

STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 30 ans
EDITIONS FRANCE

L'USSAI-DE PROIE KLINGON

Le plus grand

L'Empire Klingon

Le dernier challenger

Le développement des Klingons

depuis toujours

STAR TREK en 3D de temps

La 3D est interactive

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

Les détails pour les visiteurs

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire





STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK

1^{re} partie Après le décès du capitaine Spock, survenu en sauvant l'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, l'amiral James T. Kirk apprend que le bâtiment doit être désaffecté. Il demande un nouveau vaisseau afin de pouvoir retourner vers la planète Genesis, mais sa requête est rejetée par Starfleet Command.

STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK

« La mort de Spock est comme une plaie ouverte. Il me semble avoir laissé là-bas la part la plus noble de moi-même... sur cette planète nouveau-née. »

– l'amiral James Kirk

A lors que l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* effectue son retour doux-amer vers la Terre, en 2285, des images des derniers instants du **capitaine Spock** hantent l'esprit et le cœur des *membres d'équipage du vaisseau*. Cet officier de grande valeur a récemment péri dans la salle des machines de l'*Enterprise*, en sauvant l'équipage de l'annihilation dans l'explosion de **Genesis**. Il a exhorté son ami l'**amiral James T. Kirk** à ne pas porter le deuil, car « les besoins du plus grand nombre l'emportent sur ceux de quelques-uns... ou même d'un seul ». Un bref et solennel service funèbre s'est conclu par le lancement dans l'espace de sa capsule funéraire, qui est allée se poser sur la surface luxuriante de la planète Genesis nouvellement née.

Kirk note dans son journal personnel que, même si l'*Enterprise* regagne sa base, il se sent toujours esseulé et étrangement mal à l'aise. La majeure partie de l'équipage frais émoulu de James Kirk a reçu de nouvelles affectations, y compris son fils, le **Dr David Marcus**, qui explore la planète Genesis avec le **lieutenant Saavik**.

La vie après Spock

À un peu plus de deux heures seulement de **Spacedock**, l'amiral Kirk ordonne à **Pavel Chekov** d'assumer la responsabilité de la console scientifique ; Chekov accepte avec solennité l'ancien poste de Spock. **Starfleet Command** ne réagit pas aux demandes de Kirk au sujet du **Projet Genesis** mais, au lieu de persévérer, Kirk demande à **Hikaru Sulu** de s'occuper du pilotage et se rend dans ses quartiers. Au sein du **turbolift**, Kirk, submergé par le chagrin, est tout près de s'effondrer.

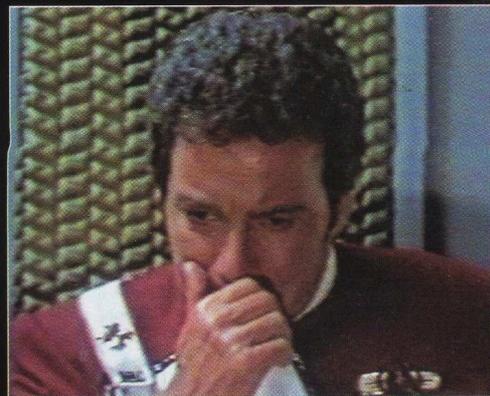
Pendant ce temps, le petit cargo spatial **Merchantman** achemine un agent **klíngon** – une dénommée **Valkris** – et son capitaine aussi humain que mercenaire vers une cible invisible. Soudain, sous les yeux ébahis du capitaine, un **Oiseau-de-Proie klíngon** se désocculte face à eux.

Valkris confirme à **Kruge**, le commandant du vaisseau, la réussite de sa mission. Elle a obtenu les données concernant Genesis, qu'elle va maintenant transmettre à Kruge, estimant que ces informations lui seront utiles. Mais Kruge est outré qu'elle ait pu voir ces données : sa mort est inéluctable. Valkris accepte son sort, puis fait part au commandant de son amour et de ses bons vœux. Kruge déclare que la mort lui sera apportée dans l'honneur puis, sur son ordre,

À L'ÉCRAN...



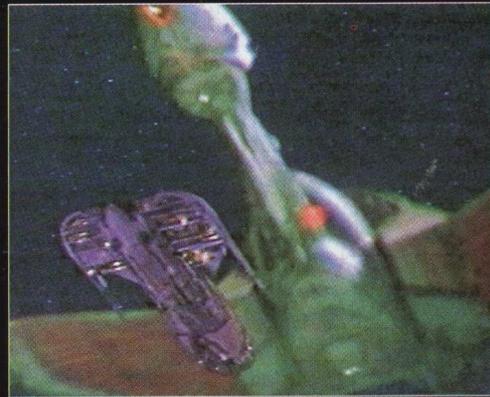
1 À l'issue des obsèques de M. Spock, la capsule funéraire contenant sa dépouille est lancée en direction de la planète Genesis, où elle est appelée à demeurer pour l'éternité.



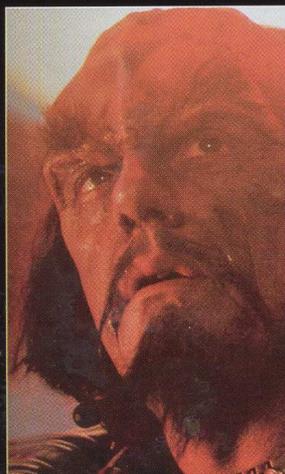
2 James Kirk a toutes les peines du monde à accepter la mort de son ami Spock. Loin des regards de l'équipage, il se laisse submerger par le chagrin.



3 La Klingonne Valkris guide le capitaine du **MERCHANTMAN** vers des coordonnées prédéfinies, pour un rendez-vous avec un vaisseau klíngon.



4 Le capitaine du **MERCHANTMAN** assiste, stupéfait, à la désoccultation, juste au-dessus de son petit cargo spatial, d'un énorme **OISEAU-DE-PROIE KLÍNGON**.



5 Kruge – le commandant de l'**OISEAU-DE-PROIE KLÍNGON** – confère avec son agent Valkris. Par le biais de moyens tout à fait illicites, celle-ci est parvenue à mettre la main sur des données concernant la planète Genesis. Kruge, apprenant que Valkris a eu les informations sous les yeux, se voit contraint de la supprimer. Valkris accepte son sort.



6 Une fois le transfert de données effectué, Kruge détruit le **MERCHANTMAN** ; ainsi, le lien ne pourra être établi entre ce vaisseau et le vol des données sur Genesis.



STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK 1^{re} partie

les **phaseurs** de son vaisseau pulvérisent le *Merchantman*. Kruge met alors le cap sur la **Zone neutre** aux frontières de la **Fédération unie des Planètes**.

L'*Enterprise* regagne sa station d'attache. **Uhura** et l'équipage sont surpris par la vision d'un spatonef dont James Kirk leur apprend qu'il s'agit du tout nouveau prototype de **Starfleet**, l'**U.S.S. Excelsior NX-2000**, que la rumeur prétend capable d'atteindre des vitesses **transdistorsionnelles**.

Montgomery Scott est ouvertement sceptique, ce qui lui vaut d'être rabroué par Kirk pour son manque d'ouverture d'esprit.

Alors que l'*U.S.S. Enterprise* poursuit ses manœuvres d'arrimage, Chekov détecte une présence d'énergie dans les quartiers de Spock et en prévient Kirk. Il assure à l'amiral qu'il a scellé les pièces mais qu'un être vivant s'est joué des mesures de sécurité. James Kirk craint que tout son équipage ne soit obsédé par Spock.

Le médecin malade

Appuyé par des gardes, Kirk se glisse dans les quartiers scellés... À sa grande surprise, il entend la voix de Spock dans l'obscurité. Le **Vulcain**, qui ne sait pas pourquoi Kirk l'a abandonné sur Genesis, supplie qu'on l'aide. En s'approchant, Kirk découvre **Leonard McCoy** assis dans la pièce; l'amiral tente de l'extirper de sa transe. McCoy exhorte Kirk à gravir les degrés du **mont Seleya** et à le ramener sur **Vulcain**, mais Kirk ne voit là que divagations.

Uhura fait irruption pour annoncer que l'arrimage est achevé. L'**amiral Morrow**, de Starfleet, va venir procéder à une inspection. Kirk la coupe et ordonne qu'une assistance médicale se porte immédiatement chez Spock, où McCoy a perdu connaissance.

L'équipage de l'*Enterprise* (à l'exception du Dr McCoy, souffrant), est félicité par l'amiral Morrow. Chacun va recevoir les plus vifs éloges de Starfleet et bénéficier de congés prolongés... hormis Montgomery Scott, dont les compétences sont requises à bord du nouvel *Excelsior* - il y sera promu au rang de capitaine-ingénieur. Scott est flatté, mais

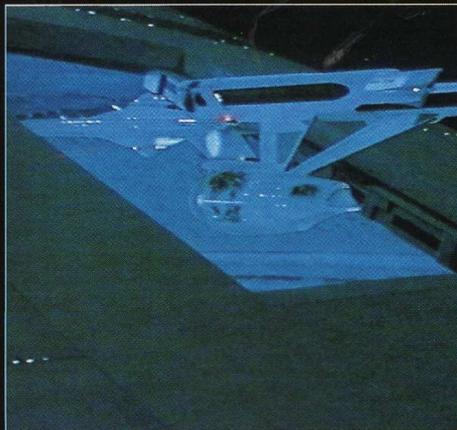
il préférerait rester pour assister à la refonte de l'*Enterprise*. Morrow l'informe alors que l'*U.S.S. Enterprise*, qui a vingt ans, doit être désaffecté. Kirk conteste cette décision car il veut ramener le vaisseau à la planète Genesis. Morrow déclare que cela ne va pas être possible : durant l'absence de l'*Enterprise*, le projet Genesis a provoqué une terrible controverse à l'échelle galactique. Tant que le **Conseil de la Fédération unie des Planètes** n'a pas pris de décision politique, Genesis est mise en quarantaine.

À bord de l'*Oiseau-de-Proie*, Kruge étudie la transcription des données concernant

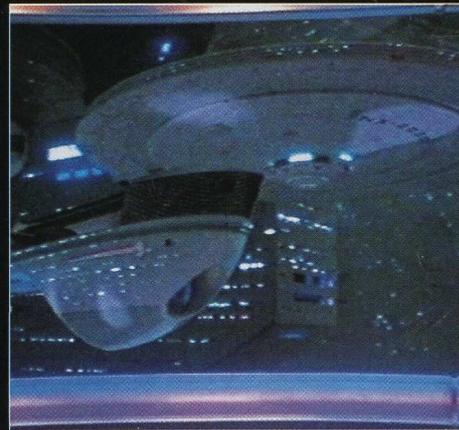
Genesis. Ses officiers **Maltz** et **Torg** voient dans ce dispositif une arme parfaitement capable de conférer la puissance suprême à qui la possède. Kruge confie son intention à Torg : il veut se diriger vers Genesis pour s'emparer du secret de la planète.

Des émissaires klingons négocient au même moment la paix avec la Fédération, mais Kruge pense que le dispositif Genesis assurera l'avenir de son peuple. Il ne semble pas le moins du monde disposé à se laisser évincer par la Fédération.

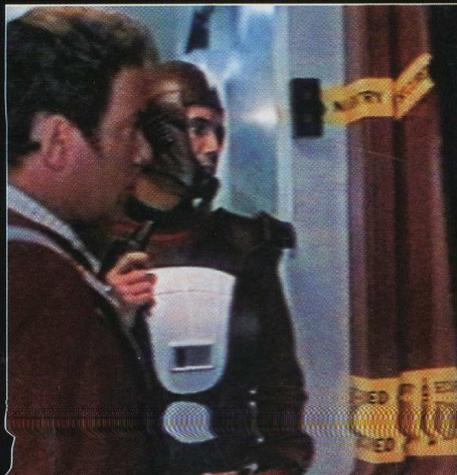
À L'ÉCRAN...



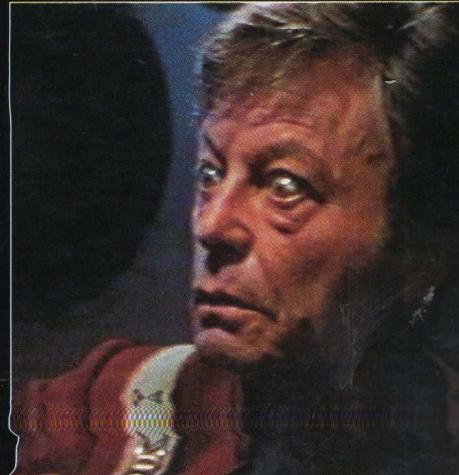
7 L'ENTERPRISE manœuvre lentement pour pénétrer dans le SPACEDOCK en orbite au-dessus de la Terre; l'équipage pense que son vaisseau y sera réparé.



8 Un vaisseau expérimental se trouve déjà à l'intérieur de SPACEDOCK: l'U.S.S. EXCELSIOR NX-2000. Celui-ci serait doté d'une propulsion transdistorsionnelle.



9 Kirk se précipite dans les quartiers de Spock après que Pavel Chekov lui a fait part de la présence d'un être vivant (alors même que des scellés ont été apposés).



10 L'amiral James Kirk entend la voix de Spock, puis découvre le Dr Leonard McCoy, hystérique, qui exige de savoir pourquoi on l'a laissé sur Genesis.



11 L'amiral Morrow passe en revue l'équipage de l'ENTERPRISE, qui sera honoré par Starfleet et bénéficiera d'une permission prolongée.



12 Kruge, entouré de ses subordonnés Matz et Torg, consulte les données du dispositif Genesis; ils en apprennent les potentialités destructrices.

BLOC-NOTES

Le mont Seleya, dont parle McCoy dans son délire, est un sommet de Vulcain où s'élève un temple ancien.

En plaisantant, Scott révèle à James Kirk qu'en matière de réparations, il multiplie ses estimations selon un facteur quatre afin de préserver sa réputation de faiseur de miracles.



STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK

**STAR TREK III :
À LA RECHERCHE
DE SPOCK**

«L'un est vivant, l'autre non, et pourtant tous deux souffrent. Vous devez les amener au mont Seleya, sur Vulcain. C'est là seulement qu'ils trouveront la paix.»

— Sarek à l'amiral Kirk

2^e partie L'ambassadeur Sarek persuade l'amiral Kirk que le capitaine Spock a transmis son katra au Dr Leonard McCoy; Kirk jure alors de réunir le corps et l'esprit de son ami. Dans le même temps, l'*U.S.S. Grissom NCC-638* détecte la présence d'une étrange forme de vie sur la planète Genesis.

Date stellaire 8210 : l'*U.S.S. Grissom NCC-638*, dirigé par le capitaine **J.T. Esteban**, arrive à la planète **Genesis**; le **Dr David Marcus** demande au **lieutenant Saavik** de faire un scannage du terrain. Son moniteur révèle que le feuillage du Secteur 1 est pleinement développé et que la température est de 22,2 °C. Le Secteur 2 est désertique et la température y est de 39,4 °C, cependant que le Secteur 3 se caractérise par une végétation subtropicale, à proximité d'une zone où tombe la neige. David s'extasie de la présence de toutes les variétés de végétations et de climats dans un rayon de quelques heures de marche.

Soudain, les scanners signalent la présence d'une masse métallique à la surface de la planète. Un examen des données permet à David de comprendre qu'il a certainement retrouvé le tube funéraire **photonique** du capitaine **Spock**, à côté duquel se trouverait un être vivant. Esteban est perplexe, car il croyait qu'il n'y aurait aucune forme de vie animale sur Genesis.

Confirmation

Une étude rapide confirme la présence d'un être vivant, non identifiable à ce stade. David propose de le téléporter à bord, mais Esteban s'y refuse car le règlement l'interdit formellement jusqu'à ce que toute menace de contamination ait été éliminée. Saavik et Marcus insistent alors pour être téléportés à la surface de la planète.

Sur Terre, dans l'appartement de **James T. Kirk**, **Hikaru Sulu**, **Pavel Chekov** et **Uhura** portent un toast aux amis absents et s'interrogent sur le sort de l'*U.S.S.*

Enterprise NCC-1701. Kirk est convaincu qu'il sera désaffecté, mais **Starfleet** est trop préoccupé par une conférence galactique pour fournir de quelconques informations au sujet d'un éventuel nouveau vaisseau. On apprend par ailleurs que le **Dr Leonard McCoy**, malade, a été mis sous sédation et qu'il se repose chez lui.

On frappe à la porte. James Kirk, qui attend la venue de **Montgomery Scott**, invite chaleureusement le visiteur à entrer, mais c'est une silhouette sévère et encapuchonnée qui se tient devant le petit groupe. L'étranger se découvre: James Kirk est surpris de voir l'**ambassadeur Sarek**, le père de Spock.

Sarek demande à s'entretenir en privé avec Kirk. Il exige de savoir pourquoi celui-ci a abandonné son fils sur la planète Genesis, le privant ainsi d'un avenir. L'amiral s'étonne de cette accusation. Sarek explique que Kirk, ayant été la dernière personne à s'être trouvé

À L'ÉCRAN...



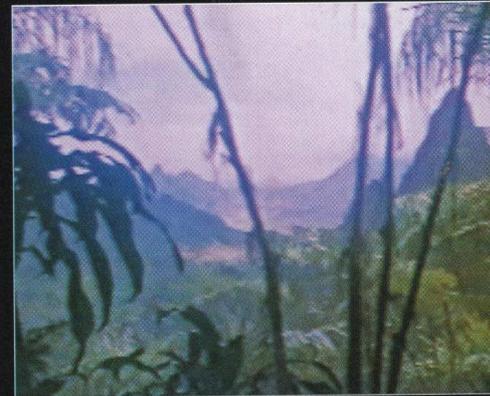
1 Le *GRISSOM* arrive à la planète Genesis avec, à son bord, une équipe de savants qui ont l'intention de procéder à une étude approfondie de l'environnement et du climat.



2 Le capitaine J.T. Esteban dirige la mission d'exploration; celle-ci est d'une grande importance car le phénomène Genesis a d'immenses implications pour toute la Galaxie.



3 Le lieutenant Saavik et le Dr Marcus (l'un des savants à l'origine de la création de la planète) analysent les données et découvrent qu'une écostructure diversifiée est en formation.



4 L'un des secteurs de la planète Genesis est déjà couvert d'une très abondante végétation, alors que la planète était, peu de temps avant, une masse de roche dénudée.



5 L'amiral Kirk réunit ses amis et collègues les plus proches dans son appartement. Ils portent un toast à Spock et s'interrogent sur le sort de l'*U.S.S. ENTERPRISE*.



6 Le père de Spock, l'ambassadeur Sarek, arrive sans prévenir. Il exige de savoir pourquoi James Kirk a privé son fils d'avenir en ne ramenant pas son katra sur Vulcain.



STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK 2^e partie

avec son fils, Spock aurait dû lui confier son **katra** (son esprit vivant) pour que l'amiral le ramène sur **Vulcaïn** conformément aux us de son peuple. Kirk indique que Spock n'a pu accomplir un tel transfert car ils étaient séparés par du verre.

L'ambassadeur, désarçonné, demande s'il peut avoir accès aux pensées de James Kirk. Celui-ci accepte ; ils effectuent une **fusion mentale**. Après avoir examiné les ultimes instants passés ensemble par les deux amis, Sarek reconnaît solennellement que Spock n'aurait pu accomplir ce rite avec Kirk. Il demande à l'amiral de lui pardonner, puis annonce à regret que Spock n'ayant pas transmis son katra avant de mourir, tout ce qu'il fut et toutes ses connaissances ont disparu avec lui. Kirk est persuadé que, devant un tel enjeu, Spock aurait trouvé un moyen... peut-être a-t-il pu opérer une fusion avec quelqu'un d'autre ?

L'objectif

L'ambassadeur et l'amiral examinent les données visuelles de l'enregistreur de vol pour le jour fatidique de la mort de Spock et s'aperçoivent que ce dernier a rendu McCoy inconscient d'un **pincement neural vulcaïn** juste avant d'effectuer une fusion mentale avec lui. Kirk et Sarek se rendent compte que les dernières paroles de Spock – « Souvenez-vous » – signifient que McCoy est le détenteur de son katra ; cela explique aussi le récent comportement aberrant du médecin. Kirk propose de faire tout ce qui est en son possible pour aider son ami ; Sarek lui dit que pour apporter la paix à Spock et à McCoy, il lui faut les emmener tous deux au **mont Seleya**, sur Vulcaïn – ce que Kirk jure de faire.

Le capitaine Esteban accepte finalement de téléporter Saavik et David Marcus à la surface de la planète Genesis. Ils explorent ce merveilleux terrain, mais Esteban les informe que des radiations émanent de l'être vivant. David pense qu'il s'agit simplement de microbes à la surface du tube mortuaire, qui se seraient multipliés lors du processus Genesis. Le tube de Spock est ouvert : il est vide, hormis une robe funéraire. Une sorte de plainte se fait entendre au loin. David et Saavik se dirigent vers son origine.

Sur Terre, James Kirk boit un verre avec l'**amiral Morrow** dans le salon des officiers de Starfleet. Kirk implore Morrow de le laisser partir pour Vulcaïn avec l'*Enterprise*. S'il y a une chance pour que l'âme de Spock ait survécu, Kirk estime qu'il est de son devoir de l'y ramener. Morrow, sceptique à l'égard de ce mysticisme vulcaïn, prétend que l'*U.S.S. Enterprise* ne pourrait supporter ce voyage. Kirk propose de louer un autre vaisseau, mais l'amiral Morrow souligne que nul n'a

actuellement le droit de se rendre sur la planète Genesis, puis il déclare que Kirk risque tout ce qu'il a construit pour lui-même avec une attitude aussi « irrationnelle ».

Kirk remercie l'amiral pour le verre puis prend congé. Il rejoint Hikaru Sulu, qui attend

des nouvelles. Kirk lui dit qu'il a décidé d'aller sur Genesis sans tenir compte des remarques de Morrow. Sulu et Chekov s'empresent de se joindre à lui pour cette mission dangereuse, sachant fort bien que cela pourrait signifier la fin de leur carrière dans Starfleet.

À L'ÉCRAN...



7 Le capitaine Kirk autorise l'ambassadeur vulcaïn à effectuer une fusion mentale avec lui ; Sarek comprend que Spock n'a pu accomplir le rituel vulcaïn avec son ami.



8 En examinant l'enregistreur de vol de l'*U.S.S. ENTERPRISE*, Kirk et Sarek découvrent que Spock a exécuté le rituel avec un Dr Leonard McCoy inconscient.



9 Après avoir persuadé Esteban de les laisser se téléporter à la surface, David Marcus et Saavik se mettent à la recherche de l'être vivant détecté par leurs scannages.



10 Le Dr Marcus et Saavik repèrent le tube de Spock. Découvrant des microbes sur l'enveloppe externe, ils voient là l'origine des données recueillies par les scanners.



11 Un examen plus attentif révèle que le corps de Spock ne se trouve pas dans le tube mortuaire ; celui-ci ne contient plus que la robe funéraire du capitaine.



12 Kirk rencontre l'amiral Morrow dans le salon des officiers ; il voudrait déposer un spationef pour répondre au souhait de Sarek, mais sa demande est rejetée.

BLOC-NOTES

A Le tube mortuaire de Spock s'est posé en douceur sur la planète Genesis, sous l'effet des flux des champs gravitationnels entourant la planète.

A Le katra est l'équivalent vulcaïn de l'âme. Juste avant de mourir, les Vulcaïns opèrent une fusion mentale avec un ami, afin que leur katra puisse être rendu à leur famille.



STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK

3^e partie L'amiral James Kirk et son équipage mettent au point un plan visant à dérober l'*Enterprise*, à quai près de la Terre. Au même moment, le lieutenant Saavik et le Dr David Marcus découvrent que le corps du capitaine Spock a été régénéré par la planète Genesis.

STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK

« Mes amis, je ne puis vous demander d'aller plus loin. C'est le Dr McCoy et moi-même qui devons le faire, et non pas vous autres. »

– l'amiral James Kirk à son équipage

Dans un bar bondé, fréquenté aussi bien par des autochtones que par de pittoresques aliens, le **Dr Leonard McCoy** est abordé par un étranger qui parle à l'envers et ennueie le médecin avec une série d'énigmes. McCoy se met à l'ouvrage – il est là pour louer un vaisseau afin de se rendre dans le **secteur de Mutara**. L'alien couine à la simple évocation de ce territoire interdit, puis exige de connaître avec précision la destination. McCoy, exaspéré, déclare qu'il s'agit de la **planète Genesis**. L'alien se récrie de nouveau, attirant cette fois l'attention des services de sécurité de la **Fédération**. Un officier met McCoy en garde contre de telles discussions en public, mais le médecin rétorque qu'il parle de ce qu'il veut; il est expulsé sous bonne escorte.

Une vie nouvelle

Dans le glacial Secteur 3 de Genesis, les **tricordeurs** et des empreintes dans la neige conduisent le **lieutenant Saavik** et le fils de l'**amiral James Kirk**, le **Dr David Marcus**, à proximité du deuxième être vivant de la planète. Un gémissement se fait entendre dans le lointain; ils se dirigent vers sa source.

Sur Terre, l'amiral Kirk rend visite à McCoy en prison. Il lui administre une injection de **lexorine** afin de le calmer, puis explique au médecin qu'il souffre des conséquences d'une **fusion mentale vulcaine**. **Hikaru Sulu** se présente à la réception, porteur d'ordres falsifiés appelant Kirk à aller rendre compte à **Starfleet**. Pendant qu'un garde va quérir l'amiral, Sulu bavarde avec le second. Celui-ci menace Sulu, qui le terrasse alors en usant de sa science des arts martiaux. Dans la cellule du Dr Leonard McCoy, James Kirk assomme un autre garde.

Évasion

James Kirk et Leonard McCoy rejoignent Hikaru Sulu, puis ils s'enfuient tous trois quelques instants avant que des agents de la Fédération ne surviennent. Ayant réussi à enlever le Dr McCoy, l'amiral Kirk signale à l'Unité 2 que le « **Kobayashi Maru** » cingle vers « la terre promise ».

Le reste de l'équipe de Kirk se rassemble secrètement. Montgomery Scott quitte son travail à bord de l'**U.S.S. Excelsior NX-2000** – il se débarrasse du **capitaine Styles** d'un bref « au revoir ». **Uhura** doit supporter un lieutenant qui ne cesse de critiquer son ennuyeux labeur à Starfleet Command. À l'arrivée de ses amis – les mutins de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** –, Uhura enferme l'officier dans un placard, puis se tourne vers ses compagnons et leur promet de

À L'ÉCRAN...



1 Dans un bar de la Terre, un Leonard McCoy très perturbé attire l'attention sur lui en tentant d'arrêter un vaisseau pour se rendre sur la planète interdite Genesis.



2 Tandis que les conditions météorologiques empirent sur Genesis, le lieutenant Saavik et le Dr David Marcus se dirigent vers la source des cris qu'ils ont entendus.



3 L'amiral James Kirk doit tirer son vieil ami, le Dr Leonard McCoy, d'une cellule de la Fédération où il a été jeté par un officier de la sécurité qui le jugeait mentalement dérangé.



4 Au cours de la mission de sauvetage de Leonard McCoy, un garde se moque de la petite taille d'Hikaru Sulu. Celui-ci, expert en arts martiaux, le terrasse aussitôt.



5 Ce soir-là, Montgomery Scott achève sa journée de travail à bord de l'EXCELSIOR. Il souhaite bonne nuit au capitaine Styles, puis s'en va rejoindre James Kirk et les autres.



6 Uhura abandonne son poste au sein de Starfleet Command pour aider ses anciens collègues de l'ENTERPRISE. Ils se téléportent secrètement à bord du vaisseau amarré.



STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK 3^e partie

les retrouver au point de rendez-vous fixé. L'*Enterprise*, dont tous les systèmes ont été placés en mode automatique par Scotty, est prêt pour le décollage. Le fidèle équipage de Kirk prête serment de se dévouer à la cause et supplie l'amiral de donner l'ordre du départ. Ceci fait, les voilà lancés dans une nouvelle aventure.

Pavel Chekov reçoit un message en provenance de Starfleet Command sur le canal d'urgence : l'équipage a ordre de rendre le vaisseau. L'amiral Kirk donne pour instruction de ne pas tenir compte de ce message. L'*Excelsior* passe alors en **Alerte Jaune**, puis se jette à la poursuite de l'*U.S.S. Enterprise*.

Alors que le spatonef se rapproche très dangereusement des portes fermées des docks spatiaux, Scott s'acharne fébrilement à trouver le code pour les ouvrir. À moins de trente secondes du désastre, il parvient à les entrebâiller : l'*Enterprise* se fond dans une mer d'étoiles.

Le sabotage de l'Excelsior

À bord de l'*Excelsior*, le capitaine Styles assure avec morgue que Kirk ne pourra rien contre les nouvelles capacités transdistorsionnelles de son vaisseau. Alors que l'*Enterprise* passe à allure de distorsion, Styles déclenche la propulsion transdistorsionnelle pour le rattraper. Au lieu d'accélérer cependant, l'*Excelsior* fait entendre un grondement de machines avant de s'arrêter dans un épouvantable vacarme.

À bord de l'*Enterprise*, Kirk félicite Scotty pour son travail. Le capitaine Montgomery Scott sourit et remet fièrement au Dr Leonard McCoy une poignée de pièces d'ordinateur provenant des systèmes transdistorsionnels de l'*Excelsior*... L'*Enterprise* poursuit à pleine vitesse sa route vers Genesis.

Sur cette planète, le lieutenant Saavik et le Dr David Marcus découvrent stupéfaits un petit **Vulcain** qui geint dans la neige. Saavik s'adresse à lui en vulcain, mais il ne paraît pas comprendre ce qu'elle lui dit. On alerte par radio le **capitaine J.T. Esteban** de l'*U.S.S. Grissom NCC-638* : l'effet Genesis semble avoir régénéré le capitaine Spock.

Esteban refuse de téléporter l'enfant à bord avant d'en avoir reçu l'autorisation de Starfleet, mais l'officier chargé des transmissions ne parvient pas à établir la communication, à cause d'une décharge énergétique. Au même moment, un **Oiseau-de-Proie klingon** se désocculte devant le *Grissom*. Le **commander Kruge** donne l'ordre de tirer ; l'*Oiseau-de-Proie* détruit instantanément le *Grissom*. Un artilleur klingon se vante de son exploit, mais Kruge

le réprimande d'avoir anéanti le vaisseau – son but était de faire des prisonniers. L'artilleur proteste ; Kruge le désintègre sur le champ d'un tir de **fuseur Torg** rappelle à son commandant furieux qu'ils ont peut-

être déjà des prisonniers : les êtres détectés sur Genesis. Lorsqu'ils captent l'appel à l'aide du lieutenant Saavik au *Grissom*, Kruge sourit dans sa barbe : il sait maintenant qu'un officier de Starfleet se trouve sur Genesis.

À L'ÉCRAN...



7 *Montgomery Scott parvient in extremis à ouvrir les portes de SPACEDOCK. L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701 met le cap sur la planète Genesis.*



8 *Le capitaine Styles et son équipage sont certains que leur nouveau vaisseau transdistorsionnel, l'U.S.S. EXCELSIOR, ne tardera pas à rattraper l'ENTERPRISE.*



9 *À bord de l'EXCELSIOR, Montgomery Scott a réussi à subtiliser des pièces informatiques : le vaisseau du capitaine Styles est désarmé.*



10 *Sur Genesis, Saavik découvre un jeune Vulcain en pleurs dans la neige. Elle demande à faire monter l'enfant à bord du GRISSOM, mais essuie un refus.*



11 *Un OISEAU-DE-PROIE KLINGON dirigé par le commander Kruge se désocculte devant l'U.S.S. GRISSOM NCC-638 et le détruit instantanément.*



12 *Kruge et Torg surprennent l'appel à l'aide lancé par Saavik au GRISSOM. Les Klingons savent maintenant qu'il y a un officier de Starfleet sur Genesis.*

BLOC-NOTES

A Le capitaine James T. Kirk informe le Dr Leonard McCoy qu'il est victime d'une fusion mentale vulcaine. McCoy prétend que c'est là la vengeance de Spock pour toutes les disputes dans lesquelles il a eu le dessous.

A Le capitaine Styles espère bien battre, avec l'*U.S.S. Excelsior*, les records de vitesse de l'*U.S.S. Enterprise*.



STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK

4^e partie Sur Genesis, le lieutenant Saavik guide un Spock ressuscité dans la souffrance du rite d'accouplement vulcain, le **Pon farr**. Au même moment, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** se dirige vers une confrontation avec un **Oiseau-de-Proie klingon** commandé par Kruge.

**STAR TREK III :
À LA RECHERCHE
DE SPOCK**

«Je suis venu de très loin pour la puissance de Genesis. Et qu'est-ce que je trouve ? Un gringalet humain. Un gamin vulcain. Et une femme.»

– le commander Kruge

Inc capable d'obtenir une réponse de la part de l'**U.S.S. Grissom NCC-638**, le lieutenant Saavik informe le **Dr David Marcus** que leur vaisseau a apparemment été détruit par une attaque injustifiée. Elle suggère de se mettre à couvert à la surface de la planète Genesis avant que l'ennemi non identifié ne s'en prenne à eux.

Saavik et David ignorent que l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** est en approche de Genesis. Le **Dr Leonard McCoy**, au poste du capitaine Spock, procède à des scannages de l'espace à la recherche de vaisseaux. Il annonce que la voie est libre avec toute l'assurance et la précision de l'officier scientifique vulcain. **James Kirk**, **Hikaru Sulu** et **Montgomery Scott** échangent des regards entendus : l'esprit de Spock les guide.

Le secret de Genesis

Des **Klingons** arrivent bientôt sur Genesis dont ils sillonnent la surface en quête de prisonniers. Non loin de là, le lieutenant Saavik amène David Marcus à reconnaître que sa précaire planète ne répond pas vraiment à sa glorieuse vision de Genesis. Marcus attribue l'instabilité de la planète à la **protomatière** qu'il a employée dans la conception de la matrice Genesis ; Saavik lui reproche d'avoir usé d'une substance réputée pour sa grande dangerosité et son imprévisibilité. Le jeune scientifique rétorque qu'il a dû y recourir pour résoudre certains problèmes qui, sans cela, auraient persisté des années durant, peut-être même une éternité.

La planète Genesis vieillit par à-coups, et avec elle Spock ressuscité, uni à ce monde avec qui il va peut-être périr dans quelques jours, voire quelques heures. Saavik sait parfaitement que Spock va souffrir quand son corps connaîtra le **Pon farr** – pulsion d'accouplement qui, tous les sept ans, afflige les Vulcains de sexe masculin. Le petit groupe est alors prévenu de la présence ennemie par ses **tricordeurs**.

La souffrance du Pon farr

À bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, **Pavel Chekov** surprend une vaine tentative de contact avec le **Grissom** effectuée par **Starfleet**. Kirk tente à son tour de contacter le vaisseau, sur tous les canaux, mais il échoue lui aussi.

Sur Genesis, Spock hurle de douleur ; il a vieilli de sept ans en quelques minutes et souffre d'une première crise de Pon farr. Le lieutenant Saavik se rend à ses côtés.

À L'ÉCRAN...



1 La planète Genesis, instable, continue de se désagréger, mais le lieutenant Saavik et le Dr David Marcus n'obtiennent aucune réponse de leur vaisseau, l'**U.S.S. GRISSOM**.



2 L'**U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701** s'approche de Genesis. Le Dr Leonard McCoy, pénétré de l'esprit du capitaine Spock, occupe le poste de son vieil ami sur la passerelle.



3 David Marcus reconnaît avoir utilisé une protomatière – substance dénoncée par tous les scientifiques soucieux d'éthique de la Galaxie – pour mener à bien le Projet Genesis.



4 Le sort du Vulcain Spock est maintenant lié à la planète Genesis ; ils vieillissent par à-coups et sont sans doute condamnés à expirer dans les heures à venir.



5 Alors que Spock souffre terriblement, Saavik tente de gagner sa confiance. Elle guide le jeune Vulcain à travers la douleur et la confusion de son Pon farr.



6 À bord de l'**U.S.S. ENTERPRISE**, James Kirk et Pavel Chekov n'obtiennent aucune réponse de l'**U.S.S. GRISSOM**, qui a été détruit par un **OISEAU-DE-PROIE KLINGON**.



STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK 4^e partie

D'une voix douce, elle lui demande sa confiance, puis lui prend la main. Spock, les yeux écarquillés, regarde Saavik lui caresser les doigts avec délicatesse. Peu à peu, il se détend, et bientôt les deux Vulcains se joignent tendrement. Spock s'apaise enfin.

L'*Enterprise* pénètre dans le secteur de Genesis, aussitôt détecté par le vaisseau klingon qui passe en **occultation**. Pavel Chekov est perplexe; pendant un instant, un vaisseau éclaireur se trouvait là, et à présent, il a disparu. Pensant qu'il pourrait s'agir du *Grissom*, James Kirk tente d'établir la communication.

Pendant ce temps, sur Genesis, le **commander Kruge** et ses guerriers réussissent à capturer Spock, Saavik et David. Kruge est enchanté; il est venu de loin, attiré par le pouvoir de Genesis, et la victoire semble proche. Le lieutenant Saavik fait remarquer qu'ils sont tous sur une planète qui va se détruire dans les heures qui viennent, mais Kruge, toujours persuadé que Genesis est la force la plus redoutable jamais créée, continue d'exiger le secret du projet originel.

Menace occultée

De retour à bord de son **Oiseau-de-Proie klingon**, Kruge apprend qu'un spationef de la FUP approche. Il est ravi: voilà le coup de chance qu'il attendait. En entendant la voix de Kirk appeler le *Grissom*, David et Saavik échangent un regard – ils espèrent que la chance sera de leur côté.

Le commander Krüge passe en mode impulsion et s'apprête à transférer toute l'énergie de son navire vers ses armements. À bord de l'*Enterprise*, Kirk a l'intuition d'une présence de mauvais augure dans le vide cosmique. Il attire l'attention de Sulu sur une importante distorsion droit devant et demande si elle est assez vaste pour dissimuler un vaisseau. Sulu confirme et ajoute qu'elle grandit et se rapproche d'eux. Kruge s'apprête à tirer, en donnant l'ordre de viser les moteurs de l'*Enterprise*.

Préparatifs de combat

À bord de l'*Enterprise*, le chaos est total. Kirk et Sulu se rendent compte que le phénomène est sans doute un dispositif d'occultation. James Kirk place aussitôt son vaisseau et son équipage en **Alerte Rouge**. Quiconque se trouve là devra se désocculter avant d'ouvrir le feu. En quelques secondes, l'ennemi sort de son occultation. Kirk donne l'ordre de tirer à Scott. L'*Oiseau-de-Proie* est touché.

Le commander Kruge s'efforce de se remettre du choc. Il traverse péniblement sa passerelle envahie par la fumée et donne

en hurlant l'ordre de transférer la puissance vers les propulseurs du vaisseau. Il parvient à lancer des torpilles sur l'*Enterprise*, qui est bientôt dévasté par un tir direct.

James Kirk ordonne de répliquer sur le champ, mais son ingénieur-chef ne réussit

pas à faire fonctionner les batteries de **phaseurs**. L'*U.S.S. Enterprise*, sérieusement endommagé, n'a pas été préparé pour une situation de combat. L'équipage ne contrôle aucunement ses systèmes: l'*Enterprise* fait une cible sans défense.

À L'ÉCRAN...



7 Hikaru Sulu est ébahi de voir apparaître et disparaître aussitôt un vaisseau de reconnaissance – en réalité, le commander Kruge a actionné le dispositif d'occultation.



8 Sur la planète Genesis, le commander Kruge et ses officiers capturent Saavik, David Marcus et le jeune Spock. Kruge exige d'être mis au courant du secret de Genesis.



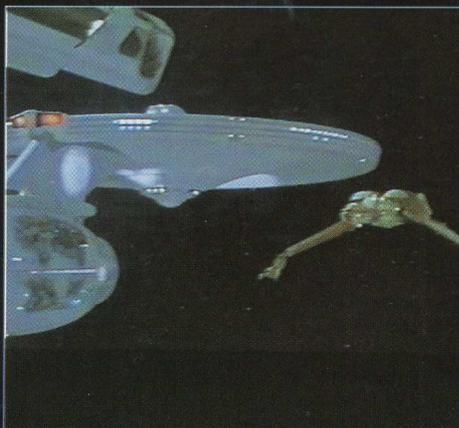
9 Le Klingon Kruge est ravi de découvrir qu'un autre spationef de la Fédération s'approche de la planète Genesis. Il espérait justement un tel coup de chance.



10 Une vaste distorsion subs spatiale proche de la planète Genesis convainc l'amiral James Kirk qu'un vaisseau occulté se cache devant l'*U.S.S. ENTERPRISE*.



11 L'*OISEAU-DE-PROIE KLINGON* se désocculte juste assez longtemps pour que l'*U.S.S. ENTERPRISE* lui décoche des torpilles et le touche.



12 Les Klingons répliquent, endommageant gravement le système d'automatisme de l'*ENTERPRISE*. La vulnérabilité de Kirk et de son petit équipage est désormais totale.

BLOC-NOTES

A Le Dr Leonard McCoy indique qu'il aurait de beaucoup préféré aider le capitaine Spock en lui donnant un rein plutôt que d'être porteur de l'esprit désincarné du Vulcain.

A Le lieutenant Saavik fait observer que – à l'exemple de son père, l'amiral James Kirk – David Marcus modifie souvent les « règles du jeu ».



STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK

5^e partie L'amiral James T. Kirk est anéanti par la mort de son fils David Marcus, mais il a assez de ressource pour oublier son chagrin le temps d'empêcher les Klingons de s'emparer de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*... au prix du sabordage de son spatonef bien-aimé.

STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK

« Sur cette planète, j'ai trois prisonniers de l'équipe qui a mis au point votre arme d'apocalypse. Si vous ne vous rendez pas immédiatement, je les exécuterai, un à la fois, en tant qu'ennemis de la paix galactique ! »

— le commander Kruge à l'amiral Kirk

À L'ÉCRAN...

Le **commander Kruge** commence à se demander pourquoi l'**amiral James T. Kirk** n'a pas achevé ses adversaires **klingons** alors que l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* est dix fois plus armé que son *Oiseau-de-Proie*. Maltz pense que Kirk cherche peut-être à obtenir une trêve, mais Kruge n'a aucune intention d'aboutir à un compromis pacifique. Il ordonne à ses hommes de présenter l'image de l'amiral Kirk sur l'écran.

Ce dernier avertit Kruge qu'il se trouve en violation du traité qui lie la **Fédération unie des Planètes** à l'**Empire klingon**. Sa seule présence dans ce territoire constitue déjà un acte de guerre. James Kirk donne deux minutes à Kruge pour se rendre, faute de quoi il s'expose à la destruction.

Mais le commander Kruge soupçonne l'officier de Starfleet de dissimulation ; il dit à l'amiral de lui épargner son sermon sur les infractions aux traités, dans la mesure où la Fédération, en élaborant cette arme suprême, s'est elle-même muée en bande de criminels intergalactiques. Kruge persiste à exiger la reddition de Kirk ; s'il ne l'obtient pas, le commander exécutera un à un tous les prisonniers qu'il retient sur la **planète Genesis**.

Père et fils

Pour sa part, James Kirk exige de connaître l'identité de son adversaire. Kruge lui oppose un refus, mais permet toutefois à Kirk de s'entretenir avec les captifs. Le **lieutenant Saavik** prévient Kirk qu'un scientifique **vulcain** est vivant et se trouve avec eux, mais qu'il n'est pas vraiment lui-même. **David Marcus** avoue à son père – sans révéler leurs liens aux **Klingons** – qu'il a échoué dans sa mission. La planète Genesis est instable, et il est stupéfait que l'on puisse vouloir tuer en son nom.

Le commander Kruge annonce qu'il va faire tuer immédiatement un des prisonniers pour prouver le sérieux de ses déclarations. James Kirk l'implore d'attendre encore un peu, mais Kruge donne l'ordre de procéder sur le champ à l'exécution. Un soldat klingon passe en revue les prisonniers avant de décider arbitrairement que le lieutenant Saavik recevra le coup fatal. Il brandit son couteau, presse le manche pour en faire surgir deux lames supplémentaires, puis l'abat pour poignarder Saavik.

David Marcus lui saute dessus par-derrière ; ils tombent tous deux à terre en luttant avec violence. Le Klingon est le plus fort : il plaque David au sol et lui assène un coup mortel.



1 L'amiral James T. Kirk essaie de persuader le commander Kruge de se rendre, mais le Klingon soupçonne que l'*U.S.S. ENTERPRISE* ne possède plus d'avantage tactique.



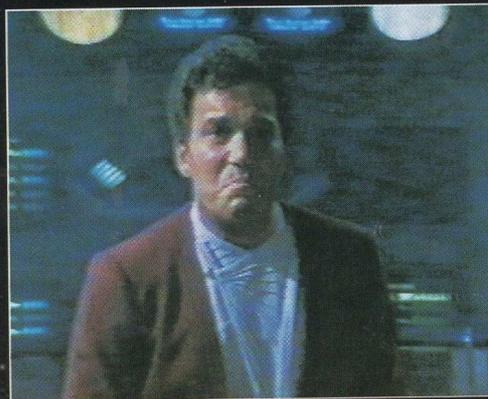
2 Kirk est autorisé à parler brièvement avec les prisonniers retenus sur la planète Genesis. Le lieutenant Saavik lui fait savoir que son vieil ami Spock est ressuscité.



3 Le commander Kruge ordonne à l'un de ses soldats d'exécuter un premier prisonnier pour montrer à l'amiral James Kirk qu'il ne plaisante pas du tout.



4 Le fils de Kirk, David Marcus, essaie de protéger le lieutenant Saavik. Il affronte le Klingon à mains nues, mais après une lutte farouche, le jeune scientifique est tué.



5 Le lieutenant Saavik annonce à l'amiral Kirk la mort de son fils. Malgré son immense chagrin, l'officier de Starfleet poursuit son combat contre les Klingons.



6 Kruge ordonne à un groupe de guerriers d'aller à l'abordage de l'*ENTERPRISE* afin de procéder au transfert des secrets de Genesis hors des ordinateurs du vaisseau.



STAR TREK III: À LA RECHERCHE DE SPOCK 5^e partie

Il revient au lieutenant Saavik d'annoncer la terrible nouvelle à James Kirk. L'amiral craque et injurie Kruge: «Salaud de Klingon, tu as tué mon fils!» Le Klingon se contente de rappeler froidement que si Kirk n'accepte pas de se rendre, les deux autres prisonniers mourront aussi.

Kruga ordonne à l'un de ses subordonnés, **Torg**, de mettre sur pied immédiatement un groupe d'abordage lourdement armé. Kirk se décide à donner au commandeur klingon les instructions nécessaires pour un embarquement à bord de son vaisseau, puis Kruga envoie ses hommes dans la salle de **téléportation**, prêt à se rendre à bord de l'*Enterprise* pour en prendre le contrôle.

À bord du spationef de **Starfleet**, Kirk envoie le **Dr Leonard McCoy** et **Hikaru Sulu** dans la salle de téléportation, tandis que lui-même, **Montgomery Scott** et le **commander Pavel Chekov** prennent place devant l'ordinateur. Kirk demande un accès sécurisé, puis lance la procédure d'autodestruction du vaisseau.

Scott, l'ingénieur-chef de l'*Enterprise*, poursuit la Séquence de Destruction Code 2; Chekov lance ensuite le Code 3. James Kirk parachève la procédure, puis l'ordinateur entame un ultime compte à rebours de soixante secondes jusqu'à la destruction du fier vaisseau de Starfleet.

Une surprise pour les Klingons

Les soldats klingons se téléportent à bord de l'*U.S.S. Enterprise*, puis entreprennent de s'emparer du vaisseau. Après avoir franchi plusieurs salles enfumées et longé des coursives vides, ils parviennent enfin sur la passerelle. Torg contacte Kruga à bord de l'*Oiseau-de-Proie* pour lui apprendre que le vaisseau a l'air désert; le seul son audible est celui de l'ordinateur, qui parle doucement. Kruga demande à entendre ce qu'il dit... et comprend aussitôt que les chiffres égrenés sont ceux d'un compte à rebours vers l'autodestruction. Il hurle à ses hommes de sortir du vaisseau le plus vite possible, mais il est trop tard.

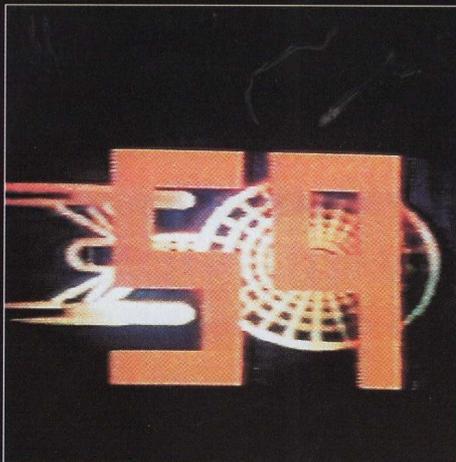
Dans un terrible tonnerre d'explosions, l'*Enterprise* s'autodétruit salle après salle, moteur après moteur. Arrivé sur la planète Genesis, l'amiral James Kirk a d'immenses doutes sur le bien-fondé réel de sa décision radicale. Son vieil ami, le Dr Leonard McCoy, l'assure qu'il a agi - comme toujours - en faisant de la mort une occasion de vivre en combattant. C'est en réalité comme s'il avait reprogrammé une fois encore le **Kobayashi Maru**.

La planète Genesis continue d'agoniser: le sol tremble, les arbres se déracinent, les formations rocheuses sont ébranlées

de l'intérieur. Hikaru Sulu effectue encore un scannage pour mieux comprendre ce qui est en train de se passer et révèle que

le noyau de la planète est instable. Guidée par les **tricordeurs**, l'équipe se dirige à grands pas vers les êtres vivants.

À L'ÉCRAN...



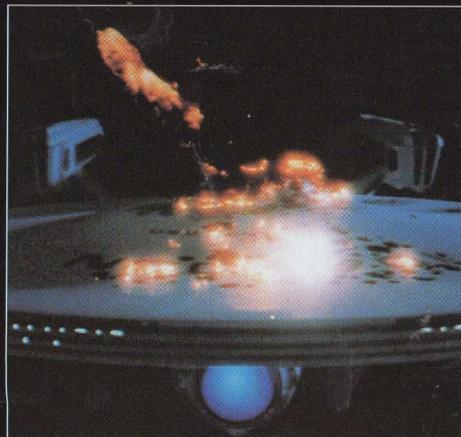
7 Peu avant l'arrivée d'un groupe de guerriers klingons à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE*, l'amiral James Kirk lance la séquence de sabotage du spationef.



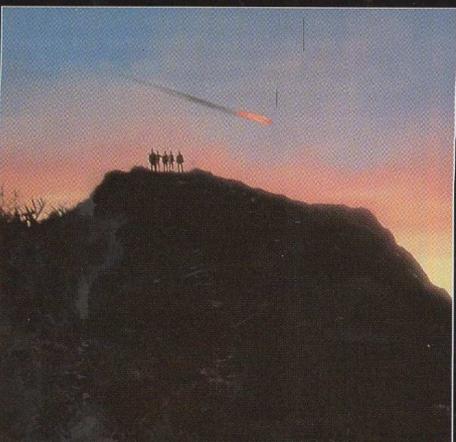
8 Pendant que le compte à rebours s'égrène, l'amiral Kirk et son loyal équipage s'apprêtent à se téléporter sur la planète Genesis.



9 Torg et ses hommes atteignent la passerelle de l'*ENTERPRISE* quelques instants avant la fin du compte à rebours. Kruga leur ordonne de partir sur le champ.



10 L'*U.S.S. ENTERPRISE* est secoué par plusieurs explosions; les guerriers klingons sont pris au piège du vaisseau mortellement blessé.



11 En relative sécurité sur Genesis, l'équipage de l'*ENTERPRISE* assiste à la fin de son vaisseau. Leonard McCoy assure à Kirk qu'il a agi comme il le fallait.



12 Spock et la planète Genesis subissent une détérioration parallèle. Saavik indique à l'amiral Kirk que Spock doit être téléporté sans retard.

BLOC-NOTES

À L'amiral James Kirk fournit à regret à l'ordinateur l'ultime code nécessaire à la mise en œuvre de la procédure d'autodestruction: «zéro, zéro, zéro, destruction zéro».

À La haine que Kirk voue aux Klingons pour avoir tué son fils sera plus tard utilisée contre lui, comme «preuve» de sa participation à l'assassinat du chancelier Gorkon.



STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK

6^e partie Spock et le Dr Leonard McCoy sont amenés sur la planète Vulcain pour la cérémonie du fal-tor-pan. La grande prêtresse vulcaine T'Lar extrait le katra de Spock de l'esprit de McCoy, cependant que les amis et collègues des deux officiers attendent l'issue de la procédure.

STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK

«Spock, au nom de Dieu, parlez-moi ! Vous m'avez collé ce satané truc dans la tête, vous vous souvenez ? Maintenant, dites-moi qu'en faire. Aidez-moi.»

— le Dr Leonard McCoy au capitaine Spock

En faisant nerveusement les cent pas tout en essayant de songer à un plan d'action, l'**amiral James T. Kirk** découvre un communicateur klingon sur la planète **Genesis**. Il contacte **Kruge** à bord de l'**Oiseau-de-Proie klingon** pour se targuer d'être en vie et en bonne santé ainsi que son petit groupe ; il ajoute être en possession de ce que Kruge convoite : le secret de Genesis.

Le commandant klingon Kruge décide de se téléporter en personne sur la planète. Il donne l'ordre à Kirk et aux siens de lâcher leurs armes puis téléporte à bord de l'**Oiseau-de-Proie** la plupart des nouveaux prisonniers — à l'exception de James Kirk et du **capitaine Spock**, qui restent à la surface.

Une explosion souterraine projette soudain Kruge sur Kirk. Une bataille acharnée s'ensuit. Alors que les deux combattants sont au bord d'une falaise nouvellement apparue, Kirk porte à Kruge un violent coup qui le fait basculer par-dessus le rebord, puis il tend la main à son adversaire. Kruge tente alors d'attirer Kirk avec lui dans le précipice. C'en est trop pour l'amiral qui, d'un coup de pied à la tête, envoie Kruge à la mort dans une avalanche de roches et de lave en fusion.

Alors que l'existence de Genesis touche à sa fin, Kirk s'efforce encore de secourir Spock. Il récupère le communicateur klingon puis, en déguisant sa voix, aboie des ordres en klingon pour se faire téléporter à bord de l'**Oiseau-de-Proie**. **Maltz** se laisse prendre à la ruse ; Kirk le désarme et le fait enfermer.

Cap sur Vulcain

Montgomery Scott et **Pavel Chekov** se débattent avec les commandes d'un vaisseau qu'ils ne connaissent pas. Ils réussissent *in extremis* à quitter l'orbite de Genesis. Sur un discret adieu à son fils, l'amiral James Kirk regarde la planète exploser.

Après des millions de kilomètres de trajet, l'**Oiseau-de-Proie** arrive en vue de Vulcain. À la surface de la planète, le **commander Uhura** accueille l'équipage et l'escorte jusqu'à **Sarek**, ambassadeur vulcain et père de Spock. Ce soir-là, ils se rassemblent tous pour transporter le corps de Spock sur un brancard dans un temple magnifique et caverneux. À leur arrivée dans le sanctuaire, un prêtre fait retentir un gong.

Les non-Vulcains ne sont pas autorisés à approcher de l'autel, aussi des assistantes vulcaines prennent-elles en charge le corps de Spock, déposé sur une table de pierre devant la **grande prêtresse T'Lar**. Celle-ci pose la main sur le visage de Spock et se lance dans une incantation en vulcain, puis elle se tourne vers Sarek et lui demande ce

À L'ÉCRAN...



1 James Kirk pleure la perte de son fils, le Dr David Marcus, sur la planète Genesis, puis se ressaisit et utilise un communicateur klingon abandonné pour provoquer Kruge.



2 Kruge décide de se téléporter sur Genesis. Il ordonne aux membres de l'ENTERPRISE de lâcher leurs armes avant de les faire téléporter à bord de son OISEAU-DE-PROIE.



3 Kirk, Spock et Krugue restent seuls sur la planète Genesis en voie de destruction rapide. L'amiral et le Klingon s'affrontent au sommet d'une falaise ; Krugue n'y survit pas.



4 Kirk saisit un Spock sans connaissance et contacte l'OISEAU-DE-PROIE. En imitant la voix de Krugue, il obtient de Maltz, dernier survivant klingon, qu'il les téléporte à bord.



5 Montgomery Scott et Pavel Chekov parviennent à éloigner l'OISEAU-DE-PROIE KLINGON de Genesis quelques instants avant l'explosion de la planète.



6 À l'issue d'un long trajet, les splendides panoramas rougeoyants de Vulcain apparaissent. À bord de l'OISEAU-DE-PROIE, le Dr McCoy prend soin du capitaine Spock.



STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK 6^e partie

qu'il souhaite faire. Sarek requiert le **fal-tor-pan** – la refusion. T'Lar répond que le fal-tor-pan n'a pas été accompli depuis des temps immémoriaux (encore ne le fut-il que selon la légende). Sarek reconnaît que sa logique est incertaine pour ce qui touche à son fils, mais il désire néanmoins tenter le rituel.

T'Lar demande à ce que le détenteur du **katra** (l'esprit) de Spock s'avance. L'individu en question s'exécute en se présentant comme **Leonard McCoy**, fils de **David**. T'Lar l'assure que l'on va faire tout ce qui est possible pour rendre au corps de Spock ce que détient le médecin, mais celui-ci doit savoir que le risque est aussi important pour lui que pour Spock. Le Dr McCoy relève courageusement le défi.

La refusion commence

Les assistantes emmènent McCoy s'étendre sur une table de pierre parallèle à celle de Spock. T'Lar pose la main sur la tête de McCoy d'abord, sur celle de Spock ensuite, puis ferme les yeux et courbe le chef. Des éclairs zèbrent le ciel, accompagnés de coups de tonnerre. L'amiral James T. Kirk et son équipe observent la scène pendant des heures, avec une révérence teintée d'appréhension et d'espoir, jusqu'à ce que la nuit cède la place à l'aube et qu'un ultime coup de gong signale la fin de la cérémonie.

La grande prêtresse et sa cour quittent le temple en silencieuse procession. McCoy se lève lentement de la table et vient rejoindre Kirk; il va bien. À une question de l'amiral sur l'état de Spock, Sarek déclare que seul le temps le dira. Il poursuit par une louange de l'abnégation de Kirk, tout en mettant en question le tribut payé: la perte d'un navire et celle d'un fils. Kirk répond qu'il lui fallait tenter de sauver Spock, faute de quoi il l'aurait payé de son âme.

L'instant de vérité

Spock, escorté au bas de l'autel, passe devant ses collègues et amis, mais il ne réagit pas. Après quelques pas cependant, il se retourne, ôte son capuchon et s'approche lentement de son vieil ami; il se dit encore surpris de ce que l'amiral soit revenu pour lui. Kirk ne peut qu'inverser les propres paroles de Spock, en répondant: «Les besoins du plus petit nombre l'emportent sur ceux du plus grand nombre.»

Ce sentiment déclenche des souvenirs confus. Spock se rappelle qu'il fut et sera toujours l'ami de Kirk. Transporté, ce dernier opine avec joie. L'amiral sent que Spock n'a pas encore pleinement conscience des événements qui ont abouti à sa mort; il lui rappelle qu'il a été victime de radiations en

se sacrifiant avec héroïsme pour sauver l'*Enterprise* et son équipage. Le regard de Spock s'éclaire enfin, tandis que lui revient le souvenir de ces instants fatidiques. Puis, il prononce ce simple mot: «Jim».

Kirk se téléporte, le Dr McCoy se tapote la tête; le **commander Sulu**, Montgomery Scott et Uhura arborent un sourire radieux. Le fal-tor-pan a réussi, leur précieux ami est de retour parmi eux.

À L'ÉCRAN...



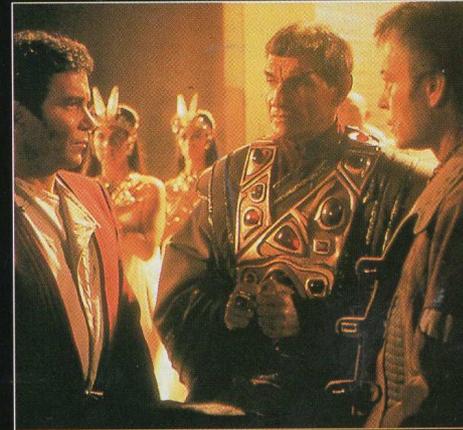
7 Guidé par sa seule intuition, Hikaru Sulu réussit à poser l'**OISEAU-DE-PROIE KLINGON** à la perfection. Parvenu à destination, l'équipage débarque.



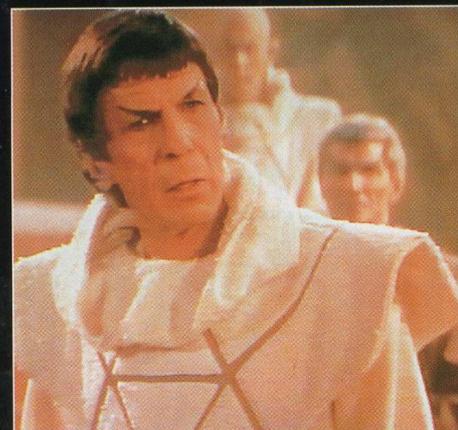
8 Dans la soirée, l'amiral James T. Kirk et ses collègues portent délicatement le capitaine Spock inconscient vers un magnifique temple vulcain.



9 L'ambassadeur Sarek persuade la grande prêtresse vulcaine T'Lar d'accomplir la cérémonie de refusion, ou fal-tor-pan, sur le corps et l'esprit du capitaine Spock.



10 À la fin de la cérémonie, l'ambassadeur Sarek remercie chaleureusement James Kirk de son héroïsme (l'amiral a perdu un fils et un vaisseau pour sauver Spock).



11 Spock ressuscité descend de l'autel; il n'a qu'un souvenir très vague des événements qui ont provoqué sa mort à bord de l'**U.S.S. ENTERPRISE**.



12 Les nombreux collègues de Spock dans Starfleet se pressent autour de l'ami vulcain qui leur est revenu avec toutes ses facultés.

BLOC-NOTES

Maltz ne veut pas que l'amiral Kirk le laisse en vie; le Klingon a échoué dans sa tâche de guerrier, et seule la mort peut laver sa réputation et son honneur. Kirk refuse d'accéder au souhait de Maltz.

Le Dr McCoy reconnaît finalement que Spock lui a manqué et qu'il ne supporterait pas de perdre une seconde fois son ami vulcain.