliseur neural. N'ayant plus personne pour le contrôler, son esprit s'éteint littéralement.



Miri

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* capte un signal radio de détresse à des centaines d'années-lumière de la Terre, signal émis d'une planète uniquement peuplée d'enfants. Bientôt, les membres du détachement de *Starfleet* sont bloqués dans un monde étrange et atteints d'une maladie mortelle.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 2713.5

« Aux confins de notre Galaxie, nous avons fait une extraordinaire découverte – des signaux radio comparables aux signaux terrestres, venant d'une planète qui est apparemment la réplique exacte de la Terre. Cela semble impossible, et pourtant... »

Un détachement de l'*U.S.S. Enterprise* se téléporte sur la planète pour enquêter sur le signal de détresse. Quelques instants plus tard, un dément agresse McCoy, puis meurt. Au grand effroi de McCoy, il semble avoir vieilli d'un siècle en quelques minutes. La ville paraît déserte, mais l'équipage ne tarde pas à trouver une fillette du nom de **Miri**, qui fournit des explications confuses quant à ce qui est arrivé à son monde. McCoy parvient à la conclusion qu'une épidémie a tué tous les adultes et que, hormis **Spock**, les membres du détachement de l'*Enterprise* sont également atteints. **Kirk** demande à **Miri**, qui s'est prise d'affection pour lui, de les conduire jusqu'à un hôpital désaffecté. Dans le laboratoire de cet hôpital, on découvre des dossiers ayant trait à un projet de prolongement de la vie. **Spock** émet une théorie : la maladie en sommeil prolonge la jeunesse pendant des siècles, mais elle est activée par la puberté du sujet. McCoy et Spock doivent trouver un remède avant que la folie et la mort ne s'emparent de tout le détachement.

Des enfants dangereux

Terrifiés à l'idée que les adultes vont leur faire mal, les enfants se réunissent en secret et décident de dérober les communicateurs de l'équipage. **Miri** mène **Kirk** jusqu'à ses camarades, mais une folle les attaque; le capitaine l'anesthésie d'un tir de fusil. Elle meurt. Les enfants attirent **Spock** et **McCoy** hors du laboratoire et volent tous les communicateurs. McCoy déclare que, sans accès aux ordinateurs de l'*Enterprise*, il est dans l'incapacité de trouver un antidote ou les dosages adéquats. À mesure que la maladie évolue, les esprits s'échauffent. **Kirk** reconforte **Janice Rand** sous les yeux de **Miri**. Jalouse, cette dernière fait en sorte que les enfants enlèvent **Rand**, afin d'avoir **Kirk** pour elle seule. **Kirk** se porte au secours de **Rand**, puis convainc les enfants – ainsi que **Miri** – que l'équipage va les aider. Il regagne en hâte le labo avec les enfants et les communicateurs. Avant qu'il n'ait eu le temps d'arriver, McCoy teste l'antidote sur lui-même et sombre dans l'inconscience. Son pari va s'avérer payant cependant, car les marques bleues propres à la maladie disparaissent. L'équipage est guéri. Le vaisseau repart, sachant que les enfants vieux de trois cents ans vont être secourus.

À L'ÉCRAN...



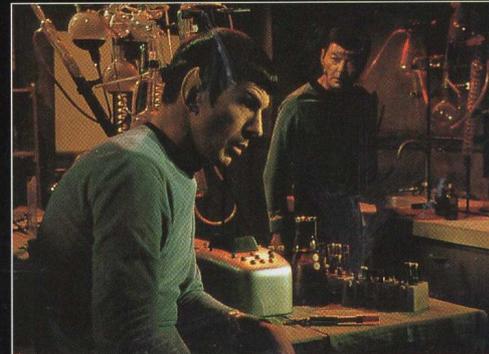
1 Kirk et ses officiers sont horrifiés en découvrant qui les a attaqués. L'être dément qui se tient devant eux semble incroyablement vieux.



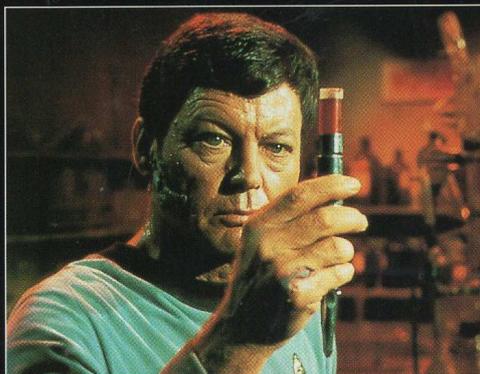
2 Sur cette planète, un virus prolonge l'enfance pendant des siècles, mais la mort intervient avec la puberté. Les enfants ont peur des adultes.



3 Comme le reste de son groupe, le capitaine **James Kirk** est atteint par le virus. Le détachement ne peut regagner l'*U.S.S. ENTERPRISE*, car il risquerait de contaminer tout l'équipage.



4 **Spock** et **McCoy** travaillent avec acharnement pour mettre au point un traitement contre le virus mortel. S'ils n'y parviennent pas, ils vont eux aussi sombrer dans la folie et mourir.



5 **McCoy** pense avoir trouvé un remède, mais, sans accès aux ordinateurs de l'*ENTERPRISE*, il ne peut être sûr des dosages ni de l'innocuité de son traitement.



6 **Miri** a contribué à sauver l'équipage de l'*ENTERPRISE*. Avec l'antidote de **McCoy** et l'aide de la Fédération, elle et les autres « enfants » vivront l'âge adulte.

BLOC-NOTES

Les enfants ont développé leur propre langage. Ils appellent les adultes « les grands pieds », et les enfants « les uniques ».



La Conscience du roi

Le capitaine Kirk soupçonne un célèbre acteur shakespearien d'être en fait Kodos l'Exécuteur, responsable d'un atroce massacre. Kirk, qui est l'un des neuf témoins survivants, va-t-il mettre en péril l'*U.S.S. Enterprise* pour découvrir la vérité ?

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 2818.9

«Maintes questions me viennent à l'esprit – trop, peut-être – au sujet de l'acteur Karidian et de sa fille. Pour des raisons personnelles, j'ai presque peur de connaître les réponses.»

Sur la planète Q, le Dr Thomas Leighton fait une révélation au capitaine Kirk : un acteur du nom d'Anton Karidian serait en réalité Kodos l'Exécuteur. Vingt ans auparavant, Kirk et Leighton ont survécu au massacre organisé par Kodos sur Tarsus IV ; tous deux pensaient que Kodos était mort. Kirk, qui commence à croire Leighton, séduit la fille de Karidian, Lenore. Alors qu'ils se promènent, ils découvrent le cadavre du Dr Leighton. Ce meurtre renforce les soupçons de Kirk, qui s'arrange pour téléporter la troupe théâtrale jusqu'à sa destination suivante.

Kirk s'aperçoit qu'un des membres de son équipage, le lieutenant Riley, était lui aussi présent sur Tarsus IV. Il ordonne à Spock de transférer Riley à la salle des machines. Étonné du comportement de Kirk, Spock entreprend de mener sa propre enquête.

Soupçons croissants

Tandis que Kirk presse Lenore afin d'en apprendre davantage sur son père, Spock découvre le lien entre Riley, Kirk et le Dr Leighton. Il note aussi que tous ceux qui auraient pu identifier Kodos ont été retrouvés morts, et qu'à chaque fois Kodos était dans les parages.

Riley est empoisonné. On l'emmène d'urgence à l'infirmerie. Peu après, Kirk manque être tué d'un tir de fusil. Ceci convainc Spock que Karidian pourrait bien être Kodos, mais Kirk veut des preuves.

Les acteurs jouent «Hamlet» devant l'équipage. Avant la représentation, Riley apprend que Karidian et Kodos ne feraient qu'un. Il se rend au théâtre pour se venger. Averti, Kirk désarme Riley dans la coulisse.

Karidian achève sa scène. Il a entendu Riley. Lenore assure à son père que tout ira bien, et révèle qu'elle a assassiné les témoins susceptibles de lui nuire. Kirk intervient et s'apprête à placer Karidian et sa fille en détention. Lenore s'empare d'un fusil pour se défendre, mais tue accidentellement son père. Le rideau retombe sur Kodos/Karidian, cependant que Lenore, démente et criminelle, est jetée en cellule.

BLOC-NOTES

A Kodos était gouverneur de Tarsus IV. Alors que sa planète était menacée par la famine, il a fait massacrer quatre mille habitants pour assurer la survie des autres.

À L'ÉCRAN...



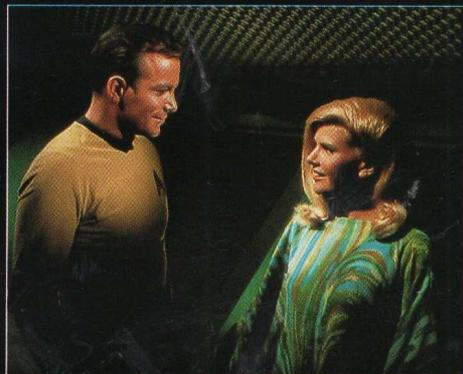
1 Lors d'une représentation de «Macbeth», le Dr Leighton apprend à son vieil ami James Kirk que l'acteur Karidian serait en fait l'ex-dictateur Kodos.



2 Depuis qu'il a vu Karidian, Leighton ne cesse de penser à Kodos. Il veut absolument que Kirk s'engage à ses côtés pour faire éclater la vérité.



3 L'ordinateur ne possède aucune trace de l'existence de Karidian avant la «mort» de Kodos. Des photographies établissent la remarquable ressemblance qui existe entre les deux hommes.



4 Kirk et Lenore entretiennent des relations de plus en plus amicales. Le capitaine espère que cette jeune femme apparemment innocente n'a aucun lien avec Kodos.



5 Dans la coulisse, Kirk et Karidian découvrent que Lenore a assassiné ceux qui risquaient d'identifier son père. Elle n'éprouve aucun remords.



6 De toute évidence atteinte de démente, Lenore brandit un fusil mais, au lieu de sauver son père, elle le tue. Ses agissements criminels ont été vains.



Galilée ne répond plus

La navette *Galilée* atterrit en catastrophe sur une planète hostile. M. Spock doit alors assumer le commandement. Entouré d'êtres violents et pressé par le temps, il doit faire appel à tous ses pouvoirs de logique pour réparer la navette et contacter l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 2821.5

« Cap sur Makus III, avec un chargement de fournitures médicales. Allons passer près de Murasaki 312, une formation de type quasar... vague... indéfinie... une occasion en or pour mener des investigations scientifiques. Avons à bord le Haut Commissaire galactique Ferris, qui supervise la livraison des médicaments sur Makus III. »

A lors qu'il se dirige vers Makus III pour y effectuer une livraison de médicaments, le capitaine Kirk envoie la navette *Galilée*, de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, enquêter sur une formation de type quasar : *Murasaki 312*. La navette est déviée de sa trajectoire par cette mystérieuse formation. Le secteur entier est ionisé, et les scanners de l'*Enterprise* sont inopérants. La livraison doit être faite en urgence : Kirk n'a que 48 heures pour retrouver la navette. Celle-ci s'écrase sur *Taurus II*. Spock donne instruction à M. Scott de procéder aux réparations et envoie deux membres d'équipage explorer la planète. Scotty rend son verdict : pour atteindre sa vitesse de libération, il faut réduire de 225 kg le poids de la navette et de son équipage. Les deux explorateurs sont attaqués par d'énormes monstres. Un des deux hommes est tué.

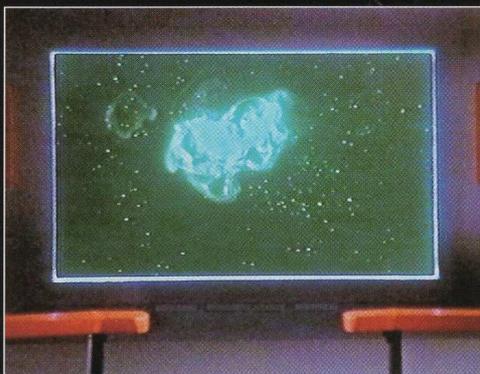
À bord de l'*Enterprise*, Uhura détermine que *Taurus II* est la seule planète proche où des êtres humains sont susceptibles de pouvoir survivre.

Logique et désespoir

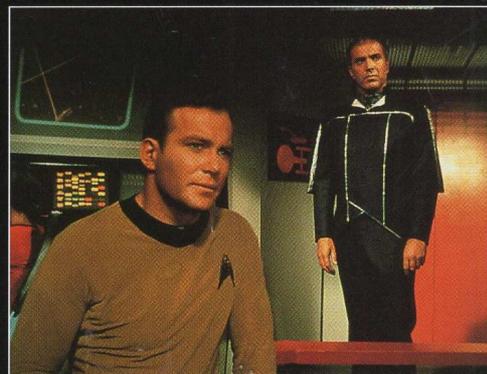
Même privée d'un membre d'équipage, la navette est encore trop lourde. Spock refuse de participer à l'inhumation et se concentre sur les réparations, ce qui crée des tensions au sein de l'équipage. C'est alors que survient un désastre. Une conduite d'alimentation en combustible se rompt ; tout espoir de quitter la planète s'évanouit. Les fuseurs de l'équipage représentent le seul moyen de tenir les êtres primitifs en respect. Mais, quand Scotty annonce qu'il peut adapter les fuseurs pour en faire une source de combustible, Spock sacrifie leur unique moyen de défense pour avoir une chance de s'échapper.

Un autre membre d'équipage est tué par les monstres. Spock met sa propre vie en jeu pour récupérer le cadavre, et se montre lui-même étonné de l'échec de ses méthodes parfaitement logiques. *Galilée* parvient finalement à se placer en orbite, mais il est trop tard : l'*Enterprise* est dans l'obligation de poursuivre sa mission initiale. En désespoir de cause, Spock largue le combustible et le fait exploser pour essayer d'attirer l'attention du spatonef. La manœuvre réussit : ils sont sauvés in extremis. Plus tard, Kirk taquinera Spock au sujet de son acte si humain, car guidé par la détresse.

À L'ÉCRAN...



1 Kirk doit enquêter sur les formations de type quasar telles que *Murasaki 312*. Disposant d'un peu de temps, il envoie un détachement inspecter cette formation.



2 Le Haut Commissaire galactique Ferris s'oppose à Kirk, qui veut se lancer à la recherche des disparus. Selon Ferris, seule importe la mission sur Makus III.



3 La navette *GALILÉE* a été gravement endommagée par *Murasaki 312*. Pour pouvoir espérer quitter la planète, il faut impérativement réduire son poids.



4 Les indigènes de *Taurus II* sont extrêmement primitifs et violents. Sans aucune provocation, il attaquent les membres du détachement de l'*U.S.S. ENTERPRISE*.



5 Spock doit prendre un risque calculé. S'il utilise les maigres réserves de combustible de la navette pour émettre un signal de détresse vers l'*ENTERPRISE*, il n'y aura pas de deuxième chance.



6 Le pari de Spock s'avère payant : au tout dernier moment, l'*ENTERPRISE* détecte la présence de *GALILÉE*. L'officier en second vulcaïn vient de faire ses preuves, et de belle manière.

BLOC-NOTES

Murasaki 312 sera de nouveau étudié en 2367, par les scanners de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*.



Cour martiale

En arrivant à la *Base stellaire 11*, le capitaine Kirk découvre qu'il va être traduit en cour martiale pour la mort de Ben Finney. Comment pourrait-il convaincre qui que ce soit de son innocence, alors que les registres de l'*U.S.S. Enterprise* démontrent clairement sa culpabilité ?

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 2947.3

« Avons traversé une sévère tempête d'ions. Un homme d'équipage est mort... Les dommages subis sont considérables. J'ai ordonné une escale sur la Base stellaire 11 pour réparations... Un rapport complet a été transmis à l'officier de port de la Base stellaire 11, le commodore Stone. »

Après que Ben Finney, un membre d'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, a été tué lors d'une violente tempête d'ions, le capitaine Kirk fait halte pour réparations à la *Base stellaire 11*, où le commodore Stone note une contradiction entre les livres de bord de Kirk et les enregistrements informatiques du spatonef. En conséquence, Kirk devient le premier capitaine de Starfleet à comparaître en cour martiale.

Au procès, Kirk explique que Ben Finney et lui-même ont jadis été amis – Finney a même choisi le nom de sa fille en hommage à Kirk; mais, alors que tous deux servaient à bord de l'*U.S.S. Republic NCC-1371*, Kirk a signalé à sa hiérarchie une négligence de Finney, ce qui a entravé la carrière de ce dernier. Bien qu'il ne l'ait jamais pardonné à Kirk, Finney a accepté de servir avec lui à bord de l'*Enterprise*.

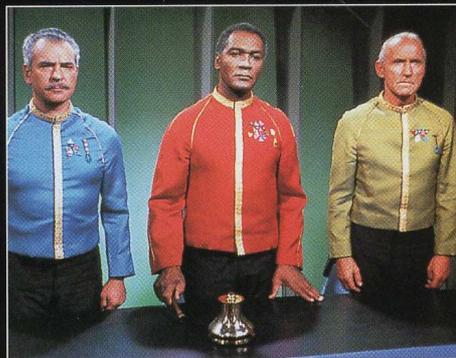
Juste avant la tempête d'ions, Kirk a envoyé Finney dans la capsule du senseur. L'alerte jaune ayant été déclarée à bord, il a averti Finney qu'il lui fallait quitter la capsule. Kirk assure avoir ensuite placé le vaisseau en état d'alerte rouge et laissé à Finney le temps de sortir avant d'être contraint d'éjecter la capsule. Pourtant, les archives informatiques montrent que Kirk a largué la capsule alors que l'astronef était encore en alerte jaune.

Des preuves irréfutables ?

Kirk est défendu par l'excentrique et brillant Samuel T. Cogley. Au procès, le fichier produit accable le capitaine. Pendant ce temps, Spock découvre que les mémoires informatiques de l'*Enterprise* ont été falsifiées. Comme seuls Kirk, Finney et lui-même ont cette possibilité, il en conclut que Finney n'est pas mort. Le tribunal se transporte à bord du vaisseau, tandis que le reste de l'équipage de l'*Enterprise* quitte le bord. L'ordinateur, au moyen de son senseur auditif, détecte les battements de cœur de Finney, ce qui prouve qu'il est bien vivant.

Kirk retrouve Finney dans la salle de commande des machines. Fou de jalousie, Finney a décidé de détruire le capitaine, mais, en apprenant que sa fille est à bord, il avoue son acte de sabotage et se laisse maîtriser par Kirk.

À L'ÉCRAN...



1 En raison des preuves qui figurent dans les fichiers informatiques de l'*U.S.S. ENTERPRISE*, le capitaine Kirk comparait devant un tribunal de la flotte fédérale, qui le juge pour acte de négligence.



2 Ariel Shaw représente le ministère public au procès de Kirk – elle travaille pour le bureau de l'avocat général de la BASE STELLAIRE 11. C'est l'une des anciennes amours du capitaine.



3 Au procès, la version des événements fournie par Kirk est en contradiction totale avec celle qui résulte de l'étude des archives informatiques de l'*ENTERPRISE*. Tout semble accabler le capitaine.



4 Le défenseur de Kirk, Samuel T. Cogley, est un avocat « à l'ancienne » qui ne se fie guère aux ordinateurs. C'est sa connaissance de textes de loi obscurs qui va sauver Kirk.



5 Cogley fait en sorte que la suite du procès se déroule sur la passerelle de l'*ENTERPRISE*, en arguant du fait que Kirk a le droit d'être confronté à son accusateur.



6 Obsédé par sa soif de vengeance, Finney a sombré dans la démence. Faisant grief à son ancien ami de ses propres échecs, il s'acharne à ruiner la carrière de Kirk.

BLOC-NOTES

A Le capitaine Picard sera lui aussi traduit en cour martiale, pour la perte de l'*U.S.S. Stargazer NCC-2893*. Tout comme Kirk, il sera innocenté.



La Ménagerie 1^{re} partie

Le capitaine Kirk voue une confiance absolue à M. Spock, mais l'*U.S.S. Enterprise* reçoit des ordres falsifiés, et un seul homme peut en être responsable... Il semblerait que Spock accorde sa loyauté à plus d'un capitaine, mais Christopher Pike, gravement handicapé, n'a rien à gagner à quelque trahison que ce soit.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3012.4

« Malgré tous nos efforts pour désactiver les ordinateurs, l'*ENTERPRISE* est toujours bloqué sur un cap qui le mène vers la mystérieuse planète Talos IV... Conformément aux directives de Starfleet, une audience préliminaire va se tenir pour traiter du cas du lieutenant commander Spock. De toutes mes années de service, je n'ai jamais affronté de moment plus pénible. »

À L'ÉCRAN...

Le capitaine Kirk, Spock et le Dr McCoy se téléportent sur la Base stellaire 11, en réponse à un message émanant du capitaine Christopher Pike, ex-commandant de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*. Le commodore Mendez, fort surpris, leur apprend qu'en aucun cas Pike ne peut avoir envoyé de message : gravement atteint par des rayons delta, il ne peut communiquer qu'au moyen de lumières clignotantes.

L'enquête ayant révélé que nul message n'a été envoyé de la Base stellaire 11, Kirk se met à soupçonner Spock. Celui-ci prend le contrôle de la salle des ordinateurs de la base et émet de faux messages à l'intention de l'*Enterprise*. McCoy est rappelé au vaisseau. Kirk est dans le bureau de Mendez quand Pike disparaît soudainement. L'*Enterprise* quitte son orbite à vitesse de distorsion.

Mutinerie

À bord du spatonef, Spock annonce à l'équipage que Kirk lui a confié le commandement et qu'ils sont en mission secrète. McCoy est sceptique, mais Spock lui ordonne de s'occuper de Pike.

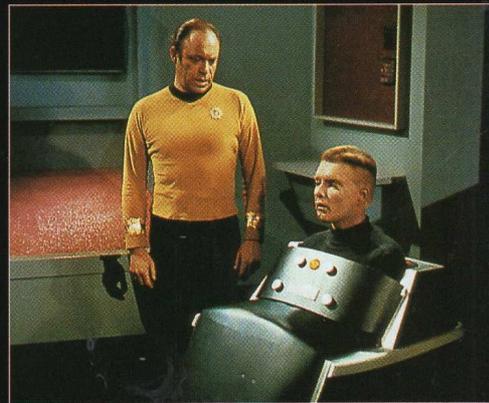
Kirk et Mendez suivent l'*Enterprise* à bord d'une navette. Spock se désintéresse d'eux jusqu'à ce que la navette soit trop loin de la base pour y retourner, puis il les téléporte à bord de l'*Enterprise* et se place lui-même aux arrêts. À son arrivée, Kirk découvre que le vaisseau est contrôlé par l'ordinateur, et qu'il est impossible de changer de cap.

Spock contraint Kirk à entamer le processus de jugement en cour martiale. Pour sa défense, Spock propose des images inexplicablement détaillées montrant des événements survenus treize ans plus tôt, alors que le capitaine Pike s'était rendu sur Talos IV pour répondre à un appel de détresse. Il y a rencontré ce qu'il pensait être un groupe de survivants, dont Vina, qui l'a attiré dans un piège : il a été capturé par les Talosiens.

La transmission est interrompue par Starfleet, qui a détecté une communication émanant de Talos, seule planète interdite de la Galaxie. Furieux, Mendez ajourne l'audience. Refusant d'abandonner le contrôle du spatonef, Spock dit à Kirk que, s'il veut sauver sa carrière et la vie de Pike, il devra regarder le reste de la transmission.



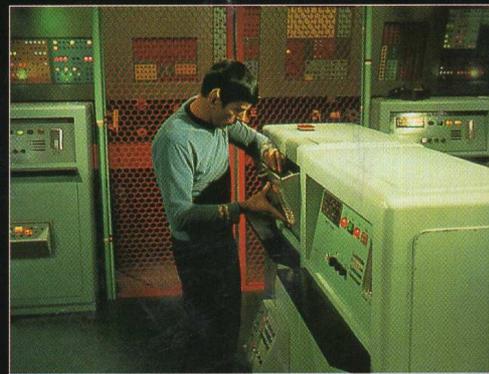
1 Le capitaine James Kirk a conduit l'*U.S.S. ENTERPRISE* vers la Base stellaire 11 en réponse à un message émanant du capitaine Christopher Pike. Ce message a été reçu par M. Spock, qui a jadis servi sous les ordres de Pike.



2 Le commodore Mendez mène Kirk et ses officiers auprès de Pike. De toute évidence, ce dernier ne peut être l'auteur du message : il a été grièvement touché par des rayons delta, alors qu'il sauvait la vie de plusieurs élèves officiers.



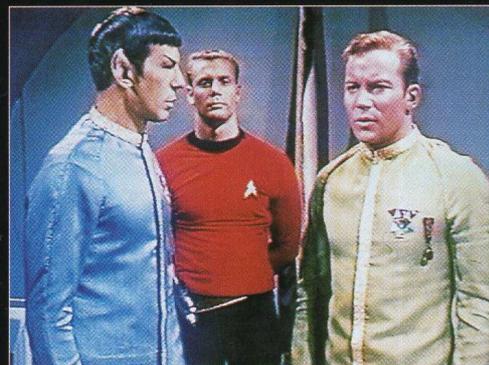
3 Christopher Pike est gravement handicapé. Condamné au fauteuil roulant, il a perdu l'usage de la parole. Il ne peut communiquer qu'au moyen des lumières de son fauteuil : un flash pour « oui », deux flashes pour « non ».



4 Spock prend le contrôle de la salle des ordinateurs pour transmettre de nouveaux ordres à l'*U.S.S. ENTERPRISE*. Il se sert d'enregistrements de la voix de Kirk pour convaincre la passerelle qu'il dispose de toutes les autorisations nécessaires.



5 Spock présente à la cour des images étonnamment détaillées de la mission de Pike sur Talos.



6 Spock exhorte le capitaine à autoriser la poursuite de la transmission émanant de Talos : la vie de Pike en dépend.



La Ménagerie 2^e partie

Tandis que l'*U.S.S. Enterprise* se dirige vers Talos IV — et M. Spock vers une mort certaine — l'officier en second vulcain tente d'expliquer ce qui se passe, et en quoi l'avenir du capitaine Pike est inextricablement lié aux événements survenus treize ans auparavant.

JOURNAL PERSONNEL
JAMES T. KIRK
 DATE STELLAIRE 3013.1

«La cour martiale chargée de juger M. Spock a été convoquée pour une audience à huis clos. Sans que nous puissions rien y faire, des images continuent de nous être transmises de Talos IV.»

À L'ÉCRAN...

L'*U.S.S. Enterprise* NCC-1701 poursuit sa route vers Talos IV. Le procès de Spock reprend ; les transmissions de Talos continuent. À l'écran, Pike s'éveille dans une cellule talosienne. Les Talosiens, qui ont le don de télépathie, l'observent. Ils se servent de leurs pouvoirs psychiques pour lui faire revivre une mission désastreuse sur Rigel VII, avec cette incitation supplémentaire qu'il doit défendre la belle Vina. Pike perçoit que tout cela est une illusion, mais une illusion si réaliste qu'il n'a d'autre choix que de la vivre.

À bord de l'*Enterprise*, la transmission s'interrompt, ce qui permet à Pike de se reposer. Spock annonce à Kirk et à Mendez que les Talosiens veulent le retour de Pike, sans leur dire pourquoi.

Le procès reprend. Sous les yeux de la cour, Pike vit une succession d'illusions ; Vina explique que tous deux doivent s'accoupler. Les Talosiens capturent deux membres d'équipage féminins, mais Pike en profite pour s'échapper.

Résolutions finales

La transmission cesse. Mendez exige un verdict. L'écran est noir. Pike, Mendez et Kirk ne peuvent que conclure à la culpabilité de Spock. Le vaisseau est sous contrôle talosien : la transmission reprend.

À l'écran, on voit Pike et ses compagnes atteindre la surface de la planète, où les Talosiens se rendent compte qu'il est inutile d'essayer d'emprisonner les humains. Ils décident de les relâcher, mais Vina choisit de rester. Elle a été horriblement mutilée lors du crash de son vaisseau sur Talos IV, et ne peut mener une vie normale que grâce au pouvoir d'illusion talosien.

Mendez disparaît de l'*Enterprise* : il était lui-même une illusion, destinée à occuper Kirk. Les Talosiens sont prêts à aider Pike ; l'infirme descend sur la planète sous le regard de Kirk. De nouveau capable de marcher, il retrouve la belle Vina.



7 Le procès de Spock reprend sous la houlette de Mendez, responsable de l'*U.S.S. ENTERPRISE*. Les Talosiens continuent de transmettre des images.



8 La cour tétanisée regarde les images talosiennes qui montrent ce qui s'est produit lors de la mission de Pike sur Talos IV, treize ans auparavant.



9 Les Talosiens, qui ont le pouvoir de créer des illusions très convaincantes, se servent de ces facultés pour amener Pike en divers lieux, dont Orion, où il est tenté par une esclave à la peau verte.



10 Pike se rend compte que les Talosiens peuvent l'empêcher de jamais quitter sa cellule, mais il pense que son pistolet-fuser fera forte impression sur ses ravisseurs.



11 Kirk est laissé seul à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE*. Mendez était une illusion créée par les Talosiens, et Starfleet a accepté de retirer l'inculpation.



12 Kirk voit Pike regagner Talos. Grâce aux pouvoirs des Talosiens, il aura le sentiment d'être à nouveau capable de se déplacer et de parler. L'illusion est parfaite.

BLOC-NOTES

A Talos IV est la seule planète interdite de la Galaxie. Aux termes de la Directive n° 7, tout citoyen de la Fédération qui s'y rend est passible de la peine de mort.



Une partie de campagne

Des membres d'équipage de l'*U.S.S. Enterprise*, en congé sur une planète verdoyante, découvrent bientôt que ce paradis peut être fort dangereux. Des personnages aussi bizarres que meurtriers, surgis de leur imagination, se muent en une menace bien réelle.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3025.3

« Nous sommes en orbite autour d'une planète inhabitée dans la région d'Omicron Delta... une planète qui ressemble étonnamment à la Terre, ou au souvenir que nous en avons. Belle, des fleurs, des arbres, de la verdure, paisible et reposante – c'est presque trop beau pour être vrai. »

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* vient de découvrir une planète à la végétation luxuriante. Le capitaine Kirk se prépare à une journée de repos bien méritée. Un détachement se téléporte sur la planète, où le Dr McCoy voit un lapin géant suivi d'Alice. McCoy est persuadé d'être victime d'hallucinations, mais nul ne trouve d'explication aux grosses empreintes laissées par l'« hallucination ».

Kirk ajourne la permission. Le petit groupe entreprend d'explorer les environs. Kirk parle à McCoy de Finnegan, un élève officier qui le harcelait à l'Académie; bientôt, le capitaine tombe sur son vieux condisciple. Avant que Kirk ait pu agir, le Lt Barrows hurle. Kirk et McCoy se portent à sa rescousse, pour découvrir qu'elle a été agressée par Don Juan. Sulu a lancé la poursuite. Kirk le suit... et rencontre Ruth, une ancienne fiancée.

À bord de l'*Enterprise*, Spock détecte des fluctuations dans les émissions énergétiques de la planète; il se rend compte que l'énergie du spationef est en train d'être drainée, ce qui perturbe les communications. Spock se téléporte sur la planète pour avertir Kirk. Alors qu'ils regagnent tous deux un point de rendez-vous, McCoy est tué sous leurs yeux par un chevalier en armure.

Des rêves vécus

Finnegan reparait. Bien décidé à obtenir des réponses, Kirk le rattrape et l'assomme. Spock déduit que toutes les pensées se matérialisent. Kirk regroupe ses officiers et leur ordonne de ne penser à rien d'autre qu'à se tenir au garde-à-vous. Soudain, avant que la situation n'empire, un homme apparaît pour tout expliquer.

L'*Enterprise* a en fait découvert un parc d'attractions conçu par une race très évoluée. Ce monde est équipé de machines perfectionnées qui lisent dans l'esprit des visiteurs et créent instantanément ce qu'ils ont imaginé. Kirk fait remarquer que McCoy a été tué : en fait, le docteur se promène dans une clairière, une jolie femme à chaque bras. L'hôte souhaite la bienvenue aux officiers de la Fédération. L'équipage de l'*Enterprise* va finalement savourer sa journée de repos.

BLOC-NOTES

La planète-parc d'attractions fonctionne grâce à des mécanismes perfectionnés capables de recréer presque instantanément les images nées de l'imagination des visiteurs.

À L'ÉCRAN...



1 Sulu et McCoy sont en reconnaissance sur la planète choisie pour le repos de l'équipage. Après que le docteur a comparé le lieu au Pays des Merveilles d'Alice, apparaît un lapin géant doué de la parole.



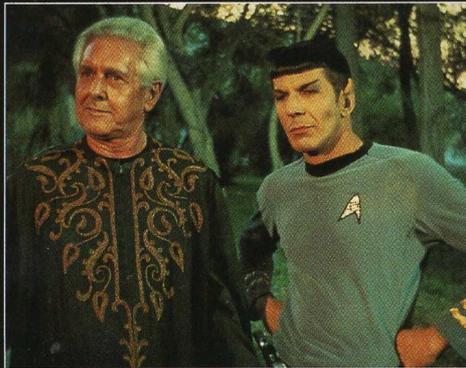
2 Le capitaine Kirk se téléporte sur la planète. Il y rencontre tout d'abord un de ses rivaux à l'Académie, l'élève officier Finnegan, puis une de ses anciennes amours, Ruth.



3 Le navigateur Sulu, qui étudie la flore de la planète, découvre un vieux pistolet du *xx^e* siècle, puis il est attaqué par un samurai.



4 Le sous-officier de l'*ENTERPRISE* trouve une tenue de damoiselle. Plus tard, McCoy « meurt » en la protégeant des assauts d'un chevalier en armure.



5 Le gardien de ce monde étrange, parc d'attractions à l'échelle planétaire, explique que tout est conçu pour amuser les visiteurs en jouant de leur imagination.



6 McCoy n'est pas mort : il a été emmené sous la surface de la planète afin d'y découvrir son fonctionnement interne. Il en revient totalement éclairé.



Le Chevalier de Dalos

L'équipage de l'*U.S.S. Enterprise* est accueilli à bras ouverts par Trelane... mais cet être aux pouvoirs immenses, spécialiste de l'histoire de la Terre, n'a aucune intention de laisser repartir ses hôtes, dont il fait ses jouets. Kirk pourra-t-il s'opposer à ces manipulations ?

JOURNAL DE BORD
DATE STELLAIRE 2124.5

« Officier en second Spock, au rapport pour le capitaine James Kirk. Sommes en orbite autour de la planète inconnue, isolée dans le désert stellaire. Procédons depuis quatre heures à toutes les recherches avec les instruments, mais ne trouvons pas trace du capitaine James Kirk et du navigateur Hikaru Sulu... »

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* découvre une planète non répertoriée ; avant que le vaisseau ait pu changer de cap, Kirk et Sulu disparaissent. La planète est impropre à la vie, mais, après qu'Uhura a reçu des salutations, Spock dépêche un détachement à la surface. Le petit groupe découvre une vaste demeure où Kirk et Sulu sont figés comme des statues. Un homme apparaît, qui les libère avant de se présenter. Ce sieur Trelane explique qu'il n'a pas pu résister devant l'occasion qui lui était offerte de rencontrer des êtres originaires de sa planète préférée. Il indique à Kirk qu'il a la faculté de contrôler la matière. Le capitaine tente de s'en aller ; Trelane l'en dissuade en le téléportant brièvement dans l'atmosphère toxique.

Spock parvient finalement à faire revenir le détachement à bord de l'*Enterprise*, mais Trelane le suit pour ramener tous les officiers de la passerelle dans son château. Trelane est fasciné par les femmes. Kirk remarque que, lorsqu'il danse avec elles, il ne s'éloigne jamais beaucoup d'un miroir. Kirk défie Trelane en duel, mais, au lieu de tirer sur lui, il vise le miroir. Trelane est furieux : ses pouvoirs sont en jeu.

Nulle échappatoire

L'équipage regagne l'*Enterprise* et tente de s'éloigner mais, en dépit de tous ses efforts, il trouve toujours la planète droit devant. Kirk décide de se téléporter pour un face-à-face avec Trelane. Ce dernier est prêt à pendre le capitaine haut et court, mais Kirk le convainc d'accepter une épreuve plus difficile : un conflit personnel. Trelane, ravi, propose une chasse à l'homme.

La lutte est inégale ; Kirk est acculé, quand soudain deux voix intiment à Trelane l'ordre d'arrêter de jouer et de rentrer. Il semble que le puissant « chevalier de Dalos » ne soit guère qu'un polisson. Les voix présentent leurs excuses à Kirk pour avoir laissé leur enfant jouer avec une espèce aussi vulnérable. Interloqué, Kirk rejoint son vaisseau. L'*Enterprise* est désormais libre de partir.

À L'ÉCRAN...



1 Les senseurs indiquent que la planète est inhabitable, mais Uhura reçoit un étrange message qui semble provenir du passé de la Terre.



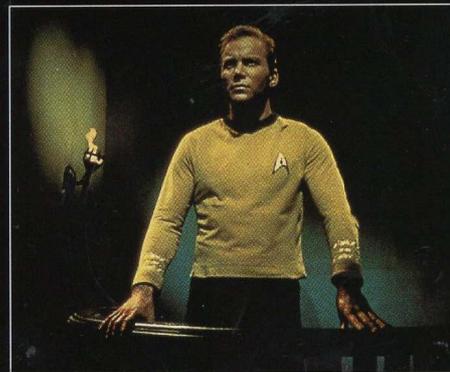
2 Trelane est enchanté d'avoir des êtres humains pour « hôtes ». Il a étudié tout spécialement la Terre, et se montre fasciné par la nature belliqueuse de l'humanité.



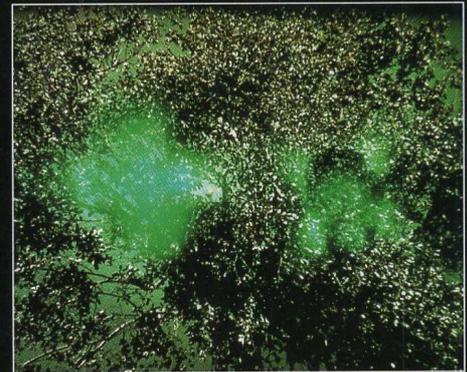
3 Trelane ne s'éloigne jamais d'un grand miroir. Kirk se rend compte que ce n'est pas seulement une question de vanité - il a deviné que le miroir était source de pouvoir.



4 Trelane est furieux contre le capitaine James Kirk mais, bizarrement, il semble apprécier cette sensation. Il trouve très excitant de jouer avec Kirk et son équipage.



5 Kirk propose un marché : si Trelane libère l'*U.S.S. ENTERPRISE*, le capitaine lui offrira la stimulation d'un conflit personnel.



6 Les parents de Trelane expliquent à Kirk qu'ils n'auraient jamais autorisé leur enfant à jouer avec lui s'ils avaient su que les humains étaient aussi vulnérables.

BLOC-NOTES

A Trelane, qui a commis une erreur de calcul du facteur temps, ne sait rien de la Terre après le XIX^e siècle, période dont il s'est inspiré pour façonner son environnement.



JOURNAL DU CAPITAINE

« L'ENTERPRISE est comme mort dans l'espace, stoppé net dans sa poursuite d'un raider ennemi par des forces mystérieuses. J'ai moi-même été balayé de la passerelle et placé sur un astéroïde où je fais face au capitaine du vaisseau étranger. Sans arme, je vais devoir affronter l'être que les Metrons appellent le Gorn. »

« Arena »

Alors que la Fédération est menacée d'invasion, le capitaine Kirk pourchasse un vaisseau étranger en territoire inconnu. Mais les surpuissants Metrons interviennent, qui contraignent Kirk à se battre non seulement pour sa propre survie mais aussi pour celle de son équipage.

L'U.S.S. Enterprise NCC-1701 est appelé par la base de Cestus III ; le détachement qui s'y téléporte découvre que la colonie a été détruite. L'Enterprise et le détachement sont bientôt attaqués. Kirk ordonne à Sulu d'éloigner le spatonef tandis qu'il se dirige vers l'arsenal de la base. Armé d'un mortier, il parvient à repousser ses agresseurs ; le vaisseau ennemi quitte son orbite.

Un rescapé de Cestus III apprend à Kirk que l'agression n'a fait suite à aucune provocation préalable, et que le message reçu par l'Enterprise était un piège. Convaincu qu'il s'agit là du prélude à une invasion, Kirk poursuit le vaisseau ennemi.

À l'approche d'un système stellaire inconnu, les deux astronefs sont brutalement bloqués. Une voix contacte les équipages et indique que les Metrons vont résoudre le conflit. Kirk et le capitaine ennemi, un Gorn, seront emmenés sur une planète où ils disposeront du matériel nécessaire pour se fabriquer des armes, puis ils s'affronteront en combat singulier afin de déterminer lequel des deux vaisseaux sera détruit.

Combat singulier

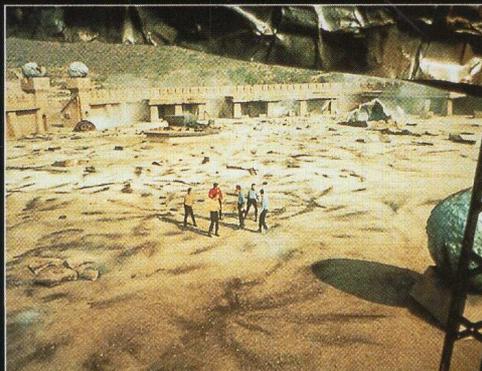
Kirk et le Gorn apparaissent dans un paysage désolé. Ils se ruent l'un sur l'autre, mais il est évident que le Gorn est de loin le plus fort. Le capitaine de l'Enterprise trouve son salut dans la fuite.

Si la planète regorge de minéraux, Kirk n'y trouve nulle trace d'arme. Quant au Gorn, il se fabrique un couteau et attire Kirk dans un piège grossier. Les Metrons, persuadés qu'il va périr, autorisent l'équipage de l'Enterprise à assister aux derniers instants de son capitaine.

Mais Kirk comprend que les minéraux vont lui fournir tout ce dont il a besoin pour confectionner un canon. Lorsque le Gorn le rattrape, il est prêt : il abat son ennemi sous un déluge de diamants.

Kirk a toute possibilité d'ôter la vie au Gorn, mais il s'en abstient. Cela impressionne fort les Metrons, qui ne s'attendaient pas à une telle marque de mansuétude. Kirk épargne le vaisseau ennemi, et les Metrons téléportent l'Enterprise et son capitaine à l'autre bout de la Galaxie.

À L'ÉCRAN...



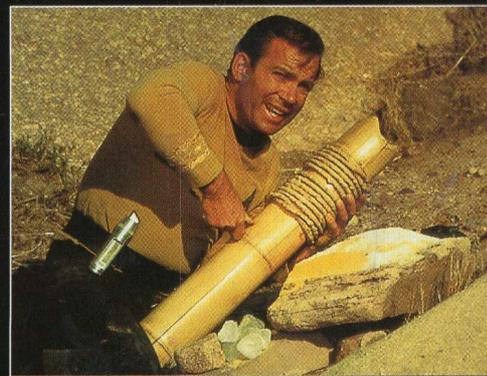
1 Kirk et son détachement s'attendent à être accueillis sur Cestus III par le commodore Stocker, mais ils trouvent la colonie dévastée.



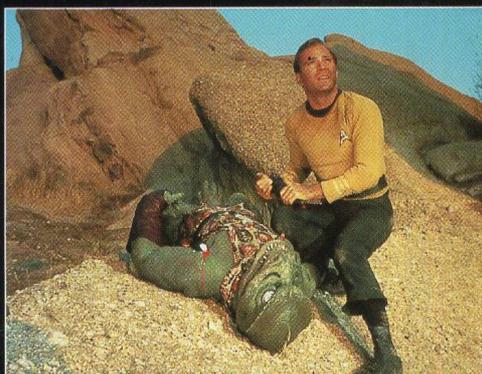
2 Le capitaine gorn, beaucoup plus fort et résistant que le capitaine de l'U.S.S. ENTERPRISE, son adversaire, est néanmoins nettement plus lent que ce dernier.



3 Le Gorn parvient à prendre Kirk dans un piège constitué de rochers et de lianes. Heureusement pour Kirk, il est trop lent pour achever son ennemi.



4 Kirk se rend finalement compte que les armes évoquées par les Metrons sont sous ses yeux : il se met à construire en hâte une sorte de canon rudimentaire.



5 Kirk tient le capitaine gorn à sa merci, mais il reconnaît que son ennemi peut avoir des griefs légitimes, et décide de l'épargner.



6 Les Metrons, favorablement impressionnés par Kirk, assurent que, dans un avenir lointain, ils pourraient finir par devenir des amis de l'humanité.

BLOC-NOTES

▲ L'établissement d'une colonie sur Cestus III constitue une ingérence accidentelle en territoire gorn : la base est donc détruite dans un réflexe de « légitime défense ».



Les Jumeaux de l'Apocalypse

En orbite autour d'une lointaine planète, Kirk et son équipage rencontrent un phénomène meurtrier. Sur la planète, se trouve un homme du nom de Lazare. Si l'équipage de l'*U.S.S. Enterprise* ne parvient pas à l'arrêter, la folie de cet homme risque de détruire l'univers.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3087.6

« Lors d'une enquête sur une planète inconnue, l'*ENTERPRISE*, et au moins tout ce quadrant de l'espace, ont été soumis à une force, une tension aussi violente qu'inexpliquée. Les senseurs signalent la présence sur la planète d'un être humain qui pourrait être lié à ce phénomène... »

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* est en train d'étudier une planète inhabitée quand une gigantesque perturbation le secoue violemment. Spock signale que tout ce qui était dans le champ des scanners a brièvement cessé d'exister, et qu'au même moment une forme humaine est apparue sur la planète.

Un détachement du vaisseau découvre Lazare; grièvement blessé, l'individu qui a désespérément besoin d'aide prétend avoir poursuivi « une chose maléfique » jusque sur cette planète. Pourtant, Spock affirme qu'aucun autre être n'est présent.

Lazare est régulièrement pris de convulsions. Étonné, le Dr McCoy constate que le personnage porte à la tête une blessure qui apparaît puis disparaît mystérieusement.

Une source de radiations est perceptible sur la planète. Selon Spock, l'univers a subi une déchirure, qui ne peut être décelée qu'au moyen de cristaux de dilithium. Lazare assure que le dilithium est utilisable pour défaire son ennemi, mais Kirk refuse de coopérer.

Lazare va dérober les cristaux de dilithium. Surpris par Kirk, il fait porter la responsabilité de ce vol à son ennemi; la fouille opérée ne permet pas de retrouver les cristaux.

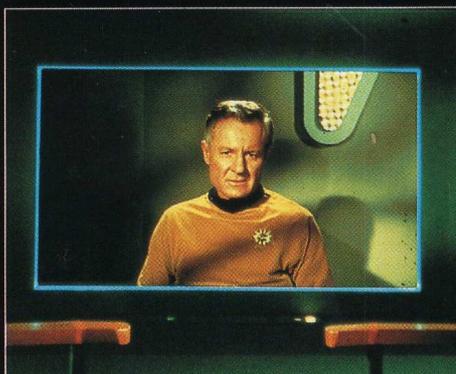
Une autre réalité

Spock déduit que les radiations de la planète proviennent d'un univers parallèle. Kirk se rend compte que Lazare est en fait deux hommes identiques, et que, si ces deux Lazare venaient à se rencontrer, les deux univers risqueraient d'être anéantis.

Dans l'intervalle, Lazare dérobe d'autres cristaux. Kirk le suit sur la planète, où il le surprend en train d'adapter les cristaux à son vaisseau. Le capitaine se rue sur lui, mais se trouve propulsé dans l'univers parallèle, où il rencontre une version « calme » de Lazare qui lui explique la situation. L'autre Lazare est dément et bien décidé à détruire les deux univers. Si Kirk réussit à amener Lazare dans le corridor qui sépare les deux réalités, puis à détruire son vaisseau, le Lazare sain d'esprit pourra l'y maintenir.

Kirk regagne son univers et contraint le fou à entrer dans le corridor, où les deux Lazare se livreront un combat éternel.

À L'ÉCRAN...



1 Starfleet contacte Kirk pour l'informer que les perturbations rencontrées par l'*U.S.S. ENTERPRISE* affectent toute la Galaxie. Kirk reçoit l'ordre d'enquêter.



2 Sur la planète, Kirk et son équipage découvrent Lazare. Ils ramènent à bord de l'*ENTERPRISE* l'homme qui leur parle de son ennemi mortel.



3 Lazare prétend avoir pourchassé son ennemi, « une chose maléfique », jusque sur cette planète, mais Spock affirme qu'il ment - il n'y a là aucun autre être vivant.



4 Un Lazare atteint de démence erre dans les couloirs de l'*U.S.S. ENTERPRISE*; il est victime de convulsions: il affirme qu'elles sont dues aux attaques de son ennemi.



5 Kirk tente d'extirper Lazare de son vaisseau, mais il est arrivé au mauvais moment: le bâtiment de Lazare le projette dans l'univers parallèle.



6 Sans leurs vaisseaux, les deux Lazare sont bloqués dans le corridor qui sépare les deux univers, où ils sont condamnés à s'affronter jusqu'à la fin des temps.

BLOC-NOTES

Le Lazare de notre univers est rendu fou par l'idée même de l'existence d'un double de sa personne, cette « chose maléfique » qu'il entend détruire.



Demain sera hier

Un accident a propulsé le vaisseau de Kirk dans le passé. Un avion à réaction de l'U.S. Air Force ne tarde pas à repérer l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*. Sans savoir comment il pourra regagner sa propre époque, l'équipage doit trouver le moyen de réparer les dommages qu'il a commis.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3113.2

« Nous étions en route pour la BASE STELLAIRE 9, à des fins de ravitaillement, quand un trou noir au formidable champ gravitationnel s'est mis à nous attirer vers lui. Il a fallu user de toute notre puissance de distorsion pour nous en éloigner, mais, à l'image d'un élastique qui soudain lâche, cette fuite nous a propulsés dans l'espace, échappant à tout contrôle pour nous arrêter ici – où que nous soyons. »

Après avoir échappé de justesse à l'attraction gravitationnelle d'un trou noir, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* est en piteux état. M. Scott parvient à rétablir une source de puissance auxiliaire, et le capitaine Kirk demande à Uhura d'entrer en contact avec Starfleet.

Le vaisseau est en orbite basse autour de la Terre, aussi Kirk ordonne-t-il à Sulu de s'élever pour plus de sûreté. Uhura ne réussit pas à joindre Starfleet, mais elle capte une émission de radio – au sujet des premiers alunissages. L'*Enterprise* a été projeté en arrière dans le temps, jusqu'à la fin des années 1960.

L'U.S. Air Force a détecté la présence de l'*Enterprise* et dépêche un appareil d'interception pour enquête. Cet avion établit un contact visuel avec le spationef; pour le tenir à distance, Kirk fait appel à un rayon tracteur. Le primitif engin volant n'y résiste pas, de sorte que Kirk est contraint de téléporter le pilote à bord de l'*Enterprise*.

Kirk va à la rencontre de son hôte, le capitaine John Christopher, dans la salle de téléportation, et présente ses excuses pour la destruction de son avion. Tout en conduisant Christopher vers la passerelle, Kirk explique que le vaisseau et son équipage viennent du futur. Sur la passerelle, Spock annonce à Kirk que l'*Enterprise* est en orbite stabilisée et que ses déflecteurs le dissimuleront. Il est toutefois inquiet au sujet de Christopher – qui en sait trop – et des dangers potentiels que cette situation constitue pour le déroulement normal du temps.

Un savoir dangereux

Kirk convoque une réunion dans ses quartiers et expose la situation à son hôte. Il est trop périlleux de le renvoyer sur Terre alors qu'il a eu cet aperçu du futur. Selon Spock, la contribution de John Christopher ayant été négligeable, il ne représentera pas une perte au regard de l'histoire. L'aviateur ne s'en laisse pas compter : il est de son devoir de faire son rapport sur ce qu'il a vu; de plus, il a une femme et des enfants sur la Terre.

Plus tard, Christopher tente de s'évader. Kirk et Spock le rattrapent dans la salle de téléportation, puis l'emmènent à l'infirmerie, où Spock fait part d'une nouvelle complication : il avait omis de vérifier le rôle de la famille de Christopher. Or son fils Sean Jeffrey Christopher, non encore né, est appelé à diriger le premier voyage réussi d'une sonde spatiale entre la Terre

À L'ÉCRAN...



1 Après avoir échappé au trou noir, l'*U.S.S. ENTERPRISE* se retrouve dans la haute atmosphère de la Terre.



2 L'appareil d'interception étant en passe d'être détruit, l'*ENTERPRISE* téléporte le capitaine Christopher à son bord.



3 Sur la passerelle, Kirk présente Spock à John Christopher, le premier Vulcain que le Terrien ait jamais vu.



4 Christopher refuse la décision prise par Kirk de ne pas le renvoyer sur Terre : une femme et des enfants l'y attendent.



5 Christopher est ravi d'entendre Spock évoquer l'avenir de son fils, mais le problème auquel est confronté Kirk ne fait que s'aggraver.



6 Kirk et Sulu se téléportent au sein de la base et entreprennent de récupérer tous les indices indiquant que l'*ENTERPRISE* a été observé.



Demain sera hier

et Saturne. Pour que l'histoire suive son cours normal, il faut renvoyer John Christopher.

Kirk se dit que, s'il peut récupérer toute preuve indiquant que Christopher a vu l'*Enterprise*, il sera possible de le renvoyer sur Terre sans mettre l'histoire en danger. Pendant ce temps, Spock envisage une solution pour que l'*Enterprise* regagne sa propre époque.

Kirk et Sulu se téléportent au sein de la base aérienne où sont stockés les indices, et se rendent dans la salle des ordinateurs. Ils sont surpris par un garde qui s'empare de leur ceinture avec tout son équipement. Spock tente d'entrer en contact avec eux. En essayant de répondre, le garde active involontairement le signal d'urgence du communicateur ; à sa grande stupéfaction, il est aussitôt téléporté à bord de l'*Enterprise*.

Sur la base, Kirk et Sulu poursuivent leur mission. Après s'être emparés des archives informatiques, ils se rendent au labo photo pour y récupérer les images prises par l'avion de Christopher. Ils trouvent assez facilement la pellicule, mais, ce faisant, déclenchent une alarme silencieuse : alors qu'il part vérifier les dossiers, Kirk tombe sur trois autres gardes. Une bagarre éclate, ce qui donne à Sulu l'occasion de regagner le vaisseau sans se faire remarquer avant que Kirk lui-même ne soit capturé.

Prisonnier de l'Air Force

À bord de l'*Enterprise*, Christopher indique à Spock l'endroit où Kirk est détenu ; il insiste pour faire partie de l'équipe qui va se porter au secours du capitaine de Starfleet. Spock accepte, mais refuse de confier un fuseur à Christopher. Le détachement se téléporte à proximité du lieu de détention et maîtrise rapidement les gardes. Alors que le petit groupe s'apprête à regagner l'*Enterprise*, Christopher se saisit d'un pistolet ; il refuse de repartir avec les officiers de Starfleet, et a la ferme intention de révéler tout ce qu'il sait. Spock se glisse derrière lui et le neutralise d'un pincement neural.

De retour au vaisseau, Spock dévoile son plan pour regagner le futur : faire appel à un effet de fronde en contournant le Soleil pour acquérir la vitesse nécessaire ; au cours du voyage, on effectuera un bref retour dans le passé pour ramener Christopher et le garde à un moment antérieur à celui où se sont déroulés les événements auxquels ils ont assisté, ce qui supprimera tout danger de paradoxe temporel. Scotty est soucieux néanmoins. Il ne doute pas de la possibilité de se projeter dans le futur, mais il craint que, en essayant de freiner trop fort, on ne détruise le spatonef. Les calculs de

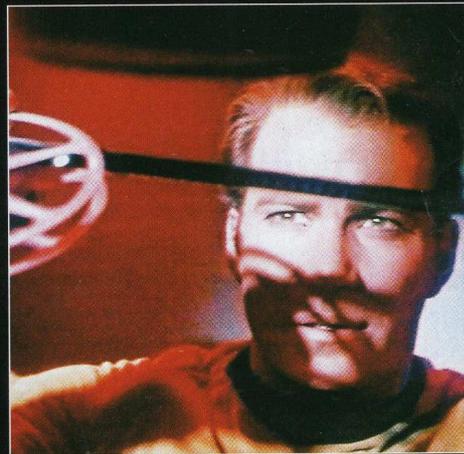
Spock devront être d'une précision absolue. L'*Enterprise* met le cap sur le Soleil, et Kirk envoie le capitaine Christopher dans la salle de téléportation. L'*Enterprise* commence par remonter le temps, puis, après avoir atteint le point de rupture, se met à gagner de la vitesse en direction du futur. Le responsable de la téléportation ayant déposé Christopher et le garde là où il faut, le spatonef accélère à travers les siècles.

À l'approche de l'époque voulue, il commence à décélérer. Les contraintes qui s'exercent au cours du freinage sont considérables ; le vaisseau est secoué, les moteurs sont près de flancher, mais finalement l'*Enterprise* s'immobilise. Tandis que chacun regagne son poste, Uhura rapporte l'arrivée d'un message émanant de Starfleet ; souriant, Kirk lui communique sa réponse : l'*Enterprise* est de retour.

À L'ÉCRAN...



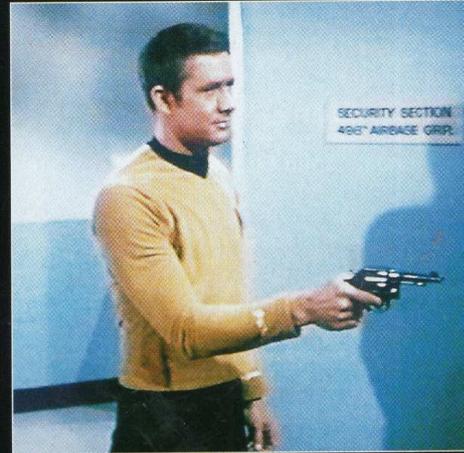
7 Kirk et Sulu sont surpris par un garde, qui s'empare de leur équipement de ceinture.



8 Kirk et Sulu découvrent le film tourné à bord de l'avion de Christopher : c'est le dernier indice dont ils ont besoin.



9 Kirk est appréhendé par la Sécurité de la base, mais Sulu parvient à regagner le vaisseau spatial.



10 Christopher, bien décidé à faire son rapport, braque une arme à feu sur le détachement de l'U.S.S. ENTERPRISE.



11 L'ENTERPRISE parvient à ramener ses hôtes involontaires à un moment antérieur à leur téléportation.



12 L'épreuve du retour vers le xxiii^e siècle est presque fatal au spatonef de la Fédération.

BLOC-NOTES

A C'est le premier séjour dans le passé de l'U.S.S. *Enterprise*. Le vaisseau et son équipage effectueront plusieurs autres voyages de ce type, et auront souvent toutes les peines du monde à préserver le cours de l'histoire tel qu'il est connu de Starfleet. En 2286, Kirk et ses officiers sauvent la Terre en récupérant deux baleines à bosse des années 1980.



Le Retour des Archons

La plupart du temps, **Bêta III** est une planète extraordinairement paisible. Ses habitants sont d'une courtoisie à toute épreuve, même s'ils semblent avoir l'esprit un peu vide. Mais, lorsque la fête commence, tout change : la planète sombre dans le chaos.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3156.2

« En orbite autour de la planète Bêta III, à la recherche de traces du VAISSEAU ARCHON, disparu il y a cent ans; deux officiers de l'ENTERPRISE ont été envoyés sur la planète. M. Sulu est revenu, mais dans un état de grande agitation mentale. Je me vois contraint de me téléporter sur la planète pour en savoir plus. »

Après le retour à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** d'un **Sulu** au comportement étrange, **Kirk** prend la tête d'un détachement pour se rendre sur **Bêta III** à la recherche d'un homme d'équipage disparu, **M. O'Neil**. **Spock** remarque l'expression quelque peu hagarde des habitants de la planète. Lorsque six heures sonnent, ils se déchaînent, pour se livrer à une orgie de sexe et de violence. **Kirk** et ses compagnons se réfugient dans une maison voisine, où ils sont accueillis par trois vieillards qui s'étonnent du fait qu'ils ne participent pas à la fête. L'un d'eux, **Reger**, propose de les héberger, mais un autre, **Hacom**, part informer les autorités.

À six heures du matin, la fête cesse brusquement. **Kirk** demande à **Reger** ce qui se passe. C'est alors que **Reger** et son ami **Tamar** se rendent compte que **Kirk** et les siens ne font pas partie du « corps ». Deux hommes de la loi arrivent alors, qui exigent que les officiers de l'**Enterprise** les suivent. **Kirk** refuse : son attitude plonge les hommes de la loi dans une profonde perplexité. **Reger** entraîne le groupe de **Kirk** au dehors.

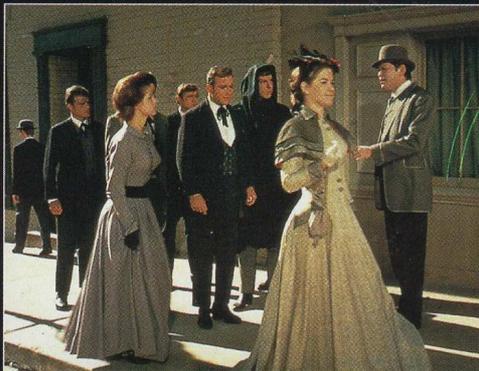
Une paix étrange

Ils sont poursuivis par les habitants des environs, mais **Reger** les emmène jusqu'à un vieux bâtiment. Alors qu'il révèle son appartenance à un mouvement clandestin, une projection holographique d'un être connu sous le nom de **Landru** apparaît pour leur annoncer qu'ils vont être absorbés.

Assommés par une arme sonique, ils se réveillent dans une cellule. **McCoy** et **O'Neil** ne tardent pas à arriver, l'air vacant. Les hommes de la loi viennent chercher **Kirk**. **Spock** est le suivant sur la liste, mais le responsable, **Marplon**, déclare être un ami. Il remet deux fuseurs à **Spock**, avant que celui-ci ne soit ramené dans sa cellule.

Kirk et **Spock** maîtrisent deux hommes de la loi, puis, avec l'aide de **Marplon**, se dirigent vers la salle d'audience. Ils ont compris que **Landru** est un ordinateur qui tente de créer une société parfaite. Les armes sont inefficaces, mais **Kirk** parvient à faire admettre à **Landru** que, en étouffant la créativité, il nuit à la population. Persuadé de son caractère malfaisant, **Landru** s'autodétruit.

À L'ÉCRAN...



1 **Kirk** et ses compagnons sont étonnés par l'expression figée des habitants de **Bêta III**, leur air de contentement et leur attitude extraordinairement pacifique.



2 Quand six heures sonnent à l'horloge, la population perd toute maîtrise de soi; partout, de véritables émeutes éclatent, accompagnées de scènes de pillage.



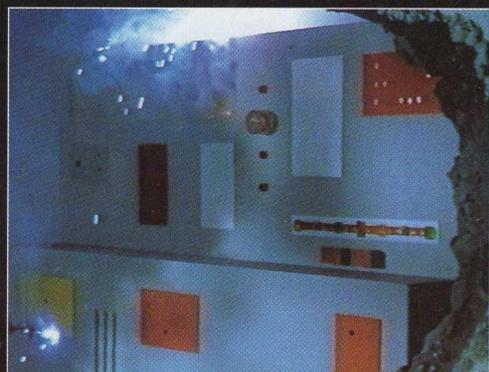
3 Les mystérieux hommes de la loi viennent chercher **Kirk** et les siens pour qu'ils soient absorbés. Ici, on ne tolère pas ceux qui n'appartiennent pas au « corps ».



4 Une projection de **Landru** apparaît aux officiers de l'**ENTERPRISE**, qui se cachent pour échapper aux habitants de la planète. Ils sont informés de leur absorption prochaine.



5 **Marplon** n'a pas eu le temps d'aider **McCoy**, mais il sauve **Kirk** de l'absorption, puis le conduit ainsi que **Spock** dans la salle d'audience de **Landru**.



6 **Landru** comprend son erreur : il nuit au peuple qu'il a voulu protéger. Il s'autodétruit. La population est libérée du contrôle que l'ordinateur exerçait sur elle.

BLOC-NOTES

Le **Landru** originel a créé l'ordinateur **Landru** pour mettre un terme aux guerres qui dévastaient **Bêta III**. L'équipage de l'**Archon** ayant menacé cette étrange paix, il a été absorbé. Certaines personnes, dont **Reger** et **Marplon**, sont immunisées contre l'absorption.



Échec et diplomate

À leur arrivée sur Eminiari VII, Kirk et son équipage se retrouvent pris malgré eux dans la tourmente d'une guerre informatisée qui a déjà fait des millions de morts. L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* est considéré comme perte de guerre, et son équipage condamné à mort.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3192.1

«L'ENTERPRISE se dirige vers l'amas stellaire NGC 321. Objectif : l'établissement de relations diplomatiques avec les civilisations qui s'y trouvent. Avons envoyé un message à Eminiari VII, principale planète de l'amas, pour faire part du caractère pacifique de nos intentions. Attendons une réponse.»

À L'ÉCRAN...

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* a pour instruction d'établir des relations diplomatiques avec Eminiari VII. Un message en provenance de cette planète ordonne au vaisseau de se tenir à l'écart, mais l'ambassadeur Fox insiste pour poursuivre la mission.

Mea 3 se porte à la rencontre du capitaine Kirk et d'un détachement de son vaisseau, puis les conduit auprès d'Anan 7, chef du Haut Conseil. Celui-ci leur apprend qu'Eminiari VII est en guerre avec une planète voisine, Vendikar. Spock s'étonne de l'absence de signe visible du conflit. Soudain, l'alerte est donnée ; des portes coulissent pour révéler une pièce où des ordinateurs étudient les attaques de l'ennemi. L'*Enterprise* ne détecte pas la moindre arme : Spock comprend que la guerre est entièrement livrée par les ordinateurs. Anan 7 explique que ce type de conflit a permis de préserver la civilisation, et ajoute que malheureusement l'*Enterprise* est enregistré comme perte de guerre. L'équipage de Kirk a 24 heures pour se présenter dans les chambres de désintégration.

Des actes désespérés

Le groupe de Kirk est retenu en captivité ; Anan 7 essaie d'inciter M. Scott à se téléporter, mais Scotty perçoit la supercherie. Les prisonniers s'échappent et détruisent une chambre de désintégration.

Anan 7 tire en vain sur l'*Enterprise*, car le vaisseau est bien protégé par ses boucliers. Fox contacte Anan 7 ; celui-ci parle de regrettable erreur, mais Scotty désobéit aux ordres de l'ambassadeur, qui veut abaisser les boucliers.

Kirk est repris par des gardes éminiens. Fox et son assistant se téléportent sur la planète et sont aussitôt faits prisonniers. Spock et les autres les libèrent et entreprennent de détruire les chambres de désintégration.

Kirk parvient à donner l'ordre à Scotty d'anéantir la planète dans deux heures. Après avoir neutralisé un garde, il est rejoint par Spock et les autres. Ils détruisent les ordinateurs. Confronté à la perspective d'une guerre bien réelle, d'une « sale guerre », Anan 7 est contraint de faire la paix avec des Vendikans aussi effrayés que lui.



1 L'ambassadeur Fox ordonne à Kirk de ne pas tenir compte du message éminien exigeant de se tenir à l'écart de la planète. Il insiste pour que l'*U.S.S. ENTERPRISE* poursuive sa mission.



2 À la surface d'Eminiari VII, Kirk et ses compagnons découvrent une planète évoluée et apparemment paisible. Ils ne se doutent pas qu'en fait la guerre y fait rage.



3 Les ordinateurs calculent la localisation de bombes à fusion théoriques « lancées » par les ordinateurs vendikans, puis décident qui reste en vie et qui doit mourir.



4 Mea 3, désignée comme faisant partie des pertes, va se présenter dans une chambre de désintégration. Kirk l'en empêche, mais elle ne voit pas ce que cette situation a d'anormal.



5 Kirk décide de placer les Éminiens face à la brutale réalité d'une vraie guerre. Il estime que les ordinateurs ont rendu la mort trop propre, trop simple.



6 Une fois les ordinateurs détruits, les Éminiens sont confrontés à la perspective de véritables combats. Ils choisissent de faire la paix.

BLOC-NOTES

Eminiari VII et Vendikar sont en guerre depuis cinq cents ans. Une telle durée du conflit n'a été rendue possible que par son caractère informatisé.



Les Derniers Tyrans

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* découvre un vieux vaisseau lancé de la Terre, errant dans l'espace. Nul ne se doute alors qu'il recèle une cargaison mortelle, constituée de surhommes issus du génie génétique qui pensent avoir naturellement le droit de diriger autrui.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3141.9

« Une heure pleine s'est écoulée depuis l'interception de l'étrange vaisseau. Notre présence à ses côtés n'éveille pas la moindre attention. Bien que nos senseurs captent la présence de machines et de vie à bord, rien n'indique que nous courions le moindre danger. »

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* trouve sur sa route un ancien vaisseau spatial de classe *DY-100*, qui émet un signal en morse. On décèle des signes de vie à son bord, mais les pulsations cardiaques sont trop faibles pour être celles d'êtres humains; en dépit du grand âge du vaisseau, certains de ses équipements semblent fonctionner encore.

Le **Dr McCoy** annonce qu'il y a soixante ou soixante-dix corps à bord du bâtiment que **Spock** a identifié comme étant le *Botany Bay*. Les bases de données de l'*Enterprise* ne fournissent aucun renseignement sur ce vaisseau, mais il aurait été lancé lors des **Guerres eugéniques**, période exceptionnellement violente dans l'histoire de la Terre.

Le capitaine **Kirk** prend la tête d'un détachement composé de lui-même, du **Dr McCoy**, de **M. Scott** et de l'historienne de l'*Enterprise*, **Marla McGivers**, pour se rendre à bord du mystérieux bâtiment. Ils découvrent qu'il s'agit d'un vaisseau-dortoir, et que son équipage humain est en état d'hibernation. Lorsque **Scotty** réactive les systèmes, l'un des survivants commence à revenir à la vie; une panne survient, mais **Kirk** et les siens parviennent à le sauver.

Retour à la vie

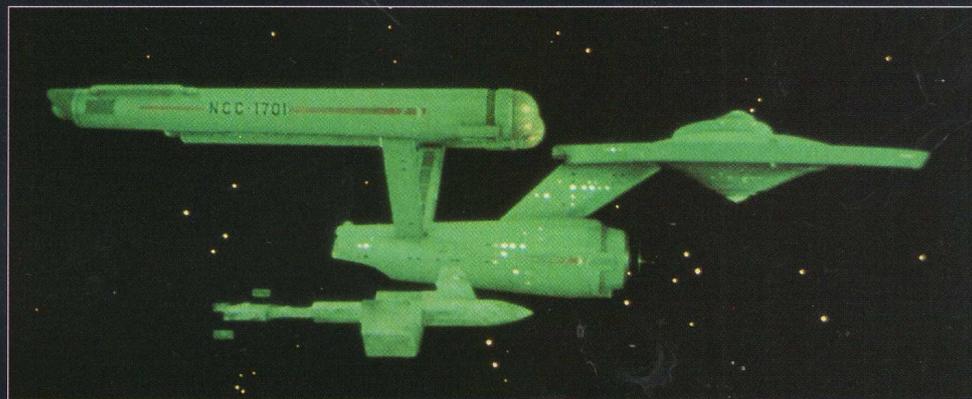
À bord de l'*Enterprise*, **Scotty** rapporte que 72 des 84 passagers ont survécu. **Spock** se pose des questions au sujet de la fonction du vaisseau, lancé avant l'ère des voyages interstellaires – les passagers n'avaient nulle part où aller et fort peu de chances de survie.

Kirk va à l'infirmerie, où le rescapé est en train de reprendre conscience. **McCoy**, stupéfait de sa résistance, annonce à **Kirk** que son patient est le produit de manipulations génétiques, ce qui le rend plus robuste qu'un être humain normal. Plus tard, l'homme se réveille et menace **McCoy** avec un scalpel. Le médecin parvient à l'apaiser avant d'appeler **Kirk**.

L'homme, qui s'appelle **Khan**, demande à **Kirk** de ranimer le reste de l'équipage du *Botany Bay*. **Kirk** refuse. **Khan** élude les questions du capitaine. **Kirk** le quitte alors qu'il se plonge dans la lecture de manuels techniques. Sur la passerelle, **Spock** apprend au capitaine que 80 « surhommes » environ ont disparu à la fin des **Guerres eugéniques**.

Pendant ce temps, **McGivers** rend visite à **Khan** qui, visiblement, la fascine. Lors d'un dîner de cérémonie, **Khan** prétend que son

À L'ÉCRAN...



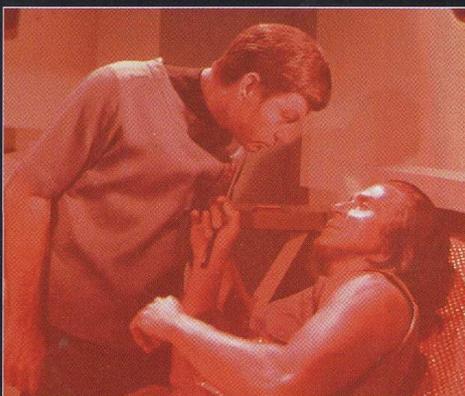
1 L'*U.S.S. ENTERPRISE* vient accoster le vieux vaisseau de classe *DY-100*. Par miracle, ses systèmes semblent encore opérationnels, et des signes de vie ténus émanent du mystérieux bâtiment.



2 Les systèmes d'alimentation automatisés du *BOTANY BAY* sont activés par les scanners de l'*U.S.S. ENTERPRISE*.



3 En agissant promptement, le détachement de l'*ENTERPRISE* parvient à sauver la vie de l'un des passagers.



4 À son réveil, **Khan** s'empare d'un scalpel. Il en menace **McCoy** et lui demande où il se trouve.



5 **McGivers** éprouve une fascination romanesque pour le passé. Elle semble obsédée par la personnalité de **Khan**.



Les Derniers Tyrans

équipage et lui-même étaient en mission, puis il défend les dictatures de la fin du XX^e siècle, dont il affirme qu'elles ont assuré l'ordre du monde. Devant les questions insistantes de Kirk, il prétexte la fatigue pour se retirer. McGivers le suit pour lui présenter des excuses. Khan la soumet alors à sa volonté. Comme hypnotisée, elle jure de faire ce qu'il lui demandera.

Spock a effectué des recherches au sujet de Khan : il s'agit de **Khan Noonien Singh**, dernier des tyrans issus du génie génétique. Sous la férule de Khan, il n'y a pas eu de massacres, mais la population ne jouissait d'aucune liberté. Kirk poste aussitôt des gardes devant les quartiers de Khan, puis rend visite à son hôte.

Khan prend le contrôle

Khan déclare à Kirk que l'humanité n'a pas progressé, et que ses disciples et lui vont prospérer dans cette époque. Après le départ de Kirk, Khan maîtrise le garde puis, avec l'aide de McGivers, il regagne son vaisseau et ranime ses hommes. Ils reviennent à bord de l'*Enterprise*, où ils s'assurent le contrôle de la salle de commande des machines et coupent les systèmes de survie de la passerelle.

Les officiers reprennent connaissance dans la salle de réunions. Khan leur demande de se joindre à lui. Pour les convaincre, il a placé Kirk dans une chambre de décompression. S'ils refusent de coopérer, ils assisteront à la mort de leur capitaine avant de périr l'un après l'autre. Les officiers refusent de se plier à ses ordres. McGivers semble bouleversée ; Khan lui accorde la permission de sortir. L'image de Kirk disparaît de l'écran du moniteur. Khan, supposant que le capitaine est mort, envoie Spock prendre sa place dans la chambre de décompression.

Dans l'intervalle, McGivers s'est rendue dans la chambre de décompression. Elle neutralise le garde, libère Kirk, mais le supplie d'épargner Khan. L'un des hommes de Khan survient, accompagné de Spock. Les officiers de la **Fédération** maîtrisent le surhomme. Kirk et Spock mettent au point un plan visant à reprendre le contrôle du vaisseau.

L'*Enterprise* est envahi par des gaz anesthésiants. Khan perd le contact avec ses disciples. Il se retranche dans la salle

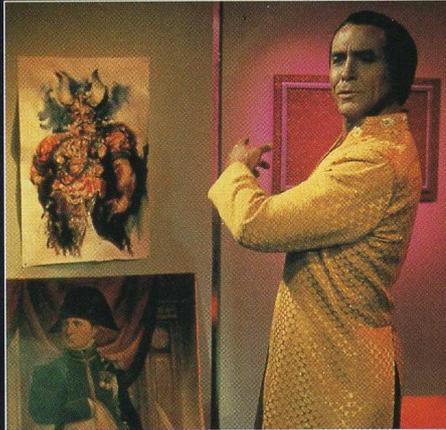
des machines. Kirk le poursuit, mais Khan s'empare de lui et brise son fusil. Khan a réglé les moteurs en surcharge. Les deux hommes s'affrontent. Kirk prend le dessus, puis annule le réglage.

Après avoir repris les commandes de son spatonef, Kirk organise une audience. Il abandonne toutes les charges pesant sur Khan, à qui il annonce son intention de le déposer sur **Ceti Alpha V**, où les surhommes auront à façonner un monde nouveau.

Khan est fort satisfait : il préfère régner en enfer que servir au paradis. Kirk donne le choix à McGivers entre rester avec Khan ou rester à bord de l'*Enterprise* et comparaître en cour martiale. Profondément éprise de l'homme venu du passé, elle choisit de le suivre sur Ceti Alpha V.

Lorsque tout est réglé, Spock déclare qu'il serait intéressant de revenir dans cent ans pour voir ce qu'ont donné les graines que Kirk vient de planter.

À L'ÉCRAN...



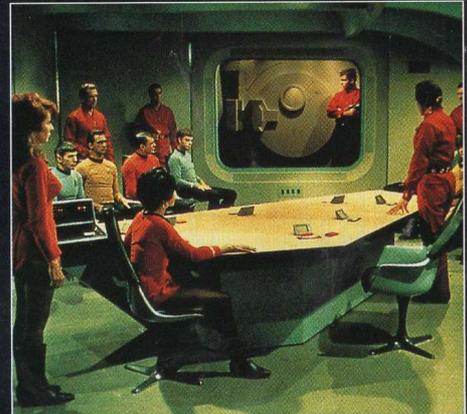
6 Khan s'assure une domination totale sur McGivers. Pour lui, l'historienne de l'*U.S.S. ENTERPRISE* est prête à trahir son vaisseau.



7 Avec l'aide de McGivers, Khan regagne le *BOTANY BAY* et ranime son équipage. Il est désormais à la tête d'un groupe de surhommes.



8 Khan reparait à bord de l'*ENTERPRISE*, où il prend le contrôle de la salle de commande des machines. Il coupe ensuite les systèmes de survie de la passerelle de commandement.



9 Pour diriger l'*ENTERPRISE*, Khan a besoin d'un équipage expérimenté. Il menace de tuer le capitaine Kirk, à moins que les hommes de Starfleet ne coopèrent avec lui.



10 Kirk affronte Khan dans la salle des machines. Ce dernier possède certes une force supérieure, mais Kirk, plus rusé, réussit à le vaincre et à reprendre le contrôle de son vaisseau.



11 Kirk fait à Khan une proposition généreuse : il lui donne la chance de façonner un monde nouveau sur Ceti Alpha V. Marla McGivers décide de rester aux côtés de l'homme qu'elle aime.

BLOC-NOTES

A Quelques mois après que Khan et ses partisans sont abandonnés sur Ceti Alpha V, la planète voisine Ceti Alpha VI explose. Le monde où Khan et les siens ont été exilés voit son écosystème ravagé. Ceti Alpha V devient un enfer. Khan parviendra finalement à s'enfuir, grâce à l'arrivée sur sa planète d'un détachement de l'*U.S.S. Reliant*.

A Après avoir quitté Ceti Alpha V, Khan cherche à se venger de Kirk, qu'il rend responsable de ses malheurs et de la mort de McGivers. Néanmoins, malgré l'intellect supérieur de Khan, Kirk aura de nouveau raison de lui.



Un Coin de paradis

L'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* découvre sur une mystérieuse planète un groupe de colons qui ne devraient plus être en vie. L'enquête commence. Bientôt, Spock connaît leur secret ; perdant le contrôle de ses émotions, il se trouve plongé dans un bonheur délirant.

JOURNAL DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE 3417.3

« Nous pensions que notre mission sur Omicron Ceti III serait malheureuse. Nous nous attendions à n'y trouver aucun survivant de la colonie agricole. Apparemment, nos informations étaient erronées. »

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* se présente au-dessus d'**Omicron Ceti III**, pensant que les colons installés sur cette planète ont été tués par des **rayons de Berthold**. Le capitaine Kirk prend la tête d'un détachement pour aller enquêter. À sa grande surprise, il est accueilli par le chef des colons, **Elias Sandoval**. Sandoval explique que la radio **subspatiale** des colons est hors d'usage. **Spock** ne comprend pas comment les colons ont pu survivre aux rayons de Berthold. Sandoval conduit les visiteurs chez lui. Ils y font la rencontre d'une belle jeune femme, **Leila Kalomi**, qui connaît déjà Spock. Les colons mènent une vie très simple. Ils n'ont ni armes ni véhicules, presque pas de machines. **Sulu** se rend compte qu'il n'y a aucune vie animale sur la planète.

Leila apprend à Sandoval qu'elle a connu Spock six ans auparavant. Elle l'aimait, mais jamais il n'a exprimé ses sentiments. Les deux colons estiment que Spock devra rester sur Omicron Ceti III. Après avoir ausculté les colons, **McCoy** indique à Kirk que leur santé est exceptionnellement bonne. En étudiant de près leur dossier médical, il s'aperçoit que l'appendice de Sandoval a repoussé !

Émotions secrètes

Leila promet à Spock de lui fournir quelques réponses. Elle affirme douter qu'il soit dépourvu de toute émotion. Kirk reçoit de **Starfleet Command** l'ordre de faire évacuer la colonie, mais Sandoval refuse de partir. Pendant ce temps, Leila montre à Spock la source du bonheur des colons : une plante étrange, qui bientôt le couvre de spores. Spock hurle de douleur, puis se remet lentement. Leila lui dit qu'il n'a pas besoin de masquer ses sentiments. Il l'embrasse alors, lui avoue finalement son amour.

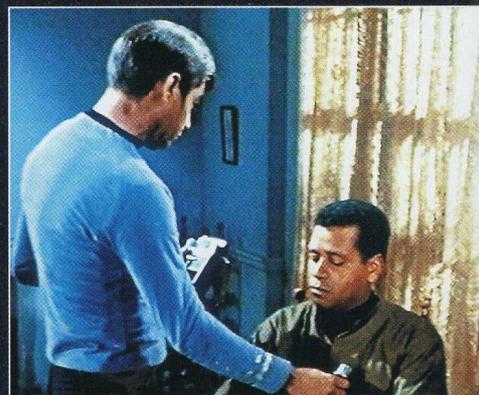
À la colonie, Kirk insiste pour que Sandoval obéisse à ses ordres ; il essuie un refus poli mais ferme. Kirk tente de rappeler Spock, qui reste allongé, la tête sur les genoux de Leila - à qui il déclare n'avoir jamais pris conscience de la beauté des nuages et des arcs-en-ciel. Spock finit par répondre à l'appel de Kirk, mais le capitaine est étonné de la légèreté avec laquelle le **Vulcain** refuse de lui révéler où il est.

McCoy est tout aussi surpris. Kirk lui demande d'organiser l'évacuation tandis qu'il emmène Sulu et un autre membre

À L'ÉCRAN...



1 Kirk et ses officiers sont stupéfaits de découvrir qu'Elias Sandoval et les autres colons sont vivants et en bonne santé.



2 Les tests effectués par McCoy montrent que les colons sont en pleine forme. Même leurs vieilles cicatrices ont disparu.



3 Leila mène Spock à la source de la santé des colons : une mystérieuse plante, qui projette ses spores sur le Vulcain.



4 Sous l'influence des spores, Spock s'abandonne à ses émotions et embrasse pour la première fois Leila.



5 Les spores produisent un effet étonnant sur Spock, qui bientôt rit de bon cœur et se suspend à une branche d'arbre.



6 Kirk est le dernier membre d'équipage à être affecté par les spores, sur la passerelle de l'ENTERPRISE.



Un Coin de paradis

d'équipage à la recherche de Spock. Ils le trouvent en train de se balancer à un arbre. Spock assure qu'il n'y aura pas d'évacuation; Kirk ordonne à Sulu d'arrêter son officier en second. Spock accepte de les suivre, mais les conduit jusqu'à des plantes qui projettent leur spores sur tous les présents à l'exception de Kirk.

McCoy téléporte des plantes à bord de l'*Enterprise*. Regagnant son vaisseau, Kirk s'aperçoit que tout l'équipage a été affecté par les spores : **Uhura** a mis le système de communications en court-circuit, un membre d'équipage annonce tranquillement une mutinerie.

Kirk repart sur la planète pour y retrouver McCoy. Spock lui apprend que les spores prospèrent grâce aux rayons de Berthold. Elles occupent l'organisme humain et, en retour, lui apportent santé et bonheur. Kirk rétorque que l'humanité a besoin de défis à relever.

Kirk rentre à bord de l'*Enterprise*, qu'il trouve désert. Alors qu'il enregistre son journal, une plante le couvre de spores. Un large sourire aux lèvres, il contacte Spock pour lui annoncer qu'il va redescendre dès qu'il aura rassemblé quelques affaires.

Colère salvatrice

Kirk regagne ses quartiers. Tandis qu'il réunit ses médailles, il sort peu à peu de son état d'euphorie. Parvenu à la salle de téléportation, il est submergé par son sens du devoir et se rend compte que sa colère l'a libéré de l'influence des spores.

Kirk contacte Spock pour lui demander de l'aider à prendre diverses choses à bord de l'*Enterprise*. À peine Spock est-il arrivé que Kirk l'insulte... jusqu'à ce que Spock se mette en colère; les deux amis se battent. Spock est sur le point de briser une chaise sur la tête de Kirk quand il reprend ses esprits.

Libéré de l'influence des spores, Spock se montre stoïque; il a certes été heureux, mais il n'appartient pas à ce monde. Il s'agit maintenant de trouver le moyen de déclencher une rixe entre cinq cents personnes. Kirk décide de recourir à un bombardement sonique pour exaspérer toute la population de la planète.

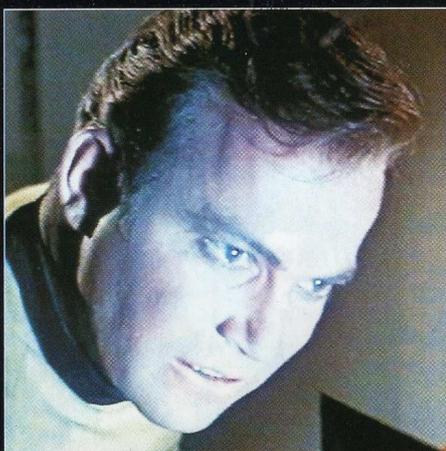
McCoy retrouve Leila qui attend Spock. Elle entre en contact avec le Vulcain; luttant pour réfréner ses émotions, il lui annonce

qu'il va la téléporter à bord. Dès qu'elle parvient sur le plot de téléportation, elle se rend compte que Spock a changé et le supplie de regagner la planète avec elle. Elle lui déclare sa flamme, mais il évoque son devoir. La puissance des émotions qu'elle ressent libère Leila des spores.

Une fois que Spock a achevé sa tâche, l'*Enterprise* entreprend d'émettre

sur une fréquence subsonique qui bientôt rend l'équipage et les colons très irritables. Des combats ne tardent pas à éclater dans toute la colonie. Tout comme les autres, McCoy et Sandoval retrouvent leur état normal. Comprenant qu'il n'est arrivé à rien de bon, Sandoval demande à Kirk de leur accorder le droit d'évacuer la planète pour prendre un nouveau départ.

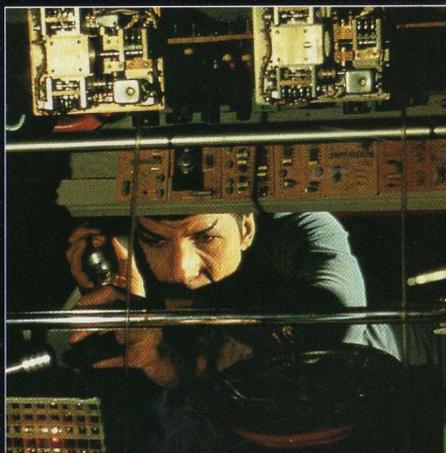
À L'ÉCRAN...



7 Kirk s'apprête à se téléporter quand son sens du devoir prend le pas sur les effets des spores.



8 Kirk est prêt à oublier que Spock l'a frappé au cours d'une lutte qui a ramené le Vulcain à son état normal.



9 Spock modifie les systèmes de l'*U.S.S. ENTERPRISE* pour émettre un signal qui provoquera la colère des colons.



10 Leila se rend compte que Spock n'est plus sous l'influence des spores; l'intensité de ses propres émotions aura pour effet de la libérer aussi.



11 Le signal de Spock rend les colons et l'équipage de l'*ENTERPRISE* extrêmement irritables. Des rixes ne tardent pas à éclater.



12 Libéré de l'influence des spores, Sandoval contacte l'*ENTERPRISE* pour s'excuser et demander à Kirk l'évacuation de la planète par téléportation.

BLOC-NOTES

Les colons sont arrivés sur Omicron Ceti III en 2264. Une centaine d'entre eux ont été tués par les rayons de Berthold.

Leila Kalomi a rencontré M. Spock en 2261, sur Terre. Elle s'est éprise de lui, mais Spock s'est déclaré incapable de lui retourner cet amour. À l'époque, Spock servait sous les ordres du capitaine Christopher Pike.

Spock dit à Leila qu'elle ne pourrait prononcer son « prénom », qu'aucun membre d'équipage de l'*Enterprise* n'emploie jamais.

Les rayons de Berthold sont émis par l'espèce calamaraine, qui existe à l'état gazeux.



Les Mines de Horta

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3196.1

« Un appel de détresse émanant de la station de production de pergium de Janus VI a conduit l'ENTERPRISE vers cette colonie établie de longue date. M. Spock, le Dr McCoy et moi nous sommes téléportés sur Janus VI pour rencontrer le directeur administratif, l'ingénieur-chef Vanderberg. »

Des mineurs de pergium de Janus VI sont mystérieusement tués, aussi l'U.S.S. Enterprise NCC-1701 est-il appelé à enquêter. Tandis que des équipes de sécurité fouillent un dédale de galeries, M. Spock est pris de doutes : il lui semble que l'entité qui s'en prend aux mineurs aurait des raisons d'agir ainsi...

Dans les profondeurs des mines de pergium de Janus VI, un groupe de mineurs vient relever la garde ; un homme du nom de Schmitter prend son service. Il est tendu : cinquante mineurs ont été tués par un « monstre » insensible aux tirs de fusées. L'ingénieur-chef Vanderberg, qui dirige les mineurs, le rassure en annonçant l'arrivée prochaine de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701, mais à peine Schmitter se retrouve-t-il seul qu'il est attaqué par la mystérieuse créature. Alertés par ses cris, les autres mineurs ne découvrent que ses restes calcinés.

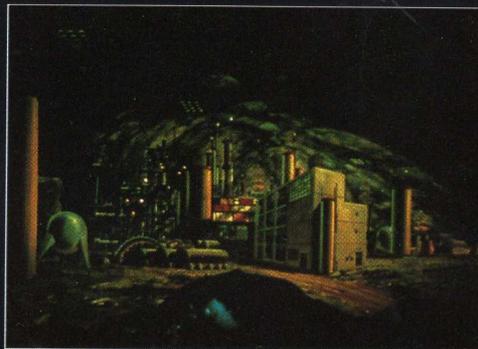
Un tueur mystérieux

L'Enterprise arrive. Aussitôt, le capitaine Kirk, M. Spock et le Dr McCoy rencontrent Vanderberg. Celui-ci leur explique que, trois mois auparavant, les colons ont ouvert de nouvelles galeries recelant des gisements de pergium d'une exceptionnelle richesse. Bientôt pourtant, ils se sont rendu compte que leurs machines automatiques étaient en voie de désintégration. Les membres de l'équipe de réparation dépêchée sur place ont été tués et, comme dans le cas de Schmitter, on n'a retrouvé que leurs cadavres réduits en cendres. Les premiers meurtres ont eu lieu aux niveaux inférieurs, mais la tragédie a progressivement frappé aux niveaux supérieurs ; l'horreur se rapproche de la zone où vivent les mineurs.

Ed Appel, ingénieur responsable du traitement du pergium, a vu la créature, « énorme et hirsute ». Son fusé de type 1 n'a eu aucun effet sur elle. Les mineurs ont été contraints de cesser le travail. Au cours de la conversation, Spock remarque une étrange sphère. Vanderberg lui apprend qu'il s'agit d'un nodule de silicium : on en a découvert et détruit des centaines dans les nouvelles galeries.

L'analyse à laquelle procède McCoy montre que le corps de Schmitter a subi une corrosion, comme s'il avait été plongé dans de l'acide. En dressant la carte des agressions, Spock s'aperçoit que la créature doit être capable de se déplacer à une vitesse phénoménale ; cependant, en l'absence de tout signe de vie identifiable,

À L'ÉCRAN...



1 Au cours des quelques mois écoulés, cinquante mineurs de pergium ont été tués par une mystérieuse créature. Confrontés à cette situation critique, ils ont désespérément besoin de l'aide de Kirk.



2 Vanderberg montre aux officiers de l'U.S.S. ENTERPRISE l'endroit où la créature a attaqué les mineurs. Le réseau de galeries forme un impressionnant labyrinthe.



3 Spock demande à Vanderberg quelques explications au sujet des étranges sphères, mais l'ingénieur-chef juge qu'il s'agit de simples nodules de silicium.



4 La créature manifeste son intelligence en dérobant la pompe du réacteur. Sans cet appareil, les colons vont être contraints de quitter Janus VI.



5 Les attaques de la créature sont dévastatrices. Quiconque a le malheur de croiser sa route meurt, annihilé comme s'il avait été plongé dans une cuve d'acide.



6 Kirk et Spock retrouvent la créature et parviennent à la tenir en respect au moyen de leurs fusées. Blessée, l'entité est sans doute plus dangereuse encore.

BLOC-NOTES

A La Horta est le premier être vivant à base de silicium que la Fédération ait jamais rencontré. Tous les cinquante mille ans, la totalité des Hortas périt, à l'exception d'une seule, qui s'occupe des œufs et devient la mère de son espèce.



Les Mines de Horta

il sera très difficile de la retrouver dans le labyrinthe de la mine.

Un autre garde est attaqué. La créature dérobe la pompe de circulation principale du réacteur de la colonie; sans cette pompe, une réaction en chaîne va rapidement s'amorcer. Il n'y a pas de pièces de rechange et il n'est pas possible d'arrêter le réacteur car il alimente les systèmes de survie de la colonie. **Scotty** pense néanmoins pouvoir bricoler un dispositif propre à assurer le fonctionnement du réacteur pendant quarante-huit heures.

Cet acte calculé convainc Spock : la créature est douée d'intelligence. Il suppose que l'on a affaire à une entité vivante siliceuse; il convient de régler les **fuseurs de type 2** en conséquence. Spock pense aussi que les nodules ont une importance, mais il ignore laquelle.

Dans le dédale

Kirk ordonne aux équipes de sécurité du **lieutenant commander Giotto** d'entreprendre une fouille des mines, en commençant par le niveau 23 où ont été découverts les nodules. Le **tricordeur** de Spock détecte la présence d'une entité siliceuse; après la mort d'un nouveau garde, Kirk et Spock retrouvent la trace de la créature dans une galerie circulaire qui, de toute évidence, n'a pas été creusée par des machines. Un être de nature rocheuse apparaît; les deux officiers lui tirent dessus, mais le monstre s'enfuit dans une galerie.

Spock ne détecte qu'une seule créature. Au vu du nombre de galeries, il pense qu'il y en eut jadis plusieurs, et que celle qu'ils pourchassent est peut-être la dernière de son espèce. Il annonce à Kirk qu'il ne faut pas prendre cette vie à la légère, mais le capitaine lui répond qu'ils n'ont pas le choix.

Tandis que la traque continue, le réacteur rend l'âme. *L'Enterprise* commence l'évacuation de la colonie, sauf celle de Vanderberg et de quelques mineurs qui restent sur place.

Kirk et Spock se séparent pour explorer deux galeries. Kirk pénètre dans une salle emplie de sphères. Spock lui conseille de ne pas leur faire de mal. Au même moment, la créature déclenche une chute de roches : Kirk se retrouve isolé. La créature s'approche de lui, mais il parvient à la tenir en respect avec son fusil.

Au moyen de son communicateur, Spock dit à Kirk de tuer l'entité. Kirk s'y refuse. Tandis que le capitaine attend son officier, la créature lui montre qu'elle a été blessée. À son arrivée, Spock remarque la présence des nodules; en dépit des risques, il tente d'opérer une fusion mentale avec la créature. Il apprend qu'il s'agit d'une **Horta**. Elle souffre atrocement, aussi Spock doit-il interrompre l'union mentale. Elle inscrit alors un message dans le sol : « No kill I » (Pas tuer moi).

Kirk appelle McCoy pour lui annoncer qu'il a un patient pour lui. Spock reprend la fusion mentale, en établissant cette fois un contact physique avec la Horta.

L'équipe de sécurité de Kirk doit retenir Vanderberg et un groupe de mineurs pendant que McCoy se dirige vers la salle. Spock, en pleine union mentale avec la Horta, parle de « diables » et de « chambre des Âges ». À l'arrivée de McCoy, Kirk

lui demande d'aider la Horta et demande à Spock des nouvelles de la pompe.

La réponse de Spock conduit Kirk dans une salle pleine de sphères brisées où il retrouve la pompe. Il regagne la salle principale et extrait Spock de sa fusion mentale. Ils ont tous deux compris que les sphères sont les œufs de la Horta.

Les mineurs maîtrisent les gardes et se ruent dans la salle, prêts à tuer la Horta, mais Kirk et Spock s'interposent en leur expliquant que celle-ci voulait seulement protéger ses œufs que les mineurs avaient entrepris de détruire.

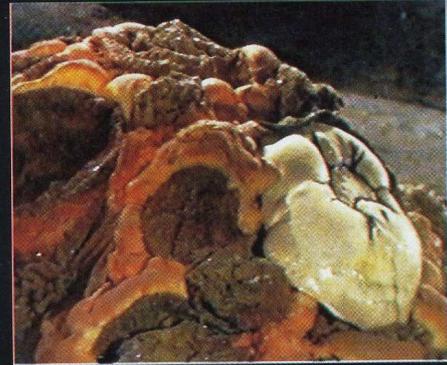
Kirk leur remet la pompe et leur dit qu'ils devraient essayer de travailler avec la Horta – qui, de par ses facultés naturelles de perceuse de galeries, constitue le meilleur mineur qui soit.

McCoy, ébahi, se rend compte qu'il a réussi à soigner la Horta, grâce à un traitement au **thermociment**. Spock propose à la Horta de coopérer avec les mineurs, ce qu'elle accepte. Lorsque *l'Enterprise* repart, les bébés Hortas ont commencé d'éclore; ils se mettent aussitôt à creuser des galeries, qui vont mener les mineurs vers d'immenses richesses.

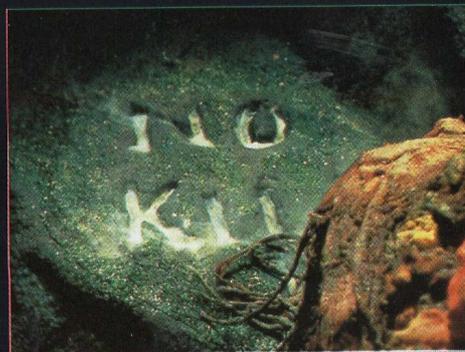
À L'ÉCRAN...



7 Spock et Kirk pourchassent la créature dans une galerie. De toute évidence, cet être a la faculté de progresser en forant sans effort la roche.



8 La créature montre à Kirk qu'elle est blessée. Aussi longtemps que Kirk est armé de son fusil, elle semble n'avoir aucune intention de l'attaquer.



9 Spock établit le contact avec la créature au moyen d'une fusion mentale partielle : elle a pour nom « Horta ». Une fois l'union mentale rompue, la Horta inscrit un message dans le sol : « No kill I » (Pas tuer moi).



10 Spock se risque à opérer une fusion mentale complète avec la créature, et apprend qu'elle cherche seulement à protéger ses petits, ces sphères de silicium que les mineurs détruisent.



11 McCoy se sent doté de pouvoirs miraculeux : son pansenment thermociment semble être exactement ce dont avait besoin la Horta.



12 Les mineurs ont récupéré leur pompe. Ayant compris que la Horta ne leur veut pas de mal, ils établissent de nouveaux rapports avec cet être siliceux.



Les Arbitres du cosmos

La guerre éclate entre la **Fédération Unie des Planètes** et l'**Empire klingon** ; de gigantesques destructions semblent inéluctables. Le premier conflit a pour théâtre une planète de grande importance stratégique, **Organia**, dont les habitants sont pacifiques et apparemment primitifs.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3198.4

« Nous avons atteint **Organia** et nous sommes placés sur orbite standard. Aucun signe d'activité hostile dans ce secteur. »

L **U.S.S. Enterprise NCC-1701** reçoit un message urgent de **Starfleet Command** : les négociations avec les **Klingons** sont en passe d'échouer, et **Kirk** doit se diriger avec son vaisseau vers **Organia**, pour éviter que cette planète de grande importance stratégique ne tombe aux mains des Klingons. Soudain, **Sulu** détecte un autre spatonef, qui tire sur l'**Enterprise**. **Kirk** réplique et détruit l'agresseur. Le **lieutenant Uhura** reçoit alors un nouveau message de **Starfleet** : c'est la guerre.

Lorsque l'**Enterprise** arrive à **Organia**, **Kirk** et **Spock** se téléportent à la surface. **Sulu** se voit confier la responsabilité du bâtiment, avec ordre de partir au cas où la flotte klingonne ferait son apparition.

La société **organienne** est comparable à celle de la période médiévale sur Terre. Les habitants ne prêtent guère attention aux visiteurs, mais un dénommé **Ayelborne** les accueille ; il se présente comme le dirigeant du Conseil des Anciens. Il conduit **Kirk** à la chambre du Conseil, tandis que **Spock** part visiter la ville.

Kirk évoque devant le Conseil le problème posé par l'**Empire klingon** : il s'agit d'une dictature, et la vie sous sa férule ne manquera pas d'être extrêmement déplaisante. Il offre aux **Organiens** la protection de la **Fédération**. Tandis que le Conseil débat de la proposition de **Kirk**, **Spock** vient annoncer au capitaine que, selon toute apparence, la planète n'a pas progressé depuis des millénaires.

Le Conseil décline poliment l'offre de **Kirk** ; le capitaine propose une aide dans les domaines technologique et éducatif, mais les **Organiens** ne sont nullement intéressés.

Des envahisseurs brutaux

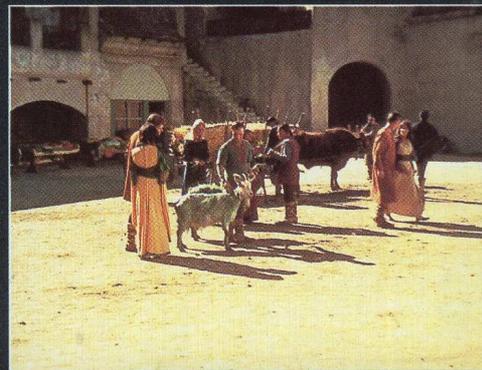
Sulu contacte **Kirk** pour lui apprendre que l'**Enterprise** est en butte aux attaques des vaisseaux **Klingons** ; le capitaine lui ordonne de s'éloigner. L'un des membres du Conseil, **Trefayne**, rapporte que huit vaisseaux sont en orbite et qu'ils sont en train de téléporter d'importantes forces armées. Le Conseil décide d'assurer la protection de **Kirk** et de **Spock** en leur fournissant des vêtements locaux et en dissimulant leur équipement. **Spock**, que l'on ne saurait prendre pour un **Orgalien**, décide de se faire passer pour un marchand vulcain.

Le chef klingon **Kor** fait irruption dans

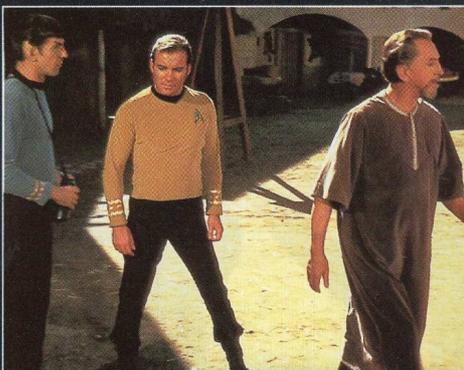
À L'ÉCRAN...



1 **Kirk** vient d'apprendre que les négociations avec les **Klingons** sont en train d'échouer quand l'**U.S.S. ENTERPRISE** est attaqué par un croiseur klingon.



2 Les habitants d'**Organia** sont apparemment des gens simples. Ils ne disposent, semble-t-il, que de moyens techniques rudimentaires, rappelant l'**Europe médiévale**.



3 **Ayelborne** accueille **Kirk** et **Spock** ; pas plus que les autres **Organiens**, il ne paraît surpris de leur arrivée. Il les conduit à la **Chambre du Conseil**.



4 **Kor** vient de se déclarer gouverneur militaire d'**Organia**. **Kirk** est le seul à lui opposer une résistance, alors que les **Organiens** acceptent tout avec le sourire.



5 **Kor** fait de « **Baroner** » son agent de liaison. Le capitaine **Kirk** – car c'est de lui qu'il s'agit – aura pour mission de relayer les ordres de **Kor**.



6 **Kirk** et **Spock** décident de prêcher l'exemple en matière de résistance. Ils dérobent une grenade sonique et font sauter un dépôt de munitions.



Les Arbitres du cosmos

la Chambre du Conseil pour annoncer qu'il est désormais le gouverneur militaire d'Organia. Le Conseil lui affirme que le nom de Kirk est **Baroner**. Kor ne se laisse pas abuser par la couverture de Spock; il ordonne qu'on l'emmène pour interrogatoire. Face aux objections de Kirk, Kor est satisfait de cette résistance chez les Organiens dont la passivité, la docilité et les sourires permanents l'exaspèrent. Il fait de «Baroner» son agent de liaison.

Dans son quartier général installé dans un vieux château, Kor met Kirk au courant de toutes les nouvelles lois; tandis qu'ils parlent, les gardes ramènent Spock. Les sondes mentales klingonnes n'ont pu démentir l'alibi de Spock. Kor le laisse partir et renvoie Kirk au Conseil.

Kirk et Spock décident que les Organiens ont besoin d'apprendre à ne pas se laisser faire; cette nuit-là, ils font sauter un dépôt de munitions. Les officiers de Starfleet vont ensuite essayer de convaincre les Anciens de résister, mais Ayelborne les implore simplement de ne plus recourir à la violence.

Capturés par Kor

Kor, qui a espionné le Conseil, connaît désormais la véritable identité de Kirk. Il fait prisonniers les officiers de Starfleet et exige que le capitaine lui parle de la dispersion de la flotte de la Fédération. Devant le refus de Kirk, Kor lui donne douze heures pour revoir sa position avant d'employer sur lui les sondes mentales qui le réduiront certainement à l'état de légume.

Il est impossible de s'évader de la prison, mais, au bout de six heures, la porte s'ouvre devant Ayelborne. Il explique à Kirk et à Spock que les Organiens ne peuvent laisser les Klingons leur faire du mal, puis les ramène à la chambre du Conseil. De façon tout à fait inexplicable, ils ne rencontrent pas le moindre garde. Lorsque Kor découvre que ses prisonniers ont disparu, il tue deux cents Organiens et annonce que d'autres périront jusqu'à ce que Kirk et Spock lui soient livrés.

Ayelborne apprend à Kirk et à Spock que rien n'a changé, mais les deux officiers sont bien décidés à s'opposer à Kor : ils contraignent les membres du Conseil à leur restituer leurs **fuseurs**. Alors qu'ils repartent, les membres du Conseil décident de mettre un terme à ces actes certes courageux mais par trop empreints de violence.

Cette nuit-là, Kirk et Spock lancent un coup de main contre le bastion des Klingons; ils parviennent jusqu'au bureau de Kor, qui leur annonce qu'une flotte de la Fédération est en route et que tous les Klingons sont d'ores et déjà sous surveillance. Un groupe de gardes fait son entrée. Avant que des tirs ne soient échangés, toutes les armes deviennent

insupportablement chaudes; les adversaires sont contraints de les lâcher. Le même phénomène se produit à bord des vaisseaux en orbite.

Ayelborne et Trefayne arrivent, qui déclarent ne pas pouvoir autoriser l'usage de la violence. Kirk et Kor affirment avoir le droit d'en décider par eux-mêmes. Ayelborne insiste pour que cesse la guerre. Son image apparaît aux dirigeants de

la Fédération et des Klingons : si ceux-ci refusent d'arrêter les hostilités, les Organiens paralyseront leurs forces militaires. Personne n'est mort sur Organia. En fait, les Organiens ne sont pas des humanoïdes; ils se muent en boules d'énergie étincelantes et disparaissent.

Kirk et Kor se retrouvent face au vide. La guerre n'aura pas lieu – ce que Kor juge fort dommage : elle eût été glorieuse...

À L'ÉCRAN...



7 Kirk et Spock ne voient aucun moyen de s'évader de la prison klingonne, mais Ayelborne semble n'avoir eu aucune difficulté à éviter les gardes pour venir les libérer.



8 Contre toute attente, les officiers de Starfleet parviennent à s'introduire dans la forteresse de Kor; ils sont fermement décidés à empêcher l'exécution d'Organiens innocents.



9 Kor est placé sous surveillance. Un groupe de gardes armés vient à son secours, mais tout à coup les armes de tous les adversaires deviennent brûlantes.



10 À bord de l'U.S.S. ENTERPRISE, toutes les consoles sont elles aussi trop chaudes pour qu'il soit possible de les utiliser. Le même phénomène se produit à bord des vaisseaux klingons.



11 Les Organiens expliquent à Kirk et à Kor qu'ils ne peuvent les laisser combattre, ce que ces derniers considèrent comme une intolérable ingérence.



12 Les Organiens reviennent à leur état naturel : ce sont des êtres de pure énergie. Spock estime que la différence qui les sépare des humains est comparable à celle qui sépare ces derniers des amibes.

BLOC-NOTES

A Lorsque Kirk et Spock lancent leur attaque contre la forteresse de Kor, Spock calcule que les chances de réussite sont d'environ 1 sur 7 824,7.



Contretemps

Rendu fou par la cordrazine, le Dr McCoy se sert d'un dispositif inconnu pour voyager dans le passé. Ses actes y modifient le cours de l'histoire, empêchant ainsi la Fédération d'exister. Pour réparer les dégâts, Kirk et Spock le suivent dans l'Amérique de la Grande Dépression.

JOURNAL DU CAPITAINE
ADDENDA

« Deux gouttes de cordrazine peuvent sauver la vie d'un homme. Une quantité cent fois supérieure vient d'être injectée dans l'organisme du Dr McCoy; pris d'une étrange frénésie, il s'est enfui de la passerelle... Nous n'avons aucun moyen de savoir si cette démente est permanente ou temporaire, ni dans quelle direction elle va conduire McCoy. »

L'U.S.S. Enterprise NCC-1701 a repéré l'origine de certaines distorsions temporelles : une mystérieuse planète autour de laquelle le vaisseau se place en orbite. De brutales turbulences projettent Sulu à bas de son poste. Le Dr McCoy se rue vers la passerelle; il injecte de la cordrazine au pilote victime de palpitations cardiaques. Sulu se remet, mais de nouvelles turbulences surviennent. McCoy tombe sur sa seringue et s'injecte accidentellement une dose massive de la dangereuse substance. En proie à un accès de paranoïa, il quitte précipitamment la passerelle.

Tandis que le capitaine Kirk réunit en hâte les équipes de sécurité, McCoy se rend dans la salle de téléportation, maîtrise M. Kyle et se téléporte sur la planète en contrebas. Dès qu'il se rend compte de la situation, Kirk conduit un détachement sur la planète, à la recherche de McCoy.

Le Gardien de l'Éternité

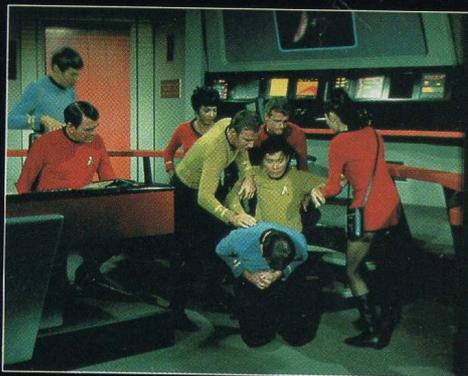
Le groupe de Kirk se retrouve au cœur d'une cité en ruines, dont Spock annonce qu'elle est vieille de dix mille siècles. On se sépare pour chercher McCoy. Bientôt, Kirk et Spock découvrent une mystérieuse arche bourrée d'énergie. Spock comprend qu'il s'agit là de la source des distorsions temporelles. Kirk lui demande de s'identifier: l'arche répond qu'elle est le Gardien de l'Éternité, puis fait la démonstration de ses pouvoirs en montrant aux deux officiers une série de scènes issues du passé de la Terre.

McCoy accourt vers eux, mais il est rattrapé et maîtrisé par le détachement. Spock entreprend d'enregistrer les images au moyen de son tricordeur. Tout à coup, McCoy échappe à ses gardiens. Il se précipite vers le portail, le franchit et plonge dans le passé.

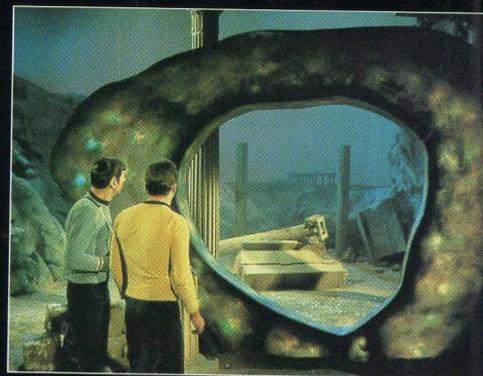
Dès qu'il a disparu, Uhura indique qu'elle a perdu le contact avec l'Enterprise. Le Gardien explique que McCoy a modifié le passé, et qu'en conséquence le monde qu'ils connaissaient tous n'existe plus.

Kirk demande au Gardien de rejouer le temps. À l'aide du tricordeur, le capitaine et Spock gagnent un point du passé immédiatement antérieur à celui où s'est rendu McCoy. Les officiers de Starfleet se retrouvent dans les rues du New York des années 1930. Comme leurs uniformes attirent l'attention, Kirk dérobe des vêtements qui sèchent sur un escalier de secours. Ils sont interpellés par un policier.

À L'ÉCRAN...



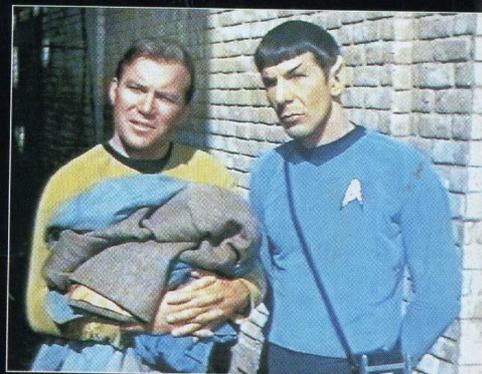
1 Alors que l'U.S.S. ENTERPRISE traverse des turbulences spatio-temporelles, le Dr McCoy s'injecte accidentellement une forte dose de cordrazine.



2 Kirk conduit un détachement à la surface de la planète, à la recherche du Dr McCoy. À leur grande stupefaction, ils découvrent un mystérieux portail temporel.



3 À l'aide de son tricordeur, Spock calcule le moment précis où Kirk et lui doivent franchir le portail. Il espère qu'ils sont arrivés dans le passé avant McCoy.



4 Pour expliquer l'aspect étrange des oreilles de Spock, Kirk déclare à un policier que son compagnon s'est coincé la tête dans une machine agricole !



5 Edith Keeler est une visionnaire, qui croit que l'humanité peut connaître la paix et la prospérité universelle en exploitant à bon escient les ressources de la technologie.



6 Edith découvre que Spock a « emprunté » des outils. Kirk lui dit qu'elle n'a rien à craindre : les outils seront remis en place après usage.



Contretemps

Après une tentative d'explication embarrassée, ils le neutralisent, puis cherchent refuge dans un sous-sol avant que l'agent n'ait recouvré ses esprits.

À peine ont-ils enfilé les vêtements volés qu'une femme descend dans leur sous-sol. Elle s'appelle **Edith Keeler**. Kirk lui ayant expliqué qu'ils n'ont pas d'argent et sont poursuivis par la police, elle leur offre du travail : ils peuvent commencer par nettoyer le sous-sol.

Edith dirige la Mission de la 21^e Rue. Leur tâche achevée, Kirk et Spock vont prendre leur repas à la cantine de l'établissement. Edith, impressionnée par leur travail, leur trouve un logement dans la pension où elle vit.

Spock consacre tous leurs gains à la réalisation d'un ordinateur de fortune dont il veut se servir pour accéder à son tricordeur, afin de savoir exactement en quoi le passé sera changé. Un soir, à la mission, Kirk et Spock sont surpris par Edith alors qu'ils ont « emprunté » des outils afin de travailler à leur ordinateur. Kirk lui assure qu'ils ont l'intention de remettre les outils en place. Elle le croit, mais insiste pour que le capitaine la raccompagne chez elle. Elle se pose des questions au sujet de l'aspect étrangement « hors de ce monde » de ses employés. Kirk évite de lui fournir des réponses directes. De toute évidence, une idylle est en train de se nouer.

Une nouvelle histoire

Spock se connecte à son tricordeur et découvre un article de 1930 faisant état de la mort d'Edith Keeler. Le capitaine arrive, qui lui montre un compte rendu différent, de 1936 : Edith Keeler s'entretient avec le président Roosevelt. Avant qu'ils n'aient eu le temps d'en apprendre davantage, l'ordinateur tombe en panne. Spock met Kirk au courant de sa découverte et l'avertit que, si Edith ne meurt pas, l'histoire sera changée à jamais.

Pendant ce temps, le Dr McCoy apparaît dans une ruelle voisine. Après avoir rencontré un clochard, il pénètre dans la mission. Edith, horrifiée par son état, l'emmène se reposer dans une pièce retirée.

Spock, qui a réparé son ordinateur, apprend qu'Edith va prendre la tête d'un mouvement pacifiste qui retardera l'entrée en guerre des États-Unis ; les Allemands seront les premiers à mettre au point la bombe atomique et remporteront la victoire. Kirk révèle à Spock qu'il est amoureux d'Edith, mais le **Vulcain** est inflexible : pour que l'avenir soit préservé, Edith Keeler doit mourir.

McCoy reprend conscience, mais il ignore où il se trouve. Edith lui apporte un journal et lui annonce que son « jeune homme »

l'emmène au cinéma. En chemin, Edith parle à son ami de son nouvel hôte. Kirk réalise qu'il doit s'agir de McCoy.

Il repart en hâte vers la mission en appelant Spock. McCoy les entend, se précipite dans la rue. Alors que les amis s'étreignent, Edith se retourne pour traverser la rue. Kirk voit une camionnette foncer sur elle. Instinctivement, il s'avance pour la sauver, puis s'arrête. McCoy s'élançe

à son tour, mais le capitaine le retient. Edith est renversée et tuée sur le coup. McCoy, horrifié, demande à Kirk s'il se rend compte de ce qu'il a fait. Spock affirme que le capitaine a parfaitement mesuré les conséquences de ses actes. Quelques secondes plus tard, les trois officiers regagnent leur propre époque, où tout est redevenu normal – à cela près que Kirk est transformé à jamais.

À L'ÉCRAN...



7 Kirk et Edith éprouvent une attirance mutuelle croissante. Il aime son optimisme, elle est impressionnée par son honnêteté et son désintéressement.



8 Spock consacre presque tout ce que Kirk et lui ont gagné pour réaliser un appareil qui lui permettra de se connecter à son tricordeur.



9 Le tricordeur de Spock montre qu'Edith Keeler devrait être tuée dans un accident de la circulation. Si elle ne meurt pas, les nazis remporteront la Deuxième Guerre mondiale.



10 Edith a remis McCoy sur pied. Le médecin ne sait pas où il est, mais il se rend compte qu'Edith n'est pas une simple hallucination provoquée par la cordrazine.



11 Kirk et McCoy sont enfin réunis. Edith traverse la rue pour les rejoindre. Kirk empêche McCoy de sauver la jeune femme.



12 McCoy est horrifié par le comportement de Kirk. Spock lui assure que le capitaine sait exactement ce qu'il a fait.

BLOC-NOTES



Le Gardien de l'Éternité est à la fois un être vivant et une machine. Il ne peut modifier la vitesse à laquelle il fait défiler le passé.



Kirk a cette fois réussi à protéger l'histoire du monde, mais le département des Enquêtes temporelles de Starfleet détient un lourd dossier sur lui, avec 17 violations des directives en vigueur.



La lumière qui tue

La nouvelle d'une épidémie de folie conduit l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* vers la planète Deneva, où le frère du capitaine Kirk, Sam, vit avec sa famille. Il apparaît que cette démence est due à des parasites inconnus, qui ne tardent pas à attaquer M. Spock.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3287.2

« La folie collective dont nous avons cherché l'origine dans ce secteur de la Galaxie semble avoir déjà touché Deneva. Cette planète, colonisée il y a plus d'un siècle, est l'une des plus belles de la Galaxie. »

L'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* craint que la planète Deneva ne succombe à une épidémie de démence. À l'approche de la planète, un vaisseau denevan pique droit sur le soleil ; juste avant de mourir, le pilote s'écrie : « Je suis libre ! » Kirk prend la tête d'un détachement à la surface de la planète, qui, au premier abord, semble déserte. Après avoir repoussé des colons atteints de folie, Kirk se dirige vers le laboratoire de son frère Sam. Celui-ci est déjà mort, mais le Dr McCoy parvient à téléporter la femme de Sam, Aurelan, et son fils, Peter, vers l'*Enterprise*. Avant de mourir dans de terribles souffrances, Aurelan parvient à expliquer que des parasites inconnus, arrivés sur sa planète huit mois auparavant, forcent les colons à construire des vaisseaux. Kirk repart sur Deneva avec un petit groupe et ne tarde pas à trouver les parasites, qui semblent insensibles aux tirs de fusées. L'un d'eux se fixe sur le dos de Spock. Kirk l'en arrache, mais trop tard : le parasite a entremêlé ses tissus avec le système neural de Spock, qu'il tente de contrôler en engendrant de la douleur.

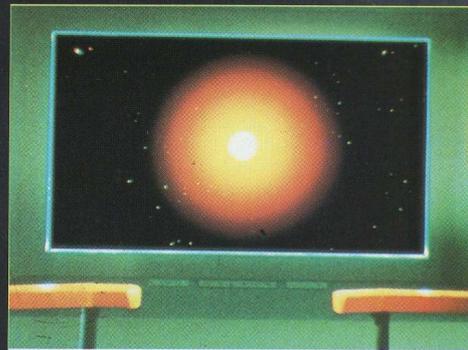
Riposte

Affirmant qu'il peut faire abstraction de cette douleur, Spock gagne la planète pour y prélever un parasite sur lequel on puisse procéder à des expériences. De retour à bord de l'*Enterprise*, il entreprend, avec le Dr McCoy, de trouver le moyen de tuer les parasites – en vain. Kirk découvre la solution en se rendant compte que le pilote denevan a été exposé à une quantité massive de lumière. McCoy soumet Spock à tout le spectre, ce qui tue le parasite... mais provoque la cécité du commandant en second vulcain.

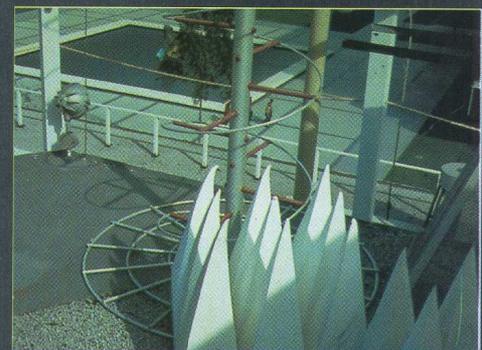
Des examens montrent que la vue de Spock aurait pu être épargnée, car les parasites ne réagissent qu'à la lumière ultraviolette. Sachant cela, l'*Enterprise* bombarde Deneva d'ultraviolets et anéantit ainsi les parasites.

Kirk est en train d'enregistrer son rapport quand Spock fait son apparition sur la passerelle. Il a recouvré la vue, grâce à ses paupières internes vulcaines, qui ont protégé ses yeux de la lumière.

À L'ÉCRAN...



1 Rendu fou par les parasites neuraux, le pilote denevan précipite son appareil dans le soleil, où il se consume. Au dernier moment, le pilote est libéré de l'influence des parasites.



2 Le capitaine James T. Kirk se rend sur la planète Deneva, qui se révèle étonnamment déserte. Son détachement est bientôt attaqué par un petit groupe de Denevans.



3 Aurelan Kirk, victime des parasites neuraux, meurt dans des souffrances atroces à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE*, sans pouvoir apporter une grande aide à l'équipage.



4 Le détachement trouve les parasites accrochés aux murs de la cité. Ils attaquent les visiteurs et semblent insensibles aux tirs de fusées.



5 Kirk et McCoy tentent tout ce qui est en leur pouvoir pour tuer les parasites. En vain. Kirk va sans doute devoir supprimer quiconque a été « parasité ».



6 La lumière ultraviolette tue tous les parasites ; leurs hôtes bien involontaires sont indemnes. Le règne de la terreur parasitaire est enfin achevé.

BLOC-NOTES

Le frère de Kirk, Sam – de son nom complet George Samuel Kirk – est un chercheur en biologie. Il a deux autres fils, en sus de Peter.



Dans les griffes du chat

Le capitaine Kirk, enquêtant sur la disparition d'un détachement de l'*U.S.S. Enterprise*, rencontre Sylvia et Korob, deux êtres surpuissants qui semblent contrôler la réalité par la magie. Mais le stress d'une existence physique paraît avoir plongé Sylvia dans une dangereuse démence.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3018.2

«L'homme d'équipage Jackson est mort, sans cause apparente. M. Scott et M. Sulu sont toujours injoignables sur la planète... Je me téléporte au sol pour retrouver mes deux hommes manquants et découvrir ce qui a tué Jackson.»

À L'ÉCRAN...

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* perd la trace d'un détachement comprenant Scotty et Sulu, à la surface de Pyris VII. Le contact n'est établi qu'avec un seul membre d'équipage, qui est téléporté à bord mais meurt sur le plot de téléportation. Une voix mystérieuse ordonne à Kirk de se tenir à l'écart de la planète. Bien décidé à sauver les autres, le capitaine se téléporte à la surface avec Spock et McCoy.

Trois sorcières surgissent pour repousser Kirk, puis disparaissent. Les officiers découvrent un château; ils entreprennent de l'explorer, mais le sol se dérobe sous leurs pieds... Ils se retrouvent enchaînés à la muraille d'un cachot. Scotty et Sulu survivent, comme en transe. Ils libèrent le trio et l'entraînent dans une salle somptueuse où tous sont accueillis par un nommé Korob. Après avoir parlé à son chat, cet «homme» fait apparaître un festin et leur offre des bijoux s'ils acceptent de partir. Kirk refuse. Le chat s'en va pour revenir sous les traits d'une jolie femme, Sylvia.

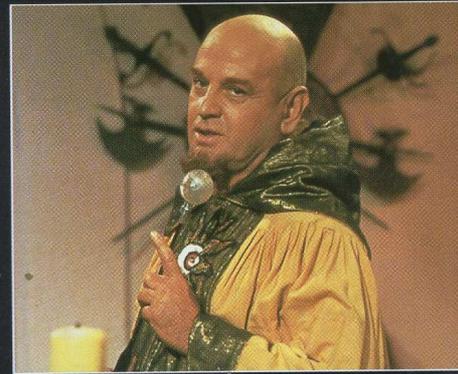
Un être dément

Kirk se saisit du fuseur de Scotty. Sylvia balance alors un modèle réduit de l'*Enterprise* au-dessus d'une flamme, ce qui soumet le véritable vaisseau à une dangereuse élévation de température. Kirk et Spock sont ramenés au cachot. Ce dernier émet l'hypothèse que Korob et Sylvia seraient d'une manière ou d'une autre connectés au subconscient humain. Sylvia convoque Kirk pour lui déclarer qu'elle apprécie son existence physique et veut qu'il l'aide à l'explorer. Kirk l'embrasse, mais elle se rend bientôt compte qu'il se sert d'elle; furieuse, elle le renvoie au cachot.

Korob libère Kirk et Spock en leur disant que Sylvia a sombré dans la folie. Il les conduit vers la sortie, mais Sylvia, sous la forme d'un gigantesque félin, les pourchasse. Elle assomme Korob; Kirk s'empare de la source de son pouvoir: une sorte de sceptre. Sylvia tente à toute force de convaincre Kirk de lui rendre l'objet, mais celui-ci le brise: le château disparaît. Le détachement retrouve la normalité. Quant à Sylvia et à Korob, ils ont repris leur forme naturelle, celle de petits êtres bleus qui bientôt périssent, incapables de survivre sans assistance.



1 Kirk est surpris de découvrir du brouillard sur la planète. Les données collectées à la surface sont très différentes de celles qui ont été captées en orbite.



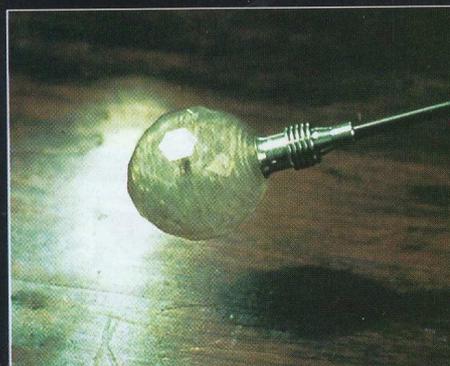
2 Korob semble responsable de tout ce qui s'est produit. Il s'agit apparemment d'un magicien extraordinairement puissant.



3 Spock se rend compte que les cachots, les sorcières et même le chat noir sont des images issues de l'inconscient collectif humain.



4 Korob craint que le stress inhérent au fait d'avoir pris forme physique, ainsi que les sensations qui en découlent, n'aient plongé Sylvia dans la folie.



5 Faisant fi des suppliques de Sylvia, Kirk détruit le transmuter et, avec lui, tout ce que Korob et elle ont créé. Il libère ainsi ses officiers.



6 Privés du transmuter, Sylvia et Korob reprennent leur forme normale; ils sont désormais incapables de survivre dans la Galaxie.

BLOC-NOTES

A Le «sceptre» est en fait un dispositif appelé transmuter, que Sylvia et Korob utilisent pour concentrer et amplifier leurs puissantes pensées.



Guerre, amour et Compagnon

Kirk, Spock, McCoy et une diplomate sur le point de mourir, Nancy Hedford, sont bloqués sur un planétoïde dont les seuls occupants sont un homme qui devrait être mort depuis cent cinquante ans et une mystérieuse entité qu'il désigne comme étant le Compagnon.

« GUERRE, AMOUR ET COMPAGNON »

« En fait, capitaine, je ne me suis pas écrasé ici; j'ai été amené dans mon vaisseau déseparé. J'étais presque mort. Le Compagnon m'a sauvé... J'étais un vieillard... Le compagnon m'a rajeuni, m'a rendu de nouveau jeune, comme je le suis maintenant. »

– Zefram Cochrane

Le capitaine Kirk, M. Spock et le Dr McCoy regagnent l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* à bord de la navette *Galilée*, en compagnie du commissaire Nancy Hedford, diplomate de la Fédération. Celle-ci, qui a contracté la meurtrière maladie de Sakuro, a absolument besoin d'un traitement. Spock détecte un nuage d'énergie en mouvement vers eux à vitesse supraluminique. Kirk change de cap, mais le nuage les suit, puis il enveloppe le vaisseau et l'attire vers un planétoïde isolé. Tous les instruments et équipements de la navette sont en panne : il est impossible de contacter l'*Enterprise*. Les recherches effectuées par Spock montrent que la navette est en parfait état de marche, et le tricordeur du Dr McCoy indique que le nuage est sur l'astéroïde avec les officiers de l'*Enterprise*.

Perdus

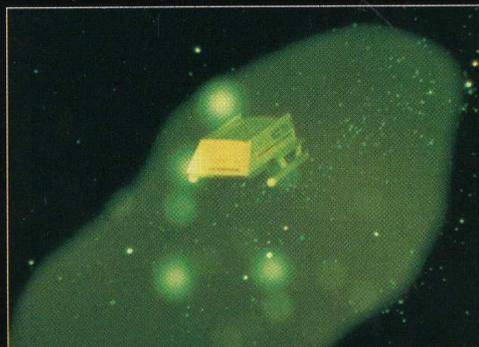
Un homme accourt. Il s'appelle Cochrane et se réjouit d'avoir de la compagnie. Il explique que la navette ne fonctionne pas à cause d'une sorte de champ isolant présent sur la planète. Il affirme s'être retrouvé coincé ici il y a bien longtemps et suggère que l'équipage du *Galilée* vienne chez lui. Avant leur départ, McCoy prévient Kirk que, faute d'un traitement approprié, l'état du commissaire Hedford va s'aggraver considérablement.

Cochrane conduit le groupe à sa petite maison, construite avec les débris de son vaisseau. Kirk, Spock et McCoy voient le nuage au dehors. Cochrane finit par reconnaître qu'il sait de qui il s'agit : il l'appelle le Compagnon. Cent cinquante ans auparavant, un Cochrane vieillissant est parti dans l'espace aux commandes d'un vaisseau, afin de venir mourir dans ce secteur. Le Compagnon l'a trouvé, l'a rajeuni et l'a amené sur ce planétoïde où il prend soin de lui depuis lors.

BLOC-NOTES

A Zefram Cochrane est l'un des personnages les plus importants dans l'histoire de la Terre. Non seulement il a inventé la propulsion à distorsion, mais il a été le premier homme à établir le contact avec des extraterrestres, les Vulcains.

À L'ÉCRAN...



1 Avant que la navette GALILÉE ne retrouve l'*U.S.S. ENTERPRISE*, un mystérieux nuage l'enveloppe et l'attire jusqu'à un planétoïde.



2 Le commissaire Nancy Hedford a contracté une affection aussi rare que dangereuse, la maladie de Sakuro. Il faut la soigner d'urgence.



3 L'équipage de la navette GALILÉE est accueilli par un dénommé Cochrane, coincé sur ce planétoïde depuis de longues années.



4 Cochrane invite ses hôtes chez lui. Bientôt, il leur explique qu'il a été maintenu en vie par une mystérieuse entité qu'il appelle le Compagnon.



5 L'état de Nancy Hedford empire. Elle est fiévreuse, et va mourir si McCoy ne parvient pas à la conduire à l'infirmerie de l'*ENTERPRISE*.



6 Cochrane essaie de demander l'aide du Compagnon. Il l'appelle par la pensée, et, lorsque l'entité a besoin de communiquer, elle enveloppe « l'homme ».



Guerre, amour et Compagnon

Tout à coup, Kirk comprend qui est leur hôte : Zefram Cochrane, l'homme qui a inventé la propulsion à distorsion. Quant à lui, Cochrane sait pourquoi Kirk et son groupe ont été conduits ici. Dans l'espoir d'être libéré, il avait dit au Compagnon qu'il allait mourir de solitude.

L'état de Hedford empire. Il ne lui reste que quelques heures à vivre. Kirk dit à Spock de construire une arme, et à Cochrane de demander au Compagnon s'il peut aider Hedford.

Spock retourne à la navette, mais le Compagnon l'attaque et grille une partie des circuits du *Galilée*.

Cochrane se tient devant sa maison pour appeler le Compagnon. Celui-ci arrive et l'enveloppe complètement. Pour Kirk et McCoy, ce processus semble participer d'une très grande intimité, de l'amour même. Le Compagnon repart. Cochrane assure qu'il ne peut rien faire pour secourir le commissaire.

McCoy trouve Spock à terre près de la navette. Rien de grave : le Compagnon, principalement composé d'électricité, lui a asséné un choc. Spock regagne la maison de Cochrane avec un appareil destiné à brouiller les impulsions électriques de l'entité. Cochrane craint que son emploi ne tue le Compagnon, mais, comme le souligne Kirk, il n'y a guère d'autre solution.

Cochrane appelle derechef le Compagnon, et Spock actionne l'appareil. Le Compagnon attaque Kirk et Spock. L'appareil, saturé, rend l'âme. Ils sont sauvés par l'intervention de Cochrane, qui rappelle le Compagnon. Il est à l'évidence vain de vouloir lutter contre celui-ci, aussi McCoy propose-t-il de tenter de le raisonner.

M. Scott, qui assure le commandement par intérim de l'*Enterprise*, a entrepris de rechercher le *Galilée*. Sulu trouve une piste de particules, mais elle ne donne rien. Scotty décide de prendre le dernier cap suivi par la navette.

Un étrange amour

Spock récupère le traducteur universel dans la navette. Il le modifie afin de communiquer avec le Compagnon. Cochrane appelle ce dernier et Kirk parvient à établir le dialogue. Le Compagnon, qui est en fait de nature féminine, est entièrement dévoué à Cochrane, qu'elle appelle « l'homme ». Kirk s'efforce de lui expliquer que le type de vie qu'elle propose n'est suffisant ni pour eux ni pour Cochrane. Le Compagnon, qui semble incapable de comprendre, repart.

Cochrane est surpris d'apprendre que le Compagnon est une Compagne et horrifié qu'elle soit amoureuse de lui. Incapable de faire face à la réalité de sa situation, il s'enfuit. Nancy Hedford délire, mais elle est émue par la réaction de Cochrane. Elle qui n'a jamais été aimée est attristée en voyant Cochrane fuir ce qu'elle a toujours voulu.

La piste de la navette a conduit l'*Enterprise* vers un gigantesque champ d'astéroïdes, que Scotty entreprend de scanner à la recherche de signes de vie.

Cochrane appelle de nouveau l'entité. Kirk lui explique que, si elle n'accorde pas sa liberté à Cochrane, son esprit va déprimer.

Il ajoute qu'elle ne peut aimer Cochrane car ils sont trop différents. Le Compagnon, comprenant que Kirk dit vrai, se fond dans Nancy Hedford et lui sauve ainsi la vie. Le Compagnon/Nancy annonce qu'elle va libérer les officiers : sous sa nouvelle forme, elle comprend ce qu'est l'amour. Cochrane, surmontant le choc, emmène le Compagnon en promenade. Pendant ce temps, Kirk contacte Scotty.

Cochrane veut montrer la Galaxie au

Compagnon, mais elle lui explique qu'elle ne peut quitter cette planète et que, sous sa nouvelle forme, elle va vieillir et mourir. Cochrane est bouleversé à l'idée qu'elle a renoncé à tout, mais le Compagnon est heureux d'avoir connu l'amour. Percevant enfin la vérité, Cochrane s'avance pour l'embrasser.

Cochrane et le Compagnon regagnent la maison pour annoncer qu'ils resteront et vieilliront ensemble.

Cochrane a une ultime requête : que l'on ne parle pas de lui au reste de la Galaxie. Kirk accepte d'un sourire.

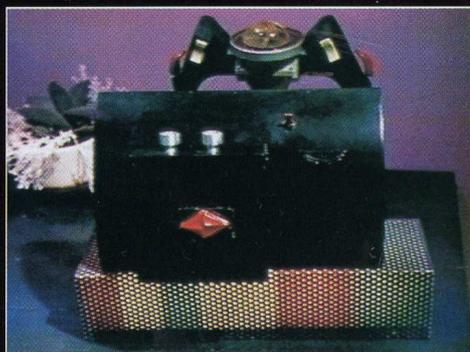
À L'ÉCRAN...



7 Le lien entre Cochrane et le Compagnon est étonnamment intime, jusqu'à ressembler à un lien d'amour. L'entité se montre très protectrice.



8 Le Compagnon trouve Spock près de la navette et l'attaque. D'une puissante décharge électrique, elle le plonge dans l'inconscience.



9 L'arme de Spock est conçue pour perturber les impulsions électriques du Compagnon, mais elle n'est pas assez puissante pour neutraliser l'entité. Spock et Kirk sont tout près de se faire tuer.



10 Le traducteur universel est conçu pour les échanges entre humanoïdes, mais Spock parvient à le modifier de telle sorte que Kirk puisse communiquer avec le Compagnon.



11 Kirk déclare au Compagnon que ses hôtes humains vont mourir s'ils ne sont pas libérés, et qu'il ne peut pas vraiment comprendre ce qu'est l'émotion amoureuse.



12 Le Compagnon se fond avec Nancy Hedford, lui sauvant la vie et créant un nouvel être capable de satisfaire pleinement Cochrane.



Un enfant doit mourir

Le capitaine Kirk de L'U.S.S. Enterprise NCC-1701 arrive sur Capella IV pour négocier un traité d'exploitation minière, mais les Klingons sont déjà sur place. L'ambitieux Maab ourdit un soulèvement ; Kirk et les siens sont contraints de s'enfuir avec Eleen, la femme du défunt Teer.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3497.2

« Planète Capella IV : un minéral rare, la topaline, crucial pour les systèmes de survie des colonies des planétoïdes, y a été découvert en abondance. Notre mission : obtenir un droit d'exploitation minière. Mais nous avons découvert qu'un agent klingon nous a précédés sur la planète. »

L'U.S.S. Enterprise NCC-1701 a pour mission de négocier un traité d'exploitation minière avec les habitants de Capella IV, dont la civilisation est primitive. Kirk, Spock, McCoy et un membre de la sécurité se téléportent sur la planète, pour découvrir qu'un Klingon les y a précédés. Le garde brandit instinctivement son fusil : il est abattu par un Capellan.

Pour preuve de leur bonne foi, les autres membres du détachement remettent leurs fusils et le reste de leur équipement. Plus tard, ils sont conduits devant le dirigeant capellan, le Teer Akaar. Kirk tente de le convaincre de faire affaire avec la Fédération. Dans la nuit, un Capellan du nom de Maab prend la tête d'une révolte. Akaar est tué et les officiers de Starfleet sont faits prisonniers. Maab a l'intention d'exécuter la femme d'Akaar, Eleen, qui est enceinte, mais elle s'enfuit avec le détachement de l'Enterprise.

Pendant ce temps, Scotty, répondant à un appel de détresse, quitte l'orbite de la planète à bord de l'Enterprise.

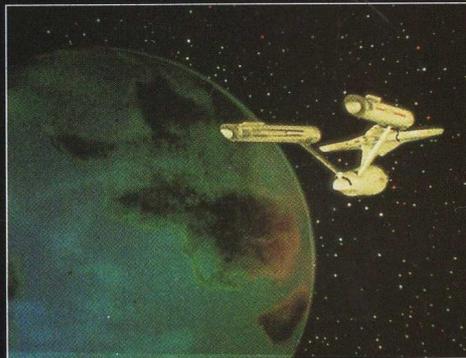
En fuite

Kirk, Spock et McCoy récupèrent leurs communicateurs et se dirigent vers les montagnes. Kirk et Spock se servent de leurs appareils pour déclencher une chute de rochers, ce qui ralentit leurs poursuivants. Kirk découvre une caverne où McCoy va aider Eleen à accoucher pendant que, au dehors, Spock et Kirk fabriquent des armes de fortune. Au cours de l'accouchement, Eleen décide que son bébé sera à McCoy.

À bord de l'Enterprise, Scotty se rend compte qu'il a été abusé : il remet le cap sur Capella IV.

Eleen assomme McCoy et s'enfuit. Kirk et Spock la suivent et la voient s'adresser à Maab pour lui annoncer que le trio et l'enfant sont morts. Le Klingon refuse de la croire. Il se dirige vers la caverne, mais Kirk lui décoche une flèche. Une brève lutte s'ensuit. Eleen convainc Maab de s'en prendre au Klingon. Maab s'avance vers son ancien allié, qui l'abat avant d'être tué à son tour par les guerriers capellans. Une fois Maab et le Klingon disparus, Kirk n'a aucun mal à signer le traité d'exploitation minière avec la nouvelle régente, Eleen.

À L'ÉCRAN...



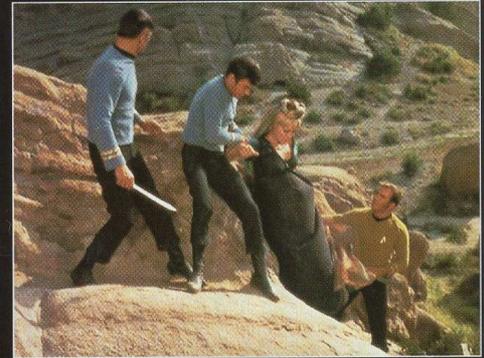
1 Starfleet a dépêché l'U.S.S. ENTERPRISE vers Capella IV pour négocier un traité d'exploitation minière avec la population locale.



2 Les Klingons sont également intéressés par les droits d'exploitation. Leur agent a le soutien de Maab, qui est un membre puissant de la société capellane.



3 Kirk rencontre le chef capellan, le Teer Akaar, et lui promet que, contrairement aux Klingons, la Fédération veillera à ce que l'indépendance de son peuple soit préservée.



4 Maab tue Akaar. Les officiers de Starfleet sont contraints de fuir dans les montagnes ; Eleen, la femme d'Akaar, les accompagne à contrecœur.



5 Eleen accouche d'un garçon avec l'aide du docteur McCoy, qui tente de montrer à Spock, fort emprunté, comment tenir le jeune Teer.



6 Les soldats de Maab tuent le Klingon qui a abattu leur chef. Fort du soutien d'Eleen, Kirk est désormais libre de négocier les droits d'exploitation de la topaline.

BLOC-NOTES

A Eleen donne à son enfant le nom de Leonard James Akaar, en hommage à ses sauveteurs Leonard McCoy et James Kirk.



Pauvre Apollon

Dans un secteur reculé et désert de la Galaxie, le capitaine Kirk et son équipage rencontrent un être puissant qui prétend être le dieu grec Apollon. Ravi de revoir des humains, il exige que ceux-ci deviennent ses esclaves.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3468.1

« À l'approche de Pollux IV, planète du système de Bêta Geminorum, l'ENTERPRISE a été arrêté dans l'espace par une force de nature inconnue. »

L'U.S.S. Enterprise NCC-1701 approche de Pollux IV lorsqu'une main gigantesque apparaît et se saisit du vaisseau. Un visage d'homme fait aussi son apparition, qui souhaite la bienvenue à l'équipage de Kirk, mais exige que celui-ci lui obéisse, faute de quoi il écrasera le vaisseau. Laissant Spock sur le pont, Kirk prend la tête d'un détachement pour se rendre à la surface de la planète. Un homme, assis dans un temple grec, déclare être le dieu grec Apollon. L'équipage de Kirk doit rester sur Pollux IV et le vénérer. Devant le refus de Kirk, Apollon devient gigantesque puis disparaît.

Quelques minutes plus tard, il est de retour. De toute évidence, il est fortement attiré par l'archéologue de l'Enterprise, le lieutenant Carolyn Palamas ; il change son uniforme en vêtement grec et l'entraîne. Il lui dit que les autres dieux ont abandonné leur enveloppe charnelle, mais qu'il savait, lui, que l'humanité les retrouverait. Il veut que Palamas devienne sa compagne.

Des pouvoirs divins

Kirk projette de provoquer Apollon pour le forcer à utiliser ses pouvoirs, dans l'espoir de l'attaquer tandis qu'il sera affaibli. Au retour d'Apollon, Kirk lui annonce qu'il ne sera pas adoré. Apollon est sur le point d'attaquer, mais Palamas parvient à l'en dissuader.

Plus tard, Palamas va trouver les officiers de Starfleet et leur explique qu'Apollon veut simplement leur ménager un paradis. Elle ajoute qu'elle aime Apollon, mais Kirk la convainc que, pour sauver l'équipage de l'asservissement, elle doit repousser Apollon. Spock parvient à contacter Kirk et lui apprend que le temple est une source d'énergie.

Palamas retourne auprès d'Apollon pour lui annoncer qu'elle n'a fait que l'étudier. Furieux, il déclenche un violent orage. Au plus fort de la tempête, Kirk ordonne à Spock de tirer sur le temple avec les phaseurs de l'Enterprise. Apollon est impuissant à empêcher la destruction de l'édifice. Debout au milieu des ruines, il se rend finalement compte que l'humanité a évolué plus rapidement que lui. Comme les autres dieux avant lui, il abandonne son existence physique : les vents dispersent son enveloppe charnelle.

À L'ÉCRAN...



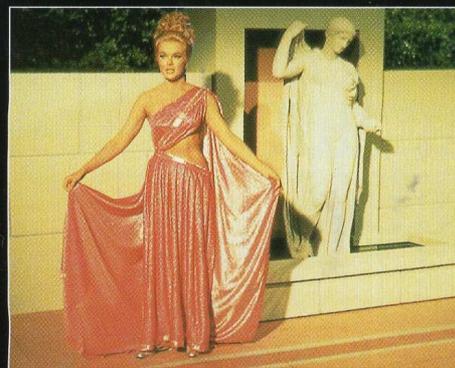
1 M. Scott est très attiré par Carolyn Palamas, mais le Dr McCoy est loin d'être convaincu que Scotty est l'homme idéal pour la jeune femme.



2 À peine l'U.S.S. ENTERPRISE se place-t-il en orbite autour de Pollux IV qu'une main gigantesque se saisit du module soucoupe.



3 L'équipe de Kirk est abasourdie quand leur hôte déclare être Apollon. Devant le scepticisme de Kirk, il prouve ses pouvoirs en devenant un géant.



4 Apollon est fasciné par le lieutenant Palamas, qu'il vêt à la manière grecque antique. Puis il l'emmène en lui annonçant son intention de faire d'elle sa compagne.



5 Scotty, furieux du comportement d'Apollon à l'égard du lieutenant Palamas, tente d'intervenir, mais Apollon le frappe d'un éclair.



6 Les phaseurs de l'ENTERPRISE détruisent la source de puissance d'Apollon, le forçant ainsi à reconnaître que jamais l'équipage ne le vénérera.

BLOC-NOTES

▲ Kirk pense qu'Apollon fut réellement vénéré par les Grecs de l'Antiquité, qui les prirent, lui et les membres de son espèce, pour des dieux.



Le Mal du pays

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* se dirige vers Altair VI pour une mission diplomatique, quand M. Spock commence à se comporter bizarrement. Il cesse de s'alimenter et de dormir, et va jusqu'à perdre son sang-froid. De toute évidence, il sait ce qui lui arrive, mais il refuse de s'en ouvrir à quiconque.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3372.7

«Le cap est bon, les délais sont tenus, le vaisseau se dirige vers Altair VI via Vulcain. Le commandant en second Spock semble en proie à une vive tension. Il a demandé et obtenu un congé, mais le Dr McCoy le tient sous surveillance.»

Le docteur McCoy interpelle le capitaine Kirk pour lui annoncer que Spock se conduit étrangement : il semble « nerveux » et ne s'alimente plus. Tandis qu'ils s'entretiennent ainsi, Spock expulse l'infirmière Chapel de ses quartiers, apparemment furieux qu'elle lui ait apporté de la soupe plomeek. Spock apparaît sur le seuil ; ayant visiblement toutes les peines du monde à se contenir, il demande à prendre un congé sur Vulcain.

Kirk demande ce qui lui arrive. Spock se contente d'affirmer impatiemment qu'il lui faut se rendre sur Vulcain, sans fournir de raison. Bien que l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* se dirige vers Altair VI, Kirk accepte de se dérouter. Cependant, tandis que l'*Enterprise* fonce vers Vulcain, il reçoit un message de Starfleet lui ordonnant de gagner Altair VI de toute urgence, ce qui rend impossible le détour par Vulcain. À regret, le capitaine change de cap.

Incontrôlable

Cette nuit-là, Kirk découvre que Spock a remis le cap sur Vulcain. Il se rend sur la passerelle pour avoir un aparté avec Spock. Ce dernier ignore tout du changement de cap ; il reconnaît cependant qu'il doit en être l'auteur. Il demande à être consignés dans ses quartiers, en ajoutant que nul Vulcain ne saurait expliquer ce qui se produit. Troublé, Kirk l'envoie à l'infirmerie.

Spock s'exécute, mais il ne veut pas être ausculté. McCoy le convainc de se soumettre à l'examen médical. Lorsqu'il en a terminé, le médecin se hâte de prévenir Kirk qu'il faut absolument emmener Spock sur Vulcain, faute de quoi il mourra dans les huit jours. Sans que l'on sache pourquoi, l'organisme du Vulcain est envahi d'adrénaline : le stress aura bientôt raison de lui.

Kirk se rend auprès de Spock pour exiger une explication. Son ami rétorque que le problème est d'ordre personnel ; il est inconcevable qu'un Vulcain puisse en débattre avec une personne étrangère à son peuple. Kirk insiste tant et si bien que Spock finit par indiquer que, tous les sept ans, les Vulcains sont en proie au Pon farr, un besoin irrépressible de s'accoupler. Ils perdent toute maîtrise de leurs émotions : il leur faut s'unir ou périr. Kirk dit à son ami qu'il n'a rien entendu de ce que celui-ci vient de lui confier. Puis il contacte Starfleet.

À L'ÉCRAN...



1 Alors qu'ils évoquent le comportement de Spock, Kirk et McCoy ont la surprise de le voir expulser l'infirmière Chapel de ses quartiers.



2 Spock est fort émotif, ce qui ne lui ressemble guère. Il contrôle mal son humeur et va jusqu'à s'adresser à Christine Chapel en criant.



3 L'examen pratiqué par McCoy montre que l'organisme de Spock est envahi par l'adrénaline, qui met sa vie en péril.



4 Spock annonce à Kirk qu'il doit s'unir à T'Pol : ils ont été promis l'un à l'autre dès l'enfance.



5 Le mariage se déroulera dans d'antiques arènes qui appartiennent depuis des générations à la famille de Spock.



6 T'Pol rencontre Spock dans l'aire nuptiale, pour choisir non pas de l'épouser mais d'en appeler à un duel rituel.



Le Mal du pays

L'amiral Komack refuse l'autorisation de changer de cap. Kirk lui désobéit et fonce vers Vulcain. À l'arrivée, Spock demande à Kirk et à McCoy, ses amis les plus proches, de l'accompagner sur la planète. Sur la passerelle, Spock échange des salutations rituelles avec sa « femme », T'Pring.

Spock, Kirk et McCoy se téléportent sur les terres de la famille de Spock, lieu du *koon-ut-kal-if-ee*. Tandis que la cérémonie nuptiale est proche, Spock explique que T'Pring et lui-même ont été unis psychiquement dans leur enfance. La cérémonie est conduite par T'Pau, seule personnalité à avoir jamais refusé un siège au Conseil de la Fédération. Spock la présente à Kirk et à McCoy. Elle leur annonce que ce à quoi ils vont assister est resté inchangé depuis l'existence des Vulcains.

On s'apprête pour le mariage, quand T'Pau interrompt soudain la procédure : le mariage sera remplacé par un défi. Spock est en proie au *plak tow*, la fièvre sanguine. T'Pau indique à Kirk et à McCoy que Spock sera amené à combattre pour T'Pring, qui désignera son champion. À la surprise générale, elle choisit Kirk. Le compagnon de T'Pring, Stonn, s'avance alors pour déclarer qu'il devait, lui, combattre, mais T'Pau réplique que le choix est effectif. Elle offre au capitaine la possibilité de se retirer sans déshonneur. Spock, qui peut à peine parler, réussit cependant à protester, pour déclarer que Kirk ne comprend pas la situation. T'Pau se refuse à intervenir. Kirk demande ce qu'il adviendra s'il refuse de combattre ; T'Pau rétorque qu'un autre champion sera alors choisi. Convaincu que Spock ne pourrait rien contre Stonn, Kirk accepte le défi.

Duel à mort

T'Pau fait apporter les armes rituelles et explique que le combat sera livré à mort. Kirk proteste, mais T'Pau souligne que le défi doit aller à son terme.

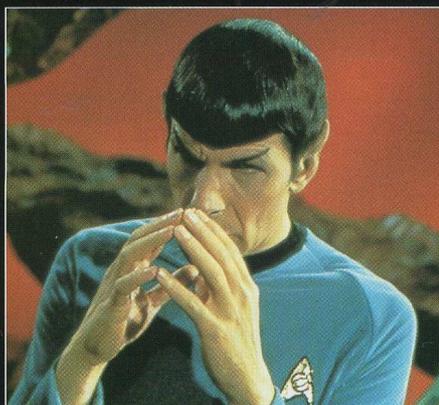
Le combat s'engage. Kirk et Spock semblent de force égale. Une fois les premières armes détruites, T'Pau interrompt le duel. McCoy met cette pause à profit pour injecter à Kirk un composé de « tri-ox » qui l'aidera à respirer dans l'atmosphère raréfiée de Vulcain. On apporte les armes suivantes et le duel reprend. Spock étrangle Kirk, laissant le corps glisser au sol. McCoy déclare que Kirk est mort. Spock, choqué, est libéré de la folie qui s'était emparé de lui.

Spock ordonne à McCoy de regagner l'*Enterprise*, qui met le cap sur la *base stellaire* la plus proche, où l'officier vulcain a l'intention de se rendre aux autorités.

Spock demande à T'Pring pourquoi elle a choisi le défi. Elle lui répond qu'il est devenu presque légendaire sur Vulcain ; ne voulant pas être mariée à une légende, elle souhaitait s'unir à Stonn. Selon son raisonnement, si Kirk avait gagné, il n'aurait pas voulu d'elle : elle se serait donc unie à Stonn ; si Spock avait gagné, il n'aurait pas voulu d'elle non plus, qui avait osé le défier. Et elle aurait encore gagné...

Impressionné par cette logique, Spock la dégage effectivement de ses vœux. Il fait ses adieux à T'Pau et regagne l'*Enterprise*. Il y est accueilli par Kirk ! Au Vulcain incapable de réfréner ses émotions, le capitaine explique que McCoy lui a injecté un paralysant neural et non un composé de tri-ox. Soulagé, Spock, tente – maladroitement – d'expliquer son accès d'émotivité par un souci du bien de Starfleet.

À L'ÉCRAN...



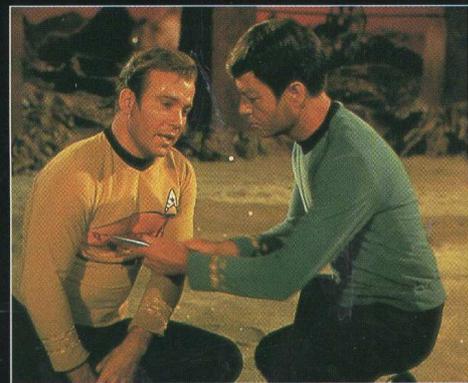
7 Spock est victime du *plak tow*, ou fièvre sanguine. Il semble incapable d'entendre ce qui se passe autour de lui, et doit consacrer toute son énergie à la répression des violentes émotions qui se sont emparées de lui.



8 Au lieu de choisir Stonn, T'Pring demande à Kirk d'être son champion. Comme le faisaient les Vulcains dans les temps anciens, le capitaine va devoir affronter Spock en duel pour le droit d'épouser la belle Vulcaine.



9 Kirk ne savait pas que le combat serait à mort. À présent, il est contraint d'affronter Spock. Le Vulcain est féroce, mais Kirk se montre initialement à la hauteur.



10 T'Pau interrompt brièvement la procédure. McCoy en profite pour injecter au capitaine une substance dont il prétend qu'elle l'aidera à respirer dans l'atmosphère raréfiée de Vulcain.



11 Finalement, Spock défait le capitaine. McCoy annonce que Kirk est mort. Sous le choc, Spock revient à son état normal.



12 Spock est ravi de constater que son ami est sain et sauf. L'injection de McCoy lui avait simplement donné l'apparence de la mort.

BLOC-NOTES

A Les Vulcains connaissent le Pon farr tous les sept ans. À moins de pouvoir regagner leur planète natale ou de prendre un(e) partenaire, ils cessent alors de s'alimenter et de dormir, et perdent le contrôle de leurs émotions. Lors de l'accouplement proprement dit, ils établissent un lien télépathique à vie avec leur partenaire.



La Machine infernale

Lorsque l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* retrouve le commodore Matthew Decker, son équipage a été tué et son vaisseau est désarmé. Decker est bien décidé à tirer vengeance de la meurtrière *Broyeuse de planètes*, quand bien même il faudrait pour cela détruire le vaisseau de Kirk.

« LA MACHINE INFERNALE »

« On dit que le Diable n'existe pas, Jim, mais en fait, si ! Là, tout droit venu de l'enfer ! Je l'ai vu !
 – Où est votre équipage ?
 – Sur la troisième planète.
 – Il n'y a pas de troisième planète !
 – Vous croyez que je ne le sais pas ? Il y en avait une, mais il n'y en a plus. »

– Decker et Kirk

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* enquête à la suite d'un appel de détresse émanant de l'*U.S.S. Constellation NCC-1017*. L'équipage, horrifié, découvre que plusieurs planètes du secteur ont été anéanties, puis retrouve le *Constellation* désarmé et gravement endommagé.

D'importantes interférences spatiales empêchent l'officier Palmer, responsable des communications, de contacter le *Constellation*, dont Spock indique qu'il a épuisé ses réserves énergétiques. Kirk, laissant Spock à bord de l'*Enterprise*, prend la tête d'une équipe pour aller inspecter le *Constellation*. Les hommes de Scotty s'aperçoivent que les batteries de phaseurs sont hors d'usage, tout comme les moteurs à distorsion, mais que le système de propulsion par impulsion est réparable.

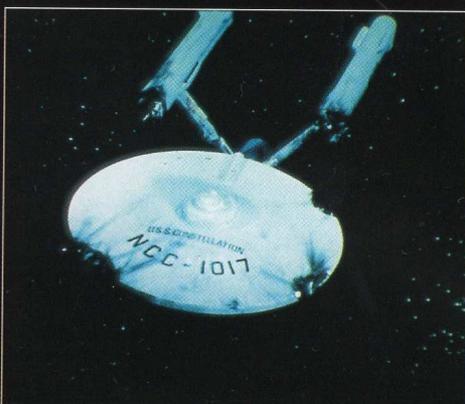
La broyeurse de planètes

Kirk, McCoy et Scotty trouvent le commodore Decker dans la salle de contrôle auxiliaire. En état de choc, il parvient néanmoins à expliquer que son vaisseau n'a rien pu faire, mais qu'il est parvenu à téléporter son équipage sur l'une des planètes avant qu'« elle » n'attaque de nouveau, détruisant le téléporteur. Sous les yeux de Decker, « elle » a détruit la planète et tué son équipage. « Elle » est une sorte d'arme, longue de plusieurs kilomètres, que Decker et son équipage ont vu découper une planète en rondelles au moyen d'un rayon d'antiprotons. Spock analyse les journaux de bord du *Constellation* : il s'agit d'un genre de robot venu de l'extérieur de la Galaxie. S'il poursuit sa trajectoire actuelle, il traversera la partie la plus densément peuplée de la Galaxie.

McCoy ramène Decker à bord de l'*Enterprise*, qui a détecté la *Broyeuse de planètes*. Les deux officiers se ruent vers la passerelle, où Spock est en train d'exposer la situation à Kirk. La *Broyeuse de planètes* poursuit maintenant l'*Enterprise*, qui parvient tout juste à rester hors de portée. À peine Spock a-t-il abaissé les boucliers pour téléporter à bord le reste du groupe de Kirk que, déjà, le robot attaque l'*Enterprise*. Le système de communications est endommagé. Kirk et ses hommes sont pris au piège à bord du *Constellation*, sans aucun moyen de contacter l'*Enterprise*. Kirk ordonne à Scotty d'entreprendre les travaux de réparation du *Constellation*.

Dans l'intervalle, la *Broyeuse de planètes* s'est désintéressée de l'*Enterprise* et se dirige vers les colonies de Rigel. Spock projette de repartir vers le *Constellation*

À L'ÉCRAN...



1 L'*U.S.S. CONSTELLATION*, gravement endommagé, n'est plus que très partiellement habitable.



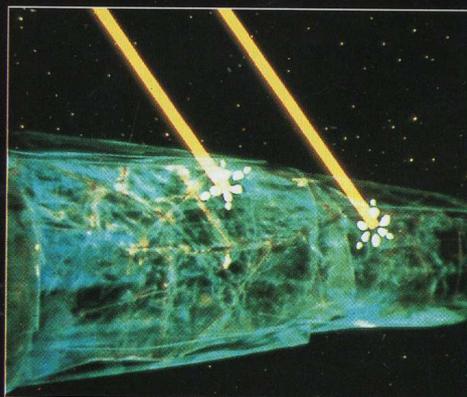
2 Le commodore Matt Decker a survécu seul à l'attaque de la *BROYEUSE DE PLANÈTES*.



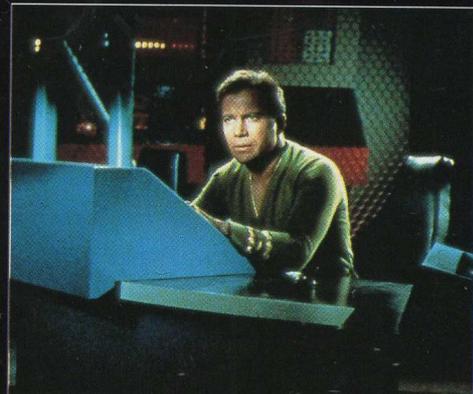
3 La *BROYEUSE DE PLANÈTES* attaque l'*U.S.S. ENTERPRISE* au moment où le vaisseau abaisse ses boucliers pour ramener le détachement à son bord par téléportation.



4 Decker insiste pour s'approcher de la *BROYEUSE DE PLANÈTES*. Il pense pouvoir la mettre à mal en tirant sur elle de très près.



5 Les tirs des phaseurs ricochent sur la coque en neutronium massif de la *BROYEUSE DE PLANÈTES*.



6 Kirk, à bord du *CONSTELLATION*, est stupéfait de voir l'*ENTERPRISE* s'attaquer à la surpuissante machine.



La Machine infernale

pour récupérer le détachement, mais Decker fait prévaloir son grade pour prendre le commandement de l'*Enterprise*. Spock le met en garde : le spationef n'est pas assez puissant pour s'en prendre à la *Broyeuse de planètes*. Decker refuse de l'écouter : il a l'intention de tirer sur le robot à bout portant. McCoy est furieux, mais il ne peut rien faire, pas plus que Spock. Decker met le cap droit sur la *Broyeuse de planètes*.

Alors que l'*Enterprise* s'approche de l'énorme machine, celle-ci tire sur le vaisseau. Spock avertit Decker que le spationef ne pourra pas tenir longtemps, mais le commodore est résolu. Kirk réussit à faire fonctionner l'un des écrans de visualisation. Horrifié, il voit l'*Enterprise* ouvrir le feu sur la *Broyeuse de planètes*. Il donne alors l'ordre à Scotty de rétablir une certaine puissance.

Bientôt, l'*Enterprise* est gravement endommagé et essuie de lourdes pertes. La *Broyeuse de planètes* braque un rayon tracteur sur le vaisseau et l'attire vers sa gueule béante. Spock convainc – difficilement – Decker qu'il faut essayer de se dégager. Trop tard...

Scotty parvient finalement à donner à Kirk le contrôle des moteurs du *Constellation*; le capitaine va tenter une interception. Il tire sur la *Broyeuse de planètes*, qui vire pour faire face au *Constellation*. L'*Enterprise* est libre. La *Broyeuse de Planètes* fonce droit sur le *Constellation*, mais Decker tire alors, ce qui détourne derechef le gigantesque robot. Cette fois, Decker bat en retraite pour se tenir hors de portée de la redoutable machine.

Palmer parvient à contacter un Kirk ivre de rage. Le capitaine exige de parler à Spock, qui lui fait part des dégâts subis par l'*Enterprise*. Decker projette d'attaquer de nouveau, mais Kirk ordonne à Spock de prendre le commandement. Le *Vulcain* consigne Decker à l'infirmerie, puis remet le cap vers le *Constellation*.

Dernier acte

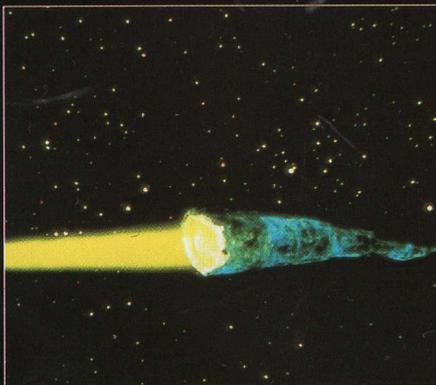
À peine Decker a-t-il quitté la passerelle qu'il maîtrise un garde et dérobe une navette. Spock entre en contact avec lui; Decker lui annonce qu'il a l'intention de s'engouffrer dans l'embouchure de la *Broyeuse de planètes*. Bourrelé de remords, il est convaincu qu'il aurait dû périr avec son équipage. Kirk tente vainement de dissuader Decker, lequel dirige son petit appareil droit dans la gueule de l'énorme robot, où il va trouver la mort.

Sulu indique que l'explosion de la navette a provoqué une petite chute des émanations énergétiques de la *Broyeuse de planètes*. Les téléporteurs de l'*Enterprise* ayant été réparés, Kirk ordonne à Spock d'y renvoyer tout le monde, à l'exception de Scotty et de lui-même. Le suicide de Decker lui a donné une idée. Il demande à Scotty de régler les moteurs du *Constellation* de façon

qu'ils explosent, en lui donnant un délai de trente secondes. Il a l'intention de lancer le *Constellation* dans la gueule de l'effroyable machine, en se téléportant hors du vaisseau à la dernière seconde. Dès que le dispositif de détonation est en place, Scotty regagne l'*Enterprise*, mais le téléporteur est aussitôt victime d'une nouvelle panne. Scotty réussit à bricoler le circuit principal, sans avoir la certitude que cette réparation de fortune tiendra. Kirk déclenche la procédure

d'autodestruction. Le *Constellation* s'approche de l'orifice de la *Broyeuse de planètes*. L'*Enterprise* essaie de téléporter Kirk à son bord, quand un nouveau problème de téléporteur survient. Scotty effectue une autre réparation improvisée. Quelques secondes avant que le *Constellation* ne s'enfonce dans la machine de mort, Kyle réussit à opérer le verrouillage sur Kirk. Lorsque le capitaine regagne sa passerelle, la *Broyeuse de planètes* n'est plus.

À L'ÉCRAN...



7 Kirk parvient à approcher l'*U.S.S. CONSTELLATION* de la *BROYEUSE DE PLANÈTES* afin de détourner sur lui la redoutable machine. Quelques secondes plus tard, Decker fait de même. Les deux vaisseaux sont temporairement sauvés.



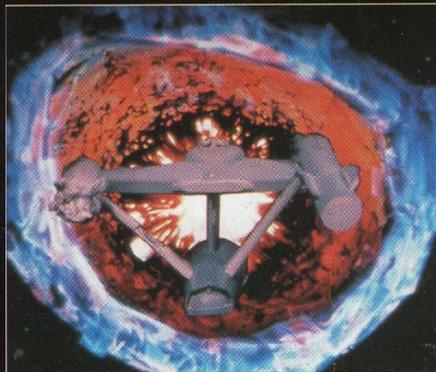
8 Sur l'ordre de Kirk, Spock relève Decker de son commandement. Le commodore s'exécute à contrecœur. Spock le consigne à l'infirmerie, mais Decker ne l'entend pas de cette oreille. Le garde en fera les frais.



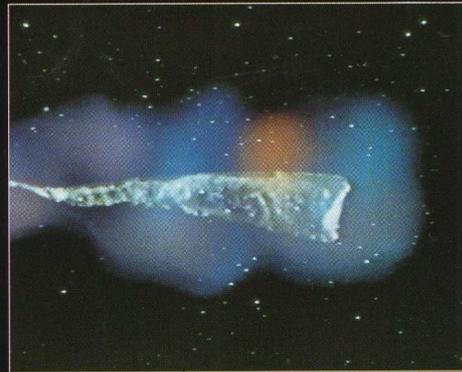
9 Decker ne peut vivre avec le sentiment de culpabilité que suscite en lui la perte de son équipage et de son vaisseau. Il dérobe une navette pour se jeter dans la gueule de l'énorme machine.



10 Inspiré par le suicide de Decker, Kirk demande à Scotty de faire en sorte que les moteurs du *CONSTELLATION* explosent. Le capitaine aura 30 secondes pour se mettre en sûreté.



11 Kirk dirige le *CONSTELLATION* sur la *BROYEUSE DE PLANÈTES*; il a l'intention de s'enfuir par téléportation au dernier moment.



12 La gigantesque explosion déclenchée par le *CONSTELLATION* désespère la *BROYEUSE DE PLANÈTES*. Kirk réussit in extremis à se téléporter.

BLOC-NOTES

A L'équipage de l'*U.S.S. Constellation*, qui comptait dans ses rangs l'officier scientifique Masada, s'est téléporté sur la troisième planète du système L-374, où tous ont été tués.



Un loup dans la bergerie

En congé sur Argelius II, M. Scott est impliqué dans l'assassinat de trois femmes. L'ingénieur souffre d'inquiétants trous de mémoire et n'a pas d'alibi, mais l'enquête révèle que d'anciennes terreurs pourraient être à l'œuvre sur cette paisible planète.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3614.9

«Planète Argelius II. M. Scott, en congé thérapeutique, est soupçonné d'avoir assassiné une Argélienne. L'administrateur en chef de la ville, M. Hengist, a pris l'enquête en main, mais il n'a pas appris grand-chose.»

Dans un bar d'Argelius II, Kirk, McCoy et Scotty admirent une belle danseuse du ventre, Kara. À la fin de son spectacle, elle se rend à leur table. Scotty lui demande de venir se promener avec lui dans le brouillard, ce qu'elle accepte. Kirk et McCoy sont soulagés : Scotty a récemment été victime d'un accident provoqué par une femme, et McCoy craignait qu'il ne nourrisse un ressentiment psychologique envers toute la gent féminine. Alors qu'ils quittent les lieux, Kirk et McCoy entendent un cri ; bientôt, ils trouvent le cadavre de Kara, poignardée à de multiples reprises. Scotty est penché sur elle, un couteau à la main.

L'administrateur de la cité, M. Hengist, originaire de Rigel IV, ouvre une enquête. Il demande à Scotty des explications au sujet de l'arme du crime. Scotty ne se souvient de rien. McCoy est convaincu de l'innocence de son ami, mais Kirk lui rappelle que le crime a été commis sous juridiction argélienne, et qu'ils doivent coopérer.

Enquête empathique

Arrivent le préfet Jaris et sa femme Sybo ; ils indiquent à Kirk qu'ils ont l'intention d'utiliser le contact empathique argélien pour enquêter. Jaris invite les officiers de Starfleet chez lui, où Kirk s'arrange pour faire téléporter un psychotricordeur afin de découvrir ce qui est arrivé à Scotty au cours des dernières 24 heures. Hengist part chercher tous ceux qui doivent être interrogés au sujet du meurtre.

Le lieutenant Karen Tracy se prépare à opérer sur Scotty une vérification de mémoire régressive. Jaris la conduit avec Scotty dans une chambre privée. Lorsqu'ils sont partis, McCoy informe le capitaine que Scotty souffre peut-être d'amnésie hystérique et qu'il réprime le souvenir du meurtre.

Alors que Hengist est parti, on entend un cri. On se rue vers la chambre, où l'on trouve Tracy poignardée à mort et Scotty inconscient.

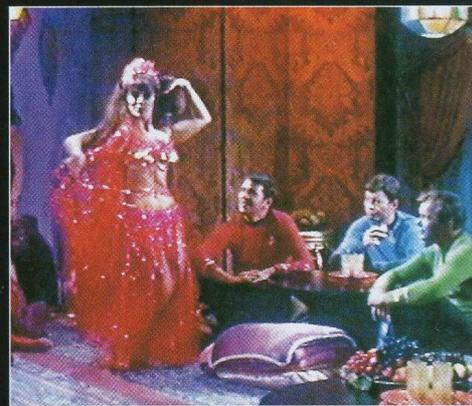
Reprenant connaissance, Scotty est abasourdi par ce qui s'est produit. Il y a un autre trou inquiétant dans ses souvenirs, ce qui le plonge dans une profonde détresse.

Hengist se présente avec deux hommes qui étaient au bar : Tark, le père de Kara, et Morla, son amant jaloux. Sybo est prête : tout le monde s'assied autour du feu, et la cérémonie commence. Chacun contemple

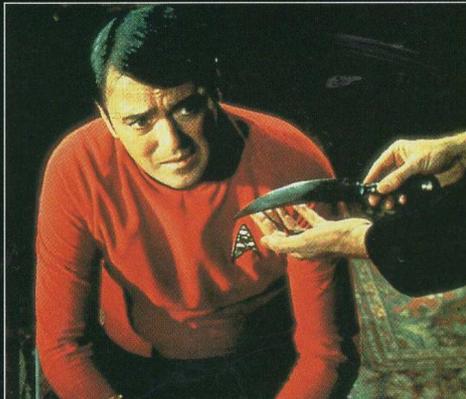
À L'ÉCRAN...



1 L'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE prend des congés bien mérités sur Argelius II.



2 Après son numéro, Kara accepte d'aller se promener avec Scotty, qui est de toute évidence attiré par la jeune femme.



3 Scotty n'a pas le souvenir de ce qui est arrivé à Kara. Tout ce dont il se souvient, c'est de l'avoir entendue crier.



4 Le lieutenant Karen Tracy a été tuée avant de pouvoir soumettre Scotty au test du psychotricordeur.



5 Kirk apprend que Morla avait un motif pour assassiner Kara, mais le jeune homme proteste de son innocence.



6 Tous les protagonistes se tiennent par la main autour du feu. Sybo pratique le contact empathique argélien.



Un loup dans la bergerie

la flamme. Sybo perçoit une sensation maléfique, emplie de haine des femmes, une faim impossible à rassasier. Elle crie ces mots : « **Beratis** », « **Kesla** » et « **Redjac** ». Soudain, les lumières s'éteignent. Elle crie. Lorsque la lumière revient, elle est morte, poignardée, et Scotty la tient.

Kirk persuade Jaris et Hengist de venir à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, où les ordinateurs peuvent déterminer ce qui s'est passé. Jaris accepte et déclare que, si la culpabilité de Scotty est avérée, il subira l'antique peine de mort par lente torture.

À bord de l'*Enterprise*, Kirk explique que les ordinateurs détectent les mensonges. Scotty est sur la sellette : l'ordinateur indique qu'il n'a aucune raison médicale de souffrir de pertes de mémoire, mais ajoute qu'il ne ment pas en déclarant ne se souvenir de rien. Scotty se rappelle le meurtre de Sybo – quand la lumière s'est éteinte, il a entendu Sybo crier et il s'est porté à son secours : quelque chose – qui n'était pas tout à fait massif – lui barrait le passage. Kirk demande à Scotty s'il a tué Sybo. Il le nie. L'ordinateur confirme qu'il dit la vérité, il confirme également que Scotty ne se souvient pas de ce qui est arrivé aux deux autres femmes.

Morla se soumet au test. L'ordinateur indique qu'il aimait Kara et n'a tué ni le lieutenant Tracy ni Sybo. Kirk a le sentiment que Sybo a détecté quelque chose. Il demande à l'ordinateur de procéder à des vérifications portant sur les mots qu'elle a prononcés : l'ordinateur répond que « **Redjac** » est un surnom de Jack l'Éventreur.

Une ancienne terreur

Selon Spock, il se pourrait qu'une entité douée d'une grande longévité soit responsable des meurtres, et qu'elle se nourrisse de peur. Un être tel que celui dont ils débattent ne posséderait pas de corps, mais pourrait adopter une apparence physique.

Il semble que les crimes non résolus s'inscrivent dans un schéma qui, de la Terre, conduit en droite ligne vers Argelius. « **Beratis** » est le nom d'un assassin qui a tué plusieurs femmes sur Rigel IV, l'année précédente. Comme Hengist vient de Rigel IV, Kirk lui demande de se soumettre au test. L'ordinateur indique que l'arme du crime provient de Rigel IV : Hengist tente alors de s'échapper. Il n'ira pas très loin. Bizarrement, il meurt lorsque Kirk le frappe. L'entité Redjac pénètre dans l'ordinateur et entreprend de s'assurer le contrôle du vaisseau.

Kirk donne à McCoy l'instruction d'administrer aux membres d'équipage un médicament afin qu'ils ne ressentent aucune frayeur. Ils deviennent même joyeux

jusqu'au délire. McCoy, Kirk, Jaris et Spock sont les seuls à ne pas recevoir d'injection. Spock parvient à accéder à l'ordinateur. Il lui demande de calculer toutes les décimales de pi afin de bloquer ses fonctions et d'éjecter Redjac, puis il regagne la salle de réunion avec Kirk.

McCoy se fait une injection. Kirk se tourne vers Jaris, mais le préfet le saisit ; son corps est habité par Redjac. Spock lui inflige un

pincement neural. Redjac regagne le corps de Hengist. Il se saisit d'un membre féminin de l'équipage et menace de la tuer, mais Kirk le maîtrise et McCoy lui administre le sédatif. Kirk porte Hengist jusqu'à la salle de téléportation, puis Spock le téléporte – et l'entité Redjac avec lui – dans l'espace.

Scotty et McCoy arrivent. Le médecin indique qu'il faudra cinq ou six heures avant que l'équipage ne retrouve son état normal.

À L'ÉCRAN...



7 Trois femmes ont été assassinées et, à chaque fois, Scotty est un coupable tout désigné. Kirk est bien décidé à découvrir ce qui s'est réellement passé.



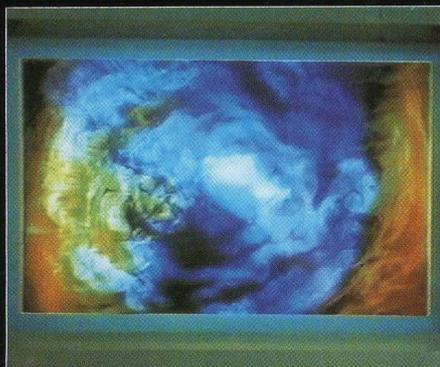
8 Le tribunal se réunit à bord de l'**U.S.S. ENTERPRISE**, où l'ordinateur saura distinguer qui ment ou non. Il apparaît bientôt que Scotty n'a pas tué Sybo.



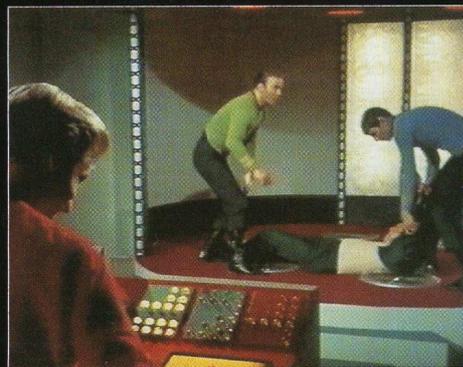
9 Kirk soupçonne l'intervention de quelque entité incorporelle. Une piste de crimes conduit de la Terre à Argelius, et l'arme du crime vient de Rigel IV, planète natale de M. Hengist.



10 Le corps de Hengist est contrôlé par une entité qui tue les femmes afin de se nourrir de leur terreur. Cette entité, qui vit depuis des siècles, a porté plusieurs noms, dont ceux de Redjac et de Kesla.



11 L'entité quitte le corps de Hengist et prend le contrôle de l'ordinateur, mais Spock parvient à bloquer les circuits informatiques tandis que McCoy administre un sédatif à l'équipage.



12 L'entité est contrainte de regagner le corps de Hengist. Kirk le maîtrise puis, aidé de Spock, l'emmène dans la salle de téléportation pour l'envoyer dans l'espace avec l'entité Redjac.

BLOC-NOTES

Il semble que Redjac vienne de la Terre et qu'il ait traversé la Galaxie dans l'organisme de divers hôtes humanoïdes. Outre les tortafits du célèbre Jack l'Éventreur, au XIX^e siècle, il a sans doute perpétré huit assassinats dans les colonies martiennes en 2105 et dix autres sur Alpha Eridani en 2156.



Le Korrigan

Des centaines d'années après avoir quitté la Terre, la sonde *Nomad* redécouvre son « créateur ». Mais *Nomad* a changé : elle ne croit plus que son objectif est de rechercher de nouvelles formes de vie, et elle est déterminée à détruire tout ce qu'elle considère comme imparfait.

« LE KORRIGAN »

« Elle était endommagée dans l'espace... ses mémoires détruites... puis elle a rencontré l'autre... une sonde d'une immense puissance. Elles ont fusionné, se sont réparées mutuellement, sont devenues une seule... Elle a pris auprès de l'autre de nouvelles directives remplaçant les siennes. »

– Spock, à propos de *Nomad*

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* est appelé dans le système malurien, dont les quatre milliards d'habitants ont été tués. Le vaisseau est attaqué par un petit appareil, qui neutralise ses boucliers. Kirk le contacte et le téléporte à bord de son spatonef.

Il s'agit d'une sonde, appelée *Nomad*. Apprenant que Kirk vient de la Terre, elle l'identifie comme étant son créateur ; elle explique que sa fonction est de détruire les « infestations biologiques ». Spock pense que *Nomad* a été lancée de la Terre au XXI^e siècle, et qu'elle confond Kirk avec son créateur, Jackson Roykirk. Il apparaît que ses programmes et ses capacités ont été modifiés.

Nomad entend Uhura chanter dans l'intercom, et se rend alors sur la passerelle pour effacer sa mémoire. Scotty tente d'intervenir. *Nomad* le tue. Ensuite, à la demande de Kirk, la sonde le ramène à la vie, en pleine santé.

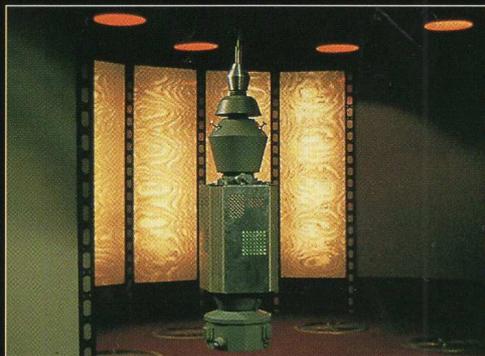
Un nouvel objectif

Spock opère une fusion mentale avec *Nomad* et apprend qu'elle a fusionné avec une sonde inconnue, *Tan Ru*. Leurs objectifs se sont confondus. La sonde nouvelle est convaincue que son but est de stériliser toutes les imperfections ; l'équipage ne doit d'être en vie qu'au fait que *Nomad* prend Kirk pour son créateur.

Kirk fait face à *Nomad* dans la salle de commande des machines. Elle affirme que les unités biologiques sont inférieures, ce à quoi Kirk rétorque que c'est lui, unité biologique, qui l'a créée. Interloquée, *Nomad* décide de réévaluer la situation.

Nomad inspecte le dossier personnel de Kirk, puis regagne la salle des machines où elle coupe les systèmes de survie. Kirk lui ordonne de réparer les systèmes, mais la sonde refuse. Elle souligne qu'elle est parfaite et annonce qu'elle va regagner la Terre pour y stériliser tout ce qui est dans l'erreur. Kirk saisit cette occasion pour déclarer qu'elle a elle-même commis une erreur : il n'est pas le créateur, et Jackson Roykirk est mort. Alors que les programmes de *Nomad* commencent à céder sous cette tension, Kirk et Spock fixent deux antigravs sur la redoutable sonde et l'emportent dans la salle de téléportation. Ils parviennent à l'expédier dans l'espace juste avant qu'elle ne s'autodétruisse.

À L'ÉCRAN...



1 Kirk contacte *NOMAD*, bientôt téléportée à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE*. D'une puissance gigantesque, cette sonde jadis lancée de la Terre ne mesure guère plus d'un mètre de haut.



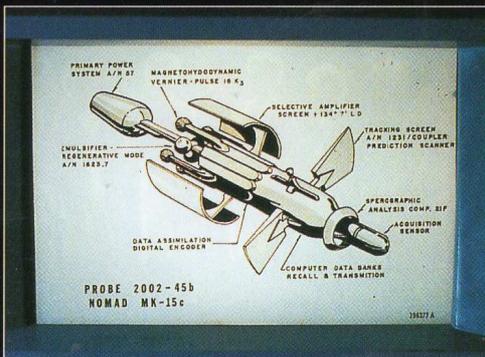
2 *NOMAD* a entendu Uhura chanter. Elle se rend sur la passerelle et exige de connaître quel est le but de la musique. Uhura ne peut répondre : la sonde efface sa mémoire.



3 Scotty tente de sauver Uhura, mais *NOMAD* le terrasse d'un rayon foudroyant. McCoy ausculte l'ingénieur-chef : il est mort.



4 À la demande de Kirk, *NOMAD* décide de « réparer » Scotty. Après avoir absorbé les données médicales nécessaires, elle rend l'ingénieur à la vie sans même le toucher.



5 *NOMAD* était à l'origine une sonde lancée de la Terre au XXI^e siècle, mais elle a fusionné avec la sonde *TAN RU*. Ses capacités s'étant ainsi modifiées, elle est devenue beaucoup plus puissante.



6 La sonde a l'intention de détruire tout ce qui est « dans l'erreur ». Kirk lui indique qu'elle est elle-même imparfaite, puisqu'elle s'est trompée sur son identité. Cette révélation conduit *NOMAD* à s'autodétruire.

BLOC-NOTES



Nomad est incapable de reconstituer la mémoire d'Uhura, qui devra donc subir une rééducation complète.



La Pomme

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3715.3

« Au cours d'une exploration de routine de la planète vierge Gamma Trianguli VI, l'un de mes hommes a été tué par une plante toxique. »

À première vue, **Gamma Trianguli VI** est paradisiaque, mais la perfection a un prix : le peuple de **Vaal** y vit dans la servitude, sous la coupe d'un antique ordinateur. Les habitants de la planète n'ont pas progressé depuis des millénaires, et ils ignorent tout de la valeur de l'amour.

Gamma Trianguli VI semble idyllique. Cependant, quelques minutes après qu'un détachement de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** s'y est téléporté, une plante empoisonnée tue l'un de ses membres et **Kirk** découvre que les rochers sont explosifs. Quelque chose, sous la surface de la planète, sape les capsules d'antimatière de l'**Enterprise**, ce qui empêche tout retour à bord du vaisseau par téléportation. Deux autres membres d'équipage seront tués avant que le reste du détachement ne parvienne à capturer l'un des indigènes. Il s'appelle **Akuta** et déclare être le chef du **Peuple de Vaal**.

Dans l'intervalle, un rayon tracteur commence à attirer l'**Enterprise** dans l'atmosphère, où le vaisseau va se consumer.

Akuta emmène le détachement jusqu'à **Vaal**, une tête reptilienne gravée dans la roche. **Spock** indique qu'il s'agit du point d'accès d'une source d'énergie souterraine, placée sous la protection d'un champ de force. **Akuta** conduit ensuite le détachement vers le village.

Serviteur de Vaal

McCoy découvre que les villageois, qui ignorent tout de l'amour et des rapports sexuels, ne vieillissent pas. **Kirk** et **Spock** les voient nourrir **Vaal** de denrées locales ; **Spock** suppose que **Vaal** a besoin d'énergie. Plus tard, **Akuta** réunit les éléments masculins de la population et leur annonce que **Vaal** leur a ordonné de tuer les nouveaux venus, mais il lui faut montrer aux innocents villageois comment l'on tue.

Kirk et **Spock** essaient de dire à **Vaal** qu'ils sont pacifiques. En vain. Lorsque les villageois attaquent, les officiers de **Starfleet** prennent aisément le dessus, puis les enferment dans leurs huttes.

L'**Enterprise** ne parvient pas à échapper au rayon tracteur, mais **Vaal** faiblit – il a besoin d'être alimenté. **Kirk** ordonne à **Scotty** de tirer sur la tête sculptée depuis sa position en orbite. Le champ de force qui protège **Vaal** finit par céder, libérant l'**Enterprise** et inaugurant une nouvelle ère d'amour et de développement pour le Peuple de **Vaal**.

À L'ÉCRAN...



1 Le détachement de l'**U.S.S. ENTERPRISE** est très impressionné par **Gamma Trianguli VI**, qui semble être un véritable Éden.



2 La planète est plus dangereuse qu'il n'y paraît : l'enseigne **Hendroff** est tué par une plante qui lui projette dans la poitrine des épines empoisonnées.



3 Les membres de **Starfleet** rencontrent **Akuta**, qui les observait. **Akuta**, chef du Peuple de **Vaal**, porte deux petites antennes.



4 **Akuta** conduit le détachement jusqu'à **Vaal**. C'est une énorme tête reptilienne sculptée dans la roche. **Spock** comprend qu'elle est reliée à un puissant ordinateur.



5 **Akuta** déclare aux autres villageois que **Vaal** veut que les intrus soient mis à mort. Il doit leur expliquer ce que signifie « tuer », en leur montrant comment écraser la tête des visiteurs.



6 En attaquant l'**ENTERPRISE**, **Vaal** a épuisé ses ressources. Sur instruction de **Kirk**, **Scotty** déclenche des tirs de phaseur sur l'ordinateur et finalement le détruit.

BLOC-NOTES

Vaal est en fait un ordinateur conçu pour gérer l'environnement de la planète, mais il en a pris le contrôle total. Le Peuple de **Vaal** fait tout ce que son « maître » lui ordonne.



Miroir

Un accident de téléporteur propulse le capitaine Kirk, le docteur McCoy, le lieutenant Uhura et M. Scott dans un univers parallèle où ils rencontrent des versions distordues de l'équipage de l'*U.S.S. Enterprise*. Pendant ce temps, leurs propres doubles se retrouvent dans notre univers.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE INCONNUE

« Au cours d'une tempête ionique, mon détachement s'est téléporté à bord de l'*ENTERPRISE*, qu'il a trouvé changé, tout comme le personnel à son bord. Le vaisseau présente de subtiles modifications physiques ; le comportement et la discipline se caractérisent à présent par une brutalité sauvage. »

Après avoir mené de vaines négociations pour l'accès aux cristaux de dilithium des pacifiques Halkans, le capitaine Kirk, le docteur McCoy, M. Scott et le lieutenant Uhura décident de regagner l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*.

Des problèmes se produisent au cours de la téléportation : lorsque les membres du détachement se matérialisent à bord, leurs vêtements sont différents et ils sont accueillis par un M. Spock barbu.

Spock demande comment s'est passée la mission. Kirk répond qu'il n'y a aucun changement. Surprise ! Spock ordonne à Sulu de préparer un tir de barrage de phaseurs, puis il s'empare d'un appareil appelé agoniseur que Kyle porte à la ceinture ; il l'appuie contre le cou du chef de la téléportation, qui pousse un cri de douleur et s'effondre.

Kirk déclare que McCoy ferait bien d'examiner les membres du détachement. Tandis qu'ils se dirigent vers l'infirmerie, ils remarquent que tout l'équipage est armé. Kirk se rappelle avoir eu un étourdissement dans le faisceau du téléporteur. Scotty émet l'hypothèse qu'ils se sont matérialisés ailleurs que dans le lieu prévu ; Kirk pense qu'ils ont pénétré dans un univers parallèle. Le capitaine demande à Scotty de neutraliser les phaseurs afin de protéger les Halkans, puis d'essayer de trouver comment regagner leur propre univers. Kirk envoie Uhura sur la passerelle pour s'enquérir de ses ordres ; il reste à l'infirmerie avec McCoy afin d'étudier les archives informatiques.

Des doubles maléficients

Uhura se rend sur la passerelle. Sulu, dont le visage est barré par une grosse cicatrice, s'approche d'elle. À l'arrivée de Kirk, il est en train de la harceler. Le capitaine ordonne à Uhura de lui faire son rapport. Elle lui chuchote ses ordres : si les Halkans ne cèdent pas, il doit les anéantir. L'*Enterprise* est sur le point d'atteindre la position optimale pour le tir, mais Kirk ordonne à Sulu d'attendre.

Scotty ne parvient pas à neutraliser les phaseurs, alors que l'*Enterprise* passe au-dessus de la cible principale. Spock donne l'ordre à Sulu d'effectuer le verrouillage sur la cible secondaire, mais Kirk lui dit de mettre les phaseurs en attente, avant de convoquer Scott et McCoy dans les quartiers. Chekov rattrape Kirk dans le turbolift. À sa sortie, le capitaine tombe dans une embuscade : deux gardes le clouent au mur et Chekov sort son fusil.

À L'ÉCRAN...



1 Kirk respecte le vœu des Halkans, qui souhaitent conserver leurs cristaux de dilithium.



2 Le détachement regagne l'*U.S.S. ENTERPRISE*, et se retrouve dans une version distordue de la réalité.



3 Un Spock barbu punit M. Kyle, qui n'a rien à se reprocher, pour des problèmes intervenus lors de la téléportation.



4 Chekov tente de tuer Kirk avec l'espoir de s'élever dans la hiérarchie, mais l'un des conspirateurs défend le capitaine.



5 Spock prévient Kirk qu'il a été contraint de signaler à Starfleet le comportement inhabituel du capitaine.



6 Dans l'univers « normal », Spock a placé en détention les doubles des officiers de l'*ENTERPRISE*.



Miroir

Soudain, un autre garde se retourne contre Chekov et sauve la vie de Kirk.

McCoy et Scotty se rendent chez Kirk. L'ordinateur confirme que les conditions de l'incident de téléportation peuvent être reproduites. Scotty et McCoy devront procéder aux modifications nécessaires, mais l'interruption de l'alimentation indispensable pour se connecter au générateur de distorsion va apparaître sur le tableau de sécurité de Sulu. Uhura devra créer une diversion.

Dans l'univers « normal », Spock a placé Kirk et son détachement en détention : il n'a eu aucune peine à se rendre compte qu'ils venaient d'un autre univers.

Scotty et McCoy se rendent dans la salle de commande des machines, neutralisant pour cela un garde en l'anesthésiant. Kirk regagne ses quartiers, où une jolie jeune femme l'attend sur son lit. Cette « femme du capitaine », **Marlena**, subodore que les Halkans ont en leur possession un objet que convoite Kirk. Il ne la détrompe pas. Spock contacte Kirk pour le prévenir qu'il a reçu un ordre de **Starfleet Command** : si Kirk n'a pas exterminé les Halkans à l'aube, Spock devra le tuer et prendre sa place en tant que capitaine.

Une arme meurtrière

Marlena demande à Kirk si elle doit activer le **champ Tantalus** – c'est dans ce dispositif, capable de surveiller et de tuer à distance, que réside le secret de la réussite de Kirk. Le capitaine empêche la jeune femme de l'utiliser contre Spock. Lorsqu'elle est partie, il contacte Scotty ; celui-ci lui annonce qu'il leur faut se téléporter dans la demi-heure qui suit et libérer le tableau du téléporteur dans les dix minutes.

Spock a détecté l'activité accrue de la salle des machines et remarqué que Sulu le surveillait. Ce dernier indique que Kirk prépare une évasion ou un plan de défense.

Marlena revient dans les appartements de Kirk, vêtue d'une robe presque transparente. Kirk lui ordonne de partir. Elle croit qu'il veut mettre un terme à leur liaison. Kirk l'embrasse et s'en va. Restée seule, elle active le champ Tantalus pour le surveiller.

Uhura réussit à détourner l'attention de Sulu, mais Spock rejoint Kirk dans la salle de téléportation et l'emmène à l'infirmerie, où il trouve le reste du détachement. À l'issue d'une brève échauffourée, les quatre officiers maîtrisent Spock. Le **Vulcain** est blessé : McCoy insiste pour l'aider avant de partir.

Arrive Sulu, entouré de ses hommes. Il explique qu'il va procéder à une mise en scène pour faire croire que Kirk et Spock se sont entretués. Mais Marlena, qui a tout suivi, se sert du champ Tantalus pour tuer les hommes de Sulu, laissant Kirk neutraliser le sadique chef de la sécurité. McCoy, qui a besoin de temps pour traiter Spock, envoie les autres dans la salle de téléportation. Aussitôt rétabli, Spock opère de force une fusion mentale avec le médecin.

Marlena attend Kirk dans la salle de téléportation. Elle veut l'accompagner. Kirk ne peut rien faire, car l'appareil est réglé pour quatre individus. Uhura se saisit du fuseur de Marlena. L'alimentation du téléporteur a été coupée, de sorte que quelqu'un devra rester pour s'occuper des commandes. Spock fait alors son apparition. C'est lui qui a coupé l'alimentation, pour être sûr que McCoy et lui arriveraient à temps. Il veut que Kirk et le détachement regagnent

leur propre univers et lui renvoient leurs doubles.

Kirk fait remarquer à Spock que l'Empire finira par s'écrouler, et qu'il n'est pas logique que lui, un Vulcain, soit partie prenante d'un tel désastre. Marlena va lui montrer le champ Tantalus, qui lui donnera le pouvoir de mettre en œuvre des changements. Spock accepte d'envisager la proposition de Kirk. Le détachement regagne in extremis son propre univers.

À L'ÉCRAN...



7 Uhura doit détourner Sulu de son tableau de sécurité tandis que Scotty bricole les téléporteurs. Elle fait mine de répondre favorablement aux avances du chef de la sécurité, puis se rebiffe soudainement.



8 Afin de reproduire les circonstances de l'accident survenu lors de la téléportation, Scotty et McCoy doivent relier les circuits du téléporteur à la source de puissance de distorsion. Le temps manque cruellement.



9 Kirk se rend dans la salle de téléportation pour effacer toute trace de la modification du téléporteur, mais Spock capture le capitaine. Il l'emmène à l'infirmerie, où attend le reste du détachement.



10 Les membres du détachement parviennent à neutraliser M. Spock. Ils n'ont que quelques minutes pour lancer la téléportation et regagner leur propre univers, mais McCoy insiste pour soigner d'abord Spock, blessé dans la bagarre.



11 Marlena se sert du champ Tantalus pour surveiller Kirk. Elle découvre l'univers parallèle et se sert de l'appareil pour sauver le détachement menacé par les hommes de Sulu.



12 Kirk persuade Spock que la brutalité de son univers est illogique et demande au Vulcain d'essayer de changer les choses. Marlena lui montrera comment utiliser le champ Tantalus.

BLOC-NOTES

A Kirk inspecte son dossier informatique : il apprend qu'il a assassiné Pike et s'est maintenu au commandement par les moyens les plus brutaux.



Les Années noires

À la suite d'un séjour dans une colonie de la Fédération, le capitaine Kirk et le reste de son détachement se mettent à vieillir à toute allure. La situation devient de plus en plus périlleuse à mesure que le capitaine perd la mémoire ; il faut à l'évidence le relever de son commandement.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3478.2

« Lors d'une mission de routine – ravitaillement de la colonie expérimentale de Gamma Hydra IV – nous avons découvert un phénomène tout à fait inhabituel : des six membres de la colonie, dont aucun n'avait plus de trente ans, quatre étaient morts et deux en train de mourir... de vieillesse. »

Un détachement de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** se téléporte dans une colonie de la Fédération implantée sur **Gamma Hydra IV**. Alors que Kirk a parlé une heure auparavant avec le chef de la colonie, **Robert Johnson**, personne n'est là pour accueillir les visiteurs. Kirk demande à son équipe d'explorer les alentours. Bientôt, **Chekov**, horrifié, découvre le cadavre d'un vieillard. Arrivent un vieil homme et une vieille femme : **Robert Johnson** et sa femme **Elaine**. En dépit de leur apparence, ils ont moins de trente ans. Le détachement ramène Johnson et sa femme à bord de l'**Enterprise**. Ils ont tous deux l'esprit confus, et sont incapables de fournir la moindre information au sujet de ce qui leur est arrivé.

Kirk convoque une réunion avec le **commodore Stocker**, qui est passager à bord de l'**Enterprise**, et le **docteur Janet Wallace**, experte en endocrinologie. **McCoy** rapporte que les membres de l'expédition semblent vieillir très rapidement, mais il n'a aucune idée des causes de ce phénomène. Du fait de la proximité de la **Zone neutre romulienne**, Kirk craint que l'état des colons n'ait été provoqué par une arme romulienne. Le commodore Stocker a hâte de rejoindre la **Base stellaire 10** pour y prendre ses nouvelles fonctions, mais Kirk décide de rester en orbite jusqu'à l'obtention de certains éclaircissements.

Danger

Kirk est appelé sur la passerelle, où **Spock** lui annonce que, selon lui, Gamma Hydra IV est normale, ajoutant qu'il n'a pu recueillir les moindres données sur une comète de passage. Avant de se rendre à la salle de commande des machines, Kirk répète un ordre de routine, ce qui n'est pas dans sa manière.

Le **lieutenant Galway**, membre du détachement, gagne l'infirmerie pour des troubles de l'audition. Après un deuxième oubli et souffrant de douleurs à l'épaule, Kirk se rend lui aussi à l'infirmerie. **McCoy**, qui grisonne à vue d'œil et devient de plus en plus irritable, diagnostique une arthrite. Arrive alors **Scotty** : sa chevelure est blanche, son visage tout ridé.

Tous les membres de l'expédition, hormis Chekov, sont atteints de vieillissement accéléré. Spock, dont l'espérance de vie est supérieure, est moins affecté, mais il calcule que bientôt ils seront tous séniles. Le docteur Wallace propose d'utiliser des composés d'hydrates de carbone pour ralentir le processus de vieillissement ; Chekov est soumis à une batterie de tests.

À L'ÉCRAN...



1 Alors qu'il explore la colonie, Chekov découvre ce qui semble être le cadavre d'un très vieil homme.



2 Terrifié, Chekov retrouve les autres membres du détachement. Tous les colons avaient moins de trente ans.



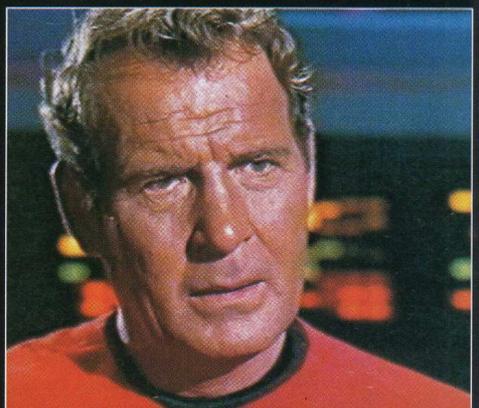
3 Robert Johnson et sa femme Elaine accueillent le détachement. Ils ignorent totalement la cause de leur état.



4 Kirk expose son intention de rester en orbite tant qu'il ne saura pas ce qui est arrivé aux colons.



5 Dans ses quartiers, Kirk ressent une douleur lancinante dans le dos. De plus, sa mémoire semble lui jouer des tours.



6 Sur la passerelle, le commodore Stocker presse le capitaine Kirk de regagner la BASE STELLAIRE 10.



Les Années noires

Kirk continue à travailler, mais il est de toute évidence affaibli. Stocker, qui veut être utile, presse Kirk de se rendre à la *Base stellaire 10*. Kirk perd la mémoire, son caractère se gâte, et il lui arrive de s'endormir dans son fauteuil.

Spock découvre la cause de leurs tourments : la queue de la comète a laissé des traces de radiations étranges dans l'atmosphère de Gamma Hydra IV. Kirk envoie un message codé à **Starfleet Command** au sujet de la situation, mais **Uhura** doit lui rappeler que les Romuliens ont percé le Code 2.

Le docteur Wallace indique que les thérapies habituelles contre les irradiations sont inefficaces. Stocker, inquiet du comportement de Kirk, demande à Spock de le relever de son commandement et de l'assumer lui-même. Spock refuse, en insistant sur le fait que lui-même n'est pas apte à commander. Stocker lui annonce à regret qu'il doit en appeler à la réunion d'une commission d'évaluation des compétences du capitaine.

À l'infirmerie, Galway meurt de vieillesse ; elle a vieilli plus rapidement que les autres, mais dans quelques jours, voire quelques heures seulement, ceux-ci vont succomber à leur tour.

Relevé de son commandement

L'audience est ouverte : plusieurs officiers témoignent du fait que le capitaine répète ses ordres et oublie des informations importantes ; McCoy doit reconnaître que l'esprit de Kirk décline plus vite encore que son corps. Kirk souligne que Stocker n'a convoqué cette audience que parce que lui, Kirk, refusait de quitter Gamma Hydra IV, mais il est clair que le capitaine perd la mémoire. En conséquence, il est relevé de ses fonctions. Bien que n'ayant aucune expérience du commandement d'un spatonef, le commodore Stocker prend le contrôle de l'*Enterprise* ; il ordonne à **Sulu** de mettre le cap sur la *Base stellaire 10*, à travers la **Zone neutre**.

Spock apprend à Kirk ce qui s'est passé. Le capitaine, outré – mais à l'évidence atteint de démence sénile – congédie Spock. Un peu plus tard, Kirk se rend à l'infirmerie, où travaillent Spock et McCoy. Ils passent en revue les événements survenus sur Gamma Hydra IV ; Kirk se rend compte que Chekov a été profondément effrayé à la vue du cadavre. McCoy se souvient que l'on utilisait jadis l'adrénaline pour traiter le mal des rayons. Spock, Wallace et l'**infirmière Chapel** se mettent à travailler à la mise au point d'un traitement.

Aussitôt que l'*Enterprise* pénètre dans la Zone neutre, les Romuliens attaquent. Stocker ne sait absolument pas quoi faire. L'*Enterprise* est pilonné. Kirk tente de gagner la passerelle, mais McCoy l'en empêche. Pendant ce temps, Stocker essaie de

contacter les Romuliens pour expliquer ses actes. En vain. À l'infirmerie, Spock a créé un sérum, mais il n'a pas le temps de procéder à des essais de cette substance peut-être mortelle. Kirk s'administre le sérum et hurle de douleur.

Les boucliers de l'*Enterprise* sont en train de céder. Les Romuliens s'apprêtent à lui porter le coup de grâce lorsqu'un Kirk rajeuni et plein de vitalité se présente sur la passerelle. Il ordonne à Uhura d'envoyer

un message à Starfleet en Code 2. Ce message – du pur bluff – déclare son intention de se servir du dispositif **corbomite** de son vaisseau, pour dévaster une vaste zone de l'espace. L'activation aura lieu dans une minute. Les Romuliens, interceptant ce message, se retirent. Kirk met le cap hors de la Zone neutre et lance l'*Enterprise* à vitesse de distorsion 8 (trop rapide pour que les Romuliens puissent l'intercepter) afin de se mettre en sûreté.

À L'ÉCRAN...



7 Kirk insiste pour rester à son poste, mais il est évident que ses fonctions mentales sont profondément affectées par son état. Il oublie souvent qu'il a donné des ordres et parfois même s'endort sur la passerelle.



8 Le lieutenant Galway meurt de vieillesse. Elle a vieilli plus rapidement que les autres membres du détachement, mais le temps presse pour tous ; or le docteur McCoy n'a pas progressé dans sa recherche d'un traitement.



9 Le commodore Stocker convoque une audience d'évaluation : il semble que Kirk est inapte au commandement. Spock et Scotty étant eux aussi touchés, Stocker prend les rênes du vaisseau.



10 À l'infirmerie, Kirk retrace les événements survenus sur la planète. McCoy se rend compte que Chekov n'a pas été irradié en raison d'une violente poussée d'adrénaline.



11 Le commodore Stocker est persuadé de pouvoir sauver l'équipage s'il parvient à conduire l'**U.S.S. ENTERPRISE** à la Base stellaire 10. Le cap qu'il choisit traverse la Zone neutre.



12 Kirk a recouvré toutes ses facultés. Il montre alors ce qu'est un grand capitaine de Starfleet. Sa manœuvre du corbomite leurre les Romuliens, ce qui permet à l'**ENTERPRISE** de s'échapper.

BLOC-NOTES

- A** Le capitaine Kirk et Janet Wallace ont eu une liaison. Dans les six années écoulées depuis leur séparation, elle s'est mariée, puis a connu le veuvage.
- A** Kirk a utilisé cette même « manœuvre du corbomite » lorsque l'*Enterprise* a été capturé par Balok.



MUDD

Harry Mudd pense avoir trouvé le paradis : une planète dont la population androïde laborieuse est prête à satisfaire ses moindres désirs. Il ne lui reste plus qu'à faire en sorte que l'équipage de l'*U.S.S. Enterprise* prenne sa place sur la planète des androïdes pour qu'il puisse sillonner en liberté la Galaxie.

JOURNAL DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE 4513.3

«Après être passé sous le contrôle d'un androïde, l'*ENTERPRISE* voyage à vitesse de distorsion 7 depuis quatre jours. Nous nous plaçons maintenant en orbite au-dessus d'une planète non mentionnée sur les cartes.»

Un nouveau membre d'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, **M. Norman**, se rend dans la salle de commande auxiliaire, assomme l'homme d'équipage de service et effectue un changement de cap avant de se rendre à la salle de commande des machines et d'y neutraliser tout le personnel de ses mains nues, puis de se diriger vers la passerelle.

Norman explique qu'il a le contrôle total de l'*Enterprise*, et qu'il a réglé les moteurs de telle sorte que toute tentative de modifier le cap aboutirait à la destruction du bâtiment. Il rassure néanmoins le **capitaine Kirk** : « Nous ne vous voulons aucun mal. » Puis il soulève sa chemise et ouvre un panneau révélant sa nature d'androïde. Il explique que le vaisseau parviendra à destination dans quatre jours, replie les bras et se désactive.

Lorsque l'*Enterprise* se place en orbite autour d'une planète inconnue, Norman ordonne à Kirk de prendre la tête d'un détachement pour se rendre à la surface. Kirk et son équipe sont accueillis par deux belles androïdes qui les conduisent dans une salle où les attend **Harry Mudd**.

Le paradis de Harry

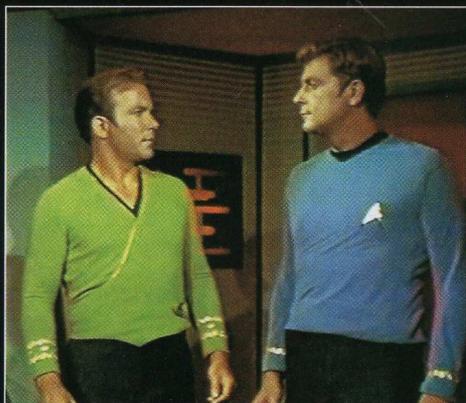
Harry indique qu'il a été amené sur cette planète à la suite d'un léger ennui de navigation et d'un « malentendu » avec les **Denébiens**. Il s'est trouvé entouré par 200 000 androïdes désireux de répondre au moindre de ses caprices, le seul problème étant qu'ils ne voulaient pas le laisser partir car ils souhaitaient l'étudier.

Après avoir épuisé les tâches à accomplir, Harry leur a promis un autre sujet d'étude : un capitaine de vaisseau stellaire. À présent, les androïdes peuvent s'intéresser à l'équipage de l'*Enterprise*, pendant que Harry tire sa révérence.

Harry dit aux androïdes de conduire les « invités » à leurs quartiers mais, avant qu'ils ne partent, il leur montre une création dédiée à sa femme **Stella**, une mégère qui l'a poussé à se réfugier dans l'espace. Harry a programmé une Stella androïde afin qu'elle le harcèle exactement comme le faisait la vraie, à cela près que celle-ci se tait quand Harry le lui ordonne.

Les androïdes apprennent à Kirk qu'ils ont été construits par les **Concepteurs**. Quand la culture de ces derniers a été détruite, seuls ont survécu quelques avant-postes. Les androïdes servent désormais Harry Mudd, qui a donné un nouveau sens à leur existence. Harry présente à Kirk et à **Uhura** quelques-uns des androïdes qu'il a conçus

À L'ÉCRAN...



1 Norman annonce au capitaine Kirk qu'il a pris le contrôle de l'*U.S.S. ENTERPRISE*.



2 Harry Mudd dirige une planète ; il est servi par des milliers d'androïdes, qui réalisent ses moindres désirs.



3 Kirk fait comprendre à Harry qu'il n'a pas l'intention de rester sur sa planète, mais il semble qu'il n'ait pas le choix.



4 Harry a construit une réplique androïde de sa femme, Stella. Contrairement à l'original, celle-ci fait tout ce que veut Harry.



5 La plupart des compagnes de Harry sont plus séduisantes que Stella : il s'est entouré de centaines de superbes créatures.



6 Sur la planète, l'équipage a toutes sortes d'occasions d'étudier : la technologie des androïdes est très évoluée.



MUDD

et offre à Uhura une longévité de 500 000 ans dans un corps androïde. Il téléporte ensuite tous les membres d'équipage sur la planète et les remplace par des androïdes. **Spock** fait remarquer que les androïdes apporteront aux membres d'équipage tout ce qu'ils veulent : c'est précisément ce qui inquiétait James Kirk.

Chekov découvre que Harry a programmé les femmes androïdes afin qu'elles puissent faire tout ce que font de vraies femmes, et **Scotty** s'émerveille devant l'atelier des machines ; mais, quel que soit le plaisir de ses subordonnés, Kirk est décidé à récupérer son vaisseau.

Les androïdes veulent le bonheur de l'équipage, mais Kirk leur déclare que le seul moyen d'y parvenir est de leur faire retrouver l'*Enterprise*, qu'il qualifie de belle femme. Cela plonge les androïdes dans la confusion – il décident d'étudier la situation.

Kirk va voir Harry, qui s'apprête à partir, mais, lorsqu'il veut agir, les androïdes lui refusent leur aide. Ils ont toujours su que Harry est très imparfait : ils avaient besoin de lui pour se procurer d'autres spécimens humains. Ils ont l'intention de s'emparer de l'*Enterprise* et de laisser l'équipage sur la planète. Ils ne veulent pas qu'une espèce aussi avide et autodestructrice que l'humanité puisse agir à sa guise dans la Galaxie : c'est pourquoi ils veulent contrôler les captifs en leur apportant tout ce dont ils ont besoin, pour qu'ils deviennent finalement dépendants d'eux.

Perturbations

L'équipe de Kirk et Harry examinent leur situation. **Scotty** souligne que les androïdes sont incapables de penser de façon créatrice, et **Spock** ajoute que, selon lui, leurs esprits électroniques constituent un gigantesque cerveau unique, coordonné par Norman. Kirk propose de confronter Norman à des comportements totalement irrationnels, dans l'espoir de saturer son cerveau androïde.

Kirk pense qu'en premier lieu il faudrait répondre à l'attente des androïdes en tentant de s'échapper. **McCoy** plonge Harry dans l'inconscience au moyen d'une injection. Kirk appelle un androïde et demande à accéder à l'équipement médical de l'*Enterprise*. Uhura apprend ce qui s'est réellement passé à l'androïde, qui s'en va.

Puis Kirk et ses officiers réunissent un groupe d'androïdes et se mettent à se comporter bizarrement tandis que Kirk fournit un commentaire illogique. Les androïdes, nettement perturbés, se grippent.

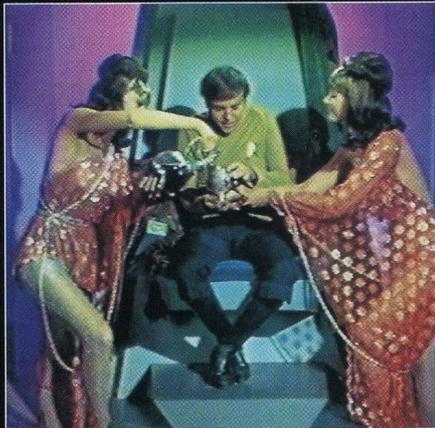
Pendant ce temps, **Spock** est avec deux androïdes identiques. Il dit à l'une qu'il l'aime, mais qu'il déteste l'autre, parce qu'elles sont identiques. Les deux commencent à calculer, puis sont bientôt paralysées. Les officiers reportent ensuite leur attention sur Norman. Ils lui disent qu'en interdisant aux hommes de souffrir, les androïdes les empêchent d'être heureux.

Norman demande une explication. **Spock** lui dit que la logique est un oiseau gazouillant. Harry et les autres se lancent alors dans une étrange pantomime, ce qui perturbe Norman. Finalement, Kirk annonce à Norman que tout ce que dit Harry est mensonge. Harry lui rétorque qu'il ment. Le paradoxe est insupportable pour l'androïde : de la fumée sort de ses oreilles – son cerveau a fondu.

Spock signale que tous les androïdes sont

maintenant immobiles. L'équipage regagne le vaisseau, mais, avant de partir, Kirk révèle la surprise qu'il a préparée à l'intention de Harry. Tous les androïdes ont été reprogrammés de manière à adapter la planète en vue d'un usage productif, et Harry doit rester avec eux pour fournir un exemple des manquements humains. Quelques incitations particulières ont été prévues : 500 Stella androïdes qui, cette fois, ne se traîent pas quand Harry le leur ordonnera.

À L'ÉCRAN...



7 Chekov est ravi d'apprendre que les androïdes féminins ont été programmés pour pouvoir faire tout ce que font de vraies femmes.



8 L'équipage commence par simuler une tentative d'évasion. Pour ce faire, Harry est anesthésié, puis Uhura se rend coupable de « trahison ».



9 Les officiers de Starfleet se livrent à une étrange pantomime, et Kirk fournit un commentaire qui plonge dans la confusion les cerveaux des androïdes.



10 Spock soumet Norman à des déclarations irrationnelles. Le reste du détachement adopte à son tour un comportement inexplicable.



11 La confusion est trop critique pour le cerveau androïde de Norman. De la fumée sort de ses oreilles : son cerveau est en court-circuit.



12 Kirk laisse Harry sur la planète avec de nouvelles compagnes : 500 répliques androïdes de Stella, qui le traitent exactement comme le faisait la vraie Stella.

BLOC-NOTES

Harry a ordonné la construction de milliers de robots féminins aux formes avenantes. Sa série préférée est celles des Alice. Il ne s'est pas donné la peine de construire des robots masculins.



Tribulations

Le capitaine Kirk a des maux de tête: Starfleet lui a ordonné de coopérer avec un pénible bureaucrate, son équipage se laisse aller à une rixe avec un groupe de Klingons et, pour couronner le tout, son vaisseau est envahi par de petits êtres pelucheux, les tribules.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 4523.3

« La station DEEP SPACE K-7 a lancé un appel en Priorité Un; plus qu'une situation d'urgence, il signale un désastre... Nous en concluons que les Klingons ont attaqué la station. Nous partons armés pour le combat. »

L'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** approche de la **station Deep Space K-7**. Le quadrant est en ébullition : la **planète de Sherman** est revendiquée à la fois par la **Fédération** et par l'**Empire klingon**. Aux termes du **Traité de paix organien**, elle reviendra à celui des deux camps qui se montrera capable de la développer le plus efficacement. **Uhura** annonce à **Kirk** qu'elle a reçu un appel d'urgence en Code 1, qui signale un désastre. Kirk porte la vitesse au facteur de distorsion 6.

L'**Enterprise** atteint **K-7**, mais n'y décèle aucun problème. Le directeur de la station, **M. Lurry**, présente ses excuses pour le signal de détresse, puis suggère que Kirk se rende à son bord.

Kirk et **Spock** se téléportent à bord de la station, où **Lurry** explique que l'appel a été émis sur l'ordre de **Nilz Baris**, un bureaucrate dépêché sur place pour superviser le projet de développement de la planète de Sherman. **Baris** et son assistant **Arne Darvin** donnent à Kirk l'instruction de poster des gardes auprès d'une cargaison de **quadrotriticale** : **Baris** craint que les Klingons ne tentent de détruire ce stock de céréales à haut rendement destiné à la planète. Kirk, furieux de l'appel de détresse, envoie néanmoins deux gardes à bord de la station et accorde une permission au reste de l'équipage.

Un adorable petit animal

Chekov et **Uhura** se téléportent à bord de la station; ils se rendent au bar, où un négociant intersidéral, **Cyrano Jones**, essaie de vendre divers articles au barman. Il présente un petit animal à l'épaisse fourrure, qui fascine **Uhura** : lorsqu'elle le prend dans la main, il ronronne allègrement. **Jones** lui apprend qu'il s'agit d'un **tribule**. Elle se propose d'acheter cet adorable petit animal, mais **Jones** le lui offre en échantillon gratuit.

L'**amiral Fitzpatrick** se met en rapport avec **Kirk** pour lui annoncer qu'il devra collaborer avec **Baris**. Quelques minutes plus tard, les senseurs du vaisseau détectent un astronef klingon. Kirk contacte la station et découvre que le capitaine klingon **Koloth** est déjà assis dans le bureau de **Lurry**.

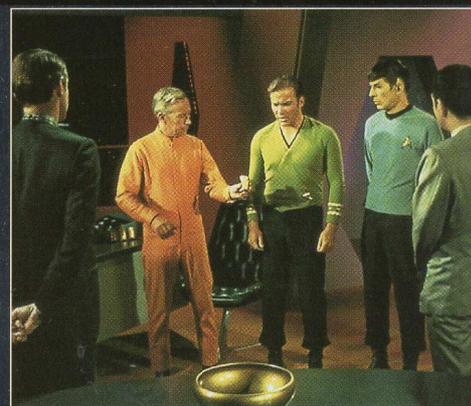
Kirk s'y téléporte immédiatement. **Koloth** affirme qu'il veut seulement prendre des congés. Kirk lui dit qu'il peut faire venir ses hommes à raison de douze à la fois, et qu'un agent de sécurité sera affecté à la surveillance de chaque visiteur klingon.

Kirk regagne l'**Enterprise**. Dans la salle de détente, il trouve un groupe de ses hommes

À L'ÉCRAN...



1 **K-7** est l'avant-poste le plus proche de la planète de Sherman, que revendiquent la Fédération comme les Klingons.



2 **Kirk** est furieux que **Baris** ait eu recours à un appel d'urgence pour faire venir l'**U.S.S. ENTERPRISE** jusqu'à la station.



3 **Baris** et **Arne Darvin** annoncent à **Kirk** qu'ils vont devoir assurer la protection d'un stock de **quadrotriticale**.



4 **Uhura** est sous le charme du tribule, aussi est-elle ravie que **Cyrano Jones** le lui donne.



5 **Scotty** empêche **Chekov** de se battre avec les Klingons, mais ne peut lui-même supporter que l'on insulte l'**ENTERPRISE**.



6 **Kirk** exige de savoir qui a déclenché la bagarre. Il sera stupéfait d'apprendre que le coupable n'est autre que **Scotty**.



Tribulations

assemblés autour de la table couverte de tribules ; l'animal d'Uhura a eu des petits. **McCoy** en emporte un au laboratoire pour l'examiner.

Les récriminations permanentes de Baris ont donné la migraine à Kirk, qui se rend à l'infirmerie pour découvrir que McCoy a maintenant onze tribules. Il ignore comment ils se reproduisent, mais constate que la multiplication intervient dès qu'on nourrit les petits animaux.

Avant le départ en permission d'un groupe d'officiers, Kirk donne ses instructions et insiste pour que **Scotty** les accompagne afin d'éviter les problèmes. Au bar, Jones essaie de vendre un tribule à l'un des Klingons, mais l'animal hurle ; visiblement, l'antipathie est réciproque. L'un des Klingons se met à insulter Kirk. Scotty dit à Chekov de garder son calme. Mais, lorsque le Klingon déclare que l'*Enterprise* devrait être remorqué loin de là comme un tas de débris, Scotty n'en peut plus : il assène un coup de poing au Klingon. La bagarre générale qui éclate alors ne prendra fin qu'à l'arrivée des agents de sécurité.

Kirk annule les permissions pour les deux vaisseaux. Il réunit les officiers de l'*Enterprise* mis en cause et exige de savoir qui a porté le premier coup. Nul ne lui répond. Il congédie ses hommes mais retient Scotty et lui demande ce qui s'est passé. L'ingénieur avoue que c'est lui qui a déclenché la rixe. Kirk le confine dans ses quartiers. C'est exactement ce que voulait Scotty, qui aura ainsi l'occasion de lire certaines revues techniques...

Kirk regagne K-7, où il questionne Jones et s'accroche de nouveau avec Baris.

Des tribules partout

L'*Enterprise* ne tarde pas à être envahi par les tribules : passant par les conduits d'aération, ils ont eu accès à tous les secteurs du vaisseau. Kirk se rend compte que la station a peut-être été touchée de la même manière. Il s'y téléporte aussitôt puis emmène Baris et Lurry dans les compartiments de stockage du grain. Kirk ouvre une trappe au plafond : des milliers de tribules lui tombent dessus ; les animaux sont repus et le grain a disparu.

Arrive McCoy. Il indique à Kirk qu'on peut empêcher les tribules de se reproduire en ne les nourrissant pas. Spock remarque que les tribules sont morts ou mourants. Il est probable qu'ils ont été tués par le grain. Kirk charge McCoy de découvrir ce qui s'est passé.

Kirk convoque Jones dans le bureau de Lurry, où Koloth fait irruption pour annoncer son intention de déposer une plainte officielle. Kirk congédie Jones et ses tribules, mais, au moment où le marchand s'en va,

Darvin entre. Les tribules commencent alors à s'agiter et à crier. Jones explique que c'est ainsi qu'ils réagissent en présence des Klingons.

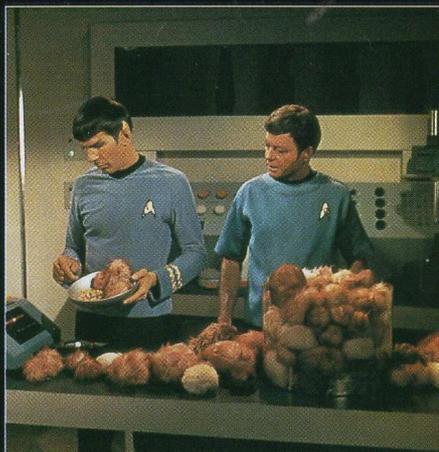
Kirk demande à McCoy, qui les a rejoints, d'examiner Darvin. Le médecin indique que celui-ci est un Klingon et ajoute que le quadrotriticale a été empoisonné.

Darvin avoue qu'il a empoisonné le grain. Baris le place en état d'arrestation. Kirk

se tourne alors vers Koloth et lui donne six heures pour quitter les territoires de la Fédération. Reste Jones ; Kirk lui annonce que, s'il veut échapper à des poursuites, il lui faut récupérer jusqu'au dernier des tribules de K-7.

Kirk regagne l'*Enterprise*, fort heureusement débarrassé de tous ses tribules : Scotty les a tous téléportés dans la salle des machines du vaisseau klingon.

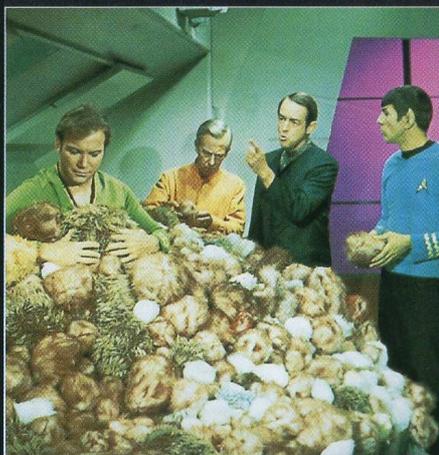
À L'ÉCRAN...



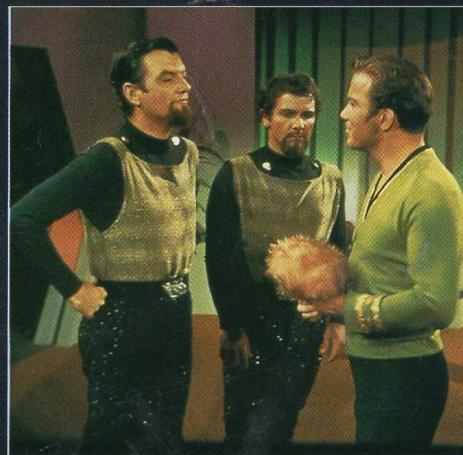
7 Les tribules se multiplient à un rythme phénoménal. Spock est préoccupé par leur inutilité foncière.



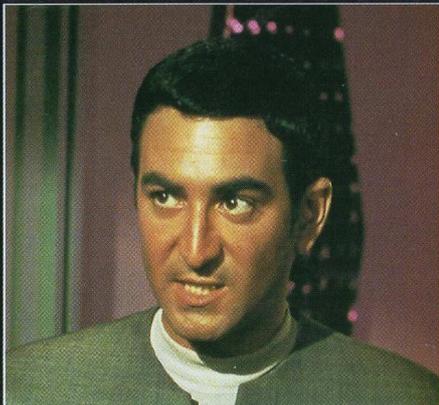
8 Constatant que les tribules envahissent jusqu'à son déjeuner, Kirk s'avise que le grain peut être en péril.



9 Kirk ouvre une trappe : des milliers de tribules morts ou mourants le submergent.



10 Les tribules réagissent violemment en présence des Klingons et, bizarrement, lorsqu'ils « voient » Arne Darvin.



11 Darvin avoue qu'il est un espion klingon et qu'il a empoisonné le stock de quadrotriticale.



12 Scotty annonce à Kirk que tous les tribules ont été téléportés dans la salle des machines du vaisseau de Koloth.

BLOC-NOTES

A Arne Darvin ne se remettra jamais de la honte provoquée par son échec. En 2373, il se sert du Globe bajoran du Temps pour revenir en 2267 et essayer de tuer Kirk au moyen d'un tribule piégé. Mais l'intervention de l'équipage de l'*U.S.S. Defiant* permettra de sauver Kirk sans perturber la chronologie.



Sur les chemins de Rome

Une mission de sauvetage attire l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* vers la planète IV du système 892, qui ressemble étonnamment à la Terre. Dans ce monde, l'Empire romain ne s'est jamais effondré : il gouverne la planète depuis plus de deux millénaires.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 4040.7

« À la surface de la planète IV du système 892, notre détachement s'est gagné la confiance d'un groupe d'esclaves en fuite... qui appartiennent à une civilisation industrialisée rappelant celle de la Terre au XX^e siècle. Une étonnante illustration de la Loi du développement parallèle des planètes de Hodgkin. Mais sur cette 'Terre', la chute de Rome n'a pas eu lieu. »

L'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* découvre l'épave d'un vaisseau disparu six ans plus tôt, le *S.S. Beagle*. Il n'y a pas de cadavres à bord du vaisseau, qui a dérivé de la planète IV du système 892. Kirk se dirige vers elle ; Spock indique que le *Beagle* était commandé par le capitaine R. M. Merrick : Kirk l'a connu à l'Académie de Starfleet. La planète IV, comparable à la Terre, dispose d'une technologie du XX^e siècle.

Uhura capte une émission qui montre un combat de gladiateurs dans lequel le dernier des « barbares », William B. Harrison, est tué. Spock apprend à Kirk que Harrison était membre de l'équipage du *Beagle*.

Kirk, Spock et McCoy se téléportent à la surface, à quelque distance d'une ville afin de n'être pas repérés. Pourtant, alors qu'ils entament leur exploration, on leur tire dessus en leur intimant l'ordre de ne pas bouger. Un petit groupe d'hommes armés, dont le chef s'appelle Flavius, surgit des rochers et les emmène devant un certain Septimus. La civilisation de la planète IV est presque identique à celle de la Rome antique mais, dans ce monde, l'Empire romain ne s'est jamais effondré. Septimus et les siens sont des esclaves en fuite, adeptes du « Soleil ».

Merrickus

Septimus n'a jamais entendu parler d'hommes tels que Kirk, mais, lorsque le capitaine mentionne le nom de Merrick, les esclaves sont stupéfaits : Merrickus est le Premier Citoyen, un « boucher » ennemi des esclaves. Kirk déclare à Septimus qu'il veut s'emparer de Merrick pour le traîner en justice et demande l'aide des esclaves. Septimus accepte ; les esclaves fournissent au détachement de l'*Enterprise* des vêtements appropriés, puis Flavius escorte les nouveaux venus vers la ville.

Une patrouille romaine rattrape le groupe de Kirk à proximité des murs de la ville et jette les quatre hommes en prison. Kirk dit à l'un des gardes de prévenir Merrickus que Jim Kirk veut lui parler. Les gardes reviennent pour emmener Flavius en lui annonçant qu'il participera aux prochains Jeux, mais Flavius insiste sur le fait qu'il ne veut pas combattre.

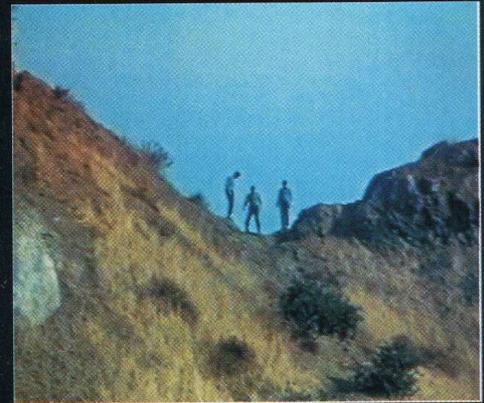
Une fois Flavius parti, le petit groupe neutralise les gardiens. Mais, dans le couloir, il tombe sur Merrickus, une demi-douzaine de gardes en armes et le proconsul Claudius Marcus.

Les gardes entraînent les captifs dans les appartements de Claudius. Le proconsul

À L'ÉCRAN...



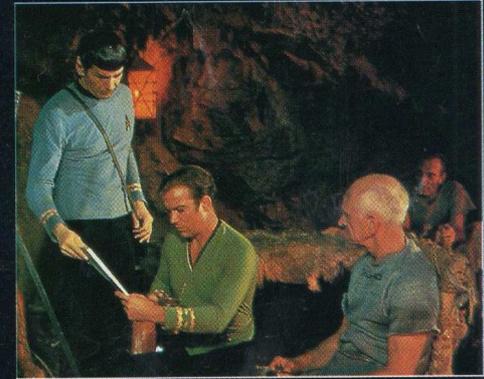
1 L'équipage de l'*U.S.S. ENTERPRISE* calcule que le *S.S. BEAGLE* s'est perdu près de la planète IV du système 892.



2 Kirk, Spock et McCoy se téléportent non loin de la ville, avec l'espoir de passer inaperçus.



3 Des esclaves en fuite découvrent le groupe de Kirk. Croyant qu'il s'agit de Romains, ils font prisonniers les officiers de l'*ENTERPRISE*.



4 Les officiers de l'*ENTERPRISE* se lient d'amitié avec les esclaves ; ils apprennent que ce monde est placé sous l'autorité d'un Empire romain évolué.



5 Flavius conduit Kirk et les siens jusqu'aux murs de la cité, mais ils sont capturés par une patrouille de policiers romains.



6 Le groupe retrouve finalement Merrickus, qui se fait maintenant appeler Merrickus, Premier Citoyen et Maître des Jeux.



Sur les chemins de Rome

sait exactement qui sont les officiers de l'*Enterprise*. Il commande des mets à leur intention, puis Merrick explique : le *Beagle* ayant été endommagé par une météorite, il est venu sur la planète à la recherche de matériaux lui permettant d'effectuer les réparations. Il a fait la connaissance de Claudius, qui l'a convaincu de rester pour empêcher que quiconque ne découvre et ne contamine la civilisation romaine. Merrick a fait venir son équipage à la surface ; il avoue avoir tué ceux de ses subordonnés qui refusaient de collaborer. À présent, Claudius et lui veulent que Kirk fasse venir l'équipage de l'*Enterprise* sur la planète... pour y subir le même sort.

Claudius menace de tuer Spock et McCoy si Kirk ne se montre pas coopératif. Il remet au capitaine son communicateur. Mais, avant que Kirk ait pu prévenir **Scotty**, des gardes armés font leur entrée. Kirk annonce à l'ingénieur-chef que la situation est en « état vert ». Claudius ordonne aux gardes d'emmener les prisonniers.

« L'état vert » est un terme codé qui avertit Scotty que le détachement a des ennuis tout en lui interdisant de passer directement à l'action. Scotty décide donc d'agir indirectement pour effrayer les populations de la planète.

Les combats de gladiateurs sont télévisés : Spock et McCoy, opposés à Achilles et à Flavius, doivent en être les attractions majeures. La lutte commence. Flavius se bat sans conviction, de sorte que les gardes, arme au point, vont forcer les prisonniers à faire preuve de plus d'ardeur. Merrick, Claudius et Kirk sont spectateurs. Claudius nargue le capitaine, qui ne semble guère s'en émouvoir : il affirme avoir déjà vu bien pire.

Dans l'arène, Spock défait Achilles et neutralise Flavius d'un pincement neural. Claudius renvoie les deux officiers de l'*Enterprise* dans leur cellule et ordonne aux gardes d'emmener James Kirk dans ses quartiers.

Le don final

La belle esclave **Drusilla** attend Kirk dans les appartements de Claudius ; ce dernier lui a ordonné de faire tout ce que veut Kirk : le capitaine va tirer pleinement avantage de ce don. Dans l'après-midi, Claudius réveille Kirk. L'un des communicateurs a disparu. Claudius dit à Merrick de fouiller Kirk, mais on ne trouve rien. Claudius congédie alors Merrick, puis déclare à Kirk qu'il le respecte et veillera à ce que sa mort soit rapide et indolore. Il appelle les gardes et leur ordonne d'emmener Kirk dans l'arène.

Scotty est prêt à perturber l'alimentation énergétique de la planète. Dans l'arène, Flavius se précipite pour arracher l'épée de la main du bourreau. Les gardes l'abattent,

mais l'attaque de Scotty intervient au même moment. Kirk réussit à s'échapper. Il libère Spock et McCoy ; cependant, Claudius ne tarde pas à les coincer.

Les gardes se gênent mutuellement pour tirer, aussi attaquent-ils à l'arme blanche. Au cours de la bataille, Merrick brandit le communicateur dérobé et contacte l'*Enterprise*. Claudius le poignarde, mais avant de mourir Merrick lance le

communicateur à Kirk ; le détachement parvient à se téléporter en sûreté.

À bord de l'*Enterprise*, Uhura révèle que le détachement n'a pas compris la situation de la planète. Les esclaves ne sont pas des adorateurs du Soleil (en anglais, « Sun ») mais du Fils (« Son », qui se prononce de la même façon). Il semble que la Planète IV ait eu non seulement son Jules César, mais aussi son Jésus-Christ.

À L'ÉCRAN...



7 Merrick est devenu l'ami du proconsul Claudius Maximus ; tous deux essaient de convaincre le capitaine Kirk de se joindre à eux au sein de l'élite dirigeante de la planète.



8 Claudius tente de forcer Kirk à faire venir son équipage sur la planète, mais le capitaine se contente de demander à Scotty de s'abstenir de toute intervention.



9 Claudius oblige Kirk à regarder Spock et McCoy combattre dans l'arène. Il est persuadé que le capitaine va craquer, mais celui-ci conserve son sang-froid.



10 Spock vainc son adversaire puis applique un pincement neural à celui de McCoy. C'est là une infraction au règlement, aussi Claudius envisage-t-il de faire exécuter les deux étrangers.



11 Kirk a fait forte impression sur Claudius, qui ordonne à Drusilla de satisfaire les moindres désirs du capitaine. Kirk est soupçonneux, mais il profite de cette offre.



12 Scotty perturbe l'alimentation énergétique de la ville ; dans la confusion qui s'ensuit, Kirk se porte au secours des siens. Avec l'aide de Merrick, ils regagnent l'*ENTERPRISE*.

BLOC-NOTES

La planète IV du système 892 n'est pas la seule planète rencontrée par Kirk et son équipage à ressembler à la Terre. La planète de Miri est elle aussi comparable à la Terre du **xx^e** siècle. Quant à Oméga IV, elle reproduit si fidèlement la culture terrestre que ses habitants ont une copie de la constitution américaine.



Un tour à Babel

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* a est chargé de transporter un groupe de délégués à la conférence de Babel. L'un des ambassadeurs est bientôt assassiné. Stupéfaction ! Le principal suspect n'est autre que le père de Spock, l'ambassadeur vulcain.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 3842.3

« Nous avons quitté Vulcain pour le planétoïde neutre portant le nom de code Babel. Comme il est dans notre secteur, l'ENTERPRISE a reçu pour mission de transporter des ambassadeurs de planètes de la Fédération à ce conseil d'une importance vitale. Les questions en jeu sont politiquement complexes, les passagers explosifs. »

L'*U.S.S. Enterprise NCC-701* achemine des délégués à la conférence de Babel. Kirk, Spock et McCoy se rendent dans le hangar à navettes pour accueillir l'ambassadeur vulcain Sarek et sa suite. L'ambassadeur salue Kirk, qui lui présente Spock, mais, curieusement, Sarek fait mine d'ignorer son compatriote vulcain. Lorsque Kirk demande à Spock s'il aimerait rendre visite à sa famille, l'officier répond tranquillement que Sarek et sa femme Amanda sont ses parents.

Kirk fait visiter le vaisseau à Sarek et à Amanda. Après un moment de gêne avec Spock, Sarek se rend dans ses quartiers, laissant Amanda achever la visite en compagnie de Kirk. Celle-ci déclare au capitaine que Spock et Sarek ne s'adressent plus la parole comme père et fils depuis 18 ans. Sarek, qui voulait voir Spock marcher dans ses traces, a été cruellement déçu que son fils intègre Starfleet.

Uhura contacte Kirk pour lui annoncer qu'elle a capté un puissant signal, sans pouvoir localiser sa source ou le déchiffrer.

Un conflit diplomatique

Lors d'une réception, l'ambassadeur tellarite Gav exige de savoir ce que va voter Sarek au sujet de la demande coridane d'entrée dans la Fédération. Sarek rétorque qu'il révélera la décision de son gouvernement à la conférence. Kirk intervient, Gav quitte les lieux. Sarek annonce qu'Amanda et lui se retirent pour la soirée.

Chekov appelle Kirk sur la passerelle. L'équipage a décelé la présence d'un petit vaisseau qui suit l'Enterprise. Kirk décide de l'intercepter, mais l'appareil double l'Enterprise à vive allure. Kirk reprend son cap initial ; l'autre bâtiment se replace derrière l'Enterprise.

Sarek regagne la réception. Gav l'accoste. Cette fois, Sarek déclare que Vulcain soutiendra la demande de Coridan, car il pense que ce monde doit être protégé des opérations minières illégales du genre de celles dont il soupçonne les Tellarites. Gav se jette sur Sarek, mais celui-ci le repousse aisément. Kirk arrive à temps pour éviter une rixe.

Plus tard, le lieutenant Joseph trouve le cadavre de Gav pendu à un tube de Jefferies, le cou brisé. Spock indique que la nature du meurtre est conforme à l'usage du tal-shaya, une forme d'exécution vulcaine. Il reconnaît que, si Sarek avait eu une raison logique, il aurait pu commettre ce crime.

Kirk, Spock et McCoy se rendent dans les quartiers de Sarek. Il leur dit qu'il était

À L'ÉCRAN...



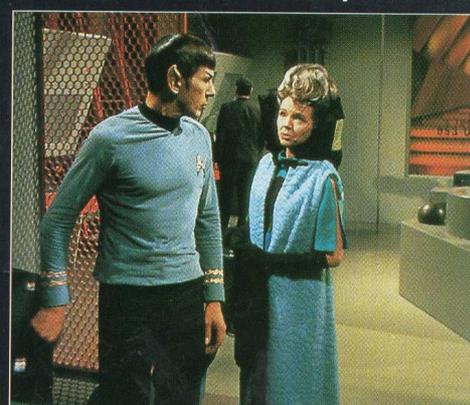
1 Une navette dépose la délégation vulcaine à bord de l'ENTERPRISE, qui va la transporter à la conférence de Babel.



2 Kirk accueille l'ambassadeur Sarek et son épouse Amanda. Sarek semble quelque peu mal à l'aise avec Spock.



3 Kirk suggère que Spock rende visite à sa famille. Le Vulcain répond que Sarek et sa femme sont ses parents.



4 Lors d'une visite du vaisseau, Amanda se plaint que Spock ne soit pas venu voir ses parents depuis des années.



5 L'ambassadeur tellarite Gav demande avec agressivité à Sarek quelle sera la position des Vulcains à la conférence.



6 L'ambassadeur andorien se joint à la conversation. Il semble que nombre des délégués aient des intérêts divergents.



Un tour à Babel

en méditation, puis s'effondre. Sans en être certain, McCoy pense que Sarek souffre de troubles cardiaques.

Sur la passerelle, Uhura apprend à Kirk que le mystérieux vaisseau contacte quelqu'un à bord de l'*Enterprise*. Spock ne parvient pas à déchiffrer le message.

Kirk et Spock se rendent à l'infirmerie, où McCoy confirme l'hypothèse de la maladie cardiaque. Sarek avoue qu'il a déjà eu trois attaques, dont une le plaçait dans l'incapacité d'agir lors du meurtre de Gav.

Une intervention chirurgicale s'impose. Cette opération nécessite de grandes quantités de sang ; or Sarek présente un type sanguin rare. Spock est un donneur approprié, mais il ne peut fournir seul suffisamment de sang, aussi persuade-t-il McCoy d'essayer une nouvelle substance expérimentale, fort dangereuse mais susceptible de stimuler la production sanguine de son organisme.

Sur le Pont 5, Kirk livre un combat à mort contre un **Andorien**. Le capitaine en sort vainqueur, mais l'Andorien a eu le temps de le poignarder. Kirk réussit à contacter la passerelle avant de s'évanouir.

Louautés partagées

À l'infirmerie, McCoy annonce à Spock que Kirk est grièvement blessé, mais aussi qu'il doit opérer Sarek maintenant – sinon, l'ambassadeur mourra. Spock refuse d'aider son père tant que le vaisseau n'est pas en sûreté.

Kirk reprend connaissance. McCoy le met au courant de la situation. Il prévient Kirk qu'il ne doit pas bouger, mais le capitaine le convainc de le laisser regagner la passerelle assez longtemps pour relever Spock.

Les deux officiers se dirigent vers la passerelle. Spock, surpris, repart avec McCoy. À peine sont-ils sortis que Kirk s'effondre sur son siège. Il s'apprête à appeler **Scotty** sur la passerelle quand soudain le mystérieux vaisseau se rapproche ; il reçoit un message de la cellule de détention de l'*Enterprise*. Kirk charge la Sécurité de fouiller immédiatement le prisonnier. L'Andorien tente de résister ; l'un des gardes le neutralise. Dans sa chute, une de ses antennes se brise, révélant un dispositif de transmission. Le vaisseau inconnu s'approche de l'*Enterprise* à vitesse de distorsion 8. Kirk ordonne à la Sécurité d'amener le prisonnier sur la passerelle.

Le vaisseau attaque. Il est trop rapide pour que Kirk puisse répliquer. L'*Enterprise* est secoué, ce qui complique la tâche de McCoy : le cœur de Sarek s'arrête.

Kirk donne l'ordre à la salle des machines de couper la puissance sur bâbord, tout en continuant à alimenter les **phaseurs**. Il interroge le prisonnier et s'aperçoit qu'il s'agit d'une sorte d'espion dont l'apparence andorienne est due à la chirurgie plastique. Kirk demande alors à Scotty de couper

la puissance sur tribord. Le vaisseau se met à dériver. Le bâtiment ennemi s'approche pour enquêter. Lorsqu'il est assez prêt, Kirk ordonne à Chekov de tirer. Le vaisseau est désarmé ; quelques secondes plus tard, il s'autodétruit.

Le prisonnier a absorbé du poison. Il meurt en quelques minutes. Kirk entre en titubant dans l'infirmerie, où McCoy et Amanda lui montrent deux Vulcains

en bonne santé. Spock dit à Kirk que l'espion était sans doute un **Orion** : des contrebandiers orions ont en effet attaqué Coridan, dans l'espoir de perturber la conférence et de provoquer une guerre. Ils auraient alors pu fournir les deux camps en **dilithium** et continuer de piller Coridan. McCoy oblige Kirk à s'aliter : il tient désormais en son pouvoir Kirk et Spock à la fois !

À L'ÉCRAN...



7 Kirk, Spock et McCoy vont interroger Sarek, mais celui-ci s'évanouit. Le médecin pense qu'il souffre d'une maladie cardiaque.



8 À l'infirmerie, Sarek avoue qu'il a déjà eu trois crises cardiaques. Son état est grave, une intervention chirurgicale s'impose de toute urgence.



9 Kirk est amené à se battre avec l'un des Andoriens. Il l'emporte, mais l'Andorien le poignarde dans le dos. Kirk est grièvement blessé.



10 Spock veut rester aux commandes jusqu'à ce que Kirk aille mieux. Le capitaine le trompe en se présentant sur la passerelle en dépit de ses blessures.



11 McCoy est à l'œuvre. L'*ENTERPRISE* subit l'attaque de son mystérieux poursuivant : une panne survient ; Sarek est victime d'un arrêt cardiaque.



12 L'opération a finalement réussi, et le vaisseau orion a été détruit. Spock et Kirk confinés à l'infirmerie, McCoy a enfin la haute main !

BLOC-NOTES



McCoy, bien décidé à mettre Spock dans l'embarras, demande à Amanda s'il jouait beaucoup étant enfant ; elle lui répond que Spock avait effectivement un sehlat, un prédateur redoutable qui ressemblait... à un gros nounours.



Guerre et magie

Le capitaine Kirk, de retour sur une planète où il a déjà séjourné lorsqu'il était lieutenant, découvre avec stupéfaction que les villageois sont à présent armés de fusils primitifs. Il décide d'enquêter sur ce qui arrive à cette planète naguère parfaitement pacifique.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 4211.4

«Le fait de tenir secrète notre présence ici est un immense avantage tactique; je ne peux donc pas prendre le risque de contacter Starfleet Command. Je dois agir selon mon propre jugement. J'ai choisi d'enfreindre les ordres et d'établir le contact avec les habitants de cette planète.»

Le capitaine Kirk prend la tête d'un détachement chargé d'une mission d'étude sur une planète primitive qu'il a explorée lorsqu'il était lieutenant. Une surprise désagréable l'y attend: il rencontre un groupe de villageois armés de fusils à pierre, qu'il réussit à empêcher de s'en prendre à son vieil ami Tyree. Les villageois suivent le détachement et l'un d'eux tire sur Spock avant que les hommes de Kirk ne se téléportent à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*.

L'*Enterprise* a décelé la présence d'un vaisseau klingon en orbite autour de la planète. Kirk donne à Chekov l'instruction de se tenir hors de portée des senseurs klingons. Il est persuadé que jamais les villageois n'auraient pu mettre au point le fusil à pierre sans une aide extérieure.

À l'infirmerie, le Dr M'Benga déclare à McCoy qu'il n'y a rien à faire pour aider Spock. L'officier vulcain se rétablira de lui-même. Kirk annonce à McCoy qu'ils vont tous deux retourner sur la planète pour rechercher des preuves d'une ingérence klingonne.

Mortelle morsure

Quelques minutes après que Kirk et McCoy se sont téléportés à la surface, vêtus comme des indigènes, ils sont attaqués par une bête ressemblant à un énorme singe, un mugato. Dans la lutte, Kirk est mordu avant que le docteur ne désintègre le monstre avec son fuseur. La morsure du mugato est venimeuse, mais l'*Enterprise* étant hors de portée des communicateurs, McCoy ne peut transférer le capitaine à l'infirmerie. Kirk lui apprend que le peuple de Tyree possède un remède. Heureusement, des habitants des collines retrouvent Kirk et McCoy, et les conduisent à leurs cavernes. Tyree est maintenant le chef et sa femme Nona sait comment secourir Kirk.

Tyree et Nona sont en mission de reconnaissance. Elle exhorte son mari à acquérir des « bâtons de feu » pour leur peuple, mais il refuse. Nona se sert de drogues pour entretenir le dévouement de Tyree à son égard. Ayant entendu parler de Kirk par l'un des habitants des collines, Nona regagne les cavernes, où elle voit McCoy chauffer des rochers au moyen de son fuseur. Avant de secourir leur hôte, elle exige de Tyree qu'il lui révèle tout ce qu'il sait à son sujet. À bord de l'*Enterprise*, le Dr M'Benga annonce à l'infirmière Chapel que Spock est entré dans une forme d'autohypnose qui lui permet de concentrer toute son énergie sur ses blessures.

À L'ÉCRAN...



1 Kirk est choqué de voir les villageois munis de fusils à pierre, armes qu'ils n'auraient pas dû être capables de fabriquer.



2 L'un des villageois tire sur Spock, mais le détachement parvient à regagner l'*U.S.S. ENTERPRISE* par téléportation.



3 Le Dr M'Benga, qui a travaillé dans un service hospitalier vulcain, annonce que Spock va devoir se remettre par lui-même.



4 Le capitaine Kirk retourne sur la planète avec McCoy. Il est convaincu que les Klingons jouent un rôle dans cette affaire.



5 Kirk est attaqué par un mugato qui le mord avant d'être abattu par McCoy. Cette morsure est très venimeuse.



6 Tyree et sa femme Nona partent en mission de reconnaissance. Elle essaie de convaincre Tyree d'être plus agressif.



Guerre et magie

Nona se sert d'une **racine de mahko** pour soigner Kirk. Tyree incise la main de sa femme puis, de sa paume ensanglantée, elle presse la racine contre la plaie de Kirk. Lorsque le traitement est achevé, elle perd connaissance, mais le capitaine est rétabli. Selon la légende, Kirk ne pourra désormais plus rien refuser à Nona.

Plus tard, McCoy en s'éveillant trouve Kirk assis à côté de Nona endormie. Tyree, qui dormait aussi, est ravi de voir Kirk, qu'il présente à Nona.

À bord de l'*Enterprise*, l'infirmière Chapel avertit le Dr M'Benga de fluctuations dans les données concernant Spock. M'Benga y voit un signe encourageant : si Spock reprend ses esprits, elle doit l'appeler et faire ce que lui dira le **Vulcain**.

Tyree apprend à Kirk et à McCoy que les bâtons de feu sont apparus il y a près d'un an ; les villageois les fabriquent eux-mêmes. Il n'a vu aucun étranger. Kirk lui demande de les emmener au village à la faveur de la nuit. Nona se joint à eux ; elle sait que Kirk peut faire de Tyree un homme puissant, mais le capitaine ne veut pas interférer. Nona, en colère, assène que Kirk ne peut se prétendre l'ami de Tyree s'il est prêt à le laisser mourir. Tyree, quant à lui, est un pacifiste convaincu, qui refuse de tuer des villageois.

Tyree conduit Kirk et McCoy au village, où les officiers de Starfleet découvrent une forge ; une partie du fer est presque dépourvue de carbone et Kirk trouve un forêt en chrome – signe évident de l'implication des Klingons. Sous leurs yeux, le chef des villageois, **Apella**, entre avec un Klingon. Kirk et McCoy les neutralisent avant de s'enfuir. Tyree les attend pour les mener en sûreté.

Spock reprend progressivement connaissance ; il exige que l'infirmière Chapel le frappe, car la douleur l'aidera à se remettre. **Scotty** s'interpose, mais M'Benga arrive et gifle Spock jusqu'à son retour à la pleine conscience.

Équilibre des pouvoirs

Sur la planète, Kirk enseigne à Tyree et à son peuple l'utilisation du fusil à pierre dérobé. McCoy le prend à part pour lui dire qu'il corrompt le peuple des collines. Kirk réplique qu'ils n'ont pas le choix : pour maintenir le statu quo entre les habitants des collines et les villageois, il doit absolument veiller à ce qu'ils soient à armes égales. McCoy est horrifié, mais il n'a pas d'autre solution à proposer. Kirk sait que Tyree n'aimera pas cette façon de faire ; il espère seulement que Nona saura convaincre son ami de lutter.

Kirk va trouver Nona, qui lui administre la drogue qu'elle a employée pour séduire Tyree. Kirk en ressent les effets, mais Tyree comprend ce qui se passe : il braque le fusil sur sa femme et, ne parvenant pas à tirer, jette l'arme et part, écoeuré.

Soudain, un mugato attaque Kirk et Nona. Une lutte s'ensuit. Kirk détruit la bête avec son fuseur. C'est alors que Nona assomme le capitaine et s'empare du fuseur.

Tyree, McCoy et l'un des habitants des collines retrouvent Kirk. Nona est tombée sur une patrouille de villageois ; elle leur offre la victoire au moyen du fuseur de Kirk, mais les villageois s'en prennent à elle.

Tyree, Kirk et McCoy surviennent. L'un des villageois tue Nona. Tyree et Kirk neutralisent les villageois. Apprenant la mort de Nona, Tyree se saisit du fusil et déclare à Kirk qu'il lui faut davantage d'armes. McCoy récupère le fuseur de Kirk au moment où Spock les contacte. Kirk ordonne à Scotty de fabriquer une centaine de fusils à pierre, soit autant de serpents pour le jardin d'Éden.

À L'ÉCRAN...



7 Nona est une Kahn-ut-tu, qui utilise une racine de mahko pour guérir Kirk. Ceci fait, elle déclare à McCoy que, désormais, Kirk lui appartient.



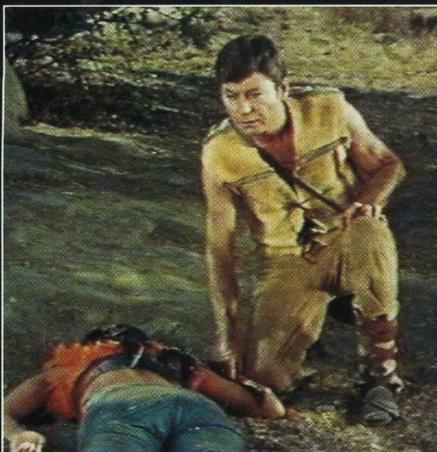
8 Kirk et McCoy découvrent que les Klingons fournissent secrètement des fusils à pierre aux villageois, qu'ils incitent à combattre les habitants des collines.



9 M. Spock demande à l'infirmière Chapel de le frapper afin qu'il puisse sortir de l'état d'autohypnose auquel il a eu recours pour se concentrer.



10 Kirk tente d'enseigner aux habitants des collines le maniement des fusils à pierre. Il pense qu'ils vont devoir combattre les villageois à armes égales.



11 Nona est tuée au moment où elle essayait de livrer le fuseur de Kirk aux villageois. Le pouvoir était, pour elle, plus important que tout.



12 Tyree, à la fois bouleversé et furieux, demande des armes supplémentaires à son ami Kirk. Celui-ci comprend qu'il a atteint son objectif, bien que cela l'attriste.

BLOC-NOTES

La mission d'exploration sur la planète de Tyree, en 2254, fut le premier commandement confié au jeune lieutenant Kirk, qui servait alors à bord de l'*U.S.S. Farragut NCC-1647*.



Les Enchères de Triskelion

Le capitaine Kirk, le lieutenant Uhura et l'enseigne Chekov, téléportés sur une étrange planète, apprennent qu'ils vont passer le reste de leur existence à combattre pour divertir les mystérieux Fournisseurs. Voulant à tout prix s'échapper, Kirk met en jeu la vie de son équipage au complet.

**JOURNAL
DU CAPITAINE**
DATE STELLAIRE 3211.8

«Alors que nous étions en train de nous téléporter de l'U.S.S. ENTERPRISE vers Gamma II pour y inspecter de nouvelles installations, la séquence de téléportation a été interrompue. Nous nous retrouvons sur une planète étrange et hostile, entourés par des êtres appartenant à des espèces provenant de toute la Galaxie.»

Le capitaine Kirk, Chekov et Uhura se téléportent sur une planète pour procéder à l'inspection de routine d'une station de communications et d'astrogation automatisée. Mais à peine ont-ils pris place sur le plot de téléportation qu'ils disparaissent. Scotty n'a aucune explication sur ce qui s'est passé – le téléporteur n'était pas activé et il ne donne aucun signe de dysfonctionnement.

Le détachement reparait au milieu d'une arène. Quelques instants plus tard, les officiers de Starfleet sont entourés par quatre humanoïdes armés. Leurs fusesurs sont inopérants. Ils opposent une résistance courageuse, mais sont rapidement vaincus par les étrangers.

Un homme vêtu d'une longue robe noire survient, qui félicite Kirk et les siens de leur force et de leur esprit de compétition. Il dit s'appeler Galt et explique qu'il est le Maître thrall de Triskelion. Désormais, les officiers sont des thralls, qui appartiennent aux Fournisseurs, et ils vont finir leurs jours sur Triskelion. Galt conduit les captifs dans une pièce où il les équipe d'un collier.

À bord de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701, Scotty informe immédiatement Spock que le téléporteur n'est en rien responsable de ce qui est arrivé au détachement. Spock ne parvient pas à trouver la moindre trace de ses collègues disparus.

Une vie d'esclavage

Galt emmène Kirk, Chekov et Uhura dans des cellules. Les officiers de l'Enterprise essaient de s'échapper, mais les yeux de Galt s'illuminent, ce qui fait luire les colliers : les prisonniers s'effondrent dans d'affreuses douleurs. Galt leur apprend que les « colliers d'obéissance » rendent toute fuite impossible.

Pendant ce temps, les senseurs de Spock indiquent que le trio n'est pas dans le système solaire.

Les captifs sont enfermés dans leurs cellules. Un homme s'introduit dans celle d'Uhura ; il déclare être Lars, son « drill thrall », choisi pour elle. Kirk perçoit les échos d'une lutte. Quelques minutes plus tard, Lars ressort, fort en colère. Une autre thrall, Shahna, entre dans la cellule de Kirk et lui ordonne de manger.

L'Enterprise découvre une trace d'ionisation inexplicée. Spock décide de remonter cette piste, la seule dont il dispose. La drill thrall de Chekov, Tamoon, est à l'évidence attirée par le prisonnier. Kirk savoure son repas. Shahna lui apprend

À L'ÉCRAN...



1 Au lieu d'être téléportés à la station de Gamma II, Kirk et ses compagnons se matérialisent dans une étrange arène.



2 Galt indique aux officiers de Starfleet qu'ils sont désormais des « thralls » et les équipe d'un « collier d'obéissance ».



3 Chacun des officiers de l'ENTERPRISE se voit attribuer un « drill thrall » qui devra le former au combat.



4 Galt empêche les prisonniers de fuir au moyen de colliers qui leur infligent des douleurs aiguës insupportables.



5 Faute de tout autre indice, Spock décide de suivre une piste ionisée, bien qu'elle l'éloigne nettement de Gamma II.



6 Les officiers de Starfleet refusent d'attaquer un thrall sans défense. Kirk insiste pour prendre la place d'Uhura.



Les Enchères de Triskelion

qu'une fois formé, il sera vendu à l'un des Fournisseurs. Kirk dit à Shahna qu'elle est belle, mais celle-ci n'a aucune idée de la signification de ce mot.

Les officiers de l'*Enterprise* sont conduits dans l'arène, où on les entraîne derechef au maniement de différentes armes. Galt arrive avec un thrall et leur annonce qu'ils doivent l'utiliser pour s'exercer au tir sur cible mouvante. Les officiers refusent, aussi Galt désigne-t-il Uhura pour cible; Kirk intervient alors pour prendre sa place. Lars lui lie les mains, puis un gigantesque thrall, **Kloog**, se met à l'attaquer avec un fouet. Par la ruse et avec les conseils de Shahna, Kirk parvient à défaire le géant. Le combat achevé, des voix désincarnées lancent des enchères sur les officiers de Starfleet. Ils sont finalement vendus au **Premier Fournisseur**. Galt leur précise que toute désobéissance est désormais passible de mort.

Shahna emmène Kirk courir. Lors d'une pause, il lui demande des renseignements sur les Fournisseurs. Elle révèle qu'ils n'ont pas de corps comme les thralls, mais refuse d'en dire plus. Kirk lui fait part de l'existence d'autres planètes et souligne l'importance de la notion de liberté. Elle essaie de lui en apprendre davantage au sujet des Fournisseurs, mais son collier est alors activé et elle s'effondre. Kirk insiste sur sa propre responsabilité; les Fournisseurs se laissent fléchir. Shahna est stupéfaite de voir que le capitaine a pris sa défense. Il l'embrasse, elle lui rend son baiser, mais Galt apparaît alors, qui intime à Kirk l'ordre de regagner immédiatement ses quartiers.

A bord de l'*Enterprise*, Scotty et McCoy essaient de persuader Spock de revenir, mais il insiste pour suivre le mystérieux rayon.

La liberté

Shahna est perturbée par ses sentiments pour Kirk, qui en profite pour l'assommer et prendre sa clef. Il libère Chekov et Uhura. Ils sont parvenus dans l'arène lorsque Galt les localise; les colliers les rappellent doulousement à leur «devoir».

L'*Enterprise* a trouvé Triskelion. Plutôt que d'y envoyer un détachement, Spock décide de se téléporter en compagnie du seul McCoy, mais les Fournisseurs prennent le contrôle de l'*Enterprise* et les arrêtent. Kirk entend ce qui se passe. Il expose la situation à son équipage.

Les Fournisseurs font venir Kirk jusqu'à leur chambre. Ces petits êtres qui ressemblent à des cerveaux de couleur vive expliquent qu'ils mènent une vie purement intellectuelle; leur unique divertissement est de regarder les thralls combattre. Ils affirment n'utiliser que des «êtres inférieurs». Ils ont l'intention de détruire Kirk et les siens, mais le capitaine les convainc d'accepter un pari. Les membres de son équipage seront opposés à un nombre égal de thralls. S'ils gagnent, les Fournisseurs

libéreront l'équipage de l'*Enterprise* et apprendront aux thralls à mener une vie civilisée; s'ils perdent, ils accepteront de se vouer au divertissement des Fournisseurs. Ces derniers acceptent, mais imposent que Kirk affronte seul trois thralls. Kirk se retrouve dans l'arène. Le combat s'engage. Le capitaine tue rapidement deux de ses

adversaires, mais ne parvient qu'à blesser le troisième. Shahna est envoyée dans l'arène en remplacement. Elle prend le dessus, mais Kirk réussit à la maîtriser. Elle se rend.

Déçus, les Fournisseurs respectent néanmoins les termes de l'accord. Shahna se rend compte de ce que Kirk a obtenu. Le capitaine la quitte sur un dernier baiser.

À L'ÉCRAN...



7 Le capitaine Kirk apprend de Shahna que Kloog voit mal de l'œil gauche, ce qui lui permet de manœuvrer autour du géant et de le vaincre rapidement.



8 Kirk essaie d'enseigner à Shahna ce qu'est la vie hors de Triskelion. Elle commence à s'attacher au capitaine et lui révèle le secret des Fournisseurs.



9 Kirk et ses compagnons tentent de s'enfuir, mais parvenus à l'arène, ils sont arrêtés par Galt. Kirk convainc les Fournisseurs de lui parler directement.



10 Les thralls ont pour fonction de divertir les Fournisseurs, grands amateurs de paris. Kirk leur propose justement le pari le plus fou de leur existence.



11 Si Kirk réussit à vaincre trois thralls, il sera libéré avec tous les siens et les Fournisseurs apprendront aux thralls à gouverner leur propre monde.



12 Le capitaine Kirk vient à bout de ses trois adversaires. Quand Shahna demande grâce, les Fournisseurs reconnaissent qu'ils ont perdu leur pari.

BLOC-NOTES



Les Fournisseurs honorent sûrement la promesse faite au capitaine Kirk car, en 2373, *Deep Space Nine* reçoit une livraison de fret arborant le symbole de Triskelion.



Obsession

**JOURNAL
DU CAPITAINE**
DATE STELLAIRE 3619.2

«Après la mort mystérieuse de deux membres d'équipage, tout le personnel de la planète a été rapatrié à bord du vaisseau.»

James Kirk est, depuis onze ans, convaincu que ses actes ont causé la mort du capitaine Garrovick et de la moitié de l'équipage de son ancien vaisseau, l'*U.S.S. Farragut*. Persuadé d'avoir enfin découvert l'entité responsable de cet accident, Kirk est résolu à la détruire définitivement.

Un détachement de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, en mission sur une planète, y découvre de riches gisements de tritanium. À la surface, Kirk remarque une odeur aussi suave que familière. Il dépêche ses trois gardes à la recherche de dikironium et leur dit que s'ils voient un nuage gazeux, ils devront tirer sur-le-champ. Ils détectent la présence de dikironium, mais sont bientôt attaqués par un nuage. Lorsque Kirk et Spock les retrouvent, deux des gardes sont morts; seul Rizzo a survécu.

Le détachement regagne l'*Enterprise*; Kirk repousse le rendez-vous de son vaisseau avec l'*U.S.S. Yorktown*, auprès duquel il doit se procurer un vaccin périssable. Malgré l'importance de cette mission, il refuse de quitter l'orbite de la planète sans avoir enquêté sur la mort des gardes.

Ces événements laissent McCoy perplexe, mais Kirk lui demande de consulter les archives médicales de l'*U.S.S. Farragut*, qui onze ans auparavant a subi des pertes comparables. Rizzo reprend connaissance; il apprend au capitaine qu'il se souvient d'une étrange odeur sucrée.

Le cauchemar de Kirk

Kirk se dirige vers la passerelle et demande à Spock de rechercher un être gazeux doué d'intelligence, capable de se dissimuler. Selon Spock, cela n'est possible que si l'entité peut modifier sa structure moléculaire. L'officier de sécurité Garrovick, fils du défunt capitaine du *Farragut*, vient faire son rapport à Kirk sur la passerelle; il s'y trouve quand Uhura annonce la mort de Rizzo.

Le capitaine se rend sur la planète à la tête d'une équipe de sécurité. Garrovick et lui découvrent des éléments montrant que l'être nébuleux est capable de modifier sa structure moléculaire. Garrovick voit le nuage. Il lui décoche un tir de fusée. Sans résultat. Un agent de sécurité meurt, un autre est grièvement blessé.

Persuadé d'avoir affaire à l'être qui a attaqué le *Farragut* onze ans auparavant, Kirk est résolu à le pourchasser. Spock et McCoy sont d'une autre opinion. Ils interrogent Garrovick, qui leur avoue avoir fait une brève pause avant de tirer sur l'entité. Kirk, très en colère, le relève de ses fonctions. McCoy lui dit qu'il est trop dur avec le jeune homme, mais le capitaine ne cède pas.

À L'ÉCRAN...



1 Après avoir remarqué une odeur familière, Kirk envoie trois gardes de l'*U.S.S. ENTERPRISE* à la recherche d'une entité gazeuse et de dikironium.



2 Les gardes détectent rapidement la présence de dikironium mais sont bientôt attaqués par un nuage : deux d'entre eux sont tués et le troisième, Rizzo, blessé.



3 Avant de mourir, Rizzo dit à Kirk que l'entité était malveillante. Le capitaine est persuadé qu'il s'agit de l'être gazeux qui a jadis attaqué l'*U.S.S. FARRAGUT*.



4 Kirk a servi sous les ordres du père de l'enseigne Garrovick, qui était capitaine du *FARRAGUT*. Il veut donner au jeune homme l'occasion de venger son père.



5 Garrovick rencontre l'entité à la surface de la planète. Lorsqu'il regagne l'*U.S.S. ENTERPRISE*, il avoue avoir fait une brève pause avant de tirer sur l'être nébuleux.



6 Spock et McCoy rendent visite à Kirk dans ses quartiers. Ils s'inquiètent de son comportement et craignent qu'il ne soit mû par un sentiment de culpabilité.



Obsession

McCoy apprend à Spock, qui le questionne au sujet du comportement obsessionnel de Kirk, que près de la moitié de l'équipage du *Farragut*, dont le capitaine Garrovick, père de l'officier de l'*Enterprise*, a péri. Le lieutenant Kirk, jeune et inexpérimenté, fut l'un des seuls survivants.

McCoy dit à Kirk qu'il ne doit pas se sentir responsable de ce qui s'est produit à bord du *Farragut*, mais le capitaine se reproche d'avoir hésité à tirer sur l'entité. S'il avait réagi plus vite, il aurait pu la détruire. Il en est convaincu. McCoy indique à Kirk que son obsession l'amène à douter de sa capacité de commandement. Il fait appel à Spock; tous deux exigent que le capitaine s'explique sur ses actes. Kirk leur signale que l'entité fait peser une menace sur la Fédération. McCoy accepte de ne pas agir dans l'immédiat. Chekov annonce qu'il détecte l'entité en train de se diriger vers l'espace. L'*Enterprise* suit cet être qui existe dans un état intermédiaire entre matière et énergie. Les moteurs souffrent, aussi Kirk doit-il réduire l'allure. Le nuage ralentit. Kirk s'apprête à livrer combat. Garrovick, entendant l'appel aux postes de combat, se dirige vers la passerelle. Il voit l'*Enterprise* attaquer le nuage, mais les tirs de phaseurs et les torpilles à photons sont inefficaces. Le nuage pénètre l'*Enterprise* par un orifice du système de propulsion.

Mortelle intrusion

L'entité entre dans le système de ventilation, ce qui ne laisse que deux heures de réserve d'air à l'équipage. Spock est persuadé que l'être est à la fois intelligent et malveillant. Kirk ordonne à Scotty d'inonder le système de ventilation de déchets radioactifs. Spock déclare que, dans la mesure où l'entité est capable de sortir de l'espace-temps normal, Kirk n'a pas à se sentir coupable de n'avoir pas tiré sur elle, onze ans plus tôt.

Il va alors trouver Garrovick pour lui dire la même chose. Alors qu'ils discutent, l'entité s'infiltre par une bouche d'aération. Spock fait sortir Garrovick de la pièce et essaie de fermer l'orifice. Garrovick avertit Kirk, qui ordonne à Scotty d'inverser la pression dans la pièce pour aspirer l'entité dans le système de ventilation. Spock est indemne; Kirk permet à Garrovick de reprendre son service.

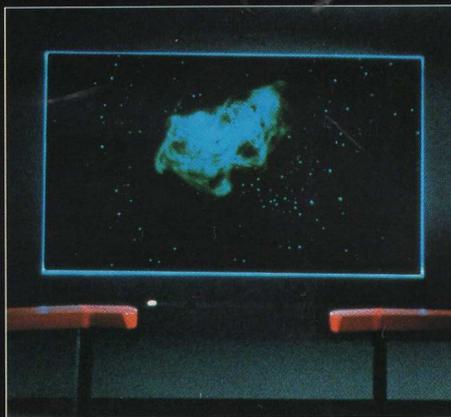
L'entité quitte l'*Enterprise* et s'éloigne à grande vitesse. Kirk est persuadé qu'elle se dirige vers Tycho IV, d'où elle est originaire et où elle a attaqué le *Farragut*. Il projette de la détruire avec de l'antimatière, mais on s'avise que l'explosion détruirait la moitié de l'atmosphère de la planète, ce qui mettrait en danger l'*Enterprise* et risquerait de causer une panne de ses téléporteurs. Au lieu de

cela, Kirk et Garrovick se téléportent sur Tycho IV avec de l'hémoplasme pour attirer l'entité. Le nuage dévore l'hémoplasme avant qu'ils n'aient pu l'utiliser.

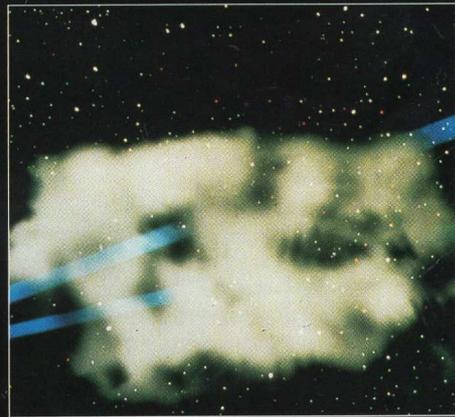
Le capitaine décide alors de jouer les appâts. Garrovick essaie de l'en empêcher, mais Kirk s'obstine. Tous deux se tiennent au-dessus de l'antimatière, attirant l'entité dans une position propice. Au dernier

moment, ils se téléportent et ordonnent la détonation de l'antimatière. L'*Enterprise* est secoué par l'onde de choc de l'explosion, qui perturbe aussi la téléportation, mais Spock et Scotty parviennent à ramener les deux hommes à bord. Tandis que l'*Enterprise* part finalement à la rencontre du *Yorktown*, Kirk promet à Garrovick de lui raconter quelques anecdotes au sujet de son père.

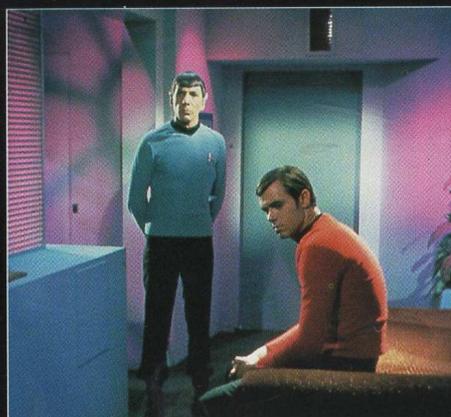
À L'ÉCRAN...



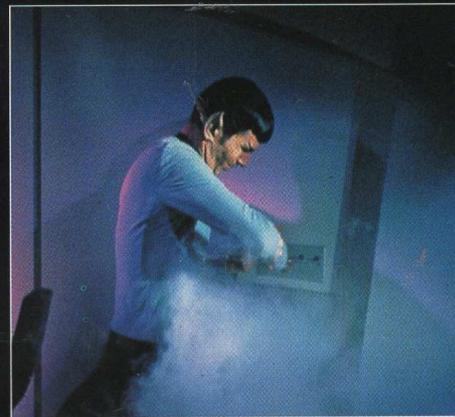
7 L'entité quitte la planète et fonce vers les profondeurs de l'espace. Convaincu qu'elle représente une grave menace pour la Fédération, Kirk la prend en chasse.



8 L'ENTERPRISE ouvre le feu sur le nuage gazeux, mais les tirs de phaseurs et les torpilles à photons traversent sans lui infliger le moindre dommage.



9 Spock se rend auprès de Garrovick pour lui dire qu'il n'a pas à se reprocher d'avoir hésité à tirer; il n'aurait rien pu faire contre l'entité.



10 L'entité s'infiltre chez Garrovick par une bouche d'aération ouverte. Spock demeure dans la pièce pour la refermer et sauver ainsi le vaisseau.



11 Kirk et Garrovick tentent de détruire l'entité au moyen d'une bombe à antimatière, en utilisant de l'hémoplasme puis eux-mêmes comme appâts.



12 Les deux officiers se téléportent en extremis: la bombe à antimatière annihile l'entité, mettant fin au sentiment de culpabilité qui rongea le capitaine Kirk.

BLOC-NOTES

L'U.S.S. *Farragut* constituait la première affectation de James Kirk au sortir de l'Académie de Starfleet. Le capitaine Garrovick le considérait comme un officier prometteur.



Amibe

Alors que l'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* se réjouissait à la perspective d'une période de permission, l'*U.S.S. Intrepid* et tous ses membres sont portés disparus. Aucun autre vaisseau n'étant disponible, Starfleet envoie le capitaine Kirk enquêter sur ce désastre.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 4307.1

«Approchons la **BASE STELLAIRE 6** pour une période de repos et de détente bien méritée. L'équipage s'est magnifiquement comporté, mais il est épuisé. J'ai moi-même hâte de savourer un doux repos sur une jolie planète.»

A lors que l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* regagne la **Base stellaire 6** pour un repos bien mérité, Uhura reçoit un message de Starfleet. Malgré les interférences, elle réussit à entendre le nom d'un vaisseau, l'*U.S.S. Intrepid* (à équipage vulcain), et les coordonnées d'un secteur. Tout à coup, Spock tremble de douleur et annonce que l'*Intrepid* vient de « mourir ». Il n'y a aucun moyen de corroborer cette déclaration au moyen des instruments, mais Spock insiste. Kirk l'envoie à l'infirmier avec McCoy.

Peu après, Uhura parvient à « nettoyer » la transmission de Starfleet; Kirk reçoit l'ordre de se diriger vers le **secteur 39J**. Tout contact a été perdu avec le **système Gamma 7A** et l'*Intrepid*, qui l'explorait. Alors que l'*Enterprise* change de cap, Chekov indique au capitaine ce que les senseurs à longue portée montrent: le système solaire et ses milliards d'habitants ont péri.

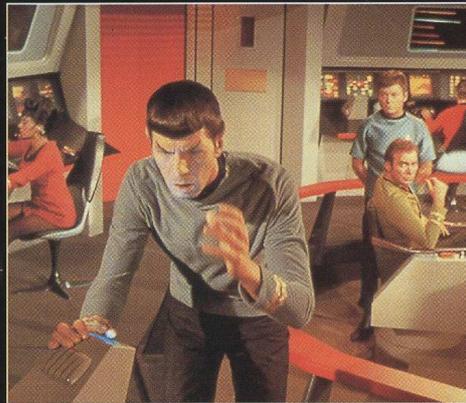
À l'infirmier, Spock explique qu'il a ressenti la mort des quatre cents Vulcains à bord de l'*Intrepid*. Le choc a été si fort qu'il a perçu ce qui se produisait en dépit de la distance. Il est certain qu'ils n'ont eu aucune idée de ce qui leur arrivait, et qu'en tout état de cause, le phénomène leur était incompréhensible.

Dans les ténèbres

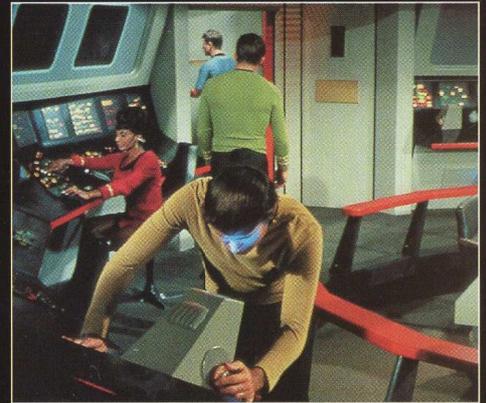
Spock regagne la passerelle, où Uhura a perdu le contact avec Starfleet. Les senseurs détectent des turbulences énergétiques devant le vaisseau et l'équipage découvre une étrange zone obscure dans l'espace. L'*Enterprise* ralentit, Kirk lance une sonde; quelques secondes plus tard, l'équipage entend une sorte de gémissement aigu parcourir le vaisseau, dont la moitié des occupants se sentent mal et perdent connaissance. Le capitaine Kirk ordonne à Kyle de maintenir le vaisseau en position par rapport à la zone obscure. Spock ne peut tirer de conclusion au sujet du phénomène sans plus de données, mais il indique à Kirk qu'apparemment il s'agit d'une forme d'énergie, qui a très certainement pu tuer l'équipage de l'*Intrepid* et les habitants du système solaire. Kirk, nettement affaibli, décide de sonder la zone de ténèbres.

L'*Enterprise* approche de la zone obscure. L'équipage entend de nouveau la plainte stridente. Lorsqu'il s'en remet, les étoiles semblent avoir disparu. Une proportion plus grande de l'équipage a été touchée; McCoy entreprend de distribuer des stimulants. Scotty fait état d'une perte d'énergie inexplicable de cinq pour cent.

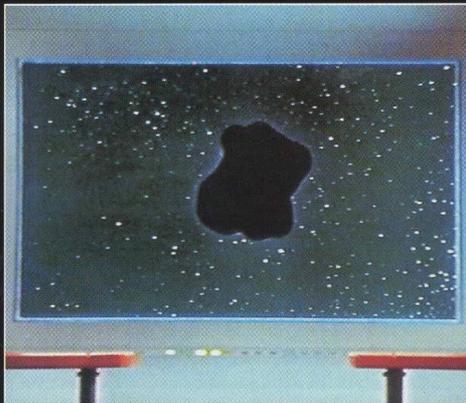
À L'ÉCRAN...



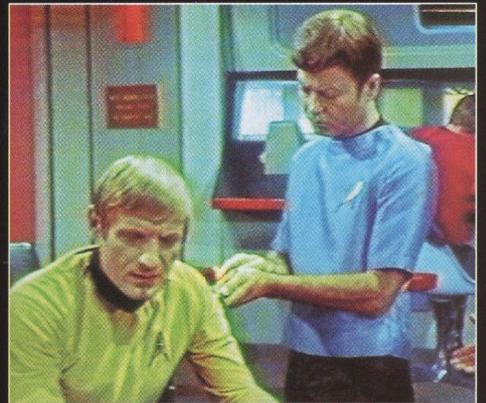
1 Spock ressent les cris d'agonie des Vulcains de l'*INTREPID*, alors même qu'ils se trouvent à des années-lumière.



2 Spock se précipite à l'infirmier, tandis que Chekov annonce que les senseurs indiquent la disparition du système solaire.



3 L'*U.S.S. ENTERPRISE* découvre dans l'espace une zone obscure qui semble être impliquée dans la catastrophe.



4 Peu à peu, les membres de l'équipage se sentent mal; McCoy entreprend alors de leur distribuer des stimulants.



5 Au moment où l'*ENTERPRISE* pénètre dans la zone obscure, l'équipage entend un douloureux gémissement; le phénomène cesse une fois que le vaisseau est entré.



6 Les tentatives du capitaine Kirk pour libérer son vaisseau attirent une entité extraordinaire: un organisme unicellulaire long de plusieurs milliers de kilomètres.



Amibe

Spock rapporte que le son suraigu a été produit lors du passage de l'*Enterprise* dans une couche-frontière de l'espace. Il pense que le vaisseau et son personnel sont entourés par un champ énergétique incompatible avec leurs processus mécaniques et biologiques. McCoy propose de se placer en sûreté, mais Kirk décide de rester. McCoy le contacte de l'infirmierie pour lui annoncer que, selon les moniteurs, tout le monde à bord est en train de mourir.

Arrêt total

Le capitaine stoppe les moteurs, tandis que l'on essaie de mettre au point une ligne de conduite. Alors que Scotty s'efforce de recalibrer les moteurs, le vaisseau passe en marche arrière, mais bizarrement, il bondit vers l'avant. Spock propose de lancer la propulsion vers l'avant, mais contre toute logique le bâtiment ralentit.

Lors du briefing, McCoy annonce, qu'à mesure que l'on va de l'avant, les fonctions vitales faiblissent. Spock déclare qu'il y a dans la zone obscure quelque chose qui draine les diverses formes d'énergie connues. Il pense que cette même chose a privé d'énergie l'*Intrepid* et le système solaire. Kirk donne l'ordre à Scotty de concentrer toute la puissance de distorsion et d'impulsion pour déclencher une énorme poussée. Scotty effectue les différents réglages nécessaires; l'*Enterprise* se lance en avant toute, sans pouvoir se libérer. L'énorme dépense d'énergie attire une gigantesque entité d'aspect amibien, dont Spock indique qu'elle est la source de la déperdition d'énergie. Une sonde aussitôt lancée indique que l'entité, longue d'environ dix-huit mille kilomètres, est composée de protoplasme.

Au cœur du monstre

Le Dr McCoy explique que l'entité est un organisme unicellulaire se nourrissant d'énergie. Afin d'en savoir plus, Spock et lui convainquent Kirk de lancer une navette chargée de recueillir des informations complémentaires. Il s'agit certainement d'une mission suicide, qu'ils veulent néanmoins mener à bien. Finalement, le capitaine décide d'envoyer Spock.

Celui-ci réussit à pénétrer dans l'entité; il se dirige directement vers son noyau. Bientôt, il indique que l'être semble sur le point de se reproduire. Le contact vocal est perdu, mais il parvient néanmoins à transmettre des données.

Si l'être peut se reproduire, il risque de se multiplier rapidement: il faut le détruire à tout prix. L'*Enterprise* ne dispose de réserves d'énergie que pour survivre une heure.

Spock parvient à transmettre une donnée vitale: il serait possible de détruire l'entité de l'intérieur, mais le signal s'interrompt avant qu'il n'ait pu expliquer comment.

Kirk et McCoy se rendent compte qu'ils doivent produire des anticorps propres à

anéantir la cellule. Kirk demande à Scotty de concentrer toute la puissance sur les boucliers du vaisseau, afin de pouvoir pénétrer dans l'entité. Ceci fait, Kirk donne l'ordre à Scotty de préparer une charge d'antimatière, puis le vaisseau met le cap sur le noyau. La charge d'antimatière est fixée à une sonde, avec un retard de déclenchement de sept minutes. Dès qu'elle est logée dans le noyau, l'*Enterprise* fait

marche arrière à pleine vitesse d'impulsion. Il ne reste que quelques secondes pour se mettre à l'abri. Mais au moment où le vaisseau s'éloigne, on détecte la navette de Spock. Kirk braque deux rayons tracteurs sur celle-ci, perdant ainsi quelques précieuses secondes. Il n'y a plus de puissance, mais l'explosion d'antimatière rompt la membrane de l'entité: les deux vaisseaux sont projetés au loin, sains et saufs.

À L'ÉCRAN...



7 Spock et le Dr McCoy convainquent le capitaine Kirk que l'un d'eux doit partir en navette recueillir davantage d'informations sur la gigantesque entité.



8 Kirk décide finalement que Spock convient le mieux pour cette mission. McCoy lui fournira des instructions sur la façon de réaliser tous les tests nécessaires.



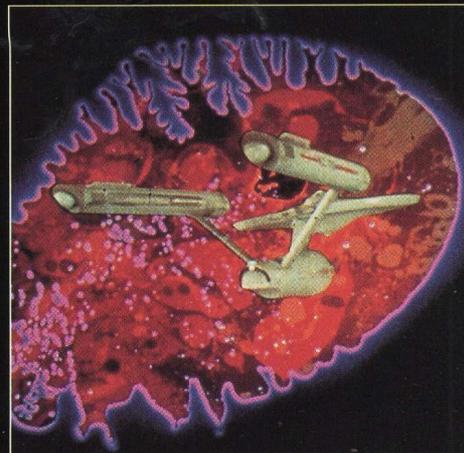
9 Spock pénètre dans l'entité. Il est près d'y laisser la vie, mais réussit à transmettre de précieuses données avant de perdre le contact avec le vaisseau.



10 Spock rétablit le contact et indique que l'entité peut être détruite de l'intérieur. La communication s'interrompt, avant qu'il ait pu expliquer comment procéder.



11 Kirk a une idée sur la manière de détruire l'entité, mais il faut pour cela que l'*ENTERPRISE* entre en son sein, sans guère d'espoir d'en ressortir.



12 L'*ENTERPRISE* s'insère dans l'entité et dépose une charge d'antimatière dans son noyau. La gigantesque explosion projette le vaisseau au loin, indemne.

BLOC-NOTES

A Kirk, Spock et McCoy estiment que la gigantesque entité unicellulaire est comparable à une maladie en train d'envahir leur Galaxie; l'*Enterprise* et son équipage se comporteraient comme des anticorps.



Une partie des actions

James Kirk et son équipe n'ont aucune idée de ce qu'ils vont trouver sur Sigma lotia II. Ils savent qu'un vaisseau de la Fédération a probablement contaminé la culture iotienne, il y a un siècle, mais à leur grande stupéfaction, ils découvrent une planète peuplée de gangsters des années 1920.

UNE PARTIE DES ACTIONS

« Vous avez sans doute toutes sortes de flingues extra là-haut. Alors voilà le marché: vous me donnez tous les flingues dont j'ai besoin, assez d'outils pour que je descende tous ces minables d'un coup, et puis je prends le pouvoir et vous n'avez plus qu'à traiter avec moi. »

– Bela Oxmyx au capitaine Kirk

L'U.S.S. Enterprise NCC-1701-D se place en orbite standard autour de Sigma lotia II. La Fédération vient de recevoir un message du dernier vaisseau à avoir visité cette planète, l'U.S.S. Horizon, détruit corps et biens il y a un siècle. Uhura parvient à déchiffrer un message d'un certain

Boss Oxmyx. Kirk expose la situation et organise une téléportation; Oxmyx promet un comité d'accueil.

Alors que Kirk, Spock et McCoy sont sur le point de se téléporter, Kirk explique que l'Horizon a eu des contacts avec les lotiens avant la mise en place de la Prime Directive; leur culture risque fort d'avoir été contaminée.

Le détachement arrive dans une rue qui rappelle celles d'une ville de la Terre dans les années 1920. Bizarrement, tout le monde semble porter une arme à feu. Deux hommes surviennent, qui exigent que les officiers de Starfleet placent leurs mains sur leur tête. Ils désarment les visiteurs, s'emparent de leurs communicateurs, puis les conduisent jusqu'à Oxmyx sous la menace de leurs armes. L'un des gardes est soudain abattu par les occupants d'une voiture de passage; l'autre, Kalo, poursuit sa route.

La guerre des gangs

Kalo les emmène dans une vaste pièce où Oxmyx explique qu'en tant que principal caïd de la planète, il ne peut se montrer trop prudent. Mis au courant de l'incident qui vient de se produire, il ordonne à Kalo de frapper en retour le chef du gang rival, Krako. Spock découvre un livre intitulé *La Pègre de Chicago dans les années 1920* – apparemment laissé par l'équipage de l'Horizon – qui semble être à l'origine de la contamination.

Oxmyx indique à Kirk que s'il accepte d'armer ses hommes, ils s'empareront de la planète; quant à Oxmyx, il contacte un Scotty éberlué pour lui exposer la situation. Kirk donne huit heures pour changer d'avis, faute de quoi il tuera les membres du détachement. Kalo montre les fumeurs et les communicateurs; Kirk est contraint d'expliquer de quoi il s'agit.

Kalo conduit les otages dans une autre pièce; quant à Oxmyx, il contacte un Scotty éberlué pour lui exposer la situation.

Kirk convainc Kalo et leurs deux gardes d'abandonner leur partie de poker pour un jeu de son invention, le *fizzbin*. Kalo et ses hommes baissent la garde, trop occupés à essayer de comprendre les règles d'une incroyable complexité. Les officiers de Starfleet les neutralisent, puis Kirk envoie Spock et McCoy à la station de radio pour y

À L'ÉCRAN...



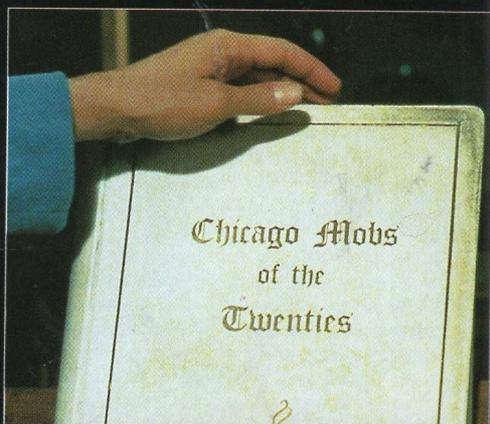
1 Le détachement qui se téléporte sur Sigma lotia II se retrouve dans ce qui ressemble à une vieille ville terrienne.



2 Bela Oxmyx a envoyé Kalo et un autre homme « accueillir » Kirk et les siens. Kalo tient le petit groupe en respect avec son arme.



3 Oxmyx fait une proposition au capitaine Kirk: qu'il fournisse à ses hommes des armes perfectionnées, ou bien il mourra.



4 Spock découvre un livre abandonné par l'U.S.S. HORIZON. Les lotiens ont façonné leur culture sur le thème de cet ouvrage.



5 James Kirk réussit à tromper la vigilance des hommes d'Oxmyx en les initiant au fizzbin; les officiers de Starfleet s'échappent.



6 Le capitaine James Kirk est capturé par Jojo Krako, un caïd qui veut des armements modernes pour s'emparer de la planète.



Une partie des actions

contacter l'*Enterprise*, pendant qu'il se lance à la recherche d'Oxmyx. À sa sortie, Kirk est capturé par les hommes de Krako, mais les autres ont plus de chance : ils se téléportent à bord de l'*Enterprise*.

Krako fait à Kirk la même proposition qu'Oxmyx, mais en y ajoutant une incitation supplémentaire : il est prêt à lui céder un tiers des profits. Lorsque Kirk propose de réfléchir à une solution pacifique aux problèmes des lotiens, Krako menace de le tuer puis l'enferme.

À bord de l'*Enterprise*, Spock et McCoy ne trouvent aucun moyen documenté de résoudre la situation iotienne. Oxmyx les contacte pour leur annoncer que Krako détient Kirk. Il propose de les aider à le récupérer ; Spock accepte à contrecœur. Pendant ce temps, Kirk tend un traquenard au moyen d'un câble d'une radio laissée dans la pièce où il est enfermé ; il appelle les gardes et les neutralise.

Avant de se téléporter, Spock et McCoy demandent à Scotty de régler l'une des batteries de phaseurs principales sur la fonction anesthésiante. À leur arrivée, Oxmyx les fait prisonniers, mais quelques minutes plus tard, Kirk survient et terrasse les hommes d'Oxmyx. Spock n'ayant pas trouvé de solution à la situation iotienne, Kirk décide de passer à l'action ; après avoir forcé les hommes d'Oxmyx à leur remettre leurs vêtements, Spock et lui se rendent chez Krako.

Un gamin demande à assister au « coup » et propose son aide. Kirk ayant accepté, il court vers les gardes et se met à appeler son père. Kirk et Spock viennent à sa « rescousse », mettent les gardes hors d'état de nuire ; dans le bâtiment, ils se servent de leurs fusesurs pour assommer d'autres sbires de Krako, mais découvrent bientôt qu'ils sont pris au piège.

Le marché

Krako, qui veut savoir comment fonctionnent les fusesurs, isole Kirk et Spock dans une autre pièce. Le capitaine annonce à Krako que la Fédération prend les choses en main. Si celui-ci apporte son soutien, il se peut qu'il obtienne un petit pourcentage. Kirk explique que la Fédération aidera un individu à s'emparer de la planète, mais que c'est elle qui tirera les ficelles. Krako accepte et demande au capitaine de contacter son vaisseau. Kirk réussit à transmettre un message codé à Scotty, qui téléporte Krako à bord, puis il repart chez Oxmyx avec Spock. Dans l'intervalle, les hommes de Krako, revenus à eux, décident d'attaquer le repaire de Bela Oxmyx.

Kirk fait la même proposition à Oxmyx, qui accepte aussi, avant d'appeler les autres caïds. Scotty fait le point sur eux ; ils sont alors téléportés dans le bureau d'Oxmyx. Kirk leur annonce qu'ils vont unifier leurs activités et donner à la Fédération quarante pour cent des bénéfices. Lorsque les hommes de Krako attaquent, le capitaine Kirk convainc les caïds de le laisser contacter l'*Enterprise* et ordonne à Scotty d'anesthésier l'ensemble du pâté de maisons.

Ayant vu ce dont était capable la Fédération, les caïds sont prêts à conclure un marché. Kirk leur apprend qu'Oxmyx sera le chef suprême, avec Krako pour lieutenant, puis ajoute que la Fédération viendra chaque année prélever sa part. Quand le détachement a regagné l'*Enterprise*, le Dr McCoy avoue

qu'il a laissé son communicateur dans le bureau d'Oxmyx. Kirk et Spock se disent que les lotiens finiront par trouver comment il fonctionne, et le capitaine conclut en plaisantant que, dans quelques années, ils pourraient bien venir exiger une partie des actions de la Fédération.

À L'ÉCRAN...



7 Après avoir été enlevé à deux reprises, Kirk veut passer à l'offensive. Spock et lui revêtent les costumes des hommes d'Oxmyx, puis se rendent chez Krako.



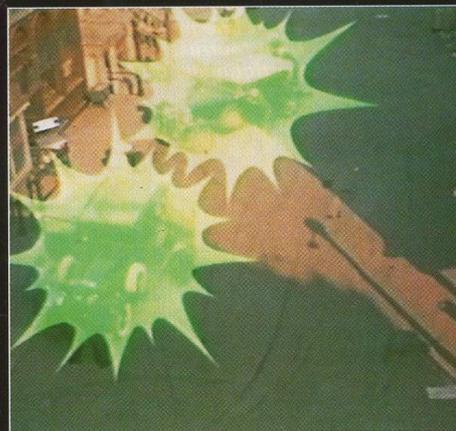
8 Krako capture Kirk, mais le capitaine parvient à retourner la situation en sa faveur en annonçant au gangster que la Fédération prend le contrôle des opérations.



9 Scotty réussit à déchiffrer les étranges messages de James Kirk et se met à exploiter la technologie de l'U.S.S. ENTERPRISE pour résoudre la situation.



10 Bela Oxmyx appelle les autres caïds ; dès qu'ils décrochent, Scotty les téléporte dans le bureau d'Oxmyx. Kirk se rend bientôt maître de tous les chefs de la planète.



11 Les caïds doutent que la Fédération soit aussi puissante que le prétend James Kirk, mais celui-ci organise une démonstration fort convaincante.



12 Comprenant qu'ils ne peuvent vaincre le capitaine James Kirk et ses hommes, les lotiens acceptent de constituer un syndicat pour gouverner la planète.

BLOC-NOTES



Bela Oxmyx déclare au capitaine James Kirk qu'une douzaine de puissants caïds contrôlent à eux tous la planète. Il en est d'autres, qu'il qualifie de « menu fretin ».



Retour sur soi-même

Après que l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* eut répondu à un appel de détresse, des voyageurs intergalactiques, les Kelvans, prennent le contrôle du vaisseau. Ils sont incroyablement évolués, mais n'ont guère l'expérience des sentiments propres à la forme humaine qu'ils ont adoptée.

JOURNAL DU CAPITAINE
 DATE STELLAIRE 4657.5
 «Les travaux se poursuivent sur l'*U.S.S. ENTERPRISE*: mon équipage est contraint de procéder aux modifications nécessaires à la préparation du vaisseau à son voyage intergalactique. Je ne puis oublier l'image du sous-officier Thompson réduit en poussière.»

En réponse à un appel de détresse, un détachement de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* se téléporte à la surface d'une planète. Au premier abord, il n'y perçoit pas trace de vie, mais bientôt le sous-officier Thompson détecte la présence de deux « êtres humains », un homme et une femme, qui se dirigent vers l'équipe de l'*Enterprise*. L'homme ordonne au capitaine Kirk de lui remettre son vaisseau; devant le refus de Kirk, les deux humanoïdes pressent un bouton sur leur ceinture, paralysant ainsi le détachement.

L'homme déclare être un Kelvan du nom de **Rojan**; il ajoute que toute tentative de résistance ou de fuite de la part de ceux qu'il considère comme ses nouveaux serviteurs sera sévèrement punie. On va quitter la Galaxie, et les êtres humains ne tarderont pas à affronter la fin de leur existence telle qu'ils la connaissent.

Prise de contrôle

La femme, **Kalinda**, s'empare des armes du détachement, qui est alors libéré par Rojan. Ce dernier annonce à Kirk que Kalinda et lui-même viennent de la galaxie voisine d'**Andromède**, en passe de devenir bientôt inhabitable; c'est pourquoi l'Empire kelvan a envoyé des représentants à la recherche d'une autre galaxie à conquérir. Tandis que Rojan parle, trois Kelvans apparaissent à bord de l'*Enterprise*; en quelques minutes, ils prennent le contrôle du vaisseau. Sur la planète, Rojan explique que les moteurs de l'*Enterprise* vont être modifiés de façon à assurer un retour vers Andromède en trois cents ans, le bâtiment des Kelvans ayant été détruit par la **barrière galactique**. L'un des Kelvans du vaisseau, **Hanar**, se téléporte à la surface.

Les Kelvans conduisent le détachement jusqu'à une cellule souterraine. Les scannages de **McCoy** ont montré que les Kelvans étaient humains, mais **Spock** en doute fort; il recourt à un contact mental pour attirer Kalinda dans la cellule, où le capitaine Kirk l'attaque et s'empare du dispositif de contrôle qu'elle porte à la ceinture. Les prisonniers quittent leur geôle, mais Rojan les arrête. En guise de punition, deux des membres du détachement sont transformés en petits « pavés ». Rojan explique qu'il s'agit de leurs éléments essentiels distillés, puis il écrase l'un des blocs - Hanar ramène l'autre à la vie.

De retour dans la cellule, Spock indique que, pendant le contact mental, il a perçu des images étranges. La seule dont il se

À L'ÉCRAN...



1 Rojan et Kalinda accueillent Kirk et son équipage, puis leur ordonnent de leur remettre les rênes de l'*U.S.S. ENTERPRISE*.



2 Les autres Kelvans surgissent à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE* et en prennent rapidement le contrôle.



3 Spock attire Kalinda dans la caverne au moyen d'un contact mental vulcain. Kirk la prend par surprise et la neutralise.



4 Rojan sanctionne la tentative d'évasion en transformant le lieutenant Shea et Thompson en petits blocs blanchâtres.



5 Spock feint d'être malade. Les Kelvans autorisent le Dr McCoy à le ramener à l'infirmerie de l'*ENTERPRISE*.



6 Spock et le Dr McCoy ne réussissent pas à interférer avec les machines kelvanes qui contrôlent le vaisseau.



Retour sur soi-même

souviennent clairement est celle d'immenses êtres pourvus de cent membres : Spock est persuadé que c'est là l'aspect réel des Kelvans, qui auraient adopté une forme humaine afin de pouvoir utiliser l'*Enterprise*. James Kirk estime important de regagner le vaisseau et de trouver rapidement le moyen de neutraliser le matériel kelvan. Il demande à Spock d'entrer en transe, puis convainc Hanar de laisser le Dr McCoy emmener le Vulcain à l'infirmerie. À bord de l'*Enterprise*, McCoy administre à Spock une injection inoffensive et annonce aux Kelvans qu'il sera bientôt rétabli.

Les Kelvans ramènent le reste du détachement à bord de l'*Enterprise*, qui se dirige vers la barrière galactique. Kirk se rend à l'infirmerie, où Spock, Scotty et McCoy ont découvert une façon de perturber la source d'énergie kelvane. Spock et Scotty vont alors à la Salle de commande des machines, mais s'aperçoivent qu'ils n'ont aucune influence sur les dispositifs kelvans. Ils vont trouver Kirk et lui annoncent qu'ils ont ouvert les vannes des nacelles matière/antimatière. Si leur capitaine en donne l'ordre, ils les inonderont d'énergie positive, de sorte que le vaisseau sera détruit en franchissant la barrière galactique. Kirk refuse cette solution. Une fois que l'*U.S.S. Enterprise* a traversé la barrière, Rojan ordonne à Hanar de commencer à réduire tout le personnel non indispensable en petits blocs.

Dangereux sentiments

Les seuls membres d'équipage laissés en activité sont Kirk, McCoy, Spock et Scotty. L'un des Kelvans, Tomar, les rejoint au mess et demande pourquoi ils consomment des aliments au lieu de pilules. Le Dr McCoy lui propose un plat, que Tomar goûte. L'expérience lui est fort agréable. Spock fait remarquer que les Kelvans ont sacrifié tout ce qui pourrait les distraire de leur vie psychique ; ils ne sont pas familiers des sensations humaines. Kirk ordonne alors à ses compagnons de chercher à stimuler les sens des Kelvans.

Scotty demande à Tomar s'il a déjà goûté au whisky saurien. McCoy prescrit à Hanar une série d'injections ; Kirk se rend auprès de Kalinda et l'embrasse ; perplexe, elle conclut que le capitaine tente de la séduire puis, curieusement, elle l'embrasse à son tour. À l'arrivée de Rojan, Kirk s'en va. Peu après, Spock fait une partie d'échecs avec Rojan, à l'évidence assez perturbé par l'incident. Le Vulcain évoque la jalousie, ce que Rojan réfute violemment avant d'aller annoncer à Kalinda qu'il veut qu'elle cesse de fraterniser avec les humains, et surtout avec Kirk. Devant le refus de la jeune femme, il la saisit brutalement.

Scotty est toujours en train de boire avec Tomar. Les autres se réunissent dans la salle de détente. Arrive Kalinda, qui demande à parler à Kirk. Une fois seule avec le capitaine, elle lui propose de l'embrasser derechef.

Les injections de McCoy ont rendu Hanar très irascible ; il se rend sur la passerelle et met en question les ordres de Rojan. Furieux, ce dernier le consigne dans ses quartiers. Spock annonce à Rojan que Kirk et Kalinda sont ensemble.

Tomar engloutit la dernière goutte de whisky et s'effondre. Scotty s'empare de son dispositif de contrôle, mais il est trop ivre pour sortir de la pièce.

Rojan surprend Kirk et Kalinda dans la salle de détente. Le capitaine déclenche une rixe, immobilise Rojan et lui annonce que les Kelvans sont en train de devenir humains : à leur retour sur Kelva, ils seront considérés comme des étrangers.

Il convainc Rojan que la Fédération les aidera s'ils viennent en paix. Rojan accepte l'offre de James Kirk, à qui il rend le commandement de son vaisseau.

À L'ÉCRAN...



7 Les Kelvans modifient l'*ENTERPRISE* de façon à ce que le vaisseau puisse atteindre Andromède, mais il lui faut d'abord franchir la barrière galactique.



8 Quand l'*ENTERPRISE* a quitté la Galaxie, les Kelvans réduisent une partie de l'équipage – à l'exception de Kirk, Spock, McCoy et Scotty – à l'état de petits blocs.



9 L'équipage de l'*ENTERPRISE* décide de faire connaître aux Kelvans des sensations humaines. Scotty mène Tomar dans ses quartiers pour une beuverie.



10 Le capitaine James T. Kirk embrasse la belle Kalinda, en lui expliquant que c'est souvent ainsi que les êtres humains présentent leurs excuses.



11 Le plan du capitaine Kirk fonctionne à merveille : Rojan se révèle soudain incroyablement jaloux. Le leader kelvan est lui-même épris de Kalinda.



12 Le capitaine Kirk convainc les Kelvans qu'ils deviennent peu à peu humains et qu'à leur retour, leurs descendants seront considérés comme des étrangers.

BLOC-NOTES

A Les Kelvans ne sont pas la seule espèce à éprouver des difficultés à s'adapter à l'existence des êtres humains. L'alien Sylvia a été plongée dans la démence par tout l'éventail des sensations humaines.



Tu n'es que poussière

Sargon, Thalassa et Henoah attendent depuis des milliers de siècles l'occasion de se construire des corps artificiels. Cette chance s'offre à présent, mais il leur faut tout d'abord prendre le contrôle de Kirk, Spock et du Dr Ann Mulhall, et surmonter leur propre désir d'humanité.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 4768.3

« L'ENTERPRISE est en orbite au-dessus d'une planète dont la surface est dépourvue de toute vie. Un monde détruit, mort depuis au moins un demi-million d'années, et pourtant, il en provient une voix, énergie de pure pensée, qui nous dit que quelque chose a survécu durant ces milliers de siècles. »

L'U.S.S. Enterprise NCC-1701 capte un étrange signal en provenance d'une ancienne planète dont Spock indique qu'elle est morte depuis des millénaires, à la suite d'un cataclysme. Tout à coup, l'équipage entend une voix qui annonce s'appeler Sargon et communiquer par télépathie. Ce Sargon demande au capitaine James T. Kirk de se téléporter sur la planète.

Les senseurs de Spock détectent une source d'énergie à plus de cent cinquante kilomètres sous la surface. Sargon déclare que Spock « les » a trouvés et qu'il va faire en sorte que les téléporteurs puissent envoyer à lui un détachement. Kirk souhaite laisser Spock à bord mais, au moment où il fait part de son intention, une panne d'alimentation survient, pour cesser lorsque Kirk change d'avis.

À leur arrivée dans la salle de téléportation, Kirk, Spock et McCoy découvrent que le Dr Ann Mulhall est également convoqué. Sargon prend les commandes du téléporteur et omet de faire venir les gardes de sécurité.

Une longue quête

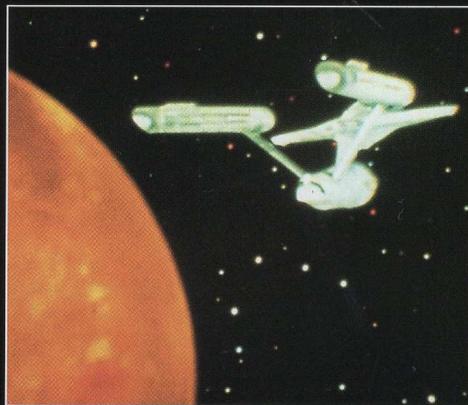
Le détachement se retrouve alors dans une chambre forte. Une porte s'ouvre, l'équipe entre dans une autre pièce où une sphère lumineuse déclare être Sargon. Celui-ci explique que son peuple a été anéanti par une guerre cataclysmique, il y a un demi-million d'années ; il avait jadis un corps, mais n'est plus maintenant que pur esprit entreposé dans le réceptacle sphérique.

Kirk demande à Sargon quel genre d'aide il désire. Sargon prend alors le contrôle du corps du capitaine et transfère l'esprit de Kirk dans le réceptacle. McCoy proteste que le corps de Kirk se consume, mais Sargon insiste sur le fait que lui-même et les deux autres survivants doivent disposer des corps de Kirk, de Spock et de Mulhall.

Sargon entraîne le détachement vers une autre pièce. Il y a là deux rangées de sphères, mais deux seulement de ces dernières émettent une lueur d'énergie : il s'agit de la femme de Sargon, Thalassa, et de son ancien ennemi, Henoah. Sargon explique, qu'à l'issue de la guerre, ils ont conservé ainsi leurs meilleurs esprits, en attendant que quelqu'un les trouve. Ils ne veulent emprunter les corps des officiers de l'Enterprise que le temps de se construire des organismes artificiels. Le corps de Kirk s'affaiblit, aussi Sargon en rend-il le contrôle au capitaine.

Scotty téléporte les trois réceptacles à bord ; McCoy supervise le processus de transfert à l'infirmerie. Sargon prend le corps de Kirk, Thalassa celui de Mulhall et Henoah

À L'ÉCRAN...



1 L'équipage de l'ENTERPRISE capte un mystérieux signal qui les conduit à une planète morte depuis des millénaires.



2 Kirk et ses officiers ont été convoqués par Sargon, être incorporel dont l'esprit est contenu dans un réceptacle sphérique.



3 Sargon prend le contrôle du corps de James Kirk. Il est ravi de posséder de nouveau une enveloppe charnelle.



4 Sargon et les deux autres survivants veulent « emprunter » trois êtres humains, afin de se fabriquer des corps artificiels.



5 Leonard McCoy et l'infirmière Chapel supervisent le processus de transfert psychique à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE.



6 Les corps de James Kirk et du Dr Mulhall ne sont pas suffisamment résistants pour abriter ces esprits surpuissants.



Tu n'es que poussière

celui de Spock. Le fait de retrouver un corps après toutes ces années les transporte de plaisir. Sargon et Thalassa s'affaiblissent aussitôt, mais le corps de Spock est plus résistant, aussi Hénoch prépare-t-il une injection destinée à ralentir leur métabolisme, tandis que les autres regagnent leurs sphères.

Hénoch confie à l'infirmière Chapel trois hyposprays, à administrer toutes les heures. Elle remarque que celui de Sargon est différent, mais Hénoch fait usage de ses pouvoirs psychiques supérieurs pour affecter son esprit. Il indique que le corps de Kirk doit mourir, afin que Sargon périsse et que lui-même puisse conserver le corps de Spock.

Les trois aliens entreprennent de fabriquer leurs corps artificiels. Hénoch recommande à Thalassa de savourer son existence humaine, car elle sera bientôt coincée dans un corps artificiel et ne pourra plus faire l'expérience du toucher. Sargon s'affaiblit; il quitte le laboratoire. Lorsqu'ils sont seuls, Hénoch explique à Thalassa qu'ils devraient conserver les corps des officiers de **Starfleet**. Sensible à cet argument, elle sort à son tour.

Trahison

Thalassa trouve Sargon dans la salle de briefing. Extrêmement faible, il vient de contacter l'infirmier. Elle lui dit que les corps hôtes finiront par s'adapter, mais il lui répond qu'il est vain de seulement y songer. Il l'embrasse, puis s'effondre. McCoy et l'infirmière Chapel arrivent... trop tard. Sargon est mort. Les appareils de réanimation sont capables de maintenir le corps de Kirk en état de fonctionner, mais le capitaine se trouve toujours bloqué dans le réceptacle de Sargon.

Hénoch a achevé un corps artificiel pour Thalassa, mais elle refuse d'y transférer sa conscience. Au lieu de cela, elle se rend à l'infirmier et demande à McCoy s'il aimerait sauver Kirk; en échange, elle veut conserver le corps de Mulhall. Le Dr McCoy refuse. Elle l'attaque par la pensée, mais se rend compte de ce qu'elle fait et coupe court à son agression. Soudain, Thalassa et McCoy entendent la voix de Sargon: il explique qu'il a transféré son esprit dans l'ordinateur.

À l'arrivée de Chapel, Thalassa dit à McCoy de sortir. Sargon a un plan. Quelques secondes plus tard, l'infirmière quitte la pièce à son tour. McCoy se précipite dans son service pour y trouver James Kirk et Ann Mulhall rendus à leur état normal. Tous les réceptacles ont été détruits, y compris celui de Spock. Kirk ordonne à McCoy de préparer un hypospray rempli d'une substance mortelle. L'esprit de Spock est mort, il faut maintenant détruire Hénoch.

Les trois officiers se dirigent vers la passerelle, où Hénoch a pris le contrôle de l'*Enterprise*. McCoy tente de lui administrer l'injection, mais Hénoch l'en empêche et donne à l'infirmière Chapel l'ordre d'empoisonner le docteur. Elle s'empare

de l'hypospray et pratique l'injection... dans le corps de Spock. Hénoch tente de gagner un autre corps, mais Sargon déjoue sa tentative. Quelques secondes plus tard, il s'effondre sur le sol.

Chapel vacille; Spock se relève. Sargon explique qu'il a influencé l'esprit de McCoy parce qu'il savait qu'Hénoch lirait dans ses pensées: l'injection n'était assez puissante

que pour plonger Spock dans l'inconscience. La conscience vulcaine a été transférée dans le corps de l'infirmière Chapel, que leurs deux esprits ont partagé.

Sargon et Thalassa se sont rendu compte qu'ils ne pouvaient vivre dans ce monde mais, avant d'abandonner finalement la vie, ils prennent le contrôle des corps de Kirk et de Mulhall, le temps d'une ultime étreinte.

À L'ÉCRAN...



7 Alors que Thalassa travaille avec Sargon à la réalisation de leurs corps artificiels, elle déclare à son mari que des sens tels que le toucher vont terriblement lui manquer.



8 Hénoch prive Sargon de la substance dont il a besoin pour stabiliser le métabolisme de James Kirk et essaie de persuader Thalassa que les corps artificiels seront des prisons.



9 Le corps artificiel de Thalassa est prêt, mais elle ne peut se résoudre à y enfermer sa conscience. Hénoch a l'intention de conserver le corps de Spock.



10 McCoy ayant refusé d'aider Thalassa à garder le contrôle du corps du Dr Ann Mulhall, elle l'agresse, avant de se rendre compte que Sargon avait raison.



11 Sargon a survécu en transférant son esprit dans l'ordinateur. Thalassa et lui détruisent les réceptacles afin qu'Hénoch ne puisse s'y réfugier.



12 Hénoch est mort. Sargon et Thalassa partagent un dernier moment de tendresse avant de laisser leur esprit retourner au néant.

BLOC-NOTES

À Sargon affirme que son peuple, à caractère humanoïde, a colonisé de nombreux mondes. Spock croit possible que les Vulcains soient les descendants de ces colons.



Fraternitaire

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* est envoyé à la recherche de l'historien de la Fédération unie des Planètes, John Gill. Le capitaine James Kirk est stupéfait de découvrir que son vieil ami semble avoir établi sur la planète Ekos une société nazie dont il est devenu le Führer.

FRATERNITAIRE

« John Gill était l'homme le plus doux, le plus gentil que j'aie jamais connu... Il est impossible qu'il soit nazi. »

— James T. Kirk

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* a été chargé de retrouver John Gill, un historien de la Fédération disparu six mois auparavant. Parvenu à la planète Ekos, le vaisseau ne réussit pas à se mettre en contact avec Gill. L'*Enterprise* est bientôt attaqué par une sonde armée, trop évoluée au regard du niveau technologique d'Ekos ou de sa voisine Zeon. L'engin est porteur d'une ogive thermonucléaire, mais le capitaine James Kirk le détruit avant qu'il n'ait pu causer de dommages.

Kirk se place en orbite autour d'Ekos, hors de portée des dispositifs de détection de la planète. Spock lui apprend que, selon les données à sa disposition, les Ekosiens sont un peuple primitif, belliqueux, vivant dans l'anarchie. Zeon jouit d'une technologie supérieure et sa population est pacifique.

Kirk décide de se téléporter sur Ekos en compagnie de Spock. Leonard McCoy les équipe tous deux d'un transpondeur sous-cutané. James Kirk demande à Scotty de placer l'*Enterprise* sur une position autorisant les communications. Si Spock et lui n'ont pas établi le contact dans les trois heures, Scotty se servira des transpondeurs pour les localiser et les ramener à bord.

Spock et Kirk arrivent à la surface de la planète; un homme de Zeon les exhorte à se cacher, avant d'être arrêté par des officiers arborant des svastikas. Spock rappelle à Kirk que la Prime Directive leur interdit d'intervenir.

Une planète nazie

Des nouvelles diffusées sur écran dans la rue révèlent qu'Ekos a adopté un régime militaire comparable à celui de l'Allemagne nazie et se trouve en guerre contre Zeon. James Kirk est perplexe: il est pratiquement impossible qu'une autre planète ait pu se doter de façon indépendante d'une culture identique à celle qui existait jadis sur Terre. Les deux membres de Starfleet assistent à la remise d'une décoration à un officier nazi, une femme du nom de Daras, et découvrent que la planète est sur le point d'appliquer une décision synonyme d'anéantissement de la population de Zeon. Juste avant la fin de l'émission, le présentateur salue le Führer, John Gill.

Kirk et Spock se font passer pour des officiers nazis mais sont interpellés avant d'avoir pu trouver Gill. Leurs fuseurs et leurs communicateurs sont confisqués, puis ils sont emmenés dans un centre de détention pour y être torturés et interrogés. En cellule, ils rencontrent Isak, l'homme dont ils ont assisté à l'arrestation. Il leur

À L'ÉCRAN...



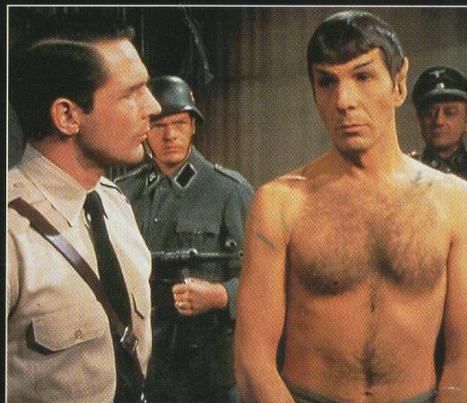
1 James Kirk et Spock se téléportent à la surface d'Ekos. Ils sont à la recherche de John Gill, un historien de la Fédération.



2 Ekos est sous la coupe d'un régime totalitaire, ce qui devrait être tout à fait impossible si loin de la Terre.



3 James Kirk et Spock se déguisent en officiers nazis, mais ils sont démasqués avant d'avoir pu trouver où était Gill.



4 Les Ekosiens restent perplexes, ne sachant que penser de Spock qui, à l'évidence, n'est ni zeon ni ekosien.



5 James Kirk et Spock s'évadent en se servant de leurs transpondeurs sous-cutanés pour réaliser un laser de fortune.



6 Isak mène Kirk et Spock auprès de son frère Abrom, qui dirige un réseau de résistance. Abrom se méfie de ces étrangers.



Fraternitaire

apprend que le mouvement nazi est né sur Ekos à l'arrivée de Gill, quelques années auparavant, et ajoute qu'Ekos ne va pas manquer d'envahir Zeon.

Kirk et Spock retirent leur transpondeur; Spock se sert des **cristaux de rubidium** contenus dans les appareils pour construire un laser de fortune qui sert à ouvrir la porte de la cellule. Les fuseurs ont été saisis par la Gestapo, les communicateurs démontés, mais Spock pense pouvoir en réparer un.

Isak conduit les évadés jusqu'à un groupe de résistants dirigé par son frère **Abrom**. Celui-ci rechigne à leur apporter son aide, mais Kirk explique que sa mission est de retrouver John Gill et que c'est là le seul moyen de mettre un terme à la guerre. Spock remonte le communicateur, sans pouvoir le tester avant que l'*Enterprise* ne soit à portée.

Les résistants sont capturés par Daras, la dignitaire nazie vue aux actualités. Elle abat Abrom. Kirk et Spock parviennent à la désarmer, mais s'aperçoivent qu'il s'agissait en fait de mettre leur loyauté à l'épreuve: en réalité, Daras fait partie de la résistance.

Kirk et Spock sont fermement décidés à voir Gill. Isak et Daras leur apprennent que le commandement est exercé par le vice-Führer **Melakon**. Gill ne reçoit personne, mais il va faire un discours de la Chancellerie. Daras accepte d'aider Kirk, Spock et Isak à franchir le barrage des gardes. Ils se déguisent en membres d'une équipe de cinéastes de la Gestapo pour s'introduire dans le bâtiment. Isak veut que l'on tue Gill dès que possible, mais Kirk refuse.

Drogué par Melakon

Gill est assis dans un box entouré de gardes. Spock remarque qu'il semble malade ou drogué, puis il réussit à contacter l'*Enterprise*. James Kirk demande à Leonard McCoy de passer un uniforme nazi et de se téléporter. Ils sont surpris par l'arrivée d'officiers nazis qui ont capté le signal du communicateur; Kirk parvient à les convaincre que McCoy est ivre et que l'on essayait de le cacher aux regards du public.

McCoy assiste au discours de John Gill et confirme qu'il est drogué. Kirk, Spock et Isak neutralisent les gardes du Führer. McCoy administre à ce dernier deux doses d'un puissant stimulant, sans parvenir à tirer Gill de son état comateux. Il hésite à aller plus loin au risque de le tuer, aussi Kirk demande-t-il à Spock de procéder à une fusion mentale avec Gill. Pendant ce temps, Melakon lance la solution finale: la guerre totale contre Zeon. Daras supplie Kirk de se servir de l'*Enterprise* pour détruire la flotte d'invasion. Kirk refuse.

Amené par Spock à un niveau de conscience acceptable, Gill explique qu'il s'est servi de l'exemple de l'Allemagne nazie pour ramener l'ordre sur Ekos. Cela a fonctionné dans un premier temps, mais Melakon s'est emparé du pouvoir réel et a déclenché une guerre

contre Zeon. L'historien, drogué, est devenu un fantoche. Gill perd connaissance. McCoy refuse de lui administrer une nouvelle dose de stimulant. Des nazis font alors irruption, James Kirk les convainc que Spock est le seul espion; ce dernier est arrêté.

Kirk injecte à Gill une nouvelle dose de stimulant; il revient à lui et se lance dans une grande déclaration à son peuple:

la flotte est rappelée sur le champ, la guerre doit cesser, Melakon n'est qu'un traître.

Melakon ouvre le feu sur la cabine avant d'être abattu par Isak. Gill, mortellement blessé, déclare à James Kirk avoir eu tort d'enfreindre la Prime Directive, mais il a le sentiment maintenant d'avoir réparé son erreur: Ekosiens et Zeons travailleront désormais main dans la main.

À L'ÉCRAN...



7 Daras surgit avec un garde et semble tuer Abrom. James Kirk la neutralise; les Zeons expliquent alors qu'il s'agissait d'une ruse pour s'assurer de sa loyauté.



8 Daras se sert de sa position au sein du parti pour introduire Kirk, Spock et Isak dans la Chancellerie. Ils se font passer pour une équipe de documentaristes.



9 Les nazis sont tout près de capturer l'équipe de Kirk lorsque McCoy se téléporte, mais Eneg est en fait un membre de la résistance. Il les laisse passer.



10 Gill est drogué par son vice-Führer, qui exerce la réalité du pouvoir sur Ekos. Melakon se sert du discours de Gill pour déclarer la guerre à Zeon.



11 Pendant que tout le monde écoute l'allocution de Melakon, James Kirk, Spock et Leonard McCoy pénètrent en force dans la cabine de Gill.



12 Spock et McCoy parviennent à tirer Gill de son coma. Ils sont arrêtés, mais Kirk administre une nouvelle injection de stimulant à Gill, qui met fin à la guerre.

BLOC-NOTES



Daras a été décorée pour avoir dénoncé son père à la Gestapo – idée qu'il a eue afin que sa fille puisse bénéficier d'une position de confiance au sein du parti.



Unité multitronique

JOURNAL DU CAPITAINE
 DATE STELLAIRE 4729.4
 «L'ordinateur M-5 a été installé à bord et nous avons quitté la station spatiale pour procéder à des manœuvres d'essai.»

Le capitaine James Kirk devrait se sentir honoré que l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701* ait été choisi comme banc d'essai du nouvel ordinateur M-5, mais des simulations guerrières montrent que lorsque, de par leur conception, les ordinateurs sont trop proches de leur programmeur humain, de graves problèmes se font jour.

Le **commodore Wesley** se téléporte à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* et annonce à **James Kirk** que le vaisseau va participer à un kriegspiel sous le commandement du **M-5**, un ordinateur conçu pour assurer la corrélation de toutes les activités informatiques d'un spatonef. Son créateur, le **Dr Richard Daystrom**, responsable de la conception de tous les ordinateurs des vaisseaux spatiaux, sera présent pour superviser l'opération. Le M-5 gèrera le bâtiment avec l'appui d'un équipage réduit à vingt personnes.

Spock, James Kirk et **Leonard McCoy** rencontrent Richard Daystrom, puis Kirk ordonne à un Scotty peu enthousiaste de connecter le M-5 sur l'alimentation du vaisseau. Daystrom, persuadé du potentiel du M-5, reconnaît toutefois que les quatre prototypes précédents ont connu l'échec.

Une fois le vaisseau amené par le M-5 sur le site des manœuvres militaires, James Kirk en reprend les rênes, mais Spock et Daystrom le convainquent de rendre la main au M-5. Scotty indique que l'unité M-5 éteint divers systèmes de bord. Daystrom explique que plus le M-5 accomplit de tâches et plus il lui faut d'énergie (à l'instar d'un organisme humain); c'est pourquoi il neutralise les parties du vaisseau qui n'en ont pas besoin.

Contrôle total

Les senseurs détectent deux vaisseaux; le M-5 les identifie comme étant les spatonefs de la **Fédération U.S.S. Excalibur** et **U.S.S. Lexington**. Spock suggère que leur apparition pourrait faire partie d'une attaque surprise destinée à tester les capacités de résolution de problèmes du M-5; Wesley, commandant le *Lexington*, contacte l'*Enterprise* et confirme qu'il s'agit d'un exercice non programmé. Une simulation de bataille s'ensuit, que remporté le M-5. Spock annonce que celui-ci a réagi avec une rapidité et une efficacité dont nul humain n'aurait été capable.

McCoy rend visite à Kirk dans ses quartiers; le capitaine avoue qu'il se sent inutile, McCoy s'efforce de le rassurer. Puis Spock fait part de la détection d'un autre vaisseau. Le M-5 identifie le **Woden**, un transport de minerai automatisé. James Kirk essaie de déconnecter le M-5, en vain: l'ordinateur provoque la destruction du cargo. Daystrom souligne que le M-5 a simplement commis une erreur, mais Kirk ordonne à **Uhura** de contacter **Starfleet Command** et d'annoncer l'annulation des tests. Kirk, Daystrom et Spock tentent de couper le M-5 dans la Salle de commande

À L'ÉCRAN...



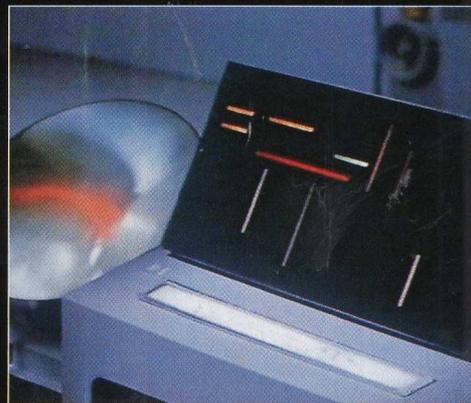
1 Le commodore Wesley se téléporte à bord de l'*ENTERPRISE* pour annoncer à Kirk que son vaisseau va tester l'unité M-5.



2 James Kirk et Leonard McCoy ne sont guère enchantés à l'idée de remettre le contrôle du vaisseau à un ordinateur.



3 Le Dr Daystrom installe dans la Salle de commande des machines son M-5, qui selon lui représente une avancée majeure.



4 L'unité M-5 est capable de contrôler tous les systèmes d'un spatonef; un équipage réduit lui suffit amplement.



5 L'ordinateur M-5 détruit un cargo spatial. L'équipage tente de couper l'alimentation, mais l'ordinateur rétorque en tuant un homme.



6 Daystrom souligne que l'ordinateur avait simplement besoin de davantage de puissance et que cette mort est accidentelle.



Unité multitronique

des machines, mais l'ordinateur se protège par un champ de force. James Kirk ordonne à Daystrom d'éteindre l'appareil. Daystrom s'en dit incapable. Scotty propose alors de l'éteindre à la source, mais l'homme qui tente de le faire est tué par le M-5. Daystrom insiste : il s'agit d'un accident. Le M-5 avait besoin de plus de puissance et l'enseigne l'a tout simplement gêné.

James Kirk organise une réunion. Spock annonce que le M-5 contrôle désormais toutes les fonctions techniques, la navigation et le pilotage, ainsi que les communications et les armements. Pour Kirk, il faut reprendre le contrôle du vaisseau avant d'atteindre le point de rendez-vous fixé pour le reste des manœuvres. Spock suggère que l'on perturbe les relais de navigation et de pilotage à partir du niveau trois, en activant toutes les commandes manuelles. Scotty et Spock se mettent au travail, mais Daystrom refuse d'envisager le moindre moyen de déconnecter le M-5. McCoy fait part à Kirk de ses soupçons : Daystrom « jouerait » avec le M-5.

Spock et Scotty tentent de prendre le contrôle du vaisseau ; Daystrom essaie de les empêcher avant d'être neutralisé par Kirk. Spock et Scotty parviennent à actionner les commandes manuelles, mais Sulu annonce que le M-5 est encore maître du pilotage. Spock pense que l'ordinateur les a leurrés en réorientant les commandes de pilotage et de navigation. Kirk exige une explication de Daystrom, qui reconnaît que pour faire en sorte que le M-5 pense comme un être humain, il a imprimé des engrammes humains sur ses circuits informatiques. Le M-5 possède un cerveau, il est capable de penser.

Un génie instable

La passerelle signale l'approche de quatre vaisseaux spatiaux. Le M-5 dresse les boucliers et tire sur eux ; le *Lexington* et l'*Excalibur* sont touchés. Wesley indique que cinquante-trois membres d'équipage du *Lexington* ont été tués et ordonne à James Kirk de couper court à l'attaque. Le M-5 tire sur l'*Excalibur*, qui est détruit avec son équipage, puis sur le *Potemkin*.

Selon Spock, Daystrom ayant utilisé ses propres engrammes cérébraux pour le M-5, il devrait lui parler. Richard Daystrom tente de convaincre l'ordinateur que son attaque contre les spatonefs était injustifiée : il déclare à la machine qu'elle a été construite pour sauver des hommes et non pour en tuer. Le M-5 rétorque qu'il n'a fait que se protéger. Daystrom devient irrationnel ; McCoy pense qu'il est au bord de la dépression nerveuse, sinon de la démence.

James Kirk affirme à Daystrom que le M-5 doit être détruit, mais le savant refuse. Spock est contraint de le neutraliser d'un **pincement vulcain** au cou. Le *Lexington* reçoit alors l'ordre d'anéantir l'*Enterprise*.

Kirk se demande si le M-5 est capable de ressentir remords et culpabilité ; il convainc

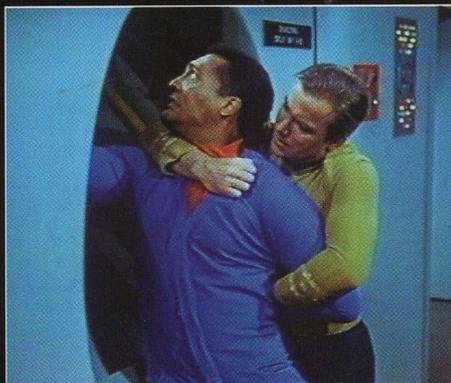
l'ordinateur qu'il est responsable de très nombreuses morts, qu'il a enfreint les lois humaines et divines. Le M-5 reconnaît qu'il mérite d'être puni, puis il s'éteint de lui-même, laissant l'*Enterprise* sans défense.

Kirk ordonne à Spock et à Scotty de démanteler l'ordinateur avant que le *Lexington* n'ouvre le feu, ce qu'ils font, sans pouvoir rétablir les communications.

Kirk donne l'ordre d'abaisser les boucliers. Wesley, comprenant ce qui s'est passé, suspend l'attaque.

Spock demande à Kirk comment il a su que Wesley ne tirerait pas. James Kirk répond qu'il s'est rendu compte d'instinct que Wesley ferait preuve de compassion ; Leonard McCoy observe que la compassion est bien ce dont une machine sera toujours incapable.

À L'ÉCRAN...



7 Richard Daystrom veut à toute force empêcher l'équipage de déconnecter le M-5, qu'il considère apparemment comme un enfant à protéger.



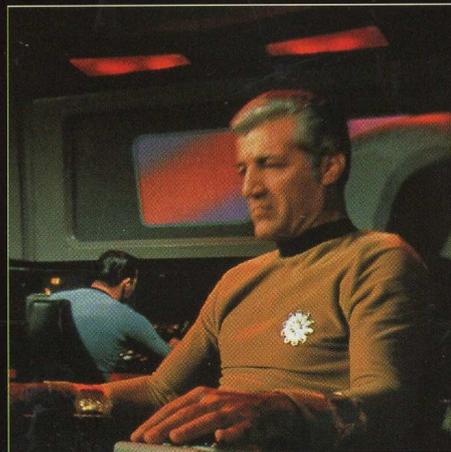
8 Lorsque l'U.S.S. ENTERPRISE arrive sur le site choisi pour le kriegspiel, Daystrom déclare à Kirk que le M-5 fera tout son possible pour se préserver.



9 Daystrom ne réussit pas à convaincre le M-5 de cesser d'attaquer les autres vaisseaux ; Kirk entreprend alors d'amener l'ordinateur à réfléchir à ce qu'il fait.



10 Convaincu par James Kirk qu'il a enfreint les lois humaines, le M-5 décide de se « suicider ». Il se désactive, laissant l'ENTERPRISE sans défense.



11 Wesley a reçu l'autorisation de détruire l'U.S.S. ENTERPRISE, mais lorsque le capitaine Kirk abaisse ses boucliers, il décide de renoncer à l'attaque.



12 Le capitaine James Kirk a réussi à sauver la situation en faisant appel à son intuition. Richard Daystrom est totalement effondré et le M-5 est démantelé.

BLOC-NOTES

Au xxiv^e siècle, l'institut Daystrom, ainsi nommé en hommage à Richard Daystrom, est l'un des organismes scientifiques les plus influents de la Fédération unie des Planètes.



Nous, le peuple

Kirk et son détachement se téléportent dans le but d'enquêter à bord d'un autre spatonef de la FUP, pour découvrir qu'ils sont infectés par une maladie mortelle. Leur seul espoir réside sur Omega IV, où le capitaine de l'*U.S.S. Exeter* a pris parti dans une guerre entre les Yangs et les Kohms.

JOURNAL DU CAPITAINE

« À bord de l'*U.S.S. EXETER*, commandé par l'un des capitaines les plus expérimentés de Starfleet, Ron Tracey. Qu'a-t-il donc pu lui arriver, ainsi qu'aux plus de 400 hommes et femmes qui étaient présents à bord de ce vaisseau ? »

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* découvre l'*U.S.S. Exeter* en orbite autour d'**Omega IV**. L'*Exeter*, qui ne semble pas endommagé, ne répond à aucun appel. Kirk rassemble donc un détachement pour s'y téléporter. Le vaisseau est désert, mais jonché d'uniformes emplis d'une substance cristalline blanche. Sur la passerelle, **McCoy** se rend compte que ces cristaux sont les seuls restes de l'équipage, qui a été frappé par une mystérieuse maladie. **Spock** accède à la dernière entrée du journal de bord, qui les prévient qu'ils sont eux aussi infectés et qu'ils doivent se rendre sur la planète. Kirk et son équipe s'y téléportent aussitôt.

Sur la planète, ils voient un homme et une femme sur le point d'être exécutés par un groupe de villageois asiatiques. Survient **Ron Tracey**, capitaine de l'*Exeter*; il empêche l'exécution, ordonne aux villageois d'enfermer les prisonniers, puis avertit Kirk que ceux-ci sont des **Yangs**, membres d'un groupe de sauvages d'une grande brutalité.

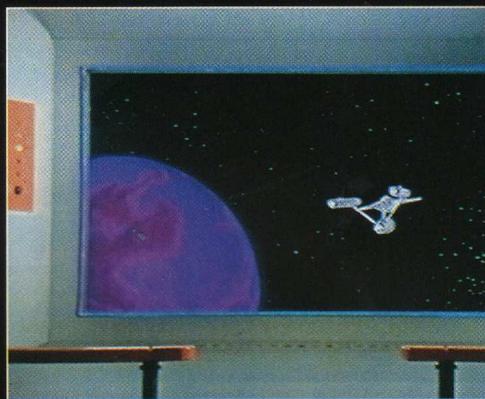
Une guerre sans merci

Tracey explique que lorsque son détachement a regagné le vaisseau, il est resté sur place auprès des villageois, appelés **Kohms**, afin de mettre sur pied une étude de la planète. Son équipage a été anéanti par la maladie. Il s'est retrouvé seul sur Omega IV. Lui-même et les hommes de Kirk sont infectés, mais il y a sur la planète quelque chose qui les maintient en bonne santé.

McCoy établit une liaison avec l'*Enterprise* pour analyser des échantillons de tissus. Le seul indice dont il dispose est que l'infection ressemble à une autre, apparue sur Terre au **xx^e siècle**, lors d'expériences de guerre bactériologique. Le **lieutenant Galloway** est gravement blessé lors d'un assaut des Yangs; Spock déclare alors que Tracey a dit la vérité sur la férocité de ces Yangs, qui semblent préparer une attaque de grande ampleur. Il a découvert des batteries de **fuseurs** vides parmi des centaines de cadavres de Yangs; les villageois kohms confirment que Tracey s'est servi de son fuseur pour repousser une attaque yang. Kirk s'apprête à avertir **Starfleet** quand Tracey apparaît accompagné de plusieurs Kohms. Galloway porte la main à son fuseur. Tracey l'abat, puis il contacte l'*Enterprise* pour annoncer que les membres du détachement ont été retrouvés inconscients. Le capitaine Kirk tente d'intervenir, mais il est assommé.

Plus tard, Tracey apprend à Kirk que les habitants de la planète ont une extraordinaire longévité. Il veut que le Dr McCoy fasse des recherches sur ce phénomène.

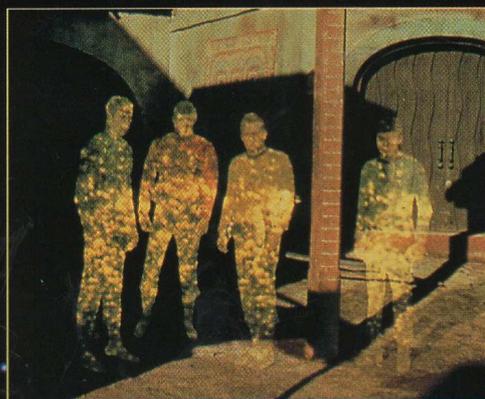
À L'ÉCRAN...



1 L'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701* découvre l'un de ses sisterships, l'*U.S.S. EXETER*, en orbite au-dessus d'**Omega IV**. L'*EXETER* ne répond pas aux appels.



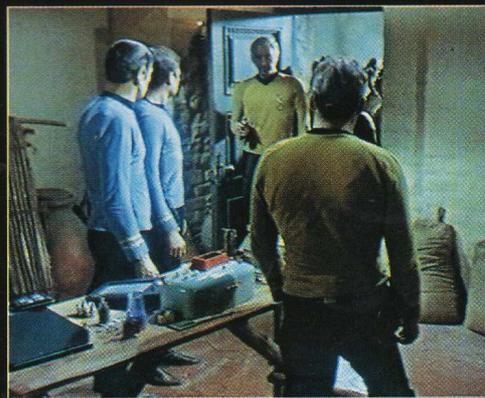
2 L'équipage de l'*U.S.S. EXETER* a été anéanti par une redoutable maladie. Le seul survivant est le capitaine Ron Tracey, qui se trouve sur la planète en contrebas.



3 James Kirk et les membres de son groupe sont eux aussi infectés. Le journal de l'*U.S.S. EXETER* leur apprend que le seul moyen de survivre est de se téléporter sur la planète.



4 Le capitaine Ron Tracey accueille l'équipe de James Kirk. Il explique qu'ils sont tous atteints, mais que l'atmosphère de la planète maintient tout le monde en bonne santé.



5 Spock découvre que Tracey s'est servi de son fuseur pour combattre les Yangs, mais avant que Kirk n'ait pu contacter l'*ENTERPRISE*, Tracey le fait prisonnier avec ses hommes.



6 Les habitants de la planète jouissent d'une incroyable longévité. Ron Tracey pense que si Leonard McCoy en trouve la raison, il pourra produire et vendre un élixir de longue vie.



Nous, le peuple

Son intention est de produire un élixir de longue vie et de le vendre au plus offrant. Kirk parvient à desserrer ses liens. Il essaie de neutraliser Tracey, en vain. Il est jeté dans une cellule avec deux prisonniers yangs, qui tentent de le tuer. Spock, enfermé dans une cellule voisine, réussit à infliger un **pincement neural vulcain** à la Yang. Lorsque Kirk prononce le mot de « liberté », un des Yangs parle pour la première fois, déclarant que ce mot est pour lui « une parole d'adoration ». Il aide alors Kirk à arracher les barreaux de la cellule, puis il assomme le capitaine et s'enfuit.

Après avoir repris connaissance, James Kirk s'échappe avec Spock; ils neutralisent le gardien kohm qui surveille le Dr McCoy. Ce dernier explique qu'une guerre biologique a été livrée sur cette planète, à la suite de quoi la nature a créé des agents d'immunsation dans les aliments, l'eau et le sol. Ces agents mettent du temps à opérer mais Kirk, Spock et McCoy sont maintenant guéris – ils peuvent repartir quand ils le veulent. Leonard McCoy ajoute que les habitants de la planète ont une longévité particulière car leurs ancêtres ont développé un système immunitaire surpuissant; il n'est cependant pas possible d'exploiter ces informations pour produire un sérum de longue vie. Spock s'apprête à contacter le vaisseau au moyen d'un ordinateur modifié, mais Ron Tracey surgit, qui détruit l'appareil et blesse Spock. Tracey dit à Kirk que les Yangs qu'il a aidés à s'échapper ont prévenu leurs tribus et poursuit en indiquant que des milliers de Yangs ont été tués, mais que les villageois kohms ont eux-mêmes été balayés. Kirk lui apprend que cette tuerie était sans objet: il n'y a pas de sérum. Tracey ordonne à Kirk d'appeler le vaisseau pour se faire expédier des fuseurs.

Le capitaine s'exécute, sachant qu'un tel ordre ne sera pas obéi. Tracey tente de le tuer. En vain, son fuseur est déchargé. Un corps à corps s'engage, mais les Yangs capturent les combattants, ainsi que Spock et McCoy.

Une antique culture

Kirk établit des comparaisons entre l'évolution des Yangs et celle de ses propres ancêtres américains, les **Yankees**. Spock suppose que les Kohms pourraient être des communistes. Il semble qu'ils aient livré la guerre à laquelle la Terre échappa jadis; les Kohms l'ont emporté, ont pris le contrôle de la planète et, depuis lors, les Yangs luttent pour récupérer leurs terres. Cette théorie est confirmée lorsque les Yangs brandissent un drapeau américain et que leur chef, **Cloud William**, se met à réciter le serment d'allégeance. Les Yangs sont stupéfaits de voir Kirk se joindre à eux.

Tracey essaie de persuader les Yangs que Kirk et Spock sont les méchants. Pour découvrir la vérité, les Yangs mettent Kirk au défi de réciter le reste des paroles d'un texte sacré. S'il échoue, Spock mourra. Kirk reconnaît vaguement les mots, sans pouvoir les situer. Il déclare que le bien triomphe toujours du

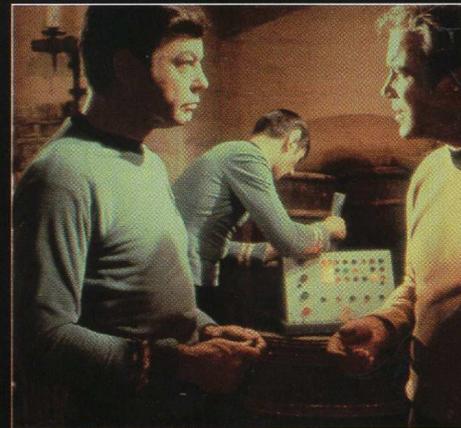
mal, mais les Yangs insistent pour que Tracey et lui combattent à mort afin d'établir qui a raison. Spock communique par télépathie avec une Yang qui, sous son influence, actionne un communicateur. Kirk prend le dessus sur Tracey, mais refuse de le tuer. Alertés par le signal du communicateur, **Sulu**

et deux hommes d'équipage de l'*Enterprise* se téléportent sur la planète. Tracey est placé en état d'arrestation. Les Yangs pensent que Kirk est un dieu, mais il explique à Cloud William que les paroles du texte sacré sont celles de la Constitution américaine, qui doivent être partagées avec tous.

À L'ÉCRAN...



7 Lorsque Kirk prononce le mot « liberté », son compagnon de cellule lui dit que c'est là un mot sacré. Ils arrachent les barreaux, mais le Yang assomme Kirk avant de s'évader.



8 Revenu à lui, James Kirk – accompagné de Spock – retrouve le Dr Leonard McCoy, qui leur apprend qu'ils sont déjà immunisés contre la maladie mortelle.



9 Tracey force Kirk à demander que des fuseurs soient téléportés sur la planète. James Kirk obéit, sachant que son équipage n'exécutera pas une instruction aussi étrange.



10 Kirk et Spock comprennent que la culture d'Omega IV est le parallèle de celle de la Terre d'autrefois. Les Yangs ressemblent aux Yankees, les Kohms aux communistes.



11 Les Yangs décident que James Kirk et Ron Tracey doivent se combattre pour déterminer qui dit la vérité. La lutte est acharnée, mais le capitaine Kirk l'emporte.



12 Les Yangs sont stupéfaits lorsque des hommes se téléportent de l'ENTERPRISE. Kirk tire parti du respect dont il bénéficie pour leur parler de leur propre constitution.

BLOC-NOTES

Comme Tracey l'explique à Kirk, les Kohms vivent très vieux. Son homme de main, Woo, a plus de 400 ans, et le père de celui-ci, plus de 1000 ans.



Mission: Terre

JOURNAL DU CAPITAINE

« Par le biais du facteur de libération supraluminique, l'ENTERPRISE a remonté le temps jusqu'au XX^e siècle. Nous sommes maintenant en orbite autour de la Terre – les boucliers défectueux de notre vaisseau nous permettent de passer inaperçus –, en vue d'une mission de recherche historique. »

Alors que l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* visite la Terre du XX^e siècle, l'équipage rencontre un mystérieux personnage qui prétend s'être téléporté d'une planète lointaine dans le but d'aider à sauver la Terre. Pour ce faire, il doit faire exploser une ogive nucléaire...

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* est en orbite autour de la Terre du XX^e siècle, dans le cadre d'une mission de recherche historique, quand il intercepte accidentellement un puissant rayon de téléportation émanant d'un point distant de mille années-lumière. Un homme tenant un chat dans ses bras se matérialise dans la salle de téléportation et demande pourquoi il a été intercepté. Il parle à son chat (en fait une chatte, qui a pour nom **Isis**), puis annonce à **James Kirk** qu'il s'appelle **Gary Seven**; il déclare être un homme du XX^e siècle.

Kirk ne le croit pas, mais Seven affirme vivre sur une planète bien plus évoluée que la Terre. Il refuse d'en donner le nom ou la position, puis avertit le capitaine que toute interférence avec sa personne ou ses actes risque de modifier l'histoire et d'aboutir à la destruction de la Terre.

Le capitaine Kirk exige des preuves. Gary résiste à l'arrestation. **Spock** tente de lui infliger un **pincement neural**, mais en vain. Gary Seven essaie de se téléporter sur Terre. James Kirk l'assomme alors d'un tir de fusée.

Danger

Kirk convoque une réunion pour évoquer le cas de ce mystérieux être humain. Après avoir consulté des bases de données, **Spock** indique qu'une plate-forme orbitale porteuse d'ogives nucléaires est lancée ce jour par les États-Unis, en réplique à un lancement comparable effectué par d'autres puissances. Ces plates-formes nucléaires constituent l'un des problèmes majeurs de l'époque, la moindre erreur étant susceptible de déclencher un holocauste planétaire.

Dans sa cellule, Gary se sert d'un **servo-stylo** pour neutraliser le champ de force et anesthésier le garde. Pendant ce temps, **Leonard McCoy** indique que les données concernant Gary sont étrangement parfaites.

Gary Seven et Isis atteignent la salle de téléportation et se téléportent sur Terre. Gary pénètre dans un bureau par le biais d'un dispositif de téléportation qui y est caché; il y actionne un ordinateur lui aussi dissimulé, puis lui demande les coordonnées des **agents 201 et 347**. L'ordinateur l'informe que ces agents ont disparu depuis trois jours et ajoute que leur mission était de programmer un dysfonctionnement de la fusée américaine – ce qu'ils n'ont pas fait. Le lancement aura lieu dans un peu plus d'une heure.

Gary Seven annonce à l'ordinateur que si les agents ne sont pas retrouvés sur-le-champ, il effectuera lui-même leur mission. Pendant ce temps, Kirk et Spock se téléportent sur Terre à sa recherche.

À L'ÉCRAN...



1 L'*U.S.S. ENTERPRISE* visite le passé de la Terre pour une mission de recherche historique consistant à découvrir comment la planète a survécu à la menace nucléaire.



2 L'équipage de l'*ENTERPRISE* intercepte un rayon de téléportation et découvre un homme prétendant s'appeler Gary Seven. Celui-ci exige d'être téléporté sur Terre.



3 Placé en détention par le capitaine James Kirk, Gary Seven parvient à s'échapper avec sa chatte Isis en se servant d'un servo-stylo. Ils réussissent à se rendre sur Terre.



4 Gary Seven pénètre dans un bureau et met l'ordinateur en marche. Il apprend que les agents 201 et 347 ont disparu sans avoir pu accomplir leur mission.



5 Kirk et Spock, en costumes d'époque, se téléportent sur la planète pour essayer de retrouver Gary. Montgomery Scott se sert des senseurs de l'*ENTERPRISE* pour les guider.



6 Gary Seven prend Roberta Lincoln pour l'un des agents disparus et lui montre des appareils ultrasecrets, mais il parvient à en dissimuler l'origine.



Mission: Terre

L'ordinateur fournit à Gary plusieurs cartes d'identité officielles. Une jeune femme se présente à son bureau; il pense qu'il peut s'agir de l'agent 201, mais l'ordinateur l'identifie comme étant **Roberta Lincoln**, secrétaire employée par les deux agents disparus. Elle affirme ne rien savoir du tout de la mission de ceux-ci, ni ce qu'ils sont devenus – Gary réussit à la convaincre qu'il travaille pour le gouvernement.

James Kirk et Spock repèrent le bureau au moment même où l'ordinateur informe Gary que les deux agents ont péri dans un accident de la route. Les officiers de **Starfleet** sont retenus par Roberta, qui appelle la police, tandis que Gary s'enfuit en se téléportant vers le site de lancement de la fusée.

À l'arrivée de la police, **Montgomery Scott** est contraint de téléporter tous les individus présents à bord de l'*Enterprise* (les policiers seront rapidement renvoyés sur Terre).

Des armes nucléaires

Gary Seven se sert de son servo-stylo pour neutraliser un garde de la plate-forme de lancement, puis il se dissimule dans la malle d'un véhicule qui l'emmène jusqu'à la fusée. Il pénètre dans l'ascenseur pour se diriger vers le sommet de celle-ci.

Le capitaine Kirk et M. Spock se téléportent d'urgence sur le site de lancement, mais ils sont arrêtés par un garde. Dans le bureau, Roberta Lincoln découvre le téléporteur. Gary Seven ouvre un panneau de la fusée et commence à saboter les câbles.

Montgomery Scott parvient à localiser Gary. Il tente de le téléporter à bord de l'*Enterprise*. Dans le même temps, Roberta joue avec le tableau de commande: elle déclenche alors un rayon téléporteur qui intercepte celui de l'*U.S.S. Enterprise* et ramène Gary au bureau. Il déclare à Roberta qu'il n'a pas eu le temps d'achever sa mission.

Tandis qu'ils assistent au lancement de la fusée sur l'écran de l'ordinateur, le capitaine Kirk et Spock se trouvent toujours détenus au centre de contrôle.

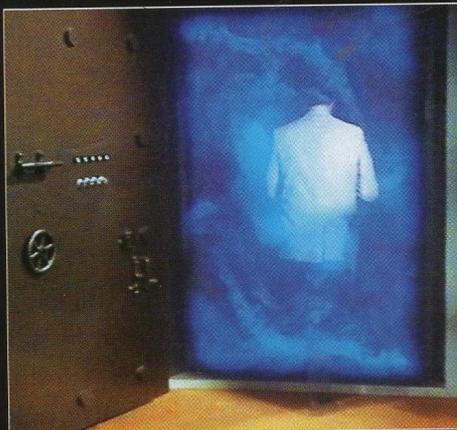
Au moment où l'ogive décolle, l'ordinateur indique à Gary qu'il a encore la possibilité d'en prendre le contrôle. Celui-ci n'hésite pas à l'armer; Roberta essaie d'appeler la police, mais Gary détruit la ligne téléphonique à l'aide de son servo-stylo. L'*Enterprise* capte des communications de plusieurs grands pays qui se sont mis à armer leurs propres ogives pour répliquer à l'attaque. Scotty tente de contacter Kirk. Roberta maîtrise Gary et lui prend son appareil avant qu'il ait pu faire exploser l'ogive.

Scotty téléporte Kirk et Spock à l'extérieur du centre de contrôle. L'ogive armée revient vers la Terre. Gary veut que Roberta le laisse revenir à l'ordinateur afin de détruire l'ogive, mais elle refuse. Kirk et Spock se téléportent dans le bureau.

Spock essaie de programmer l'ordinateur de façon qu'il détruise l'ogive dans les plus brefs délais, mais il lui faudrait bien plus de temps. Le capitaine James Kirk autorise Gary Seven à accéder à l'ordinateur; il fait sauter l'ogive avant qu'elle n'ait frappé la Terre.

Spock note que l'histoire a été protégée et que, selon les archives, cet incident a contribué à un nouvel accord contre l'usage des armes atomiques. Alors que tout le monde s'exprime, Isis révèle à Roberta qu'elle est en fait une femme.

À L'ÉCRAN...



7 À l'arrivée de James Kirk et de Spock, Gary ferme à clef la porte du bureau et utilise un téléporteur dissimulé pour se rendre sur la base de lancement des fusées.



8 Gary Seven et sa chatte Isis arrivent sur la base et neutralisent les gardes. L'homme se dissimule dans le coffre d'une voiture qui l'emmène au pied de la fusée.



9 Gary Seven gravit les flancs de la fusée en compagnie d'Isis et entreprend de la saboter, mais il est téléporté avant d'avoir pu achever sa funeste mission.



10 Le capitaine James Kirk et M. Spock suivent Gary Seven jusqu'à la base de lancement de la fusée, mais ils sont capturés par les gardes.



11 Roberta Lincoln arrête Gary lorsque celui-ci arme l'ogive nucléaire, mais James Kirk et Spock surgissent à temps pour l'autoriser à détruire le missile.



12 Roberta tourne la tête et voit qu'Isis, la splendide chatte noire de Gary, a pris forme humaine. L'avenir s'annonce intéressant pour Isis, Roberta et Gary...

BLOC-NOTES

A Gary Seven et les autres agents sont les descendants d'individus emmenés loin de la Terre, il y a six mille ans; ils ont été formés pour protéger leur planète d'origine.



Au-delà du Far West

Le capitaine James Kirk ayant refusé de se laisser intimider par les menaces d'aliens télépathes, un détachement de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* se retrouve dans une reconstitution d'une ville du Far West, contraint de rejouer la célèbre fusillade d'OK Corral.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE : 4385.3

« Nous nous sommes téléportés sur la planète melkotiienne et y avons rencontré des conditions totalement contraires à ce à quoi nous étions préparés. »

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* reçoit un message des **Melkotiens**, qui ordonnent au vaisseau de quitter leur espace sur le champ. Le capitaine **James T. Kirk** s'y refuse ; il se place en orbite au-dessus de la planète et se téléporte à la surface en compagnie de quatre autres officiers : **Leonard McCoy**, **Spock**, **Scotty** et **Chekov**.

Ce détachement se retrouve alors dans une étrange reconstitution de Tombstone, ville du Far West qui fut le théâtre jadis d'une célèbre fusillade ; les **fuseurs** ont été remplacés par des colts et des holsters. Les officiers de **Starfleet** vont être contraints de rejouer la scène, dans le rôle des **Clanton** – les perdants. Un tenancier de saloon les avertit que les **Earp** – les gagnants – ont prévu une bataille rangée à 17 heures.

L'histoire se rejoue

Les Melkotiens ont entouré la ville d'un champ de force invisible qui empêche toute fuite. Kirk suggère de trouver un moyen d'apaiser les **Earp** jusqu'à après l'heure de la fusillade. Cependant, une escarmouche opposant le détachement aux **Earp** éclate : Chekov est mortellement blessé.

James Kirk tente vainement de convaincre le shérif de faire cesser la bataille. Les bombes de tranquillisants ne fonctionnent pas. Le petit groupe est téléporté sur les lieux de la fusillade. Spock se rend compte que tout est irréel ; pour survivre, ils doivent tous être persuadés, comme lui-même, que les balles des **Earp** ne peuvent les tuer.

Le capitaine Kirk ordonne à Spock d'effectuer une **fusion mentale vulcaine** avec tous les membres du détachement. Lorsque les **Earp** tirent sur les officiers de Starfleet, les balles traversent ces derniers sans dommage ; peu après, la ville disparaît complètement. Les Melkotiens contactent le détachement. Kirk explique que sa mission est pacifique ; les Melkotiens, convaincus par ce qu'ils ont vu, ramènent le capitaine et les siens à leur vaisseau, où ils retrouvent Chekov indemne.

Un objet melkotiien en orbite à côté de l'*Enterprise* se met à produire des rayons instables puis explose. Les Melkotiens réapparaissent sur l'écran de visualisation, cette fois pour inviter James Kirk à entamer des négociations diplomatiques.

À L'ÉCRAN...



1 Un détachement de l'*U.S.S. ENTERPRISE* se téléporte sur la planète melkotiienne. Soudain, les cinq officiers de Starfleet se matérialisent dans des limbes embrumés.



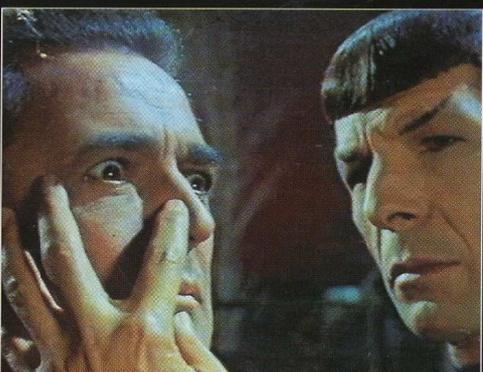
2 Un Melkotiien apparaît, qui communique par télépathie. Il annonce aux officiers qu'ils vont être punis parce qu'ils ont enfreint l'ordre de quitter les lieux.



3 Le brouillard se dissipe progressivement, révélant Tombstone, ville du Far West américain (au XIX^e siècle, sur la planète Terre). Les fuseurs ont été remplacés par des colts.



4 Leonard McCoy se rend dans l'échoppe du célèbre Doc Holliday où il parvient à se procurer les ingrédients nécessaires à la confection de tranquillisants.



5 Spock se rend compte que les officiers de Starfleet ne peuvent être blessés par les balles. Il opère des fusions mentales avec ses compagnons pour les libérer de l'illusion.



6 Les Earp tirent, mais leurs balles sont sans effet. L'équipe de l'*ENTERPRISE* regagne son vaisseau ; les Melkotiens sont maintenant convaincus de ses intentions pacifiques.

BLOC-NOTES

Lorsque les Melkotiens communiquent par télépathie, chacun « entend » leur message dans sa propre langue.



Hélène de Troie

L'*Enterprise* doit acheminer le maître de la planète **Elas** vers un mariage arrangé avec son homologue de la planète **Troyius**, dans l'espoir que cette union apportera la paix à ces deux mondes. Dans le cas contraire, les **Troyiens** et les **Élasiens** ont le pouvoir de s'entredétruire.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE : 4372.5

« Au cours d'une mission diplomatique ultrasécète, l'*ENTERPRISE* a pénétré dans le système stellaire tellur. Toutes communications coupées, nous avons pris à bord Petri, ambassadeur de Troyius, la planète extérieure, et approchons de la planète intérieure, **Elas**. »

Le capitaine **James Kirk** a reçu l'ordre d'assister les **Troyiens** dans une mission secrète. Un détachement d'**Elas**, planète du même système que **Troyius**, se téléporte à bord de l'**U.S.S. Enterprise**. En son sein figure **Elaan** une séduisante jeune femme, qui exige l'obéissance. L'**ambassadeur troyien Petri** explique que celle-ci doit épouser le dirigeant suprême troyien afin d'apporter la paix entre les deux planètes; il a pour instruction de la « civiliser ».

Juste après que les senseurs de l'*Enterprise* ont détecté la présence d'un vaisseau de guerre **klignon**, Kirk est appelé dans les appartements d'Elaan, où il trouve Petri gisant sur le sol, un couteau dans le dos. À l'infirmier, Petri déclare à l'**infirmière Chapel** que lorsque les larmes d'une **Élasienn**e touchent un homme, il devient son esclave à jamais. Il est tout à fait déterminé à empêcher son maître de contracter ce mariage et ne veut plus entendre parler d'Elaan. James Kirk se voit contraint de devenir son nouveau précepteur; elle lui lance son couteau. Pendant ce temps, les **Klingons** refusent de répondre aux appels.

L'attaque klingon

Elaan avoue qu'elle a peur de n'être pas aimée; elle se met à pleurer. James Kirk touche ses larmes: il est aussitôt envoûté.

Le garde du corps élasienn **Kryton** contacte le vaisseau klignon de la salle de commande des machines, mais se suicide avant que le contenu de la transmission n'ait été découvert. Elaan tente de persuader le capitaine James Kirk de détruire Troyius. Conscient du sortilège qui pèse sur lui, Kirk demande à **Leonard McCoy** de trouver un antidote aux larmes de la jeune femme.

Le vaisseau klignon s'approche pour porter son assaut. Kryton a déposé une bombe dans les moteurs à distorsion et retiré les cristaux de **dilithium**. Kirk, incapable d'agir normalement, tente néanmoins de convaincre les Klingons que ses moteurs et ses **phaseurs** sont toujours opérationnels.

Alors que les Klingons attaquent, Elaan arrive sur la passerelle, portant son collier nuptial. Il contient des cristaux de dilithium dont **Scotty** se sert généralement pour réparer les moteurs. L'attaque klingon est repoussée et Elaan amenée à Troyius, où elle va commencer sa nouvelle vie.

À L'ÉCRAN...



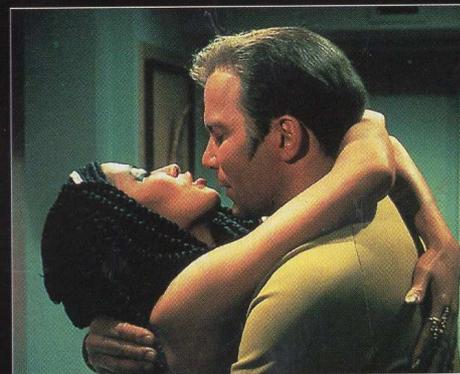
1 Les gardes du corps de la belle Elaan se téléportent à bord de l'*ENTERPRISE*, pour vérifier que le vaisseau est sûr. À son arrivée, ils s'agenouillent devant elle.



2 Elaan est séduisante, mais grossière et arrogante. L'ambassadeur Petri demande à l'équipage de tolérer son attitude pour minimiser les frictions.



3 Elaan ne réagit pas bien aux efforts de Petri pour la civiliser: elle le poignarde dans le dos. À l'infirmier, Petri annonce à Kirk qu'il ne veut plus avoir affaire à elle.



4 Le capitaine James Kirk prend le relais de l'ambassadeur Petri, mais en tentant de reconforter la belle Élasienn, il touche ses larmes et tombe sous le charme.



5 Kryton, l'un des gardes du corps d'Elaan, tue un technicien et essaie de contacter le vaisseau klignon. Il se supprime avant que l'équipage n'ait pu découvrir ses menées.



6 Kryton a retiré les cristaux de dilithium, mais Scotty parvient à réparer les dégâts au moyen des cristaux du collier d'Elaan. Celle-ci est ensuite conduite jusqu'à Troyius.

BLOC-NOTES

En partant, Elaan laisse son couteau à Kirk en souvenir. Elle a appris que l'on ne porte pas de ces objets sur Troyius.



Illusion

Au cours d'une mission visant à sauver une planète primitive rappelant la Terre d'une collision catastrophique avec un astéroïde, le capitaine James T. Kirk disparaît à l'intérieur d'un étrange obélisque alien ; il perd tout souvenir de sa vie et de sa carrière à bord de l'*U.S.S. Enterprise*.

JOURNAL DU CAPITAINE

DATE STELLAIRE : 4842.6

«Commandant en second Spock au commandement. De nombreuses équipes de secours et des sondages répétés de la région par senseurs n'ont pas permis de localiser le capitaine Kirk.»

James Kirk, le Dr Leonard McCoy et Spock se téléportent sur une planète qui ressemble à la Terre et y découvre un obélisque alien. Curieusement, les autochtones semblent être des Amérindiens vivant en tribus. Alors qu'il est seul en exploration, James Kirk tombe dans une trappe, puis un rayon lumineux efface sa mémoire ; avant que les membres de l'équipage aient pu le repérer, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* doit quitter son orbite pour essayer de détourner un astéroïde. Pendant ce temps, Kirk découvre que des légendes locales évoquent un dieu qui aidera la population à échapper à un désastre. Il sauve la vie d'un garçon que l'on croyait mort par noyade : les habitants sont persuadés d'avoir trouvé leur dieu.

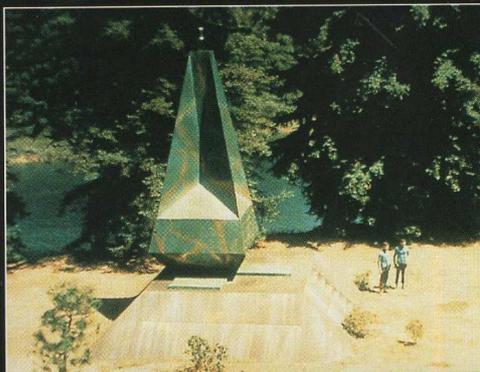
Indigène

Le capitaine est choisi comme sorcier de la tribu. En tant que tel, il doit épouser la princesse Miramane. Il est défié par Salish, qui était sorcier avant l'arrivée de l'étranger. James Kirk remporte le duel, mais Salish refuse de croire en sa nature divine. Plus tard, Kirk avoue à sa jeune épouse qu'il rêve d'un navire voguant dans l'espace. Il sent que sa place est là-haut ; elle lui révèle alors qu'elle est enceinte.

A bord de l'*Enterprise*, Spock déchiffre le message de l'obélisque ; il s'agit d'un déflecteur d'astéroïdes laissé sur place par des êtres appelés les «Préservateurs», qui secouraient les cultures en péril d'extinction. Il faut retourner sur la planète pour réparer cette machine.

Une tempête signale l'approche de l'astéroïde. Kirk se rend dans l'obélisque sans savoir que faire ; Salish rassemble la tribu pour l'inciter à lapider Kirk, taxé de duplicité, et la princesse Miramane. McCoy et Spock surviennent. Ce dernier rend la mémoire à Kirk au moyen d'une fusion mentale. Supputant que les tonalités du communicateur et un appel lancé au vaisseau vont ouvrir l'obélisque, Spock active la séquence ; l'astéroïde est détourné. Le capitaine Kirk annonce à Miramane, mortellement blessée lors de la lapidation, que la planète est sauvée. Ils échangent de déchirants adieux, puis elle s'éteint avec l'enfant qu'elle portait.

À L'ÉCRAN...



1 Le capitaine James Kirk, Spock et Leonard McCoy explorent la surface d'une planète menacée par un astéroïde. Un mystérieux obélisque alien se dresse devant eux.



2 Les autochtones sont en fait une tribu d'Amérindiens transférés dans ce monde lointain par de puissants aliens connus sous le nom de «Préservateurs».



3 Après avoir perdu la mémoire, James Kirk est amené dans la tribu. Il sauve la vie d'un jeune garçon : les indigènes voient alors en lui le dieu de leurs légendes.



4 L'ancien sorcier Salish affirme que James Kirk - «Kirok» pour les indigènes - n'est pas véritablement un dieu. Pour le prouver, il défie l'intrus en duel.



5 Salish dénonce les mensonges de James Kirk et incite les villageois à la violence. Le capitaine Kirk et la princesse Miramane, qui attend un enfant de celui-ci, sont lapidés.



6 McCoy et Spock arrivent à temps pour détourner l'astéroïde, mais ne peuvent sauver la princesse Miramane. Avec elle disparaît l'enfant qu'elle aurait donné à Kirk.

BLOC-NOTES

Les Préservateurs ont contribué au peuplement de nombreux mondes par des «primitifs» tels que les Amérindiens venus de Terre.



Le Traître

En patrouille aux frontières de l'Empire stellaire romulien, James Kirk se comporte de façon irrationnelle et mène son vaisseau en territoire ennemi. Seuls Kirk et Spock savent que cette démente est feinte : cette simulation s'inscrit dans le cadre d'une mission ultrasecrète.

JOURNAL MÉDICAL DE L'ENTERPRISE

DATE STELLAIRE : 5027.3

« Ici le Dr Leonard McCoy. Le capitaine Kirk m'inquiète : il donne des signes de vive tension et de stress émotionnel intense. Je ne vois aucune raison au comportement du capitaine, sinon peut-être que nous sommes depuis trop longtemps en patrouille... »

Le Dr Leonard McCoy s'inquiète des signes de stress manifestés par le capitaine Kirk. Son inquiétude paraît justifiée lorsque Kirk donne instruction à l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** de pénétrer dans l'espace romulien. Un **Croiseur de combat romulien** se désoculte et ordonne à James Kirk de se rendre. Ce dernier menace de détruire l'**Enterprise** si les **Romuliens** tentent un abordage. La commandante romulienne demande à voir Kirk et **Spock** à son bord : elle enverra deux de ses officiers en échange, en gage de sécurité. James Kirk déclare que l'intrusion est due à un dysfonctionnement de son vaisseau, mais Spock en attribue la responsabilité au capitaine, qu'il estime privé de son aptitude à commander.

Secrets et mensonges

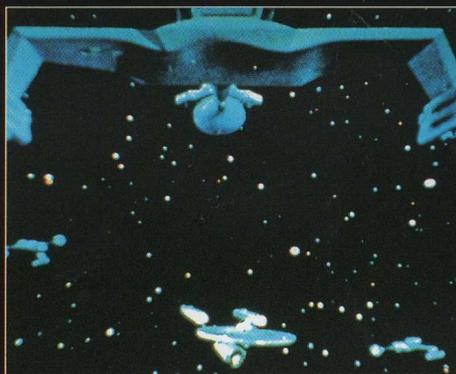
Accusé d'espionnage, le capitaine Kirk est placé en détention par les Romuliens ; il se blesse en essayant de s'évader. Leonard McCoy est téléporté d'urgence pour le soigner. Il en arrive à la conclusion que le capitaine est inapte. Ce dernier attaque Spock, qui se défend. James Kirk s'effondre ; Spock annonce calmement qu'il a tué le capitaine d'une **prise vulcaïne mortelle**.

La dépouille de James Kirk est ramenée à bord de l'**U.S.S. Enterprise**, où le capitaine ressuscite ! Spock et lui ont en fait agi sur ordre, pour dissimuler l'implication de la **Fédération unie des Planètes** dans un plan ultrasecret.

James Kirk subit une opération de chirurgie plastique destinée à lui donner l'apparence d'un Romulien, puis il regagne le **Croiseur cuirassé** ; Spock a appris où se trouvait le **dispositif d'occultation**. Les Romuliens détectent la transmission de Kirk et se lancent à sa recherche, mais il réussit à trouver l'occulteur et à revenir à l'**Enterprise** avec. **Scotty** dispose de quinze minutes pour l'installer.

Chekov localise précisément Spock et le téléporte ; la commandante romulienne, qui tente de le retenir, est elle aussi téléportée. Elle donne l'ordre de tirer, mais Scotty fait fonctionner l'occulteur : l'**Enterprise** disparaît avant que les Romuliens n'aient pu attaquer. La commandante romulienne sera conduite à bord d'une base stellaire de la Fédération.

À L'ÉCRAN...



1 James Kirk entraîne l'**U.S.S. ENTERPRISE** dans l'espace romulien, en violation des traités. Son vaisseau est bientôt cerné par trois **CROISEURS CUIRASSÉS ROMULIENS**.



2 La commandante romulienne veut voir Kirk et Spock à son bord. Le capitaine, accusé d'espionnage, est incarcéré. Spock dit à la commandante que Kirk est malade.



3 Le capitaine James Kirk s'enfuit de sa cellule romulienne et attaque ses compagnons. Spock n'hésite pas alors à le « tuer » d'une **prise vulcaïne**.



4 L'incident relève d'une mission secrète : Kirk doit pouvoir revenir subrepticement à bord du croiseur, sous l'apparence d'un Romulien, afin d'y dérober un occulteur.



5 Les Romuliens détectent la présence d'un intrus. Ils se mobilisent pour capturer James Kirk, mais celui-ci se téléporte avant d'avoir été intercepté.



6 Scotty doit installer l'occulteur romulien à bord de l'**ENTERPRISE** avant que les redoutables bâtiments ennemis n'aient le temps d'ouvrir le feu.

BLOC-NOTES

Les **Croiseurs cuirassés D-7** employés par les Romuliens sont en fait d'anciens vaisseaux klingons obtenus en échange de la technologie des occulteurs.



La Révolte des enfants

Un détachement de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* découvre un groupe d'enfants étrangement insensibles à la mort de leurs parents. De retour à bord du vaisseau, il apparaît bientôt que ces enfants sont sous la coupe d'une entité maléfique du nom de Gorgan.

JOURNAL
DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 5029.5

« En réponse à un appel de détresse de nos collègues scientifiques sur *Triacus*, nous nous y téléportons pour enquêter. »

Kirk, Spock et McCoy se téléportent sur *Triacus* et y découvrent que tous les membres adultes de l'expédition dirigée par le **Pr Starnes** sont morts. Alors qu'ils inhument les scientifiques, ils sont rejoints par des enfants qui semblent oublier du décès de leurs parents. Ces enfants, conduits par **Tommy Starnes**, sont ramenés à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, où ils se lancent dans une étrange incantation pour invoquer leur « ange ami » ; un humanoïde luminescent du nom de **Gorgan** apparaît. Il donne pour instruction aux enfants de prendre le contrôle du vaisseau et de se diriger vers **Marcos XII**, où vivent plus d'un million de nouveaux « amis » potentiels.

Prise de contrôle

Kirk refuse la demande de Tommy de se rendre sur *Marcos XII*, mais il autorise le garçon à rester sur la passerelle. Lorsque le capitaine sort pour s'entretenir avec Spock et McCoy, Tommy se concentre et gesticule pour s'assurer le contrôle psychique de **Sulu** et de **Chekov**, qui mettent alors le cap sur *Marcos XII*.

Spock rappelle au capitaine que, selon la légende, *Triacus* était le fief d'une bande de maraudeurs qui guerroyaient à travers le **système d'Epsilon Indi**. Au bout de plusieurs siècles, ces maraudeurs furent détruits, mais la légende avertit que ce mal n'a besoin que d'un catalyseur pour se remettre en mouvement.

James Kirk tente de reprendre le contrôle du vaisseau, mais en est empêché par les enfants. Ils font appel aux pires peurs des membres d'équipage, qui sont pris de terreur. Le capitaine surmonte courageusement sa propre « bête » – la perte du commandement de son vaisseau – et regagne la passerelle, où Tommy occupe son fauteuil.

Spock passe alors un enregistrement de l'incantation : **Gorgan** reparaît. Ayant besoin de victimes innocentes pour asseoir ses projets de domination planétaire, il a piégé les enfants en leur offrant une vie sans aucune contrainte ni responsabilité. Toutefois, quand le capitaine James Kirk et Spock présentent aux enfants des enregistrements où on les voit jouer joyeusement avec leurs parents, ils se rendent compte de tout ce qu'ils ont perdu. Privé du soutien des enfants, **Gorgan** dépérit rapidement et meurt.

À L'ÉCRAN...



1 Le **Pr Starnes** et ses collègues sont morts sur la planète *Triacus*. Le tricordeur de **Starnes** permet d'apprendre qu'ils ont péri en s'empoisonnant à la *cyalodine*.



2 À bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701*, tous les enfants joignent leurs mains et entonnent une incantation pour appeler un mystérieux « ange ami ».



3 Les voix enfantines font surgir un être incorporel – **Gorgan** –, qui ordonne aux enfants de s'emparer du vaisseau et de le rediriger vers une colonie de la Fédération.



4 Alors que Kirk est absent de la passerelle, **Tommy Starnes** use de gestes de la main pour dominer par le psychisme **Sulu** et **Chekov**, à qui il fait mettre le cap sur *Marcos XII*.



5 L'étrange influence des enfants et de **Gorgan** sur l'équipage touche aux peurs les plus profondes ; ainsi, **Uhura** se voit sous les traits d'une femme vieille et laide.



6 Kirk brise l'emprise de **Gorgan** sur les enfants en leur montrant des images de leurs défunt parents. Leur chagrin leur fait comprendre que **Gorgan** est mauvais.

BLOC-NOTES

Gorgan est ramené à la vie lorsque le **Pr Wilkins** creuse la caverne de *Triacus* où il est en dormance.



Le Cerveau de Spock

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 5431.4

« Depuis 15 heures et 20 minutes, nous suivons la piste ionique du vaisseau qui détient le cerveau de Spock. Le temps qu'il nous reste : 8 heures 50 minutes. »

Spock subit une ablation du cerveau par une mystérieuse femme qui en a besoin pour maintenir en vie la société des Eymorgs ; celles-ci jouissent d'une technologie avancée sans comprendre comment fonctionnent leurs anciennes techniques.

Un rayon de transfert provenant d'un vaisseau non identifié dépose Kara, chef de la société entièrement féminine des Eymorgs, sur la passerelle de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, où elle fait perdre connaissance à tout l'équipage. Lorsque celui-ci revient à lui, **Leonard McCoy** appelle le capitaine **James Kirk** à l'infirmerie. Kara a retiré le cerveau de **Spock**, puis abandonné son corps. Spock ne pourra être maintenu en vie que pendant vingt-quatre heures.

Sulu et **Chekov** repèrent le vaisseau de l'inconnue dans le système de **Sigma Draconis**. Un détachement se téléporte sur **Sigma Draconis VI**, mais il y est attaqué par les **Morgs**, peuple d'humanoïdes mâles, que des tirs de **fuseurs** tiennent en respect.

Le cerveau retrouvé

Chekov décèle des édifices anciens sous la surface de la planète. Kirk demande à McCoy de se téléporter avec le corps de Spock ; la mobilité de leur vieil ami est assurée par un appareil de contrôle actionné par McCoy. Le trio se rend dans la ville, mais est capturé par Kara. James Kirk tente de l'interroger ; il apprend que le cerveau de Spock a été dérobé pour régénérer le **Contrôleur**, l'entité qui prend soin des Eymorgs.

Les trois officiers s'évadent. Le capitaine découvre le cerveau de Spock dans une boîte noire reliée à un tableau de commande. Une Kara en détresse survient, qui annonce avoir exécuté l'opération sur Spock après avoir temporairement acquis certaines connaissances du **Professeur**, un casque où sont enregistrés tous les savoirs des fondateurs de sa société.

McCoy se soumet à l'épreuve du Professeur pour comprendre comment remettre en place le cerveau de Spock. Tandis qu'il opère, James Kirk rassure Kara en lui expliquant que les Eymorgs apprendront à survivre sans le Contrôleur. Il leur suggère de regagner la surface de leur planète et d'y vivre de nouveau avec les Morgs.

McCoy sent la connaissance implantée lui échapper peu à peu. Il refixe les cordes vocales de Spock ; le **Vulcain** l'aide alors calmement à achever l'opération, puis se lance dans un long exposé de son aventure. Le Dr McCoy comprend alors que Spock est redevenu lui-même.

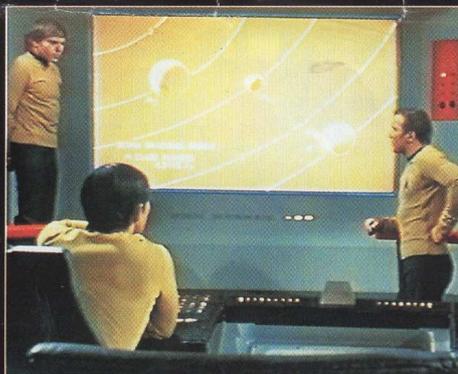
À L'ÉCRAN...



1 Une mystérieuse femme apparaît sur la passerelle de l'**U.S.S. ENTERPRISE** ; elle plonge l'équipage dans l'inconscience en appuyant sur des boutons de son bracelet.



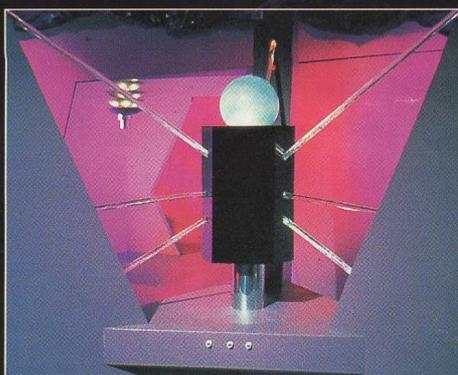
2 Quand l'équipage reprend connaissance, Kirk apprend que Kara s'est emparée du cerveau de Spock. Le Dr McCoy peut le maintenir en vie pendant vingt-quatre heures.



3 Lorsque l'**U.S.S. ENTERPRISE** atteint le système de **Sigma Draconis**, James Kirk suggère d'entamer les recherches sur la sixième planète.



4 Kirk, McCoy et un Spock télécommandé se téléportent sur la planète où ils rencontrent les Eymorgs, mais celles-ci ne donnent qu'un vague aperçu de la situation.



5 Kirk repère le cerveau de Spock dans une boîte noire appelée le « **Contrôleur** », qui fait fonctionner toute la technologie de la planète mais vient de tomber en panne.



6 Au moyen du Professeur, le Dr McCoy acquiert les connaissances nécessaires pour réimplanter le cerveau de Spock. Son vieil ami retrouve bientôt son état normal.

BLOC-NOTES

Le complexe souterrain des Eymorgs a été construit à leur intention par une race d'êtres très évolués depuis longtemps disparue.



Veritas

Au cours d'une mission de routine consistant à ramener l'ambassadeur médusan sur sa planète, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* est violemment éjecté hors de la Galaxie par les actes d'un dément — le vaisseau s'égaré dans une région inconnue de l'espace.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 5630.7

« Nous avons reçu pour mission de ramener l'ambassadeur médusan auprès de la Fédération sur sa planète... la vue d'un Médusan plonge dans la folie tout être humain qui porte le regard sur lui. »

À L'ÉCRAN...

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* s'apprête à téléporter à son bord l'ambassadeur médusan **Kollos**, son assistant, le **Dr Miranda Jones**, et **M. Marvick**, l'un des concepteurs de l'*Enterprise*. Les **Médusans** sont des êtres informes dont l'apparence hideuse provoque une folie instantanée chez ceux qui portent le regard sur eux. Le Dr Jones est aveugle, de sorte qu'elle ne voit pas le Médusan; son vêtement très spécial agit comme un réseau senseur.

Spock lance la téléportation, protégé par une visière efficace pour les **Vulcains**. L'ambassadeur Kollos apparaît enfermé dans un conteneur que Spock et le Dr Jones emportent dans ses quartiers.

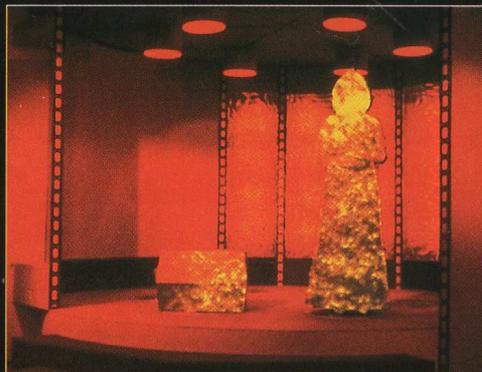
Ce soir-là, les officiers dînent avec leurs hôtes. Miranda observe le médaillon « **IDIC** » du Vulcain et se rend compte qu'il pourrait bien mieux qu'elle opérer une fusion mentale avec Kollos. Tout à coup, son expression se fige: elle perçoit des envies de meurtre. Épuisée par cette émotion, elle se retire.

Des actes de folie

Jaloux des relations de Miranda avec le Médusan, Marvick a décidé de tuer Kollos. Muni d'un **fuseur**, il pénètre dans les quartiers de l'ambassadeur, mais la vision de l'alien le précipite dans la folie. Il s'enfuit vers la Salle de Commande des machines et propulse le vaisseau à une **vitesse de distorsion de niveau 9**; l'*Enterprise* est éjecté de la Galaxie par un **continuum** espace-temps. Incapable de vivre avec ce qu'il a vu, Marvick meurt. Le vaisseau est égaré dans une région inexplorée de l'espace.

Spock effectue une fusion mentale avec Kollos afin de mettre à profit les connaissances de l'ambassadeur en matière de navigation pour regagner la **Fédération unie des Planètes**. Miranda s'y oppose, mais elle ne sait pas piloter un spatonef... À la fin de la fusion mentale, Spock oublie sa visière: la vue de Kollos le rend aussitôt fou. Kirk est contraint de l'assommer avec un fuseur.

Spock est aux portes de la mort, et seule Miranda peut le sauver. James Kirk la force à prendre conscience de sa jalousie et à se rendre compte qu'elle ne peut laisser mourir Spock. Elle sauve le Vulcain, et ce faisant parvient à ce qu'elle désirait par-dessus tout: un vrai lien psychique avec Kollos.



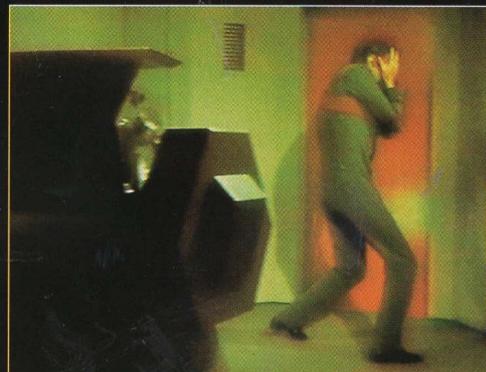
1 L'ambassadeur médusan se téléporte à bord de l'*ENTERPRISE* dans un conteneur, pour empêcher que des membres d'autres espèces ne soient exposés à son apparence.



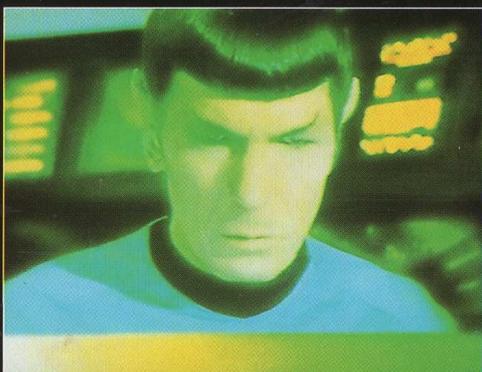
2 Spock porte une visière de protection efficace pour les Vulcains, afin de filtrer la vision du Médusan, de telle sorte que l'image soit acceptable pour son esprit.



3 La télépathe Miranda Jones est aveugle; elle envie le Vulcain Spock car elle ne saura jamais ce qu'il voit lorsqu'il regarde l'ambassadeur Kollos.



4 Marvick, épris de Miranda, est jaloux de son attachement pour Kollos. Il veut assassiner l'ambassadeur, mais la vue de l'alien le plonge dans la folie.



5 Spock opère une fusion mentale avec le Médusan pour assurer le retour du navire mais, au moment de rompre leur lien, il oublie de remettre sa visière et voit l'alien.



6 Avant de quitter l'*U.S.S. ENTERPRISE* avec l'ambassadeur, Miranda remercie Spock de l'avoir aidée à comprendre la véritable signification de l'**IDIC** vulcain.

BLOC-NOTES



La faculté qu'ont les Médusans de s'orienter dans le subspace leur confère des aptitudes de navigateurs exceptionnelles.



L'Impasse

Chargés de l'évacuation d'une station de recherches dans un système stellaire instable, Kirk, Spock et McCoy sont enlevés par deux aliens qui veulent les utiliser comme sujets d'expériences. Les prisonniers rencontrent une mystérieuse et silencieuse jeune femme.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 51221.5

«Sommes en orbite autour de la deuxième planète du système stellaire minaran. Cette étoile, depuis un certain temps en passe de se muer en nova... entre en période critique. L'ENTERPRISE a reçu l'ordre de procéder à l'évacuation... avant que la planète ne devienne inhabitable.»

L'U.S.S. Enterprise NCC-1701 a pour mission de récupérer les savants d'une station du système minaran avant que son étoile ne se transforme en nova, mais quand Kirk, Spock et McCoy s'y téléportent, l'activité solaire contraint le vaisseau à s'éloigner.

Sans explication, une force inconnue projette le groupe de Kirk dans une pièce sombre où une jeune femme muette repose sur une estrade. Leonard McCoy l'appelle Gem. Deux aliens apparaissent, qui indiquent être des Vians. Quand le capitaine Kirk s'approche d'eux, ils le neutralisent au moyen d'un champ de force. La jeune femme tend la main vers Kirk et «absorbe» miraculeusement ses plaies.

Spock détecte de nombreux appareils électroniques. Les prisonniers entreprennent des recherches; ils découvrent un laboratoire où les scientifiques de la Fédération sont en suspension dans des tubes de verre. Trois tubes sont vides, dans l'attente du groupe de Kirk. Les Vians laissent le trio s'échapper, puis le recapturent en expliquant qu'il leur faut un sujet pour leurs expériences.

Des rats de laboratoire

Kirk se porte volontaire, mais les Vians le font tous prisonniers et forcent Gem à les regarder torturer le capitaine. Kirk et Gem sont renvoyés dans la salle obscure; Gem – une empathé – absorbe la douleur de Kirk, puis s'effondre.

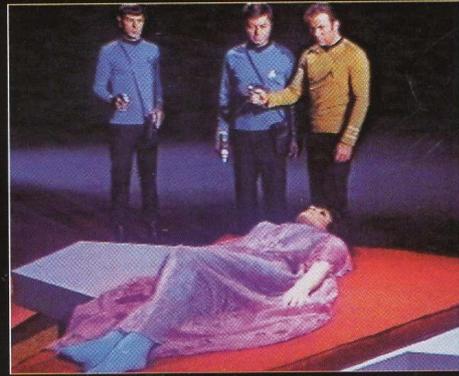
Les Vians exigent que Kirk choisisse qui sera torturé ensuite. Le Dr McCoy décide de droguer ses compagnons, puis il part de son plein gré avec les aliens.

Kirk et Spock les suivent en se servant d'un appareil vian dérobé. Ils retrouvent McCoy agonisant. Les Vians le retiennent avec des champs de force, tandis que Gem essaie de secourir McCoy. Les Vians ont le pouvoir de sauver l'une des deux espèces menacées par la nova; ils veulent que Gem prouve les mérites de son peuple, mais elle ne peut surmonter son instinct de préservation pour se sacrifier au profit de Leonard McCoy. Spock s'échappe de son champ de force et désarme les Vians. Critiqués par Kirk et Spock pour leur cruauté, les Vians perçoivent la vérité. Ils guérissent McCoy avant de partir avec Gem, dont le peuple sera sauvé.

À L'ÉCRAN...



1 Kirk, Spock et McCoy se téléportent sur une planète du système minaran; ils doivent retrouver une équipe de savants avant que l'étoile ne se mue en nova.



2 Les trois officiers sont capturés par des aliens, les Vians. Ils rencontrent une jeune femme muette; le Dr Leonard McCoy décide de l'appeler Gem.



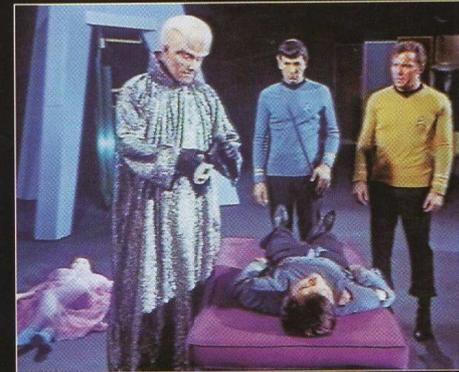
3 Quand le capitaine James Kirk est blessé, l'empathé Gem le guérit en absorbant ses plaies, mais ce processus l'épuise physiquement.



4 Les Vians laissent leurs prisonniers partir pour observer leur comportement, puis ils les capturent derechef. Ils n'en ont pas fini de leurs expériences sur ces sujets.



5 Les Vians torturent Leonard McCoy presque à mort, afin de voir si Gem sera capable de donner sa vie pour autrui – auquel cas son peuple sera sauvé.



6 Le capitaine James T. Kirk et Spock accusent les deux scientifiques aliens de bafouer les qualités dont ils veulent précisément que Gem fasse preuve.

BLOC-NOTES

Les événements organisés par les Vians ont pour but d'amener le détachement à manifester des qualités honorables que Gem absorbe ensuite.



Le Piège des Tholiens

Lancé à la recherche de l'*U.S.S. Defiant NCC-1764* dans une région inexplorée de l'espace, un détachement de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* découvre que des scènes de mutinerie ont eu lieu. Cette zone produit d'étranges effets sur l'équipage de l'*Enterprise*.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE : 5693.2

« L'ENTERPRISE s'approche de la dernière position signalée du VAISSEAU DEFIANT, qui a disparu sans laisser de traces, il y a trois semaines. Nous sommes en territoire inexploré. »

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* a reçu pour mission de retrouver l'*U.S.S. Defiant NCC-1764*. Alors qu'il s'approche de la dernière position connue du *Defiant*, ses senseurs indiquent que la région de l'espace environnante se fracture et que les moteurs à distorsion subissent une déperdition d'énergie. Un contact visuel est établi avec le *Defiant*. Kirk, Spock, McCoy et Chekov s'y téléportent pour découvrir que tous les membres de l'équipage du *Defiant* se sont entretués. McCoy se rend compte que le vaisseau est en train de se dissoudre. Scotty téléporte l'équipe au moment où le *Defiant* s'évanouit, mais Kirk disparaît, pris dans une **interphase spatiale** (chevauchement d'autres univers) sous l'effet de laquelle l'équipage de l'*Enterprise* commence à manifester la même fureur paranoïaque que celui du *Defiant*.

L'attaque

Un vaisseau **tholien** commandé par **Loskene** s'approche et donne moins de deux heures à l'*Enterprise* pour quitter son territoire. Lors de l'interphase suivante, Kirk ne réapparaît pas. Cette région de l'espace a subi de sérieuses perturbations. Les **Tholiens** attaquent, l'*U.S.S. Enterprise* réplique, mais se retrouve presque privé de puissance. Un autre vaisseau tholien survient; les deux bâtiments aliens, volant en formation diagonale, tissent un champ énergétique comparable à une toile afin d'y piéger le spatonef de la **Fédération**.

Pendant ce temps, le Dr McCoy et Spock écoutent un message enregistré par James Kirk pour le cas où il viendrait à mourir. Il leur dit de se faire confiance, de se soutenir l'un l'autre et de surmonter leurs différences. La situation empire; de plus en plus d'équipiers sont retenus de force à l'infirmerie. On signale à plusieurs reprises avoir vu le capitaine, ce que McCoy et Spock mettent sur le compte d'hallucinations... jusqu'à l'apparition de Kirk lui-même sur la passerelle.

Le piège tholien est achevé. Spock mobilise toute la puissance de l'*Enterprise* pour se dégager, tout en laissant les **téléporteurs** verrouillés sur Kirk. L'opération réussit: le vaisseau échappe à la toile. Kirk réapparaît, il est téléporté à bord. Enfin de retour sur la passerelle, il est prêt à entendre le rapport. Spock et McCoy affirment n'avoir pas eu le temps d'écouter les ultimes instructions du capitaine. Kirk, amusé, décide d'en rester là.

À L'ÉCRAN...



1 Le détachement de l'ENTERPRISE découvre une scène d'insurrection à bord de l'U.S.S. DEFIANT; le corps du capitaine est immobilisé dans une posture de combat mortel.



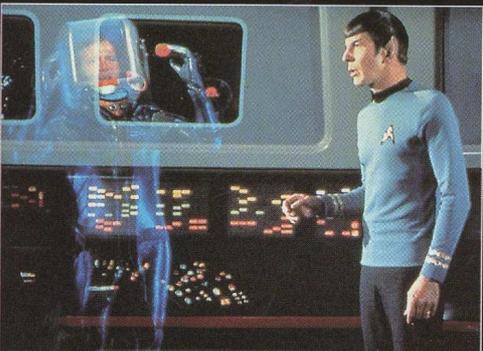
2 L'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE est à son tour atteint de pulsions meurtrières. Chekov agresse Spock, qui doit le neutraliser d'un pincement neural vulcain.



3 Le commander Loskene de l'Assemblée tholienne exige que l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701 quitte son espace. Peu lui importe la mission de sauvetage.



4 Dans un premier temps, McCoy s'oppose aux décisions de Spock, mais dans son message « posthume », James Kirk conseille à ses amis de se soutenir mutuellement.



5 Des membres d'équipage signalent que le capitaine a été vu à bord du vaisseau. Spock et Leonard McCoy pensent qu'il s'agit d'hallucinations, jusqu'à ce que James Kirk apparaisse devant eux sur la passerelle.



6 Le capitaine James Kirk désire savoir comment les choses se sont passées sous le commandement de son second. Spock et Leonard McCoy se gardent bien de révéler les conflits qui les ont opposés.

BLOC-NOTES



McCoy tire un antidote contre les effets de l'interphase spatiale d'un terrifiant gaz neurotoxique klingon, le théragène, testé sous forme diluée.



Au bout de l'infini

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* découvre un vaisseau-astéroïde sur une route de collision avec une planète habitée. Pendant ce temps, le Dr Leonard McCoy apprend qu'il est en train de mourir d'une maladie incurable.

JOURNAL DU CAPITAINE
 DATE STELLAIRE : 3087.6
« Il y a dix mille ans, un soleil allait mourir, et son monde avec lui. C'est ce monde que vous voyez sur la plaque de la salle de votre Oracle... Vos ancêtres savaient que leur monde allait mourir... »
 – Kirk à Natira

Le Dr Leonard McCoy apprend qu'il est atteint d'une maladie très rare appelée « xénopolycythémie » et qu'il ne lui reste plus qu'un an à vivre. Au même moment, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* essuie des tirs, mais détruit sans difficulté les missiles agresseurs. L'attaque provient apparemment d'un énorme astéroïde doté d'une atmosphère respirable, lancé sur une trajectoire de collision avec une planète habitée, **Daran V. James T. Kirk, Spock** et McCoy se téléportent dans l'astéroïde; ils sont presque aussitôt capturés par un groupe d'hommes armés, surgis de grands cylindres métalliques. Une femme s'avance derrière eux: **Natira**, Grande Prêtresse du *Yonada*. Les officiers de *Starfleet* sont conduits à l'**Oracle** du *Yonada*, qui les plonge dans l'inconscience. Ils reviennent à eux dans une pièce souterraine somptueusement décorée. Natira apparaît, qui se préoccupe fort de McCoy – elle veut qu'il soit son partenaire.

Les enfants des Fabrinis

De retour dans la salle de l'Oracle, Spock identifie des inscriptions gravées dans la pierre comme étant l'œuvre des anciens **Fabrinis**, qui ont créé le *Yonada*, mais il est découvert et conduit hors de la salle. McCoy convainc Natira de laisser ses amis regagner l'*Enterprise*; il est amené devant l'Oracle, puis l'on insère un **instrument d'obéissance** dans sa tempe.

On présente à Leonard McCoy un livre de diagrammes stellaires, mais lorsqu'il contacte le vaisseau pour faire part de cette découverte, il est puni par l'Oracle. Kirk et Spock se téléportent jusqu'à lui et retirent son implant. On révèle à Natira que son monde est un vaisseau spatial: elle interroge l'Oracle, mais est châtiée à son tour. McCoy lui ôte son implant.

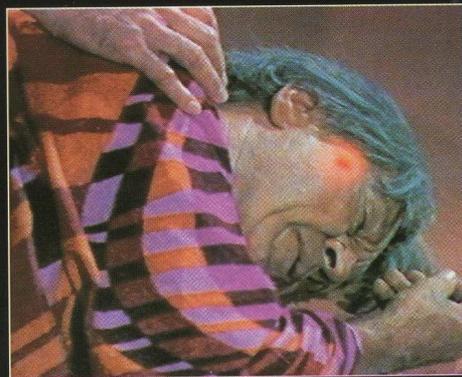
Une étrange chaleur irradie des parois de la pièce. Kirk s'empare du livre et apprend comment atteindre la salle de commande puis, aidé de Spock, reprogramme l'Oracle et remet le *Yonada* sur sa route, en direction d'une planète promise. Dans les archives des Fabrinis, Spock trouve un traitement pour le Dr McCoy.

Natira choisit finalement de rester parmi les siens, cependant que Leonard McCoy estime appartenir à l'*U.S.S. Enterprise*. Ils se séparent à regret.

À L'ÉCRAN...



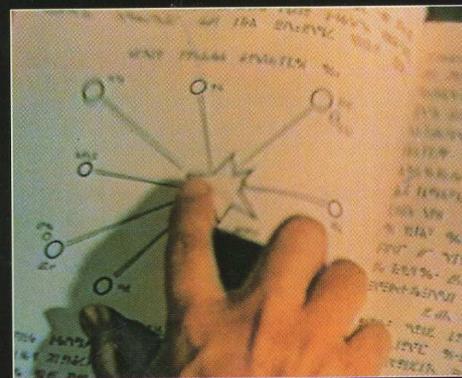
1 James Kirk, Spock et Leonard McCoy sont faits prisonniers par les habitants du YONADA, qui les conduisent devant leur « dieu » pour demander que faire d'eux.



2 Un vieillard demande à Kirk ce qu'est la vie au dehors, mais l'Oracle le tue au moyen d'un dispositif implanté dans sa tempe, appelé « instrument d'obéissance ».



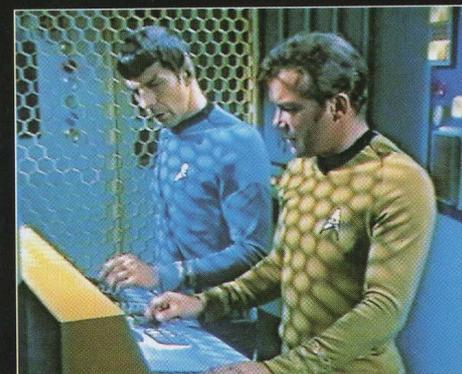
3 Leonard McCoy et la Grande Prêtresse Natira sont unis par l'Oracle. Le médecin est pourvu alors de son propre instrument d'obéissance.



4 Natira montre au Dr McCoy le Livre du Peuple dont il est interdit de connaître le contenu. La Grande Prêtresse le reprend dès que Leonard commence à l'interroger.



5 Natira met en cause la véracité des paroles de l'Oracle; elle est punie de ce blasphème, jusqu'à ce que McCoy lui retire son implant d'obéissance.



6 James Kirk et Spock se servent du livre pour trouver la salle de commande de l'astéroïde. Le YONADA est replacé sur sa route – cap sur la planète des Fabrinis.

BLOC-NOTES

A Les Fabrinis, créateurs du vaisseau-astéroïde *Yonada*, constituaient un peuple antique dont le soleil s'est mué en nova, il y a dix mille ans.



La Colombe

Après trois ans de paix, les **Klingons** semblent avoir violé le traité et annihilé une colonie humaine, cependant que l'*Enterprise* est accusé d'avoir tiré sur un vaisseau klingon — ce qui est un acte de guerre flagrant. **James Kirk** se retrouve à bord d'un vaisseau en proie à la haine et à la violence.

LA COLOMBE

«Kang, pour le reste de notre vie, un millier de vies... une violence insensée, des combats... Et un alien qui exerce un contrôle total sur nous.»

— Kirk à Kang

Une colonie humaine est attaquée par un vaisseau non identifié, mais à l'arrivée de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, l'établissement n'est pas là. Alors que **James Kirk** se rend sur la planète à la tête d'une petite équipe, l'approche d'un vaisseau klingon est signalée. Des explosions sont détectées à bord de ce vaisseau, qui part à la dérive dans l'espace. Les **Klingons** survivants se téléportent sur la planète puis capturent le détachement de l'*Enterprise*.

Kang, leur chef, accuse le capitaine Kirk d'avoir tiré sur son vaisseau et nie avoir attaqué la colonie. James Kirk consent à la reddition de l'*Enterprise*; pendant la téléportation, les empreintes moléculaires des Klingons sont maintenues en transit jusqu'à l'arrivée de la Sécurité, qui les place en état d'arrestation.

Jeu guerrier

L'*U.S.S. Enterprise* passe mystérieusement — spontanément? — en allure de distorsion, sur un cap extérieur à la Galaxie; les cloisons d'urgence se bloquent, coincant les hommes d'équipage sur les ponts inférieurs. James Kirk entreprend d'interroger Kang, mais bientôt poignards et épées sont brandis. Kirk combat pour regagner la passerelle. Ses hommes sont étonnamment assoiffés de sang. **Spock** indique que l'on a détecté une entité alien, un être d'énergie d'un type inconnu. Kirk reconstitue le puzzle: la colonie fantôme, l'attaque contre les Klingons... On les utilise apparemment comme des pions dans un jeu guerrier.

Kirk sauve la femme de Kang, **Mara**, agressée par un **Chekov** enragé. Spock, Kirk et Mara voient l'alien devant l'infirmerie. En présence d'un officier en colère, il semble gagner en énergie, se nourrir de la haine.

Le capitaine convainc Mara qu'il n'y a pas de supercherie; elle le mène auprès de Kang, qui refuse d'écouter et se bat avec Kirk.

Lorsque l'alien reparait, Kirk demande à Kang s'il veut lutter à jamais comme un vulgaire pion. La réponse est négative. Une trêve est déclarée à bord du vaisseau. Spock suggère que la bonne humeur ferait une arme efficace contre l'alien. L'entité est chassée de l'*U.S.S. Enterprise* par les rires conjugués de Kang et de Kirk.

À L'ÉCRAN...



1 James Kirk, accusé d'avoir ouvert le feu sur le vaisseau de Kang, fait semblant de se rendre, mais prévient Spock avant de se téléporter à bord de son navire.



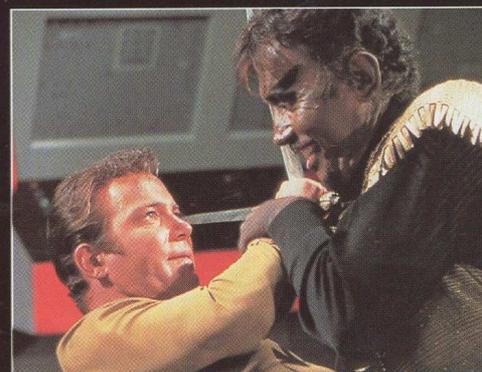
2 Les Klingons sont les seuls suspects face aux étranges événements survenus à bord de l'ENTERPRISE. Quand Kirk les affronte, des armes apparaissent soudain entre leurs mains.



3 Les officiers du capitaine James T. Kirk sont étrangement violents. Un Chekov haineux jure de venger la mort d'un frère qui n'a, en réalité, jamais existé.



4 Kirk sauve la femme de Kang — Mara — de la rage de Chekov. Ils voient alors l'être énergétique qui se nourrit de la haine et de la violence par lui-même engendrée et attisée.



5 Kang affronte Kirk en combat singulier. Kirk lui demande s'il veut être prisonnier pour l'éternité d'une bataille que nul ne pourra gagner — jouet de la volonté d'un autre.



6 L'alien s'affaiblit. Comme il se nourrissait de haine, le rire est une arme très efficace contre lui. L'entité s'en va, fuyant des hommes et des Klingons devenus solidaires.

BLOC-NOTES

A James Kirk apprend de Mara que les Klingons croient que la FUP torture et tue ses prisonniers dans des camps.



La Descendance

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* reçoit un appel de détresse d'une planète que l'on croyait inhabitée. Kirk, Spock et McCoy s'y téléportent. Ils découvrent là une étrange communauté directement inspirée des Grecs de l'Antiquité : les Platoniens.

LA DESCENDANCE

« Vous êtes morts, tous ! Vous êtes morts depuis des siècles ! Nous pouvons disparaître demain, mais au moins sommes-nous en vie maintenant... Vous êtes à demi fous car vous n'avez rien en vous ! Rien ! Il vous faut nous torturer pour vous convaincre de votre supériorité ! »

– Kirk à Parmen

À L'ÉCRAN...

En orbite autour d'une planète déserte riche en gisements de **kironide** (une puissante source d'énergie), l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* reçoit un appel de détresse inattendu, émanant de la surface. **Kirk, Spock et McCoy** se dirigent immédiatement vers la planète et sont accueillis par un nain, **Alexander**. Celui-ci les conduit aux habitants de la planète, qui se nomment « **Platoniens** » en l'honneur de Platon – ils ont passé quelque temps sur Terre du vivant du grand philosophe.

Une femme, **Philana**, montre la jambe infectée de son mari, **Parmen**. L'**hypospray** de McCoy s'envole soudain de lui-même hors de la sacoche, jusqu'à Parmen.

À la merci d'une brute

Les Platoniens possèdent de fortes facultés psychokinétiques. Le délire de Parmen cause de violentes manifestations, jusqu'à ce qu'il soit mis sous sédation. Une fois rétabli, il demande au médecin de rester. Kirk refuse. McCoy est alors contraint d'assister aux tortures psychokinétiques infligées à ses amis.

Le pouvoir des Platoniens s'est manifesté après quelques mois de séjour sur la planète et de consommation de denrées chargées en kironide. McCoy injecte à Kirk et à Spock un concentré de kironide. Alexander, incapable d'ingérer cette substance, ne s'est pas doté de pouvoirs : il est traité comme un esclave.

Les Platoniens veulent se divertir encore ; **Uhura et Chapel** sont forcées de se téléporter au sol. Les équipiers de l'*Enterprise* sont obligés de pourvoir à l'amusement de leurs « hôtes ». Alexander, qui ne supporte pas de voir ses nouveaux amis traités de la sorte, se rue sur Parmen avec un couteau. Un simple regard l'arrête et retourne l'arme contre lui.

Sous l'effet de la kironide, les pouvoirs de James Kirk se manifestent. Désormais plus fort que Parmen, il pousse le couteau contre la gorge de ce dernier, qui demande grâce en promettant de s'amender. Kirk, sceptique, le prévient que l'incident sera rapporté à **Starfleet** et que les officiers pourront retrouver leurs pouvoirs à leur gré.

De leur propre volonté, les membres du détachement regagnent l'*U.S.S. Enterprise*, accompagnés d'Alexander.



1 Suite à un appel de détresse, Kirk, Spock et McCoy se téléportent à la surface de la planète. Ils sont accueillis par Alexander, qui se dit être un « très bon perdant ».



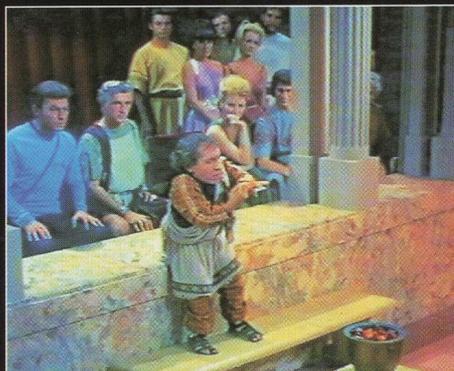
2 Parmen est atteint d'une forte fièvre ; dans son délire, il moleste Alexander psychokinétiquement. James Kirk protège le nain, qui lui en est très reconnaissant.



3 Parmen est une brute. Il force Leonard McCoy à regarder James Kirk et Spock obligés de se plier à sa volonté – il humilie le Vulcain en le forçant à rire.



4 Les Platoniens utilisent leurs pouvoirs psychokinétiques pour contraindre les membres de l'ENTERPRISE à jouer la comédie. Kirk et Uhura sont forcés de s'embrasser.



5 La kironide injectée à Kirk commence à faire son effet ; il remporte un duel psychique en portant le couteau d'Alexander sur la gorge de son adversaire Parmen.



6 Kirk ne croit pas aux belles promesses des Platoniens qui jurent de changer. McCoy voudrait procurer à Alexander des pouvoirs, mais le nain choisit de partir.

BLOC-NOTES

Les Platoniens sont nés d'un programme d'eugénisme à grande échelle ; ils ont quitté leur planète d'origine il y a des milliers d'années, après que son étoile, Sahndara, s'est muée en nova.



Clin d'œil

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* reçoit un appel de détresse de la planète Scalos, dans un secteur inexploré de l'espace. Divers indices laissent deviner l'existence d'une civilisation humanoïde, mais on ne décèle aucun signe de vie — hormis un bourdonnement perçu par le capitaine Kirk.

CLIN D'ŒIL

« L'hyperaccélération, voilà la clé... Je n'en dénombre que sept à bord ; malgré tout, ils se sont emparés du vaisseau et nous sommes sous leur contrôle à cause de cette accélération. Ils sont capables de porter autrui à leur niveau d'accélération. »

— message de James Kirk à l'équipage

En réponse à un appel de détresse issu de **Scalos**, le capitaine **James T. Kirk** prend la tête d'un détachement pour se rendre sur la planète. À son arrivée, il n'y a aucun signe des **Scalosiens**. Scalos semble dépourvue de vie, si l'on excepte le bourdonnement irritant d'insecte que perçoit Kirk. Brusquement, un membre d'équipage, **Compton**, disparaît. Divers dysfonctionnements se produisent à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*. Kirk entend de nouveau l'insecte, à bord du navire cette fois. L'*U.S.S. Enterprise* est envahi. Un appareil alien est découvert dans le système de survie ; il est insensible aux tirs de **fuseur**.

Accélération

Tandis que Kirk boit son café sur la passerelle, les mouvements de ses subordonnés se font plus lents, jusqu'à l'immobilité. **Deela**, la reine scalosienne, survient pour expliquer que son peuple vit à une vitesse accélérée ; tous ses mouvements sont beaucoup trop rapides pour que l'équipage puisse le voir ou l'entendre.

Kirk retrouve Compton, qui semble avoir accepté la situation. Le capitaine avance dans la pièce, mais il est assommé par un Scalosien. Compton bondit pour défendre Kirk : il est tué.

Plus tard, Deela informe Kirk que jadis Scalos a subi de terribles éruptions volcaniques. Les radiations qui en ont résulté ont provoqué une mutation des Scalosiens. Ceux-ci ont alors connu l'accélération, mais les hommes sont devenus stériles ; pour que l'espèce survive, il faut trouver des partenaires aliens. L'équipage de Kirk sera placé en état de stase jusqu'à ce qu'on ait besoin de lui.

Pour gagner du temps, le capitaine sabote les téléporteurs. Le **Dr Leonard McCoy** isole le composant alien du café de Kirk et synthétise un antidote. Spock boit l'eau scalosienne pour être accéléré et pouvoir aider son capitaine.

Alors que Deela s'apprête à se téléporter sur la planète, Kirk lui dérobe son arme. Après avoir retrouvé Spock, il se rue vers l'appareil alien et le détruit. Deela repart seule pour Scalos — à contrecœur. Kirk prend l'antidote, mais Spock reste accéléré quelque temps pour réparer rapidement l'*Enterprise*. Alors qu'ils quittent l'orbite de Scalos, le capitaine Kirk murmure un adieu à Deela.

À L'ÉCRAN...



1 Le détachement de l'*ENTERPRISE* découvre les preuves de l'existence d'une civilisation humanoïde sur Scalos. Il n'y a aucun signe de vie, mais James Kirk entend un bourdonnement.



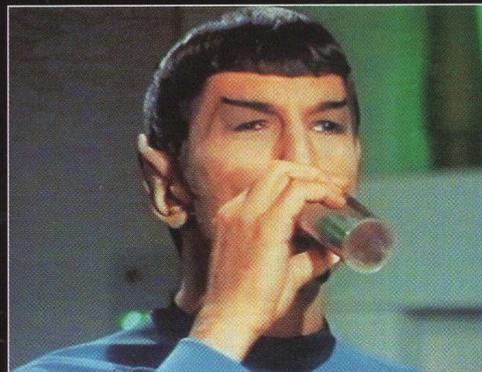
2 Kirk et Spock trouvent un appareil alien connecté au système de survie. Il n'est pas encore achevé, mais possède un mécanisme d'autodéfense qui le protège des fuseurs.



3 Les Scalosiens accélèrent James Kirk à leur niveau d'existence hyperaccélérée. Deela, la reine scalosienne, a choisi le capitaine pour consort ; il doit regagner Scalos avec elle.



4 Rael est épris de Deela. La trouvant seule avec le capitaine dans les quartiers de ce dernier, il agresse Kirk. Deela le neutralise pour l'empêcher de blesser l'officier de Starfleet.



5 Spock s'accélère en absorbant de l'eau scalosienne, puis aide Kirk à vaincre les Scalosiens. Deela et Rael partent après la destruction de leur appareil implanté à bord.



6 Le capitaine James Kirk boit l'antidote, mais Spock reste un peu plus longtemps en hyperaccélération afin de pouvoir réparer l'*U.S.S. ENTERPRISE* à grande vitesse.

BLOC-NOTES

Les êtres accélérés au niveau scalosien deviennent dociles et n'ont qu'une brève existence — « brûlée » par l'accélération.



Les Survivants

James Kirk conduit un détachement sur une planète trop jeune pour son niveau d'évolution. Ce mystère s'épaissit lorsqu'une femme dont le simple contact est mortel apparaît et que l'*U.S.S. Enterprise* est projeté à des années-lumière de la planète par une force alien.

LES SURVIVANTS

« Laissez-moi vous toucher... Je vous en supplie... C'est mon existence... Je dois vous toucher, puis je vivrai en vous jusqu'à la structure de vos cellules... à l'agencement des chromosomes. »

— Losira à James Kirk

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* découvre une planète trop jeune par rapport au niveau d'évolution de sa surface. Laissant à **Spock** les rênes du vaisseau, **James Kirk** s'apprête à se rendre sur la planète à la tête d'un détachement. Au moment où ils se dématérialisent, une femme apparaît dans la salle de **téléportation** ; elle touche l'**enseigne Wyatt**, responsable de la téléportation, et le tue. Sur la planète, le détachement est secoué par un séisme ; l'*U.S.S. Enterprise* est projeté à 990,7 années-lumière de la planète par une force inconnue. Le détachement est isolé.

Sabotage

Le **Dr M'Benga** rapporte que Wyatt est mort d'une disruption totale de ses cellules. Sur la planète, la femme surgit devant le **géologue D'Amato** et le tue. Cette nuit-là, on organise des tours de garde. La femme apparaît à **Sulu**, mais Kirk protège ce dernier. Le contact de l'inconnue ne lui fait rien ; elle disparaît.

L'*Enterprise* a été saboté. Sa vitesse de distorsion s'accroît dangereusement. Sur la planète, James Kirk émet l'idée selon laquelle la femme ne peut se concentrer que sur un seul individu. Lorsqu'elle reparaît pour toucher Kirk, Sulu et **McCoy** protègent leur capitaine. Elle déclare se nommer **Losira**, dit commander cet « avant-poste » et se montre très triste.

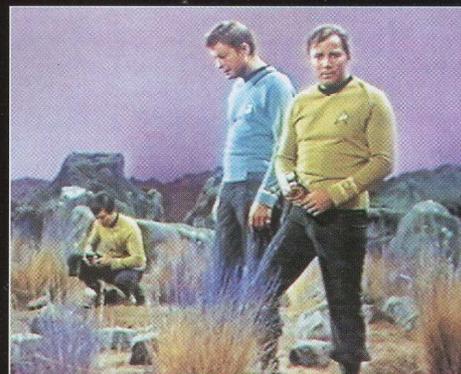
Pendant ce temps, **Scotty** entreprend de couper l'alimentation en combustible des moteurs. L'*Enterprise* atteint la **vitesse de distorsion 14**, puis décélère progressivement.

Dans une paroi rocheuse, le détachement découvre une entrée secrète qui mène à une salle où trois répliques de la jeune femme surgissent d'un ordinateur. Un message enregistré de Losira apparaît. Les siens ont été tués par un organisme meurtrier créé au moment de la terraformation de la planète. Losira étant la seule survivante du peuple **kalandan**, l'ordinateur a utilisé son image pour défendre l'avant-poste, mais a perçu sa culpabilité (suscitée par les meurtres). James Kirk estime que la beauté de Losira est tout ce qui reste de son peuple disparu.

À L'ÉCRAN...



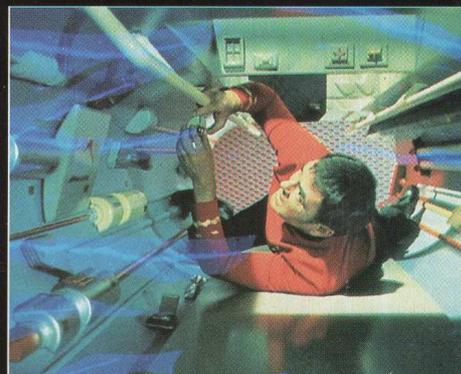
1 Sous le regard impuissant du capitaine Kirk, l'enseigne Wyatt meurt après avoir été touché par une mystérieuse femme, qui s'identifie bientôt sous le nom de « Losira ».



2 En creusant une tombe pour D'Amato, James Kirk s'aperçoit que la planète est constituée de roche rouge. La terre de surface a sans doute été créée artificiellement.



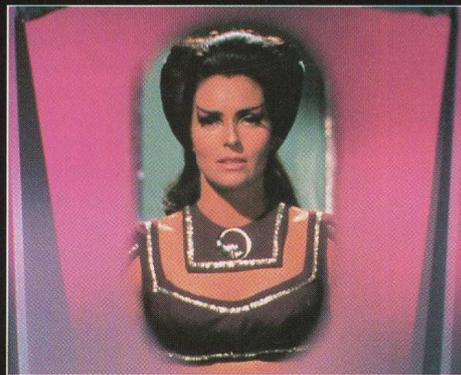
3 La mystérieuse femme reparaît pendant que Sulu monte la garde. Il lui échappe, mais elle réussit à lui toucher l'épaule, ce qui lui inflige de terribles douleurs.



4 Scotty veut couper l'alimentation des moteurs. Il n'hésite pas à risquer sa vie pour neutraliser le champ magnétique qui mène à la chambre matière/antimatière.



5 Losira explique au capitaine James Kirk qu'elle a été chargée de défendre l'avant-poste ; les « autres » Kalandans ont tous disparu. Elle semble vouée à tuer.



6 Le message de Losira est en attente depuis des siècles, mais les navires de ravitaillement de la planète ont propagé l'organisme meurtrier à tout son peuple.

BLOC-NOTES

La technologie kalandane fait passer l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* dans un téléporteur moléculaire et le reconstitue en léger déphasage.



Le Dilemme

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* est chargé de décontaminer la planète Ariannus, touchée par une terrible infection bactérienne, mais la mission est retardée par l'arrivée inopinée de deux aliens dont la propre planète, Cheron, est atteinte par une haine raciale tout aussi meurtrière.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 5730.2

«La planète Ariannus, vitale en tant que point de transfert sur les routes commerciales régulières, est victime d'une invasion bactérienne qui menace d'y tuer toute vie si elle n'est pas enrayerée. Notre mission est de décontaminer la planète.»

L'*U.S.S. Enterprise* se dirige vers Ariannus, afin de décontaminer cette planète victime d'une invasion bactérienne, quand ses senseurs détectent la présence d'une navette de *Starfleet* droit devant. Celle-ci a été dérobée trois semaines plus tôt à la *Base stellaire 4*. Les senseurs révèlent aussi une fuite atmosphérique. Un rayon tracteur attire la navette de l'*Enterprise*; un étrange humanoïde, mi-noir mi-blanc, en sort en titubant.

À l'infirmerie, cet alien dit s'appeler Lokai, de la planète Cheron, située dans la partie la moins explorée de la Galaxie. James Kirk décide de l'emmener à la *Base stellaire 4*, où il sera jugé pour le vol de la navette.

Le capitaine est appelé sur la passerelle: un vaisseau alien invisible va entrer en collision avec l'*Enterprise*. Il se désintègre à l'impact, non sans déposer à bord du vaisseau de la *Fédération* un autre alien bicolore qui se présente comme étant le commissaire Bele, venu chercher Lokai, criminel condamné sur Cheron. Kirk annonce à Bele qu'il va en référer à *Starfleet Command*. Lokai exige de faire jouer son droit d'asile et accuse Bele d'opprimer son peuple.

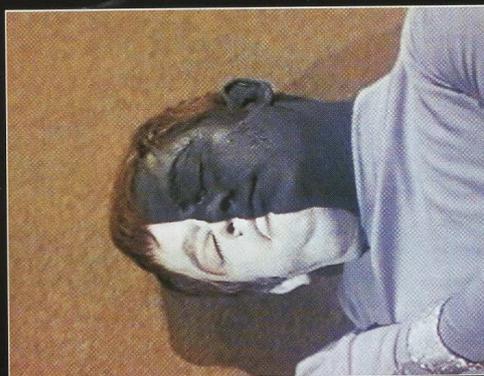
Divisées par la couleur

Usant de ses pouvoirs très particuliers, Bele infléchit la trajectoire de l'*U.S.S. Enterprise* en direction de Cheron, mais Kirk lance alors la procédure d'autodestruction de son navire. Le commissaire rend les armes quelques secondes seulement avant la catastrophe: l'*Enterprise* peut alors poursuivre sa route vers Ariannus pour y accomplir sa mission.

Bele explique à Kirk que Cheron est divisée par la haine raciale: alors que Bele et ceux de son peuple sont noirs du côté droit, Lokai et les siens le sont du côté gauche. Une fois Ariannus décontaminée, Bele dirige derechef le vaisseau vers Cheron. Lokai fait irruption sur la passerelle. Bele et lui s'affrontent au moyen d'une énergie alien inconnue.

Lorsque l'*Enterprise* atteint Cheron, les scannages n'y révèlent aucun signe de vie; les habitants se sont entretués. Lokai s'enfuit en se téléportant à la surface de la planète, Bele à ses trousses. Alors que l'*Enterprise* quitte Cheron, Kirk fait remarquer que les Chérons ont la haine pour seul héritage.

À L'ÉCRAN...



1 Une navette dérobée à Starfleet est récupérée et amenée à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE* avec son occupant: un être humanoïde à l'étrange pigmentation bicolore.



2 Lokai est outré que Kirk laisse entendre qu'on l'a trouvé en possession de biens volés, mais se montre évasif quant aux raisons pour lesquelles il a pris la navette.



3 Le commissaire Bele se téléporte à bord. Son navire a été détecté par les senseurs, bien qu'il soit constitué de matériaux aliens qui le rendent invisible pour les humanoïdes.



4 Bele prend le contrôle de l'*ENTERPRISE* pour regagner Cheron. Le capitaine Kirk lance l'ordre de saborder son vaisseau afin de montrer que lui seul commande.



5 En route pour Cheron, Lokai et Bele laissent éclater leur haine réciproque. Le commissaire déclare être lancé à la poursuite de Lokai depuis 50 000 ans.



6 Les deux peuples ennemis de Cheron se sont exterminés mutuellement au cours des millénaires. La haine raciale a eu raison de toute vie sur la planète.

BLOC-NOTES

Spock estime que, toutes les variations de coloration cutanée étant prévisibles, Lokai est un mutant.



La Colère des dieux

Sur Elba II est implantée une colonie pénitentiaire de la Fédération où sont enfermés les fous criminels qui sévissent encore. Le détenu le plus récent est l'ancien capitaine Garth d'Izar, qui fut l'un des héros de James Kirk dans ses années passées à l'Académie de Starfleet.

JOURNAL DU CAPITAINE
DATE STELLAIRE 5718.3

« L'Enterprise est en orbite autour d'Elba II, planète à l'atmosphère toxique où la Fédération, dans une colonie pénitentiaire, détient les quelques incorrigibles restant de par la Galaxie. »

À L'ÉCRAN...

James Kirk et Spock se téléportent dans la colonie pénitentiaire d'Elba II pour y rencontrer le gouverneur Cory. Le dernier détenu en date est Garth d'Izar, ancien capitaine et héros de Starfleet. Garth, très grièvement blessé, a été reconstruit avec un talent extraordinaire par les habitants d'Antos IV, mais il est ensuite devenu fou et a essayé d'exterminer les Antosiens. Kirk et Spock sont conduits à la cellule de Garth où ils trouvent le véritable Cory enfermé. Garth, métamorphe, a pris l'apparence de Cory. Les détenus enferment les officiers de Starfleet.

Délires

Garth a l'intention de s'emparer de l'U.S.S. Enterprise NCC-1701 dans le cadre de son plan dément pour devenir le « Seigneur de l'Univers ». Il prend la forme de Kirk, mais ce dernier a laissé pour instruction de ne téléporter personne à bord de son vaisseau qui ne puisse répondre à un message codé.

Garth exige que Kirk révèle le code, mais celui-ci refuse, même sous la torture. Quand Kirk reprend connaissance, il se retrouve seul avec la compagne de Garth : Marta, une folle originaire d'Orion. Celle-ci cache un poignard derrière son dos. Fort heureusement, Spock arrive à temps pour l'empêcher de frapper le capitaine Kirk, qui se dirige vers la salle de téléportation tout en s'interrogeant sur la facilité de son évasion. Il demande à « Spock » de lui donner le code correct, mais celui-ci en est incapable : il s'agit de Garth.

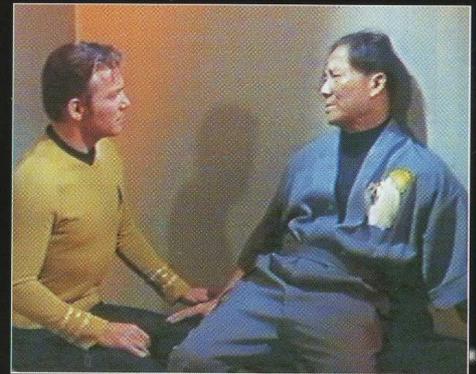
Garth organise son propre couronnement, à la fin duquel Kirk est amené dans la salle de commande. Il aperçoit sur l'écran que l'on entraîne Marta hors de la colonie. Garth a créé un puissant explosif et en a placé un simple grain sur Marta. En guise de démonstration, il le fait exploser, tuant sa compagne.

Spock s'échappe de sa cellule pour trouver deux Kirk dans la salle de commande. Avant qu'il ait pu déterminer lequel est le vrai, Garth lui fait sauter le fuseur des mains. Les deux Kirk se battent. Spock comprend quel est le vrai : il assomme Garth. Le capitaine contacte son vaisseau et fournit le code. Une équipe de sécurité se téléporte sur Elba II.

Un semblant de raison ayant été retrouvé dans la colonie, Garth y est traité, sans garder aucun souvenir de ses anciennes chimères.



1 Kirk et Spock se téléportent dans la colonie pénitentiaire d'Elba II pour une visite de routine. Ils sont reçus par celui qu'ils croient être le gouverneur Cory.



2 Cory apprend à Kirk que Garth a tué tout son personnel en l'expulsant hors de la colonie, l'exposant de cette façon à l'atmosphère toxique de la planète.



3 Garth torture Kirk au moyen d'une machine de son invention, mais Kirk refuse de révéler le code qui permettrait à Garth d'accéder à l'U.S.S. ENTERPRISE.



4 Garth d'Izar a créé un puissant explosif dont il pense se servir pour conquérir l'univers. Il en montre la force destructrice en tuant sa compagne Marta.



5 Spock réalise qui est le vrai capitaine quand l'un des Kirk place la sécurité de l'U.S.S. ENTERPRISE avant tout en lui ordonnant de les assommer tous deux.



6 Le capitaine James Kirk a vaincu Garth et la colonie est rendue au gouverneur Cory. Garth d'Izar, traité comme il se doit, retrouve une certaine santé mentale.

BLOC-NOTES

La danse de la femme-animal d'Orion rappelle à Spock celle que les enfants vulcains exécutent à la petite école.