

Star Trek Extrapolation

Règles du jeu



Jainas

Règles du jeu

Par Jainas

Ils lui laissent les communications et l'Enseigne Pavel Chekov, 17 ans tout juste, dont l'USS Entreprise est la première affectation, se retrouve seul maître à bord après Dieu.

Sur n'importe quel autre vaisseau il lui aurait fallu deux ans de service actif avant que ce genre d'occasion ne se présente (et encore, sous la surveillance d'un officier supérieur) et la première fois il met cela sur le compte de l'urgence, parce qu'il n'y a pas vraiment le choix que la Terre est en danger et que Nero doit être arrêté. La seconde fois, il suppose que le Capitaine Kirk a sans doute une bonne raison.

La troisième il se dit qu'il y a certainement un règlement quelque part qui stipule que ce n'est pas le rôle du Capitaine de mener les missions d'exploration et qu'un autre déconseille forcément que les deux officiers au rang le plus élevés quittent simultanément le vaisseau.

La quatrième il a vérifié, les règles existent bel et bien et il se demande pourquoi diable le Comnander Spock, dont ce n'est vraiment pas le genre d'ignorer les recommandations officielles de Starfleet, laisse faire le Capitaine.

Toutefois, quand la cinquième fois le Capitaine Kirk descend seul, revient plus mort que vif et passe les septième et huitième fois consigné à bord à rendre chèvre son équipage parce qu'il est hyperactif, qu'il n'a rien à faire et qu'il s'ennuie, Pavel se dit que parfois les règlements gagnent à être ignorés, et qu'il vaut effectivement mieux que le Second accompagne le Capitaine quand celui-ci se met en tête d'aller jouer les diplomates.

F I N