

# STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 30 ans  
EDITIONS FRANCE

**L'ORDRE DE PRIORÉ KLINGON**

Les plus grands

**L'Empire Klingon**

Le dernier chapitre

**Le développement des Klingons**

depuis toujours

**STAR TREK au III<sup>e</sup> de temps**

La 3<sup>e</sup> ère interdimensionnelle

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

Les détails point à point

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire







# STAR TREK : INSURRECTION

**1<sup>re</sup> partie** Dans une dangereuse région de l'espace appelée « Tache de Briar », les Ba'kus occupent une superbe et paisible colonie. Cette vision idyllique de leur monde vole en éclats quand les Ba'kus découvrent qu'ils sont secrètement épiés par des observateurs aliens.

**STAR TREK : INSURRECTION**

« On donne à cette région le nom de "Tache de Briar". Il nous a fallu une journée pour atteindre un lieu d'où vous envoyer un signal. Donnez-moi juste les schémas de Data. Je vous tiendrai informé. »

– l'amiral Dougherty au capitaine Picard

Dans un monde lointain situé dans le **Secteur 441** (connu sous le nom de « **Tache de Briar** »), les pacifiques **Ba'kus** vaquent à leurs occupations quotidiennes. Les habitants de ce paradis l'ignorent, mais ils sont observés d'un avant-poste occulté au-dessus de leur village par une équipe constituée de membres de **Starfleet** et de scientifiques **son'a**.

Soudain, des tirs de **fuseurs** éclatent, qui visent un officier de Starfleet, le **lieutenant-commander Data** (celui-ci a temporairement quitté l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E** pour se joindre à l'équipe d'observation et d'étude sur la planète).

Les Ba'kus sont sidérés de voir les étals de leur marché brusquement renversés par des forces invisibles. Data repousse les attaques de ceux qui, quelques instants auparavant, étaient encore ses collègues. Il semble que l'androïde soit atteint d'un dysfonctionnement de source inconnue.

Data retire le casque de sa combinaison d'invisibilité – il apparaît alors aux Ba'kus comme une tête flottant en l'air –, puis ôte le reste de sa tenue. Il se saisit du fuseur de l'un de ses collègues gisant au sol sans connaissance et, de trois tirs parfaitement ajustés, révèle l'avant-poste des aliens à toute la population ba'ku.

À bord de l'**U.S.S. Enterprise**, le **capitaine Jean-Luc Picard** s'apprête à accueillir des **Evoras**, dont le monde va bientôt entrer dans la **Fédération unie des Planètes**. Alors qu'il se rend au banquet, l'**Enterprise** reçoit pour instruction d'aller accomplir en urgence une mission de médiation dans le **système de Goran**.

Devant la salle des banquets, Jean-Luc Picard a l'agréable surprise de retrouver son ancien chef de la Sécurité, le **commander Worf**, de passage à la suite d'une visite à la **colonie de Manzar**.

Tandis qu'ils conversent, **William Riker** reçoit un rapport du **commander Geordi**

**La Forge** : l'**Enterprise** a été contacté par l'**amiral Matthew Dougherty**, selon qui Data a subi une défaillance.

Après avoir rencontré la **régente Cuzar**, le capitaine Picard s'éclipse pour contacter l'amiral Dougherty, qui voyage à bord d'un **Vaisseau éclaireur son'a**.

L'amiral, qui a réclamé les schémas de conception de Data, indique qu'il n'est pas nécessaire que l'**U.S.S. Enterprise** le rejoigne dans le Secteur 441.

À la fin de la communication, Jean-Luc Picard s'adresse à Geordi La Forge et ordonne de mettre le cap sans retard sur le Secteur 441. Il retourne ensuite au banquet.

À bord du **Vaisseau éclaireur**, le dirigeant **son'a Ahdar Ru'afo** se plaint que Dougherty l'ait convaincu d'utiliser l'avant-poste de **Starfleet** sur la planète des Ba'kus. Leur vaisseau est soudain secoué par des tirs de **phaseurs**. Après cet assaut, le **Vaisseau éclaireur de la Fédération** que pilote l'androïde Data bat promptement en retraite...

**À L'ÉCRAN...**



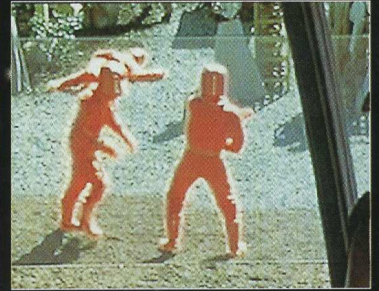
**1** Sur une planète idyllique située dans une région de l'espace connue sous le nom de « Tache de Briar », les pacifiques Ba'kus vivent dans un joli village où règne la tranquillité.



**2** À l'insu des habitants, leur village paradisiaque est surveillé par le personnel d'un poste d'observation occulté, constitué d'officiers de Starfleet et de scientifiques son'as.



**3** Sur des écrans placés dans le poste d'observation, on voit plusieurs humanoïdes se déplacer sans être repérés dans le village : ils portent tous des combinaisons d'invisibilité.



**4** Soudain, une échauffourée éclate entre les officiers occultés. Les observateurs en ignorent la cause, et les villageois (qui ne voient pas les combattants) sont effrayés de ces manifestations.



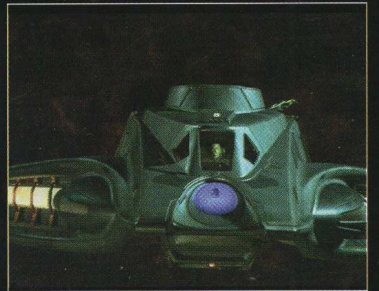
**5** L'officier occulté qui a déclenché la bataille n'est autre que le lieutenant-commander Data. L'androïde tire au fuseur sur le poste d'observation, dont il détruit le système d'occultation.



**6** À bord de l'ENTERPRISE, le capitaine Jean-Luc Picard, accompagné de ses officiers, se rend à une réception diplomatique organisée dans les salons de L'Avant-Toute.



**7** Jean-Luc Picard, qui a reçu une communication de Dougherty (à bord d'un VAISSEAU ÉCLAIREUR SON'A) lui demandant les schémas de Data, décide de désobéir pour aller enquêter dans le Secteur 441.



**8** Le VAISSEAU ÉCLAIREUR SON'A de l'amiral Dougherty et du Son'a Ru'afo est attaqué par un VAISSEAU ÉCLAIREUR DE LA FÉDÉRATION piloté par l'officier androïde Data.





# STAR TREK : INSURRECTION

**2<sup>e</sup> partie** Le capitaine Jean-Luc Picard, mis au courant des dysfonctionnements de son officier androïde Data, lance l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E* dans le Secteur 441. Bientôt, le vaisseau perd tout contact avec Starfleet Command.

**STAR TREK : INSURRECTION**  
 « Si notre première tentative pour capturer Data échoue, je le détruirai. Ce serait à moi de le faire, je suis son capitaine... et son ami. »  
 – le capitaine Picard à l'amiral Dougherty

Le capitaine Jean-Luc Picard arrive sur la passerelle de commandement de l'*U.S.S. Enterprise* à l'approche de la Tache de Briar. Le spationef a perdu tout contact avec Starfleet Command, mais le conseiller Deanna Troi informe Picard qu'elle a pris le temps auparavant de télécharger tous les dossiers concernant les Son'as et la mission dans la colonie ba'ku.

Le commandeur Worf annonce qu'un tricordeur spécialement réglé doit permettre d'éteindre Data, à condition de s'approcher à moins de quatre mètres de l'androïde.

En consultant attentivement les bases de données, Deanna Troi et William Riker apprennent qu'il y a cinquante ans, les Son'as ont conquis les Tarlacs et les Eloras pour les intégrer à leur société en tant que classe laborieuse; ils ont produit de gigantesques quantités d'une drogue appelée « blanc de ketrecel »; leurs vaisseaux seraient équipés d'armes spatiales isolytiques, rigoureusement interdites par les deuxièmes accords de Khitomer.

Le conseiller Troi se demande pourquoi la Fédération unie des Planètes se commet avec une telle espèce.

Worf, qui s'est réveillé en retard, arrive sur la passerelle au moment où l'*U.S.S. Enterprise* reçoit une communication de l'amiral Matthew Dougherty, à bord du Vaisseau éclaireur son'a. Surpris de l'arrivée du capitaine Jean-Luc Picard, Dougherty l'informe néanmoins que les observateurs présents sur la planète ont été pris en otages. En coopération avec Ahdar Ru'ifo, Dougherty veut lancer un groupe d'assaut pour secourir les captifs et neutraliser Data. Picard obtient de l'amiral la permission de capturer son officier, mais dans un délai maximum de douze heures.

Jean-Luc Picard et Worf prennent place à bord d'une navette et tentent d'attirer l'attention de Data; ils décident de s'écarter des anneaux de la planète après avoir remarqué que ceux-ci sont constitués de radiations métaphisiques. La navette est soudain secouée par des tirs de phaseurs. Après plusieurs tentatives, Picard se rend

compte qu'il ne peut ramener l'androïde à la raison en usant de tactiques normales. Il va donc détourner l'attention de Data en l'amenant à chanter un air d'opérette et arrimer les deux appareils; Worf pénètre dans celui de Data et désactive l'androïde, puis Picard, à la tête d'un petit détachement, se téléporte dans le village ba'ku pour « secourir » les otages.

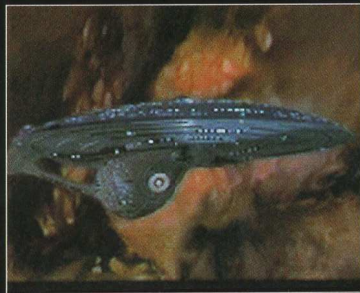
Ceux-ci ont été parfaitement bien traités. Sojef et d'autres Ba'kus apprennent aux intrus que Data les a mis en garde contre les divers observateurs, qu'ils ont essayé de réparer la matrice positronique de l'androïde, qu'ils maîtrisent des techniques telles que la distorsion mais choisissent de ne pas les employer. Picard présente ses excuses et regagne rapidement l'*Enterprise*.

Le capitaine Jean-Luc Picard informe l'amiral Dougherty des connaissances techniques des Ba'kus. L'amiral ordonne à l'*U.S.S. Enterprise* de quitter la Tache de Briar, tandis qu'il compte rester avec les Son'as de façon à « régler quelques points de détail ».

## À L'ÉCRAN...



**1** Deanna Troi annonce qu'elle a pu télécharger d'importantes informations provenant de la base de données de la FUP avant l'interruption des communications.



**2** Le capitaine Jean-Luc Picard, satisfait de cette initiative, ordonne à l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E* de ralentir et de pénétrer dans la Tache de Briar.



**3** Le commandeur William Riker et le conseiller Deanna Troi apprennent quelques données inquiétantes au sujet des Son'as – nouveaux alliés de la Fédération.



**4** Sur la passerelle de l'*U.S.S. ENTERPRISE*, Picard surprend fort ses officiers en percevant à l'ouïe un mauvais alignement des senseurs de couple du vaisseau.



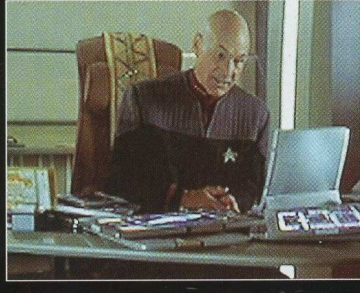
**5** Dougherty donne douze heures à Picard pour capturer Data. Le capitaine et Worf se lancent à la poursuite de l'androïde, qu'ils ont l'intention de désactiver.



**6** Worf se téléporte à bord du vaisseau de Data et neutralise l'androïde d'un tir de fusée. Data est ensuite ramené pour subir des examens approfondis.



**7** Un détachement se téléporte sur la planète ba'ku pour sauver les otages. Ces derniers sont plutôt détendus. Les « ravisseurs », quant à eux, semblent surtout gênés.



**8** Picard annonce à Dougherty que les Ba'kus sont bien plus évolués qu'ils ne le paraissent. L'amiral insiste pour que l'*U.S.S. ENTERPRISE* reparte rapidement.





STAR TREK :  
INSURRECTION

« J'étais dans ma combinaison d'isolation, à collecter des données physiométriques sur les Ba'kus. Mon dernier souvenir est d'avoir suivi des enfants vers les collines. »

– Data au capitaine Picard

# STAR TREK : INSURRECTION

**3<sup>e</sup> partie** Après la capture de Data, le capitaine Jean-Luc Picard regagne la planète-colonie des Ba'kus avec l'officier androïde. Il fait une découverte stupéfiante : la Fédération cache un *Holovaisseau* occulté dans un lac à l'extérieur du village ba'ku.

**A** bord de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-E*, le **commander Geordi La Forge** informe le **capitaine Jean-Luc Picard** que le dysfonctionnement de **Data** a sans doute été provoqué par une arme **son'a**. Une fois réactivé par La Forge, l'androïde fait part à Picard de ses derniers souvenirs : il a suivi des enfants **ba'kus** dans les collines au-dessus du village. Picard et Data se téléportent sur la planète, où ils demandent au fils de **Sojef, Artim**, de leur montrer où ont eu lieu les premiers tirs de **fuseurs**. Artim semble effrayé par l'androïde. L'**amiral Matthew Dougherty** contacte l'*Enterprise* ; il exige de savoir pourquoi le vaisseau n'est pas parti effectuer sa mission dans le **système de Goran** comme cela était prévu initialement. Le **commander William Riker** annonce à l'amiral que le capitaine

Jean-Luc Picard cherche à découvrir les véritables causes des problèmes de Data.

A bord du **Vaisseau éclaireur son'a, Ahdar Ru'afo** se soumet une fois de plus à une procédure médicale, visant cette fois à débarrasser son organisme d'une toxine verte. Il apprend que les manipulations génétiques ne peuvent plus rien pour lui maintenant. Le **Son'a** se tourne vers Dougherty et déclare que, sans la **Fédération unie des Planètes**, il n'aurait plus besoin de tels traitements.

Sur la planète ba'ku, Data et Jean-Luc Picard, conduits par Artim, découvrent de puissantes émissions de **neutrinos** en provenance d'un lac de montagne. Décision est prise de vider le lac – ce qui révèle la présence d'un vaisseau de la Fédération occulté. Le capitaine et l'androïde pénètrent à bord du **Holovaisseau**, où ils découvrent une reconstitution holographique incomplète

du village ba'ku. Picard estime que l'on a tiré sur Data pour protéger le secret de l'existence de ce vaisseau, peut-être destiné à transférer les Ba'kus sur une autre planète. Il est horrifié que la Fédération unie des Planètes ait pu se prêter à un tel complot.

Le trio essuie soudain des tirs de fuseurs. Après avoir abattu le tireur isolé – un **Son'a** –, Picard commande l'achèvement de la représentation holographique du village et la désoccultation du vaisseau.

De retour à bord de l'*Enterprise*, Picard et Data sont accueillis par le **commander Worf**, à qui le capitaine donne l'ordre d'interroger de nouveau le personnel du poste d'observation pour entendre ce qu'il sait du **Holovaisseau**. William Riker informe Picard de l'intervention de l'amiral Matthew Dougherty au sujet du départ de l'*Enterprise*. Picard rétorque que l'*Enterprise* n'ira nulle part.

## À L'ÉCRAN...



**1** La Forge informe Picard que les **Son'as** ont attaqué Data les premiers, et que cette agression a déclenché les procédures de sécurité et autres sous-programmes éthiques de l'androïde.



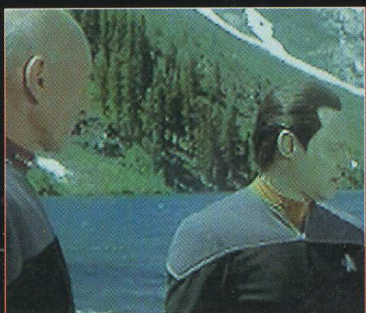
**2** À la suite des dommages subis sur la planète ba'ku (une attaque des **Son'as** a activé ses sous-programmes éthiques), Data possède une conception très manichéenne du bien et du mal.



**3** Quand Geordi La Forge remet en marche Data, l'androïde, désorienté par son incarcération dans la Salle de Commande des machines, ne se rappelle pas du tout la cause de sa panne.



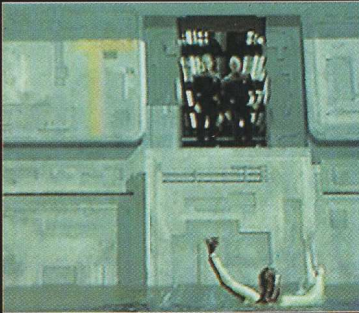
**4** L'amiral Dougherty envoie un message du **VAISSEAU DE RECONNAISSANCE SON'A** à Riker, exigeant de savoir pourquoi l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E* se trouve encore dans la Tache de Briar.



**5** Conduits par le jeune **Bak'u Artim** jusqu'à un lac perdu dans la montagne, le capitaine Jean-Luc Picard et l'androïde Data y découvrent un **HOLOVAISSEAU** occulté.



**6** Picard et Data traversent le lac à la rame afin d'enquêter sur la présence de ce vaisseau occulté. L'androïde se sert de son tricordeur pour ouvrir une grande porte sur le flanc du navire.



**7** Les officiers de Starfleet trouvent à l'intérieur de l'**HOLOVAISSEAU** une simulation du village ba'ku. Attaqués par un tireur son'a isolé, ils répliquent à coups de fuseurs.



**8** De retour à bord de l'*U.S.S. ENTERPRISE* après avoir désocculté le **HOLOVAISSEAU**, le capitaine Jean-Luc Picard est averti de la communication de l'amiral Dougherty.





# STAR TREK : INSURRECTION

**4<sup>e</sup> partie** Le secret de la planète ba'ku est révélé, ce qui incite le capitaine Jean-Luc Picard et ses officiers à désobéir aux ordres de Starfleet, à se défaire de leurs uniformes et à prendre les armes contre les Son'as pour défendre les pacifiques villageois ba'kus.

**STAR TREK : INSURRECTION**

« Certains des chapitres les plus sombres de mon monde comprennent la relocalisation forcée d'un petit groupe de gens pour satisfaire les exigences d'un groupe plus nombreux. J'espérais que nous avions tiré la leçon de nos erreurs, mais apparemment ce n'est pas le cas de tous. »

– le capitaine Picard à Anij

Le Dr **Beverly Crusher** informe le capitaine **Jean-Luc Picard** que les **Son'as** secourus sur la planète ont refusé d'être examinés, et que les membres du détachement de **Starfleet** présentent un métabolisme et des taux d'énergie accrus. Picard ordonne à **Worf** de ne pas relâcher les Son'as avant qu'il ait parlé à **Ahdar Ru'afo**.

Le capitaine Picard se sent de plus en plus énergique et remarque que sa peau est plus tendue que quelques jours auparavant.

La nuit venue, il se rend au village **ba'ku** et rencontre **Sojef**, qui lui apprend que les Ba'kus sont originaires d'un système solaire en voie d'annihilation, menacé par des armes terrifiantes. Il y a trois siècles, un petit groupe a décidé de trouver un nouveau monde épargné; depuis leur arrivée, les Ba'kus ont rajeuni sous l'effet des **radiations métaphasiques** dont l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E** commence tout juste à remarquer l'influence.

À bord du **Vaisseau éclaireur son'a**, Ru'afo s'entretient avec le **sous-ahdar Gallatin**. Les « otages » son'as ont été libérés de l'**Enterprise**. Gallatin déclare qu'il était difficile d'être parmi les Ba'kus; Ru'afo lui répond qu'il ne faut pas « oublier ce qu'ils nous ont fait. »

À bord de l'**Enterprise**, Picard vêtu en civil inspecte des stocks d'armes. Il donne des ordres à ses officiers, mais **William Riker** réplique : « Pas d'uniforme, pas d'ordres. » Selon **Data**, les propriétés régénératrices de la planète pourraient avoir favorisé le caractère rebelle de ses compagnons humanoïdes. Le capitaine Picard décide de s'efforcer de maintenir les Ba'kus (qui lui ont manifesté leur confiance) sur leur planète – les Son'as ne commenceront pas leurs opérations de collecte tant que la planète sera habitée. Ses officiers le soutiennent dans son insurrection contre Starfleet.

Mais le **Yacht du capitaine** a été repéré par les Son'as, qui décident d'évacuer les

Ba'kus avec leurs navettes; si Picard et son équipe tentent de s'y opposer, ils seront éliminés sur-le-champ.

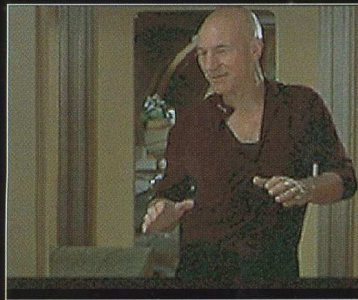
Les Ba'kus se préparent dans l'angoisse à quitter leur planète. Les équipiers de l'**U.S.S. Enterprise** placent ici et là des **inhibiteurs de téléportation** pour empêcher les Son'as d'évacuer les Ba'kus, mais les Son'as lancent leur sinistre opération tout en détruisant les inhibiteurs.

Toujours à bord du **Vaisseau éclaireur son'a**, l'**amiral Matthew Dougherty** se propose d'aller parler au capitaine Picard sur la planète; Ru'afo penche plutôt en faveur de l'envoi d'un groupe d'assaut, mais Dougherty estime que cela leur vaudrait de perdre le soutien de la **Fédération**. Gallatin suggère l'utilisation de **marques isolinéaires** pour téléporter les Ba'kus un à un. Ru'afo accepte, mais obtient de Dougherty que des vaisseaux son'as « escortent » l'**Enterprise** jusqu'à la planète – où les Ba'kus se dirigent vers les collines.

**À L'ÉCRAN...**



**1** Le Dr Crusher rapporte que les officiers de Starfleet téléportés de la planète ba'ku sont en excellente santé. Leur métabolisme et leur tonus musculaire sont même améliorés.



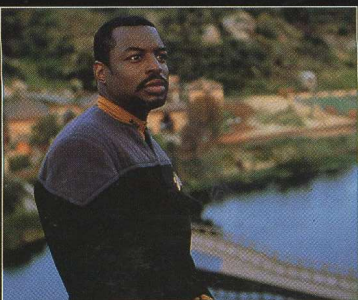
**2** Dans ses quartiers, Jean-Luc Picard écoute une symphonie, qu'il change bientôt pour un mambo plus enlevé. Le capitaine ne peut résister au plaisir de danser au son de cette musique.



**3** Sojef explique à Picard que les Ba'kus forment un peuple pacifique et que le fait de prendre les armes contre leurs ennemis irait totalement à l'encontre de leur philosophie non-violente.



**4** Il semblerait bien que les anneaux de la planète des Ba'kus possèdent des propriétés régénératrices. C'est ainsi, par exemple, que Geordi La Forge a miraculeusement retrouvé la vue.



**5** La Forge sait parfaitement qu'il perdra de nouveau la vue en quittant le monde ba'ku, aussi saisit-il l'occasion d'admirer son premier lever de soleil.



**6** Picard est tiraillé entre son devoir envers Starfleet et son propre sens de l'éthique, qui lui dit que la Fédération et les Son'as se comportent mal avec les Ba'kus.



**7** Dans le village des Ba'kus, les officiers de Starfleet installent des inhibiteurs de téléportation afin d'empêcher les Son'as d'expulser les Ba'kus de leur monde.



**8** Après l'attaque des Son'as, une file de Ba'kus s'étire à travers champs, en suivant une piste de gisements de kelbonite qui inhibent les téléporteurs son'as.





# STAR TREK: INSURRECTION

**5<sup>e</sup> partie** Le capitaine Picard et ses hommes ont conduit les Ba'kus hors de leur paisible village, dans les collines, mais les Son'as n'abandonnent pas la partie. La bataille se livre sur deux fronts : à la surface du monde-colonie et au cœur du mortel gaz métréon de la Tache de Briar.

**STAR TREK : INSURRECTION**

« Regardez dans le miroir, amiral, la Fédération est vieille. Au cours des vingt-quatre derniers mois, elle a été défiée par toutes les grandes puissances du quadrant – les Borgs, les Cardassiens, le Dominion... ils flairent tous l'odeur de mort de la Fédération. »

– Ru'afo à Dougherty

Une fois le village **ba'ku** évacué, le **capitaine Jean-Luc Picard** et **Anij** s'éloignent du groupe principal pour inspecter la voie. Une attirance mutuelle se dessine à l'évidence; alors qu'ils sont les yeux dans les yeux, Jean-Luc Picard remarque que tout semble peu à peu ralentir autour d'eux. Il prend conscience soudain que le sourd battement qu'il perçoit est en réalité le bruissement d'ailes d'un colibri.

Au-dessus de la planète, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E**, attaqué par deux vaisseaux de guerre **son'as**, tente de fuir à pleine vitesse d'impulsion. À la surface de la planète, le détachement de l'**Enterprise** est aussi attaqué, par des drones son'as.

Sur instruction du capitaine Picard, les Ba'kus se réfugient dans une caverne.

L'**Enterprise** se glisse parmi les nuées de la **Tache de Briar**. **William Riker**, au pilotage, se dirige vers un amas de débris planétaires contenant des poches d'un gaz instable – du **métréon**. À l'aide des **écopes de Bussard**, il recueille ce gaz, que bientôt les Son'as enflamment en tirant. Un de leurs vaisseaux est détruit, l'autre gravement endommagé.

Sur la planète, Picard et Anij se trouvent bloqués dans la caverne par un éboulement. Anij est blessée. Ils sont secourus sans retard, mais après une attaque de drones de **téléportation** son'as, ils sont téléportés à bord du **Vaisseau de reconnaissance son'a** puis placés en cellule avec des Ba'kus.

L'**amiral Matthew Dougherty** vient voir Jean-Luc Picard et lui propose d'abandonner la procédure de cour martiale si le capitaine accepte de mettre fin à sa rébellion, mais Picard pense que l'insurrection est le seul moyen de révéler le véritable objectif de la mission conjointe **Fédération/Son'as**.

**Ahdar Ru'afo** fait irruption. Il se déclare tout à fait prêt à tuer les populations encore sur la planète – son propre peuple donc – car Picard révèle ce que le **tricordeur** de **Beverly Crusher** a décelé: les Son'as et les Ba'kus appartiennent à la même race. Il y a un siècle, un groupe de jeunes gens a voulu prendre le contrôle de la colonie. Bannis, ils sont devenus les Son'as, aujourd'hui de retour pour expulser leurs aînés.

À L'ÉCRAN...



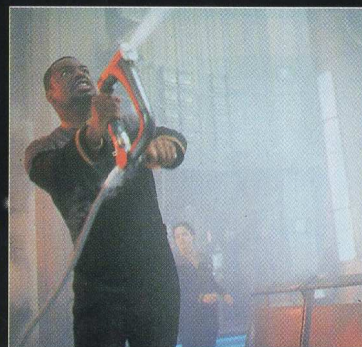
**1** Alors que le capitaine Jean-Luc Picard se trouve sur la planète ba'ku, le commandeur William Riker, aux rênes de l'U.S.S. ENTERPRISE, doit affronter deux VAISSEAUX CUIRASSÉS SON'AS.



**2** Le conseiller Deanna Troi et le Dr Beverly Crusher, tout comme Worf, savourent les effets rajeunissants de la planète. Elles échangent leurs impressions avec l'androïde Data.



**3** L'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E essuie des tirs nourris des deux VAISSEAUX CUIRASSÉS SON'AS. Le navire de la Fédération unie des Planètes s'enfonce dans une région nébuleuse du cosmos.



**4** Attaqué par les Son'as, l'U.S.S. ENTERPRISE endommagé éjecte son noyau de distorsion. Le commandeur William Riker ordonne à l'ingénieur en chef Geordi La Forge de le faire exploser.



**5** Au sortir d'une caverne, les Ba'kus et les officiers de Starfleet se retrouvent face à un groupe de soldats son'as. Worf les repousse avec un désintégrateur isomagnétique.



**6** Le tricordeur du Dr Beverly Crusher révèle de terribles informations au sujet des Son'as, dont elle désire faire aussitôt part au capitaine Jean-Luc Picard pour anticiper la réplique.



**7** Le capitaine Picard explique à l'amiral Dougherty que les Son'as ont attiré la Fédération dans un sanglant conflit intestine: il affirme qu'Ahdar Ru'afo cherche seulement vengeance.



**8** Les informations recueillies par le Dr Beverly Crusher indiquent que les Son'as et les Ba'kus sont en réalité de la même espèce: les premiers ont autrefois été bannis. Ru'afo s'appelait alors Ro'tin.





# STAR TREK : INSURRECTION

**6<sup>e</sup> partie** Les Son'as sont décidés à collecter les particules métaphasiques contenues dans les anneaux qui entourent la planète des Ba'kus, même s'il leur faut pour cela annihiler la population entière de la colonie. Heureusement, Picard est tout aussi décidé à les en empêcher.

**STAR TREK : INSURRECTION**

« C'est fini maintenant. Si les Ba'kus veulent rester sur la planète, laissez-les. Je vais lancer l'injecteur. Dans six heures, tout ce qui se trouve dans ce système sera mort ou mourant. »

— Ahdar Ru'afu

**A** bord d'un vaisseau son'a, l'amiral **Matthew Dougherty** réalise enfin qu'il a entraîné la **Fédération** dans une sanglante querelle. Il annonce à **Ru'afu** que la mission est terminée; l'ahdar met alors l'amiral à mort, puis ordonne que le collecteur soit mis en fonction. Le **sous-ahdar Gallatin** résiste quelque peu, mais l'ordre est exécuté. Le personnel de **Starfleet** est enfermé dans la soute arrière, non protégée contre la réaction thermolytique. Gallatin sépare le **capitaine Jean-Luc Picard** des prisonniers **ba'kus**. Picard le convainc de l'aider à entraver les plans de Ru'afu.

Les Son'as vont accomplir leur objectif ultime. Ru'afu voit son heure de gloire arrivée, mais l'un de ses officiers remarque que les niveaux de flux **métaphasique** ne changent pas et que toutes les fonctions de la passerelle sont désactivées. Tout à coup,

Ahdar Ru'afu brandit son **fuseur** et tire au hasard autour de lui, révélant une matrice holographique: ils ont été téléportés à bord du **Holovaisseau**, et le véritable injecteur n'est plus en fonction. Ru'afu se téléporte à bord du **Vaisseau collecteur son'a** pour tenter de le lancer manuellement. Picard s'y téléporte aussi, pour essayer d'actionner la procédure de sabordage.

De retour des confins de la **Tache de Briar**, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-E** se rue vers la planète. Le **lieutenant Daniels** annonce qu'il a détecté la biosignature de Picard à bord du **Vaisseau collecteur son'a**.

Picard et Ru'afu s'affrontent. Pendant ce temps, l'**Enterprise** désespère le **Vaisseau de reconnaissance son'a**. Picard est évacué par l'**Enterprise**, mais Ru'afu périt dans l'explosion du **Vaisseau collecteur**. **William Riker** informe son capitaine que le **Conseil de la Fédération** a interrompu le transfert

des Ba'kus, en attendant une enquête au niveau le plus élevé. À l'écran, le **commander Worf** annonce que l'équipage son'a souhaite négocier un cessez-le-feu.

Quelque temps après, les Ba'kus regagnent leur village avec l'aide de l'équipe de Starfleet. **William Riker** se demande si sa relation avec le **conseiller Deanna Troi** va survivre une fois qu'ils auront quitté la sphère des radiations métaphasiques.

**Sojef** exprime à Picard la crainte que les Son'as ne puissent être réinsérés dans leur société, mais l'on assiste d'ores et déjà aux retrouvailles de Gallatin avec sa mère. Picard annonce à **Anij** qu'il aimerait rester avec elle, mais que son devoir envers la FUP l'appelle.

**Data** joue avec **Artim** puis, rappelé par le **Dr Beverly Crusher**, il lui fait ses adieux. L'équipage de l'**U.S.S. Enterprise** embarque; le spationef quitte la planète pour s'enfoncer dans les nuées de la Tache de Briar.

## À L'ÉCRAN...



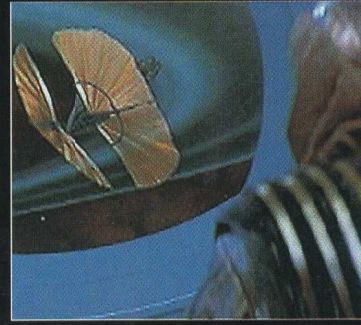
**1** Quand l'amiral Dougherty prend enfin conscience de la soif de vengeance des Son'as, il annonce à Ahdar Ru'afu que leur mission dans la Tache de Briar est terminée.



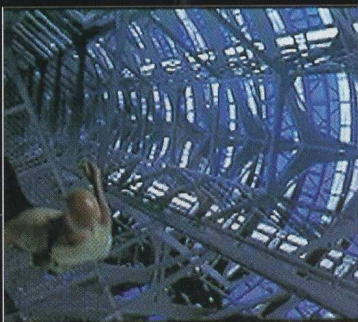
**2** Ahdar Ru'afu neutralise sans difficulté l'amiral Matthew Dougherty, avant de le soumettre à une torture dont il a le secret. Le malheureux officier est tué instantanément.



**3** Le capitaine Jean-Luc Picard parvient à discuter avec le sous-ahdar Gallatin et le convainc qu'il doit absolument l'aider à sauver les Ba'kus de la terrible vengeance de Ru'afu.



**4** Ahdar Ru'afu se délecte de voir le VAISSEAU COLLECTEUR SON'A recueillir les particules métaphasiques des anneaux de la planète. Il ignore qu'il s'agit d'une simulation.



**5** Ru'afu comprend qu'il a été joué. Il se téléporte à bord du véritable VAISSEAU COLLECTEUR, poursuivi par Picard, qui déclenche l'autodestruction du bâtiment.



**6** Alors que le capitaine Jean-Luc Picard a été récupéré par l'U.S.S. ENTERPRISE, Ahdar Ru'afu périt dans l'explosion du VAISSEAU COLLECTEUR SON'A.



**7** Au moment de quitter le monde ba'ku, Riker se demande si les sentiments qui l'unissent à Troi vont perdurer ou s'ils ont simplement été causés par les radiations.



**8** De retour sur la passerelle de l'ENTERPRISE, Picard apprend que le Conseil de la FUP interromp le transfert des Ba'kus et que les Son'as ont décidé de se rendre.