

INTRODUCTION AUX COMBATS SPATIAUX

Il y a eu récemment une discussion sur le groupe Facebook à propos des combats de vaisseaux dans Antares 2. Le problème, c'est que les capacités des vaisseaux antaréens sont **VRAMENT** différentes de celles de nombreux autres jeux – pour commencer, le système de propulsion utilisé par tous les vaisseaux du 7^e Âge agit comme un bouclier.

En plus de cela, vous devez ajouter la puissante accélération offerte par le moteur AG (50 unité d'accélération (g) - 150g+) et constater que les hypothèses sur l'inertie généralement utilisées dans les engagements à faible vitesse et faible poussée ne s'appliquent pas – en fait, elles doivent être jetées par la fenêtre ! Et puis, en plus de cela, vous finissez par découvrir que ces capacités conduisent à un espace de conflit basé sur les nœuds et fondamentalement planaire : les vaisseaux ne sont susceptibles de se rencontrer volontairement qu'aux points d'intérêt (nœuds) tels que le terminus d'une porte, une planète ou une lune habitée ou utile, ou une orbite – et ces emplacements sont presque tous basés quelque part près de l'écliptique.

Très rapidement, toute réflexion sur la représentation 3D s'avère inutile dans une situation antaréenne : même des directions 3D radicalement différentes peuvent être écrasées sur un espace 2D et modéliser exactement le même effet. Ce n'est pas comme si des vaisseaux en mer se croisaient et pouvaient s'engager : il est beaucoup, beaucoup, beaucoup trop facile pour l'un des deux camps de se sortir d'une situation difficile, donc les deux camps doivent accepter l'engagement pour une raison ou une autre, car des manques fractionnels à tout pourcentage appréciable de vitesse lumière s'additionnent à des manques de milliers de kilomètres (ou yan²) très rapidement !

Avant d'aller plus loin, il est utile de mentionner un article plus ancien qui traite de la nature de l'espace antaréen et des voyages stellaires : **Les Vacances d'une Vie** (voir pages 8–10 de ce document). Il y a un peu plus dans les premier et deuxième chapitres du Guide de l'Univers. Et j'ajouterai l'appendice d'introduction et d'accélération comparative du jeu de vaisseau que nous avons conçu, ci-dessous.

Le but de ces informations est simplement de voir si quelqu'un peut trouver une méthode de suivi et de modélisation des déplacements des vaisseaux antaréens dans un conflit qui soit meilleure que celle que nous avons conçue. Nous espérons que ces notes vous aideront !

Le contexte historique d'Antares Flotilla v0.20* se présente comme suit :

La technologie et la guerre de l'univers d'Antarès sont très différentes de ce que l'on peut imaginer de la guerre dans un espace tridimensionnel normal. Bien que les voyages plus rapides que la lumière soient impossibles, les moteurs qui alimentent les vaisseaux spatiaux des factions avancées du Septième Âge sont capables d'une accélération massive, rendant l'interception presque impossible. Un autre facteur régit la guerre interstellaire : presque toutes les étoiles connues sont reliées par la vaste et dangereuse machine stellaire qu'est le Nexus d'Antarès. Les étoiles de quelques systèmes occupés ne peuvent être atteintes que par des moteurs subluminiques et des voyages de plusieurs années, mais avec les portes d'Antarès permettant un transit rapide entre des systèmes séparés par de grandes distances – et du temps – les voyages vers d'autres étoiles sont monnaie courante.

Cela conduit à une énigme car, malgré son importance, les conflits à la surface d'Antarès sont impossibles : les énigmatiques Bâtisseurs des portes ont fait en sorte que son petit compagnon, Obureg, soit capable de provoquer d'énormes et dévastateurs flux d'énergie à la surface d'Antarès qui perturbe le réseau de portes, détruit tous les vaisseaux à proximité, et oriente et guide ainsi la manière dont les conflits sont menés et où ils se produisent. Ce qui est important, en termes antaréens, ce sont les objectifs spécifiques au sein des systèmes ou autour des planètes : ces points d'intérêt sont appelés «nœuds stratégiques».

* Antares Flotilla v.0.20 est disponible sur le Nexus Antares, uniquement en anglais.

LA LUTTE POUR LES NŒUDS STRATÉGIQUES

Compte tenu des portes et des vitesses immenses des voyages du Septième Âge, les combats et les points stratégiques sont concentrés autour d'endroits spécifiques dans un système – les **nœuds**. Ceux-ci se trouvent là où les vaisseaux ont une vitesse relative suffisamment lente pour être engagés dans un combat.

Théoriquement, un nœud comprend n'importe laquelle des millions de portes à la surface d'Antarès. En pratique, ils sont simplement utilisés à des fins de repérage et d'exploration, car l'étoile naine Obureg, compagne d'Antarès, en orbite rapide, déclenche des flux de plasma intenses, des éruptions solaires ou des perturbations gravitationnelles en réponse à toute agression à la surface de l'étoile-machine.

Dans un système, cependant, les nœuds comprennent la porte elle-même, les installations de fabrication ou administratives importantes telles que les orbitales et les stations spatiales, les planètes elles-mêmes, les objets en orbite et les lunes, ainsi que les sources principales de métal et de marchandises – généralement concentrées autour des installations dans les ceintures d'astéroïdes. Des nœuds temporaires peuvent être trouvés sous la forme de vaisseaux spatiaux ou d'OPT (Observation de Phénomène Transitoire) abandonnés.

Ce sont ces nœuds, côté système, qui constituent le point central où se déroulent les combats de vaisseaux spatiaux. Ce faisant, ils fournissent également une raison pour laquelle ce combat a lieu, un objectif. Les batailles ne se déroulent plus entre des vaisseaux situés arbitrairement à grande vitesse, mais pour le contrôle d'un nœud ou la réalisation d'une activité spécifique, qu'il s'agisse de sauver des personnes ou des objets d'une station spatiale, de livrer des fournitures vitales, de réapprovisionner une ancienne épave ou même d'organiser une invasion contre une planète ou une station orbitale !

La défense de ces nœuds est vitale, et fournit un contexte pour tout jeu de combat spatial antaréen.

NOTE TECHNOLOGIQUE

Les vaisseaux qui entrent par une porte sur Antarès ressortent quelque temps plus tard par une porte qui est généralement située à la bordure d'un système stellaire. L'emplacement exact de la porte peut être déterminé en traçant une ligne entre l'étoile-mère et Antarès (apparemment à des centaines d'années-lumière) et en positionnant la porte le long de cette ligne à une distance qui dépend de l'énergie produite par l'étoile.

Il s'agit de l'**Horizon de la Porte**.

Dans le système Sol – depuis longtemps disparu – l'horizon de la porte se situerait à environ 40 UAS¹ de l'étoile, au-delà de l'orbite de Pluton². Le fait que les portes ne permettent l'accès qu'aux navires se déplaçant relativement lentement constitue un facteur essentiel, et les obstructions placées autour des portes sont détruites par la machine Antarès, soit emportées dans la porte elle-même – et les vaisseaux quittent les portes à la même vitesse.

Les moteurs du Septième Âge ont été mis au point par les Isoriens, technologiquement les plus avancés, pour gérer leur empire dans l'espace réel : ils ont une formidable accélération. Ces moteurs à Annihilation Gravitationnelle (AG) équipent presque tous les

vaisseaux de l'univers antaréen. Les champs générés par les moteurs AG fournissent non seulement une poussée mais également une protection contre les dangers que représentent les micrométéorites lorsque l'on voyage à des fractions substantielles de la vitesse de la lumière.

Même un vaisseau aussi «lent» qu'un transport civil éjecté d'une porte antaréenne ne mettrait que deux ou trois jours à parcourir les immenses distances pour atteindre une planète intérieure. Il est presque impossible de cibler des vaisseaux se déplaçant à des vitesses aussi incroyables, surtout lorsque la moindre fraction de degré de manœuvre d'évitement fait que le tir est manqué de plusieurs milliers de yan.

¹ UAS = Unités Astronomiques Standard – une unité de mesure antaréenne censée être à peu près égale à l'Unité Astronomique de l'ancienne Terra (environ 30 millions de ky).

² L'horizon de la porte dépend du rayonnement émis par le système stellaire connecté. Ainsi, une étoile froide, à faible rayonnement et à faible luminosité peut avoir un horizon de porte beaucoup plus proche de l'étoile mère.

³ Un yan est une unité de mesure dans l'univers Antaréen qui correspond approximativement à cinq mètres. Un millier de yan est souvent appelé un kiloyan, ou ky. Ce qui fait que 30 millions de ky représentent environ 149-150 millions de kilomètres.

EXEMPLE D'ACCÉLÉRATION

Dans la plupart des systèmes stellaires, cependant, les vitesses sont limitées à environ 0,15 de la Vitesse de la Lumière (VL) en raison de la densité de la matière dans ces systèmes : Les Isoriens ont fait passer leurs propres vaisseaux à des proportions nettement plus élevées de VL dans l'espace interstellaire.

Les «éclaireurs» sont des vaisseaux d'exploration, qui transportent généralement des drones d'exploration chargés de cartographier les nouvelles portes et les nouveaux systèmes.

Pour les Freeborn, un vaisseau de combat relativement rapide peut également servir de navire-marchand rapide, comme le montrent leurs nombreuses classes de frégates de commerce (cf. les nouvelles de *Batu Delhren*). Ils sont plus susceptibles d'être utilisés comme transporteurs inter-systèmes par les Boromites qui, autrement, n'utiliseraient que d'anciens vaisseaux maintenus par l'ingéniosité et le génie boromite pour le transport de minerai et les vaisseaux de clan. En ce qui concerne les Boromites, un astéroïde de taille importante est un endroit idéal pour s'installer !

Les Ghars n'ont pas de vaisseaux purement commerciaux, uniquement des auxiliaires de flotte qui transportent leur butin de guerre jusqu'à Gharon Prime (ou la nouvelle Gharon Secundus ou Tertius de Fartok). De plus, leurs «vaisseaux de ligne» ne sont en fait que des transports de troupes.

Factions	Marchand/ Transport	Combat	Lignes/Clan	Prospection/ Reconnaissance
Algoryns	110-125g	130-145g	120g	150g
Boromites	100g	-	75-90g	100g
Concorde	140g	180-220g	160g	200g
Freeborn	160g	180-200g	140g	220g
Ghars	30g	40-50g	30g	55g
Isoriens	160g	200-240g	160g	220g

COMBATS SPATIAUX – ARMEMENT

Pour commencer, il est utile de préciser que toutes les distances sont indiquées en *pouces* ($1'' = 2,5cm$), comme dans *Antares*, bien que des jeux à plus petite échelle aient été joués en centimètres. La résolution des combats et des compétences utilise un D10, comme Antares, les 1 et les 10 étant respectivement particulièrement bons et mauvais.

Après de nombreuses expérimentations, nous avons trouvé que le jeu le plus amusant était celui qui était le plus réaliste, donc nous avons divisé certaines règles en sections 'Avancées', ce qui donne une version rapide pour les grandes batailles (mais pas à l'échelle d'une flotte, car cela devient ennuyeux) et un jeu avec un découpage plus complexe pour les actions à plus petite échelle (quelques navires par côté).

STATS ET STATISTIQUES DE TIR

Un tir réussi d'une arme est une touche ; une touche qui pénètre les défenses est un impact qui provoque des dégâts ; un jet réussi pour une partie endommagée est une réparation ; et un Test de Moral est un test pour déterminer si l'équipage est capable de continuer à combattre.

Antares Flotilla v0.20

En général, les vaisseaux disposent de l'armement suivant :

- tir direct, comme les armes mag et les armes à énergie dirigée ;
- des salves lancées à partir de rails mag ou simplement larguées par-dessus bord, comme les munitions-X telles que les missiles/topilles explosifs, les flèches (missiles cinétiques efficaces), les mines ou même les drones (qu'il vaut mieux considérer comme des munitions de rôleur ou de armes à distance avec une forte Prc) ;
- les paquets ou effets nanosphériques concentrés.

Les contre-mesures sont les suivantes :

- les **Contre-Mesures aux munitions-X (XCM)** consistant en des capacités électroniques ou nanosphériques destinées à neutraliser les munitions X) ;
- des armes de Défense de Zone (DZ) utilisées principalement contre les munitions lancées, qui sont regroupées en une seule capacité de Réduction des Dégâts (DZ-RD), dégradables, plutôt que d'être utilisées pour les dizaines d'armes de défense de zone dont une frégate peut disposer ;
- un mélange de champs de protection hyperluminescente (ou similaire) et la protection offerte à un vaisseau par son champ de propulsion à Annihilation Gravitationnelle (AG) qui est regroupé en une seule Valeur de Blindage.
- La capacité d'un vaisseau à subir des dommages, généralement dus à des techniques de construction internes, qui sont résumés dans une piste de dommages mineurs (qui agit comme un seuil : lorsque la limite de dommages mineurs est atteinte, l'intégrité du champ est réduite et le vaisseau perd des valeurs de blindage et, potentiellement, des mouvements).

Les navires de défense de zone disposent d'un DZ-RD étendu.

Les armes à tir direct dépendent de la Prc du Système de Contrôle de Tir (SCT) du vaisseau, tandis que les munitions-X ont leur propre système de guidage et donc leur propre Prc. La précision des missiles varie de 5 pour les Ghars à 8 pour les nations IMTel. La capacité SCT d'un navire peut se détériorer au cours d'un tour.

Les statistiques affectant les armes sont les tirs, y compris les armes à tir rapide (TR), les dégâts ou la valeur de frappe (VI), la portée – efficace, longue et extrême – et l'arc de tir. L'arc de tir est **Avant** (Av), utilisé pour les systèmes spinaux, **Bâbord** (B), **Tribord** (T) et **Arrière** (Ar), bien que la plupart du temps l'arc Av soit utilisé car les navires peuvent facilement changer d'orientation jusqu'à ce que leurs propulsion soient endommagées.

Lors d'un impact, la VI d'une arme est réduite par les dégâts mineurs actuels de la cible et peut entraîner une réduction du champ de propulsion/blindage ; lors d'un impact pénétrant (un '1' et une VI supérieure au blindage actuelle du vaisseau), un test sur le tableau des dégâts est effectué : un jet de D10 + Blindage du défenseur - VI de l'arme.

Certaines armes provoquent toujours des impacts pénétrants. Les nacelles de nano-nuée explosent et dispersent un essaim dense de nanopages qui englobent les vaisseaux ennemis et utilisent leur propre masse pour fabriquer d'autres nanopages : une attaque lente et croissante.

Conformément à la philosophie d'A2, l'éventail des résultats sur le tableau des dégâts est assez large, allant d'une augmentation des dommages mineurs à la dégradation du système de ciblage, aux dommages de la passerelle, aux coups portés à l'équipage, aux troupes ou aux passagers, aux dégâts provoqués aux contre-mesures du transmat ou même à la mise hors service d'un système d'arme.

ARMEMENT DES FACTIONS

Suivant la technologie préférée des champs de bataille antaréens, il existe un nombre limité de types d'armes utilisées par chaque faction. Un aspect clé de toutes les armes est la portée à laquelle elles sont le plus efficaces : une rafale de petits tirs cinétiques est mortelle à courte portée, mais les projectiles se dispersent beaucoup trop pour provoquer des dommages ciblés à plus longue portée.

Notez que par «rapide» ou «lent», nous faisons référence à la poussée du vaisseau et à sa capacité à changer de direction, et non à sa vitesse maximale (qui peut être ridiculement élevée).

Les vaisseaux **algoryns** sont souvent équipés d'une arme mag spinale¹ capable de lancer une salve d'ogives de Disrupteurs à Sensibilité de Masse (DSM) en succession rapide ou de missiles. Les DSM provoquent automatiquement un impact perforant si elles touchent. Les autres armes comprennent les canons mag de tous types à l'échelle du vaisseau, les armes mag DZ et une conception solide qui compense les champs plus faibles que les armes de la Concorde ou du Sénatex. Leurs vaisseaux les plus lourds sont souvent accompagnés de frégates de défense territoriale pour faire face aux drones IMTel et aux armes à Gravité Quantique (GQ) Ghars, et ils transportent également des troupes de l'IA bien entraînés pouvant agir en tant qu'équipes de maintenance. En général, leurs navires sont légèrement plus grands que les navires IMTel d'une même classe. Leur Prc est généralement de 5.

Les vaisseaux **boromites** sont rares, bien que leurs installations terrestres et leurs vaisseaux miniers les plus lourds puissent être équipés de désintégrateurs frags capables de détruire les vaisseaux ainsi que les astéroïdes. Ils ont tendance à s'appuyer sur des systèmes mag et des rails de lancement mag tirant des «flèches» à peine guidés, mais ils utilisent aussi parfois de puissants champs manipulateurs d'astéroïdes/fragments à courte portée pour rediriger les projectiles en approche ou même les vaisseaux !

La **Concorde PanHumaine** a tendance à utiliser des systèmes directionnels d'armes à énergie ou à plasma, ses plus gros vaisseaux étant équipés de lances spinales, des armes lourdes à énergie directionnelle qui sollicitent énormément les générateurs d'énergie d'un IMTel. Ils utilisent des rails de lancement pour propulser des capsules de nano-nuées, des missiles légers et des drones, ainsi que des armes à plasma pour les batteries anti-navires et la défense de zone. Les vaisseaux de la Concorde sont rapides et ont une Prc 6.

Les vaisseaux **ghars** ne se conforment pas à l'approche panhumaine de conception Éclairteur/Frégate/Croiseur/Croiseur Lourd mais sont basés sur des modèles plus lourds, plus lents et plus solides pouvant encaisser de nombreux impacts. Ils utilisent des vaisseaux-cribleurs en mode de défense de zone ou comme armes anti-navires à relativement courte portée. Leurs armes les plus redoutées sont leurs lanceurs spinaux de bombes GQ et de bombes disruptives lancées à partir de systèmes rails. Presque tous transportent des troupes ghars (en combinaison) pouvant aider à la maintenance et la plupart des équipages ghars combattent. La Prc est généralement de 5.

Les **Freeborn** utilisent ce qu'ils considèrent comme le plus rentable dans le rôle qu'ils souhaitent lui faire jouer, et même cette décision varie selon les Maisons. La classe de vaisseau la plus commune est la frégate-marchande avec de grandes cales et des facilités de stockage, dont la plupart ont une arme spinale d'un certain type, typiquement des lances ou des rails-X spinaux lançant des DSM algoryns, des missiles lourds ou des flèches. Les armes secondaires sont souvent des armes mag, car ils peuvent fabriquer des munitions supplémentaires à partir de ce qu'ils ramassent. Les passagers Domari peuvent doubler l'équipage en cas de pertes, peuvent aider à la maintenance et peuvent également agir comme une milice défensive lors des actions d'abordage. Les vaisseaux Freeborn sont assez rapides et la Prc varie entre 5 et 6.

Le **Sénatex Isorien** utilise également des lances spinales, des armes à plasma, des lanceurs de nano-nuées, des missiles légers et des drones. Pour la défense de zone, ils ont adapté leur technologie de déphasage pour déphaser les missiles approchant hors de notre grille de référence normale : un système de défense très efficace. Les vaisseaux du Sénatex sont également rapides, avec des champs de protection efficaces, et ont une Prc 6.

CONCEPTION GÉNÉRALES DES VAISSEAUX

Avant d'entrer dans les détails, il convient de souligner un aspect essentiel de la physique de la propulsion AG qui influe sur la conception des navires. En effet, le champ généré par une propulsion AG est généralement un sphéroïde allongé – imaginez un ballon de rugby ou de football américain. Il s'agit d'un équilibre entre l'idéal (une forme pointue, mais faible) et la force (une sphère, une section avant plus large et lente) qui permet au vaisseau générant le champ de contourner plus facilement les débris interstellaires ou intersystèmes au-delà du champ.

Cette configuration intermédiaire régit la conception générale des vaisseaux antaréens : même s'ils n'ont pas d'ensemble de «propulseurs» à l'arrière, ils ont un «avant» clair et ont tendance à être allongés. Pour faciliter l'accès, le stockage et l'aménagement, les vaisseaux ont tendance à avoir un «haut» et un «bas», avec des ponts dans le sens de la longueur, la gravité interne étant maintenue par un très léger écart entre le «haut» et le «bas» du champ de propulsion : il n'y a pas de plaques gravitationnelles internes.

¹ Une arme spinale – ou arme à affût spinal – est le système d'arme principal d'un vaisseau sur un support fixe permettant des attaques de la plus grande puissance possible.

PRÉCISION SUR LES CLASSES DE VAISSEAUX

Les frégates constituent l'épine dorsale de la plupart des marines spatiales des différentes factions. Elles sont généralement considérées comme des navires de croisière ou comme les croiseurs légers correspondant aux frégates de l'époque de la voile. Elles sont capables de mener toute une série d'actions allant de la protection des convois aux missions diplomatiques, en passant par certaines actions de débarquement – elles transportent donc fréquemment des troupes – et également des navettes pour augmenter leur capacité de débarquement ou de transfert au-delà de la portée de 300 km d'un transmat.

La classe supérieure est désignée sous le nom de croiseurs légers ou de croiseurs lourds, selon que le navire privilégie la fonction générale de croiseur (croiseurs légers, d'une longueur de 500 à 600 mètres) ou un rôle antinavire (croiseurs lourds, d'une longueur de 600 à 800 mètres). Au-dessus de ces derniers, on peut trouver des croiseurs de commandement d'escadron suffisamment grands pour transporter des navires d'exploration et un nombre important de troupes et de personnel au sol (1000 et plus, potentiellement), ainsi qu'un armement supérieur à celui d'un croiseur lourd.

Les vaisseaux plus légers et plus rapides sont utilisés pour repérer les portes émergentes dans le Nexus d'Antares ainsi que pour transférer des messages et des informations entre tous les systèmes membres et dépendants. Ces vaisseaux sont classés comme vaisseaux «d'exploration» ou «de reconnaissance», ou même explicitement comme transporteurs armés.

Dans les marines stellaires panhumaines, les seuls vaisseaux de plus grande taille sont les vastes bases de la flotte destinées à traverser le système de portes et à servir de base principale d'opérations et de réparations en cas de conflit à l'échelle d'une planète ou d'un système. Ces bases sont le plus souvent utilisées lorsqu'un engagement important de forces combinées est nécessaire pour absorber une nouvelle planète récalcitrante au sein d'une faction.

Toutes les classes de vaisseaux disposent d'une capacité anti-transmat, des projecteurs qui perturbent le verrouillage dont un transmat a besoin, empêchant ainsi une transmission efficace. Il s'agit d'un dispositif critique et à sécurité intégrée qui, s'il est détruit d'une manière ou d'une autre (avec toutes ses sauvegardes !), laisse un vaisseau sans défense face à tous ceux qui souhaitent transmater des ogives sur un vaisseau ennemi.

DONNÉES STATISTIQUES DE JEU

Certaines stats de vaisseaux présentées ci-dessous se réfèrent à des valeurs relatives qui peuvent être utilisées dans la conception d'un jeu plutôt qu'à des valeurs absolues

BLINDAGE

Le blindage d'un vaisseau des prochains tableaux sont présentés sous le format 'VB×Sol'.

VB est la **valeur de blindage** du vaisseau (VB), considérablement plus résistante (de 10 à 20 fois) que la Res habituelle ; la valeur «Sol» est celle qui reflète la **solidité structurelle** interne du navire.

EFFECTIF DE L'ÉQUIPAGE

L'effectif des membres d'équipage est extrêmement difficile à calculer, c'est pourquoi les statistiques suivantes ne doivent être considérées que comme un indicateur. À l'exception des plus petits vaisseaux (où chacun est un membre d'équipage), les valeurs se limitent généralement au personnel opérationnel, comme l'équipage de la passerelle ou de la salle des machines, y compris le contrôle des incendies, et sont relatives à la taille du vaisseau. Elle inclut également les drones ou toute autre fonctionnalité ou automatisation similaire susceptible de maintenir la stabilité d'un navire. En règle générale, cette valeur ne tient pas compte de l'équipage de réserve (les drones peuvent faire partie de l'équipage !), ni des autres personnes présentes à bord, telles que le personnel d'entretien, administratif, scientifique ou médical, le personnel logistique, les stewards, les cuisiniers (pour les passagers de luxe) ou d'autres personnes similaires.

Ainsi, dans les descriptions suivantes, la stat 'Équipage' est une valeur relative et reflète la capacité et la vulnérabilité de l'équipage, pas seulement un nombre absolu. Les cotes peuvent correspondre à une dizaine de personnes sur les vaisseaux de reconnaissance/messagers (qui ne transportent pas d'équipage supplémentaire), ou à 30-50 personnes sur les navires plus importants.

La valeur «Troupes» est également approximative pour le moment : elle pourrait correspondre à 50 points (environ 25+ individus plus le personnel de soutien), ou plus sur les grands vaisseaux, jusqu'à quelques escouades de combat sur les vaisseaux de reconnaissance (mais pouvant s'avérer très efficaces dans l'espace limité d'un vaisseau de reconnaissance).

Notes sur l'Armement

Toutes les armes se réfèrent à l'arsenal de classe de navire, peut-être ×20 par rapport à leur équivalent terrestre. Lorsqu'une arme est mentionnée, il s'agit d'un système d'arme, généralement une tourelle à canons multiples produisant cet effet. Les systèmes spinaux indiquent les systèmes spinaux individuels installés, généralement des armes très lourdes

Les **missiles** sont généralement des salves de missiles légers ou lourds, mais il peut aussi s'agir de drones de surveillance ou messagers (qu'il vaut peut-être mieux considérer comme des munitions dormantes) et de «flèches» (de solides impacteurs avec un faible degré d'intelligence). Les Missiles, les Flèches et les Drones (MFD) sont de grande taille, de 10 à 25 mètres de long, et peu peuvent être transportés. Les **MFD** algoryns et les **Munitions à Implosion** sont des ogives de Disrupteurs à Sensibilité de Masse (DSM), des projectiles semi-solides lancés à une vitesse extrêmement élevée et dotés d'un champ dans l'ogive qui effondre l'espace autour de lui à l'impact (similaire aux munitions terrestres lancées par des lanceurs-mag).

XCM = Contre-Mesures de munitions-X qu'un terrien du 21^e siècle pourrait considérer comme une ECM (contre-mesures électroniques), mais couvrant un éventail beaucoup plus large de systèmes de ciblage.

CONCEPTION DES VAISSEUX ALGORYNS

La technologie algoryne n'est pas aussi avancée que celle des nations IMTel. De plus, ils ont des approches doctrinales qui limitent spécifiquement leur utilisation de technologies trop avancées et complexes. Cela se traduit par une préférence pour l'armement mag et les missiles, ainsi que par une dépendance à l'égard d'une solide chaîne logistique pour approvisionner leurs navires en munitions lorsque la fabrication locale (par l'intermédiaire de fabricateurs) n'est pas facilement accessible. Pour réduire cette dépendance, ainsi que pour compenser les boucliers inférieurs et l'accélération réduite par rapport à l'IMTel et aux Freeborn, leurs vaisseaux sont solidement conçus.

Il convient de rappeler le résumé du début de cet article ainsi que le résumé des capacités de la propulsion AG algoryne :

Les vaisseaux [algoryns] sont souvent équipés d'une arme mag spinale¹ capable de lancer une salve d'ogives de Disrupteurs à Sensibilité de Masse (DSM) en succession rapide ou de missiles. Les DSM provoquent automatiquement un impact perforant lorsqu'elles touchent. Les autres armes comprennent les canons mag de tous types à l'échelle du vaisseau [et des systèmes d'armes de défense de zone rail-x/mag]. Leurs vaisseaux les plus lourds sont souvent accompagnés de frégates de défense territoriale pour faire face aux drones IMTel et aux armes à Gravité Quantique (GQ) Ghars, et ils transportent également des troupes de l'IA bien entraînés pouvant agir en tant qu'équipes de maintenance. En général, leurs navires sont légèrement plus grands que les navires IMTel d'une même classe.

Type de Vaisseau Algoryn	Marchand/Transport	Combat	Lignes/Clan	Prospection/Reconnaissance
Propulsion du moteur AG	110-125g	130-145g	120g	150g

Nous allons voir comment cela fonctionne en pratique en examinant quelques modèles de vaisseaux algoryns.

PROFILS REPRÉSENTATIFS DES CLASSES DE VAISSEAUX

Il ne s'agit là que de quelques-unes des classes de vaisseaux militaires algoryns les plus connues. Il convient de noter que les numéros «Troupes» disposent déjà de leurs propres casernes : les vastes suites destinées aux passagers pouvant être converties en casernes pour transporter davantage de troupes.

Classe	Dague	Targe	Lame	Épée
Type	Frégate de Patrouille	Frégate de Défense	Corvette de Reconnaissance	Croiseur de Système
Longueur	360m	360m	270m	570m
Moteur AG	145g	140g	150g	130g
Blindage	13×15	13×15	11×13	15×17
Système de Contrôle de Tir	Prc 5	Prc 5	Prc 5	Prc 5
Équipage	3	3	1	5
Troupes	2	2	1	5
Armement Spinal	Rail-X: DSM et Missiles Lourds	Rail-X: DSM et Missiles Légers	Lanceurs-Rail : Missiles Légers	Lanceurs-Rail Lourds : Munitions à Implosion, Missiles Lourds
Armement Spinal Secondaire				Lanceurs-Rail : Missiles Lourds
Armement Principal	3× Canon Mag	2× Canon Mag	2× Canon Mag Léger	3× Canon Mag Lourd
Armement Secondaire	2× Canon Mag Léger	1× Canon Mag Léger	–	2× Canon Mag
Armement Tertiaire	–	–	–	2× Canon Mag Léger
Système de Défense de Zone	2× SDZ Mag	4× SDZ Mag	2× SDZ Mag	4× SDZ Mag
Navettes	2	1	–	4
XCM	-1 Prc	-2 Prc	-1 Prc	-1 Prc
Notes	2× suites pour passagers	–	Petit : glisseur d'équipage	4× suites pour passagers

LES CLASSES DE VAISSEAUX

Les frégates de classe *Dague* sont un élément essentiel de l'armée algoryne et peuvent être vues dans tout le Prospérat. Les classes *Dague* ont de solides capacités offensives et sont destinées à faire face aux pirates, aux frégates commerciales Freeborn ou même aux frégates Isoriennes, mais aussi à fournir une solide force de combat pour les problèmes locaux. On dit qu'il y en a au moins un dans chaque système-membre du Prospérat – et les vaisseaux sont souvent nommés d'après le système qu'ils protègent ou le *moch* Optimat auquel ils appartiennent ou qui parraine leur équipage principal. La structure de base a été étendue à un certain nombre de variantes spécialisées.

Exemples de vaisseaux : Dague d'Essvahn, Dague d'Eretahd.

L'une des variantes de la *Dague* est la frégate de défense de classe *Targe*. Elle a vu le jour en raison de la propension des Ghars à utiliser des bombes disruptives, ce qui a mis en évidence une faiblesse dans les modèles existants. Les premières variantes étaient axées sur la défense de zone, au détriment des capacités offensives, mais elles se sont révélées trop vulnérables à la saturation des Ghars. Si les classes *Targe* sont capables d'offrir une capacité offensive substantielle, ils le font au détriment de l'espace interne pour les munitions. Il y a plusieurs *Targe* dans chaque système membre ou dans les systèmes vulnérables aux incursions Ghars et beaucoup autour des capitales algorynes.

Exemples de vaisseaux : Targe d'Erivan IV.

Les vaisseaux de reconnaissance algoryns sont légèrement plus grands que ceux des autres factions et sont destinés à fournir un soutien au sol en cas de besoin. Bien que petits, les vaisseaux de la classe *Lame* ne font pas exception et ressemblent davantage à des frégates légères. Leurs drones d'exploration ne sont pas assez intelligents ou avancés pour être considérés comme des drones à part entière. Presque tous les *mochs* Optimats possèdent plusieurs vaisseaux de ce type.

Exemples de vaisseaux : Lame de Du'rel, Lame de Rahq.

Les croiseurs systémiques de classe *Épée* à équipage algoryn sont les vaisseaux les plus lourds que l'on peut normalement voir dans et autour du Prospérat. On les trouve le plus souvent dans les systèmes capitales et aux frontières du Prospérat, près de l'espace de la Concorde, du Sénatex et ghar. Ces vaisseaux sont équipés de systèmes de lanceurs spinaux jumelés et peuvent ravitailler un bon nombre de troupes au sol, tout en étant très performants au combat. Sa cargaison est normalement constituée de fournitures à long terme ou même de transport ou de glisseur de combat *Liberator* pour les troupes qu'il transporte. S'il peut transporter des passagers, il s'agit le plus souvent de diplomates en transit ou de troupes de l'IA.

Exemples de vaisseaux : Épée d'Ephra, Épée d'Algor.

CONCEPTION DES NAVIRES DE LA CONCORDE

Le Commandement Combiné de la Concorde (C3) gère généralement de vastes flottes de navires de patrouille de la taille d'une frégate et une flotte tout aussi vaste de navires de reconnaissance. Les frégates sont parfois accompagnées par un croiseur léger dans les zones modérément dangereuses ou par des croiseurs lourds agissant en tant que vaisseaux de commandement des escadrons locaux. Les C3 ont tendance à privilégier les armes à plasma et les munitions-X plus avancées, et leur équipage (organiques) est complété par un grand nombre de drones-compagnons ouvriers et d'intelligences artificielles très avancées incorporées dans des drones.

Il n'est pas inutile de rappeler le résumé du début de cet article :

La Concorde PanHumaine a tendance à utiliser des systèmes directionnels d'armes à énergie ou à plasma, ses plus gros vaisseaux étant équipés de lances spinales, des armes lourdes à énergie directionnelle qui sollicitent énormément les générateurs d'énergie d'un IMTel. Ils utilisent des rails de lancement pour propulser des capsules de nano-nuées, des missiles légers et des drones, ainsi que des armes à plasma pour les batteries anti-navires et la défense de zone. Les vaisseaux de la Concorde sont rapides et ont une Prc 6.

Type de Vaisseau Concorde	Marchand/Transport	Combat	Lignes/Clan	Prospection/Reconnaissance
Accélération du moteur AG	140g	180-220g	160g	200g

Voyons à présent comment cela fonctionne en pratique en examinant quelques modèles de vaisseaux du C3.

PROFILS REPRÉSENTATIFS DES CLASSES DE VAISSEAUX

Il ne s'agit là que de quelques-unes des classes de vaisseaux du C3 les plus connues. Notez que les suites de passagers sont étendues et facilement adaptables aux casernes : certains vaisseaux ont des troupes de combat supplémentaires toujours à bord dans ces combinaisons/casernes, indiquées par le chiffre «+» après l'entrée «Troupes» (les Troupes se voient déjà attribuer leurs propres casernes).

Classe	F7	T9	S19	CL2
Type	Frégate de Patrouille	Transport Militaire	Surveillance/Reconnaissance	Croiseur Léger
Longueur	250m	300m	125m	450m
Moteur AG	220g	160g	200g	180g
Blindage	13x13	11x11	10x10	15x15
SCT	Prc 6	Prc 6	Prc 6	Prc 6
Équipage	3	3	1	5
Troupes	2	2+3	–	6+1
Armement Spinal	Lance Spinale	–	–	Lance Spinale
Arm. Spinal Sec.	–	–	–	–
Arm. Princ.	Lanceurs-Rail : Drones, Nacelles de nano-nuée	Lanceurs-Rail : Missiles légers, Nacelles de nano-nuée	Lanceurs-Rail : Drones, Nacelles de nano-nuée	3×Canon Plasma Lourd
Arm. Second.	4×Canon Plasma	3×Canon Plasma Léger	2×Canon Plasma Léger	Lanceurs-Rail : Drones, Nacelles de nano-nuée
Arm. Tert.	–	–	–	3×Canon Plasma
Systèmes de Défense de Zone	3×SDZ Plasma	3×SDZ Plasma	1×SDZ Plasma	4×SDZ Plasma
Navettes	1	3	–	4
XCM	-2 Prc	-2 Prc	-2 Prc	-2 Prc
Notes	1x suite pour passager	6×casernes (3 livres)	Petit : Glisseur d'équipage	5×suites/casernes (4 livres)

DESCRIPTIONS DES CLASSES

À l'exception des vaisseaux semi-indépendants, les vaisseaux du C3 ont tendance à être nommés d'après la base de leur flotte principale, leur classe et leur numéro de série local. Occasionnellement, l'intelligence artificielle d'un vaisseau lui donne un nom qui lui plaît, bien que le suffixe de série tende à être conservé et que l'indicatif d'appel et le transpondeur IFF (identification ami ou ennemi) diffusent à la fois le nom d'origine et le nom préféré de l'intelligence artificielle.

Les **Frégates** de la classe **F7** sont typiques des navires du C3 en ce sens qu'elles sont technologiquement avancées et polyvalentes. Bien qu'elles disposent d'un espace restreint pour les passagers, elles ne sont généralement utilisées que pour transporter des hauts fonctionnaires, des diplomates ou des NuHu d'un système à l'autre. Leur principal avantage est leur vitesse, leur précision et leur lance plasma spinale, qui peut être dévastatrice si elle est utilisée efficacement.

Exemples de vaisseaux : *Gethderah F7-105, Shen-Lat Hiir F7-19.*

Le vaste service d'exploration de la Concorde utilise des vaisseaux identiques à ceux du service C3 : la classe **S19 Prospecteur**. Ces vaisseaux ont une grande capacité d'accélération, sont légèrement armés mais transportent trois grands drones qui sont utilisés pour explorer de nouveaux systèmes, transmettre des mises à jour IMTel ou même repérer des systèmes potentiellement hostiles pour les ennemis. Dans les batailles spatiales, ils sont utilisés pour repousser les piquets ou les vaisseaux éclaireurs ennemis, mais ne font jamais bon ménage avec les vaisseaux plus grands, à moins d'avoir de la chance avec leurs drones. Les drones d'exploration qu'ils transportent peuvent également servir d'observateurs avancés, ou même de munitions d'attente, bien qu'ils puissent être vulnérables dans ce rôle !

Exemples de vaisseau : *Forward C3-602 S19-012, Gethderah S19-447.*

Le **Croiseur Léger CL2** a été construit pour servir de navire de commandement à un petit nombre de frégates et d'éclaireurs, ainsi que pour transporter des troupes terrestres utiles afin de promouvoir les intérêts de la Concorde dans un système contesté. Bien qu'ils disposent d'une puissance de feu importante, leur principal avantage par rapport aux troupes de l'Expansion – leur principal adversaire – est leur vitesse.

Exemples de vaisseaux : *Gethderah CL2-003, Aan Quatre CL2-017.*

Les transports militaires du Sénatex et de la Concorde sont de conception et de construction à peu près similaires. Leur taille varie de celle d'une sous-frégate à celle d'un croiseur lourd, voire plus. Celui présenté ici – le **Transport de classe T-9** – est un modèle qui pourrait correspondre à beaucoup de ceux en service dans la Concorde ou le Sénatex et qui sont utilisés pour déployer rapidement des compagnies renforcées de troupes et de drones, ainsi que pour fournir un appui-feu potentiel. Ils ont tendance à transporter des salves de missiles légers plutôt que des drones lourds de 25 mètres, afin de faciliter les bombardements au sol en soutien aux Escouades de Combat. Les noms des transports sont généralement ceux de leur base ou avant-poste principal, avec les numéros de série ci-dessus, comme le *Lune de Trega T9-120*, le *Donakis T9-324* ou l'*Aube de Trega T9-45*.

CONCEPTION DES NAVIRES DU SÉNATEX

Malgré la plus grande conformité de l'IMTel du Sénatex par rapport à celui de la Concorde la technologie avancée du Sénatex donne naissance à des vaisseaux contrôlés par les intelligences artificielles les plus idiosyncrasiques de l'univers antaréen – peut-être en raison de cette plus grande conformité. Leur technologie leur permet également d'atteindre une capacité de réparation équivalente à celle des Freeborn, et leurs armes sont aussi précises que celles de la Concorde.

Les vaisseaux du Sénatex sont souvent plus grands que ceux de la Concorde à capacité offensive égale, mais c'est pour contenir et appuyer les troupes Tsan Ra qu'ils peuvent transporter. Les classes basées dans le Déterminat ont également tendance à transporter des Systèmes de Défense de Zone plus importants pour contrer les tactiques algorynes et ghar. Les vaisseaux d'une classe donnée portent souvent un nom commençant par la première lettre de cette classe.

Il n'est pas inutile de rappeler le début de cet article :

Le **Sénatex Isorien** utilise également des lances spinales, des armes à plasma, des lanceurs de nano-nuées, des missiles légers et des drones. Pour la défense de zone, ils ont adapté leur technologie de déphasage pour déphaser les missiles approchant hors de notre grille de référence normale : un système de défense très efficace. Les vaisseaux du Sénatex sont également rapides, avec des champs de protection efficaces, et ont une Prc 6.

Type de Vaisseau Sénatex	Marchand/Transport	Combat	Lignes/Clan	Prospexion/Reconnaissance
Accélération du moteur AG	160g	200-240g	160g	220g

PROFILS REPRÉSENTATIFS DES CLASSES DE VAISSEAUX

Il ne s'agit là que de quelques-unes des classes de navires du Sénatex les plus connues.

Notez que les suites des passagers sont nombreuses et facilement adaptables en casernes : certains vaisseaux ont des troupes supplémentaires toujours à bord dans ces combinaisons/casernes, indiqués par le chiffre «+» après l'entrée «Troupes» (les troupes ont déjà leurs propres casernes). Un «T» indique que des Tsan Ra sont à bord en tant que troupes, membres d'équipage ou passagers, tandis que (+T) indique un mélange de Panhumains et de Tsan.

Classe	F7	T9	S19	CL2
Type	Frégate	Transport Militaire	Patrouilleur d'Interface	Croiseur Léger
Longueur	275m	340m	130m	500m
Moteur AG	240g	160g	220g	200g
Blindage	13×13	11×11	10×10	15×15
SCT	Prc 6	Prc 6	Prc 6	Prc 6
Équipage	3 (+T)	3	1	5 (+T)
Troupes	1T	2T+3T+3	–	5 (+T)
Armement Spinal	Lance Spinale	–	–	Lance Spinale
Arm. Spinal Sec.	–	–	–	–
Arm. Princ.	Lanceurs-Rail : Drones, Nacelles de nano-nuée	Lanceurs-Rail : Missiles Légers, Nacelles de nano-nuée	Lanceurs-Rail : Drones	4×Canon Plasma Lourd
Arm. Second.	3×Plasma Cannon	3×Canon Plasma Léger	3×Canon Plasma Léger	Lanceurs-Rail : Drones, Nacelles de nano-nuée
Arm. Tert.	–	–	–	3×Plasma Cannon
Systèmes de Défense de Zone	3×Emetteur de Phase	3×SDZ Plasma	1×Emetteur de Phase	4×SDZ Plasma
Navettes	1	3	–	2
XCM	-2 Prc	-2 Prc	-2 Prc	-2 Prc
Notes	1x suite pour passager	6×casernes (0 libre)	Petit : Glisseur d'équipage	5×casernes (4 libres)

DESCRIPTIONS DES CLASSES

Les frégates de la classe **Type 16 Incision** sont très performantes, avec un équipage organique minimal mais un nombre substantiel de dispositifs opérationnels, représentés par le fait qu'elles ont la même caractéristique d'équipage que d'autres vaisseaux au même niveau de capacité. Visuellement, elles sont légèrement plus grandes que leurs homologues de la Concorde, car elles ont été conçues pour transporter des Tsan Ra, et trahissent les signes révélateurs de l'ingénierie organique isorienne. Ils mettent l'accent sur la vitesse, les drones et la défense.

Exemples de vaisseaux : Imprévisible, Incitatif, Incisif, Incomparable, Indescriptible, Intuitif.

Le Sénatex fait un usage intensif des vaisseaux de mise à jour IMTel, que d'autres factions pourraient qualifier d'éclaireurs de messages. Ces vaisseaux isoriens transportent de nombreux drones de renseignements sub-sophontaux et, en général, des membres d'équipage humains. Leurs patrouilleurs d'interface de **Type 25** le long des interfaces nord et sud sont d'un tout autre ordre. Bien que petits, ils sont rapides et ont tendance à utiliser leur drone embarqué non seulement pour les réparations, mais aussi pour envoyer des messages d'urgence à leurs navires de commandement. Leur utilisation en tant que vaisseaux de mise à jour IMTel signifie que les intelligences qui les contrôlent ont tendance à être plus conformistes que les autres types de vaisseaux.

Exemples de vaisseaux : T25-P001, T25-P276

Les vaisseaux de la classe **Type 30 Exception** sont utilisés pour commander un groupe de systèmes et un grand escadron de frégates le long des zones d'interface. Lorsqu'ils sont appelés à agir, leur vitesse élevée et l'impact puissant de leurs armes à plasma attirent l'attention même d'un destroyer ghar. Bien qu'il ne prenne normalement pas de passagers, il est capable de transporter un nombre important de troupes dans les zones de combat ou de servir de garnison initiale et de centre de commandement sur un monde déchiré par la guerre.

Exemples de vaisseaux : Exception, Exactitude, Excision, Excitateur, Exemption, Excitation, Extinction.

Les transports militaires du Sénatex sont similaires à ceux de la Concorde. La série de vaisseaux du **Type 73 Transport Militaire** est l'un d'entre eux, capable de transporter des Tsan Ra et équipé de missiles légers pour assurer le bombardement au sol en soutien de ses 3 navettes et de ses troupes. Leurs intelligences ont également tendance à se conformer, prenant leur travail très au sérieux.

Exemples de vaisseaux : T73-TM9047, T73-TM847.

CONCEPTION DES NAVIRES GHARS

Les vaisseaux ghar se concentrent sur deux tâches : la défense des mondes centraux de leur empire et la capture et l'exploitation des planètes riches en ressources. Ils ont donc moins besoin de vaisseaux de reconnaissance que les autres factions et utilisent plutôt des vaisseaux de «surveillance» légèrement plus grands qui surveillent les points d'intérêt critiques – les nœuds sont très importants dans l'espace antaréen. Par conséquent, il existe une grande différence de taille entre les vaisseaux de surveillance et les autres vaisseaux de combat – leurs transports militaires et leurs contre-torpilleurs – mais les cargos de taille intermédiaire sont relativement courants.

Dans la société ghar, les commandants et les membres d'équipage des cargos sont considérés comme ayant un statut à peine supérieur à celui des travailleurs normaux, un soldat en armure de combat étant considéré comme bien plus digne d'être honoré. Le nom complet de ces vaisseaux est généralement constitué d'un mot-clé représentant un rôle, suivi des mots «<mot-clé> du Triomphe sur l'Humanité» et d'une série de chiffres romains indiquant le numéro du vaisseau dans la classe. Le système de numérotation utilisé est en script Ghar, mais nous le représentons en chiffres romains pour une meilleure compréhension.

C'est à la fin du 7e Âge que les Ghars ont capturé des vaisseaux équipés de moteurs AG et les ont adaptés à leur propre conception. Il en résulte des moteurs inefficaces, capables de propulser leurs plus gros vaisseaux, mais dont la mobilité est lourde et contraignante comparée à celle des autres factions. Fartok a considérablement amélioré les choses, mais les conceptions sont faibles et peu étanches par rapport aux factions panhumaines et vorles.

Pour compenser l'absence de bouclier AG, les Ghars se reposent sur un blindage épais et des champs de protection secondaires. Cela rend leurs vaisseaux imposants. L'espace à bord est précieux, mais les Ghars sont habitués aux petites couchettes et à la promiscuité : les couloirs principaux et les couloirs d'alimentation de leurs vaisseaux sont toutefois assez larges pour permettre l'accès à leurs troupes en armure de combat.

Il n'est pas inutile de rappeler le résumé du premier article :

Les vaisseaux des ghars ne se conforment pas à l'approche panhumaine de conception Éclaireur/Frégate/Croiseur/Lourd mais sont basés sur des modèles plus lourds, plus lents et plus solides pouvant encaisser de nombreux impacts. Ils utilisent des vaisseaux-cribleurs en mode de défense de zone ou comme armes anti-navires à relativement courte portée. Leurs armes les plus redoutées sont leurs lanceurs spinaux de bombes GQ et de bombes disruptives lancées à partir de systèmes rails. Presque tous transportent des troupes ghars (en combinaison) pouvant aider à la maintenance et la plupart des équipages ghars combattent. La Prc est généralement de 5.

Sous le commandement de Fartok, le Nouvel Empire Ghar a apporté de nombreuses améliorations à la conception des moteurs AG ghars. Nous indiquons l'ancienne accélération et la nouvelle : tous les vaisseaux actuels ont les nouvelles caractéristiques des moteurs.

Type de Vaisseau	Cargo/ Transport	Combat	Prospection/ Collecte
Ancien Ghar	30g	40-50g	55g
Nouvel Empire	60g	70-80g	90g

PROFILS REPRÉSENTATIFS DES CLASSES DE VAISSEAUX

Les vaisseaux ghars viennent d'être rééquipés avec de nouveaux moteurs AG. La plupart des vaisseaux ont à leur bord des Troupes ('T') supplémentaires, en armure de combat, désignés par le chiffre '+' après l'entrée 'Troupes' (les Troupes possèdent déjà leur propre caserne), et l'équipage ghar et l'équipage auxiliaire ('g') se battent toujours comme des Parias (Res 4 et For 4 lors des actions d'abordage).

Les cribleurs de vaisseaux ghars possèdent différents modes, dont une défense de zone à tir rapide, des projectiles perforants et à plus longue portée et un mode à tir rapide avec de nombreuses salves visant à submerger les défenses.

Classe	Déni de la Victoire	Ruine de la Victoire	Porteur du Triomphe	Imposition du Triomphe
Type	Prospection/ Collecte	Épave de Cargo	Transporteur de Troupes	Contre-Torpilleur de la Flotte
Longueur	220m	~500m	475m	450m
Moteur AG	90g	30g	70g	80g
Blindage	12×13	12×13	16×17	15×16
SCT	Prc 5	Prc 5	Prc 5	Prc 5
Équipage	5g	4g	7g	7g
Troupes	2T	2T+g	5T+5T+5g	4T+2g
Armement Spinal	Rails-Lanceurs : Bombes disruptrices	–	Lanceur d'obus à Gravité Quantique	Lanceur d'obus à Gravité Quantique
Arm. Spinal Sec.	–	–	2×Rails-Lanceurs : Bombes disruptrices	2×Rails-Lanceurs : Bombes disruptrices
Arm. Princ.	3×Cribleurs de vaisseau	3×Cribleurs de vaisseau	4×Cribleurs de vaisseau	5×Cribleurs de vaisseau
Arm. Second.	–	–	–	–
Arm. Tert.	–	–	–	–
Système de Défense de Zone	(Cribleurs de vaisseau)	(Cribleurs de vaisseau)	(Cribleurs de vaisseau)	(Cribleurs de vaisseau)
Navettes	2	4	6	3
XCM	–	–	–	–
Notes	Petit	7×casernes (2 livres)	10×casernes (0 livre)	2×casernes (0 livre)

DESCRIPTIONS DES CLASSES

Les vaisseaux de surveillance de classe *Déni* sont les vaisseaux les plus courants au sein de l'Empire Ghar. Ils sont utilisés comme vaisseaux-messagers entre les systèmes et comme vaisseaux-relais positionnés aux nœuds stratégiques de chaque système pour envoyer des messages à vitesse lumière aux vaisseaux ghars dans et autour de ces systèmes. Les vaisseaux de surveillance comme ceux de la classe *Déni* sont parfois rassemblés en nombre pour se défendre contre un raid algoryn ou peuvent même se regrouper par quatre ou plus pour mener des raids dans l'espace algoryn. Dans les actions de la flotte, les vaisseaux de surveillance légers ont tendance à ne pas durer longtemps et sont utilisés comme éclaireurs périphériques ou se voient confier des tâches de harcèlement.

Noms de navires : *Déni de Victoire sur l'Humanité I à DVH CCXXX (d'autres noms peuvent exister).*

Les épaves de cargos de classe *Ruine* sont typiques des vaisseaux ghars envoyés pour récupérer les ressources des mondes conquis. Bien qu'il s'agisse de simples transporteurs de marchandises en vrac, ils sont relativement bien armés et ne sont pas de tout repos.

Noms de navires : *Ruine de la Victoire sur l'Humanité I à CCXV (d'autres noms peuvent exister).*

Dans les factions qui n'affrontent pas les Ghars, les vaisseaux de la taille d'un croiseur sont rares et les croiseurs de la taille d'une frégate sont normalement utilisés pour la plupart des patrouilles et des missions de défense. En revanche, les Ghars s'appuient presque exclusivement sur des vaisseaux de la taille d'un croiseur qui ne sont équipés que pour une seule chose : la guerre totale et la destruction. Les contre-torpilleurs de classe *Imposition* sont les vaisseaux qui sont le fer de lance des invasions ghars dans les nouveaux systèmes et qui sont parfois envoyés en mission détachée pour harceler les routes maritimes et les navires marchands algoryns. Ces contre-torpilleurs sont de grande taille et extrêmement bien armés.

Noms de navires : *Imposition du Triomphe sur l'Humanité I à XXXV (d'autres classes existent).*

Bien qu'il existe un certain nombre de modèles de transports militaires, la classe des Porteurs de Triomphe de Ghar est représentative des vaisseaux les plus lourdement armés. On peut dire qu'ils constituent les vaisseaux de base de la ligne de bataille, car ils sont grands et lourdement armés. Comme beaucoup de vaisseaux ghars, ils manquent cependant de la sophistication que l'on trouve dans les vaisseaux des autres factions.

Noms de navires : *Porteurs du Triomphe sur l'Humanité I à LXXV (d'autres classes existent).*

CONCEPTION DES NAVIRES FREEBORN

La conception des navires Freeborn et des navires-marchands est, sans surprise, axée sur l'efficacité dans la zone où ils opèrent. Cela signifie que les navires situés dans la zone de contrôle d'une faction majeure sont généralement de grande taille et légèrement armés, tandis que ceux situés dans les régions de l'Expansion ou du Déterminat disposent de plus d'armement et de protection. Les navires les plus intéressants sont ceux qui se trouvent dans les régions de l'interface : ils ont besoin d'une certaine protection mais sont généralement laissés en paix, car peu de pirates souhaitent déclencher l'ire des deux factions limitrophes.

À travers tout Antarès, il existe un grand nombre de classes de vaisseaux-marchands non-Freeborn, dont beaucoup ne possèdent qu'un armement minimal, tel que des canons mag légers ou des caronades mag à courte portée pour décourager les pirates à bord de navettes. Presque tous les vaisseaux Freeborn sont armés, quel que soit l'environnement dans lequel ils évoluent.

Les régions de l'Expansion les plus vastes, telles que les régions non contrôlées du Déterminat, verront une augmentation de la classe de vaisseaux appelés «marchands armés». C'est dans cet espace que l'on trouve l'omniprésente «Frégate-Marchande» Freeborn – une grande frégate qui offre à la fois des capacités de fabricateurs, de cargaison, de compacteurs à l'échelle industrielle et suffisamment d'espace pour les passagers.

Il n'est pas inutile de rappeler le résumé des Freeborn du premier article :

Les Freeborn utilisent ce qu'ils considèrent comme le plus rentable dans le rôle qu'ils souhaitent lui faire jouer, et même cette décision varie selon les Maisons. La classe de vaisseau la plus commune est la frégate-marchande avec de grandes cales et des facilités de stockage, dont la plupart ont une arme spinale d'un certain type, typiquement des lances ou des rails-x spinaux lançant des DSM algoryns, des missiles lourds ou des flèches. Les armes secondaires sont souvent des armes mag, car ils peuvent fabriquer des munitions supplémentaires à partir de ce qu'ils ramassent. Les passagers Domari peuvent doubler l'équipage en cas de pertes, peuvent aider à la maintenance et peuvent également agir comme une milice défensive lors des actions d'abordage. Les vaisseaux Freeborn sont assez rapides et la Prc varie entre 5 et 6.

Type de Vaisseau	Marchand/ Transport	Combat	Lignes/Clan	Prospection/ Reconnaissance
Freeborn	160g	180-200g	140g	220g
Expansion	60-100g	90-140g	60-100g	100g

PROFILS REPRÉSENTATIFS DES CLASSES DE VAISSEAUX

Les Freeborn vivent sur leurs vaisseaux et les adaptent volontiers à leurs propres besoins, de sorte qu'ils en disposent d'un grand nombre de types apparemment différents au sein d'une même classe générale. Par conséquent, les informations suivantes sont uniquement représentatives !

Le «d» désigne les domari – ces passagers peuvent faire partie de l'équipage, en cas d'urgence, ou servir de milice pour les opérations d'abordage. Il s'agit souvent de passagers à bord d'autres navires, mais ils peuvent être délibérément engagés par le capitaine du navire.

Classe	Frégate-Marchande Osizoni	Wynfalcon (Vynoa)	Transport «Paix»	Vaisseau de Ligne «Paix»
Type	Frégate-Marchande	Frégate armée	Transport	Vaisseau de Ligne
Longueur	340m	300m	~285m	~275m
Moteur AG	180g	140g	80g	80g
Blindage	12×13	12×12	10×9	10×9
SCT	Prc 5	Prc 5	Prc 4	Prc 4
Équipage	3d+1d	3d+1d	3+1d	3+1d
Troupes	1+1d	1+1d	+1d	+1D
Armement Spinal	Rail-X: DSM ; Missiles Lourds ; Flèches	Rail-X: DSM ; Missiles Légers ; Drones	Rails-Lanceurs : Flèches	Rails-Lanceurs : Missiles Légers
Arm. Spinal Sec.	–	–	–	–
Arm. Princ.	2×Canon Mag	1×Canon Mag	2×Carronade Mag	2×Carronade Mag
Arm. Second.	2×Carronade Mag	2×Carronade Mag	–	–
Arm. Tert.	–	–	–	–
Area Defense Systems	3×SDZ Mag	2×SDZ Mag	2×SDZ Mag	2×SDZ Mag
Navettes	2	2	3	1
XCM	-1	-1	–	–
Notes	4×passenger suites (3 spare); extensive cargo holds (one occasionally swapped out for fabricator)	3×passenger suites; good holds (1 spare)	Merchant; extensive cargo holds; 4× passenger suites (1 spare)	Merchant; extensive transmats; 6× passenger suites (1 spare)

DESCRIPTIONS DES CLASSES

Le seul point commun entre les vaisseaux Freeborn est la frégate-marchande, dont la puissance de feu est comparable à celle d'une frégate, mais qui est équipée de soutes à marchandises et d'espaces plus vastes pour les passagers. Ces vaisseaux servent de foyer à des familles entières dans les zones potentiellement dangereuses de l'Expansion et peuvent même déployer des contingents de soldats pour défendre ou prendre des zones planétaires potentiellement rentables. Ils utilisent également un mélange de technologie IMTel avancée et d'armes conçues par leurs propres fabricateurs, si rentables. Les frégates-marchandes Freeborn ont des quartiers pour les passagers qui sont faussement spacieux. En cas de besoin, elles peuvent transporter au moins deux fois plus de passagers que leur capacité nominale, notamment lorsqu'elles transportent des réfugiés de mondes déchirés par la guerre (moyennant finances, en général).

Noms (très variables) : *Osizoni Princess Beraan.*

Alors que les navires marchands situés à l'intérieur de l'espace concordien et isorien ne sont souvent pas armés, ceux qui se trouvent en périphérie et dans les zones d'interface sont dotés de défenses destinées à décourager les raiders légers. Ci-dessus, un vaisseau de transport moyen et ci-dessous, un vaisseau de ligne, tous deux légèrement plus petits que la taille d'une frégate.

Noms : *Variable, typiquement par désignation numérique seulement si Concorde/Sénatex opère.*

Voyages interstellaires dans Antares

Suite à une demande, Tim Bancroft a regroupé les informations sur les détails des voyages interstellaires à travers le Nexus d'Antarès. Ces informations distillées dans trois articles, ont été rassemblées pour :

En général, il faut quelques jours pour aller et revenir de la Porte Antaréenne dans un système. Dans notre système, la porte se trouve à une distance d'environ 40 UA (Unités Astronomiques – à peu près à l'extérieur de Pluton), mais pour les étoiles moins lumineuses, l'horizon de la porte est beaucoup plus proche et pour les étoiles plus brillantes, plus éloigné – le voyage du côté système prend donc plus de temps. Malgré la machine Antarès, le voyage entre les étoiles reste un processus long et parfois dangereux : le voyage à l'intérieur de la porte peut durer de quelques heures à des semaines, voire des mois (bien que ce temps soit fixe pour chaque porte), et le voyage sur la surface d'Antarès jusqu'à la porte de destination peut durer des heures ou des jours – avec un temps écoulé plus de 10 fois plus long dans le monde réel que ce que le voyageur expérimente.

*
* *

Les Vacances d'une Vie.

Les voyages interstellaires via les Portes Antaréennes sont à la fois fascinants et dangereux. Le moteur transdimensionnel d'Antarès chatouille l'imagination de tout citoyen vaguement curieux de la Concorde panhumaine. Le fait est que n'importe qui peut monter à bord d'un vaisseau sur son orbite locale et, en quelques semaines, se retrouver à des dizaines de milliers d'années-lumière – et peut-être même à des dizaines de milliers d'années dans le passé.

Si un individu a l'esprit d'aventure, l'IMTel se fera un plaisir de nourrir sa curiosité et de l'encourager à faire un tel voyage. Après tout, toute personne assez courageuse pour affronter la température de surface d'une étoile géante altérée et voyager à des fractions notables de la vitesse de la lumière est quelqu'un qui peut être particulièrement utile à la Concorde, à ses mandarins et à la nanosphère pan-galactique qui comprend l'intelligence artificielle qu'est l'IMTel.

Pour répondre aux questions sur ce qu'implique un tel voyage interstellaire, il peut être intéressant de suivre l'un de ces voyageurs qui satisfait sa curiosité et utilise un tel moyen de transport. Dans notre cas, il s'agit de Dorun Metarl, un jeune homme qui effectue son premier voyage à travers le Nexus antaréen, depuis son système d'origine, Salah, jusqu'à un système voisin, Neyala. Ces deux étoiles sont situées au cœur du territoire de la Concorde et constituent donc des mondes sûrs à partir desquels le voyage stellaire est peut-être l'entreprise la plus risquée qu'un jeune citoyen puisse effectuer.

Salah est une étoile G5 avec un quota moyen de planètes rocheuses et naines, ainsi qu'un trio de géantes gazeuses. L'une de ces planètes, Salah III, se trouve dans la zone «Boucles d'or» de l'étoile et constitue un véritable paradis. Dorun vit sur une grande orbite située au point de Lagrange L6 de Salah III, en orbite autour de son hôte.

Dorun a grandi en étant fasciné par Antarès, apprenant tout ce qu'il pouvait sur l'antique machine. Dans le système de Salah, Antarès est visible à -11° par rapport au plan de l'écliptique. Comme partout ailleurs dans la galaxie, Antarès semble être une géante rouge située à environ 550 années-lumière de Salah et dont la taille est approximativement 800 fois supérieure à celle de Salah.

Les faits, cependant, sont très différents. Antarès a une circonférence de 258 unités astronomiques standard (UAS) et un rayon d'environ 41 UAS, soit plus de dix fois sa taille apparente. Pour se familiariser avec les tailles interstellaires, Dorun utilise automatiquement l'ancien terme «UAS», bien qu'il sache qu'une UAS est censée correspondre à l'orbite de l'une des premières planètes de l'humanité. L'IMTel encourage d'ailleurs l'utilisation de ce terme et d'autres qui mettent les mesures stellaires à la portée de l'homme.

Dorun emballa tout ce dont il a besoin dans une petite valise de compression, sachant que ce qu'il ne prend pas peut être rapidement fabriqué par les ouvriers à bord du vaisseau. Avant de monter à bord de son paquebot, il l'observe depuis l'une des salles d'observation de l'orbite : le paquebot est une dalle en forme de brique d'environ 5 km de long sur 1 km de haut et 1,5 km de large, bien que les caractéristiques de sa surface et les vaisseaux amarrés le fassent ressembler à un astéroïde lourdement cratérisé.

Le paquebot a une double vocation : il abrite des citoyens et des équipages permanents, ainsi qu'un peu de fret et des passagers en vacances. Son nom est clairement affiché le long de ses flancs en lettres de cent mètres de haut : *Les Vacances d'une Vie*. Dorun ne peut s'empêcher d'être amusé par le sens de l'humour de l'IA principale du vaisseau.

Dorun monte à bord via un transmat orbital, comme tout le monde. Il doit s'agir d'une des stations de transmat orbitales les plus puissantes, car ni le vaisseau ni l'orbitale ne souhaitent être trop proches l'un de l'autre. Une fois à bord du *Vacances*, il doit être guidé par l'IMTel jusqu'à sa «cabine». Malgré les 1,5 million de passagers, résidents et membres d'équipage à bord, sa cabine est un appartement spacieux avec beaucoup d'espace de rangement : après tout, les champs de compression gardent tout hors de portée jusqu'à ce qu'on en ait besoin.

Mais Dorun ne reste pas dans son appartement et se rend dans l'un des salons d'observation situés à l'avant. Ils ne sont pas aussi nombreux qu'on pourrait le penser : il y a encore des gens qui pensent que des accélérations de 160G et des vitesses de croisière de SOL 10 (1/10ème de la vitesse de la lumière) sont dangereuses. Mais notre jeune aventurier a confiance dans les capacités éprouvées du moteur à annihilation gravitique du paquebot et dans la bulle de protection qu'il projette autour du vaisseau. De plus, l'insistance de l'IMTel pour que les paquebots ne dépassent pas SOL 10 dans le système signifie que le champ GAD est à peine sollicité et que les boucliers cinétiques peuvent facilement faire face à presque toutes les particules errantes qu'ils peuvent rencontrer.

Le vaisseau annonce gentiment qu'il est en route – une nécessité car l'accélération est un anticlimax, le vaisseau atteignant sa pleine capacité en quelques instants sans que personne ne ressente le moindre changement dans la gravité à bord. En effet, le champ de gravité est délibérément désaligné pour projeter une gravité unique perpendiculaire à l'alignement du pont du paquebot, une caractéristique commune à tous les vaisseaux humains.

La trajectoire du paquebot l'amène légèrement en dessous du plan de l'écliptique afin d'éviter le système intérieur encombré. Dorun doit demander au vaisseau de pointer les autres planètes sur leur orbite, le vaisseau atteignant sa vitesse maximale autorisée en un peu plus de cinq heures. Le vaisseau atteindra sa vitesse maximale autorisée en un peu plus de cinq heures. Il naviguera à cette vitesse pendant au moins deux jours, car l'horizon de la porte se trouve à un peu moins de 36 UAS de la planète primaire Salah. De plus, avant d'entrer dans la porte, il doit décélérer jusqu'à la vitesse de transition de la porte, c'est-à-dire la vitesse à laquelle une porte antaréenne permet à un vaisseau d'entrer dans le tunnel transdimensionnel qui le transporte jusqu'à Antarès. Comparée à la vitesse de croisière du vaisseau de SOL 10 et à la vitesse maximale intra-système de SOL 13,6, la vitesse maximale de transition de la porte de SOL décimale zéro un (SOL 0,01, ou 1/10 000 de la vitesse de la lumière) semble piétonne, bien qu'elle soit encore de près de 108000 kilomètres à l'heure.

Le vaisseau de Dorun entrera dans la porte à environ SOL décimal zéro zéro un, à la fois pour des raisons de sécurité et pour permettre à ses passagers d'avoir la meilleure vue sur la transition vers un tunnel antaréen. Le vaisseau envoie la clé d'entrée et la porte apparaît, un vide sombre sur fond d'étoiles. La porte attire le vaisseau dans le tunnel et les étoiles sont remplacées par une enveloppe lumineuse de couleurs et de lumières tourbillonnantes et enroulées autour du vaisseau : l'intérieur du tunnel lui-même. Le tunnel de Salah est court, il ne dure qu'une trentaine d'heures, mais il n'y a pas grand-chose à voir, si ce n'est se laisser hypnotiser par les motifs et la lumière en perpétuel mouvement. Dorun n'a pas grand-chose à voir ou à faire, si ce n'est profiter des nombreux divertissements proposés à bord – il s'agit d'un paquebot, après tout.

Dorun se trouve à nouveau dans la salle d'observation lorsque le vaisseau sort du tunnel pour rejoindre la surface d'Antarès. La transition est brutale : du tourbillon chaotique de couleurs et de lumière du tunnel à l'orange, au jaune et au blanc de la surface d'Antarès. Immédiatement après la sortie, le vaisseau accélère pour atteindre la vitesse maximale de sécurité à la surface d'Antarès, également SOL Décimal Un, et Dorun pense pouvoir voir les flux de plasma qui s'écoulent autour du vaisseau, maintenus à distance par les champs AG et les boucliers thermiques. La température extérieure est d'environ 3000°, un peu plus froide que ce que l'on pourrait attendre d'une vraie étoile de la même taille qu'Antarès, mais la gravité de surface de l'étoile-machine qu'est Antarès est inférieure à un millième d'une gravité simple.

Pour Dorun, c'est là que les choses deviennent intéressantes. Il a voyagé pendant près de 85 heures en temps réel, bien que les effets de dilatation temporelle du voyage vers l'horizon de la porte lui aient fait perdre environ 18 minutes. Dans le Nexus Antaréen, cependant, le temps est considérablement ralenti : pour chaque heure de voyage de Dorun vers la porte de Neyala, 5,7 heures se seront écoulées dans son système d'origine. Neyala se trouve à une distance moyenne de la surface antaréenne, soit 14 millions de kilomètres, et le voyage ne durera donc que treize heures du point de vue de Dorun. À Salah, en revanche, ces treize heures seront remplacées par environ trois jours et, à son retour, Dorun aura manqué près d'une semaine d'informations.

Il en va de même entre les 2,4 millions de portes qui se trouvent actuellement à la surface d'Antarès. Les vaisseaux qui voyagent entre les portes de la surface d'Antarès peuvent avoir l'impression d'avoir fait un voyage de quelques jours jusqu'à un système proche, mais se rendront compte qu'un voyage aller-retour a duré plusieurs mois ou plus. Plus un vaisseau s'enfonce sous la surface d'Antarès, plus le problème se pose : non seulement les portes sont plus éloignées les unes des autres, mais l'effet de dilatation temporelle est encore plus important, pouvant aller jusqu'à 11:1. Plus étrange encore, les vaisseaux peuvent voyager verticalement à des vitesses plus élevées que latéralement – un artefact des capteurs de position d'Antarès, sans doute – ce qui signifie qu'une plongée dans les profondeurs n'ajoute que très peu au temps de voyage latéral. Cependant, le voyage vers les profondeurs est nécessaire car il y a encore 3 millions de portes dans l'étrange photosphère étendue qu'est l'étoile-machine déformée d'Antarès.

Le voyage de Dorun se poursuit lorsque le *Vacances* entre dans la porte Nayala, et il se retrouve une fois de plus dans le salon avant pour observer la transition. Les spectateurs sont moins nombreux, car beaucoup ont été déçus par l'absence de spectacle lors des transitions vers les portes d'origine. Le tunnel menant à Nayala a une longue durée de transit d'environ trois jours (un peu plus de 70 heures). Heureusement pour Dorun, il y a beaucoup d'espace, de possibilités d'apprentissage et de divertissement, et il en profite.

Une fois de plus, Dorun se trouve dans la salle d'observation lorsque le paquebot sort de la porte du système Nayala. Comme les autres, il s'émerveille des différentes constellations dans les étoiles qui l'entourent et demande au vaisseau d'afficher des informations sur chaque planète lorsqu'ils passent sur son orbite. Le voyage de la porte Horizon à Nayala II, la planète habitable, dure un peu plus de 50 heures, le vaisseau se conformant aux strictes limites de sécurité de l'IMTel.

Que Dorun débarque ou non sur Nayala II n'a guère d'importance, car il a fait son premier grand pas dans l'univers : il se trouve à environ 6 700 années-lumière de son foyer sur Salah et ne peut voir son étoile natale qu'à l'aide d'un télescope orbital. En ce qui le concerne, la durée totale de son voyage a été d'environ 217 heures, soit environ neuf jours, alors que le voyage aurait duré des milliers d'années dans l'espace réel. Cependant, malgré les neuf jours de voyage qu'a connus Dorun, la meilleure partie des deux semaines se sera écoulée sur Salah. Normalement, personne ne s'en préoccuperait, mais Dorun a l'intention de retourner sur sa planète natale et, lorsqu'il le fera, ce sera comme s'il avait voyagé cinq jours dans le futur.

Le retour de Dorun à l'intérieur de l'espace de la Concorde s'est déroulé sans incident, tout comme son voyage aller. Pour l'instant, l'IMTel reste patient, attendant de voir si Dorun a satisfait sa soif d'aventure. S'il apprécie les intervalles de temps et la nature étrange des voyages interstellaires, l'IMTel pourrait même lui recommander d'essayer de devenir un membre d'équipage interstellaire, voire un explorateur, ou même de s'entraîner pour devenir un soldat de la force défensive d'élite qui est le Commandement Combiné de la Concorde. Les vacances de Dorun sur le vaisseau *Les Vacances d'une Vie* pourraient bien déboucher sur une nouvelle vie.

Mais seul le temps – et l'IMTel – le diront.

*
* *

Les Services de Prospection et de Synchronisation de la Concorde.

Nous poursuivons la carrière de Dorun, quelques années après qu'il ait rejoint le corps des explorateurs de la Concorde PanHumaine. Il a été formé aux techniques d'exploration, à la gestion des capteurs, à l'entretien des navires, au pilotage et à la navigation interstellaire, aux dangers et à la science d'Antarès, et s'est finalement vu confier le commandement d'un petit vaisseau-prospecteur. Sa mission ? Diriger son petit équipage de cinq personnes à la recherche de nouvelles portes – des dangers pour la navigation – dans les limites de la sphère d'influence de la Concorde PanHumaine à la surface d'Antarès.

L'exploration et la reconnaissance de nouvelles portes est une nécessité, à la fois pour se défendre contre l'émergence d'éventuels ennemis et pour des raisons idéologiques – c'est-à-dire pour amener de nouveaux citoyens dans l'étreinte de l'IMTel. Cela ne fait que 1300 ans qu'Antarès a commencé à reconstruire le réseau de portes, mais les scientifiques estiment qu'elle a reconnecté plus de 5,5 millions de portes, soit une moyenne de plus de 4000 par an.

Ces portes peuvent être créées n'importe où, et pas seulement sur les «bords» de la sphère d'influence de la Concorde, car la machine Antarès elle-même ne reconnaît pas l'existence de frontières artificielles – bien qu'il y ait des zones, des «vides», où la création de portes est plus rare. Pour assurer la sécurité des voyageurs, des *éclairateurs* – comme sont aussi surnommés les prospecteurs – doivent patrouiller les routes régulières à travers la surface d'Antarès afin d'identifier toute nouvelle porte et, si nécessaire, demander à IMTel de réacheminer le trafic entre les portes existantes.

Il existe une différence subtile entre les éclairateurs – ou prospecteurs – et les explorateurs. Les éclairateurs sont les vaisseaux qui repèrent les nouvelles portes, vérifient qu'elles

sont viables et déterminent ensuite ce qui se trouve au-delà de la porte. En revanche, les explorateurs Freeborn ou Boromites s'enfoncent beaucoup plus profondément dans un nouveau système pour tenter de déterminer s'il vaut la peine d'être exploité. En revanche, les explorateurs isoriens et concordiens ne sont que la première vague des efforts déployés par l'IMTel pour placer un nouveau système sous sa protection – le Service de Normalisation Culturelle de la Concorde (SNCC) et le plus sinistre Corps de Stabilisation et d'Inculturation du Sénatex Isorien.

Pour l'instant, Dorun est le commandant d'un prospecteur qui consiste à parcourir la photosphère accessible d'Antarès à la recherche de signaux de diffusion de nouvelles portes. En effet, la photosphère d'Antarès est très différente de celle de nombreuses autres étoiles géantes. Elle s'étend à au moins 2 UAS sous la surface. Les portes peuvent se trouver n'importe où dans la photosphère, mais elles sont toujours espacées de manière à ne pas s'entrecroiser avec les tunnels tortueux d'autres portes. L'effet des tunnels sur le tissu d'Antarès est perçu comme des traînées fantomatiques qui montent (ou descendent) au cœur de l'étoile-machine.

Il est bien connu que les portes émettent un faible signal pour signaler leur emplacement, de sorte qu'aux profondeurs les plus élevées, une nouvelle porte sera relativement facile à trouver, bien que son signal ne voyage pas loin avant d'être noyé dans le bruit des autres portes et le bruit de fond d'Antarès elle-même. Pour des raisons pratiques, les scientifiques ont divisé les profondeurs auxquelles une porte réside en 16 niveaux sous la surface, chacun d'entre eux étant situé à environ 150000 km (30ky) de profondeur. Le niveau 1 étant le plus élevé et le niveau 16, le plus profond, à environ 2,4 millions de kilomètres sous la surface.

L'exploration des portes à des profondeurs inférieures pose un problème. La profondeur critique redoutée commence vers le niveau 9, bien que dans certains endroits, cela puisse commencer bien plus profondément. Non seulement les flux de plasma et les tempêtes sont plus dangereux et plus irréguliers aux niveaux les plus profonds, mais les portes sont également plus espacées. Ainsi, alors qu'il existe environ deux millions et demi de portes à la surface, le niveau 16 n'en abriterait que quelques milliers. L'avantage, bien sûr, est qu'avec moins de portes, les signaux peuvent être détectés à une plus grande distance ; l'inconvénient est qu'un vaisseau peut être détruit avant de trouver une nouvelle porte.

La clé pour ouvrir la porte est une variation bien connue du signal qu'elle émet pour annoncer sa position. Mais lorsqu'un vaisseau-prospecteur comme celui de Dorun trouve une nouvelle porte, son équipage ne transmet pas immédiatement le signal et n'entre pas dans le tunnel. Le problème est que chaque tunnel a un temps de transit différent, qui varie de quelques heures à plusieurs jours, voire à l'infini. Il semble que certains tunnels se referment sur eux-mêmes, de sorte qu'un vaisseau peut franchir la porte et se retrouver à voyager éternellement le long d'un tunnel qui ne semble jamais se terminer. Personne ne sait si de tels tunnels peuvent, un jour, rejeter leur cargaison mais, d'un autre côté, personne ne voudrait risquer sa vie dans une telle aventure.

La première tâche de Dorun est donc de lancer une ou deux sondes-éclaireurs à travers la porte et d'attendre leur retour. Les sondes de la porte sont des drones relativement intelligents équipés de capteurs basiques et de quelques propulseurs. La tâche des sondes est de sortir de la porte à l'autre bout, de déterminer s'il n'y a pas de menaces immédiates dans les environs, puis de revenir par la porte pour transmettre au prospecteur les données qu'elles viennent d'acquiescer.

Si la porte semble viable, Dorun fera passer son vaisseau-prospecteur de 120 mètres de long dans le tunnel et dans le système cible. Avec cette taille, son vaisseau est relativement petit, ne pouvant accueillir que cinq membres d'équipage (les plus grands explorateurs mesurent jusqu'à 175 mètres avec des navettes orbite-sol et des véhicules d'exploration). La majeure partie de l'espace de ces vaisseaux-prospecteurs n'est pas seulement occupée par le carburant, les provisions et une batterie de sondes pour les voyages prolongés, mais aussi par de vastes réseaux de capteurs, de puissants moteurs à annihilation gravitique (AG) et des blindages et armures supplémentaires pour protéger le vaisseau pendant son voyage à toutes les profondeurs autour d'Antarès.

Arrivé dans un nouveau système, Dorun demande à son équipage d'effectuer une étude approfondie, en essayant de détecter tout signe de vie intelligente et de suivre les principaux astéroïdes et planètes du système. La position des étoiles signal connues est cartographiée. L'intelligence artificielle du vaisseau tente ensuite de faire correspondre le système avec une vaste base de données de systèmes des époques précédentes et, très souvent, le système est identifié comme un système qui a été «reconnecté» au réseau. Il arrive cependant qu'un système totalement nouveau soit découvert et les équipages des vaisseaux-prospecteurs ont souvent le privilège de nommer le nouveau système – conseillé par l'IMTel, bien sûr.

Il serait très rare que Dorun pilote son vaisseau-prospecteur plus loin dans un système, mais cela peut parfois s'avérer nécessaire. Certaines portes, par exemple, se connectent à des systèmes dont le cœur est constitué d'étoiles géantes : dans ce cas, la porte peut se trouver à des centaines d'UAS de l'étoile, ce qui nécessite un examen plus approfondi pour identifier le système ou trouver des signes de vie – c'est dans ces moments-là que les rapides moteurs AG du vaisseau-prospecteur sont les plus utiles pour raccourcir la durée du voyage. D'autres portes peuvent se connecter à des systèmes stellaires binaires ou ternaires complexes. Dans ce cas, des évaluations scientifiques doivent être effectuées pour permettre aux équipes de recherche et d'exploration scientifiques d'effectuer un suivi ultérieur. Néanmoins, Dorun passe très peu de temps dans chaque système qu'il découvre (ou redécouvre). Dès qu'un vaisseau-prospecteur découvre un système, il doit transmettre la nouvelle à l'IMTel local pour qu'elle soit diffusée dans toute la Concorde. Bien sûr, cela peut prendre des mois, voire des années, mais localement, la carte de chaque porte est aussi précise que la Concorde puisse établir.

Dorun aime voyager, cependant, et n'hésite pas à se débrouiller seul – des traits identifiés pour la première fois par l'IMTel il y a des années, lors de la première croisière. Son propre vaisseau-prospecteur s'appelle l'*Horizon des Vacances*, un nom que certains trouvent un peu ringard mais qui a une signification particulière pour Dorun. L'*Horizon* mesure 120 mètres de long, est équipé d'une intelligence artificielle connectée à l'IMTel, bien sûr – son «cerveau» électronique de contrôle – ainsi que d'une gamme de drones. Il dispose également d'excellentes installations confortables qui permettent à l'équipage restreint de rester sain d'esprit et de prendre soin de lui. Le vaisseau transporte une énorme banque de mémoire historique, astronomique et archéologique, ainsi qu'un ensemble de sondes-éclaireurs compactées.

Nous avons déjà mentionné les défenses du vaisseau, dont la plupart sont destinées à le protéger durant ses voyages au cœur des portes. Toutefois, les champs de propulsion AG du vaisseau et son accélération massive (jusqu'à 200G sur les éclaireurs la Concorde, 220G sur leurs équivalents Isoriens) constituent une protection utile, permettant une vitesse sûre de presque SOL 13 le long du dangereux plan éclipstique d'un système, mais les champs et le bouclier cinétique anti-astéroïde amélioré peuvent également servir de défense contre les attaques si le besoin s'en fait sentir. Sur le plan offensif, cependant, le vaisseau ne dispose que de quelques armes à plasma automatisées qui peuvent également servir de défenses anti-astéroïdes lorsque le vaisseau dérive du côté système d'une porte et effectue des balayages de capteurs. Périodiquement, bien sûr, le vaisseau doit faire appel à un dépôt de maintenance connu de la Concorde pour se ravitailler en carburant et prendre de la masse convertible pour ses petits fabricants. Les moteurs et le blindage sont alors vérifiés pour s'assurer qu'ils peuvent continuer à résister aux tempêtes d'Antarès : être un explorateur est un travail risqué, mais l'IMTel ne souhaite pas que cela soit plus dangereux que ce ne devrait l'être.

Dans l'ensemble, Dorun est fier de son vaisseau et de son équipage, et entretient de bonnes relations avec l'IA. Les vaisseaux-prospecteurs de la Concorde ont des moteurs bien meilleurs que ceux des Algoryns (150G et SOL 11) ou des Boromites (100G et SOL 9). De plus, son vaisseau-prospecteur peut rapidement distancer n'importe quel vaisseau ghar qu'il rencontre – bien qu'il soit improbable de rencontrer des Ghars si profondément dans l'espace de la Concorde – le vaisseau ghar le plus rapide plafonnant à 55G et ne pouvant être propulsé qu'à SOL 8 le long du plan de l'écliptique avant que ses champs AG ne risquent d'être transpercés.

Pour Dorun, cependant, tout cela n'est que pure théorie puisqu'il opère loin du Déterminat, de ses empires et de ses petits royaumes : son seul véritable risque est de redécouvrir un ancien système qui pourrait bien encore abriter une civilisation dangereuse – tous les Ghars restés dans les Âges précédents ayant probablement épuisé et pollué toutes les ressources de leur système. Les activités d'exploration de Dorun sont donc relativement sûres, fascinantes et passionnantes. Pour lui, c'est la vie parfaite, une carrière qui lui a été recommandée par l'IMTel.

Dorun sait que l'IMTel prend ses besoins très à cœur.

*
* *

Trop d'Étoiles à Compter

Au cours de sa mission, Dorun a rencontré une grande variété de vaisseaux de la Concorde, mais il s'est également approché du Sénatex isorien et de la zone inquiétante connue sous le nom de Déterminat. C'est là qu'il a rencontré certains des vaisseaux mentionnés dans les suppléments et nouvelles d'*Antares* à venir (tous classés dans la catégorie «Fiction»).

Pour autant que Dorun puisse le dire, il n'existe pas de modèle standard pour les vaisseaux de la Concorde, chaque système les produisant à l'aide de ses nanoconstructeurs en fonction de ses besoins ou de ses caprices. Le fragment de Prospection de la Concorde est différent : elle possède une flotte de vaisseaux-prospecteurs, de navettes, de stations de maintenance et d'auxiliaires correspondant à peu près aux mêmes spécifications de conception de base.

Il en va de même pour le Commandement Combiné de la Concorde (C3) : il existe un large éventail de modèles de vaisseaux standard permettant à l'IMTel de planifier sa défense et de savoir ce qu'il peut attendre de chaque classe de vaisseau. Au-delà de cela, cependant, chaque système a sa propre particularité en termes de variantes de conception, d'apparence, de sensation et de capacités spécialisées : les variations dépendant du degré de différenciation du fragment du chantier naval par rapport à la nanosphère centrale du C3 lorsque le vaisseau a été conçu (les différences de nanosphères étant rapidement aplanies une fois que le vaisseau voyage vers différents systèmes stellaires).

Bien sûr, certaines factions ont des éléments de conception distincts. Les Algoryns ont une tendance à concevoir des vaisseaux anguleux, comme on peut le voir dans leurs véhicules (il n'existe pas de vaisseau algoryn véritablement civil) et ont tendance à avoir des vaisseaux plus grands dans une classe donnée en raison de leurs paramètres de conception de résistance face aux Ghars. L'aspect organique des conceptions isoriennes se reflète dans leurs propres vaisseaux qui, comme la Concorde, sont également fortement contrôlés par des intelligences artificielles avancées.

Bien qu'ils fassent généralement appel aux Freeborn pour leurs déplacements et leurs cargaisons, certains clans boromites possèdent des transporteurs de minéral et des vaisseaux claniques fonctionnels qui ont été transmis de génération en génération. En effet, un vaisseau de clan boromite est constamment amélioré et modifié, et est parfois considéré comme un foyer pour le clan, au même titre que la flotte d'attache d'un Freeborn. Quelques clans boromites disposent de petits transports de mercenaires, mais dans l'ensemble, il est bien plus pratique et rentable d'affréter ou de prendre en stop un vaisseau Freeborn pour se rendre à destination.

Les Freeborn utilisent bien sûr tous les modèles qu'ils peuvent se procurer, choisissant souvent les plus efficaces (de leur point de vue) mais les modifiant pour s'assurer que le produit final est capable de transporter n'importe quelle marchandise. Même au sein du Sénatex et de la Concorde, les vaisseaux Freeborn voyagent entre les systèmes, fournissant tout, des services de courrier aux transports de minerais en passant par celui de passagers. Dans ces fonctions, un capitaine Freeborn est susceptible de remettre à neuf un navire plus ancien, car il s'agit d'une solution économiquement plus viable – jusqu'à ce que les coûts d'entretien augmentent. Il convient de noter que les Freeborn proposent des voyages inter-systèmes réguliers et affrétés bien plus que toute autre civilisation, offrant fréquemment de l'espace sur leurs propres paquebots et transporteurs à des travailleurs itinérants tels que les Boromites ou même à des voyageurs tels que Dorun.

Ainsi, bien qu'il existe des tendances générales en matière de conception et d'esthétique pour chaque faction, il n'y a pas de modèles de vaisseaux typiques. La conception la plus efficace, cependant, est celle qui correspond à la forme du champ d'entraînement : une sphéroïde oblate (pensez à un ballon de football américain ou de rugby). Cela signifie qu'il existe un grand nombre de navires qui sont plus larges au centre et qui se rétrécissent pour devenir des mâts de détection, des propulseurs ou des corps plus étroits à l'extrémité. Il ne s'agit toutefois pas d'un facteur limitant, car le champ d'entraînement peut être aplati pour supporter des vaisseaux ayant une forme de brique. De plus, certains vaisseaux n'utilisent pas tout l'espace disponible dans le champ de propulsion, car les concepteurs disposent souvent de suffisamment d'espace pour s'assurer que les parties fragiles ou facilement endommagées du vaisseau ne sont pas incluses dans la conception ou qu'elles sont bien protégées.

Ainsi, presque tout est possible en ce qui concerne la conception des vaisseaux. Nous pouvons cependant regrouper les vaisseaux dans des classifications générales et examiner ce dont ils sont capables en termes de voyage – c'est, après tout, ce qui intéresse le plus Dorun.

*
* *

Capacités de Vaisseaux

Nous savons déjà que l'éclaireur de Dorun est une classe de prospecteur polyvalent d'environ 120 m de long (24 yan) et qu'il est équipé d'un réseau de capteurs exceptionnel ainsi que d'un grand nombre de sondes compactées. Des vaisseaux-explorateurs légèrement plus performants, mesurant jusqu'à 175 m de long, sont envoyés pour examiner de plus près les systèmes identifiés par les éclaireurs. Leur équipage se compose d'environ huit personnes, bien qu'ils puissent accueillir quelques passagers à la rigueur. Les éclaireurs et les explorateurs disposent de moteurs gravitiques capables d'une accélération d'environ 200 G et peuvent atteindre la SOL 15 dans le plan d'un système (15 % de la vitesse de la lumière) sans que le champ de transmission ne soit dangereusement pénétré par des débris. Là encore, l'IMTel préfère rester dans les marges de sécurité et limiter ces vaisseaux à SOL 10.

Il existe toutefois des vaisseaux plus rapides au service de la Concorde. Les vaisseaux-intercepteurs du C3 peuvent atteindre une accélération de 220G et presque SOL 16

dans le plan de l'écliptique. Les derniers modèles de vaisseaux équivalents du Sénatex isorien atteignent 240G et environ SOL 16.6. Les deux types de vaisseaux raccourcissent considérablement le temps entre l'horizon de la porte et une planète du système intérieur. Un vaisseau algoryn équivalent sera plus grand et plus puissant, mais sa vitesse maximale se limitera à environ 145G et SOL 13.

Ces vitesses sont presque insignifiantes tant qu'elles ne sont pas comparées à celles de l'ennemi le plus courant : les Ghars. Les moteurs ghars sont bien moins efficaces que ceux de l'humanité, d'autant plus qu'ils ne se reposent pas (ne peuvent pas se reposer) sur des intelligences artificielles complexes pour contrôler les champs et la puissance des moteurs. Les vaisseaux de combat de l'Empire Ghar ne peuvent supporter qu'une accélération de 40G (55G pour leurs vaisseaux-éclaireurs les plus rapides) et un peu plus de SOL zéro sept au sein d'un système. Les transports et les auxiliaires ghars sont encore plus lents, atteignant rarement SOL zéro six et incapables d'une accélération supérieure à 30G (ce qui est tout de même trois à cinq fois plus que ce qu'il faudrait pour tuer un humain sans une forme de propulsion AG). Cela signifie que les vaisseaux des civilisations humaines pourraient même dépasser un vaisseau ghar qu'ils poursuivent pour atteindre une planète du système interne avant que les Ghars ne l'atteignent – à condition qu'ils puissent atteindre la porte quelques heures avant les Ghars, c'est dire. Même un vieux vaisseau de clan boromite ou un vaisseau de mercenaires est presque deux fois plus rapide qu'un vaisseau de combat ghar ! Même au ralenti, ces vitesses et accélérations incroyables montrent pourquoi les combats se concentrent normalement sur les horizons des portes et les planètes ou objets d'importance stratégique au sein d'un système stellaire. Les combats spatiaux à de telles vitesses sont considérablement plus lents, à un maximum de vitesses de transition de porte et souvent même à des ordres de grandeur plus lents à SOL décimal zéro un (1/10 000 de la vitesse de la lumière – toujours incroyablement rapide). Les «objets» sur lesquels se concentrent ces combats peuvent être des planètes naines, des OPT (Observations de Phénomènes Transitoires) de toutes sortes, des orbites résidentielles, des astéroïdes étranges ou des artefacts d'origine extraterrestre ou Bâtisseur.

*
* *

Exemples de Vaisseaux

Nous passerons ensuite à quelques vaisseaux utilisés dans la fiction pour démontrer leurs capacités et leur taille. Ces navires vont des vaisseaux-prospecteurs d'un peu plus de 120 mètres aux grands paquebots et aux vaisseaux de la flotte intérieure de plusieurs dizaines de kilomètres de long.

Il existe une classe particulière de frégates employées par la Concorde qui sont très appréciées par certaines Maisons Freeborn en raison de leurs vastes soutes et de leur capacité de chargement. L'une d'entre elles, le *Poussière de Shamasai des Delhren*, mesure entre 300 et 350 mètres de long. Ces frégates-marchandes sont plus proches du concept de «croiseur» de l'Âge of la Voile (1571-1862), avec des troupes, comme les vardanari, les domari et les barbares, ainsi qu'un équipage normal et une soute. Cette frégate dispose d'une lance dorsale principale, de batteries secondaires à plasma et mag et de Rails-X : des lanceurs de missiles et de flèches cinétiques. Le principal problème, du point de vue de la Concorde, est que la charge utile des missiles Freeborn est très variable, ces frégates étant rééquipées avec les légendaires fabricateurs Freeborn.

Une rumeur circule au sujet d'un vaisseau porte-drone d'attaque isorien. Bien qu'ayant quatre noyaux d'intelligence artificielle à bord – trois dans chacun des drones de combat transportés et un dans le noyau du porte-drone, il compte également une dizaine d'hommes d'équipage. D'une longueur d'environ 250 mètres, il semble volumineux avec ses trois drones de combat à bord, chacun d'entre eux mesurant environ 120 mètres et pouvant transporter une charge utile d'armes très variable.

Nous avons déjà fait la connaissance du paquebot de croisière de la Concorde, le «*Vacances d'une Vie*», un navire transportant un million de résidents permanents ou plus, ainsi que son équipage et des passagers. Long d'environ 5 km, haut d'un kilomètre et large de 1,5 km, il ressemble un peu à une brique aux bords arrondis, avec des capteurs et des protubérances sur tout son corps. Les paquebots Freeborn peuvent être similaires, mais leur taille varie de 1 km à plus en fonction du nombre de familles Freeborn vivant en permanence à son bord et du type de travail que le navire est censé effectuer – sans parler des cargos plus petits utilisés, par exemple, pour transporter des Boromites, des mercenaires ou d'autres travailleurs vers leur nouveau contrat.

Le *Vacances* n'a rien à voir avec l'énorme OPT 563. Cette ancienne épave est rarement aperçue, mais elle dérive dans l'espace antaréen et est attirée dans les systèmes lorsqu'elle rencontre une porte. Ses moteurs ont été désactivés il y a longtemps par une terrible explosion, mais il mesure encore 20 à 25 km de long sur environ 5 km de diamètre – un vaisseau vraiment gargantuesque qui s'insère tout juste dans les tunnels d'Antarès.

Un tel vaisseau n'a rien à envier aux vaisseaux de la flotte d'origine des vardos des Freeborn. Ces vaisseaux disposent d'une capacité de propulsion leur permettant de rester en orbite (ou de déplacer leur orbite), mais ils ne peuvent jamais traverser le néxus d'Antarès, car ils sont trop grands pour franchir une porte antaréenne. L'*Éclat des Delhren*, vaisseau diplomatique hôte, est un losange de plus de 40 km de long sur environ 8 à 10 km de côté, bien que ses caractéristiques de surface le fassent ressembler à autre chose qu'à une simple brique. Dans un tel vaisseau, on trouve non seulement des quartiers d'habitation pour de nombreuses factions et espèces extraterrestres, mais aussi des usines de fabrication, des installations de réparation, des docks spatiaux et des espaces commerciaux, ainsi que des jardins, des parcs et des terrains de sport.

L'*Éclat* est accompagné dans son orbite autour de l'étoile Delhren III par son vaisseau hôte encore plus grand, le *Vard des Delhren*, un vaisseau qui fournit des espaces de vie et de travail pour le Vard, les principaux Domas des Delhren, de vastes usines de fabrication et qui sert de foyer à des millions de Delhren. Le *Vard* et l'*Éclat* ne sont pas tant des vaisseaux que des habitats orbitaux dotés d'une certaine force motrice, les Freeborn se méfiant d'un état d'immobilité.

Il existe des vaisseaux encore plus grands dans et autour de l'espace antaréen, certains n'étant rien de plus que des orbites, que ce soit autour d'une planète ou d'une étoile. Si nombre d'entre eux sont dotés d'une gravité artificielle, celle-ci peut être fournie par la bonne vieille vrille ou par des moteurs à annihilation gravitationnelle de faible puissance qui fournissent un «plancher» artificiel tout en permettant de déplacer le vaisseau ou l'orbite (lentement !) en cas d'urgence.

Mais qu'en est-il des vaisseaux ghars ? Ils sont construits sur des principes beaucoup plus basiques, évitent les réseaux de suspenseurs et ont tendance à ne pas varier autant en taille. Les deux transports de troupes sur lesquels Shaltok a été affecté, les *Porteur du Triomphe sur l'Humanité IX* et *XIV*, mesurent entre 500 mètres et 1 kilomètre de long et transportent une variété d'atterrisseurs et de navettes de combat. Un autre croiseur lourd qu'il rencontre, de la classe de l'*Imposition du Triomphe*, mesure entre 2,5 et 3 km de long et est équipé de générateurs quantiques, de batteries de missiles et d'armes à disrupteur ghars.

*
* *

Conclusion

Ceci n'est qu'une brève introduction aux vaisseaux spatiaux de l'univers d'Antarès. Les vastes étendues des Fragments de la Concorde et Isoriens permettent une grande variété de modèles. Même les maisons Freeborn et les clans Boromites varient considérablement dans le type et la taille des vaisseaux qu'ils utilisent – le seul point commun étant que les vaisseaux des clans Boromites sont conçus pour se rendre sur leur lieu de travail, tandis que les vaisseaux massifs des flottes domestiques Freeborn sont généralement en orbite autour d'une étoile. La seule faction dont les vaisseaux sont conçus de manière cohérente est celle du Prospérat Algoryn, les besoins de son conflit militaire contre les Ghars l'obligeant à une certaine forme de cohérence dans la conception de ses vaisseaux.

Même dans ce cas, la nécessité de garder une longueur d'avance sur les Ghars signifie que les Algoryns sont constamment à la recherche de nouvelles conceptions, de nouvelles techniques et de nouvelles armes qui leur donneront un avantage sur leurs anciens ennemis.

Les vaisseaux antaréens sont aussi variés que les millions de portes qui composent son univers !