

Parallèlement à l'évolution des règles établies par Rick et Tim, nombre de joueurs ont commencé à utiliser d'autres figurines de leur collection pour jouer à Antares (tout particulièrement pour les Freeborn), voire à développer de nouvelles escouades. Pour cette raison, Tim a établi quelques conseils et principes de conception fondamentaux de la V2 qui, s'ils sont respectés, permettront l'utilisation de diverses figurines sans pour autant fausser le jeu.

Il est important de garder à l'esprit que si les valeurs en points dans Antares 2 sont calculées, les valeurs de chaque unité ont été déterminées après analyses durant les tests de jeu. Cela signifie que des unités peuvent s'avérer plus ou moins chères de quelques points que ce qu'indiquerait une calculatrice. Nous vous recommandons vivement de suivre ce conseil.

## Les Bases

L'approche la plus simple pour créer votre propre escouade est de vous baser sur une escouade déjà existante, comme l'escouade Vector algoryne, l'escouade Domari ou Vardanari Freeborn. Utilisez les statistiques basiques et ajoutez des armes selon vos besoins : le passage à des armes à plasma ou à compression représente généralement un changement de +1 point pour une escouade, tandis qu'un passage à des armes mag est d'environ -1pt (cela reste toutefois très approximatif). En général, pour les équipes d'arme, les coûts comparatifs des armes peuvent être obtenus à partir des options des listes. L'armure Reflex aura typiquement un ajustement de +1pt et l'Hyperluminiq ou la Refragmentée un ajustement de +2pts, comme on peut le voir dans la liste Freeborn. Le coût des drones-compagnons Défecteurs, Observateurs et Médic peut également être déterminé directement depuis les listes.

Sachez cependant que les unités de base, telles que les domari ou les troupes IA Vector une réduction de coût a déjà été appliquée et qu'une escouade personnalisée devrait donc coûter 10 à 15% de plus.

Nous recommandons vraiment d'utiliser les unités de la liste Freeborn comme base pour vos propres créations, car elle est très flexible et possède un trio de profils utiles : le Domari, le Vardanari, ultra-spécialisé, et le Barbare. Une autre liste utile pourrait être la liste expérimentale de La Horde\*.

Les sélecteurs unité par unité d'Antares 2 sont également un outil utile. Les Ghars ont un certain nombre d'unités potentiellement bon marché, mais ils ne peuvent pas en avoir trop à cause des limites de sélection et de l'obligation d'utiliser des armures de combat (et leur philosophie narrative qui consiste à ignorer la plupart de leurs petites unités les y aide !). Au final, il pourrait s'avérer utile de développer une histoire pour votre liste d'armée, vos figurines ou escouades et de vous y tenir plutôt que de créer une escouade imbattable (ce que personne d'appréciera).

Enfin, nous l'avons déjà mentionné, mais il vaut toujours la peine d'effectuer plusieurs tests de jeu contre différents adversaires pour obtenir des valeurs de points correctes.

\* liste d'armée expérimentale disponible en français sur la page dédiée du Nexus :

<https://antaresnexus.com/2022/05/05/langue-francaise-antares-2/>

## Principe Fondamental : Pas de DOM 3

N'avez aucune figurine qui puisse avoir trois Dés d'Ordre. La seule exception à ce principe pourrait être pour les Virai – mais leur troisième dé n'est pas un Dé d'Ordre classique mais un Dé de Reprogrammation pouvant être assigné à une autre unité (non-DOM).

Cela signifie que les Amplificateurs Plasma ne peuvent pas être donnés aux véhicules Ghars – non pas que les amplificateurs plasma puissent fonctionner sur les véhicules Ghars, de toute façon.

**Pourquoi ?** Parce que les unités DOM 3, ainsi que les Ghars dotées d'amplificateurs plasma, se sont révélées particulièrement déséquilibrées et décourageantes à affronter : l'apport de puissance était bien trop important. Les valeurs en points étaient notoirement difficiles à estimer et s'avéraient donc toujours faussées : soit elles étaient trop basses dans la plupart des situations (et il était facile de placer des unités DOM 3, même lentes, dans des positions critiques), soit elles étaient augmentées à un niveau tel que les unités devenaient beaucoup trop chères. Les unités DOM 3 ont également déséquilibré le mécanisme principal de tirage des dés.

## Principe Fondamental : Pas d'essais d'unités bon marché.

Au cœur d'Antares se trouve la mécanique de tirage des Dés d'Ordre, où chaque unité reçoit un dé et est activée lorsqu'un dé lui est attribué après un tirage aléatoire. Malgré le nouveau coût en points d'un Dé d'Ordre dans Antares 2 (un dé vaut 2 points, si vous vous le demandez, ce qui permet de réduire un peu l'avantage des petites unités) le système de tirage aléatoire peut être facilement faussé si une armée est capable de prendre des tas de petites unités bon marché.

Si vous avez besoin de représenter un « essai », référez-vous aux Constructeurs Virai, aux Parias Ghars ou aux Barbares. Ces escouades peuvent être légèrement plus grandes que la normale – voire davantage – et représenteront bien mieux une armée fourmillante sur la table de jeu, sans qu'il soit nécessaire de fausser le mécanisme de tirage des dés.

**Pourquoi ?** Avec un nombre conséquent d'unités bon marché représentant une armée en essai, il était beaucoup trop facile de submerger les adversaires au coup par coup avec des tirages de vos propres unités (surtout avec le « Blocage ! ») ou même de concevoir des armées impossibles à battre. C'est l'une des raisons techniques pour lesquelles les Rebelles Ghars ont été réintégrés à l'Empire : en les corrigeant, nous avons remarqué qu'ils étaient plus axés sur l'Empire Ghar (l'une des principales raisons étant l'évolution de l'histoire et la prise de contrôle de l'Empire par Fartok).

## Principe Fondamental : Pas plus de trois attaques.

Aucune figurine ne devrait avoir plus de trois attaques au corps-à-corps, pour les mêmes raisons que les DOM 3 : l'apport de puissance est bien trop importante, trop facile à jouer et trop énervante pour les adversaires. Si vous avez une grande figurine que vous pensez être résistante, réfléchissez : est-elle vraiment si rapide et si performante qu'elle puisse être capable de regarder dans plus de trois directions à la fois ? La réponse est invariablement non.

**Pourquoi ?** Il ne faut pas oublier qu'Antares n'est pas un jeu où l'on lance des tas de dés. Nous avons dû ajuster la pénalité de TR (Tir Rapide) à cause du fait que de lancer un grand nombre de dés d'attaque déséquilibre la mécanique de sauvegarde de la Res, en particulier pour les véhicules ou les grandes figurines.

Pour une figurine grande et résistante, qui devrait être redoutable au corps-à-corps, inspirez-vous de la Mère-Porteuse Matronite boromite. Les matronites ont quelques attaques, mais à une VI (Valeur d'Impact) élevée et avec une force colossale, ce qui signifie qu'elles touchent presque toujours. Cela signifie que leur impact est substantiel

sans être une figurine capable d'écraser l'adversaire avec une seule unité. Le trait Frénésie (qui ne s'applique qu'aux bêtes, ne l'oubliez pas) peut être tentant pour déclasser une figurine, mais en pratique, ce n'est pas un inconvénient aussi important qu'un exercice purement mental pourrait le suggérer.

Un autre conseil à tirer de la Mère-Porteuse est celui de porter des créatures plus petites sous la forme de Couvains. Veillez cependant à ce qu'ils soient assez faibles, sinon l'unité héritera soudain du trait invisible « imbattable ».

Nous essayons également de faire en sorte qu'aucune figurine, à l'exception des véhicules, n'ait plus de trois attaques à distance, pour la même raison. Cela est légèrement affecté par l'Appui Lourd Mag et certains systèmes d'armes de véhicules/bêtes, mais nous avons essayé de les signaler (j'insiste sur le mot « essayer » – l'ALM reste une arme particulièrement meurtrière). Pour les figurines normales, la règle des trois attaques et des trois tirs est incontournable.

## Pour résumer

Il vaut peut-être la peine de résumer les points critiques :

- Pas de DOM 3. Jamais.
- Pas d'essais d'unités bon marché. Jamais.
- Pas plus de trois attaques par figurine au corps-à-corps. Jamais.
- Limitez les attaques à distance à trois pour l'infanterie et essayez de les limiter à trois plus un tir plus « lourd » pour les véhicules (par exemple, une arme de soutien légère et une arme principale).

Nous en ajouterons d'autres au fur et à mesure qu'elles nous viendront à l'esprit.

Tim Bancroft