



ACADÉMIE DE STARFLEET

TACTIQUES DE COMBAT

LA MANŒUVRE DE PICARD

Situation :

Vous êtes aux commandes d'un vaisseau en butte à une attaque lancée par un engin spatial non identifié.

Éléments d'analyse :

- L'ennemi semble disposer d'une technologie avancée et de facultés supraluminiques, inférieures toutefois aux normes de la **Fédération**.
- Son armement, qui fait appel à la technologie de l'explosion de plasma, est d'une exceptionnelle puissance.
- Les senseurs de votre vaisseau n'indiquent pas que le vaisseau hostile possède des senseurs supraluminiques.

Options :

1. Procéder à une attaque frontale
2. Dominer le vaisseau hostile par une manœuvre habile
3. Battre en retraite

Tactique :

- Le puissant armement du vaisseau hostile rend un affrontement direct extrêmement risqué pouvant entraîner la destruction de votre propre vaisseau.
- La retraite est possible, mais les techniques de propulsion supérieures dont dispose la **Fédération** devraient vous permettre de manœuvrer de façon à obtenir un avantage tactique.
- Votre atout majeur réside dans le fait que l'ennemi se fie à des senseurs opérant à vitesse-lumière, ce qui autorise l'application de la manœuvre de Picard.

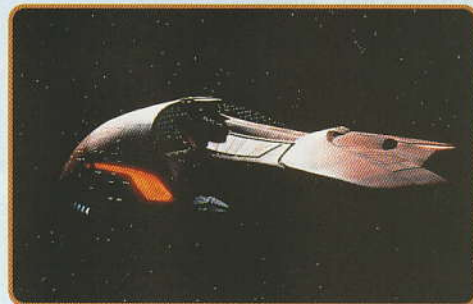


▲ **L'U.S.S. STARGAZER NCC-2893** est un vaisseau de **CLASSE CONSTELLATION**, de taille comparable à celle de l'**ENTERPRISE**, mais il possède quatre nacelles de distorsion, ce qui le rend très performant, principalement lorsqu'il effectue des patrouilles ou explore les confins de l'espace.

La manœuvre de Picard doit son nom au capitaine Jean-Luc Picard, qui l'a inventée alors qu'il était aux commandes de l'**U.S.S. Stargazer NCC-2893** (vaisseau de classe **Constellation**). Alors qu'il traversait le système stellaire de **Zêta Maxia**, en 2355, il fut attaqué sans avertissement par un vaisseau non identifié. Grâce à la géniale manœuvre du capitaine Picard, le *Stargazer*, pourtant dominé en puissance de feu, parvint à détruire le vaisseau ennemi – toutefois, le vaisseau de la **Fédération**, gravement endommagé, dut être abandonné.

BLOC-NOTES

- Jean-Luc Picard a pris le commandement de l'**U.S.S. Stargazer NCC-2893** en 2333, à la mort de son précédent capitaine.
- Juste avant la **bataille de Zêta Maxia**, le *Stargazer* s'est trouvé confronté aux **Cardassiens**.
- Picard, traduit en cour martiale après la perte du *Stargazer*, a été innocenté.



▲ Le vaisseau ennemi : après un premier contact avec les **Ferengis**, en 2364, le vaisseau responsable de l'attaque injustifiée contre le **STARGAZER** sera identifié comme un **MARAUDEUR FERENGI**.



Sous le commandement de Jean-Luc Picard, le **STARGAZER** (vaisseau de **CLASSE CONSTELLATION**) multiplie depuis plus de vingt ans les missions d'exploration... jusqu'à son ultime bataille dans le système de **Zêta Maxia**.

La manœuvre mise au point par le capitaine Picard tire parti d'une grave insuffisance du **MARAUDEUR FERENGI**, vaisseau par ailleurs excellent à tous points de vue : s'il est fort puissant, il ne possède pas de système de détection d'objets se déplaçant à vitesse supraluminique.

Sachant que le vaisseau hostile est dans l'incapacité de voir le **STARGAZER** tant que celui-ci se déplace à vitesse supraluminique, Picard exploite les performances de son vaisseau en matière de vitesse de distorsion pour déborder l'ennemi.



▲ La manœuvre de Picard s'emploie dans les engagements rapprochés : elle comporte une accélération à vitesse de distorsion (supérieure à la vitesse-lumière), ce qui permet au vaisseau de manœuvrer pour adopter une position de tir sans être repéré.

© 1996, 1997 Paramount Pictures

LA MANŒUVRE DE PICARD : LES DIFFÉRENTES PHASES

Dans la mesure où la manœuvre est directement liée à la vitesse de la lumière, cette tactique ne s'est effacée que contre des adversaires qui disposent uniquement de senseurs non dotés de capacités supraluminiques ; elle ne procure aucun avantage contre ceux qui possèdent une technologie de détection dépassant la vitesse-lumière.

1 : AU CONTACT

T-30 s

Le **MARAUDER ferengi** est à environ 9 millions de kilomètres du **STARGAZER**.



La lumière, qui voyage à la vitesse de 300 000 km/s, met une trentaine de secondes pour franchir la distance qui sépare les deux vaisseaux.

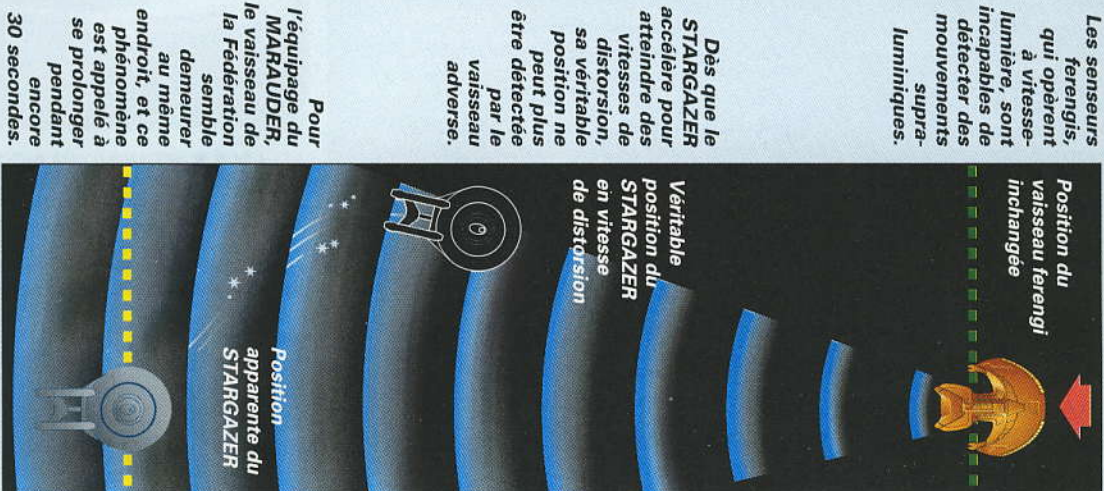
Dans la mesure où les vecteurs de vélocité des deux vaisseaux sont comparables, leur déplacement relatif apparaît est faible.

Le **Stargazer** est à quelque 9 millions de kilomètres du **Marauder ferengi**. La vitesse de la lumière étant d'environ 300 000 km/s, la lumière du **Stargazer** met environ 30 secondes pour atteindre le **Marauder**. Pour l'équipage du **Marauder**, le **Stargazer** est visible, mais comme il se trouve à 30 secondes-lumière de distance, l'image perçue est en fait vieille de 30 secondes.

2 : VITESSE DE DISTORSION

T-15 s

Les senseurs ferengis, qui opèrent à vitesse-lumière, sont incapables de détecter des mouvements supra-luminiques.



Dès que le **STARGAZER** accélère pour atteindre des vitesses de distorsion, sa véritable position ne peut plus être détectée par le vaisseau adverse.

Pour l'équipage du **MARAUDER**, le vaisseau de la Fédération semble demeurer au même endroit, et ce phénomène est appelé à se prolonger pendant encore 30 secondes.

Le **Stargazer** passe en vitesse de distorsion – en raison du retard pris par la lumière, cette manœuvre restera ignorée du **Marauder** pendant 30 secondes. Même aux vitesses supraluminiques les plus faibles, le vaisseau de la Fédération est capable de couvrir la distance entre les deux astronefs en moins de 30 secondes, si bien qu'il dispose d'un laps de temps pour porter son attaque.

3 : POSITION DE TIR

T-10 s

Au bout de 15 secondes, le **STARGAZER** prend une position de tir sur le flanc droit du **MARAUDER**.



Lorsqu'il s'affranchira de la distorsion pour tirer, il sera détecté par les senseurs ferengis, qui montreront encore l'image initiale du vaisseau de la Fédération dans sa position de départ.

Pour l'équipage ferengi, le **STARGAZER** semble être à deux endroits à la fois. Cela crée une confusion fatale sur la passerelle de commandement du **MARAUDER**, confusion qui ne cesse qu'à l'instant où le véritable **STARGAZER** ouvre le feu.

Au bout de 15 secondes, le **Stargazer** se trouve en position de tir sur le flanc du **Marauder**. Étant plus proche de l'adversaire, la lumière correspondant à sa nouvelle position atteint le **Marauder** en même temps que celle qui émane de sa position de départ. Le **Marauder** voit donc un « second » **Stargazer** apparaître brusquement, cependant que le « premier » demeure à sa position initiale.

4 : CIBLE DÉTRUITE

0 s

À bord du vaisseau ferengi, la surprise est totale. Le **MARAUDER** n'a aucune possibilité d'utiliser ses puissants armements à énergie plasmique, et ne peut donc réagir aux rayons des phaseurs tirés « à bout portant » par le vaisseau de la Fédération. En quelques secondes, le **MARAUDER** est frappé à mort.



Le **STARGAZER** déclenche la foudre de ses phaseurs contre un **MARAUDER** pris totalement au dépourvu

Si le **MARAUDER** avait survécu un peu plus longtemps, il aurait vu le **STARGAZER** entreprendre sa transition vers la vitesse de distorsion, car la lumière de cet événement achève son voyage de 30 secondes à travers neuf millions de kilomètres d'espace interstellaire.

Un observateur situé sur la position du **MARAUDER** verrait le **STARGAZER** accélérer en vitesse de distorsion – 30 s après cet événement

Vingt secondes après le début de la manœuvre, le **Stargazer** ouvre le feu. La lumière de son mouvement initial atteint la position du vaisseau ferengi après 31 secondes (on voit alors le vaisseau de la Fédération accélérer en vitesse de distorsion). Malheureusement pour le **Marauder**, il est trop tard, car il est déjà détruit par le **Stargazer** (lui-même gravement endommagé).