



PRAVO AVA

AVA PRAVDA - La vérité au service du collectivisme



#5 - REVOLUTION !



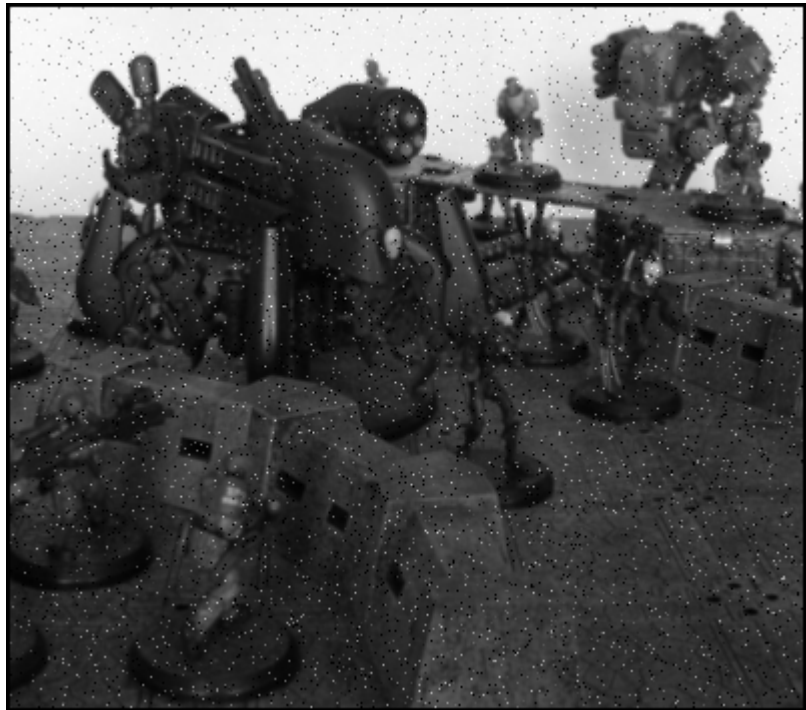
APRES DAMOCLES, MORTIS SEMBLE BIEN ETRE UNE NOUVELLE MENACE

Les choses s'accroissent sur Mortis (voir précédents numéros) où les troupes de l'ARC menées par le lieutenant Paprovitch viennent d'affronter victorieusement une force Therian.

Le combat a eu lieu à l'aube. Une patrouille collectiviste avait repéré une compagnie Therian quelques heures auparavant et le camarade Paprovitch avait alors pris la décision d'éliminer rapidement la menace plutôt que de tenter de l'éviter.

C'est à la lumière des premiers rayons du soleil sur Mortis que les Therians sont tombés dans l'embuscade tendue par nos troupes. Originaire d'Hadès, Paprovitch a utilisé l'expérience acquise par ses illustres prédécesseurs opposés aux White Stars pour éliminer les morphos en les prenant par surprise.

La première vague d'assaut était constituée des Krasnye Soldaty qui ont chargé l'ennemi au cri de « Hadès » ou « Révolution ». Rapidement submergés, les Morphos ont tenté de faire intervenir un mar-



queur lourd de type Golgoth mais c'était sans compter sur le Kossak K-XVIII rattaché à la section de Paprovitch. C'est à coup de missiles que K-XVIII a réduit les espoirs Therians en fumée.

Cette glorieuse victoire a per-

mis de récolter des informations de première importance qui permettent de considérer les événements de Mortis sous un tout autre jour.

Suite page 2...

JUILLET - AOUT 2007

Affrontements sur Mortis

De premières escarmouches ont opposé nos forces aux Therians sur Mortis.

Page 2

Damoclès

Dernières nouvelles de Damoclès où les troupes du Red Blok volent de victoire en victoire !

Page 3

Mighty Companies

Découvrez le matériel ultramodern de l'ARC pour mener à bien ses campagnes militaires.

Page 4

MORTIS, UNE NOUVELLE MENACE !

La victoire remportée sur Mortis contre les Therians par nos valeureuses troupes a permis de mettre la main sur du matériel morpho de première importance.

Les hommes de Paprovitch ont ainsi été en mesure d'envoyer un certain nombre de données à la station Tavaritch sur Ava.

Ces données ont mis en ébullition les cryptographes de *Frontline* et de nombreuses questions restent non élucidées.

En premier lieu, les chercheurs ont été étonnés de constater avec quelle facilité les données ont été capturées. Si la victoire des troupes du Red Blok sur les morphos n'est pas une surprise, les Therians ont l'habitude de rien laisser de compromettant entre les mains de l'ennemi.

Autre sujet d'inquiétude, les données en question ont été décryptées rapidement et bien plus facilement que les informations interceptées par nos troupes sur Damoclès par exemple.

Tout laisse donc à croire que les Therians souhaitent que nous prenions connaissance des informations contenues dans les données capturées sur Mortis. Leur contenu doit donc être pris avec d'importantes précautions.

Les chercheurs de Tavaritch ont extrait un message fragmentaire ainsi qu'une photographie numérique. Comme nous l'avons déjà précisé ces deux documents doivent être considérés avec méfiance.

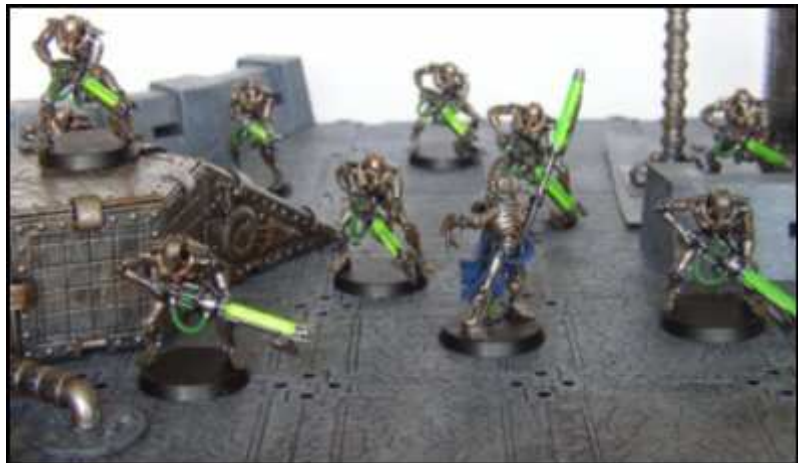
Le contenu du message apporte un éclairage totalement nouveau sur Mortis et sur les Therians.

Un groupe de Therians aurait mené des expérimentations illé-

message_sysexpmen
/accès EMI grid autorisé : #####
/alerte système
/pièce jointe GreyGhost.spg

- > Rapport de reconnaissance sur XAT523-J.
- > Présence non répertoriée créatures/Ava/Red Blok et créatures/Ava/UNA.
- > Le balayage de XAT523-J a confirmé des expériences non autorisées par les membres d'un forum illégal (/Web Striders/Présentation). Nom de projet Grey Ghosts.
- > Identification confirmée d'une IA de niveau élevé (estimation non confirmée). Taux d'agressivité maximum. Taux d'autonomie maximum.
- > Suppression de la menace – estimation de faisabilité – 0,5%
- > Isolation de XAT523-J recommandée.

/fin d'analyse



gales sur Mortis. L'objectif final de ces expériences reste flou et il est impossible de savoir si elles ont été menées à leur terme.

Quoiqu'il en soit, les Therians envoyés sur Mortis pour enquêter ont découvert la vérité et identifier une menace sous la forme d'une « IA ». Les spécialistes de Tavaritch travaillent encore sur ce sujet afin de déterminer si le terme d'IA correspond bien à notre

concept d'Intelligence Artificielle. Cette IA serait de toute façon agressive et « autonome », autant dire hors de contrôle.

Les Therians semblent complètement dépassés ce qui permet d'imaginer l'étendu de la menace.

Une menace qui prend un aspect terriblement tangible lorsqu'on contemple la photographie extraite avec le message...

DAMOCLES

C'est avec un plaisir non dissimulé que l'état-major de l'ARC a rendu public les dernières informations liées à la campagne sur Damoclès. Car il y a de quoi sourire. L'arrivée de notre flotte de cuirassés lourds a en effet plongé l'UNA dans une panique folle. CentCom ne semblait en effet pas avoir prévu une réaction aussi rapide et aussi forte du Red Blok.



Et la débâcle annoncée de la force spatiale UNA est en passe de se transformer en un véritable scandale politique, le président Archer devant faire face à ses propres contradictions.

Du point de vue des opérations militaires, tout se déroule selon le planning mis en place par l'ARC.

Une tête de pont a été mise en place par le débarquement des

premières compagnies de Krasnye Soldati et de Spetznatz Kommandos. Elle a été récemment renforcée par l'arrivée de personnels d'encadrement et de divers spécialistes (médecins, artificiers et autres mécanos).

La volonté sans faille des troupes révolutionnaires face à la résistance des morphos et des troupes White Stars a permis le débarquement des premières compagnies blindées de Kossaks. Grâce à la puissance de feu ainsi déployée, la tête de pont Red Blok est maintenant solidement implantée.

Les premières opérations au cœur des dispositifs ennemis vont maintenant pouvoir commencer et ce sont les Dragonov Kommandos qui en seront chargés.

HONNEUR AU CAMARADE RAKROVITCH

Lors de ces derniers mois, l'usine GAUS-K78 a connu de nombreux incidents ralentissant la production des munitions gauss à destination de nos Kommandos. Panne de matériel, accidents de travail multiples touchant le personnel, etc. Le dernier incident aurait pu avoir des conséquences dramatiques sans le camarade ouvrier Rakrovitch.

La journée de travail avait commencé normalement pour Rakrovitch et ses collègues. Malgré les retards de production, le moral était au beau fixe grâce aux messages d'encouragement diffusés par Propagandia. Selon un ouvrier de la chaîne d'assemblage des munitions Gauss, la motivation était même maximum, chacun ayant à cœur de rattraper le re-

tard accumulé afin de ne pas pénaliser nos glorieuses troupes s'apprêtant à partir pour Damoclès.

Mais après seulement une heure de travail, les premiers problèmes avaient commencé. Le générateur principal de la chaîne d'assemblage semblait avoir des ratés et les techniciens de garde avaient été obligés de le relancer plusieurs fois. Deux heures avant le déjeuner, l'alerte d'évacuation avait retenti ! Le générateur était en surchauffe et menaçait d'exploser.

Selon nos sources, ce type de générateur, conçu par les meilleurs techniciens de la station Tavaritch, possède une puissance phénoménale et son explosion aurait pu détruire L'usine GAUS-K78 toute

entière.

Les ouvriers évacuèrent donc sauf le camarade Rakrovitch. N'écouter que son courage, Rakrovitch se rendit auprès du générateur et réussit à l'arrêter in extremis.

On a cependant retrouvé le corps de Rakrovitch au pied du générateur. Car l'ouvrier avait, sans le vouloir, démasqué un infâme complot UNA. Des agents ennemis avaient en effet saboté le générateur pour détruire l'usine et ils avaient exécuté Rakrovitch, ivres de colère suite à leur échec.

Après une enquête rapide, RevPol a procédé à l'arrestation des comploteurs qui, au-delà de toute guérison, seront euthanasiés.

Honneur à Rakrovitch !

MIGHTY COMPANIES !

L'univers doit être collectiviste, c'est une évidence. Et pour réaliser ce rêve, le Red Blok doit le plus souvent s'imposer par les armes.

Pour planifier ses campagnes, l'ARC a mis au point un système de planification de campagne moderne qui lui permet de gérer au mieux la conquête de nouveaux mondes. Que ce soit les UNA réactionnaires, les immondes Therians, toute autre race anti-collectiviste ou tous ces ennemis à la fois, l'ARC possède la technologie pour mener victorieusement ses campagnes militaires.



Games Workshop propose une ré-édition de *Mighty Empires*, le célèbre jeu de plateau distribué au début des années 90. Mais même s'il s'agit d'un matériel de campagne pour *Warhammer Fantasy Battle*, ce *Mighty Empires* présente un intérêt certain pour les joueurs AT-43.

MIGHTY EMPIRES

Que contient donc cette extension ?

Un ensemble d'hexagones à peindre représentant plaines, montagnes, forêts, marécages et autres terrains divers et variés. La grande force de ces hexagones est leur caractère générique : à première vue, ils sont assez peu lisibles et on a parfois du mal à différencier une forêt d'une plaine. Décevant? Non. Car c'est la peinture de l'hexagone qui fera la différence et en particulier le choix du peintre. Ainsi un hexagone de marécage pourra, selon la façon de le



peindre, représenter tout aussi bien un marais classique qu'une oasis dans le désert. Un hexagone de plaine pourra représenter une vallée verdoyante, un désert de sable ou de glace ou encore les plaines grisâtres d'un monde à l'agonie.

Un certain nombre de pions, drapeaux, cités, châteaux et autres mines. Ces pions là sont génériques dans le cadre d'un univers fantastique mais beaucoup moins dans un univers futuriste. Les drapeaux, nécessaires pour représenter les possessions de chaque joueur, ne posent bien entendu pas de problème mais dans le cadre d'un jeu comme AT-43 il sera nécessaire de faire appel à ses talents de modélis-tes pour représenter des cités avec buildings, des forteresses modernes et des complexes industriels.

Un livret de règles. Ce livret présente des règles de campa-

gnes simples et faciles à enrichir pour *Warhammer Fantasy Battle*. Là encore, il est très facile d'adapter ces règles à AT-43.

MIGHTY COMPANIES

Voici l'ensemble des modifications à apporter aux règles de *Mighty Empires* pour pouvoir les utiliser lors d'une campagne AT-43.

Pour se mettre dans l'ambiance futuriste d'AT-43, il est bien entendu nécessaire de mettre à jour le vocabulaire employé dans les règles.

Ainsi, les joueurs contrôlent des Colonies et non pas des Empires. Ils amassent des Crédits et pas des Pièces d'Or. Ils construisent bien des Cités mais aussi des Bastions et des Complexes Miniers à la place de Châteaux et de Mines.

Les **événements** suivants remplacent ceux décrits dans le livret de règles *Mighty Empires* et le site de *Games Workshop* portant le même nom.

Armée d'Elite

Lors de la préparation des batailles de ce tour de jeu, le joueur peut ignorer les choix obligatoires de son schéma de section.

Assassin

Avant chaque bataille de ce tour de jeu, le joueur désigne un personnage spécial ennemi : sur un 4+, le personnage est blessé et sa valeur de Points de Commandement est baissée de 1 pour toute la partie.

Dans le cas de batailles multi-joueurs, le joueur isolé doit diviser sa force en autant de contingents que d'armées ennemies. Chaque contingent doit respecter le schéma de section qu'il utilise.

Pour le joueur isolé comme pour les joueurs alliés, chaque contingent est considéré comme une armée indépendante.

Voici la description précise du résultat des batailles afin de permettre le calcul des Points de Colonie.

Défaite – PV inférieurs à ceux de l'adversaire.

Match Nul – PV égaux à ceux de l'adversaire.

Victoire Mineure – PV supérieurs à ceux de l'adversaire.

Victoire Majeure – PV supérieurs au double de ceux de l'adversaire.

Massacre – PV supérieurs au triple de ceux de l'adversaire.



Une question d'ambiance

Tout le succès d'une campagne repose sur les épaules des participants.

Mighty Empires propose un système qui a l'avantage d'être générique et applicable à tous les jeux. Mais cela implique une certaine abstraction qui peut rendre une campagne aseptisée si l'on n'y prend garde.

C'est aux joueurs de faire de leur campagne un grand moment en ne se contentant pas d'appliquer mécaniquement les règles. Ils doivent s'en emparer pour donner vie à la campagne.

Un joueur Red Blok n'utilise pas un événement « Assassins » contre un joueur UNA, il dépêche une escouade de Dragonov Kommandos pour mettre un terme à la vie d'un dangereux capitaliste réactionnaire. Un joueur Therian ne capture pas un hexagone mais une zone montagneuse riche en minerais dont l'exploitation contribuera au grand projet de l'Hyper-Life.

C'est à vous de jouer !

A l'image de ce qui est proposé sur le site de *Games Workshop*, voici des exemples de nouvelles constructions adaptées à AT-43.

Chacune de ces constructions est unique et coûte 1 Point de Colonie (PC).

Centre de Propagande

Réservé au Red Blok.

Pour propager la révolution à l'univers, le Red Blok utilise des Centres de Propagande chargés de convaincre les opinions publiques du bien fondé du combat collectiviste.

Une fois par campagne, le joueur Red Blok peut conquérir un hexagone d'une colonie ennemie (ie non neutre) pour 2 PC au lieu de 3. Par la suite, le Centre de Propagande est alors considéré comme un Bastion.

Complexe du M.Ind

Réservé aux UNA.

Les complexes industriels du M.Ind sont reconnus pour leur productivité et leur rentabilité. Le complexe du M.Ind est considéré comme un Complexe Minier classique rapportant des Crédits. Le joueur UNA peut cependant décider de booster la production de Crédits et de

lancer 1d6 supplémentaire lors de la phase de Revenus. Si le résultat de ce d6 est 1, le complexe est détruit (le matériel n'a pas survécu à cette course aux profits).

Centre d'habitation Therian

Réservé aux Therians.

Les Centres d'Habitation des Therians abritent les Therians pendant que leurs machines vivent et meurent à leur service. Un Centre d'Habitation Therian est considéré comme une Cité et l'hexagone sur lequel il est placé compte comme triple pour calculer la taille de la colonie du joueur Therian.

COMBATTEZ !

Mighty Empires représente une formidable opportunité pour enrichir vos batailles AT-43.

Les règles et le matériel de jeu donneront une autre dimension à vos parties.

Tout est adaptable et personnalisable : créez vos propres événements ou constructions, adaptez la peinture des hexagones à vos tables de jeu et, surtout, amusez-vous bien!