

LISTES D'ARMÉE – ANTARES 2

MA'REQ

V2.011XA
-- LISTE EXPÉRIMENTALE --

Chef de Guerre : Tim Bancroft

Traduction et Mise en Page Française : Seb Jacquet (VortexZone.com)

NOTE SUR LES MA'REQ

[Une liste expérimentale ! Espérons que ce soit la première d'un certain nombre de listes de ce type issues des premiers tests d'A2 et qui ne sont pas destinées aux tournois ou aux parties plus formelles, car elles n'ont pas été retenues. Néanmoins, si les joueurs les traitent avec une bonne pincée de sel, elles peuvent valoir la peine d'être explorées...]

Le Guide de l'Univers contient un extrait sur le *moch* algoryn Ma'Req.

*«Dans les temps anciens, au cours de la guerre d'Erban, l'ensemble du *moch* Optimat Ma'req a été chassé de son *leger* en signe de disgrâce. Depuis, ils vivent dans l'espace comme des vagabonds, des marchands et des récupérateurs, parcourant les routes du Prospérat et les planètes environnantes. Ils se nomment eux-mêmes les Freeborn de Ma'req, bien que la confiance entre eux et les Vardanari ou le Prospérat ne soit pas très forte. Le Prospérat les considère comme des pirates, et les affrontements entre les forces Ma'req et celles du Prospérat ne sont pas rares.»*

Guide de l'Univers d'Antares 2, 'Le Prospérat Algoryn'

Ils ont été chassés en 7A520, bien avant tout contact avec les Ghars mais juste après la stabilisation de la division de l'IMTel, et existent toujours – bien qu'ils soient maintenant considérés comme un peu plus que des «pirates et des brigands», une sorte de «nation Freeborn» (voir le Guide de l'Univers : Chronologie). Leur histoire est incertaine, principalement parce que ni les Freeborn ni les Algoryns ne parlent des Ma'Req et que tous deux considèrent les Ma'Req comme une association de criminels, une bande d'exilés indisciplinés devant être traquée partout où elle se présente.

L'exil de la société algoryne est une peine accablante et inconcevable pour tout Algoryn, réservée uniquement à ceux qui commettent les transgressions les plus graves à l'encontre de la société algoryne dans son ensemble. Cela nous donne un indice : les Ma'Req se sont peut-être alliés à des étrangers pour s'emparer de l'espace Algoryn ou saper le Prospérat naissant.

Un petit rappel historique pourrait être utile. Chaque *moch* algoryn (une maison supérieure) a de nombreuses affiliations avec des maisons inférieures et, s'il vient d'un des *legers* (castes) intermédiaires, il est affilié à un *moch* d'un *leger* supérieur. Il existe des liens familiaux, les membres des *mochs* les plus récents espérant que leurs membres soient élevés au rang de *moch* supérieur, que ce soit par une promotion due à des compétences exceptionnelles ou par des moyens financiers (ce qui peut impliquer une cérémonie de parrainage, ce que nous pourrions considérer comme un mariage arrangé). Il arrive qu'un *moch* récent ait des liens avec plusieurs *mochs* plus anciens.

Ainsi, lorsqu'un *moch* de haut rang est ostracisé – les *mochs* du *leger* Optimat font tous des plus hauts rangs – presque tous les *mochs* les plus récents qui lui sont associés sont exilés avec lui. C'est ce qui s'est passé dans le cas des Ma'Req : un groupe du *leger* Optimat exilé, accompagné d'un nombre important de troupes Vector, de miliciens et d'administrateurs du *leger* Fondateur, et de scientifiques, techniciens et personnels de soutien du *leger* Servile.

Il s'agit d'un groupe important de personnes ayant besoin de nombreux vaisseaux. Si les premiers exilés se sont entassés dans leurs vaisseaux spatiaux en fuite, ils ont sans aucun doute trouvé un système lointain et habitable – probablement plusieurs systèmes – sur lequel ils pouvaient vivre et survivre. Notez que le mot «prosperer» est soigneusement ignoré ici : les Freeborn, en particulier les grandes Maisons comme celle d'Oszon, ont refusé de traiter avec eux, en partie à cause de leurs crimes, mais aussi par crainte d'être mis au ban du Prospérat.

Mais lorsque les échanges sont nécessaires, il y a toujours des Freeborn qui accepteront de commercer, généralement à des taux de change exorbitants (sans être pour autant faramineux, après tout, ils veulent recommencer à commercer). C'est ainsi que les Ma'Req ont survécu – peut-être de justesse – et ont été contraints de se tourner vers la piraterie et les raids. Avec relativement peu d'Algoryns valides et compétents, ils ont également été contraints de recruter des non-Algoryns pour combler leur manque de compétences ou d'effectifs pour se protéger.

C'est ainsi que sont nés les Ma'Req : un groupe d'espèces mélangés qui se prétend corsaire, mais dont les lettres de marque proviennent de leur propre *leger* Optimat. Ils ont une préférence pour l'équipement algoryn, mais leur accès est limité et ils ont tendance à le laisser entre les mains des Algoryns ou des demi-castes algorynes formant désormais la majeure partie du corps des Ma'Req.

UNE LISTE MA'REQ

Ce contexte historique nous donne quelques pistes sur la manière d'élaborer une liste Ma'Req. À la base, elle devait s'agir d'un mélange d'unités IA Vector algorynes représentant la demi-caste algoryne restante, pure et dominante, et le reste, des Freeborn ou Barbares, représentant les brigands et les descendants qui forment maintenant la majorité du personnel des Ma'Req.

Reportez-vous aux listes Algoryns et Freeborn pour plus de détails.

Voici les unités que l'on peut trouver dans une force Ma'Req. **Au moins 25% des unités doivent être Algorynes et au plus 50% des unités peuvent être Algorynes** – le reste doit être non-algorynes.

Les Options d'Armée sont les mêmes que celles des Algoryns.

Les Ma'Req ne peuvent pas engager d'Hükks ou d'Askars, ne peuvent pas sélectionner de personnages spéciaux, et ne peuvent accepter que des Freeborn comme alliés.

Gardez à l'esprit que cette liste est EXPÉRIMENTALE !

Note de Traduction

La présentation de liste Ma'Req est exclusive à la version française et a été élaborée en suivant les directives de l'article dédiée en utilisant et en modifiant en conséquence les profils des unités des listes Algorynes et Freeborn.

Comme il s'agit d'une liste expérimentale destinée aux parties amicales d'Antares 2, elle est susceptible d'être modifiée et/ou améliorée.

PROFIL DES UNITÉS MA'REQ

COMMANDEMENT OPTIMAT MA'REQ									
<i>Infanterie de Commandement</i>								Coût : 13	
Note : L'Escouade de Commandement Optimat Ma'Req peut être remplacée par une Escouade de Commandement Vardanari (voir ci-dessous)									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Capitaine Ma'Req avec Armure Reflex, Trame Impact, Carabine Plasma, Fronde-X, Grenades à Implosion	5	5	6	5	6(7)	8	9	Commandement, Coriace, Escorte, Option d'Armée (Stoïque)	
2 x Garde Vétéran Ma'Req avec Armure Reflex, Trame Impact, Carabine Plasma	5	5	6	5	6(7)	7	8	-	
1 x Médi-Drone	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Médic)	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> 0-2 Gardes Vétéran Ma'Req supplémentaires @2pts chacun 									
Restrictions d'Armée/Unités								Unique	
<ul style="list-style-type: none"> Ma'Req : 0 – 1 par Armée 									

COMMANDEMENT VARDANARI									
<i>Infanterie de Commandement</i>								Coût : 14	
Note : Uniquement en remplacement d'une Escouade Optimat Ma'Req									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Commandant avec Armure Reflex, Cape Impact, Carabine ou Pistolet Plasma, Fronde-X et Netfronde, Grenades Plasma	5	5	6	5	5(6)	8	9	Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros	
2 x Garde Vardanari avec Armure Reflex, Cape Impact, Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	6	5	5(6)	7	8	Loyauté	
1 x Drone-Amplificateur HL	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Amplificateur HL)	
1 x Drone-Défecteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Défecteur)	
1 x Médi-Drone	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Médic)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> 0-3 Gardes Vardanari supplémentaires @2pts chacun 0-1 Drone-Observateur @1pt 0-1 Drone-Défecteur supplémentaire @2pts Remplacer toutes les Armures Reflex des membres de l'unité par des Armures Refragmentées @1pt pour l'unité entière 									
Restrictions d'Armée/Unités								Unique	
<ul style="list-style-type: none"> Ma'Req : 0 – 1 par Armée 									

COMMANDEMENT VECTOR MA'REQ									
<i>Infanterie de Commandement</i>								Coût : 10	
Note : L'Escouade de Commandement Vector Ma'Req peut être remplacée par une Escouade de Commandement Domari (voir ci-dessous)									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Sous-Commandeur Vector Ma'Req avec Armure Reflex, Fusil Mag, Fronde-X avec Grenades à Implosion	5	5	5	5	6(7)	8	9	Coriace, Escorte	
0 x Commandeur Vector Ma'Req avec Armure Reflex, Fusil Mag, Fronde-X avec Grenades à Implosion	5	5	5	5	6(7)	8	9	Commandement, Coriace 2, Escorte, Option d'Armée (Stoïque), Unique	
2 x Garde Vector Ma'Req avec Armure Reflex, Fusil Mag, Grenades Plasma	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
1 x Médi-Drone	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Médic)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> 0-2 Gardes Vector Ma'Req supplémentaires @2pts chacun Remplacer le Sous-Commandeur par un Commandeur dans une seule unité d'une Force Ma'Req @2pts Remplacer tout ou partie des Fusils Mag par des Répéteurs Mag @Gratuit 									
Restrictions d'Armée/Unités								Choix Limité	
<ul style="list-style-type: none"> Ma'Req : 0 – NF 									

COMMANDEMENT DOMARI									
<i>Infanterie de Commandement</i>									Coût : 9
Note : <i>Uniquement en remplacement d'une Escouade Ma'Req Vector</i>									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Officier Domari avec Armure Reflex, Pistolet Mag, Fronde-X et munitions <i>Netfronde</i>	5	5	5	5	5(6)	7	9	Commandement, Coriace, Escorte	
3 x Garde Domari avec Armure Reflex, Fusil Mag, Grenades Plasma	5	5	6	5	5(6)	6	7	-	
0 x Capitaine Boromite avec Armure Reflex, Pistolet Mag, Masse Compactrice, Grenades à Implosion	4	5	5	6	6(7)	6	10	Commandement, Coriace 2, Escorte	
0 x Garde Boromite avec Armure Reflex, Fusil Mag, Grenades à Implosion	4	5	5	6	6(7)	6	9	-	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-2 Gardes Domari supplémentaires @2pts chacun • 0-1 Drone-Observateur @1pt • 0-1 Drone-Amplificateur HL @1pt • Remplacer les Fusils Mag de tous les Gardes Domari par des Carabines Plasma @1pt pour l'unité • Donner des Capes Impact à tous les membres de l'unité @1pt pour l'unité • Remplacer l'Officier Domari par un Capitaine Boromite @1pt • Remplacer tout ou partie des Gardes Domari par des Gardes Boromites @1pt pour l'unité • Remplacer le Pistolet Mag de l'Officier Domari ou Capitaine Boromite par un Pistolet Plasma, Carabine Plasma ou Répéteur Mag @Gratuit 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Ma'Req : 0 – NF									

ESCOUADE DE PIRATES MA'REQ									
<i>Infanterie</i>									Coût : 10
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef Pirate Ma'Req avec Armure Reflex, Fusil Mag, Fronde-X et Grenades à Implosion	5	5	5	5	6(7)	7	8	Coriace	
2 x Pirate Ma'Req avec Armure Reflex, Fusil Mag, Grenades Plasma	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
2 x Grenadier Ma'Req avec Armure Reflex, Micro-X et munitions <i>Surcharge</i> , Grenades Plasma	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-3 Pirates Ma'Req supplémentaires @2pts chacun • Remplacer le Fusil Mag du Chef Pirate Ma'Req par un Pistolet ou Répéteur Mag @Gratuit • Remplacer tout ou partie des Microlanceurs-X des Grenadiers Ma'Req par des Répéteurs ou Fusils Mag @Gratuit 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Ma'Req : NF+									

DOMARI									
<i>Infanterie</i>									Coût : 9
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Quartier-Maître Domari avec Armure Reflex, Pistolet Mag, Grenades Plasma	5	5	5	5	5(6)	7	8	Coriace	
4 x Matelot Domari avec Armure Reflex, Fusil Mag, Grenades Plasma	5	5	5	5	5(6)	6	7	-	
1 x Grenadier Domari avec Armure Reflex, Micro-X et munitions <i>Netfronde</i> , Grenades Plasma	5	5	5	5	5(6)	6	7	-	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-2 Matelots Domari supplémentaires @1pt chacun • Donner à tous les membres de l'unité des Capes/Trames Impact @1pt pour l'unité • 0-1 Drone-Observateur @1pt • Remplacer le Grenadier Domari par un Matelot Domari @Gratuit • Remplacer le Pistolet Mag du Quartier-Maître par un Pistolet Plasma, une Carabine Plasma ou un Répéteur Mag @Gratuit 									
Restrictions d'Armée/Unités									
<ul style="list-style-type: none"> • Ma'Req : Illimité (minimum : NF+1 unités d'infanterie Vardanari et ou Domari) 									

GUERRIERS BARBARES									
<i>Infanterie</i>									Coût : 10
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef Barbare avec Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	5	5	5	7	7	Attaque Sauvage, Coriace	
5 x Guerrier Barbare avec Fusil Mag, Grenades Plasma	5	5	5	5	5	7	7	Attaque Sauvage	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-4 Guerriers Barbares supplémentaires @2pts chaque • Donner des Armures Reflex (Res +1) à tous les membres de l'unités @1pt pour l'unité • Donner des Greffes Soma à tous les membres de l'unité @2pts pour l'unité • Donner à un seul Guerrier Barbare un Micro-X (devient Grenadier Barbare) @Gratuit • Remplacer la Carabine Plasma du Chef Barbare par un Pistolet Mag, un Fusil Mag ou un Répéteur Mag @Gratuit 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Ma'Req : 0 – NF×2									

ESCOUADE D'INFILTRATION MA'REQ									
<i>Infanterie</i>									Coût : 12
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef Infiltrateur Ma'Req avec Armure Reflex, Répéteur Mag, Fronde-X et Grenades à Implosion	5	5	5	5	6(7)	8	8	Coriace, Infiltrateur	
4 x Soldat Infiltrateur Ma'Req avec Armure Reflex, Répéteur Mag, Grenades à Implosion	5	5	5	5	6(7)	8	8	Infiltrateur	
1 x Camo-Drone	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Camo)	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-3 Soldats Infiltrateur Ma'Req supplémentaires @2pts chacun • Remplacer toutes les Grenades à Implosion de l'escouade par des Charges Fractales @1pt • Remplacer le Répéteur Mag du Chef Infiltrateur Ma'Req par un Pistolet Mag @Gratuit • 0-1 Drone-Observateur @1pt 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Ma'Req : 0 – NF×2									

MAÎTRE DE MEUTE BARBARE									
<i>Bêtes</i>									Coût : 10
Note : Une unité de Maître de Meute peut être conçue à partir de figurines Barbares ou Domari, avec des Angkriks ou toutes autres figurines de bêtes sauvages provenant de très nombreuses gammes de figurines !									
Une seule unité de Maître de Meute peut être sélectionnée à la place d'une Escouade de Pirates Ma'Req.									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Maître de Meute Barbare avec Armure Reflex, Répéteur Mag, Magfouet	5	5	5	5	5 (6)	7	7	Attaque Sauvage, Coriace	
5 x Angkriks sauvage ou équivalent	5	6	-	6	7	6	6	Attaque Sauvage, Attaques : 2xVI 2	
Options d'Amélioration									
• 0-3 Angkriks sauvages supplémentaires @2pts chacun									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Ma'Req : 0 – 1									

ÉQUIPE D'APPUI MA'REQ									
<i>Équipe d'Arme</i>									Coût : 6
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
2 x Opérateur Ma'Req avec Armure Reflex, Pistolet Mag	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 x Appui Léger Mag	5	-	-	11	-	-	-	Arme d'Appui, TBP, TR	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-1 Opérateur Ma'Req supplémentaire @2pts • Donner des Répéteurs Mag à tous les Opérateurs Ma'Req @1pt pour l'unité • Remplacer l'Appui Léger Mag par : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Canon Mag @Gratuit ◦ Lanceur-X et munitions spéciales (<i>Parasite, Pulse et Net</i>) @1pt ◦ Canon Fractal @1pt • 0-1 Drone-Observateur @1pt 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Ma'Req : 0 – NF×2 (Max 1/Escouade d'Infanterie)									

ÉQUIPE DOMARI DE DÉFENSE DU VAISSEAU									
<i>Équipe d'Arme</i>									Coût : 6
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
0 x Chef Opérateur Domari avec Armure Reflex, Pistolet Mag	5	5	5	5	5(6)	7	7	Coriace	
2 x Opérateur Domari avec Armure Reflex, Pistolet Mag	5	5	5	5	5(6)	6	7	-	
1 x Appui Léger Mag	5	-	-	11	-	-	-	Arme d'Appui, TBP, TR	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-1 Opérateurs Domari supplémentaires @1pt • 0-1 Chef Opérateur Domari @2pts • 0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt • 0-1 Drone-Défecteur @2pts • Remplacer l'Appui Léger Mag par : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Canon Mag ou Canon Fractal @Gratuit ◦ Un opérateur Domari supplémentaire ET un Canon Mag Lourd (<i>l'unité devient une Équipe d'Arme Lourde</i>) @2pts (NF2+ uniquement) ◦ Un opérateur Domari supplémentaire ET Appui Lourd Mag (<i>l'unité devient une Équipe d'Arme Lourde</i>) @3pts (NF2+ uniquement) 									
Restrictions d'Armée/Unités					Niveau de Force Minimum : 2+ (Équipes d'Arme Lourde)				
<ul style="list-style-type: none"> • Ma'Req : 0 – NF×2 (maximum : 0-1 par Commandement Domari ou Domari)									

ÉQUIPE D'ARME LOURDE MA'REQ									
<i>Équipe d'Arme</i>									Coût : 8
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
3 x Opérateur Ma'Req avec Armure Reflex, Pistolet Mag	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
0 x Commandeur d'Artillerie Ma'Req avec Armure Reflex, Pistolet Mag	5	5	5	5	6(7)	7	9	Commandement, Coriace, Escorte, Option d'Armée (<i>Ajustement</i>), Unique	
1 x Canon Mag Lourd	3	-	-	13	-	-	-	Arme Lourde, Dégâts Massifs, Grand	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
1 x Drone-Défecteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Défecteur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-2 Opérateurs Ma'Req supplémentaires @2pts • 0-1 Commandeur d'Artillerie Ma'Req @4pts • 0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt • Donner des Répéteurs Mag à tous les Opérateurs Ma'Req @1pt pour l'unité • Remplacer le Canon Mag Lourd par : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Appui Lourd Mag ou Désintégrateur Fractal @Gratuit ◦ Mortier Mag et munitions spéciales (<i>Parasite, Pulse et Net</i>) @1pt ◦ Obusier-X et munitions spéciales (<i>Parasite, Pulse et Net</i>) @2pts ◦ Bombarde à Compression @3pts (<i>Formations DS uniquement</i>) 									
Restrictions d'Armée/Unités					Niveau de Force Minimum : 2+				
<ul style="list-style-type: none"> • Ma'Req : 0 – 1 									

GLISSEURS

ESCADRON DE GLISSEURS INTRUSION

Cavalerie

Coût : 13

Pied-à-Terre : Un Escadron de Glisseurs Intrusion met pied-à-terre en tant qu'Unité d'Infanterie IA Vector ou Équipe d'Appui Vector, selon son équipement/armement, et perd les règles spéciales *Attaque Éclair, Rapide* et *Suspenseurs*.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Sous-Commandeur Intrusion avec Armure Reflex, Répéteur Mag sur glisseur Intrusion	8	5	5	5	7(9)	7	8	Coriace, (Attaque Éclair, Rapide, Suspenseurs)
2 x Pilote Intrusion avec Armure Reflex, Répéteur Mag sur glisseur Intrusion	8	5	5	5	7(9)	7	8	(Attaque Éclair, Rapide, Suspenseurs)
1 x Drone-Compacteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Compacteur)
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)

Options d'Amélioration

- Donner à l'unité un Appui Léger Mag compacté **OU** un Canon Mag compacté @1pt
- Les pilotes de l'Escadron peuvent être rétrogradés en pilotes Freeborn ou de demi-caste avec une diminution de -1 à leur Res (**Res 6(8)** au lieu de 7(9)) @-1pt. Dans ce cas, l'escadron mettra pied-à-terre comme des Domari et ne sera plus considérée comme une unité algorithme.

Restrictions d'Armée/Unités

- Ma'Req : 0 – 1

GLISSEUR D'ATTAQUE VENGEUR

Véhicule

Coût : 15

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Vengeur avec Appui Léger Mag	7	5	5	-	11	7	8	DOM2, Grand, Blindage Renforcé, Suspenseurs
0 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)

Options d'Amélioration

- Remplacer l'Appui Léger Mag par :
 - Canon Mag @Gratuit
 - Appui Lourd Mag @2pts (NF2+ uniquement)
- 0-1 Drone-Observateur @1pt
- 0-1 Drone-Défecteur @2pts

Restrictions d'Armée/Unités

Niveau de Force Minimum : NF2+ pour l'Appui Lourd Mag

- Ma'Req : 0 – 1

GLISSEUR DE TRANSPORT DEFIANT

Véhicule

Coût : 17

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Glisseur de Transport Léger Defiant avec Appui Léger Mag	5	5	5	-	11	7	8	Blindage Renforcé, DOM2, Grand, Suspenseurs, Transport : 10
0 x Véhicule d'Appui Blindé (VAB) Ma'Req Defiant avec Champ Hyperluminique à émission fixe, Canon Mag	5	5	5	-	12	7	8	Blindage Renforcé, DOM2, Grand, Suspenseurs, Transport : 10
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)

Options d'Amélioration

- Remplacer le Transport Defiant par un Véhicule d'Appui Blindé Ma'Req (VAB Defiant) @1pt (NF2+ uniquement)
- Remplacer le Canon Mag du VAB Defiant par :
 - Appui Léger Mag @Gratuit
 - Appui Lourd Mag @2pts
- 0-1 Drone-Défecteur @2pts
- 0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt

Restrictions d'Armée/Unités

Niveau de Force Minimum : NF2+ pour le VAB Defiant

- Ma'Req : 0 – 1 / unité d'Infanterie

SONDES

FRAGMENT DE SONDÉS-ÉCLAIREURS

Sondes								Coût : 5
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
4 x Sonde-Éclaireur	10	-	-	-	5	-	-	Sonde, Petit
Options d'Amélioration								
• 0-NF Sondes-Éclaireurs supplémentaires @1pt chacune								
Restrictions d'Armée/Unités								Unique
• Ma'Req : 0 – 1								

FRAGMENT DE SONDÉS-CIBLEURS

Sondes								Coût : 5
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
4 x Sonde-Cibleur	10	-	-	-	5	-	-	Sonde, Petit
Options d'Amélioration								
• 0-NF Sondes-Cibleurs supplémentaires @1pt chacune								
Restrictions d'Armée/Unités								Unique
• Ma'Req : 0 – 1								

FRAGMENT DE SONDÉS-TRAQUEURS

Sondes								Coût : 5
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
4 x Sonde-Traqueur	10	-	-	-	5	-	-	Sonde, Petit
Options d'Amélioration								
• 0-NF Sondes-Traqueurs supplémentaires @1pt chacune								
Restrictions d'Armée/Unités								Unique
• Ma'Req : 0 – 1								

CONCLUSION

Nous devons souligner, une fois de plus, qu'il s'agit d'une liste EXPÉRIMENTALE provenant des premiers tests d'Antares 2.

Compte tenu de la diversité des factions et des listes testées, très peu de tests ont été possibles et les joueurs risquent donc de la trouver bancale. Néanmoins, nous l'ajoutons ici pour que les joueurs puissent s'amuser à explorer ces voleurs et bons à rien presque mythiques de l'espace antaréen.

La liste repose délibérément sur beaucoup d'infanterie, mais c'est la nature même de la vie d'une Maison pirate. Elle est surtout utilisée pour des raids éclairs contre des fermes isolées, des camps miniers et même des villages sur des mondes barbares où l'ennemi dispose d'une flexibilité tout aussi limitée – mais le noyau d'algoryns peut constituer une surprenante colonne vertébrale pour la force.

Amusez-vous bien !