

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 GENERATIONS 1^{re} partie

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- STAR TREK : LE FILM Dossier 72
- STAR TREK II : LA COLÈRE DE KHAN Dossier 73
- STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK Dossier 74
- STAR TREK IV : RETOUR SUR TERRE Dossier 75
- STAR TREK V : L'ULTIME FRONTIÈRE Dossier 76
- STAR TREK VI : LA TERRE INCONNUE Dossier 77
- STAR TREK : PREMIER CONTACT Dossier 79

Tandis que la troisième version de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* est parée pour son lancement officiel par le légendaire capitaine James T. Kirk du premier vaisseau *Enterprise*, nul ne s'attend aux tragiques événements qui s'ensuivront.

Aux amarres dans son chantier spatial en orbite autour de la Terre, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-B* est prêt pour son voyage inaugural. Si le commandement est désormais assuré par le capitaine John Harriman, les vétérans – le capitaine James T. Kirk, le commander Pavel Chekov et le capitaine Montgomery Scott – sont présents à bord, mais dans des fonctions purement cérémonielles. Pour la première fois en trente ans, un vaisseau *Enterprise* va partir sans Kirk à sa tête.

Problèmes en perspective

L'*Enterprise* se lance dans le système solaire. Alors qu'il dépasse la ceinture des astéroïdes, il reçoit un appel de détresse provenant du vaisseau cargo *Lakul*, pris au piège d'une grave distorsion gravimétrique. L'officier scientifique explique que le *Lakul* est l'un des deux astronefs transportant des réfugiés el-auriens vers la Terre, mais Harriman, qui ne dispose que d'un équipage réduit, répugne à se détourner de sa route.

L'enseigne Demora Sulu – fille d'Hikaru Sulu, le navigateur de Kirk – indique cependant que l'*Enterprise* est l'unique vaisseau en mesure de tenter une opération de sauvetage. À contrecœur, Harriman donne l'ordre d'interception à vitesse de distorsion maximale.

Un ruban d'énergie

L'*Enterprise* parvient en vue de la distorsion énergétique, qui se présente comme un ruban lumineux en mouvement, hérissé de vrilles d'énergie. Sulu localise les cargos prisonniers de ce gigantesque ruban qui se tortille en tous sens. Les écrans de visualisation indiquent que leur coque est en train de ployer et qu'ils ne vont pas résister longtemps aux terribles tensions qui s'exercent sur eux.

Un coup terrible

La passerelle de l'*Enterprise* frémit sous l'effet des mêmes distorsions gravimétriques. Harriman ordonne de rester à distance puis, au grand dam de Kirk, il décide pour libérer les cargos de lancer des décharges de plasma provenant des nacelles de distorsion. Au moment où le navigateur rapporte que le plasma ne produit aucun effet, Sulu annonce que la coque de l'un des astronefs est en train de céder.

À L'ÉCRAN...



1 L'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-B*, astronef de CLASSE EXCELSIOR et troisième représentant de la lignée des vaisseaux *ENTERPRISE*, est paré au lancement.



2 Trois piliers du premier vaisseau *U.S.S. ENTERPRISE* embarquent à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-B* pour assister aux préparatifs du lancement.



3 Les trois vieux compagnons – Chekov, Kirk et Scotty – ont pris place sur la passerelle du tout nouveau vaisseau de Starfleet.



4 Cédant à la demande du capitaine Harriman, Kirk donne le signal du départ au nouvel équipage, sous les acclamations d'une nuée de journalistes.



5 Atteignant le ruban d'énergie, l'équipage de l'*ENTERPRISE* assiste impuissant à la destruction d'un vaisseau el-aurien.



STAR TREK GENERATIONS 1^{re} partie

Sur l'écran de visualisation, une vrille d'énergie frappe le vaisseau à tribord, qui se désintègre aussitôt. Sulu indique que 265 réfugiés ont péri, et que l'indice d'intégrité de la coque du *Lakul* se réduit à présent à 12%.

Kirk entre en scène

Harriman admet enfin son erreur et demande conseil à Kirk. Le vieux capitaine donne pour instruction à l'*Enterprise* de se placer à portée de téléporteur, afin que les réfugiés puissent être transférés à bord. Harriman s'inquiète à l'idée de s'approcher ainsi du ruban d'énergie, mais finalement il donne l'ordre de téléporter directement les El-Auriens dans l'infirmerie.

Comme le personnel médical de l'*Enterprise* n'est pas à bord, Chekov assigne une fonction infirmière à deux journalistes.

Un succès partiel

Le téléporteur éprouve quelques difficultés à localiser les réfugiés. Scott a la surprise de constater que leurs signes vitaux ne sont pas stables, qu'ils entrent et sortent tour à tour du continuum espace-temps. Avant qu'il ait pu déterminer la cause de ce phénomène, la coque du *Lakul* s'affaisse. Seuls 47 des 150 réfugiés seront téléportés.

La passerelle de l'*Enterprise* est de nouveau secouée par un faisceau d'énergie. Tandis que le vaisseau tente à grand-peine de se dégager, la confusion règne dans l'infirmerie. Les réfugiés sont désorientés. L'un d'eux, un homme aux cheveux blancs et au visage ensanglanté, implore qu'on le laisse repartir ; une femme mystérieuse et silencieuse darde un regard fixe dans un coin, jusqu'à ce que Chekov l'emmène.

Sur la passerelle, Scott dit à Kirk qu'il serait possible de se libérer par des décharges d'antimatière. Kirk ordonne que l'on tire une torpille à photons, mais le nouvel *Enterprise* en est encore dépourvu – et l'indice d'intégrité de sa coque est rapidement tombé à 40% seulement.

La place du capitaine

Scott suggère de simuler un tir de torpille par le biais d'une explosion en résonance du principal déflecteur parabolique. Harriman annonce qu'il se rend immédiatement sur

le pont 15 pour régler les relais des déflecteurs. Kirk s'apprête à s'installer dans le fauteuil du capitaine mais, faisant abstraction de ses sentiments, il perçoit que la place d'un capitaine est sur la passerelle ! Il rappelle Harriman.

Dernier acte

C'est donc Kirk qui se dirige vers le pont 15 ; lorsqu'il parvient aux relais des déflecteurs, il reste 45 secondes avant que la structure du vaisseau ne cède. Malgré les avertissements de Scott, Kirk actionne frénétiquement les commutateurs.

Le temps est presque écoulé quand enfin il établit l'ultime connection. Aussitôt, une décharge d'énergie jaillit du déflecteur

parabolique de l'*Enterprise* ; le vaisseau s'arrache à l'emprise du ruban. Sur la passerelle, Sulu évalue les dégâts... et découvre avec horreur une brèche dans la coque au niveau du pont 15.

La fin d'une légende

Sur le pont 15, Scott et Harriman, rejoints par Chekov, contemplant la brèche aux rebords déchiquetés qui s'ouvre dans la coque, là où se trouvait précédemment Kirk. On voit briller les étoiles à travers les champs de force qui retiennent l'atmosphère.

Tandis que ces trois petites silhouettes veillent sur la coque martyrisée, l'*Enterprise* vire de bord pour regagner la Terre. Le légendaire capitaine James T. Kirk n'est plus.

À L'ÉCRAN...



6 Le capitaine Harriman s'entretient avec Kirk de la façon dont on pourrait se porter au secours du vaisseau LAKUL.



7 Sous le regard angoissé de Kirk, Scotty tente désespérément de téléporter les réfugiés el-auriens.



8 Un filament du ruban d'énergie cingle le vaisseau cargo, qui explose aussitôt. Scotty n'a pu téléporter que 47 des 150 El-Auriens qui se trouvaient à bord.



9 Kirk essaie de déclencher une explosion en résonance pour arracher l'ENTERPRISE au ruban d'énergie.



10 Chekov, Harriman et Scott arrivent sur le pont 15 pour constater que le capitaine James T. Kirk n'est plus.

BLOC-NOTES

A La bouteille de champagne qui sert à baptiser l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-B* est un millésime 2265, ce en commémoration de l'année où fut lancée la première mission de cinq ans d'un vaisseau *ENTERPRISE*.

A Le voyage inaugural de l'*ENTERPRISE* n'a été envisagé que comme un bref trajet d'apparat de la Terre à Pluton, aller et retour. C'est la raison pour laquelle le vaisseau est dépourvu de maints équipements de base.



AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

STAR TREK : LE FILMDossier 72
 STAR TREK II : LA COLÈRE DE KHANDossier 73
 STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK Dossier 74
 STAR TREK IV : RETOUR SUR TERREDossier 75
 STAR TREK V : L'ULTIME FRONTIÈREDossier 76
 STAR TREK VI : TERRE INCONNUE.....Dossier 77
 STAR TREK : PREMIER CONTACTDossier 79

STAR TREK GENERATIONS 2^e partie

L'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* est réuni pour fêter la promotion de Worf dans une simulation du holodeck d'un vieux voilier baptisé *Enterprise*. Mais de mauvaises nouvelles ramènent le capitaine Picard à la réalité et l'obligent à se pencher sur sa propre vie.

Soixante-dix-huit ans après la disparition de **James T. Kirk** à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-B*, un *Enterprise* fort différent oscille doucement sur un océan inconnu : il s'agit d'un grand voilier du XIX^e siècle. **Jean-Luc Picard** et **William Riker** se tiennent sur le pont arrière en grand uniforme de la marine britannique de l'époque ; ils supervisent un rituel empreint de solennité. **Beverly Crusher**, **Deanna Troi**, **Data**, **Geordi La Forge** et les autres membres d'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* sont également présents. Riker ordonne que l'on amène le prisonnier.

Dans un lugubre roulement de tambour, **Worf** sort de la cale, sous bonne escorte, les fers aux mains. Picard ordonne la lecture des chefs d'inculpation. Riker commence à lire... et l'on comprend que tout cela est un jeu : Worf est en fait promu au grade de lieutenant commander. On le délivre de ses fers et Geordi La Forge donne le signal des acclamations.

Le supplice de la planche

La planche de débarquement est tirée, un chapeau d'officier descend au bout d'une corde. Worf doit s'avancer sur la planche et sauter pour saisir « l'insigne de sa fonction ». À son tout premier bond, il s'empare du chapeau et se reçoit sur la planche sans tomber – c'est la première fois que cela arrive. Le capitaine Picard fait remarquer à Riker qu'il ne faut jamais sous-estimer un **Klingon**.

Riker ordonne alors à l'ordinateur d'enlever la planche ; celle-ci se dématérialise sous les pieds de Worf, qui choit dans l'eau, provoquant l'hilarité générale.

Pas si drôle...

Data ne comprend pas cette sorte de divertissement. Il demande à Crusher ce qu'il y a de drôle à voir quelqu'un tomber dans une eau glacée. Beverly lui explique la notion d'amusement spontané, d'inattendu, et l'incite à se laisser aller. Data a compris : il la pousse par-dessus bord. Elle remonte, toussant et suffoquant, visiblement furieuse. Data se tourne vers Geordi et Troi : ils ne rient pas davantage, ce qui plonge Data dans un abîme de perplexité.

À L'ÉCRAN...



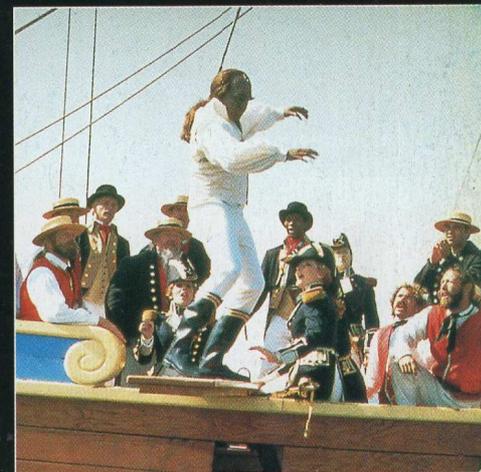
1 Dans le holodeck, une réplique d'un ancien voilier ENTERPRISE sert de cadre à la promotion de Worf au grade de lieutenant commander.



2 Costumés dans le grand style de la marine britannique, les membres d'équipage s'apprêtent à recevoir un « prisonnier » : le lieutenant commander Worf.



3 Après sept années de service exemplaire à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D*, Worf a amplement mérité ses galons.



4 Dans la plus pure tradition de la marine, Worf doit s'avancer sur la traversine pour récupérer l'insigne de sa fonction : un chapeau suspendu à une corde.



5 Sur l'ordre de Riker, la planche est enlevée : Worf tombe à l'eau. Tout le monde en rit, sauf Worf...



6 Data, qui ne dispose pas de la puce d'émotivité du Dr Soong, a du mal à comprendre la notion d'humour.



STAR TREK GENERATIONS 2^e partie

Alors que Riker et Picard évoquent avec nostalgie l'époque de la marine à voile – qu'ils n'ont pas connue – survient une annonce personnelle destinée à Picard. Déchiffrant le message à l'écran, le capitaine ôte son chapeau; la détesse se peint sur son visage, une détesse que seule l'empathique Deanna Troi sait déceler.

Elle s'avance vers lui mais, au lieu de lui faire part de ce qui l'affecte, Picard quitte brusquement le holodeck. Riker s'apprête à donner l'ordre de prendre la mer, mais il est à son tour interrompu par un message : l'observatoire d'Amargosa est attaqué. Les membres de l'équipage regagnent précipitamment leur poste de combat, toujours en costumes d'époque.

Dévastation

Sur la passerelle, c'est un Picard particulièrement impatient qui ordonne à Riker d'ouvrir une enquête, avant de regagner son bureau privé. Riker désigne un détachement – composé de Crusher, Worf, deux officiers de sécurité et lui-même – qui se téléporte jusqu'à l'observatoire. Le petit groupe se matérialise au milieu des ruines, des flammes et de la fumée : l'agression a été féroce et dévastatrice.

Les officiers ne trouvent parmi les décombres que des cadavres portant de multiples blessures, qui semblent avoir été tués à bout portant. Worf note que les lésions sont compatibles avec l'usage de disrupteurs de type 3. Riker répond d'un ton sarcastique que la liste des suspects se restreint donc aux Romuliens, aux Breens et aux Klingons.

Signes de vie

Le tricordeur de Crusher ne décèle aucun signe de vie, mais Worf crie qu'il a trouvé un survivant, coincé sous des blocs de pierre. Riker aide à le dégager. Il ne le reconnaît pas, mais il s'agit du Dr Tolian Soran, l'homme qui voulait à toute force regagner le Lakul

après son sauvetage par l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-B**. Soran est faible et blessé, mais bizarrement il ne semble pas avoir vieilli au cours des quatre-vingts ans qui se sont écoulés depuis lors.

On lui demande qui sont les agresseurs : il prétend ne pas le savoir, tout s'étant passé trop vite. Un officier chargé de la sécurité appelle du niveau supérieur : ils ont trouvé

quelque chose qu'ils veulent montrer à Riker. Worf et Riker montent sur ce pont, où une nouvelle victime vient d'être découverte. Worf éclaire le visage du cadavre : du sang verdâtre coule de ses yeux et de sa bouche vers une grande oreille pointue. Worf et Riker échangent un regard ; ils savent maintenant tous deux qui est responsable de l'attaque : « Les Romuliens ! », murmure Worf.

À L'ÉCRAN...



7 Data ne saisit pas toutes les subtilités de l'humour. Voyant que l'équipage s'esclaffe au spectacle de la chute de Worf, il tente de reproduire cet effet en poussant le Dr Beverly Crusher par-dessus bord. Cette fois, personne ne rit...



8 Picard confie le commandement à Riker, qui s'étonne de l'humour inhabituellement sombre du capitaine.



9 Le capitaine Picard a appris que son frère et son neveu sont morts dans un incendie sur la Terre.



10 L'**U.S.S. ENTERPRISE** parvient à l'observatoire d'Amargosa, victime d'une mystérieuse attaque. L'un des survivants est le cruel Dr Soran.



11 Worf procède à une inspection de l'observatoire, dont il apparaît bientôt qu'il a été sauvagement attaqué par les Romuliens.

BLOC-NOTES

A Dix-neuf personnes travaillaient à l'observatoire d'Amargosa, mis en place pour étudier une étoile sur le point de se muer en nova.

A Les Breens, initialement suspectés du coup de main d'Amargosa, emploient eux aussi les techniques d'occultation, bien qu'ils soient officiellement non alignés.

A La puce d'émotivité de Data, installée sous la supervision de Geordi La Forge, a été récupérée sur son « frère » Lore à la suite du démontage de ce dernier (en 2370).

A Le voilier *Enterprise* est une reconstitution dans le holodeck de l'un des premiers navires à avoir porté ce nom.



AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- STAR TREK : LE FILMDossier 72
- STAR TREK II : LA COLÈRE DE KHANDossier 73
- STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK...Dossier 74
- STAR TREK IV : RETOUR SUR TERREDossier 75
- STAR TREK V : L'ULTIME FRONTIÈRE.....Dossier 76
- STAR TREK VI : TERRE INCONNUEDossier 77
- STAR TREK : PREMIER CONTACTDossier 79

STAR TREK GENERATIONS 3^e partie

Tout va de mal en pis pour le capitaine Picard. Il doit d'abord faire face à une tragique nouvelle : la disparition de membres de sa famille ; il lui faut ensuite lutter contre un savant fou el-aurien, échappé de l'observatoire d'Amargosa avec l'aide des maléfiques sœurs Duras.

Ignorant les ravages constatés par Worf et Riker à l'observatoire d'Amargosa, Data et Geordi La Forge devisent au sujet de l'échec de l'androïde dans sa tentative pour plaisanter avec le Dr Crusher. Estimant que son évolution en tant qu'androïde est au point mort, Data pense que, pour devenir plus humain, il lui faut s'insérer une puce d'émotivité expérimentale. Geordi craint que cette puce ne surcharge le réseau neural de Data, mais celui-ci tend la puce à Geordi, qui accepte à contrecœur de l'installer ; à une condition toutefois : au moindre problème, il la désactivera. Cela étant établi, Geordi ménage un orifice dans le crâne de Data et y installe la puce.

Délégation de pouvoirs

Au même moment, Riker est au rapport dans le bureau privé de Picard : les dommages subis par l'observatoire révèlent que les assaillants romuliens cherchaient quelque chose. Riker est surpris que Picard le charge d'informer Starfleet de l'existence d'une menace potentielle – le capitaine est encore sous le coup du message qui vient de lui apprendre la mort de son frère et de son neveu. Riker indique que le Dr Soran veut voir Picard, mais celui-ci semble indifférent. Riker, qui tente d'exprimer son inquiétude quant à l'humeur du capitaine, se voit brusquement congédié.

Au bar Avant-Toute, Guinan propose à Data et à Geordi une nouvelle boisson de Forcas III. Data en boit une gorgée, grimace... et se rend compte qu'il vient d'avoir une réaction émotionnelle, bientôt précisée avec l'aide de ses amis : il dit détester ça... à tel point qu'il en veut encore ! De toute évidence, la puce d'émotivité va nécessiter de sa part un effort d'adaptation.

Le mystère Soran

À l'autre bout de la pièce, Picard s'approche de Soran, qui exige d'être immédiatement renvoyé à l'observatoire pour y achever une expérience. Furieux du refus de Picard, il murmure mystérieusement : « le temps est le brasier dans lequel nous brûlons », ce qui

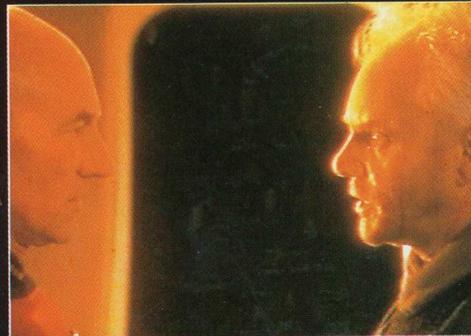
À L'ÉCRAN...



1 Le commander Riker est perplexe : pourquoi Picard ne veut-il pas contacter lui-même Starfleet au sujet des Romuliens ?



2 Data, désormais pourvu de sa puce d'émotivité, goûte une nouvelle boisson proposée par Guinan.



3 Au bar Avant-Toute, Jean-Luc Picard confère avec le Dr Tolian Soran, qui a demandé à lui parler.



4 Guinan sent une présence inquiétante dans le bar, alors que Soran le quitte sans être vu de l'hôtesse el-aurienne.



5 Riker ordonne à Geordi et à Data d'enquêter à l'observatoire d'Amargosa. Data prend les choses à la légère.



6 Data, non habitué encore à sa puce d'émotivité, exaspère son compagnon par ses remarques humoristiques.



STAR TREK GENERATIONS 3^e partie

a pour effet de faire sortir le capitaine de sa froide réserve. Saisi par l'effrayante intensité du regard de Soran, Picard promet de voir ce qu'il peut faire.

Pendant ce temps, Worf informe Riker que les Romuliens étaient à la recherche de trilitium, un inhibiteur atomique capable d'arrêter la fusion au sein d'une étoile. Riker dépêche Geordi et Data vers l'observatoire, avec pour mission de repérer toute trace de ce composé.

Rira bien...

Geordi ne trouve rien. Qui plus est, il lui faut faire face au comportement de plus en plus bizarre de Data qui, notamment, se sert de son **tricordeur** comme un ventriloque le ferait de sa marionnette. Tandis qu'ils poursuivent leur quête, les ricanements de Data se font de plus en plus hystériques, jusqu'à faire perdre son sang-froid à Geordi. Au moment même où celui-ci détecte une trace de trilitium dans une étrange sonde solaire, la puce de Data sature : l'androïde a une attaque.

Le Dr Soran est de retour à l'observatoire. Geordi lui demande son aide pour contacter l'**U.S.S. Enterprise**. Pour toute réponse, Soran l'assomme d'un coup de poing, puis il sort une arme et vise un Data tremblant.

Picard rumine dans ses quartiers. **Deanna Troi** vient voir si elle peut l'aider. Le capitaine commence à lui parler de son frère Robert et de son neveu bien-aimé, René, avant de révéler en pleurant qu'ils ont péri dans un incendie. Picard a le sentiment que René était le fils que lui-même n'aura jamais ; il est profondément tourmenté à l'idée que la lignée des Picard va s'éteindre à jamais.

Une étoile implose

Un éclair soudain au dehors, suivi d'un grondement lointain, interrompt cette scène douloureuse. Picard et Troi se ruent vers la passerelle, où ils apprennent qu'une sonde

solaire lancée de l'observatoire a provoqué l'implosion de l'étoile Amargosa. L'onde de choc va détruire le système stellaire. Ils ont moins de cinq minutes pour se mettre en sécurité. Mais tout d'abord Riker et Worf sont envoyés à la recherche de Geordi et Data.

Une présence maléfique

À l'observatoire, une voix aussi familière que glaçante se fait entendre sur la fréquence d'appel. C'est **Lursa**, qui dit à Soran de transmettre ses coordonnées en vue d'une

téléportation. Ce que fait Soran, au moment où arrivent Riker et Worf. À leur stupéfaction, le savant el-aurien leur tire dessus.

À bord de l'**U.S.S. Enterprise**, on détecte un **Oiseau-de-Proie klingon** en train de se désocculter. Des Romuliens d'abord, des Klingons maintenant ! Que se passe-t-il ?

Il est trop tard pour analyser la situation, car l'étoile explose. L'**U.S.S. Enterprise** doit quitter la zone à vitesse de distorsion. Les décombres de l'observatoire sont anéantis par l'onde de choc.

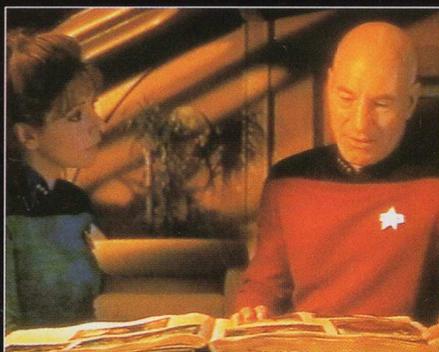
À L'ÉCRAN...



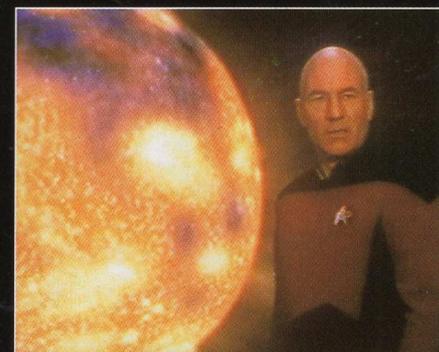
7 Data, submergé par l'émotion, pique une crise d'hystérie au moment même où Geordi découvre dans une sonde solaire des traces d'un composé hautement volatil, le trilitium.



8 À l'observatoire d'Amargosa, le docteur Soran assomme Geordi d'un coup de poing, puis menace Data avec son arme. Quelle mouche l'a donc piqué ?



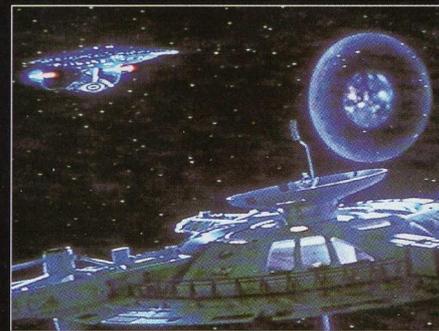
9 Picard confie au conseiller Deanna Troi qu'il a perdu ses derniers parents dans un tragique incendie survenu sur la Terre.



10 Picard vient sur la passerelle de l'**U.S.S. ENTERPRISE** assister à la destruction de l'étoile Amargosa.



11 À l'observatoire, Worf et Riker affrontent Soran qui fait usage de son arme. Les sœurs Duras sont venues le chercher à bord d'un **OISEAU-DE-PROIE KLINGON**.



12 L'**ENTERPRISE** doit passer en vitesse de distorsion pour échapper à l'onde de choc déclenchée par l'explosion de l'étoile. On connaît désormais l'ampleur des capacités destructrices de Soran.

BLOC-NOTES

▶ Ayant opté pour une vie au sein de Starfleet, Picard, qui est sans enfant, est d'autant plus affecté par la mort de son frère et de son neveu, car il est le dernier de la lignée des Picard.

▶ Le réseau neural de Data est surchargé par la quantité d'émotions qu'autorise sa nouvelle puce. Pour être un officier de Starfleet parfaitement fiable, Data va devoir contrôler son émotivité.

▶ Le redoutable Dr Soran a l'intention d'utiliser le trilitium (composé aussi rare que dangereux) pour mettre en œuvre son projet de destruction d'une étoile et de son système.



STAR TREK GENERATIONS 4^e partie

L'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* a quitté l'observatoire d'Amargosa peu avant que les ondes de choc résultant de l'explosion de l'étoile ne le détruisent. Soran est à bord de l'*Oiseau-de-Proie* des sœurs Duras, prêt à conclure le pacte qui lui garantira le bonheur éternel.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- STAR TREK : LE FILM.....Dossier 72
- STAR TREK II : LA COLÈRE DE KHAN.....Dossier 73
- STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK.....Dossier 74
- STAR TREK IV : RETOUR SUR TERRE.....Dossier 75
- STAR TREK V : L'ULTIME FRONTIÈRE.....Dossier 76
- STAR TREK VI : TERRE INCONNUE.....Dossier 77
- STAR TREK : PREMIER CONTACT.....Dossier 79

Soran est accueilli à bord par **B'Etor** mais, furieux de l'attaque **romulienne** contre l'observatoire – qui a failli lui coûter ses stocks de **trilithium** –, il la frappe violemment. L'équipage **klingon** se rue sur lui; B'Etor s'interpose avant d'oindre lascivement de son sang la bouche de Soran. **Lursa** se réjouit de la possession d'une arme nouvelle d'une puissance illimitée. Soran lui rappelle que c'est lui qui détient cette arme : il faut donc veiller à le protéger.

Avec sa rudesse coutumière, B'Etor applique une lame sur la joue de Soran, qui ne bronche pas. Sans lui, le précieux trilithium est inutilisable, et les projets de conquête de l'**Empire klingon** sont vains. Lursa écarte le couteau de sa sœur. Soran ordonne de mettre le cap sur le **système véridien**, et Lursa répercute la consigne.

Le Nexus

Pendant ce temps, le **Dr Beverly Crusher** instruit le **commander Riker** et le **lieutenant commander Worf** au sujet du passé **el-aurien** de Soran. Lors de la destruction du vaisseau de transport **Lakul** par un ruban d'énergie, il y a 80 ans, Soran fut sauvé par l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-B*, en même temps que **Guinan**.

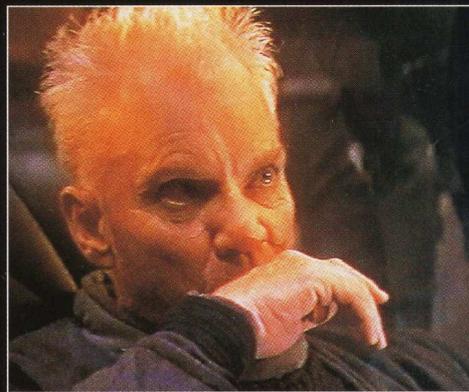
Le **capitaine Picard** se rend auprès de Guinan pour qu'elle lui relate l'incident. À contrecœur, elle lui apprend que le ruban d'énergie était en fait un accès au **Nexus**, et ajoute : « être dans le Nexus, c'est être au cœur de la joie » ; jamais elle n'a été aussi satisfaite que là, et jamais aussi malheureuse qu'en étant extirpée. Il lui a fallu des décennies pour se faire à l'idée qu'elle n'y retournerait pas. Il se peut que Soran, obsédé par l'idée d'y repartir, soit prêt pour cela à tout détruire sur son chemin. Guinan prévient Picard que, s'il poursuit Soran jusque dans le Nexus, lui aussi n'en voudra plus sortir.

Data expose alors les principes physiques qui régissent le ruban d'énergie et quelles forces gravitationnelles ont été mises en branle par la destruction de l'étoile Amargosa. Picard lui demande de déterminer la trajectoire du ruban d'énergie et la manière dont Soran pourrait l'exploiter. Data est bourré de remords : il n'a pu sauver **Geordi**. Il refuse ces émotions, mais sa puce d'émotivité est absorbée par son réseau neural. Il n'est plus possible de l'enlever. Il supplie Picard de le désactiver. Le capitaine compatit, mais refuse :

À L'ÉCRAN...



1 B'Etor, frappée au visage par Soran, oint de son sang la lèvre de celui-ci. Elle le menacera bientôt d'un couteau.



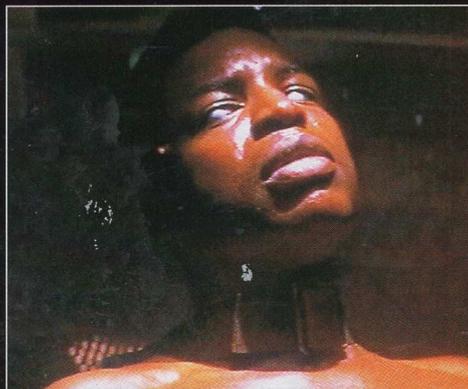
2 Soran s'impose aux maléfiques sœurs Duras : lui seul connaît les secrets du trilithium.



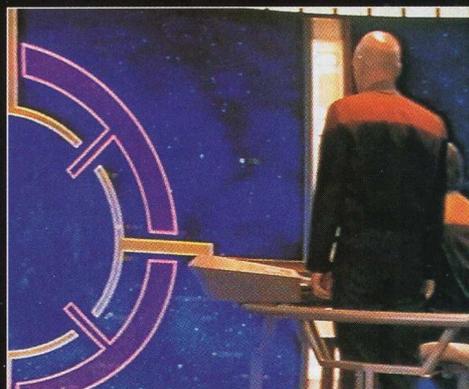
3 Le Dr Crusher informe Worf et Riker du sauvetage de Soran 80 ans auparavant par l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-B*.



4 Guinan relate son expérience du Nexus et annonce à Picard que, s'il y pénètre, il n'en voudra plus sortir.



5 Geordi, otage à bord de l'*OISEAU-DE-PROIE*, est contraint de révéler à Soran ce qu'il sait au sujet du trilithium.



6 Dans la salle de Cartographie stellaire, Data et Picard tentent de déterminer la trajectoire du Nexus.



STAR TREK GENERATIONS 4^e partie

Data doit apprendre à maîtriser ses sentiments. Il reçoit l'ordre d'accomplir son devoir d'officier de **Starfleet**.

Veridian III

Data se remet au travail. Avec son aide, Picard se rend compte que Soran manipule la trajectoire du ruban d'énergie en détruisant les étoiles au passage ; il le place sur un plan d'intersection avec la planète **Veridian III**, afin de diriger le ruban vers le Nexus. Il faut empêcher Soran de détruire le soleil véridien, car toutes les planètes du système seraient anéanties : Picard lance l'*Enterprise* à vitesse de distorsion maximale vers ce système stellaire.

Tandis que le vaisseau klingon se place en orbite autour de Veridian III, Soran offre aux sœurs Duras les données qui vont leur permettre de créer leur propre arme au trilitium, à condition qu'elles l'amènent en toute sécurité à la surface de la planète. Ils sont interrompus par l'*Enterprise*. Picard exige le retour de son ingénieur en chef et leur ordonne de quitter immédiatement ce système stellaire. Il menace de détruire toute arme lancée contre l'étoile véridienne.

Soran enjoint les sœurs Duras d'éliminer l'*Enterprise*. Conscientes de la supériorité tactique du vaisseau de la **Fédération** mais bien décidées à ne pas perdre leur arme, Lursa et B'Etor téléportent Soran sur la planète et retiennent en otage Geordi, dont Picard exige derechef la libération.

Les sœurs demandent une monnaie d'échange. Data se porte volontaire, mais Picard se propose à son tour, pour peu qu'elles le téléportent auparavant à la surface afin qu'il s'entretienne avec Soran.

Ravies de s'emparer d'un capitaine de Starfleet – d'autant plus qu'il s'agit d'un professionnel particulièrement respecté – Lursa et B'Etor acceptent avec empressement.

Téléportation

Picard se téléporte sur la planète, simultanément, Geordi regagne l'*Enterprise*, où il s'effondre, terrassé par les tortures que lui a infligées Soran. Le Dr Crusher l'ausculte avec son tricordeur médical, sans savoir que ses ravisseurs ont implanté dans son VISOR une caméra directement reliée aux écrans du vaisseau klingon.

BLOC-NOTES

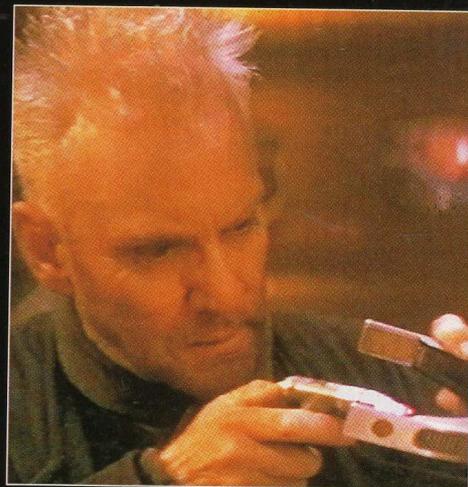
A Le trilitium, un composé au potentiel surpuissant, est un inhibiteur nucléaire capable de stopper la fusion au sein d'une étoile. Employé à mauvais escient, il est susceptible d'entraîner la destruction d'astres entiers.

A L'attrait du Nexus est si fort que le Dr Soran n'hésiterait pas à provoquer la mort de milliards d'êtres si cela lui permettait de retrouver cette sensation d'être « au cœur de la joie » décrite par Guinan.

À L'ÉCRAN...



7 Selon les calculs de Data et de Picard, le Nexus va détruire le soleil véridien – et les occupants de ce système stellaire – si Soran parvient à ses fins.



8 Soran modifie le VISOR de Geordi afin d'obtenir un accès visuel à la technologie de l'ENTERPRISE. Ces informations sont transmises aux sœurs Duras.



9 Soran propose aux sœurs Duras les données nécessaires à la fabrication d'une arme au trilitium qui leur permettrait de s'emparer de l'Empire klingon.



10 L'U.S.S. ENTERPRISE établit le contact avec le vaisseau klingon. Picard annonce qu'il s'opposera à toute tentative de destruction de l'étoile véridienne.



11 Les sœurs Duras négocient avec Picard, qui veut la libération de Geordi – celui-ci est vivant, au grand soulagement de Data ! Sans vouloir contrarier Soran, les sœurs acceptent un échange entre leur otage et le capitaine de Starfleet.



STAR TREK GENERATIONS 5^e partie

Le capitaine Picard quitte l'*U.S.S. Enterprise*, que regagne Geordi La Forge. Il ne se doute pas qu'il ne reverra jamais son célèbre vaisseau. Tandis que le capitaine affronte le Dr Soran sur Veridian III, l'*U.S.S. Enterprise* livre son ultime bataille contre les sœurs Duras.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- STAR TREK : LE FILM Dossier 72
- STAR TREK II : LA COLÈRE DE KHAN Dossier 73
- STAR TREK III : A LA RECHERCHE DE SPOCK Dossier 74
- STAR TREK IV : RETOUR SUR TERRE Dossier 75
- STAR TREK V : L'ULTIME FRONTIÈRE Dossier 76
- STAR TREK VI : TERRE INCONNUE Dossier 77
- STAR TREK : PREMIER CONTACT Dossier 79

À L'ÉCRAN...

A lors que Picard se téléporte, Geordi revient et s'effondre, inconscient, sur la plate-forme. Au moyen de son scanner, le Dr Crusher constate qu'il est vivant.

Picard se matérialise sur Veridian III : un plateau aride et écrasé de soleil, entouré d'échafaudages escaladant une paroi rocheuse. Un Soran sarcastique l'accueille. Picard s'approche. Il est jeté à terre par un champ de force protégeant le lance-missiles de fortune dont Soran se servira pour détruire le soleil véridien et ainsi détourner le ruban d'énergie vers le Nexus. Picard tente en vain de raisonner Soran, en comparant ce qu'il a l'intention de faire à la destruction par les Borgs de sa propre planète et de sa famille. Soran affirme que l'univers a pour unique vérité constante la mort prédatrice mais que, dans le Nexus, la mort n'a pas de crocs. Souriant, il se remet à ses préparatifs.

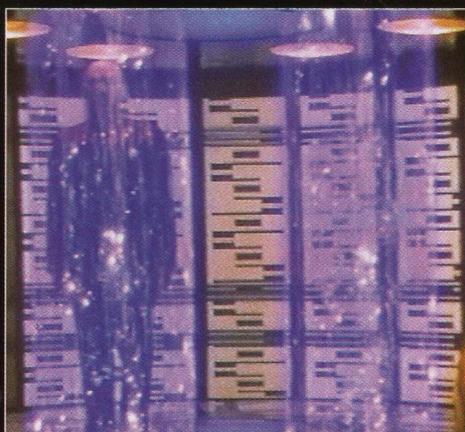
Pendant ce temps, Lursa et B'Etor se concentrent sur leur écran de visualisation : elles ont installé un émetteur dans le VISOR de Geordi, ce qui leur permet d'espionner l'intérieur de l'*U.S.S. Enterprise 1701-D*. En attendant que Geordi se rende dans la salle de commande des machines – ce qui leur donnera la possibilité d'exploiter d'éventuelles faiblesses – elles sont repoussées par le visage du Dr Crusher annonçant à Geordi qu'il va se remettre.

Data survient, bourrelé de remords ; Geordi lui pardonne son comportement « humain ». Tout fier, Data regagne la passerelle et tente de localiser Picard en scannant la surface de la planète. Ce faisant, il chantonne une comptine tout en tapotant sur son tableau de bord, au grand étonnement du personnel qui l'entoure.

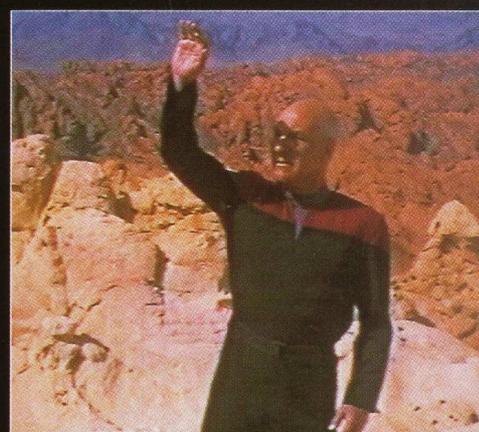
Attaque contre l'*U.S.S. Enterprise*

De nouveau sur pied, Geordi descend à la salle de commande des machines, ce qui donne aux sœurs Duras une vue de l'organisation technique du vaisseau. Elles l'amplifient pour découvrir la fréquence des boucliers de l'*Enterprise*, règlent leurs torpilles en conséquence et tirent. Les torpilles se jouent des boucliers et transpercent en plusieurs endroits la coque du spatonef.

L'*Enterprise* réplique, mais ses phaseurs sont sans effet. Riker et Worf s'efforcent de pénétrer les défenses de l'*Oiseau-de-Proie klingon*, cependant que Deanna Troi prend les commandes. L'attaque se poursuit, dévastatrice. Data déclenche un flux ionique qui active le dispositif d'occultation du



1 En échange du retour de Geordi, le capitaine Picard accepte de se livrer aux sœurs Duras.



2 Picard se matérialise sur la surface torride de Veridian III, où Soran se prépare au passage du Nexus.



3 Le Dr Tolian Soran s'apprête à détruire le soleil véridien afin de détourner vers lui le ruban du Nexus.



4 Non encore habitué à sa puce d'émotivité, Data se sert de son pupitre de commandes comme d'un instrument de musique.



5 Les sœurs Duras épient l'équipage de l'*U.S.S. ENTERPRISE*, grâce à un dispositif implanté dans le VISOR de Geordi.



6 Mettant à profit leurs observations pour évaluer les faiblesses de l'*ENTERPRISE*, les sœurs Duras passent à l'attaque.



STAR TREK GENERATIONS 5^e partie

vaisseau klingon, tout en abaissant ses boucliers. Soudain, les **Klingons** prennent conscience de leur vulnérabilité. Lursa et B'Etor, terrorisées, voient l'*Enterprise* lancer une torpille à photons. C'en est fini de leurs manœuvres : la torpille atteint sa cible. Le bâtiment klingon explose.

L'*Enterprise* est mal en point. Une fuite de réfrigérant va provoquer une rupture du noyau de distorsion dans les minutes à venir. Geordi parvient tout juste à quitter le module technique avant la fermeture des cloisons hermétiques. Riker ordonne l'évacuation vers le module soucoupe, appelé à se séparer du reste du vaisseau. Dans une ambiance de panique contrôlée, l'équipage accélère le mouvement, pressant les enfants comme les patients.

Sur Veridian III, tout semble paisible. Lançant des cailloux contre le champ de force, Picard découvre une petite arche d'accès non couverte. Soran achève de braquer son arme dans la direction voulue, puis il enclenche le lancement automatique. Il dit au revoir à Picard et se hisse à l'endroit où le ruban va arriver. Picard dégage rapidement les rochers qui obstruent l'arche et se glisse dans l'orifice.

La fin de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*

Le module soucoupe se détache du vaisseau et commence à manœuvrer, mais la rupture du noyau de distorsion fait exploser le reste de l'*Enterprise* et projette une onde de choc qui atteint la soucoupe. Les stabilisateurs et autres commandes de navigation sont déréglés : le module plonge vers une planète voisine.

Inconscient du sort de son vaisseau, Picard est en train de franchir l'arche quand il la heurte, ce qui active le champ de force. Soran s'en rend compte et tire : les rochers se disloquent dans un nuage de poussière. Picard est invisible. Soran reprend son ascension – alors même que la soucoupe de l'*Enterprise* poursuit sa terrifiante chute à travers les nuages. Équipage et passagers s'accrochent comme ils le peuvent ; au dernier moment, Data parvient à redresser la soucoupe, qui effectue un atterrissage en catastrophe à la surface de la planète, creusant un sillon à travers arbres, roches et poussière. Après une interminable glissade, un ultime sursaut propulse les passagers en tous sens.

Silence de mort. Puis Data et Troi s'animent, ainsi que Worf ; Riker lève les yeux vers la lumière qui pénètre à flots par la coupole brisée du plafond de la passerelle. Ils s'en sont sortis...

BLOC-NOTES

A Les sœurs Duras n'ont pas la primeur d'une utilisation dévoyée du VISOR de Geordi : les Romuliens se sont naguère servis des implants neuraux auquel est relié l'ingénieur de Starfleet pour lui infliger un lavage de cerveau.

A Les modules soucoupes sont conçus pour résister à un atterrissage d'urgence, mais les dégâts subis sont généralement tels que les bâtiments sont irrécupérables.

À L'ÉCRAN...



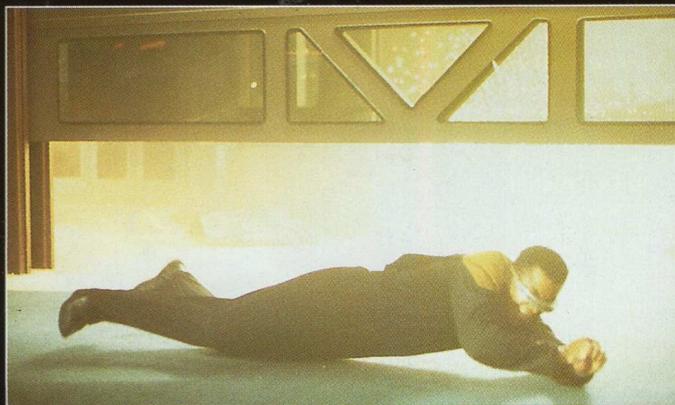
7 L'*U.S.S. ENTERPRISE* réplique par un tir de torpille à photons. Data a trouvé comment interférer avec le dispositif d'occultation du vaisseau klingon pour abaisser ses boucliers.



8 Touché par la torpille, l'*OISEAU-DE-PROIE KLINGON* explose de façon spectaculaire. L'*U.S.S. ENTERPRISE* n'est pas pour autant tiré d'affaire, comme son équipage ne tardera pas à le découvrir.



9 L'*OISEAU-DE-PROIE KLINGON* et son équipage sont annihilés, mais Lursa et B'Etor prennent une revanche posthume sur leurs ennemis de la Fédération : leur attaque a provoqué des dommages irréparables à l'*U.S.S. ENTERPRISE*, qui n'y résistera pas.



10 Une fuite de réfrigérant est en train de provoquer une rupture du noyau de distorsion. Le module technique doit être évacué. Geordi parvient à s'en échapper au dernier moment. Le vaisseau est condamné. L'équipage encadre l'évacuation vers le module soucoupe.



11 Endommagée par l'onde de choc résultant de l'explosion de l'astronef, la soucoupe pique vers la surface d'une planète proche. Au lieu d'un vol plané en douceur, elle effectue un cauchemardesque plongeon suivi d'un brutal atterrissage forcé. Grâce à la compétence de l'équipage, les pertes seront cependant minimes.



STAR TREK GENERATIONS 6^e partie

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- STAR TREK : LE FILM.....Dossier 72
- STAR TREK II : LA COLÈRE DE KHAN.....Dossier 73
- STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK.....Dossier 74
- STAR TREK IV : RETOUR SUR TERRE.....Dossier 75
- STAR TREK V : L'ULTIME FRONTIÈRE.....Dossier 76
- STAR TREK VI : TERRE INCONNUE.....Dossier 77
- STAR TREK : PREMIER CONTACT.....Dossier 79

L'*U.S.S. Enterprise* a été détruit. Le capitaine Picard demeure le seul obstacle susceptible d'empêcher le Dr Soran de réaliser son rêve : regagner le Nexus. Picard se trouve attiré dans l'anomalie temporelle, et il semble bien que ce soit un lieu où les rêves deviennent réalité...

Loin de la soucoupe, sur Veridian III, le Dr Soran consulte sa montre et se dirige vers l'échafaudage. Il s'avance sur une passerelle en surplomb... et s'immobilise : le capitaine Picard se dresse sur son chemin. Soran est fort surpris de voir son ennemi en vie, ce qui ne l'empêche pas de le menacer. Picard le désarme. S'engage une lutte à mains nues d'une grande âpreté. D'un coup de tête, Soran envoie Picard rouler au bas de la pente.

Le ruban d'énergie apparaît. La sonde de Soran s'élançait vers l'étoile de Veridian. Picard assiste horrifié à l'explosion du missile, qui enténèbre le ciel tout entier. Soran, rayonnant, lève les bras. Le ruban, gigantesque vague de flammes électriques, enveloppe les deux hommes.

À peine le ruban est-il passé que l'onde de choc provoquée par l'explosion de l'étoile atteint la planète, instantanément anéantie – ainsi que les vestiges de la soucoupe de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* – sous un torrent de débris...

Picard, les yeux bandés, émerge du néant pour entrer dans une conscience floue, toute de lumières colorées. Une fois le bandeau enlevé, il se retrouve dans une demeure victorienne, un jour de Noël. Cinq enfants l'étreignent en l'appelant « Père ». Sa femme, aussi chaleureuse qu'inconnue, lui tend une tasse de thé Earl Grey. Picard, au comble de la joie, regarde ses enfants – des enfants qu'il n'a jamais eus – ouvrir leurs paquets.

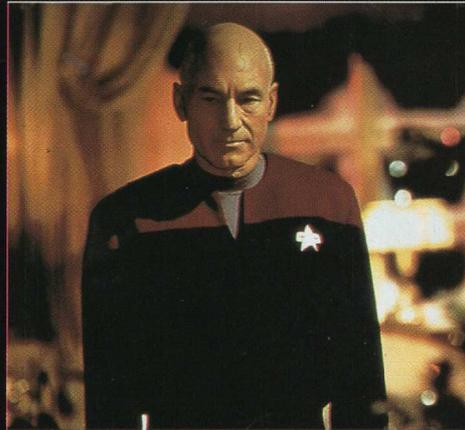
Des rêves devenus réalité

Un garçon plus âgé, René, le neveu de Picard, offre un présent au capitaine. Bouleversé de le voir vivant, Picard commence à parler, puis s'interrompt pour le serrer simplement dans ses bras.

Picard observe la pièce autour de lui. Une décoration attire son regard : elle émet une pulsation lumineuse, comme une minuscule étoile. Picard se fait soudain grave : « Cela ne peut pas être vrai... », murmure-t-il. « Aussi vrai que vous le voulez », lui répond une voix familière.

Picard se retourne, pour voir Guinan. Elle lui explique que tel est l'effet du Nexus pour lui : la vie qu'il a toujours voulue. Elle n'est qu'un écho d'elle-même ; tandis qu'ils devisent, l'existence de Guinan se déroule toujours à bord de l'*Enterprise*. Comme le temps n'a pas de signification, Picard peut aller où il veut, dans l'époque de son choix.

À L'ÉCRAN...



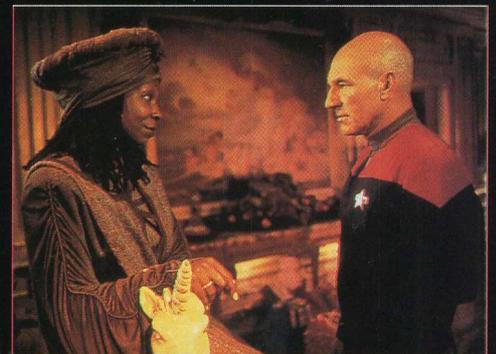
1 Le ruban du Nexus a frappé. Picard, en état de choc, se retrouve au cœur de l'anomalie temporelle.



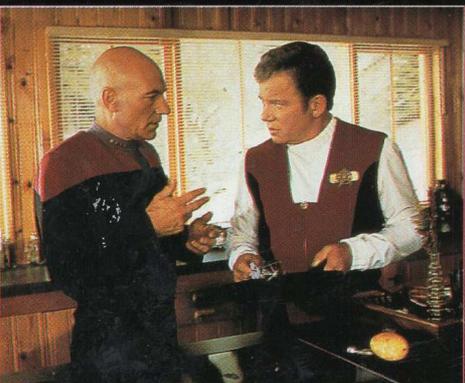
2 La scène évoque Noël, exemple d'une vie de famille que Picard a sacrifiée au profit de sa carrière dans Starfleet.



3 René, le neveu récemment disparu, est là. Bouleversé, Picard ne trouve pas de mots pour exprimer son bonheur.



4 Guinan apparaît pour rappeler à Picard que rien de tout cela n'est réel. Il lui faut quitter le Nexus pour arrêter Soran.



5 Guinan oriente Picard vers un homme susceptible de l'aider : le légendaire capitaine James T. Kirk.



6 Kirk déclare en avoir assez de l'aventure. Il souhaite seulement effacer ses erreurs passées et épouser Antonia.



STAR TREK GENERATIONS 6^e partie

Les enfants invitent leur père à s'asseoir à la table de fête. Picard a envie de les rejoindre, mais il comprend que cela lui est impossible. Il doit repartir pour empêcher Soran de détruire l'étoile. Guinan connaît quelqu'un qui peut l'aider, quelqu'un qui vient lui-même d'arriver dans le Nexus...

Le retour du capitaine James T. Kirk

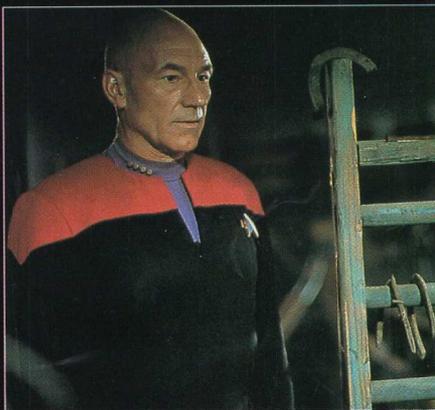
Picard se retrouve instantanément au flanc d'une montagne verdoyante, où il s'approche d'un homme en train de couper du bois devant une maison : **James T. Kirk**, en uniforme. Kirk accueille son visiteur sans broncher et rentre dans sa cuisine pour achever son petit déjeuner. À l'intérieur, il découvre son chien, voit l'horloge qu'il a donnée à Bones, entend son amie **Antonia** appeler de l'étage... et se rend compte qu'il est revenu neuf ans en arrière, au jour où il a quitté Antonia pour réintégrer **Starfleet**.

Picard se présente en tant que capitaine de l'*Enterprise*, évoque le nexus temporel et annonce que Kirk est « mort » à bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-B*. Kirk continue de cuisiner. Picard fait appel à son sens du devoir, afin qu'il l'aide à arrêter Soran. Mais Kirk ne veut plus entendre parler de devoir ; cette fois, il fera sa demande à Antonia. Il lui porte son déjeuner dans la chambre. Picard le suit – mais ils sont à présent dans la grange de l'oncle de Kirk, dans l'Idaho. C'est le jour où Kirk a rencontré Antonia. Le Nexus lui a donné la chance de tout recommencer, de faire les choses bien dès le début. Il enfourche son cheval et s'éloigne. Picard selle rapidement un autre cheval pour le suivre.

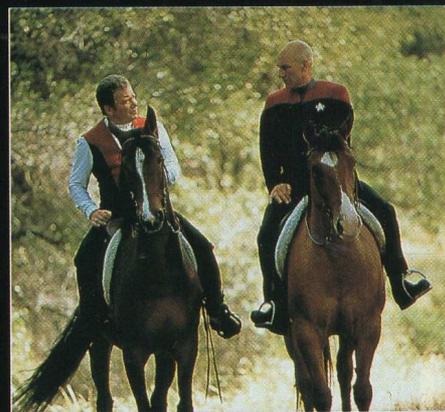
Affronter la réalité

Kirk galope à travers la nature sauvage de l'Idaho ; il s'élançait au-dessus d'une petite gorge, fait demi-tour et saute derechef. Quelque chose le perturbe... Picard survient. Kirk lui dit que, contrairement à ce qui se passait dans son autre vie, il n'a pas eu peur de franchir le ravin – parce qu'il n'est pas réel. Au loin, Antonia se tient en amazone sur sa monture ; elle non plus n'est pas vraie. Rien ici n'importe. Picard l'exhorte à revenir là où les choses importent, pour apporter sa contribution au devenir de l'univers. Kirk réfléchit au tragique de la situation, puis prend sa décision : « Ça me paraît amusant. » Les deux capitaines échangent un sourire. Kirk lance un dernier regard à Antonia, puis suit Picard. Les deux hommes sont avalés par un éclair radieux.

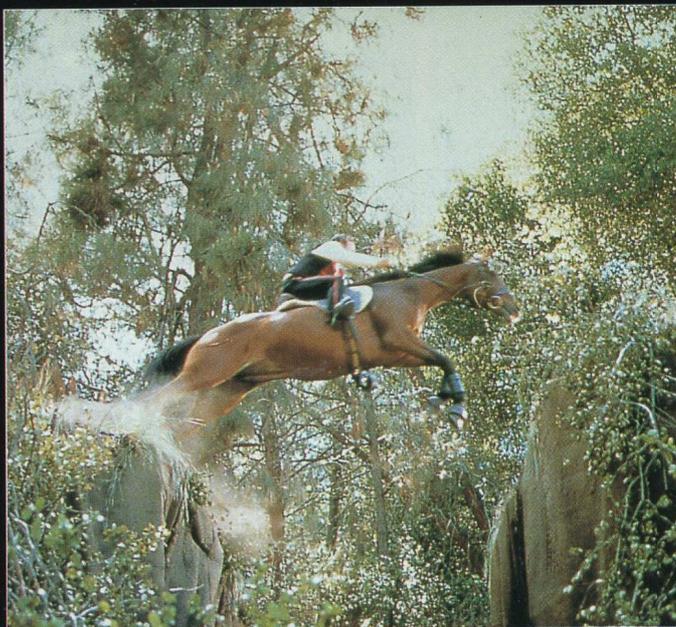
À L'ÉCRAN...



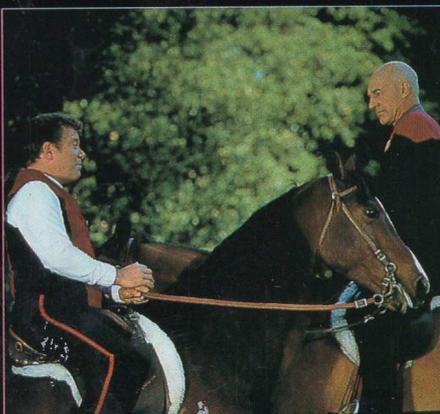
7 Pourquoi Kirk devrait-il partir, alors qu'il a maintenant tout ce qu'il désire : une vie au grand air, une femme qu'il aime et veut épouser, et aucun Klingon à des années-lumière... La plaidoirie de Picard ne paraît guère l'émouvoir.



8 Picard monte à cheval et suit son prédécesseur dans un décor bucolique. On comprend que Kirk ne veuille pas quitter cette vie idyllique. Dans le Nexus, les rêves semblent bel et bien prendre corps.



9 Kirk franchit sans difficulté un ravin qui, dans la réalité, l'a toujours effrayé. Par curiosité, il fait volte-face et saute de nouveau. Le fait de n'éprouver aucune peur lui fait prendre conscience de ce qu'ici rien n'est vrai. Peut-être les mondes du Nexus sont-ils trop parfaits pour un homme tel que Kirk, dont l'existence s'est bâtie sur l'aventure et le danger. La vie facile n'est pas dans sa nature : il sait qu'il lui faut accompagner Picard pour empêcher Soran de nuire.



10 Kirk a changé d'avis : il accepte d'aider Picard. Cela va l'obliger à quitter le Nexus, mais il perçoit maintenant que la vie qu'il mène n'est que fantasme, sans valeur au fond. En abandonnant le Nexus, il pourra influencer sur un monde qu'il a déjà sauvé à d'innombrables reprises.



11 Kirk jette un dernier regard sur Antonia. Une fois encore, il a fait passer sa carrière avant l'amour ; cette fois, il sait sa décision irréversible. Quel que soit le pouvoir du Nexus, Kirk comprend enfin que sa nature profonde le pousse vers l'aventure et les sensations fortes.

BLOC-NOTES

A C'est la deuxième fois que Picard dit adieu à une famille fantasmagorique. Il a vécu une pleine existence en tant que Kamin, artisan de Kataan, et ce en l'espace de quelques minutes. Pour lui, cette expérience avait tout de la réalité.

A Guinan annonce à Picard qu'elle existe en tant qu'écho du temps qu'elle a passé à l'intérieur du Nexus. Bien qu'elle en soit partie, une part d'elle-même y restera toujours.



STAR TREK GENERATIONS 7^e partie

Le capitaine James T. Kirk est revenu d'entre les morts pour sauver une dernière fois le monde. Dans le cadre désolé de Veridian III, Kirk et le capitaine Picard ont une nouvelle occasion d'empêcher le Dr Soran de nuire, et d'assurer ainsi la sécurité de la planète.

AUTRES DOSSIERS À CONSULTER...

- STAR TREK : LE FILM.....Dossier 72
- STAR TREK II : LA COLÈRE DE KHAN.....Dossier 73
- STAR TREK III : À LA RECHERCHE DE SPOCK.....Dossier 74
- STAR TREK IV : RETOUR SUR TERRE.....Dossier 75
- STAR TREK V : L'ULTIME FRONTIÈRE.....Dossier 76
- STAR TREK VI : TERRE INCONNUE.....Dossier 77
- STAR TREK : PREMIER CONTACTDossier 79

Une explosion de lumière enveloppe le capitaine Kirk et le capitaine Picard, et le passé revient en force : l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* reprend son plongeon vertigineux... Le commander Data tente de stabiliser la chute, le commander Riker demande à tous de se préparer à l'impact. La soucoupe heurte violemment la surface de la planète, où elle creuse un profond sillon.

Le Dr Soran a la surprise de voir sa progression bloquée sur la passerelle métallique, par Kirk cette fois – Picard interdit toute fuite dans l'autre direction. Soran saute au bas de la passerelle avant qu'ils puissent s'emparer de lui. Picard se dirige vers le lance-missile tandis que Kirk poursuit Soran entre les éboulis... jusqu'au moment où il sent l'arme que Soran presse sur sa tempe. Soran s'apprête à tirer, mais Picard surgit et lui saisit le poignet. Soran le repousse d'un coup de coude, avant de lutter contre Kirk tout en gravissant la tour sur chevalets. Kirk assène à Soran un coup de poing qui l'envoie dans le vide. Le savant s'accroche à une corde et reste suspendu dans les airs.

Kirk et Picard se ruent vers le lance-missile. Soran actionne alors une commande à distance, qui dresse un bouclier devant le missile et son lanceur. La télécommande échappe à Soran et tombe sur le pont suspendu.

L'ultime bataille

Kirk se précipite vers la télécommande, mais Soran tire sur la passerelle rouillée, qui se fend en deux. Kirk se retient à la balustrade; Picard se porte à son secours. Le ruban d'énergie apparaît dans le ciel, et Soran se dirige vers sa tour.

Kirk lâche prise. Sauvé in extremis par Picard, il dit à ce dernier d'aller au lanceur, lui-même se chargeant de récupérer la télécommande qui se trouve sur l'autre partie de la passerelle. Picard obéit, sans pouvoir retenir un trait d'humour en s'entendant ainsi donner des ordres.

Kirk bondit... Après bien des difficultés, il réussit à saisir la télécommande. Il l'actionne : le missile et son propulseur reparaissent, mais la passerelle cède alors, projetant Kirk dans le ravin.

Inconscient de la chute de Kirk, Picard

À L'ÉCRAN...



1 Kirk et Picard émergent du Nexus quelques minutes avant que Picard n'y ait pénétré. Il reste du temps pour arrêter Soran, mais il est trop tard pour l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D*. Touché lors de l'attaque des sœurs Duras, il plonge dans l'atmosphère de la planète.



2 Sur la passerelle, l'équipage revit l'atterrissage en catastrophe, sans avoir conscience des événements qui se déroulent ailleurs sur la planète.



3 La lumière du soleil véridien filtre à travers les débris du module soucoupe. Le sort du système véridien repose entre les mains de Kirk et de Picard.



4 Paré au lancement : Soran s'apprête à commettre l'irréparable... mais, heureusement, cette fois il sera peut-être possible de l'arrêter.



5 Jamais en reste lorsque se présente l'occasion d'une bonne bagarre, Kirk décoche à Soran un formidable direct des deux poings.



STAR TREK GENERATIONS 7^e partie

se dirige vers la rampe de lancement et reprogramme le lance-missile. Soran le vise, lui criant d'arrêter. Picard recule; sachant que Soran ne peut prendre le risque d'endommager son missile, il se rue vers la rampe de lancement. Le ruban est presque là où le voulait Soran. Celui-ci essaie de rétablir ses réglages, mais son panneau de contrôle indique que le système est verrouillé.

Écœuré, Soran comprend ce qui va se produire. Le missile explose sur son aire de lancement, engloutissant le docteur et tout ce qui l'entoure dans des geysers de feu.

La fumée se dissipe. Picard est en train de se frayer un chemin vers les débris enchevêtrés de la passerelle, d'où il dégage finalement un Kirk qui respire à peine. Picard lui assure qu'ils ont réussi. Avec un pâle sourire, Kirk déclare que c'était amusant. Sous les yeux de Picard, le capitaine James T. Kirk exhale son dernier soupir.

Picard confectionne un simple cairn au sommet de la montagne. Il dépose l'insigne de **Starfleet** de Kirk sur les pierres, puis demeure perdu dans ses pensées, face au soleil couchant.

Un nouveau commencement

Le lendemain, Picard retrouve son équipage, qui s'active à récupérer ce qu'il peut dans la soucoupe. Data a décidé de conserver sa puce d'émotivité. Lorsque **Deanna Troi** et lui découvrent le chat **Spot** en pleine forme, il est submergé par la joie. Comme il se sent heureux d'avoir retrouvé son animal bien-aimé, il croit que ses larmes sont un signe de dysfonctionnement de la puce. Troi lui affirme qu'elle marche au contraire à la perfection.

Dans les décombres du logement de Picard, Riker trouve l'album de famille du capitaine. Picard lui est reconnaissant de lui avoir rendu ses vrais souvenirs. Tandis qu'ils marchent vers la passerelle, Picard songe que le temps n'est pas un prédateur après tout, mais un compagnon rappelant qu'il faut chérir tous les moments de l'existence.

Riker y réfléchit, puis se dirige vers le fauteuil du capitaine. Il regrette de n'avoir jamais pu le faire sien, mais Picard est persuadé que d'autres vaisseaux porteront le nom *Enterprise*. Riker et lui jettent un dernier regard alentour, puis se figent pour être téléportés une dernière fois loin de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*...

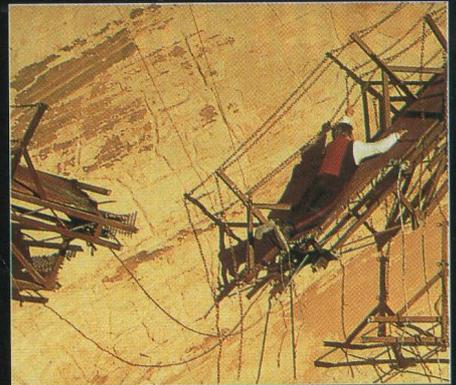
BLOC-NOTES

A Le fait de porter le nom *Enterprise* n'augure pas très bien des chances qu'à un vaisseau spatial de finir paisiblement ses jours dans un musée de Starfleet. Outre le spatonef détruit sur Veridian III, l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701* est sabordé par le capitaine Kirk, qui veut l'empêcher de tomber aux mains des Klingons; quant à l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-C*, il succombe à une attaque portée par des *Oiseaux-de-Guerre romuliens*.

À L'ÉCRAN...



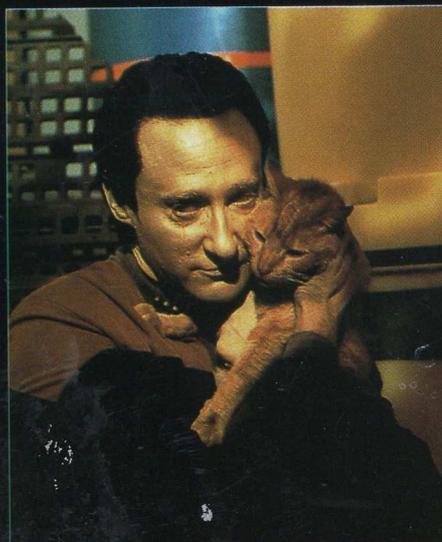
6 James Kirk et Jean-Luc Picard sont d'un côté de la passerelle brisée; la télécommande du missile est de l'autre côté. Kirk dit à Picard de rattraper Soran pendant que lui-même s'occupe du missile.



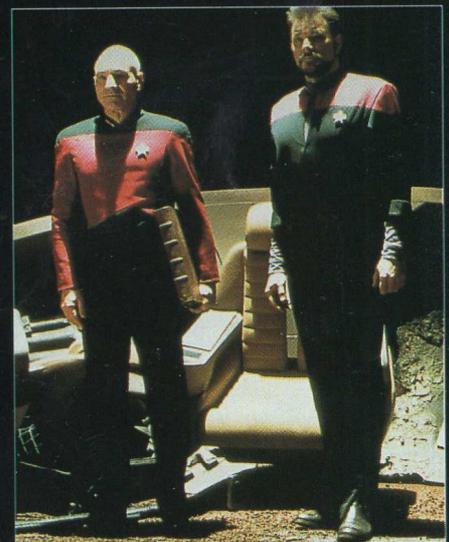
7 Kirk parvient à atteindre la télécommande à temps pour arrêter le lancement du missile, mais la passerelle cède, précipitant le capitaine dans le ravin. Kirk est mort d'avoir quitté le *Nexus* pour une dernière aventure.



8 Au sommet de la montagne, Picard aménage une sobre sépulture pour la dépouille de Kirk. Il dépose l'insigne du capitaine sur la tombe, monument très austère pour un personnage aussi légendaire. L'histoire ne retiendra plus que Kirk a péri à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-B*, mais il n'en reste pas moins qu'il est mort en héros, donnant sa vie pour que d'autres officiers de Starfleet puissent poursuivre leur mission.



9 Alors qu'il fouille l'épave du module soucoupe de l'*U.S.S. ENTERPRISE* avec le conseiller Troi, Data retrouve son chat bien-aimé, Spot, sain et sauf. Ses expériences émotionnelles de type humain s'enrichissent du profond bonheur qu'il ressent en découvrant que l'animal est toujours en vie.



10 Dans les décombres de la passerelle, le commander William Riker déplore de ne jamais pouvoir réaliser son ambition: occuper le fauteuil de capitaine. Picard lui assure que d'autres vaisseaux porteront le nom *ENTERPRISE*, et qu'un jour, peut-être, il sera le capitaine de l'un d'eux.