

TCS MIDWAY

SYSTEME

INTEGRE

D'INFORMATION

DES COMBATS

CONTIENT DES
INFORMATIONS IMPORTANTES

TCS Midway ICIS

Messages personnels / écrits

0842 2681.023

Bonjour, Commodore Blair.

Vous avez deux messages non lus.

1. Point Tournant ! De : Rédaction du Point Tournant !

2. *MESSAGE CLASSE* De : *CLASSE*

Vous avez demandé à voir un document classé secret défense. Veuillez taper votre code d'autorisation sécurité et votre code personnel.

Autorisation Sécurité : XXXXXXXXXXXXXXXX

Code Personnel : XXXXXXXXXX

Commodore Blair, vous avez l'autorisation de lire ce document classé TOP SECRET. Voulez-vous continuer ?

Décryptage en cours

De :

JAMES TAGGART

2681.022



Sénateur de la
Confédération
Terrienne /
Général (à la
retraite) TCSF



The Residence /
Dumfuirlin /
Ecosse / Terre

Fiston :

J'ai reçu ce rapport hier de la part de Kevin de la TCIA et il a dit que je pouvais également te le faire passer. Ce rapport sera distribué officiellement dans un jour ou deux, mais pas avant que les services de la censure y aient fait le nettoyage. Cette version n'a pas encore été revue et corrigée, les gars des renseignements admettent ne rien savoir sur les faits. Bien sûr, tu as toute latitude avec ces informations mais sois discret. Et surtout je t'en prie, ne dis rien à Maniac si ce n'est pas indispensable. (Je dois dire que, même au milieu de cette crise, la pensée de vous savoir toi et lui sur le même bâtiment après toutes ces années me fait bien rire).

Retournons aux choses sérieuses. A franchement parler, ce que ce rapport suggère est terrifiant. Ils vont essayer de rejeter la responsabilité de ce qui s'est passé sur les rebelles Kilrathi, bien entendu, et je pense que tu seras d'accord avec moi pour trouver cette idée complètement absurde. Je ne veux pas répandre la panique, et tu es la seule personne dans toute la galaxie à laquelle je confierais ma pensée : j'ai bien peur que notre adversaire ne soit une entité qui, par comparaison, reléguera les Kilrathis au rang de babouins mal-léchés (sans offense à l'égard de nos chers alliés félins). Ce qui me fait terriblement peur, c'est l'efficacité diabolique de cette chose.

Je te demanderais bien comment ta recherche se passe, mais ça m'étonnerait que tu aies eu trop de temps pour la poursuivre. Ils parlent de me sortir du placard en l'honneur de cette crise, et je peux t'assurer que s'ils peuvent trouver un coin pour un

viens fossile de ma sorte, ils te trouveront bien une place aussi - sûrement plus tôt que tu peux t'y attendre. Ils arriveront bien à te faire commander une flotte fiston.

J'ai été ravi de recevoir ta lettre décrivant ton arrivée à bord du *Midway*, désolé que ma réponse te parvienne sous d'aussi fâcheux auspices. Le *Midway* semble être un bâtiment de première classe, et je suis plus convaincu que jamais que j'ai eu bien raison de mettre la pression sur ces imbéciles de la commission à la dépense pour qu'ils acceptent de libérer des fonds nécessaires à sa construction. J'ai bien peur que nous n'ayons besoin d'autres bâtiments de son calibre plus tôt que prévu.

Content aussi de savoir que Chef Coriolis et toi vous entendez si bien après toutes les rancœurs qui ont suivi la guerre. Passe-lui le bonjour de ma part.

Autre petite note personnelle : j'ai entendu dire récemment que le fils de Iceman prendra prochainement son poste à bord du *Midway* - premier tour de service à bord. Bien que tu ne fasses pas partie du tableau de commande, je suis sûr que tu auras vite fait de le faire filer droit, tout comme son père et moi l'avons fait dans ton cas (si tu ne le fais pas, je ne doute pas que Marshall s'en chargera). C'est un bon gosse, plein d'énergie. Il se pourrait bien qu'on ait besoin d'autres comme lui très bientôt. Je me demande combien il en restera d'ici un an ?

Prend soin de toi, mon ami, le temps se couvre.

Paladin

Un document classé est attaché à ce message.
Voulez-vous le lire maintenant Commodore ?

Décryptage en cours.....

4

TOP SECRET

Accès compartimenté G1-3, I1 & 2, X1, 3, 7

CONFIDENTIEL / NE PAS COPIER

CI Série TG1a

RAPPORT CONCERNANT UNE MENACE MILITAIRE NON-IDENTIFIÉE.

Compilé à partir de données fournies par le service de renseignements de la Confédération Terrienne.

Ceci est un RAPPORT PRELIMINAIRE. Toutes les données et analyses sont fondées sur des sources d'informations de base à l'état brut. Les conclusions et recommandations qu'il inclut doivent être considérées comme étant PRELIMINAIRES et PROVISOIRES.

Ces informations ont été mises à jour à 0730 heures le 2681.021

COMPTE-RENDU

A 2025 heures le 2681.018, un vaisseau de recherche planétologique de la classe Copernic, le TCS *Déveraux*, se trouvant dans la zone d'astéroïdes près de Kilrah I.O., a subi une apparente attaque militaire lancée par des forces non-identifiées et a été détruit. Il apparaît qu'entre cette première attaque et 0345 heures le 2681.019, deux colonies, quatre avant-postes de renseignements et une station de recherche aient également été détruits dans le système Kilrah. Toutes les tentatives d'assistance se sont soldées par la destruction des vaisseaux envoyés à la rescousse, et sur un total de sept tentatives d'infiltration de la zone entre le.019 et le.020 pour obtenir des renseignements supplémentaires, une seule de nos ressources est entrée en contact avec nous.

Des rapports préliminaires officieux estiment que tout le personnel, tant militaire que civil, se trouvant dans la zone au moment des attaques a été tué ou a disparu. Si tel est le cas, les pertes estimées se décomptent comme suit :

23 763 Kilrathi

2 988 Humains (446 personnel militaire de la Confédération, 311 personnel administratif/diplomatique de la Confédération, 2 231 civils)

41 Firekkan

CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS

2681.018

1441 heures

La station de recherche astronomique K-105 de la Confédération détecte une augmentation d'énergie, dont la raison ne peut être identifiée, près de Kilrah I.O.. La pointe d'énergie est mise sur le compte soit d'un mauvais fonctionnement de l'équipement, soit au reflet d'une éruption solaire.

2022 heures

Des robots TOBY en provenance du *Deveraux*, en mission d'exploration dans la zone de Kilrah I.O., sont détruits.

2025 heures	Le <i>Devereaux</i> est détruit.
2215 heures (est)	L'avant-poste monastique Sivariste, situé sur l'astéroïde K-14G, est détruit.
2351 heures	La station de recherche astronomique K-105 est détruite. Des navires chasseurs sont envoyés immédiatement des avant-postes de surveillance Bravo et Delta pour évaluer la situation et riposter.
2681.019	
0022 heures	Les groupes de reconnaissance des avant-postes Bravo et Delta se sont téléportés au site de K-105. Aucun contact depuis.
0144 heures	Une colonie Kilrathi sur Kilrah Six est attaquée.
0158 heures	Dernier signal connu en provenance de Kilrah Six.
0215 heures (est.)	Base rebelle et de contrebande Kilrathi située sur Kilrah 7.4, jusque-là inconnue, est détruite.
0330 - 0338 heures	Avant-postes de surveillance Alpha, Bravo, Charlie, Delta attaqués.
0415 heures (est.)	Tous les avant-postes de surveillance sont présumés détruits. Le système Kilrah dans son ensemble apparaît être passé sous contrôle ennemi.
1700 heures	Première des sept missions de reconnaissance envoyée dans le système Kilrah depuis la station Tal'q ; n'est pas revenue comme prévu et aucun contact n'a pu être établi.
1900 heures	Le commandant de la station Tal'q envoie un message FLASH vers la Terre et met la station sous alerte générale.
2130 heures	Le Major Leeward Washington découvre ce qu'il reste de la base de contrebande sur Kilrah 7.4 au cours de la septième mission de reconnaissance tentée par la station Tal'q.
2310 heures	Le Major Washington complète sa mission de reconnaissance sur Kilrah 7.4, et revient à la station Tal'q avec des photos et ce qui pourrait être un objet provenant de l'ennemi. Cette mission de reconnaissance est la seule, sur sept envoyées, à être revenue comme prévu, les autres sont présumées perdues. Les missions de reconnaissance ont été interrompues dans l'attente d'une analyse des données connues.
2345 heures	Un groupe de frappe, mené par la corvette TCS <i>Brack</i> , est envoyée depuis Tal'q vers Kilrah 6.

2681.020

0337 heures

Dernière transmission reçue du TCS *Brack*.

0730 heures

Premier rapport de la TCIA concernant l'incident compilé et expédié.

SOURCES DE RENSEIGNEMENTS

L'information décrite ci-dessus a été rassemblée et compilée à l'aide des sources suivantes :

Rapports télémétriques des bases et des vaisseaux de la confédération tels qu'ils ont été enregistrés par le centre de traitement sur la station Tal'q.

Communications de routine civiles et militaires sur les canaux de transmission interspatiale.

Parties d'un message de détresse envoyé par Kilrah 6 pendant l'attaque.

Rapport du Major Leeward Washington, TCSF, et informations qu'il a enregistrées concernant l'installation secrète sur Kilrah 7.4.

ANALYSE DES TRANSMISSIONS TELEMETRIQUES ET INTERSPATIALES AUTOMATISEES.

A l'exception de la base Kilrathi rebelle, jusque-là inconnue, tous les vaisseaux, stations et colonies détruits par l'attaque ennemie étaient reliés au réseau de données interspatiales de la confédération. Des groupes de données étaient envoyés régulièrement au centre le plus proche, dans le cas présent celui de la station Tal'q.

Des données interspatiales automatisées étaient envoyés à intervalles réguliers, allant de transmissions deux fois par jour (dans le cas de l'enclave Sivariste dans le groupe planétaire de Kilrah) à toutes les cinq minutes (dans le cas du *Brack* pendant l'alerte). L'interruption des ces transmissions permet aux analystes d'évaluer la période de temps de l'attaque des installations perdues.

Les transmissions télémétriques sont toujours accompagnées d'un signal sonore ("ping") de reconnaissance permettant d'identifier l'origine et l'heure de la transmission. De plus, les paquets de données télémétriques comprennent toujours des messages personnels, des informations et des annonces en plus des rapports et sessions officiels. En règle générale, à bord des vaisseaux et avant-postes à vocation militaire ou scientifique, le gros de la transmission des paquets télémétriques consiste en des sessions automatisées des capteurs et du système de données.

Le point le plus intéressant et le plus remarquable, dans le cas des transmissions télémétriques des installations qui nous concernent, est que, jusqu'au moment de leur destruction, aucun signe n'indique qu'une attaque, ou quoi que ce soit d'inhabituel, soit en cours. Bien entendu, les données les plus récentes se basent sur bon nombre de suppositions quant au destin des installations déjà détruites, et sur les procédures de sécurité mises en place et suivies ; cependant nous n'avons que peu d'informations ponctuelles concernant une incursion ennemie avant que toute transmission n'ait été interrompue.

Remarque importante : une analyse complète des millions de terabytes de données télémétriques automatisées reçues depuis la zone concernée pendant la période indiquée est une tâche de grande envergure qui prendra au moins plusieurs jours avant d'être achevée. Cependant, une analyse rapide et superficielle des données disponibles n'a révélé qu'un événement qui pourrait être considéré comme inhabituel.

Environ six heures avant la première attaque ennemie connue (l'attaque du *Devereaux*) l'observatoire de la station K-105 a rapporté une pointe d'énergie bizarre dans le groupe planétaire de Kilrah. Cette pointe correspondait à une poussée d'énergie concentrée d'une durée d'environ 1/6ème de seconde. L'énergie produite avait une intensité de 47 000 dG et couvrait la gamme interspatiale depuis mk 1772 jusqu'à mk 3500 (ce dernier étant la limite inférieure de la capacité de détection de l'équipement du K105). L'énergie produite ne correspond à aucune source d'énergie spatiale connue. L'événement s'est produit à 018.1441.26, et à 1502 heures, selon les rapports de session des capteurs du K105, les techniciens de l'observatoire l'ont marqué manuellement comme étant probablement une erreur.

Remarque importante : Dans la conjoncture actuelle, nous devons insister qu'il n'existe actuellement aucune preuve liant l'événement rapporté à 1441 heures et les attaques qui ont suivi. En revanche, il est fort possible que cette pointe d'énergie signalait l'intrusion de l'ennemi présumé dans le système Kilrah, ceci peut-être également par le biais d'une technologie de téléportation, jusqu'ici inconnue, utilisant une bande de fréquence ultra-basse.

TRANSCRIPTION DU MESSAGE REÇU DE KILRAH 6

... (aucune ?) communication... balises de surveillance, dégâts importants aux... forces au sol ne... (abri ?)... (ne peux pas) recevoir, écoutez bien. Forces confédérées complètement coupées... pertes (civiles ?) à 100 pour cent, installation complètement détruite... bâtiment détruit, juste un gros trou (au plafond ?)... vais tenter rapport visuel... (Attente de 40 secondes environ, correspondant probablement éloigné de la console). Je l'ai vu... énorme. Rien d'autre en vie aux alentours. (Colonie ?) rasée. Rien ne bouge (dehors ?)... seulement... au-dessus. Jamais rien vu... (pas ?) Kilrathi. Ne sais pas... (rapport ?) mais vais continuer à transmettre. Qu'est-ce... [Message interrompu].

ANALYSE DU MESSAGE EN PROVENANCE DE KILRAH 6

La personne qui parle dans ce message est apparemment de sexe féminin. Age : entre 20 et 30 ans. Bien que nous ne puissions pas le confirmer, il est fort possible - selon la liste de personnel de la colonie et des indices dans le message même - qu'il s'agisse de Coretta Tokagawa, 25 ans, technicien au Centre de Communication de la Colonie (CCC) de Kilrah 6. Le point d'origine du message semblerait être le CCC de Kilrah 6 ; c'est en effet la seule installation sur la planète à posséder l'équipement nécessaire pour effectuer des transmissions spatiales vocales. La transmission était inégale et souvent peu claire, et était ponctuée de parasites d'une durée de trois à quinze secondes. Le message était un signal de transmission direct et non un paquet télémétrique régulier.

Les fluctuations et interruptions au cours de la transmission sembleraient confirmer le scénario selon lequel le relais orbitaux ont été détruits et seul le système de transmission au sol, ayant peut-être souffert des dégâts superficiels, demeure. Les parasites pourraient indiquer un niveau élevé de radiations à la surface, ceci pouvant intervenir à la suite d'un bombardement orbital.

Le service de renseignements SigInt est actuellement en train d'analyser comment cette unique transmission a pu parvenir à Tai'q alors qu'absolument aucune autre attaque n'a été suivie de transmissions d'urgence. Aucune conclusion n'a été établie après analyse technique ; cependant, le message en lui-même semble avoir été envoyé entre les combats sur Kilrah 6, lorsque les forces défensives et la plupart de la colonie furent détruits, et un balayage final et complet de la zone. Il se peut que les capacités de l'ennemi présumé à bloquer ou brouiller les communications aient été interrompues immédiatement après la bataille, soit en raison de dégâts infligés aux systèmes ennemis, soit suite à une erreur de la part de l'ennemi.

Les événements les plus vraisemblables concernant la transmission de ce message sembleraient s'être produits de la façon suivante (*remarque : les deux paragraphes qui suivent sont basés en grande partie sur des déductions et spéculations qui ne peuvent être confirmés de façon certaine*) :

Immédiatement après la bataille, la correspondante (que l'on pense être Mlle Tokagawa) se trouvait dans la salle de transmission centrale du CCC de Kilrah 6 ; on suppose qu'elle était soit de permanence ou y avait pris refuge lors de l'attaque. Ayant évalué la situation, elle détermina que tous les systèmes de communications sur la planète et à l'intérieur du complexe étaient inopérants mais que le système primaire de communication spatiale fonctionnait toujours (ce dernier fait n'est pas surprenant étant donné que l'émetteur, son générateur et son antenne géo-résonnante se trouvaient immédiatement sous la salle de transmission centrale). Elle prit l'initiative de rendre compte de la situation de son mieux. L'origine et l'exactitude de ses estimations concernant les pertes humaines et le niveau de destruction à la

surface ne sont pas connues. Elles peuvent se baser sur les échanges de communications pendant la bataille ou être ses propres conclusions au vu des dégâts autour d'elle.

Tout comme la plupart des éléments de la colonie de Kilrah 6, le CCC de K6 est construit presque entièrement sous le sol et le plafond de la salle de communications centrale se trouvait à environ 11 mètres sous le sol. Le message semble indiquer que ce plafond a été détruit et ouvert à la surface suite à la puissance de l'attaque. La correspondante semble s'être servi de cette brèche pour établir un repère visuel des environs immédiats, indiquant dans son rapport une destruction totale ainsi qu'un large objet, apparemment aéroporté et, on suppose, faisant partie de la flotte ennemie. La correspondante semble penser que l'objet en question n'est pas d'origine Kilrathi (bien qu'en raison de la qualité de la transmission on pourrait également conclure l'inverse et que le message indique que l'objet est d'origine Kilrathi). Au moment où le message est interrompu, la correspondante semble chercher ses mots. On ne sait pas si l'interruption du message est liée à un nouvel assaut ennemi, la remise en marche du système de brouillage ennemi, ou simplement une panne complète de l'équipement.

RAPPORT DU MAJOR WASHINGTON

Lorsque la base a reçu l'alerte à 1900 heures, mon escadron (Deuxième escadron de patrouille de longue portée "Hugyn" du 71e bataillon de défense aérienne de Tal'q) s'est rassemblé immédiatement. Pendant le briefing, on nous a dit que le 1er escadron avait déjà perdu cinq pilotes de reconnaissance et que nous prenions le relais. Le Lieutenant (Katrina) Shea s'est portée volontaire pour la première mission et est partie juste avant 2000 heures. Voyant qu'elle ne revenait pas, j'ai fait usage de mon autorité d'officier pour entreprendre moi-même la mission de 2100 heures. J'ai quitté la base à 2058 heures à bord d'un Excalibur dont l'équipement avait été modifié pour permettre la surveillance du système de transmission. Je n'emportais aucune arme sauf des lasers - si je repérais des problèmes, j'avais pour ordre de me tirer et de faire mon rapport, pas de me battre.

Mon plan était de me rapprocher de Kilrah par une série de points de téléportation. Après le premier passage, qui m'amena à la Nuée Oort interne du système, je me trouvais trop loin pour voir quoi que ce soit. Le premier point de téléportation dans le système même m'amena à environ 5 millions de kilomètres de l'orbite de la septième planète, qui est également la dernière planète du système, un petit géant formé de gaz comportant un petit anneau et 6 satellites de taille respectable. Je me trouvais toujours trop loin du groupe planétaire de Kilrah pour pouvoir détecter quoi que ce soit, et puisque la planète 7 se trouvait de mon côté par rapport au soleil (à environ 9,3 millions de kilomètres de ma position) je décidais d'effectuer un balayage de repérage. Le spectrographe indiquait la présence d'alliages métalliques complexes en quantité suffisante pour signaler une flottille, ainsi que des radiations localisées de forte intensité. Le niveau d'exactitude indiquait 35% pour le spectrographe et 60% pour le taux de radiations, j'ai donc décidé de me rapprocher à 2120 heures.

Je trouvais un autre point de téléportation dans le système qui me plaça à une distance d'environ 200 000 kilomètres de la planète et je me suis alors placé en orbite elliptique transpolaire. Vers 2132 heures j'ai pu placer la source de la lecture spectrographique comme étant le satellite 7.4, une lune rocheuse morte d'environ 21 kilomètres de diamètre. J'arrêtais tous les moteurs et systèmes excepté les capteurs. Aucun signal actif dans la zone et les radiations de fond commençaient à s'estomper. J'ai activé le système d'indéfectabilité de mon vaisseau pour me rapprocher. Contact visuel avec 7.4 vers 2140 heures. A 200 kilomètres à l'extérieur de 7.4 (portée maxi de mon système de détection) j'ai de nouveau tout arrêté. C'est à ce moment que j'ai pu déterminer que ce que mon spectrographe avait détecté provenait non pas d'une flotte mais d'une base souterraine sur la lune. La base avait jusque là été dissimulée par cinq mètres de rochers environ, mais la couverture de rochers avait été éliminée et les baies supérieures et couloirs de la base ainsi exposés avaient été détectés par mon spectrographe.

Mes bio-capteurs ne détectaient toujours rien et toujours aucune activité EM. Je décidais donc de faire une première passe lente à basse altitude. Il devait y avoir 250 000 mètres carrés de surface habitable et de travail dans les niveaux exposés. La zone centrale consistait en un hangar d'environ 100 m x 60 m x 25 m qui s'était retrouvé à ciel ouvert. J'ai pu repérer ce qu'il restait d'au moins deux navettes cargo et suffisamment d'autres débris qui en indiquaient plus. Je ne pouvais pas voir comment le hangar accédait à la surface avant l'attaque puisque tout le sommet avait été anéanti. Une analyse structurelle de la base indiquait un espace suffisant pour abriter deux cents Kilrathi à l'aise. S'il s'agissait d'une base de contrebande, il s'agissait là d'un centre principal qui fournissait probablement des marchandises sur le marché noir de toute l'ancienne sphère d'influence de Kilrah. J'ai effectué un balayage spectrographique intégral et j'ai pris quelques douzaines de photos. Je n'ai vu aucun corps.

Je me suis éloigné d'environ 1000 kilomètres et ai effectué un repérage en orbite rapprochée ; c'est alors que les capteurs ont repéré quatre objets qui n'avaient pas encore touché le sol. Trois de ces objets s'avérèrent être des fragments restant de deux anciens Dralhti, l'un d'entre eux était en deux morceaux. J'ai vu pas mal de Dralhti détruits pendant la guerre et les dégâts subis par ces deux-là ne différaient en rien de ceux causés par une attaque avec un rayon d'énergie. J'ai remarqué une chose pourtant : le cockpit du Dralhti le moins abîmé avait une brèche mais n'était pas détruit, mais le pilote n'était pas au poste de pilotage. Je me suis rapproché à une distance de trois mètres du siège du cockpit grâce à ma caméra et j'ai pris quelques photos. A l'aide de la vue détaillée on pouvait voir que les harnais de sécurité avaient été détachés, pas détruits. Bien qu'il soit parfaitement possible que le pilote ait défait le harnais et soit sorti du cockpit de lui-même, pour une raison que j'ignore, je pense plutôt que - et ceci est fondé sur mon observation du Dralhti et l'absence de corps après une telle attaque - les Kilrathis tués, et peut-être également les survivants, ont été faits prisonniers par l'ennemi après l'attaque.

Le quatrième objet était plus petit que les autres et je ne l'aurais probablement pas remarqué si ce n'est que mon ordinateur y détectait une anomalie - les analyses de routine ne parvenaient pas à déterminer de quoi il s'agissait ni sa composition. L'objet mesurait 2 mètres sur 1,50 mètre sur 25 cm. Il s'agissait de façon certaine d'un objet fabriqué - les portions non endommagées de la surface étaient lisses avec d'étranges reflets, un peu comme des écailles ou l'intérieur d'un coquillage ; de couleur sombre, presque noir mélangé à un peu de violet. Bien que je ne puisse pas l'identifier de façon certaine, j'étais pratiquement sûr que cet objet n'était pas d'origine confédérée ou Kilrathi et qu'il n'était pas naturel. Etant donné les circonstances, il semblait fort possible qu'il s'agisse d'un morceau d'un vaisseau d'origine inconnue. J'ai pris quelques photos et effectuais un balayage passif complet ; puis je l'ai pris en remorque et l'ai placé en sûreté avec un waldo.

Mes ordres stipulaient que je devais me retirer dès que j'aurais rassemblé des renseignements utiles. Je me suis dit que ce que j'avais y correspondait. J'ai donc effectué un dernier balayage de moyenne portée avec mes capteurs et je suis reparti comme j'étais venu. J'ai quitté la zone 2207 heures et j'ai rejoint la base avant 2231 heures.

(Remarque : Des analyses préliminaires des images et des données rassemblées par le Major Washington confirment son rapport. Pour le moment, l'analyse effectuée n'ajoute rien de significatif. Un rapport complet est en cours de préparation).

RAPPORTS CONCERNANT L'OBJET DÉCOUVERT DANS LA ZONE DE KILRAH 7.4

L'objet est un bloc de forme irrégulière fait d'une substance dure. Il mesure 1,88 m de long et 1,33 m de large aux extrémités les plus éloignées, et 28 cm d'épaisseur. Il décrit une légère courbe convexe d'environ 3 degrés. Il semble principalement composé de silicone avec des traces d'autres éléments faisant partie d'une matrice cristalline. Sa couleur est sombre avec des reflets rouge ou violet, la surface est polie et a un effet moiré, voire "chatoyant", lorsqu'il est exposé à la lumière. Deux côtés contigus de l'objet sont déchiquetés et légèrement tordus, ce qui tend à suggérer que l'objet fait partie d'une structure de plus grande taille et a été arraché pendant le combat ou au cours d'un accident quelconque. Les marques et traces sur l'objet correspondent aux marques habituelles faites par des lasers Kilrathi.

La structure cristalline est de nature plutôt inhabituelle et une analyse complète va prendre un certain temps. Cependant, l'objet paraît être composé d'un alliage polymère complexe. Dans son ensemble, la substance dont est faite l'objet est 1,8 fois plus dure que la surface métallique d'un chasseur de la confédération mais apparaît légèrement plus friable.

Le côté concave de l'objet comporte quatre dépressions, une grande et trois plus petites. La dépression la plus importante consiste en une cavité centrale d'environ un demi centimètre

de profondeur et mesurant 22 cm sur 19 cm. Depuis la cavité centrale, trois canaux en étoile se séparent sur un arc d'environ 60 degrés. Ces canaux sont de la même profondeur que la cavité centrale ; leur largeur varie entre 1,2 et 3,1 cm, leur longueur entre 27 et 34 cm. Les trois dépressions moins importantes forment une légère courbe à environ 35 cm de la cavité centrale. Légèrement plus superficielles que la cavité centrale, elles sont circulaires et d'environ 3 cm de diamètre. L'observateur voyant ces dépressions ne peut qu'être frappé par l'impression indubitable qu'il s'agit là de l'empreinte d'une "main" (ou d'une "griffe"), l'un des appendices représentant un "pouce" opposable. De même, les dépressions plus petites ressemblent à trois "boutons" faits pour correspondre à trois "doigts". Aucun effet mécanique ne semble se produire lorsque de la pression est placée sur ces cavités, et - de fait - l'objet entier semble fait d'une seule pièce.

Il est possible, cependant (bien que cela ne soit pas confirmé) que ces dépressions représentent des commandes ou des systèmes de contrôle d'un genre quelconque. La structure cristalline de l'objet comporte des irrégularités microscopique qui semblent représenter une sorte de "canal" à travers l'objet ; il est fort possible que ces "canaux" soient des circuits servant à conduire un courant électrique ou une autre forme d'énergie. Si tel est le cas, le fait de placer l'appendice correspondant en contact avec les dépressions pourraient causer des réactions ou transmettre des informations à l'intérieur de la structure dont l'objet a été détaché. Si cette hypothèse s'avère correcte, cela voudrait dire que les créateurs de cet objets ont réussi à intégrer les circuits d'un système complexe dans la structure même de la machine, ce qui réduit grandement le nombre de pièces d'assemblage et permet une redondance extensive des systèmes.

Pour conclure, l'objet semble être un fragment appartenant à une structure ou un système plus important, probablement un vaisseau spatial. Sa composition et son type de fabrication ne correspondent aux normes d'aucune race connue, passée ou présente, mais semble provenir des techniques d'une culture se servant d'outils de technologie de pointe, et ayant une connaissance approfondie en matière de physique, chimie et d'ingénierie qui, dans la plupart des cas, semble égaler - voire surpasser - la nôtre.

L'ENNEMI : DONNEES PRELIMINAIRES

Les données actuelles quant à la nature de l'ennemi sont les suivantes :

1. L'ennemi s'est introduit dans notre espace près de Kilrah, apparemment par le biais d'un portail de téléportation ou d'un système singulier de nature inconnue.
2. L'ennemi a détruit de façon systématique toutes les structures et vaisseaux se trouvant dans le système Kilrah.
3. L'ennemi se sert de tactiques efficaces, minutieuses et brutales. Les résultats semblent indiquer que toute créature doué de sensation est soit tuée soit faite prisonnière au cours de leurs attaques.

4. Le niveau et la vitesse de destruction semblent indiquer une puissance équivalente à une force de frappe majeure de la Confédération comportant plusieurs vaisseaux de combats et des chasseurs.
5. L'ennemi s'est montré capable de brouiller les communication interspatiales pendant les attaques, coupant la capacité de communication de leurs cibles.
6. L'ennemi semble être en train d'établir une sphère de contrôle centralisée autour de Kilrah.

Deux scénarios possibles peuvent aider à déterminer l'identité de l'ennemi à ce point. Soit :

- A. L'ennemi est en fait une flotte de rebelles Kilrathi extrêmement bien armée et organisée, ou
- B. L'ennemi est une flotte appartenant à une race guerrière jusqu'ici inconnue.

La première hypothèse est renforcée par le poids du Razor d'Occam. La notion que la plupart des groupes rebelles Kilrathi les plus notoires veulent reprendre le contrôle de leur propre système est presque axiomatique. La destruction apparente de plusieurs communautés Kilrathi (dont la base secrète armée sur 7.4), quoique curieuse, n'est pas particulièrement incompatible avec la personnalité Kilrathi, surtout si l'on prend en considération la résurgence récemment des anciennes rivalités entre clans.

Ce qui est à la fois incompréhensible et inquiétant est où les Kilrathi (si ce sont bien des Kilrathi) auraient pu se procurer une technologie de brouillage des transmissions jusqu'ici inconnue et le redoutable potentiel destructeur que suggèrent les attaques supposées et confirmées, ainsi qu'une possible technologie de téléportation également inconnue. L'objet étrange ramené de Kilrah 7.4 est également déconcertant. Ce qui nous conduit tout naturellement à un troisième scénario possible.

- C. L'ennemi résulte d'une alliance entre les Kilrathi et une race inconnue.

Si une race inconnue fait, effectivement, partie des attaquants, d'autres questions se posent.

En ce qui concerne leur physiologie, la seule information disponible est l'empreinte de la "main" trouvée sur l'objet retrouvé près de Kilrah 7.4. Si cela est effectivement ce que cette forme représente, et non pas quelque représentation d'art ou d'écriture, on en retire le sentiment qu'il s'agit là d'un appendice remarquablement flexible et habile avec des outils, plus grand qu'une main humaine et peut-être plus puissant même qu'une griffe Kilrathi. Ce supposé appendice, tout en possédant à peu près les mêmes fonctions principales qu'une main humaine, ne correspond à la morphologie d'aucune race extra-terrestre connue.

Rien ne permet d'évaluer leur psychologie ; cependant la minutie et l'efficacité des attaques semble indiquer un sens remarquable de l'organisation et de la coopération. Une intelligence contrôlée par machine, ou une sorte de mentalité de ruche concorderaient avec les données actuellement en notre possession.

ANALYSE STRATEGIQUE

La situation militaire que semble suggérer la crise récente est indubitablement peu encourageante pour la Confédération ; cependant nous n'avons absolument aucun indice pour le moment qui pourrait permettre de conclure que la situation est désespérée.

Bien que les attaques ennemies jusqu'ici aient été écrasantes et inquiétantes de par leur efficacité et la destruction totale qui s'est ensuivie, les zones prises pour cibles étaient pour la plupart non armées et isolées. La seule victoire militaire dont peut se targuer l'ennemi à l'heure actuelle est la destruction du *Brack* et de son escorte ; ce groupe consistait en un petit vaisseau principal et moins d'une douzaine de chasseurs tactiques.

On ne peut cependant pas ignorer les éléments inquiétants contribuant au succès de l'ennemi jusqu'ici :

- L'ennemi est apparemment capable de se montrer à un point d'accès d'origine inconnue, sans avertissement et (du moins au moment des attaques) indétecté.
- L'ennemi semble avoir la capacité d'isoler complètement ses cibles et coupant tout moyen de communication avant et pendant les attaques.
- La rapidité des attaques et le niveau de destruction totale qui s'ensuit.

Sur ces trois points, le dernier est le moins inquiétant. Un groupe de porteurs confédérés lançant une attaque à partir d'un point de téléportation bien placé aurait pu détruire n'importe laquelle des cibles détruites tout aussi rapidement et complètement à l'aide d'armes spatiales conventionnelles. Du point de vue du pouvoir de destruction, l'ennemi a démontré qu'il pouvait se mesurer à la Confédération mais n'a pas encore démontré qu'il pouvait nous surpasser.

La technologie de blocage des communications que l'ennemi possède semble être un avantage tactique important (son efficacité est cependant diminuée maintenant que le premier effet de surprise est perdu). Cependant, dans ce conflit, cet avantage n'est pas plus important que, par exemple, la technologie d'indétectabilité développée par les Kilrathi auparavant.

Du point de vue stratégique, les questions les plus importantes sont :

1. Le fait de fermer les points de téléportation de Kilrah sera-t-il efficace pour enrayer les opérations de l'ennemi, ou peut-il mettre un point d'accès similaire en

place ailleurs ? Ou bien l'attaque aurait-elle pu être lancée depuis un point de départ se trouvant déjà dans la sphère d'influence de la Confédération ?

2. La force rencontrée jusqu'ici représente-t-elle une force de frappe de grande envergure et de technologie ultra perfectionnée, ou l'ennemi garde-t-il en réserve des forces encore plus dévastatrices ?

Si le point par lequel l'ennemi entre dans notre sphère peut être scellé, et si les forces actuelles représentent le summum de leur puissance militaire, alors la Confédération aura probablement à faire face à un conflit violent mais non désespéré au cas où les agressions ennemies persistent. Naturellement, si les forces ennemies se composent principalement ou entièrement de rebelles Kilrathi, il est fort possible qu'elles ont déjà utilisé leur puissance guerrière conventionnelle au maximum ; notre inquiétude principale provient alors des frappes pirates et des actions de guérilla lancées depuis le système Kilrah.

En revanche, si l'ennemi peut entrer dans notre zone à partir de points multiples et inattendus, ou s'il possède des armes et des forces infiniment plus destructrices en réserve, nous pourrions nous retrouver face à un conflit qui ne peut pas être remporté au moyen d'actions militaires conventionnelles.

Bien que rien ne soit sûr, la logique désigne le scénario le plus optimiste comme étant le plus probable - que les points d'accès dans notre espace ne sont ni faciles ni économiques à mettre en place, et que la force actuellement en action, bien qu'elle ne représente probablement pas toute la flotte ennemie, n'est pas un exemple trivial ou non représentatif des capacités militaires de notre adversaire.

Les éléments en notre faveur, même dans le scénario le plus extrême d'un ennemi complètement inconnu en face de nous, résident en notre connaissance approfondie de l'espace Kilrathi et de la Confédération, nos effectifs et nos lignes d'approvisionnement illimité. Si nous nous servons de ces atouts au sein d'une stratégie innovatrice mais prudente, nous devrions pouvoir arrêter l'ennemi et le défaire.

Recommandations stratégiques. Les services de renseignements recommandent que les opérations des marines suivent une stratégie à court terme de préparation défensive maximum et d'y ajouter des feintes et essais offensifs limités pour évaluer les capacités de l'ennemi. Puisque l'ennemi s'est avéré efficace contre des forces restreintes comme on a pu le voir dans le cas du *Brack*, les premières sorties devraient inclure au moins un porteur ou un méga-porteur, ainsi qu'une escorte suffisante de vaisseaux principaux. L'efficacité de l'ennemi contre des cibles tactiques ayant été établie, tous les bâtiments de guerre prêts à sortir devraient être gardés hors des bases et dispersés et ne retourner à la base que pour un minimum de temps lorsque cela devient nécessaire.

En l'absence de données plus détaillées, notre premier objectif au long-cours devrait être de découvrir et de sceller les points d'accès supposés de l'ennemi dans Kilrah.

ANALYSE HISTORIQUE NON-HUMAINE

L'objectif de ce rapport est de considérer la possibilité que l'ennemi auquel nous faisons face n'est pas de race Kilrathi, et de revoir en détails l'histoire de la race Kilrathi et d'autres races non-humanoïdes afin de trouver - si possible - des indices quant à cette race mystérieuse et hypothétique.

Cette menace non-identifiée ne correspond à aucune menace jamais rencontrée par l'humanité, excepté peut-être les manifestations les plus hystériques du 20^e siècle lors de la vague de panique concernant les "OVNI", ou les anciennes croyances en des dieux ou des monstres assoiffés de vengeance, descendant du ciel et détruisant tout sur leur passage.

De même, un examen superficiel de l'histoire Firekkan ne laisse présumer d'aucun contact avec une telle menace ; il en va de même en ce qui concerne la civilisation Double-Hélix (ce qui n'a rien de surprenant puisque cette civilisation n'a qu'un concept limité de l'histoire du point de vue humain). Les civilisations se trouvant aux confins de l'espace, tels que les Mopokes, n'offrent pas non plus d'indices utiles, du moins pas à première vue.

Des recherches concernant un lien possible entre ce nouvel ennemi est des civilisations que l'on suppose disparues - tels que les anciens Stelteck - ou des civilisations relativement récentes - tels les Hari - prendront un peu plus de temps. Jusqu'à présent aucune information ou indice ne lie l'attaquant à une civilisation connue.

Etant donné que l'ennemi a fait sa première apparition à l'ancien emplacement de la planète Kilrah, dans l'actuelle ceinture d'astéroïdes du système Kilrah, tout semble indiquer que nous devrions nous concentrer tout d'abord sur l'histoire Kilrathi pour y découvrir des indices utiles. Deux possibilités viennent immédiatement à l'esprit.

La première possibilité concerne les Mantu. Cette race extra-terrestre entra en conflit avec les Kilrathi il y a environ deux siècles terriens, avant les premiers contacts des Kilrathi avec des humains. Le conflit avec les Mantu s'est soldé par un retrait de ceux-ci et, pour autant que l'on puisse dire, aucun vaisseau Mantu n'a tenté d'entrer en territoire Kilrathi depuis.

Au cours des 250 ans - plus ou moins - depuis l'attaque Mantu, les histoires que racontent les Kilrathi au sujet de leur ancien ennemi sont plus proches du mythe et ont quelque peu tendance à dépeindre les Mantu comme puissants et vils (ils font actuellement de même en ce qui concerne la Confédération. Les Kilrathi semblent avoir pour habitude de déifier ou au contraire de vilipender les ennemis qu'ils n'ont pas pu vaincre). Cependant, la guerre contre les Mantu est un conflit historique sur lequel nous avons des informations de l'époque et les historiens terriens se sont penchés sur le sujet depuis la fin du conflit.

Si l'on exclut les racontars et la propagande, les Mantu semblent avoir plus été une race

solitaire d'explorateurs et de chercheurs, quelque peu paranoïaque, qui prit très mal l'agression Kilrathi. Il est important de noter que dans les notes historiques rien ne suggère que les Mantu aient été l'agresseur. Il est plus que probable que les Kilrathi attaquèrent des vaisseaux Mantu désarmés de la même façon qu'ils le firent au début du conflit avec la confédération terrienne.

La peur des Kilrathi concernant un éventuel retour des Mantu est fortement documentée mais pourrait tenir plus d'une réaction paranoïaque et atavique face à un ennemi toujours vivant et libre de ses mouvements (il s'agit là d'un autre trait de caractère bien connu des Kilrathi). Les rapports historiques ne suggèrent aucune menace explicite de vengeance de la part des Mantu contre les Kilrathi.

De plus, les tactiques et la technologie de notre nouvel adversaire ne correspondent en rien à ce que les rapports historiques disent au sujet des Mantu. Si l'ennemi et les Mantu ne font qu'un, ces derniers ont entièrement changé leur façon d'opérer au cours des 250 dernières années.

Ceci étant dit, il faut bien admettre que les Mantu auraient pu, au cours des deux siècles passés, acquérir le niveau technologique que l'ennemi apparaît posséder. Ils restent donc suspects, ou du moins sont en première ligne pour notre enquête.

L'éventualité d'une alliance de quelque faction Kilrathi avec leur ancien ennemi les Mantu semble ridicule en théorie, mais si l'on prend en considération les récentes révoltes au sein de la société Kilrathi on ne peut ignorer cette possibilité.

La seconde explication possible que l'on pourrait tirer de l'histoire Kilrathi est beaucoup plus ancienne et beaucoup moins claire, et nous ramène environ quatre mille ans en arrière, à l'aube de la civilisation Kilrathi et au temps du culte de Sivar.

Dans la mythologie Kilrathi, des dieux guerriers descendirent jadis du ciel et défièrent les guerriers Kilrah de les combattre ; mais une fois que l'armée Kilrathi eut été assemblée, ils se gaussèrent de ces forces et déclarèrent que les Kilrathis étaient indignes de leur attention. Les dieux se retirèrent donc, non sans promettre de revenir et de détruire les Kilrathi lorsqu'ils seraient des adversaires dignes de ce nom.

Ce mythe est à l'origine de la célèbre "Prophétie de Sivar" (qui, selon beaucoup d'historiens étudiant l'histoire non-humaine, est plus ancienne que son auteur avoué - la prophétesse Kt'lan - et même que le prophète Sivar lui-même, et ceci de plusieurs siècles), qui est un des piliers philosophiques de la culture Kilrathi. La Prophétie, ainsi que le mythe qui s'y rapporte, a servi d'argument aux propagandistes religieux à travers l'histoire Kilrathi pour mieux justifier les tendances militaristes et expansionnistes de leur race. Tous les conflits, y compris ceux les opposant aux Mantu, aux Hari et aux Terriens, sont considérés par le culte de Sivar comme étant des étapes de préparation à l'ultime défi qui les opposera aux dieux. Plus spécifiquement, la prophétie dit que si jamais les Kilrathi venaient à faiblir dans leurs efforts de conquête, les dieux reviendraient pour détruire à la fois les Kilrathi et ceux qui les avaient conquis (ceci

représente une terrible prédiction pour les Kilrathi qui considèrent la destruction d'un de leurs ennemis par d'autres qu'eux-mêmes comme le pire affront). D'après le Culte de Sivar, l'histoire Kilrathi ne pouvait se terminer que d'une des deux façons suivantes. La première possibilité, Tr'thrak, retrace en quelque sorte Ragnarok : une bataille finale et illustre au cours de laquelle les Kilrathi remporteraient la victoire finale ou gagneraient l'honneur éternel par leur mort. La seconde possibilité, Kn'thrack - ou le vide absolu - se produirait si les Kilrathi étaient vaincus par des ennemis indignes d'eux et les dieux guerriers reviendraient pour annihiler la race Kilrathi déshonorée.

Dans l'histoire humaine, l'utilisation de la mythologie pour faire passer à la postérité des rapports de conflits militaires préhistoriques est courante. Les exemples abondent : le mythe maya du Quetzalcoatl (Serpent à plumes), les contes égyptiens de Horus, Osiris et Seth, les légendes hébreu des néphilimes, ou "géants nés de la terre". La doctrine sivariste des Kilrathi a toujours été claire en ce qui concerne la possibilité que les dieux-venus-des-étoiles de l'ancienne mythologie soient des être réels venus pour faire la guerre aux Kilrathi à l'aide de moyens magiques (technologie avancée ?), mais contre lesquels une race résolue et bien préparée aurait pu riposter, voire remporter la victoire.

Si ce nouvel ennemi est bien l'ancienne race des "dieux-guerriers-venus-des-étoiles" qui (par accident ou pour une raison quelconque), il y a des milliers d'années, fut à l'origine de la direction suivie par la civilisation Kilrathi, alors nous ne pouvons qu'espérer que leur progrès technologique au cours des derniers millénaires a été beaucoup plus lent que le nôtre.

ADDENDUM : A la date du 2681.020 0715, pendant que ce document était en préparation pour être distribué, le service central d'analyses des renseignements a assigné le nom de code "Nephilim" à la menace actuelle jusqu'à ce que nous puissions déterminer une appellation plus appropriée.

FIN DU DOCUMENT

Commodore Blair, un document classé est resté ouvert et inactif pendant cinq minutes.

VOUS AVEZ 30 SECONDES POUR ENTRER UNE COMMANDE OU CE DOCUMENT SERA REFERME.

Document en cours de fermeture ... Encodage en course ...

Vous avez un message non lu.

Commodore Blair, aucune activité n'a été enregistrée au cours des 20 dernières minutes. Voulez-vous continuer ? Cette session sera interrompue dans cinq minutes si vous n'intervenez pas..

Cette session sera interrompue dans quatre minutes si vous n'intervenez pas.

Cette session sera interrompue dans trois minutes si vous n'intervenez pas.

Cette session sera interrompue dans deux minutes si vous n'intervenez pas.

Cette session sera interrompue dans une minute si vous n'intervenez pas.

Merci Commodore Blair.

Vous avez un message non lu.

1. Point Tournant ! De : Rédaction du Point Tournant !

Le document demandé est un document officiel d'opérations, non-classé, du TCS Midway. Accès réservé au personnel autorisé.

P O I N T T O U R N A N T !

POINT TOURNANT !

Le bulletin de bord officiel des pilotes et
de l'équipage du TCS Midway

Vol. 1, Numéro 1

Premier trimestre, 2681

On publie quant on peut

P O I N T T O U R N A N T !

Bienvenue au premier numéro du *Point Tournant !*, le bulletin officiel des forces spatiales du TCS *Midway*. Nous sommes désolés d'avoir pris tant de temps pour produire ce premier numéro - surtout que cela fait déjà plusieurs mois que les Marines ont lancé leur bulletin. Nous espérons que l'attente n'aura pas été vaine.

Pour que ce journal soit "officiel" (en d'autres termes le QG de la flotte paie tous les frais) nous devons en faire un "outil pour l'entraînement tactique et technique" en plus d'être un bulletin d'informations. Ce qui se fait sur d'autres bâtiments pour parvenir à ce résultat est de préparer un paquet de matériel, qui est intégré au bulletin et est distribué aux petits nouveaux et a pour but de les aider à se familiariser avec leur nouvel environnement et les endoctriner. C'est une des raisons pour lesquelles ce premier numéro a mis tellement de temps et puisque qu'il s'agit d'un premier numéro tout le monde reçoit l'information en question ! Excitant, non ? Plus sérieusement, une partie de ces informations est plutôt fondamentale mais certaines parties sont relativement intéressantes et ce sont des choses que vous devriez savoir, alors lisez attentivement !

L'équipe du *Point Tournant !* adresse tout ses remerciements au Major Todd Marshall pour son assistance,... euh, enthousiaste pour nous procurer des informations et commentaires pour ce premier numéro. Nous en aurons encore plus dans le prochain numéro.

Si vous avez une annonce à faire passer ou des informations pour le prochain numéro, envoyez-nous un message adressé à *POINT TOURNANT !* Nous imprimerons tout ce qui n'est pas censuré par le comité de censure ou le CAG !

— La rédaction.

P.S. Message personnel pour le CAG. Nous savons que "point tournant" n'est plus utilisé officiellement mais Point de Nav. ! ne semblait pas vraiment cadrer avec le TCS *Midway*.

P O I N T T O U R N A N T !

Message du Capitaine

L'équipage entier du *Midway* — forces navales, spatiales et marines — a été choisi avec soin pour tester un concept entièrement nouveau dans la philosophie de la conception d'un vaisseau maître. Nous sommes tous honorés de nous trouver à bord pour le voyage inaugural du premier mégaporteur de la Confédération ! Le *Midway* est deux fois plus grand que les vaisseaux maîtres utilisés pendant la dernière guerre et est conçu à la fois pour des sorties plus longues, des missions plus diverses en temps de paix et pour servir en temps que véritable base navale dans les airs en cas d'urgence militaire.



Notre bâtiment est le premier d'une série de 10 vaisseaux projetés pour la classe *Midway*. Le prochain vaisseau de la série, le *Mistral Sea*, est censé être inauguré dans les 100 prochains jours. D'ici cinq ans, les 10 mégaporteurs de la classe *Midway* seront dans l'espace et entièrement opérationnels. En qualité de premier équipage de la classe, nous nous devons également d'être les meilleurs !

Au cours de la courte période que nous avons passé ensemble en tant que membres d'un même équipage, nous avons eu à faire face à un certain nombre de difficultés, et je ne fais pas seulement référence à l'incident de Valgard. Nous sommes nombreux à nous retrouver à bord du même vaisseau et à essayer de former une équipe. Cela n'est jamais facile. Heureusement, ce bâtiment et cet équipage sont ce qui se fait de mieux dans la Confed. et je suis sûr que nous continuerons à surmonter nos difficultés comme nous l'avons fait jusqu'à présent.

— Capitaine Daniel Wilford, Commandant, TCS *Midway*

P O I N T T O U R N A N T !

Message du CAG

Je suis heureuse de voir le *Point Tournant* ! paraître. Pour moi, cela veut dire que les forces spatiales à bord du *Midway* ont enfin dépassé le chaos qui résulte de l'organisation d'une nouvelle unité et ont commencé à faire équipe. J'ai vu plusieurs types de bulletins d'infos à bord d'autres vaisseaux ; certains étaient un moyen de communication utile et efficace entre les différents

groupes et niveaux hiérarchiques, d'autres n'avaient d'autre utilité que de se plaindre et gémir et de mettre le moral des troupes à plat, et j'en ai vu d'autres encore qui n'avaient pas la moindre utilité. J'espère de tout coeur que le *Point Tournant* ! appartient à la première catégorie.

Ceci étant dit, quand on m'offre les moyens de vous secouer un peu je ne suis pas du genre à refuser l'occasion. Ceci s'adresse à tout le personnel des Forces Spatiales à bord de ce vaisseau pour que tout soit bien clair entre nous. Je m'adresse plus spécifiquement aux hommes d'équipage - pire encore aux pilotes - qui considèrent le "service en temps de paix" comme des vacances. Des combats, j'en ai vu et je n'aime pas qu'on me tire dessus, et autant que je sache personne n'a l'intention de me tirer dessus en ce moment, ce dont je me réjouis comme tout le monde. Cependant, je vous avertis, dans mon groupe, le "service en temps de paix" ça n'existe pas. En général quand une guerre éclate vous n'avez aucun avertissement préalable. Quand les Kilrathi ont commencé la guerre, ils ne nous ont pas envoyé une lettre d'invitation, et quand le conflit des Mondes Frontières a éclaté personne n'a préparé un emploi du temps pour s'entraîner. La guerre n'est pas un événement, c'est un processus qui commence en temps de paix.

Il y a maintenant 58 jours que nous avons expulsé les pirates du système Valgard. Nous avons gagné mais nous avons également perdu deux bons pilotes au cours d'une opération qui aurait dû être sans

P O I N T T O U R N A N T !

bavures. Par contre, les hommes du Colonel Dekker au sol ont eu à faire face à beaucoup plus de résistance que nous, mais ils n'ont subi aucune perte, eux. Je n'accuse personne, je me considère responsable de ces pertes - mais ces hommes sont morts parce que nous n'étions pas bien préparés et ne fonctionnions pas comme une unité solide. La prochaine fois que nous irons au combat (je peux vous assurer qu'il y aura une prochaine fois - la galaxie est toujours un endroit dangereux, avec ou sans l'empire Kilrathi) nous serons prêts, et nous serons prêts pour la bonne raison que ce groupe va s'entraîner sans relâche pour faire face à toute éventualité. C'est le genre d'attitude qui vous gardera en vie au cours du prochain conflit, que ce soit face à un groupe de pirates ou contre une invasion à grande échelle.

— Commandant Patricia Drake, Commander Air Group

P O I N T T O U R N A N T !

JOURNAL D'INFORMATIONS

Compilé à partir des nouvelles de l'Agence Spatiale des Forces Armées.

Des pirates exécutés à Valgard

Trente-six Kilrathi condamnés pour actes de piraterie, meurtre, vol et atteinte à l'ordre public avec l'intention de nuire, ont été exécutés le 2682.014 à Valgard. Parmi les condamnés se trouvait le chef des pirates, Krahtagh N'Ryllis, connu sous le nom de "Bloodeye". Les exécutions ont eu lieu à 0700 heures au complexe pénitentiaire militaire de Valgard. L'exécution s'est faite par crémation instantanée.

Le Conseil Provisoire Kilrathi a émis une protestation au sujet des exécutions. Bien que les Kilrathi ne nient pas la culpabilité des accusés ni la justesse de la condamnation, leur opinion est que les pirates auraient dû être livrés à leur peuple et être exécutés selon les méthodes traditionnelles.

Le Gouverneur de secteur, Stella Lee, a répondu de la façon suivante aux demandes Kilrathi : "Bien que le gouvernement de ce secteur apprécie l'empressement des Kilrathi pour nous porter assistance pour corriger ces criminels, il semble plus important que ces assassins soient punis par la main de ceux qui furent leurs victimes. Par conséquent, nous devons de refuser respectueusement l'offre d'assistance des Kilrathi pour mener à bien cette exécution".

N'Ryllis et ses adeptes, appelés aussi "La Horde Diabolique", semèrent la terreur dans les colonies et perturbèrent le trafic spatial dans le secteur Epsilon pendant près de cinq mois l'an dernier, jusqu'à ce que leur base soit capturée par les Marines de la Confédération. Des femmes, enfants et esclaves au nombre de cinquante-quatre ont été remis aux autorités Kilrathi, alors que Bloodeye et 35 de ses adeptes furent mis en accusation au cours d'un procès retentissant qui s'est soldé par la peine de mort pour tous les accusés.

Débat au sujet du "Dividende de la paix" au Sénat.

Les négociations budgétaires continuent au sujet du budget Confédéré de l'exercice 2683. Les dépenses militaires restent le point le plus épineux.

P O I N T T O U R N A N T !

La majorité Fédérationiste, menée par le Sénateur James Taggart, continue à réclamer une augmentation graduelle du budget militaire qui permettrait de maintenir le niveau opérationnel existant et d'augmenter les programmes de recherche et de développement. Le parti Populiste, d'un autre côté, mené par le Sénateur Gaston Diego, réclame une diminution de 35% des dépenses militaires - ce qui représente une diminution de 1,7 billions de crédits - dont 10% seraient utilisés pour des programmes humanitaires et 25% pour une réduction des impôts.

Au cours de débats acharnés au Sénat le 2681.016, le Sénateur Diego s'est attaqué avec virulence à la politique de dépense des forces armées de la Confédération. Il s'est attaqué plus particulièrement à un des projets favoris du Sénateur Taggart. Diego attaqua : "Moi, je vois ce soi-disant mégaporteur pour lequel nous dépensons de telles sommes et je ne peux m'empêcher de me demander contre quoi nous somme censés nous défendre ? Mon oncle Eddy gardait toujours une arme à côté de son lit, au cas où il serait attaqué par des petits hommes verts au milieu de la nuit. Après qu'ils aient dépensé la majorité de leurs économies pour réparer les murs, ma tante Lori l'a fait interner. Je me demande si nous ne jetons pas notre argent par les fenêtres pour préparer des défenses contre un ennemi imaginaire ? Et je me demande si nous allons pas bientôt revenir à la réalité ou finir comme oncle Eddy".

La réplique de Taggart fut beaucoup moins enjolivée : "Toute discussion concernant un 'dividende de la paix' est - au mieux - superflue. Les dépenses militaires ont déjà diminué de 45% par rapport aux dépenses en temps de guerre. Loin d'être un gaspillage, le projet du mégaporteur est le plan le plus économique que nous ayons. Notre flotte date de la guerre et est à la fois obsolète et souffre de pannes. Si nous tentions de remplacer les vaisseaux existants avec une flotte du même type, le coût serait deux fois plus élevé que le programme du mégaporteur pour nous procurer un niveau de défense militaire équivalent".

Il continua : "Lorsque les Kilrathi nous ont attaqué, il y a de cela plus de cinquante ans, nous étions sous-équipés et sous-entraînés parce que nous pensions pouvoir compter sur la paix. Ce que notre inconscience et notre manque de prévoyance nous ont coûté en termes de vies et de biens perdus dépasse l'imagination. La Confédération se doit - et doit aux peuples sous sa protection - de ne jamais se retrouver prise au dépourvu de cette façon".

Le Sénat devrait parvenir à un vote final concernant les dépenses d'ici au 2681.030.

P O I N T T O U R N A N T !

Les nouvelles du bord

Announces et Promotions



Lt. Jean Talvert

Jean "Stiletto" Talvert s'est vu décerner une promotion au niveau de premier lieutenant par intérim, qui vient s'ajouter à son affectation au commandement de l'escadron Diamondback. Félicitations Stiletto, nous sommes sûrs que la notion "par intérim" n'est que temporaire.

Le Major Todd "Maniac" Marshall a atteint un point culminant dans sa carrière le 2682.011. Ce jour-là, il a abattu deux



Maj. Todd Marshall

vaisseaux de contrebande armés au cours d'une enquête de routine dans le système Hawkins. Ces deux vaisseaux sont respectivement les 2000ème et 2001ème victimes de Marshall. Marshall est également le seul pilote à s'être vu décerner le titre d'As à bord du *Midway*, ayant détruit cinq vaisseaux au cours du raid contre les pirates de la Horde Diabolique. Pour marquer le coup, le Capitaine a fait une demande officielle de Lettre de Reconnaissance par le Sénat. Bien que les carrière de Marshall date de 25 ans avant la création de la médaille de l'As des As, s'il avait gagné des points pour cette décoration au long de sa carrière, Maniac porterait maintenant 16 médailles de l'As des As, toutes avec les quatre barres. Marshall est actuellement en tête de classement de la liste des Forces Spatiales et est classé quatorzième parmi les As de l'histoire des Forces Spatiales.



Lt. Maxwell Garrett

Deux nouveaux pilotes sont attendus à bord du *Midway* aux alentours du.025. Leurs noms sont second lieutenant Lance Casey et second lieutenant Maxwell Garrett. Si l'on en croit les rapports de l'académie, Garrett et Casey sont des futurs pilotes d'élite. Tous deux détiennent de nombreux records individuels et en équipe acquis au cours d'exercices de simulation et d'essais en vol réels à l'Académie. Ils sont affectés à l'escadron des Diamondback.



Lt. Lance Casey

P O I N T T O U R N A N T !

Un des nouveaux pilotes est le fils d'un héros

Le *Point Tournant !* a découvert que le second lieutenant Lance Casey, un des pilotes attendus à bord du *Midway*, n'est autre que le fils du Major Michael "Iceman" Casey, un héros qui s'est distingué au cours de la guerre contre les Kilrathi. Le Major Casey remporta plus de 367 victoires au cours de ses neuf ans de carrière et se vit également décerner les étoiles de bronze, d'argent et d'or. Il fut tué au combat deux mois avant la naissance de son fils.

De plus, *Point Tournant !* a également appris que notre Commodore Christopher Blair et le Major Todd "Maniac" Marshall étaient compagnons du Major Casey au début de leur carrière. Nous leur avons demandé de nous parler d'Iceman.

Comm. Christopher Blair : Michael Casey était un ami, un instructeur et un véritable héros. Je me réjouis de rencontrer bientôt son fils et je suis certain qu'il portera le nom de Casey avec tout l'honneur qu'il mérite.

Maj. Todd Marshall : Vous autres gamins n'y croirez jamais, mais il fut un temps où moi, Maniac, j'étais comme vous l'êtes maintenant (seulement plus beau) un petit débutant pathétique et geignard. Pendant cette période, Iceman - un des meilleurs pilotes que j'aie jamais rencontré - m'a fait la grâce ultime de malmener mon arrière train indigne jusqu'à ce que je devienne le parangon des vertus militaires que vous avez devant vous. J'ai fermement l'intention de lui rendre la pareille et d'honorer la mémoire d'Iceman en faisant de la vie de son débutant de fils un véritable enfer jusqu'à ce qu'il ait prouvé qu'il est digne du nom de son père.

P O I N T T O U R N A N T !

Le héros de Kilrah se prépare à quitter le Midway

Pour la plupart du personnel de la Confédération, le Commodore Christopher Blair est le onzième As le plus célèbre de l'histoire des Forces Spatiales et l'homme qui détient le record absolu de destruction des Kilrathi. Ce qui est plus important, est qu'il est aussi le Héros de Kilrah, l'homme qui au cours d'une expédition incroyable s'est introduit au coeur de l'espace ennemi et a placé la bombe de Temblor qui a mis fin à l'empire Kilrathi et avec lui à la guerre la plus meurtrière de l'histoire de l'humanité.

Pour les officiers et l'équipage du *Midway*, le Commodore Blair est une présence constante mais discrète, qui peut soudain apparaître pour questionner une équipe d'ingénieurs au sujet de la performance d'un réacteur ou aider une équipe de maintenance déroutée à réparer une ligne de charge endommagée. En qualité de Consultant Opérationnel Principal de l'équipe qui a conçu le *Midway*, Blair a fait partie de ce bâtiment depuis le temps où celui-ci n'était encore qu'une idée venue de l'esprit d'un ingénieur aérospatial ayant des rêves grandioses. Blair était là lorsque le *Midway* fut inauguré et il a fait partie de l'équipage au cours des 50 derniers jours en qualité d'observateur pendant la phase finale de sa croisière de rodage. Le Commodore Blair va bientôt quitter le *Midway*, il se retire de la force active et retourne sur Terre où son emploi du temps sera divisé entre son rôle de consultant auprès des forces de la Marine et de l'Espace, et des cours magistraux qu'il enseignera à l'Académie des Forces Spatiales sur Terre.

Avec la modestie qu'on lui connaît, le Commodore Blair s'est récusé lorsque nous lui avons demandé un entretien pour le *Point Tournant* ! En revanche, notre camarade le Major Todd Marshall, qui a eu l'occasion de servir avec le Commodore Blair à plusieurs reprises depuis leurs jours à l'Académie, et qui a accompagné le Commodore Blair lors du célèbre Raid contre Kilrah, s'est fait un plaisir de répondre à nos questions au sujet de son ancien camarade.

Point Tournant ! *Le Commodore Blair et vous êtes sortis de l'Académie en même temps et avez effectué vos premières missions ensemble, c'est bien cela ?*

Maniac. Absolument correct. Nous étions sur le *Tiger's Claw*, sous les ordres de Paladin, que vous autres gamins connaissez sous le nom de Sénateur Taggart.

Point Tournant ! *Le Commodore Blair n'a pas toujours été le héros qu'il est à présent. N'était-il pas, il fut un temps, surnommé le "Couard de K'tithrak Mang" ?*

Maniac. Ça semble bizarre quand on y pense, et pourtant c'est vrai qu'il a failli se faire vider et qu'il a passé environ neuf ans dans une affectation d'enfer. C'était bidon, pour sûr. Chris Blair peut parfois être un peu lent d'esprit et être pris au dépourvu facilement, mais je ne l'ai jamais vu faire acte de lâcheté.

P O I N T T O U R N A N T !

Point Tournant ! Racontez-nous ce qui s'est passé pendant le Raid contre Kilrah.

Maniac. Voyons voir. A ce moment-là on était tous les deux affectés au vieux vaisseau TCS *Victory*, et nous étions au moment où les combats faisaient rage et on commençait à manquer de pilotes expérimentés. Alors, ils se sont dit que bon, on va prendre ce qu'il nous reste de mieux, et on prendra le pilote le plus lent du groupe pour déposer la bombe pendant que les pilotes vraiment doués lui servent d'escorte et essaient de l'amener où il faut en un seul morceau. Je me trouvais avec Maverick (*Note de la rédaction : le nom de code de Blair pendant la guerre*) jusqu'au moment où nous sommes entrés en orbite - j'étais le dernier chasseur restant de toute l'escorte - mais j'ai dû me tirer pour me prendre toute un escadron de ces bestioles. Ils devaient bien être à douze contre un et après en avoir détruit une bonne partie - devait en rester deux ou trois - mon vaisseau était en plutôt mauvais état et j'ai été obligé de m'éjecter. Enfin, pour abrégé, d'une façon ou d'une autre Blair s'est débrouillé pour mettre sa bombe dans le mille et maintenant il se prend tous les honneurs pendant que nous, les pilotes qui avons vraiment gagné la bagarre pendant le raid, on nous oublie. Typique.

Point Tournant ! Il s'agit ici de la deuxième fois que Blair tente de prendre sa retraite, n'est-ce pas ?

Maniac. Ouais. Juste après la reddition, Blair a essayé de s'installer comme fermier. Fermier Blair, quelle bonne blague. Heureusement pour lui que la Confédération l'a rappelé et m'a envoyé le chercher et lui donner ses ordres. Maniac à la rescousse une nouvelle fois. C'était juste après une rupture assez difficile et je peux vous dire que vous n'avez jamais rien vu qui fasse autant pitié à voir que le Fermier Blair. Blair a toujours été assez fragile émotionnellement, surtout pour les amourettes. Bien sûr, ça se comprend si vous le comparez - du point de vue physique - à un exemplaire de mon acabit. Aucune comparaison possible !

Point Tournant ! Ceci s'est produit pendant le conflit des mondes frontière il me semble. C'était la dernière fois que vous et Blair serviez ensemble ?

Maniac. Correct. Plutôt marrant - l'Admiral Tolwyn avait toujours eu Blair dans le collimateur, depuis qu'il était cadet. Mais Maverick a eu le dernier mot. Ce qui ne veut pas dire que Tolwyn ne méritait pas ce qu'il a eu. Euh, je ferais bien de ne pas en dire plus à ce sujet, certaines de ces choses sont encore des informations classées secret défense il me semble. Enfin, c'est juste après ça qu'il a fait une demande de transfert à la marine et a commencé à faire de la R&D, qui à mon avis est beaucoup plus indiqué pour quelqu'un avec des talents aussi limités que Blair.

Point Tournant ! Merci de votre assistance, Maniac !

Maniac : Je vous en prie. Je suis toujours content de remettre les pendules à l'heure.

P O I N T T O U R N A N T !

Bienvenue a bord du TCS Midway !

Les informations ci-dessous ont été préparées par les officiers du TCS *Midway* et compilés par l'équipe du *Point Tournant !* pour vous donner une introduction rapide quant à la mission et aux types d'opérations à bord du TCS *Midway*, le premier mégaporteur de la Confédération.

Vous êtes ici

Par Rachel Coriolis, Maître CPO



Pour commencer, laissez-moi expliquer une chose ou deux aux petits nouveaux. Regardez sous vos pieds, voyez ce pont solide ? Et que pensez-vous des murs d'acier qui vous entourent ? Et ce beau plafond bien illuminé ? Savez-vous pourquoi toutes ces choses sont là ? Parce que vous êtes dans ce qu'on appelle un "Vaisseau Maître" et cette structure est ce qui vous empêche, vous, vos amis, votre nourriture, votre air et vos pin-up de flotter sans but dans l'espace. Sympa non ?

Quant à vous, les vétérans, eh oui, il s'agit bien là d'un vaisseau maître, pas d'un hôtel. Ne vous y trompez pas parce que vous pouvez marcher à deux de front dans le couloir et que ce vaisseau très spécial n'a pas la puanteur à laquelle vous avez été habitué. Il se trouve simplement que le *Midway* est deux fois plus grand qu'aucun porteur confédéré avant lui.

Les porteurs datant de la guerre ne transportaient habituellement qu'un escadron de chasseurs en plus de l'équipage du vaisseau lui-même. Les mégaporteurs de la classe *Midway* sont conçus pour transporter leur propre équipage, trois escadrons entiers de chasseurs (250 vaisseaux au total) et un Corps expéditionnaire de Marines forte de 1 500 hommes ; cela nous donne un effectif de 6 000 hommes (au moment où cet article paraît, le *Midway* ne comporte pas encore tout son effectif, nous n'avons pour le moment que deux escadrons et trois compagnies de Marines). Le concept du mégaporteur est lié à l'idée d'un vaisseau qui peut résoudre avec efficacité n'importe quelle crise localisée - que ce soit au sol, en orbite ou aux confins de l'espace - tout

P O I N T T O U R N A N T !

en utilisant une escorte restreinte ; ou encore qui peut servir de point central à une force de frappe ou un groupe de porteurs en cas de guerre.

Le *Midway* mesure 1 830 mètres de long et a un déplacement de 200 000 tonnes. Son armure n'est pas très épaisse pour un vaisseau de sa taille, mais ses générateurs de boucliers de protection sont équivalents à ceux que l'on utilise à bord de la plupart des installations permanentes de haute sécurité en temps de guerre ; ceci fait du *Midway* une véritable forteresse volante. Bien qu'il n'ait évidemment pas été construit pour faire des pointes de vitesse, ce bâtiment peut effectuer une téléportation trans-sectorielle de catégorie 5 avec un effet de fatigue de compensation de zéro. En plus des chasseurs se trouvant à bord, ses capacités défensives et offensives incluent 16 tourelles à laser et six postes lance-missiles, pour se défendre contre des chasseurs, et 8 tourelles de canon ion de taille moyenne pour s'en donner à coeur joie contre d'autres vaisseaux maîtres.

Une des nouveautés dans la conception du *Midway* est qu'alors que sur les anciens porteurs tous les chasseurs étaient dans une baie de garage centralisée, le *Midway* se sert d'un concept entièrement nouveau de système de garage dans des artères séparées. Les chasseurs se trouvent le long d'un couloir de lancement qui traverse le bâtiment entier et donne accès à six baies de lancement. N'importe quel chasseur peut être lancé à partir de n'importe quelle baie. Pendant la guerre, un pilote de Dralhti kamikaze rêvant de gloire pouvait devenir un martyr et un héros de guerre et éliminer tout l'effectif de chasseurs d'un porteur au cours d'un passage suicide à travers les portes du hangar de garage ; le *Midway* peut continuer à lancer et recevoir des vaisseaux tant qu'il est une baie de lancement.

Division scientifique

Par le Capitaine de Corvette Aurora Finley



Les "têtes d'oeuf" de la division scientifique représentent une nouveauté à bord d'un navire de guerre confédéré. Nous sommes ici pour résoudre les problèmes - n'importe quel problème - qu'il s'agisse de corriger l'acidité du sol dans les plantations de soja des colonies, d'expliquer les rapports indiquant un niveau de radiation anormal dans la couronne d'une étoile de type-K, ou encore de calculer par triangulation la position d'une base de contrebande à l'aide de contacts

P O I N T T O U R N A N T !

identifiés et d'interception des communications. Bref, nous associons les fonctions d'un vaisseau de soutien scientifique pour les colonies avec celles d'une station de renseignements sur le terrain.

La division scientifique sert toutes les unités. Nous avons parmi nous des chercheurs de la marine, des analystes de renseignements des Marines, des pilotes de reconnaissance des Services Spatiaux et des techniciens et ingénieurs de toutes les forces. Notre effectif est actuellement de 81 personnes, et notre effectif complet devrait s'élever à 120. Nous sommes sous le commandement direct du Capitaine et je fais office de chef des opérations.

Aucun travail n'est trop petit ou trop gros pour la division scientifique !

Opérations tactiques

Par le Colonel Jacob Manley



Lorsque l'équipe en charge de publier le bulletin d'infos est venue me trouver pour suggérer que j'écrive un guide de référence concernant les chasseurs à bord du *Midway* et leur mission, ma première réaction a bien entendu été de répondre "Laissez-moi en paix Lieutenant, j'ai un vrai travail à faire". Cependant, quand le CAG est venu me trouver plus tard pour me faire la même suggestion, j'ai changé d'avis. Tout ce que je peux dire c'est que si je dois passer du temps à écrire ce guide, vous avez tout intérêt à le connaître sur le bout des doigts si le sujet était mentionné au cours d'une conversation (vous pouvez y compter).

Pendant la guerre, les chasseurs étaient conçus pour être aussi diversifiés que possible. Certains étaient légers, d'autres plus lourds, certains étaient armés de torpilles, d'autres non, certains pouvaient se téléporter, mais on attendait de tous qu'ils puissent prendre d'assaut n'importe quelle cible quand on le leur demandait - un autre chasseur, une installation ou un vaisseau maître, dans des missions soit offensives soit défensives.

De nos jours, nous ne sommes plus assujettis aux mesures souvent désespérées auxquelles nous avons recours en temps de guerre et nous nous dirigeons vers une philosophie de spécialisation plus marquée dans la conception des vaisseaux. Les chasseurs sont des chasseurs, les bombardiers des bombardiers et les navires d'interception interceptent. Nous n'attendons pas d'un vaisseau qu'il remplisse les

P O I N T T O U R N A N T !

trois fonctions, du moins pas toutes en même temps.

Le TCS *Midway* est un bâtiment classé pour avoir à son bord trois escadrons entiers de chasseurs ; deux sont actuellement affectés à bord, le (Premier) Escadron Black Widow, et le (Deuxième) Escadron Diamondback. Le Diamondback est un escadron composé de jeunes pilotes encore verts et est chargé de missions rapprochées, de défense à un endroit donné et de missions d'escorte de routine. Le Black Widow est composé de pilotes plus anciens et qui sont chargés de patrouilles de combat plus éloignées, d'opérations offensives (dont des bombardements) et d'autres missions de combat plus corsées. L'escadron Diamondback se sert habituellement d'appareils plus légers, alors que les Black Widow utilisent les appareils plus lourds. Lorsque le Troisième escadron sera affecté, d'ici une centaine de jours, il sera composé de pilotes d'élite et cet escadron pilotera des Vampire, Devastator ou autres appareils de frappe du même genre.

N'oubliez pas que vous pouvez toujours trouver des informations spécifiques complètes sur tous les chasseurs faisant partie de l'arsenal du *Midway* en vérifiant le guide de référence dans votre ISIS (Système Intégré d'informations de combat).

Les trois escadrons du TCS *Midway* sont censés pouvoir remplir n'importe laquelle des missions suivantes :

FORCAP (Forward Combat Air Patrol - Patrouille aérienne de combat avancée), mission d'escorte, mission de reconnaissance, TARCAP (Targeted Combat Air Patrol - patrouille aérienne de combat spécifique), mission de suppression des défenses aériennes, mission de frappe, mission anti-navires, BARCAP (Barrier Combat Air Patrol - patrouille aérienne de blocage), missions antiaériennes et de bombardement contre d'autres bâtiments et des installation. Vous remarquerez que pour les besoins du guide les définitions font toute référence aux vaisseaux en question sous l'appellation archaïque d'appareil "aérien".

Une fois complètement équipées, les forces spatiales du *Midway* auront à leur disposition les appareils des types suivants :

P O I N T T O U R N A N T !

F-106A PIRANHA

CHASSEUR DE RECONNAISSANCE

Escadron : Diamondbacks

Type de mission/Fonction :
FORCAP, escorte, reconnaissance

Conçu pour remplir les fonctions d'un chasseur léger d'escorte et de reconnaissance de courte portée, le Piranha sacrifie boucliers, armure et puissance de feu au profit d'une plus grande maniabilité et d'une meilleure accélération. Excellent en combat rapproché, sa petite taille et son agilité aux mains d'un pilote expérimenté en font une cible si insaisissable que les concessions au niveau de sa conception sont oubliées.

Le Piranha est la plupart du temps affecté à des petits porteurs d'escorte avec pour mission les opérations de défense et anti-pirates. Quelques uns sont affectés au TCS *Midway* et sont chargés de missions de combat peu intenses et à l'occasion les opérations de reconnaissance.



F/A-105A TIGERSHARK

CHASSEUR MULTI-USAGE

Escadrons : Diamondbacks, Black Widows

Type de mission/Fonction :
TARCAP, FORCAP, BARCAP,
escorte, reconnaissance, frappe
et attaque anti-navire légère,
suppression des défenses aériennes.

Le Tigershark descend en ligne directe du chasseur multi-usage utilisé pendant la guerre. Utilisé plus fréquemment pour les frappes légères et



P O I N T T O U R N A N T !

missions SEAD, peut cependant être efficace en combat rapproché.

La puissance de ses boucliers est moyenne et ils disposent de bonnes caractéristiques de recharge (rien d'excellent). Le Tigershark est habituellement un bon complément pour les chasseurs plus spécialisés au sein d'une formation CV et peut faire office de "bouche-trou" là où le besoin se fait sentir.

F-110A WASP

INTERCEPTEUR

Escadrons : Diamondbacks, Black Widows, (Troisième Escadron)

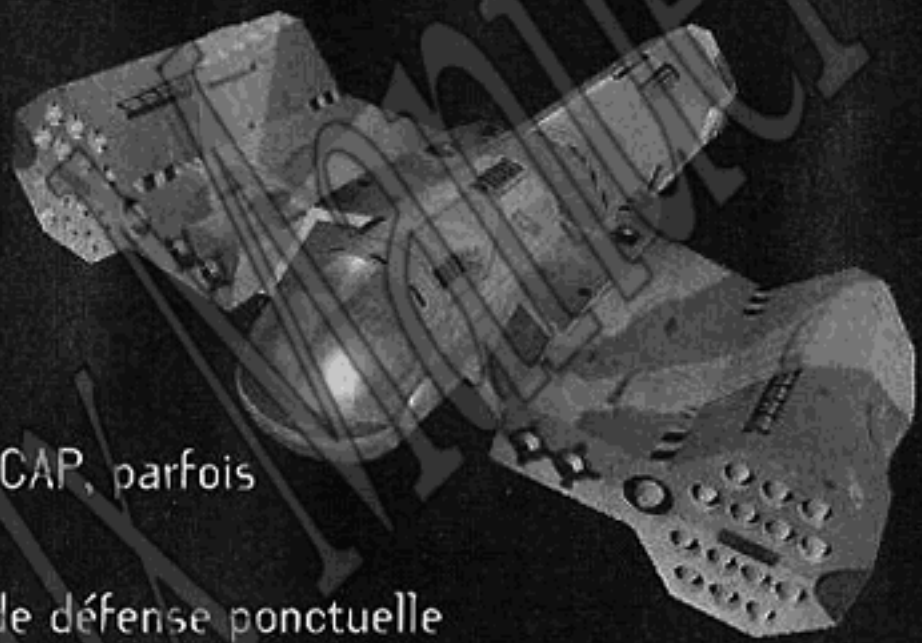
Type de mission/Fonction : FORCAP, parfois BARCAP

Le Wasp est un petit chasseur de défense ponctuelle utilisé dans le groupe rapproché de défense d'un groupe de porteurs. Il ne dispose pas de la portée ni de l'endurance suffisantes pour les patrouilles de type CAP à longue échéance et n'est donc lancé que lorsque les bombardiers ennemis ont ouvert une brèche dans la barrière de blocage BARCAP et se rapprochent du porteur (dans les situations 'd'urgence').

Le Wasp est conçu pour détruire les bombardiers lance-torpilles ennemis, rôle dans lequel il s'avère destructeur, mais il est également efficace contre la plupart des cibles de type chasseur. Son armement, en plus des missiles traditionnels, comporte quatre paquets de "roquettes en grappe" (swarmer).

En cas de besoin pour les mission de longue portée, le vaisseau peut se servir des boosters amovibles qui le feront parvenir à destination plus rapidement et sans utiliser de postcombustion. Une fois utilisé, le booster se détache automatiquement, ce qui augmente de façon remarquable l'accélération et la maniabilité de la portion restante du chasseur.

Ses boucliers sont peu épais et se rechargent rapidement.



P O I N T T O U R N A N T !

F-108A PANTHER

CHASSEUR DE SUPÉRIORITÉ SPATIALE (CLASSE B)

Escadron : Black Widows

Type de mission/Fonction : BARCAP, TARCAP, offensive antiaérienne, escorte, certaines missions de FORCAP et de reconnaissance, suppression des défenses aériennes.

Habituellement affecté aux porteurs d'escorte légers, le Panther est une version plus petite du Vampire. Bien qu'il n'ait pas les capacités de son aîné en terme de combat de longue portée, son accélération supérieure et sa maniabilité en font un favori parmi les pilotes qui le considèrent comme un meilleur appareil en combat rapproché.

Ses boucliers sont plus légers que ceux du Vampire mais ont des caractéristiques de recharge tout aussi performantes.



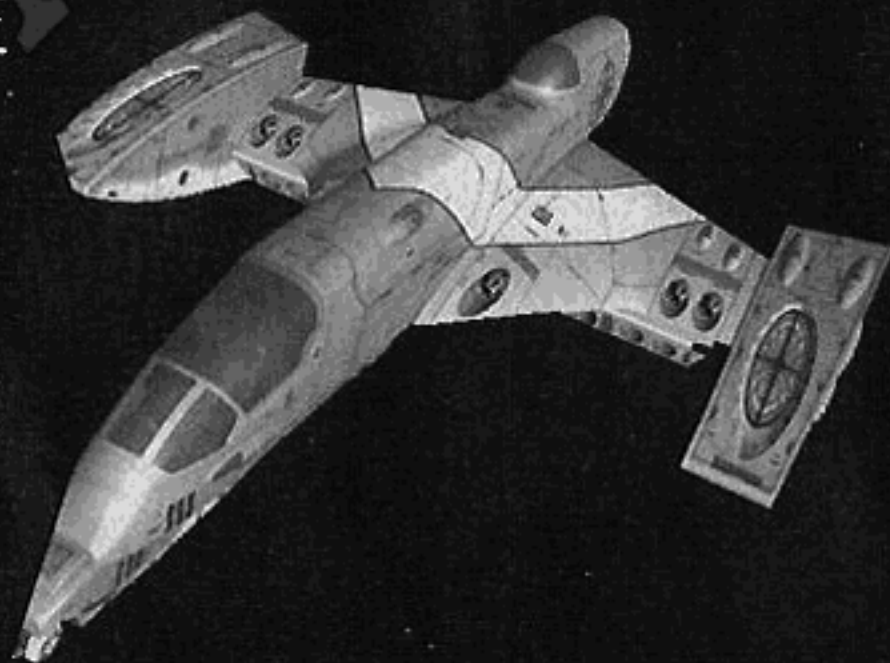
F-109A VAMPIRE

CHASSEUR DE SUPÉRIORITÉ SPATIALE (CLASSE A)

Escadron : (Troisième Escadron)

Type de mission/Fonction : BARCAP, TARCAP, offensive antiaérienne, escorte, certaines missions de FORCAP et de reconnaissance, suppression des défenses aériennes.

Habituellement affecté à des porteurs de flotte lourds, le Vampire est



P O I N T T O U R N A N T !

spécialement conçu pour détruire d'autres chasseurs. Le Vampire peut engager son ennemi dans un duel utilisant des missiles de longue portée et a d'excellentes chances de survie.

La puissance de ses boucliers est moyenne mais ceux-ci disposent d'un taux de recharge au-dessus de la moyenne.

TB-81A SHRIKE

BOMBARDIER LANCE- TORPILLES (CLASSE B)

Escadron : Black Widows

Type de mission/Fonction : frappe, missions anti-navires; missions anti-structure, missions ponctuelles de reconnaissance.

Habituellement posté à bord de porteurs d'escorte, le Shrike est une version plus légère et plus petite du Devastator. Bien qu'il n'ait pas la puissance de ce dernier pour les missions anti-navires, il est remarquablement plus rapide et plus manœuvrable que le TB-80, et par conséquent est moins vulnérable en cas de rencontre inopportune avec un chasseur. Le Shrike dispose du même calculateur de coordonnées de ciblage que le Devastator mais n'est pas équipé du même canon à rayon plasma lourd. Le Shrike a plutôt tendance à être équipé d'armes conventionnelles.

En raison de son chargement en torpilles limité, le Shrike est plus efficace contre des cibles navales ou des appareils de la taille d'un croiseur léger ou plus petits. Cependant dans des groupes plus importants il peut s'utiliser efficacement contre de plus grosses cibles.

Le Shrike est équipé de tourelles au-dessus et en dessous de la coque, ainsi qu'à l'arrière ; il ne dispose cependant pas des tourelles de côté du Devastator et se sert des tourelles du dessus et du dessous pour couvrir ses flancs.



P O I N T T O U R N A N T !

TB-80A DEVASTATOR

BOMBARDIER LANCE-TORPILLES

(CLASSE A)



Escadron : (Troisième Escadron)

Type de mission/Fonction : frappe, missions anti-navires, missions anti-structure; missions ponctuelles de reconnaissance.

Habituellement posté à bord de porteurs de flotte, la mission du Devastator est simple : survivre assez longtemps pour détruire une grosse cible. Son arme anti-navires principale est la torpille.

Le canon à rayon plasma lourd du Devastator est simplement une version en modèle réduit de l'arme du même nom qui équipe les vaisseaux maîtres. Pratiquement inutile contre des chasseurs (en raison de sa cadence de tir trop lente - environ un coup toutes les deux secondes), cette arme extrêmement puissante peut causer de solides dégâts sur des gros vaisseaux et est, de loin, l'appareil de prédilection pour frapper des cibles lourdement défendues et blindées tels que les navires de combat et les croiseurs lourds.

En plus de son canon, pour augmenter ses chances de survie dans un environnement regorgeant de chasseurs, le Devastator est équipé de tourelles anti-chasseurs sur le sommet, le bas et les côtés de l'appareil.

Ses boucliers sont extrêmement épais mais leurs caractéristiques de recharge sont moyennes.

ARMES

Les armes suivantes sont installées sur les chasseurs et vaisseaux principaux actuels de la Confédération.

CANONS

CANON LASER

L'arme la plus courante de la Confédération, utilise peu d'énergie et inflige peu de dégâts ; efficace sur de longues portées.

P O I N T T O U R N A N T !

CANON ION

Projette une décharge de particules ionisées vers la cible. Ce canon de longue portée inflige des dégâts moyens et dispose d'un taux de recharge rapide.

CANON MASS DRIVER

Cette arme utilise un accélérateur linéaire pour éjecter des projectiles de masse métallique contre sa cible. Étant un canon de longue portée, il requiert moins d'énergie par tir que la plupart de canons à explosif et dispose d'un temps de recharge relativement rapide.

CANON MASS DRIVER CHARGEUR

Améliorée par rapport aux versions précédentes, cette arme inclut une position 'd'étranglement'. Une ouverture plus étroite (étranglement) procure une plus grande rapidité de tir et utilise moins d'énergie, mais fait aussi moins de dégâts à courte portée. Une ouverture plus large inflige plus de dégâts mais utilise plus d'énergie et a une vitesse de recharge pour le tir moins rapide. L'ajustement du canon de masse est déterminé par la durée de temps où vous gardez le doigt sur la gâchette.

CANON À RAYONS TACHYON

Plus puissant que les versions précédentes du même canon mais se recharge moins rapidement et consomme plus d'énergie. Il projette également un des projectiles de type "décharge" les plus rapides.

CANON À RAYON PLASMA LOURD

Cette arme dispose d'un taux de recharge plus lent mais envoie une solide décharge. Utilisé principalement contre les vaisseaux maîtres, il n'est pas conçu pour des attaques contre des cibles plus petites et plus mobiles mais pourra mettre un chasseur en pièces si son coup est bien placé.

CANON MK2 "STORMFIRE"

Ce canon Gatling fabriqué par Benelli Corp. Dispose d'une vitesse de tir moindre par rapport à son prédécesseur, le Mk1, mais utilise des

munitions de calibre plus élevé pouvant pénétrer les boucliers et qui explose dès qu'elle entre en contact avec la coque de sa cible ou qu'elle a atteint sa plus longue portée. De plus, semblable au Stormfire original des Mondes frontière, il dispose d'un nombre limité de munitions.

CANON À PARTICULE

Plus puissant que le Mass Driver mais moins puissant que le Tachyon, cette arme lance des particules atomiques animées sur la cible créant de petites explosions nucléaires au moment de l'impact.

MISSILES

Mines

Sous-munitions autoguidées de la Confédération. Les mines sont déployées par l'arrière et détonnent lorsqu'elles sont à proximité de la cible.



Roquette Dumbfire



La roquette sans verrouillage de la Confédération dépêche une charge massive contre sa cible. Excellente arme contre des cibles lentes telles que les transporteurs, les corvettes et les destroyers.

Missile Ami-Ennemi

Missile tous usages sans système de verrouillage, Confédération. Ce missile peut identifier les cibles alliées et ennemies et, après identification, s'en prendre à l'ennemi le plus proche et le détruire.



Missile à mémoire d'image



Le missile le plus sophistiqué de la Confédération : tous usages, à charge militaire unique et autodirecteur. Ce missile a très peu changé depuis sa conception. Une fois que l'image d'un type de bâtiment ou de vaisseau a été sauvegardée dans la banque de mémoire du missile, celui-ci poursuivra le bâtiment en question sans relâche (jusqu'à ce qu'il n'ait plus de carburant). S'il manque sa cible au premier tour, il changera de direction et refera l'acquisition de la cible.

P O I N T T O U R N A N T !

Missile Thermo-guidé

Requiert des circuits moins sophistiqués que les missiles ami-ennemi ou les missiles à mémoire d'image et est plus puissant. En revanche, si ce missile perd le verrouillage sur sa cible, il ne poursuivra pas une autre cible. Ce missile s'avère plus efficace si vous êtes derrière l'ennemi (dans ses 6 heures) étant donnée que l'émission de chaleur est plus importante à l'arrière.

Missile HARM

Ce missile se verrouille très rapidement sur les tourelles ennemies et les détruit.

Torpille (légère)

La torpille légère est efficace contre des vaisseaux spatiaux plus petits mais n'est pas assez puissante pour détruire les vaisseaux plus lourds.

Torpille (lourde)

Le seul type de munitions équipant les chasseurs qui puisse s'en prendre efficacement aux navires de guerre principaux.

***Missile "intelligent" Tracker***

Missile anti-chasseurs de très longue portée. Excellente arme contre des cibles rapides essayant de fuir. Le missile comporte en fait une grosse roquette de propulsion portant six missiles ami-ennemi. Tirez l'arme et maintenez la gâchette enfoncée jusqu'à ce que la plupart de la distance à la cible soit couverte (ou que le système de propulsion s'éteigne), puis relâchez la gâchette pour détacher les missiles ami-ennemi qui se serviront alors de leur capacité de poursuite intégrée pour suivre et éliminer toute cible ennemie des environs. A la différence du désignateur à laser du missile Swarmer, le missile Tracker fonctionne indépendamment du vaisseau qui l'a lancé après le lancement.

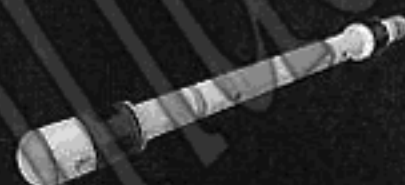
P O I N T T O U R N A N T !

Pods de roquettes

Pods (ou nacelles) de roquettes rapides, de petite taille et non-guidées. Cadence de tir rapide. Les roquettes sont en paquets de six ou de douze par pod. Efficaces contre des cibles lentes - bombardiers, transporteurs - elles ne sont pas tout à fait assez puissantes pour infliger des dégâts matériels à un vaisseau. Chaque roquette inflige moins de dégâts qu'un missile Dumbfire, mais lancées par pods elles font beaucoup plus de dégâts.

Swarmers

Cinq ou six sont des missiles lancés à la fois depuis chaque nacelle et poursuivent leur cible. Arme basée sur le principe du champ de vision (vous devez maintenir le verrouillage sur la cible jusqu'au moment de l'impact) ; utilisée principalement pour les combats rapprochés contre des cibles puissantes. Les leurres sont inefficaces contre les Swarmers.



Commodore, vous n'avez aucun courrier non-lu.
Voulez-vous terminer cette session ?

Bonne journée, Commodore Blair.

Fin de transmission

8E'ö©' ,\ 3\$YâMX *...Í-5ZoÛH≈9ìJμ%ĩ-/&'& o,8y ~Δö9ΩÍ0
 "Eô[ö(È*~ ^JöföïΣİà^QL--°æ' √)üí0H0,àΣ[bõ%áobU±_·â°0
 rqqËq0;o>~,÷¥"|'Ñk^Îπg ...ÑdŚí,≈ rî"ñ·κ-≠r[òe&uV'õU«
 Σ±{Épiòfi78hú)Σ2ô*6J;QÈΩË·.%æİ£3†+aWf0000000000000000
 000000000000.....



We create **worlds**

