

BOLLETTINO VICTORY



2669.221

Capo Editore
David Ladyman

Capo Redattore
Tuesday Frase
Melissa Mead
John McLean

Assistente all'Editore
Chris Douglas

Graphica degli Interni
Chris Douglas

Craig Halverson
James Lee
Thomas Lee
Dean McCall

Alan Perez
Elizabeth Pugh
Mark Vearrier

Graphica Copertina e Interni
Catherine Cantieri

INFORMAZIONI DI TRASFERIMENTO

La E.C.S, Servizi Elettronici Creativi, vi porge il benvenuto per il vostro nuovo incarico sulla TCS *Victory*. E' nostra sincera speranza che possiate gradire il vostro kit di orientamento di bordo, il *Bollettino Victory*.

Gli articoli e i dati contenuti in esso sono stati curati dal nostro nuovo Editore Artificiale Quantum 3 e rispecchiano tanto le vostre precedenti richieste quanto le direttive standard LS-c2 raccomandate dal quartier generale TCN per tutti i Wing Commander trasferiti. Inoltre il Quantum 3 è progettato per personalizzare ogni edizione mensile, includendo materiale di possibile interesse.

Il contenuto è ricavato interamente dalla posta, dagli articoli dei vari newsgroup (gruppi di discussione) e dai GIF (Archivi di Informazione Generica) del S.I.D. , rete informativa di bordo. Le relative annotazioni da parte dell'E.C.S. figurano in corsivo.

Siete pregati di contattare i Servizi Elettronici Creativi sul ponte 4 (poppa) per ogni suggerimento su come migliorare la vostra prossima edizione di *Bollettino Victory*.

POSTA ELETTRONICA

Per la durata del vostro soggiorno, il vostro indirizzo di posta elettronica sarà *cblain@te.victory.crew*. Attualmente ci sono (3) messaggi non ancora letti e articoli delle seguenti categorie:

<i>tcn.victory.news</i>	<i>tcn.victory.intell</i>	<i>tcn.victory.history</i>
<i>tcn.victory.flight.pilots</i>	<i>tcn.victory.earth.ad</i>	<i>tcn.victory.question</i>
<i>tcn.victory.flight.pilots.talk</i>	<i>tcn.victory.ad.classified</i>	<i>tcn.victory.ad.announce</i>
<i>tcn.victory.military.proc</i>	<i>tcn.victory.review</i>	<i>tcn.victory.flight.shipstat</i>
<i>tcn.victory.flight.weaponstat</i>	<i>cblair@tcn.victory.crew</i>	

Avete 3 messaggi nuovi.

Per: *cblair@tcn.victory.crew*

Da: *weisen@tcn.victory.crew*

Data di spedizione: 2669.220

William Eisen, Capitano, TCS Victory

Lieto di averla a bordo, Colonnello.

Ho avvertito l'equipaggio che ci potrebbero essere alcune variazioni nelle nostre operazioni di routine nelle prossime settimane. Stia certo che tutti gli uomini e le donne a bordo di questa nave sono professionisti esperti e motivati. Essi possono gestire qualsiasi situazione la guerra presenti loro. Sono certo che lo scoprirà da sé man mano che conoscerà i membri di questo ottimo equipaggio

Soprattutto, a prescindere da qualsiasi compito toccherà a questa nave in futuro, nulla potrà mai sminuire l'ottima reputazione che la "Tin Can Sally" si è costruita.

Continueremo a fare del nostro meglio, e so che lei sarà ben determinato a fare la sua parte.

Capitano Eisen

Per: *acblain@tcn.victory-crew*

Da: *adeveraux@tcn.covert-ops*

Data di spedizione 2669.210

Col. Jeanette Devereaux

Bonjour, amico mio. I giorni si fanno più difficili da quando siamo lontani. Sei sempre nei miei pensieri, comunque. Quando il dovere chiama, ogni missione che affrontiamo potrebbe tranquillamente essere l'ultima. Non posso fare a meno di temere che tu venga ferito in uno dei tuoi tanti voli di pattuglia. Sii prudente, tanto per te quanto per me.

Anche se ho molta voglia di vederti, devo concentrare tutte le mie energie sul mio incarico attuale. E' la sola strada per rivederci ancora.

Abbi cura di te, mon amour.

Angel

Per: cblain@tcn.victory-crew
 Da: bmiles@earth.tnn.news
 Data di spedizione 2669.219
 Allegati(1) ARTICLE.TXT

Colonnello Blair,

ho apprezzato che abbia dedicato parte del suo tempo di ieri per un'intervista Holo-Vid. Ho completamente trascritto i 3 minuti, e gradirei molto la sua approvazione — che, d'altra parte, è richiesta prima che io inoltri il materiale alla Rete Informativa Terrestre per la trasmissione. Potrà osservare come sia stata notevolmente accorciata... ma credo colpisca giusto nel segno. Può inviarmi ogni commento tramite posta elettronica a bmiles@earth.tnn.news. Grazie,

Barbara Miles

ALLEGATO 1: ARTICLE.TXT

Colonnello Christopher Blair Et : 32 Pianeta: Terra

Miles Colonnello Blair, lei   stato in prima linea nello sforzo bellico della Confederazione in molte campagne cruciali durante gli ultimi 15 anni. La mia domanda   questa... cosa succeder  se la Confederazione non avesse ancora messo a segno una vittoria convincente contro i Kilrathi quando dovr  ritirarsi dal servizio?

Blair E chi ci pensa a lasciare? Sono qui per restare fino all'ultimo. A meno che il Quartier Generale o il Covert-Ops non abbiano qualche asso nella manica che io non conosco, questa guerra   tutto fuorch  finita. Il mio scopo   di volare finch  me lo consentiranno, fare la mia parte e tornare tutto intero.

Miles Dopo tutto questo tempo e tutte queste battaglie, si preoccupa ancora che ogni missione possa essere l'ultima?

Blair Il giorno in cui smetter  di pensare a questo rischio sar  il mio ultimo giorno. Ma non direi che quel che faccio   "preoccuparmi". Io mi concentro piuttosto su ogni incarico e non prendo mai una missione alla leggera. Mi ritrovo in uno stato in cui presto la massima attenzione a tutto ci  che faccio, a tutto ci  che fanno i miei uomini e tutto ci  che fanno i nemici. Io do tutto ogni volta che mi allaccio le cinture nell'abitacolo. Fare meno di questo vorrebbe dire mancare nei confronti di me stesso e dell'intero apparato militare.

Miles Come   arrivato sulla sua ultima nave, la TCS Victory?

Blair L'ammiraglio Tolwyn ha ritenuto che sarebbe stata un mossa tatticamente appropriata trasferire qualcuno con la mia esperienza su una nave con... un'esperienza anche maggiore. E' tutto quello che ho da dire.

Miles Se e quando ritorner  alla vita civile, che cosa far ?

Blair E' una buona domanda. Non ho ancora una risposta definitiva. Mi piacerebbe sistemarmi con... una persona speciale. Chi lo sa? Un vecchio spazza-ali come me probabilmente finir  di nuovo all'Accademia come istruttore.

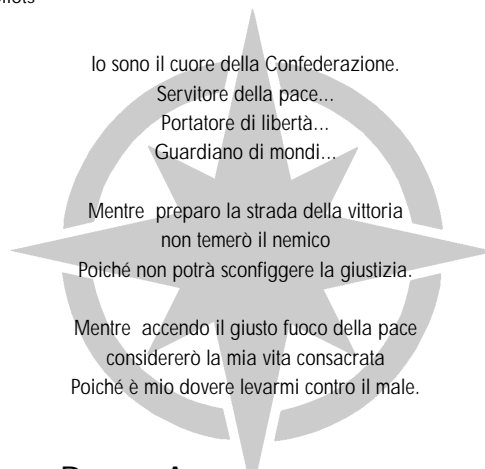
Miles La sua lealt  e la sua dedizione alla causa non sono in discussione. Ma crede davvero, intimamente, che alla fine trionferemo sui Kilrathi?

Blair Senza dubbio. Sono certo di questo come di essere seduto qui adesso, a parlare attraverso il collegamento Holo-Link.

E nel caso che i nostri amici Kilrathi stiano osservando la trasmissione — non ci fermeremo mai, non ci arrenderemo mai. E' meglio che si guardino le spalle perch  stiamo andando a prenderli.

GIF: GIURAMENTO DI SERVIZIO ALLA CONFEDERAZIONE

>tcn.victory.flight.pilots



GIF: PROFILO PSICO-ANTROPOLOGICO DEI KILRATHI

>tcn@psych.intell.update

Compilato dal 2° Ten. Christopher Douglas, 2652.102

Ultima revisione: 2668.312

Le informazioni seguenti sono una raccolta di fatti proposta da Ralgha nar Hhallas e raccolti dai Servizi Segreti terrestri e vari Covert-Ops.

SCOPO

In questa guerra tra culture, è di importanza capitale capire i ragionamenti che stanno dietro alle azioni del nemico. Se vogliamo mai sperare di anticipare le loro reazioni e prepararci alle loro mosse tattiche, dobbiamo analizzare i loro processi di pensiero.

EVOLUZIONE DEI KILRATHI

La civiltà Kilrathi sorse dagli aspri deserti di Kilrah, dove i predatori progenitori di questa specie impararono per primi a cacciare. In seguito, essi impararono a usare le loro zampe anteriori e la loro nascente intelligenza per fuggire dai rudimentali ripari che li proteggevano dalla cenere acida ed ustionante che spesso seguiva le imponenti eruzioni vulcaniche caratteristiche del loro mondo, così tettonicamente instabile. Insieme a questa capacità di costruire arnesi venne l'abilità di costruire trappole per le prede più difficili da catturare (in modo particolare una piccola e intelligente creatura simile allo scimpanzè che rimane ancora oggi una prelibatezza di Kilrathi) e, infine, di realizzare armi.

Con l'avvento dell'intelligenza divennero inevitabili i conflitti territoriali tra i cacciatori. Nel corso del loro sviluppo sociale, i Kilrathi impararono presto l'arte di uccidere altri Kilrathi. In effetti, l'intera storia dei Kilrathi è una interminabile cronaca di guerre civili talmente brutali da far impallidire, al confronto, quelle della storia umana.

Questa sconfinata carneficina continuò fino a due secoli fa, quando scoppiò una guerra devastante tra i due Imperi più potenti di Kilrathi. Questa si concluse con la completa distruzione di uno dei due Imperi e stabilì la supremazia incontrastata dell'altro. La famiglia attualmente dominante salì al potere al costo di milioni di guerrieri e di molti mondi resi sterili. Una volta uniti sotto una sola bandiera, fu perfettamente naturale che le ambizioni territoriali dei Kilrathi si dovessero rivolgere verso l'esterno, ad altri mondi brulcanti di vita. Adesso essi reclamano con aggressività tutto quello che trovano, e si prendono con la forza tutto quello che non si piega alle loro pretese.

Generati come guerrieri e allevati per combattere, i Kilrathi non tengono in grande considerazione le piacevolezze. La loro intera cultura si basa sulla guerra e l'aggressione, elevate a livelli di religione. Sia l'estetica che la progettazione tecnologica Kilrathi riflettono l'ossessione fanatica di questa specie per morte, conquista e dominazione.

La storia Kilrathi non ha mai avuto esperienze di culture simili a quelle terrestri dell'antico Egitto, della Cina, della Grecia, dell'Europa del Rinascimento e dell'Underground Utopico del 2200, culture che conobbero prolungati periodi di pace, riflessione e sviluppo artistico. A causa di ciò, l'estetica Kilrathi rimane (in base agli standard umani) primitiva, piuttosto simile a quella delle culture aborigene terrestri.

STRUTTURA SOCIALE

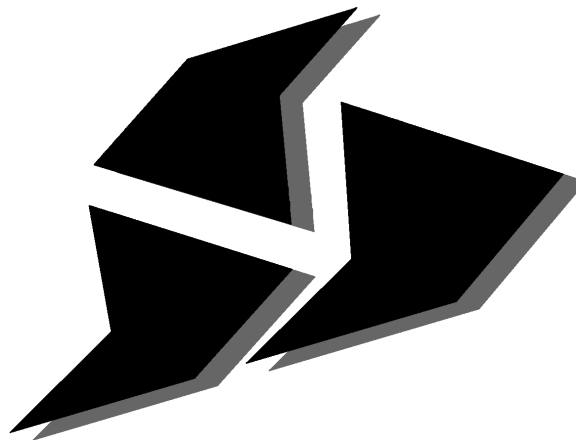
I guerrieri Kilrathi hanno qualche somiglianza con il vecchio Esercito Imperiale giapponese: non sono mai disposti a rinunciare all'onore neanche a costo della propria vita. Infatti, non è affatto raro per membri di un equipaggio disonorato commettere Zu'kara (suicidio rituale per mezzo di taglio della gola) per una colpa veniale come insultare un loro superiore.

Il futuro di un o di una Kilrathi, sia come guerriero che come cittadino, è determinato dalla nascita dal suo status sociale. L'intera popolazione di Kilrah giura fedeltà a uno di otto clan, ognuno con uno status sociale unico. Ogni clan giura lealtà al suo attuale leader, e anche le stesse linee di sangue Imperiale sono suddivise in clan di questo tipo.

L'Imperatore detiene il potere assoluto, e può ordinare con noncuranza esecuzioni e messe al bando. Colpi di mano e assassinii sono manovre politiche assolutamente comuni.

Tutti i clan su Kilrah e sulle sue lune circostanti prendono molto sul serio la frase "leader nato", passandosi le linee di sangue reale da una generazione all'altra. *Kiranka* è il clan più nobile di Kilrah: i membri di tale clan rivestono posizioni di comando nelle truppe lealiste e nel governo.

Non si sa molto sul resto della struttura sociale Kilrathi, tranne che le donne Kilrathi hanno cariche religiose, specialmente le sacerdotesse del dio della guerra Sivar. Le donne controllano tutte le sette religiose su Kilrah e presiedono a tutte le offerte e le festività religiose, come quelle che avvengono durante il rituale di Sivar su Firekka.



LINGUAGGIO KILRATHI

Il sistema di scrittura Kilrathi venne osservato per la prima volta nell'abitacolo di un caccia *Dralthi* catturato. Il linguaggio viene scritto in insiemi di quattro linee verticali. Ogni linea verticale comprende una linea piena, una linea spezzata o una linea più breve con un punto sopra o sotto di essa. Questo insieme di quattro linee forma un singolo elemento sintattico. Insiemi verticali di equivalenti pittografici a quattro linee sono frasi.

UNIFORME

Gli stilisti Kilrathi non hanno mai sviluppato alcuna forma di apprezzamento per l'ordine e la simmetria, e di conseguenza le loro creazioni, in base ai nostri standard, sono spesso asimmetriche e discordanti. La loro espressività figurativa è semplice e stereotipata, orientata quasi interamente verso la glorificazione di battaglie precedenti e di avversari impauriti. La tenuta standard del guerriero medio è grezza, un miscuglio peculiare di funzionalità e ornamento, di altamente tecnologico e di primitivo.

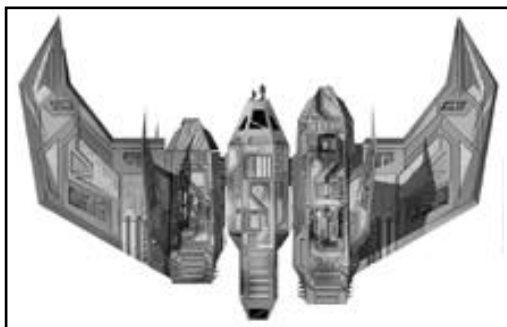
Dal momento che i Kilrathi sono fortemente attaccati alla divisione in clan, le uniformi vengono decorate prevalentemente con simboli e decorazioni che identificano la famiglia e il clan del guerriero. Tra i colori preferiti spiccano i rossi, i neri e i marroni. Le trame metalliche tendono all'oro o al rosso-sangue. Nelle armature personali è facile riscontrare la presenza del colore naturale, tipo rame, del plastacciaio Kilrathi (con il quale vengono costruite anche le loro navi spaziali).

DESIGN DELLE NAVI

Le astronavi Kilrathi sono progettate in base al principio di funzionalità letale e tenendo ben presente gli aspetti legati alla guerra psicologica. Quasi sempre asimmetrici, la maggior parte dei vascelli

Kilrathi incorpora zanne e curve o punti ad artiglio per accentuare il loro aspetto formidabile. Motori ed armamenti sono sempre posizionati in modo decisamente visibile, e sono comuni composizioni pittoriche spaventose o altri disegni aggressivi.

Le navi Kilrathi ricordano spesso armi da taglio decorate. Accade non di rado che piloti umani di scarsa esperienza ai comandi di navi decisamente superiori si lascino intimidire alla sola vista di un caccia Kilrathi irto di armi.



ARCHITETTURA

L'architettura dei Kilrathi è ispirata da molti degli stessi principi barbarici che si riscontrano in altri aspetti della loro cultura. Le radici dei Kilrathi come creature cavernicole sono evidenti nelle loro abitazioni; si trovano spesso pilastri e protuberanze tipo mesa che sbucano da punti imprevedibili. È uso comune lasciare esposti alla vista i macchinari, e di rado vengono chiusi i soffitti, lasciando in vista cavi e tubature.

L'illuminazione è spesso oscura e tenebrosa, e le alte temperature e l'umidità nulla così gradita a questa specie hanno spesso come risultato effetti atmosferici indiscutibilmente polverosi. E, come nell'abbigliamento, i trofei di guerra giocano un ruolo predominante nella decorazione di interni: teschi di vittime o frammenti distrutti di scafi di navi spaziali conquistate vengono spesso sistemati in posizioni assai appariscenti.

RAPPORTO SERVIZI SEGRETI: ASSI KILRATHI

>tcn.victory.intel

Spedito 2669.218

Col. Blair, questo rapporto riservato da tcn.cover.intell.update riguardante assi nemici identificati potrebbe forse interessarle.

E' stato identificato un certo numero di assi Kilrathi in settori assegnati alla TCS Victory. Suggestisco di adottare la massima cautela quando ingaggiate con chiunque di questi nemici conosciuti, perché tutti loro hanno dimostrato una pericolosa abilità nel combattimento testa-a-testa.

Najji "Fireclaw" Ragitagha

Nave preferita: caccia leggero *Darket*

Anche se Fireclaw non è un pilota da affrontare con leggerezza, la relativa assenza di armi e scudi nel suo caccia preferito potrebbe renderlo vulnerabile ad un attacco coordinato. Quando viene sovrastato numericamente o schiacciato da una superiorità di armamento indiscutibile, di solito si ritira.

Dakhath "Deathstroke" nar Caxki

Nave preferita: caccia medio *Dralthi*

Deathstroke può non pilotare il caccia più veloce dello spazio, ma dimostra di essere un tipo decisamente senza paura e non si tira mai indietro da un ingaggio con il nemico. Si sa che ha fatto una deviazione di 1000 click rispetto alla sua rotta per provocare un pilota della Confederazione, costringendolo a combattere. Le vostre maggiori speranze di successo contro Deathstroke sono quelle di riuscire a fargli focalizzare l'attenzione della sua mente a binario unico su di voi e pregare che il vostro uomo d'ala riesca a scivolargli dietro alle spalle senza essere visto.

Marjakh "Stalker" nar Kur'u'tak

Nave preferita: caccia stealth *Strakha*

Tenete gli occhi ben aperti per Stalker. Non è il tipo da annunciare la sua presenza in anticipo. La prima volta che vi accorgete che c'è anche lui è quando apre il fuoco. Si sa poco sulla tecnologia degli stealth Kilrathi, ma si crede che lo Strakha possieda un armamento inferiore. La sfida, naturalmente, è quella di riuscire a sconfiggere in primo luogo il caccia, poi il pilota.

Bhuk "Bloodmist" nar Hhallas

Nave preferita: bombardiere *Paktahn*

Bloodmist è un pilota pericoloso che sceglie con scrupolo i suoi bersagli, non può essere provocato per attirarlo in azione e nasconde sorprese poco piacevoli. Egli ha a sua disposizione infatti una potenza di fuoco impressionante ed è un cecchino infallibile dalla sua torretta posteriore. Avvicinatevi a Bloodmist con circospezione: il semplice fatto che possiate volare più veloci di lui non significa che sarà una cosa semplice riuscire ad abbatterlo.

Kramm "Deathfang" nar Caxki

Nave preferita: caccia pesante *Vaktoth*

Non lasciatevi ingannare dall'atteggiamento impudente di Deathfang e dalle sue aggressive provocazioni. La verità è che è quasi altrettanto in gamba di quanto crede di esserlo. Il suo caccia è una macchina da guerra seria con cui non si dovrebbe ingaggiare senza avere un uomo d'ala fidato a coprirvi le spalle. E tenete sempre un occhio sulla minacciosa torretta di poppa del Vaktoth.

Principe Thrakhath

Nave preferita: caccia pesante *Bloodfang*

Anche se ormai il Principe Thrakhath vola di rado, quando lo fa non torna mai a mani vuote. L'abilità come pilota di Thrakhath è leggendaria e ci sarà bisogno di ogni oncia della vostra perizia e della vostra energia per riuscire ad ostacolarlo. La sua nave preferita è la Bloodfang, della quale si dice essere libbra su libbra l'antagonista perfetta per i nostri nuovi caccia della classe Excalibur.

Nota: Il Servizio Segreto Intell ha mandato tre rapporti isolati di un nuovo massiccio caccia Kilrathi che pare stia in agguato nei campi di asteroidi per poi balzare dal suo pericoloso nascondiglio sulla nave. Se voi o uno dei vostri piloti incontrate uno di questi caccia, mandate un rapporto scritto completo al quartier generale (HQ) in modo da poterlo accludere al dossier che i Servizi Segreti hanno attualmente in fase di preparazione.

GIF: GERARCHIE MILITARI

>tcn.victory.military.proc

Le seguenti informazioni sui ranghi militari comparati è un articolo standard LS-c2 raccomandato dal Quartier Generale TCN per tutto il personale trasferito e arruolato.

Marina Confederata

Truppa

Spaceman (E1)
(Mozzo spaziale)
Veteran Spaceman (E2)
(Veterano spaziale)
Petty Officer (E3)
(Sottufficiale)
Chief Petty Officer (E4)
(Sottufficiale in capo)
Master Chief Petty Officer (E5)
(Sottufficiale in comando)

Forze Spaziali Confederate

Truppa

Spacehand (E1)
(Cadetto spaziale)
Spacehand, 2nd Class (E2)
(Cadetto di 2ª Classe)
Spacehand, 1st Class (E3)
(Cadetto di 1ª Classe)
Senior Spacehand (E4)
(Cadetto anziano)
Staff Sergeant (E5)
(Sergente di truppa)
Tech Sergeant (E6)
(Sergente tecnico)
Master Sergeant (E7)
(Sergente Maggiore)
Senior Master Sergeant (E8)
(Sergente Maggiore Anziano)
Chief Master Sergeant (E9)
(Sergente Maggiore in capo)

Forze Armate Kilrathi

Truppa

Least Claw
(Artiglio Minore)
Third Claw
(Terzo Artiglio)
Second Claw
(Secondo Artiglio)
First Claw
(Primo Artiglio)

Ufficiali

Ensign, 2nd Class (O1)
(Guardiamarina di 2ª Classe)
Ensign (O2)
(Guardiamarina)
2nd Lieutenant (O3)
(2º Tenente)
1st Lieutenant (O3)
(1º Tenente)
Lieutenant Commander (O4)
(Tenente Comandante)
Commander (O5)
(Comandante)
Captain (O6)
(Capitano)

Ufficiali

2nd Lieutenant (O1)
(2º Tenente)
1st Lieutenant (O2)
(1º Tenente)
Captain (O3)
(Capitano)
—
Major (O4)
(Maggiore)
Lieutenant Colonel (O5)
(Tenente Colonnello)
Colonel (O6)
(Colonnello)

Ufficiali

Fourth Fang*
(Quarta Zanna)
Third Fang
(Terza Zanna)
Second Fang
(Seconda Zanna)
—
First Fang
(Prima Zanna)
Shintahr
Kal Shintahr

Alti Ufficiali

Commodore (O7)
(Comodoro)
Rear Admiral (O8)
(Contrammiraglio)
Vice Admiral (O9)
(Vice Ammiraglio)
Admiral (O10)
(Ammiraglio)
Space Marshal (O11)
(Maresciallo Spaziale)

Alti Ufficiali

Brigadier General (O7)
(Brigadiere Generale)
Lieutenant General (O8)
(Tenente Generale)
Major General (O9)
(Maggiore Generale)
General (O10)
(Generale)

Alti Ufficiali

Kalahn
Khantahr
Kal Khantahr
Kalralahr

* La maggior parte dei piloti Kilrathi raggiungono almeno il grado di Quarta Zanna. I Prima Zanna e livelli più alti normalmente proseguono con il comando di navi e squadroni. Kalralahr è l'equivalente Kilrathi del Maresciallo Spaziale della Confederazione — ha il controllo di un intero settore o comanda grandi manovre di flotta.

GIF: OBIETTIVI DELLE MISSIONI

>tcn.victory.flight.pilots

Questo GIF sui vari tipi di missione è un articolo standard LS-c2 item raccomandato dal Quartier Generale TCN per tutto il personale trasferito con abilitazione di volo di priorità 3 o maggiore.

MISSIONI DI FLOTTA

PATTUGLIA E CONTROLLO DELLO SPAZIO

Scopo Ottenere informazioni riguardo ad una particolare area

Eliminare veicoli intrusi

Interdire rotte commerciali ed operazioni di convogli

Le operazioni di Pattuglia e Controllo normalmente dispiegano caccia divisi in due o quattro pattuglie. I comandanti più avveduti spesso tengono una riserva di cinque o più caccia, in caso quelli di pattuglia incorrano in problemi particolari. Con parecchi squadroni i piloti possono controllare l'area più estesa possibile, usando radar ed altre tecniche di rilevamento.

INCURSIONE FINALIZZATA

Scopo Attaccare/distruzione/disabilitare un obiettivo tattico

In una IncurSIONE Finalizzata uno squadrone di piloti attacca un obiettivo primario ben preciso, come una base spaziale o un'installazione planetaria. Questo tipo di attacco viene eseguito con maggiore efficacia con resistenza limitata o nulla da parte del nemico. Caccia leggeri o medi possono attaccare le navi appoggio e aprire la strada ai bombardieri, oppure tutti i caccia possono cooperare e attaccare assieme ad una nave base in un attacco combinato.

SUPERIORITÀ

Scopo Eliminare la presenza di caccia nemici

Normalmente dispiegati in formazioni di quattro, i caccia in missione di Superiorità svolgono soprattutto voli di ricerca-e-distruzione per portare allo scoperto le unità esploratrici nemiche. Duo o più caccia di scorta dovrebbero rimanere indietro per proteggere la nave base durante lo svolgimento della missione.

SUPPORTO FORZE PRINCIPALI

Scopo Supportare le forze al fronte

Sul fronte della battaglia le perdite tra le unità di combattimento a volte richiedono rinforzi da parte di altre navi base. Le navi più grandi nei paraggi, che si trovino non direttamente coinvolte nell'azione, mandano caccia di rinforzo a rimpiazzare le unità perdute al fronte. Quando questo si verifica, i caccia atterrano, si riforniscono e si riarmano sulla nave base ospite. Il ruolo del Supporto Forze Principali è svolto soprattutto da navi base più vecchie rimosse dal fronte. Le forze nemiche, comunque, a volte inviano un distruttore o due per mettere fuori uso gli stormi di Supporto Forze Principali.



RICOGNIZIONE IN FORZE

Scopo Distrarre l'attenzione dalle operazioni principali della flotta
 Intercettare gli spiegamenti nemici
 Distruggere obiettivi secondari

Gli stormi di Ricognizione In Forze sono composti da navi base leggere, due navi scorta e un distruttore veloce (per i rifornimenti), un incrociatore e una o più navi esploratrici. Questo gruppo ben assortito si apre la via attraversando o aggirando il fronte delle operazioni e opera nel modo più indipendente possibile. Lo stormo cerca di stanare le forze nemiche e distruggere ogni obiettivo che si trova davanti. Queste missioni sono altamente pericolose e di molti stormi RIF non si è saputo più nulla.

SCORTA

Scopo Difendere materiale in fase di spostamento

Le missioni di Scorta coinvolgono la nave o l'oggetto che viene trasportato e cinque o sei caccia di classe medio-leggero. Lo squadrone ha il compito di proteggere il materiale trasportato, e opera congiuntamente ad altri veicoli di scorta e alla nave madre. Ogni caccia nemico incontrato sulla rotta deve essere affrontato al suo avvicinarsi al convoglio e le navi di grande stazza e potenza di fuoco devono essere evitate ad ogni costo.

DIFESA FLOTTA

Scopo Difendere la flotta da attacchi di grande proporzione

Incubo del pilota di caccia, le battaglie di flotta coinvolgono dozzine di navi in combattimento simultaneo. Normalmente i caccia nemici in missioni di IncurSIONE Finalizzata in seguito alla localizzazione di una nave base avversaria inscenano un attacco a sorpresa. Anche le navi più grandi possono essere spazzate via in pochi minuti dal fuoco concentrato e dalle torpedini, e squadroni di caccia possono essere rapidamente decimati.

I caccia che prendono parte alla Difesa Flotta vengono lanciati a gruppi di quattro. Ogni gruppo è incaricato dell'abbattimento dei missili in arrivo, dell'intercettazione dei caccia nemici, delle azioni di diversioni, come esca anche sacrificabile. I caccia rientrano frequentemente per riarmarsi e alternarsi con squadroni freschi.

2669 RISULTATI DELLA COMPETIZIONE GCM

>tcn.victory.news

Spedito 2669.217

Parecchi equipaggi della Victory saranno interessati ai risultati finali della competizione di Gunnery, Combat e Munitions (Artiglieria, Combattimento e Munizionamento) tenutasi due settimane fa nel settore di Selyan. Questa dimostrazione annuale di abilità ha visto la prima comparsa in assoluto del prototipo di caccia stealth, con la sua testata integrale protonica guidata MX-27BC.

Questa difficile competizione è progettata per valutare la prontezza degli equipaggi e identificare i migliori piloti ed equipaggi di supporto della Confederazione. I nostri equipaggi di bordo non hanno potuto prender parte all'evento per ragioni di servizio — ma se avessero partecipato si sarebbero sicuramente ben piazzati.

Le classifiche generali sono state compilate sulla base dei punteggi conseguiti in cinque prove indipendenti. Le categorie erano ripartite in Operazioni (25%), Manutenzione del veicolo (25%), Priorità di missione (35%) ed Efficienza di carico (15%).

Seguono i risultati di quest'anno:

RISULTATO	MIGLIOR EQUIPAGGIO
GCM Pilota dell'Anno	Magg. Lucas Vermelli (23° FW) base Amber TCN, settore Elena
Migliori in Formazione	<i>Gray Hornets</i> (128° FW) TCN <i>Lexington</i>
Migliori Manovre di Combattimento	<i>Fire Birds</i> (756° FW) base Amber TCN, settore Elena
Migliore unità di bombardamento a lungo raggio	<i>Black Widows</i> (453° BW) TCN <i>Centurion</i>
Migliore unità di bombardamento a corto raggio	<i>Air Moguls</i> (187° BW) TCN <i>Armageddon</i>
Migliore unità di mitragliamento laser notturno	<i>Gun Hawks</i> (253° GW Ricognitori) TCN <i>Kennedy</i>
Miglior Equipaggio in Navigazione	<i>Monarchs</i> (29° BW) TCN <i>Saratoga</i>
Equipaggio più efficiente in Operazione	<i>Eagles</i> (BW) base Ralston TCN, settore Centauri
Miglior Equipaggio di Plancia	<i>Death Merchants</i> (54° FW) TCN <i>Lincoln</i>
Miglior Equipaggio di Munizionamento	<i>Air Moguls</i> (187° BW) TCN <i>Armageddon</i>

STORIA UFFICIALE DELLA TCN

>tcn.victory.history

Aggiornamento del 2669.098 di Guthrig Andropolos, analista militare della TCN

Questo mese, la guerra tra le forze Terrestri e di Kilrathi entra nel suo quarto decennio di vita. Non c'è motivo di celebrare una simile ricorrenza: sono stati perduti milioni di vite da entrambe le parti, e lo spazio profondo si sta riempiendo di rottami più velocemente di quanto le nostre squadre di raccolta non riescano a recuperarli.

Per la maggior parte, voi che siete imbarcati su navi della flotta TCS non siete abbastanza vecchi da ricordarvi il 2629.105, quando la prima nave da esplorazione Kilrathi attaccò il vascello di pattuglia *Iason*. In effetti, probabilmente la maggior parte di voi conoscono soltanto metà della storia che questa guerra ha da raccontare. Vi si stanno ora per svelare alcuni eventi assai seri. Mentre ognuno di noi ha un motivo personale per combattere questa guerra - tra cui vendetta, gloria e onore - molti di noi sanno poco sulla sua storia. Per quanto triste possa sembrare, noi *tutti* abbiamo il dovere di ricordare.

Mio padre, il Comandante Jedora Andropolos, divenne uno dei primi caduti della guerra. Egli non può essere riportato indietro e io non posso passare la mia carriera nel tentativo di vendicare la sua morte. Eppure abbiamo ancora molto da imparare nella nostra attuale ricerca della vittoria. Forse, in qualche piccola misura, questa storia può aiutarvi a fare la vostra parte.

LINEA CRONOLOGICA

La *Iason* incontra una nave spaziale di origine sconosciuta. Il Comandante Jedora Andropolos a bordo di *Iason* trasmette un saluto non verbale a **2629.105** banda larga e aspetta un risposta. Meno di venti minuti più tardi, la nave non ancora identificata apre il fuoco con i laser al massimo, distruggendo completamente la *Iason* ed il suo equipaggio. Nonostante il fatto che l'identità della nave attaccante non sia mai stata definitivamente stabilita, i computer per il tracciamento nello spazio profondo della Confederazione indicano un possibile punto di origine della nave su un pianeta precedentemente inesplorato, che presto verrà conosciuto con il suo nome originario, Kilrah.

La Confederazione Terrestre riceve numerosi rapporti di assalti **2630-2634** ingiustificati, pirateria spaziale, rapimenti e saccheggi interplanetari, che avvengono tutti ad una distanza progressivamente crescente dal pianeta Kilrah. Ripetuti tentativi di incontrarsi con l'Alto Comando Kilrathi vengono rifiutati senza spiegazione. Per ritorsione, il Congresso della Confederazione Terrestre vota unanimemente di costringere i Kilrathi ad una rigida politica di non aggressione. Vengono avvertiti i potenti di Kilrah che alla loro prossima trasgressione potrebbero seguire rappresaglie militari.

La *Anna Magdalena*, una nave da trasporto raddobbata che sta portando **2634.186** un carico di orfani alle loro nuove case su Dieno, viene attaccata apertamente da un paio di caccia Kilrathi. Non sopravvive nessuno. Per rappresaglia contro questo e contro una sequela di cinque anni di abusi ugualmente scellerati contro tutte le leggi di civiltà conosciute, la Confederazione Terrestre dichiara ufficialmente guerra all'Impero di Kilrah.

Il crittografo della TCN Ches M. Penney intercetta e decodifica un **2634.228** occasionale messaggio cifrato Kilrathi il quale lascia intendere che presto verrà lanciato un attacco contro al pianeta McAuliffe e alla sua stazione spaziale orbitante, *Alexandria*. L'Alto Comando della Confederazione ordina una controffensiva con un numero di navi pari al doppio di quelle della flotta che è previsto realizzi l'invasione, sperando di raggiungere per primi McAuliffe e di riuscire a tendere un'imboscata agli attaccanti.

2634.235

Dopo una corsa precipitosa verso McAuliffe, la flotta della Confederazione si organizza in un formidabile schieramento difensivo intorno al pianeta.

Quando arriva la flotta Kilrathi, però, essa è quattro volte più grande di quanto ce la si aspettava. Parecchi giorni di sanguinosi combattimenti alla fine annientano le forze difensive.

2639.033

Le forze di occupazione di Kilrathi atterrano su McAuliffe e tengono un quarto di milione di Terrestri in ostaggio, ben protette dai cannoni orbitali. La

Confederazione si raggruppa sotto il comando dell'allora Capitano Geoffrey Tolwyn e scatena una forza di attacco di caccia pesanti della classe *Raptor*. Simultaneamente, i caccia TCN sganciano mine a istrice in una regione di spazio vicino a McAuliffe dove si trova un punto di balzo di importanza primaria.

Le navi di Kilrathi rimangono fuori dalla regione minata, permettendo l'inizio della Fase Due dell'operazione, nella quale un segnale radio non intercettabile fa detonare alcune mine appositamente modificate. Questo sgombra la strada per l'arrivo di una considerevole flotta terrestre di rinforzi attraverso il punto di balzo. Le forze terrestri eseguono un attacco immediato contro le postazioni di fuoco che minacciano i centri popolati di McAuliffe. Dopo uno scontro all'ultimo sangue, l'imboscata di McAuliffe finisce con i Kilrathi in piena ritirata. Le perdite sono quasi uguali.

2644

Le forze terrestri lanciano un attacco ad una colonia Kilrathi fortificata, con il solo risultato di essere messi in rotta da un inaspettato rinforzo di caccia

Kilrathi. La TCS *Tiger's Claw* viene distaccata dalla sua stazione precedente e viene assegnata ad intercettare i caccia inseguitori in una azione di ritardo in seguito battezzata il Luna Park di Custer. Dispersi a sciame e seriamente danneggiati dai caccia Kilrathi, la nave madre distrae le forze Kilrathi abbastanza a lungo perchè la flotta terrestre possa raggiungere la salvezza.

Nonostante il fatto che tre quarti dei suoi motori siano distrutti e metà dei suoi piloti siano elencati tra le perdite, gli sforzi eroici dell'equipaggio della *Claw* permettono alla nave madre di ritornare nello spazio terrestre. Al personale della nave vengono assegnate due Stelle d'Oro e numerose altre medaglie, molte delle quali postume. La stessa nave madre passa sei mesi in un hangar spaziale per essere riparata e rimessa in sesto.

2654.287

I Servizi Segreti Terrestri riporano che l'Alto Comando Kilrathi sta dirigendo lo sforzo bellico dal Sistema Venice. Pattuglie di ricognizione identificano

navi Kilrathi e coraggiosamente le inseguono, scoprendo una base stelare Imperiale. Le pattuglie terrestri sono perdute, ma non prima di aver trasmesso le loro coordinate al loro Quartier Generale.

Una piccola flotta terrestre di caccia di elite viene inviata alla base stellare Imperiale. I Kilrathi tentano una strenua resistenza, ma alla fine vengono schiacciati. Duramente colpiti, i Kilrathi riportano il loro comando militare centrale sul loro mondo natale, Kilrah.

Simultaneamente, nel lato lontano della galassia, si sviluppa la famosa Battaglia di Repleetah. Il piccolo pianeta di ricerca di Repleetah è stato per lungo tempo la patria di ricercatori specializzati provenienti da diversi angoli dell'universo. Una volta che la dichiarazione di guerra contro i Kilrathi era arrivata fino a questo lontano avamposto, gli scienziati terrestri decidono di fare una visita a un centro di ricerca Kilrathi. Lo scopo degli scienziati terrestri era di ribadire la loro dedizione alla libera ricerca della conoscenza e di offrire una coesistenza pacifica ai loro colleghi scienziati.

Invece, i Terrestri vengono sterminati da un attacco biologico a sorpresa da parte dei Kilrathi. Marines da entrambi i lati del conflitto tra Terrestri e Kilrathi si precipitano a Repleetah e si ingaggiano nel combattimento di superficie più prolungato dell'intera guerra. I combattimenti in trincee evocano echi dell'antica Prima Guerra Mondiale terrestre, ognuna delle due parti combatte con ostinata determinazione indossando tute complete bio-resistenti. Guadagni davvero contenuti vengono acquistati al prezzo di centinaia di vite, soltanto per poi essere nuovamente persi nel controattacco successivo.

Siccome Repleetah perde rapidamente qualsiasi rilevanza strategica che poteva avere avuto, diventa il simbolo di quello che ogni parte avrebbe potuto vincere con il minimo sforzo possibile. Nessuna delle parti desidera impiegare niente di più che truppe di terra, anche se un singolo attacco spaziale ben portato potrebbe far finire la battaglia vittoriosamente. Il bagno di sangue continua senza cali di intensità.

Poco tempo dopo che i rapporti dei Servizi Segreti indicano che gli ingegneri Kilrathi hanno sviluppato una nuova super-arma da usare contro i pianeti abitati, viene perso ogni contatto radio con la Colonia di Goddard. Le ali del caccia *Tiger's Claw* sfrecciano fino a Goddard creando una rotta per i trasporti e le corvette, soltanto per scoprire che un quarto di milione di vite umane sono già state sacrificate dai Kilrathi.

2654.326

Reso profondamente furioso dalla tragedia, l'equipaggio della *Tiger's Claw* insegue la forza di attacco Kilrathi fino in territorio nemico, dove cade in un'imboscata da parte di una nave della Confederazione di classe *Exeter* catturata. Le navi di ricognizione localizzano alla fine la corazzata sospettata di trasportare il prototipo dell'arma. La *Claw* la insegue e, con una stupefacente dimostrazione di logistica da spazio profondo e abilità di combattimento, elimina questa corazzata *Sivar*.

La Confederazione si impegna a proteggere una nuova razza di esseri simili ad uccelli scoperti di recente e chiamati Firekkans, che hanno in progetto di unirsi all'alleanza terrestre. Nel frattempo, una enorme flotta da battaglia Kilrathi comandata dal Principe Thrakhath e dai suoi *Drakhai* (Guardia Imperiale Kilrathi) entra nel sistema di Firekkan. Gli scopi della flotta sono sconosciuti fino a che il disertore Kilrathi Raigha nar Hhallas espone un piano per usare Firekka per un rituale religioso nel quale i guerrieri si dedicano nuovamente a Sivar, il dio Kilrathi della guerra.

2653-2655

La Confederazione decide di interrompere violentemente la cerimonia religiosa con la speranza di abbattere il morale dei nemici. Marines su navi da trasporto truppe effettuano il balzo nel sistema e mettono in scena un assalto alle sacerdotesse Kilrathi. La missione ha successo, e la *Claw* si ritira nello spazio controllato dai Terrestri sotto un pesante inseguimento Kilrathi. In rapida sequenza, i nativi di Firekkan si rivoltano e obbligano le rimanenti forze Kilrathi a ritirarsi. Un'altra crisi è stata evitata.

Nel frattempo, la Battaglia di Repleetah si trascina nel suo terzo anno, con nessuna delle due parti che si riesce ad avvantaggiare in maniera decisiva. Nonostante le pesanti perdite da ambo le parti e il dazio pagato alla stagione straordinariamente implacabile dell'avamposto di ricerca, i Marines Kilrathi e Terrestri si rifiutano di abbandonare il campo.

Per i successivi undici anni, le forze della Confederazione cercano di eliminare i Kilrathi dal Settore Enigma, i cui nodi strategici per il balzo portano direttamente ai pianeti natali degli esseri umani. Un attacco del quartier generale Kilrathi a K'Tithrak Mang fallisce quando la famosa *Tiger's Claw* viene attirata in una imboscata e distrutta da caccia stealth dei Kilrathi. Eppure, le forze della Confederazione sono in grado di difendere dall'assalto dei Kilrathi con successo la Stazione Olympus, una base stellare terrestre istituita per il mondo Kilrathi ribelle di Ghorah Khar. Finalmente, nel 2667, le forze terrestri balzano coraggiosamente dietro alle linee nemiche e distruggono il quartier generale del settore Kilrathi di K'Tithrak Mang.

2656-2667

Durante questi anni, il centro di interesse della Guerra Intergalattica si sposta dalla decennale Battaglia di Repleetah. Le navi di rifornimento e i rinforzi hanno smesso da lunfo tempo di visitare il pianeta dei ricercatori. Infine, nel tardo 2664, rimangono soltanto un pugno di truppe da entrambe le parti. L'unico ufficiale terrestre sopravvissuto, il Tenente Miles D'Arby, conduce i suoi

uomini in un tentativo all'ultima trincea per sopraffare le posizioni dei Kilrathi. A quest'ultima azione non sopravvive nessuno, in entrambi gli schieramenti. La Battaglia di Repleetah è finalmente giunta al termine.

2667

Le forze della Confederazione disperdono un attacco dei Kilrathi alla Stazione Pembroke, il sistema di accesso tra i Settori di Enigma e di Vega. Queste stesse forze poi partecipano ad un ammutinamento a bordo del Magazzino di Sussistenza Rigel, dove gli ammutinati si dividono in due fazioni. La nave piratata viene alla fine abbattuta.

I Kilrathi tentano infruttuosamente di soffocare la rivolta dei pianeti nel Sistema di Ghorah Khar, e un leader Imperiale cerca di assassinare il Principe Thrakhath. Thrakhath viene catturato e condotto a bordo della *Bonnie Heather*, ma riesce a eludere i suoi catturatori con una fuga preparata in maniera coraggiosa. Infine viene sventato un attacco disperato contro la Stazione Olympus a Ghorah Khar, salvando il pianeta Kilrathi ribelle.

2668

Le flotte terrestri colpiscono duramente quelle Kilrathi sulle linee di fronte, eliminando nove carriers in costruzione, e paralizzando dozzine di trasporti e quattro cantieri navali. Cominciando a trovarsi a corto di navi da combattimento, i vertici militari Kilrathi appaiono sul punto di ritirarsi per approvvigionamenti.

Ma quando il pendolo della guerra si dirige in favore dei Terrestri, viene inaspettatamente offerto un accordo di pace da parte di Kilrah. Tutte le flotte vengono ritirate, anche quelle nel bel mezzo di un combattimento.

Nei mesi seguenti, diverse colonie di frontiera rifiutano di accettare le regole dell'armistizio, investendo sia forze che navi in un tentativo di trovare cantieri navali che si sospettano essere ancora attivi nelle zone più remote dell'Impero Kilrathi. Usando l'equipaggiamento di stealth catturati, forze private intercettano un HoloVid del luogo di cui si parla, insieme ad un messaggio che dice che le forze Kilrathi si stanno imbarcando per attaccare la Terra. L'armistizio viene abbandonato, e una forza di navi della Confederazione ancora intatte messa insieme frettolosamente si prepara ad un attacco difensivo, supportata da navi private e da navi madri.

I primi colpi sono la distruzione totale per mezzo di testate a radiazione di Warsaw, Gilead e Sirius Prime. Marines della linea del fronte sbarcano sulla nave ammiraglia carrier Imperiale, dove alcuni coraggiosi volontari piazzano mine nel corso di missioni suicide. I volontari distruggono tre delle super navi base, ma il resto della flotta arriva a distanza di fuoco. I Kilrathi lanciano con successo razzi ad anti-materia su città cruciali per il sistema difensivo planetario, quali Chicago, Pittsburgh, Boston, Miami, Quebec, Berlino, Parigi, Kiev e altre, poi si ritirano nel più tranquillo spazio.

2669

Dopo l'attacco alla Terra, l'Agenzia dei Servizi Segreti Terrestri schiera un reparto tattico di ricerca supersegreto attraverso un punto di balzo dei Kilrathi fino ad allora non riortato su alcuna mappa. Una nave base pesante (il cui nome è sconosciuto per motivi di sicurezza) viene equipaggiata con sistemi di riciclaggio ad auto-sostentamento, un apparato di sganciamento mine, e un equipaggio di 62 persone della squadra Operazioni Speciali. Questa unità lascia la Stazione di Trasferimento di Goddard il 2669.011 e passa attraverso un punto di balzo scoperto recentemente. La sua missione: cercare e distruggere forze Kilrathi, settore dopo settore. Al momento, nessuna comunicazione conosciuta è stata ricevuta da questa missione speciale.

Oggi come oggi, le forze Kilrathi stano ancora sfidando le linee di fronte della Confederazione. Forze nemiche aggressive continuano a devastare mondi pacifici e senza difese nel corso della loro missione di conquista dell'umanità. La guerra è in una situazione di stallo, con le perdite dell'Alleanza Terrestre che si contano ormai a milioni...

PILOTI DEL MESE

>tcn.victory.flight.pilots

Compilato 2669.220

La Electronic Creative Services ha estratto gli articoli "Pilota del Mese" dei cinque mesi precedenti il vostro arrivo come Wing Commander della Victory. Tutti i piloti selezionati da Quantum sono membri esemplari dell'equipaggio con status di combattimento attivo. Troverete le biografie di combattimento di ogni pilota elencate sotto tcn.victory.flight.pilots.bios. Il contributo significativo di ogni pilota viene riportato di seguito, insieme ad un breve file biografico.

TENENTE LAUREL BUCKLEY

Età: 32

Data del Premio 2669.090

Pianeta natale:Enyo

Soprannome:Cobra

Hobby:Arti marziali

Motivazione: Ha scortato tre viaggi di rifornimenti da e per la stazione Hampton nel sistema Orsine ed ha difeso con successo navi da trasporto da quattro attacchi Kilrathi.

Estratto dall'auto-analisi: So che molta gente non era esattamente eccitata quando fui assegnato alla Victory. Dopo tutto io sono il solo pilota che non sia passato per l'Accademia, e la gente non sapeva quanto potesse fidarsi di me come uomo di formazione. Ero un jolly con un carattere duro. La verità è che non ho avuto abbastanza tempo per andare all'Accademia. I gatti hanno divorato il mio passato e non mi hanno lasciato che sangue freddo e rabbia. Ogni giorno in cui non ero lì a sparare a quei mostri era un altro giorno sprecato. E' stato il Comandante Eisen a trovarmi il soprannome dopo aver visto il mio modo di combattere durante la mia prima missione. Rapido e letale, così tratto quei gatti. Lavorare sulla Victory è stata la cosa che ho fatto di cui sono più orgoglioso. Questa è casa mia.

Frase tipica: "Non mi fermerò finché l'ultimo gatto non sarà un ricordo."

TENENTE WINSTON CHANG

Età 38

Data del Premio: 2669.120

Pianeta natale: Settore Enigma

Soprannome: Vagabond

Hobby: Migliorare la striscia vincente a carte.

Motivazione: Ha agito come esca durante un'imboscata su un piccola flotta Kilrathi, permettendo ai bombardieri *Longbow* di eliminare due distruttori, una corvetta ed una nave base leggera.

Estartti dall'auto-analisi: Sono così abituato ad andare di qua e di là che il solo luogo dove posso stabilirmi è un vecchio scafo che mi trasporti in giro. Quando hai visto quello che ho visto io, sviluppi una spiccata predilezione per la qualità. Questa nave è piena di gente in gamba, ed anche di grandi piloti. Se devo lamentarmi di qualcosa posso dire che i miei commilitoni giocano a carte come delle nonnette.

Frase tipica: "Distogli la mente dai tuoi guai facendo una partitina."

TENENTE MITCHELL LOPEZ

Età: 27

Data del Premio: 2669.151

Pianeta natale: Dakota

Soprannome: Vaquero

Hobby: Musica

Motivazione: Ha rischiato la vita per salvare due piloti che si erano eiettati durante una missione.

Estratto dall'auto-analisi: A volte cerco di scrivere musica che catturi il feeling della *Victory*, ma non ci riesco. Le mie mani non sono abbastanza abili per tirarlo fuori dalla chitarra. Ma è qui. Lo sento ogni volta che faccio un Mi maggiore. Ecco perché mi piace il salotto. Posso vedere la gente, cercare di sentire la loro linea... cercare di creare quel determinato assolo. Nella mia mente posso sentire tanti accordi differenti che creano armonia. E' profondo, un oceano di suono e sensazioni che non riesco quasi a descrivere.

Frase tipica "L'avrò anche nella mia cantina."

MAGGIORE TODD MARSHALL

Età: 32

Data del Premio: 2669.181

Pianeta natale: Leto

Soprannome: Maniac

Hobby: Evitare le interviste

Motivazione: Ha attaccato uno squadrone di navi esploratrici nemiche ed ha distrutto tutti e cinque i caccia presenti. Questo ha consentito la difesa della posizione tattica della *Victory* e prevenuto la trasmissione dei rilevamenti degli esploratori nemici.

Estratto dall'auto-analisi: Sentite, la prima cosa da ricordare è che dovete acchiappare la gloria dalla bocca dei gatti, se volete arrivare da qualche parte. Lo so, lo so, probabilmente dovrei blaterare su quanto è bello volare da questo barattolo — questa è roba "ufficiale" della nave e tutto il resto — ma fate conto che questo sia un consiglio da parte di un vecchio uccellaccio. Sono stato sempre il migliore da quando ho cominciato a svolazzare. Ci vuole più di uno "zig", se quelli si aspettano che tu faccia "zag". Scivola, tira un paio di G, vai a tutta birra, qualunque cosa li tenga alla larga e non dia loro una seconda occasione con te. Questo non è solo il modo giusto di volare, è il solo modo di vivere.

Frase tipica: "Vi ho mai raccontato di quella volta...?"

TENENTE ROBIN PETERS

Età: 32

Data del Premio: 2669.072

Pianeta natale: Terra

Soprannome: Flint

Hobby: Istruttore di simulazioni di volo

Motivazione: Ha distrutto tre caccia Kilrathi in due giorni, nonostante la perdita del suo compagno di formazione durante due missioni.

Estratto dall'auto-analisi: Non c'è gran che da dire. Siamo tutti qui per fare un lavoro, ed è un lavoro pesante. Quello che dobbiamo ricordare tutti è che si tratta di qualcosa di più di un semplice turno. I pianeti che stiamo proteggendo non avrebbero la minima possibilità senza di noi. Di notte, quando guardano il cielo e si chiedono se i Kilrathi hanno preso di mira il loro mondo, possono rassicurarsi sapendo che noi siamo qui. Siamo angeli custodi, armati e pronti a spellare qualunque cosa cerchi di oltrepassarci. Non è facile... non c'è nessuno a bordo che non abbia perso qualcuno che rispettava o amava per colpa del nemico. Abbiamo tutti cicatrici nella nostra anima. L'unico mio suggerimento è di fare quello che faccio io. Mettere insieme tutto il dolore e le perdite e forgiare in se stessi la forza necessaria a fare tutto ciò che si deve fare per vincere. *Vinceremo*. Dobbiamo vincere.

Frase tipica "Nel dubbio non farlo. Probabilmente è contro le regole"

TATTICHE DI VOLO

>tcn.victory.flight.pilots

Spedito 2669.208

Questi brani provengono da un seminario tattico on-line riguardante le varie tecniche che si possono adottare nel corso di missioni di attacco. Il *Quantum 3-AS* ha selezionato quattro risposte del Maggiore Todd "Maniac" Marshall e del Ten. Robin "Flint" Peters.

SITUAZIONE #1

State comandando una incursione contro una nave base leggera e due incrociatori dei Kilrathi, usando sei caccia leggeri, tre caccia pesanti e due bombardieri armati di torpedini. Se non centrate l'obbiettivo della vostra missione, un mondo terrestre si troverà ad affrontare una sicura annichilazione. Qual'è la vostra strategia?

Flint Chiunque abbia delle ali di ottone conosce la risposta a questo problema... bisogna mandare avanti innanzi tutto i caccia leggeri per fare piazza pulita delle torrette ausiliarie. Nello stesso tempo, usare quelli pesanti per simulare attacchi missilistici e distogliere il fuoco degli incrociatori e della nave base dagli *Arrows* e dagli *Hellcats*. Una volta che sono state eliminate approssimativamente il 50 per cento delle torrette, i bombardieri armati di torpedini possono cominciare i loro attacchi. Idealmente, ognuno dovrebbe essere protetto da un caccia leggero a poppa. Quelli pesanti possono restare indietro e martellare le astronavi circostanti. Ad una distanza approssimativa di 2000 metri circa, le navi con torpedini dovrebbero lanciare le loro torpedini, colpire i cannoni, eseguire una conversione a "U" e accelerare alla massima potenza fino ad uscire dal raggio di fuoco del nemico. Questa tattica funziona praticamente tutte le volte, per tutto il tempo che il pilota riesce a mantenersi paziente. Un'ultima regola: non lasciate mai nessuno in volo solitario. Noi non possiamo percepire 720 gradi tutti in una volta, per cui abbiamo sempre bisogno di uomini d'ala che ci guardino le spalle. E anche sopra, e ai fianchi.

Maniac Nei miei libri, la migliore offesa è un'offesa *veloce*. Colpisci forte e furiosamente, spara le tue torpedini prima che quelle palle di pelo possano chiedersi che cosa sta succedendo. Niente di questa roba di "attacchi simulati"... vi trovereste vaporizzati in un nanosecondo. Ordinerei a metà dei miei caccia leggeri di occuparsi dell'artiglieria nelle torrette e manderei i caccia pesanti a lanciar missili sugli incrociatori. Le navi con torpedini possono tranquillamente cavarsela da sole, specialmente se gli altri caccia leggeri si occupano di qualsiasi nave che quelle palle di pelo potrebbero lanciare. Due minuti, al massimo. L'ho già fatto altre volte.

SITUATION #2

Siete in missione di esplorazione solitaria in un *Hellcat V* quando rilevate delle tracce di vapore che portano a tre *Dralthi*. Loro non vi hanno ancora rilevato sui loro radar, e sta a voi decidere qual'è la prossima mossa da fare. Attaccate silenziosamente, intraprendete una difesa-ombra oppure vi ritirate?

Flint Io volo comunque in modo difensivo, quindi la mia prima azione sarebbe di stare basso e trasmettere le loro coordinate alla mia nave madre. L'*Hellcat* non è una macchina così eccezionale da mettersi a urlare. E attaccare tre caccia - di qualunque modello essi siano - non è una manovra da manuale, né astuta né necessaria. A chiunque voglia gettarsi in un simile nido di vespe manca sicuramente qualche rotella. La storia lo ha già ampiamente dimostrato. Certamente, una volta arrivati i rinforzi mi lancerei in battaglia. Ma non prima di allora. Due missili, un laser e un cannone a particelle non vanno troppo lontano.

Maniac: Qualcuno ha per caso detto "Stella d'Argento"? Pensate soltanto al tipo di pubblicità che mi farebbe una cosa del genere. Mi vedo già là con il mio vecchio compagno Paladin. Posso dirvi *esattamente* quello che farei, e cioè mi muoverei in cerchio intorno a quei *Dralthi* usando una piccola astuzia da vecchio spaziale, vale a dire eseguendo degli scivolamenti d'ala alla Shelton. Il collaudatore che si è inventato questa mossa era un genio. Poi aprirei al massimo i reattori, attiverei l'agganciamento di velocità, e farei quindi fuoco sui loro scudi laterali. Quando finalmente si gireranno abbastanza per potermi vedere, mi sgancerei e gli cannoneggerei il muso. E sapete una cosa? Tornerei indietro con due missili intatti e neanche un graffio sulla mia nave.

SITUAZIONE #3

Voi e un uomo d'ala state pilotando dei Longbow nel corso di una incursione in cui bisogna silurare un paio di incrociatori nemici. Lungo la strada, i due caccia leggeri del vostro squadrone si staccano per ingaggiare con un paio di navi da esplorazione nemiche. Voi e il vostro uomo d'ala continuate a volare verso la nave ammiraglia, ma quando arrivate trovate quattro caccia medi. Che cosa fareste?

Flint: La prima cosa che farei è quella di ritirarmi verso i caccia amici e quindi chiedere rinforzi via radio. La cosa peggiore da fare in questo caso è attaccare i caccia medi. Volare con un *Longbow* va bene, fintantoche siete circondati da caccia leggeri che possono levarvi di dosso gli attaccanti mentre vi state lanciando all'offensiva. Ma andare con un *Longbow* contro sei o otto cannoni di navi più maneggevoli? Se lo volete saperne, è un suicidio. Mai e poi mai gettarsi nella mischia se non si controlla la potenza di fuoco maggiore! Mio fratello ha imparato questa regola nel modo più estremo...

Maniac: Strano che tu parli di questo... non ti ho mai raccontato della volta che ho fatto fuori due distruttori da solo? Tutto quello che avevo erano una coppia di cannoni a plasma e parecchi missili HS. Ragazzi, mi uscivano da tutte le parti! Ma torniamo alla tua domanda. Ordinerei un *Rompere e Attaccare* così il mio amico d'ala potrebbe coprirmi il fianco, e poi mi ci butterei dentro quanto più velocemente possibile. So che ci si aspetterebbe che attendessi rinforzi, ma io non ho tempo per questo genere di cose. Fate volare quei cuccioli e vedrete i gatti friggere!

SITUAZIONE #4

In una missione di attacco ad una flotta, vi viene ordinato di attaccare una ammiraglia Kilrathi leggera con il vostro *Thunderbolt VII*. Quale approccio utilizzate per far fuori la nave?

Flint: Se avessi un uomo d'ala con una nave più leggera lo manderei a far saltare qualche torretta. Ho studiato i files Intel dei Servizi Segreti riguardanti le ammiraglie, e l'esperienza insegna che esse hanno di solito qualche punto debole. Io troverei il ponte - lo si individua facilmente se si ha un occhio acuto - e mi ci lancerei in picchiata. A 5000 metri di distanza, sgancerei tanti missili quanti posso puntarne. Altri punti particolarmente vulnerabili sono i boccaporti di scarico dei motori e le finestre sui lati di babordo e tribordo.

Quasi qualsiasi arma o cannone può danneggiare un'ammiraglia. Se avete uomini d'ala a coprire le torrette, i siluri possono essere la scelta giusta. Essi fanno una quantità incredibile di danni, anche se i tempi di agganciamento e puntamento rendono quasi impossibile sopravvivere se si sta volando da soli.

Maniac: Ehi, io andrei dritto all'osso. Posso vedermi... sparato a tutta birra direttamente verso le viscere della nave. Lo sapevate che è possibile volare dritti attraverso alcuni di quei catorci Kilrathi? Funziona perfettamente, perchè una volta che sei dentro agli scudi, puoi scivolare a lato e fargli esplodere lo scafo. Tutto quello che serve sono nervi saldi e la potenza di fuoco giusta. Non vedo l'ora di provare questa tecnica con la nuova *Excalibur*. Ho sentito che può tirare calci a sederi molto grossi! Fai il pieno di missili IR, regola le armi al massimo dell'intensità, e BAM! Una ammiraglia abbrustolita.

IL SEGRETO DI EXCALIBUR

>tcn.victory.news

Spedito 2669.214

Intervista a cura del 2° Ten. Angela Engleman

Trascrizione del Ten. Lawrence Ralson

Il tenente Jace Dillon, meglio noto come "Flash," è un pilota collaudatore del reparto Sicurezza II alla base Ricerca & Sviluppo nel settore Vega. Di recente ha concentrato i suoi sforzi nella messa a punto del nuovo caccia pesante, l'Excalibur. Quando abbiamo contattato le Operazioni R&S della TCN, essi ci hanno concesso un'intervista Holo-Link con il Ten. Dillon, che ci ha regalato dettagli stupefacenti sull'arma da guerra più recente della Marina Terrestre.

1° TENENTE JACE DILLON

Soprannome: Flash

Età: 25

Occupazione: Pilota Collaudatore

Stazione: TCN R&S, Settore Vega



Victory: Dimmi, Jace. Che cos'è tutta questa enfasi attorno a questo nuovo caccia *Excalibur*?

Flash: Beh, queste sono informazioni riservate. Ma ho la fortuna di conoscere questo giocattolino come le mie tasche. E' un bel pezzo al di sopra delle altre nostre navi.

Victory: Come pensi che *Excalibur* si integrerà con i nostri attuali caccia?

Flash: Credo che il vantaggio principale sia che *Excalibur* può surclassare ogni veicolo — con la persona giusta ai comandi, naturalmente. E' molto meglio di un *Arrow* ed ha anche un sistema di scudi più solido del miglior caccia Kilrathi.

Victory: Ci puoi fornire qualche dato?

Flash: Non posso rivelare queste cose, naturalmente. Diciamo solo, ipoteticamente, che potrebbe viaggiare sui 500 metri al secondo buoni, con una velocità di punto sui 250 ms. una statistica già nota è il robusto fattore di scudo — 250, per essere precisi.

Victory: Con dati tecnici come quelli, perché non rimpiazziamo tutti i caccia della flotta con quello?

Flash: Sai quanto ci vuole per far funzionare un oggetto come quello? Se non ci sono particolari urgenze, ci vorrà un altro anno di sviluppo, come minimo.

Victory: Una volta operativo, per che genere di attacco sarà più adatto *Excalibur*?

Flash: Questa è la bellezza di questo veicolo. Ho sperimentato le sue capacità come bombardiere sulle sabbie di Kentari, ho fatto ricognizione attraverso la fitta atmosfera di Giove, e provato la sua potenza di fuoco in qualche missione simulata di attacco alla flotta.

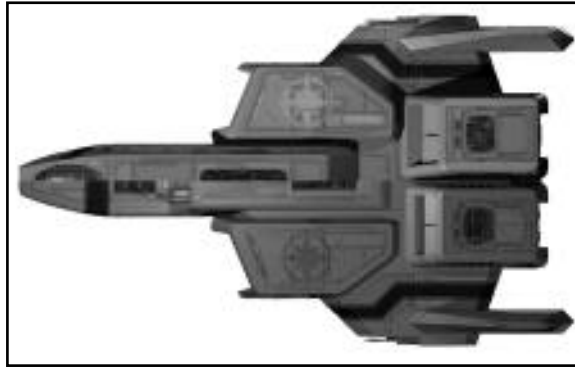
Victory: E qual'è stato il risultato?

Flash: Una meraviglia. Sono convinto che potrà servire per ogni missione, incluse quelle a terra.



Victory: Suona come un'innovazione incredibile. Ma non prevedi alcun difetto?

Flash: Solo uno, poco importante — la robustezza della corazza. Probabilmente non dovrei parlare di questo, ma ho fatto una



gran fatica quassù a convincere quei testoni di ingegneri aeronautici a rimpolparlo con più Duracciaio. Ma sono stupidi e non ascoltano mai i miei suggerimenti... anche dopo che per poco non mi ammazzavo quando un altro caccia mi ha mozzato un ala in formazione. Viene quasi da credere che l'abbiano progettato male apposta.

Victory: Un lavoro pericoloso, eh? Fare il pilota collaudatore deve essere stressante.

Flash: Direi! Fortuna che ho nervi d'acciaio. E' fondamentale per un pilota che deve sopravvivere giorno per giorno.

Victory: A proposito di "giorno per giorno", com'è un tuo tipico giorno di lavoro?

Flash: Mi alzo all'alba, mi vesto. Volo, atterro. Volo ancora un po'. Mi faccio una doccia. E' tutto qui, a parte i weekend. Nei weekend volo per divertirmi.

Victory: Non ti manca l'essere nel pieno dell'azione — al fronte?

Flash: Non proprio. Non sarei di grande aiuto alla Confederazione da morto, giusto?



GIF: STATISTICHE SULLE NAVI

>tcn.victory.flight.shipstat

Queste statistiche su caccia e navi ammiraglie rispecchiano le caratteristiche delle navi disponibili sulla Victory. Anche il file SHIPSTAT.LST contiene statistiche di vitale importanza per le navi ammiraglie della flotta.

Vengono qui illustrate le configurazioni di partenza degli armamenti dei caccia, come specificate dal Tecnico Capo Rachel Corialis. Naturalmente, però, avrete poi la possibilità di caricare una configurazione di armamenti personalizzata usando il Terminale di Loadout sul Ponte di Volo (Flight Deck).

DEFINIZIONI STATISTICHE

Class (Classe). La classe della nave (caccia leggero, bombardiere, ecc.).

Length (Lunghezza). La lunghezza della nave in metri.

Mass (Massa). La stazza fisica di ogni caccia e bombardiere (in tonnellate).

Maximum Pitch, Roll e Yaw. I valori massimi per ognuna di queste caratteristiche (in gradi al secondo, o dps).

- *Pitch (Inclinazione)*. Abilità di una nave di cambiare direzione verso l'alto o verso il basso.
- *Roll (Rollata)*. Abilità di una nave di ruotare intorno ad un asse immaginario che si estende dal muso alla coda.
- *Yaw (Imbardata)*. Abilità di una nave di virare verso destra o verso sinistra senza cambiare la sua posizione verticale.

Maximum Velocity/Maximum Afterburn Velocity/Cruise Velocity (Velocità Massima/Velocità

Massima di Picco/Velocità di Crociera). Valori di velocità che vengono governati dal computer della nave e vengono impostati in relazione a (a) la nave ammiraglia, (b) un vascello sotto scorta, (c) un vicino corpo planetario, (d) un radiofaro oppure (e) un valore ricavato dalle posizioni radar di tutte le navi visibili. La velocità viene espressa in chilometri al secondo (kps).

Acceleration (Accelerazione). La valutazione della velocità di accelerazione di una nave, espressa in metri per secondo quadrato (k/s^2). Le navi possono accelerare e decelerare alla stessa velocità.

Weapons (Armi). Ogni nave ha una diversa configurazione di armi e cannoni. I numeri tra parentesi indicano quante armi/cannoni di quel tipo sono state caricate. Per missili e torpedini viene dato il numero di punti di aggancio, insieme al numero massimo di missili per punto d'aggancio. Per esempio, 4 x 3 indica quattro punti di aggancio con tre missili ognuno. I tipi di missile standard vengono dati per ogni punto di aggancio come 3 FF/3 IR, ecc., in cui ogni tipo corrisponde ad un singolo punto di aggancio.

Shields (Scudi). La forza degli scudi per ogni nave viene misurata in. Gli scudi si rigenerano, a meno che il generatore non sia stato distrutto.

Armor (Corazza). La corazza difensiva viene misurata in centimetri di spessore di Duracciaio, mentre i valori Fore (Anteriore) e Aft (Posteriore) sono valori visualizzati in unità equivalenti a centimetri di Duracciaio.

Punti deboli (Punti deboli, solo per ammiraglie). Ogni ammiraglia e base orbitante ha dei punti specifici che devono essere difesi. Nel corso delle missioni di Difesa della Flotta, i caccia si concentrano sul tenere il fuoco nemico lontano da queste aree vulnerabili. In missioni di incursione, i caccia attaccanti mirano ai punti deboli delle ammiraglie.

CACCIA DELLA CONFEDERAZIONE

ARROW

Questo caccia leggero e versatile dispone di un armamento minimo ed è particolarmente adatto per combattimenti a corto raggio contro caccia leggeri o pesanti (ma non medi). La sua manovrabilità ne fa una prima scelta per missioni di scorta, difesa della flotta e ricognizione, ed un sistema di supporto vitale di emergenza può mantenere in vita i piloti anche per 7 ore.

Classe: Caccia leggero	Lunghezza: 20 metri
Massa: 13 tonnellate	Y/P/R Max.: 75/70/75 dps
Velocità Max.: 520 kps	Velocità Max.di Picco: 1400 kps
Accelerazione: 250 k/s ²	Scudi: 200
Armamento:	Corazze
Cannoni a ioni (2)	Anteriore/Posteriore 80
Laser (2)	Sinistra/Destra 60
Dotazione Missili (4 x 2)	In Grado di Effettuare
2 FF/2 FF	il Balzo: No
2 DF/2 DF	
Civette per Missili (24)	



HELLCAT V

Il caccia terrestre più comune, l' *Hellcat V*, è un veicolo affidabile in ogni situazione di combattimento. Per la maggior parte, questi mezzi vengono lanciati all'attacco di navi di piccole flotte oppure sono impiegati come scorta. I controlli di velocità particolarmente reattivi e il corto raggio di virata fanno dell' *Hellcat* più recente la nave complessivamente migliore della flotta.

Classe: Caccia medio
Massa: 14 tonnellate
Velocità Max.: 420 kps
Accelerazione: 225 k/s ²
Armamento
Cannoni a ioni (2)
Laser (2)
Dotazione Missili (2 x 3)
3 IR/3 IR
Civette per Missili (24)



Lunghezza:	Scudi: 200
27 metri	Corazze:
Y/P/R Max.:	Anteriore/Posteriore: 100
60 dps	Sinistra/Destra: 80
Velocità Max.di	In Grado di Effettuare
Picco:1300 kps	il Balzo: No

THUNDERBOLT VII

Meno manovrabile dell'*Arrow* o dell'*Hellcat V*, il *Thunderbolt VII* possiede un assortimento formidabile di armi e missili. Esso ha una notevole percentuale di successi contro ammiraglie leggere e caccia da medi a pesanti, anche se i caccia leggeri tendono a evitare il suo fuoco. La maggior parte dei piloti è d'accordo sul fatto che un *Thunderbolt* può soddisfare le esigenze della maggior parte delle missioni, eccetto naturalmente le missioni di esplorazione.

Classe: Caccia pesante

Massa: 20 tonnellate

Velocità Max.: 380 kps

Accelerazione: 200 k/s²

Armamento:

Cannone a fotoni (2)

Cannoni Mesonici (2)

Cannoni al plasma (2)

Cannone posteriore a
impatto di Massa (1)

Dotazione Missili (2 x 3)

3 HS/3 HS

1 Torpedo

Civette per Missili (24)



Lunghezza:

34 metri

Y/P/R Max.:

50 dps

Velocità Max.di

Picco: 1000 kps

Scudi: 250

Corazze

Anteriore/Posteriore: 120

Sinistra/Destra

100

In Grado di Effettuare il Balzo:

No

Longbow

Il bombardiere *Longbow* ha un solo scopo: fare arrivare i siluri sulle navi ammiraglie nemiche. La sua mancanza di manovrabilità attrae i caccia leggeri avversari come calabroni. L'imponente potenza di fuoco del *Longbow* può spazzare via qualsiasi forza offensiva, incluse navi ammiraglie, purchè ci siano dei caccia leggeri a proteggerla.

Classe: Torpedo Bomber

Massa: 22 tonnellate

Velocità Max.: 320 kps

Accelerazione: 125 k/s²

Armamento:

Cannoni al plasma (2)

Cannone a Neutroni (2)

Cannoni a impatto di massa (2)

Dotazione Missili (4 x 4)

4 FF/4 FF/4 HS/ 4 HS

Dotazione Torpedini (2 x 2)

Civette per Missili (28)

Lunghezza: 38 metri

Y/P/R Max.:

30/40/30 dps

Velocità Max.di Picco:

700 kps

Scudi: 280

Corazze:

Anteriore/Posteriore

300

Sinistra/Destra

300

In Grado di Effettuare

il Balzo:

Sì



NAVI AMMIRAGLIE DELLA CONFEDERAZIONE

DEPOSITO DI APPROVVIGIONAMENTI

Lunghezza:	1425 metri	Armamento:	Nessuno
Massa:	585,000 tonnellate	Corazze:	
Y/P/R Max.:	0 dps	Anteriore/Posteriore	10,000
Velocità Max.:	0 kps	Sinistra/Destra	10,000
Accelerazione:	0 k/s ²		
Scudi:	Nessuno		

BASE STELLARE

Lunghezza:	2500 metri	Armamento:	Nessuno
Massa:	650,000 tonnellate	Corazze:	
Y/P/R Max.:	5 dps	Anteriore/Posteriore	10,000
Velocità Max.:	150 kps	Sinistra/Destra	60
Accelerazione:	10 k/s ²		
Scudi:	0		

INCROCIATORE

Lunghezza:	530 metri	Armamento:	Torrette laser (12)
Massa:	18,200 tonnellate	Corazze:	
Y/P/R Max.:	5 dps	Anteriore/Posteriore	1000
Velocità Max.:	150 kps	Sinistra/Destra	1000
Accelerazione:	10 k/s ²		
Scudi:	3000		

FREGATA

Lunghezza:	620 metri	Armamento:	Torrette laser (3)
Massa:	28,000 tonnellate		Tubi di lancio missili (2 FF)
Y/P/R Max.:	5 dps	Corazze:	
Velocità Max.:	180 kps	Anteriore/Posteriore	600
Accelerazione:	10 k/s ²	Sinistra/Destra	600
Scudi:	1000		

DISTRUTTORE

Lunghezza:	490 metri	Armamento:	Torrette laser (9)
Massa:	19,000 tonnellate	Corazze:	
Y/P/R Max.:	5 dps	Anteriore/Posteriore	1000
Velocità Max.:	200 kps	Sinistra/Destra	1000
Accelerazione:	10 k/s ²		
Scudi:	2000		

TRASPORTO

Lunghezza:	160 metri	Armamento:	Torrette laser (2)
Massa:	2300 tonnellate	Corazze:	
Y/P/R Max.:	5 dps	Anteriore/Posteriore	300
Velocità Max.:	100 kps	Sinistra/Destra	300
Accelerazione:	10 k/s ²		
Scudi:	2000		

NAVE BASE LEGGERA

Lunghezza:	720 metri	Armamento:	Torrette laser (11)
Massa:	28,000 tonnellate	Corazze:	
Y/P/R Max.:	5 dps	Anteriore/Posteriore	1000
Velocità Max.:	120 kps	Sinistra/Destra	1000
Accelerazione:	10 k/s ²		
Scudi:	3000		

GIF: DATI TECNICI DELLE NAVI KILRATHI

>tcn.victory.intell

Soggetti a cambiamenti, questi dati relativi ai caccia e alle ammiragli nemiche sono aggiornati ogni mese. Se la vostra copia personale non è stata sovrascritta entro il sesto giorno del mese, questo file ENEMYSTAT.LST sarà automaticamente scaricato nella vostra banca dati personale.

Caccia Kilrathi

Darket

Il *Darket* è un caccia leggero con capacità di balzo ed una velocità di virata incredibile. Il suo corazzamento e gli scudi leggeri sono controbilanciati dalla sua velocità ed accelerazione, che lo rendono difficile da inquadrare in battaglia.

Classe: Caccia leggero	Lunghezza
Massa: 12 tonnellate	24 metri
Velocità Max.: 520 kps	Y/P/R Max.:
Velocità Max.di Picco: 1350 kps.	90/80/90 dps
Accelerazione: 250 k/s ²	Max. Afterburn
Armamento:	Velocity
Cannoni Mesonici (2)	1350 kps
Dotazione Missili (1 x 2)	Scudi: 80
2 HS	Corazze:
Civette per Missili (6)	Anteriore/Posteriore 60
	Sinistra/Destra 40
	In Grado di
	Effettuare il Balzo:
	Si



Dralthi IV

Passato attraverso decenni di revisioni, la quarta generazione di caccia medi *Dralthi* è paragonabile al *Thunderbolt*. E' leggermente più veloce e più manovrabile, ma ha scudi e corazze mediocri. Le capacità di balzo lo rendono un nemico da aspettarsi nei paraggi dei punti di balzo.

Classe: Caccia medio	Lunghezza: 31 metri
Massa: 15 tonnellate	Y/P/R Max.: 55/65/55
Velocità Max.: 430 kps	dps
Accelerazione: 200 k/s ²	Velocità Max.di Picco:
Armamento:	1100 kps
Cannone a particelle (1)	Scudi: 120
Blaster a mesoni (2)	Corazze
Dotazione Missili (1 x 4)	Anteriore/Posteriore: 80
4 IR	Sinistra/Destra: 60
Civette per Missili (6)	In Grado di
	Effettuare il Balzo:
	No



Vaktoth

Il *Vaktoth* è un caccia Kilrathi pesante le cui caratteristiche sono paragonabili a quelle del *Thunderbolt* della Confederazione. Con le sue capacità di balzo ed i cannoni mesonici ausiliari, questo caccia è usato in missioni di scorta ed esplorazione che non coinvolgano navi ammiraglie.

Classe: Caccia pesante	Lunghezza: 36 metri
Massa: 19 tonnellate	Y/P/R Max.: 40/55/45 dps
Velocità Max.: 380 kps	Velocità Max.di Picco: 950 kps
Accelerazione: 150 k/s ²	Scudi: 200
Armamento:	Corazze: Anteriore/Posteriore
Cannoni a tachioni (1)	100
Cannoni al plasma (2)	Sinistra/Destra
Cannoni a ioni (2)	100
Cannoni posteriori a mesoni (2)	In Grado di Effettuare il Balzo: Sì
Dotazione Missili (2 x 4) 4 FF/4 FF	
Civette per Missili (8)	



Strakha

L'unico caccia stealth prodotto su larga scala, lo *Strakha* è una nave da ricognizione che si affida più alla sua segretezza che al volume di fuoco. Due cannoni mesonici ed un paio di laser servono a difenderlo dai caccia nemici, e si sa di un singolo caccia *Strakha* che ha eliminato quattro *Hellcat* nello spazio di dieci minuti.

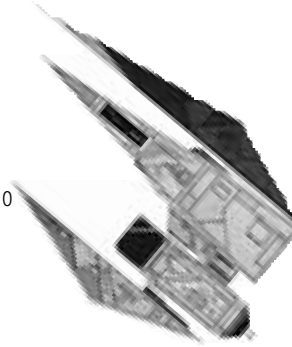
Classe: Caccia Stealth medio	Lunghezza: 30 metri
Massa: 16 tonnellate	Y/P/R Max.: 70/80/70 dps
Velocità Max.: 480 kps	Velocità Max.di Picco: 1200 kps
Accelerazione: 250 k/s ²	Scudi: 60
Armamento:	Corazze: Anteriore/Posteriore: 40
Cannoni a mesoni (2)	Sinistra/Destra: 20
Laser (2)	In Grado di Effettuare il Balzo: No
Dotazione Missili (1 x 5) 5FF	
Civette per Missili (6)	



Paktahn

Il *Paktahn* Kilrathi è simile al *Longbow* in virtù delle sue capacità di attacco con torpedini. Con otto torpedini di capienza ed un ugual numero di cannoni, questo bombardiere può ingaggiare parecchi caccia alla volta durante una singola uscita. Lo spionaggio terrestre riferisce che i *Paktahn* generalmente volano con la scorta di *Dralthi* o *Darket*.

Classe: Bombardiere	Lunghezza: 37 metri
Massa: 30 tonnellate	Y/P/R Max.: 35/40/35 dps
Velocità Max.: 340 kps	Velocità Max. di Picco: 600 kps
Accelerazione: 100 k/s ²	Armamento:
Armamento:	Scudi: 300
Laser (2)	Cannone al Plasma (4)
Cannoni posteriori a mesoni (1)	Corazze: Anteriore/Posteriore: 180/110
Dotazione Missili (2 x 3, 3 x 4)	Sinistra/Destra: 180
3 FF/ 3FF / 4FF / 4 FF	In Grado di Effettuare il Balzo: No
Punti di Aggancio per Torpedini (2 x 3)	
Civette per Missili (6)	



INTELL: AGGIORNAMENTO SUI CACCIA NEMICI

>tcn.victory.intell

Nome in codice: Sorthak

Due settimane or sono, un trasferimento aeronavale di routine si è concluso con la distruzione di diciotto caccia, tra cui cinque *Arrows*, nove *Thunderbolt*, e quattro bombardieri *Longbow*. Le circostanze precise sono oscure, ma le scatole nere recuperate tra i rottami indicano che un caccia Kilrathi insolitamente grande ha attaccato il gruppo durante il suo volo per il Settore Vega.

In apparenza equipaggiato con scudi e corazze pesanti, la nave è stata descritta sulle registrazioni come "un incrocio tra una *Vaktoth* ed un distruttore, con enormi cannoni protudenti sia dal davanti che dal retro." Altri commenti dei piloti annotano una torpedine armata visibile, cannoni mesonici e forse un cannone al plasma.

Altri aggiornamenti saranno spediti man mano che il Servizio Segreto Intell terrestre investiga sull'incidente. Nel frattempo tutti i piloti TCN sono invitati ad evitare il combattimento con vascelli nemici sconosciuti. Ogni avvistamento deve essere trasmesso immediatamente con nome in codice *Sortha* al tcn@vega.intell.ships.

NAVI AMMIRAGLIE KILRATHI

Non è facile distruggere un'ammiraglia Kilrathi. Ma con l'armamento giusto e sapendo dove colpire, se ne possono abbattere un paio nel corso di una carriera.

SCUDI

Gli scudi su una nave ammiragli sono normalmente robusti e invulnerabili al fuoco dei cannoni. Comunque, su certe navi, si può volare attraverso la cavità dello scafo, se si riesce a oltrepassare il fuoco delle torrette. Una volta dentro lo scafo, si può entrare in modo slide (disponibile solo sugli *Arrow* ed *Excalibur*) e far fuoco lateralmente a volontà. Non protetto dagli scudi, lo scafo è vulnerabile a questo tipo di attacco.

PUNTI DEBOLI

Tutte le ammiraglie hanno punti deboli. Con l'avvento della tecnologia dei missili a penetrazione di scudi, altre armi oltre alle torpedine possono oggi danneggiare le ammiraglie. Riuscendo a colpire questi punti con missili o bersagliandoli con il fuoco pieno dei cannoni, si può danneggiare la nave. Punti vulnerabili all'attacco sono tra gli altri il ponte, la chiglia e le luci di scarico dei motori. Bisogna cercare di attaccare in modo da avere questi punti bene in vista al momento di lanciare i missili.

L'ARTIGLIERIA MIGLIORE

La torpedine è l'arma preferita tra i piloti che attaccano navi ammiraglie. Con un potenziale offensivo così elevato, una o due torpedine possono abbattere anche le navi nemiche più grandi. Ma prima di lanciare torpedine occorre lavorare con i cannoni per ripulire la superficie dell'ammiraglia dalle torrette. Con una contraerea meno intensa ci saranno maggiori possibilità di sopravvivere alla missione.

Si possono anche usare missili normali e cannoni contro le ammiraglie più leggere (come le corvette e i distruttori), ma questo non causa altrettanti danni quanto le torpedine.

Se non si vuole ricorrere alle torpedine si può provare a scaricare tutti i missili dumbfire a disposizione. Con un numero sufficiente di essi si può facilmente causare lo stesso danno di una torpedine — e non si deve aspettare il puntamento automatico.

DEPOSITO DI APPROVVIGIONAMENTI

Lunghezza:	1600 metri	Armamento:	Nessuno
Massa:	602,000 tonnellate	Corazze:	
Y/P/R Max.:	0 dps	Anteriore/Posteriore	11,200
Velocità Max.:	0 kps	Sinistra/Destra	11,200
Accelerazione:	0 k/s ²		
Scudi:	Nessuno		

BASE STELLARE

Lunghezza:	5,200 metri	Armamento:	Torrette laser (1)
Massa:	722,000 tonnellate	Armour:	
Y/P/R Max.:	0 dps	Corazze:	
Velocità Max.:	0 kps	Anteriore/Posteriore	1000
Accelerazione:	0 k/s ²	Sinistra/Destra	1000
Scudi:	1000		

CORVETTA

Lunghezza:	110 metri	Armamento:	Torrette laser (5)
Massa:	5500 tonnellate	Corazze:	
Y/P/R Max.:	5 dps	Anteriore/Posteriore:	500
Velocità Max.:	200 kps	Sinistra/Destra:	500
Accelerazione:	20 k/s ²		
Scudi:	1000		

INCROCIATORE

Lunghezza:	550 metri	Armamento:	Torrette laser (15)
Massa:	23,000 tonnellate	Corazze:	
Y/P/R Max.:	5 dps	Anteriore/Posteriore	1000
Velocità Max.:	150 kps	Sinistra/Destra	1000
Accelerazione:	20 k/s ²		
Scudi:	3000		

DISTRUTTORE LEGGERO

Lunghezza:	450 metri	Armamento:	Torrette laser (8)
Massa:	17,000 tonnellate	Corazze:	
Y/P/R Max.:	15 dps	Anteriore/Posteriore	1000
Velocità Max.:	180 kps	Sinistra/Destra	1000
Accelerazione:	100 k/s ²		
Scudi:	1500		

DISTRUTTORE PESANTE

Lunghezza:	530 metri	Armamento:	Torrette laser (10)
Massa:	19,000 tonnellate		Cannoni a tachioni (3)
Y/P/R Max.:	20 dps	Corazze:	
Velocità Max.:	180 kps	Anteriore/Posteriore	1000
Accelerazione:	200 k/s ²	Sinistra/Destra	1000
Scudi:	2000		

TRASPORTE

Lunghezza:	150 metri	Armamento:	Torrette laser (2)
Massa:	2100 tonnellate	Corazze:	
Y/P/R Max.:	5 dps	Anteriore/Posteriore	300
Velocità Max.:	100 kps	Sinistra/Destra	300
Accelerazione:	10 k/s ²		
Scudi:	2000		

NAVE BASE

Lunghezza:	920 metri	Armamento:	Torrette laser (8)
Massa:	100.000 tonnellate	Corazze:	
Y/P/R Max.:	5 dps	Anteriore/Posteriore	1000
Velocità Max.:	100 kps	Sinistra/Destra	1000
Accelerazione:	10 k/s ²		
Scudi:	2000		

CORAZZATA

Lunghezza:	22,000 metri	Armamento:	Torrette laser (38)
Massa:	290,000 tonnellate	Corazze:	
Y/P/R Max.:	5 dps	Anteriore/Posteriore	1500
Velocità Max.:	100 kps	Sinistra/Destra	1500
Accelerazione:	10 k/s ²		
Scudi:	8000		

GIF: SCHEDE TECNICHE SUGLI ARMAMENTI

>icn.victory.flight.weapstat

Questo GIF descrive tutti i cannoni e le capacità offensive di tutti i caccia e le altre navi della flotta ed è continuamente soggetto a revisione. Se la vostra copia personale non è stata sovrascritta negli ultimi sei mesi, questo file sarà automaticamente scaricato nella vostra banca dati personale.

Compilato: 2669.218

Autore: Capo Tecnico Rachel Coriolis

Noi non siamo al fronte, ma dobbiamo comunque proteggerci contro qualsiasi contingente i Kilrathi possano mandarci. Conosco questi caccia palma a palma e potrei dirvi quanti picosecondi di differenza ci sono nei tempi di autopuntamento di ogni singolo missile a bordo di questa "Tin Can Sally."

Nel buttar giù questo GIF sono stato ben contenta di mettere a disposizione quel poco che posso. Non prendetelo alla leggera — non ho frequentato la scuola di volo solo per sporcarmi le mani di grasso, e sono io quella che prepara le navi per le matricole.

Ho cercato di descrivere i cannoni ed i tipi di armi che troverete sulla *Victory*. Ogni chiarimento può essere richiesto a rachelc@flight.mun.victory.

INFORMAZIONI GENERALI SULL'ARTIGLIERIA

L'artiglieria della nave è divisa in due tipi — cannoni ad energia e armi convenzionali. Cannoni sono anche i blaster a fuoco multiplo che prendono energia per il loro funzionamento dalle riserve della nave. Le armi convenzionali, d'altra parte, includono tutti le bocche a singola munizione, sia con testate convenzionali che autocentranti. Dopo aver osservato il nemico per decenni, abbiamo concluso che i Kilrathi dispongono pressapoco del nostro stesso tipo di tecnologia per cannoni ed armi convenzionali.

CANNONI AD ENERGIA

Tutti i caccia e le navi di grande stazza nelle flotte moderne dispongono di cannoni ad energia quale armamento principale. Quelle sui caccia consentono un fuoco rapido e sono efficaci a raggio relativamente breve. Con il vantaggio supplementare dell'alta velocità, del ricaricamento rapido e dei sofisticati sistemi di puntamento, ogni colpo va virtualmente a bersaglio per ogni pilota con un minimo di esperienza. Le torrette delle ammiraglie rientrano in questa stessa categoria — è saggio tenersene alla larga.

Il principio base di un cannone ad energia è semplice — quando si centra il bersaglio, grandi quantità di energia vengono scaricate sull'obiettivo. Non ci vogliono molti colpi per abbattere un caccia, ma i cannoni sono quasi inutili contro le navi più grandi della flotta.

Segue una descrizione di ogni tipo di cannone con i relativi dati tecnici.

Penetration (Penetrazione). Penetrazione corazza/scudo espressa in decimi di centimetro (0.1 cm = 1 unità di corazza).

Energy (Energia). Quantità di energia usata per un singolo colpo (in nano Joules).

Range (Gittata). Gittata del cannone (in metri).

Refire Delay (Intervallo di ricarica). Il tempo ottimale di ricarica (in secondi) dopo ogni colpo.

CANNONE A IONI

Si trova soprattutto sui caccia ed è usato anche come artiglieria contraerea. Il cannone a ioni causa danni da energia e radiazioni. Particelle atomiche vengono caricate ed accelerate magneticamente ad alta velocità, e infine scaricate a impulsi. Questo cannone causa più danni di un laser e può causare ferite gravi ai piloti. Inoltre il cannone a ioni ha un consumo di energia inferiore al laser, ma un tempo di ricarica superiore.

<i>Penetrazione</i>	30	<i>Gittata</i>	4500 k
<i>Energia</i>	30 nJ	<i>Intervallo di ricarica</i>	35 sec

CANNONE LASER

Il laser è la spina dorsale delle armi a energia di oggi. Costantemente migliorato e perfezionato negli ultimi cinquant'anni, il laser costituisce lo standard su cui si misurano la maggior parte delle altre armi a raggio. La poca manutenzione necessaria, gli esigui costi energetici ed il veloce tempo di ricarica ne fanno l'armamento standard per quasi tutte le navi esistenti. Il laser è ideale per i combattimenti in spazio aperto (all'interno di una qualsiasi atmosfera i raggi vengono rifratti e perdono la loro efficacia), e non ha effetto sugli scudi delle navi più grandi.

<i>Penetrazione</i>	18	<i>Gittata</i>	5000 k
<i>Energia</i>	10 nJ	<i>Intervallo di ricarica</i>	.25 sec

CANNONE A IMPATTO DI MASSA

Un cannone robusto in entrambi i casi, il cannone a impatto di massa si trova comunemente sia sui caccia che sulle navi leggere da difesa nella flotta. Usa un acceleratore lineare per sparare masse metalliche come proiettili su di un obiettivo. L'"impatto di massa" è un punto di riferimento dell'arsenale terrestre ed è stato usato addirittura contro pianeti ed asteroidi. Cannone a lunga gittata, richiede più energia per colpo della maggior parte dei blaster ed ha un tempo di ricarica medio.

<i>Penetrazione</i>	45	<i>Gittata</i>	2000 k
<i>Energia</i>	12 nJ	<i>Intervallo di ricarica</i>	.30 sec

BLASTER A MESONI

Il blaster a mesoni è un singolare, potente cannone che utilizza particelle subatomiche dotate di vita media piuttosto limitata. Queste particelle, chiamate mesoni, vengono accelerate e indirizzate contro il bersaglio. Il danno più consistente si verifica se le particelle decadono all'interno del bersaglio — esse causano esplosioni interne e liberano radiazioni. Scudi energizzati possono fermare queste particelle e l'atmosfera renderà l'arma inefficace.

<i>Penetrazione</i>	35	<i>Gittata</i>	4500 k
<i>Energia</i>	16 nJ	<i>Intervallo di ricarica</i>	.40 sec

CANNONE A PARTICELLE

Il cannone a particelle è probabilmente l'esempio più importante della tecnologia delle armi a energia che possediamo. I primi prototipi furono sviluppati tre anni dopo l'inizio della guerra, quando un cannone simile venne estratto da un caccia Kilrathi catturato. Gli ingegneri ne costruirono una versione simile capace di sparare minuscole particelle nucleari ad alta velocità. Ogni impatto dà luogo ad una piccola esplosione nucleare, che a sua volta produce danni da esplosione, calore e radiazioni. Il cannone a particelle è comunque inutile in presenza di atmosfera.

<i>Penetrazione</i>	43	<i>Gittata</i>	4200 k
<i>Energia</i>	22 nJ	<i>Intervallo di ricarica</i>	.40 sec

CANNONE A FOTONI

Quando le forze terrestri cominciarono la guerra, il cannone a fotoni era l'arma più popolare accanto al laser standard. Emette impulsi laser e provoca un effetto simile sul bersaglio. Tuttavia il cannone a fotoni consuma più energia e consente un ritmo di fuoco inferiore. Questo tipo di cannone richiede poca manutenzione — la robotica dello specchio è il solo componente regolabile — e funziona al meglio nello spazio aperto.

<i>Penetrazione</i>	32	<i>Gittata</i>	4500 k
<i>Energia</i>	30 nJ	<i>Intervallo di ricarica</i>	.45 sec

CANNONE AL PLASMA

Il cannone al plasma era stato progettato originariamente per attaccare caccia pesanti e corvette con corazze leggere. Usa molecole di idrogeno caricate elettricamente che sono in uno stato di quasi-fusione. Queste molecole sono simili a quelle che si trovano nel plasma interno della maggior parte delle stelle giovani. L'impatto di una scarica di plasma causa danni da radiazione, esplosione e calore.

<i>Penetrazione</i>	67	<i>Gittata</i>	3000 k
<i>Energia</i>	44 nJ	<i>Intervallo di ricarica</i>	.50 sec

CANNONE REAPER

(Questo cannone sarà disponibile appena ultimato il suo ciclo di test.) Il cannone Reaper si è evoluto dal cannone standard a ioni, ma il suo ritmo di fuoco è sette volte più rapido. Questo cannone rilascia impulsi di particelle atomiche cariche ad alta velocità, che generano danni da radiazione. I piloti dei caccia trovano questo tipo di cannone utile soprattutto contro navi il cui scudo si rigenera velocemente, ed ogni nave con rigenerazione lenta degli scudi è praticamente certa di subire danni. L'unico difetto del cannone Reaper è che il suo consumo di energia è molto alto — una passata spesso è sufficiente a prosciugare temporaneamente tutta l'energia di un caccia.

<i>Penetrazione</i>	35	<i>Gittata</i>	4500 k
<i>Energia</i>	17 nJ	<i>Intervallo di ricarica</i>	.30 sec

CANNONE A NEUTRONI

Il cannone a neutroni era stato progettato specificamente per caccia medi e pesanti fin dall'inizio della guerra. Spara scariche energizzate di neutroni caricati, richiedendo più energia del laser e del cannone a ioni. Il potenziale offensivo di questo tipo di cannone è leggermente inferiore, ma la sua maggiore gittata compensa ampiamente questa differenza.

<i>Penetrazione</i>	67	<i>Gittata</i>	3000 k
<i>Energia</i>	44 nJ	<i>Intervallo di ricarica</i>	.50 sec

CANNONE A TACHIONI

Blaster assetato di energia, il cannone a tachioni è il cannone ad energia più devastante che si trovi sui caccia terrestri. Funziona rallentando le particelle tachioniche, che viaggiano normalmente più veloci della luce. Una volta che queste particelle sono rallentate e convogliate in fasci, il loro potenziale distruttivo aumenta enormemente. In molti casi documentati il cannone a tachioni a lungo raggio è stato usato per attaccare gli scudi di navi ammiraglie.

<i>Penetrazione</i>	70	<i>Gittata</i>	3200 k
<i>Energia</i>	40 nJ	<i>Intervallo di ricarica</i>	.35 sec

ARMI A MISSILE

I cannoni ad energia sono la scelta privilegiata per attaccare o difendere navi e possono sparare colpi multipli. Le armi a missile, d'altra parte, possono colpire una sola volta e spesso utilizzano raffinati sistemi di guida. Benché meno considerate sulle navi più grandi della flotta, le armi a missile continuano ad essere un punto fermo per i caccia. Sono in grado di danneggiare caccia pesantemente protetti da scudi o navi ammiraglie

Penetration (Penetrazione). La penetrazione dell'arma espressa in unità corazza/scudo.

Speed (Velocità). La velocità massima dell'arma in metri al secondo.

Acceleration (Accelerazione). L'accelerazione dell'arma in metri al secondo per secondo.

Maneuverability (Manovrabilità). Manovrabilità dell'arma (pitch, yaw e roll) in gradi al secondo (dps). (Le mine sono valutate in gradi al minuto.)

Duration (Durata). Il tempo (in secondi) prima dell'autodistruzione dell'arma.

Range (Gittata). La massima gittata effettiva dell'arma (in metri).

Lock time (tempo di puntamento). Il tempo (in secondi) impiegato dall'arma per riconoscere e mirare il bersaglio.

DART DUMBFIRE (DF)

Arma molto semplice, il missile Dart dumbfire (DF) è un'arma a puntamento visuale presente su quasi tutti i caccia nella flotta terrestre. Non si può inceppare per l'assenza di sistemi di guida, e costa meno di qualsiasi altro tipo di missile. Il dumbfire non richiede nessun tipo di puntamento elettronico e non ha capacità di ricerca. I piloti lo trovano utile soprattutto contro bersagli dal comportamento prevedibile — a distanza ravvicinata, un singolo dumbfire può far calare gli scudi abbastanza da consentire alcuni colpi devastanti di cannone ad energia.

<i>Penetrazione</i>	800	<i>Manovrabilità</i>	0 dps
<i>Velocità</i>	3000 k/s ²	<i>Durata</i>	3 sec
<i>Accelerazione</i>	1000 k/s ²	<i>Tempo di puntamento</i>	0 sec

JAVELIN HEAT-SEEKER (HS)

Il Javelin a ricerca di calore (heat-seeker, HS) è un'arma economica e semplice che è stata utilizzata da varie forze armate fin dalla fine del 1900. I motori dei caccia e delle ammiraglie generano una notevole quantità di calore, un fatto, questo, che l'HS usa a suo vantaggio. L'operazione è semplice — il missile segue la traccia del calore lasciato dai motori del bersaglio. Questo richiede che il puntamento sia effettuato da dietro. I missili a ricerca di calore, assieme ai dumbfire, sono i tipi più comuni in dotazione ai caccia.

<i>Penetrazione</i>	400	<i>Manovrabilità</i>	80 dps
<i>Velocità</i>	2000 k/s ²	<i>Durata</i>	10 sec
<i>Accelerazione</i>	800 k/s ²	<i>Tempo di puntamento</i>	2 sec

LEECH (SANGUISUGA)

Gli ingegneri TCN addetti alle armi hanno progettato il missile leech per catturare i caccia Kilrathi intatti, senza danneggiarli. Il leech non è esplosivo — piuttosto, si tratta di un'arma elettronica in grado di cortocircuitare un bersaglio e sottrargli energia. L'energia viene prosciugata impercettibilmente dopo l'impatto ma presto il bersaglio rimane inerme nello spazio.

<i>Penetrazione</i>	-na-	<i>Manovrabilità</i>	80 dps
<i>Velocità</i>	1400 k/s ²	<i>Durata</i>	20 sec
<i>Accelerazione</i>	800 k/s ²	<i>Tempo di puntamento</i>	2 sec

MINA

Una mina è una versione statica o lenta di un missile. E' utile per predisporre trappole in aree circoscritte che potrebbero venire attraversate dal nemico — zone di balzo, slarghi in campi di asteroidi e ombre di pulsar. Alcune mine hanno anche sistemi di guida semplificati in grado di rintracciare navi in panne. Poiché le mine si muovono così lentamente, i sistemi di rilevamento delle navi non sono in grado di scovarle con sensori o radar. Per evitare il rischio di danneggiare i propri alleati la maggior parte delle mine ora sono programate per autodistruggersi nel giro di 30 minuti.

<i>Penetrazione</i>	100	<i>Manovrabilità</i>	20 (gradi al minuto)
<i>Velocità</i>	40 k/s ²	<i>Durata</i>	60 sec
<i>Accelerazione</i>	40 k/s ²	<i>Tempo di puntamento</i>	0 sec

PILUM FRIEND-OR-FOE (FF)

The missile Pilum amico-o-nemico (friend-or-foe, FF) è stato progettato quando i sistemi di bordo delle navi sono stati in grado di distinguere tra le navi alleate e nemiche. Capace di identificare i segnali distintivi delle navi della Confederazione, si dirige alla nave più vicina che non trasmetta quel segnale. Questo ha provocato la distruzione di diverse navi terrestri i cui sistemi di comunicazione erano danneggiati. A dispetto di questo pericolo inerente, entrambe le fazioni continuano ad usare i FF come armamento standard per caccia medi e pesanti. Questo missile non richiede un puntamento e si dirigerà su un nuovo obiettivo nel caso in cui quello corrente venga distrutto prima della detonazione.

<i>Penetrazione</i>	250	<i>Manovrabilità</i>	80 dps
<i>Velocità</i>	1200 k/s ²	<i>Durata</i>	20 sec
<i>Accelerazione</i>	800 k/s ²	<i>Tempo di puntamento</i>	0 sec

SPICULUM IMAGE-RECOGNITION (IR)

Lo Spiculum a riconoscimento di immagine (IR) usa un computer per identificare e memorizzare la nave bersaglio. Una volta che un caccia riesce a puntare e lancia l'IR, le impronte elettroniche e visuali relative a quell'obiettivo vengono copiate nel programma di Intelligenza Artificiale del missile. E' difficile da evitare, anche i chaff non lo sviano. Benché sia molto efficiente il missile IR richiede un lungo tempo di puntamento.

<i>Penetrazione</i>	350
<i>Velocità</i>	1200 k/s ²
<i>Accelerazione</i>	400 k/s ²
<i>Manovrabilità</i>	80 dps
<i>Durata</i>	15 sec
<i>Tempo di puntamento</i>	1 sec

TORPEDINE

Un classico sia nella flotta terrestre che in quella Kilrathi, la torpedine è una testata grande e manovrabile, usata contro ammiraglie e basi. Possiede un sistema di riconoscimento di immagini interno che punta il bersaglio, e neanche una torretta laser riesce ad abbatterla. Benché il tempo di puntamento sia superiore a quello di ogni altro missile, la torpedine è la sola arma da caccia che possa distruggere facilmente le navi base.

<i>Penetrazione</i>	8,00	<i>Manovrabilità</i>	20 dps
<i>Velocità</i>	1000 k/s ²	<i>Durata</i>	14 sec
<i>Accelerazione</i>	200 k/s ²	<i>Tempo di puntamento</i>	12 sec



CANNONI DELLA NAVI AMMIRAGLIE

Le navi ammiraglie, come la *Victory*, le sue alleate, e le sue nemiche, si affida ai cannoni ad energia esattamente come fanno i caccia. Esse supportano le azioni della flotta con versioni in scala maggiore dei cannoni che si trovano sui caccia più comuni, incluso il cannone a tachioni, quello a particelle ed il laser.

ANTI-MATTER GUN (AMG)

Il cannone antimateria è una versione più potente del cannone a particelle e completa l'armamento secondario della maggior parte delle ammiraglie alleate e nemiche. Quest'arma può attraversare lo scudo più solido, e procura quattro volte il danno del più potente cannone di un caccia. Le ammiraglie si affidano ai cannoni antimateria per difendersi da corvette, caccia pesanti e bombardieri che le attaccano. Benché inefficace in presenza di atmosfera, le piccole esplosioni nucleari, il calore risultante e le radiazioni provocate da un singolo colpo sono spesso sufficienti ad abbattere un caccia nello spazio.

<i>Penetrazione</i>	300	<i>Gittata</i>	8000 k
<i>Energia</i>	130 nJ	<i>Intervallo di ricarica</i>	1.5 sec

TORRETTA LASER

Le navi ammiraglie sono particolarmente vulnerabili agli attacchi concentrati da parte dei caccia. Per questa ragione vengono montate torrette laser per assicurare la difesa di determinati punti dello scafo della nave. Quest'arma può ingaggiare caccia leggeri e distruggere missili in arrivo. La versione per le ammiraglie delle torrette laser può arrecare ad un caccia il doppio del danno normale (due laser regolari sono montati in ogni torretta), ed il veloce ritmo di fuoco è più del doppio di quello di un singolo cannone laser.

<i>Penetrazione</i>	25	<i>Gittata</i>	4000 k
<i>Energia</i>	15 nJ	<i>Intervallo di ricarica</i>	.2 sec

MISSILE CAPSHIP (CS)

Il missile CapShip è grande, puntabile e trasporta una testa di antimateria capace di abbattere un'altra ammiraglia e distruggere bersagli tattici planetari. Lo si trova soprattutto sulle rampe di lancio delle navi base più vecchie, è altamente preciso e non viene facilmente distrutto dall'armamento dei caccia.

<i>Penetrazione</i>	60,000	<i>Manovrabilità</i>	20 dps
<i>Velocità</i>	1000 k/s ²	<i>Durata</i>	120 sec
<i>Accelerazione</i>	400 k/s ²	<i>Tempo di puntamento</i>	5.0 sec

DA UNO DEI NOSTRI

>tcn.victory.flight.pilots.talk

Spedito 2669.216

Alla luce del vostro ampio ruolino di combattimento a fianco del Col. Ralgha nar Hhallas, potreste essere interessato a riesaminare la sua nuova assegnazione a comandante in seconda.

UN SAGGIO DI RALGHA NAR HHALLAS

Colonello Ralgha nar Hhallas

Soprannome	Hobbes
Età	28
Pianeta natale	Kilrah, clan Hhallas



Io sono orgoglioso, come lo siete voi tutti, di essere membro della Confederazione Terrestre. La mia pelle non è bianca, e la mia faccia non è liscia. Ciononostante, darei con onore la mia vita per favorire la causa di questa guerra. Anche se io vorrei essere accettato come vostro amico, spesso questo non accade. Di conseguenza, ho chiesto di venir tolto dall'ordine di servizio dei piloti.

Continuerò ad appoggiare i vostri sforzi, e rimarrò fedele alla vostra causa fino alla morte. Fino a questo momento, mi avete conosciuto soltanto per come mi vedete, ed è giunto il momento che io vi racconti la mia storia.

Quando ero un giovane cucciolo, fui allevato come un autentico membro del clan Hhallas. I riti della mia cucciolanza inculcarono in me l'importanza dell'onore e della vittoria. E adesso io sono uno straniero per entrambe gli schieramenti, un guerriero senza una patria. Mi sento solo qui, anche con i pochi amici che ho.

Anche se non mi avete manifestamente rifiutato, alcuni di voi mi hanno sputato contro parole di odio e hanno sussurrato il mio nome al di là di porte chiuse. Io ho sentito le vostre accuse e i vostri pregiudizi, e sento la sferza del vostro odio come se aveste ustionato la mia carne con un'incandescente lancia luminosa. Eppure, provo ancora orgoglio nel combattere al vostro fianco. Il vostro desiderio di pace sovrasta la mia tendenza innata alla guerra.

Desidero spiegarvi le ragioni per cui mi trovo qui, invece che su Kilrah. E' stato un processo molto lungo che mi ha portato a questa decisione, e non è stata certamente una strada facile da percorrere. Vedete, io ero un comandante rispettato a bordo della *Ras'Nik'hra*. Ho guidato il mio equipaggio senza paura in molte battaglie contro i vostri simili, perdendo la maggior parte dei miei *hrai* sotto i colpi delle vostre armi.

Nel passato i Kilrathi avevano sempre conquistato, colpendo per primi e senza pietà. Voi Terrestri siete stata la prima razza a sfidare la mia gente, e vent'anni dopo, lo siete ancora. Mentre un tempo potevamo schiacciare qualsiasi forma di vita, cominciammo a imparare a fare dei grandi sacrifici. Ho visto intere pattuglie di guerrieri valorosi morire, e per che cosa?

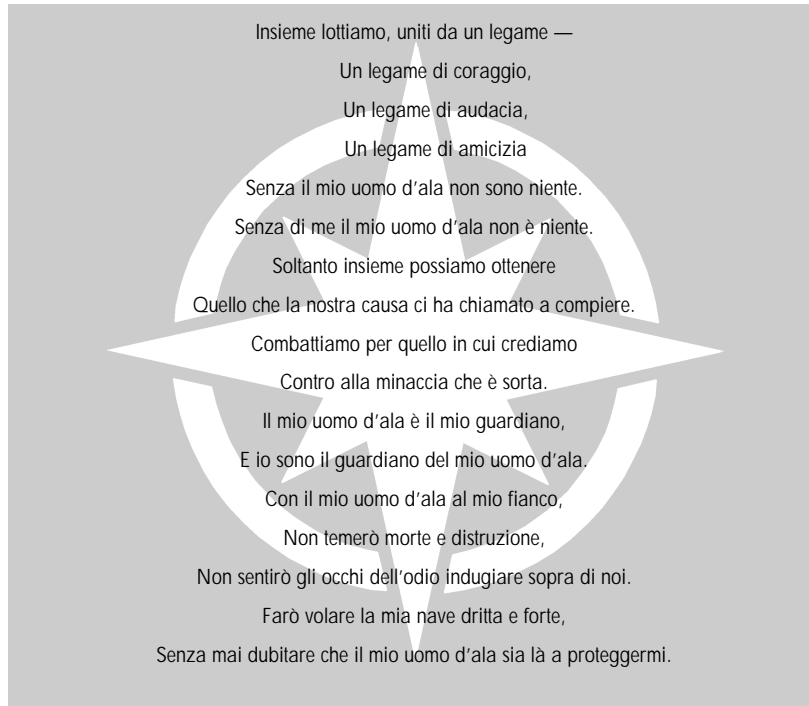
Per dieci anni ho combattuto contro di voi con una fede pura e cieca nel fatto che avremmo presto prevalso. Ma alla fine il mio cuore si è riempito di dolore, e mi sono trovato a pensare in modo molto più disincantato alla prospettiva di una guerra interminabile. Settimana dopo settimana, ho visto il vicolo cieco per il quale conduce la lealtà. Ho cominciato ad avere dei dubbi sulla saggezza di Thrakhath, e ho cominciato a nutrire dubbi sul fatto che questa guerra sarebbe finita molto presto.

Questo conflitto interiore mi ha profondamente angosciato, e cominciamo sempre più ad esitare a mandare i miei fratelli a farsi massacrare. Quando ho perso la mia fede in Thrakhath e nella vittoria, mi sono trovato incapace di comandare i miei uomini e non sono più riuscito a continuare. Mi sono arreso con la mia nave e i miei uomini ai terrestri, e ho sperato che un giorno i miei soldati avrebbero capito che io non potevo più comandarli.

Ora il mio nome è infangato per l'eternità su Kilrah. Adesso combatto con uomini e donne che preferiscono girarmi freddamente le spalle piuttosto che volare sulla mia ala. E se non gode di fiducia, a cosa serve un uomo d'ala? Se non riporrete la vostra fiducia in me, chiedo che crediate nei vostri uomini d'ala. Di tutte le cose in battaglia, questa è della massima importanza.

In servizio, sinceramente

Ralgha nar Hhallas



>tcn.victory.earth.ad

Messaggio inoltrato: crew@victory

Spedito 2669.219

NON LASCIATEVI INTIMIDIRE DALLE TASSE!

Avete preoccupazioni finanziarie? Vi sembra che le tasse dei mondi terrestri si prendano gioco di voi? Tutti i contribuenti militari della Confederazione hanno dei diritti, ma voi potreste non conoscere i vostri. Se siete troppo occupati a combattere per il vostro pianeta d'origine, lasciate che siamo noi a trattare con la IGRS per vostro conto.

Sfruttate a vostro vantaggio l'Atto di Esenzione Speciale per le Forze Armate (Armed Forces Special Exemption Act) del 2666 e trasmettete le vostre informazioni finanziarie (Form AC-2837) a NoHassle@1653fin.bus.earth. In due giorni noi analizzeremo la vostra situazione tributaria e risolveremo le vostre preoccupazioni finanziarie, lasciandovi liberi di concentrarvi sui vostri doveri.

ANNUNCI RISERVATI

>tcn.victory.ad.classified

Spedito 2669.221

Giocatore disperato cerca simile per indulgere in sporadiche sessioni di giochi di ruolo. Ogni sistema; conosco Holocaust, Animorphic, PAG Wars; disponibile a impararne altri. Contattare Torch@munitions.victory.mil.

Cerchiamo notizie sul ten. Ariel Mustaka MIA (disperso in azione), missione segreta il 07.dec.68. Famiglia ansiosa per DOA, conferma di cattura. Se avete informazioni mandate un messaggio al contatto della famiglia, Emerson@humrel.victory.mil.

Cerco un compagno di studi per il corso CE di Kilrathi, 3 o 4 ore alla settimana. Di preferenza qualcuno in grado di parlarlo discretamente, ma anche chiunque segua lo stesso corso.

Condivisione di holo-registratore. Rispondete entro la fine della settimana a Unicorn@admin.victory.mil.

Cerco un avversario a laserball per allenamenti bi-settimanali. Solo esperti e dotati di tutto l'equipaggiamento. Livello da 2 in su. mark@rec.com.victory.

Cercatore di anime desidererebbe un partner per meditazione dalla luna Lahmikan. Preferita esperienza di sfumatura Karma Tyne, meditazione aromatica e sgorge spiritico. Mandare messaggi a krottan.eng.victory.

OGGETTI

I tappeti Kilrathi autentici sono una grande aggiunta alle cabine della nave. Disponibili nelle misure 4x10m e 4x20m. Qualità eccellente, venduti con certificato di autenticità. "1,950. Contattare tr@dr.store.victory.

In vendita - hovermobile teleguidata con cuffia neuro ottica. Omologata secondo gli standard ASI per competizioni. Astuccio, allarme, e unità di extra zero gravità inclusi. Vostro per "850. Interessati? Contattare zapp@mech.victory.

Devo vendere un holo-recorder DigVid con risoluzione 2800. Quasi mai usato, un anno di vita. Regalo un modulo di conversione HXS e tre vidischi. Perfetto per registrare/rivedere film. "1250, o scambio con IBComp da polso 1024/GX. Gazer@recon.victory.mil.

Grande affare! Laptop 2286/SA-1200 card-size. 5 porte digitali, minidisc 10x con adattatore. Completo di LANease LOS/4, foglio elettronico 3-D, utility grafica VECTor. incluso un adattatore di frequenza Wave.net, tutto per "12,750. michaelj@ am.brief.victory.

OPPORTUNITÀ

Bisogno di denaro? Vieni a fare una partita nel salotto Victory, e potrebbe essere la sera buona. Blackjack, New bridge. Puntata minima "10, ogni martedì/giovedì. Per ulteriori informazioni, contattare vaquero@pil.com.victory.

Abbonamenti a VidZine, Pilot's Weekly, EarthBound, Traveler, ed altre. Ognuna solo "24 al mese. Moduli di abbonamento FTP su earth.trades.zines o spedire un messaggio a hmackin@net.victory.

DALL'ANNUARIO ECOLOGICO

>tcn.victory.news

Spedito 2669.220

VERATEK È FINALMENTE GUARITO?

Il mese scorso il pianeta di Veratek è stato visitato da un equipaggio TCN di Recupero Ambientale (Environmental Recovery) che si è accertato delle sue condizioni. A seguito dell'ispezione, il pianeta è stato dichiarato nuovamente abitabile e non pericoloso per le speci senzienti. Gli ultimi dieci anni hanno guarito i danni immensi che cominciarono quando la TCN catalogò il pianeta come un sito A-23,S (passibile di sorveglianza).

I gruppi ambientalista, minerario e militare si trovarono in profonda opposizione l'uno con l'altro quando si scoprì che il pianeta aveva diverse qualità in reciproco conflitto. Il suo scopo iniziale era quello di fungere da base di ricognizione militare; il suo valore minerario non era ancora stato intuito fino a quando non cominciò la costruzione di una base sotterranea da molti miliardi di crediti. All'incirca nello stesso periodo, Veratek si configurò come importantissima fucina scientifica, in quanto vennero scoperte molteplici forme di vita uniche che vennero poste sotto la protezione dei Terrestri in attesa di ulteriori studi.

Veratek era nella condizione apparentemente invidiabile di avere una triplice funzione: la sua posizione si trova precisamente a mezza strada tra due punti di balzo Kilrathi, è un pianeta ricco di giacimenti di plutonio, e dà asilo a parecchie specie che hanno un'eccezionale rilevanza in campo medico. Sfortunatamente, questi tre motivi di interesse sono radicalmente incompatibili l'uno con l'altro. Ogni gruppo adduceva ragioni assai valide affinché gli altri cessassero le loro attività.

La squadra di sorveglianza TCN sosteneva che era necessario mantenere la più totale segretezza per proteggere da occhi indiscreti il prezioso pianeta, in modo che potesse fungere da base di partenza per missioni di ricognizione. I militari ottennero un permesso classificato della TCN per cominciare la costruzione di una base sotterranea. Come condizione essenziale per il rilascio di questo permesso, essi avrebbero dovuto fornire campioni geologici e biologici ai laboratori appropriati. Fu questa clausola che scatenò il conflitto di interessi.

I rapporti del laboratorio di geologia stimarono 7.2 chilogrammi di plutonio per chilometro cubo, quantità che il gruppo minerario sotto contratto con la TCN affermò che avrebbe potuto rifornire le forze armate di abbastanza materia prima per i prossimi dieci anni. Il plutonio è la componente principale della miscela propulsiva della maggior parte dei motori da balzo della flotta TCN.

Nel rapporto biologico, venne riportata la scoperta di due specie sconosciute in grado di produrre ascilotriptostolene, un composto chimico naturale che si esaurì quando vennero eliminate le foreste pluviali del Brasile. Nel 1998 venne dimostrato che questa sostanza invertiva i cicli di crescita del cancro (ciò che fruttò agli scienziati responsabili di questa scoperta un Premio Nobel e un Riconoscimento di Risultato di Eccellenza Medica, o Medical Excellence Achievement Award). Il gruppo biologico affermò che questo pianeta doveva assolutamente venire riclassificato a causa del suo valore per la medicina.

La corte militare TC concesse a tutte le tre fazioni dei diritti limitati su Veratek. Sfortunatamente, le operazioni di costruzione e di scavi mineerari contaminarono l'atmosfera e sterminarono la maggior parte delle specie viventi. Venne ordinato di cessare tutte le operazioni, e la EPA intergalattica intraprese un'azione di ripristino ambientale totale. Il rapporto del mese scorso ha trovato Veratek essere "vivibile per speci indigene, con dosi radioattive al di sotto dei 12.3V."

HOLOVID/DCD/RECENSIONI DI GIOCHI

>tcn.victory.review

Spedito 2669.221

MUSICA

La dissonanza techno-industriale del nuovo DCD digitale di Aaron Henton martellerà le vostre orecchie di sostanza e realtà. I suoi testi risuonano di mondi senza pace — come si capisce chiaramente dal titolo, Luna Sindacato. Henton sembra scrivere per le masse arrabbiate, ed il suo stile è una prova uditiva della sua comprensione del dolore. Se state cercando una nuova canzone rilassante, lasciate stare questo. Ma se riuscite a sopportare due ore di brani dolorosamente dissonanti, spenderete volentieri "27 per Luna Sindacato.

HOLOVIDS

La Redenzione di Creighton è la storia di un giovane medcom nel mondo selvaggio di Leydos, dove una forma mutata di Sindrome RTD si va diffondendo tra i nativi. In questo classico futuro la medicina si scontra con la politica quando il Dott. Halston Melgrove (Damyn Woods) scopre che un antidoto non omologato è stato rifiutato da un mondo vicino. Questo HoloVid acutamente approfondito è ricco di fantasia e realtà, e non mancherà di provocare emozioni di tutti i tipi negli spettatori. (1.75 ore) ****

Hail SHODAN è un insieme di azione cyberpunk e della bella presenza di Clint Mason. Dopo aver accettato la sfida di introdursi nella stazione di ricerca *Citadel*, l'abile hacker James Finn (Mason) inavvertitamente rimuove il sistema logico alla base dell'intelligenza artificiale della stazione. Finn si trova intrappolato in una jungla d'acciaio con nient'altro che il suo aspetto accattivante e poche granate elettromagnetiche. Il ritmo scatenato di questo epico HoloVid basato su di un cyber-gioco vi spedirà in orbita ... e il finale vi sbalordirà. (2.24 ore) ***

GAMES

Hover-Chopper Assault IX vi trasporta di nuovo sulla luna di Ryland, Aphelys, dove un ostaggio militare fuggito ha preso il controllo di una base di ricognizione terrestre. Siete costretti a navigare attraverso la Via Lattea e a superare missioni su missioni stealth per bloccarlo. Richiede 1088/ZX o superiori, con capacità NAVlink e WaferMate. "125. Ordinate ora il vostro sili-wafer a store@ent.victory. Specify Estock # 25-39328.

LETTERE ALL'EDITORE

>tcn.victory.question

Spedito 2669.215

SPETT. E.C.S.,

Dovete avere dello sterco di gatto al posto del cervello se pensate che qualcuno possa credere a quella spazzatura che avete scritto nella vostra ultima edizione sulla Stazione di Caernavon! Sembra che voi pensiate che siccome non è stata progettata come una installazione di ricerca militare, nulla di quello che ne esce sia degno di nota. Non potreste essere più lontani dalla realtà dei fatti. Mio padre ha passato laggiù tutta la vita, cercando di sostenere lo sforzo bellico.

Noi non sapevamo come la guerra si sarebbe evoluta, in quegli anni. Certo, non hanno ottenuto nessun risultato diretto dalle loro ricerche sugli armamenti. Però l'avanzato Sistema di Miglioramento Visuale Radar Kaplein che ogni giorno salva innumerevoli vite di piloti è basato su studi compiuti a Caernavon. Il sistema di riciclaggio delle acque di scarico delle navi ammiraglie è stato un altro loro successo. Potrei continuare ancora, ma non vorrei rubare il vostro prezioso tempo: evidentemente avete un grande bisogno di aggiornarvi con un bel lavoro di verifica delle vostre fonti!

dschruders@victory.libri

Vorremmo porgerle le nostre scuse, Ten. Schrueders, ma noi non troviamo nulla che non risponda al vero su quello che abbiamo scritto della Stazione di Caernavon. Avendo passato laggiù un turno di servizio di un anno, noi sappiamo tutto sulle ricerche che là si svolgono. Suo padre ha spesso dato un notevole contributo ai suoi tempi, come per il sistema VRES Kaplein E per le unità di idro-riciclaggio.

Ma lei sa che per ogni progetto coronato da successo ne sono sempre falliti almeno cinque? Rifletta su queste statistiche: nel 2058, la stazione ha speso " 4.3 miliardi per ricerche sulla fusione sotto vuoto. Nel 2060, hanno sprecato più o meno la stessa cifra per ricerche biologiche: la Meta-Analisi della Sostituzione Sinaptica, e Incidenza di Infrazioni Miocardiche tra i Veterani di Guerra Pre-Senili. Il conto totale? Si avvicina paurosamente a " 10 miliardi, abbastanza per allestire una intera flotta con tanto di equipaggio. Quindi, Tenente, forse dovrebbe lei fare qualche controllo per conto proprio.

La nostra umile opinione editoriale è che dovremmo concentrarci sul modo di aiutare al massimo i nostri giovani piloti adesso, invece di aspettare fino a quando saranno vecchi...

E.C.S.,

credo che potrebbe essere interessante se poteste inaugurare una rubrica per rintracciare i piloti che sono stati trasferiti via dalla Victory. A me, per esempio, piacerebbe essere informato sulla vita all'esterno delle paratie.

dreamer@victory.nav

Caro Dreamer, Sognatore, abbiamo preso in considerazione il suo suggerimento per le nostre prossime pubblicazioni. Abbiamo in cantiere un elenco di ogni pilota che è morto, è stato trasferito oppure risulta disperso in azione. Come sempre, vorremmo spendere qualche momento per ringraziare tutti questi uomini e donne coraggiosi che hanno contribuito allo sforzo bellico.

SPETT. E.C.S.,

vorrei semplicemente ringraziarvi per l'articolo sulle origini del cibo replicato che ci servono in mensa. Molti dei miei pasti preferiti sono sempre stati un mistero completo e assoluto fino alla vostra ultima edizione. Purtroppo, non mangerò più la Torta Delizia Due Dita, ma posso solo sperare che gente meno schizzinosa a riguardo degli ingredienti dei propri desserts continui a gustarla. (Anche se so che il contenuto dei cibi viene riduplicato da prodotti chimici originari, io non ci riesco proprio.) D'altro canto, è stato rassicurante sapere che la nostra nutrizione quotidiana è una priorità così importante.

mdyecker@victory.eng

EDITORI,

Vi prego di stampare sulle vostre pagine i miei ringraziamenti ai ragazzi del Supporto Eterico (Ether Support). Credo che questo sia il dipartimento più sotto-stimato della nostra intera flotta, nonostante il loro duro lavoro. Ogni volta che una connessione di rete ha un piccolo sfarfallamento, balzano subito in cima alla lista dei problemi come le pulci su un Kilrathi. Io, per esempio, non oso pensare cosa succederebbe se essi non fossero dei professionisti così eccellenti. Saluti.

eblack@victory.com

•••••
SPETT. E.C.S.,

Non ne posso più del sistema di trasporto dei convogli. Perché dobbiamo avere solo quattro giorni di licenza per ogni turno di servizio galattico? A me piacerebbe poter tornare su Lector per far visita a mia moglie, ma nel tempo che ci metto per arrivare a Creighton-02 per acchiappare una navetta shuttle, se ne va via metà della mia licenza: l'ultimo shuttle parte un'ora prima che io possa arrivarci.

Questo è mostruosamente ingiusto! Dovrebbero lasciare che i ragazzi su Centauri vendessero i loro giorni extra a gente come me.

abokel@victory.kitch

Abbiamo parlato a Eisen della sua richiesta. E lui ha risposto: "Dove sono le tue priorità, figliolo? Considerati fortunato se hai quattro giorni... stiamo combattendo una guerra, là fuori."

IL MENSILE GALATTICO: GUIDA AGLI INVESTIMENTI

>tcn.victory.news

Spedito 2669.217

LEGHE DI PLATOLUM + RIVENDITORI PRUSSIANI = E' UN PENSARE PRATICO?

2634-2669

Trentacinque anni di conflitto tra Terrestri e Kilrathi sono già costati ai governi ed ai cittadini quadrilioni di crediti delle UNation, ma nessuno ha sperimentato il panico finanziario come i rivenditori nel nostro sistema solare. La Terra era già tassata con sovrappopolazione, rovina ambientale e colonie satellite tormentate da controversie di vario genere quando scoppiò la guerra. La guerra portò l'economia al collasso nel giro di pochi mesi.

Adesso, dopo un lungo periodo in cui era una impresa riuscire a chiudere i conti in pari,

l'economia sta cominciando lentamente a riprendere quota, e i tempi sono maturi per investire. Questo mese, il nostro corrispondente del *Mensile Galattico* esamina le vostre opzioni finanziarie.

In quanto membri di un equipaggio TCN, avete l'opportunità unica di investire in una vasta quantità di compagnie a reciproco controllo azionario. Oppure, se preferite cavalcare la tigre, potete tenere sotto controllo il listino UNXchange attraverso il sistema di telecomunicazione via satellite della Victory.

Eccovi alcuni consigli:

- Non cercate speculazioni a breve termine. E' difficile che gli investitori riescano a fare profitti considerevoli con azioni a breve termine. A meno che non siate un accanito seguace della Borsa che sa citare a memoria le quotazioni di listino delle ultime ore, tenetevi strette le vostre azioni. Più spesso di quanto non si creda, i profitti migliori si fanno con titoli vecchi di più di dieci anni.

- Per prima cosa esplorate le opportunità che vi vengono offerte dal vostro pianeta natale. Spesso vi arriveranno voci di corridoio su un nuovo prodotto o una nuova industria che si stanno mettendo in luce proprio dietro casa vostra. Prendete per esempio le prime hover-bici. Perché i Venusiani possiedono la maggior parte del capitale azionario della CycleCraft? Perché questi aerocicli furono sviluppati specificatamente per l'aspro terreno di Venere. Esse non attecchirono da nessun'altra parte per più di un anno, e per allora il loro valore azionario era già andato alle stelle.

- Fate il vostro compito a casa. Le azioni sono come le leghe: ce ne sono in giro a mucchi, ma dal nome non è facile capirne qualcosa. Alcune sono economiche e forti, altre sono costose e tendono a piegarsi con facilità sul mercato. Parlate con il vostro broker. Fate ricerche sulla storia delle compagnie. Non seguite il branco - è molto probabile che lo stiano già facendo tutti gli altri. Infine, fate quotidianamente dei controlli con il gruppo azionario di VidNet (@earth.fin.stock.disc).

- Paragonate i debiti ai profitti. I valori delle azioni che contano risaltano chiaramente nei consuntivi di bilancio di una società. Scoprite di quanto è indebitata e, per contro, quanti beni possiede. Il rapporto debito-contro-capitale netto dovrebbe pendere più dalla parte del capitale che da quella del debito (un rapporto di 3:1 è normale). Evitate quelle compagnie che hanno tanto debito quanto (se non di più) capitale netto. Allo stesso modo, non date eccessiva fiducia a compagnie giovani con un grande debito sulle loro spalle.

- Ricordate: PUO' calare ancora. Un trabocchetto in cui finiscono molti proprietari di azioni è quello di rimanere attaccati ad un titolo, confidando sul fatto che tutto quello che va giù, prima o poi debba tornare su. Questo non è assolutamente un assioma infallibile: il valore delle azioni può anche finire a zero. Seguite l'andamento del loro valore a lungo termine. Fate dei grafici. Se il valore nominale è sceso lentamente per un lungo periodo di tempo, dovrete considerare l'ipotesi di vendere fino a che le vostre perdite sono ancora limitate.

- Investite nella vostra conoscenza. Un poco di conoscenza può farvi fare molta strada, specialmente nel mercato borsistico. Se conoscete tutti i gigabytes dei vostri chip GratlLand, farete meglio a investire in compagnie di computer delle quali vi fidate. Se il campo in cui siete esperti è l'agricoltura idroponica, concentratevi su quello. Non fate il classico errore di investire in una industria perchè tutti la indicano come il boom del futuro. (Ricordate petrolio e tappeti, due industrie che godettero di notevole fortuna per qualche tempo, poi precipitarono come pezzi di piombo.)

Ormai è certo: le leghe di Platolum, l'opportunità di investimento più allettante del mese, stanno debuttando nel mercato UNXchange. Investitori in rete di ogni settore stanno prudentemente scavando nei loro conti bancari per poter comprare un po' di azioni di quello che potrebbe essere un terno al lotto.

Questo nuovo affare si è evoluto grazie alla Bryce Alloys, una compagnia di Makis specializzata in recuperi di salvataggio di routine a Ghorah Khar. Mentre estraevano i resti di quella che era stata una base dei Kilrathi, gli operai scoprirono un magazzino planetario di Xanius Moloride, un contaminante nucleare che emette raggi ultra-infrarossi.

I contenitori di platino argonizzato che contenevano questo contaminante erano immagazzinati vicino a una riserva di generatori nickel-cadmio. Con il tempo, i raggi erano filtrati attraverso i serbatoi che lo contenevano ed erano entrati in contatto con il nickel. Il risultato? Una nuova lega. Per quanto ancora in fase sperimentale, essa si è già dimostrata pressochè invulnerabile rispetto ai dispositivi laser e ai bombardamenti di frammenti di Durasteel.

Rischio o realtà? Nessuno lo sa, ma le voci di corridoio dicono: comprare, comprare, comprare.

ANNUNCI/MESSAGGI PER L'EQUIPAGGIO

>tcn.victory.ad.announce

Messaggio inoltrato: crew@victory

Spedito 2669.221

LA PISCINA GRAV FA SPLASH

Iscrivetevi subito alla wataerobica a Zero-G, l'ultimo grido per quanto riguarda lo sport a bordo. Il nostro dipartimento ricreativo ha appena installato una nuova piscina Grav a levitazione libera nel Ponte di Ricreazione (Recreation Deck). Venite a liberarvi dallo stress e provate l'accesso a 720 gradi alla piscina, le piattaforme trampolino, le lampade solari, le poltrone sdraio (con cinture di trattenimento). La settimana prossima cominceranno delle lezioni informali, ma la disponibilità di posti è limitata. Mettetevi in contatto con Michael Hinton o confermate l'iscrizione al banco di Ricreazione (Rec desk).

SI AVVICINA IL TEMPO DELLE TASSE!

Per tutto questo mese avremo a bordo dei rappresentanti del Servizio Erariale Inter-Galattico, per condurre dei seminari GRATUITI su come preparare la vostra Dichiarazione dei Redditi Virtuale (Virtual Tax Return). Non aspettate di essere gli ultimi a imparare le tortuosità dell'Atto sulle Deduzioni Militari della Confederazione Terrestre (Terran Confederation Military Deductions Act), Emendamento 8b! La pre-iscrizione non è necessaria. Naturalmente, però, i posti a sedere sono limitati, quindi fate in modo di arrivare presto.

Ogni Martedì alle 2015 nell'Anfiteatro del Livello B per le prossime quattro settimane.

CORSI SULLE CONSOLE XCU-50

I corsi avanzati sull'uso della tastiera della nuova console a tasti XCU-50 sono programmati per Mercoledì e Giovedì prossimi alle ore 1900. A partire da Gennaio, tutte le navi della flotta TCN adotteranno come dotazione standard questa piattaforma con tastiera. I corsi metteranno l'accento sulle funzioni macro stratificate, sul controllo dei puntatori ottici, sulla disposizione dei comandi sulla console e sulle dotazioni di sicurezza.

ALLARME JUNK MAIL

Il personale del Supporto Eterico (Ether Support) ha ricevuto una gran quantità di lamentele riguardanti annunci pubblicitari e-mail provenienti da fonti esterne. Secondo il Consiglio Commerciale Terrestre, sono attualmente in corso degli emendamenti alla Invasione della Privacy Postale. Le nuove regole dovrebbero venire implementate il mese prossimo. Fino ad allora, ci affidiamo alla vostra pazienza per risolvere questa questione.

RETRO-CONCERTO

La sera di Martedì prossimo alle ore 2100 il gruppo THE LOVE ANIMALS porterà sulla Victory il proprio spettacolo retro-folk tecnotronico via olo-satellite. Cavalcando sulla cresta dell'onda di una produzione vincitrice di tre dischi di platino (*let sleeping breezes lie*), il trio femminile si esibirà dal vivo da Vienna, Terra. Se vi piace la musica di una decina d'anni fa, non potrete che impazzire per il sound morbido e sintetico di questo gruppo dalla lunga carriera.

Ordinate i vostri biglietti in prevendita presso req.ent.rec.victory. Tutti gli ordini verranno automaticamente addebitati sul vostro conto di deposito sulla banca della nave.


We create worlds.®

An Electronic Arts® Company
P. O. Box 835 • Slough • Berkshire • SL3 8XU

©1994, ORIGIN Systems, Inc. Origin, We create worlds e Wing Commander sono marchi registrati ORIGIN Systems, Inc. Heart of the Tiger e Origin Interactive Movie sono marchi della ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts è un marchio registrato della Electronic Arts.