

## **Init Squad : Un jeu Solo d'initiation aux jeux de figurines**

par Sylvain « Newlight » Mazoyer

### **Mission 1 : S'échapper du Parc**

Karl, le Soldat à la Tronçonneuse, vient d'atterrir en parachute dans un petit parc urbain de la ville. Alors qu'il se dépêche de ranger son bardas, il se rend compte que le Parc comporte une seule voie d'entrée et de sortie. Alors que les râles glauques des zombis se font entendre de part et d'autres des grilles du parc, une silhouette peu engageante apparaît dans l'ouverture de la porte...

- (1) **Surface de jeu** : 24 pas x 24 pas
- (2) **Décors** : Arbres et arbustes, buissons, fontaines, lampadaires, pour figurer un parc urbain
- (3) **Figurines d'ennemis** : 3 zombis
- (4) **Figurines de héros** : Soldat à la Tronçonneuse (ou une quelconque figurine de soldat à arme de corps à corps lourde)
- (5) **Emplacement de départ des héros** : Coin inférieur gauche de la surface de jeu (un carré de 2 pas x 2 pas)
- (6) **Objectif du scénario** : Atteindre le coin supérieur droit de la surface de jeu avec le héros.
- (7) **Événements** : Tous les 3 tours, en commençant par le premier et en début de tour, un zombi apparaît à l'entrée du Parc : placez une figurine de zombi dans le coin supérieur droit de la surface de jeu. Si il y a déjà 3 zombis sur la surface de jeu, ne placez pas de zombis et attendez encore 3 tours.

#### **Préparation de la surface de jeu :**

Préparez une surface de jeu de 24 pas de large sur 24 pas de long comme indiqué en (1). Placez y des éléments de décors assez espacés (4 à 6 pas entre chacun d'entre eux), comme indiqué en (2).

#### **Mise en place des figurines :**

Placez la figurine de héros indiquée en (4) à l'emplacement de départ indiqué en (5). Placez un zombi dans le coin supérieur droit comme indiqué en (7) pour le tour 1. Faites de même au tour 4, au tour 7, au tour 10 et ainsi de suite, jusqu'à un maximum de 3 zombis sur la surface de jeu.

#### **Déroulement de la partie :**

L'objectif du scénario est indiqué en (6). C'est à cette condition que le joueur remporte la partie. Si tous les héros meurent avant d'avoir satisfait cette condition, elle est au contraire perdue.

Durant cette mission, Karl, le Soldat à la Tronçonneuse, doit traverser la surface de jeu en diagonale en affrontant ou en esquivant les zombis qui se dirigent vers lui, tout en restant en vie. Si il atteint le coin supérieur droit de la surface de jeu, le joueur remporte la partie.

#### **Spécificités de la mission :**

Dans ce scénario, vous n'aurez à gérer que les déplacements de votre héros, ceux des zombis et les combats qui peuvent avoir lieu entre votre héros et les zombis.

## Tour de jeu :

On commence par le tour 1, tour au début duquel apparaît un zombi dans le coin supérieur droit de la surface de jeu. On active ensuite les figurines présentes sur la surface de jeu comme suit :

### ➤ Activation du héros :

Lors d'un tour de jeu, le héros est d'abord activé, et lors de son activation il effectue deux actions.

En ce qui concerne la **première** action :

- si sa figurine n'est en contact avec aucune figurine ennemie, alors c'est un déplacement.
- si sa figurine est en contact avec une ou plusieurs figurines ennemies, alors c'est un combat avec l'une des figurines ennemies.

En ce qui concerne la **deuxième** action :

- si sa figurine n'est en contact avec aucune figurine ennemie, alors c'est une course.
- si sa figurine est en contact avec une ou plusieurs figurines ennemies et n'a pas déjà combattu en première action, alors c'est un combat avec l'une des figurines ennemies.
- si sa figurine est en contact avec une ou plusieurs figurines ennemies et a déjà combattu en première action, alors le héros n'effectue pas de deuxième action (car il ne peut effectuer deux fois la même action par activation ni se déplacer du fait qu'il est engagé avec des figurines ennemies, voir ci après).

### ➤ Activation des zombis :

C'est ensuite à chacun des zombis présents sur la surface de jeu d'être activé. Choisissez un zombi quelconque parmi ceux ci.

En ce qui concerne sa **première** action :

- si la figurine du zombi n'est pas en contact avec celle du héros, alors c'est un déplacement en direction du héros de la manière la plus directe qui soit, compte tenu des décors.
- si la figurine du zombi est en contact avec celle du héros, alors c'est un combat avec le héros.

En ce qui concerne sa **deuxième** action :

- si la figurine du zombi n'est pas en contact avec celle du héros, alors le zombi n'effectue pas de deuxième action (car les zombis ne savent pas courir dans ce scénario)
- si la figurine du zombi est en contact avec celle du héros et a déjà combattu en première action, alors le zombi n'effectue pas de deuxième action (car il ne peut effectuer deux fois la même action par activation ni se déplacer du fait qu'il est engagé avec des figurines ennemies, voir ci après).
- si la figurine du zombi est en contact avec celle du héros et n'a pas déjà combattu en première action, alors c'est un combat avec le héros.

Une fois que le premier zombi a effectué ses deux actions, on active le deuxième zombi et ainsi de suite, avant de passer au tour suivant.

Si il s'agit alors du tour 4, 7, ou 10, etc, bien penser à placer un zombi supplémentaire dans le coin supérieur droit de la surface de jeu.

## Déplacements d'une figurine :

En ce qui concerne les déplacements, on rappelle que par défaut, une figurine peut se mouvoir d'une

distance maximale de 4 pas lors d'une action de déplacement. Le déplacement est mesuré avec le mètre mesureur gradué en pas.

Lors de ce déplacement, la figurine peut parcourir n'importe quelle trajectoire permise par l'environnement, à savoir les décors et les autres figurines. En effet elle ne peut traverser un élément de décor ou une autre figurine.

Une figurine n'est pas obligé de se mouvoir de tout son déplacement, et peut parcourir n'importe quelle distance comprise entre 0 et 4 pas lors d'une action de déplacement.

#### Course :

Si une figurine court en deuxième action, la figurine peut se mouvoir d'une distance maximale de 2 pas en plus de son action de déplacement.

La figurine peut parcourir n'importe quelle trajectoire permise par l'environnement, à savoir les décors et les autres figurines.

Les zombies ne courent pas dans ce scénario (ils ne savent pas le faire ou sont en bien trop piètre état pour cela).

#### Combat :

##### ➤ Figurines engagées :

Si une figurine est en contact socle à socle avec une figurine ennemie, on dit qu'elle est engagée. Elle ne peut plus se déplacer tant que la figurine ennemie ou elle, n'a pas été éliminée. La seule action qu'elle puisse faire, tant qu'elle est engagée, c'est combattre.

A noter qu'une figurine engagée avec une seule figurine ennemie, et qui l'élimine en première action, n'est ainsi plus engagée au moment de faire sa deuxième action.

##### ➤ Action de Combattre :

Lorsqu'une figurine effectue l'action de combattre une autre figurine engagée avec elle, c'est l'une ou l'autre, ou aucune, qui va subir des dégâts au cours de cette passe d'arme.

Pour savoir quelle figurine remporte la passe d'arme on lance un dé à six faces (D6) pour chacune des figurines participant au combat.

On ajoute à chacun des résultats de D6 la valeur de Combat indiqué dans le profil de la figurine.

Ici Karl, le Soldat à la Tronçonneuse, a le profil suivant :

<b>Karl, Soldat à Tronçonneuse</b>	Combat	Vitalité
	6	8

C'est donc un 6 qu'on ajoute au résultat de son D6.

Un zombi, quant à lui, a le profil suivant :

<b>Zombi (Mission 1)</b>	Combat	Vitalité
	2	8

C'est donc un 2 qu'on ajoute au résultat de son D6.

La figurine qui obtient le score le plus haut emporte le Combat et inflige des dégâts à son adversaire.

En cas d'égalité aucune figurine ne l'emporte et aucun dégât n'est infligé à personne.

➤ Calcul des dégâts :

Si une figurine emporte le Combat, la différence entre son score et celui de la figurine perdante représente les dégâts subis par la figurine perdante.

On soustrait les dégâts à la Vitalité de la figurine perdante, ce qui donne son nouveau score de Vitalité.

Si la Vitalité d'une figurine devient inférieure ou égal à zéro, la figurine est considérée comme Hors de combat et ne fait plus rien de la partie.

Si cette figurine hors de combat est un héros, elle est couchée. Si c'est une figurine d'ennemie elle est retirée de la surface de jeu.

Exemple de tour de jeu :

Karl, le Soldat à la tronçonneuse, se trouve au centre de la surface de jeu. Un zombi se trouve sur la diagonale, à 6 pas de lui.

C'est le tour 4, donc un zombi est placé dans le coin supérieur droit que doit atteindre Karl.

Karl est activé avant les zombis. Comme actions, il court de 6 pas vers le zombi le plus proche et l'atteint. Il rentre en contact avec lui donc les deux figurines sont engagées l'une avec l'autre.

Comme Karl a utilisé ses deux actions pour courir, il ne peut combattre lors de son activation.

Par contre c'est maintenant au tour des zombis. On active par exemple le zombi engagé avec Karl, qui n'a d'autre choix que de combattre.

On lance un D6 pour Karl et un autre pour le zombi. On obtient 4 pour Karl et 2 pour le zombi. On ajoute le Combat respectif de chacun au résultat du D6, ce qui donne 8 pour Karl et 4 pour le zombi.

Karl remporte donc le Combat de 4 points. La Vitalité du zombi, initialement de 8, se voit réduite de 4 et passe ainsi à 4.

Le zombi étant encore engagé, il ne peut effectuer de deuxième action. C'est donc au tour de l'autre zombi d'être activé.

L'autre zombi se déplace de 4 pas en direction de Karl de la manière la plus directe qui soit. En deuxième action, comme il ne peut courir, le zombi ne fait rien.

On passe au tour suivant.

## Mission 2 : Rejoindre l'Infirmière

Laura, l'Archère, est tombée par le toit d'un hangar, non loin de de Sonia l'infirmière. Celle ci se trouve sur un élévation, hors de portée de zombies qui l'entourent mais se trouve occupée à essayer de récupérer son matériel de soin. Laura va devoir se faire un chemin avec son arc et sa machette jusqu'à Sonia pour l'aider et se mettre en route jusqu'au point de rendez vous du groupe. Mais Laura a de la chance, ses armes sont silencieuses et une partie des zombies ne devraient pas la calculer et se diriger vers Sonia.

- (1) **Surface de jeu** : 24 pas x 24 pas
- (2) **Décor** : Quelques conteneurs de taille variable, chariots, pour figurer un hangar
- (3) **Figurines d'ennemis** : 4 zombies
- (4) **Figurines de héros** : Archère (ou une quelconque figurine de soldat à arme de tir longue portée et une arme de corps à corps). Éventuellement l'Infirmière pour la figuration.

- (5) **Emplacement de départ des héros** : Milieu du bord gauche de la surface de jeu (un carré de 2 pas x 2 pas). L'infirmière peut être placée sur un conteneur au milieu du bord droit.

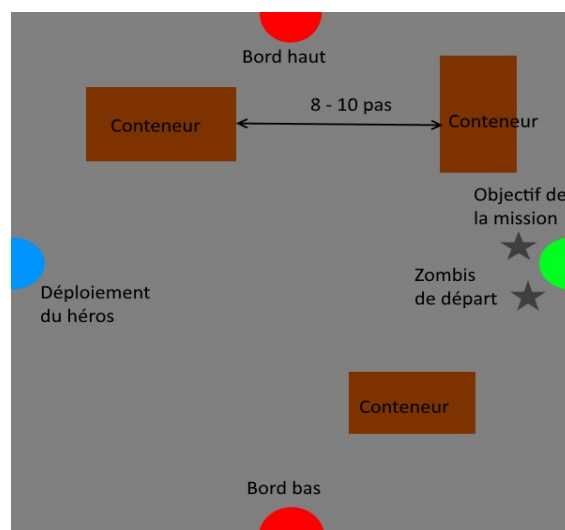
- (6) **Objectif du scénario** : Atteindre le milieu du bord droit de la surface de jeu avec le héros (ou le conteneur sur lequel se trouve l'infirmière le cas échéant).

- (7) **Événements** : Placez 2 zombies à 2 pas ou moins du milieu du bord droit. (ou au contact du conteneur sur lequel se trouve l'infirmière le cas échéant).

Tous les 3 tours, en commençant par le premier et en début de tour, un zombi apparaît à l'une des entrées du Hangar : placez une figurine de zombi au milieu du bord haut ou bas de la surface de jeu. Pour décider si c'est le milieu haut ou bas, lancez un D6 et suivant le résultat, 1 – 3 : en bas ; 4 - 6 : en haut, positionnez le zombi.

Si il y a déjà 4 zombies sur la surface de jeu, ne placez pas de zombies et attendez encore 3 tours.

- (8) **Plan** :



### Préparation de la surface de jeu :

Préparez une surface de jeu de 24 pas de large sur 24 pas de long comme indiqué en (1).

Placez y des éléments de décors plutôt espacés (8 pas entre chacun d'entre eux), comme indiqué en (2). Référez vous au plan (8) pour vous inspirer.

### Mise en place des figurines :

Placez la figurine de héros indiquée en (4) à l'emplacement de départ indiqué en (5).

Placez 2 zombis à 2 pas ou moins du milieu du bord droit comme indiqué en (7).

Placez un zombi au milieu du bord haut ou bas (lancez un D6, 1 – 3 : en bas ; 4 - 6 : en haut) comme indiqué en (7) pour le tour 1. Faites de même au tour 4, au tour 7, au tour 10 et ainsi de suite, jusqu'à un maximum de 4 zombis sur la surface de jeu.

### Déroulement de la partie :

L'objectif du scénario est indiqué en (6). C'est à cette condition que le joueur remporte la partie. Si tous les héros meurent avant d'avoir satisfait cette condition, elle est au contraire perdue.

Durant cette mission, Laura, l'Archère, doit traverser la surface de jeu en longueur en tirant, en affrontant ou en esquivant les zombis qui se dirigent vers elle, tout en restant en vie. Si elle atteint le milieu du bord droit de la surface de jeu, le joueur remporte la partie.

### Spécificités de la mission :

Dans ce scénario, vous n'aurez à gérer que les déplacements de votre héros, ceux des zombis et les tirs et combats qui peuvent avoir lieu entre votre héros et les zombis.

Les deux zombis qui sont placés au milieu du bord droit de la surface de jeu ne se déplacent pas tant que le héros ne s'est pas approché à 4 pas ou moins d'eux.

Les autres zombis (ceux qui apparaissent au milieu des bords haut et bas, au nombre maximum de deux) se déplacent vers le héros.

### Tables de comportement :

Une table de comportement est un script, permettant de déterminer le comportement d'une figurine d'ennemi en fonction de sa situation.

Il s'agit d'un tableau conditionnel qui se lit de haut en bas et qui indique l'action effectuée par l'ennemi.

On effectue donc une lecture du tableau **pour chaque action** que doit effectuer la figurine.

La colonne de gauche comporte une condition « si » en rapport avec la situation de la figurine ennemie.

- Si la condition est réalisée on applique le comportement indiqué dans la colonne de droite en face de la condition satisfaite, et la lecture du tableau s'arrête là. Si il reste une action à la figurine, on reprend la lecture du tableau à partir d'en haut pour cette action.
- Si la condition n'est pas réalisée on continue la lecture du tableau à la ligne d'en dessous et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une condition soit satisfaite.

Dans cette mission il y a deux types de comportement de zombis.

Tout d'abord, voici la table de comportement des zombis qui apparaissent en bord de table haut ou bas :

### **Zombis qui apparaissent en cours de partie :**

Situation (Condition « si »)	Action
-1. Si le héros est en contact socle à socle avec le zombi et ce dernier n'a pas effectué d'action de combat ce tour ci.	Le zombi effectue une action de combat si il n'en a pas déjà effectué ce tour ci, sinon rien.
-2. Si le héros est en contact socle à socle avec le zombi et ce dernier a déjà effectué lui même une action de combat ce tour ci.	Le zombi ne fait rien.
-3. Si le zombi ne s'est pas déjà déplacé ce tour ci.	Le zombi se déplace vers le héros d'un maximum de 4 pas par le trajet le plus direct.
-4. Si le zombi s'est déjà déplacé ce tour ci.	Le zombi ne fait rien.

Pour résumer, tant que le zombi n'est pas en contact avec le héros il se dirige vers lui dans la limite de une action de déplacement par tour (donc sans courir), puis une fois à son contact il effectue une action de combat avec lui chaque tour jusqu'à l'élimination de l'un ou l'autre.

Et maintenant pour les deux zombis qui sont placés près du milieu du bord droit, voici leur table de comportement :

### **Zombis de départ :**

Situation (Condition « si »)	Action
-1. Si le héros est en contact socle à socle avec le zombi et ce dernier n'a pas effectué d'action de combat ce tour ci.	Le zombi effectue une action de combat si il n'en a pas déjà effectué ce tour ci, sinon rien.
-2. Si le héros est en contact socle à socle avec le zombi et ce dernier a déjà effectué lui même une action de combat ce tour ci.	Le zombi ne fait rien.
-3. Si le héros est à 4 pas ou moins du zombi et ce dernier ne s'est pas déjà déplacé ce tour ci.	Le zombi se déplace vers le héros d'un maximum de 4 pas par le trajet le plus direct.
-4. Si le héros est à 4 pas ou moins du zombi et ce dernier s'est déjà déplacé ce tour ci.	Le zombi ne fait rien.
-5. Autre situation	Le zombi ne fait rien.

Pour résumer, tant que le zombi est à plus de 4 pas du héros, il ne fait rien. Lorsque le héros arrive à moins de 4 pas, le zombi entre en contact avec lui puis effectue une action de combat avec le héros chaque tour jusqu'à l'élimination de l'un ou l'autre.

### **Déroulement d'un tour :**

Lors d'un tour de jeu le héros, en l'occurrence l'Archère ici est activé en premier, ensuite sont activés dans un ordre quelconque tous les zombis présents sur la table de jeu.

Pour déterminer les deux actions des zombis on utilise les tables de comportement définies précédemment, selon qu'il s'agit d'un zombi déjà placé au départ, où un zombi apparu en début de tour.

Les règles qui ont été abordés lors de la mission 1 s'appliquent toute. La nouveauté réside dans le fait que le héros, si il n'est pas engagé avec aucun zombi, peut effectuer une action de tir.

Il peut la faire soit en première action, avant de se déplacer, soit en deuxième action, après s'être déplacé.

Dans cette mission, on considère que si un zombi est en ligne de vue (c'est à dire que le héros a une ligne de vue sur lui comme décrit ci dessous), **il n'est jamais dissimulé** du fait qu'il s'agite beaucoup et devient donc facilement visible. Les règles de tir sont donc un peu simplifiées.

#### L'action de tirer sur une figurine ennemie à distance :

Une figurine dotée d'une arme de tir qui n'est pas engagée avec une figurine ennemie peut utiliser son arme de tir sur une figurine ennemie à distance à deux conditions :

- que la figurine qui tire ai une ligne de vue sur la figurine cible
- que la figurine cible soit à portée de l'arme de tir utilisée

##### ➤ Ligne de vue :

On dit d'une figurine qu'elle a une ligne de vue sur une autre figurine si on peut tracer une ligne droite entre les deux figurines sans que celle ci soit bloquée par un obstacle. Les points de la ligne en question peuvent être n'importe où sur la figurine initiale et finale.

##### ➤ Portée d'une arme :

Une arme de tir a deux portées X et Y indiquées dans son profil d'arme par Portée X/Y.  
La première correspond à la portée courte et la seconde à la portée longue.

Si la cible de cette arme se trouve à une distance inférieure ou égale à la valeur de la portée courte (en pas) on dit que la cible est à courte portée.

Si la cible de cette arme se trouve à une distance supérieur à la valeur de la portée courte, mais inférieure ou égale à la valeur de la portée longue (en pas) on dit que la cible est à longue portée.  
La difficulté du tir est alors augmentée.

Si la cible de cette arme se trouve à une distance supérieur à la valeur de la portée longue (en pas), on dit que la cible est hors portée.  
Le tir est alors impossible.

On rappelle qu'il est autorisé de mesurer les distances entre deux points à n'importe quel moment du jeu.

##### ➤ Action de tirer :

Lorsqu'une figurine en état de tirer sur une figurine ennemie, le fait, on lance un D6.  
On ajoute à ce score la valeur de Tir de la figurine et selon les circonstances (portée courte, portée longue, ou cible dissimulée) on compare à un seuil de difficulté égal à un multiple donné de la valeur de Défense de la cible.

Si la cible est à courte portée on compare avec un seuil de difficulté égal à la seule Défense de la cible (Défense x1).



Si la cible est à longue portée on compare avec un seuil de difficulté égal à deux fois la Défense de la cible (Défense x2).

Le Tir est un succès si la valeur obtenu au D6 augmenté de la valeur de Tir de la figurine tirant dépasse le seuil de difficulté du tir.

En dessous le tir est un échec et n'inflige pas de dégâts.

➤ Calcul des dégâts d'un Tir :

Si le Tir est un succès, la différence entre son score (D6+Tir) et le seuil de difficulté du tir représente les dégâts subis par la figurine perdante.

On soustrait les dégâts à la Vitalité de la figurine perdante, ce qui donne son nouveau score de Vitalité.

Si la Vitalité d'une figurine devient inférieure ou égal à zéro, la figurine est considérée comme Hors de combat et ne fait plus rien de la partie.

Si cette figurine hors de combat est un héros, elle est couchée. Si c'est une figurine d'ennemie elle est retirée de la surface de jeu.

Profils des protagonistes :

Voici le profil de Laura, l'Archère qui l'héroïne de cette mission :

<b>Laura, Archère</b>	Combat	Tir	Défense	Vitalité
	4	4	3	6

Le profil de son arme est le suivant :

**Arc :** Portée 15/30 pas ; Silencieux

Silencieux est une règle spéciale de l'arme indiquant que l'arme ne fait pas de bruit et qu'on n'attire pas les zombies à soi quand on tire. L'aspect Bruit sera abordé dans la prochaine mission.

Bien sûr la caractéristique Combat est incluse dans le profil car le héros peut être amené à se battre en corps à corps, soit par choix, soit qu'un zombi l'ai atteint.

Voici le profil d'un zombi pour cette mission :

<b>Zombi (Mission 2)</b>	Combat	Tir	Défense	Vitalité
	2	0	1	8

Exemple de tour de jeu :

En début de tour 4, Laura a déjà abattu le premier zombi apparu au tour 1 et s'est avancée vers le milieu de la table au cours des tours 1, 2 et 3.

Un zombi est placé en bord de table. On lance un D6 et on obtient 5, le zombi est donc placé au milieu du bord haut de la surface de jeu.

Laura est activée, et tire en première action sur le zombi apparu. Il se trouve à 14 pas donc à portée

courte de son arc. Elle obtient 4 au jet de D6, ce qui fait un total de 8 pour son tir.

On compare au seuil de difficulté du tir, qui dans ce cas (portée courte) est égale à la Défense du zombi, soit 1.

Elle inflige donc  $8 - 1 = 7$  points de dégât au zombi qui vient d'apparaître.

Pour finir son activation elle se déplace de 4 pas vers le bord de table droit.

C'est au tour des zombis d'être activé. Celui qui vient d'être blessé se déplace de 4 pas vers l'Archère tandis que les deux autres, ceux qui étaient présents dès le début de la mission, ne font rien car ils se trouvent à plus de 4 pas de l'Archère.