

# .CLASSIFICATION BATIMENTS DE GUERRE

les vaisseaux marchands, de commerce, de transport et civils sont d'autres catégories et feront l'objet de classifications spécifiques.

Un bâtiment de guerre se définit par 3 choses :

son *type*, sa *classe* et éventuellement son *code technique*, dépendant directement de la classe et du type du bâtiment. N'est pas prise en compte ici l'éventuelle appellation donnée par son capitaine.

Prenons l'exemple du AT/AR :

il s'agit désormais d'un bâtiment de type *corvette* de classe *moyenne*.

Son code est donc : *Bcor2moy*. Il s'agit là d'une distinction purement technique.

## .TYPES DE BATIMENTS

définit l'utilité générale du vaisseau

### 1. Chasseurs *code.Acha*

Vaisseaux rapides, peu armés (en quantité) mais extrêmement maniables et polyvalents, ou ultra spécialisés selon type d'armement embarqué.

*dans l'absolue : classe monoplace à légère*

### 2. Corvettes *code.Bcor*

Vaisseaux conçus pour le combat et armés en ce sens ; plus lents et moins maniables que les frégates, ils forment les vaisseaux d'attaques et d'impact d'une flotte. Ils possèdent un blindage lourd.

*dans l'absolue : classe moyen à mi-lourd*

### 3. Frégates *code.Bfre*

Les frégates, elles, sont plus agiles, rapides et versatiles que les Croiseurs. Mais elles restent fragiles avec une puissance de feu relativement faible. Leurs capacités de déplacement, à cibler rapidement ou simplement à prendre la fuite facilement en font des outils indispensables pour de la reconnaissance ou de la frappe rapide et précise.

*dans l'absolue : classe légère à moyen*

### 4. Croiseurs *code.Ccro*

Plateforme de combat et d'appui feu.

En RP, ils seraient à éviter car feraient appel à un très grand nombre d'équipage et il faudrait alors vraiment maîtriser les choses. De plus un Croiseur ne devrait être déployé qu'en cas de guerre ouverte et déclarée ; en effet, un Croiseur dans un secteur représente une grande menace.

*dans l'absolue : classe moyen à lourd*

## .CLASSES DE BATIMENTS

conséquences sur la capacité d'embarquement en équipage et matériel

L'armement embarqué, mais aussi l'équipage de bord (ou tout autre membre) dépend aussi du type et de la classe du vaisseau. Il semble évident qu'un monoplace ne pourra embarquer qu'un membre (pilote) et aura une soute des plus réduite, alors qu'un Croiseur aura énormément plus de membres d'équipage et une soute beaucoup plus vaste.

Je donne ici des valeurs absolues, on précisera éventuellement par la suite.

### 1. Monoplace *code.0mpl*

*membre d'équipage : 1*

*capacité totale maximale : 1*

*soute : nulle à réduite*

*informatique embarquée : IV*

*quantité armement : très réduite*

*puissance armement : très faible*

### 2. Biplace *code.0bpl*

*membre d'équipage : 2*

*capacité totale maximale : 3*

*soute : nulle à réduite*

*informatique embarquée : IV*

*quantité armement* : très réduite à réduite  
*puissance armement* : très faible

### 3. Léger *code.1leg*

*membre d'équipage* : 6  
*capacité totale maximale* : 12  
*soute* : nulle à faible  
*informatique embarquée* : IV  
*quantité armement* : réduite à moyenne  
*puissance armement* : faible

### 4. Moyen *code.2moy*

*membre d'équipage* : 12  
*capacité totale maximale* : 25  
*soute* : faible à large  
*informatique embarquée* : IV  
*quantité armement* : moyenne  
*puissance armement* : moyenne

### 5. Mi-lourd *code.2mlr*

*membre d'équipage* : 15  
*capacité totale maximale* : 30  
*soute* : moyenne à large  
*informatique embarquée* : IV ou IA  
*quantité armement* : moyenne  
*puissance armement* : moyenne à lourde

### 6. Lourd *code.3lrd*

*membre d'équipage* : 25  
*capacité totale maximale* : 50  
*soute* : large à très large  
*informatique embarquée* : IA  
*quantité armement* : importante  
*puissance armement* : lourde à importante

## Hiérarchie des indices

*Quantité d'armement* :  
très réduite  
réduite  
moyenne  
importante

*Puissance* :  
très faible  
faible  
moyenne  
lourde  
importante

TYPE \ CLASSE	0mpl	0bpl	1leg	2moy	2mlr	3lrd
Acha	X	X	X			
Bcor				X	X	
Cfre			X	X		
Ccro				X	X	X

*Synthèse des classes admises selon le type.*

**Dénomination des classes :**

il s'agit de s'inspirer de « personnalités » pour nommer chaque classe, il sera plus sympa de dire Croiseur de classe XXXX.

	Première génération	Technologie actuelle	Technologie hybride	Catégorie boxe
<b>Monoplaces</b>	Harada	Jongjohor	Alvarez	<i>mouche</i>
<b>Biplaces</b>	Ramos	Lomachenko	Stecca	<i>plume</i>
<b>Légers</b>	Ortiz	Tishchenko	Aceves	<i>léger</i>
<b>Moyens</b>	Tiger	DeGale	DeWitt	<i>moyens</i>
<b>Mi-lourds</b>	Pastrano	Xiaoping	Moorer	<i>mi-lourds</i>

*Titre boxeur*                      *WBA inaugural*                      *Olympique (dernier)*                      *WBO inaugural*

*Dénomination des classes selon le type et la technologie.*

Il est possible que votre bâtiment ne soit pas clairement identifié, s'il est par exemple entièrement retouché, auquel cas il sera tout simplement « de classe non-identifiée ».