



PRAVD AVA

AVA PRAVDA – LA VERITE AU SERVICE DU COLLECTIVISME



#10 POUR LA REVOLUTION !



COGS ET ONI

NOUVELLES MENACES CONTRE LE RED BLOK



La défaite des Therians sur Damoclès a complètement déstabilisé l'équilibre géopolitique qui régnait dans l'univers. De nouvelles puissances semblent vouloir se

lancer dans la guerre. Parmi elles, les Cogs et la corporation ONI.

Ne vous y trompez pas ! Ces « nouveaux » venus ne sont rien d'autre qu'une nouvelle

menace dirigée contre la Révolution.

Dans ce numéro de Pravd'Ava vous en apprendrez plus sur les Cogs et l'ONI Corp., les ennemis du Collectivisme !

DECEMBRE 2009

L'Empire Cog

Les clones Cogs sont des milliards. Ils se révèlent être une menace pour la Révolution.

ONI Corp.

La méga-corporation est l'ultime ennemi du Collectivisme. Elle doit être combattue et détruite !

Personnaliser son armée

Découvrez des méthodes pour faire de votre armée une force unique dans l'univers d'AT-43 !

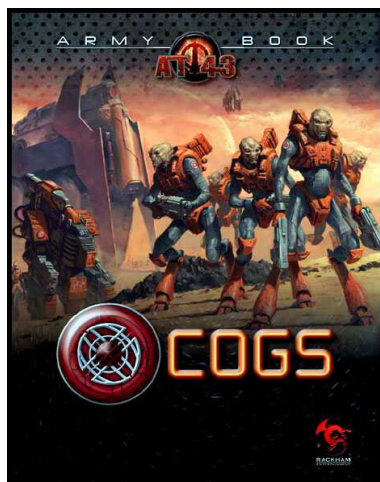
Page 2

Page 3

Page 5

L'EMPIRE COG - LA MENACE VOILEE

A première vue l'empire Cog semble être l'ultime aboutissement du Collectivisme. Des milliards de clones travaillant pour le bien de la communauté ? Non ! Et c'est bien là que les Cogs diffèrent du Red Blok : les clones ne sont que les esclaves des Originels Cogs ! L'ensemble de la civilisation Cog est en réalité l'ultime aboutissement de l'horreur capitaliste des UNA : l'asservissement du plus grand nombre au bénéfice d'une petite minorité...



ARMY BOOK COGS

L'Army Book Cogs nous présente la cinquième armée qui débarque dans l'univers d'AT-43.

La civilisation Cog est l'une des plus puissantes de l'univers, forte de ses milliards de clones de combat et millions de vaisseaux spatiaux. Seuls les Therians et leurs alliés Karmans ont contenu l'expansion Cog mais la chute de Damoclès a changé la donne. Les Cogs savent aujourd'hui que leur marche en avant peut reprendre...

On regrettera certaines incohérences : les Cogs sont

innombrables et l'on s'étonne que sur le champ de bataille ils soient si peu nombreux... Les Therians, quant à eux, ne semblent pas réussir à faire grand chose sans l'aide des Karmans.

Du côté des profils, les Cogs posent également problème : grands fantassins peu nombreux, dotés d'une énorme puissance de feu, on se demande ce qui les différencie réellement des Karmans. Certes ces derniers ont des véhicules antigrav tandis que les Cogs ne déploient que des marcheurs de rang 1 et 3.

Un univers de clones, une armée aux mécanismes relativement proches des Karmans, on peut craindre que les Cogs ne trouvent pas forcément leur place. Cependant ils peuvent compter sur des figurines que l'on ne peut pas loupier sur le champ de bataille...

ARMY BOX COGS

Pour débiter une armée Cog, rien de mieux que de faire l'achat de l'Army Box.

Celle-ci est à l'image des autres AB : 2000 points d'armée, résumé des règles, dés, décors, mètre, etc.



L'infanterie est très réussie même si certains fantassins mériteraient quelques engraves pour les mettre en valeur. Le design des figurines est original et marque sans conteste les esprits.

Peu « lisibles », malgré une peinture correcte enrichie par quelques effets comme des marques d'usure, Les marcheurs de combat n'arrivent pas forcément à convaincre.

LES COGS

Avec un background améliorable, un game play par forcément original et un design particulier, notre conseil est de tester les Cogs avant d'acheter.



ONI CORP. - LA MENACE INSIDIEUSE

ONI Corp. est la concrétisation de toutes les dérives des UNA : argent, corruption, exploitation des masses laborieuses !

D'après une source anonyme proche de RedInt, ONI Corp cacheraient également un secret inavouable, particulièrement dangereux pour l'Humanité toute entière.

Il est du devoir du Red Blok de mettre fin au monstre ONI Corp. dès que possible.

Mais en attendant sa destruction, rien n'empêche d'utiliser ses services...



ARMY BOOK ONI

La sixième armée d'AT-43 est présentée dans un Army Book à l'image des précédents : mise en page de qualité avec de nombreuses photos et illustrations.

ONI Corp. a comme origine une trouvaille pharmaceutique qui assurera son succès et son développement. Cette découverte, un virus révolutionnaire, mènera également à la création des célèbres zombies qui font la renommée de ses forces mercenaires. Mais ce virus pourrait également marqué la fin

De l'Humanité telle que nous la connaissons.

Ainsi la marque de fabrique d'ONI est son armée de zombies : il est difficile de s'en débarrasser (dépense de PC pour pouvoir les prendre pour cibles) et surtout ils possèdent un armement transformant les troupes ennemies en nouveaux zombies ! Ca fait froid dans le dos...

Les véhicules possèdent un armement surpuissant mais ils se révèlent bien moins polyvalent que les blindés de combat adverses.

Contrairement aux Cogs et malgré le recyclage des technologies des autres armées d'AT-43 (business is business), l'armée ONI possède une réelle originalité et s'annonce passionnante à jouer ET à affronter.

ARMY BOX ONI

L'Army Box ONI était tout particulièrement attendue par les joueurs AT-43 (et les autres !). Force est d'avouer qu'elle n'a pas déçu grâce à un contenu très orienté zombie.

L'infanterie de la boîte est en effet constituée à 99% de ces créatures repoussantes.



Les figurines sont très réussies et seuls quelques détails devront être repeints.

On aime ou pas le design des véhicules mais on regrettera que les tourelles soient mal fixées et demandent à être collées.

Malgré tout, il s'agit de la plus réussie des Army Boxes AT-43.

ONI CORP.

ONI Corp. est une vraie réussite grâce à l'originalité des règles et l'efficacité du background.

A n'en pas douter, cette nouvelle force marquera durablement l'univers d'AT-43 !

RETOUR SUR ELYSEE

La guerre continue de faire rage sur Elysée pour les héroïques soldats du Red Blok.

Pour faire triompher le Collectivisme, nos troupes doivent s'adapter à l'environnement particulièrement hostile de la planète : le froid étend sa domination des plaines de glace aux monts neigeux. Mais rien ne pourra arrêter la marche révolutionnaire.



NEIGE ET GLACE

L'Opération Frostbite sortie il y a un an maintenant propose aux joueurs de s'affronter sur un champ de bataille bien particulier : celui où règne la



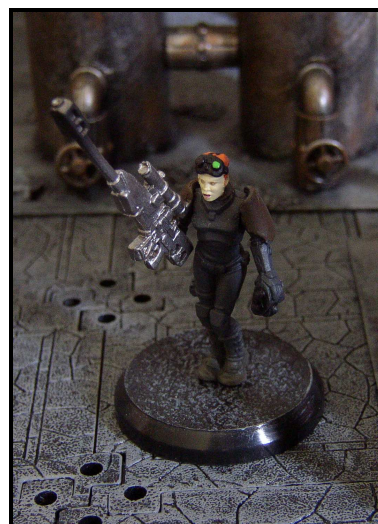
neige et la glace. Il est assez peu fréquent de rencontrer ce type d'environnement sur nos tables de jeu où les plaines verdoyantes sont le plus souvent prédominantes. Car reconstituer un champ de bataille envahi par la neige demande de posséder une collection de décors appropriée. Fort heureusement pour nous, la boîte « Opération Frostbite » et les Fêtes de Noël sont l'occasion de mettre en place une table de jeu hivernale du plus bel effet !

DECORS ENNEIGES

La méthode la plus simple est d'utiliser les éléments fournis avec « Opération Frostbite » : les dalles et les cristaux permettent déjà d'avoir un champ de bataille enneigé parfaitement présentable.

Pour lui donner un aspect 3D, il est bien entendu possible d'ajouter des murets et autres containers fournis dans les différentes boîtes AT-43.

Mais on peut également aller plus loin et trouver des décors hivernaux pendant les Fêtes de Noël, dans les jardineries possédant un rayon décoration :



LA TRAITRESSE

L'ARC rappelle aux camarades que le Shogun S. Bokov est toujours activement recherchée par le RedInt.

Bokov, qui a dirigé le raid ONI contre le monde Cog XVA-12, est accusée de haute trahison et a été condamnée à l'euthanasie par un Tribunal Révolutionnaire.

Sapins, rivières gelées ou encore neige à saupoudrer sur vos décors habituels. Ces éléments peuvent être placés sur votre champ de bataille uniquement pour en améliorer le visuel, aucune règle n'est nécessaire pour les gérer.

Certains sont allergiques aux dalles 2D et préféreront les remplacer par un « tapis de neige », une sorte de drap en coton simulant parfaitement une plaine glacée. Attention cependant, ces tapis sont plus ou moins transparents et doivent être posés sur une surface blanche.

Avec peu d'efforts, il est facile de transformer vos tables de jeu en champs de bataille pour l'Opération Frostbite. N'hésitez pas et lancez-vous !

PERSONNALISER SON ARMÉE

Que l'on soit principalement joueur, amoureux de l'univers ou peintre, l'on cherche constamment à rendre son armée unique. La Tribune d'Aarklash vous présente ici quelques clés pour arriver à vos fins !

L'UNIVERS

La méthode la plus rapide à mettre en œuvre pour faire de votre armée une entité unique est tout simplement de lui inventer un contexte original.

Sortez des sentiers battus : votre armée peut être une force d'un sous-collectif Collectiviste chargé de la gestion et de la défense des points d'eau sur une colonie désertique, l'armée privée d'un haut-dignitaire des UNA ou encore un commando mercenaire monté par une filiale de l'ONI Corp.

Rien ne vous oblige à inventer des règles spéciales même si c'est parfaitement possible comme on le verra un peu plus loin dans cet article. Contentez-vous d'utiliser le schéma de compagnie standard de l'armée jouée. Il vous est même possible de recycler les héros habituels en leur trouvant un nouveau nom et une nouvelle histoire personnelle, l'occasion d'utiliser des figurines différentes.

La création d'un contexte original est particulièrement intéressante et vous mènera peut-être un peu plus loin que vous ne l'imaginiez...

LES REGLES

Créer une faction originale n'est souvent qu'une première étape. On aspire rapidement à lui donner aussi vie au niveau des



des règles.

Dans ce domaine, il est très important de savoir rester modeste et de se limiter à quelques touches légères : en effet, vouloir se lancer dans une refonte complète des profils et des coûts est trop dangereux pour l'équilibre générale de votre armée.

Le plus simple est de faire de votre armée une faction avec ses avantages et inconvénients. A vous de créer de toutes pièces un avantage et un inconvénient en accord avec l'historique de votre faction. Il est aussi possible de modifier le schéma de compagnie pour qu'il s'accorde plus à la façon dont votre nouvelle faction va déployer ses troupes.

Gardez juste à l'esprit qu'il vous

faut créer des règles équilibrées que vos adversaires accepteront d'affronter !

LES FIGURINES

La façon la plus spectaculaire de rendre votre armée unique est soit de repeindre vos figurines soit carrément d'utiliser des figurines issues d'autres jeux.

La faction Khador de Warmachine fournit de quoi déployer de nombreuses troupes du Red Blok tandis que la Garde Impériale de Warhammer 40k permet de créer des troupiers UNA du plus bel effet !

Votre imagination est votre seule limite !



Khador Widowmakers - Warmachine

Garde Impérial – Warhammer 40k