



# PRAVD AVA

AVA PRAVDA - La vérité au service du collectivisme



#8 POUR LE COLLECTIVISME !



PLUSIEURS RAPPORTS CONFIRMENT LE RETOUR DES

# KARMANS

Alors que les combats font rage sur Damoclès entre nos glorieuses troupes, les forces réactionnaires de l'UNA et les cohortes robotiques des Therians, un quatrième belligérant semble se préparer à intervenir.

Après la campagne Antarctique, de nombreux vétérans avaient signalé la présence de troupes non Therians sur Ava, de grands singes en armure tout aussi bien capables de faire pleuvoir un déluge de feu que de massacrer à mains nues des unités complètes de soldaty.

L'existence de ces Karmans était cependant restée un secret bien gardé afin de permettre aux autorités d'étudier la menace qu'ils représentent.

Les services de renseignements de Supra affirment aujourd'hui avoir la preuve que les UNA ont rencontré une ambassade Karman sur Ava.



De plus, plusieurs unités Dragonov (rappelons que ces unités sont équipées de détecteurs perfectionnés) ont repéré différents groupes de

combat Karmans sur Damoclès. Que viennent faire ces créatures sur le monde-usine ? Viennent-elles défendre leurs maîtres Therians ?

**NOVEMBRE 2007**

## Les Karmans

PravdAva revient sur cette race qui a jusqu'ici toujours pris la défense des Therians.

Page 2

## Krygod

Découvrez ce monde où les colons collectivistes vivent en harmonie avec les Krygs.

Page 5

## Sur Damoclès

Suite de l'article présentant la topographie de la surface du monde-usine.

Page 6

## LES KARMANS



**Par le Camarade Hannibal,  
Reporter spécial de PravdAva**

« Depuis peu des rumeurs sur Hadès font état de créatures simiesques repérés sur certains mondes du Red Blok. Mais Pour nos camarades dirigeants éclairés, ces rencontres ne sont pas un mystère. Depuis des années, en effet, ils connaissent l'existence de ces créatures combattues lors de la glorieuse campagne Antarctique. S'ils n'en ont pas fait mention plus tôt c'est pour pouvoir évaluer la menace et, le cas échéant, les approcher discrètement afin de les convertir à la noble cause collectiviste. Car ces misérables êtres sont les esclaves des Morphos qui les utilisent comme chair à canon. Comble de l'ironie, ils sont obligés de combattre nos troupes héroïques qui tentent de les libérer de leur maîtres tyranniques.

En tant que reporter de PravdAva, j'ai eu l'honneur de rencontrer un héros de la cause collectiviste qui à affronté ces bêtes. C'est un vétérans de notre campagne Antarctique contre les ignobles aliens venus souiller le berceau de l'Humanité. Il a bien voulu

nous raconter sa rencontre avec les « Karmans » comme ils se nomment eux même ».

### CONTEXTE

« On a rencontré les singes après avoir balayé une petite unité de golems avec les camarades de la section 13. Ils étaient là, immobiles et imposants, et pendant un instant on s'est observés en silence. Mais c'était le calme avant la tempête »

Coté apparence et mise en page, l'Army Book Karmans est absolument comparable à ses prédécesseurs, ce qui est plutôt un bon point. L'Army Book est en effet agréable à lire et abondamment illustré. De plus, une pointe d'humour nous rappelle que tout ceci n'est qu'un jeu. Un ou deux points relèvent tout de même du remplissage. En effet les auteurs ne disposaient visiblement pas de nombreuses figurines peintes, du coup elles sont photographiées sous tous les angles. De même, certains textes de règles sont répétés en de nombreuses occasions. On aurait préféré un peu plus de textes d'ambiance et un tableau récapitulant les caractéristiques et les coûts des unités.

Sur le fond, le livret nous présente un peuple assez original quoiqu'un peu difficile à cerner tant il cultive les paradoxes. Les karmans sont des philosophes écolos mais qui n'hésitent pas à mener des guerres

d'extermination contre certaines races.

De même ils cherchent à s'acquitter de leur dette envers les Therians qui les on créés mais en même temps ils les trompent et se préparent à l'affrontement avec eux. Bref, un contexte assez riche mais qui aura besoin d'être développé pour prendre corps. Par exemple il est peu fait mention de la campagne Antarctique ou de Damoclès. Dommage, cela aurais permis de faire le lien avec les autre protagonistes de ces batailles, notamment l'UNA et le Red Block.

En marge de la description des grand singes, le texte permet de lever un coin du voile sur deux races, les Cogs et les Krygs. Sans doute deux futures armées d'AT-43.

### ORGANISATION

« Ils avaient un aspect sauvage. On a d'abord pensé que c'était de simples animaux. Mais quand ils ont refermé sur nous



leur put..BIIP !.. de piège on a compris notre erreur ! »

Les Karmans forment une armée d'élite : Ils sont mobiles, puissants et disposent d'un arsenal complet. La contrepartie de cette excellence est évidemment leur cout en PA. Leur infanterie régulière est plus chère que les unités d'élite des autres armées. Et les scaphandres de combat des grands singes valent plus que certains marcheurs...

Outre l'organisation générale des troupes qui propose des sections équilibrés, l'armée Karman peut être structurée de trois façons. Le clan **Libra** a une armée essentiellement composée d'infanterie qu'il est même possible de jouer sans le moindre blindé. Chez **Nova** la structure des sections est très rigide. Mais, l'avantage (diminuer le nombre PC adverse) et le défaut (laisser l'initiative à l'adversaire) donne tout le sel à cette faction. Enfin le **Flux** est orienté vers l'utilisation de scaphandres et de blindés.

En ce qui concerne les officiers, leurs compétences de commandement sont équivalentes à ceux du Red Block (Forte Autorité, PC peu nombreux). Et comme les autres armées, les karmans peuvent recruter trois personnages spéciaux comme le **Mentor Freezer**, un héros à pied spécialisé dans le corps à corps. Le **Vénérable Cornelius**, lui aussi à pied, est idéal pour constituer une solide unité de wendigos avec des effectifs pouvant aller jusqu'à 12 (52 tirs...pour 835PA)! Il permet d'ailleurs à ces derniers de relancer leurs dés de dégâts. Pour finir, **Saint Anuman**, à l'abri dans son dans son jungle buggy, peut prendre le contrôle des blindés ennemis.



## INFANTERIE

« Ils n'était qu'une poignée... Heureusement ! »

Peu nombreuses mais puissantes, les troupes devront souvent raser les murs pour approcher de l'objectif. Les unités sont composées de 4 à 8 soldats et peuvent inclure deux armes spéciales mais seulement si elles sont à l'effectif maximum. Cela constitue d'ailleurs un inconvénient important vu le coût d'une unité complète (510PA au minimum) En tant que joueur j'aurais préféré que les unités puissent inclure une arme spéciale dans tous les cas, ou que l'effectif maximum d'une unité ne dépasse pas 6 ou 7. De plus, il existe une autre limitation qui nuit à la souplesse du recrutement : Un seul type de spécialiste par troupe.

Les unités d'infanterie régulière peuvent inclure un mécano mais pas de médecin ce qui risque de limiter leur espérance de vie. Les **Anakongas** sont des troupes volantes disposant d'une très grande puissance de feu contre l'infanterie à courte portée. C'est une unité typique pour l'assaut surtout avec les flammers. Les **Kaptars** sont des soldats assez polyvalents. Aussi à l'aise en tir qu'au corps

à corps, ils peuvent inclure des snipers très efficaces ou des armes anti chars.

Les troupes d'élite disposent quant à elles de médecins et sont un peu mieux protégées. Les **Wendigos** sont de bons tireurs (4 tirs ; précision 5 ; pénétration 6) De plus une capacité spéciale leur permet de faire un tir indirect à la place de leur tir. Par contre contrairement aux autres fantassins Karmans ils ne peuvent pas se battre au corps à corps. Plus orientés vers l'assaut, notamment grâce à leur jet pack, les **Yetis** sont des combattants polyvalents et efficaces mais un peu plus chers que les autres troupes.

Pour terminer avec l'infanterie les scaphandres de combat ont une ARM de 11 qui les met à l'abri de la plupart des armes légères. Mais comme ils ne sont que 2 par unité et que chacun est redoutable, ils seront la cible privilégiée des armes lourdes, des snipers et surtout de l'artillerie adverse. Il est à noter que leur capacité au corps à corps n'est pas négligeable, même s'il y'a peu de chance qu'ils survivent suffisamment longtemps pour y arriver. Les **K-fighters** forment une unité spécialisée contre les blindés. A l'opposé, Les **K-warriors** sont des troupes anti



infanterie qui peuvent faire pleuvoir une pluie d'obus sur une ou deux unités. Enfin, les **K-shooters**, un peu moins chers que les autres troupes de rang 3, sont très efficaces contre les blindés et les scaphandres.

### BLINDES

« Un de leur engin est passé au dessus de nous. Ses mitrailleuses ont balayé les camarades de mon unité. Et il était bougrement rapide... Mais pas assez pour éviter ma roquette ! »

Pour l'instant seul les Karmans disposent de véhicules (enfin dès que les figurines sortiront...) Il y a deux différences par rapport aux marcheurs des autres armées : ils disposent de la capacité « rocket jump », ce qui leur permet d'ignorer les obstacles et leurs angles de tir sont limités. Cette règle risque d'avoir un effet secondaire bizarre : Les Buggy risquent de se déplacer en crabe pour pouvoir utiliser les armes situées à l'arrière et à l'avant...

Les véhicules de reconnaissance sont très mobiles grâce à leur déplacement de 30 en vol. Le **Dirt Trike** et le **Jungle Trike** sont fragiles comme du verre (ARM10 avec seulement 2 PS dans le châssis) mais dispose d'un armement redoutable (respectivement contre l'infanterie et contre les blindés). L'**Easy Trike** et le **Thunder Trike** sont eux nettement plus solides et un peu plus coûteux. Le premier est le nec plus ultra des chasseurs de blindés y compris des plus lourds grâce à ses jammers. Alors que le second, équipé d'une mitrailleuse et d'une arme anti tank, est à l'aise dans toutes les situations.

Les véhicules d'assaut **King Buggy** et **Thunder Buggy** n'ont qu'une armure de 12 mais disposent d'un armement puissant et polyvalent. Quant au **Jungle Buggy** il cumule les atouts : mobile, bien protégé et disposant de la puissance de feu d'un croiseur de combat. Il n'a qu'un défaut... Son coût.

Pour conclure le **King Mammoth** est une pièce maitresse de l'arsenal Karman, même si son armement est un peu en retrait par rapport aux support striders de ses adversaires. Mais sa capacité à se dissimuler derrière un mur de flammes et son coût raisonnable (pour un véhicule de classe 3...) le rendent très intéressant.



### CONCLUSION

« Je m'en suis finalement sorti... Enfin... Quand je suis revenu tout seul et que j'ai raconté que ma section avait été détruite par des singes, le Camarade Commissaire a voulu me récompenser pour ces précieux renseignements. Il m'a donné une permission dans un endroit calme et retiré... Une grande permission de 40 ans... »

En créant les Karmans l'équipe Rackham a su faire une armée

originale et dont le style de jeu est complètement différentes des 3 forces précédentes. Bien sur tout le monde n'y trouvera pas son compte. On peut ne pas accrocher sur le look de ces singes en armure, sur leur background ou sur les tactiques propres à cette armée. Cependant on ne peut nier que ce peuple possède un style particulier qui, j'en suis sûr, convaincra plus d'un joueur.

## DAMOCLES

De nouveaux renforts du Red Blok ont atteint Damoclès ce mois-ci.

Les colonels Odin O-1 et Manon O-2 ont débarqué sur le monde-usine. A bord du Hetman Urod, ils sèmeront la destruction dans les unités blindées ennemies. Pour soutenir nos jeunes et glorieux officiers, l'ARC a envoyé des compagnies de RPG Soldaty et des escadrons de Strielitz Kolossus. Ces deux types d'unité sont particulièrement polyvalents et tout aussi efficaces contre l'infanterie que contre les blindés adverses.

Si les White Stars ne semblent pas avoir réagi à l'arrivée des renforts de nos vaillantes troupes, les Therians continuent à déployer des unités de plus en plus puissantes. Des Assault Goliaths sont ainsi entrés en action lors des derniers affrontements.

Les rumeurs de la présence d'éclaireurs Karmans ont été confirmées. D'après nos sources auprès du Haut-Commandement de l'ARC, des unités complètes de ces créatures devraient bientôt être déployées sur le monde-usine.

## KRYGROD

La petite colonie de Krygrod constitue une importante source d'uranium pour les centrales nucléaires du Red Blok. Mais elle est également un enjeu stratégique encore plus vaste. Car nos vaillants colons partagent ce monde avec les Krygs. De nombreux contacts aussi bien commerciaux que politiques ont régulièrement lieu entre nos deux races. L'allure impressionnante des Krygs ne doit pas nous tromper, ils sont nos alliés sur Krygrod et

dans le reste de l'univers. Mais nos amis semblent cacher un terrible secret. L'analyse faite par la station Tavaritch de nos différents échanges sur Krygrod a permis de révéler que les Karmans ont joué un rôle sanglant dans l'histoire Kryg. Si les Karmans sont les alliés de nos ennemis et les ennemis de nos alliés alors il n'y a qu'une seule façon de les traiter : au lance-flammes collectiviste !



## Jeux de figs

Dans le numéro #4 de PravdAva nous vous présentons le site collectiviste « Univers AT-43 » mis en place par le camarade *Belisarius*.

Depuis quelques mois, le site a changé pour devenir « Jeux de Figs ». Cette nouvelle version traitera non seulement du simulateur non informatique AT-43 mais également du simulateur fantastique Confrontation v4.

« Jeux de figs » garde son aspect collectiviste et toutes les bonnes volontés révolutionnaires sont appelées à contribuer à la vie du site.

<http://jeuxdefigs.free.fr/>

## LE GRA DE LYON

Le samedi 17 novembre 2007, le Groupe Révolutionnaire d'Ava pour Lyon a organisé une nouvelle rencontre dans le sous-sol du magasin de la Diagonale du Fou.

Les joueurs lyonnais d'AT-43 continuent à s'organiser avec comme point de rencontre le très sympathique magasin de la Diagonale du Fou.

Pour ce nouveau rendez-vous, Dragontigre, notre invité de Saint-Etienne, était de retour avec dans ses bagages un scénario pour quatre joueurs qui



à permis à tous de passer une excellente après-midi !

**Forum de la Diag'**  
<http://forum.la-diag.com/>

**Blog de Dragontigre**  
<http://poussefigs.canalblog.com>



## Mortis

PravdAva a posé une requête officielle auprès de Propaganda afin de faire lever le statut « Secret Défense » autour des opérations militaires concernant Mortis.

Notre envoyé spécial sur le *Collectiviste*, navire amiral de la flotte envoyée par l'ARC vers Mortis, n'a en effet plus le droit de nous faire parvenir ses articles.

## SUR DAMOCLES

*Il est impossible de faire un décompte précis des pontons et autres passerelles qui permettent de traverser des puits insondables ou des amas de conduites de gaz sous pression...*

Voici la suite de notre série d'articles dédiés aux décors ayant pour thème Damoclès.

Lorsqu'on pense à un environnement industriel, on imagine rapidement un ensemble de passerelles ou de pontons métalliques surplombant des fosses ou des conduites de toute sorte.

La boîte *Hexagon Builder (Large)* éditée par *Urban Mammoth* permet de créer facilement des pontons plus ou moins massifs. La boîte *Bio-Toxin Plant Set* du même éditeur servira plutôt à mettre en place des passerelles plus légères

### QUESTION DE COHERENCE

Les pontons (et autres passerelles) jouent un rôle important sur votre champ de ba-

taille et leur placement doit soigneusement réfléchi.

Le premier critère à prendre en compte est bien entendu celui de la cohérence du terrain. On imagine mal un ponton posé comme ça sur le champ de bataille sans aucune raison. Il doit forcément y avoir quelque chose à enjamber.

Dans un milieu industriel, hors de question d'envisager une rivière. Mais un canal charriant des débris de toute sorte voire des produits hautement dangereux ou encore des fosses plongeant au cœur de Damoclès sont autant de bonnes raisons pour ériger un ponton ou une passerelle.

Le deuxième critère à prendre en compte concerne directement la jouabilité même de la table de jeu.

Il est important qu'un ponton ou une passerelle ne soit pas le seul et unique moyen de traverser un obstacle isolant une grande partie du champ de bataille. Dans une telle

configuration, le ponton deviendrait un goulot d'étranglement empêchant les manœuvres et la bataille se résumerait alors à un échange de tirs ennuyeux.

### LES REGLES

Du point de vue des règles, la gestion des pontons et passerelles est excessivement simple.

Ces structures ne fournissent aucun couvert particulier aux unités se trouvant directement dessus.

Selon la taille du décor utilisé, les joueurs devront décider quelles unités peuvent l'emprunter. Le modèle présenté en photo dans cet article est clairement destiné à l'infanterie et interdit aux véhicules et marcheurs, même légers. Dans certains cas, les passerelles peuvent même être interdites aux scaphandres de combat. Une règle simple est de tout simplement interdire le passage à toute figurine dont le socle ne tient pas entièrement sur le décor...

### CONCLUSION

Comme pour la majorité des décors d'une table de jeu, les pontons et passerelles peuvent considérablement enrichir l'aspect du champ de bataille ainsi que son intérêt d'un point de vue purement ludique.

Mais les joueurs doivent toujours avoir deux impératifs en tête lors de la mise en place de la table de jeu : les pontons doivent être placés de la façon la plus réaliste possible (en gros ils doivent enjamber quelque chose) et ils ne doivent pas verrouiller toute une partie du terrain.

