



ARMEMENTS ET SYSTÈMES DÉFENSIFS

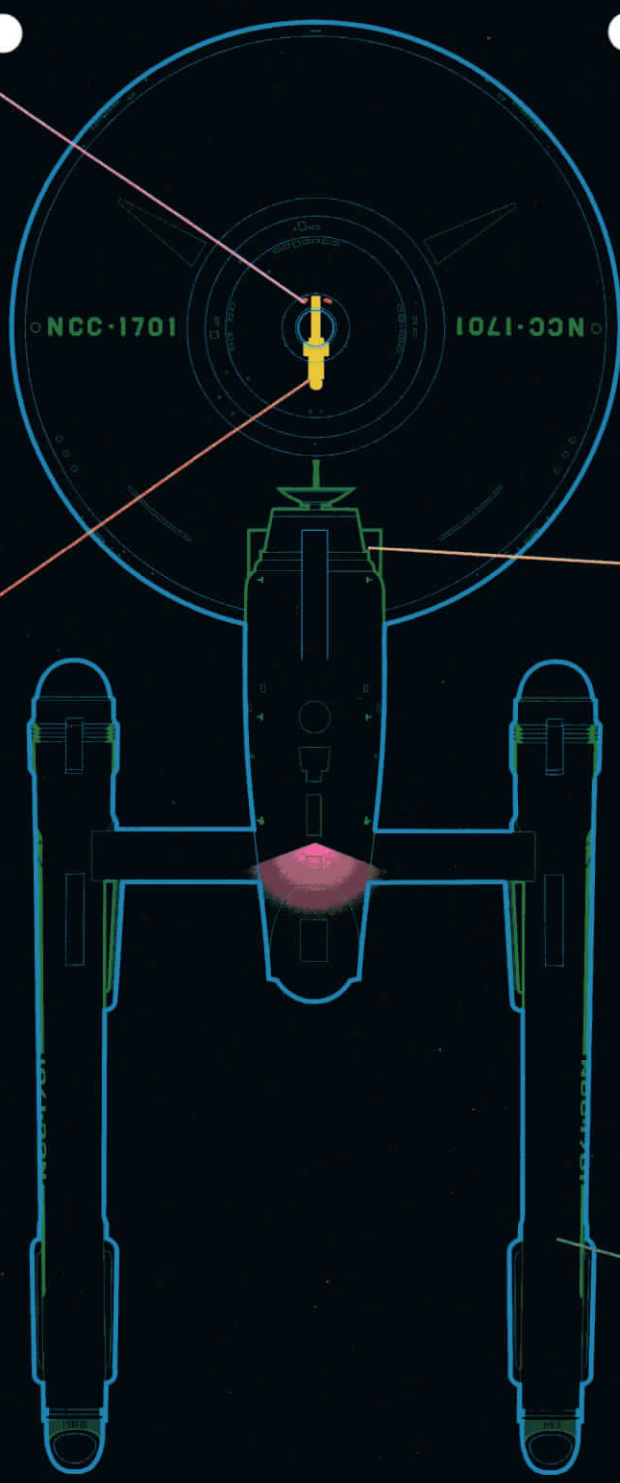
Les batteries principales de phaseurs sont installées sur la face ventrale de la soucoupe, juste en avant de la coupole des senseurs. Ces phaseurs peuvent prendre pour cibles des vaisseaux ennemis ou des objectifs situés à la surface d'une planète.

Les boucliers de déflexion protègent l'U.S.S. ENTERPRISE des tirs ennemis, mais empêchent les membres d'équipage d'utiliser concomitamment les systèmes de téléportation.

Le lance-torpilles à photons est conçu pour décocher des torpilles à vitesse supraluminique. Ces torpilles, d'une portée de 750 000 km, produisent une explosion en réunissant de force des paquets de matière et d'antimatière. Leur rendement explosif n'étant pas particulièrement élevé, les torpilles à photons sont surtout utilisées comme armes défensives. Un vaisseau bien dirigé peut distancer une torpille.

En cas d'urgence, le module soucoupe sera séparé de la coque technique et se réfugiera ensuite en lieu sûr à vitesse d'impulsion.

Si les dispositifs de protection des éléments matière/antimatière des nacelles sont endommagés, celles-ci peuvent être éjectées du vaisseau pour sauver le personnel.





ARMEMENTS ET SYSTÈMES DÉFENSIFS

Phaseurs

Le **phaseur** (« phaser » en anglais, acronyme de PHASed Energy Rectification) est une arme à énergie dirigée, largement employée par **Starfleet** à partir de la période 2254-2265.

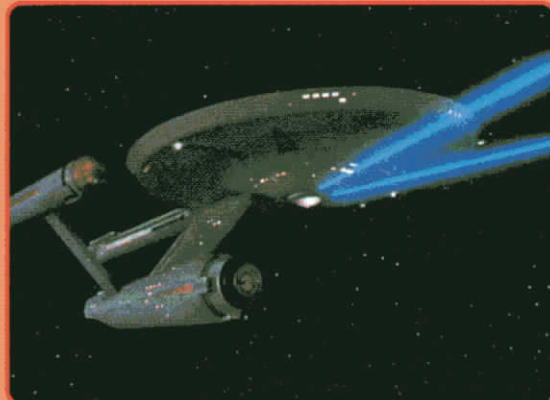
Les phaseurs d'un spationef s'emploient normalement lors des combats menés à vitesse subspatiale contre d'autres vaisseaux en mouvement. Leur portée effective est de 300 000 km.

Les batteries principales de phaseurs de l'**U.S.S. Enterprise** sont situées sur la moitié inférieure du module soucoupe. Tout comme les fuseurs – qui sont en fait des phaseurs portatifs –, les phaseurs d'un vaisseau offrent diverses possibilités de réglage de puissance.

Lorsque l'**Enterprise** est en orbite autour d'une planète, un opérateur expérimenté peut utiliser les phaseurs pour assommer, chauffer ou

▶ **Les phaseurs sont les armes principales de l'U.S.S. ENTERPRISE. Tirées de la face ventrale du module soucoupe, elles peuvent viser des vaisseaux spatiaux ou des cibles situées à la surface d'une planète.**

désintégrer des êtres et des objets présents à la surface de la planète. La taille de la zone cible peut être comprise entre celle d'une maison et celle d'un pâté d'immeubles.



Torpilles à photons

Comme elles sont plus rapides que la lumière, les **torpilles à photons** s'emploient lorsque l'**U.S.S. Enterprise** doit se défendre alors qu'il se déplace à vitesse supraluminique.

Le lanceur assure l'impulsion initiale des torpilles à photons, dont la vitesse est ensuite entretenue par un petit moteur embarqué.

Si un vaisseau doté de performances

supraluminiques réagit assez rapidement, il peut distancer une torpille à photons. Celle-ci contient des paquets de matière et d'antimatière, tenus à l'écart les uns des autres par des verrous magnétiques, puis brusquement réunis de façon à déclencher une explosion – dont le rendement n'est d'ailleurs pas particulièrement élevé.

Dans les années 2260, la portée des torpilles

▶ **Les torpilles à photons provoquent une explosion en annihilant matière et antimatière. Dans les années 2260, elles ne sont efficaces que sur des distances assez restreintes, et leur rendement explosif est lui aussi limité.**

à photons est limitée à 750 000 km, de sorte qu'elles sont principalement utilisées comme armes défensives.



Boucliers

Un **bouclier de déflexion** est un champ d'énergie employé pour protéger l'**U.S.S. Enterprise** des attaques délibérées. Lorsque les boucliers sont activés, l'équipage ne peut les franchir par téléportation.

Le bouclier défecteur n° 4 de l'**Enterprise** est situé sur le flanc tribord du vaisseau. Les boucliers peuvent être réglés selon différents niveaux de puissance. Aux niveaux inférieurs, ils

repoussent les débris flottant dans l'espace ; aux niveaux supérieurs, ils protègent le vaisseau contre les armes ennemies. Leur puissance est mise à mal par des attaques répétées, mais ils sont capables de résister à plusieurs tirs de **phaseur** ou de **canon disrupteur**. L'**Enterprise** peut aussi étendre la protection de ses boucliers à un vaisseau de petite taille, pour peu que celui-ci soit à proximité.

▶ **Les boucliers de l'U.S.S. ENTERPRISE protègent le vaisseau contre les tirs de l'ennemi. Ils ne peuvent cependant absorber la totalité de l'impact, aussi arrive-t-il souvent que l'équipage soit rudement secoué.**

Les boucliers de déflexion peuvent en outre servir à empêcher des êtres au niveau technologique inférieur de détecter la présence du vaisseau.



Ordinateurs et senseurs

Les **senseurs** situés sur la face externe de l'**U.S.S. Enterprise** recueillent des données tactiques vitales sur les vaisseaux ennemis. Ces données sont transmises aux **ordinateurs** du spationef qui gèrent tous les armements et systèmes défensifs embarqués.

Pour des raisons de facilité d'emploi, la majeure partie des fonctions tactiques de l'ordinateur sont réparties entre plusieurs stations

de travail de la passerelle.

La station scientifique fournit une analyse détaillée de tout corps rencontré dans l'espace, ce qui permet au personnel d'en déterminer la composition et l'effet probable de tirs décochés contre ledit corps. Cette station apporte aussi des renseignements sur l'état des boucliers.

Les postes de pilotage et de navigation sont équipés des systèmes de visée et

▶ **Les ordinateurs procurent à l'équipage de l'U.S.S. ENTERPRISE toutes les données nécessaires à la défense du vaisseau.**

de contrôle des armements. De là, le personnel dispose d'informations sur l'éloignement des vaisseaux ennemis, sur les effets probables qu'auraient des tirs sur eux, et sur les dommages qu'ils ont déjà subis.

