

AE : Bounty - un goÃ»t de Paradis?

Soumis par yslaire

AE : Bounty - un goÃ»t de paradis ? Cela fait quelques temps que l'on entend parler des sÃ©ries AE de chez Darkson Designs ; souvent en bien, mÃªme si la compagnie ne semble pas connaÃ»tre le succÃ©s que ces articles laisseraient supposer. Il faut aussi dire que le jeu est assez rÃ©cent (mai 2010) et que les figurines sortent un peu au compte-gouttes. Je me suis intÃ©ressÃ© Ã AE : BOUNTY (ou Alien Encounter Bounty) la suite de ces divers articles et parce que, comme pas mal de joueurs, il me reste quelques figurines Star Wars dans les placards, naufragÃ©es de l'abandon de Star Wars Mini par Wizards of the Coast. C'est le premier bon point pour AE : BOUNTY : il permet un recyclage de figs Star Wars comme proxies plus vrais que nature. Ceci dit Darkson Designs produit, via Cipher Studios, des figurines fort sympathiques pour ce jeu. Voici, pour vous donner un aperÃ§u, leur derniÃ¨re sortie de septembre 2011 : Ã Ã Ã Et le starter pack : Il faut savoir que je n'ai pas encore testÃ© le jeu et que cette prÃ©sentation se base sur de multiples lectures du livre de rÃ©gles. Ã Livre de rÃ©gles que l'on peut se procurer en version imprimÃ©e chez Darkson Designs ou en pdf via Wargames Vault. Le background Ce sera la partie la plus courte de cette revue ! AE : BOUNTY ne brille pas par un rÃ©cit fouillÃ© et captivant qui permette de se mettre en contexte : 1 page d'introduction qui prÃ©sente le jeu, suivie de... 4 pages de rÃ©cit. En gros, la galaxie, auparavant chaotique, a Ã©tÃ© unifiÃ©e par l'Union Del'Rathi, hÃ©las, le dÃ©clin commencent et les querelles commerciales ou inter raciales provoquent la chute de l'Union intergalactique et replonge l'univers dans le chaos des guerres commerciales et des rivalitÃ©s entre principautÃ©s et mondes extraterrestres... Dans cet univers ou Ã« il n'y a que la guerre Ã» ; les malfrats, chasseurs de primes et mercenaires s'en donnent Ã coeur joie. Bref, prenez les 3 premiers Ã©pisodes de Star Wars, enlevez les Siths et l'empire galactique et Ã§a vous donne un classique de Science Fiction bien commode, sans plus. GÃ©nÃ©ralitÃ©s Le livre AE : BOUNTY est un jeu d'escarmouche nÃ©cessitant entre, grosso modo, 2 Ã 15 figurines par bande. Le temps de jeu est estimÃ© par les auteurs Ã 30 minutes minimum et 2h maximum pour une partie en fonction de son ampleur. Les dÃ©s utilisÃ©s sont des D6. Le moteur de jeu tient en 16 pages, et encore, il inclut, habitude frÃ©quente dans les rÃ©gles amÃ©ricaines, la liste des habiletÃ©s spÃ©ciales disponibles pour les figurines qui est balancÃ©e d'entrÃ©e de jeu. On aime ou on n'aime pas. Personnellement je prÃ©fÃ©re la survoler pour y revenir au moment de construire ma bande de soudards intergalactiques. J'aborderai la construction des Ã©quipes et les scÃ©narios plus tard... car je veux garder le meilleur pour la fin. Le systÃ©me repose sur la gestion de points d'action dont les combattants bÃ©nÃ©ficient en fonction de leur degrÃ© d'expÃ©rience du combat : de 1 pour un Ã« bleu Ã» Ã 4 pour un combattant d'Ã©lite. Les points d'action sont dÃ©pensÃ©s lors d'activation alternÃ©es entre les joueurs et servent Ã accomplir des actions de mouvement, tir, combat ; dont certaines sont Ã« spÃ©ciales Ã» et peuvent Ãªtre reliÃ©es Ã des habiletÃ©s spÃ©ciales. Par exemple : une figurine dotÃ©e de l'habiletÃ© Ã« commandement Ã» pour dÃ©penser un point d'action pour remonter le moral de troupes qui flanchent. Une autre, dotÃ©e de Ã« visÃ©e Ã» (aim) pourra dÃ©penser des points d'action pour amÃ©liorer ses chances de toucher ou blesser un ennemi etc... Les bandes sont constituÃ©es d'escouades (squads) de 2 Ã 3 hommes, mais aussi d'individus, qui peuvent agir en solo et sont souvent des spÃ©cialistes, et enfin, d'1 ou 2 hÃ©ros, qui sont des spÃ©cialistes vraiment forts, dotÃ©s d'habiletÃ©s spÃ©ciales et / ou boni supplÃ©mentaires. Le rÃ©le des et individus est essentiel pour le moral des troupes, on y reviendra plus tard. Sachez juste que dans ce jeu on ne commande pas de l'arriÃ¨re dans son transat, il faut parfois mouiller sa chemise et mettre les mains dans le cambouis ! Le mouvement Les rÃ©gles de mouvement sont classiques et ne nÃ©cessitent pas de s'y Ã©tendre beaucoup. Il faut savoir que le jeu prend en compte l'orientation des figurines. Chaque figurine peut Ãªtre rÃ©orientÃ©e de jusqu'Ã 180 degrÃ©s gratuitement chaque tour mais tout autre changement d'orientation dans le mÃªme tour coÃ»te un point d'action. Les actions spÃ©ciales de charge ou de course permettent de se dÃ©placer de 3 fois sa distance de mouvement mais consomment TOUS les points d'action. La charge permet toutefois une attaque gratuite une fois au contact et offre des boni en corps Ã corps et en force. Le tir Le tir se rÃ©sout assez simplement. Chaque figurine est dotÃ©e d'un attribut RC (range combat) avec une valeur libellÃ©e telle une sauvegarde Ã la GW : 2+, 3+, 4+ etc... C'est le score Ã atteindre ou dÃ©passer, combinÃ©s Ã des modificateurs (principalement la distance). Le couvert, lui, ne joue pas sur les chance de toucher mais sur les chance de blesser, car il augmente l'armure de la cible plus ou moins fortement selon qu'il est lâ©ger ou dense. Cela reflÃ¨te assez bien le fait que pour atteindre un ennemi dans un bunker il faut sortir la grosse artillerie ! Comment on blesse un ennemi ? C'est lâ© que le systÃ©me se corse un peu : chaque arme a une force exprimÃ©e par un nombre fixe + un nombre variable de D6. Exemple : 3+2D6. Et chaque figurine a une valeur d'armure. Lorsque l'on touche un ennemi on regarde s'il bÃ©nÃ©ficie d'un jet de sauvegarde et le seuil de ce jet se dÃ©termine comme suit : Force de l'arme - armure (et couvert) = seuil Ã atteindre ou dÃ©passer pour la sauvegarde avec 1D6. S'ajoute Ã cela que selon la force de l'attaque la victime va subir un plus ou moins grand nombre de blessures (la plupart des combattants dÃ©cÃ©dent aprÃ¨s une blessure). J'avoue que ce n'est pas le plus simple des systÃ©mes mais je suppose que cela se retient bien aprÃ¨s une ou deux parties. Cela a le mÃ©rite d'Ãªtre assez rÃ©aliste. En revanche on aurait aimÃ© que les feuilles de rÃ©fÃ©rences incluses dans le livre ne se cantonnent pas Ã des rappels sur la composition des Ã©quipes mais incluent les modificateurs et les formules de calcul. Il faudra donc vous faire un pense-bÃªte vous mÃªmes. Il faut aussi savoir que les armes ont des cadences de tir personnalisÃ©es afin de rendre, par exemple, le fait qu'une arme automatique peut tirer en rafales. Ainsi, pour un point d'action dÃ©pensÃ© Ã tirer, une arme automatique produira plusieurs tirs (sur la mÃªme cible toutefois) ; Ã l'inverse, une arme lourde pourra prendre plusieurs actions pour Ãªtre tirÃ©e une fois, voire devra Ãªtre rechargÃ©e ! Et l'arsenal disponible pour Ã©quiper les troupes compte prÃ¨s de 30 armes diffÃ©rentes ! Au laser, Ã projectiles, Ã arc Ã©lectrique, psychiques, Ã effet de zone, tir direct, tir indirect etc... S'ajoute Ã cela des rÃ©gles de tirs de suppression qui permettent de faire des tirs non lâ©thaux. Ces tirs forcent l'ennemi Ã tester son moral (Drive). Plus on arrose et combine de feu et plus l'ennemi risque de craquer et d'Ãªtre neutralisÃ© pour un tour complet. L'unitÃ© pourra toutefois

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 À « focus attack À » ou À « attaque en force À » : 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'faits : les figurines ou les escouades sont dot'ées d'une valeur de À « Drive À » qu'on pourrait traduire par À « moral À » ou À « motivation À ». 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 À « motivation À » va varier au cours de la partie. Certaines pertes de motivation sont permanentes (dues au d'c's et blessures notamment) ou temporaires (effets d'armes, ennemis effrayant, amis en d'route). L'int'r't 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' 'quipe (plus on a d'amis qui paniquent et plus on est soi m'ame susceptible de paniquer !). Le d'fait 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' 'quipe 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'chender 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'es... 'ta 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'tre le sc'nario (les auteurs reconnaissent que dans ce cas il peut y avoir d'c's 'quilibre majeur). Premi're 'tape, on choisit un sch'ma de troupe qui s'appliquera pour tous les adversaires lors de la partie. 'ta 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 À « dirty tricks À », ou À « sales coups À », vous b'nficierez 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'tiques 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'faits). 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 À « sales coups À ».... 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'ame 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'ame 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'tre ses objectifs). Que chaque 'quipes aura des objectifs primaire et secondaire ('sa 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'taires 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.