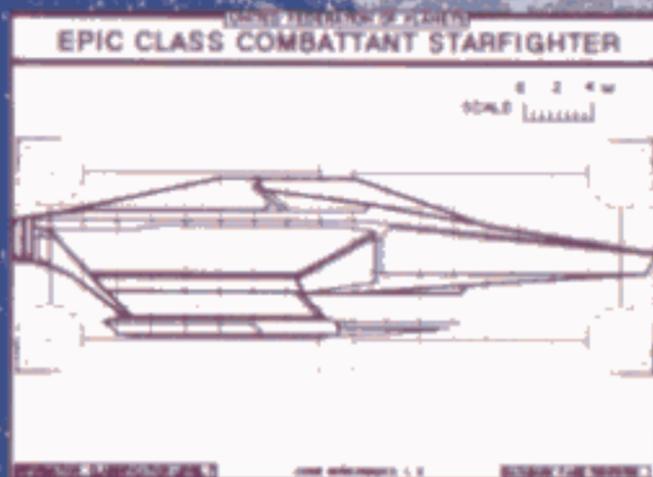


EPIC



ocean

EmuMovies



RAPPORT TECHNIQUE COMPLET : CLASSE EPIC SOLINAR - CHASSEUR INTERSTELLAIRE

NOM : EPIC SOLINAR

TYPE : VAISSEAU TOUS REGIMES TOUTES FONCTIONS

NOMBRE : 3

DIMENSIONS : 24,5 x 6,8 x 19,5

DEPLACEMENT : 45 tonnes

DEPLACEMENT MAXIMUM : 185 tonnes

MASSE CRITIQUE : 325 trillotonnes

MACHINES : Deux propulseurs CY produisant une poussée de 1500 trilliotonnes

PERFORMANCE

VELOCITE MAXIMUM : 0,62 de plus que transdistorsion (distorsion 12)

VITESSE DE ROTATION : 42 m (facteur de courbe)

ACCELERATION : de 0 à 1 million de km en 4,97 sec

ECHELLE DES CARACTERISTIQUES 0-10

PUISSANCE DE TIR : 100

COMBAT : 100

ENDURANCE : 100 (hors échelle)

EQUIPAGE : 1 pilote-étoile

1. SYSTEMES DE VISUALISATION DU COCKPIT

Le cockpit est équipé des plus récentes inventions - circuits bioélectroniques et systèmes de transferts super-conducteurs. Le pilote-étoile dispose ainsi d'une masse d'informations, d'une part sur le système de visualisation holographique situé juste devant le réticule d'acquisition de but et les systèmes de tir (collimateur de pilotage), d'autre part sur trois écrans situés à

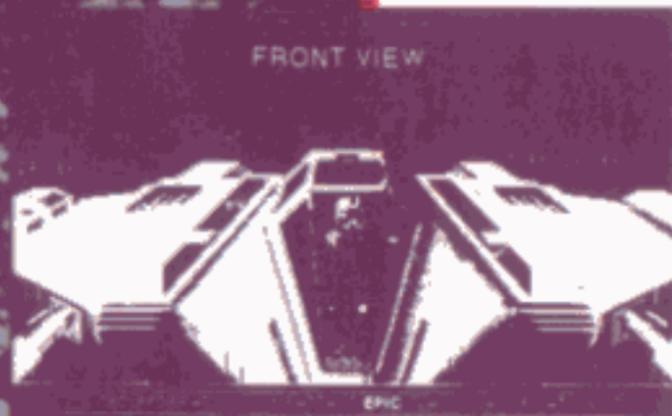
l'avant du cockpit, sans oublier le dispositif de défense auxiliaire de vision latérale du cockpit.

2. CONSOLE DE VISUALISATION DES SYSTEMES

Cette console se trouve à gauche du cockpit et fournit au pilote des données essentielles. La barre supérieure affiche la vitesse du vaisseau. La deuxième barre est une jauge de carburant et la troisième barre indique la force du système de protection. La petite case en bas de la console indique le score du pilote en action à ce moment-là.

3. SCANNER DE COMBAT A RAYONS-X

Cet écran est situé à droite du cockpit que tu vois de face. Les scanners permettent au pilote de balayer avec précision la zone autour du vaisseau spatial et de détecter la position des cibles ennemies. LES CIBLES PRINCIPALES sont représentées par des points blancs, les forces alliées sont identifiées par des traînées bleues et certains vaisseaux (civils pour la plupart) sont équipés de



dispositifs à rayons-X amis ou ennemis.

4. ECRANS DE PROTECTION ET SYSTEME DE DEFLEXION

Ecrans de protection tous azimuts non-recyclables avec phase de mise en route de 5,16 secondes. Ces écrans atomiques alimentés par la coque métallique épocale, avec points de fusion nucléaire à l'avant, à l'arrière et au milieu sont capables de résister à des tirs directs de plus de 2 mégatonnes quand leur puissance est au

maximum. L'Épical est capable de résister à une force de 3 000 000 kg par cm² et donc de dévier tous les faisceaux laser.

La classe Epic est composée de chasseurs interstellaires monoplace de 24 mètres de long seulement (pouvant être) capables de transdistorsion. Jusqu'à présent, le plus petit vaisseau de ce type faisait 90 mètres de long.

L'accélération du chasseur de la classe Epic est plus rapide que celle de tout autre chasseur interstellaire: il couvre un million de km, départ arrêté, en 4,687 secondes, avec un facteur de transdistorsion de 0,34, soit 34 fois la vitesse de la lumière en masse critique. Conçu à l'origine pour les attaques au sol, il est également parfaitement efficace en atmosphère.

LES SYSTEMES D'ARMEMENT

Le chasseur de la classe EPIC dispose d'un arsenal impressionnant. Il est équipé en bout d'aile de fusils à laser à rechargement automatique ainsi que de canons ioniques et photoniques et d'armes au cobalt. Un système de faisceau tracteur lui permet de saisir des pastilles de carburant (VOIR ARMES).

LES POINTS FAIBLES

En raison de la pénurie de certains matériaux au moment de sa conception, l'Épic souffre de quelques défauts et inconvénients:

- Sa consommation en carburant est énorme et comme ses machines sont très bruyantes, il est indispensable de se protéger les oreilles en permanence.
- Il faut nettoyer le fuselage au jet d'ions régulièrement pour éliminer les cellules photoniques qui ont été endommagées par la quantité massive du flux électromagnétique.
- La cabine est isolée de la chaleur mais les surfaces des machines au titane ne sont pas protégées contre les poussées de chaleur qui frappent la coque de l'Épic. Donc si les disques d'absorption de champ magnétique se dégradent, les moteurs tombent en panne.

DATE SIDERALE DE LA FEDERATION - 12-6-6014
SYNDICATS DE L'INGENIERIE DE LA FEDERATION -
RAPPORT N°4685/FSDF/45

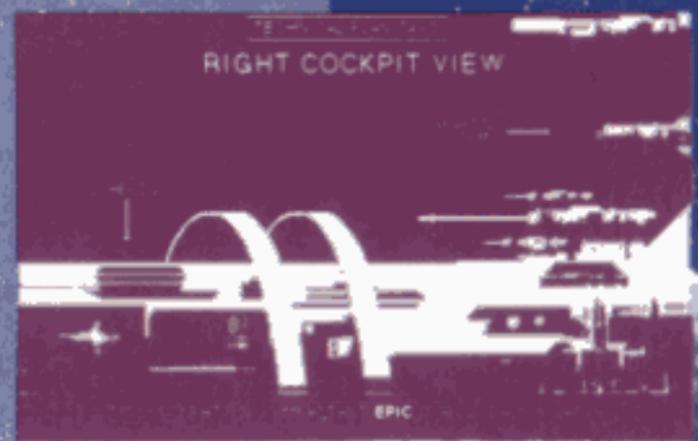
SECTION 1

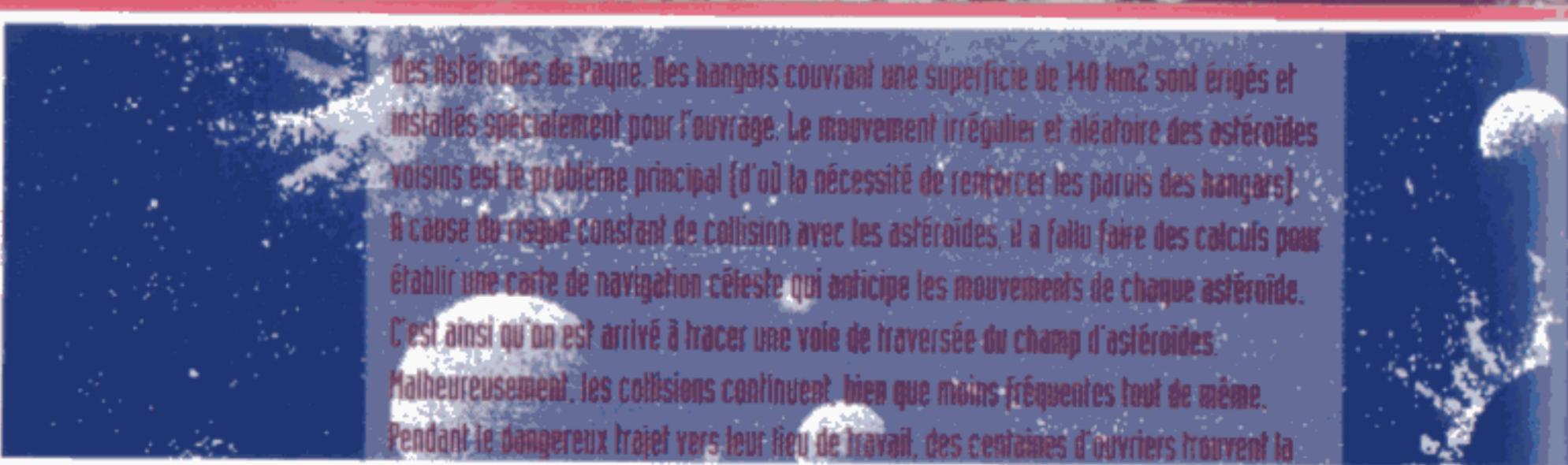
LES DESTROYERS

La construction commence:

"La plus belle réussite de l'homme en matière d'ingénierie".

Sur les recommandations des Services de sécurité intérieure, la construction des vaisseaux de guerre YM1 et YM2 démarre dans le plus grand secret au fin fond de l'Anneau





des astéroïdes de Payne. Des hangars couvrant une superficie de 140 km² sont érigés et installés spécialement pour l'ouvrage. Le mouvement irrégulier et aléatoire des astéroïdes voisins est le problème principal (d'où la nécessité de renforcer les parois des hangars). À cause du risque constant de collision avec les astéroïdes, il a fallu faire des calculs pour établir une carte de navigation céleste qui anticipe les mouvements de chaque astéroïde. C'est ainsi qu'on est arrivé à tracer une voie de traversée du champ d'astéroïdes. Malheureusement, les collisions continuent, bien que moins fréquentes tout de même. Pendant le dangereux trajet vers leur lieu de travail, des centaines d'ouvriers trouvent la

mort quand leur véhicule de transport individuel est touché par des astéroïdes rouges le long de cette voie de traversée. Le travail en secret, oui - mais à quel prix.

MAISON D'ÉDITION AGORA - L'EXODE: NAISSANCE D'UNE COLONIE -
AUTEUR: ANGIE GOTH ENTREE DU JOURNAL 565/A/5-R

Loin des sondes ennemies et des espions, les gigantesques vaisseaux interstellaires prennent forme. Le vaisseau "Tempête rouge" est le premier à être terminé et il faut le voir! Plus grand que la moitié de la flotte actuelle réunie, sa silhouette s'évanouit dans les ténèbres tandis que la lumière crue des lampes à arc danse dans le vide. Un spectacle impressionnant et fort capable de mener une armée. Neuf ans plus tard, il est prêt, et deux ans après le "Hache de Guerre" vient se joindre à ses camarades et se fraie un chemin dans le champ des astéroïdes pour des essais secrets au plus profond de l'espace.

DATE SIDERALE DE LA FEDERATION - 12-6-6014
RAPPORT: OPERATION "DESTINY" - SIEGE SOCIAL

La destinée de la race humaine n'a jamais relevé de la décision d'un seul homme. Mettre toutes ses espérances dans un convoi gigantesque peut sembler imprudent ou naïf. Mais je te confie dans le plus grand secret que nous avons assuré l'avenir de l'humanité. Il y a quatre mois, trois vaisseaux interstellaires ont pris le départ vers trois destinations dans l'univers. Les banques de données de bord ont été agrandies et la majorité de l'histoire et du savoir de la race humaine y sont entreposés. Environ 600 femmes et 400 hommes, parmi lesquels certains de nos meilleurs athlètes, ingénieurs, chercheurs ainsi que des êtres humains génétiquement parfaits, ont consenti à être conservés plusieurs années en état cryogénique pendant que leur vaisseau traversera les années lumière qui les séparent de leur destination prévue. Sans oublier le ravitaillement, les outils, les armes et les abris pour survivre 120 ans.

Vaisseau interstellaire "DESTINY ONE" à destination de la galaxie ANDROMEDE à 2 700 000 années lumière. Arrivée estimée dans 132 ans.

Vaisseau interstellaire "DESTINY TWO" à destination de la galaxie ROLTRN située à 43 000 années lumière. [Arrivée estimée dans 13 ans.

Vaisseau interstellaire "DESTINY THREE" à destination de la troisième branche de la galaxie de la Voie lactée qui se trouve à 260 000 années lumière; Arrivée estimée dans 29 ans. Nous les surveillerons jusqu'à ce qu'ils soient hors du rayon d'action de nos scanners. Les transmissions spatiales haute fréquence seront...

FLOTTE DE GUERRE DE LA FEDERATION UNIE: MISE A JOUR DES DONNEES NIVEAU SECRET 27; RESERVE AU PERSONNEL AUTORISE

Depuis l'annonce imminente d'une Supernova, la flotte de guerre de la Fédération a augmenté de 600% en 14 ans. La recherche et le développement ont porté sur l'avancement technologique plutôt que sur la supériorité numérique. Le principal objectif technologique a été de perfectionner un chasseur interstellaire de classe moyenne et un gros croiseur. En tout, la flotte de guerre de la Fédération compte plus de 6 millions de personnes et plus de 9000 vaisseaux de guerre et véhicules auxiliaires. En voici les détails:

DESTROYERS DE LA FEDERATION - 2 vaisseaux

CROISEURS LOURDS DE LA FEDERATION:

CLASSE AMIRAL HENWRIGHT- 12 vaisseaux

CLASSE AMIRAL RIGBY- 8 vaisseaux

CLASSE AMIRAL ALLSOPP- 5 vaisseaux

CLASSE AMIRAL BRACEY- 3 vaisseaux (remis en état)

DESTROYERS ET FREGATES DE LA FEDERATION:

CLASSE HOLLYWOOD- 42 vaisseaux

CLASSE WARRIOR- 8 vaisseaux

CLASSE OSSICAL- 2 vaisseaux

CLASSE INVINCIBLE- 4 vaisseaux

CHASSEURS DE LA FEDERATION (CLASSE MKX)- 6.000

CHASSEURS/INTERCEPTEURS A LONGUE PORTEE- 80

CHASSEURS INTERSTELLAIRES CLASSE EPIC- 3

VAISSEAUX AUXILIAIRES- 40

SYSTEMES OFFENSIFS ET DEFENSIFS DU CHASSEUR EPIC

SECTION 1

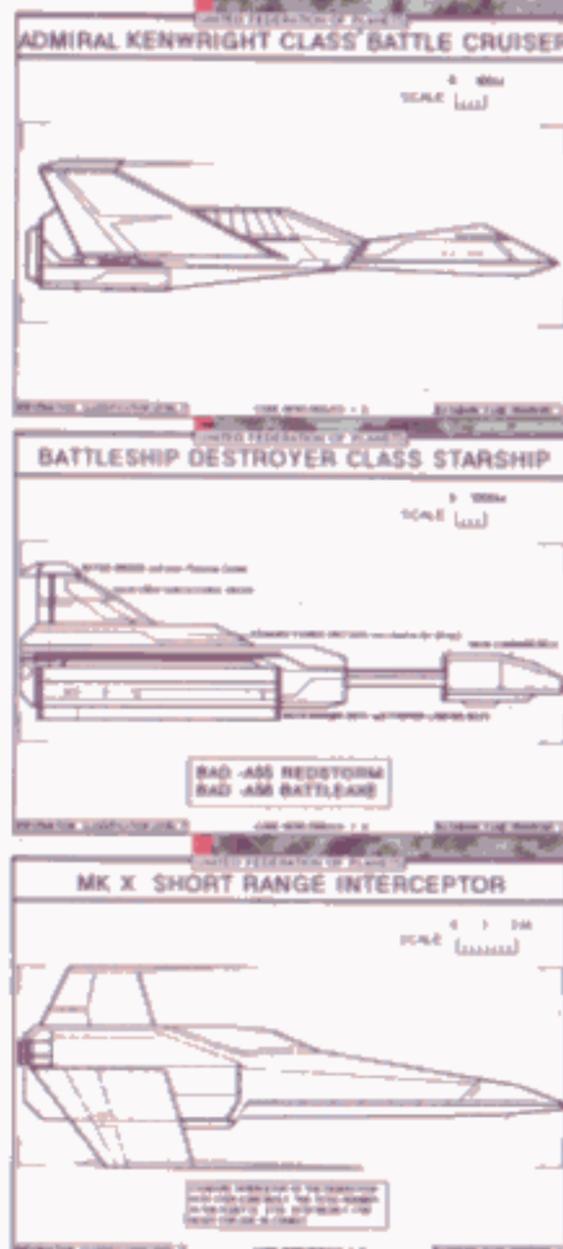
SYSTEMES NON-ARMES

FAISCEAU TRACTEUR

Dispositif super-conducteur au TITANE NIOBIUM. Il a une force de 2900 kilogauss (290 Teslas - force du champ magnétique) et peut saisir un objet dans un rayon de 50km. L'objet peut avoir une masse égale à 32 fois celle du vaisseau Epic et devra avoir une vitesse de 300 000 km/seconde pour s'échapper.

REACTEUR A CHAMP DE FORCE ATOMIQUE

Le chasseur de la classe Epic est indubitablement le plus petit chasseur doté d'un réacteur atomique. Deux réacteurs source à l'avant et à l'arrière du vaisseau produisent un champ d'énergie électromagnétique [qui enveloppe le vaisseau] tandis que l'angle de sa coque nucléaire invisible est calculé avec précision pour dévier l'énergie plutôt que pour retarder l'impact par absorption de l'énergie des armes de l'assaillant. A noter cependant que le champ de force s'affaiblira après des bombardements répétés. De plus, le champ de force ne peut repousser le feu de l'ennemi que jusqu'à un seuil de destruction de sept



mégatonnes/m³.

! AVERTISSEMENT !

Il faut compter 4 à 6 secondes pour que le champ de force, une fois activé, atteigne sa puissance maximum.

UNITE DE REMPLACEMENT DES PILES DE L'ARMEMENT

Une fois mis en route, ce dispositif a priorité sur tous les systèmes de carburant, d'énergie et d'armement pour détourner la puissance vers les piles laser, ce qui permettra de tirer simultanément avec TOUS les lasers (mais pas les torpilles qui ont une source d'énergie indépendante). L'utilisation de cette énergie permet de tirer pendant dix secondes avec toutes les armes dans plusieurs directions sans avoir besoin de faire appel aux réserves d'énergie propres au vaisseau.

SECTION 2

ARMES A RADIATIONS LUMINEUSES NON-GUIDEES

FUSIL A LASER

Tir triple. Cette arme (connue également sous le nom de fusil ambré) fonctionne par amplification de la lumière par l'émission stimulée de radiations (laser). Le faisceau laser est dirigé sur un cristal d'ambre refroidi au nitrogène, ses atomes de chrome sont excités et mis en état d'énergie élevé pour produire une lumière jaune qui n'est autorisée à s'échapper que dans une direction. L'éclair dure un millième de seconde et peut percer un trou dans un diamant par vaporisation à 20 000 degrés Celsius produits par 25 photons d'une puissance de 2×10 .

Les fusils peuvent émettre près de 400 rafales d'énergie par seconde et chaque cristal d'ambre produit plus de 60 000 rafales dans un rayon de plusieurs kilomètres. Le faisceau est plus ou moins impuissant contre les vaisseaux plus importants munis d'écrans mais il est mortel contre les chasseurs.

CANON A IMPULSIONS A PROTONS

Tir double. Il s'agit d'une arme de combat air-sol/air-air qui équipe les chasseurs à longue portée et les vaisseaux interstellaires du type grosse frégate. Il est capable de tirer jusqu'à 80 salves par minute dans un rayon de plus de 20 kilomètres mais chaque canon ne peut tirer que 120 salves. Le faisceau dispose d'une banque d'énergie au plasma qui alimente la bobine principale et attire les protons positifs.

L'énergie de 86 000 000 000 000 000 watts est concentrée sur un millimètre carré. Le canon a à peu près la même puissance qu'un dispositif nucléaire de faible rendement de 0,7 kilotonne et est capable, en quelques coups bien placés, de transformer un véhicule interstellaire en accordéon.

FAISCEAU A IONS

Système de faisceau à double tir. Ce puissant faisceau d'énergie qui équipe normalement les croiseurs, a été modifié pour convenir aux petits vaisseaux. Le contact visuel direct produit des lésions de la rétine. La batterie ne permet de tirer que 12 salves. Avec un rayon d'action de plus de 80 kilomètres et une puissance d'environ une mégatonne par salve, il est capable de descendre un vaisseau de petite ou moyenne dimension, même avec ses écrans en position.

FOUDROYEUR EPICAL A NEUTRONS



L'arme à laser la plus puissante jamais montée sur un chasseur interstellaire [sauf les vaisseaux-mère et le nouveau prototype Oiseau de Guerre II]. Cette émission d'énergie massive d'une puissance de près de 100 mégatonnes est capable de faire disparaître d'un seul coup tout une ville, une montagne ou un chasseur interstellaire. Mais il n'a qu'une faible portée de moins de 68 kilomètres. Cette arme a été construite en même temps que le chasseur de la classe Epic. Le faisceau laser traverse un isotope épical et produit un plasma épical pratiquement indestructible et dépourvu de tous neutrons, créant ainsi un faisceau de cinq mètres d'antimatière contrôlée.

SECTION 3

SYSTEMES D'ARMES GUIDÉES ET UNITÉS INTELLIGENTES

TORPILLE À PHOTONS

Quatre seulement. Missile guidé avancé disposant d'un détonateur nucléaire à photons commandé par un flot lumineux photonique qui propulse l'engin à grande vitesse. Le flot lumineux donne aux torpilles une lueur incandescente qui peut alerter l'ennemi et lui donner le temps de lever ses écrans et d'accuser le coup car elle est facile à repérer pendant le combat. Le dispositif de torpillage dont disposent les vaisseaux Epic est équipé de huit ogives à têtes multiples qui se séparent dans l'air et peuvent ensuite sélectionner plusieurs cibles rapprochées. Chaque ogive porte 3 mégatonnes. La torpille n'est désactivée que lorsqu'elle a trouvé et détruit sa cible.

SYSTEME DE DÉFENSE PAR TORPILLE

Système de défense monté exclusivement sur les chasseurs de la classe Epic. Ce système déploie ses torpilles à tête chercheuse bleu vif, simultanément dans quatre directions.

DISPOSITIF ANTIMATIÈRE AU COBALT DU JOUR DU JUGEMENT DERNIER

Cette arme vient d'être construite mais la Fédération était en possession des plans depuis 15 ans. Le résultat des expériences sous contrôle est fulgurant. La magnitude de sa puissance est de l'ordre de dix - une explosion nucléaire de 1 000 000 mégatonnes. L'explosion d'une portée de plus de 200 000 kilomètres est suffisante pour anéantir entièrement une planète et toutes ses lunes. Le dispositif provoque une réaction nucléaire à l'intérieur d'une réaction nucléaire. Les particules de cobalt sont oblitérées dans l'explosion d'hydrogène, l'atome de cobalt est ensuite cassé en un milliardième de seconde. L'énergie produite par la détonation de l'hydrogène est multipliée par un million. Le cobalt est alors changé en antimatière et, à 200 000 kilomètres à la ronde, tout est détruit.

DOCUMENT À SÉCURITÉ VERTICALE MAXIMUM - VISIONNEMENT RESTREINT.
BANQUE DE DONNÉES DU COMMANDEMENT IMPÉRIAL REXXON RETROUVÉE DANS LES DÉBRIS D'UN OISEAU DE GUERRE FLOTTANT DANS LE CHAMP DE MINES DE RETREM AVANT QUE L'ORDINATEUR DE BORD NE DÉCLENCHÉ LA SÉQUENCE D'AUTODÉSTRUCTION; DEPUIS, TOUTES LES DONNÉES SONT CLASSIFIÉES SECRÈTES NIVEAU 7.

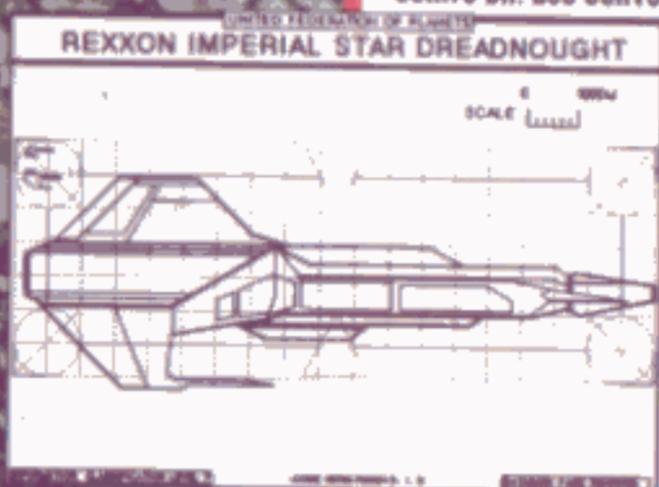
BRIEFING

Les données récupérées suggèrent que, techniquement, la Flotte REXXON est moins avancée que la génération actuelle de nos chasseurs interstellaires, mais la supériorité en nombre des vaisseaux REXXON leur donne un gros avantage sur le champ de bataille. Les

Équipes d'analyse de statistiques de la Fédération ont calculé que les pilotes de la Fédération devront détruire huit (8) vaisseaux interstellaires pour compenser la perte d'un (1) vaisseau de la Fédération.

Diverses simulations de combat ont montré que le rapport de destruction est de 5 contre 1 en faveur de la Fédération. Mais ce rapport est insuffisant pour garantir une victoire totale. De plus, les résultats des simulations de combat ne tiennent pas compte des difficultés de protection de la flotte contre les attaques sur des milliers de kilomètres d'espace ouvert. Ne l'oublions pas, l'opération n'est pas une mission où les combattants s'affrontent un

contre un. Les convois de vaisseaux sont une proie facile pour les chasseurs ennemis.



LA FLOTTE ENNEMIE

NOM: VAISSEAU-MÈRE

ORIGINE: DOCK SPATIAL DE TARRUN

TYPE: CUIRASSE IMPERIAL REXXON STAR

NOMBRE: DEUX VAISSEUX (UN EN CHANTIER)

DIMENSIONS (EN METRES): 26 000 x 15 000 x 10 000

DEPLACEMENT

A VIDE: 47 000 TRILLOTONNES

MAXIMUM: 52 000 TRILLOTONNES

MASSE CRITIQUE: 686 000 000 TONNES PAR METRE CUBE

MACHINES: DEUX JETS D'IONS VULVANS PRODUISANT UNE POUSSEE DE 7 988 828 TRILLOTONNES

PERFORMANCE

VELOCITE MAX.: 0,25 DE PLUS QUE TRANSDISTORSION

VITESSE DE ROTATION: FACTEUR DE COURBE DE 29,436 HM

ACCELERATION: DE 0 A 1 000 000HM EN 19,371 SECONDES

ECHELLE DES CARACTERISTIQUES: 0-100 GROUPE A

PUISSANCE DE TIR: HORS ECHELLE A 100

COMBAT: 100

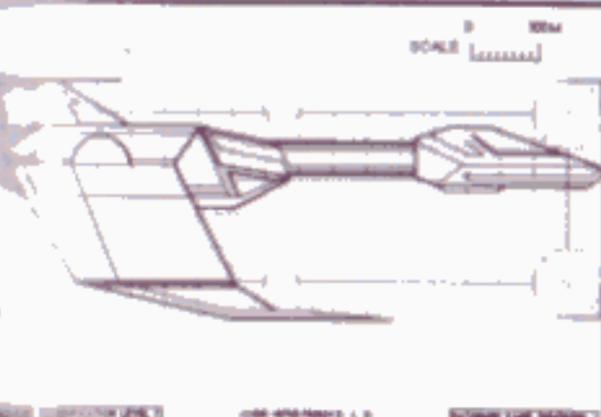
ENDURANCE: 100

ARMEMENT: Secret mais estimé à 1200 piles laser. Système de torpilles photons à longue portée. 12 foudroyeurs à neutrons Halinhar. Deux canons à ions. On soupçonne une arme du type antimatière. Deux groupes de chasseurs de la légion de la terreur comprenant 800 chasseurs et 16 frégates et Oiseaux de Guerre. Ecrans atomiques à l'avant et à l'arrière.

EFFECTIF: 430 000 MEMBRES D'EQUIPAGE DU COMMANDEMENT REXXON; 200 000 TROUPES DE TERREUR

HISTORIQUE: Les vaisseaux interstellaires ennemis de la classe-mère "Renon" et "Martor" tirent leur nom de deux demi-dieux légendaires de l'histoire ancienne rexxonique. Les deux vaisseaux ont maintenant 80 ans et ont imposé la loi de l'empire rexxonique dans l'espace, chaque vaisseau exécutant une période de service de 20 ans. Ces vaisseaux sont complètement autonomes et abritent à leur bord des villes stellaires et environ 700 000 REXXONS.

UNITED FEDERATION OF PLANETS
REXXON WAR BIRD IMPERIAL CRUISER



NOM: OISEAU DE GUERRE REXXON

ORIGINE: CENTRE INDUSTRIEL DE LIZAR

TYPE: CROISEUR IMPERIAL

NOMBRE: 90 VAISSAUX (10 EN CHANTIER)

DIMENSIONS [M]: 600 x 400 x 190

DEPLACEMENT

A VIDE: 4,6 TRILLOTONNES

MAXIMUM: 5,3 TRILLOTONNES

MASSE CRITIQUE: 4095 TRILLOTONNES

MACHINES: PROPULSEURS A FASCIAU IONIQUE MONOPHASE A DEUX TAMBOURS PRODUISANT UNE POUSSEE DE 18 MILLIONS DE DE TRILLOTONNES

PERFORMANCE

VELOCITE MAX.: 0,45 DE PLUS QUE TRANSDISTORSION

VITESSE DE ROTATION: 1,2HM/MIN

ACCELERATION: 1 MILLION KM EN 9,28591 SECONDES

ECHELLE DES CARACTERISTIQUES 0-100

PUISSANCE DE TIR: 20

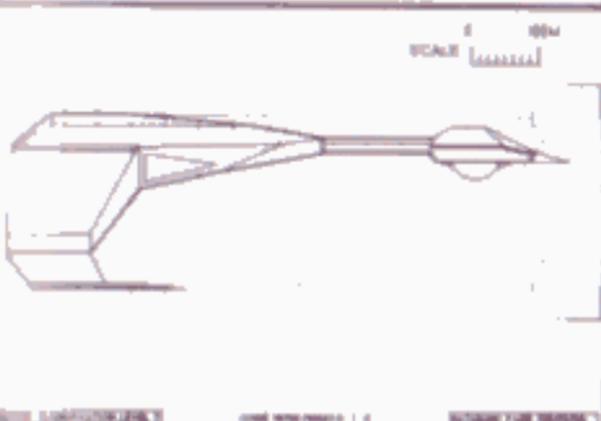
COMBAT: 60

ENDURANCE: 60

EQUIPAGE: 850 REXXONS

HISTORIQUE: Aperçus pour la première fois il y a plus de 30 ans, ce sont maintenant les principaux chevaux de labour des légions de la terreur de REXXON, faisant respecter la loi des REXXONS sur tout l'empire. L'Oiseau de Guerre est une station de combat très rapide et très bien armée qui, en termes de puissance de tir, surpasse de loin les croiseurs de même dimension de la Fédération.

UNITED FEDERATION OF PLANETS
REXXON KRINDER CLASS FRIGATE



NOM: CLASSE KRINDER

ORIGINE: CHANTIERS INDUSTRIELS DE TARAGAN

TYPE: FREGATE D'ATTAQUE A LONGUE PORTEE

NOMBRE: 214 VAISSAUX

DIMENSIONS [M]: 125 x 80 x 45

DEPLACEMENT

A VIDE: 26 000 TONNES

MAXIMUM: 28 000 TONNES

MASSE CRITIQUE: 168 TRILLOTONNES

MACHINES: PROPULSEUR A MAGNETO PRODUISANT 3000

PERFORMANCE

VELOCITE MAX.: 0,35 DE PLUS QUE TRANSDISTORSION

VITESSE DE ROTATION: 800M/MIN

ACCELERATION: 1 MILLION KM EN 16,7102 SECONDES

ECHELLE DES CARACTERISTIQUES 0-10

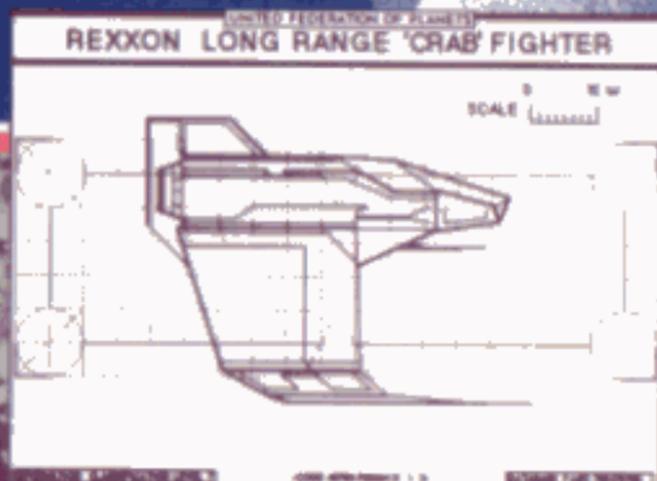
PUISSANCE DE TIR: 8

COMBAT: 6

ENDURANCE: 5

EQUIPAGE: 165-190 REXXONS

HISTORIQUE: Du point de vue de l'armement et de la maniabilité, la classe Hrinder est plutôt dépassée par les frégates d'attaque de la classe Hollywood mais en nombre, elle compte 3 fois plus de vaisseaux de ce type que la Fédération. Dérivés des anciens destroyers du siècle dernier, leur blindage et leur armement ont été améliorés.



NOM: VAISSAU D'ASSAUT CRABLITTIC (CHASSEUR CRABE)

ORIGINE: Institut de Recherche de Deggron

TYPE: Intercepteur offensif et défensif à longue portée

NOMBRE: 900

DIMENSIONS [M]: 30m, 28m, 16m

DEPLACEMENT

A VIDE: 110 tonnes

MAXIMUM: 140 tonnes

MASSE CRITIQUE: 12 trillotonnes

MACHINES: Brûleur atomique à faible combustion TRAGINOWA

PERFORMANCE

VELOCITE MAX.: 0,38 DE PLUS QUE TRANSDISTORSION (DISTORSION 5)

VITESSE DE ROTATION: 100m/min

ACCELERATION: 1 million km en 14,7 secondes

PUISSANCE DE TIR

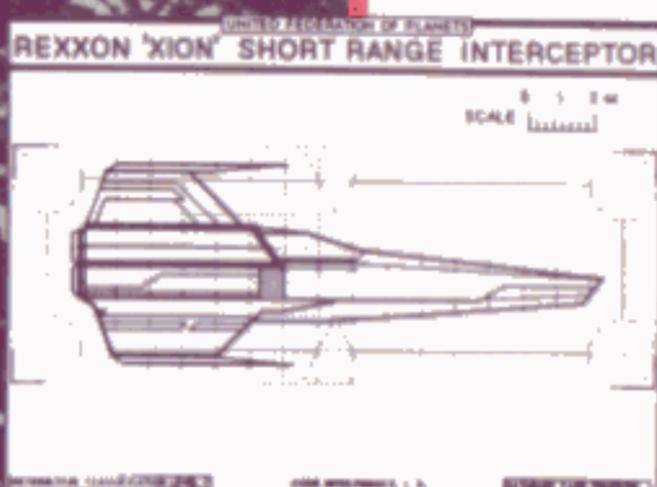
COMBAT: 2

ARMEMENT: 2

ENDURANCE: 2

EQUIPAGE: 3

HISTORIQUE: Les leçons de tactique apprises au siècle dernier ont démontré aux forces REXXON la valeur de la force défensive. Le résultat est cet intercepteur efficace à longue portée en provenance de l'I.R. de Deggron. Les analyses suggèrent que la maniabilité de ce vaisseau laisse à désirer du fait de la configuration des machines et que, dans un scénario de combat à courte distance, il représente une proie facile pour les rapaces de moindres dimensions.



NOM: CHASSEUR XION

ORIGINE: CHANTIERS INDUSTRIELS DE TARAGAN

TYPE: Chasseurs d'attaque/intercepteurs à courte portée

NOMBRE: 8000

DIMENSIONS [M]: 18 x 8 x 7

DEPLACEMENT

A VIDE: 24 tonnes

MAXIMUM: 31 tonnes

MASSE CRITIQUE: 3 trillotonnes

MACHINES: Triple jet photonique TRAGINOWA Mk4

PERFORMANCE

VELOCITE MAX. : 0,20 DE PLUS QUE TRANSDORSION

VITESSE DE ROTATION: 9m/min

ACCELERATION: 1 million km en 9,34 secondes

PUISSANCE DE TIR

COMBAT: 2

ARMEMENT: 2

ENDURANCE: 1

EQUIPAGE: 1

HISTORIQUE: Un redoutable chasseur de combat à tout crin. En grand nombre, ils sont très efficaces dans les assauts, car les REXXONS doivent rassembler des formations serrées attaquant les unes après les autres. Grâce à leur grand nombre, ils sont capables de mettre à mal des vaisseaux plus grands qu'eux.

SYSTEMES DE DEFENSE AU SOL DE REXXON

Les systèmes d'armes de faible puissance sont exclus des données suivantes car ils ne présentent aucun danger pour le chasseur Epic.

NOM: T-99 BATAILLE AMTRAX

TYPE: VEHICULE TERRESTRE BLINDE

DESCRIPTION: Véhicules gros et lents de plus de 200 mètres de long et de 150 mètres de large. Ils sont fortement blindés et protégés de bout en bout par un placage défensif. Equipés à l'avant et à l'arrière de canons à laser de petite portée et de lanceurs de missiles multiples, on les trouve surtout dans les environnements hostiles. Certains ont été modifiés pour travailler dans les mines et dans la construction.

NOM: MIUZ - SYSTEME A LASER GUIDE P65

TYPE: SYSTEME CHAUVE-SOURIS A LASER GUIDE A INFRAROUGES

DESCRIPTION: Laser ordinaire de faible puissance, avec très bonne capacité de pénétration des blindages courants. Facilement repoussé par les Déflecteurs Epiciaux. Plusieurs tirs directs pourraient être dangereux si les déflecteurs ne sont pas opérationnels.

NOM: MIUZ - CANON GUIDE P1

TYPE: ARME ANTI-AERIENNE DE HAUTE ALTITUDE

DESCRIPTION: LASER PHOTONIQUE A COUP SIMPLE GUIDE PAR ORDINATEUR. Un tir direct est capable de détruire les vaisseaux sans écran. Le P1 est beaucoup plus puissant que le P65 et doit être traité avec l'attention et le respect qui lui sont dus.

SECTION DES DOSSIERS DE LA FEDERATION 45679214-4658- PLANETOIDES

Ce dossier fournit des renseignements sur tous les planétoïdes connus. LES PLANETOIDES CI-DESSOUS SE TROUVERONT SUR LA TRAJECTOIRE ANTICIPEE DE LA FLOTTE: LES INFORMATIONS RELATIVES AUX DEFENSES DE REXXON S'Y TROUVENT EGALEMENT.

DATE DE LA DERNIERE MISE A JOUR DU DOSSIER DE CE PLANETOIDE:
20 décembre 19719



NOM: AMRAGAN NINE

POSITION: Galaxie locale CELESTE, quad12b, système BOURDINAMIC

CLASSE: Classe M (vie semblable à celle sur la Terre)

ETOILE MERE: LEX MINEURE

DISTANCE DU SOLEIL: 196,46 millions km

ANNEE: 1,46

DUREE DE ROTATION (JOUR): 28 heures

NOMBRE DE LUNES: 0

FORCE DE GRAVITATION: 0,91

DIAMETRE: 19 389km

GAZ ATMOSPHERIQUES: Nitrogène 63%; Oxygène 29%; Autres 8%

PLAGE DES TEMPERATURES: de -15 à 61 degrés Celsius

ZONES DU PLANETOIDE: Planète sèche et stérile, peu de précipitations

FORMES VIVANTES PRIMAIRES: Vertébrés indigènes, HRANIENS - O.I. 50

POPULATION: Négligeable (inférieure à 1 million)

NIVEAU TECHNIQUE GENERAL: Niveau 3

CLIMAT POLITIQUE: Sous domination de l'Empire Rexxon

DESCRIPTION: Planète primitive à la pointe extrême de l'Empire Rexxon qui, par sa situation, a une grande importance stratégique et fait partie du complexe réseau de défense de Rexxon. Les Rexxons en ont pris le contrôle il y a 80 ans sans rencontrer de résistance. Les habitants sont forcés à travailler dans des équipes de construction. Les Rexxons ont bâti une énorme station de dépistage qui est maintenant un maillon essentiel du Réseau de l'Espace Profond et qui balaye un espace de plusieurs années lumière. En cas de violation du territoire, une escadrille de destroyers interstellaires pourrait être lancée instantanément à partir des bases stellaires proches.

DERNIERE MISE A JOUR DU DOSSIER DE CE PLANETOIDE: 24 novembre 19119

NOM: TARRUN

POSITION: Galaxie CELESTE, QUAD41C, HIGHREC

TYPE DE SYSTEME: CLASSE MA (VIE POSSIBLE PAR MOYENS ARTIFICIELS)

ETOILE MERE: UNA HYDRA

DISTANCE DU SOLEIL: 203,9 millions km

ANNEE: 4,56

DUREE DE ROTATION (JOUR): 74 heures

NOMBRE DE LUNES: UNE (STATILICA)

FORCE DE GRAVITATION: 1,47

DIAMETRE: 32,452 km

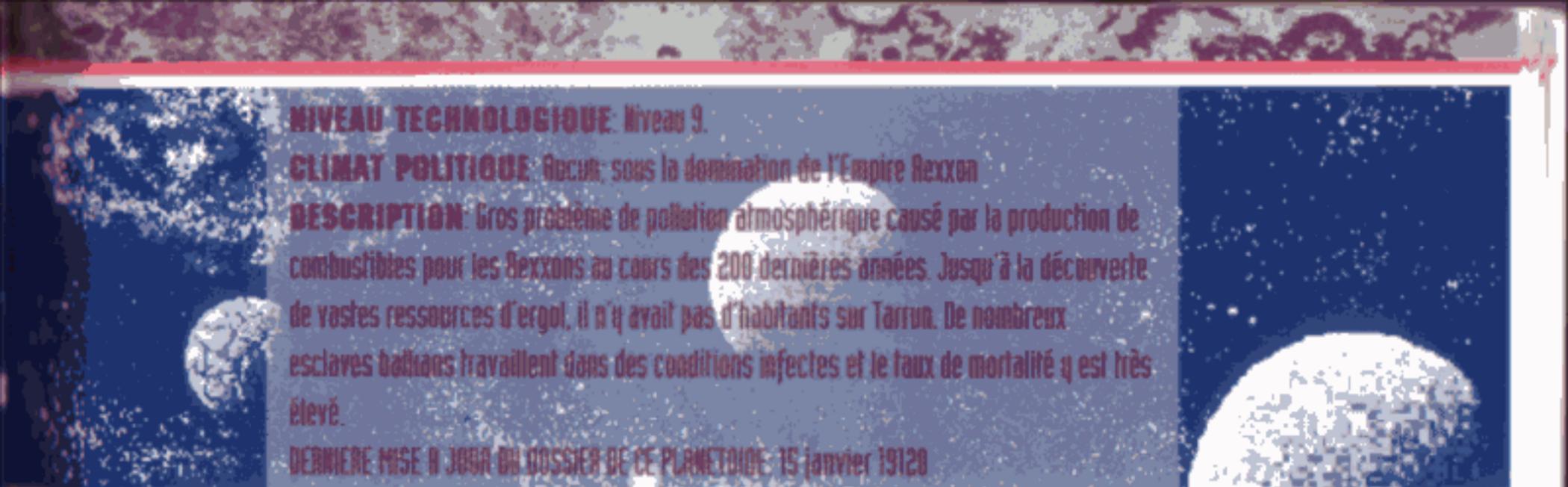
GAZ ATMOSPHERIQUES: Nitrogène 73%; Oxygène 9%; Dioxyde de soufre 3,1%; Dioxyde de carbone 5%

PLAGE DES TEMPERATURES: de -15 à 68 degrés Celsius

ZONES DU PLANETOIDE: Régions polaires douces, zones tempérées orageuses avec taux de pollution élevés (graves problèmes d'effet de serre).

FORMES VIVANTES PRIMAIRES: Pas de vie indigène.

POPULATION: Travailleurs migrants (environ 175 millions).



NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Niveau 9.

CLIMAT POLITIQUE: Aucun; sous la domination de l'Empire REXXON

DESCRIPTION: Gros problème de pollution atmosphérique causé par la production de combustibles pour les REXXONS au cours des 200 dernières années. Jusqu'à la découverte de vastes ressources d'ergol, il n'y avait pas d'habitants sur Tarrun. De nombreux esclaves baltiens travaillent dans des conditions infectes et le taux de mortalité y est très élevé.

DERNIERE MISE A JOUR DU DOSSIER DE CE PLANETOIDE: 15 janvier 19120

NOM: STATILICA

POSITION: Galaxie locale CELESTE, QUAD41C, Système HighRec

TYPE: Classe MA (Vie possible par moyens artificiels); la seule lune de la planète Tarrun

ETOILE MERE: UNA HYDRA

DISTANCE DU SOLEIL: 205,9 millions km / -600 000 km

ANNEE: 86 jours

TEMPS DE ROTATION (JOUR): 18,5 heures

NOMBRE DE LUNES: -

FORCE DE GRAVITATION: 0,71

DIAMETRE: 5756 km

GAZ ATMOSPHERIQUES: Nitrogène 82%; Soufre 8%; Oxygène 6%; Dioxyde de carbone 4% (gelé); Viredieln 1%

PLAGE DES TEMPERATURES: de -125 à -14 degrés Celsius

ZONES DE LA PLANETE: Neige carbonique sur la planète; pas de zones tempérées.

FORMES VIVANTES PRIMAIRES: Pas de vie indigène sur la planète.

POPULATION: Travailleurs migrants (21 millions).

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: 8

CLIMAT POLITIQUE: Annexe de Tarrun (régime REXXON)

DESCRIPTION: Un pays de rêve pour les géologues! Cette petite planète est riche en métaux précieux, en minerais et en cristaux. Elle est exploitée sur grande échelle par les REXXONS, les Orthbrais (habitants des régions arctiques) et de très nombreux forçats baltiens. Cette lune est lugubre et aride avec des vastes étendues mises à nu.

DERNIERE MISE A JOUR DU DOSSIER DE CE PLANETOIDE:

NOM: POTERO (Poteadcaquanous Verguma - Nom d'origine rexxone)

POSITION: Galaxie locale CELESTE, QUAD 646, 7ième planète du système Lizar

TYPE: Classe NN (Pas de vie indigène)

ETOILE MERE: ALATOIRE

DISTANCE DU SOLEIL: 3,5 milliards km

ANNEE: 91,7 ans

DUREE DE ROTATION (JOUR): 4,3 heures

NOMBRE DE LUNES: Zéro

FORCE DE GRAVITATION: 5,6 / -3,6 dans les régions polaires

DIAMETRE: 38 254 km

GAZ ATMOSPHERIQUES: Hydrogène 98%; Traces de métaux

PLAGE DES TEMPERATURES: de -120 à -160 degrés Celsius

ZONES DU PLANETOÏDE: Aucune. La planète est enveloppée dans d'épaisses nuées turbulentes composées d'hydrogène liquide à haute altitude.

FORMES VIVANTES PRIMAIRES: Aucune

POPULATION: 1200 Rexxons y sont stationnés

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Aucun

CLIMAT POLITIQUE: Aucun

DESCRIPTION: Planète hostile que les Rexxons appelaient anciennement Verguma

(une allusion à l'absence d'énergie ou de force vitale et que l'on peut comparer à l'Enfer chez les hommes). C'est la plus grande et la plus éloignée des planètes du système Lizar. C'est une énorme planète rouge avec une atmosphère violente et implacable. En raison de sa rotation planétaire rapide, la fraction gravitationnelle est dix fois celle de la Terre. Les puissants contre-courants gazeux dans la haute atmosphère provoquent des cyclones et des nuages liquides en forme de vagues. En-dessous, c'est une zone relativement calme jusqu'à plusieurs kilomètres au-dessus de la surface solide de la planète.

DERNIERE MISE A JOUR DU DOSSIER DE CE PLANETOÏDE:

NOM: GRAND LIZAR

POSITION: Galaxie locale CELESTE, QUAD 646, 4ème planète du système Lizar

TYPE: Classe M (vie possible)

ETOILE MERE: ALÉATOIRE

DISTANCE DU SOLEIL: 139,34 millions km

ANNEE: 0,89

DUREE DE ROTATION (JOUR): 29,5 heures

NOMBRE DE LUNES: Zéro

FORCE DE GRAVITATION: 1,25

DIAMETRE: 19 945 km

GAZ ATMOSPHERIQUES: Oxygène 24%; Nitrogène 74%

AMPLITUDE DES TEMPERATURES: de -15 à 55 degrés centigrade.

ZONES DU PLANETOÏDE: Zones polaires, tropicales, désertiques, une planète chaude et humide.

FORMES VIVANTES PRIMAIRES: Rexxon

POPULATION: 3,9 milliards

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: 10

CLIMAT POLITIQUE: Totalitaire. Gouverné par l'empereur Vorgon

DESCRIPTION: Troisième planète du système Lizar par sa taille. Elle est située entre les deux grandes planètes de Triglar et d'Omirex et c'est là qu'est née la civilisation Rexxon. Elle a subi des changements profonds et bénéficie d'un niveau technologique très sophistiqué. La population est concentrée dans de très grandes conurbations mais il y a encore des régions de végétation dense qui ressemblent à la Terre à l'ère jurassique, il y a trois millions d'années.

BRIEFING DE MISSION TOP SECRET

NOTE DE SERVICE ADRESSEE AU CHEF DE GUERRE, L'AMIRAL AJAX.

COMMANDANT DU VAISSEAU INTERSTELLAIRE "TEMPÊTE ROUGE"

Les missions ci-dessous ont été préparées à l'avance à l'aide de l'ordinateur Rxt 1000 pour assimiler les missions individuelles. Ces missions sont cruciales pour la sécurité de la flotte de la Fédération. Il se peut que certaines missions donnent l'impression d'avoir un "scénario où il est impossible de gagner" du fait des exigences imposées au pilote mais une simulation répétée suggère, avec une probabilité de 2,7854%, que toutes les missions peuvent être réussies. Trois chasseurs interstellaires de la classe Epic sont disponibles et si l'un est anéanti, les deux autres seront prêts à prendre la relève. Si les trois appareils sont disponibles, nous aurons une chance sur dix de réussir.

- Pour le commandant des chasseurs Epic seulement. Information secrète niveau 24 - Heure et date précises de lancement suivront. Heure zéro à partir de ce moment-là.

NUMERO DE MISSION: 1

NOM CODE DE LA MISSION: PERCEE

OBJECTIF

UN: Se frayer un chemin à travers la ceinture de mines zionique qui délimite l'Empire rexxon. Attaquer et détruire tous les combattants hostiles sans se faire repérer.

DEUX: Avancer directement sur Amragan Nine et détruire, dans les 122 secondes après être entré dans l'atmosphère de la planète, la station de dépistage de l'Espace Profond, l'une des cibles principales.

POSITION ET CARTE: La station de dépistage est située dans le secteur qnj-836??? et elle est visible d'environ 400 kilomètres.

ARMES ET MUNITIONS: seuls les canons à laser ordinaires conviennent pour réduire la consommation en carburant et pour améliorer les performances dans les conditions atmosphériques. Un canon à faisceau tracteur est aussi disponible pour le ramassage des pastilles de carburant le long de la trajectoire.

CADRE DE LA MISSION: Cette mission est cruciale pour échapper à la Supernova. Nous sommes dans l'une des régions les plus éloignées de la galaxie, loin du gros de la Flotte REXXON qui attend près de la Pointe de l'Ancre, l'endroit de l'Empire REXXON le plus proche de la Fédération.

L'ennemi a commis une erreur colossale en pensant que la zone le long de la trajectoire que la flotte va suivre est infranchissable à cause de sa vaste ceinture de mines et à cause du scanner à longue portée en position sur Amragan Nine. Le scanner est pratiquement sans défense.

Les REXXONS ont également omis de couvrir un angle mort dans leur système de protection. Tous les 42 jours, Amragan Nine va se placer derrière Amragan Eight et il se produit une éclipse solaire. Pendant 421 secondes la station de dépistage est donc invisible et coupée du reste de l'Empire REXXON. Un petit chasseur monoplace est capable de détruire la station de dépistage avant la fin de l'éclipse et de former ainsi un couloir que la flotte peut emprunter en sécurité, sans être repérée par l'ennemi.

Si la station de dépistage n'est pas détruite à temps, les REXXONS pourront rassembler une flotte massive et trouveront facilement la flotte civile avant de s'enfuir dans l'Espace Profond.

DEFENSES REXXON/FORTIFICATIONS/ESCADRILLES:

Données pour l'assaut de la planète et défenses probables de REXXON: Les derniers renseignements du service secret suggèrent que Strarous, la 7ème Flotte de Guerre, est en service dans le système. Au total, sa puissance de tir comprend trois escadrilles de chasseurs et deux Diseurs de Guerre de commandement escortés par des frégates. Canons ioniques au sol. Systèmes au sol de défense anti-aérienne. Possibilité de réacteur à champ de force autour de la station de dépistage et du réacteur primaire de champ de force.

DUREE: 34 HEURES 30 MINUTES

NUMERO DE MISSION: 2

NOM CODE DE MISSION: ANEANTISSEMENT

OBJECTIF

UN: Détruire l'Unité Centrale de Traitement (UCT) et/ou les ports spatiaux du centre industriel intergalactique de la planète Tarrun.

DEUX: Faire table rase des installations minières sur la lune Statillica en concentrant la puissance de tir sur l'entrée principale du puits, sur le port de ramassage et sur les docks spatiaux dans la zone centrale de la planète.

ARMES ET MUNITIONS: Deux canons à laser T40, un faisceau tracteur et une nouvelle arme, un canon photonique double très puissant.

CADRE DE LA MISSION: Tarrun est la planète la plus industrialisée de l'Empire REXXON et produit des vaisseaux de combat et des systèmes de défense sur grande échelle. Cependant, le rôle principal de Tarrun est la production de cristaux brinzerchroniques utilisés par la flotte REXXON en transdistorsion. La destruction de ces sites de production supprimera la seule source de cristaux des REXXONS et, tant que les stocks ne seront pas renouvelés, il leur sera impossible de s'engager dans une poursuite à long terme de la flotte de la Fédération, à travers l'univers.

DÉFENSES PROBABLES DE REXXON/FORTIFICATIONS/ESCADRILLES:

Concentration de batteries au sol autour des installations-clé et des équipements comprenant des tourelles à laser et des installations de missiles guidés. Attention! Plusieurs escadrilles d'élite de chasseurs ennemis sont basées autour de l'UCT de Tarrun et des ports spatiaux; s'attendre à trouver au moins 30 bandits autour de Tarrun et de Statillica.

DUREE: 37 HEURES 12 MINUTES

NUMERO DE MISSION: 3

NOM CODE DE MISSION: GLOIRE

OBJECTIF

Une légion d'attaque REXXON s'est amassée autour de l'énorme planète intersidérale d'Eian et se dirige maintenant sur Tarrun. Ces forces ne sont peut-être pas assez puissantes pour détruire la flotte à elles seules mais, tactiquement, elles feront de leur mieux pour ralentir la flotte de la Fédération. Une protection prioritaire sera donnée aux vaisseaux interstellaires ci-dessous:

- Vaisseaux de production agricole et alimentaire
- Pétroliers et bâtiments de transport de combustible minéral

- Premier vaisseau de matériel d'artillerie "Mars"

Si les Rexxons ont déjà reçu un message en provenance d'Amragan Nine, la majeure partie de la flotte de guerre de Rexxon sera présente lors de cette attaque.

ARMES ET MUNITIONS Toutes les armes sont chargées, disponibles et prêtes à ce moment-là.

CADRE DE LA MISSION Après l'assaut sur le centre industriel du système solaire de Tarrun, la Flotte devra sortir du système avant de commencer la transdistorsion, ce qui la rendra vulnérable aux attaques pendant trois heures. Le poste de contrôle des missions du vaisseau Hache de Guerre a intercepté des messages codés en provenance de la Flotte Rexxon.

REUNION DU CONSEIL D'URGENCE - VAISSAU "HACHE DE GUERRE" DE LA FEDERATION

CETTE ATTAQUE A DEMONTRÉ LA VULNERABILITÉ DU CONVOI CIVIL

PLUSIEURS MILLIERS DE PERSONNES ONT DÉJÀ PÉRI ET L'ENNEMI N'A PAS ENCORE LANCÉ D'ATTAQUE À GRANDE ÉCHELLE CONTRE NOUS

LE COMMANDANT AJAX A TRANSMIS AU CONSEIL LA PROPOSITION SUIVANTE:

Compte tenu de la situation qui empire et compte tenu du fait que les forces de Rexxon connaissent nos positions et peut-être même notre destination, la flotte se trouve confrontée au péril le plus grand depuis notre entrée en territoire Rexxon. Nos escadrilles de chasseurs ont beaucoup souffert en essayant de protéger les vaisseaux civils qui sont exposés à la menace des intercepteurs Rexxon. Je suis convaincu que nous ne pouvons pas garantir la sécurité du convoi civil en raison du nombre de chasseurs ennemis qui s'approchent. Je sou mets au conseil donc le plan suivant:

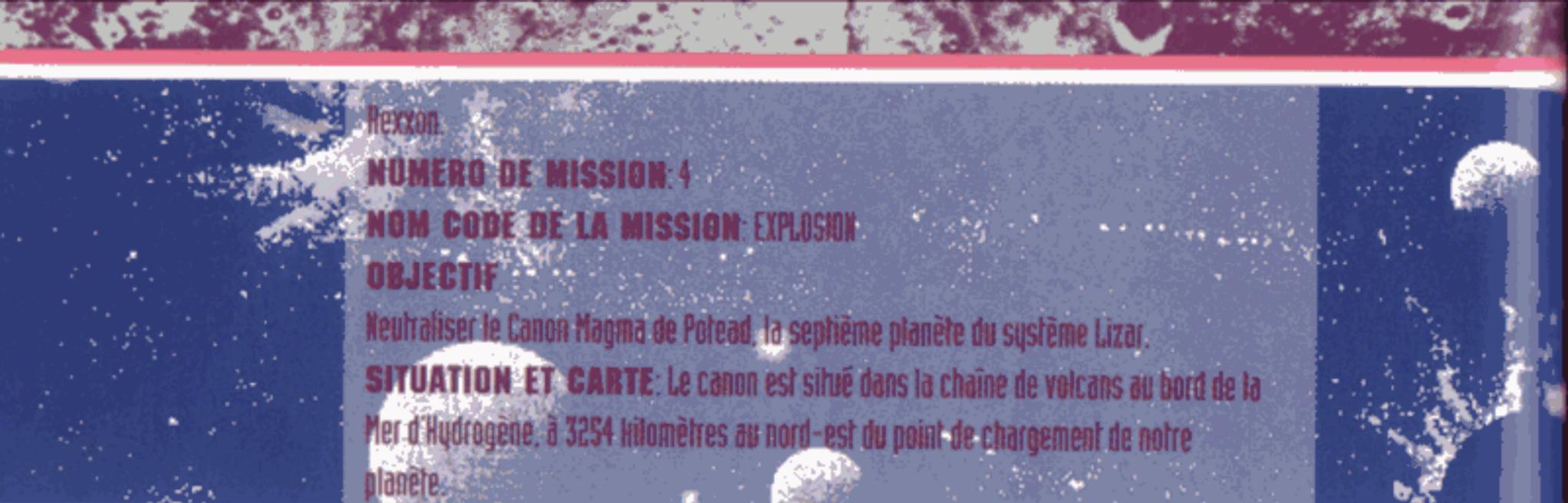
Je suggère que la flotte de combat détourne l'attention de l'ennemi du convoi. Nous avons perdu de nombreux chasseurs et frégates en essayant de défendre ce convoi. Comme ils ne sont pas conçus pour défendre mais pour attaquer, du fait de leur vitesse et de l'effet de surprise, j'ai l'intention de lancer une offensive au cœur-même de l'Empire Rexxon en envoyant nos escadrilles de combat livrer un coup décisif aux forces de Rexxon.

L'objectif est que la flotte de combat et les vaisseaux auxiliaires de la Fédération abandonnent le convoi de civils avec un minimum de protection et changent d'objectif pour se diriger vers Lizar, la capitale du monde Rexxon.

D'après nos rapports, la flotte ennemie est en train de se regrouper près de Torky Cinq et elle est à portée du convoi civil. Si, par une manœuvre audacieuse, nous mettons le cap sur le système Lizar pour lancer un assaut tous azimuts sur le haut commandement de Rexxon, je pense que la flotte de combat de Rexxon serait obligée de venir en aide à sa planète-mère.

Le système solaire de Rexxon est relativement mal défendu car le risque d'une attaque a été considéré comme hautement improbable. Ceci pourrait causer la perte de Rexxon. Par conséquent, le convoi civil pourrait se réfugier dans l'Espace Profond lorsque l'ennemi lancera l'ensemble de ses forces contre notre flotte de combat.

Mesdames et Messieurs, membres du Conseil, le plan que je propose comporte, je l'admets, de grands risques. Une telle action pourrait avoir comme résultat l'annihilation totale de la flotte de combat de la Fédération. D'un autre côté, elle pourrait donner le temps à six millions de personnes d'échapper à la colère de la Supernova et de l'Empire



Rexxon.

NUMERO DE MISSION: 4

NOM CODE DE LA MISSION: EXPLOSION

OBJECTIF

Neutraliser le Canon Magma de Potead, la septième planète du système Lizar.

SITUATION ET CARTE: Le canon est situé dans la chaîne de volcans au bord de la Mer d'Hydrogène, à 3254 kilomètres au nord-est du point de chargement de notre planète.

ARMES ET MUNITIONS: Pour cette mission, une nouvelle arme est disponible: le foudroyeur Epic à neutrons est capable de percer des parois de 200 mètres d'épaisseur ou la moitié d'une montagne.

CADRE DE LA MISSION: L'infâme Canon Magma est probablement la plus belle réalisation technique de la Rexxon Construction Corp.; il a été conçu pour faire partie de la couronne de défense intérieure de la planète capitale de Lizar. C'est un énorme dôme de plus de 14 kilomètres de haut qui surplombe une vaste chaîne de montagnes volcaniques. A l'intérieur, un canon géant à électrons est pointé vers la haute atmosphère de la planète.

Le Canon Magma est alimenté directement par l'énergie provenant du noyau de la planète où une centrale naturelle produit suffisamment d'énergie pour créer un faisceau de puissance 9. Il est capable de percer un trou dans l'atmosphère dense et d'atteindre les confins de l'espace du système solaire lizarien pour frapper sa cible avec une puissance de plusieurs mégatonnes que nul chasseur ne pourrait repousser.

Cette arme monstrueuse pourrait réduire en miettes la Flotte de combat de la Fédération avant qu'elle atteigne l'extrémité du système solaire de Lizar à moins qu'une escadrille d'attaque menée par un chasseur de classe Epic ne puisse mettre le Canon Magma hors d'action avant que la flotte ne soit à sa portée.

DONNÉES POUR L'ASSAUT DE LA PLANETE: Aucun vaisseau conventionnel n'est capable de pénétrer dans Potead. Le chasseur Epic sera en mesure de continuer son vol en basse atmosphère en utilisant tous ses modes de vol. L'attraction gravitationnelle entraînera le vaisseau à travers 8000 kilomètres d'atmosphère dense atteignant une température de 100 000 degrés Celsius. Grâce à des calculs précis entre la trajectoire et la destination, les atterrissages des Rexxons ont tous été effectués par d'énormes fusées à nacelle protégées contre la chaleur. Un couloir similaire sera affecté à l'ordinateur principal du chasseur Epic.

DÉFENSES PROBABLES DE REXXON/FORTIFICATIONS/ESCADRILLES:

A cause des conditions atmosphériques très dures, les chasseurs de Rexxon ne peuvent pas opérer dans cet environnement hostile. Les défenses principales de Rexxon sont donc basées au sol et comprennent des systèmes de défense anti-aérienne divers ainsi qu'une batterie de missiles multiples et de lasers. La planète dispose également d'une légion de la terreur composée de chasseurs Amtrak qui assure une présence continue dans les environs du Canon Magma. Après cette mission, on s'attend à ce que les Rexxons montent une offensive majeure contre la Flotte de combat. A ce moment-là, nous serons seulement à une distance de 700 millions de kilomètres de Lizar. Les

chasseurs seront tous mis en état d'alerte dès que le Canon Magma aura été mis hors d'action.

NUMERO DE MISSION: 5

NOM CODE DE LA MISSION: TEMPETE GALACTIQUE

OBJECTIF:

Neutraliser les forces spatiales restantes de la flotte de combat de la région de Lizar.

SITUATION ET CARTE: Galaxie Céleste, Quad 646

ARMES ET MUNITIONS: Dépendront des stocks.

CADRE DE LA MISSION: On s'attend à ce qu'après l'assaut de la planète Potead toutes les forces de la région seront regroupées sur notre trajectoire en direction de Lizar. La flotte de combat devra affronter un nombre considérable d'Oiseaux de Guerre rexxons, de frégates et des chasseurs monoplace en très grand nombre [nous ignorons le chiffre exact pour l'instant].

Il est vraisemblable également qu'on fasse appel pour la première fois, aux Gardes impériaux qui sont les chasseurs interstellaires d'élite qui protègent le Conseil de Rexxon et qui, depuis plusieurs centaines d'années, ont maintenu leur réputation d'invincibilité. Les chasseurs de type Epic de la flotte de combat lanceront un assaut direct sur le gros de la flotte ennemie et les trois escadrilles de chasseurs attaqueront l'ennemi sur trois fronts. Les croiseurs de la Fédération engageront le combat avec les Oiseaux de Guerre. Toute la puissance de tir sera concentrée pour paralyser les vaisseaux-mère de l'ennemi. Le succès total en fin du combat ne sera garanti que si nous éliminons plus de 60% des forces ennemies.

DÉFENSES PROBABLES DE REXXON/FORTIFICATIONS/ESCADRILLES:

L'ennemi s'efforcera d'endommager tous les chasseurs interstellaires du système solaire. D'après les analyses, les forces ennemies compteraient un minimum de 100 chasseurs, plus de 40 intercepteurs à longue portée, et plus de 10 Oiseaux de Guerre et Frégates. **AVERTISSEMENT** - La flotte spatiale ennemie peut nous surprendre à n'importe quel moment. Le facteur temps est crucial. Pour garantir la victoire, nous devons éliminer rapidement la flotte spatiale régionale de l'ennemi, avant l'arrivée du gros des forces armées de Rexxon.

NUMERO DE MISSION: 6

NOM CODE DE LA MISSION: REVANCHE

OBJECTIF: Elimination totale et définitive du Centre de Haut Commandement de l'Empire Rexxon et du complexe gouvernemental de Grand Lizar.

SITUATION ET CARTE: Le Centre de Commandement Impérial de Rexxon se trouve dans la métropole centrale de Lizarico City. Cette cible est facile à identifier car toutes les liaisons de communication de la ville partent de cette position centrale.

ARMES ET MUNITIONS: Dépendront des stocks.

CADRE DE LA MISSION: Assurer la destruction rapide et totale du commandement et du gouvernement de l'ennemi pour éviter une vendetta de longue durée menée par les Rexxons et le conflit prolongé qui déchire le Golfe de l'Univers. Quand la race humaine se sera installée sur Ulysse VII, qu'elle aura rétabli une existence plus tranquille, un nouvel ordre régnera sur toute la galaxie.

DÉFENSES PROBABLES DE REXXON/FORTIFICATIONS/ESCADRILLES:

NUMERO DE MISSION: 7

NOM CODE DE LA MISSION: MÈRE DE TOUTES LES BATAILLES

OBJECTIF: Sauver la race humaine de la destruction totale dans le plus grand conflit spatial jamais vu de l'histoire.

SITUATION ET CARTE: Les Grandes Lunes d'Hydradan à 12 milliards de km à l'est cosmique de Lizar.

ARMES ET MUNITIONS: dépendent des stocks.

CADRE DE LA MISSION: L'arrivée de l'ennemi est imminente. Les forces des sept armées de l'Empire REXXON se sont rassemblées et représentent un effectif total trois fois plus nombreux que les forces de la Fédération. Elles ont à leur tête les deux cuirassés gigantesques de REXXON et tous leurs vaisseaux d'attaque. Nous avons peu de chance de gagner, mais cette ultime bataille sauvera peut-être les quelques humains restants qui ont réussi à s'échapper de cette zone de combat acharné et à se mettre en sécurité. L'humanité future n'oubliera jamais cette bataille.

DÉFENSES PROBABLES DE REXXON/FORTIFICATIONS/ESCADRILLES:

CUIRASSÉS IMPÉRIAUX: 2

OISEAUX DE GUERRE REXXON: 40

FRÉGATES DE COMBAT: 140

INTERCEPTEURS À LONGUE PORTÉE: 200

DES INTERCEPTEURS À COURTE PORTÉE: 1000

Mission conditionnelle - dépend de l'issue de la "Mère de toutes les batailles".

NUMERO DE MISSION: 8

NOM CODE DE LA MISSION: "L'ORDRE NOUVEAU"

OBJECTIF: ESCORTER ET PROTÉGER LE CONVOI D'HUMAINS EN ROUTE VERS LES CONFINS DE L'EMPIRE REXXON

LEXIQUE/GLOSSAIRE

MAGNITUDE

Unité de mesure de la brillance stellaire et ordre de grandeur de la puissance de destruction d'une arme.

TRILLOTONNE

Unité de mesure exprimant la masse relative d'un objet dans l'espace. Une trillotonne est égale à 100 000 tonnes métriques (échelle terrestre).

TRANSDISTORSION

Vitesse atteinte à ou au-delà de la vitesse de la lumière. La vélocité absolue ne dépasse jamais une transdistorsion de 0,99 sinon l'univers se transformerait en antimatière et cesserait donc d'exister.

PHOTON

Unité de mesure de l'intensité de la lumière.

PLASMA

Quatrième état de la matière. Forme sous laquelle se présente le faisceau d'énergie.

PRÉTON

Particule électrique positive se trouvant dans le noyau d'un atome.

SYSTEME AU COBALT

Arme du Jour du Jugement Dernier.

VITESSE DE LA LUMIÈRE

299 734 km par seconde [environ]

ANNÉE LUMIÈRE

Distance parcourue par un rayon de lumière en une année solaire.

GIGANNEE AEON

Période d'un million d'années.

BANQUE DE DONNEES CD DE L'UNIVERS : REF. HISTORIQUE 68372.1556

LA BATAILLE DE VIREK

Première rencontre des Humains et des Rexus. Evènement regrettable qui se solda par la bataille stratégique la plus célèbre de l'histoire de la race humaine. D'une importance capitale du fait que la doctrine rexonique en matière de préparation et de tactique guerrière a très peu changé au cours des derniers siècles; les leçons qu'on en a tirées peuvent être très utiles à notre flotte et lui permettre d'anticiper les tactiques de Rexus. Il y a quatre cents dix ans, avant l'émancipation de la Fédération Unie, la flotte spatiale humaine avait colonisé un certain nombre de planètes à l'est cosmique d'Atlantis à mi-chemin de la Planète Lizar, dont ALTAIRA ONE - une planète riche en minéraux où la vie était possible, mais sans importance stratégique. Personne ne savait alors que c'était une ancienne planète d'incubation et donc le lieu de culte sacré des rexxons, une race peu connue.

Malheureusement pour la race humaine, quelques profiteurs humains sans scrupules trouvèrent les chambres d'incubation et volèrent les objets provenant des vies antérieures des Rexus qui étaient destinés à préparer leur vie future. Tous ces sites furent ensuite détruits par les profiteurs.

Plus tard, ALTAIRA ONE fit l'objet d'une attaque surprise par des forces armées rexxones. Tous les colonisateurs furent pris et tués. Des milliers d'otages allaient payer pour ces crimes.

BANQUE DE DONNEES CD DE L'UNIVERS, ENCYCLOPEDIE GALACTICA : REF. 24,47,24901

LES SUPERNOVA : FAITS REELS

1. Une supernova est une étoile d'un type rare qui explose avec une grande violence dont l'éclat faiblit ensuite rapidement.
2. Une supernova est le résultat d'une synthèse nucléaire.
3. Toutes les secondes, une supernova naît quelque part dans l'univers. La nébuleuse

Crab qui explosa en 1064 après JC mesurait cent mille milliards de km de diamètre. Une supernova est toujours une étoile de magnitude douze qui ressemble souvent à un énorme soleil rouge ou bleu.

L'étoile se dilate, la surface refroidit et le noyau (composé d'éléments ferreux) se divise en plusieurs couches.

Quand l'étoile explose, l'énergie produite par le choc est de 10 à la puissance de 53.

Imaginez l'énergie totale brûlée en 10 milliards d'années multipliée par 10 - dissipée en UNE seconde.

C'est-à-dire 10 à la puissance de 20 mégatonnes

(2 000 000 000 000 000 000). C'est désormais une étoile à neutrons (12 millions de tonnes par pouce carré) de 19 km de diamètre et du même poids que le soleil.

GENÉRIQUE

Copyright 1991 Ocean Software Ltd.

UNE PRODUCTION DE DIGITAL IMAGE DESIGN.

Conception : Martin Kenwright

Programmeur en chef (IBM PC, ATARI ST) : Russell Payne, COLIN BELL (PC)

Conversion Amiga : Phil Allsopp

Création graphique (Graphismes) : Martin Kenwright

Effets 3D : Paul Hollywood, Martin Kenwright

Musique et effets sonores : David Whittaker

Avec la collaboration de : Shaun Hollywood, Ian Boardman, Joanne Drury et Rob Ball

EPIC

Le copyright du code de ce programme et de sa représentation graphique appartient à Ocean Software Limited. Leur reproduction, leur enregistrement, leur location ou leur transmission sous quelque forme que ce soit est strictement interdite sans l'autorisation écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour tous pays.

EPIC - INDEX

ALTAIRA ONE 50

AMIRAL AJAX 44

AMAGAN NINE 41

AMTRAX 41

Anneau d'astéroïdes de Payne 33

ANGIE GOTH 33

ARMES A EMISSION DE LUMIERE NON-GUIDEES 35

BANQUE DE DONNEES DU COMMANDEMENT REXXON 36

BATAILLE DE VIREK 50

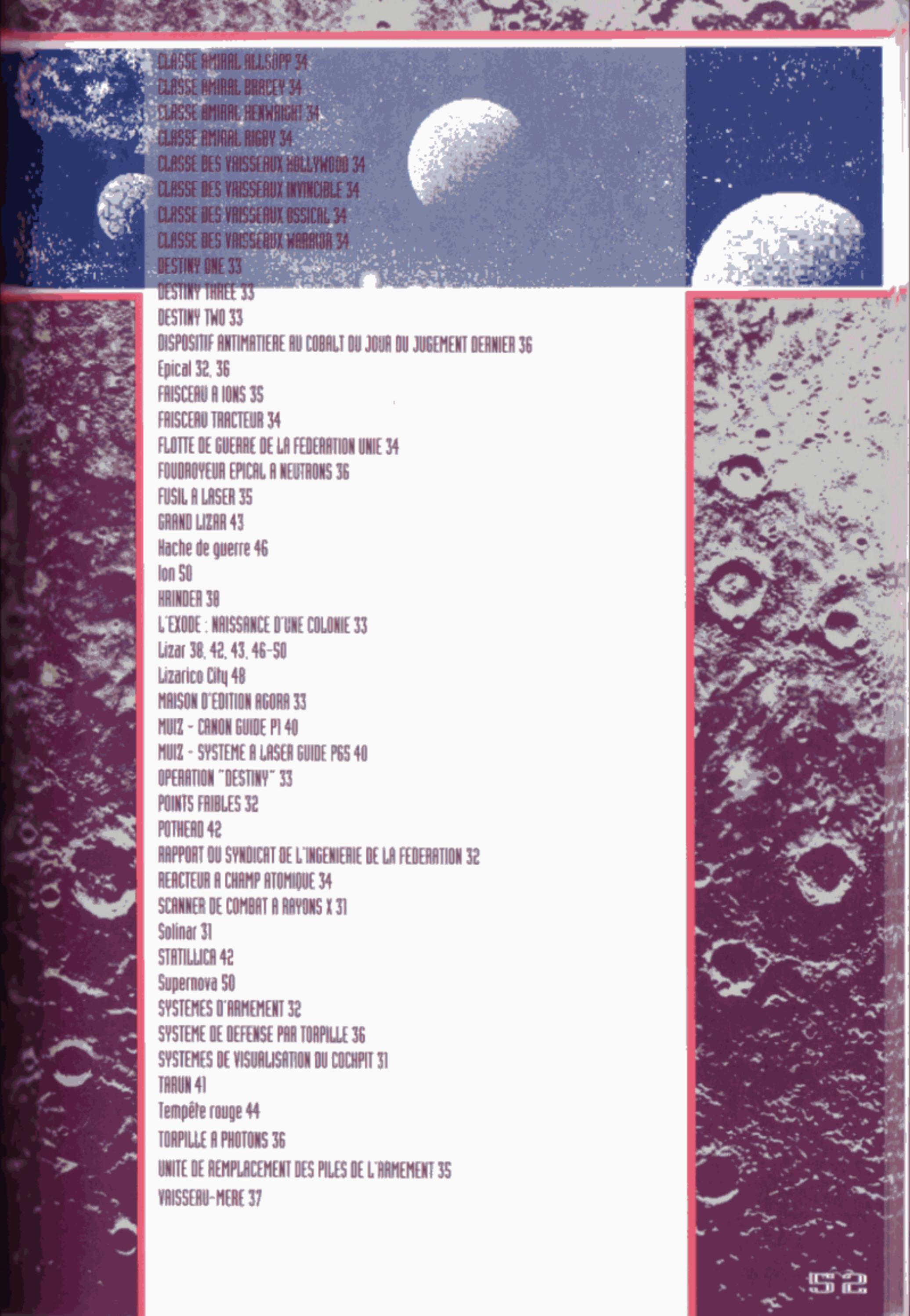
BRIEFING POUR MISSION TOP SECRET 44

CANON A IMPULSIONS AUX PROTONS 35

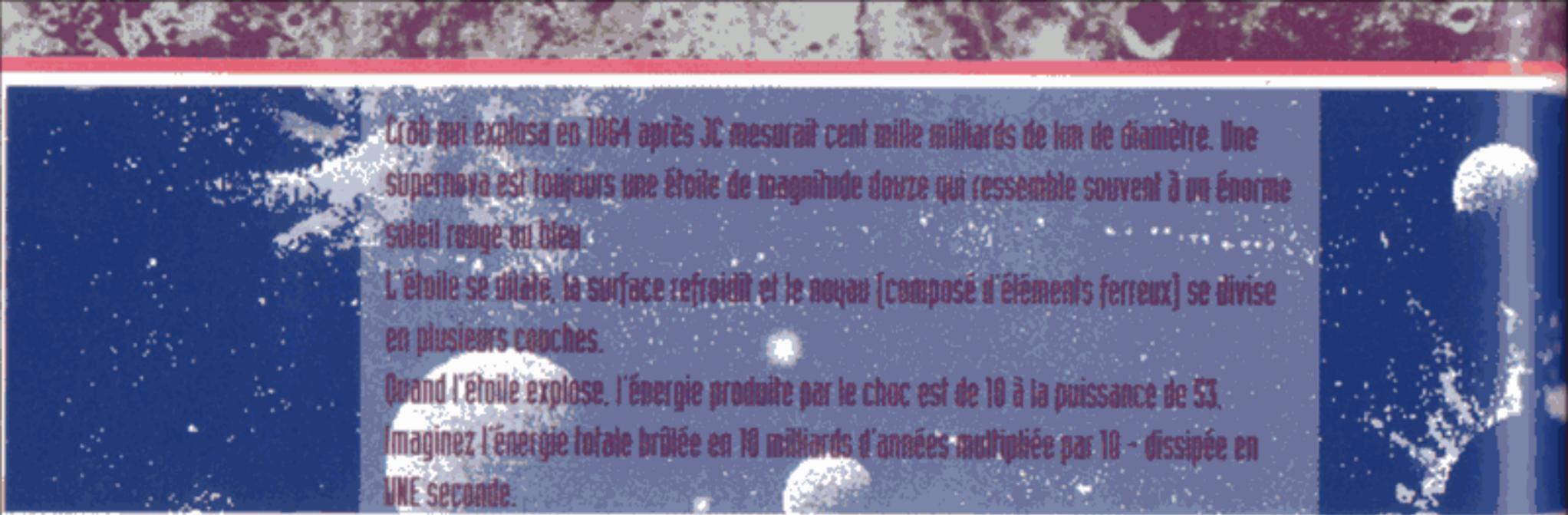
Canon à magma 47

CHASSEUR CRABE 39

CHASSEUR XION 39



CLASSE AMIRAL ALLSOPP 34
CLASSE AMIRAL BRACEY 34
CLASSE AMIRAL HENWRIGHT 34
CLASSE AMIRAL RIGBY 34
CLASSE DES VAISSAUX HOLLYWOOD 34
CLASSE DES VAISSAUX INVINCIBLE 34
CLASSE DES VAISSAUX OSSICAL 34
CLASSE DES VAISSAUX WARRIOR 34
DESTINY ONE 33
DESTINY THREE 33
DESTINY TWO 33
DISPOSITIF ANTIMATIÈRE AU COBALT DU JOUR DU JUGEMENT DERNIER 36
Epicar 32, 36
VAISSEAU A IONS 35
VAISSEAU TRACTEUR 34
FLOTTE DE GUERRE DE LA FEDERATION UNIE 34
FOUDROYEUR EPICAL A NEUTRONS 36
FUSIL A LASER 35
GRAND LIZAR 43
Hache de guerre 46
Ion 50
KRINDER 38
L'EXODE : NAISSANCE D'UNE COLONIE 33
Lizar 38, 42, 43, 46-50
Lizarico City 48
MAISON D'EDITION AGORA 33
MUIZ - CANON GUIDE P1 40
MUIZ - SYSTEME A LASER GUIDE P6S 40
OPERATION "DESTINY" 33
POINTS FAIBLES 32
POTHEAD 42
RAPPORT DU SYNDICAT DE L'INGENIERIE DE LA FEDERATION 32
REACTEUR A CHAMP ATOMIQUE 34
SCANNER DE COMBAT A RAYONS X 31
Solinar 31
STATILICA 42
Supernova 50
SYSTEMES D'ARMEMENT 32
SYSTEME DE DEFENSE PAR TORPILLE 36
SYSTEMES DE VISUALISATION DU COCHPIT 31
TARUN 41
Tempête rouge 44
TORPILLE A PHOTONS 36
UNITE DE REMPLACEMENT DES PILES DE L'ARMEMENT 35
VAISSEAU-MERE 37



Crab qui explosa en 1064 après JC mesurait cent mille milliards de km de diamètre. Une supernova est toujours une étoile de magnitude douze qui ressemble souvent à un énorme soleil rouge ou bleu.

L'étoile se dilate, la surface refroidit et le noyau (composé d'éléments ferreux) se divise en plusieurs couches.

Quand l'étoile explose, l'énergie produite par le choc est de 10 à la puissance de 53. Imaginez l'énergie totale brûlée en 10 milliards d'années multipliée par 10 - dissipée en UNE seconde.

C'est-à-dire 10 à la puissance de 20 mégatonnes (2 000 000 000 000 000 000). C'est désormais une étoile à neutrons (12 millions de tonnes par pouce carré) de 19 km de diamètre et du même poids que le soleil.

GENÉRIQUE

Copyright 1991 Ocean Software Ltd.

UNE PRODUCTION DE DIGITAL IMAGE DESIGN.

Conception : Martin Kenwright

Programmeur en chef (IBM PC, ATARI ST) : Russell Payne, COLIN BELL (PC)

Conversion Amiga : Phil Allsopp

Création graphique (Graphismes) : Martin Kenwright

Effets 3D : Paul Hollywood, Martin Kenwright

Musique et effets sonores : David Whittaker

Avec la collaboration de : Shaun Hollywood, Ian Boardman, Joanne Drury et Rob Ball

EPIC

Le copyright du code de ce programme et de sa représentation graphique appartient à Ocean Software Limited. Leur reproduction, leur enregistrement, leur location ou leur transmission sous quelque forme que ce soit est strictement interdite sans l'autorisation écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour tous pays.

EPIC - INDEX

ALTAIRA ONE 50

AMIRAL AJAX 44

AMRAGAN NINE 41

AMTRAX 41

Anneau d'astéroïdes de Payne 33

ANGIE GOTH 33

ARMES A EMISSION DE LUMIERE NON-GUIDÉES 35

BANQUE DE DONNÉES DU COMMANDEMENT REXXON 36

BATAILLE DE VIREH 50

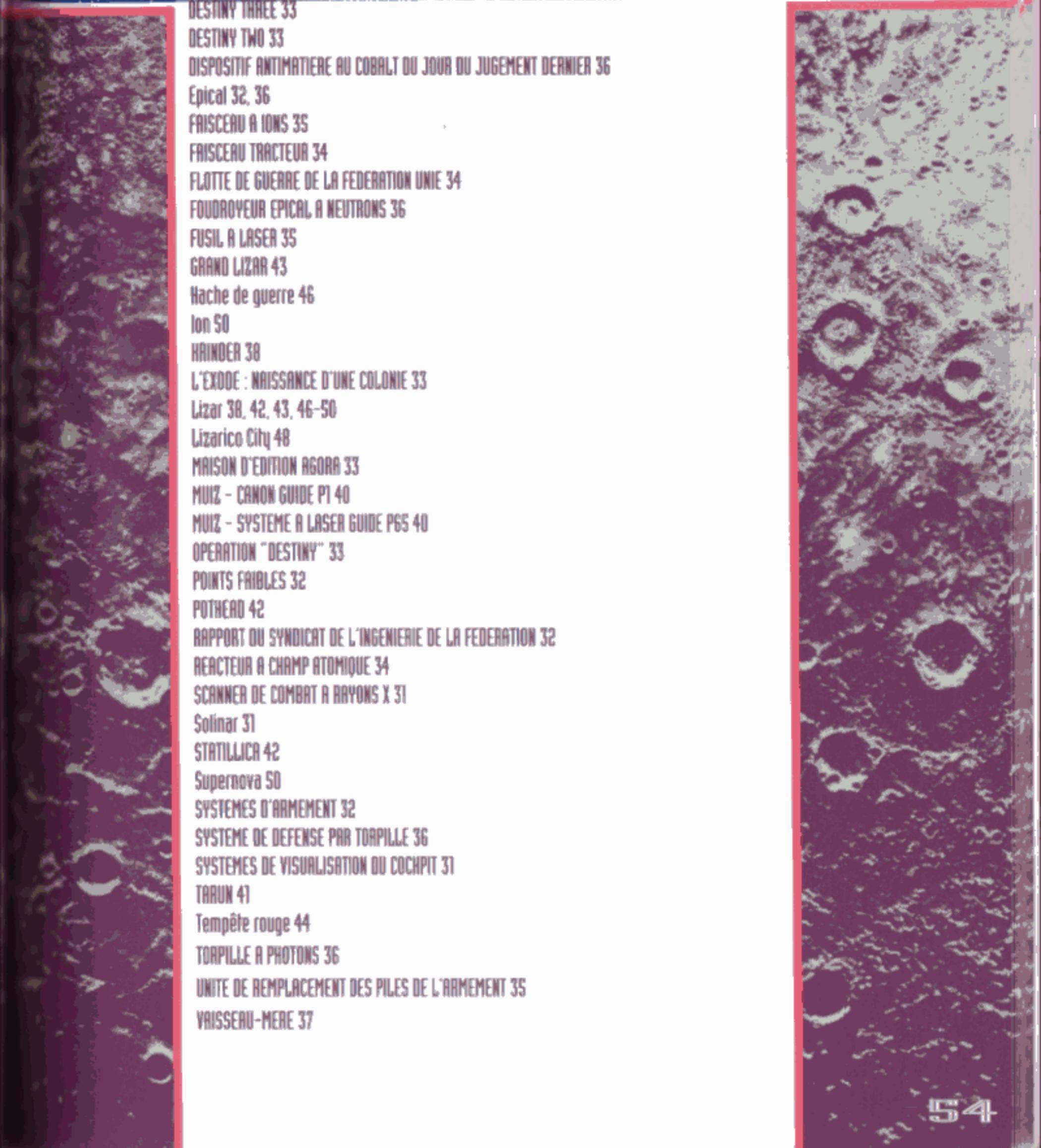
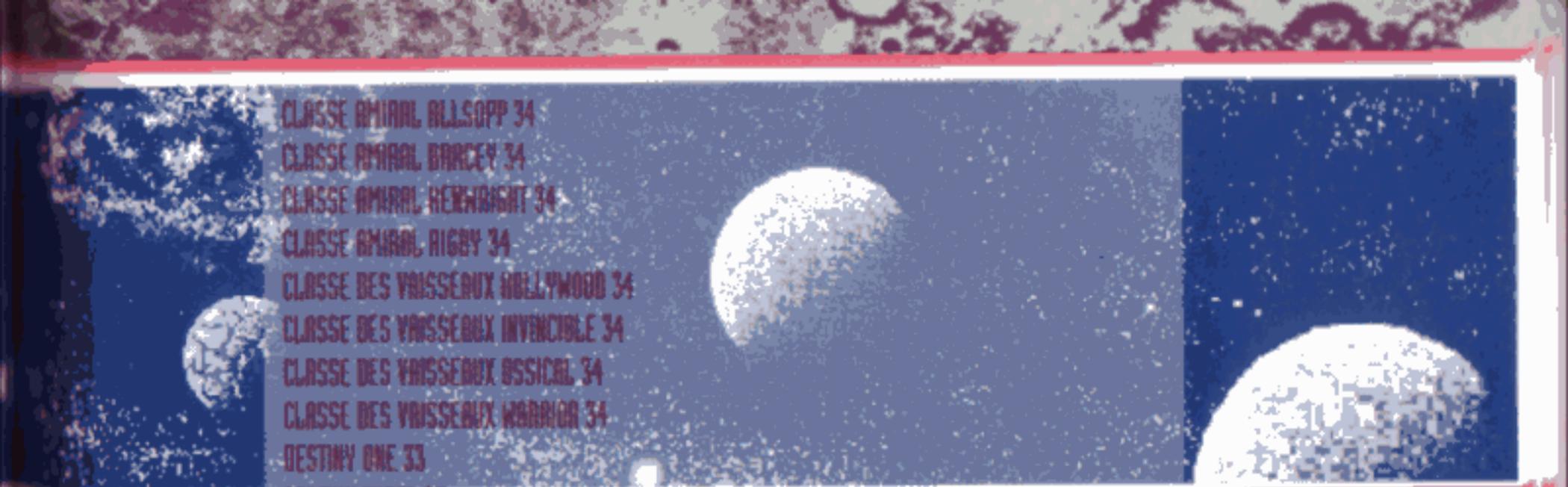
BRIEFING POUR MISSION TOP SECRET 44

CANON A IMPULSIONS AUX PROTONS 35

Canon à magma 47

CHASSEUR CRABE 39

CHASSEUR XION 39



CLASSE AMIRAL ALLSOPP 34
CLASSE AMIRAL BARCEY 34
CLASSE AMIRAL HEWRIGHT 34
CLASSE AMIRAL RIGBY 34
CLASSE DES VAISSAUX HOLLYWOOD 34
CLASSE DES VAISSAUX INVINCIBLE 34
CLASSE DES VAISSAUX OSSICAL 34
CLASSE DES VAISSAUX WARRIOR 34
DESTINY ONE 33
DESTINY THREE 33
DESTINY TWO 33
DISPOSITIF ANTIMATIÈRE AU COBALT DU JOUR DU JUGEMENT DERNIER 36
Epical 32, 36
FAISCEAU A IONS 35
FAISCEAU TRACTEUR 34
FLOTTE DE GUERRE DE LA FEDERATION UNIE 34
FOUDROYEUR EPICAL A NEUTRONS 36
FUSIL A LASER 35
GRAND LIZAR 43
Hache de guerre 46
Ion 50
HINDER 38
L'EXODE : NAISSANCE D'UNE COLONIE 33
Lizar 38, 42, 43, 46-50
Lizarico City 48
MAISON D'ÉDITION AGORA 33
MUIZ - CANON GUIDE P1 40
MUIZ - SYSTÈME A LASER GUIDE P65 40
OPERATION "DESTINY" 33
POINTS FAIBLES 32
POTHEAD 42
RAPPORT DU SYNDICAT DE L'INGÉNÉRIE DE LA FEDERATION 32
REACTEUR A CHAMP ATOMIQUE 34
SCANNER DE COMBAT A RAYONS X 31
Solinar 31
STATILICA 42
Supernova 50
SYSTEMES D'ARMEMENT 32
SYSTEME DE DEFENSE PAR TORPILLE 36
SYSTEMES DE VISUALISATION DU COCHPIT 31
TARUN 41
Tempête rouge 44
TORPILLE A PHOTONS 36
UNITE DE REMPLACEMENT DES PILES DE L'ARMEMENT 35
VAISSEAU-MERE 37

