



ACADÉMIE DE STARFLEET

TACTIQUES DE COMBAT

SIMULATIONS DE COMBATS

Situation :

La menace d'une invasion borg incite Starfleet à autoriser les simulations de combats. L'officier en second doit affronter son capitaine pour mettre à l'épreuve ses capacités de commandement.

Éléments d'analyse :

- L'officier en second se voit confier un vieil astronef mal entretenu pour lutter contre un vaisseau de *classe Galaxy*.
- Les armements sont dérèglés, les tirs réussis seront comptabilisés par ordinateur.
- Un vaisseau ferengi interrompt les simulations et exige la remise d'un des vaisseaux pour en tirer profit.

Options :

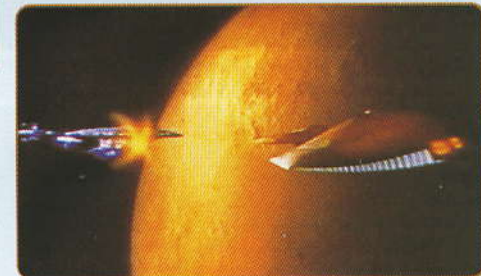
1. Remettre le vaisseau aux Ferengis.
2. Demander l'assistance de Starfleet.
3. Leurrer les Ferengis en faisant mine de détruire l'autre vaisseau et son équipage.

Tactique adoptée :

- Tirer sur l'autre vaisseau en utilisant les deux seules torpilles opérationnelles.
- Faire exploser les torpilles devant le second vaisseau pour faire croire à sa destruction.
- Amener le second vaisseau en vitesse de distorsion pour le sortir du champ de détection.



▲ Le capitaine Picard doit affronter son second Will Riker dans un combat simulé, qui mettra à l'épreuve leurs talents respectifs.



▲ Un MARAUDEUR FERENGI interrompt la simulation – Picard et Riker se trouvent engagés dans un véritable combat.

La rumeur qui court au sein de **Starfleet** veut que le **commander William Riker** ne soit que l'ombre du **capitaine Jean-Luc Picard**, mais les **Borgs** donnent à Riker l'occasion de prouver sa valeur.

Sous la menace des Borgs, Starfleet rompt avec la tradition en organisant pour la première fois des combats simulés. L'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** est sélectionné pour être le premier vaisseau à participer à cet exercice.

Riker et Picard protestent contre ces simulations, car Starfleet n'est pas une institution militaire, mais acceptent néanmoins de se prêter au jeu. C'est ainsi qu'à la date stellaire 42923.7, un **maître stratège zakdorn, Sirna Kolrami**, monte à bord de l'*Enterprise* pour observer et surtout... critiquer.

Picard va commander l'*Enterprise*, et Riker – contre l'avis de Kolrami – se voit confier l'**U.S.S. Hathaway NCC-2593**, un croiseur

Pour éviter d'être détruit, l'**U.S.S. HATHAWAY** doit effectuer un bond en vitesse de distorsion de niveau 1 pour échapper à la vue et aux senseurs des Ferengis.

L'**U.S.S. ENTERPRISE** tire ses deux torpilles à photons par le lance-torpilles arrière, en direction du **HATHAWAY**.

Le **MARAUDEUR** s'enfuit rapidement après la destruction supposée du **HATHAWAY** et en voyant arriver d'autres vaisseaux de la Fédération – une nouvelle ruse de Picard et Riker!

La situation exacte du **HATHAWAY** est inconnue, mais il aurait pu se servir du bond en vitesse de distorsion pour se dissimuler au-dessus du pôle magnétique de la planète.

Selon la perception du **MARAUDEUR FERENGI**, le **HATHAWAY** et son équipage viennent d'être détruits sous l'effet d'une décision cruelle et cynique prise par le capitaine Picard.

▲ La rencontre avec le **MARAUDEUR FERENGI** impose aux deux équipages de Starfleet une grande rapidité de réaction et de jugement. Faisant appel à des capacités supraluminiques très limitées, l'**U.S.S. HATHAWAY** évite de justesse l'explosion d'une torpille à photons afin de faire croire à sa propre destruction. Picard semble sans pitié. Croyant percevoir l'arrivée d'autres vaisseaux de Starfleet, les Ferengis s'enfuient.



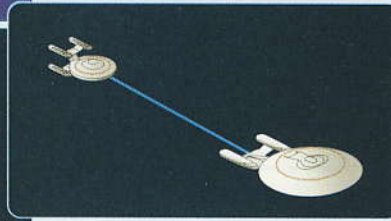
SIMULATIONS DE COMBATS - DIFFÉRENTES PHASES

1 : SITUATION

L'ENTERPRISE et le HATHAWAY n'emploient que des rayons lumineux pour échanger des tirs comptabilisés par ordinateur. Surgit un vaisseau ferengi en maraude, qui veut prendre possession du HATHAWAY.



Picard et Riker, aidés de leurs équipages respectifs, doivent mettre au point une tactique ingénieuse car leurs capacités défensives réelles sont désactivées. Ils vont tirer le meilleur parti des ressources à leur disposition : deux torpilles à photons et une capacité supraluminique restreinte.



stellaire de 80 ans propulsé par de simples moteurs à impulsion Avidyne.

Un temps mesuré

Riker n'a que 48 heures pour préparer le Hathaway à la bataille. Aidé de 40 membres d'équipage de l'Enterprise – dont le lieutenant Geordi La Forge (ingénieur en chef), le lieutenant Worf (chef de la sécurité) et le jeune Wesley Crusher – il s'attelle à la tâche.

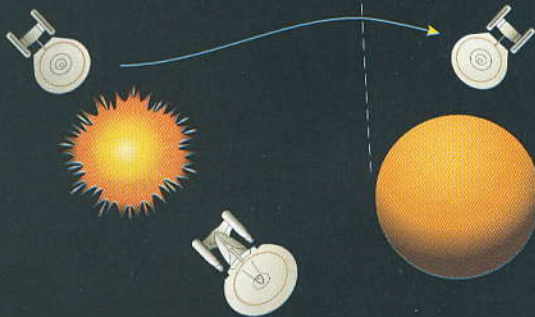
Kolrami s'attend à ce que Picard vienne à bout de Riker en un

position de faiblesse rend Riker plus agressif. Le vieux Hathaway étant de toute évidence dominé par l'Enterprise, Data prédit que la tactique de Riker sera particulièrement retorse.

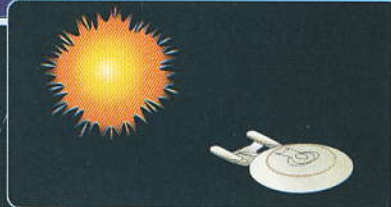
Les exercices commencent – tous les vrais armements sont déréglés, la bataille sera livrée au moyen de rayons lumineux spéciaux, traduits par les senseurs en dommages simulés. Riker contrecarre la conventionnelle manœuvre de Kumeh employée par Picard en envoyant des données faussées aux senseurs de l'Enterprise.

Sur l'écran de visualisation de l'Enterprise, Picard voit un vaisseau de guerre romulien se désocculter et fondre sur lui dans une intention meurtrière. Le Hathaway a ainsi une chance d'aligner une série de tirs dévastateurs avant que Picard ne se rende compte de la supercherie. Kolrami lui-même est impressionné par l'action de Riker.

2 : ACTION



L'ENTERPRISE se trouve entre le MARAUDEUR et le HATHAWAY. Il lance ses deux torpilles : les Ferengis assistent à la « destruction » du HATHAWAY. En réalité, celui-ci a effectué un bond de deux secondes en vitesse de distorsion, au moment même de l'explosion.



temps record, mais Picard n'est pas aussi confiant. Il ordonne au lieutenant commander Data de collecter des renseignements sur les manœuvres de combat passées de Riker. L'androïde a pour mission de découvrir les tactiques employées par Riker et de chercher à prendre l'avantage.

Data parvient à cette étonnante conclusion : Riker ne s'en remet à des tactiques traditionnelles que dans 21% des cas. Le dossier de Riker recèle plusieurs événements étayant cette assertion. Lors d'une

Un contre deux

Geordi installe une petite quantité d'antimatière (fournie par Wesley), pour permettre au Hathaway de passer en vitesse de distorsion de niveau 1... pendant moins de deux secondes. Riker a l'intention de surprendre l'Enterprise au moment le plus propice.

Malheureusement, les simulations sont interrompues par l'attaque d'un vaisseau ferengi qui a l'intention de s'emparer du Hathaway pour en tirer profit.

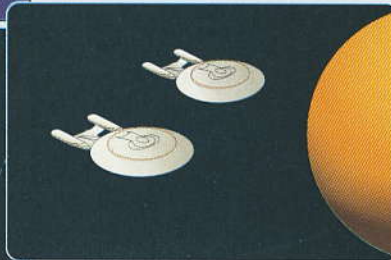
Les deux vaisseaux de Starfleet, aux armes désactivées, sont à la merci des pirates. L'Enterprise tire ses deux torpilles opérationnelles en direction du Hathaway, au moment où celui-ci effectue un évitement en distorsion.

Les Ferengis, voyant l'explosion, pensent que l'Enterprise a préféré détruire le Hathaway plutôt que de le voir tomber entre leurs mains.

Le Hathaway transmet alors des données fallacieuses aux Ferengis. Croyant à l'arrivée de plusieurs unités de Starfleet, ces derniers prennent la fuite.

3 : CONSÉQUENCES

Les Ferengis sont sidérés par la froide détermination de Picard. D'autres vaisseaux de la Fédération semblent se présenter dans les parages – autre leurre mis en place par l'équipage de l'ENTERPRISE – aussi les Ferengis prennent-ils la décision de quitter sur-le-champ le système solaire.



simulation à l'Académie, Riker a perçu que les senseurs du vaisseau tholien auquel il était opposé laissaient un angle aveugle et a tiré à cet endroit. En une autre occasion, le jeune lieutenant Riker, à bord de l'U.S.S. Potemkin, a coupé les moteurs de son vaisseau et est resté en suspension au-dessus du pôle magnétique d'une planète pour affoler les senseurs de l'assaillant. Data note en outre qu'une

BLOC-NOTES

- Sirna Kolrami, le stratège zakdorn, est également un maître au jeu intitulé strategema.
- Riker est jugé imprévisible dans ses manœuvres tactiques. Dans 79% de ses engagements recensés, il a agi de façon inattendue.
- Kolrami lui-même est bluffé par Will Riker, qui s'affirme avec éclat.