

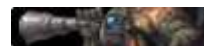


# PRAVD AVA

AVA PRAVDA - La vérité au service du collectivisme



#9 POUR LES SAPINS !



## PHASE TROIS

### DECLENCHEE SUR LE MONDE-USINE DAMOCLÈS

La bataille pour Damoclès entre dans sa dernière phase alors que nos glorieuses troupes atteignent le niveau -2, les quartiers d'habitation des Overseers Therians.

Profitant certainement de la percée du Red Blok, les unités de combat des UNA ont également trouvé le chemin du niveau -2.

Therians et UNA luttent pour obtenir le contrôle total du monde artificiel et seul le Red Blok semble avoir pris la mesure du danger que représente Damoclès.

Alors que les machines de contrôle du noyau radioactif du monde-usine tombent en panne les unes après les autres, des flashes d'énergie frappent aléatoirement le champ de bataille rendant les affrontements encore plus meurtriers. C'est la lutte finale sur Damoclès. Nos courageux soldats combattent pour notre liberté et nos vœux les accompagnent !



**DECEMBRE 2007**

#### **Confrontation**

Revivez les affrontements les plus féroces de la mythologie avane.

Page 2

#### **Uniformologie**

Les uniformes du Red Blok peuvent varier d'un théâtre d'opération à l'autre.

Page 3

#### **L'aventure continue !**

Ce numéro est le dernier de PravidAva qui reviendra sous la forme de numéros spéciaux.

Page 3

# CONFRONTATION – L'AGE DU RAG'NAROK

Le simulateur non numérique AT-43, utilisé par l'ARC pour former ses officiers à la tactique et pour entraîner les Groupes Révolutionnaires d'Ava, a rencontré un tel succès que certains officiers l'ont adapté à la mythologie avane. Grâce à Confrontation, l'Age du Rag'Narok, les troupes du Red Blok profitent de leurs loisirs pour parfaire leur connaissance du combat...

Après le lancement réussi d'AT-43 et son passage au plastique pré-peint, Rackham adapte les mêmes recettes à son jeu phare, Confrontation.

Au menu de cette révolution : figurines pré-peintes et système de jeu simple et amusant simulant de grosses escarmouches (à la *Warhammer Fantasy Battle*).

Depuis fin décembre est disponible le *Starter Set – Griffon contre Loup*. Cette boîte d'initiation à Confrontation, l'Age du Rag'Narok (CADR), contient tout ce qu'il faut pour débiter dans le jeu.

## LE CONTENU

Pour un prix de base de 60€, la boîte de jeu contient une unité de 8 lanciers du Griffon menée par Abel le Colérique, une unité de 5 Chasseurs Wolfens menée par Serethis, un élément de décors, des dés, un mètre-ruban, un poster de champ de bataille recto-verso, des cartes de jeu et les règles de CADR. Les figurines sont de plus ou moins bonne qualité : la gravure est de bonne qualité même si l'on atteint pas le niveau (très élevé) des anciennes figurines en plomb proposées par Rackham. La peinture est quant à elle moins homogène : elle est



moyenne en ce qui concerne les troupes du Griffon mais assez réussie pour les Wolfens. Notez que l'on parle d'un niveau de peinture de type « tabletop », ie agréable sur une table de jeu mais absolument pas présentable à un concours de peinture sérieux.

Même constat pour l'élément de décors, un beau monticule d'un diamètre de 20cm, dont la gravure et la peinture sont très honnêtes. Tout comme le bunker AT-43, cet élément de décor sera facile à recycler dans d'autres jeux.

On notera que le poster de jeu, s'il est de qualité égale à celui disponible dans la boîte de jeu « Opération Damoclès » pour AT-43, est bien plus petit et ne pourra être utilisé que dans le cadre de l'initiation au jeu, pas plus.

Le reste du matériel (dés, mètre-ruban) est exactement identique à celui d'AT-43.

## LES REGLES

Rackham a appris de ses erreurs avec « Opération Damoclès ». Tout d'abord sur le prix (60€ contre 80€ au lancement de la boîte d'initiation AT-43) mais aussi sur le livret de règles mis à disposition. Car dans le Starter Set CADR, le livre des règles est complet ! Il contient non seulement l'ensemble des règles mais également un peu

de background et des scénarios génériques. Le tout est servi par une mise en page de toute beauté comme on en a l'habitude avec Rackham (même si le niveau n'atteint pas celui de feu Rag'Narok).

Les règles, quant à elles, reprennent bien des éléments d'AT-43 (activation alternée, table universelle, etc.) mais apportent également beaucoup de changements afin de prendre en compte les spécificités d'un jeu médiéval-fantastique où les corps à corps dominant. Magie, héros élus par les dieux et autres titans font donc leur apparition avec l'ajout de règles de peur ou encore de divination.

## L'AVENIR

Les premières Unit Boxes pour CADR débarqueront en janvier et permettront aux nouveaux venus dans l'univers d'Aarklash de se lancer dans des batailles plus ambitieuses.

Espérons que ce nouveau Confrontation rencontrera le même succès qu'AT-43 !



**Les renforts en janvier !**

en effet assez moyenne en ce

## UNIFORMOLOGIE

Les forces militaires du Red Blok sont impliquées dans des dizaines de théâtres d'opération différents. Confrontés à des environnements différents, les uniformes des soldats doivent être adaptés constamment...

Contrairement à certaines idées reçues, l'aspect modélisme tient une place très importante dans la communauté AT-43. Car si le pré-peint permet aux joueurs de se lancer dans le jeu bien plus rapidement que pour n'importe quel autre jeu, rien ne les empêche de personnaliser leurs figurines.

### LE POINTAGE

Pourquoi personnaliser ses figurines ? Les adeptes des tournois et autres manifestations seront rapidement confrontés à un problème lié au pré-peint : rien ne va différencier leurs figurines de celles de leurs adversaires jouant la même faction. La méthode la plus simple et la plus rapide pour reconnaître ses troupes est tout simplement de les marquer « au fer rouge ». Une touche de peinture ou de marqueur sous le socle suffira.

Cela ne résout cependant pas tous les problèmes et ne peut pas satisfaire un joueur-peintre...

### LA RETOUCHE

Les figurines pré-peintes sont d'un niveau correct pour du « tabletop », ie pour être utilisées pour du jeu et pas pour être présentées à un concours de peinture.

Le gros du travail étant déjà prêt, il suffit de retoucher plus ou moins légèrement les figurines pour les personnaliser et les embellir.

Ces retouches vont de la simple



Therians par J.M. Falque

amélioration du socle (ajout de flocage par exemple), brossages ou encre sur armes et visages (parfois un peu oubliés) à la peinture de détails supplémentaires. Par cette méthode on peut considérablement améliorer le visuel d'une figurine sans pour autant devoir lui consacrer plusieurs heures de peinture.

### PEINTURE COMPLETE

Une figurine pré-peinte peut parfaitement être complètement repeinte.

En effet, la « pré-peinture » est intégrée dans le plastique des figurines et il est possible de les sous-coucher sans perdre au cun détail.

De nombreux joueurs ont ainsi présenté des armées UNA, Red Blok ou encore Therians totalement repeintes, le plus

souvent avec talent.

Repeindre son armée fait en partie perdre l'avantage du pré-peint mais cela permet également de pouvoir déployer une armée complètement originale et unique.

### POUR CONCLURE

Certains aimeraient faire croire que le pré-peint introduit par Rackham dans le jeu avec figurines classique tuera l'aspect modélisme de notre loisir et étouffera la créativité des joueurs.

Un petit tour sur le forum officiel AT-43 et dans sa section Atelier rassurera tout le monde. La communauté AT-43 est tout aussi créative que n'importe quelle autre.



Troupier UNA par F. Bruntz

## L'AVENTURE CONTINUE

Après 9 numéros mensuels, PravdAva prend fin. La relève est cependant assurée par la Tribune d'Aarklash, site dédié à Confrontation, Hybrid et AT-43.

Ce n'est cependant pas la fin car PravdAva reviendra de façon ponctuelle sous la forme de numéros spéciaux.

**Pour la révolution !**

### LA TRIBUNE D'AARKLASH

<http://pagesperso-orange.fr/bruntz/aarklash/>