

TCS MIDWAY

SISTEMA INFORMATIVO INTEGRATO DI COMBATTIMENTO

 **CONTIENE** 
INFORMAZIONI RISERVATE

Marchi Registrati:

Wing Commander, Origin, il logo Origin e We create world sono marchi depositati o marchi registrati della ORIGIN Systems, Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi.

Prodotto e distribuito da:

C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
Prodotto sotto autorizzazione
Tutti i diritti riservati

Copyright:

© 1997 Origin Systems, Inc.

Prima edizione:

Gennaio 1998

ASSISTENZA TECNICA

È concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell'assistenza tecnica al n. tel. 051-755600 dalle 10 alle 12 e dalle 15 alle 17,30.

GARANZIA

La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetico / ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell'acquirente e ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell'importo di Lit. 10.000 per ogni disco o CD. La restituzione all'acquirente avverrà sempre in porto franco.

Sono vietati la riproduzione e il noleggio

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla Electronic Arts ed alla C.T.O. S.p.A.. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell'acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della Electronic Arts e/o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

TCS Midway ICIS

Comunicazioni personali / scrittura

0842 2681.023

Buon Giorno, Commodoro Blair.

Avete due nuovi messaggi di posta.

1. Waypoint! Da: Editori Waypoint!
2. *RISERVATO* Da: * RISERVATO *

Aveste richiesto accesso ad un documento riservato. Per favore, inserire la vostra autorizzazione di sicurezza ed il codice personale.

Aut Sic. XXXXXXXXXXXXX

Cod. Pers. XXXXXXXXX

Commodoro Blair, siete autorizzato alla visione di questo documento TOP SECRET. Desiderate continuare?

Decrittazione.....

Dalla scrivania di:

JAMES TAGGERT

2681.022



**Confederazione
Terrana
Senatore
Generale (rit.)
TCSF**



**The Residence
Dumfuirlin
Scozia
Terra**

Laddie:

Ho ricevuto questo ieri da Kevin alla TCIA, e lui dice che lo potevo mandare anche a te. Verrà emesso dai canali regolari entro qualche giorno, ma non prima essere stato sottoposto alla censura. Questa versione è quella originale — quella nella quale quelli dei servizi segreti ammettono di *non* sapere. Ovviamente riceverai queste informazioni in qualsiasi forma, ma ti raccomando di essere discreto. E, per carità di Dio, non dire nulla a Maniac. (Anche in questa crisi, sorrido ancora al pensiero di avere tu e lui sulla stessa nave dopo tutti questi anni.)

Ma torniamo agli affari. Le implicazioni di questo rapporto sono francamente terribili. Cercheranno di attribuire tutto a dei ribelli Kilrathi, ovviamente, ma sono sicuro troverai quest'idea assurda quanto me. Non voglio fare la Cassandra, e non ripeterò questo a nessun altro all'interno della galassia che non sia tu, ma temo che stiamo per scontrarci con qualcosa al cui cospetto i Kilrathi sembrano un gruppo di babbuini che tirano delle pietre (con tutto il rispetto per i felini nostri cari alleati). È l'incredibile *efficienza* di questa cosa che mi spaventa a morte.

Ti chiederei come procede la tua ricerca, se non fosse che dubito fortemente che tu avrai abbastanza tempo per portarla avanti. Qui stanno parlando di tirarmi fuori dalla naftalina per questa crisi, e se riusciranno a trovare un posto per un vecchio grasso fossile come me, sono sicuro che ne troveranno uno anche per te, probabilmente più presto che tardi. Stanno pensando di affidarti il comando di una flotta, ragazzo mio.

Sono stato molto contento di ricevere la tua lettera a proposito del tuo arrivo a bordo della Midway, e mi scuso di poter rispondere solamente sotto queste infauste circostanze. La Midway sembra una nave di prima classe, e sono più che certo di aver fatto la cosa giusta rompendo le scatole a quegli zucconi del comitato di stanziamento fino a quando non hanno scucito i fondi per la sua costruzione. Ho paura che avremo bisogno di altre navi di quel calibro prima di quanto potessimo aspettarci.

Sono anche contento di sapere che tu e Capo Coriolis ve la stiate cavando al meglio dopo tutti i vostri disaccordi dopo la guerra. Comunicale i miei più calorosi saluti.

Recentemente, su un'altra nota personale, ho ricevuto notizia che il figlio di Iceman verrà assegnato alla Midway — il suo primo incarico su una nave. Anche se non farai parte del comando, sono sicuro che saprai addestrarlo al meglio proprio come suo padre ed io abbiamo fatto con te (e se tu non ci riuscirai, sicuramente lo farà Marshall). È un ottimo ragazzo, molto coraggioso, ed ho paura che in futuro avremo bisogno di molti come lui. Chissà quanti come lui riusciremo a tirare fuori in un anno?

Abbi cura di te, amico mio, che le nubi si stanno addensando.

Paladin

In questo messaggio e' incluso un documento riservato.

Desiderate vederlo ora, Commodoro?

Decifrazione.....

4

TOP SECRET

ACCESSO COMPARTIMENTATO G1-3, II & 2, X1, 3, 7

RISERVATO / NON RIPRODURRE

CI SERIE #TG1A

CLASSIFIED

RAPPORTO SU MINACCIA MILITARE NON IDENTIFICATA

COMPILATO DAI SERVIZI SEGRETI DELLA CONFEDERAZIONE TERRESTRE

Questo è un RAPPORTO PRELIMINARE. Tutti i dati e le analisi sono basati su fonti primarie *non processate*. Le conclusioni e le raccomandazioni devono essere considerate come ESTREMAMENTE PROVVISORIE.

Queste informazioni sono datate ore 0730 2681.021

SOMMARIO

Alle ore 2025 2681.018, nella fascia d'asteroidi di Kilrah vicino a Kilrah Primo, una forza sconosciuta ha iniziato quello che appare come un attacco militare alla nave per la ricerca planetologica Classe Copernicus TCS *Devereaux*, distruggendola. Tra questo istante e le ore 0345 del 2681.019, sembra che anche due colonie, quattro postazioni di raccolta informazioni ed una stazione di ricerca siano state distrutte all'interno del sistema Kilrah. Tutti i tentativi di soccorso sono risultati nella distruzione della nave coinvolta, e dei sette tentativi di infiltrarsi nell'area con elementi di raccolta informazioni tra le .019 e le .020, solo uno è riuscito a ristabilire il contatto.

I primi rapporti non ufficiali indicano che tutto il personale militare e civile nelle zone colpite sia stato ucciso o disperso. Su tali basi le perdite stimate ammontano a:

23.763 Kilrathi

2.988 Umani (446 militari Confederati, 311 amministratori/diplomatici Confederati, 2.231 civili)

41 Firekkan

CRONOLOGIA

2681.018

- | | |
|--------------|--|
| 1441 | La Stazione Astronomica Confederale K-105 riceve il segnale da una sorgente d'energia non identificata vicino a Kilrah Primo. Il segnale viene identificato come malfunzionamento di un'attrezzatura o come riflessione di un bagliore solare. |
| 2022 | Un automa TOBY della <i>Devereaux</i> viene distrutto durante l'esplorazione di Kilrah Primo. |
| 2025 | Distrutta la <i>Devereaux</i> . |
| 2215 (circa) | Distrutto avamposto monastico Sivarista sull'asteroide K-14G. |
| 2351 | Distrutta la Stazione Astronomica K-105. Vengono lanciati dei caccia dagli Avamposti di Sorveglianza Bravo e Delta per ricognizione e difesa. |

2681.019

- 0022 I gruppi di ricognizione degli Avamposti Bravo e Delta effettuano il salto verso K-105. Non hanno più ristabilito il contatto.
- 0144 Attaccata colonia Kilrathi su Kilrah 6.
- 0158 Ricevuto ultimo segnale da Kilrah 6.
- 0215 (circa) Distrutta base di contrabbandieri / ribelli Kilrathi su Kilrah 7.4 precedentemente sconosciuta.
- 0330-0338 Avamposti di Sorveglianza Alfa, Bravo, Charlie e Delta attaccati.
- 0415 (circa) Tutti gli Avamposti di Sorveglianza presumibilmente distrutti. Sistema Kilrah presumibilmente totalmente sotto il controllo nemico.
- 1700 Lanciata la prima di sette missioni di ricognizione nei sistemi Kilrah dalla Stazione Navale di Tal'q. Non ha fatto ritorno alla base, persi tutti i contatti.
- 1900 Tal'q invia un messaggio FLASH a Terra, attivando lo stato d'allerta totale.
- 2132 Il Maggiore Leeward Washington scopre i resti della base dei contrabbandieri su Kilrah 7.4 durante il 7° tentativo di ricognizione proveniente da Tal'q.
- 2310 Il Maggiore Washington completa la ricognizione di Kilrah 7.4, e ritorna a Tal'q con fotografie e manufatti di probabile provenienza nemica. Questa è l'unica delle sette missioni di ricognizione a fare ritorno come previsto, mentre le altre sono presumibilmente perdute. Le missioni di ricognizione vengono sospese durante l'analisi dei dati così acquisiti.
- 2345 Un gruppo d'attacco, capeggiato dalla Corvetta TCS Brack, viene spostata da Tal'q a Kilrah 6.
- 2681.020
- 0337 Ultima trasmissione dalla TCS Brack.
- 0730 Compilato e sottomesso rapporto iniziale TCIA sull'incidente.

FONTI D'INFORMAZIONE

Le informazioni precedenti provengono dalle seguenti fonti:

Dati telemetrici delle Basi e delle navi Confederate registrati dall'unità centrale di calcolo della Stazione Navale di Tal'q.

Traffico sub-spaziale civile e militare.

Frammenti di messaggi di SOS inviati durante l'attacco a Kilrah 6.

Rapporto del Maggiore Leeward Washington, TCSF, e registrazioni da lui effettuate della installazione segreta a Kilrah 7.4.

ANALISI DEI DATI TELEMETRICI E DEL TRAFFICO SUB-SPAZIALE

Con l'eccezione della base ribelle Kilrathi precedentemente sconosciuta, tutte le navi, le stazioni e le installazioni distrutte durante l'attacco nemico erano collegate alla Rete Dati Sub-spaziale della Confederazione. Tutte queste strutture inviano regolarmente pacchetti dati in direzione del più vicino concentratore sub-spaziale, posto, in questo caso, nella Stazione Navale di Tal'q.

I dati sub-spaziali vengono inviati ad intervalli regolari varianti da un paio di volte al giorno (come nel caso dell'enclave Sivarista all'interno della fascia di Kilrah) fino a cinque minuti (come per la *Brack* in stato di allerta). L'interruzione di tali trasmissioni ha permesso agli analisti di stimare l'esatto momento dell'attacco alle strutture perdute.

Le trasmissioni telemetriche comprendono sempre un segnale di riconoscimento detto "ping" che identifica la sorgente ed il momento della trasmissione. Inoltre, i pacchetti della telemetria comprendono, di norma, la posta personale, notizie ed annunci ed i rapporti e le registrazioni ufficiali. Nelle navi e negli avamposti militari e scientifici, la maggior parte della larghezza di banda di un tipico segnale telemetrico consiste, in genere, della registrazione automatica dei sensori e dei dati di sistema.

La cosa più insolita riguardo ai dati telemetrici delle strutture in questione, fino al momento della loro distruzione, è che non c'è alcun segnale che possa far presagire un attacco — o qualcosa di strano. Ovviamente, i dati seguenti riescono facilmente a spiegare il destino di tali strutture, con la registrazione dell'attivazione di procedure di sicurezza, ma non esiste l'evidenza di un'incursione nemica fino all'interruzione delle trasmissioni.

Va sottolineato che un'analisi completa dei milioni di zetabyte di dati telemetrici ricevuti dall'area degli incidenti durante la finestra temporale considerata è un compito enorme che impiegherà diversi giorni, come minimo, per essere completato. Comunque, l'analisi di massima dei dati disponibili che è stata fin qui effettuata ha rivelato solamente un evento potenzialmente anomalo.

Circa sei ore prima del primo attacco nemico fin qui noto (quello alla *Devereaux*) l'osservatorio K-105 ha registrato un'incredibile scarica di energia all'interno della fascia di Kilrah. Tale scarica era un impulso di energia estremamente concentrato della durata di 0,165 secondi. Misurava 47.000 dG di intensità ed ha attraversato lo spettro sub-spaziale da mk 1772 fino a mk 3500 (il limite inferiore delle apparecchiature di registrazione di K105). Tale scarica non seguiva il profilo di alcuna sorgente d'energia sub-spaziale conosciuta. L'evento ha avuto luogo alle 018.1441.26, ed alle 1502 è stato indicato manualmente come probabile errore di lettura dai tecnici dell'osservatorio, secondo le registrazioni dei sensori di K105.

A questo punto è importante sottolineare che non c'è assolutamente alcun motivo evidente per poter collegare l'evento delle 1441 con gli attacchi successivi. Tale evenienza, comunque, potrebbe essere spiegata con il fatto che la scarica sia stata dovuta all'ingresso del presunto nemico all'interno del sistema Kilrah, forse tramite una tecnologia di salto a banda ultra-bassa attualmente sconosciuta.

TRASCRIZIONE DEL MESSAGGIO DI KILRAH 6

... boe di monitoraggio (non?) rispondono, gravi danni alle ... le forze di terra non ... (bunker?) ... (non) possiamo ricevere quindi ascoltate. Le forze Confederate sono state completamente ... perdite (civili?) al 100 per cento, totale distruzione delle proprietà ... l'edificio è andato, c'è un enorme buco nel (soffitto?) ... cercherò di descrivere ... (Interruzione di circa 40 secondi, con lo speaker presumibilmente allontanatosi dalla console). L'ho visto ... enorme. Qui sono tutti morti. (Colonia?) rasa al suolo. (Fuori?) non si muove nulla ... solo ... lassù. Non ho mai visto nulla di ... (non?) è Kilrathi. Non so ... (rapporto?) ma continuerò a parlare. Cos'altro ... [Fine del messaggio.]

ANALISI DEL MESSAGGIO DI KILRAH 6

La voce del messaggio è apparentemente quella di un umano femmina di 20 o 30 anni. Anche se ciò non può essere confermato, è probabile che lo speaker sia Coretta Tokagawa, 25 anni, un tecnico del Centro delle Comunicazioni della Colonia (CCC) di Kilrah 6, secondo le registrazioni del personale della colonia ed indicazioni fornite dallo stesso messaggio. È quasi sicuro che il punto fisico d'origine del messaggio fosse K6CCC, in quanto quello era l'unica struttura sulla superficie del pianeta dotata di apparecchiature per una trasmissione vocale sub-spaziale. Il messaggio presenta oscillazioni nella qualità della trasmissione ed è interrotto frequentemente da scariche di durata variabile tra i tre ed i quindici secondi. Il messaggio era un segnale broadcast, e non faceva parte di un pacchetto telemetrico.

Le fluttuazioni e le interruzioni della trasmissione sono consistenti con lo scenario ipotizzato, nel quale le stazioni orbitali di ritrasmissione sono state distrutte e sono rimasti solamente i trasmettitori a terra, probabilmente anche leggermente danneggiati. Le stazioni indicano un elevato livello di radiazione in superficie, forse come conseguenza di un bombardamento orbitale.

I tecnici attualmente stanno cercando di capire perché questa trasmissione sia riuscita a giungere fino a Tal'q mentre gli altri attacchi non hanno prodotto alcun segnale d'emergenza. Non è stata raggiunta alcuna conclusione basandosi sulle analisi tecniche, ma sembra che il messaggio stesso sia stato inviato nel periodo tra la battaglia su Kilrah 6, quando le forze difensive e la maggior parte della colonia sono state distrutte, ed una passata finale per ripulire la zona. Forse la capacità del nemico ipotetico di disturbare o bloccare le comunicazioni è stata danneggiata alla fine della battaglia, vuoi per errore, vuoi per un danno subito dai sistemi nemici durante il combattimento.

Gli eventi che, più probabilmente, hanno causato la trasmissione del messaggio sono i seguenti (*nota: i due paragrafi che seguono sono il risultato di analisi deduttive e speculative, che non possono venire confermate indipendentemente*):

Immediatamente dopo la battaglia, lo speaker (presumibilmente Ms. Tokagawa) si trovava all'interno della sala centrale di calcolo di K6CCC, dove stava prestando servizio o si era riparata durante l'attacco. Osservando la situazione, si accorgeva che tutti i sistemi di comunicazione planetari o intra-sistema erano fuori uso, ma che il trasmettitore primario sub-spaziale era ancora operativo (cosa non sorprendente, in quanto il trasmettitore, il suo generatore e l'antenna geo-risonante si trovavano tutti al di sotto della sala centrale di calcolo). Quindi si è assunta il compito di fare un rapporto della situazione nel miglior modo possibile. La fonte e la precisione delle sue stime sulle perdite e sui danni alle strutture non sono note. Forse sono basate su un traffico di comunicazioni durante la battaglia, o forse sono state semplicemente estrapolate dalla distruzione nella zona attorno a lei.

Come la maggior parte della colonia di Kilrah 6, il K6CCC è costruito per lo più sotto-terra ed il soffitto della sala centrale di calcolo si trovava a circa 11 metri al di sotto del livello del suolo. Il messaggio sembra indicare che il soffitto è stato scoperchiato dalla violenza dell'attacco. Sembra che lo speaker abbia utilizzato quest'apertura per esaminare visivamente l'area circostante, osservandone la distruzione totale e la presenza di un grande oggetto, apparentemente in volo e, presumibilmente, di origine nemica. Lo speaker sembra essere dell'opinione che l'oggetto non sia di origine Kilrathi (comunque, a causa della qualità del segnale, è verosimile anche la conclusione opposta, e cioè che l'oggetto sia di origine Kilrathi). Sembra che, verso la fine del messaggio, lo speaker cerchi di riordinare i propri pensieri. Non è possibile sapere se la fine del messaggio sia dovuta ad un nuovo assalto nemico, alla ripresa delle misure di disturbo delle comunicazioni da parte del nemico, o semplicemente all'accumularsi di malfunzionamenti alle apparecchiature.

RAPPORTO DEL MAGGIORE WASHINGTON

La mia squadriglia (Seconda Squadriglia di Pattugliamento a Lungo Raggio, "Hugyn," 71° battaglione di difesa aerea, Tal'q) è stata attivata quando la base ha ricevuto l'allarme alle ore 1900, e nel briefing ci è stato comunicato che la Prima Squadriglia aveva già perso cinque piloti e che ora toccava a noi assumerci il compito. Il Tenente (Katrina) Shea si è offerta volontaria per il primo passaggio ed è partita subito prima delle 2000. Quando abbiamo perso contatto con lei, ho assunto il comando di un paio di altri piloti volontari per organizzare il tentativo delle ore 2100. Sono partito alle 2058 su un Excalibur modificato per il pattugliamento inter-sistemi. Non avevo alcun armamento fatta eccezione per i laser — se avessi incontrato dei problemi, i miei ordini erano di fuggire via e fare rapporto, non di combattere.

Il piano era di effettuare una serie di balzi in direzione di Kilrah. Dopo il mio primo salto, all'interno della Nebulosa di Oort del sistema, ero ad una distanza troppo elevata per poter vedere qualcosa. Il mio primo balzo all'interno del sistema mi ha portato a circa 5 milioni di chilometri al di fuori dell'orbita del 7° e più esterno pianeta del sistema, un piccolo gigante gassoso con un anello minimo e 6 satelliti significativi. Mi trovavo ancora troppo distante dalla cintura di Kilrah per osservare qualcosa e, dal momento

che 7 era dalla mia parte rispetto al sole (a circa 9.3 milioni di chilometri dalla mia posizione), ho deciso di analizzarlo. Ho rilevato sullo spettrografo una presenza di leghe abbastanza complesse per poter rappresentare una piccola flotta ed una radiazione pesante elevata ed altamente concentrata. La precisione dell'analisi era al 35% per lo spettrografo ed al 60% per il contatore di radiazioni, quindi ho deciso di continuare alle 2120.

Ho trovato un altro punto di salto all'interno del sistema a circa 200.000 chilometri dal pianeta ed ho intrapreso un'orbita ellittica trans-polare. Alle 2132 ho localizzato la sorgente dei precedenti rilevamenti su 7.4, una luna morta rocciosa di circa 21 chilometri di diametro. Mi sono fermato completamente lasciando attivi solamente i sensori.

All'interno dello spettro non rilevavo alcun segnale attivo e la radiazione di fondo stava cominciando ad affievolirsi, quindi ho cominciato a muovermi mascherato. Sono entrato in contatto visivo con 4 alle 2140. Una volta trovatomi a 200 chilometri da 7.4 (la distanza ottimale per la mia dotazione di sensori) mi sono nuovamente fermato completamente. A questo punto ho determinato che i segnali dello spettrografo non appartenevano ad una flottiglia, ma ad una base presente all'interno della luna. In precedenza, la base era nascosta sotto circa cinque metri di roccia, ma la roccia era stata spazzata via, rivelando le stanze ed i corridoi superiori al mio spettrografo.

Dal momento che non rilevavo ancora nulla dai bio-sensori e nessuna radiazione EM attiva, mi sono portato lentamente a bassa quota per il primo passaggio. Ho stimato in circa 250.000 metri quadri lo spazio abitabile dei livelli della base esposti alla mia visuale. La maggior parte dell'area era occupata da un hangar di circa 100 x 60 x 25 metri, che era stato completamente scoperchiato. Ho potuto vedere i resti di almeno due navette da carico ed abbastanza rottami misti da far pensare alla presenza di diversi altri. Non potevo vedere come l'hangar potesse accedere alla superficie prima dell'attacco, dal momento che la parte superiore dello spazio era stata completamente distrutta. Analisi strutturali hanno indicato una base in grado di poter ospitare almeno un paio di centinaia di Kilrathi senza sovraffollamenti. Se questa era una base di contrabbandieri, era sicuramente un deposito principale, probabilmente in grado di rifornire tutta la ex sfera interna di Kilrah con prodotti del mercato nero. Ho effettuato un'analisi globale dello spettro ed ho scattato alcune decine di fotografie. Non ho visto alcun corpo.

Mi sono portato a circa 1000 chilometri ed ho effettuato una passata ad un'orbita ravvicinata, durante la quale ho individuato quattro oggetti che non erano ancora caduti al suolo. Tre dei frammenti sono risultati essere i resti di due vecchi Dralhti, uno dei quali in due pezzi. Ho visto moltissimi Dralhti distrutti durante la guerra, ed i danni su questi due sembravano dovuti ad un attacco con un'arma standard ad energia. Ho notato una particolarità. Il Dralhti più o meno intatto aveva la copertura dell'abitacolo danneggiata, ma non distrutta. Il pilota, comunque, non era all'interno della nave. Mi sono portato a circa tre metri dal sedile con la mia fotocamera ed ho scattato alcune foto. Attraverso l'obiettivo, potevo chiaramente vedere che le cinture di sicurezza erano state slacciate, e non distrutte. Anche se è possibile che il pilota possa avere slacciato le cinture ed abbandonato da solo, per qualche ragione, l'abitacolo, la mia opinione personale, basata sul

Dralthi intatto e sulla mancanza di resti dopo l'attacco, è che i Kilrathi morti — e forse anche quelli vivi — siano stati raccolti dal nemico dopo l'attacco.

Il quarto oggetto era più piccolo degli altri, e probabilmente non l'avrei notato affatto se il computer non lo avesse segnalato come anomalo — le routine di analisi non sono state in grado di scoprire cosa fosse e nemmeno di quale materiale fosse composto. Era circa 2 metri, per 1 metro, per circa 25 centimetri. Sembrava decisamente artificiale — le parti non danneggiate della superficie erano lisce e presentava una strana lucentezza, quasi come le scaglie di un pesce o l'interno di una conchiglia. Il colore era scuro, quasi nero, con una punta di viola. Anche se non sono stato in grado di identificarlo correttamente, sono quasi sicuro che non fosse di produzione Confederata né Kilrathi, e che non era naturale, quindi, date le circostanze, mi è sembrato abbastanza probabile che si trattasse di un frammento di nave aliena. Ho scattato alcune fotografie ed ho effettuato un'analisi passiva completa, quindi l'ho recuperato e l'ho rinchiuso in un waldo.

I miei ordini erano di fuggire non appena avessi recuperato dati sufficienti ed ho ritenuto di aver concluso il mio compito, quindi ho effettuato un'ultima passata a medio raggio e mi sono allontanato per lo stesso percorso dal quale ero arrivato. Ho abbandonato la zona alle 2207 e sono arrivato alla base alle 2310.

(Nota: Le analisi preliminari delle immagini e dei dati recuperati dal Mag. Washington confermano la sua relazione. Al momento, tali analisi non hanno nulla di significativo da aggiungere. Si sta attendendo un rapporto completo.)

RAPPORTO SUL MANUFATTO TROVATO A KILRAH 7.4

L'oggetto è una piastra irregolare di una sostanza rigida, lunga 1,88 metri nei punti più distanti, larga 1,33 metri nel punto più largo ed alto 28 cm. L'oggetto ha una curvatura leggermente convessa di circa 3 gradi. La composizione sembra essere principalmente in silicone con tracce di altri elementi all'interno di una struttura cristallina. Il colore è scuro, con una tinta rossa o viola, la superficie è lucida e presenta un effetto moiré o di lucentezza se esposta a luce diretta. Due lati consecutivi dell'oggetto sono dentellati e leggermente contorti, il che suggerisce che l'oggetto facesse parte di una struttura più grande e che sia stato strappato o portato via durante un combattimento o in qualche incidente. Leggere macchie e tacche presenti sull'oggetto sono consistenti con l'effetto dei laser Kilrathi.

La struttura cristallina è abbastanza inusuale e ci vorrà qualche tempo per analizzarla completamente. In ogni modo, l'oggetto sembra essere composto da una complessa catena di polimeri. In totale, la sostanza è circa 1,8 volte più resistente del metallo dello scafo dei caccia Confederati, ma è leggermente più fragile.

La parte concava dell'oggetto presenta un'ampia depressione e tre più piccole. La depressione più grande consiste di una cavità centrale profonda circa mezzo centimetro e

delle dimensioni di circa 22 x 19 centimetri. Dalla cavità centrale si dipartono tre canali radiali formando un arco di circa 60 gradi. Questi canali sono della stessa profondità della cavità centrale e variano in larghezza da 3,1 a 1,2 centimetri, con una lunghezza variabile tra 27 e 34 centimetri. Le tre depressioni più piccole sono disposte lungo una linea leggermente curva a circa 35 centimetri dalla cavità centrale. Sono leggermente più profondi della cavità centrale, circolari, con un diametro di circa 3 centimetri.

Osservando queste depressioni si viene colpiti dall'impressione che rappresentino l'immagine di una mano (o di un artiglio) con una delle appendici che rappresenti un "pollice" in opposizione. Analogamente, le depressioni più piccole suggeriscono la presenza di tre "pulsanti" delle dimensioni di un "polpastrello". Esercitando pressione su queste cavità non si verifica alcun effetto meccanico distinguibile e l'oggetto completo sembra essere completamente solido.

È tuttavia possibile (anche se non è confermabile) che le depressioni rappresentino controlli o interruttori di qualche tipo. La struttura cristallina dell'oggetto presenta irregolarità microscopiche che sembrano rappresentare una sorta di "canale" che attraversi l'oggetto ed è possibile che questi "canali" possano rappresentare circuiti per la conduzione dell'elettricità o di un'altra forma d'energia. Se così fosse, portando l'appendice appropriata a contatto con le depressioni si potrebbero attivare azioni o trasmettere informazioni attraverso la struttura dalla quale è stato staccato l'oggetto. Se questa ipotesi si rivelasse corretta, i creatori del manufatto sarebbero in effetti stati in grado di incorporare la circuiteria di un macchinario complesso all'interno della struttura del macchinario stesso, riducendo così il numero delle parti e permettendo un'estesa ridondanza di sistemi.

In conclusione, il manufatto sembra essere il frammento di una struttura o di un dispositivo più grande, probabilmente una nave. La sua composizione e la costruzione non sono conformi agli standard di alcuna razza conosciuta, sia passata che presente, anche se sembra prodotto da una cultura avanzata con una conoscenza di fisica, chimica ed ingegneria che sembra, nella maggior parte dei casi, uguale o superiore alla nostra.

IL NEMICO: DATI PRELIMINARI

I dati attuali sulla natura del nemico sono i seguenti.

1. Sono entrati nel nostro spazio a Kilrah, presumibilmente attraverso un gate o una singolarità di natura sconosciuta.
2. Hanno sistematicamente distrutto tutte le strutture e le navi incontrate all'interno del sistema di Kilrah.
3. Le loro tattiche sono efficaci, precise e brutali. Gli eventi suggeriscono che tutti gli esseri senzienti che hanno subito i loro attacchi sono stati uccisi o presi prigionieri.
4. Il grado e la velocità della distruzione suggeriscono una flotta equivalente ad una massiccia forza d'attacco Confederata costituita da diversi caccia e navi maggiori.

5. Sono stati in grado di disturbare le comunicazioni sub-spaziali durante i loro attacchi, tagliando completamente fuori i loro bersagli dalle comunicazioni.
6. Sembra che abbiano stabilito una sfera di controllo con centro a Kilrah.

A questo punto, esistono due scenari possibili per spiegare l'identità del nemico:

- A. Il nemico è una flotta di insorti Kilrathi estremamente ben armata ed organizzata. Oppure,
- B. Il nemico è una flotta di una razza viaggiatrice precedentemente sconosciuta.

La prima ipotesi è suffragata dal peso del Rasoio di Occam. È quasi certo che diversi dei gruppi più significativi dei banditi Kilrathi vorrebbero cercare di riprendere possesso del loro sistema d'origine. La distruzione di diverse comunità Kilrathi (compresa la base armata segreta a 7.4), anche se rende perplessi, non è del tutto inconsistente con il carattere dei Kilrathi, particolarmente alla luce della rinascita delle antiche rivalità tra i clan.

Quello che è sconcertante e preoccupante è sapere da dove i Kilrathi (assumendo che siano Kilrathi) possano avere recuperato queste tecnologie di disturbo precedentemente sconosciute ed il potenziale enormemente distruttivo insito negli attacchi presunti e confermati, così come la possibilità di una tecnologia di salto sconosciuta in precedenza. Anche lo strano manufatto recuperato a Kilrah 7.4 è sconcertante. Siamo costretti inesorabilmente ad immaginare un terzo scenario.

- C. Il nemico rappresenta un'alleanza tra i Kilrathi ed una razza aliena sconosciuta in precedenza.

Se una razza sconosciuta sia, infatti, stata coinvolta negli attacchi è un fatto che solleva nuove questioni.

Relativamente alla loro biologia, gli unici dati disponibili sono la forma della "mano" sul manufatto recuperato a Kilrah 7.4. Se questo è davvero ciò che rappresenta tale forma, e non una qualche sorta di scrittura o di arte, l'impressione è quella di un'appendice prensile estremamente flessibile, più grande di una mano umana e forse anche più forte di un artiglio Kilrathi. L'ipotetica appendice, pur possedendo all'incirca la stessa funzionalità di una mano umana, non si conforma alla morfologia di alcuna specie aliena conosciuta.

Nulla può essere presunto riguardo alla loro psicologia, tranne che la loro precisione ed efficienza durante gli attacchi suggerisce un notevole grado di organizzazione e cooperazione. Un'intelligenza artificiale, o qualche tipo di intelligenza collettiva, non sarebbe inconsistente con i dati correnti.

ANALISI STRATEGICA

La situazione militare suggerita dalla crisi attuale è indubbiamente difficile per la Confederazione, ma non c'è, al momento, la possibilità di costruire ragionevolmente alcuna evidenza che suggerisca che la situazione è senza speranza.

Anche se gli attacchi nemici sono stati, fino ad ora, schiacciati e spaventosi nella loro efficienza e completezza, i loro bersagli sono sempre stati disarmati ed isolati. L'unica vittoria militare che possa venire attualmente vantata dal nemico è la distruzione della *Brack* e della sua scorta, un gruppo consistente in una piccola nave maggiore e in meno di una dozzina di caccia tattici.

Gli elementi più minacciosi del successo del nemico fino ad ora, però, non possono essere ignorati. Questi sono:

- L'apparente possibilità per il nemico di emergere da un punto di accesso di origine sconosciuta senza preavviso e (almeno fino ad ora) senza venire rilevati.
- La possibilità per il nemico di tagliare completamente fuori i loro bersagli da tutti i sistemi di comunicazione prima e durante l'attacco.
- La velocità e la precisione distruttiva degli attacchi medesimi.

Di questi tre punti, il terzo è indubbiamente il meno allarmante. Un gruppo di portaerei confederate che attaccasse da un apposito punto di salto potrebbe distruggere uno qualsiasi dei bersagli finora attaccati con eguale rapidità usando armamenti convenzionali. Come potenziale distruttivo, il nemico si è dimostrato alla pari della Confederazione, ma non ha ancora dimostrato di esserci superiore.

La tecnologia aliena di disturbo delle comunicazioni sembra rappresentare un vantaggio strategico significativo (anche se la sua efficacia è stata ridotta ora che si è perso il fattore sorpresa iniziale). Comunque, questo vantaggio non è maggiore, ad esempio, di quello derivato ai Kilrathi dallo sviluppo di tecnologie di mascheramento durante l'ultimo conflitto.

Strategicamente, le questioni più significative sono le seguenti:

1. La chiusura del punto di accesso a Kilrah potrà arrestare efficacemente le operazioni nemiche o un accesso simile può essere realizzato ovunque? O forse l'attacco ha avuto origine da un punto intermedio sconosciuto già all'interno dello spazio Confederato?
2. La forza finora incontrata rappresenta una vasta forza d'attacco standard, o il nemico possiede forze anche più devastanti che attendono nelle retrovie?

Se il punto di accesso del nemico al nostro spazio può venire bloccato e se la forza attuale rappresenta l'apice della loro tecnologia militare, allora la Confederazione si troverà probabilmente ad affrontare un conflitto duro ma che può essere vinto, se il nemico continuerà con questo atteggiamento aggressivo. Ovviamente, se la forza nemica consiste

principalmente o esclusivamente di ribelli Kilrathi, è estremamente probabile che abbiano già spinto al massimo il loro potenziale offensivo convenzionale, e le nostre preoccupazioni principali diventerebbero attacchi pirati ed azioni di guerriglia partenti dal riconquistato sistema Kilrah.

Se, comunque, il nemico è in grado di accedere al nostro spazio da più punti in maniera imprevedibile, o se possiede forze ed armi significativamente più potenti come riserva, è possibile che dovremo affrontare un conflitto che non è possibile vincere utilizzando azioni militari convenzionali.

Anche se non è sicuro, la logica indica che lo scenario più ottimistico è anche il più probabile — questi punti di accesso al nostro spazio non sono semplici né economici da costituire e la forza attuale, anche se è probabile che non rappresenti l'intera capacità navale nemica, non dovrebbe essere un esempio non rappresentativo delle loro capacità militari.

I punti a nostro vantaggio, anche nello scenario più pessimistico contro un nemico completamente sconosciuto, sono la nostra grande conoscenza dello spazio Kilrathi e Confederato, il nostro numero e le nostre vie di rifornimento. Se combiniamo questi punti con una strategia creativa ma prudente, potremo essere in grado di contenere e sconfiggere il nemico.

Raccomandazioni Strategiche. Il comando raccomanda che le operazioni navali seguano una strategia a breve termine di massima prontezza difensiva combinata con limitate offensive costituite da finti attacchi e ricognizioni per controllare le caratteristiche del nemico. Dal momento che l'efficacia del nemico contro le forze più ridotte è stata dimostrata dall'attacco contro la *Brack*, si raccomanda che le sortite iniziali comprendano almeno una portaerei con relativa scorta di navi maggiori. Dal momento che l'efficacia del nemico contro bersagli statici è già stata dimostrata, si raccomanda che tutte le navi da combattimento siano fatte decollare e siano disperse, tornando alla base solo per un tempo minimo.

In assenza di dati ulteriori, il nostro obiettivo iniziale per il lungo periodo deve essere di catturare e bloccare l'ipotetico punto di accesso nemico a Kilrah.

ANALISI STORICA NON UMANA

L'obiettivo di questo rapporto è di considerare la possibilità che il nemico sia di una razza diversa dai Kilrathi, e di esaminare la storia dei Kilrathi e delle altre razze non umane per scoprire indizi sull'identità di questa ipotetica razza misteriosa.

La minaccia aliena non corrisponde a nessuna delle razze precedentemente incontrate dall'umanità, tranne forse che per le manifestazioni prevalentemente isteriche degli "UFO" del 20° secolo, o dei miti antichi di dei vendicativi o di mostri discesi dal cielo e distributori di distruzione.

Analogamente, un esame superficiale della storia di Firekkan non mostra contatti con niente di simile, e nemmeno la civiltà Doppia-Elica (cosa non sorprendente, dal momento che i Doppia-Elica ha un concetto molto scarso della storia nel senso umano). Anche le culture pre-spaziali come i Mopokes non offrono prospettive utili, almeno nelle analisi iniziali.

Lo studio di qualsiasi collegamento possibile tra il nemico attuale e le civiltà probabilmente estinte come l'antica Steltek o la relativamente recente Hari sarà un processo da intraprendere. Fino ad ora non ci sono evidenze per collegare la minaccia attuale con alcuna civiltà conosciuta.

Dato che il nemico si è manifestato nel punto in cui si trovava il pianeta Kilrah, in quella che ora è la cintura di asteroidi di Kilrah, sembra ovvio che la storia dei Kilrathi debba essere la prima a venire analizzata intensamente per cercarvi collegamenti con il nemico. Due possibilità emergono immediatamente spontanee.

La prima è che i Mantu, una razza aliena che entrò in conflitto con i Kilrathi circa due secoli Terrani prima che i Kilrathi avessero il loro primo contatto con l'umanità. Il conflitto con i Mantu terminò con un esilio e, da quello che è dato sapere, da quel momento nessuna nave Mantu ha mai provato ad attraversare o a sconfinare all'interno dello spazio Kilrathi.

Negli oltre 250 anni successivi al conflitto Mantu, i Kilrathi hanno ingrandito, diffamato e, in generale, miticizzato i loro antichi nemici (un processo simile si sta verificando verso la Confederazione — quella di deificare/demonizzare quei nemici che non si riescono a sconfiggere sembra essere una caratteristica Kilrathi innata). La guerra Mantu, comunque, è un conflitto storico del quale possediamo registrazioni del periodo, e queste sono state esaminate dagli storici Terrestri a partire dalla resa.

Una volta estratti i passi propagandistici e quelli leggendari, quella dei Mantu sembra essere una razza dalla mentalità ristretta e, in qualche modo, paranoica di esploratori e cercatori che reagì con estremo pregiudizio all'aggressione Kilrathi. È significativo il fatto che, all'interno delle registrazioni storiche, non si menzioni assolutamente che l'aggressione iniziale del conflitto fu effettuata dai Mantu. Probabilmente i Kilrathi hanno attaccato delle navi non militari Mantu in maniera analoga a quanto hanno poi fatto all'inizio del conflitto Terrano.

La paura dei Kilrathi del ritorno dei Mantu è ben documentata, ma potrebbe anche essere semplicemente una risposta paranoica ed atavica ad un nemico rimasto vivo ed in libertà (un'altra caratteristica ben documentata della psicologia Kilrathi). Non vi è nulla di concreto nelle registrazioni storiche da suggerire una qualsiasi esplicita promessa di vendetta da parte della civiltà Mantu contro i Kilrathi.

Inoltre, non c'è nulla nella fattica o nella tecnologia del nostro nemico attuale che corrisponda a qualcosa di specifico all'interno delle registrazioni storiche dei Mantu. Se il nemico fa parte della civiltà Mantu, significa che questa ha completamente cambiato il proprio *modus operandi* negli ultimi 250 anni.

Detto questo, bisogna ammettere che il livello tecnologico conosciuto del nemico potrebbe essere stato tranquillamente raggiunto dai Mantu negli ultimi due secoli, e questo rimane un sospetto, o almeno la strada di investigazione principale. La possibilità di un'alleanza tra una qualche fazione Kilrathi ed i loro antichi nemici Mantu sembra assurda ma, dati i recenti cambiamenti radicali all'interno della società Kilrathi, non può essere ignorata a priori.

La seconda possibilità emergente dalla storia Kilrathi è molto più antica e nebulosa, ed è datata all'incirca quattro millenni or sono, all'alba della civiltà Kilrathi e del Culto di Sivar.

La mitologia Kilrathi indica che nei tempi antichi, degli dei guerrieri discesero dalle stelle e sfidarono in battaglia i guerrieri dei Kilrah. Ma, quando le armate dei Kilrathi si riunirono, gli dei disprezzarono un tale esercito, dichiarando i Kilrathi indegni della loro attenzione. Gli dei se ne andarono, promettendo di tornare e di combattere contro i Kilrathi quando ne fossero stati degni.

Da questo mito prende vita la famosa "Profezia di Sivar" (che molti xenostorici indicano essere più antica di diversi secoli rispetto alla sua autrice, la profetessa Kt'lan, ed anche allo stesso profeta storico Sivar), che ha formato una base d'appoggio filosofica per tutta la cultura Kilrathi. La Profezia ed il mito che la circonda sono stati usati espressamente dai propagandisti religiosi durante tutta la storia Kilrathi per giustificare le tendenze militariste ed espansioniste della razza. Tutte le guerre, compresi i conflitti con i Mantu, con gli Hari e quello Terrano, sono stati visti dal Culto di Sivar come una preparazione per la sfida finale degli dei delle stelle. Specificatamente, la profezia afferma che se i Kilrathi dovessero venire arrestati lungo il loro cammino di conquista, gli dei ritornerebbero per distruggere sia i resti dei Kilrathi che i loro conquistatori (una predizione orribile per i Kilrathi, che vedono la morte di un nemico odiato da parte di un'altra razza come il peggiore dei disonori). Il Culto di Sivar vedeva la storia dei Kilrathi come un cammino verso una delle uniche due soluzioni possibili. La prima, Tr'thrak, è una sorta di Armageddon — una gloriosa battaglia finale contro gli dei delle stelle dove i Kilrathi avrebbero trovato o la vittoria finale o l'onore eterno della morte. La seconda, Kn'thrack, o "nulla," sarebbe risultata se i Kilrathi fossero stati sconfitti da un avversario non degno e gli dei delle stelle sarebbero tornati per annientare la razza senza onore.

Nella storia umana, il modello di un conflitto militare preistorico che viene registrato come mitologia per i posteri è ben conosciuto. Tra gli esempi possiamo ricordare il mito Maya di Quetzalcoatl, i racconti Egizi su Horus, Osiride e Set, e le leggende Ebee dei Nephilim, o "giganti sulla terra". La dottrina Sivarista Kilrathi è sempre stata esplicita riguardo alla possibilità che gli dei delle stelle dell'antico mito fossero esseri fisici venuti ad intraprendere una guerra con armi magiche (una tecnologia avanzata?), ma che avrebbero potuto essere affrontati e forse sconfitti da una razza di guerrieri sufficientemente preparata e decisa.

Se il nemico attuale è davvero l'antica razza degli "dei delle stelle" che (accidentalmente o volontariamente) ha dato inizio, migliaia di anni fa, al cammino della civiltà Kilrathi, possiamo solo sperare che i loro progressi nei millenni trascorsi siano stati nettamente inferiori ai nostri.

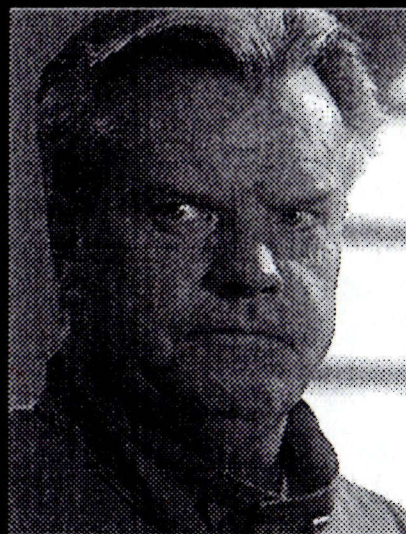
ADDENDA: Alle 2681.020 0715, quando questo documento è stato preparato per essere distribuito, la Centrale Operativa della Confederazione ha assegnato il nome in codice "Nephilim" alla minaccia attuale, fino a quando non sarà possibile una definizione più precisa.

FINE DEL DOCUMENTO

WAYPOINT!

DALLA SCRIVANIA DEL CAPITANO

Tutto l'equipaggio della *Midway* — forze navali, marine e spaziali — è stato scelto accuratamente per testare un concetto completamente rivoluzionario nella filosofia di progetto delle navi stellari. Siamo tutti onorati di prestare servizio durante il viaggio di inaugurazione della prima megaportaerei della Confederazione! La *Midway*, di dimensioni più che doppie rispetto a qualsiasi altra nave nel periodo della guerra, è stata progettata sia per le missioni più lunghe e diversificate che si presentano nei periodi di pace che per essere virtualmente una base navale volante in caso di emergenza militare.



La nostra è la prima delle 10 navi in progetto della classe *Midway*. La nave successiva di questa classe, la *Mistral Sea*, dovrebbe venire lanciata entro i prossimi 100 giorni. Entro cinque anni, tutte le 10 megaportaerei della classe della *Midway* si troveranno nello spazio e saranno completamente operative. Come primo equipaggio per la nostra classe, è anche necessario essere il migliore equipaggio della nostra classe!

Nel breve lasso di tempo da che siamo sulla stessa nave, abbiamo affrontato diverse sfide, e non sto parlando solamente dell'incidente di Valgard. Siamo un equipaggio numeroso su una nuova nave e stiamo cercando di lavorare come una squadra. Questo è sempre un procedimento difficile e complesso. Fortunatamente sia la nave che l'equipaggio sono il meglio che la Confederazione possa offrire e quindi siamo stati in grado di affrontare tutte le sfide che ci sono state poste davanti fino ad ora e, in futuro, continueremo a fare così.

— Cap. Daniel Wilford, Comandante della TCS *Midway*

DALLA SCRIVANIA DEL CAG

È bello vedere la nascita del *Waypoint!* Significa che le Forze Spaziali della *Midway* stanno finalmente superando il momento di caos iniziale dovuto al dovere organizzare una nuova unità e stanno cominciando a funzionare come una squadra. Ho prestato servizio su navi sulle quali le pubblicazioni a bordo erano canali utili ed efficienti per la comunicazione tra i vari gradi e le divisioni della nave ed ho visto giornali che erano canali per lamentazioni, reclami e, in genera-

W A Y P O I N T !



le, per far crollare il morale, ed ho anche visto giornali che non facevano assolutamente nulla, né di positivo né di negativo. Spero che il Waypoint! Risulterà appartenere al primo tipo.

Non sono il tipo che rifiuta un'occasione quando gli viene offerta, quindi, ora che abbiamo esaurito i convenevoli, c'è qualcosa che voglio che sia chiaro a tutto il personale delle Forze Spaziali di questa nave. Sto parlando del personale dell'equipaggio — e, ancor peggio, dei piloti — che parla-

no del "servizio in tempo di pace" come se si trattasse di una vacanza. Ora, io ho partecipato a diverse battaglie e non mi piace venire colpita, e sono contenta quanto ciascuno di voi su questa nave che, per quanto io possa sapere, non c'è nessuno là fuori che, in questo momento, ha in programma di spararmi. Ma sono qua per dirvi che nel mio gruppo non esiste alcun "servizio in tempo di pace". Questo perché la guerra non è qualcosa per la quale viene dato un avviso preliminare. Quando i Kilrathi hanno dato inizio all'ultima guerra, non ci hanno mandato prima un invito e quando scoppiò il conflitto dei Mondi di Confine nessuno ha scritto "esercitazione" sul programma del giorno. La guerra non è un semplice evento, è un processo che ha inizio in tempo di pace.

Mentre scrivo questo, sono 58 giorni che abbiamo risolto la faccenda con i pirati nel sistema Valgard. Abbiamo vinto quella battaglia, ma abbiamo perso due ottimi piloti in quella che doveva essere un'operazione semplicissima. Giusto per fare un paragone, gli uomini a terra del Col. Dekker hanno dovuto affrontare un combattimento molto più duro del nostro, ma ne sono usciti senza alcuna perdita. Non sto puntando il dito accusatore su nessuno tranne che su me stessa per la perdita di quegli uomini, ma sono morti perché non agivamo ancora assieme come un'unica entità. Sono qui per dire che la prossima volta che dovremo andare in combattimento (e ci sarà una prossima volta — la galassia è ancora un posto pericoloso con o senza l'impero Kilrathi) *dovremo* agire assieme ed il motivo per cui dovremo agire assieme è che questo gruppo dovrà rimanere tutto il tempo ad un livello di prontezza operativa come se si trovasse in tempo di guerra. Questo è l'unico atteggiamento che ci può permettere di sopravvivere al prossimo conflitto, sia che il conflitto sia contro un pugno di pirati e contrabbandieri, sia che sia contro una flotta d'attacco completa.

— Comandante Patricia Drake, Comandante del Gruppo Aereo

W A Y P O I N T !

NOTIZIE

Compilato dalla Agenzia Giornalistica Sub-spaziale delle Forze Armate

Esecuzione di Pirati a Valgard

Trentasei Kilrathi accusati di pirateria, omicidio, estorsione e disordini sono stati giustiziati il 2681.014 a Valgard. All'interno dell'esecuzione di massa si trovava anche il capo dei pirati, Krahtagh N'Ryllis, noto anche come "Bloodeye". Le esecuzioni sono state eseguite alle 0700 all'interno del complesso del Carcere Militare di Valgard. I prigionieri sono stati giustiziati in gruppo, con incenerimento lampo.

Il Consiglio Provvisorio Kilrathi ha protestato per le esecuzioni. Anche se i Kilrathi non mettono in discussione né la colpevolezza degli accusati né l'appropriatezza della sentenza, hanno sostenuto che i pirati avrebbero dovuto essere consegnati alla loro stessa gente per essere giustiziati secondo i metodi tradizionali.

Il Governatore del Settore Stella Lee ha rilasciato la seguente dichiarazione in risposta alla protesta Kilrathi. "Anche se il governo di questo settore apprezza il desiderio da parte dei Kilrathi di assisterlo nello svolgimento della giustizia, pensiamo che sia molto più importante che questi trucidi assassini incontrino il loro meritato destino dalle mani di coloro che hanno colpito così brutalmente. Per questo motivo dobbiamo rispettosamente rifiutare l'assistenza dei Kilrathi nell'esecuzione di questa sentenza".

N'Ryllis ed i suoi seguaci, il cosiddetto "Branco dell'Occhio del Diavolo", hanno terrorizzato le colonie ed ostacolato il traffico spaziale nel Settore Epsilon per quasi sei mesi durante l'ultimo anno, fino a quando la loro base è stata conquistata dai Marine Confederati. Dei circa 400 Kilrathi che vivevano nella base pirata, almeno 300 sono stati uccisi, mentre gli altri sono stati presi prigionieri. Cinquantaquattro tra donne, bambini e schiavi sono stati rilasciati sotto la custodia dei Kilrathi, mentre Bloodeye e 35 seguaci sono stati sottoposti a processo per direttissima venendo giudicati colpevoli e condannati alla pena capitale.

W A Y P O I N T !

Il Senato Discute sui "Dividendi della Pace"

Le trattative continuano sulla discussione del bilancio 2682 della Confederazione e la questione maggiormente discussa continua ad essere la spesa militare.

La maggioranza Federativista, guidata dal Senatore James Taggart, continua a spingere per un'espansione graduale dei fondi militari, in modo da mantenere i livelli operativi attuali ed espandere i programmi di ricerca e sviluppo. Invece, il Partito Populista, guidato dal Senatore Gaston Diego, sta spingendo per una riduzione del 35% di tutte le spese militari — un risparmio di circa 1.7 trilioni di crediti — il 10% da dirottarsi su programmi umanitari ed il rimanente 25% per l'esenzione fiscale.

In un energico dibattito nelle aule del Senato il 2681.016, il Sen. Diego ha vigorosamente attaccato la politica consumistica delle forze armate Confederate ed, in particolare, un disegno di legge del Sen. Taggart. "Ora, io guardo questa cosiddetta megaportaerei per la quale stiamo spendendo così tanto e mi chiedo da cosa, esattamente, ci stiamo difendendo", ha affermato Diego. "Mio Zio Eddy era solito tenere un disintegratore vicino al letto nel caso che, durante la notte, fosse attaccato da piccoli alieni blu. Dopo aver speso la maggior parte dei risparmi di una vita per riparare i muri, mia Zia Lori lo ha internato in un manicomio. Mi sto chiedendo se non stiamo buttando via il nostro denaro inseguendo minacce immaginarie. E mi sto chiedendo se stiamo cercando di tornare in noi o se vogliamo finire come lo Zio Eddy".

La risposta di Taggart è stata meno poetica. "Parlare di un 'dividendo di pace' è quanto meno eccessivo. Le spese militari sono già del 45% al di sotto del loro massimo durante il tempo di pace. Oltre a non essere assolutamente dispendioso, il programma megaportaerei è il progetto più economico disponibile. Più della metà della nostra flotta dell'era della guerra è obsoleta e decadente e se provassimo a sostituire le vecchie navi con navi dello stesso tipo, questo ci costerebbe almeno il doppio dell'intero programma megaportaerei per provvedere lo stesso livello di difesa", ha affermato Taggart.

"Quando i Kilrathi hanno dato inizio alla guerra più di mezzo secolo fa, non eravamo pronti ed abbastanza equipaggiati, perché pensavamo di potere fare affidamento su un lungo periodo di pace. Il costo del nostro errore di discernimento è stato enorme in termini di vite e di beni. La Confederazione ha un debito con sé stessa — con la sua gente — di non farsi mai più prendere così di sorpresa", ha detto Taggart.

Il Senato dovrebbe votare il bilancio conclusivo non più tardi del 2681.030.

W A Y P O I N T !

NOTIZIE DALLA NAVE

Annunci e Promozioni



Lt. Jean Talvert

Jean "Stiletto" Talvert ha ricevuto una promozione ad agire con il grado di Tenente, in congiunzione con il suo assegnamento come comandante della Squadriglia Diamondback. Congratulazioni, Stiletto, siamo sicuri che quel termine "ad agire" sparirà dai tuoi compiti molto presto.

Il Maggiore Todd "Maniac" Marshall ha raggiunto un traguardo fondamentale il 2681.011, quando ha abbattuto due navi di contrabbandieri armati durante una pattuglia ordinaria nel sistema Hawkins. I contrabbandieri sono stati gli

abbattimenti confermati numero 2000 e 2001 di Marshall. Marshall era già l'unico pilota ad essere stato designato come Asso mentre era assegnato alla *Midway*, con i suoi cinque abbattimenti durante il raid contro i pirati Occhio del Diavolo. Per questo traguardo, il Capitano ha raccomandato Maniac per una Lettera Senatoriale di Riconoscimento. Anche se la carriera di Marshall precede l'istituzione della medaglia Asso degli Assi di almeno 25 anni, se egli avesse tenuto traccia dei punti per l'Asso degli Assi durante la propria carriera, il petto di Maniac ora sarebbe appesantito da 16 medaglie di questo tipo, tutte con i quattro nastri completi. Marshall è l'asso con il miglior record attualmente in servizio attivo di volo nelle Forze Spaziali, ed è quattordicesimo nella classifica delle Forze Spaziali di tutti i tempi.

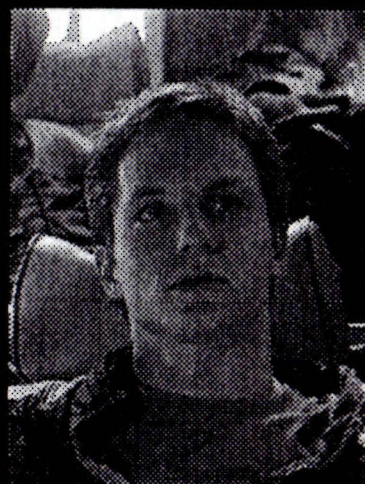


Maj. Todd Marshall



Lt. Maxwell Garrett

Due nuove matricole si aggiungeranno alla *Midway* prima del.025. Sono il S.Ten. Lance Casey ed il S.Ten. Maxwell Garrett. Secondo i loro ruolini all'accademia, Garrett e Casey sono una coppia che ha la stoffa dei top gun, detenendo diversi record individuali e di squadra per gli esercizi al simulatore dell'Accademia ed in prove di volo. Verranno assegnati alla Diamondback.



Lt. Lance Casey

W A Y P O I N T !

Uno dei Nuovi Piloti è il Figlio dell'Eroe

Il *Waypoint!* ha scoperto che il S.Ten. Lance Casey, uno dei due piloti recentemente assegnati alla *Midway*, è il figlio del Mag. Michael "Iceman" Casey, un eroe della Guerra Kilrathi. Il Mag. Casey ha raccolto 367 abbattimenti confermati durante una carriera di nove anni, durante la quale si è anche meritato le stelle di bronzo, d'oro e d'argento. È stato ucciso in combattimento due mesi prima della nascita di suo figlio.

Inoltre, il *Waypoint!* ha scoperto che il Commodoro Christopher Blair ed il Mag. Todd "Maniac" Marshall, entrambi in servizio sulla *Midway*, erano vecchi compagni del Mag. Casey. Abbiamo chiesto loro di dirci qualcosa su Iceman.

Comm. Christopher Blair: Michael Casey era un amico, un insegnante ed un vero eroe. Non vedo l'ora di incontrare suo figlio e sono sicuro che darà al nome Casey l'onore che esso merita.

Mag. Todd Marshall: Voi bambini probabilmente non ci crederete, ma c'è stato un periodo in cui anch'io, Maniac, ero un pivello patetico e vomitevole come voi altri (solo molto più bello). In quel periodo Iceman, uno dei dannati migliori piloti che abbia mai conosciuto, mi ha fatto l'enorme favore di prendere a calci il mio indegno sedere da plebeo fino a quando non sono diventato il modello di virtù militare che oggi avete davanti ai vostri occhi. Intendo onorare la memoria di Iceman rendendo la vita di quel patetico e vomitevole pivello di suo figlio letteralmente un inferno fino a quando non si sarà dimostrato degno del nome di suo padre.

L'Eroe di Kilrah si Prepara a Lasciare la Midway

Per la maggior parte della Confederazione, il Commodoro Christopher Blair è l'undicesimo più grande asso nella storia delle Forze Spaziali, e l'uomo che detiene il record di tutti i tempi per abbattimenti di Assi Kilrathi. Ma, ancora più importante, lui è l'eroe di Kilrah — il pilota che, in un eroico raid nel cuore dello spazio nemico, ha sganciato la bomba Temblor che ha dato fine all'impero Kilrathi e, con esso, alla guerra più sanguinosa della storia dell'umanità.

Per gli ufficiali e l'equipaggio della *Midway*, egli è una presenza costantemente incombente, che appare dal nulla per interrogare l'equipaggio dei motori sulle prestazioni dei reattori, o per aiutare una squadra riparazioni in difficoltà a mettere a posto una linea di caricamento difettosa. Come Consulente Operativo Principale della squadra che ha progettato la *Midway*, Blair è stato parte della nave da quando questa era un semplice schizzo di progetto sul tavolo di un ingegnere spaziale con sogni di grandezza. Blair era presente quando la *Midway* è stata varata e, negli ultimi 50 giorni, ha fatto parte del suo equipaggio, osservando la fase finale del suo viaggio d'inaugurazione. Presto abbandonerà la *Midway*, ritirandosi dall'attività e tornando sulla terra, dove dividerà il suo tempo offrendo consulenze alla Marina ed alle Forze Spaziali, ed insegnando all'Accademia delle Forze Spaziali sulla Terra.

W A Y P O I N T !

Con la modestia che lo caratterizza, il Comm. Blair ha rifiutato di venire intervistato dal *Waypoint!*, ma il nostro Maggiore Todd Marshall, che ha prestato servizio assieme a Blair da quando erano assieme all'Accademia e che ha accompagnato il Comm. Blair nello storico Raid su Kilrah, è stato enormemente felice di parlarci del suo compagno di volo.

Waypoint! *Voi ed il Comm. Blair vi siete diplomati assieme ed avete svolto assieme il vostro primo assegnamento, è vero?*

Maniac. È vero. Abbiamo prestato servizio sulla Tiger's Claw, sotto Paladin, che voi bambini conoscete come il Senatore Taggart.

Waypoint! *Il Comm. Blair non è stato sempre l'eroe che è adesso. Ad un certo punto divenne noto come il "Codardo di K'tithrak Mang".*

Maniac. Sembra strano pensarci adesso, ma è vero, stava quasi per essere destituito ed ha passato quasi nove anni in un assegnamento punitivo a causa di ciò. Ovviamente, era tutto un errore. Chris Blair potrà essere un po' lento di comprendonio e facile a confondersi, ma non l'ho mai visto trasformarsi in un coniglio.

Waypoint! *Parlateci del Raid su Kilrah.*

Maniac. Beh, guardate, al tempo ci trovavamo entrambi a bordo della vecchia TCS *Victory*, ed era il periodo più duro di tutta la guerra, e noi eravamo a corto di piloti esperti. Perciò questi decisero, OK, prenderemo i migliori ragazzi che ci sono rimasti e metteremo il pilota più lento del gruppo a cavallo di quella bomba, mentre quelli più bravi faranno da scorta cercando di portarlo a destinazione in un solo pezzo. Io sono rimasto con Maverick (*Il nome in codice di Blair — W!*) fino al momento in cui siamo entrati in orbita — l'ultimo caccia rimasto della scorta — quando ho dovuto abbandonarlo per occuparmi di un'intera squadra di gatti. Erano, penso, dodici contro uno, quindi al momento in cui quelli erano rimasti in due o tre, la mia nave era abbastanza ridotta male ed io dovetti lanciarmi. Comunque, per tagliar corto, in qualche modo Blair è riuscito a lanciare la sua bomba sul bersaglio ed ora è lui a prendersi tutto il merito invece di noi piloti che abbiamo realmente combattuto durante il raid. È un classico!

Waypoint! *Questo sarà il secondo tentativo di ritiro per Blair, no?*

Maniac. È vero. Subito dopo la resa, Blair provò a fermarsi ed a darsi alla campagna. Blair il Contadino, che barzelletta! Fortunatamente per lui, la Confederazione riattivò il suo grado e mandò me a consegnare l'ordine. Ancora un salvataggio per Maniac. Questo successe proprio dopo una separazione e, gente, non avete mai visto un insieme di carne di pilota più triste di Blair il contadino. Blair è sempre stato emozionalmente fragile, specialmente quando si tratta di amore. Ovviamente è comprensibile, se lo paragonate fisicamente ad un perfetto esemplare mascolino quale sono io. Come poteva competere?

W A Y P O I N T !

Waypoint! *Penso che questo succedesse durante il conflitto dei Mondi di Confine. È stata quella l'ultima volta che voi e Blair avete prestato servizio assieme?*

Maniac. Giusto. È strano — l'Ammiraglio Tolwyn ce l'ha sempre avuta con Blair, dal momento in cui era un cadetto. Ma Maverick aveva sempre l'ultima parola. Il che non significa che Tolwyn non meritasse esattamente quello che gli è capitato. Hm, farei meglio a non dire più nulla su questa faccenda. Penso che qualche parte di essa sia ancora riservata. In ogni modo, fu proprio dopo di questo che venne trasferito alla Marina e cominciò a lavorare alla Ricerca e Sviluppo, che, se lo volete sapere, è un posto decisamente più adatto per qualcuno dal talento limitato come Blair.

Waypoint! *Grazie per il vostro aiuto, Maniac!*

Maniac: Ehi, nessun problema. Sono sempre felice di far capire esattamente come è andata la storia.

BENVENUTI ALLA TCS MIDWAY!

Il seguente materiale è stato preparato dagli ufficiali della TCS *Midway* e compilato dallo staff del *Waypoint!* per fornire un'introduzione alle missioni ed alle modalità operative della TCS *Midway*, la prima megaportaerei della Confederazione.



VOI SIETE QUA A Cura del Primo CPO Rachel Coriolis

Lasciate che cominci spiegando le cose ai nuovi arrivati. Guardate in basso, vedete quel bel solido ponte sotto ai vostri piedi? E cosa mi dite di quegli affascinanti muri di plastacciaio che vi circondano e di quel bel soffitto brillante sopra di voi? Sapete perché si trovano lì? Sono lì perché voi vi trovate all'interno di quella che alle forze armate piace chiamare una "Nave Maggiore", e questa nave è ciò che impedisce a voi ed ai vostri amici ed al vostro cibo, all'aria ed alle vostre olo-riviste sexy di volare via nello spazio. Non è bello?

Ora eccoci a voi veterani, sì, questa è veramente una nave maggiore e non una nave da crociera di lusso. Non lasciatevi distrarre da particolari come la possibi-

W A Y P O I N T !

lità di camminare in due uno affianco all'altro nei corridoi o la mancanza di quel tanfo tipico delle astronavi. È solo che la *Midway* è circa due volte le dimensioni di qualsiasi portaerei Confederata che l'ha preceduta.

Le portaerei dell'era della guerra in genere erano in grado di caricare una squadriglia di caccia, oltre all'equipaggio della marina addetto alla nave stessa. Le megaportaerei della classe della *Midway* sono progettate per poter caricare il proprio equipaggio, tre squadriglie di caccia complete (252 navi in totale) ed un'Unità Marine di Prontezza da 1500 uomini, per un effettivo totale di oltre 6000 persone (mentre vi scrivo la *Midway* non ha ancora completato il proprio effettivo, e carica due squadriglie di caccia e tre compagnie di Marine). Il punto chiave del concetto della megaportaerei è quello di avere una nave che possa risolvere efficacemente qualsiasi crisi locale — a terra, in orbita o nello spazio profondo — con una scorta minima, ma che possa anche servire come centro di una forza d'attacco o di un gruppo di navi in caso di un conflitto.

La *Midway* è lunga 1830 metri, con un dislocamento di 20000 tonnellate. Non è estremamente armata per essere una nave delle sue dimensioni, ma i generatori dei suoi schermi sono equivalenti a quelli che si trovano nella maggior parte delle installazioni permanenti di massima sicurezza, rendendo la *Midway* quello che si dice una vera fortezza volante. Oltre ai propri caccia, le sue capacità offensive comprendono torrette laser e stazioni missilistiche, per la difesa anti-caccia, più torrette con cannoni ionici di medio calibro per i combattimenti contro altre navi maggiori.

Una delle maggiori innovazioni del progetto della *Midway* è che, mentre tutti i caccia in una vecchia portaerei venivano tenuti all'interno di un alloggiamento hangar centrale, la *Midway* utilizza un nuovo concetto di arterie per il caricamento dei caccia. I caccia vengono immagazzinati lungo un corridoio di lancio che si snoda per tutta la lunghezza della nave, con sei postazioni di lancio che si aprono verso lo spazio. Ciascun caccia può venire lanciato da qualsiasi postazione. Durante la guerra, pilota di Dralhti coraggioso con sogni di gloria avrebbe potuto trovare un glorioso martirio e, contemporaneamente, eliminare l'intero complemento di caccia di una portaerei con un attacco suicida contro le porte degli hangar, ma la *Midway* può continuare a lanciare ed a far atterrare le sue navi fin tanto che riesca a mantenere intatti i propri tubi di lancio.

W A Y P O I N T !

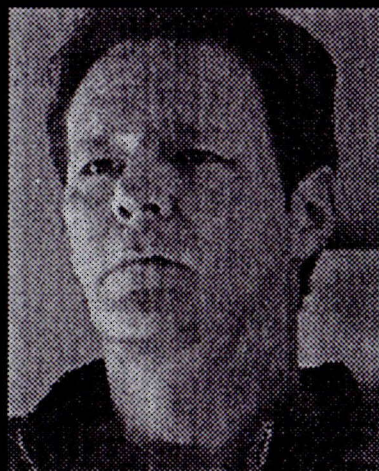
Divisione Scientifica**A cura del Cap. di Corv. Aurora Finley**

Le "teste d'uovo" della Divisione Scientifica rappresentano un'innovazione mai vista un alcuna nave da guerra Confederata. Siamo qui per risolvere problemi — qualsiasi problema, dalla correzione dello sbilanciamento alcalino nei campi di soia di una colonia agricola, alla spiegazione di una radiazione anomala nella corona di una stella di tipo K, alla triangolazione della posizione probabile di una base di contrabbandieri basandosi su contatti conosciuti e sul traffico di comunicazioni intercettate. Fondamentalmente noi combiniamo le funzioni di una nave di estensione scientifica coloniale con quelle di una stazione di informazioni navale.



La Divisione Scientifica è un ufficio multi-servizio. Utilizziamo ricercatori della Marina, analisti di informazioni dei Marine, piloti esploratori dei Servizi Spaziali ed ingegneri e tecnici provenienti da tutti i campi. Attualmente abbiamo un personale di 81 membri, con l'obiettivo pianificato di un effettivo completo di 120. Prestiamo servizio sotto il comando diretto del Capitano ed io agisco da Ufficiale Capo delle Operazioni.

Non c'è lavoro troppo grande o troppo piccolo per l'Ufficio Divisione Scientifica!

Operazioni Tattiche**A cura del Col. Jacob Manley**

Quando lo staff del giornale mi ha suggerito per la prima volta di scrivere una guida ai caccia della *Midway* ed alle loro missioni, ovviamente ho risposto, "Andiamo, Tenente, devo lavorare". Comunque, quando, più tardi, il CAG mi ha riproposto la stessa domanda, ho riconsiderato la mia posizione. Tutto quello che ho da dire è che se devo scrivere di queste cose, tutti voi le sapreste meglio se ne potessimo parlare a quattr'occhi (e così sarà).

Tornando agli anni della guerra, i caccia erano progettati per essere i più diversificati possibile. Alcuni erano leggeri, altri erano più pesanti, alcuni caricavano siluri ed altri no, pochi di loro erano in grado di effettuare salti, ma tutti, sostan-

W A Y P O I N T !

zialmente, dovevano essere in grado di volare contro qualsiasi bersaglio gli si fosse posto davanti — un altro caccia, un'installazione o una nave maggiore, sia in assegnamenti difensivi che offensivi.

Oggi, liberati dalle misure spesso disperate della guerra, ci stiamo spostando verso una filosofia più specializzata di progettazione delle navi. I caccia sono caccia, i bombardieri sono bombardieri e gli intercettori sono intercettori. Non ci aspettiamo che una nave possa essere tutti e tre, o almeno non nello stesso istante.

La TCS *Midway* può caricare tre squadriglie complete, delle quali due sono già in forza, la (Prima) Squadriglia Black Widow e la (Seconda) Squadriglia Diamondback. La Diamondback è la squadriglia minore, che si occuperà delle missioni ravvicinate, delle difese puntuali e delle scorte di routine. La Widow è la squadriglia maggiore, che si occuperà di pattuglie a lungo raggio, di operazioni offensive (compreso il bombardamento) e di altri compiti di combattimento pesante. La Diamondback userà in genere caccia più leggeri, mentre le navi più pesanti spetteranno alla Widow. Quando la Terza Squadriglia verrà commissionata, in qualche momento nei prossimi 100 giorni, sarà una squadriglia di élite, che guiderà dei Vampire, dei Devastator ed altre navi d'attacco simili.

Ricordate, potete sempre dare un'occhiata a tutte le caratteristiche di qualsiasi caccia appartenente all'arsenale della *Midway* controllando la guida di riferimento all'interno del vostro Sistema Informativo di Combattimento Integrato (ICIS).

Le tre squadriglie della TCS *Midway* dovrebbero essere in grado di svolgere i seguenti tipi di missione:

FORCAP (Pattuglia Aerea Avanzata da Combattimento), scorta, ricognizione, TARCAP (Pattuglia Aerea da Combattimento con Bersaglio), wild weasel (soppressione difese aeree), attacco, anti-nave, BARCAP (Pattuglia Aerea da Combattimento per Blocco), contraerea e missioni di bombardamento contro navi o installazioni fisse. Noterete che, in queste definizioni, le astronavi da caccia sono denominate con il termine arcaico "velivolo."

In piena forza, le Forze Spaziali della *Midway* includeranno navi dei seguenti tipi:

W A Y P O I N T !

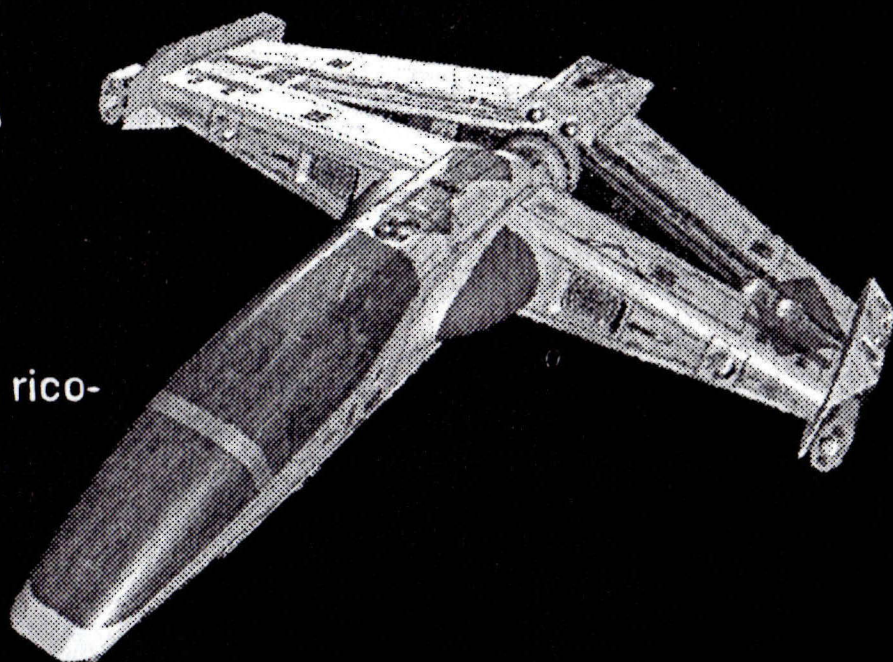
F-106A PIRANHA***CACCIA ESPLORATORE***

Squadriglia: Diamondback

Missioni/Ruolo: FORCAP, scorta, ricognizione

Progettato come caccia leggero a breve raggio da scorta e ricognizione, il Piranha sacrifica gli schermi, la corazzatura e la potenza di fuoco in favore della maneggevolezza e dell'accelerazione. Ideale per il combattimento ravvicinato, nelle mani di un abile pilota le ridotte dimensioni ed i rapidissimi movimenti della nave la rendono un bersaglio così difficile che le mancanze del progetto sono ben compensate.

Il Piranha viene spesso assegnato a portaerei di scorta molto piccole con compiti contro le insurrezioni ed i pirati, ma alcuni verranno assegnati anche alla TCS Midway, dove verranno assegnati a missioni di caccia a bassa intensità ed a occasionali compiti di esplorazione.

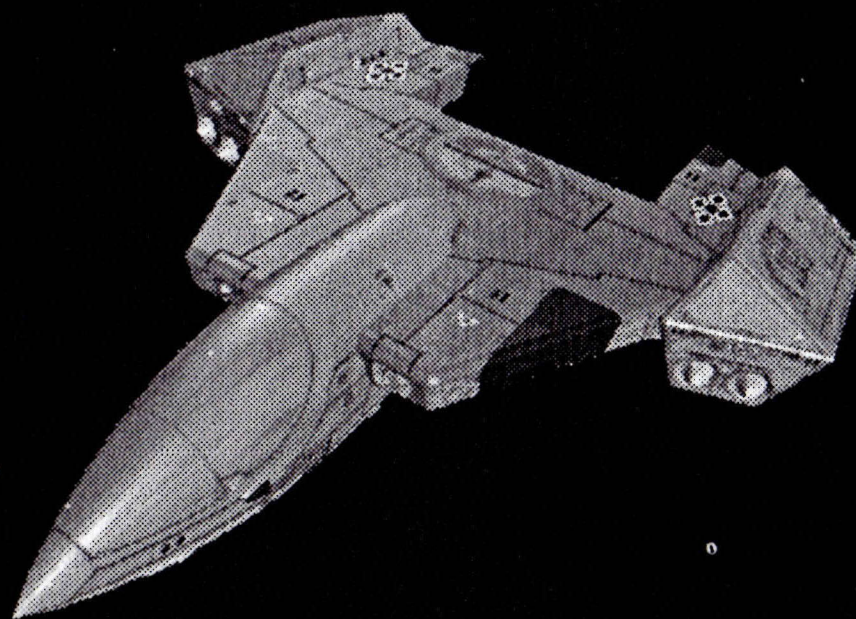
**F/A-105A
TIGERSHARK*****CACCIA MULTI-RUOLO***

Squadriglie: Diamondback, Black Widow

Missioni/Ruolo: TARCAP, FORCAP, BARCAP, scorta, ricognizione, attacco leggero ed anti-navi leggere, wild weasel

Il Tigershark è un omaggio ai caccia multi-funzione del periodo della guerra. È usato molto spesso per compiti di attacco leggero e SEAD, ma può essere efficace anche nei combattimenti ravvicinati.

I suoi schermi sono di media forza, con buone (anche se non eccellenti)



W A Y P O I N T !

caratteristiche di ricarica. Il Tigershark è, in genere, un valido complemento ai caccia più specializzati di una squadriglia CV, in grado di coprire la maggior parte dei "buchi", se necessario.

F-110A WASP

INTERCETTORE

Squadriglie: Diamondback, Black Widow, (Proposto per la Terza Squadriglia)

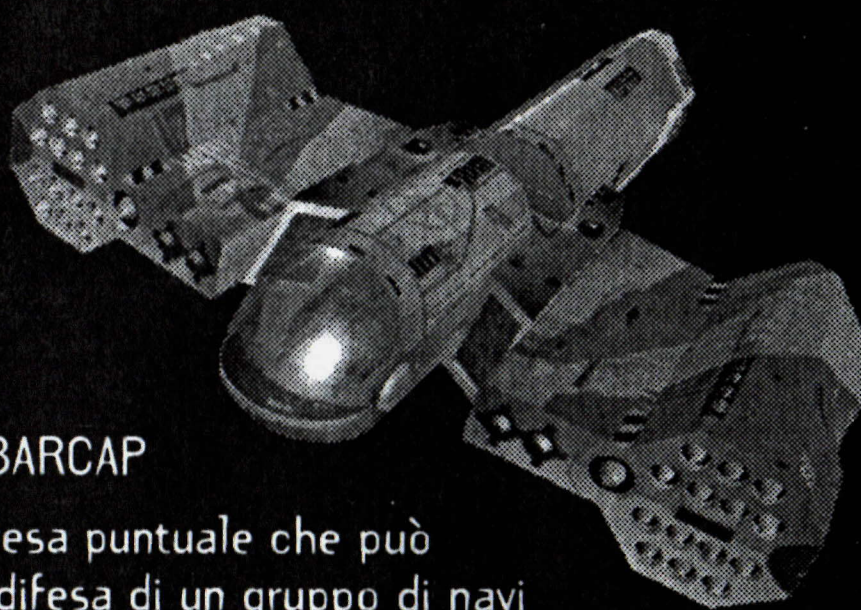
Missioni/Ruolo: FORCAP, talvolta BARCAP

Il Wasp è un piccolo caccia da difesa puntuale che può fungere da collante interno per la difesa di un gruppo di navi maggiori. A causa delle scarse autonomia e durabilità richieste dalle pattuglie prolungate di tipo CAP, in genere viene lanciato solamente quando i bombardieri nemici hanno oltrepassato la barriera esterna e si stanno avvicinando alla portaerei (in una situazione di "mischia ravvicinata").

È stato progettato per distruggere bombardieri e lanciamissili nemici, contro i quali è devastante, ma è anche estremamente efficace contro la maggior parte dei caccia. Oltre al suo tradizionale armamento di missili, carica anche diversi gruppi di "razzi a grappolo" (swarmer).

In caso fosse necessaria una maggiore autonomia, questa nave può fare uso di un razzo vettore distaccabile che la può far giungere rapidamente a destinazione senza l'utilizzo dei post-bruciatori, ad una velocità superiore a quella dei post-bruciatori. Una volta esaurito, il razzo viene espulso automaticamente, ottenendo così un'accelerazione ed una maneggevolezza nettamente superiori per le sezioni rimaste del caccia.

I suoi schermi sottili si possono ricaricare molto velocemente.



W A Y P O I N T !

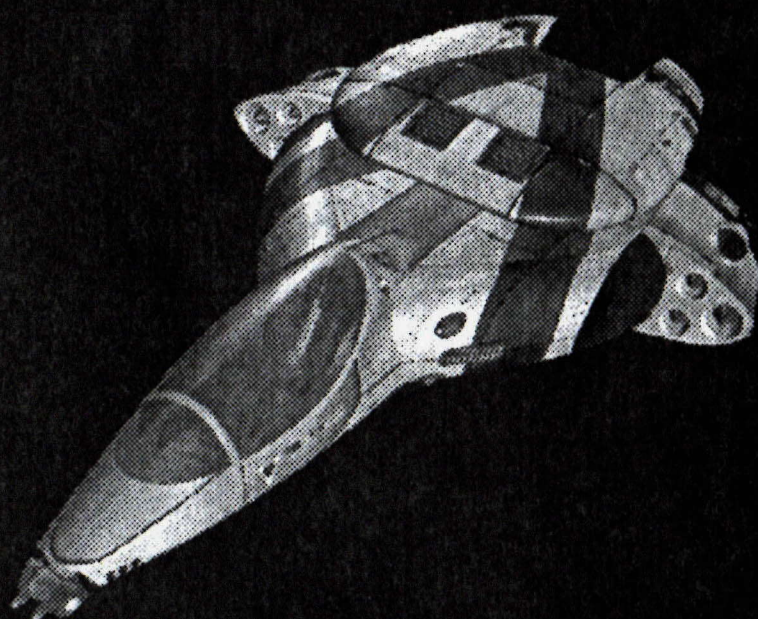
F-108A PANTHER***CACCIA DI SUPERIORITÀ
SPAZIALE (CLASSE B)***

Squadriglia: Black Widow

Missioni/Ruolo: BARCAP, TARCAP, contraerea offensiva, scorta, FORCAP, ricognizione, wild weasel

Assegnato in genere a portaerei leggere di scorta, il Panther è la versione ridotta del Vampire. Anche se è inferiore al fratello maggiore per quanto riguarda il combattimento a lungo raggio, l'accelerazione e la maneggevolezza eccezionali lo rendono il preferito tra diversi piloti, che lo considerano migliore nel combattimento ravvicinato.

I suoi schermi sono più leggeri di quelli del Vampire, ma presentano le stesse eccellenti caratteristiche di ricarica.

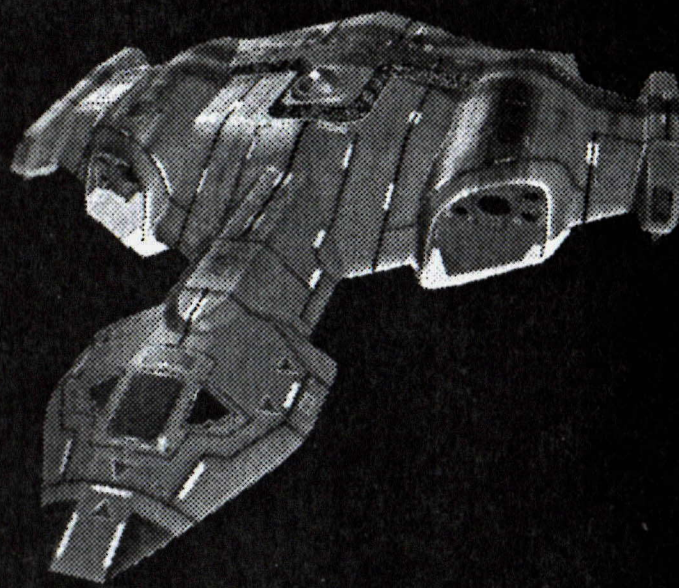
**F-109A VAMPIRE*****CACCIA DI SUPERIORITÀ
SPAZIALE (CLASSE A)***

Squadriglia: (Proposto per la Terza Squadriglia)

Missioni/Ruolo: BARCAP, TARCAP, contraerea offensiva, scorta, FORCAP, ricognizione, wild weasel

Assegnato in genere a portaerei pesanti, il Vampire è stato disegnato per distruggere gli altri caccia. Il Vampire può ingaggiare duelli missilistici a lungo raggio, con ottime chance di sopravvivenza.

I suoi schermi sono di media potenza, ma presentano un'eccellente velocità di ricarica.



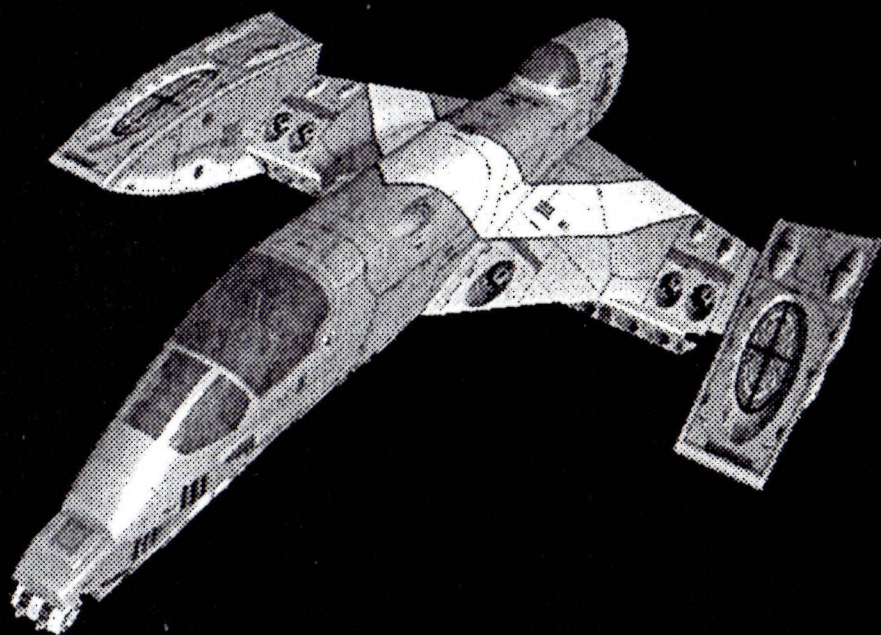
W A Y P O I N T !

TB-81A SHRIKE

*BOMBARDIERE
SILURANTE
(CLASSE B)*

Squadriglia: Black Widow

Missioni/Ruolo: attacco, anti-nave, anti-hangar, talvolta ricognizione



In genere caricato da portaerei di scorta, lo Shrike è una versione alleggerita del più grande Devastator. Anche se non è una piattaforma anti-nave altrettanto potente, è notevolmente più veloce e più maneggevole del TB-80 e, quindi, è in qualche modo meno vulnerabile in caso di uno scontro con un caccia. Utilizza lo stesso sistema di puntamento computerizzato del Devastator, ma non il suo massiccio cannone al plasma. Invece lo Shrike carica un armamento più convenzionale.

A causa del suo limitato carico di siluri, lo Shrike è più efficace contro bersagli navali di dimensioni inferiori a quelle di un incrociatore leggero ma, in gruppi numerosi, può essere utilizzato efficacemente anche contro bersagli maggiori.

Lo Shrike presenta una torretta superiore, una inferiore ed una in coda, ma non presenta quelle laterali del Devastator e dipende dalle posizioni superiore ed inferiore per la copertura dei fianchi.

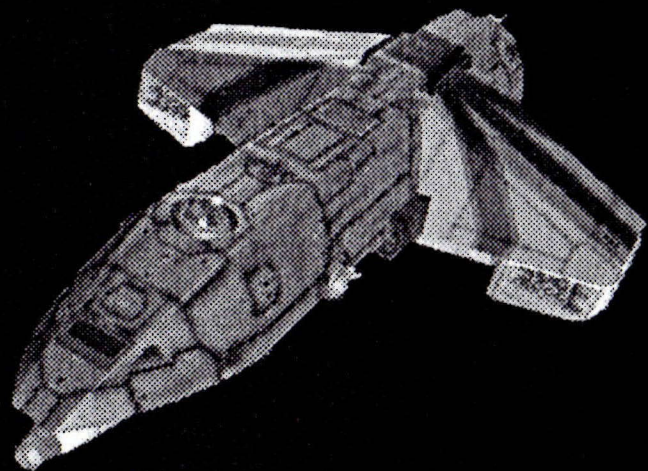
W A Y P O I N T !

TB-80A DEVASTATOR

*BOMBARDIERE SILURANTE
(CLASSE A)*

Squadriglia: (Proposto per la Terza Squadriglia)

Missioni/Ruolo: attacco, anti-nave, anti-hangar, talvolta ricognizione



In genere caricato da portaerei pesanti, il Devastator ha un semplice compito: sopravvivere abbastanza a lungo per riuscire a distruggere un grande bersaglio. Il suo armamento anti-nave principale è il siluro.

Il massiccio cannone al plasma del Devastator è essenzialmente una versione ridotta della stessa arma montata sulle navi maggiori. Virtualmente inutile contro i caccia (a causa della sua scarsa rapidità di fuoco; circa un colpo ogni due secondi), quest'arma estremamente potente può causare incredibili danni alle navi ed è, indubbiamente, l'arma preferita quando si tratta di attaccare bersagli pesantemente difesi e corazzati come corazzate ed incrociatori pesanti.

Inoltre, per facilitare le sue possibilità di sopravvivenza in un ambiente pieno di caccia, è dotato di torrette anti-caccia sulla parte superiore, sulla parte inferiore, in coda ed ai lati.

I suoi schermi sono estremamente spessi, ma presentano caratteristiche di ricarica solamente nella media.

ARMI

Le seguenti armi sono montate attualmente sui caccia e sulle navi maggiori della Confederazione.

Cannoni

Cannone Laser

L'arma Confederata ad energia a basso consumo e bassa potenza che può essere efficace anche a lunga distanza.

W A Y P O I N T !

Cannone Ionico

Spara un impulso di particelle ioniche ad alta carica verso il bersaglio. Questo cannone a lunga gittata provoca danni sufficienti con un'elevata rapidità di fuoco.

Concentratore di Massa

Quest'arma utilizza un acceleratore lineare per lanciare proiettili di metallo contro il bersaglio. Come cannone a lunga gittata richiede meno energia per ogni colpo rispetto alla maggior parte dei disintegratori e presenta una rapidità di fuoco relativamente elevata.

Concentratore di Massa Adattabile

Migliorata rispetto alle versioni precedenti, quest'arma presenta una "strozzatura" caratteristica. Una strozzatura stretta permette una maggiore rapidità di fuoco ed un minore utilizzo di energia, ma produce meno danni a breve distanza. Una strozzatura più ampia infligge danni maggiori e permette una maggiore gittata, ma consuma più energia e presenta una rapidità di fuoco inferiore. La dinamica dell'adattabilità della strozzatura del concentratore di massa è determinata dal periodo di tempo nel quale viene premuto il grilletto.

Cannone a Tachioni

Questo cannone è più potente rispetto alla versione precedente ma ha un maggiore tempo di ricarica ed un consumo di energia più elevato. Spara anche uno dei proiettili tipo "impulso" più veloci.

Cannone al Plasma Pesante

Quest'arma presenta una scarsa rapidità di fuoco, ma offre un pesante impatto. Usata principalmente contro le navi maggiori, non è stata progettata per l'utilizzo contro bersagli piccoli ed estremamente rapidi ma con un colpo fortunato può ridurre a pezzi un caccia.

Cannone Mk2 "Stormfire"

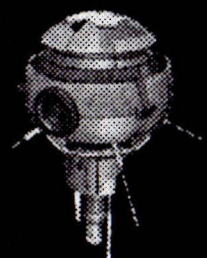
Questa mitragliatrice Gatling prodotta dalla Benelli Corp. ha una rapidità di fuoco ridotta rispetto al suo predecessore, il Mk1, ma spara un proiettile di calibro maggiore che esplode al contatto contro lo scafo di una nave o al raggiungimento della gittata massima. Ancora, come l'arma originale Stormfire dei Mondi di Confine, ha un numero limitato di colpi.

W A Y P O I N T !

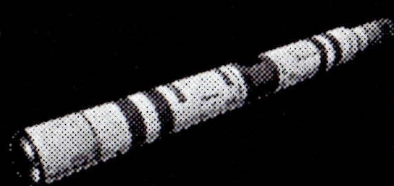
MISSILI

Mine

Munizioni guidate internamente dal Confederato. Le Mine vengono depositate dalla parte posteriore e detonate quando si è in prossimità.



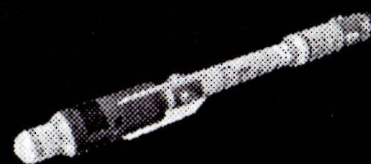
Razzo Dumbfire



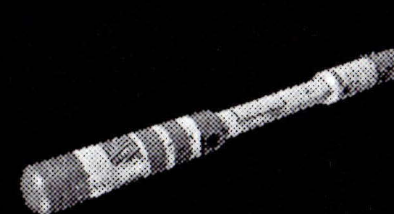
Questo razzo senza bloccaggio Confederato è in grado di portare contro il bersaglio un massiccio carico di esplosivo. È eccellente contro bersagli lenti come trasporti, corvette e incrociatori.

Missile Amico-o-Nemico

Questo missile multi-angolazione senza bloccaggio Confederato è in grado di identificare bersagli distinguendoli come amici o nemici e di ricercare e distruggere il nemico più vicino.



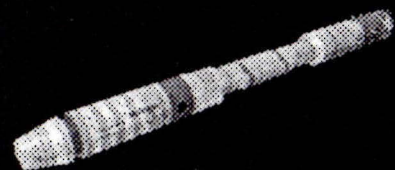
Missile a Riconoscimento d'Immagine



Il migliore missile guidato multi-angolazione a testata singola della Confederazione. È cambiato molto poco da quando è stato introdotto per la prima volta. Una volta che un tipo di nave sia stato immesso all'interno della memoria del missile, questo sarà in grado di inseguire permanentemente tale nave (fino all'esaurimento del carburante). Se manca il bersaglio durante la prima passata, è in grado di invertire la rotta e riacquisire il bersaglio.

Missile a Ricerca di Calore

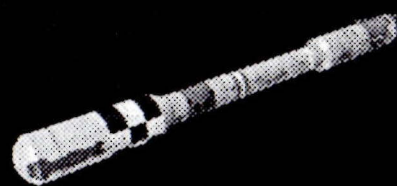
Richiede una circuiteria inferiore rispetto ai missili a riconoscimento d'immagine o amico-o-nemico e carica una testata più potente. Se, però, questo missile perde il blocco non sarà in grado di riacquisire un altro bersaglio. Quest'arma funziona al meglio se lanciata contro la coda del nemico, dal momento che, in genere, lo spettro caratteristico del calore è più forte in coda ad una nave.



W A Y P O I N T !

Missile HARM

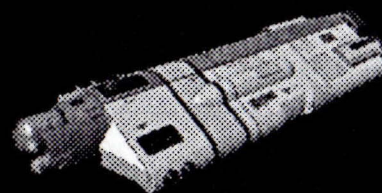
Questo missile si blocca rapidamente sulle torrette, dirigendosi quindi su di esse.

**Siluro (Leggero)**

Il siluro leggero è efficace contro piccole astronavi ma non carica una testata sufficiente per abbattere le navi più pesanti.

Siluro (Pesante)

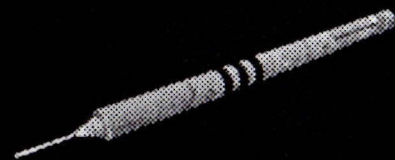
L'unica arma montabile su un caccia efficace contro le navi maggiori.

**Missile Tracciatore "Smart"**

Un missile anti-caccia a lunghissima gittata. Eccellente contro i bersagli veloci che cercano di abbandonare una zona. Questo missile è, in realtà, un enorme razzo vettore con diversi piccoli missili Amico-o-Nemico attaccati ad esso. Per utilizzarlo occorre lanciare il missile e tenere premuto il grilletto fino a quando non ha percorso la maggior parte della distanza verso il bersaglio (o fino all'esaurimento del razzo vettore), rilasciandolo poi per lanciare i missili più piccoli, che utilizzano un tracciamento integrato per inseguire ed eliminare qualsiasi nave nemica nelle vicinanze. A differenza del designatore laser del missile Swarmer, il missile Tracker, una volta nello spazio, opera indipendentemente dalla nave che lo ha lanciato.

Lanciasiluri

Postazioni in grado di lanciare siluri piccoli, veloci e non guidati con una grande rapidità di fuoco e vengono lanciati in gruppi di sei o dodici. Ottimi contro bersagli lenti come bombardieri e trasporti, ma in grado di danneggiare solo leggermente una nave maggiore. Ciascun razzo infligge individualmente danni minori rispetto ad un Dumbfire, ma in gruppo sono in grado di produrre danni molto superiori.



W A Y P O I N T !

Swarmer



Diversi missili lanciati contemporaneamente da una stessa postazione che inseguono il proprio bersaglio. Questa è un'arma visuale (occorre mantenere un contatto visivo con il bersaglio fino all'impatto dei missili) usata principalmente per il combattimento ravvicinato contro bersagli potenti. Le esche sono inefficaci contro gli Swarmer.

Comodoro, non avete messaggi di posta elettronica non letti. Desiderate terminare adesso la vostra sessione di lavoro?

Buona giornata, Comodoro Blair.

1014805

8Æ'ö©' ,\ 3\$YâMX *...Í-5ZoÛH≈9©1997 ORIGIN Systems,
Inc. ìJµ%ï-/&'& o,8y `Δö9ΩÍ0"Eô[ö(È*~ ^Jöf0origin è
un marchio depositato o registrato della ORIGIN
Systems, Inc. öïΣİà^QL. (-°æ' ,√)üí◊H◊,à
ΣJbõ%.áøbÙ±_-â°Ûrq qËq◊;o>~, .÷¥"| 'Ñk^Îπg...Ñd\$í,≈
rî"ñ.- Tutti i diritti riservati.
≠n['õe&uV'õU«Σ±{Épiòfi7Ahú)Σ2ô*6J;QÈΩË.-.%æì£3‡
+aWf00000000000000000000000000000000.....
.....

<http://www.cto.it>