

Init Squad : Intro

par Sylvain « Newlight » Mazoyer

Présentation :

Ce jeu solo s'adresse au joueur désireux de découvrir l'univers des jeux de figurines mais complètement néophyte dans le domaine ou au joueur expérimenté qui souhaite initier un néophyte.

Il présente les grandes caractéristiques des jeux de figurines, tels que profils des figurines, mesures de déplacements et jets de dés pour les combats et les tirs de manière progressive au cours de 5 petites parties de jeu, qui correspondent chacune à une mission que doit remplir le joueur néophyte.

Au cours de ces cinq missions, une escouade de commandos, parachuté dans un territoire infesté de zombis et d'aliens, devra survivre, se regrouper et atteindre une station de communication pour l'activer.

Le jeu propose de faire vivre au joueur néophyte ses cinq missions, au cours desquelles il en apprendra de plus en plus quant au fonctionnement classique d'un jeu de figurines.

Matériel de jeu :

Pour être joué, ce jeu nécessite d'abord une surface de jeu de 60 cm par 60 cm.

Il nécessite en outre des figurines qui sont les suivantes :

- une dizaine de figurines représentant des zombis
- quatre figurines d'aliens
- cinq figurines de héros :
 - un soldat à arme de corps à corps lourde, genre batte ou tronçonneuse.
 - un soldat avec un fusil, une arbalète ou un arc et si possible une machette.
 - un soldat avec un pistolet et un paquetage.
 - un soldat avec un pistolet mitrailleur et une arme de corps à corps légère, genre couteau.
 - un soldat avec une arme de tir lourde, genre fusil d'assaut.

Il n'est pas nécessaire que les figurines de héros possèdent exactement le matériel indiqué ci dessus mais c'est toutefois préférable pour bien les identifier et reconnaître au premier coup d'œil leur armement. A défaut il faut trouver un moyen de bien distinguer chaque figurine de héros les unes des autres.

Il faut aussi des éléments de décors, représentant des maisons ou des éléments urbains.

Il y a en plus besoin d'un mètre mesureur gradué en pas (un pas égal à 2,5 cm), classique des jeux de figurines et de dés à 6 faces (au moins deux), ainsi que d'une feuille de jeu imprimée, d'un crayon et d'une gomme.

Où se procurer le matériel :

Concernant les figurines, les marques suivantes sont données à titre d'exemples possibles :

Les zombis peuvent être trouvés dans la gamme de jeu Project Z de l'éditeur Warlord Games. De même, les soldats peuvent être obtenus en achetant une grappe de survivants de cette même

gamme, qui fournit un grand assortiment d'armes différentes.

Les aliens peuvent provenir de la gamme de jeu Alien vs Predator (AvP) de l'éditeur Prodos Games, ou bien de la gamme Tyrannide de l'éditeur Games Workshop.

Concernant les décors, TTCombat propose des maisons en MDF à monter soi-même, ou bien 4Ground propose des maisons toutes prêtes et du mobilier urbain.

La solution la moins onéreuse consiste sûrement dans le papercraft. Par exemple ce site propose deux petites maisons et un container en modèles gratuits à imprimer, découper et assembler : <http://www.davesgames.net/catalog-free-models.htm>

Concernant les dés à six faces et le mètre mesureur en pas, on peut en trouver dans n'importe quel magasin ou site de jeux de figurines. À défaut un mètre mesureur gradué en centimètres peut faire l'affaire, à condition de faire à chaque fois la conversion : un pas = 2,5 cm.

Le principe du jeu :

Il s'agit d'un jeu solo, donc destiné à être joué seul et permettant d'apprendre les bases des jeux de figurines, avec l'essentiel des notions communes à la plupart des jeux de figurines.

Lors d'une partie de jeu de figurines solo, le joueur contrôle et détermine les actions d'une à plusieurs figurines, appelées héros, tandis que les figurines représentant leurs ennemis ont leur comportement dicté par un script (une structure conditionnelle assez simple indiquant quel est leur comportement en fonction de leur situation).

Chaque partie a un objectif donné que doivent accomplir les héros. Cet objectif peut être aussi simple qu'éliminer toutes les figurines ennemies mais peut être plus complexe aussi, comme activer un réseau de bornes dispersées sur la surface de jeu, dans le bon ordre.

Mesurer les distances :

Dans ce jeu, et contrairement à certains jeux de figurines, il est autorisé de mesurer n'importe quelle distance entre deux points à tout moment de la partie.

Le tour de jeu :

En général le jeu se divise en tour de jeu, comme dans de nombreux jeux de société ou plateau. Lors d'un tour de jeu chaque figurine, que ce soit de héros ou d'ennemi, va pouvoir être jouée une fois et une seule.

On dit alors qu'on active la figurine, et l'ensemble des actions qu'elle effectue constitue son activation.

Lorsqu'on a fini d'activer une figurine, on active une autre figurine qui n'a pas encore été jouée ce tour-ci.

Une fois que toutes les figurines présentes sur la surface de jeu ont été activées, un nouveau tour de jeu commence.

L'activation d'une figurine :

Lorsqu'une figurine est activée, elle peut effectuer jusqu'à deux actions. Elle ne peut effectuer deux fois la même action lors d'une seule activation.

Par exemple les actions les plus courantes sont le déplacement, combattre une figurine ennemie en contact socle à socle ou tirer sur une figurine ennemie à distance.

Le déplacement est un peu particulier car dans ce jeu, il peut être complété par une action de course. Ainsi si une figurine ne peut effectuer deux actions combattre ou tir lors d'une même activation, elle peut se déplacer, puis courir en deuxième action.

Une première action : le déplacement

Lorsqu'elle effectue une action de déplacement, une figurine peut se mouvoir d'une distance maximale de 4 pas. 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 et le mètre peut être amené à être plié voire à effectuer une ligne brisée pour contourner des éléments de décor.

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.

A noter qu'une action de déplacement peut être effectuée en deuxième action, par exemple si la première action était de tirer.

Une deuxième action après un déplacement : la course

Si une figurine a effectué un déplacement en première action, elle peut effectuer une course en deuxième action. La figurine peut se mouvoir alors d'une distance supplémentaire maximale de 2 pas, en plus de son action de déplacement.

Comme lors d'une action de déplacement, la figurine peut parcourir n'importe quelle trajectoire permise par l'environnement, à savoir les décors et les autres figurines.

Les combats :

Au cours de la partie, il est probable mais pas obligatoire que les héros soient amenés à se battre avec les figurines ennemies. Ces combats peuvent se faire au corps à corps, appelé aussi mêlée, ou au tir si les figurines disposent d'armes de tir.

Les combats sont gérés en utilisant les caractéristiques des figurines et des dés à six faces (aussi appelés D6).

Profil d'une figurine :

En effet chaque figurine est définie par un profil, qui comporte un certain nombre de caractéristiques reflétant ses aptitudes à effectuer différentes actions telles que tirer, se battre en mêlée ou résister à la peur. Ce profil permet de déterminer quel va être le taux de réussite de la figurine aux différentes actions qu'elle peut effectuer.

Par exemple le profil d'un humain normal est le suivant :

Humain	Initiative	Combat	Tir	Défense	Vitalité	Moral	Mental
	4	1	1	2	8	2	2

Lorsque dans un texte de règle, il est fait référence à la valeur de Combat de la figurine c'est de la valeur indiquée à la troisième colonne de ce tableau qu'il s'agit.

Normalement, ces caractéristiques sont fixes en cours de partie, sauf la Vitalité, qui est amenée à décroître en fonction des dégâts reçus par la figurine. Il convient donc de tenir note de la vitalité de chaque figurine sur une feuille à part.

L'action de combattre :

➤ 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.

➤ 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.

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 d'un Combat :

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.

Vous pouvez maintenant passer à la Mission 1 du jeu si vous le désirez, avant de continuer plus avant.

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.

➤ Cible dissimulée :

Lorsqu'une figurine tire sur une autre, et qu'un obstacle (un élément de décor en l'occurrence) se trouve entre les deux figurines, le joueur place son visage au niveau de la figurine qui tire et regarde en direction de la figurine cible.

Si plus de la figurine cible est cachée à plus de la moitié environ, on dit qu'elle est dissimulée pour le tireur. La difficulté du tir est alors augmentée.

➤ 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 et non dissimulée on compare avec un seuil de difficulté égal à la seule Défense de la cible (Défense x1).

Si la cible est à longue portée et non dissimulée on compare avec un seuil de difficulté égal à deux

fois la Défense de la cible (Défense x2).

Si la cible est dissimulée, on ajoute la Défense de la cible à la valeur du seuil de difficulté correspondant à la portée en question (Seuil de difficulté de base+Défense).

Ainsi si la cible est à courte portée et dissimulée, le seuil de difficulté est égal à Défense x2.

Si la cible est à longue portée et dissimulée, le seuil de difficulté est égal à Défense x3.

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.

Vous pouvez maintenant passer à la Mission 2 du jeu si vous le désirez, avant de continuer plus avant.