

STAR TREK

DE METAL ET DE CHAIR

FRANÇOIS FISCHER

STAR TREK
DE METAL ET DE CHAIR

AVH présentée au mini-yaz 2025
sur le thème « Vortex »

Illustration de couverture : IA Craiyon

"Star Trek" et tous les éléments associés (noms, lieux, personnages, concepts et images) sont la propriété exclusive de Paramount Global et CBS Studios Inc. Ce texte est une création de fan, réalisé sans intention commerciale et dans le respect des droits de propriété intellectuelle des détenteurs de la franchise. Il est diffusé librement à des fins de lecture et de partage, sans modification, adaptation ou reproduction commerciale autorisée.

ORDRE DE MISSION

Capitaine Kirk, votre attention.

Vous êtes aux commandes de l'*USS Enterprise*, vaisseau amiral de Starfleet. Votre mission ? Explorer des mondes étranges. Découvrir de nouvelles formes de vie et civilisations. Repousser les frontières de l'inconnu. Mais surtout... aller là où personne n'est jamais allé auparavant !

L'espace est vaste, imprévisible, et parfois dangereux. Votre équipage compte sur vous. Vos décisions façonneront l'avenir de cette mission.

Comment jouer ?

Votre aventure se déroule en sections numérotées : à la fin de chaque passage, vous devrez choisir une action et vous rendre à la section correspondante. Soyez stratégique, car certaines décisions auront des conséquences irréversibles.

Matériel requis :

- Une feuille de papier et un crayon – Certains embranchements nécessitent des codes secrets à noter pour débloquer des chemins narratifs.
- Deux dés à six faces (2D6) – Leur utilisation sera précisée au fil de l'aventure et servira à tester vos compétences ainsi que celles de votre équipage face à des défis cruciaux.

Explorez, négociez, combattez… Mais surtout, survivez ! L'*Enterprise* compte sur vous.

Règle spéciale – L'Audace du Capitaine Kirk

Si l'histoire de Starfleet nous a appris quelque chose, c'est bien que le Capitaine James T. Kirk ne suit jamais les probabilités… et pourtant, il gagne.

Kirk ne devrait pas sortir indemne d'un combat contre un Gorn à mains nues. Kirk ne devrait pas réussir à séduire une alien impassible en deux répliques. Kirk ne devrait pas neutraliser un super-ordinateur maléfique juste en lui faisant perdre confiance en lui.

Et pourtant… il le fait.

Afin d'honorer ce don inexplicable, vous démarrez l'aventure avec deux points de chance. Comment les utiliser ? Si une situation critique dépend d'un lancer de dés et que le destin semble s'acharner contre vous, vous pouvez dépenser un point de chance pour choisir directement le résultat des dés.

Une manœuvre périlleuse à négocier pour l'*Enterprise* ? Utilisez un point de chance et évitez le pire.

Un affrontement mal engagé met votre survie en péril ? Un point de chance vaut toutes les assurances-vies de la galaxie.

Sauter dans le vide en espérant que "ça passe" ? Bien sûr que ça passe… avec un point de chance.

Attention ! Vous ne disposez que de deux points pour toute l'aventure. Une fois épuisés, le capitaine Kirk doit se soumettre aux lois de l'univers… du moins jusqu'à ce qu'il trouve une nouvelle façon de contourner les règles.

La bravoure insensée est une tradition Kirkienne… Il ne tient qu'à vous de la perpétuer !

Votre mission est définie. Vos outils sont prêts. Votre vaisseau vous attend.

Capitaine... A vous de jouer !

Journal de bord du capitaine James T. Kirk
USS Enterprise, Date stellaire 5977.5

« L'*Enterprise* vient de quitter une mission diplomatique avortée avec les Tarnethiens, une espèce du Quadrant Beta profondément méfiante envers la Fédération. Toute tentative de négociation s'est heurtée à leur hostilité croissante, anéantissant l'espoir d'ouvrir un corridor commercial dans ce secteur. »

« La cause de cette défiance ? La disparition inexplicable de plusieurs de leurs vaisseaux dans une zone de l'espace supposée sûre. Sans la moindre preuve, ils nous accusent d'être impliqués, ou du moins de leur dissimuler la vérité. »

« Contraints d'abandonner les pourparlers, nous avons repris notre route d'exploration. À peine engagés dans l'étude des relevés stellaires, nous avons intercepté un signal de détresse provenant d'un vortex gravitationnel, répertorié de longue date mais jamais analysé en profondeur. »

« Situé en bordure de plusieurs routes commerciales, ce phénomène accumule depuis des années des débris technologiques, des carcasses de vaisseaux et des épaves à la dérive – un véritable cimetière flottant. Rien d'inhabituel pour ce type d'anomalie… jusqu'à aujourd'hui. »

« Il est possible que l'un des vaisseaux disparus des Tarnethiens ait été attiré ou piégé à l'intérieur de cette singularité… ou que nous soyons face à quelque chose de totalement différent. Quoi qu'il en soit, nous devons identifier l'origine de ce signal, et tenter d'élucider ce qui s'est réellement passé dans cette région de l'espace. »

Rendez-vous au **1**.

1

Le pont principal de l'*USS Enterprise* baigne dans une lumière tamisée, accentuant la tension croissante parmi l'équipage. Les consoles clignotent en rythme avec les relevés stellaires, tandis que Uhura, concentrée sur sa station, s'efforce d'améliorer la réception du signal de détresse.

Elle fronce les sourcils, ajuste les fréquences une dernière fois, puis se tourne vers vous : « Capitaine, le signal est instable. Il fluctue avec les variations du vortex. »

Installé dans votre fauteuil de commandement, vous scrutez les relevés affichés sur l'écran principal : « Pouvez-vous clarifier le message ? »

Uhura pianote sur sa console, affine les paramètres. Après plusieurs ajustements, la transmission se stabilise suffisamment pour qu'un message fragmenté s'échappe des parasites radio.

Une voix distordue et hésitante résonne à travers le pont.

« …urgence… péril... prisonniers… »

Un frisson parcourt l'équipage. Sulu, concentré sur la navigation, échange un regard inquiet avec Chekov avant d'annoncer : « Capitaine, nous sommes à proximité du vortex. Je n'ai jamais vu autant de débris regroupés en un même point. »

Tous les regards convergent vers l'écran principal, où une image agrandie dévoie un chaos flottant : épaves éventrées, modules satellitaires désintégrés et coques fracassées dérivent dans un ballet macabre. Certains débris portent encore des inscriptions à demi effacées – vestiges de civilisations abandonnés à l'immensité spatiale.

Observant la scène avec une expression de dégoût, McCoy secoue lentement la tête : « Regardez-moi ça… L'espace est devenu une immense décharge intergalactique. Des siècles d'exploration et voilà le résultat : des tonnes de ferraille attirés ici comme des détritus happés dans un siphon géant. »

Sur la passerelle, Spock ajuste les relevés des détecteurs, ses sourcils se haussant imperceptiblement à la découverte de nouvelles données : « Capitaine, ce vortex n'est plus une simple anomalie gravitationnelle stable. Sa force d'attraction s'intensifie progressivement. Ce qui n'était qu'un simple point de convergence devient peu à peu en un puits gravitationnel. »

Il relève la tête vers vous, sa voix posée mais grave : « Si cette évolution se poursuit, ce vortex cessera d'être un simple cimetière spatial… pour devenir une force capable d'engloutir tout ce qui s'en approche. »

Votre attention se reporte sur la transmission de détresse. Derrière les parasites radio et les interférences, une présence lutte désespérément pour survivre à cet enfer. Quelqu'un est là. Quelqu'un qui a besoin de votre aide.

Votre esprit s'active, analysant les possibilités. Vous murmurez : « Le danger que représente ce vortex a été trop longtemps sous-estimé. Il est probable qu'un vaisseau y soit piégé avec son équipage. »

Vous vous redressez légèrement dans votre fauteuil avant de prendre une décision :

« Sulu, avancez lentement vers le vortex, gardez une trajectoire stable. » (rendez-vous au **14**)

« Chekov, envoyez une sonde pour analyser le vortex avant que nous n'approchions. » (rendez-vous au **23**)

« Uhura, contactez les Tarnethiens : s'ils ont perdu un vaisseau dans le vortex, proposons-leur une action conjointe. » (rendez-vous au **39**)

2

Vous vous tournez vers l'intercom : « Scott, utilisez tous les explosifs disponibles pour neutraliser cette créature ! »

Puis, vous lancez un regard bref à Sulu et Chekov : « Messieurs, nous

devons gagner du temps ! »

Les deux hommes acquiescent et activent aussitôt les champs de force dans les secteurs contaminés pour limiter la progression de l'envahisseur.

Dans l'armurerie principale, Scotty et son équipe détournent les charges explosives, normalement réservées au minage spatial, pour les placer à proximité des sections infestées. Manœuvre désespérée, ils reconfigurent également plusieurs torpilles à photons afin d'obtenir des détonations à intensité réduite.

Pendant ce temps, dans les couloirs, les équipes de sécurité avancent, leurs phasers lourds prêts à faire feu. Des explosions se succèdent alors que les unités antimatières sont activées à distance.

Mais… rien ne fonctionne. La créature s'adapte avec une rapidité effrayante, encaisse le souffle des détonations et recycle chaque partie détruite pour se régénérer.

L'intercom grésille brusquement. Scotty, haletant, vous contacte : « Capitaine, les torpilles sont prêtes. Elles ont été placées dans les conduits de maintenance et peuvent être déclenchées.
– Bien joué, Scotty. Activez le décompte et préparez-vous à évac... »

Une explosion métallique coupe net votre phrase.

Tout près de Scotty, un tentacule vient de jaillir d’un panneau latéral, s’enroulant autour d'un ingénieur. En une fraction de seconde, l’homme disparaît dans la masse mouvante, englouti sans un cri.

Scotty réagit instinctivement : il se jette au sol pour esquiver une nouvelle attaque, saisit un outil laser et tranche l’excroissance avec une précision chirurgicale.

Par l'intercom, vous l'entendez, essoufflé : « Bon sang… Cette saleté est partout ! »

Sur le pont principal, les visages se figent alors que les relevés confirment l’inévitable. Spock se tourne vers vous, la voix austères : « Capitaine…

Nos efforts sont vains. L'entité est en train de finaliser son contrôle sur l'*Enterprise*. »

Vous serrez les poings, refusant d'admettre la défaite : « Non. Nous pouvons encore... »

« Capitaine ! » Uhura, pâle, tourne lentement la tête vers vous. D'une voix brisée, elle murmure : « Le vaisseau change de trajectoire. »

Sur l'écran principal, l'*Enterprise* s'extrait lentement du vortex. Sa nouvelle destination s'affiche :

QUADRANT : ALPHA

SECTEUR : 001

SYSTEME : SOL

La Terre.

Vous êtes figé sur place, alors qu'une vibration sourde résonne dans chaque compartiment du vaisseau. Puis… le sol cède sous vos pieds. Des excroissances techno-organiques jaillissent, infiltrant chaque console, chaque station.

McCoy réagit le premier. Il tente de reculer, mais un pseudopode monstrueux, pulsant comme une artère démente, s'enroule autour de son torse, le traînant brutalement à terre.

Il hurle : « Non… NON ! »

Ses cris s'étranglent alors qu'une forêt de câbles, se tortillant comme des serpents, l'engloutit. Des filaments mécaniques transpercent sa peau, son corps se tord dans une gestuelle impossible. Marionnette désarticulée, sa silhouette disparaît sous la masse mouvante.

Vous vous élancez pour l'aider, mais un tentacule surgit derrière vous, s'enroule autour de votre bras et vous attire inexorablement vers une console contaminée, palpitant d'une vie hideuse. Dans un frisson

organique, elle s'ouvre en deux, telle une matrice obscène, béante, prête à vous accueillir. Votre main disparaît d'abord. Puis votre bras. Enfin, votre corps tout entier est happé.

Sous votre peau, une horreur rampante prend place. Des vrilles métalliques infiltrent vos veines, s'accrochent à vos nerfs, s'entrelacent dans chaque fibre de votre être.

La douleur est indescriptible.

Votre souffle s'étrangle et vos hurlements s'estompent. Un flot de visions troubles vous assaillent : galaxies englouties, civilisations éradiquées, peuples broyés. Votre conscience vacille, puis s'effondre. Votre corps torturé est remodelé dans une fusion impitoyable.

Chekov et Sulu, paniqués, tirent à bout portant avec leurs phasers, mais les faisceaux rougeoyants disparaissent dans la masse mouvante, sans effet. Leurs cris conjugués accompagnent leur capture et leur absorption progressive.

Spock, cerné de toutes parts, observe la catastrophe sans la moindre émotion apparente : « Nous ne pouvions échapper à cette conclusion. C'est une fin logique. »

Le pont principal n'est bientôt plus qu'un agglomérat bouillonnant de métal et de chair combinés. L'*Enterprise* s'éloigne lentement du vortex, sa coque vivante, parcourue de nouvelles structures, palpitant tel un cœur monstrueux.

C'est la fin de votre aventure.

3

La navette effectue un atterrissage précis sur une plateforme déformée de l'épave. Sa coque est marquée de cicatrices métalliques et d'étranges excroissances.

A l'intérieur du vaisseau, ou de ce qu'il en reste, l’équipe de sauvetage progresse prudemment. Les couloirs, plongés dans l'obscurité, ont perdu leur structure d'origine. Des câbles pendent du plafond, tandis que les parois, autrefois lisses, sont maintenant irrégulières, fusionnées avec les équipements électroniques.

Fronçant les sourcils, Scotty balaye les corridors traversées avec son tricordeur. « Bon sang... c'est encore pire que tout ce qu'on pouvait imaginer... »

Soudain, une silhouette émerge de l’ombre, titubante. Son corps, partiellement recouvert de câbles et de plaques métalliques, laisse entrevoir une chair boursouflée, lépreuse.

D'une voix tremblante, elle prévient : « N’approchez pas... vous devez partir... vite. »

Vous surmontez une répulsion instinctive et avancez avec précaution : « Nous sommes ici pour vous aider. »

Le survivant Tarnethien secoue la tête, des câbles frémissant sur son cou : « C'est trop tard. Nous sommes perdus. Cette... chose nous transforme. »

D’autres Tarnethiens émergent des ténèbres. Chacun porte des stigmates similaires – circuits imprimés incrustés dans la peau, plaques métalliques recouvrant tout ou partie de leurs membres, visages marqués par d'inquiétantes lésions.

McCoy scanne frénétiquement les survivants avec son tricordeur médical. Des gouttes de sueur perlent à son front. Il vous prend à part, le regard grave et murmure : « Bon sang, Jim... Ils subissent une altération irréversible du métabolisme cellulaire... Je ne peux rien faire pour ça.
– Pas même avec le matériel de l'infirmerie ?
– Je pourrais, au mieux, les placer en chambre d'isolement... diagnostiquer leur condition avec des scanners avancés... traiter certaines lésions... mais aucun protocole médical standard ne peut stopper une telle mutation.
– Je comprends... mais on ne peut pas les abandonner à leur sort. »

Vous vous tournez vers les Tarnethiens et leur dites d'une voix grave :

« Nous pouvons vous évacuer. Il reste peut-être un espoir. »

Celui qui semble être le chef des survivants lève une main marbrée de métal et secoue la tête avec résignation. « Non. Nous sommes maudits. Si nos semblables apprenaient notre état... Ils seraient les premiers à nous abattre. Sauvez ceux qui peuvent encore l'être. Et partez... avant qu'il ne vous arrive la même chose. »

Un grondement sourd traverse l'épave, suivi d'une distorsion alarmante de l'environnement. Sous vos yeux, des objets commencent à se fondre les uns aux autres.

Lancez 2D6 :

Si vous obtenez 2 à 6, rendez-vous au **29**.

Sinon, poursuivez votre lecture.

Chekov vous alerte : « Capitaine, nous devons partir immédiatement ! »

Vous répondez, le regard dur : « Tous à la navette. »

Alors que l'équipe se retire, McCoy jette un dernier regard aux Tarnethiens, qui reculent dans l'ombre, prêts à disparaître sans laisser de traces. Jamais, sans doute, il ne s'est senti aussi impuissant.

La navette décolle en urgence. Dans un souffle, Scotty vous murmure : « Capitaine, nous ne pouvons pas rester ici plus longtemps. »

Vous répondez avec gravité : « Vous oubliez le personnel piégé à bord de l'*Aurelius*. Pas question de filer vers l'*Enterprise* sans s'assurer de leur sort.... »

Vous ajoutez en votre for intérieur : *...en espérant qu'il ne soit pas aussi tragique que celui des Tarnethiens...*

Rendez-vous au **15**.

4

Chekov, recroquevillé sur son siège, fixe le sol, son visage décoloré par le choc. Son phaser repose sur ses genoux, inutile.

Vous l'observez un instant avant de vous approcher lentement et vous accroupir devant lui, votre expression adoucie.

D'une voix posée, vous lui dites : « Pavel… Je sais que ce que nous avons vécu là-bas était terrible. Personne ne ressort indemne d'une telle mission. »

Chekov ne réagit pas. Son regard reste vide, sa respiration à peine perceptible.

Vous poursuivez, plus hésitant : « Je… Je suis désolé. Nous avons fait tout ce que nous pouvions pour...
– Non... Nous n'avons rien fait. » murmure Chekov.

Le silence s'installe. Scotty, du cockpit, tourne brièvement la tête, visiblement perplexe devant votre échange.

Tentant de rassurer Chekov, vous esquissez un sourire maladroit : « Écoutez, Pavel… Ce n'est pas votre faute. Il n'y avait aucune échappatoire. Nous avons agi du mieux que nous pouvions… »

Chekov répond, amer : « Et pourtant, capitaine, ils sont morts. »

McCoy, jusqu'ici silencieux, serre les bras et échange un regard discret avec Scotty qui secoue légèrement la tête. Il murmure pour lui-même : « Ce n'est pas comme ça qu'on va le remettre sur pied... »

D'une voix basse, vous murmurez à l'oreille de Chekov : « Je comprends ce que vous ressentez... Nous avons tous nos pertes à porter. »

Chekov ne lève même pas les yeux et répond d'un ton détaché : « Je ne suis pas vous, capitaine. Et vous n'êtes pas moi. »

Déstabilisé, vous faites l'impasse sur le ton de Chekov frôlant

l'insubordination et tentez une dernière approche : « Nous devons avancer, Pavel. Nous… »

Chekov se lève brusquement, les poings serrés, et vous interrompt d'une voix glaciale : « Avancer vers quoi ? Une autre mission où je regarderai encore mes hommes mourir sous mes ordres ? »

Son regard passe sur Scotty, puis McCoy, dont l'inquiétude est palpable. Il basse la voix, résigné : « Je n'ai plus rien à donner, Capitaine. »

Sans un mot de plus, il se dirige vers l'arrière de la navette, s'isolant complètement. Vous restez immobile, désorienté, ne sachant plus quoi dire.

McCoy soupire et s'approche. D'une voix basse, mais sans détour, il vous murmure à l'oreille : « Jim… Ça ne te ressemble pas. Et ça n'a pas marché. »

Scotty renifle, crispé, avant de reprendre son pilotage, vous laissant avec un poids plus grand encore sur les épaules.

Rendez-vous au **20**.

5

D'une voix pressée, vous posez la question cruciale : « Spock, dites-moi qu'il existe une chance de stopper cette expansion. »

L'officier scientifique hoche légèrement la tête et ajuste la modélisation pour mettre en évidence un point précis au cœur même du vortex : « La récupération des données de la sonde a permis de mettre en évidence la présence d'une faille gravitationnelle dans le noyau du vortex. Autrement dit... une anomalie dans l'anomalie. »

Votre regard se fixe sur l'écran : « C'est cette faille qui pourrait nous donner une chance ?
– En effet. La structure du vortex n'est pas homogène ; elle est traversée par des ondes de résonance gravitationnelle irrégulières. Ces fluctuations

suivent un cycle alternant stabilité et d'instabilité, créant des points où la cohésion du vortex est temporairement affaiblie. »

Vous échangez un regard rapide avec Scotty, dont l'attention s'est intensifié à l'évocation des instabilités : « Et si nous accentuons cette faille ? »

Spock ajuste la modélisation et trace plusieurs vecteurs : « Théoriquement, si nous ciblons une de ces zones critiques et provoquons une perturbation amplifiée, nous pourrions ralentir l'expansion du vortex, voire la stopper. »

Scotty, jusqu'ici silencieux, se met à réfléchir à haute voix, son esprit déjà en mode ingénierie avancée : « Si ces ondes sont irrégulières, alors on peut les amplifier par modulation de fréquence gravitationnelle.»

Spock incline légèrement la tête, intrigué : « Développez, monsieur Scott. »

Scotty parcourt les relevés de la sonde, tout en expliquant : « Les anomalies gravitationnelles interagissent avec les champs énergétiques externes. Si nous synchronisons un champ gravitonique de haute amplitude avec la fréquence de ces zones instables, cela pourrait provoquer une résonance inverse et déstabiliser le noyau du vortex. »

Vous croisez les bras, assimilant l'idée : « Et comment générons-nous cette fréquence gravitationnelle ? »

Scotty répond avec assurance : « En utilisant les déflecteurs avant de l'*Enterprise* pour émettre une oscillation gravitonique ciblée. En ajustant les modulations en temps réel, nous pourrions élargir la faille. »

Spock analyse brièvement l'hypothèse avant de répondre : « Si votre théorie est correcte, alors une telle perturbation pourrait suffire à fragmenter la cohésion du vortex. L'idée est risquée, mais elle pourrait fonctionner. »

Vous prenez un air résolu : « D'accord. Nous allons tenter cette approche. Scotty, préparez les déflecteurs. Spock, ajustez les calculs des fréquences optimales. Tout le monde à son poste, nous allons mettre cette anomalie à l'épreuve ! »

Rendez-vous au **47**.

6

Les lumières vacillent légèrement, projetant des ombres mouvantes sur les parois métalliques déformées. Une tension palpable s'installe alors que les officiers de sécurité se positionnent autour du pont sous les ordres de Chekov.

Celui-ci, tout en surveillant les accès, leur dit à voix basse : « Restez concentrés et tenez vos positions, nous ne savons pas exactement à quoi nous avons à faire, ni quand ça frappera. »

Carter, un homme à la carrure imposante, approuve d'un signe de tête, le regard rivé sur les corridors.

Sur le pont, une autre voix s'élève soudain. Syra Desmora, scientifique bétazoïde soignée par McCoy, émerge lentement de son mutisme. « On ne peut pas leur échapper » souffle-t-elle. « Les fusionnés... sont bien plus que des amas de métal, de circuits et de chair. Ils bougent. Ils pensent. »

McCoy pâlit, croisant les bras en signe de défense. « Vous voulez dire que ces... choses sont conscientes ? »

Syra a un frémissement : « Pas comme nous. Malgré leur apparence monstrueuse, elles conservent une forme d'intelligence rudimentaire. Je sens qu'elles tentent de communiquer entre elles... de se synchroniser en une sorte de réseau, sans pour autant y parvenir. Leurs pensées, à l'image de leur apparence, sont trop... chaotiques. Mais elles cherchent à évoluer. Et c'est bien plus dangereux encore que tout ce que nous avons déjà traversé. Si jamais... »

Un bruit sourd interrompt la scientifique. Il résonne dans les coursives. D'abord lointain, puis de plus en plus proche. Les vibrations se propagent sous vos pieds.

Chekov lève son arme et lance à ses hommes : « Contact imminent ! Restez en alerte ! »

Une ombre grotesque surgit dans l'ouverture d'une coursive latérale. L'entité techno-organique se tord, ses membres hybrides de chair et de métal s'étirant comme des appendices aveugles. Elle avance en pulsant, son corps parsemé de visages torturés, à peine reconnaissables.

Un des officiers de la sécurité recule légèrement, balbutiant : « Qu'est-ce que c'est que ce truc ?! »

Avant qu'ils ne puissent réagir, des tentacules métalliques jaillissent. Carter, trop proche, n'a aucune chance d'esquiver. Les appendices s'enroulent autour de lui et le traînent vers la masse mouvante. Il hurle, luttant pour se libérer, son phaser glissant de sa main.

Chekov est tétanisé. Prenez vite une décision :

« Feu à puissance maximale, détruisez cette chose ! » (rendez-vous au **31**)

« Retraite immédiate vers la navette ! Sécurité, couvrez notre repli ! » (rendez-vous au **36**)

7

« Monsieur Sulu, manœuvre d'évasion. Vitesse maximale ! »

Sulu, concentré, fait glisser ses doigts sur les commandes. Les propulseurs de l'*Enterprise* vrombissent tandis qu'il engage une manœuvre d'évitement dynamique.

Alors que les épaves fusent à grande vitesse hors du vortex, le pilote, toujours imperturbable, suit leurs trajectoires en temps réel, ajustant les vecteurs de navigation avec précision.

« Nous entrons dans une zone d'impact dans moins de vingt secondes... Angle de fuite modifié... Vectorisation ajustée... Manœuvre en trois...

deux... maintenant ! »

Lancez 2D6 :

Si vous obtenez 2 à 5 : une perturbation gravitationnelle imprévue déséquilibre la trajectoire du vaisseau. Sulu tente de corriger, mais trop tard. Les épaves percutent de plein fouet la coque de l'*Enterprise*, arrachant des sections entières. Un choc titanesque secoue tout le vaisseau, l'équipage est projeté au sol. Puis, une ultime catastrophe : une masse de débris fauche la passerelle, emportant tout l'équipage avec elle. Ce qu'il reste de votre corps dérive à présent quelque part dans le vide spatial.
C'est la fin de votre aventure.

Si vous obtenez 6 ou plus : l'*Enterprise* plonge légèrement, évitant de justesse les épaves qui passent à quelques centaines de mètres de la coque.

Chekov, soulagé, s'exclame : « Vaisseau intact, Capitaine ! Les derniers débris passent à tribord ! »

Scotty, le souffle court, adresse un regard au pilote : « Vous avez du cran, monsieur Sulu. Bien joué. »

Rendez-vous au **43**.

8

Dans un coin, Chekov fixe le sol, le regard dans le vide. Son phaser repose sur ses genoux, inutile. Son visage est fermé, marqué par une ombre de culpabilité.

Assis en face, vous l'observez un instant. Puis, dans un mouvement brusque, vous vous levez et avancez. Lui saisissant fermement le bras, vous l'obligez à vous regarder dans les yeux : « Chekov, relevez la tête. »

Il ne répond pas immédiatement. Vous serrez son bras plus fort : « Vous n'avez pas le luxe de vous effondrer. Pas maintenant. Pas ici.
Chekov cligne des yeux, surpris par votre ton. D'une voix basse, il

murmure : « J’ai laissé Carter et les autres mourir. J’aurais dû…
– Vous auriez dû quoi, exactement ? Prendre leur place ? Croire que vous pouviez arrêter cette chose à vous seul ? »

Vous vous accroupissez légèrement, rapprochant votre visage de celui de Pavel : « Écoutez-moi bien, lieutenant. Vos hommes ont fait leur devoir. Ils sont morts en officiers de Starfleet, et vous, ici, avez un choix à faire. Allez-vous honorer leur mémoire en vous relevant, ou les trahir en restant les bras ballants et inutile ? »

Chekov serre les poings. La dureté de vos mots le frappe de plein fouet.
« Capitaine… Je…
– Vous commandez la sécurité à bord du meilleur vaisseau de Starfleet, en plus d'en être l'officier tactique. Il est temps que vous vous rappeliez pourquoi vous êtes ici et ce que vous devez accomplir. »

Chekov inspire profondément. Ses mains se détendent légèrement, et il se redresse, vous regardant droit dans les yeux : « Ce que je dois faire... protéger l'équipage. Veiller à ce que cette chose ne prenne personne d'autre. »

Vous hochez la tête : « Exactement. Et pour cela, j’ai besoin que vous soyez en pleine possession de vos moyens. Vous croyez pouvoir y arriver ? »

Chekov acquiesce avec détermination : « Oui, capitaine. »

Vous lui assénez une claque amicale sur son épaule : « C'est ce que je voulais entendre, lieutenant. Tenez-vous prêt ! »

Chekov affiche une expression plus résolue. Il est encore marqué par l'épreuve, mais quelque chose en lui s'est réveillé : son sens du devoir. Alors qu'il remet son phaser dans son étui, Scotty pousse un juron en ajustant la trajectoire de la navette : « Nous ne sommes plus qu'à une minute de l'*Enterprise*... J'aimerais autant y arriver en un seul morceau ! »

Notez le code **Leadership** et rendez-vous au **20**.

9

Scotty recule instinctivement, saisissant son outil laser pour sectionner la monstruosité.

Mais il n'est pas assez rapide.

La forme serpentine s'enroule autour de sa jambe et remonte à une vitesse terrifiante. Il crie, ses bras s'agitant pour se libérer... avant d'être violemment arraché du sol, soulevé comme une proie impuissante.

Un hurlement déchirant travers la salle des machines tandis que l'excroissance se retire, emportant Scotty avec elle.

Scotty n'est plus là.

Les yeux rivés sur l'intercom, vous appelez, encore et encore : « Scotty ? Scotty ? »

Seul un silence glacé vous répond.

Sulu fronce les sourcils, vérifiant son écran : « Capitaine... Le protocole d'auto-destruction est suspendu. Monsieur Scott... il n'a pas pu l'enclencher. »

Un silence pesant s'abat sur la passerelle, tandis que Spock analyse les relevés. Il lève lentement les yeux vers vous : « Capitaine, sans notre ingénieur principal ni accès à la salle des machines, le protocole d'auto-destruction est compromis. Autrement dit... nous sommes condamnés. »

Spock ne croit pas si bien dire. Minute par minute, la créature étend son emprise sur l'*Enterprise* : elle colonise les conduits EPS, coupant progressivement l'alimentation de plusieurs sections. Les interfaces tactiques sont réécrites, devenant inaccessibles aux officiers. Puis les systèmes de navigation sont intégrés de force et la trajectoire du vaisseau modifiée sans autorisation de l'équipage.

Les équipes de sécurité tentent d'improviser une ultime riposte, mais leurs phasers restent inefficaces face à l'entité techno-organique. Un officier

hurle alors qu'une tige biomécanique lui transperce la poitrine, l'attire tel un hameçon et l'intègre dans la structure du vaisseau.

Vingt minutes plus tard, les quatre premiers ponts sont totalement infestés, les membres d'équipage tombent comme des mouches, capturés, fusionnés ou exterminés dans une résistance aussi désespérée que futile. Sur le pont principal, Uhura est la première assimilée. Chekov et Sulu suivent. Vous ne tardez pas à les rejoindre.

Seul Spock demeure debout, imperturbable, alors que la chose avance lentement vers lui. Son visage ne trahit aucune peur.

Dans un murmure, il prononce ces derniers mots : « Il est logique que cela se termine ainsi. »

Une excroissance métallique s'enroule autour de lui. Il ferme les yeux une dernière fois.

C'est la fin de votre aventure.

10

Le fuselage argenté de la navette Galileo glisse à travers le vortex. Vous fixez l'écran de navigation, le regard plongé dans la brume spatiale où dérivent les épaves éparses.

Sulu communique depuis l'*Enterprise* : « Galileo, vous vous approchez de l'agglomérat. Les interférences augmentent. Nous surveillons votre signal. »

Vous hochez la tête, avant de vous tourner vers Scotty, occupé à vérifier les systèmes de propulsion : « Comment se comporte la navette ? »

Scotty fronce les sourcils : « Les fluctuations gravitationnelles perturbent les stabilisateurs. Rien d'ingérable, mais je préfère qu'on ne traîne pas trop longtemps dans le coin. »

McCoy croise les bras, l'air préoccupé : « Jim, rappelle-moi pourquoi on se jette tête baissée dans un vortex instable rempli d'épaves défiant les lois de la physique ? »

Vous esquissez un sourire : « Parce qu'il y a des gens à sauver, Bones. »

McCoy hoche la tête, mais ne semble pas convaincu : « Monsieur Chekov, assurez-vous que vos hommes sont prêts. Nous ne savons pas ce que nous allons trouver là-bas. »

Dans la cabine principale, les officiers de sécurité se positionnent en prévision de l'abordage. Chekov consulte son moniteur tactique, puis se tourne vers ses hommes. Son regard est grave, sa voix précise : « Notre mission est de protéger l'équipe, en particulier le capitaine et le docteur McCoy. Aucun tir non autorisé. Aucune séparation sans ordre express. Nous restons groupés à tout instant. »

Le officers acquiescent d'un signe ferme.

McCoy fronce les sourcils : « Ces consignes me rappellent que j'aurais mieux fait de rester à bord.
– Les survivants à bord auront besoin de toi, Bones. »

McCoy soupire : « Et les cadavres aussi, j'imagine...
– Allons, pas de place pour le pessimisme. Nous arrivons.»

La navette Galileo s'approche du complexe de vaisseaux fusionnés, naviguant prudemment entre les débris flottants. L'équipage observe en silence l'amas improbable de coques métalliques entremêlées.

Chekov constate : « Aucun signe de propulsion active. Cet amas est complètement inerte et dérive librement. »

McCoy murmure : « Ça ressemble à une tombe flottante. »

Scotty jette un coup d'œil aux relevés. « Je capte des résidus d'énergie dans le vaisseau tarnethien. Quelques signes de vie détectés à bord. En revanche, et pour paraphraser le docteur McCoy, la partie klingonne de l'agglomérat est une tombe : aucune activité, aucune bio-signature. » Il

marque une pause avant d'ajouter : « La majorité des signes vitaux détectés provient de l'*Aurelius*. Bien qu'il ait été partiellement absorbé, certaines sections du vaisseau restent intactes : il n'a pas encore trop souffert de la fusion quantique. »

Vous prenez un air résolu : « Alors on se pose. Préparez-vous. »

La navette Galileo amorce son approche, ses propulseurs stabilisant doucement la descente.

Vous fixez l'écran, analysant les options... Quel point d'appontage choisir ?

Le vaisseau tarnethien, malgré la faiblesse des signes vitaux détectés (rendez-vous au **3**) *?*

Le vaisseau de la Fédération, où la plupart des survivants sont concentrés (rendez-vous au **15**) *?*

11

Sur la passerelle, vous fixez l'écran principal où s'affichent les relevés en temps réel de la navette et de la torpille, une série de données qui tiennent l'équipage en haleine. Les chiffres défilent, montrant leur progression vers le cœur du vortex.

Uhura, concentrée, annonce : « Liaison stable avec la navette... signal de navigation intact. »

Chekov scrute de son côté les relevés tactiques : « Vitesse de la torpille maintenue... approche du point critique dans vingt secondes. »

Vous restez immobile, le regard rivé à l'écran. Tout repose sur cette mission. Tout repose sur *eux*.

Soudain, les relevés cessent. Les écrans affichant la progression de la navette et de la torpille se figent, avant que toutes les données ne disparaissent, laissant place à une série de tirets gris.

Uhura, incrédule, murmure : « Capitaine... nous n'avons plus rien. La transmission est coupée. »

Un silence brutal tombe sur la passerelle.

Chekov pianote frénétiquement sur sa console. D'une voix haletante, il annonce : « Je ne capte plus aucun signal. Aucun changement dans le vortex. C'est comme si... ils avaient simplement cessé d'exister ! »

Ses paroles résonnent dans votre esprit, sans laisser place au doute. Spock et Scotty sont morts... pour rien. La mission a échoué.

Vous reculez légèrement, muet. Vos mains se serrent instinctivement en poings.

Pendant ce temps, Uhura, désespérée, scrute les ondes de communication, essayant encore d'établir un contact : « Navette Galileo, répondez... Scotty ? Spock ? Quelqu'un m'entend ? »

Seul un silence définitif lui répond.

Vous fermez lentement les yeux. Une bouffée d'amertume vous traverse. D'une voix basse, glacée, vous murmurez : « Nous avons perdu Spock et Scotty. »

Chekov baisse les yeux. Sulu, immobile, ne trouve pas les mots.

Vous inspirez lentement, puis, dans un mouvement brusque, frappez de toutes vos forces le fauteuil de commandement, qui tourne sur lui-même.

Vos pensées sont amères. Vous vous efforcez de les garder pour vous : « *Tout est à refaire... et ceux qui avaient le plus de chances d'y parvenir sont morts.* »

Uhura éteint la liaison. Il n'y a plus rien à capter.

Sur l'écran principal, le vortex reste intact, immuable, étendant paresseusement son influence.

Les épaules lourdes, vous vous laissez tomber dans votre fauteuil.

C'est un échec total...

...et c'est aussi la fin de votre aventure.

12

Vous observez Chekov, assis, immobile, les épaules voûtées. Son regard est fixe, vide de toute expression.

Votre instinct vous pousse à agir, à dire quelque chose. Mais quoi ?

Vous vous avancez légèrement, posant une main sur le dossier de son siège. Vous ouvrez la bouche, prêt à parler… mais aucun mot ne vient.

Au lieu des paroles justes, celles qui conviendraient à la situation, l'image du commandant tarnethien vous revient en mémoire. Son regard froid. Ses accusations. Son mépris. Et pire que tout, votre incapacité à lui répondre.

A nouveau, le doute s'insinue. Le silence devient pesant. Finalement, vous vous redressez, détournez le regard et regagnez votre siège sans un mot.

McCoy observe la scène, comprend immédiatement ce qu'il vient de voir. Il secoue lentement la tête, exaspéré mais silencieux.

Scotty brise la tension, marmonnant aux commandes : « On arrive à l'*Enterprise* dans trois minutes… Enfin, si la navette tient jusque là. »

Vous ne répondez pas. Chekov demeure immobile. Et le vide entre vous s'agrandit.

Rendez-vous au **20**.

13

D'une voix pressée, vous posez la question cruciale : « Spock, dites-moi qu'il existe une chance de stopper le vortex. »

L'officier scientifique vous répond d'une voix mesurée, mais sans détour : « Capitaine... Après analyse approfondie des relevés, je dois arriver à une conclusion inévitable : nous avons épuisé toutes les stratégies. Sans nouvelles données, il m'est impossible d'élaborer une méthode viable pour contenir l'expansion du vortex. »

Le silence qui suit est lourd de sens. Vous fixez l'écran, comme si vous espériez qu'une réponse y apparaisse d'elle-même. Votre voix se fait plus basse, presque un murmure : « Aucune donnée. Aucune théorie. Aucune hypothèse. »

Bien que ces paroles ne s'adressent pas directement à lui, Spock incline légèrement la tête, confirmant sans un mot.

Vous inspirez profondément, puis vous vous tournez vers Uhura : « Contactez Starfleet. Nous avons besoin d'une directive. »

Uhura ajuste les fréquences et établit une liaison subspatiale. Quelques secondes plus tard, l'écran principal s'anime, révélant le visage sévère d'un haut commandant de Starfleet : « Capitaine Kirk... »

Vous exposez rapidement la situation, tout en notant que le commandant pince les lèvres en vous écoutant. Il inspire légèrement avant de répondre d'une voix grave : « Capitaine... votre vaisseau doit quitter immédiatement ce secteur. »

Vous froncez les sourcils, intrigué : « Nous avons une planète en danger. Pourquoi cet ordre ? »

Le commandant réplique sèchement : « La situation diplomatique avec les Tarnethiens vient d'atteindre un point critique. Ils vous accusent d'ingérence et d'avoir provoqué la disparition de leurs vaisseaux. Nous avons détecté une mobilisation de leurs flottes. Vous devez évacuer immédiatement ce secteur, et même le quadrant Beta, avant que cette

mission ne précipite un conflit interstellaire. »

Scotty, jusque là silencieux, écarquille les yeux : « Attendez ! Une planète risque l'anéantissement et vous nous dites de tourner le dos ?! »

Vous serrez les dents. Scotty a beau être dans le vrai, sa réaction ne fait qu'empirer la situation : « Monsieur Scott, retournez en salle des machines. »

Scotty hésite une fraction de seconde, visiblement furieux, puis obéit.

Vous inspirez lentement, puis, d'une voix marquée d'amertume palpable : « Ordre confirmé... Monsieur Sulu, préparez la navigation vers le Quadrant Alpha. »

L'écran de communication s'éteint. Un silence pesant s'installe sur la passerelle. L'*Enterprise* amorce son virage, quittant lentement le secteur et abandonnant derrière elle le vortex en expansion.

Vous vous enfoncez lentement dans votre fauteuil. Votre regard se perd dans le vide, votre expression marquée par la défaite.

C'est la fin de votre aventure

14

L'*Enterprise* progresse lentement, ses moteurs ajustant la poussée pour contrer l'attraction fluctuante du vortex. Des tourbillons lumineux se reflètent sur la coque du vaisseau, créant une atmosphère oppressante.

Sulu, calme, concentré, annonce : « Capitaine, nous atteindrons la dernière localisation du signal dans moins de cinq minutes. »

Vous faites signe à Spock : « Du nouveau sur les relevés ? »

Il vous répond d'un ton mesuré : « Capitaine, la situation s'avère plus complexe qu'attendu. Les nouvelles analyses confirment une altération

moléculaire induite par l'environnement instable de la singularité. »

Sur l'écran principal, des images d'épaves déformées apparaissent, certaines agglomérées les unes aux autres en une structure chaotique. Des formes inquiétantes émergent du maelström métallique : un pan de coque incurvée, fusionné aux restes d'une navette, évoque une cage thoracique mutilée. Plus loin, des réacteurs et conduits imbriqués génèrent une silhouette troublante, une sorte de colonne vertébrale métallique tordue.

Spock poursuit, le ton grave : « Les coques des vaisseaux présents dans la zone subissent une fusion involontaire, générant des structures composites. Il ne s'agit pas d'une réaction thermique ou mécanique… mais d'un phénomène quantique en cours. »

McCoy fronce les sourcils et secoue la tête. « Par tous les diables… Et l'*Enterprise* ? »

Spock répond sans détour : « Nous ne sommes pas affectés immédiatement. Les relevés indiquent que la fusion s'étend progressivement, suivant une courbe similaire à celle de l'attraction gravitationnelle du vortex. Les deux phénomènes semblent liés. » Il marque une pause avant d'ajouter : « Délai estimé avant que notre coque soit compromise : moins de deux heures. »

Un frisson parcourt la passerelle. L'équipage réalise que chaque minute compte.

Sulu annonce : « Capitaine, nous avons atteint le dernier point d'émission du signal. »

Sur l'écran, un nouvel agglomérat d'épaves apparaît. Spock l'observe silencieusement, tout en consultant l'ordinateur de bord, puis désigne les différentes sections : « À tribord, nous pouvons distinguer la section principale d'un vaisseau scientifique de classe Oberth, utilisé pour l'étude des anomalies spatiales. Identifié dans la base de données Starfleet sous le nom *Aurelius*, sa disparition n'a pas encore été signalée. Les signes limités de détérioration suggèrent qu'il n'a été absorbé que très récemment. »

McCoy observe les images avec une grimace : « Les scientifiques qui

l’occupaient… Ça ne s’est probablement pas bien terminé pour eux. »

Spock reste impassible : « Aucune conclusion hâtive, docteur. Les systèmes de survie sont encore actifs et nous détectons des formes de vie à l’intérieur. » Il ajuste l'image et poursuit : « Au centre, un vaisseau tarnethien. Sa présence ici corrobore notre hypothèse sur les disparitions inexpliquées. Il est partiellement englobé dans la structure composite, mais l’intégrité de sa coque semble encore préservée à certains endroits. » Spock marque une pause avant d'afficher une dernière image : « Enfin, à bâbord, un vaisseau klingon, classe D7. Il a subi la fusion partielle à un stade plus avancé. Il est logique d'en conclure qu'il a été le premier des trois à être piégé, suivi par le Tarnethien, puis l'*Aurelius*.

Vous froncez les sourcils. Malgré le traité de paix signé avec les Klingons, leurs relations avec la Fédération restent tendues. La présence d'un de leurs vaisseaux dans les environs n'est jamais bon signe...

Vous vous redressez : « Options ? »

La voix de Scotty résonne depuis la salle des machines, légèrement parasitée par les interférences du vortex : « Capitaine, j’ai effectué une évaluation préliminaire sur la téléportation… et ça ne va pas être simple.
– Développez, Scotty. Peut-on récupérer les survivants ? »

Un silence bref, puis Scotty reprend, plus grave : « Techniquement, oui. Les transporteurs fonctionnent, et j’ai pu isoler certaines signatures biométriques. Mais l’instabilité du vortex… provoque des fluctuations imprévisibles.
– En clair, quels sont les risques ?
– Le vortex interfère avec la reconstitution moléculaire du téléporteur. Il y a un risque que les survivants… ne ressortent pas exactement comme ils sont censés le faire. »

McCoy intervient, furieux : « Attendez une minute, Scotty. Vous êtes en train de dire que s’ils passent par le téléporteur, ils pourraient finir… fusionnés dans un mur ou pire ?! »

Scotty prend une respiration lourde : « C’est une possibilité, oui. Les calculs montrent qu’on a une marge de manœuvre très fine. Si la

synchronisation échoue… »

Spock intervient, impassible : « La probabilité d'une intégration moléculaire incorrecte est de 68,5 % dans les conditions actuelles. »

Un silence glacé s'installe sur la passerelle. Vous serrez les dents, pesant les conséquences : « Et si nous envoyions une navette ? »

Scotty répond par l'intercom : « Je recommande cette solution, Capitaine. Mais une fois à bord, il faudra agir vite. Le champ instable complique la navigation... et plus nous tardons, plus le risque de fusion quantique augmente. »

Vous inspirez profondément. Chaque option comporte des risques. Vous levez les yeux vers l'écran, où des signes de vie sont toujours détectés.

La décision vous revient :

« Téléportez les survivants à bord de l'Enterprise, nous devons courir le risque. » (rendez-vous au **41**)

« Préparez la navette. Nous allons les chercher. » (rendez-vous au **10**)

15

Dans l'épave de l'*Aurelius*, la lumière vacille, alimentée par des générateurs de secours. L'air est stagnant, chargé d'une odeur de brûlé et d'ozone. Ici et là, des postes de communication improvisés tentent de capter un signal extérieur. Des écrans fissurés, des câbles dénudés et des systèmes de survie défaillants témoignent du chaos ambiant.

Parfois, à travers les hublots renforcés, on aperçoit les lueurs du vortex – une spirale mouvante où flottent des formes indistinctes… Certaines semblent bouger. Vous préférez croire qu'il ne s'agit que d'une illusion d'optique.

Les survivants sont regroupés sur ce qui faisait encore office de pont

principal il y a peu. Une douzaine d'hommes et de femmes, épuisés, marqués par la peur. Leurs uniformes sont en lambeaux, sales. Certains portent des bandages de fortune, d'autres exhibent des plaies encore à vif.

McCoy s'empresse de procéder à un premier examen au tricordeur et traite les blessures les plus urgentes. Entre chaque patient, il vous adresse un bref regard, mi-figue mi-raisin. Vous connaissez suffisamment Bones pour en saisir le sens : « on a frôlé la catastrophe de peu, en ce qui les concerne ».

Le lieutenant Th'Loran, un Andorien, est le plus haut gradé survivant. Il vous raconte les circonstances de la catastrophe : l'*Aurelius* menait une mission d'étude approfondie sur les anomalies cosmiques du secteur, lorsqu'il a détecté une perturbation inexplicable émanant du vortex, identifié sous le code STF-5089. En s'approchant pour analyser le phénomène, une puissante onde gravitationnelle l'a arraché de sa trajectoire et l'a précipité à l'intérieur.

Plus grave, cette onde a rendu les moteurs de distorsion inopérants, condamnant l'*Aurelius* à dériver, jusqu'à ce qu'il entre en collision avec les épaves déjà fusionnés des vaisseaux tarnethiens et klingons. Moins de dix heures avant l'arrivée inespérée de l'*Enterprise*, la structure de l'*Aurelius* a commencé à se déformer sous l'effet des forces mystérieuses à l'œuvre dans le vortex.

Th'Loran raconte, d'une voix marquée : « C'était comme si notre vaisseau changeait sous nos yeux. Des corridors se tordaient, des surfaces métalliques se déformaient... » Il hésite. Puis reprend : « Mais l'horreur a vraiment commencé quand les parois se sont mises à absorber l'équipage. J'ai vu de mes propres yeux le capitaine Bellic se débattre comme un pauvre diable sans pouvoir l'empêcher de disparaître dans le blindage du vaisseau... »

Son regard se perd dans le vide : « À partir de là, mes équipiers sont tombés les uns après les autres. Se tenir trop près d'une console suffisait à déclencher la fusion. Le moindre câble pouvait s'enrouler autour de vous et ne jamais relâcher sa prise, jusqu'à ce que vous ne fassiez plus qu'un. »

Sa voix se brise : « Sur les cinquante membres d'équipage initiaux, il ne

reste que nous... et lui. »

D'un geste las, Th'Loran désigne une silhouette massive dissimulée dans l'ombre. Elle avance dans la lumière vacillante. Vous avez un bref mouvement de recul et portez instinctivement la main à votre phaser. C'est un Klingon... du moins, ce qu'il en reste. Des plaques de métal et des câbles semblent soudés à même sa chair. Dans ce qui lui tient lieu de visage, une lueur de défi persiste : « Pourquoi hésiter à faire feu, humain ? Pour ce qu'il me reste de vie, ce serait une manière comme une autre d'en finir. »

McCoy s'approche, hésite à le scanner. Il passe brièvement son tricordeur près du Klingon, puis secoue la tête avec gravité : *« Pour celui-là, rien à espérer. »*

Rien à espérer... sauf peut-être un début de réponse. Malgré l'urgence, vous interrogez le Klingon. Il parle par bribes, chaque mot teinté de souffrance. Son nom est Var'Tak, officier subalterne à bord du patrouilleur Kor'Var, affecté à la surveillance des frontières de l'Empire.

Lorsque les Klingons sont tombés sur le vortex, plutôt que d'éviter l'anomalie, ils y sont entrés sciemment pour l'étudier sous un angle tactique, espérant exploiter le champ d'épaves pour lancer des embuscades ou mener des manœuvres furtives. Mal leur en a pris. Quand ils ont réalisé que le vortex affectait leurs systèmes, il était trop tard pour faire marche arrière. En l'espace d'une semaine, la plupart des Klingons ont commencé à muter, leur constitution hors-norme ne faisant que retarder l'inévitable.

Mais ce que Var'Tak révèle alors vous glace le sang : « Il y a pire que la mort par ici. Certains des guerriers les plus valeureux que j'ai connus auraient mérité une fin honorable, au lieu de devenir... ces choses.
– Quelles choses ? Demandez-vous, redoutant déjà la réponse.
– Des monstres technologiques hybrides, nés de la fusion incontrôlée du métal et de la chair. »

Il inspire difficilement et poursuit : « Nous avons tenté de les combattre, mais nos armes étaient inutiles : les créatures se régénéraient en absorbant les matériaux environnant et les corps tombés pour se renforcer. La plupart de mes camarades ont été pris par ces choses, ces enfants du vortex. »

Son regard se durcit : « Et moi... Je me suis enfui comme un lâche, préférant survivre misérablement à bord de l'épave tarnethienne, qui s'était entre-temps soudée à notre vaisseau, plutôt que me confronter à ces horreurs. Mais elles se sont répandues... jusqu'ici. »

Un grondement sourd retentit dans les couloirs adjacents. Une vibration étrange parcourt le sol. Les survivants sursautent. Th'Loran a un mouvement de recul, comme s'il savait ce qui allait suivre.

Il chuchote : « Elles nous ont entendus... »

Vous échangez un regard rapide avec Chekov. En tant que chef de la sécurité, c'est à lui de donner les consignes :

« Reconnaissance en formation serrée, soyez sur vos gardes et ne prenez aucun risque ! » (rendez-vous au **18**)

« Établissez un périmètre de sécurité autour du pont principal et vérifiez vos armes. » (rendez vous au **6**)

16

Agrippé aux commandes, vous luttez pour redresser la navette, tandis qu'une alerte résonne sur l'écran :

- *Trajectoire déviée*
- *Correction immédiate requise*
- *Champ gravitationnel critique à proximité*

Scotty, assis près du module d'armement, ajuste fébrilement les paramètres de la torpille quantique. Son regard est plus tendu que jamais :
« Capitaine ! Si nous ne stabilisons pas immédiatement, nous allons manquer le point d'impact ! »

Vous serrez les commandes de plus belle, tentant de contrer la dérive :
« Scotty, engagez la compensation inertielle… maintenant ! »

Une série de bips stridents retentit alors que Scotty active les stabilisateurs secondaires. La navette vacille sous les turbulences, mais retrouve enfin sa trajectoire.

Soulagé, Scotty s'exclame : « Nous sommes alignés ! Verrouillage du missile en cours ! »

Sur l'écran principal, une corrélation parfaite s'affiche entre la trajectoire de la navette et la zone d'impact désignée.

Haletant, mais déterminé, vous dites d'une voix forte : « On y est ! Scotty... finissez-en avec cette saleté ! »

L'ingénieur presse une commande. Dans un éclair bleu éblouissant, la torpille quantique file droit vers le cœur du vortex.

***

Sur la passerelle de l'*Enterprise*, l'écran principal affiche les relevés de la torpille, puis la modélisation du vortex.

Spock, debout devant la console centrale, scrute les données avec une intensité rare. L'équipage, silencieux, retient son souffle.

- *Taux de cohésion subspatiale : 23 % → 14 % → 7 %...*
- *Fréquence gravitationnelle : instabilité accélérée*
- *Niveau de turbulence : effondrement*

La modélisation révèle un déséquilibre progressif. La spirale chaotique du vortex se fragmente, avant d'entrer dans une phase de contraction mortelle.

Spock ajuste les relevés, affichant l'implosion finale.

ANOMALIE ÉRADIQUÉE — ZÉRO ACTIVITÉ GRAVITATIONNELLE

Sulu murmure dans un souffle : « Capitaine… Le vortex a disparu. Il n'y a plus rien. »

Spock hoche lentement la tête, constatant d'une voix sobre : « Ils ont réussi. »

Uhura, concentrée sur son panneau de communication, tente d'établir un contact : « Navette Galileo… Capitaine Kirk… Scotty… Vous m'entendez ? »

Un bip statique, puis le silence.

Elle insiste, relançant une transmission. Spock s'approche, baisse lentement la tête, avant de couper lui-même la liaison : « Le signal est perdu. Ils ne sont plus là. Il serait illogique de poursuivre. »

Un silence écrasant s'abat sur la passerelle. Chekov détourne les yeux, Sulu fixe son écran sans bouger. Uhura réprime un souffle tremblant.

Spock se redresse, ajustant son uniforme. Son visage reste impassible, mais son regard se ternit légèrement : « Le capitaine Kirk et l'ingénieur en chef Scott ont accompli leur mission. Grâce à eux, le Quadrant Beta est en sécurité. »

Il marque une pause. « Il est temps de poursuivre notre route. »

Chekov lève les yeux, la voix tremblante : « C'est tout…? Nous repartons simplement…? »

Spock répond d'un ton calme : « Le capitaine n'aurait pas voulu que nous nous attardions sur une victoire, aussi coûteuse soit-elle. »

Dans un silence pesant, Sulu ajuste les commandes : « Cap vers l'étoile la plus proche… vitesse de croisière. »

L'*Enterprise* s'éloigne lentement, laissant derrière lui un vide éternel.

Occupant le fauteuil de commandement, Spock jette un dernier regard à l'écran. Une ombre imperceptible passe dans ses yeux, puis il se détourne.

Fin de l'aventure.

17

Un silence pesant règne à bord de la navette tandis qu'elle file vers l'*Enterprise*. Vous restez un moment le regard fixé sur l'épave de l'*Aurelius*, vos poings serrés.

McCoy murmure, la voix basse : « Nous avons perdu trop de monde... »

Maintenant, vous savez. Vous savez que cette chose ne peut pas être arrêtée par la force seule. Il faut trouver une autre approche...

La navette tremble soudain, tanguant légèrement sous l'effet des perturbations gravitationnelles. Scotty, concentré, lutte contre les interférences pour maintenir une trajectoire stable. La tension marque ses traits et la sueur perle sur son front tandis qu'il ajuste les commandes : « Tiens bon, ma belle… Nous rentrons à la maison… »

Mais pour l'instant, un autre problème vous préoccupe.

Chekov, d'ordinaire si prompt à surmonter les épreuves, est pâle comme un linge. Depuis l'instant où vous avez regagné la navette, il n'a pas dit un mot. Son regard reste figé, distant, détaché de tout ce qui l'entoure.

Vous devez agir avant qu'il ne sombre pour de bon.

Quelle approche allez-vous adopter ?

Faire preuve d'empathie, tenter de le réconforter, tout en le remotivant ? (rendez-vous au **4**)

Le rappeler fermement à ses responsabilités, quitte à être abrupt ? (rendez-vous au **8**)

Si vous avez le code **Tarnethien**, rendez-vous sans plus tarder au **12**.

18

Trois officiers de sécurité s'approchent du passage déformé d'où provient le bruit sourd. Leurs visages sont tendus, leurs phasers prêts à faire feu. Carter, un homme de confiance à la carrure imposante, prend la tête du groupe d'un air résolu : « En avant. »

Vous observez l'escouade s'enfoncer dans les méandres de l'agglomérat comme dans les entrailles d'une bête monstrueuse. Leur silhouette apparaît puis disparaît au rythme du clignement des lumières instables. Les hommes progressent prudemment, jusqu'à ce qu'ils disparaissent de votre champ de vision en passant un tournant.

Sur le pont, une voix s'élève. Syra Desmora, scientifique bétazoïde soignée par McCoy, sort lentement de son mutisme : « On ne peut pas leur échapper » souffle-t-elle. « Les fusionnés sont bien plus que des amas de métal, de chair et de circuits. Ils bougent. Ils pensent. »

McCoy pâlit et croise les bras en signe de défense : « Vous voulez dire que ces... choses sont conscientes ? »

Syra frissonne: « Malgré leur apparence monstrueuse, ces créatures ont conservé une forme d'intelligence rudimentaire... Je sens qu'elles tentent de communiquer entre elles... de se synchroniser en une sorte de réseau, sans pour autant y parvenir. Leurs pensées, à l'image de leur apparence, sont trop... chaotiques. »

Elle marque une pause, troublée : « Mais elles cherchent à évoluer. Et c'est quelque chose de bien plus dangereux que tout ce que nous avons déjà traversé. Si jamais... »

Un « bip » familier interrompt son propos. Le communicateur de Chekov s'active. Il répond immédiatement : « Carter ? »

En guise de réponse, un cri terrifiant. Puis un autre. Des bruits de lutte, des tirs de phasers et des hurlements étouffés retentissent des profondeurs de l'épave.

Puis... le silence.

Th'Loran frémit et serre instinctivement son arme.

Var'Tak grogne, résigné : « C'est l'un d'eux... »

Un grondement profond résonne, le bruit d'une masse prodigieuse en mouvement, rampant sur le sol, s'approchant, peu à peu. Vous fixez le corridor, le souffle suspendu. Une silhouette colossale émerge dans la lumière vacillante. C'est une abomination, un assemblage de machines et de corps déformés. Parmi ces derniers, vous reconnaissez avec horreur le visage de Carter, à moitié dissous en une masse gélatineuse. Il est encore conscient. Ses yeux suppliants sont tournés vers Chekov.

Le chef de la sécurité est pétrifié, incapable de bouger. Il vous faut prendre une décision sur le champ :

« Tenez vos positions ! Feu à volonté, puissance maximale ! » (rendez-vous au **22**)

« Retraite immédiate, repliez-vous vers la navette ! » (rendez-vous au **36**)

Quel que soit votre choix, notez le code **Blessure**.

19

La navette Galileo repose sur la plateforme de lancement, ses systèmes prêts pour la mission. L'atmosphère est lourde. Vous donnez les dernières consignes à Sulu, qui assumera le commandement en votre absence. Spock, impassible, vérifie les dernières données de la torpille.

McCoy s'approche, bras croisés : « Jim, rappelle-moi... c'est une mission ou une pulsion suicidaire ? »

Vous esquissez un sourire : « Un peu des deux, Bones. Mais sois tranquille, si je disparais dans le vortex, je promets de ne pas revenir te hanter. »

McCoy hausse un sourcil : « Ha ! Tu plaisantes, mais même en fantôme, je suis sûr que tu trouverais le moyen de me faire tourner en bourrique ! »

Puis il détourne le regard. Vous sentez que Bones s'est forcé à faire preuve de son ironie habituelle mais que le cœur n'y est pas.

Plus que quelques minutes avant le départ.

Scotty, resté silencieux jusqu'ici, s'approche de vous et murmure à votre oreille : « Capitaine, une dernière chose. J'ai profité de ces dernières heures pour travailler sans relâche à résorber les fluctuations du vortex. Avec un peu de chance, les téléporteurs pourraient être opérationnels à temps... »

Vous vous redressez légèrement, l'air grave : « Non, Scotty. Une seule erreur avec le téléporteur pourrait avoir des conséquences catastrophiques. Je refuse toute tentative de récupération. C'est bien compris ? Ce sera mon dernier ordre en tant que capitaine, et j'attends de vous qu'il soit respecté. »

D'une voix retenue, Scotty répond : « Aye, Capitaine. »

Il incline la tête, en apparence respectueux, mais son regard trahit une obstination silencieuse...

Il est temps d'y aller.

***

La navette Galileo file maintenant dans l'immensité du vortex tourbillonnant. Lancée depuis l'*Enterprise*, la torpille modifiée suit une trajectoire parallèle à celle du petit appareil. Aux commandes, vous serrez les dents pour maintenir le cap, tandis que Spock, installé aux systèmes, surveille les données du missile.

Une série d'alertes s'affiche sur l'ordinateur de bord :

- *Fluctuations instables*
- *Correction manuelle requise*
- *Débris en mouvement rapide*

Spock ajuste les paramètres de la torpille quantique, recalibrant son guidage en fonction des anomalies gravitationnelles. Il s'adresse à vous d'une voix calme : « Capitaine, les turbulences compromettent le guidage optimal du missile. Une correction immédiate est nécessaire. »

Vous réajustez les commandes, mais une vibration brutale de la navette vous fait grimacer : « Facile à dire, Spock... On a à peine un corridor stable pour avancer ! »

Un signal d'alerte rouge s'active sur la console. Spock analyse rapidement la situation : « Le vortex réagit à notre intrusion. La fluctuation accélérée indique une contre-offensive imminente. »

Sur l'écran principal, une série de débris inertes s'anime soudainement, projetée à grande vitesse vers la navette.

D'une voix catégorique, Spock vous dit : « Capitaine, si vous souhaitez éviter une destruction immédiate, une esquive calculée serait judicieuse. »

Vous serrez les commandes, puis tirez brutalement sur le levier...

Lancez 2D6 :

Si vous obtenez entre 2 et 6, rendez-vous au **35**.

Si vous obtenez entre 7 et 12, rendez-vous au **30**.

20

La passerelle de l'*Enterprise* est baignée d'une lumière spectrale et glacée. Les relevés des détecteurs défilent sur les écrans, symphonie silencieuse de chiffres et de calculs.

Installé dans le fauteuil de commandement, vous gardez votre esprit en alerte. À peine quelques minutes se sont écoulées depuis le retour de la navette à bord. Trop peu de temps pour reprendre votre souffle... mais votre instinct vous murmure que le moment n'est pas encore venu de se

reposer.

Si McCoy était sur le pont, il vous reprocherait sans doute votre attitude. Mais il a lui-même fort à faire avec les survivants et blessés de l'*Aurelius*, regroupés à l'infirmerie.

Sur l'écran principal, le vortex tourbillonne paresseusement. La mission de sauvetage terminée, l'*Enterprise* s'est repositionné à une distance sécurisée. Pourtant, même éloigné, son influence demeure : des perturbations légères, des oscillations gravitationnelles que Spock surveille attentivement.

Debout devant sa console, l'officier scientifique semble figé. Son visage reste impassible, mais une subtile tension trahit un trouble intérieur : « Capitaine... nous avons un problème plus vaste que prévu. »

Retenant un soupir fatigué, vous ajustez le fauteuil pour lui faire face : « J'écoute, Spock. »

L'officier manipule les commandes. Une modélisation géométrique du vortex apparaît sur l'écran principal. Vous la voyez s'étirer lentement, ses spirales s'élançant comme des bras fantomatiques. « La rotation du vortex s'accélère de manière exponentielle. Dans moins de vingt-quatre heures, la force gravitationnelle atteindra un seuil critique et commencera à s'étendre au-delà du secteur actuel. »

Au même instant, Uhura, concentrée sur les communications, tourne lentement la tête, une lueur d'inquiétude dans son regard : « Capitaine, nous recevons des transmissions d'une planète proche… » Elle ajuste son écoute, ses doigts glissant sur les commandes : « Un monde colonisé, situé à seulement 0,37 unité astronomique de l'anomalie. Ils détectent des perturbations dans leur atmosphère. »

Vous vous redressez, intrigué : « Pouvez-vous préciser, Uhura ? »

Elle hoche la tête : « La colonie vient de perdre plusieurs satellites météorologiques. Ils craignent une instabilité climatique croissante. Leur gouvernement demande une intervention immédiate. »

Fixant à nouveau les relevés, Spock précise, d'une voix grave : « Ces

perturbations sont le premier signe de l'élargissement du vortex. Si nous n'intervenons pas rapidement, la déstabilisation de la gravité locale entraînera des effets cataclysmiques. »

D'une voix grave, vous murmurez : « Nous devons agir. »

Si vous avez le code **Sonde**, rendez-vous au **5**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **13**.

21

Scotty serre les dents, déterminé : « Je vais pas vous laisser crever sans tenter quelque chose… »

D’un geste brusque, il active la séquence de téléportation :

- *Verrouillage des coordonnées*
- *Analyse en cours*
- *Phase de dématérialisation enclenchée*

Soudain, l'écran de la console vire au rouge. Des bips stridents retentissent, accompagnés de messages d'alerte.

- *Interférences quantiques détectées*
- *Compensateur d'Heisenberg inopérant*
- *Processus de désassemblage compromis*

Scotty grimace et martèle les commandes : « Bon sang... Non, non ! »

Il ajuste fébrilement les paramètres, repoussant les limites du système. Les lumières de la salle vacillent, les circuits surchauffent.

En vain.

- *Sujet non récupéré*
- *Extraction impossible*

Scotty recule d’un pas, les yeux rivés sur la plateforme de téléportation... Désespérément vide.

Puis, l’écran secondaire affiche les derniers relevés du vortex.

- Taux de cohésion subspatiale : 23%... 14%... 7%...
- Champs gravitationnels résiduels : déclin accéléré
- Fréquence de distorsion quantique : instabilité totale
- Niveau de turbulence : effondrement imminent

Figé, Scotty fixe les données, incapable de ressentir le moindre soulagement.

Anomalie éradiquée – Zéro activité gravitationnelle

Un pincement lui serre la poitrine. Sa voix se fait amère : « J'ai fait ce que j'ai pu, Capitaine... »

Les épaules basses, Scotty quitte la salle et se dirige vers la passerelle, évitant soigneusement le regard des autres. Il sait qu'il n'est responsable en rien du destin tragique de Kirk et Spock... Mais une petite voix obstinée lui murmure que cela aurait pu – aurait dû – se passer autrement.

Fin de l'aventure

22

À votre ordre, Chekov sort de sa torpeur et lève son phaser en même temps que les officiers de sécurité restants. McCoy, équipé seulement de son tricordeur, recule instinctivement pour se mettre à l'abri. Les autres survivants, encore sous le choc, tardent à réagir.

Un déchaînement de tirs illumine le pont. Les faisceaux des phasers frappent la masse, faisant fondre métal et chair fusionnés. La créature hurle d’une voix multiple et discordante, une cacophonie abominable où résonnent les cris des êtres absorbés.

Mais alors qu'elle vacille sous les tirs, son corps se régénère presque instantanément. Les blessures disparaissent, les parties pulvérisées se reconstituent, comme assemblées par une force invisible et implacable. Et le monstre, tout en se recomposant, absorbe Carter avec une lenteur terrifiante. Le visage du malheureux se distord dans une expression de douleur absolue, ses traits fondant progressivement dans la masse mouvante. Ses yeux rencontrent ceux de Chekov une dernière fois, implorant une fin rapide.

Réalisant qu'il est impossible de faire face, vous hurlez : « Retraite immédiate à la navette ! On dégage MAINTENANT ! »

Lancez 2D6. Si vous avez le code **Blessure**, appliquez un malus de -1 au résultat :

Si vous obtenez entre 2 et 7 : Avant que vous ne puissiez esquisser le moindre geste, la créature projette violemment ses tentacules métalliques. Ils s'enroulent autour des survivants et de vous-même, vous soulevant du sol comme des marionnettes brisées. Votre lutte, aussi héroïque que vaine, s'achève lorsque vous finissez englouti dans la masse grouillante qui fusionne aussitôt avec vous. *C'est la fin de votre aventure.*

Si vous obtenez entre 8 et 12 : Les officiers de sécurité restants se sacrifient pour ralentir l'avancée de la créature, vous donnant le temps nécessaire pour évacuer. Var'Tak, resté en arrière, brandit sa dague et se jette sur l'entité en poussant le cri de guerre de Kahless : *« Aujourd'hui est un bon jour pour mourir ! »*

Son cri résonne encore dans votre esprit alors que la navette décolle en urgence.

Rendez-vous au **17**.

23

Sur la passerelle, Chekov finalise la programmation de la sonde et effectue un dernier contrôle des systèmes : « Sonde prête, Capitaine. Déploiement imminent. »

Vous hochez la tête, les yeux rivés sur l'écran principal où s'affiche la trajectoire prévue : « Lancez-la. »

La sonde s'élance dans l'espace, filant droit vers le vortex. Les premières données commencent à remonter, mais bientôt, des interférences perturbent le flux. A l'écran, la transmission devient chaotique.

Spock, impassible, examine les relevés des détecteurs et ajuste les fréquences pour compenser les perturbations. Pendant quelques minutes, tout semble stable... jusqu'à ce que l'écran vire brusquement au noir.

Spock hausse un sourcil : « Capitaine… la sonde vient de disparaître. » Il marque une courte pause avant d'ajouter « Les données qu'elle a pu transmettre sont largement corrompues. J'engage un processus de récupération. Elles méritent certainement une analyse approfondie. »

McCoy, les bras croisés, marmonne avec un agacement non dissimulé : « Super. On envoie nos instruments, et ils disparaissent dans l'espace comme des cailloux dans un gouffre. »

Avant que vous ne puissiez répondre, une alarme retentit.

« Capitaine ! s'exclame Uhura. Nous perdons le signal de détresse ! »

Vous serrez les dents. Trop de temps a été perdu. D'un geste résolu, vous vous redressez dans votre fauteuil : « Sulu, cap sur le vortex. Nous avançons. »

Un frisson traverse l'équipage. L'*Enterprise* s'engage vers l'inconnu.

Notez le code **Sonde** et rendez-vous au **14**.

24

Vous balayez la passerelle du regard avant de prendre une profonde inspiration. D'une voix solennelle, vous activez l'intercom : « Tous les membres d'équipage, évacuation immédiate. Direction les navettes et capsules de sauvetage. Ceci n'est pas un exercice. »

Un instant de silence, puis Uhura répond, sa voix légèrement tremblante : « Message transmis, Capitaine. »

Un frisson vous traverse. L'*Enterprise* a été votre foyer pendant si longtemps. Et maintenant…

Vous serrez les dents. Pas le temps pour la nostalgie : « Sulu, verrouillez la trajectoire vers le cœur du vortex. »

Sulu exécute la commande avec précision, contournant les systèmes compromis.

Depuis la salle des machines, Scotty vous contacte par intercom : « Capitaine… C'est prêt. »

Calme, résolu, vous répondez : « Activez. »

Scotty frappe une ultime commande. Les réacteurs entrent en surcharge critique. L'*Enterprise* commence à trembler violemment.

***

À bord des navettes, l'équipage observe en silence l'*Enterprise* s'engager vers le cœur du vortex. Un éclat lumineux jaillit du vaisseau, grandissant inexorablement… Puis une explosion colossale le consume dans une lueur aveuglante.

Un silence absolu s'abat parmi les survivants. Vous fixez le vide devant vous, là où l'*Enterprise* n'est plus.

Spock murmure, impassible : « La menace est neutralisée. »

Vous hochez la tête, mais restez muet.

McCoy croise les bras, le regard sombre : « On aurait pu trouver un autre moyen. »

Vous répondez simplement : « Nous avons accompli notre mission. »

L'*USS Enterprise* n'existe plus, mais son équipage a survécu.

Fin de votre aventure.

25

Assis à son poste tactique, Chekov serre les poings avec frustration : « Capitaine... Tout cela devient absurde ! Je refuse de croire que nous soyons aussi démunis ! Si seulement nous pouvions envoyer une torpille photonique en plein cœur du vortex, et en finir une bonne fois pour toutes ! »

Vous levez un sourcil, mais avant que vous ne puissiez répondre, Spock pivote vers le tacticien, bras croisé : « Une torpille photonique classique serait totalement inefficace contre un phénomène gravitationnel de cette ampleur. Sa structure énergétique est auto-régénérative. Toute perturbation de faible intensité serait absorbée avant de produire le moindre effet. »

Chekov se renfrogne, mais Spock, pensif, abaisse légèrement son regard sur ses relevés. S'ensuit un instant de silence pendant lequel il réfléchit intensément : « À moins que... »

Intrigué, vous vous penchez vers lui : « À moins que quoi ? »

Spock ajuste une équation sur sa console et projette une simulation sur l'écran secondaire : « Comme je l'ai signifié à monsieur Chekov, une torpille classique serait inefficace. Cependant, son idée, aussi erronée soit-elle, pourrait être exploitée autrement. » Il marque une pause : « Je pense à une torpille modifiée. »

Vous vous redressez légèrement : « C'est à dire ?
– Une torpille quantique. Si correctement calibrée, elle pourrait provoquer une résonance subspatiale au cœur du vortex, désorganisant totalement sa cohésion gravitationnelle et entraînant son effondrement structurel.
– Vous voulez dire... une implosion dimensionnelle ? L'idée me paraît excellente ! Seulement... est-ce faisable ? »

Spock hoche lentement la tête : « Théoriquement, oui. En modifiant une torpille photonique pour intégrer une charge quantique instable. Avec l'aide de monsieur Scott, je pourrais la reconfigurer à cet effet. »

Scotty s'approche, l'air concentré : « C'est bien beau en théorie, monsieur Spock, mais transformer une torpille photonique en torpille quantique, c'est pas comme faire chauffer du café dans un moteur à dilithium. On parle de remodeler entièrement la charge énergétique et la stabilisation subspatiale. »

Scotty ajuste les schémas sur la simulation de Spock, projetant les différents composants internes de la torpille : « Premièrement, il faudra remplacer le module de confinement du noyau par un générateur de fluctuation quantique. Ensuite, il faudra reprogrammer le système d'armement pour qu'il puisse gérer une charge instable sans exploser prématurément. »

Spock hoche la tête et affine la modélisation. Scotty, les yeux rivés sur la projection, tapote nerveusement sur la console : « Ça peut fonctionner, mais on va voir besoin de plusieurs heures pour tester les paramètres avant de l'armer. A mon avis, avec des simulations en accéléré et une équipe dédiée, on pourrait avoir la torpille prête en six heures. Peut-être moins si personne ne nous interrompt. »

Vous prenez un air résolu : « Très bien. Scotty, mettez votre meilleur personnel dessus. Spock, surveillez les calculs de stabilisation. Nous n'avons pas le droit à l'échec. »

Rendez-vous au **42**.

26

L’heure du départ approche. Scotty et Spock se tiennent aux commandes de la navette, tandis que vous les observez sur l'écran principal, le regard grave. L’équipage, rassemblé sur le pont, sait que les deux hommes ne reviendront pas.

Uhura ajuste la transmission vers la navette modifiée, essayant tant bien que mal de contenir son émotion : « Communication stabilisée. Les signaux de guidage sont opérationnels. »

Chekov surveille les relevés gravitationnels et annonce : « Nous avons une fenêtre de tir dans quatre minutes. Après ça, le vortex entrera dans une nouvelle phase d'instabilité. »

Vous inspirez profondément avant de vous adresser à Spock et Scotty d'une voix mesurée : « Vous connaissez votre mission. Entrez dans le vortex, maintenez la trajectoire du missile, et… »

Vous vous arrêtez. Le reste semble inutile. Ils savent.

Scotty tente un sourire : « Capitaine, si vous aviez un peu plus foi en moi, vous nous feriez des adieux plus joyeux. »

Vous vous forcez à lui rendre son sourire, avant d'ajouter, plus grave : « Faites-moi l’honneur de réussir, messieurs. »

Spock, impassible, hoche simplement la tête : « Ce sera statistiquement optimal, Capitaine. »

***

La navette Galileo file à présent dans l'immensité du vortex tourbillonnant. Lancée depuis l'*Enterprise*, la torpille modifiée suit une trajectoire parallèle à celle du petit appareil. Spock est aux commandes, tandis que Scotty, installé aux systèmes, ajuste les paramètres du missile. Les écrans affichent des perturbations gravitationnelles croissantes.

Scotty serre les dents : « Cette turbulence, c'est pas du joli... Nous allons avoir du mal à maintenir l'équilibre. »

Spock, concentré, réagit immédiatement : « Compensez avec un ajustement de poussée latérale. »

Scotty applique les corrections, mais un signal d'alerte rouge s'active. Il grogne, inquiet : « Bon sang… Le vortex réagit à notre présence ! L'instabilité s'accélère ! »

Spock analyse rapidement la situation : « Il nous identifie comme une menace. Une contre-offensive est imminente. »

Sur l'écran principal, des débris inertes s'animent brusquement. Des épaves fusent soudain vers la navette, projetées à grande vitesse.

Scotty hurle : « Monsieur Spock, si vous voulez accomplir un miracle, C'EST MAINTENANT !!! »

Lancez 2D6 :

Si vous obtenez entre 2 et 5, rendez-vous au **11**.

Si vous obtenez 6 ou plus, rendez-vous au **32**.

27

Chekov, installé à la console tactique, ajuste les paramètres de ciblage, son regard dur et concentré : « Capitaine ! Les épaves sont sur nous ! Impact imminent dans vingt secondes ! »

Vous répliquez d'une voix tranchante : « Monsieur Chekov, engagement immédiat ! Feu à volonté ! »

Chekov active les commandes et expédie une salve de torpilles à photons.

Lancez 2D6 :

Si vous obtenez entre 2 et 6 : une explosion anormale déchire l'espace. Des gerbes d'énergie jaillissent des débris touchés. Les épaves contenaient des matériaux résiduels instables qui, sous l'impact des torpilles, ont libéré une réaction imprévue et violente. L'onde de choc, aussi chaotique que dévastatrice, frappe l'*Enterprise* de plein fouet. Vous n'avez pas le temps de réagir : la passerelle est arrachée de la structure du vaisseau, vous emportant dans le vide sidéral... *C'est la fin de votre aventure.*

Si vous obtenez 7 ou plus : les torpilles explosent au contact des premières épaves, pulvérisant la plupart en poussière énergétique. Chekov ajuste son ciblage et active les batteries de phasers de l'*Enterprise* pour se débarrasser des débris restants, proprement désintégrés par les faisceaux ardents.

Vous félicitez votre officier tactique : « Belle exécution, monsieur Chekov. »

Rendez-vous au **43**.

28

Tout à coup, les lumières vacillent, projetant des ombres erratiques sur la passerelle. Plusieurs consoles affichent des erreurs critiques, tandis qu'un grondement sourd traverse la coque.

Sur l’écran principal, un schéma des systèmes révèle une progression effrayante. L’entité s’est infiltrée sur plusieurs ponts, s'attaquant à l’alimentation énergétique et aux interfaces du vaisseau.

Uhura lève brusquement la tête, les yeux écarquillés. Sa voix tremble légèrement : « Capitaine… Nos communications longue portée sont coupées. Et… »

Elle hésite. Vous vous retournez, le regard perçant, exigeant une réponse immédiate : « Dites-le, Lieutenant. »

Uhura déglutit avant de poursuivre : « Nos navettes et capsules de

sauvetage… Elles ne répondent plus. »

Un silence glacé s’installe sur la passerelle.

Sulu tente immédiatement une commande manuelle, pianotant frénétiquement sur sa console de navigation : « Il y a un verrouillage total. Toutes les unités d’évacuation ont été neutralisées… La créature les contrôle. »

Vous serrez les dents, avant de frapper du poing l’accoudoir de votre fauteuil : « On est piégés à bord… »

Spock analyse la situation, sa voix toujours mesurée, mais grave : « Capitaine, à ce stade, il n’existe plus aucune option d’évacuation. Le protocole d'auto-destruction peut encore être annulé, mais cela reviendrait à livrer l'*USS Enterprise* à la créature. »

Vous fermez brièvement les yeux. Jamais une décision n'a été aussi difficile à prendre qu'à ce moment.

Lorsque vous les rouvrez, vous êtes plus déterminé que jamais : « Nous allons jusqu'au bout. Si nous devons y rester, assurons-nous au moins que cette horreur ne puisse plus nuire à quiconque. »

***

Dans la salle des machines, Scotty ajuste les commandes, son visage marqué par une tension palpable. L’énergie du réacteur fluctue, signe que l’entité tente d’en prendre le contrôle. Il vous annonce par intercom : « Capitaine, il faut faire vite. Elle essaye de neutraliser notre accès aux réacteurs ! »

Vous hochez la tête. Le dernier stade du protocole doit être enclenché maintenant. Vous confirmez : « Procédure de surcharge. Activez la séquence. »

Scotty désactive totalement les sécurités, outrepassant les régulations et forçant les réacteurs à entrer en montée incontrôlée.

L’*Enterprise* commence à trembler, sa structure se fragilisant sous la montée d’énergie.

Le chef-ingénieur a un bref moment d'hésitation... puis déclenche la dernière séquence.

Sur le pont principal, Sulu tente un ultime verrouillage de trajectoire, en contournant les systèmes infectés : « Le vaisseau est en descente vers le cœur du vortex, Capitaine. »

Spock, stoïque, observe les relevés : « Surcharge complète dans… cinquante secondes. »

L’*Enterprise* se déchire sous la tension accumulée.

L'intercom grésille, puis la voix de McCoy résonne, grave, résignée : « Eh bien, Jim, on dirait que cette fois on ne pourra pas se sortir de ce pétrin. Je suppose qu’on va jusqu’au bout… »

Vous esquissez un sourire amer en vous adossant au fauteuil. Croisant les bras, vous fixez décompte qui descend inexorablement.

T-30 secondes.

Vous brisez le silence : « Bones, ça fait combien d'années que tu me répètes de ne pas me jeter tête baissée dans les ennuis ? »

Il soupire légèrement : « Trop, Jim. Beaucoup trop. »

Vous laissez échapper un petit rire, secouant la tête : « Ravi de t'avoir connu, Bones. »

T-20 secondes.

Un bref silence, puis McCoy inspire doucement : « Moi de même, Jim... » Il marque une pause : « On se retrouve de l'autre côté ? »

Vous ne répondez pas. Vous regard reste fixé sur l'écran principal, observant l'abîme s'avancer à votre rencontre.

T-10 secondes.

Un éclat lumineux grandit au cœur de l'*USS Enterprise*.

Puis une explosion d'une ampleur inégalée consume le vaisseau alors qu'il plonge au cœur du vortex, déchirant la créature en son sein.

Un silence absolu s'installe.

Puis… plus rien.

Fin de votre aventure.

*Notez le code **Sacrifice** et gardez-le bien de côté : il sera valable lors de **toutes** vos prochaines tentatives sur cette AVH. Lorsqu'il vous sera demandé si vous êtes bien en possession de ce code, ajoutez 10 à la section où vous vous trouvez et rendez-vous à la nouvelle section...*

29

L'air devient électrique, chargé d'une présence nouvelle et terrifiante. Sous vos yeux, les Tarnethiens survivants se tordent violemment. Leur chair, déjà marquée, se met à muter à une vitesse effrayante. Des tentacules métalliques jaillissent de leurs corps, s'étirant avec des mouvements saccadés et grotesques, fouettant furieusement l'air en direction de l'équipe de secours.

Chekov, alarmé, s'écrie : « Ils nous attaquent ! »

Lancez 2D6 :

Si vous obtenez entre 2 et 4 : les mutants frappent avant que vous ne puissiez réagir. Les tentacules s'enroulent autour de vos équipiers et de vous-même, broyant vos membres et fusionnant avec votre chair. Vos derniers cris sont étouffés alors vous disparaissez dans la masse informe que sont devenus les Tarnethiens. Tout devient noir. *C'est la fin de votre*

aventure.

Si vous obtenez entre 5 et 8 : les officiers de sécurité dégainent leurs phasers et ouvrent le feu sur les mutants. Les créatures hurlent, leurs corps se disloquant sous l'impact des tirs. Cependant, leurs appendices métalliques fouettant l'air parviennent à blesser plusieurs officiers avant que la menace ne soit totalement contenue. Notez le code **Blessure**.

Si vous obtenez entre 9 et 12 : l'équipe réagit immédiatement avec un puissant tir de barrage auquel vous vous joignez. Les créatures s'effondrent dans un chaos de chair et de métal. Les phasers crépitent, réduisant en cendres ce qu'il reste des Tarnethiens mutants. Derrière votre expression impassible, l'amertume vous gagne : vous étiez venus pour les sauver, pas pour les achever...

Vous battez en retraite vers la navette, qui décolle aussitôt. Dans un souffle, Scotty vous murmure : « Capitaine, nous ne pouvons pas rester ici plus longtemps. »

Vous répondez avec gravité : « Et le personnel piégé à bord de l'*Aurelius* ? Pas question de rejoindre l'*Enterprise* sans s'être assuré de leur sort.... »

Vous ajoutez pour vous-même : *« ...en espérant qu'il ne soit pas aussi tragique que celui des Tarnethiens... »*

Rendez-vous au **15**.

30

Vous évitez de justesse une épave dérivant à grande vitesse. Elle frôle la coque de la navette, et la torpille l'esquive de justesse. Mais avant même que vous puissiez souffler, le vortex modifie brutalement ses courants gravitationnels, rendant votre trajectoire encore plus instable. L'appareil tangue violemment, chaque correction devenant une lutte contre une force colossale.

Vous grognez à voix haute : « Et voilà qu'il essaie de nous éjecter comme

des indésirables... Spock ! Il nous reste vingt secondes avant d'atteindre la zone critique. Ajustez la torpille, maintenant ! »

Spock, imperturbable, exécute une série de commandes précises sur sa console :

- *Recalibrage de la torpille quantique en cours*
- *Correction de la trajectoire*
- *Paramètres stabilisés*

L'officier scientifique, toujours aussi calme : « Recalibrage terminé. L'arme est verrouillée sur la cible. »

Le cœur du vortex, immense et instable, se profile de plus en plus nettement. À l'approche de l'instant critique, l'écran principal affiche l'ultime décompte :

- *Impact estimé dans : 15 secondes...*

- *Impact estimé dans : 10 secondes...*

Soudain, une turbulence brutale, plus forte que toutes les précédentes, secoue la navette avec une intensité alarmante. Les commandes deviennent pratiquement impossibles à maintenir et l'appareil dévie dangereusement.

Vous vous cramponnez désespérément aux manettes, luttant contre la force gravitationnelle qui menace de vous expulser hors de la trajectoire : « Redresse... bon sang, redresse !!! »

Lancez 2D6 :

Si vous obtenez 2 à 7, rendez-vous au **35**.

Si vous obtenez 8 ou plus, rendez-vous au **40**.

31

Un déchaînement de tirs illumine le pont. Les faisceaux des phasers frappent la masse, faisant fondre métal et chair fusionnés. La créature hurle d'une voix multiple et discordante, une cacophonie abominable où résonnent les cris des êtres absorbés.

Mais alors qu'elle vacille sous les tirs, son corps se régénère presque instantanément. Les blessures disparaissent, les parties pulvérisées se reconstituent, comme assemblées par une force invisible et implacable. Et le monstre, tout en se recomposant, absorbe Carter avec une lenteur terrifiante. Le visage du malheureux se distord dans une expression de douleur absolue, ses traits fondant progressivement dans la masse mouvante. Ses yeux rencontrent ceux de Chekov une dernière fois, implorant une fin rapide.

Réalisant qu'il est impossible de faire face, vous hurlez : « Retraite immédiate à la navette ! On dégage MAINTENANT ! »

Lancez 2D6. Si vous avez le code **Blessure**, appliquez un malus de -1 au résultat :

Si vous obtenez entre 2 et 6 : Avant que vous ne puissiez esquisser le moindre geste, la créature projette violemment ses tentacules métalliques. Ils s'enroulent autour des survivants et de vous-même, vous soulevant du sol comme des marionnettes brisées. Votre lutte, aussi héroïque que vaine, s'achève lorsque vous finissez englouti dans la masse grouillante qui fusionne aussitôt avec vous. *C'est la fin de votre aventure.*

Si vous obtenez entre 7 et 12 : Les officiers de sécurité restants se sacrifient pour ralentir l'avancée de la créature, vous donnant le temps nécessaire pour évacuer. Var'Tak, resté en arrière, brandit sa dague et se jette sur l'entité en poussant le cri de guerre de Kahless : *« Aujourd'hui est un bon jour pour mourir ! »*

Son cri résonne encore dans votre esprit alors que la navette décolle en urgence.

Rendez-vous au **17**.

32

D'une voix rapide et concentrée, Spock ordonne : « Engagez l'évitement latéral. Ajustez la trajectoire du missile. »

Dans le même temps, il effectue une manœuvre brutale, évitant de justesse une épave massive. La navette vacille dangereusement, mais son cap reste stable. La torpille suit le mouvement du pilote et frôle à son tour un débris.

Les vibrations du vortex deviennent insoutenables à mesure que la navette approche de son but.

Scotty crie, la voix tendue : « Impact dans trente secondes ! »

Tout autour de la navette, des amoncellements d'épave sont brusquement tirés de leur dérive léthargique et projetés dans sa direction, comme par une main invisible.

Scotty gémit : « Impact dans dix secondes ! On ne va jamais y arriver... »

Spock, résolu, répond simplement : « S'il faut tenir jusque-là, alors nous tiendrons. »

***

Sur le pont principal de l'*Enterprise*, l'atmosphère est suffocante. Vous scrutez l'écran où sont affichés les relevés de la navette et de la torpille :

Trajectoire calibrée... Impact dans 3... 2... 1...

Les données disparaissent brusquement, remplacées par la modélisation du vortex. Sous vos yeux, sa structure énergétique se brise en temps réel, tandis que les relevés affichent une série de notifications d'instabilité critique :

Taux de cohésion subspatiale : 23%... 14%... 7%...
Champs gravitationnels résiduels : déclin accéléré
Fréquence de distorsion quantique : instabilité totale
Niveau de turbulence : effondrement

Sur l'écran, le vortex amorce son implosion. Sa spirale colossale se contracte, jusqu'à former un point minuscule... puis disparaît, consumé par sa propre instabilité. Jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule donnée :

Anomalie éradiquée – Zéro activité gravitationnelle

L'écran de l'*Enterprise* est maintenant vide.

Vous restez immobile, enregistrant mécaniquement la victoire.

Votre regard demeure figé sur l'écran.

Uhura, les yeux embués, ajuste fébrilement les fréquences, essayant désespérément d'établir un contact. « Navette Galileo, répondez… Vous m'entendez ?… »

Silence. Aucune transmission en provenance de la navette.

Personne ne parle. Il n'y a rien à dire. Spock et Scotty connaissaient les risques et ont tenu leur rôle jusqu'au bout. C'est ce que vous vous répétez mentalement, encore et encore.

Enfin, vous inspirez lentement et pivotez vers Sulu. D'une voix se voulant calme, mais brisée : « Cap sur la prochaine étoile. Monsieur Sulu... Emmenez-nous loin d'ici. »

L'*Enterprise* avance lentement, laissant derrière lui l'espace froid où reposent les sacrifices silencieux.

Fin de votre aventure.

33

Scotty serre les dents : « Je vais pas vous laisser crever sans tenter quelque chose… »

D’un geste brusque, il active la séquence de téléportation :

- *Verrouillage des coordonnées*
- *Analyse du sujet*
- *Phase de dématérialisation enclenchée*
- *Transmission du flux de données*

Les mains tremblantes, il surveille la progression du transfert sur la console de téléportation. Ses dernières manœuvres étaient risquées, mais… les données affichées lui donnent une lueur d’espoir.

C'est alors que les alarmes retentissent dans la salle et que les lumières virent au rouge.

- *Désynchronisation subspatiale détectée*
- *Interruption de la transmission*
- *Réassemblage compromis*

Un dernier bip strident, puis… le silence.

Scotty lève la tête, le souffle court. Il fixe la plateforme de téléportation… vide : « Non… Non, non, non… »

Il ajuste frénétiquement les relevés. Rien. Aucune trace de Kirk ni de Spock.

- *Échec de transfert — Signal perdu*

Scotty se passe une main sur le visage, la gorge nouée. « J'ai tout tenté... »

Il recule d’un pas, le regard perdu dans le vide. Il ne sait plus quoi faire.

***

Vous ouvrez brusquement les yeux, le souffle court.

Il vous faut un instant pour comprendre ce qui vient de se produire. Vous étiez dans la navette... la torpille s'est activée... Une lumière aveuglante... Puis, le néant.

Vous devriez être mort. Et pourtant, vous êtes là. Sur l'*Enterprise*.

Vous regardez autour de vous. Les couloirs vous sont familiers, pourtant… quelque chose ne va pas.

Vous avancez, mais votre pas est étrangement léger. Comme si vous ne faisiez aucun poids sur le sol.

Un membre d'équipage passe près de vous… sans même vous adresser un regard.

Vous froncez les sourcils : « Hé, vous là ! »

Aucune réaction. L'homme poursuit son chemin, indifférent.

Votre cœur s'accélère. Vous cherchez quelqu'un. N'importe qui. Deux officiers de sécurité apparaissent. Vous vous précipitez vers eux... mais ils continuent sans vous voir.

Vous vous arrêtez net. Un frisson glacé traversant votre dos.

Personne ne vous voit.

Vous respirez fort, cherchant une solution.

Scotty !

Bien sûr. Ce satané Scotty ! Il vous a désobéi... et la téléportation ne s'est pas déroulée comme prévue. Mais il peut sûrement vous aider !

Vous vous ruez (ou plutôt, vous *flottez*, tant votre démarche est étrange) vers la salle des téléporteurs.

Scotty est là, penché sur la console, l'air pensif.

Vous vous écriez : « Scotty !!! »

Il ne réagit pas.

Vous hurlez : « Scotty ! JE SUIS ICI !!! »

Votre cri ne produit aucun écho.

En désespoir de cause, vous vous jetez sur lui alors qu'il quitte la salle... et vous le traversez. Comme s'il n'était qu'un mirage.

A moins que...

Maintenant, vous comprenez. Vous réalisez ce que vous êtes devenu.

Un fantôme. Un homme perdu entre deux réalités. Sauvé de la destruction… pour être oublié de tous.

C'est la fin de votre aventure et le début d'une errance sans fin.

34

Scotty, concentré, ajuste les paramètres : « Capitaine, le leurre est prêt à être activé. Il va émettre une impulsion énergétique qui devrait détourner les épaves du vaisseau. »

A quoi vous répondez d'un air déterminé : « Déploiement immédiat. Faites-le sans attendre. »

Confiant, Scotty engage l'impulsion. Une onde électromagnétique est projetée loin de l'*Enterprise*. Sur l'écran principal, les épaves continuent de filer droit devant elles, sans dévier de leur trajectoire.

Scotty, interloqué, fixe ses relevés. Puis, soudain, il réalise son erreur : « Non... non non ! Elle ne suivent pas une signature énergétique... Elles visent des coordonnées précises ! »

Chekov hurle, le regard rivé sur les détecteurs : « Impact imminent ! »

Avant que l'*Enterprise* puisse réagir, les débris percutent violemment la coque. Une onde de destruction balaye la passerelle. Les consoles explosent, des gerbes d'étincelles jaillissent et des sections entières s'effondrent. Projeté violemment contre une console, vous êtes tué sur le coup, en même temps que Scotty, Spock et la plupart des membres de l'équipage.

C'est la fin de votre aventure.

35

Sur la passerelle de l'*Enterprise*, Sulu observe d'un œil inquiet l'écran principal où les relevés de la navette Galileo s'affichent... puis disparaissent brusquement.

L'ordinateur de bord livre son verdict implacable :

- *Trajectoire interrompue*
- *Torpille quantique non activée*
- *Vortex en expansion continue*

Uhura, le souffle court, tente fébrilement d'établir une communication :
« Navette Galileo, ici l'*Enterprise*… Capitaine Kirk ? Monsieur Spock ? Répondez ! »

Un bip statique. Puis… rien.

Chekov, figé devant sa console tactique, secoue lentement la tête : « Ils... ne sont plus là. »

Un frisson traverse la passerelle. Sulu, toujours immobile, fixe l'écran où le vortex continue de tourner, intact, imperturbable.

Uhura, les yeux embués, insiste sur sa transmission : « Il doit y avoir quelque chose… Un signal, un écho, n'importe quoi… »

McCoy, resté silencieux jusque-là, serre les poings, le regard sombre :

« Bon sang, Jim... C'est pas comme ça que ça devait finir... »

Sulu inspire profondément, puis fait lentement face à l'équipage. Son expression est dure, mais ses yeux trahissent le poids du moment : « Le Capitaine Kirk et Monsieur Spock ont donné leur vie pour cette mission. Nous devons maintenant agir en conséquence. »

Un silence pesant s'installe.

Chekov déglutit, hésitant : « Que faisons-nous, Capitaine ? »

Sulu croise lentement les bras, puis redresse la tête avec gravité : « Nous quittons cette zone. »

L'équipage le fixe, surpris. McCoy avance légèrement, une lueur fébrile dans les yeux : « Vous proposez qu'on… abandonne ? »

Sulu soutient son regard : « Non. Nous allons nous regrouper et trouver une nouvelle approche. Le vortex nous a pris notre Capitaine et notre Premier Officier… Si nous attaquons sans plan, il nous éradiquera tous. »
Chekov hoche lentement la tête, puis pose ses mains sur la console de navigation : « Vos ordres, Capitaine ? »

Sulu répond d'une voix solennelle : « Cap sur la station la plus proche. Nous faisons un rapport et nous revenons avec les ressources nécessaires. »

L'*Enterprise* fait demi-tour et s'éloigne lentement du vortex, abandonnant un champ de bataille où son équipage vient de connaître une défaite amère...

Fin de l'aventure.

36

Alors que Carter disparaît dans la masse grouillante, celle-ci se répand sur le pont dans une pulsation hideuse. Les officiers de sécurité restants

échangent un regard grave. Ils savent qu'il ne reste qu'une seule option.

Les hommes se déploient, phasers levés, vidant leurs cellules énergétiques sur l'abomination. Chaque tir désintègre une partie du monstre... qui se régénère presque instantanément.

L'un d'eux hurle à votre intention :

« Allez-y ! Ne vous retournez pas ! »

Les survivants battent en retraite vers la navette. Chekov reste figé un instant de plus, incapable d'abandonner ses hommes. Vous le saisissez fermement par le bras et le tirez en arrière, votre voix impérieuse : « Chekov, on ne peut rien pour eux ! »

Alors que le chef de la sécurité recule à contrecoeur, les officiers sont happés sous une marée de tentacules métalliques. Leurs cris s'éteignent un à un.

Soudain, Var'Tak, le guerrier Klingon, qui avait suivi la retraite, s'arrête brusquement. Il se retourne vers la créature, son regard brûlant d'une détermination farouche. Il se précipite en avant, une dague à la main, et pousse un cri de rage pur que vous reconnaissez – le cri de Kahless : *« Aujourd'hui est un bon jour pour mourir !!! »*

D'un geste puissant, il plonge sa lame dans la masse techno-organique. Celle-ci se rétracte un cours instant... puis un hurlement sauvage s'élève alors qu'une nuée de tentacules s'abat sur lui. Var'Tak disparaît, englouti par l'horreur vivante. Son dernier cri résonne encore à vos oreilles lorsque les portes de la navette se referment dans un sifflement métallique.

Rendez-vous au **17**.

37

A peine votre décision prise, Spock initie la séquence de destruction, calculant la montée en charge du réacteur.

Dans la salle des machines, Scotty et son équipe travaillent d'arrache-pied à désactiver les sécurités du réacteur. Sur les écrans de contrôle, les niveaux d'énergie augmentent progressivement.

Le visage marqué par l'effort, Scotty vous contacte via l'intercom, la voix tendue : « Capitaine, nous enclenchons la montée en charge. Mais il nous faut encore quelques minutes pour neutraliser les régulations automatiques depuis le poste de contrôle. »

Vous répondez fermement : « Faites vite, Scotty. Nous n'avons pas le luxe du temps. »

Un bruit sourd interrompt la conversation.

Un panneau de maintenance explose, laissant jaillir une excroissance métallique, qui serpente à une vitesse terrifiante vers Scotty.

Lancez 2D6 :

Si vous obtenez 2 à 6, rendez-vous au **9**.

Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au **45**.

38

La navette Galileo repose sur la plateforme du pont d'envol, prête pour la mission. Debout près de l'appareil, vous finalisez les préparatifs avec Scotty et ajustez votre uniforme devant l'équipage silencieux. Spock, désormais aux commandes de l'*Enterprise* en votre absence, observe en retrait, impassible.

Vous vous tournez vers lui : « Vous connaissez les ordres, Spock. Aucune intervention de l'*Enterprise*. Si la mission tourne mal... je ne veux pas d'autres sacrifices. Trouvez une alternative. »

Spock incline légèrement la tête en signe d'acceptation.

Scotty, avec un léger sourire, fait comme si de rien n'était : « Eh bien, Capitaine... On va s'assurer que tout fonctionne à merveille, comme d'habitude ! »

Vous esquissez à votre tour un sourire : « Et moi, Scotty, je vais essayer de ne pas nous envoyer droit dans une épave du vortex. »

Vous avancez vers la navette. Les portes de l'appareil s'ouvrent, dévoilant l'intérieur modifié pour la mission.

Uhura, qui a suivi toute la scène, émue, fait un pas en avant : « Bonne chance, Capitaine... Monsieur Scott. »

Vous inspirez profondément et murmurez dans un souffle : « Engagez le verrouillage du sas. »

***

La navette s'enfonce à présent dans le vortex qui tourbillonne avec une intensité destructrice. La torpille modifiée, lancée depuis l'*Enterprise*, suit une trajectoire parallèle à celle de l'appareil.

Vous êtes aux commandes, déterminé et concentré. Scotty, installé aux systèmes, scrute les relevés du missile quantique.

L'écran affiche une série d'alertes :

- *Fluctuations gravitationnelles instables*
- *Correction immédiate requise*
- *Débris en mouvement rapide*

Scotty serre les dents : « Nous sommes pile sur la trajectoire, Capitaine, mais les forces du vortex sont en mutation constante. Je vais ajuster la compensation du missile ! »

Vous hochez la tête, concentré sur le pilotage : « Faites vite, Scotty. Il nous reste vingt secondes avant d'atteindre la zone critique. »

Une turbulence brutale secoue alors la navette.

Lancez 2D6 :

Si vous obtenez 2 à 6, rendez-vous au **44**.

Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au **16**.

39

Uhura active la transmission subspatiale vers les Tarnethiens. Quelques secondes plus tard, l'écran principal s'anime, révélant le visage sombre et sévère de leur commandant : « Nous savons exactement ce que vous tentez de faire, capitaine Kirk. »

Il marque une pause, son regard perçant balayant la passerelle. Puis sa voix cinglante gronde : « Vous voulez nous attirer dans ce vortex pour nous exterminer et laisser nos vaisseaux finir en épaves, comme tous ceux déjà tombés dans votre piège ! »

Vous haussez un sourcil, légèrement déstabilisé par une accusation aussi soudaine et absurde. Mais vous gardez votre calme, habitué aux tensions diplomatiques : « C'est faux. Nous avons détecté un signal de détresse en provenance du vortex et… »

Le Tarnethien vous coupe d'un geste brusque : « Mensonges ! Votre Fédération n'est qu'une machine bien rodée de manipulation et de supercherie. Vous avez utilisé ces mêmes stratagèmes contre d'autres peuples, et vous croyez que nous tomberons dans le panneau ? Pour qui nous prenez-vous ? »

Un lourd silence s'installe sur la passerelle.

McCoy, en retrait, croise les bras et vous lance un regard exaspéré en murmurant : « Voilà une action conjointe qui commence bien… »

Vous inspirez profondément, cherchant vos mots. Pour la première fois,

une hésitation fugace s'installe en vous. Les Tarnethiens ont-ils des raisons légitimes d'être aussi méfiants, ou leur chef tente-t-il simplement de vous intimider ?

Vous tentez de calmer le jeu : « Écoutez, commandant... »

Le Tarnethien frappe du poing sur sa console de bord, son visage déformé par le mépris : « NON, c'est vous qui allez m'écouter, capitaine Kirk ! »

Sa voix, cruelle, tranchante, fait frémir les membres de l'équipage. Vous en restez vous-même pris au dépourvu tandis que le commandant poursuit, enragé : « Vous êtes un soldat déguisé en diplomate, un prédateur sous les couleurs de la Fédération. Vous prétendez vouloir sauver des vies, alors qu'en réalité vous ne faites qu'effacer celles qui vous gênent ! »

Habituellement prompt à répliquer, vous restez figé une fraction de seconde. Le Tarnethien est en train de vous faire perdre la face devant votre équipage... À quoi bon insister ? Vous n'avez pas le luxe de perdre du temps à convaincre des diplomates bornés alors que des vies peuvent encore être sauvées.

Vous clignez des yeux, retrouvez votre sang-froid et inspirez profondément avant de donner l'ordre suivant dans un souffle : « Coupez la transmission. Nous continuerons seuls. »

Notez le code **Tarnethien** et rendez-vous au **14**.

40

En salle de téléportation, les lumières pulsent faiblement. Seul devant sa console, Scotty achève les derniers réglages du téléporteur. Son regard oscille entre les commandes et un écran secondaire, où s'affichent la progression de la navette Galileo ainsi que celle de la torpille quantique.

Les relevés signalent un impact imminent.

Son cœur s'emballe. Tout se joue maintenant.

- *Impact estimé dans : 15 secondes*

Les derniers mots du Capitaine Kirk résonnent dans sa tête : « Je refuse toute tentative de récupération »

Scotty ferme les yeux un instant, puis les rouvre, son regard brûlant d'indécision.

- *Impact estimé dans : 10 secondes*

Il fixe le panneau de contrôle, les mains suspendues au-dessus des commandes... Doit-il obéir ? Ou tenter l'impossible ?

- *Impact estimé dans : 5... 4... 3...*

Si Scotty respecte les dernières volontés du Capitaine Kirk, rendez-vous au **48**.

Si Scotty tente le tout pour le tout et active la téléportation, lancez 2D6 :

Si vous obtenez 2 à 4, rendez-vous au **46**.

Si vous obtenez 5 à 8, rendez-vous au **33**.

Si vous obtenez 9 à 12, rendez-vous au **21**.

Enfin, si vous êtes en possession du code **Sacrifice**, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

41

Les lumières de la salle des téléporteurs clignotent de manière chaotique, oscillant entre le bleu spectral du système et l'alerte rouge qui baigne la salle d'une lueur sanglante. Des ombres inquiétantes s'étirent sur les parois métalliques. Scotty, crispé, ajuste les paramètres du téléporteur d'une main tremblante : « Quelque chose ne tourne pas rond… »

À quelques mètres, vous et Spock balayez tour à tour du regard la plateforme de téléportation, puis l'écran de contrôle. Les signaux des survivants piégés dans l'épave apparaissent brouillés, leurs présences oscillant dans un nuage instable de particules énergétiques.

Toujours penché sur le pupitre, Scotty serre les dents : « C'est pas bon, Capitaine… y a des interférences qu'on n'a jamais vues avant. Elles parasitent la matrice du téléporteur. »

Spock, stoïque, analyse les relevés et penche légèrement la tête, une expression imperceptiblement troublée. « Monsieur Scott a raison. Les particules issues de l'anomalie sont instables et ne peuvent être filtrées. Si nous procédons à la téléportation, nous risquons d'extraire bien plus que les survivants. »

Mais le temps presse. D'une voix tranchante, vous ordonnez : « Scotty, ajustez les fréquences et faites-les venir. » L'ingénieur, plus tendu que jamais, règle les derniers paramètres avec des gestes vifs, puis appuie sur l'activation.

Le champ de téléportation vibre, Un faisceau bleuté s'élève sur la plateforme, des formes commencent à apparaître… ou plutôt UNE forme.
Au lieu des survivants, c'est une horreur sans nom qui se matérialise dans un souffle visqueux. Une masse suintante de métal et de chair fusionnée, d'où émergent, dans un chaos cauchemardesque, des membres et des visages tordus de douleur.

Avant que quiconque n'ait le temps de réagir, l'abomination s'extirpe de la plateforme telle une infection vivante cherchant à se répandre.

McCoy recule instinctivement, horrifié, son instinct médical refusant d'accepter ce qu'il voit. « Bon sang… mais qu'est-ce que c'est ? »

La seule réponse qui lui parvient est un concert de cris d'agonie perçant l'air, ceux des malheureux fusionnés prisonniers d'une entité en expansion. Sa masse difforme coule sur le sol, s'aidant de tentacules métalliques semblables à des câbles vivants pour se tracter plus en avant. Un réseau de veines palpitantes en émerge, se propage jusqu'aux circuits électriques de

la salle et les infiltre méthodiquement.

Un officier de sécurité réagit immédiatement, phaser en main, et tire.

Le faisceau frappe la créature de plein fouet, sans effet.

Un craquement atroce résonne lorsque soudain, une excroissance métallique jaillit de l'entité, transperce le garde et l'absorbe dans la masse mouvante. La fusion est instantanée. En quelques secondes, son corps disparaît, son visage à peine discernable parmi ceux des autres victimes.

L'abomination grandit, s'étend, se recompose. A son contact, le sol et les parois se mettent à fondre. Un frisson glacé vous traverse quand vous réalisez que la chose commence à fusionner avec la structure du vaisseau.

L'urgence est absolue. Vous reculez, sans lâcher l'horreur des yeux. D'une voix puissante, vous criez vers l'intercom : « Alerte rouge ! Sécurité sur la salle des téléporteurs immédiatement ! » Puis vous vous tournez vers vos compagnons : « Évacuez ! Il faut contenir cette chose ! »
Les sirènes du vaisseau hurlent, résonnant dans les couloirs. Vous vous précipitez hors de la salle, laissant place à l'équipe de sécurité qui arrive en force. Dans un vacarme de métal et de cris, les tirs désespérés de phaser résonnent derrière vous.

En pure perte.

Et lorsque que les tirs s'espacent, avant de cesser tout à fait, vous comprenez que l'équipe de sécurité a été anéantie. La procédure d'urgence automatique se déclenche, verrouillant la zone.

Vous priez pour que les portes hermétiques retiennent l'entité.

L'*Enterprise* vient d'être infecté.

Rendez-vous au **49**.

42

Vous faites les cent pas dans la salle de briefing depuis de longues minutes, lorsque Scotty entre précipitamment, suivi de Spock. L'ingénieur essuie rapidement son front, visiblement épuisé après des heures de travail acharné.

Le souffle court, il murmure : « Capitaine... Elle est prête. La torpille quantique est stabilisée, et les calculs de Spock confirment qu'elle générera bien une résonance subspatiale capable de provoquer l'effondrement du vortex.

Vous hochez la tête, assimilant l'information, tout en pressentant qu'il y a un « mais » derrière la bonne nouvelle : « Alors, qu'est-ce qui vous tracasse ? »

Spock, resté silencieux jusque-là, s'avance vers la console la plus proche et affiche une simulation du déploiement de la torpille. Son ton est posé, mais son regard grave : « La mise à feu seule ne garantit pas son arrivée à destination. Les systèmes de guidages actuels permettent seulement une correction minimale de trajectoire. Avec toutes les épaves dérivantes et les perturbations gravitationnelles, une torpille isolée risquerait d'être détournée ou détruite avant d'atteindre le cœur du vortex. »

Vous réfléchissez : « Et si nous tentions un tir à haute vélocité pour minimiser l'exposition ? »

Scotty secoue la tête : « On a envisagé cette option.. mais les simulations aboutissent à moins de 8% de chances de succès. A cette vitesse, la torpille n'aurait pas le temps d'ajuster sa trajectoire. »

Vous croisez les bras, l'air grave : « Si je vous comprends bien, nous avons une arme capable de vaincre cette chose, mais inutilisable telle quelle. A moins que l'*Enterprise* ne pénètre plus en profondeur dans le vortex avant de procéder au tir ? »

Spock répond immédiatement : « La réplique du vortex à notre précédente tentative exclut cette option. L'*Enterprise* ne peut pas s'approcher davantage. Si nous entrons dans l'anomalie, nous n'en ressortirons pas. »

Scotty murmure, visiblement préoccupé : « Il existe peut-être une solution... Sauf qu'elle ne me plaît pas. On pourrait modifier le système de guidage pour rendre la torpille plus mobile et lui permettre d'esquiver les épaves.»

Vous approuvez : « L'idée est brillante, Scotty. Où est le problème ? »

Son expression s'assombrit : « La portée du signal, trop restreinte. Nous ne pouvons pas rendre la torpille « intelligente » : les tests effectués en ce sens ne sont pas concluants, et les perturbations du vortex achèvent de rendre l'idée inenvisageable. En somme, il faut toujours un opérateur externe pour guider la torpille... »

Vous froncez les sourcils : « Ce qui nous ramène à notre point de départ : engager ou non l'Enterprise dans le vortex. Je suis prêt à courir le risque s'il le faut... »

Scotty prend l'air résigné : « Sauf que ce ne sera pas nécessaire, Capitaine. A partir des échanges que monsieur Spock et moi-même avons eu à ce sujet, nous sommes tombés d'accord sur la possibilité d'inclure un système de guidage à bord d'une navette modifiée. Bien que la portée soit réduite, la navette pourrait accompagner la torpille jusqu'au cœur du vortex, suivre sa trajectoire et la corriger en temps réel. »

Un silence s'installe. Vous saisissez pleinement le plan de Spock et Scotty, ainsi que ses implications : « Une navette isolée prendra évidemment des risques considérables... mais elle constitue une cible plus mobile et de taille réduite. Et si la mission tourne mal, les pertes seront sans commune mesure comparées à la destruction de l'*Enterprise* et de son équipage. »

Spock reprend la parole : « Vous avez compris Capitaine. Il me reste à apporter une ultime précision : quand bien même la navette atteindrait-elle son but... L'explosion de la torpille quantique à proximité directe serait fatale à son équipage. »

Vous serrez les dents, en murmurant : « En somme, il s'agit d'un commando suicide. »

Un silence lourd s'ensuit. Ni Scotty, ni Spock ne détournent le regard.

Scotty, bras croisés, avance d'un pas : « Capitaine, cette mission exige des ajustements précis de trajectoire, une gestion technique à la seconde près. Si on veut que la torpille atteigne sa cible, il faut quelqu'un qui comprenne son fonctionnement de bout en bout. Cette personne, c'est moi. »

Spock, imperturbable, intervient à son tour : « Logiquement, avec Monsieur Scott, je suis le plus qualifié pour cette mission. Outre ma capacité à piloter la navette en situation de turbulences subspatiales, je peux effectuer des corrections en temps réel sur la torpille quantique. »

Vous hochez la tête : « Messieurs j'entends bien vos arguments. Mais je suis le capitaine de ce vaisseau ET de son équipage. Si une mission doit compromettre la survie de ceux qui la mènent, alors il est de mon devoir d'y prendre part. »

Scotty serre les poings : « Capitaine, on sait où ça mène, quoi qu'il arrive. Ce qui compte, c'est à qui vous ferez confiance pour garantir que ça aboutisse ! »

Imperturbable, Spock observe : « Statistiquement, une présence émotionnelle dans cette mission ne sera pas un facteur décisif de succès. Vous devriez envisager une solution plus optimisée, Capitaine. »

Spock a peut-être raison... Quoi qu'il en soit, la mission implique deux volontaires : un pilote et un officier en charge du guidage de la torpille.

Alors, que décidez-vous ?

« Monsieur Spock, Scotty... bien que cela me coûte je me range à vos arguments. Priorité à la précision et à la logique tactique. » (rendez-vous au **26**)

« Je prends la responsabilité directe de la mission en tant que pilote. Scotty gérera le missile et s'assurera que la torpille quantique frappe avec précision. » (rendez-vous au **38**)

« Je prends les commandes de la navette. Spock contrôlera le missile, en

utilisant ses calculs avancés pour garantir une précision optimale. » (rendez-vous au **19**)

43

La menace des épaves écartées, vous observez Scotty, prêt à reprendre la projection de l'onde gravitonique. Spock, jusque là penché sur ses détecteurs et occupé à ajuster une série de calculs, se tourne vers vous : « Capitaine... Je déconseille fortement de poursuivre le plan actuel. »

Anticipant votre demande d'explications, il projette une simulation sur un écran secondaire. Une série de vecteurs montre les effets attendus de l'oscillation gravitonique. A côté, une autre modélisation affiche les épaves encore dérivantes à l'intérieur du vortex.

D'un ton catégorique, Spock explique : « L'efficacité de l'oscillation gravitonique a été réduite à néant pendant le laps de temps que nous avons consacré à écarter la menace immédiate. » Il marque une pause, puis poursuit : « Le vortex dispose d'un nombre quasi infini de projectiles en raison des débris accumulés dans son champ. Si nous relançons une oscillation, nous provoquerons logiquement une réaction compensatoire. Il est même probable qu'elle soit encore plus agressive que la précédente. »

Scrutant les relevés, vous vous mordez les lèvres de dépit : « Vous pensez qu'il nous attaquera à nouveau ? »

Spock hoche légèrement la tête : « Avec certitude. Nous devons anticiper une riposte à chaque tentative d'action sur le vortex. Autrement dit, la stratégie envisagée par Monsieur Scott est désormais inapplicable. »

Vous croisez les bras, réfléchissant intensément : « Nous ne pouvons pas nous défendre et attaquer simultanément. Il faut trouver une autre approche. »

Si vous avez noté le code **Leadership**, rendez-vous au **25**.

Autrement, rendez-vous au **13**.

44

La navette tournoie violemment sur elle-même, prise dans une spirale incontrôlable. Agrippé aux commandes, vous tentez désespérément de corriger la trajectoire, mais chaque ajustement ne fait qu'aggraver la dérive.

Les alertes s'accumulent à l'écran :

- *Perte de contrôle du vecteur inertiel*
- *Champ gravitationnel critique — Déviation accélérée*
- *Correction impossible*

Scotty, les yeux rivés sur les relevés du missile, est livide. Sur son tableau d'armement, les mots *« erreur de ciblage »* clignotent en rouge. Sa voix se fait désespérée : « Capitaine ! Nous sommes hors de la zone d'impact ! La torpille ne peut plus atteindre le noyau ! »

Vous serrez les commandes avec force, le regard ardent, mais le combat semble déjà perdu : « On doit essayer encore ! Je refuse que… »

Vous n'avez pas le temps de terminer votre phrase. Un choc titanesque secoue la navette, vous projetant violemment contre le tableau de bord.

***

Sur la passerelle de l'*Enterprise*, l'équipage retient son souffle, les yeux rivés sur l'écran principal où les relevés de la navette s'affichent... jusqu'à une brusque coupure de la transmission.

L'ordinateur de bord affiche sa sentence implacable :

- *Trajectoire interrompue*
- *Torpille Quantique – Aucune Activation*
- *Vortex – Expansion continue*

Uhura, paniquée, ajuste frénétiquement les communications : « Navette Galileo, répondez ! Capitaine… Scotty… Vous me recevez ? »

Un bip statique, puis le silence absolu.

Chekov, figé devant sa console tactique, secoue lentement la tête : « Ils… ne sont plus là. »

Un choc traverse la passerelle. Sulu, impassible, serre les commandes, ses yeux fixés sur l'écran, où le vortex demeure intact, imperturbable.

Spock, debout devant la console centrale, reste immobile, scrutant les relevés.

Uhura insiste, réglant de nouvelles fréquences. Sa voix se fait suppliante : « Il doit y avoir quelque chose… Un signal, un écho, n'importe quoi… »

Spock s'approche lentement d'elle, posant une main sur la console des communications : « Coupez les transmissions. Ils ne répondront plus. »

Uhura s'arrête, abasourdie. Chekov tourne la tête et d'une voix hésitante : « Monsieur Spock… nous ne savons pas s'ils sont vraiment… »

Spock lève les yeux vers lui. Son regard est neutre, mais une ombre froide s'y cache : « Au contraire. Nous savons pertinemment que le capitaine Kirk et Monsieur Scotty ne sont plus en condition d'accomplir leur mission. L'*Enterprise* ne peut se permettre d'attendre un miracle. Nous devons réévaluer notre approche, car nous avons perdu nos meilleurs atouts. »

Un silence écrasant s'installe sur le pont.

Spock croise les bras avant de prendre une décision irrévocable : « Le capitaine Kirk aurait agi selon la logique. Nous ferons de même. Nous allons quitter cette zone et rechercher une solution ailleurs, avec les ressources qu'il nous reste. »

Chekov se raidit, tandis que Uhura baisse les yeux, incapable de répondre.

Spock se tourne vers Sulu : « Cap sur la station la plus proche. Starfleet devra désormais porter le poids de cette mission. Nous ne resterons pas ici à contempler notre échec. »

Sulu, hésite puis active lentement les commandes. L'*Enterprise* pivote, quittant lentement la zone du vortex et abandonnant un champ de bataille où son équipage vient de connaître une défaite cruelle.

Fin de l'aventure.

45

Dans un mouvement réflexe, l'ingénieur esquive de justesse, roulant au sol avant de saisir son outil laser et sectionner le tentacule métallique d'un geste précis.

Haletant, Scotty lâche : « Bon sang… Cette saleté a failli m'avoir ! »

Il ne perd pas un instant et reprend sa course effrénée vers le poste de contrôle.

Sur le pont principal, les officiers s'activent avec urgence. Seul McCoy manque à l'appel : fidèle à son rôle, il supervise l'évacuation des blessés vers les navettes médicales et s'assure que l'équipage soit prêt pour une extraction rapide.

Scotty vous recontacte bientôt : « J'y suis, Capitaine ! J'ai besoin de votre autorisation. »

D'un ton grave, vous annoncez officiellement l'activation du protocole, votre voix résonnant à travers l'intercom et la console principale du pont : « Auto-destruction engagée. Capitaine James T. Kirk, autorisation Alpha-3-Zulu. Exécution immédiate sous protocole Starfleet. »

Chaque officier sait exactement quoi faire.

Spock, impassible et concentré, valide la première étape : « Séquence verrouillée. Montée en surcharge du réacteur de distorsion activée. »

Chekov confirme immédiatement : « Champs de confinement

opérationnels. Commandes tactiques sécurisées. »

Uhura active les transmetteurs longue portée : « Signal de détresse envoyé aux vaisseaux et stations les plus proches. »

Une lumière rouge cramoisie envahit les écrans.

Sulu, grave, annonce : « Compte à rebours enclenché : T-10 minutes »

Tout se déroule comme prévu. A moins que...

Lancez 2D6 :

Si vous obtenez entre 2 et 7, rendez-vous au **28**.

Si vous obtenez 8 ou plus, rendez-vous au **24**.

46

Scotty serre les dents : « Je vais pas vous laisser crever sans tenter quelque chose… »

D'un geste brusque, il active la séquence de téléportation :

- *Verrouillage des coordonnées*
- *Analyse du sujet*
- *Phase de dématérialisation engagée*

Le processus semble stable... jusqu'à ce qu'un signal strident retentisse et que les lumières virent au rouge. Les écrans affichent des alertes inquiétantes :

- *Interférences quantiques détectées*
- *Compensateur d'Heisenberg défaillant*

Scotty grimace : « Bon sang... Non, non ! »

Fébrile, il ajuste les paramètres, poussant le système à ses limites. Les lumières de la salle vacillent, les circuits surchauffent... puis, contre toute attente, la séquence reprend.

- *Transmission du flux de données*
- *Réassemblage en cours*

Sur la plateforme, une forme floue commence à apparaître, accompagnée d'un bourdonnement strident.

Mais ce n'est pas Kirk. Ce n'est pas Spock.

Ce n'est même pas humain.

Scotty recule instinctivement, alors qu'une chaleur acide s'insinue dans l'air et qu'une nouvelle série d'alertes retentit.

- *Échec du réassemblage*
- *Fusion moléculaire détectée*

Une créature composite émerge lentement, assemblage d'éléments biologiques et technologiques, ses contours encore instables. Des morceaux de la navette sont enchevêtrés dans sa masse mouvante.

La silhouette est vaguement humanoïde, mais brisée, difforme. Ce qui lui tient lieu de visage est un chaos mouvant, oscillant entre Kirk, Spock... et autre chose.

Scotty se fige, la terreur lui nouant la gorge. Il parvient difficilement à murmurer : « Par tous les diables… »

L'abomination se redresse, ses articulations cliquetant comme les pattes d'un insecte cauchemardesque. Ses yeux ne sont plus des yeux, mais deux lueurs spectrales, scrutant son environnement immédiat.

Puis elle se tourne brusquement vers Scotty.

***

Sur la passerelle de l'*Enterprise*, Sulu, Uhura, McCoy et Chekov observent les relevés de l'écran principal. Les données confirment la réussite de la mission :

- *Taux de cohésion subspatiale : 23%... 14%... 7%...*
- *Champs gravitationnels résiduels : déclin accéléré*
- *Fréquence de distorsion quantique : instabilité totale*
- *Niveau de turbulence : effondrement*

Un mélange de soulagement et de tristesse flotte dans l'air.

Puis l'écran affiche une dernière donnée :

Anomalie éradiquée – Zéro activité gravitationnelle

Sulu, la gorge nouée, s'apprête à prendre la parole... quand une alarme stridente s'active :

- *Émission énergétique inconnue – Secteur Téléportation*
- *Biosignatures indéterminées*
- *Risque de contamination biologique*

Sulu fronce les sourcils, échangeant un regard inquiet avec Chekov : « Monsieur Chekov... Envoyez une équipe de sécurité. Immédiatement. »

***

Dans la salle des téléporteurs, le sol suinte, parcouru de filaments de métal et de chair qui s'étendent lentement, dévorant les circuits.

Scotty n'a eu le temps que de pousser un cri étouffé avant que l'entité ne le saisisse et l'assimile. Il fait désormais partie intégrante de l'abomination.

Du cœur de la créature, une voix composite résonne, distordue et métallique : *« Nouveau foyer détecté... Structure modifiée... Expansion en cours... »*

Les lumières du vaisseau vacillent violemment. L'*Enterprise* est à l'aube d'une invasion totale... et rien ni personne ne pourra l'arrêter.

47

Debout devant l’écran principal, vous observez la faille détectée dans le vortex, sa modélisation évoluant en temps réel. Spock affine ses calculs tandis que Scotty, concentré, ajuste les paramètres des déflecteurs.

L'ingénieur vérifie une dernière fois ses relevés : « Les déflecteurs sont en phase. Modulation prête à être activée, Capitaine. »

Vous échangez un regard avec Spock, qui hoche la tête. D'une voix ferme, vous donnez l'ordre : « Très bien. Scotty, à vous de jouer. »

Scotty appuie sur les commandes et les déflecteurs de l’*Enterprise* s’illuminent. Les premières secondes sont incertaines... puis, sur l'écran principal, la modélisation du vortex commence à réagir.

Spock analyse les nouvelles données : « Je capte des fluctuations dans la masse gravitationnelle du vortex… La faille détectée s'élargit. Nous avons une réaction. »

Sur l’écran, la spirale du vortex devient plus erratique. Sa croissance ralentit. Puis le phénomène attendu se produit : une fracture apparaît au coeur même de l’anomalie.

Scotty s'exclame : « Capitaine ! Nous avons un décrochement gravitationnel dans le noyau du vortex !
– Excellent. Maintenez l’émission ! »

Transpirant sous l'effort, Scotty ajuste les réglages : « J’y mets tout ce qu’on a, Capitaine ! »

L’effet est spectaculaire. L’anomalie semble se fragmenter, sa cohésion interne perturbée. Les relevés affichent une baisse nette de son expansion.

Spock poursuit son compte-rendu : « Le taux de propagation chute de 27 %. Nous avons une première stabilisation. »

Vous vous détendez légèrement... et c'est à cet instant que Chekov s'écrie, d'une voix alarmée : « Capitaine ! Mouvements anormaux détectés dans le vortex ! »

Intrigué, vous vous redressez immédiatement, votre regard passant de l'officier à l'écran principal : « Détails, monsieur Chekov. »

Chekov scrute ses relevés : « Une dizaine d'épaves et d'agglomérats ont quitté leur trajectoire errante pour suivre un vecteur dirigé... droit sur nous ! »

Sulu, déjà en alerte, confirme d'une voix concentrée : « Capitaine, à cette vitesse et avec cette trajectoire, ils entreront en collision avec l'*Enterprise* dans moins de trois minutes. »

Interloqué, vous vous tournez vers Spock, dont les doigts volent sur la console scientifique. L'officier vulcain analyse à toute vitesse les schémas et corrélations des relevés. Son regard s'abaisse légèrement alors qu'une conclusion se forme : « Fascinant... la perturbation gravitationnelle créée par notre champ gravitonique a provoqué une réaction compensatoire du vortex. Autrement dit, une réplique. »

Vous réalisez lentement ce qu'implique le propos de Spock : « Attendez... Vous voulez dire que cette... chose répond à notre attaque ? Qu'elle nous cible délibérément ? »

Spock répond, calme mais grave : « Les probabilités d'une réponse intelligente sont élevées. Le vortex ne se contente pas d'absorber, il réagit. Il s'adapte. Ces épaves ne sont pas des projectiles aléatoires : elles sont dirigées sciemment vers nous. »

La voix de Sulu se fait plus pressante : « Capitaine, impact dans deux minutes ! »

Vous inspirez profondément et lancez un regard déterminé : « Messieurs, trouvez-moi une solution ! »

Sulu : « Je peux tenter une manœuvre d'urgence pour esquiver les épaves, en utilisant des virages serrés et des propulsions compensatoires. » (rendez-vous au 7)

Chekov : « Je peux programmer une salve de phasers et de torpilles pour neutraliser les épaves avant qu'elles n'atteignent le vaisseau. » (rendez-vous au **27**)

Scotty : « Je peux activer un leurre énergétique à distance pour détourner les épaves loin de l'Enterprise » (rendez-vous au **34**)

Maintenant, Capitaine... faites votre choix !

48

Scotty inspire profondément, ses doigts tremblants au-dessus des commandes... mais il ne se résout pas à appuyer.

Sur l'écran secondaire, les relevés de la navette et de la torpille s'effacent brusquement.

Il serre le poing, puis ferme lentement les yeux, murmurant à voix basse : « Bon sang, Capitaine... Vous saviez que ça finirait ainsi. »

Lorsqu'il les rouvre, de nouvelles données s'affichent :

- *Taux de cohésion subspatiale : 23%... 14%... 7%...*
- *Champs gravitationnels résiduels : déclin accéléré*
- *Fréquence de distorsion quantique : instabilité totale*
- *Niveau de turbulence : effondrement imminent*

Figé, Scotty observe les relevés, incapable de ressentir le moindre soulagement. Un pincement lui serre la poitrine. Sa voix se fait amère : « Mission accomplie... »

Une ultime notification s'affiche sur l'écran :

Anomalie éradiquée – Zéro activité gravitationnelle

Son regard dérive lentement vers la plateforme du téléporteur.

Il a respecté l'ordre.

Mais était-ce la bonne décision ?

Fin de l'Aventure

49

Les sirènes d'urgence résonnent à travers tout le vaisseau. Des équipes de sécurité se précipitent, verrouillant les secteurs à mesure de la progression de l'entité techno-organique.

Sur le pont, Spock observe les relevés avec froideur. « Capitaine… les systèmes de navigation sont en train d'être assimilés. Cette chose réécrit nos protocoles. Nous sommes sur le point de perdre le contrôle de l'*Enterprise*. »

Les écrans se remplissent de textes cryptiques et de codes inconnus. Peu à peu, l'*Enterprise* perd son identité. Les diagnostics du vaisseau s'effacent un à un, remplacés par une nouvelle et étrange interface, des caractères sinistres s'imprimant sur les commandes, comme une invasion progressive.

Vous fixez l'écran principal, où une visualisation des systèmes du vaisseau montre une expansion rapide de la contamination. Dix minutes. Il a suffi d'à peine dix minutes pour en arriver à cette situation critique.

Vous vous redressez alors, vos yeux brillants d'une détermination absolue : « Nous ne céderons pas notre vaisseau à cette chose. »

Vous échangez un regard rapide avec Spock : « Quelles sont nos

options ? »

Son expression reste neutre, mais son regard trahit la gravité de la situation : « Toutes les issues standard sont compromises. La créature adapte sa croissance à nos actions. Chaque tentative pour l'isoler a été neutralisée en quelques minutes. »

Une pause lourde de sens s'installe. Puis Spock poursuit, d'une voix mesurée : « Compte tenu des systèmes encore sous notre contrôle, il ne reste qu'une seule solution, Capitaine. Déclencher la surcharge des réacteurs et détruire l'*Enterprise*. »

McCoy secoue la tête, son regard empreint d'amertume : « Il doit y avoir un autre moyen... »

Vous fermez les yeux une fraction de seconde, puis vous vous redressez.

« Nous ne pouvons pas laisser cette chose se répandre dans le Quadrant Beta : l'auto-destruction est la seule issue. » (rendez-vous au **37**)

« L'Entreprise ne tombera pas sans combattre : il faut déclencher une attaque physique à grande échelle contre la créature ! » (rendez-vous au **2**)

50

Scotty serre les dents : « Je vais pas vous laisser crever sans tenter quelque chose… »

Il inspire profondément et active la séquence de téléportation :

- *Verrouillage des coordonnées*
- *Analyse des biosignatures : incohérences détectées*
- *Interférences quantiques – risque élevé de désynchronisation*

L'ingénieur jure à voix haute, ses doigts s'agitant sur les commandes : « Bon sang... » Il ajuste fébrilement les paramètres, compense les

interférences.

L'ordinateur hésite... puis le processus reprend.

- *Phase de dématérialisation initiée*
- *Transmission subspatiale en cours...*

Tout semble stable... jusqu'à ce qu'un signal strident retentisse et que les lumières virent au rouge.

- *Fluctuations détectées*
- *Réassemblage compromis*

Scotty grimace : « Non, non... C'est pas le moment ! »

Refusant de s'avouer vaincu, il tente une dernière manipulation sur la console, repoussant les limites du système.

- *Compensation inertielle appliquée*
- *Réassemblage finalisé*

Un flash lumineux éclaire soudain la salle. Une silhouette vacillante apparaît sur la plateforme de téléportation… puis une deuxième.

***

Vous-même et Spock tombez à genoux, haletants. Vous êtes de retour sur l'*Enterprise*, choqués mais indemnes.

Scotty recule, écarquillant les yeux. Il vous regarde, puis la console, incrédule : « Par tous les diables, ça a marché… »

Un rire nerveux lui échappe, réalisant qu'il a réussi contre toutes attentes.

Encore sonné, vous relevez lentement la tête. Votre regard se pose sur Scotty, avec un mélange d'exaspération et de soulagement : « Scotty... vous m'avez désobéi. »

Scotty hésite, puis esquisse un sourire : « Si vous cherchez une excuse

pour ne pas me remercier, Capitaine, vous allez devoir être plus convaincant. »

Vous le fixez... avant de lâcher un rire bref et de vous redresser : « J'imagine que je devrais vous passer un savon... mais vu que vous nous avez ramenés en un seul morceau, je vais me contenter d'être impressionné. »

Scotty pousse un soupir de soulagement : « Ça n'a pas été sans mal, Capitaine. J'ai dû compenser une distorsion subspatiale, ajuster les valeurs du champ de confinement… »

A son tour, Spock se relève et ajuste son uniforme, le regard neutre : « Une décision impulsive, relevant du refus d'obéissance caractérisé et contraire aux protocoles de Starfleet... » Il marque une pause avant d'ajouter : « ...Mais son efficacité est indéniable. Monsieur Scott, vous venez de prouver que la désobéissance peut être un art.»

Scotty esquisse un sourire satisfait.

***

Lorsque vous apparaissez sur la passerelle, un élan de soulagement traverse l'équipage.

McCoy, les bras croisés, affiche un sourire amusé : « Alors quoi, Jim, même la mort n'a pas voulu de toi ? Et moi qui pensais devoir ériger une plaque commémorative ! »

Vous souriez : « Eh non Bones. Ce sera pour une autre fois. »

Tout le monde rit doucement, la tension s'évanouissant peu à peu. Uhura, le sourire aux lèvres, doit cependant se retourner vers sa console, comme un signal lumineux vient d'apparaître. Elle ajuste les fréquences de communication et son expression change aussitôt : « Capitaine... il y a quelque chose. »

Vous vous approchez : « Quoi donc, Uhura ?
– Une signature résiduelle en provenance du vortex, semblable à un

protocole de transmission automatisé... »
– Un signal de détresse ?
– Non... quelque chose de plus complexe. »

Elle ajuste la réception et bascule la transmission vers les hauts-parleurs.

Une voix distordue, fragmentée et instable résonne sur la passerelle :
« ...protocole défaillant… unité absente… échec d'intégration… »

Spock fronce légèrement les sourcils : « Lieutenant Uhura, veuillez transférez le signal vers mon terminal d'analyse. »

La transmission se poursuit, toujours aussi fragmentée : *« ...perfection non atteinte… isolation forcée… collectif inexistant… »*

Puis elle cesse brutalement.

L'équipage retient son souffle. McCoy secoue la tête, mal à l'aise : « Perfection ? Collectif ? Eh bien, ça ne sonne pas comme une simple anomalie cosmique. »

Penché sur ses instruments, Spock analyse la structure du signal. Son expression reste impassible, mais il semble plus préoccupé qu'à l'accoutumée : « Capitaine, je ne peux pas établir avec certitude l'origine exacte de cette transmission… mais je peux dire ceci : son architecture logique dépasse tout ce que nous connaissons actuellement en matière d'intelligence artificielle. »

Vous croisez les bras, pensif : « Et vous en concluez ? »

Spock fixe l'écran, envisageant une hypothèse troublante : « Qu'une entité cybernétique s'est retrouvée piégée au cœur du vortex... Peut-être à la suite d'une expérimentation échouée. »

Il incline légèrement la tête vers vous : « Bien que prisonnière, elle a démontré une capacité à influencer son environnement : les perturbations du vortex, la fusion quantique, aussi bien que les aberrations de métal et de chair rencontrées à bord de l'*Aurelius*... n'étaient pas de simples anomalies. Ces phénomènes témoignent d'un processus actif, d'une forme

d’apprentissage. L'entité s'est... adaptée. Elle a fait de sa prison une forteresse, de sa faiblesse une force et elle a bien failli détruire l'*Enterprise*. »

Un silence pesant s’abat sur le pont.

Puis McCoy secoue la tête, sarcastique : « Eh bien, Jim... Intelligence artificielle ou quoi que ce soit d'autre, j'espère bien qu'on en est débarrassé pour de bon ! »

Vous restez silencieux, fixant l’écran principal où les dernières particules du vortex disparaissent.

Vous souhaitez que McCoy ait raison.

FIN