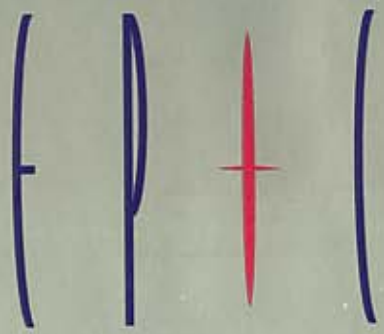
EPIC

ocean



A legend is born, a supremely advanced one-man starfighter of awesome power and destructive capabilities that, in the right hands will wreak havoc amongst inter-galactic transgressors - that legend is EPIC. A 3D 'epic' that reaches a milestone in polygon technology in terms of speed, graphical detail and pure out-and-out playability. A multitude of missions, ranging from devious to manic, take you deep into the heart of this sci-fi conquest of outer space. EPIC - a masterpiece of software engineering.

FEDERATION STARDATE 12-6-6014

[All regular particle-video broadcasts, on all frequencies, are suddenly interrupted...]

SUB-THOPIC NEWS FLASH - FARRAN BYSOL, FED-TEL NEWSCASTER

"We have just heard that the long-awaited Maganellic Report initiated by the emergency Maas- Neotek committee has finally been released. As we all know, Maganellic, our Orange Sun, is a class 12 Magnitude Star. Rumours have been spreading at an alarming rate that the lifespan of Maganellic is rapidly coming to an end. The new report states that Midtern-built probes have uncovered unusual layering within the Sun's core. A discovery that, the experts say, may affect our very existence upon the planet. According to...ah, and I believe we can go, live, to Jarl Refneck who is at the Midtern Science Laboratory..."

[The scene shifts to the laboratory which stands black, monolithic-like, in the centre of 143 acres of glass smooth tecrete-paving. A crowd of journalists, particle-video convertors and voice-shift detectors are positioned in front of the opening clamshell door area. A chaotic blend of media collectors jostle for position as Dr.Yaham Zeng emerges from the besieged building. Frequency station, Fed-Tel reporter, Jarl Refneck elbows his way to the front of the group, particle-video convertor operator in tow.]

REFNECK:
Thank you Farran. With me here, at the Midtern Science Laboratory, is Chief Scientist Dr. Yaham Zeng. Doctor can you explain the results of your findings?

[Voice-shift detector beams dance around the mouth of Zeng as he draws himself to his full height in preparation.]

ZENG:
Yes, I would like to read a statement prepared by the Maas-Neotek Committee. Following a series of exhaustive tests by 38 Midtern Danbala AG Probes over a 27 year period the collected data, according to the Maas-Neotek committee, indicates that the division of elements within Maganellic Sun has now reduced to dangerous levels. Specifically, the Sun's elements have reduced to Titanium, only, in the division of the core. Only Vanadium, Chromium and Manganese remain within the core itself before elemental deterioration results in a final and rapid nuclear fusion of Iron. Immediately after that the star's mass will become critical. [Raising his head from the draft, scanning the raft of faces, Zeng continued] The conclusion of the Midtern probe mission is that, once nuclear fusion occurs, our Sun will turn Supernova.

[The resultant clamour of questions and exclamations is dimmed by a half-shouted question by Refneck]

REFNECK:
Are you saying that our planet is doomed Dr. Zeng ?

ZENG:
Ultimately... yes. Once the Sun reaches a state of Supernova the resultant series of explosions and shock-waves will rip apart the entire fabric of our atmosphere and the planet itself.

[Voices erupt as one. Firing questions to the doctor, reporting back to central news areas, complaints from jostling bodies - merging into one audible cloud of noise. Eventually, Zeng speaks above the clamour in response to a question nobody, but the speaker, managed to hear]

ZENG:
We can't...we...gentlemen please! We can't be certain of the time scale. Deterioration of the essential core elements will vary in their speed depending upon many factors. However, we think that 20-30 years is a realistic time-frame."

[Refneck breaks away from the hotbed of noise and activity to face the particle-video convertor]

REFNECK:
Thank you, Dr Zeng. Fed-Tel will be staying close to the Midtern Laboratory in case of any further statements and developments. However, for now, this is Jarl Refneck at the Midtern Science Laboratory handing you back to Farran in the Studio.

FEDERATION STAR DATE– 19-7-6014

[The Maas-Neotek committee have recommended that plans be put into motion to evacuate the surrounding systems to a place of safety as soon as possible. To ensure safety any evacuation convoy must reach a minimum distance of 260 light years away from the centre of the eventual Supernova]
EVACUATION COMMENCES

EXCERPT FROM THE INITIAL REPORT FROM THE CENTRAL PLANETARY EVACUATION COMMITTEE

"...there are seven evacuation areas, but these are widely dispersed across the Galaxy. Analysis suggests that the ideal location is Ulysses VII in the Tajbor System, approximately 560 light years away. At optimum speeds it should take approximately 4.25 years to reach. The envoys of the Human Federation have been dispatched to warn and brief the Galactic Worlds of the imminent danger. One noticeable factor following the report and confirmation of the imminent Supernova is the ceasing of hostilities between different races and planets. All ships capable of warp propulsion have been requisitioned, and all Space Yards are working to full production. Extra manpower and materials have already been provided. Thousands of Evacuation Barges, Agriculture Ships, Fuel and Ore Carriers,

Recreation Liners, are being prepared.

FEDERATION INTELLIGENCE BUREAU:

SURVEILLANCE & HISTORY SEC.

SUBJECT: THE REXXON EMPIRE

Isolated from the rest of space since the reign of Johannzar IX and the great Battle of Vireki, the largest, most powerful force known in the universe, lies within the grasp of the Supernova shockwave. This war-like race appears to hold life in disdain. Death holds no fear for them. They have fought and conquered, over a period of several eons, vast areas of space. It is only the great gulf between the Rexxon Empire and the Federation that has dissuaded the Rexxons from attacking Federation Territory. The Federation has had few diplomatic meetings in over 410 years (see databank: BATTLE OF VIREKI). The incident involving the unfortunate Federation diplomat whose head was bitten off due to an accidental breach in protocol will be recalled as a significant diplomatic incident. Since that time all transmissions and broadcasts to Lizar have been blocked.

The final attempt to communicate with the Rexxon Empire was launched with the assistance of Commander Turner Lite in Star Ship Heavy Cruiser "Invincible". The Invincible had transported the most senior Federation diplomat under an official Flag of Peace to the Rexxon planet, Lizar. Neither the diplomat nor, indeed, the Invincible, ever returned. An unmanned rescue buoy was picked up, floating in space, four months later. Data recovered shows contact was made. The Rexxon leaders were informed of the Supernova situation. The official audio response to the warning was almost unrecognisable. However, the gist of the message discounted any Federation warning as "a plot by the Humans to launch an invasion force". Federation officials later proclaimed that the entire diplomatic mission was missing presumed destroyed. The Federation evacuation convoy must pass through the Rexxon Neutral Zone, there are no other options due to time constraints with the unstable Sun about to turn Supernova. Federation officials assumed that safe passage through the neutral zone will be denied. So, subsequently, Federation violation of Rexxon territory WILL BE AN ACT OF WAR AGAINST THE IMPERIAL REXXON EMPIRE.

1. Many historians believe the humiliation of defeat in this battle, nearly 300 years ago, against humanoid forces resulted in this self-inflicted isolation and mass rearmament over the centuries, so in a way the human race created the war-like Rexxon attitude.

2. Scientific and medical research evidence has concluded that the Rexxon mind cannot conceive thoughts of "death" or an "afterlife". Ancient Rexxon texts known as the 'Gjuun' (which fulfil both religious, medical and rule-making knowledge) reveal that the Rexxon warrior is a mere stage in a long, looping cycle of development that begins with the "egg" that does not hatch but, rather, breaks down as sub-atomic particles do to reveal the next stage - the "nymph" stage. This is where the Rexxon energy 'sac' develops all major bodily and mental functions, continues with a brief "immature" period where the Rexxon is at its most vulnerable, until the mature, hardened "shell" is formed over the soft, pliable, sub-gluinous, immature interior. Once the leathery shell has mated and solidified with the interior 'body' the Rexxon, as we know it, is immediately trained as a warrior. According to the Gjuun, the Rexxon will, upon voluntary or involuntary re-saturation (ie. 'death' in human terms), revert to the "egg" stage to, as it were, re-charge the body. However, all conscious thoughts and knowledge are retained for future development. The Gjuun states that only a limited amount of Rexxons are produced during this time - to continually re-saturate (re-incarnate, in human terms). That is, until additional living space is found whereupon more Rexxon "eggs" are saturated from a selection of Rexxon males who, temporarily, convert to females, mate and revert back to male status.

THE PANIC OF THE MASSES COMMENCES

LIGHT-VIEW BROADCAST: EXCERPT FROM "THE GALAXY TODAY" - CYBERNETIC PERSONALITY "RUDY BOGOTA" INTRODUCES THE PROGRAM

"...and so many civilians are already panicking at the news, complaining that they are not prepared to wait the scheduled 14 years necessary for the convoy to be completed and ready to be escorted by the battle-fleet to the new colony.
As was reported on last week's broadcast, fearing a premature explosion by the Sun, many citizens have boarded freight liners and private transports and have already fled the solar system into deep space. Despite dissuading advice and, ultimately, emergency laws prohibiting such actions, many citizens have paid enormous sums of money to pirate traders to escort them through the secret trade routes. Thus, by-passing Federal troop space-blocks. Analysts and eye-witnesses report that these ships were ill-provisioned for such a journey. It is sure that they lack protection, and likely that they lack fuel and food. Due to their varied and random destinations all across the cosmos, it is feared that these ships will be easy prey for pirates and the Rexxons. It is because of such actions that the Federated Council has taken desperate measures by decreeing that it is a capital offence for any star pilot or ship owner to undertake unauthorised evacuation via the solar system. Any unauthorised space vehicle flying within the solar system will be liable to on-the-spot execution. Free-Rights for Space Flight and other pressure groups, however, have condemned what they describe as opportunism by the Federation to restrict freedom and remove opposition groups under the pretence of an Evacuation Emergency. Free-Rights for Space Flight section leader, Glenn Dore spoke to The Galaxy Today, "This action is plainly a conspiracy against our civil liberties..."

FEDERATION STAR DATE -12-6-6014

MEMO TO THE FEDERATION COUNCIL HEAD OF WAR

The legend of "Hederain" (see archive ref 120:756:1247/he)
Report from Ambassador: Derek Rayas
Apparently, the original concept of the legend of the "Hederain" was passed down by the Monks of the Solinar Planes. The legend speaks of a cataclysmic disaster and the day of judgement for the human race. The monks say that, four thousand years ago, scripts were written by an aged monk named Luther, a brilliant scholar who was later pronounced a

saint. Luther's scripts are, reportedly, entombed deep within the monastery.
The legend tells of the young Luther succumbing to the 'fever', although I have not been able to discover what exact ailment this general term refers to. Luther drifted into a coma - remaining in this condition for over thirty years. The monks say that, while Luther "slept", he was given a vision by God and was, supposedly, transported to another dimension. Again, details are blurred and non-distinct. Enquiries are frustrated by the lack of scientific evidence of the exact location as it does not refer to any of the six dimensions theorised by Dr Hugo Demdon.

The monks say that Luther's visions told of the creation of this world, and the creation of life itself, generated from the young sun which cast "beams of fire" across the newly formed oceans. We think this phrase may refer to the normal chaotic planetary formation containing the usual bout of meteor showers and so on. However, as the monks continue their story they mention, the "beam of golden splendour". A confusing description which we, initially, thought was the dawning of the sun upon a newly formed world. However, the monks continue their description by describing how the "beam of golden splendour penetrated the mother that is our world impregnating her with powers of strength and wonder". This section of the Hederain took a little thought but we concluded that the planetary crust had been breached by interstellar material. The monks continue to describe how the "inner strength was revealed to aid her children". Plate-Tectonics? Maybe the material floated up the molten planetary core to the surface to be pushed up, through the crust again. Returning to the Hederain and Luther who was supposedly offered a prophecy from God. The prophecy stated that the "day of reckoning" was near. This is the sort of thing we hear everyday on the more extreme frequency broadcasts. However, the Hederain's exclamation may bear examination regarding this point. The legend said that the "divine metal" should be sought for it would guard against evil, although the definition of the word "evil" remains a mystery. The text tends to waffle a little becoming confusing. Then the prophecy hits an interesting bit. It says that the "beam of golden splendour will take flight once more" to "serve and protect".

Eventually Luther came out of his coma. However, his body, not having the benefit of our tropo-scan equipment, had aged. He was old and weak. Yet he, reportedly, told his story to his friends and the High Monks who had cared for him over the years. Luther commenced recording his visions and attempted to pin a precise location of this "beam of golden splendour" or "divine metal". After several months he died in his sleep, his work, apparently, embraced to his chest.

The legend continues saying that the scrolls lay buried with Luther for three hundred years, deep within the catacombs of the monastery. We then see another significant figure appearing within the main text of the legend. A monk named Ical was appointed as the guardian of the sacred burial chambers. There, either by command from the High Monks, by chance or by guidance we know not what, Ical found the scripts. It is said that Ical took over the direct involvement within the legend itself from Luther. It is written that Ical

commenced an expedition to the massive peaks of Solinar. Following the details provided on the scripts, as a sort of textual map, the monks excavated a designated piece of ground. It was after three days that their cutting tools were said to have been blunted by a resistant material forty metres below the surface.

This is where the texts and interviews become vague again. From what we can fathom, something was taken from this area. According to the following clues we suspect that it was a metallic ore of some sort. The only reference that has been discovered by my investigators was the mention of the word - Epical. Again, the text becomes confusing and clouded. After this Epical material was excavated it must have been transported to a Monk-held enclosure. What action was taken after that we cannot be sure.

SUGGEST FEDERATION AGENTS ARE DISPATCHED TO SOLINAR, IN ORDER TO ASCERTAIN IF THERE IS ANY TRUTH BEHIND THESE CLAIMS. MAYBE THE EPICAL MATERIAL MAY BE OF SOME STRATEGIC USE.

FEDERATION STAR DATE 20-13-6014
MEMO TO THE HEAD OF THE FEDERATION COUNCIL

Re: **THE LEGEND OF HEDERAIN**

From agent: DRACEY

Agents report finding an extremely advanced religious society which has shown a marked eagerness to assist the Federation in the coming exodus to Ulysses VII - the proposed future colony area. Intriguingly the incumbent monks wish to provide all plans and technical support towards construction of a new class of space vehicle they term as the 'Epical Fighter'. The whole suggestion is probably another religious attempt to take advantage of those poor innocent souls who find themselves looking for guidance from any quarter in these troubled times. Alongside the "The Coming of the Dreaded Xathoth" from the Belith Tribe and the serial murder sequence from the Secret Orange Church. However, the novelty of this report may be worth a brief investigation.

SUGGEST TECHNICIANS COMMENCE FULL ANALYSIS OF DATA FOR POSSIBLE FEDERATION USAGE.

A SECRET VERBAL REPORT RECORDED WITHIN THE FEDERATION COUNCIL FEDERATION INNOVATION LABS (FIL), RESTUS, ATLANTIS ENGINEERING REPORT FROM: Chief Engineer Montgomery Scott.

re: **THE EPICAL CRAFT**

We are pleased that construction of an Epic class prototype fighter will commence immediately. Unfortunately, with the short supply of Epical metal available we can only produce three craft as we cannot duplicate Epical at any Atomic level. The first ship will be ready for completion in nine years.

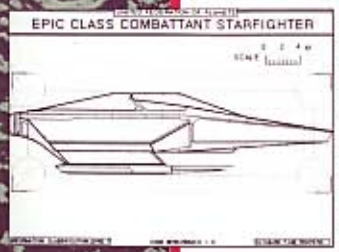
However, one or two strange aspects about the design should be reported. The Epic Class ship could not have been completed without the aid a Type 5 Plus computer. The Type 5 has only been in service for 8 months and is still under trial. However, even the FIL are

finding that this new 1024 giga terabit machine is struggling with the complex data that the Epic demands. The Epic craft appears to be far ahead of anything the Federation has ever developed. Yet carbon dating analysis shows that the original plans have an age of over 1000 years.

In addition, the plans comment upon other, integrated systems that can be utilised by the Epic. One system-type utilises Photoplasms. However, the Federation has been experimenting on this process for some years now without much success. The FIL have almost created a final molecular pattern but it won't be available for another 18 months or so.

There are only two problems with the Federation version of the Epic. The fuel source suggested will not be ready on time. So we would have to use conventional Ion 'CY' crystals. This means that we have less fuel than we bargained for, so we would have to eject auto scoop fuel pods on or near waypoints of the craft's proposed trajectory to guarantee a constant fuel feed. The other problem is far more serious. After the recent Lorien Spy-Ring scandal I have reason to believe that design copies have been duplicated and may have found their way to the Rexxons. They have no 'Epical' metals but if they could adapt and modify the flight avionics to their present fighters then we may have a problem.

NOTE: As Chief Engineer of the FIL I have to express, on record, the confusion and disbelief of the treatment, by Federation authorities, of myself and my fellow Engineers. According to Federation Overseas Services the plans and technical advice for the advanced Epic fighter originated from a colony of Monks on the planet Solinar. We at the FIL find this information degrading to our intellectual standing. How you can expect us to believe that such advanced techniques and procedures emerged from a backward, underdeveloped religious outfit living on the edge of poverty, by all accounts, with, apparently, just enough technical expertise to put food in their mouths is beyond myself and my colleagues.



FULL TECHNICAL REPORT: **SOLINAR EPIC CLASS** - COMBATANT STARFIGHTER

NAME: EPIC SOLINAR
TYPE: ALL REGIME MULTIROLE BATTLEDECH
NUMBER: 3
DIMENSIONS: 24.5 x 6.8 x 19.5
DISPLACEMENT: 45
MAXIMUM: 185
CRITICAL MASS: 325
ENGINES: TWO CY drivers producing 1500 trillotons

PERFORMANCE

MAX VELOCITY: 0.62 past tranewarp (warp 12)
TURN RATE: 42m curve factor
ACCELERATION: 4.97 SECS 0 TO 1 million km
RATINGS SCALE 0-10
FIREPOWER: 100
COMBAT: 100
ENDURANCE: 100 (offscale)
CREW: 1 starpilot

1. COCKPIT DISPLAY SYSTEMS.

The cockpit utilises the latest in bioelectronic circuits and superconductive transfer systems to provide a mass of data to the star pilot. Information is provided on a holographic display system directly in front of the pilot's line of sight for target acquisition and fire control systems (an HUD) and on three display units in the front of the cockpit, with an auxiliary defence unit on the side view of the cockpit.

2. THE SYSTEM DISPLAY UNIT.

This console is situated on the left hand side of the front cockpit view. This display provides vital system data for the pilot. The top display bar shows the ship's forward velocity. The second display bar is a fuel indicator and the final display bar shows the defence shield power level. The small display at the foot of the system display unit shows the current score of the operational starpilot.

3. X-PARTICLE WAVE COMBAT SCANNER.

This display is located on the right hand side of the front facing cockpit and provides the pilot with accurate scans of the vicinity around the space ship and will locate and position on these scanners any enemy targets. PRIMARY TARGETS would appear as a large white dot on this display, all friendly forces would be identifiable as a small blue trace some craft (usually civilian) have X-wave friend or foe devices.

4. SHIELDS AND DEFLECTOR SYSTEM.

All round none regenerative shield with a 5.16 second lead time. Has full atomic generated shields fed by the epical metal bodyshell, with nuclear fusion points forward, aft and centre- line, which is able to withstand direct hits of over 2 megatons on full-strength shields. The Epical is able to withstand 6,000,000 pounds per cm squared so all current laser beams are deflected.
The Epic class is a one man starfighter, only 24 metres in length and has transwarp capability, the smallest previous craft was 90 metres in length.

The Epic class has the fastest acceleration of any starfighter with zero to one million kilometres in 4.687 seconds from a static start, it has a transwarp factor of 0.34 which is thirty four times the speed of light during critical mass. The Epic class fighter has full

atmospheric capabilities, with its primary role a ground attack starfighter.

ARMAMENT SYSTEMS.

The Epic class has an awesome variety of weapons available. It is fitted with auto recharge laser rifles on both wing tips, provision also for ion cannons, photon guns and cobalt weaponry. The craft has a tractor beam system which allows collection of fuel pods (SEE WEAPONS).

WEAK POINTS

Due to a lack of some materials during the design stage the Epic craft has several small disadvantages and faults:

- The craft consumes a large amount of fuel and engines are very noisy requiring ear protection at all times.
- It requires a regular ion stream clean as the photonic cells on the fuselage are damaged due to the massive electromagnetic fluxes across the fuselage.
- The cabin is heat-shielded but the titanium engine sections cannot stand the heat sheer passed through the Epical shell. So engine failure is probable if force-field absorption disks fail.

FEDERATION STAR DATE– 12-6-6014

FEDERATION ENGINEERING UNION LOG - ENTRY NO. 4685/FSDF/45

SECTION 1

THE BATTLESHIP DESTROYERS

Construction commences:

"The greatest feat of Human Engineering".

The construction of battleships YM1 and YM2 commenced, after advice from the Internal Security Services, under the tightest security, deep within the Asteroid Ring of Payne. The construction took place in the specially built docks covering a total area of 140 square kilometres of free work space. The principle problem during construction was the irregular, random movements of the surrounding asteroids (hence the re-enforced dock walls). Due to the constant threat of asteroid collision a unique track-map was calculated to predict the movements of each and every asteroid. This was how a pathway was devised through the asteroid field. However, unfortunately, collisions still took place although, admittedly, at much reduced frequency. Hundreds of construction workers lost their lives during the perilous journey to the construction sites via the track-map when individual transporter craft were hit by rouge asteroids. What price secrecy?

AGORA PUBLISHING HOUSE - THE EXODUS: BIRTH OF A COLONY
AUTHOR: ANGIE GOTH DIARY ENTRY 565/A/S-A

Hidden away from the enemy probes and spies, the gargantuan star ships took form. The battleship "Redstorm" took the lead and an incredible sight it was. Its mass was over half the present star fleets mass combined, its hulk faded into the darkness, the glare of arc lamps danced through the void. An awesome sight it looked, ready to lead an Army. Nine years later it was ready and two years after that the "Battle Axe" joined its comrades and blasted its way through the asteroid field into secret test runs in deep space.

FEDERATION STAR DATE– 12-6-6014

REPORT: "DESTINY" MARSHALL - HEAD OFFICE

No human has ever had to decide the fate of the entire human race. It appears to be to rash and naive to rest our hopes on one gigantic convoy. So, I can tell you with the strictest confidence that we have guaranteed the survival of the human race. Four months ago, in utmost secrecy, three starships set out in different directions to three locations across the universe, the on board databanks were enlarged and most of the history of the human race and its knowledge was stored there. Approximately 600 females and 400 males consented, some of our finest athletes, engineers, scientists and genetically perfect humans among them. All to be stored in a cryogenic state for several years while their automated ships travel for millions of light years to their prearranged destination. With enough stores for around 120 years survival, tools, weapons and shelter.

Starship DESTINY ONE to the galaxy ANDROMEDA 2,700,000 light years, ETA will be 132 years.

Starship DESTINY TWO to the Galaxy system ROLTAN which is 43,000 light years, ETA will be 13 years.

Starship DESTINY THREE to the third arm of the MILKY WAY GALAXY which is 260,000 light years, ETA will be 29 years.

We will be monitoring them until they move beyond the range of our scanners, high range space frequency transmissions will...

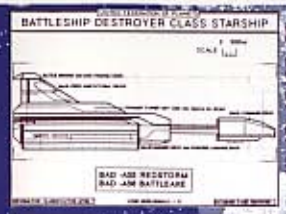
THE UNITED FEDERATION BATTLE FLEET : RECORDS LAST UPDATED CLASSIFICATION LEVEL 27 AUTHORISED PERSONNEL ONLY

The Federation battle fleet has grown 600% in the last 14 years since the news of the imminent Supernova. Research and development has leaned more towards technological advancement than numeric superiority. The principal technological aim has been to perfect the medium class star fighter and heavy cruiser. The entire Federation battle fleet now consists of more than six million personnel and over nine thousand fully armoured battle craft and support. Exact details follow:

FEDERATION BATTLE SHIP DESTROYERS - 2 Ships

FEDERATION HEAVY BATTLE CRUISERS:-

ADMIRAL KENWRIGHT CLASS	- 12 Ships
ADMIRAL RIGBY CLASS	- 8 Ships
ADMIRAL ALLSOPP CLASS	- 5 Ships
ADMIRAL BRACEY CLASS	- 3 Ships (Recommissioned)



FEDERATION DESTROYERS AND FRIGATES:-

S.S. HOLLYWOOD CLASS	- 42 Ships
S.S. HARBOUR CLASS	- 8 Ships
S.S. OSSICAL CLASS	- 2 Ships
S.S. INVINCIBLE CLASS	- 4 Ships

FEDERATION ATTACK FIGHTERS (MKX CLASS) - 6000

ATTACK FIGHTERS LONG RANGE INTERCEPTORS	- 80
EPIC CLASS COMBATANT STAR FIGHTERS	- 3
FLEET AUXILIARY SHIPS	- 40

ATTACK AND DEFENCE SYSTEMS FOR THE EPIC COMBATANT

SECTION 1
NON-STRIKE SYSTEMS

TRACTOR BEAM

A super conducting NIOBIUM TITANIUM device. This has a strength of 2900 kilogauss (290 Teslas - magnetic field strength) and can pick up any object within 50 km.
The object can be 32 times the mass of the Epic craft and will need a escape velocity of 300,000 km per second.

'ATOMICS' FORCE FIELD GENERATOR

The Epic class fighter is without doubt the smallest starfighter to possess an atomics generator. Two source reactors forward and aft of the ship produce a field of electromagnetic energy (which wraps around the vessel) while an invisible nuclear shell is perfectly angled to create energy deflection, as opposed to being impact retardant to absorb the energy of attacking weapons. However, the force field will weaken if constant bombardment occurs. In addition, the field can only repel firepower up to a destruction threshold of seven megatons per cubic metre.
! WARNING !
Once activated the force field will take 4 to 6 seconds to achieve full strength.

WEAPON BATTERY OVERRIDE UNIT

This device, when activated, can override all fuel, energy and weapon systems to redirect all power towards the laser batteries. This, in turn, will allow the simultaneous firing of ALL lasers (not torpedoes as they have an independent energy source). Using the energy from this nuclear battery can allow up to ten seconds firing of all weapons in several different directions without using the vessel's own energy reserve.

SECTION 2
UNGUIDED LIGHT RADIATION WEAPONS

LASER RIFLE

Triple firing. This weapon (which is also known as the amber gun) uses light amplification by stimulated emission of radiation (laser). A laser beam is focused into a liquid nitrogen cooled amber crystal as chromium atoms are excited into a high energy state so that they produce a yellow light, which is only allowed to escape in the direction desired. The flash, lasting one thousandth of a second, can bore a hole through diamond by vaporisation at 20,000 degrees centigrade, produced by 2 x 10 power of 25 photons.
The rifles can emit nearly 400 bursts of energy per second and each amber crystal provides enough energy for over 60,000 bursts with a range of over several kilometres. The beam would be almost useless against larger craft with shields, but are deadly against fighters.

PROTON PULSE CANNON

Twin fire. This is a standard air-to-ground, air-to-air combat weapon for larger frigate class starships and long-range fighters. It can fire up to 80 rounds per minute but it has only enough power for 120 rounds per cannon, with a range of over 20 kilometres. The beam has a plasma energy bank which feeds off to a main coil, attracting the positive protons. In one square millimetre, 86,000,000,000,000,000,000 watts of energy are concentrated. The cannon has around the same strength as a low yield nuclear device of 0.7 kilotons and could ripple a medium sized starship with several well placed shots.

ION BEAM

Twin fire beam system. This is a powerful energy beam which has been specially modified to fit on small craft, as it is only normally found on a cruiser. Direct visual contact will result in retina damage. Only 12 rounds can be fired from the battery unit. The range is over 80 kilometres and has a punch of nearly one megaton per round, enough to bring down any small or medium size ship even with shields up.

THE NEUTRON EPICAL BLASTER

This is the most powerful laser weapon ever to be fitted to a starship (with the exception of mother ships and the new prototype Warbird II). A massive single emittance of energy with the power of nearly 100 megatons, it could wipe out a city, mountain or Starship in a single blast. However, it has only a short range of less than 60 kilometres. The weapon was constructed along with the Epic class fighter. The laser beam passes through a epical isotope producing an almost indestructible epical plasma stripped of all neutrons, creating a five metre beam of controlled anti-matter.

SECTION 3
GUIDED WEAPON SYSTEMS AND SMART UNITS

PHOTON TORPEDO

Four only. An advanced guided missile with a photon nuclear detonator and photon light stream drive which hurls the device at high speed. This light stream gives the torpedo an

bright glow. This can give the enemy time to raise shields and brace for impact because it is easily visible during combat. The torpedo device the Epic craft is fitted with has eight multiple warheads that can airburst and then select several closely grouped targets. Each warhead carries 3 megatons. The torpedo will not deactivate until it can seek and destroy its target.

DEFENCE TORPEDO SYSTEM

This defence system is exclusive to the Epic fighter. the system fires bright blue multiple homing torpedoes simultaneously in four different directions.

COBALT SALTED ANTIMATTER DOOMSDAY DEVICE

This weapon design was brought to the Federation Council only 15 years ago and has only recently been constructed. Controlled experiments have shown devastating results. Its firepower magnitude is tenth scale - a nuclear explosion of 1,000,000 megatons. A blast range in excess of 200,000 kilometres is enough to wipe out an entire planet and its surrounding moons. The device creates a nuclear reaction within a nuclear reaction. Cobalt particles are obliterated in a hydrogen explosion, the cobalt atom is then split in one billionth of a second. The energy level of the hydrogen detonation increases by a factor of one million. The cobalt is then turned into anti-matter and everything within 200,000 kilometres is destroyed.

MAXIMUM VERTICAL SECURITY DOCUMENT - RESTRICTED VIEWING.

IMPERIAL REXXON COMMAND DATABANK RECOVERED FROM THE WRECKAGE OF A CRIPPLED WARBIRD FLOATING IN THE RETREN MINEFIELD BEFORE THE AUTO SELF DESTRUCT SEQUENCE WAS ACTIVATED BY THE ON BOARD COMPUTER, ALL DATA HAS SINCE BEEN CLASSIFIED TO LEVEL 7 .

BRIEF

The data recovered suggests that the Rexxon Fleet is technically less advanced than our present generation of starfighters but the sheer number of Rexxon craft provides them with a far greater advantage in the combat arena. Federation statistical analysis teams predict that Federation pilots will need to destroy EIGHT (8) starfighters for the loss of ONE (1) Federation ship.

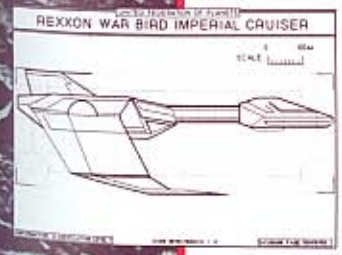
A variety of combat simulations has resulted in a positive kill ratio of 5-1 in favour of the Federation. However this figure is not good enough to predict an overall victory. In addition the combat simulation results do not take into account the difficulty of fighter protection of the fleet across several thousand kilometres of open space. Let us not forget, this operation is not a gladiatorial fighter-v-fighter mission. Convoy ships will be easy prey for enemy fighters.

THE ENEMY FLEET

NAME: MOTHERSHIP
ORIGIN: TARRUN SPACE DOCKS, TARRUK
TYPE: IMPERIAL REXXON STAR DREADNOUGHT
NUMBER: TWO SHIPS (PLUS ANOTHER UNDER CONSTRUCTION)
DIMENSIONS (M): 26000 x 15000 x 10000 METRE UNITS
DISPLACEMENT EMPTY: 47000 TRILLO TONS
MAXIMUM: 92000 TRILLO TONS
CRITICAL MASS: 686,000,000 TONS PER METRE CUBED
ENGINES: TWO VULVAN ION STREAMS PRODUCING 7988828 TRILLO TONS THRUST.

PERFORMANCE

MAX VELOCITY: 0.25 PAST TRANSWARP
TURN RATE: CURVE FACTOR 29.436 km
ACCELERATION: 0 TO 1,000,000 KM 19.371 SECONDS
RATINGS SCALE: 0-100 GROUP A
FIREPOWER: OFF SCALE AT 100
COMBAT: 100
ENDURANCE: 100
ARMAMENT: Classified but approximately 1,200 laser batteries. Long range photon torpedo system. 12 Halinhar neutron blasters. two ion cannons. Possible anti-matter type weapon. Two terror legion starfighter groups, comprising of 800 fighters, 16 Frigates and Warbirds. Atomic shields forward/aft.
CREW: 430,000 REXXON COMMAND CREW, 200,000 TERROR TROOPS
HISTORY: The enemy mother class starships "Henon" and "Martor" are the names of two legendary Rexxon demigods from ancient Rexxonic history. The two ships are now eighty years old and have enforced the rule of the Rexxon empire across space with each ship on a 20 year tour of duty across the Rexxon Empire, as each ship is fully self supportive and have star cities within them with nearly two thirds of a million Rexxons on board.



NAME: REXXON WARBIRD
ORIGIN: UZAR INDUSTRIAL CENTRE
TYPE: IMPERIAL CRUISER
NUMBER: NINETY SHIPS (PLUS TEN UNDER CONSTRUCTION)
DIMENSIONS (M): 600 x 400 x 190

DISPLACEMENT

EMPTY: 4.6 TRILLO TONS
MAXIMUM: 5.3 TRILLO TONS
CRITICAL MASS: 4095 TRILLO TONS

ENGINES: TWIN BROM SINGLE PHASE IONIC BEAM DRIVES PRODUCING 10 MILLION TRILLO TONS THRUST.

PERFORMANCE

MAX VELOCITY: 0.45 FAST TRANSWARP

TURN RATE: 1.2 KM-MIN

ACCELERATION: 0 TO ONE MILLION KM - 9.28591 SECONDS

RATINGS SCALE 0-100

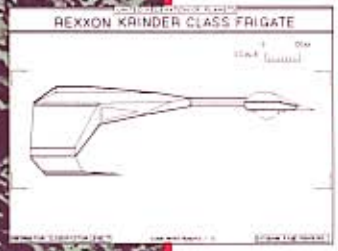
FIREPOWER: 28

COMBAT: 60

ENDURANCE: 60

CREW: 850 REXXONS

HISTORY: First sighted over thirty years ago. They are now the main workhorses of the Rexxon Terror Legions, enforcing the Rexxons' rule across their empire. The Warbird is a fast and heavily armoured battlestation easily outclassing similar sized Federation cruisers in terms of firepower.



NAME: KRINDER CLASS

ORIGIN: TARAGAN INDUSTRIAL YARDS

TYPE: LONG RANGE ATTACH FRIGATE

NUMBER: 214 SHIPS

DIMENSIONS (M): 125 x 80 x 45

DISPLACEMENT

EMPTY: 26,000 tons

MAXIMUM: 28,000 tons

CRITICAL MASS: 168 trillo tons

ENGINES: PROPULSION MAGNETO DRIVER PRODUCING 3000

PERFORMANCE

MAX VELOCITY: 0.35 Transwarp

TURN RATE: 800M/MIN

ACCELERATION: 0 TO ONE MILLION KM 16.7102 SECONDS

RATINGS SCALE 0-10

FIREPOWER: 8

COMBAT: 6

ENDURANCE: 5

CREW: 165-190 REXXONS

HISTORY The Krinder class is somewhat outgunned and out manoeuvred by the Hollywood Class attack frigate but numerically it outnumbers the similar Federation vessel by a factor of three. It is derived from the old style space destroyers from the last century but with enhanced weapons, and armour.

NAME: CRABLITTIC ASSAULT SHIP (CRAB FIGHTER)

ORIGIN: Deggron Research Institute

TYPE: Long range attack and Stand off Interceptor

NUMBER: 900

DIMENSIONS (M): 30m, 28m, 16m

DISPLACEMENT

EMPTY: 110 tons

MAXIMUM: 140 tons

CRITICAL MASS: 12 trillotons

ENGINES: TRAGINOWA learn burn atomic combuster

PERFORMANCE

MAX VELOCITY: 0.38 Transwarp(WARPS)

TURN RATE: 100m/min

ACCELERATION: 0 to 1 million Km in 14.7 secs

FIREPOWER RATING

COMBAT: 2

ARMAMENT: 2

ENDURANCE: 2

CREW: 3

HISTORY : Tactical lessons learnt from the previous century showed the Rexxon forces how valuable stand off capability is. The result is this effective long-range Interceptor from Deggron R.I. Analysis suggests this craft may suffer from lack of manoeuvrability due to its engine configuration, so is easy prey to smaller predators in a close range combat scenario.

NAME: XION FIGHTER

ORIGIN: TARAGAN INDUSTRIAL YARDS

TYPE: SHORT RANGE ATTACH/INTERCEPT FIGHTERS

NUMBER: 8000

DIMENSIONS (M): 18 x 8 x 7

DISPLACEMENT

EMPTY: 24 tons

MAXIMUM: 31 tons

CRITICAL MASS: 3 trillotons

ENGINES: TRAGINOWA triple photon jet MH4

PERFORMANCE

MAX VELOCITY: 0.20 TRANSWARP (WARP2)

TURN RATE: 9K/MIN

ACCELERATION: 0 to 1 million km in 9.34 seconds

FIREPOWER RATING

COMBAT: 2

ARMAMENT: 2

ENDURANCE: 1

CREW: 1

HISTORY: A formidable dog fighter. In large numbers they are effective, as the Rexxons can muster wave after wave of attack formations into an assault. This combined fire power can cripple larger starships due to sheer numbers.

REXXON GROUND-BASED DEFENCE SYSTEMS

The following data excludes all low level weapon systems as they pose no threat whatsoever to the Epic Combatant.

NAME: T-99 BATTLE AMTRAX

TYPE: ARMOURED LAND SHIP

DESCRIPTION: Very large ground crawlers over 200 metres long and 150 metres. Very heavily armoured with defensive cladding throughout. Close range laser cannons forward and aft and multiple missile launchers. Usually found in hostile environments. Some have been modified as mining and construction labourers.

NAME: MIU2 - P6S GUIDED LAZER SYSTEM

TYPE: INFRARED GUIDED LAZER BAT SYSTEM

DESCRIPTION :Usual low energy laser, very capable of penetrating standard armour. Easily repelled by Epical Deflectors, however. Several direct hits could be dangerous if deflectors are non operative.

NAME: MIU2 - P1 GUIDED CANNON.

TYPE: HIGH ALTITUDE ANTISHY WEAPON.

DESCRIPTION: SINGLE SHOT PHOTONIC LAZER COMPUTER GUIDED. A direct hit would destroy any ship without shields. The P1 is far more potent than the P6S and should be treated with due care and respect.

FEDERATION RECORDS SECTION 45679214-4658-PLANETOIDS

This record section provides data on all known planetoids. THE FOLLOWING PLANETOIDS WILL BE ON THE PROPOSED TRAJECTORY OF THE FLEET. DATA ON REXXON DEFENCES HAVE ALSO BEEN INCLUDED. RECORDS LAST UPDATED FOR THIS PLANETOID ON : 20th December 19119

NAME: AMRAGAN NINE.

LOCATION: Local Galaxy CELEST, quad12b, BOUDRYAMIC system.

TYPE: Class M (Earth type life sustaining).

PARENT STAR: LEX MINOR

DISTANCE FROM SUN: 136.46 million km.

YEAR: 1.46

ROTATION PERIOD: 28 hours

NUMBER OF MOONS: Nine.

GRAVITATIONAL FORCE: 0.91

DIAMETER: 19,389 km.

ATMOSPHERIC GASES: Nitrogen 63%, Oxygen 29%, others 8%.

TEMPERATURE RANGE: -15 to 61 centigrade.

PLANETOID ZONES: Dry barren planet, little precipitation.

PRIMARY LIFE FORM: Indigenous HARNIEN Vertebrates - IQ 50.

POPULATION: Negligible (below 1 million).

GENERAL TECH LEVEL: Grade 3.

POLITICAL CLIMATE: Ruled by the Rexxon Empire.

DESCRIPTION: A primitive planet which is on the furthest point of the Rexxon Empire due to its location also of great strategic importance and forms part of the Rexxons' complex defence network. The Rexxons took control over 80 years ago with no opposition. The local inhabitants were forced into construction gangs. The Rexxons constructed the massive tracking station which now forms a vital link of the Deep Space Network, scanning across several light years of space. In the likelihood of territory violation, a Star Destroyer Squadron could be launched instantaneously from local star bases.

RECORDS LAST UPDATED FOR THIS PLANETOID ON: 24th November 19119

NAME: TARRUN

LOCATION: Local Galaxy CELEST, QUAD 41C, HIGHREC

SYSTEM TYPE: CLASS MR (SEMI LIFE SUSTAINING ARTIFICIALLY SUPPORTED)

PARENT STAR: UNA HYDRA

DISTANCE FROM SUN: 203.9 MILLION km

YEAR: 4.56

ROTATION PERIOD: 74 HOURS

NUMBER OF MOONS: ONE (STATILICA)

GRAVITATIONAL FORCE: 1.47

DIAMETER: 32,452 km.

ATMOSPHERIC GASES: Nitrogen 73%, Oxygen 9%, Sulphur Dioxide 3.1%, Carbon Dioxide 5%.

TEMPERATURE RANGE : -15 to 68 centigrade.

PLANETOID ZONES: Mild polar regions, stormy temperate zones with high pollution levels (major greenhouse effect problems).

PRIMARY LIFE FORM: No indigenous life.

POPULATION: Migrant workers (approximately 175 million)

TECHNOLOGICAL LEVEL: Grade 9.
POLITICAL CLIMATE: None. Rexxon Empire controlled.
DESCRIPTION: A major atmospheric pollution problem caused by the production of fuel sources for the Rexxons over the last 200 years. Tarrun was uninhabited until the discovery of vast fuel resources. Large numbers of Balkan slaves work on these dreadful conditions with a very high mortality rate.

RECORDS LAST UPDATED FOR THIS PLANETOID ON: 15th January 1912

NAME: STATILLICA
LOCATION: Local Galaxy CELEST, QUAD 41C, Highrec System
TYPE: Class MR (semi life sustaining artificially supported) only moon of the planet Tarrun.
PARENT STAR: UNA HYDRA
DISTANCE FROM SUN: 205.9 million km -600,000 km
YEAR: 86 days
ROTATION PERIOD(DAY): 18.5 hours
NUMBER OF MOONS: N.A.
GRAVITATIONAL FORCE: 0.71
DIAMETER: 5756 km
ATMOSPHERIC GASES: Nitrogen 82%, Sulphur 8%, Oxygen 6%, Carbon dioxide 4% (frozen), Viredieln 1%
TEMPERATURE RANGE:-125 TO -14 C
PLANET ZONES: Carbon Ice Planet, no Temperate Zones
PRIMARY LIFE FORM: Non indigenous to Planet.
POPULATION: Migrant labour force, 21 million
TECHNOLOGICAL LEVEL : 8
POLITICAL CLIMATE: Annex of Tarrun (Rexxon Regime)
DESCRIPTION: A geologist's utopia! This small planet contains an abundance of precious minerals, ores and crystals and is exploited on a grand scale by Rexxons. Orthbrals (arctic dwellers) and mass numbers of press ganged Balkans. The moon is bleak and barren with large tracts of the planet excavated.

RECORDS LAST UPDATED FOR THIS PLANETOID ON : NO INFORMATION AT THIS TIME.
NAME: POTERO (Poteadcaquanous Verguma- Rexxon name)
LOCATION: Local, Galaxy Celest, Quad 646, Lizar System 7th Planet
TYPE: Class NN (No life indigenous to planet)
PARENT STAR : RANDOM
DISTANCE FROM SUN: 3.5 billion kms
YEAR: 91.7 years
ROTATION PERIOD (DAY): 4.3 hrs
NUMBER OF MOONS: None
GRAVITATIONAL FORCE: 5.6 -3.6 at Polar Regions
DIAMETER: 38,254 Km

ATMOSPHERIC GASES: Hydrogen 98% Metallic Traces
TEMPERATURE RANGE: -120 to -160 C
PLANETOID ZONES: None. Planet is cloaked by dense turbulent storm clouds of liquid hydrogen at high altitude.
PRIMARY LIFE FORM: None
POPULATION: 1200 Rexxons stationed here
TECHNOLOGICAL LEVEL: none
POLITICAL CLIMATE: none
DESCRIPTION: A hostile planet the Rexxons once called Verguma (a personal reference to the lack of energy or life-force and comparable to the human reference of Hell). It is the largest and outmost planet in the Lizar System. A massive red planet with a violent, deadly atmosphere. Due to its rapid planetary rotation its gravitational pull is nearly ten times that of Earth. The powerful counter-currents of gases in the upper atmosphere cause cyclones and liquid wave forms of clouds. While beneath this is a relatively calm zone up to several kilometres above the planet's solid surface.

RECORDS LAST UPDATED FOR THIS PLANETOID ON : NO IMFORMATION AT THIS TIME.

NAME: GRAND LIZAR
LOCATION: Local Galaxy Celest, Quad 646, Lizar System 4th Planet
TYPE: Class M (full life sustaining)
PARENT STAR: RANDOM
DISTANCE FROM SUN: 139.34 million km
YEAR: 0.89
ROTATION PERIOD (DAY): 29.5 hours
NUMBER OF MOONS: none
GRAVITATIONAL FORCE: 1.25
DIAMETER: 19945 km
ATMOSPHERIC GASES: Oxygen 24%, Nitrogen 74%
TEMPERATURE RANGE: -15 to 55 C
PLANETOID ZONES: Polar, tropical, desert and temperate zones, a warm and humid planet.
PRIMARY LIFE FORM: REXXON
POPULATION: 3.9 billion
TECHNOLOGICAL LEVEL: 10
POLITICAL CLIMATE: Totalitarian. Ruler Emperor Vorgon
DESCRIPTION: The third largest planet in the Lizar system. It lies between the barren planets of Trigar and Omirex and is the home planet of the Rexxon Civilisation. It has been greatly transformed into a high level of technological sophistication with enormous population centres. Yet still has regions of dense vegetation landscape similar to Earth of Jurassic period of three hundred million years ago.

TOP SECRET MISSION BRIEFING

SECRET MEMO TO THE CHIEF OF WAR, ADMIRAL AJAX, STARSHIP REDSTORM

The following missions have been preplanned using the Rxo 1000 computer to assimilate each individual mission. The missions here are vital for the safety of the Federation fleet. Some missions may seem to have a "no win scenario" to the incredible demands exerted on the pilot, but repeated simulation suggests a 2.7854 percent probability that all missions will be successful... Three Epic Class Starfighters are available, and in the result of one being destroyed the two other craft will be on standby. With the three craft available this gives us a one in ten chance of success.

- For Commander of Epic Fighters only. Classification level 24 - Exact launch time and date to follow. Commence time zero hours from this point.

MISSION NUMBER: 1
MISSION CODE NAME: BREAKTHROUGH
OBJECTIVE
ONE: To clear a path through the Zionic mine belt - the boundary of the Rexxon Empire. Engage and destroy any hostile fighters before your presence is detected.
TWO: Proceed directly to Amragan Nine and destroy the primary target of the deep space tracking station within 122 seconds of entering the planet's atmosphere.
LOCATION AND MAP: The tracking station is located in sector qnj-836 ????? it is visible for nearly 400 kilometres.
WEAPONS AND STORES: only standard laser cannons can be fitted so to reduce fuel consumption and also to enhance performance in atmospheric conditions. A tractor beam gun is also fitted for fuel pod collection along your proposed trajectory.
MISSION BACKGROUND: This mission is vital in the escape from the Supernova. We are in one of the remotest parts on the galaxy, far away from the massing Rexxon fleet waiting near Anchor point, the closest point of the Rexxon Empire to the Federation. The enemy has made a critical error believing the area, along the trajectory the fleet will take, is impassable due to the large mine belt in this vicinity and the automated long range scanner located on Amragan Nine. They have left the scanner relatively undefended. The Rexxons have also overlooked a blind spot in their defence shield. Every 42 days, Amragan Nine moves behind Amragan Eight and a solar eclipse of its sun occurs. So for 421 seconds the tracking station is blinded and cannot make contact to the rest of the Rexxon Empire. A small one man fighter can destroy the tracking station before the eclipse ends and create a corridor for the fleet to safely pass still undetected by the enemy. Failure to destroy the tracking station in time will result in the Rexxons massing a force and easily finding the civilian fleet before it can escape into deep space.

REXXON DEFENCES / FORTIFICATIONS / SQUADRONS:
Planet assault data and probable Rexxon defences: Latest Intelligence at this stage

suggests the 7th Strateus War fleet is on a Tour of Duty in this system. The total firepower consisting of three fighter squadrons and two command Warbirds with a Frigate escort. Ground Ion Cannons. Ground aerial burst defence systems. Possible force-field generator around the tracking station and, the primary force field generator.
TIME: 34 HOURS 38 MINUTES

MISSION NUMBER: 2
MISSION CODE NAME: NIMBUS
OBJECTIVE
ONE: To destroy the Central processing Unit and (or) the four Intergalactic space ports in the industrial centre of planet Tarrun.
TWO: Obliterate the mining complexes on the Moon of Stallica concentrating firepower on main Mine shaft entrance points and the collection port and space docks in the central planet zone.
WEAPONS & STORES: Two T40 laser cannons, tractor beam unit, a new weapon fitted is a powerful twin photon gun.
MISSION BACKGROUND: Tarrun is the most industrialised planet in the Rexxon Empire, with large scale production of enemy fighter craft and defence systems. However the main use of Tarrun is in the production of brinzerctronic crystals used by the Rexxon fleet for trans-warp capability. Destruction of these production sites will remove the Rexxons' only source of this crystal, thus preventing them from engaging the Federation fleet in a long-term chase across the universe, until their stocks are replenished.

PROBABLE REXXON DEFENCES / FORTIFICATIONS / SQUADRONS:
Intense ground batteries around all key installations and facilities including multiple lazer turrets and guided missile installations. Warning! Several crack squadrons of enemy fighters are based around the CPU on Tarrun and the space ports, expect thirty plus bandits over Tarrun and Stallica.
TIME: 37 HOURS 12 MINUTES

MISSION NUMBER: 3
MISSION CODE NAME: GLORY
OBJECTIVE
A Rexxon Attack Legion had massed around the massive outer Planet Eian and is now enroute to Tarrun. This force is perhaps not great enough to destroy the fleet alone, but tactics suggest that they will do their utmost to slow the Federation fleet down. Priority protection will be given to the following star ships:
- Agriculture and Food Production ships
- Fuel Tankers and Mineral Fuel Barges
- Primary Ordnance ship "Mars"

If the Rexxons have already received a transmission from Amragan Nine then this attack may consist of most of the Rexxon Battlefleet.
WEAPONS AND STORES: All weapons armed, available and ready at this time.

MISSION BACKGROUND: After the assault on the industrial centre on the Tarrun solar system, the fleet will not be able to commence warp drive until they are out of the system, leaving it vulnerable to attack for three hours. Mission control on the Battle Axe has intercepted coded transmissions from the Rexxon Fleet.

EMERGENCY COUNCIL MEETING THE FEDERATION STARSHIP BATTLEAXE
THIS ATTACK HAS SHOWN HOW VULNERABLE THE CIVILIAN FLEET IS. SEVERAL THOUSAND PEOPLE HAVE LOST THEIR LIVES ALREADY AND THE ENEMY HAS YET TO LAUNCH A FULL SCALE ATTACH ON US.

COMMANDER AJAX HAS FORWARDED THIS PROPOSAL TO THE COUNCIL.
In view of the worsening situation, with the Rexxon forces fully aware of our position and perhaps our heading, the fleet is now facing its greatest peril since entering Rexxon territory. Our fighter squadrons have suffered heavily in attempting to protect the civilian ships, which are open to the threat of Rexxon interceptors. It is my belief that we cannot guarantee the civilian fleet with the high quantities of enemy fighters approaching us. Therefore, I propose a plan to the council.
I propose that the battle fleet draw the enemy's attention away from the convoy fleet. Many of our fighters and frigates have been lost attempting to defend the fleet. They are not designed to defend, but to attack, with their inherent advantage of speed and surprise. It is my intention to go on the offensive against the heart of the Rexxon empire using our attack squadrons to launch a decisive blow to the Rexxon forces.
The intention is for the Federation battle fleet and its support ships to leave the civilian fleet with a skeleton defence, changing course towards the Rexxon capital world of Lizar. With the reports of the enemy fleet massing near Torky Five they are within striking distance of the civilian fleet. If we employ a bold manoeuvre heading towards the Lizar system to launch an all-out assault on the Rexxon high command, the Rexxon Battle Fleet, I believe, will be compelled to come to the aid of its mother planet. The Rexxon Solar System has been left relatively undefended as an attack has, more than likely, been considered an improbability. This may be the Rexxon's undoing. Consequently, the civilian fleet can escape into deep space as the enemy launches all of its forces against our battle fleet. Members of the council, the plan that I put forward to you is, granted, a high risk venture. The conclusion of any action may result in the total annihilation of the Federation battle fleet. However, it may also give sixty million people time to escape from the wrath of the Supernova and the Rexxon Empire.

MISSION NUMBER: 4
MISSION CODE NAME: BLASTOBJECTIVE
OBJECTIVE
To neutralise the Magma Cannon on the planet of Polead, the seventh planet of the Lizar system.
LOCATION AND MAP: The cannon is situated on the volcanic ridge on the edge of the Hydrogen Sea, 3,954 kilometric north east of your planet loading point.
WEAPONS AND STORES: You will be provided with a new weapon on this mission, a Neutron Epical Blaster, to penetrate 200 metre thick titanium walls and half a mountain side.
MISSION BACKGROUND: The infamous Magma Cannon is perhaps one of the greatest engineering feats of the Rexxon Construction Corp., designed as part of an inner defence ring for the capital planet of Lizar. A massive dome over 14 kilometres in height, towering way above an enormous volcanic mountain range, within it a giant electron gun protrudes upwards into the upper atmosphere of the planet. The Magma Cannon feeds off the energy deep within the planet's core producing enough power from its natural power plant to generate a ninth scale powerbeam. Punching a hole through the dense atmosphere, reaching out far into space across the width of the Lizarian solar system, hitting its target with the power of several thousand megatons which no starfighter could ever repel. This monstrous weapon could rip apart the Federation Battle Fleet before it reaches the edge of the Lizar solar system unless an attack squadron led by an Epic class fighter could disable the Magma Cannon before the fleet is in range.
PLANET ASSAULT DATA: Potead is impenetrable to all conventional craft. The Epic Fighter will be able to sustain flight in the lower atmosphere with full use of flight modes. Its gravitational pull will drag the craft through 8,000 kilometres of dense atmosphere reaching temperatures of 100,000 C. All landings by the Rexxons have been made by massive heat shielded Rocket Pods on a calculated and precise trajectory to a destination point. The Epic fighter's main computer will be assigned a similar autoroute.

PROBABLE REXXON DEFENCES/FORTIFICATIONS/SQUADRONS:
Due to the heavy atmospheric conditions no Rexxon fighter craft can operate in this hostile environment, so the primary Rexxon defences are ground based with various aerial defensive systems including multiple rocket and laser batteries. The planet also has a terror legion of Amtrak Fighters which will be ever-present around the vicinity of the Magma Cannon. After this mission, it is expected that the Rexxons will mount a major offensive towards the Battle Fleet. At this point we will be only seven hundred million kilometres away from Lizar. All fighters are to be put on red alert as soon as the Magma Cannon is disabled.

MISSION NUMBER: 5
MISSION CODE NAME: GALACTIC STORM
OBJECTIVE
To neutralise the remaining space forces of the regional Lizar battlefleet.
LOCATION AND MAP: Local Galaxy Celest. Quad 646.
WEAPONS AND STORES: Dependent on stocks.
MISSION BACKGROUND: It is anticipated that after the assault on the Planet Potead all regional forces will be scrambled and will mass on our trajectory towards Lizar. The battlefleet will encounter a considerable number of Rexxon Warbirds, Frigates and very large numbers of one-man fighters (exact numbers are unobtainable at this time).

AEON GIGAYEAR

A period of one million years.

THE CD DATABANK OF THE UNIVERSE : REF HISTORY 68372.1556

THE BATTLE OF VIREK

First Human encounter with the Rexxons. An unfortunate occasion which resulted in the most famous strategic engagement in the history of the human race. It is now of great relevance due to the fact that Rexxonic doctrine in war planning and battle tactics have changed very little over the last few centuries and therefore lessons learned from this may help the fleet in guessing Rexxon tactics.

Four hundred and ten years ago, before the emancipation of the United Federation, the Human space fleet had colonised many planets cosmic east of Atlantis half way toward the Planet Lizar including ALTAIRA ONE - a life sustaining, ore rich planet, of no strategic importance. At that time nobody knew it was an ancient incubation planet and, therefore, a sacred centre of worship to the little known race called the Rexxons. It was unfortunate for the human race because unscrupulous human profiteers found the incubation chambers, stealing artifacts stored from the Rexxon's past lives, in preparation for the next. All of these sites were, eventually, destroyed by the profiteers. ALTAIRA ONE was subsequently attacked with complete surprise by a Rexxon battle force. All colonists were captured or killed. The several thousand hostages were to pay the for the crime.

THE CD DATABANK ENCYCLOPEDIA GALACTICA OF THE UNIVERSE: REF 24,47,24901

SUPERNOVA FACTS

1. A Supernova is a rare type of star which explodes with great violence and then fades.
2. A Supernova is a result of nuclear synthesis.
3. A Supernova occurs on average every one second somewhere in the universe, ie.

The Crab Nebula exploded in 1064 A.D. It measured one hundred thousand billion km across. The star has to be a twelve magnitude star, usually a giant red or blue sun.

The star expands, the surface becomes cooler, it then separates into layers within its core (which consists of an iron compound). When it explodes, the shockwave energy is 10 to the power of 53. Imagine the total energy burned in 10 billion years multiplied by 100 - dissipated in ONE second. This is ten to the power 20 megatons (2,000,000,000,000,000,000,000). The sun is now a Neutron Star (12 million tons per cubic inch) at 19 km across, weighing the same as the sun.

CREDITS

© 1991 Ocean Software Ltd.
A DIGITAL IMAGE DESIGN PRODUCTION.
Concept and Design: Martin Kenwright.
Lead programmer: (IBM PC, ATARI ST) Russell Payne, Colin Bell (PC)
Amiga conversion: Phil Bilsopp
Graphics: Martin Kenwright
3D Design: Paul Hollywood, Martin Kenwright
Music and SFX: David Whittaker
Additional work by: Shaun Hollywood, Ian Boardman, Joanne Drury and Rob Ball
Manual written by: Martin Kenwright & Paul Rigby

EPIC

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited.

All rights are reserved worldwide.

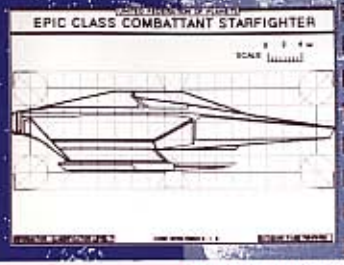
THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

This game has been checked and tested for viruses. Please do not use any form of disk utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disk unusable.

CHILDLINE IS THE FREE NATIONAL HELPLINE FOR CHILDREN AND YOUNG PEOPLE IN TROUBLE OR DANGER. IT PROVIDES A CONFIDENTIAL COUNSELLING SERVICE FOR ANY CHILD OR YOUNG PERSON WITH ANY PROBLEM, 24 HOURS A DAY, EVERY DAY OF THE YEAR. CHILDLINE LISTENS, COMFORTS AND PROTECTS.

EPIC - THE INDEX

"DESTINY" MARSHALL 10
ADMIRAL AJAX 21
ADMIRAL ALLSOPP CLASS 10
ADMIRAL BRACEY CLASS 10
ADMIRAL KENWRIGHT CLASS 10
ADMIRAL RIGBY CLASS 10
AGORA PUBLISHING HOUSE 9
ALTAIRA ONE 27
AMRAGAN NINE 18
AMTRAX 17
ANGIE GOTH 9
ARMAMENT SYSTEMS 9
Asteroid Ring of Payne 9
Battle Axe 10, 23
BATTLE OF VIREK 3, 27
Beam of golden splendour 5
Belith Tribe 6
CENTRAL PLANETARY EVACUATION COMMITTEE 2
COBALT SALTED ANTIMATTER DOOMSDAY DEVICE 13
COCKPIT DISPLAY SYSTEMS 8
Commander Turner Lite 3
CRAB FIGHTER 16
DEFENCE TORPEDO SYSTEM 13
Derek Rayas 4
DESTINY ONE 10
DESTINY THREE 10
DESTINY TWO 10
Dr Hugo Demdon 5
Dr.Yakam Zeng 1
DRACEY 6
DYSAL 1
Epic 6, 7, 8, 9, 11, 12,13, 17, 21, 24, 25
Epical 8-10, 13, 19, 25, 35
FED-TEL 1
Federated Council 4
FEDERATION ENGINEERING UNION LOG 9
FEDERATION INNOVATION LABS 6
FEDERATION INTELLIGENCE BUREAU 3
FIL 6
FORCE FIELD GENERATOR 11
Free-Rights for Space Flight 4
Gjuun 3
GRAND LIZAR 20
GUIDED WEAPON SYSTEMS AND SMART UNITS 12
Hederain 4, 5, 6
Ical 5
Invincible 3, 11
Ion 7, 9, 14, 2i, 26, 33
ION BEAM 12
Johannzar IX 3
KRINDER CLASS 15
LASER RIFLE 9, 12
Lizar 19, 20, 23, 24, 25, 27
Lizarico City 25
Lonen Spy-Ring scandal 7
Luther 4, 5
Maas-Neotek 1
Maganellic 1
Maganellic Report 1
Magma Cannon 23
Midtern Danbala AG Probe 1
Midtern Science Laboratory 1
MIUZ - P1 GUIDED CANNON 17
MIUZ - P65 GUIDED LAZER SYSTEM 17
Montgomery Scott 6
MOTHERSHIP 14
Neutral Zone 3
NEUTRON EPICAL BLASTER 12
PHOTON TORPEDO 12
Photoplasms 7
POTEAD 19
PROTON PULSE CANNON 12
Redstorm 9, 21, 32
Refneck 1, 2
REXXON COMMAND DATABANK 13
S.S. HOLLYWOOD CLASS 11
S.S. INVINCIBLE CLASS 11
S.S. OSSICAL CLASS 11
S.S. WARRIOR CLASS 11
Secret Orange Church 6
SHIELDS AND DEFLECTOR SYSTEM 8
Solinar 4, 7
STATILLICA 18
Supernova 1-3, 10, 21, 23, 27
SYSTEM DISPLAY UNIT 8
TOP SECRET MISSION BRIEFING 21
Tajbor System 2
TARRUN 14
THE EXODUS: BIRTH OF A COLONY 9
THE GALAXY TODAY 4
Torky Five 23
TRACTOR BEAM 11
Ulysses VII 2, 6
UNGUIDED LIGHT RADIATION WEAPONS 11
UNITED FEDERATION BATTLE FLEET 10
WEAK POINTS 9
WEAPON BATTERY OVERRIDE UNIT 11
X-PARTICLE WAVE COMBAT SCANNER 8
XION FIGHTER 16



RAPPORT TECHNIQUE COMPLET **CLASSE EPIC SOLINAR** - CHASSEUR INTERSTELLAIRE

NOM: EPIC SOLINAR

TYPE: VAISSEAU TOUS REGIMES TOUTES FONCTIONS

NOMBRE: 3

DIMENSIONS: 24,5 x 6,8 x 19,5

DEPLACEMENT: 45 tonnes

DEPLACEMENT MAXIMUM: 185 tonnes

MASSE CRITIQUE: 325 trillotonnes

MACHINES: Deux propulseurs CY produisant une poussée de 1500 trillotonnes

PERFORMANCE

VELOCITE MAXIMUM: 0,62 de plus que transdistorsion (distorsion 12)

VITESSE DE ROTATION: 42 m (facteur de courbe)

ACCELERATION: de 0 à 1 million de km en 4,97 sec

ECHELLE DES CARACTERISTIQUES 0-10

PUISSANCE DE TIR: 100

COMBAT: 100

ENDURANCE: 100 (hors échelle)

EQUIPAGE: 1 pilote-étoile

1. SYSTEMES DE VISUALISATION DU COCKPIT

Le cockpit est équipé des plus récentes inventions - circuits bioélectroniques et systèmes de transferts super-conducteurs. Le pilote-étoile dispose ainsi d'une masse d'informations, d'une part sur le système de visualisation holographique situé juste devant le réticule d'acquisition de but et les systèmes de tir (collimateur de pilotage), d'autre part sur trois écrans situés à l'avant du cockpit, sans oublier le dispositif de défense auxiliaire de vision latérale du cockpit.

2. CONSOLE DE VISUALISATION DES SYSTEMES

Cette console se trouve à gauche du cockpit et fournit au pilote des données essentielles. La barre supérieure affiche la vélocité du vaisseau. La deuxième barre est une jauge de carburant et la troisième barre indique la force du système de protection. La petite case en bas de la console indique le score du pilote en action à ce moment-là.

3. SCANNER DE COMBAT A RAYONS-X

Cet écran est situé à droite du cockpit que tu vois de face. Les scanners permettent au pilote de balayer avec précision la zone autour du vaisseau spatial et de détecter la position des cibles ennemies. LES CIBLES PRINCIPALES sont représentées par des points blancs, les forces alliées sont identifiées par des traînées bleues et certains vaisseaux (civils pour la plupart) sont équipés de

dispositifs à rayons-X amis ou ennemis.

4. ECRANS DE PROTECTION ET SYSTEME DE DEFLEXION

Ecrans de protection tous azimuts non-recyclables avec phase de mise en route de 5,16 secondes. Les écrans atomiques alimentés par la coque métallique epicale avec points de fusion nucléaire à l'avant, à l'arrière et au milieu sont capables de résister à des tirs directs de plus de 2 mégatonnes quand leur puissance est au maximum. L'Epical est capable de résister à une force de 3 000 000 kg par cm2 et donc de dévier tous les faisceaux laser.

La classe Epic est composée de chasseurs interstellaires monoplace de 24 mètres de long seulement (pouvant être) capables de transdistorsion. Jusqu'à présent, le plus petit vaisseau de ce type faisait 90 mètres de long.

L'accélération du chasseur de la classe Epic est plus rapide que celle de tout autre chasseur interstellaire: il couvre un million de km, départ arrêté, en 4,687 secondes, avec un facteur de transdistorsion de 0,34, soit 34 fois la vitesse de la lumière en masse critique. Conçu à l'origine pour les attaques au sol, il est également parfaitement efficace en almosphère.

LES SYSTEMES D'ARMEMENT

Le chasseur de la classe EPIC dispose d'un arsenal impressionnant. Il est équipé en bout d'aile de fusils à laser à rechargement automatique ainsi que de canons ioniques et photoniques et d'armes au cobalt. Un système de faisceau tracteur lui permet de saisir des pastilles de carburant (VOIR ARMES).

LES POINTS FAIBLES

En raison de la pénurie de certains matériaux au moment de sa conception, l'Epic souffre de quelques défauts et inconvénients:

- Sa consommation en carburant est énorme et comme ses machines sont très bruyantes, il est indispensable de se protéger les oreilles en permanence.
- Il faut nettoyer le fuselage au jet d'ions régulièrement pour éliminer les cellules photoniques qui ont été endommagées par la quantité massive du flux électromagnétique.
- La cabine est isolée de la chaleur mais les surfaces des machines au titane ne sont pas protégées contre les poussées de chaleur qui frappent la coque de l'Epic. Donc si les disques d'absorption de champ magnétique se dégradent, les moteurs tombent en panne.

DATE SIDERALE DE LA FEDERATION - 12-6-6014

SYNDICATS DE L'INGENIERIE DE LA FEDERATION - RAPPORT N°4685/FSDF/45

SECTION 1

LES DESTROYERS

La construction commence:

"La plus belle réussite de l'homme en matière d'ingéniérie".

Sur les recommandations des Services de sécurité intérieure, la construction des vaisseaux de guerre YM1 et YM2 démarre dans le plus grand secret au fin fond de l'Anneau

des astéroïdes de Paume. Des hangars couvrant une superficie de 140 km2 sont érigés et installés spécialement pour l'ouvrage. Le mouvement irrégulier et aléatoire des astéroïdes voisins est le problème principal (d'où la nécessité de renforcer les parois des hangars). A cause du risque constant de collision avec les astéroïdes, il a fallu faire des calculs pour établir une carte de navigation céleste qui anticipe les mouvements de chaque astéroïde. C'est ainsi qu'on est arrivé à tracer une voie de traversée du champ d'astéroïdes. Malheureusement, les collisions continuent, bien que moins fréquentes tout de même. Pendant le dangereux trajet vers leur lieu de travail, des centaines d'ouvriers trouvent la mort quand leur véhicule de transport individuel est touché par des astéroïdes rouges le long de cette voie de traversée . Le travail en secret, oui - mais à quel prix.

MAISON D'EDITION AGORA - L'EXODE: NAISSANCE D'UNE COLONIE - AUTEUR: ANGIE GOTH ENTREE DU JOURNAL 565/A/5-A

Loin des sondes ennemies et des espions, les gigantesques vaisseaux interstellaires prennent forme. Le vaisseau "Tempête rouge" est le premier à être terminé et il faut le voir! Plus grand que la moitié de la flotte actuelle réunie, sa silhouette s'évanouit dans les ténèbres tandis que la lumière crue des lampes à arc danse dans le vide. Un spectacle impressionnant et fort capable de mener une armée. Neuf ans plus tard, il est prêt, et deux ans après le "Hache de Guerre" vient se joindre à ses camarades et se fraye un chemin dans le champ des astéroïdes pour des essais secrets au plus profond de l'espace.

DATE SIDERALE DE LA FEDERATION - 12-6-6014

RAPPORT: OPERATION "DESTINY" - SIEGE SOCIAL

La destinée de la race humaine n'a jamais relevé de la décision d'un seul homme. Mettre toutes ses espérances dans un convoi gigantesque peut sembler imprudent ou naïf. Mais je te confie dans le plus grand secret que nous avons assuré l'avenir de l'humanité. Il y a quatre mois, trois vaisseaux interstellaires ont pris le départ vers trois destinations dans l'univers. Les banques de données de bord ont été agrandies et la majorité de l'histoire et du savoir de la race humaine y sont entreposés. Environ 600 femmes et 400 hommes, parmi lesquels certains de nos meilleurs athlètes, ingénieurs, chercheurs ainsi que des êtres humains génétiquement parfaits, ont consenti à être conservés plusieurs années en état cryogénique pendant que leur vaisseau traversera les années lumière qui les séparent de leur destination prévue. Sans oublier le ravitaillement, les outils, les armes et les abris pour survivre 120 ans.

Vaisseau interstellaire "DESTINY ONE" à destination de la galaxie ANDROMEDE à 2 700 000 années lumière. Arrivée estimée dans 132 ans.

Vaisseau interstellaire "DESTINY TWO" à destination de la galaxie ROLTAN située à 43 000 années lumière. (Arrivée estimée dans 13 ans.

Vaisseau interstellaire "DESTINY THREE" à destination de la troisième branche de la galaxie de la Voie lactée qui se trouve à 260 000 années lumière; Arrivée estimée dans 29 ans.
Nous les surveillerons jusqu'à ce qu'ils soient hors du rayon d'action de nos scanners. Les transmissions spatiales haute fréquence seront...

FLOTTE DE GUERRE DE LA FEDERATION UNIE: MISE A JOUR DES DONNEES NIVEAU SECRET 27; RESERVE AU PERSONNEL AUTORISE

Depuis l'annonce imminente d'une Supernova, la flotte de guerre de la Fédération a augmenté de 600% en 14 ans. La recherche et le développement ont porté sur l'avancement technologique plutôt que sur la supériorité numérique. Le principal objectif technologique a été de perfectionner un chasseur interstellaire de classe moyenne et un gros croiseur. En tout, la flotte de guerre de la Fédération compte plus de 8 millions de personnes et plus de 9000 vaisseaux de guerre et véhicules auxiliaires. En voici les détails:

DESTROYERS DE LA FEDERATION - 2 vaisseaux

CROISEURS LOURDS DE LA FEDERATION:

CLASSE AMIRAL KENWRIGHT- 12 vaisseaux
CLASSE AMIRAL RIGBY- 8 vaisseaux
CLASSE AMIRAL ALLSOPP- 5 vaisseaux
CLASSE AMIRAL BRACEY- 3 vaisseaux (remis en état)

DESTROYERS ET FREGATES DE LA FEDERATION:

CLASSE HOLLYWOOD- 42 vaisseaux
CLASSE WARRIOR- 8 vaisseaux
CLASSE OSSICAL- 2 vaisseaux
CLASSE INVINCIBLE- 4 vaisseaux

CHASSEURS DE LA FEDERATION (CLASSE MKX)- 6.000

CHASSEURS/INTERCEPTEURS A LONGUE PORTEE- 80
CHASSEURS INTERSTELLAIRES CLASSE EPIC- 3
VAISSEAUX AUXILIAIRES- 40

SYSTEMES OFFENSIFS ET DEFENSIFS DU CHASSEUR EPIC

SECTION 1

SYSTEMES NON-ARMES

FAISCEAU TRACTEUR

Dispositif super-conducteur au TITANE NIOBIUM. Il a une force de 2900 kilogauss (290 Teslas - force du champ magnétique) et peut saisir un objet dans un rayon de 50km. L'objet peut avoir une masse égale à 32 fois celle du vaisseau Epic et devra avoir une vélocité de 300 000 km/seconde pour s'échapper.

REACTEUR A CHAMP DE FORCE ATOMIQUE

Le chasseur de la classe Epic est indubitablement le plus petit chasseur doté d'un réacteur atomique. Deux réacteurs source à l'avant et à l'arrière du vaisseau produisent un champ d'énergie électromagnétique (qui enveloppe le vaisseau) tandis que l'angle de sa coque nucléaire invisible est calculé avec précision pour dévier l'énergie plutôt que pour retarder l'impact par absorption de l'énergie des armes de l'assaillant. A noter cependant que le champ de force s'affaiblira après des bombardements répétés. De plus, le champ de force ne peut repousser le feu de l'ennemi que jusqu'à un seuil de destruction de sept

mégatonnes/m3.

! AVERTISSEMENT !

Il faut compter 4 à 6 secondes pour que le champ de force, une fois activé, atteigne sa puissance maximale.

UNITE DE REMPLACEMENT DES PILES DE L'ARMEMENT

Une fois mis en route, ce dispositif a priorité sur tous les systèmes de carburant, d'énergie et d'armement pour détourner la puissance vers les piles-laser, ce qui permettra de tirer simultanément avec TOUS les lasers (mais pas les torpilles qui ont une source d'énergie indépendante). L'utilisation de cette énergie permet de tirer pendant dix secondes avec toutes les armes dans plusieurs directions sans avoir besoin de faire appel aux réserves d'énergie propres au vaisseau.

SECTION 2
ARMES A RADIATIONS LUMINEUSES NON-GUIDEES

FUSIL A LASER

Tir triple. Cette arme (connue également sous le nom de fusil ambré) fonctionne par amplification de la lumière par l'émission stimulée de radiations (laser). Le faisceau laser est dirigé sur un cristal d'ambre refroidi au nitrogène, ses atomes de chrome sont excités et mis en état d'énergie élevé pour produire une lumière jaune qui n'est autorisée à s'échapper que dans une direction. L'éclair dure un millième de seconde et peut percer un trou dans un diamant par vaporisation à 20 000 degrés Celsius produits par 25 photons d'une puissance de 2 x 10.

Les fusils peuvent émettre près de 400 rafales d'énergie par seconde et chaque cristal d'ambre produit plus de 60 000 rafales dans un rayon de plusieurs kilomètres. Le faisceau est plus ou moins impuissant contre les vaisseaux plus importants munis d'écrans mais il est mortel contre les chasseurs.

CANON A IMPULSIONS A PROTONS

Tir double. Il s'agit d'une arme de combat air- sol/air-air qui équipe les chasseurs à longue portée et les vaisseaux interstellaires du type grosse frégate. Il est capable de tirer jusqu'à 80 salves par minute dans un rayon de plus de 20 kilomètres mais chaque canon ne peut tirer que 120 salves. Le faisceau dispose d'une banque d'énergie au plasma qui alimente la bobine principale et attire les protons positifs.

L'énergie de 86 000 000 000 000 000 watts est concentrée sur un millimètre carré. Le canon a à peu près la même puissance qu'un dispositif nucléaire de faible rendement de 0,7 kilotonne et est capable, en quelques coups bien placés, de transformer un véhicule interstellaire en accordéon.

FAISCEAU A IONS

Système de faisceau à double tir. Ce puissant faisceau d'énergie qui équipe normalement les croiseurs, a été modifié pour convenir aux petits vaisseaux. Le contact visuel direct produit des lésions de la rétine. La batterie ne permet de tirer que 12 salves. Avec un rayon d'action de plus de 80 kilomètres et une puissance d'environ une mégatonne par salve, il est capable de descendre un vaisseau de petite ou moyenne dimension, même avec ses écrans en position.

FOUDROYEUR EPICAL A NEUTRONS

L'arme à laser la plus puissante jamais montée sur un chasseur interstellaire (sauf les vaisseaux-mère et le nouveau prototype Oiseau de Guerre K). Cette émission d'énergie massive d'une puissance de près de 100 mégatonnes est capable de faire disparaître d'un seul coup tout une ville, une montagne ou un chasseur interstellaire. Mais il n'a qu'une faible portée de moins de 60 kilomètres. Cette arme a été construite en même temps que le chasseur de la classe Epic. Le faisceau laser traverse un isotope épical et produit un plasma épical pratiquement indestructible et dépouillé de tous neutrons, créant ainsi un faisceau de cinq mètres d'antimatière contrôlée.

SECTION 3
SYSTEMES D'ARMES GUIDEES ET UNITES INTELLIGENTES

TORPILLE A PHOTONS

Quatre seulement. Missile guidé avancé disposant d'un détonateur nucléaire à photons commandé par un flot lumineux photonique qui propulse l'engin à grande vitesse. Le flot lumineux donne aux torpilles une lueur incandescente qui peut alerter l'ennemi et lui donner le temps de lever ses écrans et d'accuser le coup car elle est facile à repérer pendant le combat. Le dispositif de torpillage dont disposent les vaisseaux Epic est équipé de huit ogives à têtes multiples qui se séparent dans l'air et peuvent ensuite sélectionner plusieurs cibles rapprochées. Chaque ogive porte 3 mégatonnes. La torpille n'est désactivée que lorsqu'elle a trouvé et détruit sa cible.

SYSTEME DE DEFENSE PAR TORPILLE

Système de défense monté exclusivement sur les chasseurs de la classe Epic. Ce système déploie ses torpilles à tête chercheuse bleu vif, simultanément dans quatre directions.

DISPOSITIF ANTIMATIERE AU COBALT DU JOUR DU JUGEMENT DERNIER

Cette arme vient d'être construite mais la Fédération était en possession des plans depuis 15 ans. Le résultat des expériences sous contrôle est fulgurant. La magnitude de sa puissance est de l'ordre de dix - une explosion nucléaire de 1 000 000 mégatonnes. L'explosion d'une portée de plus de 200 000 kilomètres est suffisante pour anéantir entièrement une planète et toutes ses lunes. Le dispositif provoque une réaction nucléaire à l'intérieur d'une réaction nucléaire. Les particules de cobalt sont oblitérées dans l'explosion d'hydrogène, l'atome de cobalt est ensuite cassé en un milliardième de seconde. L'énergie produite par la détonation de l'hydrogène est multipliée par un million. Le cobalt est alors changé en antimatière et, à 200 000 kilomètres à la ronde, tout est détruit.

DOCUMENT A SECURITE VERTICALE MAXIMUM - VISIONNEMENT RESTREINT.

BANQUE DE DONNEES DU COMMANDEMENT IMPERIAL REXXON RETROUVEE DANS LES DEBRIS D'UN OISEAU DE GUERRE FLOTTANT DANS LE CHAMP DE MINES DE RETREN AVANT QUE L'ORDINATEUR DE BORD NE DECLENCHE LA SEQUENCE D'AUTODESTRUCTION; DEPUIS, TOUTES LES DONNEES SONT CLASSIFIEES SECRETES NIVEAU 7 .

BRIEFING

Les données récupérées suggèrent que, techniquement, la Flotte Rexxon est moins avancée que la génération actuelle de nos chasseurs interstellaires, mais la supériorité en nombre des vaisseaux Rexxon leur donne un gros avantage sur le champ de bataille. Les

équipes d'analyse de statistiques de la Fédération ont calculé que les pilotes de la Fédération devront détruire huit (8) vaisseaux interstellaires pour compenser la perte d'un (1) vaisseau de la Fédération.

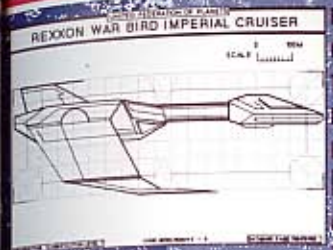
Diverses simulations de combat ont montré que le rapport de destruction est de 5 contre 1 en faveur de la Fédération. Mais ce rapport est insuffisant pour garantir une victoire totale. De plus, les résultats des simulations de combat ne tiennent pas compte des difficultés de protection de la flotte contre les attaques sur des milliers de kilomètres d'espace ouvert. Ne l'oublions pas, l'opération n'est pas une mission où les combattants s'affrontent un contre un. Les convois de vaisseaux sont une proie facile pour les chasseurs ennemis.

LA FLOTTE ENNEMIE

NOM: VAISSEAU-MERE
ORIGINE: DOCH SPATIAL DE TARAUN
TYPE: CUIRASSE IMPERIAL REXXON STAR
NOMBRE: DEUX VAISSEAUX (UN EN CHANTIER)
DIMENSIONS (EN METRES): 26 000 x 15 000 x 10 000
DEPLACEMENT
A VIDE: 47 000 TRILLOTONNES
MAXIMUM: 52 000 TRILLOTONNES
MASSE CRITIQUE: 686 000 000 TONNES PAR METRE CUBE
MACHINES: DEUX JETS D'IONS VULVANS PRODUISANT UNE POUSSEE DE 7 988 828 TRILLOTONNES

PERFORMANCE

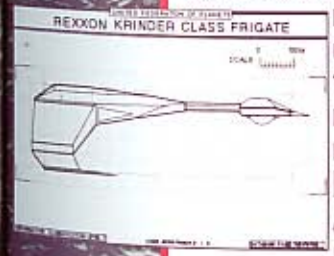
VELOCITE MAX.: 0,25 DE PLUS QUE TRANSDISTORSION
VITESSE DE ROTATION: FACTEUR DE COURBE DE 29,436 KM
ACCELERATION: DE 0 A 1 000 000KM EN 19,371 SECONDES
ECHELLE DES CARACTERISTIQUES: 0-100 GROUPE A
PUISSANCE DE TIR: HORS ECHELLE A 100
COMBAT: 100
ENDURANCE: 100
ARMEMENT: Secret mais estimé à 1200 piles laser. Système de torpilles photons à longue portée. 12 foudroyeurs à neutrons Halinhar. Deux canons à ions. On soupçonne une arme du type antimatière. Deux groupes de chasseurs de la légion de la terreur comprenant 800 chasseurs et 16 frégates et Oiseaux de Guerre. Ecrans atomiques à l'avant et à l'arrière.
EFFECTIF: 430 000 MEMBRES D'EQUIPAGE OU COMMANDEMENT REXXON; 200 000 TROUPES DE TERREUR
HISTORIQUE: Les vaisseaux interstellaires ennemis de la classe-mère "Henon" et "Martor" tirent leur nom de deux demi-dieux légendaires de l'histoire ancienne rexxonique. Les deux vaisseaux ont maintenant 80 ans et ont imposé la loi de l'empire rexxonique dans l'espace, chaque vaisseau exécutant une période de service de 20 ans. Ces vaisseaux sont complètement autonomes et abritent à leur bord des villes stellaires et environ 700 000 Rexxons.



NOM: OISEAU DE GUERRE REXXON
ORIGINE: CENTRE INDUSTRIEL DE LIZAR
TYPE: CROISEUR IMPERIAL
NOMBRE: 90 VAISSEAUX (10 EN CHANTIER)
DIMENSIONS (M.): 600 x 400 x 190
DEPLACEMENT
A VIDE: 4,5 TRILLOTONNES
MAXIMUM: 5,3 TRILLOTONNES
MASSE CRITIQUE: 4095 TRILLOTONNES
MACHINES: PROPULSEURS A FAISCEAU IONIQUE MONOPHASE A DEUX TAMBOURS PRODUISANT UNE POUSSEE DE 18 MILLIONS DE DE TRILLOTONNES

PERFORMANCE

VELOCITE MAX.: 0,45 DE PLUS QUE TRANSDISTORSION
VITESSE DE ROTATION: 1,2KM/MIN
ACCELERATION: 1 MILLION KM EN 9,28591 SECONDES
ECHELLE DES CARACTERISTIQUES 0-100
PUISSANCE DE TIR: 20
COMBAT: 60
ENDURANCE: 60
EQUIPAGE: 850 REXXONS
HISTORIQUE: Aperçus pour la première fois il y a plus de 30 ans, ce sont maintenant les principaux chevaux de labeur des légions de la terreur de Rexxon, faisant respecter la loi des Rexxons sur tout l'empire. L'Oiseau de Guerre est une station de combat très rapide et très bien armée qui, en termes de puissance de tir, surpasse de loin les croiseurs de même dimension de la Fédération.

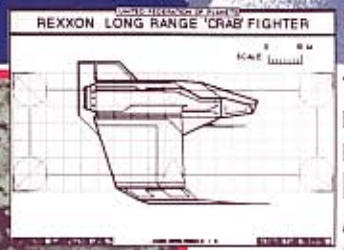


NOM: CLASSE KRINDER
ORIGINE: CHANTIERS INDUSTRIELS DE TARAGAN
TYPE: FREGATE D'ATTAQUE A LONGUE PORTEE
NOMBRE: 214 VAISSEAUX
DIMENSIONS (M.): 125 x 80 x 45
DEPLACEMENT
A VIDE: 26 000 TONNES
MAXIMUM: 28 000 TONNES
MASSE CRITIQUE: 168 TRILLOTONNES
MACHINES: PROPULSEUR A MAGNETO PRODUISANT 3000

PERFORMANCE

VELOCITE MAX.: 0,35 DE PLUS QUE TRANSDISTORSION
VITESSE DE ROTATION: 800M/MIN
ACCELERATION: 1 MILLION KM EN 16,7102 SECONDES
ECHELLE DES CARACTERISTIQUES 0-10
PUISSANCE DE TIR: 8
COMBAT: 6

ENDURANCE: 5
EQUIPAGE: 165-190 REXXONS
HISTORIQUE: Du point de vue de l'armement et de la maniabilité, la classe Hunter est plutôt dépassée par les frégates d'attaque de la classe Hollywood mais en nombre, elle compte 3 fois plus de vaisseaux de ce type que la Fédération. Dérivés des anciens destroyers du siècle dernier, leur blindage et leur armement ont été améliorés.



NOM: VAISSEAU D'ASSAUT CABALISTIC (CHASSEUR CRABE)
ORIGINE: Institut de Recherche de Deggron
TYPE: Intercepteur offensif et défensif à longue portée
NOMBRE: 900
DIMENSIONS (M): 30m, 28m, 16m

DEPLACEMENT

A VIDE: 110 tonnes
MAXIMUM: 140 tonnes
MASSE CRITIQUE: 12 trillotonnes
MACHINES: Brûleur atomique à faible combustion TRAGINOWA

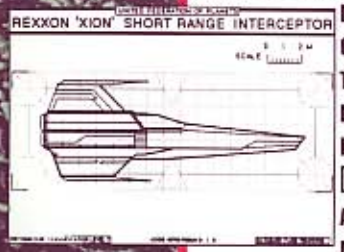
PERFORMANCE

VELOCITE MAX.: 0,38 DE PLUS QUE TRANSDISTORSION (DISTORSION 5)
VITESSE DE ROTATION: 100m/min
ACCELERATION: 1 million km en 14,7 secondes

PUISSANCE DE TIR

COMBAT: 2
ARMEMENT: 2
ENDURANCE: 2
EQUIPAGE: 3

HISTORIQUE: Les leçons de tactique apprises au siècle dernier ont démontré aux forces Rexxon la valeur de la force défensive. Le résultat est cet intercepteur efficace à longue portée en provenance de l'I.R. de Deggron. Les analyses suggèrent que la maniabilité de ce vaisseau laisse à désirer du fait de la configuration des machines et que, dans un scénario de combat à courte distance, il représente une proie facile pour les rapaces de moindres dimensions.



NOM: CHASSEUR XION
ORIGINE: CHANTIERS INDUSTRIELS DE TARAGAN
TYPE: Chasseurs d'attaque/intercepteurs à courte portée
NOMBRE: 8000
DIMENSIONS (M): 18 x 8 x 7

DEPLACEMENT

A VIDE: 24 tonnes
MAXIMUM: 31 tonnes
MASSE CRITIQUE: 3 trillotonnes
MACHINES: Triple jet photonique TRAGINOWA MK4

PERFORMANCE

VELOCITE MAX.: 0,20 DE PLUS QUE TRANSDISTORSION
VITESSE DE ROTATION: 9m/min
ACCELERATION: 1 million km en 9,34 secondes

PUISSANCE DE TIR

COMBAT: 2
ARMEMENT: 2
ENDURANCE: 1
EQUIPAGE: 1

HISTORIQUE: Un redoutable chasseur de combat à tout crin. En grand nombre, ils sont très efficaces dans les assauts, car les Rexxons doivent rassembler des formations serrées attaquant les unes après les autres. Grâce à leur grand nombre, ils sont capables de mettre à mal des vaisseaux plus grands qu'eux.

SYSTEMES DE DEFENSE AU SOL DE REXXON

Les systèmes d'armes de faible puissance sont exclus des données suivantes car ils ne présentent aucun danger pour le chasseur Epic.

NOM: T-99 BATAILLE AMTRAX
TYPE: VEHICULE TERRESTRE BLINDE
DESCRIPTION: Véhicules gros et lents de plus de 200 mètres de long et de 150 mètres de large. Ils sont fortement blindés et protégés de bout en bout par un placage défensif. Equipés à l'avant et à l'arrière de canons à laser de petite portée et de lanceurs de missiles multiples, on les trouve surtout dans les environnements hostiles. Certains ont été modifiés pour travailler dans les mines et dans la construction.

NOM: MIU2 - SYSTEME A LASER GUIDE P6S
TYPE: SYSTEME CHAUVE-SOURIS A LASER GUIDE A INFRA-ROUGES
DESCRIPTION: Laser ordinaire de faible puissance, avec très bonne capacité de pénétration des blindages courants. Facilement repoussé par les Déflecteurs Epicaux. Plusieurs tirs directs pourraient être dangereux si les déflecteurs ne sont pas opérationnels.

NOM: MIU2 - CANON GUIDE P1
TYPE: ARME ANTI-AERIENNE DE HAUTE ALTITUDE
DESCRIPTION: LASER PHOTONIQUE A COUP SIMPLE GUIDE PAR ORDINATEUR. Un tir direct est capable de détruire les vaisseaux sans écran. Le P1 est beaucoup plus puissant que le P6S et doit être traité avec l'attention et le respect qui lui sont dus.

SECTION DES DOSSIERS DE LA FEDERATION 45679214-4658- PLANETOIDES.

Ce dossier fournit des renseignements sur tous les planétoïdes connus. LES PLANETOIDES CI-DESSOUS SE TROUVERONT SUR LA TRAJECTOIRE ANTICIPEE DE LA FLOTTE; LES INFORMATIONS RELATIVES AUX DEFENSES DE REXXON S'Y TROUVENT EGALEMENT.
DATE DE LA DERNIERE MISE A JOUR DU DOSSIER DE CE PLANETOIDE:
20 décembre 19119

NOM: ANABARK NINE
POSITION: Galaxie locale CELESTE, quad12b, système BOURBINAMIC
CLASSE: Classe H (vie semblable à celle sur la Terre)
ETOILE MERE: LEX MINEURE
DISTANCE DU SOLEIL: 196,46 millions km
ANNEE: 1,46
DUREE DE ROTATION (JOUR): 28 heures
NOMBRE DE LUNES: 0
FORCE DE GRAVITATION: 0,91
DIAMETRE: 19 389km
GAZ ATMOSPHERIQUES: Nitrogène 63%; Oxygène 29%; Autres 8%
PLAGE DES TEMPERATURES: de -15 à 61 degrés Celsius
ZONES DU PLANETOIDE: Planète sèche et stérile, peu de précipitations
FORMES VIVANTES PRIMAIRES: Vertébrés indigènes, KRANIENS - Q.I. 50
POPULATION: Négligeable (inférieure à 1 million)
NIVEAU TECHNIQUE GENERAL: Niveau 3
CLIMAT POLITIQUE: Sous domination de l'Empire Rexxon
DESCRIPTION: Planète primitive à la pointe extrême de l'Empire Rexxon qui, par sa situation, a une grande importance stratégique et fait partie du complexe réseau de défense de Rexxon. Les Rexxons en ont pris le contrôle il y a 80 ans sans rencontrer de résistance. Les habitants sont forcés à travailler dans des équipes de construction. Les Rexxons ont bâti une énorme station de dépistage qui est maintenant un maillon essentiel du Réseau de l'Espace Profond et qui balaye un espace de plusieurs années lumière. En cas de violation du territoire, une escadrille de destroyers interstellaires pourrait être lancée instantanément à partir des bases stellaires proches.
DERNIERE MISE A JOUR DU DOSSIER DE CE PLANETOIDE: 24 novembre 19119
NOM: TARRUN
POSITION: Galaxie CELESTE, QUAD41C, HIGHREC
TYPE DE SYSTEME: CLASSE MR (VIE POSSIBLE PAR MOYENS ARTIFICIELS)
ETOILE MERE: UNA HYDRA
DISTANCE DU SOLEIL: 203,9 millions km
ANNEE: 4,56
DUREE DE ROTATION (JOUR): 74 heures
NOMBRE DE LUNES: UNE (STATILLICA)
FORCE DE GRAVITATION: 1,47
DIAMETRE: 32.452 km
GAZ ATMOSPHERIQUES: Nitrogène 73%; Oxygène 9%; Dioxyde de sulfure 3,1%; Dioxyde de carbone 5%
PLAGE DES TEMPERATURES: de -15 à 68 degrés Celsius
ZONES DU PLANETOIDE: Régions polaires douces, zones tempérées orageuses avec taux de pollution élevés (graves problèmes d'effet de serre).
FORMES VIVANTES PRIMAIRES: Pas de vie indigène.
POPULATION: Travailleurs migratoires (environ 175 millions).

NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Niveau 9
CLIMAT POLITIQUE: Aucun; sous la domination de l'Empire Rexxon
DESCRIPTION: Gros problème de pollution atmosphérique causé par la production de combustibles pour les Rexxons au cours des 200 dernières années. Jusqu'à la découverte de vastes ressources d'ergol, il n'y avait pas d'habitants sur Tarrun. De nombreux esclaves balkans travaillent dans des conditions infectes et le taux de mortalité y est très élevé.
DERNIERE MISE A JOUR DU DOSSIER DE CE PLANETOIDE: 19 janvier 19120
NOM: STATILLICA
POSITION: Galaxie locale CELESTE, QUAD41C, Système HighRec
TYPE: Classe MR (Vie possible par moyens artificiels); la seule lune de la planète Tarrun
ETOILE MERE: UNA HYDRA
DISTANCE DU SOLEIL: 205,9 millions km /-600 000 km
ANNEE: 86 jours
TEMPS DE ROTATION (JOUR): 18,5 heures
NOMBRE DE LUNES: -
FORCE DE GRAVITATION: 0,71
DIAMETRE: 5756 km
GAZ ATMOSPHERIQUES: Nitrogène 82%; Soufre 8%; Oxygène 6%; Dioxyde de carbone 4% (gelé); Viredieln 1%
PLAGE DES TEMPERATURES: de -125 à -14 degrés Celsius
ZONES DE LA PLANETE: Neige carbonique sur la planète; pas de zones tempérées.
FORMES VIVANTES PRIMAIRES: Pas de vie indigène sur la planète.
POPULATION: Travailleurs migratoires (21 millions).
NIVEAU TECHNOLOGIQUE: 8
CLIMAT POLITIQUE: Annexe de Tarrun (régime Rexxon)
DESCRIPTION: Un pays de rêve pour les géologues! Cette petite planète est riche en métaux précieux, en minerais et en cristaux. Elle est exploitée sur grande échelle par les Rexxons, les Orthbrals (habitants des régions arctiques) et de très nombreux forçats balkans. Cette lune est lugubre et aride avec des vastes étendues mises à nu.
DERNIERE MISE A JOUR DU DOSSIER DE CE PLANETOIDE:
NOM: POTERO (Poteadcaquanous Yerguma - Nom d'origine rexxone)
POSITION: Galaxie locale CELESTE, QUAD 646, 7ième planète du système Lizar
TYPE: Classe NN (Pas de vie indigène)
ETOILE MERE: ALEATOIRE
DISTANCE DU SOLEIL: 3,5 milliards km
ANNEE: 91,7 ans
DUREE DE ROTATION (JOUR): 4,3 heures
NOMBRE DE LUNES: Zéro
FORCE DE GRAVITATION: 5,6 /-3,6 dans les régions polaires
DIAMETHRE: 38 254 km
GAZ ATMOSPHERIQUES: Hydrogène 98%; Traces de métaux

PLAGE DES TEMPERATURES: de -120 à -160 degrés Celsius
ZONES DU PLANETOIDE: Aucune. La planète est enveloppée dans d'épaisses nuées tourbeuses composées d'hydrogène liquide à haute altitude.
FORMES VIVANTES PRIMAIRES: Aucune
POPULATION: 1200 Rexxons y sont stationnés
NIVEAU TECHNOLOGIQUE: Aucun
CLIMAT POLITIQUE: Aucun
DESCRIPTION: Planète hostile que les Rexxons appelaient anciennement Verguma (une allusion à l'absence d'énergie ou de force vitale et que l'on peut comparer à l'Enfer chez les hommes). C'est la plus grande et la plus éloignée des planètes du système Lizar. C'est une énorme planète rouge avec une atmosphère violente et implacable. En raison de sa rotation planétaire rapide, la traction gravitationnelle est dix fois celle de la Terre. Les puissants contre-courants gazeux dans la haute atmosphère provoquent des cyclones et des nuages liquides en forme de vagues. En-dessous, c'est une zone relativement calme jusqu'à plusieurs kilomètres au-dessus de la surface solide de la planète.
DERNIERE MISE A JOUR DU DOSSIER DE CE PLANETOIDE:
NOM: GRAND LIZAR
POSITION: Galaxie locale CELESTE, QUAD 646, 4ème planète du système Lizar
TYPE: Classe M (vie possible)
ETOILE MERE: ALEATOIRE
DISTANCE DU SOLEIL: 139,34 millions km
ANNEE: 0,89
DUREE DE ROTATION (JOUR): 29,5 heures
NOMBRE DE LUNES: Zéro
FORCE DE GRAVITATION: 1.25
DIAMETRE: 13 945 km
GAZ ATMOSPHERIQUES: Oxygène 24%; Nitrogène 74%
AMPLITUDE DES TEMPERATURES: de -15 à 55 degrés centigrade.
ZONES DU PLANETOIDE: Zones polaires, tropicales, désertiques, une planète chaude et humide.
FORMES VIVANTES PRIMAIRES: Rexxon
POPULATION: 3,9 milliards
NIVEAU TECHNOLOGIQUE: 10
CLIMAT POLITIQUE: Totalitaire. Gouverné par l'empereur Vorgon
DESCRIPTION: Troisième planète du système Lizar par sa taille. Elle est située entre les deux grandes planètes de Trigar et d'Omirex et c'est là qu'est née la civilisation Rexxon. Elle a subi des changements profonds et bénéficie d'un niveau technologique très sophistiqué. La population est concentrée dans de très grandes conurbations mais il y a encore des régions de végétation dense qui ressemblent à la Terre à l'ère jurassique, il y a trois millions d'années.

BRIEFING DE MISSION TOP SECRET

NOTE DE SERVICE ADRESSEE AU CHEF DE GUERRE, L'AMIRAL AJAX.
COMMUNIQUANT UN VAISSEAU INTERSTELLAIRE "TEMPETE ROUGE"
Les missions ci-dessous ont été préparées à l'avance à l'aide de l'ordinateur Axl 1000, pour assimiler les missions individuelles; ces missions sont cruciales pour la sécurité de la flotte de la Fédération. Il se peut que certaines missions donnent l'impression d'avoir un "scénario où il est impossible de gagner" du fait des exigences imposées au pilote mais une simulation répétée suggère, avec une probabilité de 2,78547, que toutes les missions peuvent être réussies. Trois chasseurs interstellaires de la classe Epic sont disponibles et si l'un est anéanti, les deux autres seront prêts à prendre la relève. Si les trois appareils sont disponibles, nous aurons une chance sur dix de réussir.
- Pour le commandant des chasseurs Epic seulement. Information secrète niveau 24 - Heure et date précises de lancement suivront. Heure zéro à partir de ce moment-là.

NUMERO DE MISSION: 1
NOM CODE DE LA MISSION: PERCEE
OBJECTIF
UN: Se frayer un chemin à travers la ceinture de mines zionique qui délimite l'Empire rexxon. Attaquer et détruire tous les combattants hostiles sans se faire repérer.
DEUX: Avancer directement sur Amragan Nine et détruire, dans les 122 secondes après être entré dans l'atmosphère de la planète, la station de dépistage de l'Espace Profond, l'une des cibles principales.
POSITION ET CARTE: La station de dépistage est située dans le secteur ynj-836??? et elle est visible d'environ 400 kilomètres.
ARMES ET MUNITIONS: seuls les canons à laser ordinaires conviennent pour réduire la consommation en carburant et pour améliorer les performances dans les conditions atmosphériques. Un canon à faisceau tracteur est aussi disponible pour le ramassage des pastilles de carburant le long de la trajectoire.
CADRE DE LA MISSION: Cette mission est cruciale pour échapper à la Supernova. Nous sommes dans l'une des régions les plus éloignées de la galaxie, loin du gros de la Flotte Rexxon qui attend près de la Pointe de l'Ancre, l'endroit de l'Empire Rexxon le plus proche de la Fédération.
L'ennemi a commis une erreur colossale en pensant que la zone le long de la trajectoire que la flotte va suivre est infranchissable à cause de sa vaste ceinture de mines et à cause du scanner à longue portée en position sur Amragan Nine. Le scanner est pratiquement sans défense.
Les Rexxons ont également omis de couvrir un angle mort dans leur système de protection. Tous les 42 jours, Amragan Nine va se placer derrière Amragan Eight et il se produit une éclipse solaire. Pendant 421 secondes la station de dépistage est donc invisible et coupée du reste de l'Empire Rexxon. Un petit chasseur monoplace est capable de détruire la station de dépistage avant la fin de l'éclipse et de former ainsi un couloir que la flotte peut emprunter en sécurité, sans être repérée par l'ennemi.
Si la station de dépistage n'est pas détruite à temps, les Rexxons pourront rassembler une flotte massive et trouveront facilement la flotte civile avant de s'enfuir dans l'Espace Profond.

DEFENSES REXXON/FORTIFICATIONS/ESCADRILLES:
Données pour l'assaut de la planète et défenses probables de Rexxon: Les derniers renseignements du service secret suggèrent que Stratnus, la 7ème Flotte de Guerre, est en service dans le système. Au total, sa puissance de tir comprend trois escadrilles de chasseurs et deux oiseaux de Guerre de commandement escortés par des frégates. Canons ioniques au sol. Systèmes au sol de défense anti-aérienne. Possibilité de réacteur à champ de force autour de la station de dépistage et du réacteur primaire de champ de force.
DUREE: 34 HEURES 30 MINUTES

NUMERO DE MISSION: 2
NOM CODE DE MISSION: ANEANTISSEMENT
OBJECTIF
UN: Détruire l'Unité Centrale de Traitement (UCT) et/ou les ports spatiaux du centre industriel intergalactique de la planète Tarrun.
DEUX: Faire table rase des installations minières sur la lune Statillica en concentrant la puissance de tir sur l'entrée principale du puits, sur le port de ramassage et sur les docks spatiaux dans la zone centrale de la planète.
ARMES ET MUNITIONS: Deux canons à laser T40, un faisceau tracteur et une nouvelle arme, un canon photonique double très puissant.
CADRE DE LA MISSION: Tarrun est la planète la plus industrialisée de l'Empire Rexxon et produit des vaisseaux de combat et des systèmes de défense sur grande échelle. Cependant, le rôle principal de Tarrun est la production de cristaux brinzerchroniques utilisés par la flotte Rexxon en transdistorsion. La destruction de ces sites de production supprimera la seule source de cristaux des Rexxons et, tant que les stocks ne seront pas renouvelés, il leur sera impossible de s'engager dans une poursuite à long terme de la flotte de la Fédération, à travers l'univers.
DÉFENSES PROBABLES DE REXXON/FORTIFICATIONS/ESCADRILLES:
Concentration de batteries au sol autour des installations- clé et des équipements comprenant des tourelles à laser et des installations de missiles guidés. Attention! Plusieurs escadrilles d'élite de chasseurs ennemis sont basées autour de l'UCT de Tarrun et des ports spatiaux; s'attendre à trouver au moins 30 bandits autour de Tarrun et de Statillica.
DUREE: 37 HEURES 12 MINUTES
NUMERO DE MISSION: 3
NOM CODE DE MISSION: GLOIRE
OBJECTIF
Une légion d'attaque Rexxon s'est amassée autour de l'énorme planète intersidérale d'Etan et se dirige maintenant sur Tarrun. Ces forces ne sont peut-être pas assez puissantes pour détruire la flotte à elles seules mais, tactiquement, elles feront de leur mieux pour ralentir la flotte de la Fédération. Une protection prioritaire sera donnée aux vaisseaux interstellaires ci-dessous:
- Vaisseaux de production agricole et alimentaire
- Pétroliers et bâtiments de transport de combustible minéral

- Premier vaisseau de matériel d'artillerie "Mars"
Si les Rexxons ont déjà reçu un message en provenance d'Amragan Nice, la majeure partie de la flotte de guerre de Rexxon sera présente lors de cette attaque.
ARMES ET MUNITIONS: Toutes les armes sont chargées, disponible et prêtes à ce moment-là.
CADRE DE LA MISSION: Après l'assaut sur le centre industriel du système solaire de Tarrun, la Flotte devra sortir du système avant de commencer la transdistorsion, ce qui la rendra vulnérable aux attaques pendant trois heures. Le poste de contrôle des missions du vaisseau Hache de Guerre a intercepté des messages codés en provenance de la Flotte Rexxon.
REUNION DU CONSEIL D'URGENCE - VAISSEAU "HACHE DE GUERRE" DE LA FEDERATION
CETTE ATTAQUE A DEMONTRE LA VULNERABILITE DU CONVOI CIVIL
PLUSIEURS MILLIERS DE PERSONNES ONT DEJA PERI ET L'ENNEMI N'A PAS ENCORE LANCE D'ATTAQUE A GRANDE ECHELLE CONTRE NOUS
LE COMMANDANT AJAX A TRANSMIS AU CONSEIL LA PROPOSITION SUIVANTE:
Compte tenu de la situation qui empire et compte tenu du fait que les forces de Rexxon connaissent nos positions et peut-être même notre destination, la flotte se trouve confrontée au péril le plus grand depuis notre entrée en territoire Rexxon. Nos escadrilles de chasseurs ont beaucoup souffert en essayant de protéger les vaisseaux civils qui sont exposés à la menace des intercepteurs Rexxon. Je suis convaincu que nous ne pouvons pas garantir la sécurité du convoi civil en raison du nombre de chasseurs ennemis qui s'approchent. Je soumets au conseil donc le plan suivant:
Je suggère que la flotte de combat détourne l'attention de l'ennemi du convoi. Nous avons perdu de nombreux chasseurs et frégates en essayant de défendre ce convoi. Comme ils ne sont pas conçus pour défendre mais pour attaquer, du fait de leur vitesse et de l'effet de surprise, j'ai l'intention de lancer une offensive au coeur-même de l'Empire Rexxon en envoyant nos escadrilles de combat livrer un coup décisif aux forces de Rexxon.
L'objectif est que la flotte de combat et les vaisseaux auxiliaires de la Fédération abandonnent le convoi de civils avec un minimum de protection et changent d'objectif pour se diriger vers Lizar, la capitale du monde Rexxon.
D'après nos rapports, la flotte ennemie est en train de se regrouper près de Torky Cinq et elle est à portée du convoi civil. Si, par une manoeuvre audacieuse, nous mettions le cap sur le système Lizar pour lancer un assaut tous azimuts sur le haut commandement de Rexxon, je pense que la flotte de combat de Rexxon serait obligée de venir en aide à sa planète-mère.
Le système solaire de Rexxon est relativement mal défendu car le risque d'une attaque a été considéré comme hautement improbable. Ceci pourrait causer la perte de Rexxon. Par conséquent, le convoi civil pourrait se réfugier dans l'Espace Profond lorsque l'ennemi lancera l'ensemble de ses forces contre notre flotte de combat.
Mesdames et Messieurs, membres du Conseil, le plan que je propose comporte, je l'admets, de grands risques. Une telle action pourrait avoir comme résultat l'annihilation totale de la flotte de combat de la Fédération. D'un autre côté, elle pourrait donner le temps à six millions de personnes d'échapper à la colère de la Supernova et de l'Empire

Rexxon

NUMERO DE MISSION: 4

NOM CODE DE LA MISSION: EXPLOSION

OBJECTIF

Neutraliser le Canon Magma de Potead, la septième planète du système Lizar.

SITUATION ET CARTE: Le canon est situé dans la chaîne de volcans au bord de la Mer d'Hydrogène, à 3254 kilomètres au nord-est du point de chargement de notre planète.

ARMES ET MUNITIONS: Pour cette mission, une nouvelle arme est disponible: le foudroyeur Epic à neutrons est capable de percer des parois de 200 mètres d'épaisseur ou la moitié d'une montagne.

CADRE DE LA MISSION: L'infâme Canon Magma est probablement la plus belle réalisation technique de la Rexxon Construction Corp.; il a été conçu pour faire partie de la couronne de défense intérieure de la planète capitale de Lizar. C'est un énorme dôme de plus de 14 kilomètres de haut qui surplombe une vaste chaîne de montagnes volcaniques. A l'intérieur, un canon géant à électrons est pointé vers la haute atmosphère de la planète.

Le Canon Magma est alimenté directement par l'énergie provenant du noyau de la planète où une centrale naturelle produit suffisamment d'énergie pour créer un faisceau de puissance 9. Il est capable de percer un trou dans l'atmosphère dense et d'atteindre les confins de l'espace du système solaire lizarien pour frapper sa cible avec une puissance de plusieurs mégatonnes que nul chasseur ne pourrait repousser.

Cette arme monstrueuse pourrait réduire en miettes la Flotte de combat de la Fédération avant qu'elle atteigne l'extrémité du système solaire de Lizar à moins qu'une escadrille d'attaque menée par un chasseur de classe Epic ne puisse mettre le Canon Magma hors d'action avant que la flotte ne soit à sa portée.

DONNÉES POUR L'ASSAUT DE LA PLANETE: Aucun vaisseau conventionnel n'est capable de pénétrer dans Potead. Le chasseur Epic sera en mesure de continuer son vol en basse atmosphère en utilisant tous ses modes de vol. L'attraction gravitationnelle entraînera le vaisseau à travers 8000 kilomètres d'atmosphère dense atteignant une température de 100 000 degrés Celsius. Grâce à des calculs précis entre la trajectoire et la destination, les atterrissages des Rexxons ont tous été effectués par d'énormes fusées à nacelle protégées contre la chaleur. Un couloir similaire sera affecté à l'ordinateur principal du chasseur Epic.

DÉFENSES PROBABLES DE REXXON/FORTIFICATIONS/ESCADRILLES: A cause des conditions atmosphériques très dures, les chasseurs de Rexxon ne peuvent pas opérer dans cet environnement hostile, les défenses principales de Rexxon sont donc basées au sol et comprennent des systèmes de défense anti-aérienne divers ainsi qu'une batterie de missiles multiples et de lasers. La planète dispose également d'une légion de la terreur composée de chasseurs Amtrak qui assure une présence continue dans les environs du Canon Magma. Après cette mission, on s'attend à ce que les Rexxons montent une offensive majeure contre la Flotte de combat. A ce moment-là, nous serons seulement à une distance de 700 millions de kilomètres de Lizar. Les chasseurs seront tous mis en état d'alerte dès que le Canon Magma aura été mis hors d'action.

NUMERO DE MISSION: 5

NOM CODE DE LA MISSION: TEMPETE GALACTIQUE

OBJECTIF

Neutraliser les forces spatiales restantes de la flotte de combat de la région de Lizar.

SITUATION ET CARTE: Galaxie Céleste, Quad G40

ARMES ET MUNITIONS: Dépendront des stocks.

CADRE DE LA MISSION: On s'attend à ce qu'après l'assaut de la planète Potead toutes les forces de la région seront regroupées sur notre trajectoire en direction de Lizar. La flotte de combat devra affronter un nombre considérable d'Oiseaux de Guerre rexxons, de frégates et des chasseurs monoplace en très grand nombre (nous ignorons le chiffre exact pour l'instant).

Il est vraisemblable également qu'on fasse appel pour la première fois, aux Gardes impériaux qui sont les chasseurs interstellaires d'élite qui protègent le Conseil de Rexxon et qui, depuis plusieurs centaines d'années, ont maintenu leur réputation d'invincibilité. Les chasseurs de type Epic de la flotte de combat lanceront un assaut direct sur le gros de la flotte ennemie et les trois escadrilles de chasseurs attaqueront l'ennemi sur trois fronts. Les croiseurs de la Fédération engageront le combat avec les Oiseaux de Guerre. Toute la puissance de tir sera concentrée pour paralyser les vaisseaux-mère de l'ennemi. Le succès total en fin du combat ne sera garanti que si nous éliminons plus de 60% des forces ennemies.

DÉFENSES PROBABLES DE REXXON/FORTIFICATIONS/ESCADRILLES: L'ennemi s'efforcera d'endommager tous les chasseurs interstellaires du système solaire. D'après les analyses, les forces ennemies compteraient un minimum de 100 chasseurs, plus de 40 intercepteurs à longue portée, et plus de 10 Oiseaux de Guerre et Frégates. AVERTISSEMENT - La flotte spatiale ennemie peut nous surprendre à n'importe quel moment. Le facteur temps est crucial. Pour garantir la victoire, nous devons éliminer rapidement la flotte spatiale régionale de l'ennemi, avant l'arrivée du gros des forces armées de Rexxon.

NUMERO DE MISSION: 6

NOM CODE DE LA MISSION: REVANCHE

OBJECTIF: Elimination totale et définitive du Centre de Haut Commandement de l'Empire Rexxon et du complexe gouvernemental de Grand Lizar.

SITUATION ET CARTE: Le Centre de Commandement Impérial de Rexxon se trouve dans la métropole centrale de Lizarico City. Cette cible est facile à identifier car toutes les liaisons de communication de la ville partent de cette position centrale.

ARMES ET MUNITIONS: Dépendront des stocks.

CADRE DE LA MISSION: Assurer la destruction rapide et totale du commandement et du gouvernement de l'ennemi pour éviter une vendetta de longue durée menée par les Rexxons et le conflit prolongé qui déchire le Golfe de l'Univers. Quand la race humaine se sera installée sur Ulysse VII, qu'elle aura rétabli une existence plus tranquille, un nouvel ordre règnera sur toute la galaxie.

DEFENSES PROBABLES DE REXXON/FORTIFICATIONS/ESCADRILLES:
NUMERO DE MISSION: 7
NOM CODE DE LA MISSION: MERE DE TOUTES LES BATAILLES
OBJECTIF: Sauver la race humaine de la destruction totale dans le plus grand conflit spatial jamais vu de l'histoire.
SITUATION ET CARTE: Les Grandes Lunes d'Hydradan à 12 milliards de km à l'est cosmique de Lizar.
ARMES ET MUNITIONS: dépendront des stocks.

CADRE DE LA MISSION: L'arrivée de l'ennemi est imminente. Les forces des sept armées de l'Empire Rexxon se sont rassemblées et représentent un effectif total trois fois plus nombreux que les forces de la Fédération. Elles ont à leur tête les deux cuirassés gigantesques de Rexxon et tous leurs vaisseaux d'attaque. Nous avons peu de chance de gagner, mais cette ultime bataille sauvera peut-être les quelques humains restants qui ont réussi à s'échapper de cette zone de combat acharné et à se mettre en sécurité. L'humanité future n'oubliera jamais cette bataille.
DÉFENSES PROBABLES DE REXXON/FORTIFICATIONS/ESCADRILLES:
CUIRASSÉS IMPÉRIAUX: 2
OISEAUX DE GUERRE REXXON: 40
FRÉGATES DE COMBAT: 140
INTERCEPTEURS À LONGUE PORTÉE: 200
DES INTERCEPTEURS À COURTE PORTÉE:1000
Mission conditionnelle - dépend de l'issue de la "Mère de toutes les batailles".
NUMERO DE MISSION: 8
NOM CODE DE LA MISSION:"L'ORDRE NOUVEAU"
OBJECTIF: ESCORTER ET PROTEGER LE CONVOI D'HUMAINS EN ROUTE VERS LES CONFINS DE L'EMPIRE REXXON

LEXIQUE/GLOSSAIRE

MAGNITUDE
Unité de mesure de la brillance stellaire et ordre de grandeur de la puissance de destruction d'une arme.
TRILLOTONNE
Unité de mesure exprimant la masse relative d'un objet dans l'espace. Une trillotonne est égale à 100 000 tonnes métriques (échelle terrestre).
TRANSDISTORSION
Vitesse atteinte à ou au-delà de la vitesse de la lumière. La vélocité absolue ne dépasse jamais une transdistorsion de 0,99 sinon l'univers se transformerait en antimatière et cesserait donc d'exister.
PHOTON
Unité de mesure de l'intensité de la lumière.

PLASMA
Quatrième état de la matière. Forme sous laquelle se présente le faisceau d'énergie.
PROTON
Particule électrique positive se trouvant dans le noyau d'un atome.
SYSTEME AU COBALT
Arme du Jour du Jugement Dernier.
VITESSE DE LA LUMIERE
299 734 km par seconde (environ).
ANNEE LUMIERE
Distance parcourue par un rayon de lumière en une année solaire.
GIGANNEE AEON
Période d'un million d'années.

BANQUE DE DONNEES CD DE L'UNIVERS : REF. HISTORIQUE 68372.1556

LA BATAILLE DE VIREK

Première rencontre des Humains et des Rexxons. Evènement regrettable qui se solda par la bataille stratégique la plus célèbre de l'histoire de la race humaine. D'une importance capitale du fait que la doctrine rexxonique en matière de préparation et de tactique guerrière a très peu changé au cours des derniers siècles; les leçons qu'on en a tirées peuvent être très utiles à notre flotte et lui permettre d'anticiper les tactiques de Rexxon.
Il y a quatre cents dix ans, avant l'émancipation de la Fédération Unie, la flotte spatiale humaine avait colonisé un certain nombre de planètes à l'est cosmique d'Atlantis à mi-chemin de la Planète Lizar, dont ALTAIRA ONE - une planète riche en minéraux où la vie était possible, mais sans importance stratégique. Personne ne savait alors que c'était une ancienne planète d'incubation et donc le lieu de culte sacré des rexxons, une race peu connue.
Malheureusement pour la race humaine, quelques profiteurs humains sans scrupules trouvèrent les chambres d'incubation et volèrent les objets provenant des vies antérieures des Rexxons qui étaient destinés à préparer leur vie future. Tous ces sites furent ensuite détruits par les profiteurs.
Plus tard, ALTAIRA ONE fit l'objet d'une attaque surprise par des forces armées rexxones. Tous les colonisateurs furent pris et tués. Des milliers d'otages allaient payer pour ces crimes.

BANQUE DE DONNEES CD DE L'UNIVERS, ENCYCLOPEDIE GALACTICA : REF. 24,47,24901

LES SUPERNOVA : FAITS REELS

1. Une supernova est une étoile d'un type rare qui explose avec une grande violence dont l'éclat faiblit ensuite rapidement.
2. Une supernova est le résultat d'une synthèse nucléaire.
3. Toutes les secondes, une supernova naît quelque part dans l'univers. La nébuleuse

Crab qui explosa en 1064 après JC mesurait cent mille milliards de km de diamètre. Une supernova est toujours une étoile de magnitude douze qui ressemble souvent à un énorme soleil rouge ou bleu.
L'étoile se divise, sa surface refroidit et le noyau (composé d'éléments ferreux) se divise en plusieurs couches.
Quand l'étoile explose, l'énergie produite par le choc est de 10 à la puissance de 53. Imaginez l'énergie totale brûlée en 10 milliards d'années multipliée par 10 - dissipée en UNE seconde.
C'est-à-dire 10 à la puissance de 20 mégatonnes
(2 000 000 000 000 000 000). C'est désormais une étoile à neutrons (12 millions de tonnes par pouce carré) de 19 km de diamètre et du même poids que le soleil.

GENERIQUE

Copyright 1991 Ocean Software Ltd.
UNE PRODUCTION DE DIGITAL IMAGE DESIGN.
Conception : Martin Henwright
Programmeur en chef (IBM PC, ATARI ST) : Russell Payne, COLIN BELL (PC)
Conversion Amiga : Phil Allsopp
Création graphique (Graphismes) : Martin Henwright
Effets 3D : Paul Hollywood, Martin Henwright
Musique et effets sonores : David Whittaker
Avec la collaboration de : Shaun Hollywood, Ian Boardman, Joanne Drury et Rob Ball

EPIC

Le copyright du code de ce programme et de sa représentation graphique appartient à Ocean Software Limited. Leur reproduction, leur enregistrement, leur location ou leur transmission sous quelque forme que ce soit est strictement interdite sans l'autorisation écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour tous pays.

EPIC - INDEX

ALTAIRA ONE 50
AMIRAL AJAX 44
AMARGAN NINE 41
AMTRAK 41
Anneau d'astéroïdes de Payne 33
ANGIE GOTH 33
ARMES A EMISSION DE LUMIERE NON-GUIDEES 35
BANQUE DE DONNEES DU COMMANDEMENT REXXON 36
BATAILLE DE VIREH 50
BRIEFING POUR MISSION TOP SECRET 44
CANON A IMPULSIONS AUX PROTONS 35
Canon à magma 47
CHASSEUR CRABE 39
CHASSEUR XIDN 39
CLASSE AMIRAL ALLSOPP 34
CLASSE AMIRAL DARCEY 34
CLASSE AMIRAL HENWRIGHT 34
CLASSE AMIRAL RIGBY 34
CLASSE DES VAISSEAUX HOLLYWOOD 34
CLASSE DES VAISSEAUX INVINCIBLE 34
CLASSE DES VAISSEAUX OSSICAL 34
CLASSE DES VAISSEAUX WARLOCK 34
DESTINY ONE 33
DESTINY THREE 33
DESTINY TWO 33
DISPOSITIF ANTIMATIERE AU COBALT DU JOUR DU JUGEMENT DERNIER 36
Epical 32, 36
FAISCEAU A IONS 35
FAISCEAU TRACTEUR 34
FLOTTE DE GUERRE DE LA FEDERATION UNIE 34
FOUDROYEUR EPICAL A NEUTRONS 36
FUSIL A LASER 35
GRAND LIZAR 43
Hache de guerre 46
Ion 50
KRINDER 38
L'EXODE : NAISSANCE D'UNE COLONIE 33
Lizar 38, 42, 43, 46-50
Lizarico City 48
MAISON D'EDITION ADORA 33
MUIZ - CANON GUIDE P1 40
MUIZ - SYSTEME A LASER GUIDE P65 40
OPERATION "DESTINY" 33
POINTS FAIBLES 32
POTHEAD 42
RAPPORT DU SYNDICAT DE L'INGENIERIE DE LA FEDERATION 32
REACTEUR A CHAMP ATOMIQUE 34
SCANNER DE COMBAT A RAYONS X 31
Solinar 31
STATILLICA 42
Supernova 50
SYSTEMES D'ARMEMENT 32
SYSTEME DE DEFENSE PAR TORPILLE 36
SYSTEMES DE VISUALISATION DU COCKPIT 31
TARUN 41
Tempête rouge 44
TORPILLE A PHOTONS 36
UNITE DE REMPLACEMENT DES PILES DE L'ARMEMENT 35
VAISSEAU-MERE 37

Crab qui explosa en 1054 après JC mesurait cent mille milliards de km de diamètre. Une supernova est toujours une étoile de magnitude douze qui ressemble souvent à un énorme soleil rouge ou bleu.
L'étoile se dilate, la surface refroidit et le noyau (composé d'éléments ferreux) se divise en plusieurs couches.
Quand l'étoile explose, l'énergie produite par le choc est de 10 à la puissance de 53. Imaginez l'énergie totale brûlée en 10 milliards d'années multipliée par 10 - dissipée en UNE seconde.
C'est-à-dire 10 à la puissance de 20 mégatonnes
(2 000 000 000 000 000 000 000). C'est désormais une étoile à neutrons (12 millions de tonnes par pouce carré) de 19 km de diamètre et du même poids que le soleil.

GENERIQUE

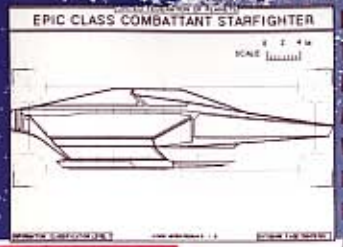
Copyright 1991 Ocean Software Ltd.
UNE PRODUCTION DE DIGITAL IMAGE DESIGN.
Conception : Martin Henwright
Programmeur en chef (IBM PC, ATARI ST) : Russell Payne, COLIN BELL (PC)
Conversion Amiga : Phil Allsopp
Création graphique (Graphismes) : Martin Henwright
Effets 3D : Paul Hollywood, Martin Henwright
Musique et effets sonores : David Whittaker
Avec la collaboration de : Shaun Hollywood, Ian Boardman, Joanne Drury et Rob Ball

EPIC

Le copyright du code de ce programme et de sa représentation graphique appartient à Ocean Software Limited. Leur reproduction, leur enregistrement, leur location ou leur transmission sous quelque forme que ce soit est strictement interdite sans l'autorisation écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour tous pays.

EPIC - INDEX

ALTAIRA ONE 50
AMIRAL AJAX 44
AMRAGAN NINE 41
AMTRAX 41
Anneau d'astéroïdes de Payne 33
ANGIE GOTH 33
ARMES A EMISSION DE LUMIERE NON-GUIDEES 35
BANQUE DE DONNEES DU COMMANDEMENT REXXON 36
BATAILLE DE VIREN 50
BRIEFING POUR MISSION TOP SECRET 44
CANON A IMPULSIONS AUX PROTONS 35
Canon à magma 47
CHASSEUR CRABE 39
CHASSEUR XION 39
CLASSE AMIRAL ALLSOPP 34
CLASSE AMIRAL BARCEY 34
CLASSE AMIRAL SEKKRIGHT 34
CLASSE AMIRAL RIGBY 34
CLASSE DES VAISSEAUX HOLLYWOOD 34
CLASSE DES VAISSEAUX INVINCIBLE 34
CLASSE DES VAISSEAUX OSSICIL 34
CLASSE DES VAISSEAUX WARRIOR 34
DESTINY ONE 33
DESTINY THREE 33
DESTINY TWO 33
DISPOSITIF ANTIMATIERE AU COBALT DU JOUR DU JUGEMENT DERNIER 36
Epical 32, 36
FAISCEAU A IONS 35
FAISCEAU TRACTEUR 34
FLOTTE DE GUERRE DE LA FEDERATION UNIE 34
FOUDROYEUR EPICAL A NEUTRONS 36
FUSIL A LASER 35
GRAND LIZAR 43
Hache de guerre 46
Ion 50
KRINDER 38
L'EXODE : NAISSANCE D'UNE COLONIE 33
Lizar 38, 42, 43, 46-50
Lizarico City 48
MAISON D'EDITION AGORA 33
MUIZ - CANON GUIDE P1 40
MUIZ - SYSTEME A LASER GUIDE P65 40
OPERATION "DESTINY" 33
POINTS FAIBLES 32
POTHEAD 42
RAPPORT DU SYNDICAT DE L'INGENIERIE DE LA FEDERATION 32
REACTEUR A CHAMP ATOMIQUE 34
SCANNER DE COMBAT A RAYONS X 31
Solinar 31
STATILLICA 42
Supernova 50
SYSTEMES D'ARMEMENT 32
SYSTEME DE DEFENSE PAR TORPILLE 36
SYSTEMES DE VISUALISATION DU COCKPIT 31
TARUN 41
Tempête rouge 44
TORPILLE A PHOTONS 36
UNITE DE REMPLACEMENT DES PILES DE L'ARMEMENT 35
VAISSEAU-MERE 37



Vollständige technische DATEN: Kampf-Starfighter der **SOLINAR EPIC-KLASSE**

NAME: EPIC SOLINAR
TYP: Multifunktions-Schlachtschiff
ANZAHL: 3
ABMESSUNGEN: 24,5 x 6,8 x 19,5
VERDRÄNGUNG: 45 Tonnen
MAXIMUM: 185 Tonnen
KRITISCHE MASSE: 325 Trillotonnen
ANTRIEB: Zwei CY-Motoren mit 1500 Trillotonnen Schubkraft

LEISTUNG

MAXIMALE GESCHWINDIGKEIT: 0,62 Transwarp (Warp 12)
WENDE-GESCHWINDIGKEIT: Kurvenfaktor 42 m
BESCHLEUNIGUNG: von 0 auf 1 Million km in 4,97 sec
RANGSKALA 0-10
FEUERKRAFT: 100
KAMPF: 100
BELASTUNGSGRENZE: 100 (kann überschritten werden)
BESATZUNG: 1 Starpilot

1. COCKPIT-ANZEIGESYSTEME

Im Cockpit wird der Starpilot mit Hilfe der modernsten bioelektronischen Stromkreise und supraleitfähigen Übertragungssysteme mit einer Fülle von Daten versorgt. Die Informationen der Ziel- und Feuersysteme (HUD) werden durch ein holographisches Anzeigesystem direkt in Augenhöhe des Piloten sowie durch drei Anzeigeeinheiten vorn im Cockpit gegeben. An der Seite des Cockpits befindet sich eine zusätzliche Verteidigungseinheit.

2. DIE SYSTEM-ANZEIGEEINHEIT

Diese Konsole befindet sich vorn im Cockpit auf der linken Seite. Die Anzeige liefert dem Piloten wichtige Systemdaten. Der oberste Anzeigebalken gibt die Schubkraft des Raumschiffs an. Der zweite Anzeigebalken mißt den Brennstoffvorrat, und der letzte Anzeigebalken zeigt die augenblickliche Stärke des Schutzschildes. Die kleine Anzeige unten an der Systemanzeige gibt den momentanen Punktestand des operierenden Starpiloten an.

3. RÖNTGENWELLEN-ABTASTER

Diese Anzeige befindet sich vorne im Cockpit auf der rechten Seite. Das Gerät liefert dem Piloten ein exaktes Bild der Umgebung des Raumschiffes, indem es alle feindliche Ziele ortet und abbildet. Primärziele erscheinen auf dieser Anzeige als ein großer weißer Punkt, verbündete Streitkräfte sind als kleine blaue Spur erkennbar. Einige Raumschiffe (zumeist zivile) besitzen Röntgenwellen-Geräte zur Identifikation von Verbündeten und Feinden.

4. SCHILD- UND DEFLEKTORSYSTEM

Nicht regenerierbares Rundumschild mit einer Anlaufzeit von 5,16 Sekunden. Besteht aus vier atomaren Schilden, die durch den Metallrumpf des Epic-Starfighters mit Kernfusionspunkten vorne, achtern und in der Mitte erzeugt werden. Kann bei höchster Schildstärke direkte Treffer von über 2 Megatonnen hinnehmen. Der Epic-Starfighter kann pro Quadratzentimeter 6.000.000 Pfund aushalten, so daß alle gegenwärtig bekannten Laser abgelenkt werden. Bei der Epic-Klasse handelt es sich um einen Ein-Mann-Starfighter von nur 24 Metern Länge, der über Transwarp-Antrieb verfügt. Das kleinste frühere Raumfahrzeug war 90 Meter lang. Mit einer Beschleunigung von 4,687 Sekunden von null auf eine Million Kilometer ist die Epic-Klasse der schnellste Starfighter. Er hat einen Transwarp-Faktor von 0,34, was bei kritischer Masse vierundreißig mal so schnell wie die Lichtgeschwindigkeit ist. Der Starfighter der Epic-Klasse verfügt über volle atmosphärische Fähigkeiten und wird hauptsächlich bei Bodenangriffen eingesetzt.

WAFFENSYSTEME

Die Epic-Klasse ist mit einer beeindruckenden Anzahl unterschiedlicher Waffen ausgestattet. Sie verfügt an beiden Flügelspitzen über selbstladende Lasergeschütze sowie über Ionenkanonen, Photonen-Torpedos und Kobaltwaffen. Das Raumfahrzeug hat ein Traktorstrahlensystem, mit dessen Hilfe sich Brennstoffbehälter einsammeln lassen (siehe Waffen).

SCHWACHPUNKTE

Da während seiner Konstruktionsphase einige Materialien knapp waren, hat das Epic-Raumfahrzeug mehrere kleine Nachteile und Fehler:
- Das Raumfahrzeug verbraucht sehr viel Brennstoff, und die Motoren sind sehr laut, so daß ein ständiger Ohrenschutz erforderlich ist.
- Es benötigt eine regelmäßige Ionenstromreinigung, da die Photonenzellen am Flugzeugrumpf aufgrund der massiven, quer über den Rumpf verlaufenden elektromagnetischen Ströme leicht beschädigt werden.
- Die Kanzel ist hitzegeschützt, aber die Motorteile aus Titan vertragen die Hitze nicht, die sich über den Rumpf des Starfighters ausdehnt. Wenn die Kraftfeld-Absorptionsscheiben versagen, ist ein Versagen des Motors wahrscheinlich.

STERNDATUM DER FÖDERATION 12-6-6014

TECHNISCHES LOGBUCH DER FÖDERATION - EINTRAG NR. 4685/FSDF/45

SEKTION 1

DIE SCHLACHTSCHIFF-ZERSTÖRER

Die Konstruktionsphase beginnt:
"Die größte technische Leistung der Menschheit".
Mit der Konstruktion der Schlachtschiffe YM1 und YM2 wurde auf Anraten der Abteilung für Innere Sicherheit unter strengsten Sicherheitsvorkehrungen tief innerhalb des Asteroidenringes Payne begonnen. Die Konstruktion spielte sich auf speziell hierfür gebauten Docks ab, die eine Gesamtarbeitsfläche von 140 Quadratkilometern boten. Das

Hauptproblem während der Konstruktionsphase waren die unregelmäßigen und unberechenbaren Bewegungen der benachbarten Asteroiden (daher auch die verstärkten Wände der Docks). Aufgrund der permanenten Bedrohung einer Kollision mit einem Asteroiden wurde für jeden von ihnen eine einzigartige Spurkarte errechnet, um die Bewegungen voraussagen zu können. So entstand ein Wegesystem durch das Asteroidenfeld. Leider gab es jedoch immer noch Kollisionen, allerdings sehr viel seltener als vorher. Selbst unter Zuhilfenahme der Spurkarten verloren Hunderte von Arbeitern ihr Leben bei den gefährlichen Reisen zu den Bauplätzen, wenn einzelne Transport-Raumfahrzeuge mit roten Asteroiden kollidierten. War die Geheimhaltung diesen Preis wert?

AGORA-VERLAG - DER EXODUS: GEBURT EINER KOLONIE - AUTOR: ANGIE GOTH TAGEBUCHEINTRAG 565/A/5-A

Unerreichbar für die Sonden und Spione des Feindes nahmen die gewaltigen Raumschiffe Form an. Das Schlachtschiff "Redstorm" wurde zuerst gebaut, und es war ein unglaublicher Anblick. Seine Masse war größer als mehr als die Hälfte der momentanen Sternenflotte zusammengenommen, sein Rumpf verschwand im Dunkeln, und der Schein der Bogenlampen tanzte durch die Leere. Es sah beeindruckend genug aus, um eine Armee anzuführen. Neun Jahre später war es fertig, und wieder zwei Jahre danach schloß sich die "Battle Axe" der Flotte an und schoß durch das Asteroidenfeld, um an geheimen Testläufen in den Tiefen des Weltraums teilzunehmen.

STERNDATUM DER FÖDERATION 12-6-6014

Bericht: "Destiny"-Marshall - Hauptquartier

Kein Mensch mußte jemals über das Schicksal der gesamten Menschheit entscheiden. Es würde verfrüht und naiv erscheinen, wenn wir all unsere Hoffnungen auf einen gigantischen Konvoi setzten. Ich kann Ihnen aber die vertrauliche Mitteilung machen, daß das Überleben der Menschheit durch unsere Arbeit gesichert ist. Vor vier Monaten sind drei Raumschiffe in geheimer Mission in verschiedene Richtungen quer durch das Universum an drei Orte geflogen. Die Bord-Datenbanken waren vergrößert und der Großteil der Geschichte der Menschheit und ihres Wissens dort gespeichert worden. Etwa 600 Frauen und 400 Männer, unter ihnen die besten Sportler, Ingenieure, Wissenschaftler und andere genetisch perfekte Menschen, hatten sich zu dem Unternehmen bereit erklärt. Alle werden bei extrem niedrigen Temperaturen mehrere Jahre lang aufbewahrt, während ihre ferngesteuerten Raumschiffe für Millionen von Lichtjahren zu ihrem vorher festgelegten Ziel reisen. An Bord befinden sich genug Vorräte, um etwa 120 Jahre überleben zu können, sowie Werkzeuge, Waffen und Schutzbehausungen.

Raumschiff Destiny One in die Andromeda-Galaxie, 2.700.000 Lichtjahre, voraussichtliche Flugzeit 132 Jahre.

Raumschiff Destiny Two in das Roltan-Galaxiesystem, 43.000 Lichtjahre entfernt. Voraussichtliche Flugzeit 13 Jahre.

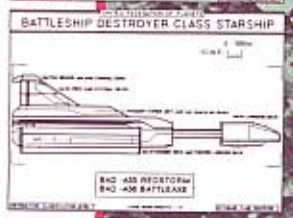
Raumschiff Destiny Three in den dritten Sektor der Milchstrassengalaxie, 260.000 Lichtjahre, voraussichtliche Flugzeit 29 Jahre.
Wir werden sie solange überwachen, bis sie sich außerhalb des Bereichs unserer Abtastgeräte befinden. Frequenzübertragungen für größere Reichweiten werden...

Die Kampfflotte der vereinigten Föderation: jüngste Zahlen geheimhaltungsstufe 27 Nur für autorisierte Mitarbeiter

In den letzten 14 Jahren, seit den Nachrichten über die bevorstehende Supernova, ist die Kampfflotte der Föderation um 600% gewachsen. Forschung und Entwicklung haben sich mehr auf technologischen Fortschritt als auf zahlenmäßige Überlegenheit konzentriert. Das wichtigste technische Ziel bestand darin, die Starfighter der Mittelklasse und die schweren Kreuzer zu perfektionieren. Die gesamte Kampfflotte der Föderation besteht jetzt aus mehr als sechs Millionen Menschen Besatzung und mehr als neun tausend voll bewaffneten Kampfschiffen und Hilfsfahrzeugen. Genaue Details folgen:
Kampfschiff-Zerstörer der Föderation: 2 Schiffe

SCHWERE KAMPFKREUZER DER FÖDERATION:
Admiral Kenwright-Klasse - 12 Schiffe
Admiral Rigby-Klasse - 8 Schiffe
Admiral Allsopp-Klasse - 5 Schiffe
Admiral Bracey-Klasse - 3 Schiffe (wieder in Dienst gestellt)

ZERSTÖRER UND FREGATTEN DER FÖDERATION:
S.S. Hollywood-Klasse - 42 Schiffe
S.S. Warrior-Klasse - 8 Schiffe
S.S. Ossical-Klasse - 2 Schiffe
S.S. Invincible-Klasse - 4 Schiffe



ANGRIFFSFIGHTER DER FÖDERATION (MKX-KLASSE) - 6000
Abfangjäger mit langer Reichweite - 80
Kampf-Starfighter der Epic-Klasse - 3
Flotten-Hilfsschiffe - 40

ANGRIFFS- UND VERTEIDIGUNGSSYSTEME FÜR DEN EPIC-STARFIGHTER

SEKTION 1

NICHT-ANGRIFFSSYSTEME

TRAKTOR-STRAHL

Ein superleitfähiges NIOBIUM-TITAN-Gerät. Es hat eine Stärke von 2900 Kilogauss (290 Teslas - Stärke des Magnetfeldes) und kann in einem Umkreis von 50 km jedes beliebige Objekt einsammeln. Das Objekt kann 32 mal soviel Masse haben wie der Epic-Starfighter und braucht eine Fluchtgeschwindigkeit von 300.000 km pro Sekunde.

GENERATOR FÜR 'ATOMARE' KRÄFTEFELDER

Der Fighter der Epic-Klasse ist zweifellos der kleinste Starfighter mit einem Schildgenerator. Die beiden vorn und achtern eingebauten Zweifreaktoren produzieren ein elektromagnetisches Energiefeld (das sich um das Schiff legt). Gleichzeitig ist ein unsichtbarer nuklearer Panzer in einem perfekten Winkel angebracht, der die Energie ablenkt und den Aufprall nicht etwa abbremst, um die Energie der angreifenden Waffen zu absorbieren. Das Kräftefeld wird bei konstantem Bombardement jedoch allmählich schwächer. Außerdem kann das Feld die Feuerkraft nur bis zu einer Zerstörungsgrenze von sieben Megatonnen pro Kubikmeter abwehren.

!WARNUNG!

Nachdem es aktiviert wurde, benötigt das Kräftefeld 4 bis 6 Sekunden, um seine volle Stärke zu erreichen.

WAFFENBATTERIE-KONTROLLEINHEIT

Durch Aktivierung dieser Vorrichtung können alle Brennstoff-, Energie- und Waffensysteme kontrolliert und die Energie in Richtung der Laserbatterien umgeleitet werden. Dies ermöglicht das gleichzeitige Abfeuern von ALLEN Lasern (nicht der Torpedos, da diese eine unabhängige Energiequelle haben). Durch Benutzung dieser Nuklearbatterie können alle Waffen in mehrere verschiedene Richtungen abgefeuert werden, ohne dabei die schiffseigenen Energiereserven anzubrechen.

SEKTION 2
UNGELENKTE LICHTSTRAHLWAFFEN

LASERGESCHÜTZ

Drillingsgeschütz. Diese Waffe (auch Bernstein-Kanone genannt) benutzt Lichtverstärkung durch angeregte Emission von Strahlung (engl. Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation, LASER). Ein Laserstrahl wird auf einen mit flüssigem Stickstoff gekühlten Bernstein gerichtet, dessen Chromatome in einen hochenergetischen Zustand versetzt werden, so daß sie ein gelbes Licht produzieren, das dann in der gewünschten Richtung abgegeben wird. Der Strahl, der nur eine Tausendstelsekunde andauert, kann einen Diamanten durch Verdampfung bei 20.000 Grad Celsius durchbohren, die mit einer Leistung von 210 x 25 Photonen erzeugt werden. Die Kanonen können fast 400 Energieschüsse pro Sekunde abgeben, und jeder Bernstein-Kristall liefert genug Energie für über 60.000 Schüsse mit einer Reichweite von mehreren Kilometern. Der Strahl nützt nur wenig gegen größere Schiffe mit Schilden, ist aber für Starfighter tödlich.

PROTONENIMPULS-KANONE

Zwillings-Kanone. Dies ist eine Standardwaffe für Angriffe auf Ziele am Boden und in der Luft, die sich gegen größere Fregatten und Starfighter mit langer Reichweite einsetzten läßt. Sie kann bis zu 80 Salven pro Minute abgeben, hat aber nur genug Kraft für 120 Salven pro Kanone bei einer Reichweite von über 20 Kilometern. Der Strahl besitzt eine Plasma-Energiebank, welche die Energie für eine Hauptspule liefert, die die positiven Protonen anzieht. Auf einem Quadratmillimeter konzentrieren sich 86.000.000.000.000.000 Watt Energie. Die Kanone ist etwa genauso stark wie ein kleines Atomkraftwerk mit 0,7 Kilotonnen und kann ein mittelgroßes Raumschiff mit mehreren gutgezielten Schüssen vernichten.

IONENSTRAHL

Zwillings-System. Dies ist ein starker Energiestrahl, der speziell für ein kleines Raumfahrzeug entwickelt wurde und normalerweise auf Kreuzern zu finden ist. Ein direkter Kontakt mit der Augenkanne zu einer Beschädigung der Netzhaut führen. Die Batterieeinheit kann nur 12 Salven abfeuern. Die Reichweite beträgt mehr als 80 Kilometer und die Schlagkraft fast eine Megatonne pro Salve. Dies reicht aus, um jedes kleine oder mittelgroße Schiff selbst bei aktiviertem Schild zu zerstören.

EPIC-NEUTRONENLASER

Dies ist der stärkste Laser, der jemals in einem Raumschiff installiert wurde (mit Ausnahme der Mutterschiffe und des neuen Prototyps Warbird II). Es handelt sich um einen einzigen Energiestrahl mit einer Kraft von fast 100 Megatonnen, der eine Stadt, einen Berg oder ein Raumschiff mit einem einzigen Schuß ausradieren kann. Die Reichweite beträgt jedoch weniger als 60 Kilometer. Die Waffe wurde zusammen mit dem Starfighter der Epic-Klasse konstruiert. Der Laserstrahl wird durch ein Isotop geschickt, das ein fast unzerstörbares Plasma ohne Neutronen produziert. Das Plasma erzeugt einen fünf Meter dicken Strahl aus kontrollierter Antimaterie.

SEKTION 3
GELENKTE WAFFENSYSTEME UND BLITZWAFFEN

PHOTONEN-TORPEDO

Nur vier. Eine hochentwickelte gelenkte Waffe mit einer nuklearen Photonen-Zündkapsel und einem Photonen-Lichtstrahlantrieb, der den Sprengkörper mit hoher Geschwindigkeit schleudert. Dieser Lichtstrahl läßt den Torpedo hell leuchten. Da er also in einer Kampfsituation gut zu sehen ist, hat der Feind Zeit, seinen Schild zu aktivieren und sich auf den Aufprall vorzubereiten. Der Torpedo der Epic-Klasse besitzt acht Mehrfachsprengköpfe, die in der Luft explodieren und dann mehrere nahe zusammenliegende Ziele auswählen können. Jeder Sprengkopf wiegt 3 Megatonnen. Der Torpedo kann nur durch Orten und Zerstören eines Zieles entschärft werden.

VERTEIDIGUNGS-TORPEDOSYSTEM

Nur der Epic-Starfighter besitzt dieses Verteidigungssystem, das zahlreiche leuchtend blaue Zielflugtorpedos gleichzeitig in alle vier Richtungen abfeuern kann.

KOBALTSALZ-ANTIMATERIE-SPRENGKÖRPER

Dies neue Waffenkonstruktion wurde dem Föderationsrat vor 15 Jahren vorgestellt und erst vor kurzem entwickelt. Kontrollierte Tests haben eine verheerende Wirkung gezeigt. Die Feuerkraft liegt bei Grad zehn, was einer atomaren Explosion von 1.000.000 Megatonnen entspricht. Bei einer Reichweite von über 200.000 Kilometern kann ein ganzer Planet einschließlich seiner Monde ausgelöscht werden. Der Sprengkörper verursacht eine nukleare Reaktion innerhalb einer nuklearen Reaktion. In einer Wasserstoffexplosion werden Kobaltpartikel vernichtet, wobei das Kobaltatom in einer Milliardenstelsekunde gespalten wird. Die Energiestärke der Wasserstoffdetonation erhöht sich um einen Faktor von einer Million. Das Kobalt wird dann in Antimaterie umgewandelt, und in einem Umkreis von 200.000 Kilometern wird alles zerstört.

DOKUMENT MIT MAXIMALER VERTRAULICHER SICHERHEIT - BESCHRÄNKTE EINSICHTNAHME.

BEFEHLSDATENBANK DES REXXON-EMPIRES, GEBORGEN AUS DEM WRACH EINES WARBIRDS, DER IM

REXXON-HINWEISFELD TRIEB, BEVOR DER BORDCOMPUTER DIE SELBSTZERSTÖRUNGSFUNKTION AKTIVIERTE. ALLE DATEN SIND SEITHER ALS GEHEIMSTUFE 7 KLASSIFIZIERT.

KURZBERICHT

Die gefundenen Daten lassen erkennen, daß die Rexxon-Flotte weniger hochentwickelt als unsere gegenwärtige Generation von Starfightern ist. Durch ihre zahlenmäßige Überlegenheit sind die Rexxon-Schiffe jedoch im Falle eines Kampfes klar im Vorteil. Eine Analyse der Statistiken der Föderation zeigt, daß unsere Piloten für jedes einzelne verlorene Föderationsschiff ACHT (8) gegnerische Starfighter zerstören müssen. Bei mehreren verschiedenen Kampfsimulationen hat sich eine positive Zerstörungsrate von 5:1 zugunsten der Föderation ergeben. Diese Zahl reicht jedoch für einen Gesamtsieg nicht aus. Außerdem berücksichtigen die Schlachtsimulationen nicht das Problem des Flottenschutzes durch Starfighter über mehrere tausend Kilometer offenen Weltraum. Wir dürfen nicht vergessen, daß es sich bei dieser Operation nicht um einen Gladiatorkampf von Starfightern gegen Starfighter handelt. Die Schiffe des Konvois sind leichte Beute für die feindlichen Starfighter.

DIE FEINDLICHE FLOTTE

NAME: MUTTERSCHIFF
HERKUNFT: TARRUN SPACE DOCKS, TARRUN
TYP: REXXON-EMPIRE DREADNOUGHT
ANZAHL: ZWEI SCHIFFE (ZWEI WEITERE IM BAU)
ABMESSUNGEN (M): 26.000 x 15.000 x 10.000 Metereinheiten
VERDRÄNGUNG IN LEEREM ZUSTAND: 47.000 Trillotonnen
MAXIMUM: 52.000 Trillotonnen
KRITISCHE MASSE: 686.000.000 Tonnen pro Kubikmeter
ANTRIEB: ZWEI VULKANISCHE IONENSTRAHLEN MIT EINER SCHUBKRAFT VON 7988828 TRILLOTONNEN.

LEISTUNG

MAXIMALE GESCHWINDIGKEIT: 0,25 Warp-Antrieb
WENDE-GESCHWINDIGKEIT KURVENFAKTOR: 29,436 km
BESCHLEUNIGUNG: von 0 auf 1.000.000 km in 19,371 Sekunden
RANGSKALA: 0-100 GRUPPE A
FEUERKRAFT: 100 (kann überschritten werden)
KAMPF: 100
BELASTUNGSGRENZE: 100
AUSRÜSTUNG: Geheim, aber wahrscheinlich ungefähr 1.200 Laserbatterien. Photonen-Torpedo-System mit großer Reichweite. 12 Halinhar Neutronen-Laser. Zwei Ionenkanonen. Eventuell Antimaterie-Waffen. Die Terrorlegion umfaßt zwei Starfighter-Gruppen mit etwa 800 Starfightern, 16 Fregatten und Warbirds. Atomare Schilde vorn/achtern.
BESATZUNG: 430.000 REXXON HOMMANDO-TRUPPEN, 200.000 TERRORTRUPPEN
GESCHICHTE: Die Namen der feindlichen Mutterschiffe, "Rexxon" und "Mantor", gehen auf zwei legendäre Halbgötter aus der Frühgeschichte Rexxons zurück. Die beiden Schiffe sind jetzt 80 Jahre alt und haben die Herrschaft des Rexxon-Empires im ganzen Weltraum durchgesetzt. Jedes der beiden Schiffe hat dabei 20 Jahre lang im gesamten Rexxon-Empire Dienst getan. Die Schiffe sind vollständig unabhängig und beherbergen Weltraumstädte mit fast 500.000 Rexxon-Untertanen.

NAME: REXXON WARBIRD
HERKUNF: INDUSTRIEZENTRUM LIXAR
TYP: EMPIRE-KREUZER
ANZAHL: NEUNZIG SCHIFFE (ZUSÄTZLICH ZEHN IM BAU)
ABMESSUNGEN (M): 680 x 400 x 190

VERDRÄNGUNG

LEER: 4,6 TRILLOTONNEN
MAXIMUM: 5,3 TRILLOTONNEN
KRITISCHE MASSE: 4095 TRILLOTONNEN
ANTRIEB: ZWILLINGSTROMMEL-EINPHASEN-IONENSTRAHL MIT 18 MILLIONEN TRILLOTONNEN SCHUBKRAFT

LEISTUNG

MAXIMALE GESCHWINDIGKEIT: 0,45 WARP-ANTRIEB
WENDE-GESCHWINDIGKEIT: 1,2 KM/MIN
BESCHLEUNIGUNG: von 0 auf eine Million KM in 9,28591 SEKUNDEN
RANGSKALA 0-100
FEUERKRAFT: 20
KAMPF: 60
BELASTUNGSGRENZE: 60
BESATZUNG: 850 REXXON-TRUPPEN
GESCHICHTE: Zuerst vor über dreißig Jahren gesichtet. Sie stellen jetzt die wichtigsten Arbeitspferde der Rexxon-Terrolegionen dar und festigen die Herrschaft Rexxons im gesamten Empire. Der Warbird ist ein schnelles und stark gepanzertes Schlachtschiff, das gleich großen Kreuzern der Föderation in bezug auf die Feuerkraft weit überlegen ist.

NAME: KRINDER-KLASSE
HERKUNFT: TARAGAN INDUSTRIEWERFT
TYP: ANGRIFFSFREGATTE MIT LANGER REICHWEITE
ANZAHL: 214 SCHIFFE
ABMESSUNGEN (M): 125 x 80 x 45

VERDRÄNGUNG

LEER: 26.000 Tonnen
MAXIMUM: 28.000 Tonnen
KRITISCHE MASSE: 168 Trillotonnen
ANTRIEB: MAGNETANTRIEB MIT EINER SCHUBKRAFT VON 3000

LEISTUNG

MAXIMALE GESCHWINDIGKEIT: 0,35 Transwarp
WENDE-GESCHWINDIGKEIT: 800 M/MIN
BESCHLEUNIGUNG: VON 0 AUF EINE MILLION KM IN 16,7102 SEKUNDEN
RANGSKALA 0-10
FEUERKRAFT: 8

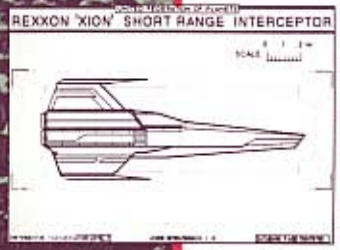
KAMPF: 6
BELASTUNGSGRENZE: 5
BESATZUNG: 185-190 REXXON-TRUPPEN
GESCHICHTE:
Die Krimder-Klasse ist den Angriffsfregatten der Hollywood-Klasse in gewissem Maße unterlegen, übertrifft aber, was die Anzahl angeht, ähnliche Schiffe der Föderation um das dreifache. Die Schiffe dieser Klasse gehen auf die alten Weltraumzerstörer des letzten Jahrhunderts zurück, wurden aber mit besseren Waffen und Panzerung ausgestattet.

NAME: CRABLITTIC-ANGRIFFSSCHIFF (KREBS-FIGHTER)
HERKUNFT: Forschungsinstitut Deggron
TYP: Langstrecken-Abfangjäger
ANZAHL: 900
ABMESSUNGEN: 30 m x 28 m x 16 m

VERDRÄNGUNG
LEER: 110 Tonnen
MAXIMUM: 140 Tonnen
KRITISCHE MASSE: 12 Trillotonnen
ANTRIEB: TRAGINOWA energiesparender atomarer Reaktor

LEISTUNG
MAXIMALE GESCHWINDIGKEIT: 0,38 Transwarp (Warp 5)
WENDE-GESCHWINDIGKEIT: 100m/min
BESCHLEUNIGUNG: von 0 auf 1 Million km in 14,7 Sekunden

EINSCHÄTZUNG DER FEUERKRAFT
KAMPF: 2
AUSR STUNG: 2
BELASTUNGSGRENZE: 2
BESATZUNG: 3
GESCHICHTE:
Im letzten Jahrhundert haben die Streitkräfte Rexxons gelernt, wie wertvoll Langstrecken-Abfangjäger sind. Das Ergebnis ist dieser Jäger des Forschungsinstituts Deggron, der gemäß einer Analyse aufgrund der Struktur der Motoren schwer zu manövrieren ist, so daß er in einem Nahkampf für kleinere Fighter eine leichte Beute ist.



NAME: XION FIGHTER
HERKUNFT: TRAGAN INDUSTRIEWERFT
TYP: ANGRIFFS-/ABFANGJÄGER MIT KURZER REICHWEITE
ANZAHL: 6000
ABMESSUNGEN (M): 18 x 8 x 7

VERDRÄNGUNG
LEER: 24 Tonnen
MAXIMUM: 31 Tonnen
KRITISCHE MASSE: 3 Trillotonnen
ANTRIEB: TRAGINOWA Drilings-Photonen-Jet Mk4

LEISTUNG
MAXIMALE GESCHWINDIGKEIT: 0,28 TRANSWARP (WARP 2)
WENDE-GESCHWINDIGKEIT: 9M/MIN
BESCHLEUNIGUNG: von 0 auf 1 Million km in 9,34 Sekunden

EINSCHÄTZUNG DER FEUERKRAFT
KAMPF: 2
AUSR STUNG: 2
BELASTUNGSGRENZE: 1
BESATZUNG: 1
GESCHICHTE: Ein hervorragender Luftkämpfer. In hoher Anzahl sehr effektiv, da die Formationen in einer Schlacht wellenartig kurz nacheinander angreifen können. Aufgrund der zahlenmäßigen Überlegenheit können durch diese vereinte Feuerkraft selbst größere Raumschiffe zerstört werden.

AM BODEN STATIONIERTE VERTEIDIGUNGSSYSTEME DES REXXON-EMPIRES

Die folgenden Daten vernachlässigen alle Waffensysteme mit niedriger Reichweite, da diese für die Epic-Starfighter keine Gefahr darstellen.
NAME: T-99 BATTLE AMTRAX
TYP: GEPANZERTES LANDSCHIFF
BESCHREIBUNG: Sehr große Kettenfahrzeuge von über 200 Metern Länge und 150 Metern Breite. Sehr starke Stahl-Vollpanzerung. Vorn und achtern Laserkanonen mit geringer Reichweite sowie mehrere Raketenabschußrampen. Vor allem in feindlicher Umgebung anzutreffen. Einige wurden zu Arbeitsfahrzeugen umgebaut, die im Bergbau und bei der Gebäudeerrichtung einsetzbar sind.
NAME: MIU2 - PGS GELENKTES LASERSYSTEM
TYP: INFRAROTGELENKTES LASERSYSTEM
BESCHREIBUNG: Normaler Laser mit niedriger Leistung, der einen Standardpanzer problemlos durchdringt, jedoch von einem Epic-Deflektor mit Leichtigkeit abgelenkt werden kann. Bei nicht aktivierten Deflektoren können mehrere direkte Treffer gefährlich werden.
NAME: MIU2 - P1 GELENKTE KANONE
TYP: WAFFE ZUR ABWEHR VON LUFTANGRIFFEN AUS GROSSER HÖHE
BESCHREIBUNG: COMPUTERGESTEUERTER EINZELSCHUSS-PHOTONENLASER. Ein direkter Treffer kann jedes Schiff ohne Schild zerstören. Die P1 ist sehr viel schlagkräftiger als die PGS und sollte daher mit dem gebührenden Respekt und größter Vorsicht behandelt werden.

FÖDERATIONSREGISTER SEKTION 45679214-4658 - PLANETOIDEN

In dieser Registersektion befinden sich Daten zu allen bekannten Planetoiden. DIE FOLGENDEN PLANETOIDEN BEFINDEN SICH AUF DER GEPLANTEN FLUGBAHN DER FLOTTE. ES FOLGEN AUSSERDEM DATEN ZU DEN VERTEIDIGUNGSEINRICHTUNGEN DES REXXON-EMPIRES. DATUM DER LETZTEN INFORMATIONSAKTUALISIERUNG FÜR DIESEN PLANETOIDEN: 20. Dezember 19119

NAME: ARAGON NINE
POSITION: Lokale Galaxie CELEST, Quadrant 12b, BOURDINAMIC-System
TYP: Klasse M (Lebensraum ähnlich wie auf der Erde)
MUTTERSTERN: LEX MINOR
ENTFERNUNG ZUR SONNE: 196,46 Millionen Kilometer
JAHR: 1,46
UMLAUFZEIT: 28 Stunden
ANZAHL DER MONDE: null
SCHWERKRAFT: 0,91
DURCHMESSER: 19.389 km
ATMOSPHÄRISCHE GASE: Stickstoff 63%, Sauerstoff 29%, Sonstige 8%
TEMPERATURBEREICH: -15 bis 61 Grad Celsius
PLANETOIDEN-ZONEN: Trockener, unfruchtbarer Planet, wenig Niederschläge
PRIMÄRE LEBENSFORM: Einheimische Wirbeltiere (CRANIER) - ID 50
BEVÖLKERUNG: Unbedeutend (unter 1 Million)
ALLGEMEINES TECHNISCHES NIVEAU: Stufe 3
POLITISCHES KLIMA: Beherrscht vom Rexxon-Empire
BESCHREIBUNG: Ein primitiver Planet, der aufgrund seiner großen strategischen Bedeutung zu einem, wenn auch abgelegenen, Teil des komplexen Verteidigungsnetzes des Rexxon-Empires gemacht wurde. Das Empire übernahm das Kommando vor 80 Jahren und traf auf keinen Widerstand. Die einheimischen Bewohner wurden gezwungen, in Bautrupps zu arbeiten. Rexxon baute die riesige Bodenstation, die heute ein wichtiges Glied innerhalb des Weltraum-Netzwerkes darstellt, das mehrere Lichtjahre überspannt. Im Falle eines territorialen Verstoßes könnte von der dortigen Basis aus sofort ein Geschwader von Weltraumzerstörern starten.
DATUM DER LETZTEN INFORMATIONSAKTUALISIERUNG FÜR DIESEN PLANETOIDEN: 24. November 19119
NAME: TARRUN
POSITION: Lokale Galaxie CELEST, QUADRANT 41C, HIGHREC-SYSTEM
SYSTEMTYP: KLASSE MR (teilweise, d.h. nur mit Hilfe künstlicher Unterstützung bewohnbar)
MUTTERSTERN: UNA HYDRA
ENTFERNUNG ZUR SONNE: 203,9 Millionen km
JAHR: 4,56
UMLAUFZEIT: 74 Stunden
ANZAHL DER MONDE: EINER (STATILLICA)
SCHWERKRAFT: 1,47
DURCHMESSER: 32.452 km
ATMOSPHÄRISCHE GASE: Stickstoff 73%, Sauerstoff 9%, Schwefeldioxyd 3,1%, Kohlendioxyd 5%
TEMPERATURBEREICH: -15 bis 68 Grad Celsius
PLANETOIDEN-ZONEN: Milde Polarregionen, stürmische gemäßigte Zonen mit hohem Grad von Umweltverschmutzung (große Probleme mit dem Treibhauseffekt).
PRIMÄRE LEBENSFORM: Kein einheimisches Leben.
BEVÖLKERUNG: Gastarbeiter (circa 175 Millionen)
TECHNISCHES NIVEAU: Stufe 9
POLITISCHES KLIMA: Hemes, Herrschaft des Rexxon-Empires.
BESCHREIBUNG: In den letzten 200 Jahren großes Problem mit der Verschmutzung der Atmosphäre durch die Förderung von Brennstoffen für das Rexxon-Empire. Bis zur Entdeckung der riesigen Brennstoff-Vorkommen war Tarrun unbewohnt. Eine große Anzahl von Sklaven aus den Balkanländern arbeitet unter furchtbaren Bedingungen, und die Mortalitätsrate ist extrem hoch.
DATUM DER LETZTEN INFORMATIONSAKTUALISIERUNG FÜR DIESEN PLANETOIDEN: 15. Januar 19120
NAME: STATILLICA
POSITION: Lokale Galaxie CELEST, QUADRANT 41C, Highrec-System
TYP: KLASSE MR (teilweise, d.h. nur mit Hilfe künstlicher Unterstützung bewohnbar). Einziger Mond des Planeten Tarrun.
MUTTERSTERN: UNA HYDRA
ENTFERNUNG ZUR SONNE: 205,9 Millionen km +/- 600.000 km
JAHR: 86 Tage
UMLAUFZEIT (TAG): 18,5 Stunden
ANZAHL DER MONDE: entfällt
SCHWERKRAFT: 0,71
DURCHMESSER: 5.756 km
ATMOSPHÄRISCHE GASE: Stickstoff 82%, Schwefel 8%, Sauerstoff 6%, Kohlendioxyd 4% (gefroren), Viredieln 1%
TEMPERATURBEREICH: -125 bis -14 Grad
PLANETEN-ZONEN: Trockeneis-Planet, keine gemäßigten Zonen
PRIMÄRE LEBENSFORM: keine einheimischen Bewohner
BEVÖLKERUNG: 21 Millionen Gastarbeiter
TECHNISCHES NIVEAU: 8
POLITISCHES KLIMA: Gehört zu Tarrun (Herrschaft des Rexxon-Empires)
BESCHREIBUNG: Ein Paradies für Geologen! Dieser kleine Planet verfügt über reiche Vorkommen von wertvollen Mineralen, Erzen und Kristallen und wird vom Rexxon-Empire, den Orthbrals (arktische Bewohner) und einer stattlichen Anzahl von mit Gewalt angeworbenen Arbeitern aus den Balkanländern in großem Stil ausgebeutet. Der Mond ist öde und unfruchtbar, und große Teile des Planeten sind Bergbaugebiete.
DATUM DER LETZTEN INFORMATIONSAKTUALISIERUNG FÜR DIESEN PLANETEN:
NAME: POTEAD (Rexxon-Name: Poteadcaquanous Verguma)
POSITION: Lokale Galaxie Celest, Quadrant 64G, Lizar-System, 7. Planet
TYP: Klasse NN (keine einheimische Lebensform)
MUTTERSTERN: RANDOM
ENTFERNUNG ZUR SONNE: 3,5 Milliarden km
JAHR: 91,7 Jahre
UMLAUFZEIT (TAG): 4,3 Stunden
ANZAHL DER MONDE: null
SCHWERKRAFT: 5,6 +/- 3,6 in polaren Regionen

DURCHMESSER: 38.254 km
ATMOSPHÄRISCHE GASE: Wasserstoff 98%, metallische Spuren
TEMPERATURBEREICH: -120 bis -160 Grad
PLANETOIDEN-ZONEN: Keine. Der Planet ist in großer Höhe von dichten und turbulenten Sturmwolken aus flüssigem Wasserstoff verhüllt.
PRIMÄRE LEBENSFORM: Keine.
BEVÖLKERUNG: 1.200 hier stationierte Rexxon-Truppen
TECHNISCHES NIVEAU: keines
POLITISCHES KLIMA: keines
BESCHREIBUNG: Ein feindlicher Planet, den das Rexxon-Empire früher Verguma nannte (eine Anspielung auf das Fehlen von Energie oder Lebenskraft und vergleichbar mit dem menschlichen Wort "Hölle"). Dieser riesige, rote Planet mit seiner heftigen und tödlichen Atmosphäre ist der größte und entlegendste Planet des Lizar-Systems. Aufgrund seiner schnellen Umdrehungsgeschwindigkeit ist die Schwerkraft hier fast zehnmal so stark wie auf der Erde. Durch die starken Gegenströme der Gase in der oberen Atmosphäre entstehen Zyklone und feuchte Wolkenwellen. Darunter, d.h. bis zu einer Höhe von mehreren Kilometern über der Bodenoberfläche des Planeten, liegt eine relativ ruhige Zone.

DATUM DER LETZTEN INFORMATIONSAKTUALISIERUNG FÜR DIESEN PLANETOIDEN:
NAME: GRAND LIZAR
POSITION: Lokale Galaxie Celest, Quadrant 64G, Lizar-System, 4. Planet
TYP: Klasse M (uneingeschränkt bewohnbar)
MUTTERSTERN: RANDOM
ENTFERNUNG ZUR SONNE: 139,34 Millionen km
JAHR: 0,89
UMLAUFZEIT (TAG): 29,5 Stunden
ANZAHL DER MONDE: null
SCHWERKRAFT: 1,25
DURCHMESSER: 19.945 km
ATMOSPHÄRISCHE GASE: Sauerstoff 24%, Stickstoff 74%
TEMPERATUR-BEREICH: -15 bis 55 Grad Celsius
PLANETOIDEN-ZONEN: Polar-, tropische, Wüsten- und gemäßigte Zonen. Ein warmer und feuchter Planet.
PRIMÄRE LEBENSFORM: REXXON
BEVÖLKERUNG: 3,9 Milliarden
TECHNOLOGISCHES NIVEAU: 10
POLITISCHES KLIMA: Totalitär. Herrscher Imperator Vorgon.
BESCHREIBUNG: Der drittgrößte Planet im Lizar-System. Er befindet sich zwischen den Baronplaneten Trigar und Omirex und ist der Heimatplanet der Rexxon-Zivilisation. Der Planet verfügt über ein hohes technologisches Niveau und enorme Bevölkerungszentren. Es gibt jedoch immer noch Landschaften mit dichter Vegetation, die dem Zustand der Erde im Jura-Zeitalter vor dreihundert Millionen Jahren ähneln.

GEHEIME MISSIONSINSTRUKTIONEN

GEHEIME MITTEILUNG AN DEN OBERBEFEHLSHABER, ADMIRAL AJAX, RAUMSCHIFF REDSTORM

Die folgenden Missionen wurden unter Zuhilfenahme des Computers Rxt-1000 im voraus geplant, um die einzelnen Missionen zu koordinieren, da sie äußerst wichtig für die Sicherheit der Föderationsflotte sind. Aufgrund der unglaublichen Anforderungen an den Piloten werden manche Missionen vielleicht unausführbar erscheinen, aber wiederholte Simulationen haben gezeigt, daß die Wahrscheinlichkeit einer erfolgreichen Ausführung aller Missionen 2,7854 beträgt. - Es sind drei Starfighter der Epic-Klasse verfügbar. Sollte einer von ihnen zerstört werden, bilden die beiden anderen die Reserve. Mit diesen drei Starfightern haben wir also eine Erfolgschance von 1:10. - Nur für Kommandanten der Epic-Fighter. Geheimstufe 24 - Es folgen die genauen Angriffszeiten und -daten. Von jetzt an läuft die Zeit.

NUMMER DER MISSION: 1
KODENAME DER MISSION: BREAKTHROUGH
ZIEL
ERSTENS: Bahnen eines Weges durch den Zionischen Minengürtel, der Grenze des Rexxon-Empires. Angriff und Zerstörung aller feindlichen Fighter, bevor man Ihre Gegenwart entdeckt.
ZWEITENS: Begeben Sie sich direkt zu Amragan Nine, und zerstören Sie das Primärziel, die Bodenstation, innerhalb von 122 Sekunden nach Eintritt in die Atmosphäre des Planeten.
POSITION UND KARTE: Die Bodenstation befindet sich im Sektor ynj-836 ????? und kann aus einer Distanz von fast 400 Kilometern gesichtet werden.
WAFFEN UND ANDERE BESTÄNDE: Da der Brennstoffverbrauch verringert und die Leistung unter atmosphärischen Bedingungen verbessert werden soll, können nur Standard-Laserkanonen eingebaut werden. Außerdem wird zum Einsammeln von Brennstoffbehältern während der Reise ein Traktor-Strahl-System installiert.
HINTERGRUND DER MISSION: Diese Mission ist sehr wichtig, um der Supernova zu entgehen. Wir befinden uns in einem der abgelegendsten Teile der Galaxie, weit weg von der sich zusammenziehenden Rexxon-Flotte, die in der Nähe von Anchor Point wartet, einem der Punkte, an dem das Rexxon-Empire an das Gebiet der Föderation grenzt. Mit der Annahme, daß das Gebiet, durch das die Route der Flotte führt, aufgrund des großen Minengürtels und der automatisierten Langstrecken-Abtaster in der Nähe von Amragan Nine unpassierbar sei, hat der Feind einen schweren Fehler gemacht. Er hat das Abtast-System relativ ungeschützt gelassen. Das Rexxon-Empire hat außerdem eine blinde Stelle in seinem Verteidigungsschild übersehen. Alle 42 Stunden bewegt sich Amragan Nine hinter Amragan Eight, was zu einer Sonnenfinsternis führt. Die Bodenstation ist also 421 Sekunden lang blind und kann keinen Kontakt mit dem restlichen Rexxon-Empire aufnehmen. Ein einzelner kleiner Starfighter kann die Bodenstation vor dem Ende der Sonnenfinsternis zerstören und einen Korridor für die Flotte schaffen, durch den diese sich gefahrlos und vom Feind immer noch unentdeckt bewegen kann. Sollte die Bodenstation jedoch nicht rechtzeitig zerstört werden können, wird das Rexxon-Empire eine große Streitkraft aufstellen und die zivile Flotte schnell finden, bevor diese in den offenen Weltraum entkommen kann.

REXXON-VERTEIDIGUNGSANLAGEN/BEFESTIGUNGEN/GESCHWADER: Angriffsdaten des Planeten und wahrscheinliche Verteidigungsmaßnahmen des Rexxon-Empires: Nach Angaben der jüngsten Geheimdienstberichte ist die 7. Strarous-Kriegsflotte auf einer ihrer regelmäßigen Reisen durch dieses System. Die gesamte Verteidigungsstreitkraft besteht aus drei Starfighter-Geschwadern und zwei Kommando-Warbirds mit einer Fregatten-Eskorte, Boden-Ionenkanonen, Boden-Luft-Verteidigungssystem und möglicherweise ein Kraftefeld-Generator rund um die Bodenstation und den primären Kraftefeld-Generator.

ZEIT: 34 STUNDEN UND 30 MINUTEN

NUMMER DER MISSION: 2

KODENAME DER MISSION: WIPEOUT

ZIEL

ERSTENS: Die Zentraleinheit und/oder die vier intergalaktischen Weltraumhäfen im Industriezentrum des Planeten Tarrun zerstören.

ZWEITENS: Löschen Sie die Bergbaukomplexe auf dem Mond Statillica aus, indem Sie ihre Feuerkraft auf die Eingänge des Hauptschachts der Mine sowie auf den Umschlagplatz und die Weltraumdocks in der zentralen Zone des Planeten konzentrieren.

WAFFEN UND SONSTIGE BESTÄNDE: Zwei T40 Laserkanonen, ein Traktor-Strahl-System sowie eine neue Waffe, nämlich ein starker Zwillings-Photonen-Torpedo.

HINTERGRUND DER MISSION: Tarrun ist der am meisten industrialisierte Planet des Rexxon-Empires und produziert große Mengen von feindlichen Starfightern und Verteidigungssystemen. Hauptsächlich wird Tarrun jedoch zur Produktion von trinzerctronischen Kristallen gebraucht, die die Rexxon-Flotte für ihren Transwarp-Antrieb benötigt. Durch eine Zerstörung dieser Produktionsstätten würde das Rexxon-Empire seine einzige Quelle dieser Kristalle verlieren. Bevor es seine Vorräte nicht aufgestockt hat, könnte das Empire die Föderationflotte daher nicht in eine lange Jagd durch das Universum verwickeln.

WAHRSCHEINLICHE VERTEIDIGUNGSANLAGEN / BEFESTIGUNGEN / GESCHWADER DES REXXON-EMPIRES:
Große Bodenbatterien zum Schutz aller Schlüsseninstallationen und -einrichtungen, einschließlich zahlreicher Laser-Gefechtstürme und gelenkter Raketen. Warnung! Mehrere Elite-Geschwader der feinlichen Starfighter sind um die Zentraleinheit auf Tarrun und die Weltraumhäfen stationiert. Sie müssen mit dreißig oder mehr Banditen über Tarrun und Stallica rechnen.

ZEIT: 37 STUNDEN UND 12 MINUTEN

NUMMER DER MISSION: 3

KODENAME DER MISSION: GLORY

ZIEL

Rund um den riesigen äußeren Planeten Elan und seine neuen Route nach Tarrun hat sich eine Rexxon-Angriffslegion zusammengezogen. Diese Streitkraft ist allein zur Zerstörung der Föderationsflotte wahrscheinlich nicht groß genug, aber man kann annehmen, daß sie ihr Möglichstes tun werden, um die Flotte aufzuhalten. Geschützt werden müssen

vor allem die folgenden Raumschiffe:
- Landwirtschafts- und Nahrungsmittel-Produktionsschiffe
- Brennstofftanker und Lastkähne mit mineralischen Brennstoffen
- das Hauptversorgungsschiff "Mars"

Wenn das Rexxon-Empire bereits eine Nachricht von Amragan Nine erhalten hat, kann es sein, daß an diesem Angriff der Großteil der Rexxon-Kriegsflotte teilnimmt.

WAFFEN UND SONSTIGE BESTÄNDE: Alle Waffen sind geladen und verfügbar.

HINTERGRUND DER MISSION: Nach dem Angriff auf das Industriezentrum im Tarrun-Sonnensystem wird die Flotte den Warp-Antrieb erst aktivieren können, wenn sie sich außerhalb des Systems befindet. Dies bedeutet, daß sie drei Stunden lang angreifbar ist. Die Missionszentrale auf der Battle Axe hat kodierte Nachrichten der Rexxon-Flotte abgefangen.

NOTSITZUNG DES RATES -DAS FÖDERATIONSRAUMSCHIFF BATTEL AXE

DIESER ANGRIFF HAT GEZEIGT, WIE VERWUNDBAR DIE ZIVILE FLOTTE IST. MEHRERE TAUSEND MENSCHEN HABEN BEREITS IHR LEBEN VERLOREN, UND DER FEIND HAT UNS NOCH NICHT MIT GANZER KRAFT ANGEGRIFFEN.

OBERBEFEHLSHABER AJAX HAT DEM RAT DEN FOLGENDEN VORSCHLAG UNTERBREITET.

In Anbetracht der immer ernster werdenden Situation und der Tatsache, daß die Rexxon-Streitkräfte jetzt sehr genau über unsere Position und vielleicht auch unser Ziel bescheid wissen, sieht sich die Flotte jetzt der größten Gefahr seit dem Eintritt in das Rexxon-Territorium gegenüber. Bei dem Versuch, die zivilen Schiffe vor der Bedrohung durch die Rexxon-Abfangjäger zu schützen, haben unsere Starfighter-Geschwader stark gelitten. Ich glaube, daß wir die Sicherheit der Zivilflotte angesichts der zahlreichen feindlichen Starfighter nicht garantieren können. Ich unterbreite dem Rat daher folgenden Plan.

Ich schlage vor, daß die Kampfflotte die Aufmerksamkeit des Feindes von der Zivilflotte ablenkt. Wir haben bei dem Versuch, die Flotte zu verteidigen, viele unserer Starfighter und Fregatten verloren. Sie wurden nicht zur Verteidigung, sondern für den Angriff konstruiert und verfügen, was Geschwindigkeit und überraschungseffekt angeht, über einen großen Vorteil. Ich beabsichtige, das Herz des Rexxon-Empires offensiv anzugreifen und mit unseren Angriffs-Geschwadern zum entscheidenden Schlag gegen die Rexxon-Streitkräfte auszuholen. Die Kampfflotte der Föderation und ihre Hilfsschiffe werden die zivile Flotte unter minimalem Schutz zurücklassen und Kurs auf das Rexxon-Zentrum Lizar nehmen. Berichten zufolge hält sich die feindliche Flotte in der Nähe von Torky Five auf, d.h. in Reichweite der zivilen Flotte. Wenn wir in einem kühnen Manöver Kurs auf das Lizar-System nehmen, um einen massiven Angriff gegen das Rexxon-Oberkommando zu starten, wird die Rexxon-Kampfflotte gezwungen sein, ihrem Mutterplaneten zu Hilfe zu kommen. Das Rexxon-Sonnensystem ist relativ ungeschützt zurückgelassen worden, da wahrscheinlich nicht mit einem Angriff gerechnet wurde. Dies könnte den Untergang des Rexxon-Empires bedeuten. Da der Feind alle seine Streitkräfte gegen unsere Kampfflotte einsetzen wird, kann die zivile Flotte in den offenen Weltraum entkommen. Verehrte Ratsmitglieder, der Plan, den ich Ihnen vorschlage, ist sicherlich mit einem hohen Risiko verbunden. Nach Abschluß der Aktion wird vielleicht die gesamte Kampfflotte der Föderation total vernichtet sein. Vielleicht erhalten aber auch sechzig Millionen

Menschen die Gelegenheit, der Gefahr der Supernova und dem Rexxon-Empire zu entkommen.

NUMMER DER MISSION: 4
KODENAME DER MISSION: BLAST
ZIEL
Neutralisierung der Magma-Kanone auf dem Planeten Potead, dem siebten Planeten des Lizar-Systems.

POSITION UND KARTE: Die Kanone befindet sich auf dem vulkanischen Höhenzug am Rande des Wasserstoffmeeres, 3.254 Kilometer nordöstlich von Ihrem Ladepunkt auf dem Planeten.

WAFFEN UND SONSTIGE BESTÄNDE: Für diese Mission erhalten Sie eine neue Waffe, einen Epic-Neutronenlaser, der 200 Meter dicke Titanwände und die Hälfte eines Berges durchdringen kann.

HINTERGRUND DER MISSION: Die berüchtigte Magma-Kanone ist vielleicht eine der größten technischen Leistungen der Rexxon Construction Corporation. Sie ist Teil eines inneren Verteidigungsringes, der den Hauptplaneten von Lizar schützt. Es handelt sich dabei um eine riesige Kuppel von über 14 Kilometern Höhe, die sich hoch über eine enorme vulkanische Bergkette erhebt. Aus ihr ragt ein gigantisches Elektronengeschütz in die obere Atmosphäre des Planeten. Die Magma-Kanone wird durch die Energie tief unten im Kern des Planeten gespeist. Dieses natürliche Kraftwerk produziert genug Leistung, um einen Energiestrahl neunten Grades zu erzeugen. Die Kanone bohrt ein Loch durch die dichte Atmosphäre, und ihr Aktionsradius reicht weit über das Lizar-Sonnensystem hinaus. Sie trifft ihr Ziel mit einer Wucht von mehreren tausend Megatonnen - kein Starfighter könnte dies jemals abwehren. Diese gigantische Waffe könnte die Kampfflotte der Föderation auseinandereißen, bevor diese den Rand des Lizar-Sonnensystems erreicht, es sei denn, ein von einem Epic-Starfighter angeführtes Angriffsgeschwader würde die Magma-Kanone ausschalten, bevor die Flotte in ihre Reichweite kommt.

ANGRIFFSDATEN DES PLANETEN: Potead ist für alle konventionellen Raumfahrzeuge unerreichbar. Der Epic-Starfighter kann sich in der unteren Atmosphäre bewegen und dabei alle Flugtechniken verwenden. Die Schwerkraft wird ihn durch 8.000 Kilometer dichter Atmosphäre ziehen, wobei Temperaturen von 100.000 Grad Celsius entstehen. Die Rexxon-Raumschiffe erreichen ihr Ziel auf einer präzise berechneten Flugbahn mit Hilfe von riesigen hitzegeschützten Raketen. Der Hauptcomputer des Epic-Starfighters wird eine ähnliche Route einprogrammiert bekommen.

WAHRSCHEINLICHE VERTEIDIGUNGSANLAGEN / BEFESTIGUNGEN / GESCHWADER DES REXXON-EMPIRES:
Wegen der erschwerten atmosphärischen Bedingungen können die Rexxon-Starfighter in dieser Gegend nicht operieren, so daß die Verteidigungsanlagen vor allem am Boden stationiert sind. Es handelt sich dabei um verschiedene Boden-Luft-Verteidigungssysteme, einschließlich zahlreicher Raketen- und Laserbatterien. Der Planet verfügt außerdem über eine Terrorlegion von Amtrak-Fightern, die sich ständig in der Nähe der Magma-Kanone aufhalten. Nach Abschluß dieser Mission ist damit zu

rechnen, daß das Rexxon-Empire eine Großoffensive gegen die Kampfflotte starten wird. Zu diesem Zeitpunkt werden wir nur hundert Millionen Kilometer von Lizar entfernt sein. Sobald die Magma-Kanone außer Gefecht gesetzt ist, werden alle Fighter in höchste Alarmbereitschaft versetzt.

MISSION NUMMER: 5
KODENAME DER MISSION: GALACTIC STORM
ZIEL
Neutralisierung der verbliebenen Streitkräfte der regionalen Lizar-Kampfflotte.

POSITION UND KARTE: Lokale Galaxie Celest, Quadrant 646.

WAFFEN UND SONSTIGE BESTÄNDE: Abhängig von den noch verbliebenen Beständen.

HINTERGRUND DER MISSION: Es ist zu erwarten, daß nach dem Angriff auf den Planeten Potead alle regionalen Streitkräfte zusammengezogen und auf unsere Flugbahn in Richtung Lizar entsendet werden. Die Kriegsflotte wird auf eine große Anzahl von Warbirds, Fregatten und zahlreichen Ein-Mann-Fightern treffen (die genauen Zahlen sind zur Zeit noch nicht bekannt). Außerdem wird angenommen, daß die Imperial Guards des Empires jetzt zum ersten Mal zum Einsatz kommen werden. Es handelt sich dabei um die Elite-Starfighter, die den Rat des Rexxon-Empires schützen und über mehrere hundert Jahre unbesiegt geblieben sind. Die Kriegsflotte wird die feindliche Hauptflotte mit den Starfightern der Epic-Klasse direkt angreifen, und drei Geschwader der Starfighter werden die Flanke des Feindes an drei verschiedenen Punkten unter Beschuß nehmen. Die Kreuzer der Föderation werden die Warbirds übernehmen. Die gesamte Feuerkraft wird auf die feindlichen Mutterschiffe konzentriert sein. Wir müssen über 60% der feindlichen Schiffe zerstören, um einen totalen und endgültigen Sieg zu erringen.

WAHRSCHEINLICHE VERTEIDIGUNGSANLAGEN / BEFESTIGUNGEN / GESCHADER DES REXXON-EMPIRES:
Der Feind wird alle im Sonnensystem verfügbaren Starfighter zusammenziehen. Gemäß einer Analyse verfügt der Feind über 100 Starfighter, 40 Langstrecken-Abfangjäger und 10 Warbirds und Fregatten.
WARNUNG - Die feindliche Flotte kann uns zu jedem beliebigen Zeitpunkt erreichen. Die Zeit ist der kritische Faktor. Um den Erfolg zu garantieren, müssen wir die regionale feindliche Flotte schnell und vor Eintreffen der Hauptflotte des Rexxon-Empires eliminieren.

NUMMER DER MISSION: 6
KONDENAME DER MISSION: RETALIATOR
ZIEL
Die endgültige und totale Vernichtung der Befehlszentrale des Rexxon-Empires und des Regierungsgebäudes in Grand Lizar.

POSITION UND KARTE: Die Befehlszentrale des Rexxon-Empires befindet sich mitten in der Metropole Lizarico City. Das Ziel ist leicht zu identifizieren, da alle Kommunikationswege der Stadt von diesem zentralen Ort ausgehen.
Waffen und sonstige Bestände: Abhängig von den noch verbliebenen Beständen.

HINTERGRUND DER MISSION: Schnelle und totale Zerstörung der feindlichen Befehlszentrale und aller Regierungsorgane, so daß eine Racheaktion des Rexxon-Empires sowie ein ausgedehnter Konflikt am Golf des Universums langfristig unmöglich gemacht werden. Wenn die Menschheit sich auf Ulysses VII ansiedelt und wieder eine friedlichere Zivilisation aufbaut, wird in der gesamten Galaxie eine neue Ordnung entstehen.

WAHRSCHEINLICHE VERTEIDIGUNGSANLAGEN / BEFESTIGUNGEN / GESCHWADER DES REXXON-EMPIRES:

NUMMER DER MISSION: 7

KODENAME DER MISSION: MOTHER OF WARS

ZIEL

Rettung der Menschheit vor der totalen Vernichtung im größten Weltraumkonflikt der Geschichte.

POSITION UND KARTE: Die großen Monde von Hydradan befinden sich 12 Milliarden Kilometer östlich von Lizar.

WAFFEN UND SONSTIGE BESTÄNDE: Abhängig von den verbliebenen Beständen.

Hintergrund der Mission: Die Ankunft des Feindes steht bevor. Sieben Armeen aus dem gesamten Rexxon-Empire haben sich zusammengezogen und sind den Streitkräften der Föderation zahlenmäßig um das dreifache überlegen. Die Angriffsspitze wird von den beiden riesigen Rexxon-Dreadnoughts und ihren Angriffsschiffen gebildet. Wir erwarten keinen Sieg, aber vielleicht kann diese kühne Schlacht die Reste der zivilen Flotte retten, die sich quer durch dieses ausgedörrte Kriegsgebiet in Sicherheit gebracht hat. Vielleicht wird die Menschheit diese Schlacht nie wieder vergessen.

WAHRSCHEINLICHE VERTEIDIGUNGSANLAGEN / BEFESTIGUNGEN / GESCHWADER DES REXXON-EMPIRES:

2 Empire-Dreadnoughts
40 Rexxon-Warbirds
140 Schlachtfregatten
200 Langstrecken-Abfangjäger
1000 (zusätzlich Kurzstrecken-Abfangjäger)

Vorläufige Mission - abhängig vom erfolgreichen Abschluß von "Mother of Wars".

NUMMER DER MISSION: 8

KODENAME DER MISSION: THE NEW ORDER

ZIEL

ESKORTIEREN UND SCHUTZ DER ZIVILEN FLOTTE AUF IHREM WEG ZUR ANDEREN SEITE DES REXXON-EMPIRES

GLOSSAR

GRÖSSENORDNUNG

Ein Maß für die Helligkeit von Sternen und die Feuerkraft von Waffen.

TRILLOTONNE

Mit dieser Einheit wird die relative Masse eines Objektes im Weltraum gemessen. Eine Trillotonne entspricht 100.000 metrischen Tonnen (Maßeinheit auf der Erde).

TRANSWARP

Dies ist der Geschwindigkeitsgrad bei oder jenseits der Lichtgeschwindigkeit. Die absolute Geschwindigkeit eines Objektes darf 0,99 Transwarp nicht überschreiten, da sich das Universum sonst in Antimaterie verwandelt und aufhört zu existieren.

PHOTON

Eine Maßeinheit für Lichtintensität.

PLASMA

Der vierte Zustand von Materie und die Form, die ein Energiestrahl annimmt.

ION

Ein Partikel von "FILL IN LATER"

PROTON

Eine Einheit von positiver Elektrizität in allen Atomkernen.

KOBALTSALZ-SPRENKÖRPER

Waffe mit äußerst großer Sprengkraft.

LICHTGESCHWINDIGKEIT

Ungefähr 299.734 km pro Sekunde.

EIN LICHTJAHR

Die Distanz, die ein Lichtstrahl in einem Sonnenjahr zurücklegt.

ÄONEN-GIGAJAHR

Eine Millionen Jahre.

CD-DATENBANK DES UNIVERSUMS: REFERENZNUMMER 68372.1556

DIE SCHLACHT VON VIREK

Das erste Zusammentreffen der Menschheit mit dem Rexxon-Empire. Ein unglückseliges Ereignis, das zu dem berühmtesten strategischen Einsatz in der Geschichte der Menschheit führte. Es ist auch heute noch äußerst relevant, da die Kriegsplanung und Schlachttaktiken des Rexxon-Empires sich in den letzten Jahrhunderten nur wenig verändert haben, so daß die aus dieser Schlacht gezogenen Lehren eine Hilfe bei der Vorhersage der Rexxon-Taktiken sein können.

Vor 410 Jahren, vor der Emanzipation der Vereinigten Föderation, hatte die menschliche Weltraumflotte viele Planeten östlich von Atlantis, etwa auf halbem Wege zum Planeten Lizar, besiedelt. Hierzu gehörte auch ALTAIRA ONE - ein bewohnbarer, erzreicher Planet ohne strategische Bedeutung. Zu dieser Zeit wußte niemand, daß es sich um einen alten Inkubationsplaneten handelte, eine heilige Kultstätte einer wenig bekannten Rasse, die sich Rexxon nannte. Dies war Pech für die Menschheit, da skrupellose menschliche Profitjäger die Inkubationskammern fanden und Werkzeuge aus der Vergangenheit des Rexxon-Volkes stahlen, die diese als Vorbereitung für spätere Leben gehortet hatten. Alle diese Stätten wurden von den Profitjägern schließlich zerstört. ALTAIRA ONE wurde danach das Opfer eines überraschungsangriffs der Rexxon-Kriegsflotte. Alle Siedler wurden gefangengenommen oder getötet. Die mehreren tausend Geiseln sollten für das Verbrechen bezahlen.

CD-DATENBANK GALAKTISCHE ENZYKLOPÄDIE DES UNIVERSUMS: REFERENZNUMMER 24,47,24901

SUPERNOVA-FAKTEN

1. Eine Supernova ist eine seltene Sternenart, die mit großer Wucht explodiert und dann vergeht.
2. Eine Supernova ist das Ergebnis einer nuklearen Synthese.
3. Eine Supernova ereignet sich im Durchschnitt jede Sekunde einmal irgendwo im Universum. Crab Nebula explodierte im Jahre 1064 nach Christi. Der Stern hatte einen Durchmesser von einhunderttausend Milliarden Kilometern. Bei einer Supernova handelt es sich um einen Stern mit einer Größenordnung von mindestens 12, normalerweise eine riesige rote oder blaue Sonne.

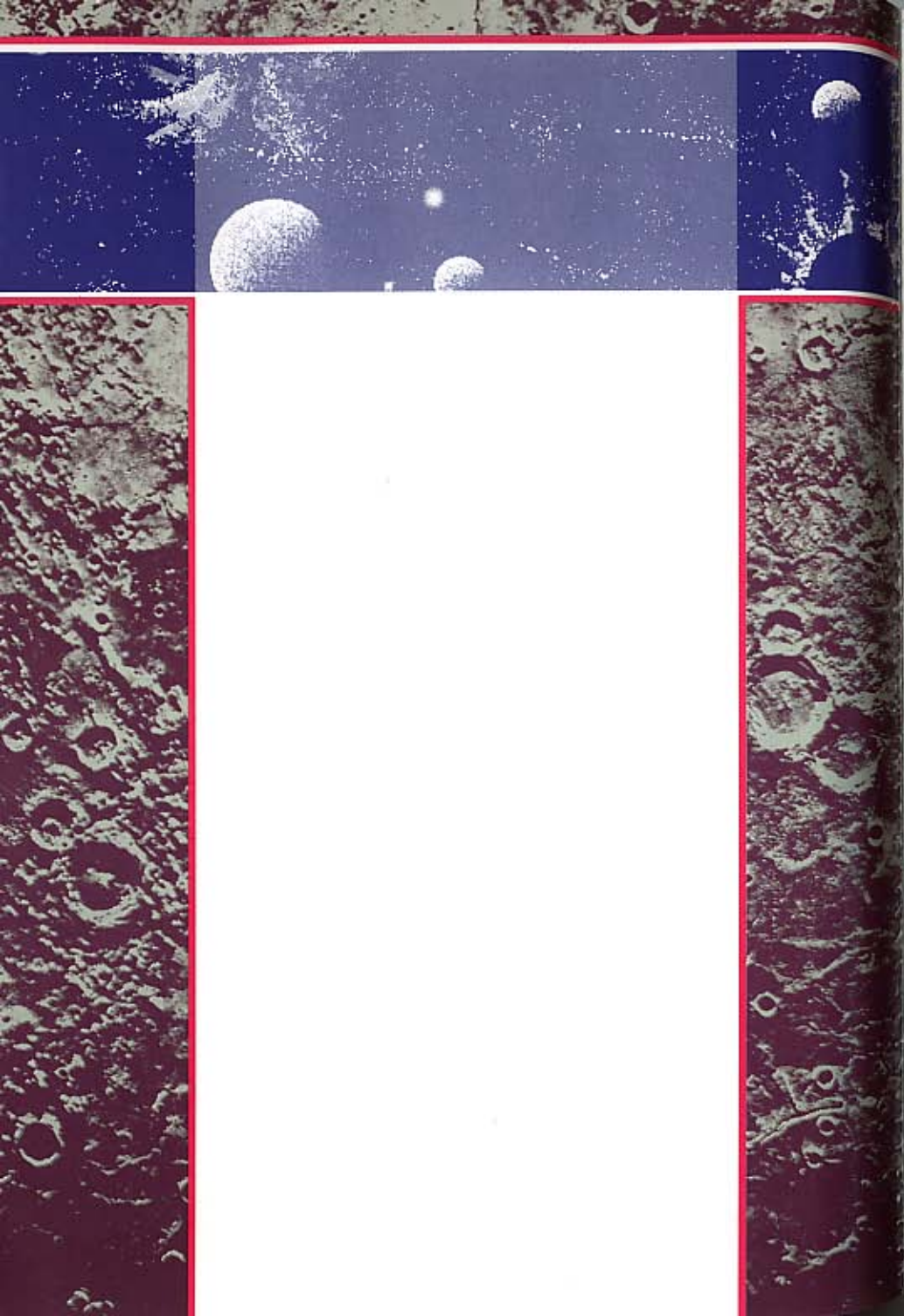
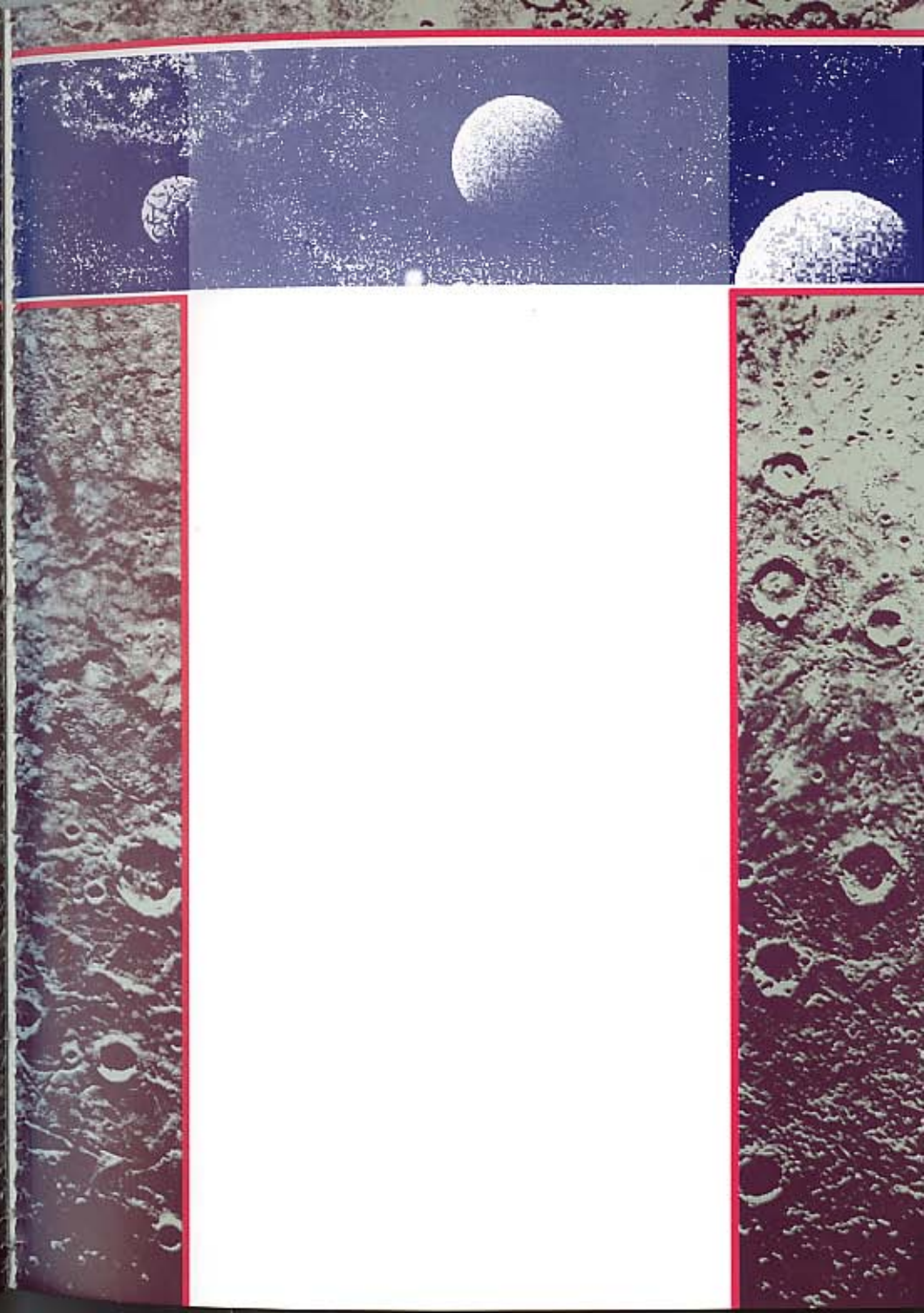
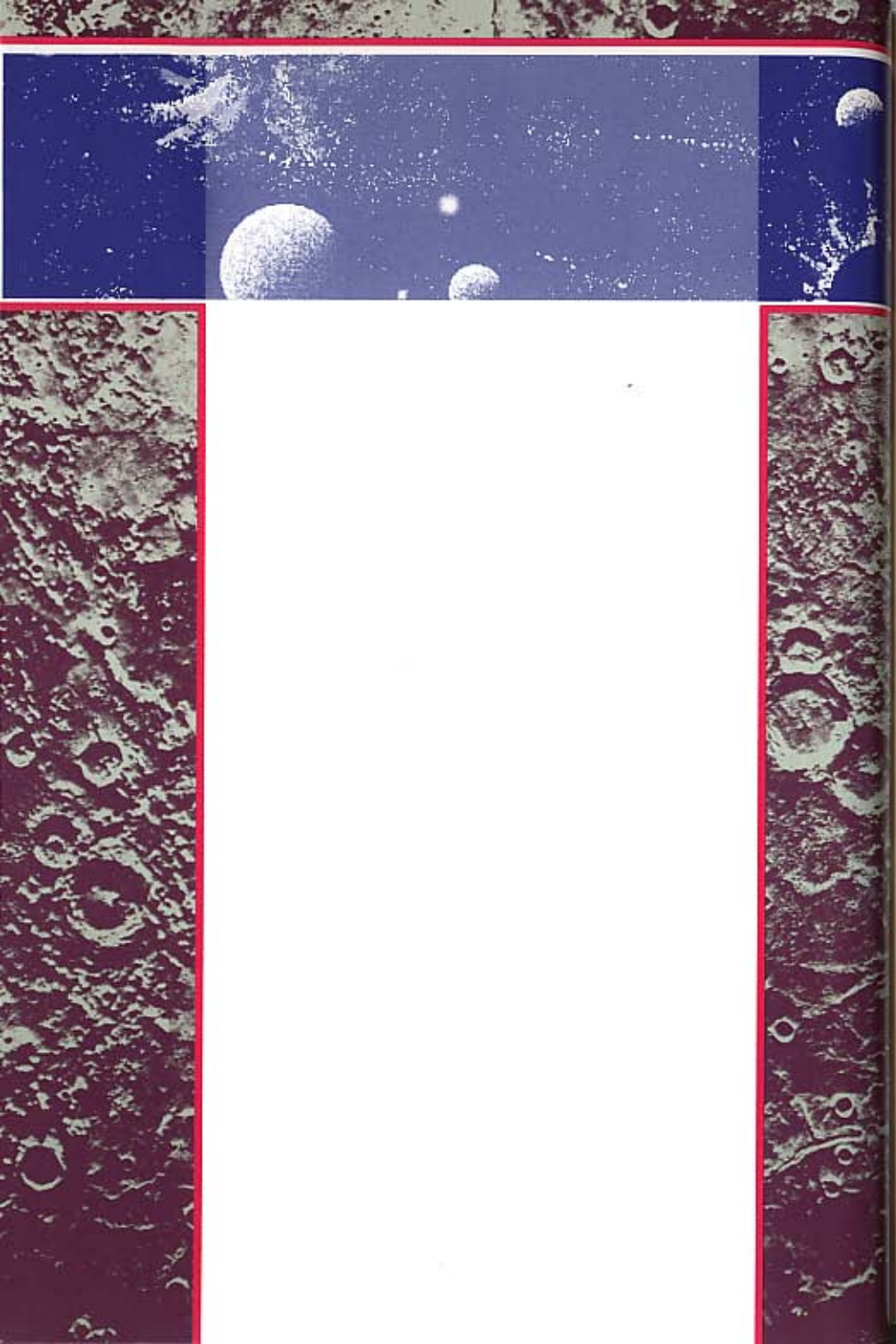
Der Stern dehnt sich aus, die Oberfläche wird kühler, und dann teilt er sich innerhalb seines Kerns (der aus einer Eisenverbindung besteht) in Schichten auf. Wenn er explodiert, beträgt die Stärke der Druckwellen 1053. Es ist als wenn die normalerweise in 10 Milliarden Jahren verbrannte Energie mit hundert multipliziert und dann in EINER Sekunde freigesetzt wird. Dies entspricht 1020 Megatonnen (2.000.000.000.000.000.000). Die Sonne ist jetzt ein Neutronenstern (12 Millionen Tonnen pro Kubikzentimeter) mit einem Durchmesser von 19 km und demselben Gewicht wie vorher.

DANKSAGUNGEN

Copyright 1991 Ocean Software Ltd.
EINE DIGITALBILD-PRODUKTION:
Entwurf und Design Martin Kenwright
Hauptprogrammierer (IBM PC, ATARI ST) Russell Payne, COLIN BELL (PC)
Amiga-Konvertierung Phil Allsopp
Graphik Martin Kenwright
3D-Design Paul Hollywood, Martin Kenwright
Musik und SFX David Whittaker
Weitere Mitarbeiter Shaun Hollywood, Ian Boardman, Joanne Drury und Rob Ball
Handbuch Martin Kenwright & Paul Rigby

EPIC

Das Urheberrecht am Programmcode sowie der graphischen und künstlerischen Gestaltung hat Ocean Software Limited. Dieses Spiel darf ohne die schriftliche Erlaubnis von Ocean Software Limited nicht reproduziert, gespeichert, vermietet oder sonst in irgendeiner Form verbreitet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.
DIESES SOFTWARE-PRODUKT WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT, UND BEI DER HERSTELLUNG WURDEN DIE HÖCHSTEN QUALITÄTSSTANDARDS ZUGRUNDEGELEGT. BITTE LESEN SIE DIE LADEINSTRUKTIONEN SORGFÄLTIG DURCH.

EPIC-INDEX

"DESTINY"-MARSCHALL 55
ADMIRAL AJAX 64
ADMIRAL ALLSOPP-KLASSE 56
ADMIRAL BRACEY-KLASSE 56
ADMIRAL KENWRIGHT-KLASSE 56
ADMIRAL RIGBY-KLASSE 56
AGORA-VERLAG 55
ALTAIRA ONE 70
AMARGAN MINE 61
AMTRAX 60
ANGIE GOTH - 55
WAFFENSYSTEME 54
Asteroidenring-Payne 54
Battle Axe 55, 66
SCHLACHT VON VIREH 70
COCKPIT-ANZEIGESYSTEME 53
KREBS-FIGHTER 59
VERTEIDIGUNGS-TORPEDOSYSTEM 58
DESTINY ONE 55
DESTINY THREE 55
DESTINY TWO 55
Epic 53, 54, 56, 57, 58, 63, 67, 68,
Epic-Starfighter 8-10, 13, 19, 25, 35, 54, 56, 58, 60, 67.
TECHNISCHES LOGBUCH DER FÖDERATION 54