

tenter de rompre l'effet de la suppression en d'pensant des points d'action pour faire un ou plusieurs nouveaux tests. Corps À corpsLe combat au corps À corps reprend les m'âmes principes que le tir pour ce qui est de blesser ses adversaires. Pour ce qui est de toucher au corps À corps, chaque figurine lance 1D6 qu'elle ajoute À sa valeur de combat au corps À corps (CC). Le plus gros r'ultat l'emporte. Chose amusante, comme du temps de Confrontation de Rackham, les 6 peuvent 'être relanc'és ! Les r'gles de corps À corps prennent en compte l'orientation des figurines et une attaque dans le dos offre des avantages redoutables : non seulement la valeur de CC de la fig attaqu'ée de dos est divis'ée par deux mais en plus il ne pourra pas vous blesser s'il remporte le combat, se contentant de pivoter vers l'assaillant s'il le souhaite ! Les r'gles g'rent aussi les combattants multiples via des malus. La petite r'gle sympa est l'action sp'ciale de combat '« focus attack » ou '« attaque en force » : uUne figurine qui a peu de chance de blesser une autre figurine peu diminuer volontairement sa valeur de CC pour augmenter d'autant la force de son attaque. Elle s'expose donc À une 'ventuelle contre attaque mais augmente ses chance de blesser un adversaire coriace. Bien pens' ! Le moralLe syst'me qui g're le moral des troupes est original mais pas sans petits d'fauts : les figurines ou les escouades sont dot'ées d'une valeur de '« Drive » qu'on pourrait traduire par '« moral » ou '« motivation ». La valeur de motivation d'une escouade est toujours celle de la figurine ayant la plus haute valeur et se trouvant en coh'sion avec le reste du squad (4 pouces). Cela implique que si un individu ou un h'ros se place en coh'sion avec une escouade, il peut choisir de la rejoindre afin de transmettre À tout le squad sa valeur de motivation ! En gros la plus sure fa'çon de rallier une escouade qui flanche c'est de monter au charbon avec les hommes ! Cette valeur de '« motivation » va varier au cours de la partie. Certaines pertes de motivation sont permanentes (dues au d'c'és et blessures notamment) ou temporaires (effets d'armes, ennemis effrayant, amis en d'route). L'int'r'it de ce syst'me est double : il refl'te bien le r'le d'individus h'ros ou de leaders au combat ; il refl'te aussi parfaitement les r'actions en cha'ne qui peuvent entra'ner la d'bandade de toute l'iquipe (plus on a d'amis qui paniquent et plus on est soi m'âme susceptible de paniquer !). Le d'faut de ce syst'me se r'sume au fait qu'il va falloir absolument utiliser des marqueurs (s'rement n'cessaire aussi pour les tirs de suppression) pour garder trace de toutes ces fluctuations et que cela risque d'alourdir un peu le jeu. Apr's le plat de r'sistance, attaquons le dessert... Les r'gles de cr'ation d'iquipe et les sc'narii. C'est LE gros point fort d'AE : BOUNTY' et il incite À lui seul À faire un effort pour appr'ohender un syst'me de jeu parfois un peu lourd (mais heureusement tr's court). Le syst'me compte 36 pages ! Mais c'est que du bon. Petite particularit' : pas de points d'arm'ées... 'ça surprend... On dira : h' ! Mais l'quilibre alors ? Il se trouve qu'AE : BOUNTY' n'est pas un jeu de comp'tition mais un jeu de sc'narios. '€ chacun donc de constituer sa bande selon les d'fis À relever. Encore que les rencontres puissent 'être impr'vues et l'on choisit AVANT' de conna'ître le sc'nario (les auteurs reconnaissent que dans ce cas il peut y avoir d'c'quilibre majeur). Premi're 'tape, on choisit un sch'ma de troupe qui s'appliquera pour tous les adversaires lors de la partie. 'ça va du combat entre 4 individus d'lite bodybuild'és et bourr'és de gadgets À la grosse baston entre bandes comptant jusqu'À 6 unit'és ou individus. À Le sch'ma vous permet des variations comme de promouvoir une unit' À un niveau d'exp'rience sup'rieur, promouvoir x individus au rang de h'ros et vous pr'cise de combien de '« dirty tricks » , ou '« sales coups » , vous b'n'ficierez durant la partie. Une fois ce sch'ma choisi vous recrutez votre 'quipe parmi les profils disponibles de votre faction (chasseurs de primes, pirates, mercenaires). L' vous choisissez l'quipement de vos unit'és et individus (armement, gadgets, am'liorations). En dehors des armes il existe environ 33 pi'ces d'quipement qui vont du viseur au chargeur automatique en passant par les charges explosives, les kits m'dicaux et les membres cybern'étiques ou armures ! Les esprits chagrins regretteront qu'il n'y ait que 3 factions... Oui... C'est vrai... Mais le livre de r'gles compte 14 races extraterrestres (sans parler d'autres races que Darkson a publi' via un webzine) ! Et la phase suivante de votre constitution de bande va consister À choisir les races de vos diff'rentes unit'és et individus ! Et bien 'videmment cela va leur donner des boni et malus de caract'ristiques ou de nouvelles habilet'és sp'ciales (ou d'fauts). Vous n'aurez que l'embarras du choix entre la brute berserk type wookie, la race mentaliste et ses pouvoirs psychiques, les petits fourbes et rus'és mais l'ches, les humains (pas tendre l'humanit' dans ce jeu : elle est soit experte pour chasser l'alien soit apathique !) etc... Que du bonheur ! Vous croyez que c'est fini ! Non ! Il vous faut maintenant d'signer votre ou vos h'ros, parmi les individus qui composent votre 'quipe, et choisir leur arch'type : seront-ils de vils assassins ou guerriers d'exception ou seront-ils des experts en technologies farcis de gadgets et 'quipements suppl'mentaires, commanderont ils des robots de combat, seront ils des commandants hors pairs ? À Vous avez le choix entre 13 sch'mas ! Et pour finir vous choisirez votre ou vos '« sales coups » Les sales coups sont des 'v'nements ou effets de jeu que vous pourrez d'clencher une fois par partie en esp'rant faire basculer le cours de la bataille. Sympa non ? Heu... Y en a 22 ! Priverez-vous l'ennemi de munitions ? Pourrez-vous modifier vos conditions de victoire ? Aurez-vous pi'g' le champ de bataille ? Pourrez-vous coordonner l'action de 2 unit'és dans la m'âme activation ? Etc... Vous l'aurez compris le mot d'ordre avec AE : Bounty' est la modularit'. Et cette modularit' est le gage d'une dur'ée de vie remarquable À mon avis ! Je ne connais pas beaucoup d'autres jeux qui offrent une telle libert' de cr'ation de ses bandes (À part AE : WWII' qui repose sur le m'âme syst'me mais n'a pas 14 races d'aliens !) cette modularit' et dur'ée de vie se renforce avec les r'gles de sc'narios ou de campagne. Je r'alise que mon article est plus long que de raison ; aussi je ne rentrerai pas trop dans le d'tail de cette partie. Sachez que les rencontres entre 'quipes peuvent 'être planifi'ées ou non (on pr'pare alors son 'quipe sans conna'ître ses objectifs). Que chaque 'quipes aura des objectifs primaire et secondaire ('ça va plaire aux amateurs de Malifaux) ainsi qu'un objectif de faction qui va lui rapporter du revenu pour le jeu en campagne (les chasseurs de primes gagnent de l'argent en 'liminant des individus adverses surtout les 'lites ; les mercenaires en 'liminant l'ennemi et les pirates, qui r'cup'ent du stock sur les cadavres amis ou ennemis gagnent de l'argent en fonction du nombre total de victimes !). Il y a 6 sc'narios planifi'és et 6 sc'narios non planifi'és, s'lectionn'és par tirage au sort, chacun avec leurs conditions de victoire et objectifs. On peut y ajouter par tirage au sort ou d'un commun accord des conditions plan'itaires de champ de bataille : faible gravit', obscurit', atmosph're pauvre, sable ou boue etc... Ces conditions vont influencer 'videmment la partie (rappelez '€ vous Mechwarriors). Et encore tout cela c'est pour les sc'narios en ext'rieur MAIS il existe aussi des sc'narios (6) pour des

combats à bord de vaisseaux spatiaux qu'il s'agisse d'opérations de récupération, d'abordage ou de tentative d'évasion par les modules de sauvetage. Et comme les auteurs ont pensé à tout, il y a même des règles de dépressurisation en cas de trous dans l'habitacle ! Bon OK, je déconseille fortement les règles de conditions planétaires et de combat dans les vaisseaux pour les premières parties ; cela risque de fortement alourdir le jeu ; mais gardez à l'esprit qu'elles existent que tout est possible quand vous maîtriserez mieux le jeu ! Le mot de la fin Je vais, pour une fois, faire court avec une distribution de + et de - Les + : Un système de jeu qui rassemble plein de bonnes idées et originalités Des règles de composition d'équipes et de scénarios riches et qui permettent une grande liberté et une grande jouabilité La possibilité de recycler facilement des figurines Star Wars entre autres ou toutes figurines Sci-Fi collant au contexte et aux races extraterrestres. Le webzine Over the Wire, publié par Darkson Designs, enrichit encore le jeu et assure un certain suivi (bien qu'irrégulier). Les - : Certains aspects du système de jeu sont un peu lourds ou peuvent nécessiter l'usage de marqueurs. Heureusement LITKO Tokens a un set AE : WWII qui peut servir aussi pour AE : Bounty Le background est peu étoffé L'aide de jeu à la fin du livre néglige l'essentiel : les formules et tables de boni "malus. Je précise que Darkson Designs produit un webzine pdf gratuit téléchargeable Over The Wire ; les 3 derniers (18-19-20) contiennent de nouvelles races et règles pour AE : Bounty dont une qui fait furieusement penser aux... Jedis... ;o) Et pour ceux qui préféreraient les uchronies seconde guerre mondiale sachez qu'AE : WWII repose sur le même système de jeu. Article paru initialement en octobre 2011 sur le blog montréalais Club Chaos.