



ACADÉMIE DE STARFLEET

TACTIQUES DE COMBAT

LA MANŒVRE ANTIMATIÈRE DE TUVOK

Situation :

Vous êtes pris en embuscade par des forces vidiennes supérieures.

Éléments d'analyse :

- Vos torpilles à photons et vos phaseurs ne sont pas assez puissants pour détruire ou désemperer les astronefs ennemis.
- L'offensive vidiienne a gravement affaibli vos boucliers.
- La reddition est hors de question. S'ils capturent les membres de votre équipage, les Vidiens prélèveront leurs organes pour remplacer les leurs, détruits par le **Phage** : une mort atroce attend tous les prisonniers.

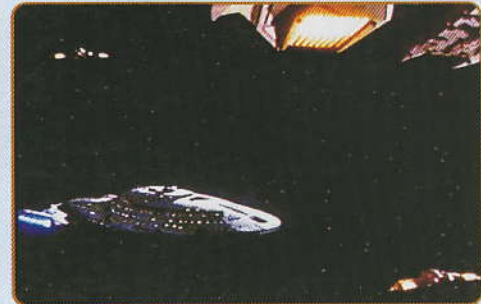
Options :

1. Continuer le combat au moyen des torpilles à photons et des phaseurs, en espérant triompher.

2. Tenter de trouver le salut dans la fuite.
3. Désemperer les vaisseaux ennemis au moyen d'une explosion d'antimatière.

Tactique retenue :

- Ordonner à la salle des machines de préparer un conteneur d'antimatière.
- Éjecter le conteneur et le laisser dériver sur la trajectoire des assaillants.
- Lancer une torpille à photons sur le conteneur, puis la faire détoner à l'approche des spatonefs vidiens.
- Au moment du tir de torpille, passer en vitesse d'impulsion maximale pour échapper à l'explosion d'antimatière. Les astronefs vidiens seront mis hors d'état de nuire, et vous vous en sortirez sans dommage.



L'U.S.S. VOYAGER, encerclé par trois astronefs vidiens, est en situation d'infériorité. Si Tuvok ne parvient pas à adopter une stratégie défensive appropriée, son vaisseau sera vaincu, ses occupants seront capturés et leur organes prélevés pour prolonger la vie des agresseurs.



Tuvok est titulaire d'un diplôme supérieur de Starfleet Tactique. Son plan : désemperer les spatonefs des assaillants au moyen d'une charge d'antimatière détonée à l'aide d'une torpille à photons.

Le plan de Tuvok exige une synchronisation parfaite. Un petit conteneur d'antimatière sera éjecté en direction des Vidiens. Dès qu'il se sera éloigné, **Harry Kim** le fera détoner au moyen d'une torpille à photons, sous le nez des poursuivants. Simultanément, **Tom Paris** poussera *Voyager* à sa vitesse d'impulsion maximale, de façon à n'être pas englouti dans l'explosion.

En 2372, **Tuvok**, commandant temporairement l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**, exploite une explosion d'antimatière contre les **Vidiens**. Pendant près de trois mois, le capitaine par intérim surmonte les difficultés inhérentes au fait de diriger un équipage en proie à de graves perturbations émotionnelles : les compagnons de Tuvok sont en effet sous le choc, après avoir été forcés d'abandonner le **capitaine Janeway** et le **commander Chakotay** sur une planète inexplorée, où tous deux ont été infectés par une toxine virale incurable.

Agissant à l'instigation de l'équipage – et à l'encontre des ultimes ordres de Janeway – Tuvok finit par demander l'assistance médicale des Vidiens.

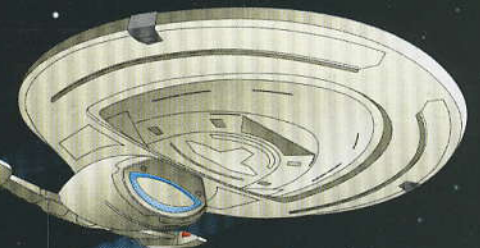
Parvenu au point de rendez-vous, *Voyager* est pris en embuscade par les Vidiens. Tuvok doit gérer la faiblesse offensive de son vaisseau :

BLOC-NOTES

- **Neelix**, membre d'équipage de *Voyager*, a déjà eu affaire aux **Vidiens** : en 2371, ils lui ont dérobé ses deux poumons.
- En raison de la nature dangereuse de l'antimatière et de l'enchaînement extrêmement précis des opérations qu'impose cette manœuvre, l'explosion d'antimatière n'est pas normalement envisagée au combat.
- Les études de tactique poussées qu'il a faites au sein de **Starfleet Tactique**, s'ajoutant à sa logique **vulcaine**, ont préparé Tuvok à assumer les missions les plus dangereuses.

tout le talent dont il fait preuve dans l'emploi de ses lance-torpilles ne suffit pas à compenser l'infériorité numérique dans laquelle il se trouve. Il lui faut faire preuve de créativité.

L'U.S.S. VOYAGER NCC-74656 est pris en embuscade par trois vaisseaux vidiens. Il sera sans doute capable d'opposer une certaine résistance, mais il n'a guère de chances de défaire les Vidiens avec ses armes conventionnelles.



Tuvok, commandant le spatonef de Starfleet, décide de faire lâcher prise aux agresseurs en faisant exploser devant eux un conteneur d'antimatière. VOYAGER en profitera pour s'enfuir.

La tactique adoptée par Tuvok exige une grande précision de la part de l'équipage. Si l'U.S.S. VOYAGER est trop proche de l'explosion d'antimatière, il ira à sa perte. Si les Vidiens en sont trop éloignés, ils risquent de pouvoir poursuivre leur offensive.

LA MANŒUVRE ANTIMATIÈRE DE TUVOK

Les vaisseaux de la Fédération tirent des réactions matière/antimatière la puissance nécessaire à la propulsion à distorsion. Mais l'antimatière est une substance extrêmement dangereuse, transportée à bord des spationefs dans de strictes conditions de confinement. Dans certaines circonstances, elle peut aussi servir d'arme.

1 : L'AGRESSION

L'U.S.S. VOYAGER est pris à partie par trois vaisseaux vidlians.

Les vaisseaux vidlians s'approchent de VOYAGER, ils espèrent capturer son équipage.



L'efficacité des boucliers est réduite à 47% ; la défaite est imminente. Tuvok contacte la salle des machines pour ordonner que l'on prépare un conteneur d'antimatière.

Les boucliers de VOYAGER cèdent. Les astronefs vidlians sont trop puissants pour être vaincus par des armes conventionnelles.



L'U.S.S. Voyager est pris en embuscade par trois vaisseaux vidlians. Voyager est à l'évidence dans une très mauvaise posture ; ses boucliers ne le protégeront pas indéfiniment. Tuvok se rend compte que ses phasésurs et ses torpilles à photons ne suffiront pas contre les Vidlians. Il demande au lieutenant Torres de préparer un conteneur d'antimatière, qui sera employé comme arme.

2 : ÉJECTION DU CONTENEUR

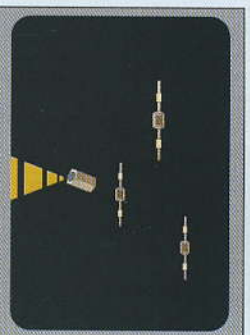
Tous les bâtiments se déplacent avec lenteur. Les Vidlians poursuivent leur offensive, qui met à mal les boucliers de VOYAGER.

VOYAGER éjecte le conteneur d'antimatière qui dérive sur la trajectoire des astronefs vidlians toujours plus menaçants.



Le personnel technique libère le conteneur d'antimatière, amorcé de manière à exploser sous l'impact d'une torpille à photons.

Le conteneur d'antimatière se dirige vers les Vidlians. Si VOYAGER tirait maintenant, il serait lui aussi désespéré.



Après avoir expliqué son plan, Tuvok ordonne à Torres de libérer le conteneur d'antimatière. L'enseigne Kim devra lancer une torpille à photons qui fera exploser le conteneur, au même moment, le lieutenant Paris portera le vaisseau à vitesse d'impulsion maximale, pour le mettre hors de portée. Une précision extrême s'impose, faute de quoi l'U.S.S. Voyager sera lui aussi pris dans la tourmente.

3 : TIR DE LA TORPILLE

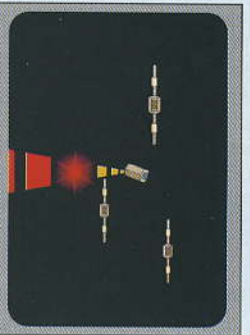
VOYAGER lance une torpille contre le conteneur d'antimatière.

Sitôt la torpille tirée, Paris pousse l'astronef à vitesse d'impulsion maximale. Un timing parfait est impératif. VOYAGER doit pouvoir se placer à distance de sécurité.



VOYAGER tire une torpille à photons sur le conteneur d'antimatière.

VOYAGER accélère et les Vidlians s'apprêtent à passer eux-mêmes à la vitesse supérieure, alors que la torpille fonde sur le conteneur.



Alors que les vaisseaux vidlians approchent à leur tour, Tuvok donne l'ordre à Kim de tirer la torpille à photons. Cela fait, Paris accélère ; Voyager atteint sa pleine vitesse d'impulsion. Le seul moyen de défense qui s'offre aux Vidlians consiste à changer de cap pour s'éloigner de l'inévitabile explosion. Il ne leur reste que quelques secondes pour le faire, or il est peu probable qu'il se rendent compte de la situation.

4 : LA FUITE

VOYAGER est hors de portée quand le conteneur d'antimatière explose ; les vaisseaux vidlians sont endommagés.

VOYAGER passe en vitesse de distorsion, échappant ainsi aux Vidlians avant que ceux-ci n'aient le temps de réparer leurs avaries pour reprendre la chasse.



L'explosion du conteneur d'antimatière met hors de combat les vaisseaux vidlians.



Les spationefs vidlians sont désespérés par l'explosion du conteneur d'antimatière. VOYAGER s'échappe sans encombre.

Voyager est en sûreté quand la torpille frappe le conteneur, qui explose en endommageant gravement les bâtiments vidlians. Voyager peut alors gagner une position de sécurité définitive. Les Vidlians vont réparer leurs appareils, mais, lorsque ceux-ci seront de nouveau pleinement opérationnels, Voyager sera loin. Une fois à bonne distance, son équipage pourra réparer les dégâts limités qu'il a subis.