

LIVRE DES
RÈGLES

INFINITY

CODE ONE



CORVUS ▾ BELLI

INDEX

INFINITY CODEONE	4	MODIFICATEURS (MOD)	29
PANOCÉANIE	4	CRITIQUES	30
YU JING	5	SEUIL DE RÉUSSITE INFÉRIEUR À 1	30
O-12	7	SEUIL DE RÉUSSITE SUPÉRIEUR À 20	30
ARMÉE COMBINÉE	8	JETS NORMAUX	30
INTRODUCTION	10	JETS OPPOSÉS	30
INFINITY CODEONE, JEU DE STRATÉGIE DE FIGURINES	10	MOUVEMENTS DANS INFINITY CODEONE (MODULE DE MOUVEMENT)	34
PARTIE D'INITIATION	10	DÉPLACEMENT ET MESURES	34
RÈGLES DE BASE	17	DÉPLACEMENT	34
TERMINOLOGIE	17	RÈGLES GÉNÉRALES DE MOUVEMENT	35
INFORMATION PUBLIQUE ET PRIVÉE	17	SAUT	37
ÉTIQUETTES ET TRAITS DANS INFINITY CODEONE	17	ESCALADE	39
CONCEPTS DE BASE D'INFINITY CODEONE	17	COMBAT DANS INFINITY CODEONE (MODULE DE COMBAT)	41
ARMÉES	18	TYPES D'ARMES	41
PROFIL D'UNITÉ	18	RAFALE (R)	41
CARACTÉRISTIQUES D'UNE TROUPE	19	RAFALE DANS LE TOUR RÉACTIF (ORA)	41
ATTRIBUTS	19	MODIFICATEURS (MOD)	41
COMPÉTENCES ET ÉQUIPEMENTS	20	JET D'ATTAQUE	41
ARMEMENT	20	JET NORMAL	41
ÉTATS DE JEU	20	JET OPPOSÉ	41
LISTE D'ARMÉE	20	CRITIQUES	41
POINTS D'ARMÉES ET VALEUR	20	DÉGÂTS	42
DISPONIBILITÉ (DISP)	20	JET DE SAUVEGARDE (JS)	42
COÛT DES ARMES D'APPUI (CAP)	20	BLESSURES ET STRUCTURE (B/STR)	42
LIEUTENANT	20	INCONSCIENCE ET MORT	42
GROUPE DE COMBAT	20	COMPÉTENCES DE TIR (TR)	43
ORDRES ET RÉSERVE D'ORDRES	21	ATTAQUE À DISTANCE (OU TIR)	43
TYPES D'ORDRES	21	MODIFICATEURS (MOD) D'UN TIR	43
ORDRE RÉGULIER	21	COUVERT	43
ORDRE SPÉCIAL DU LIEUTENANT	21	PORTÉE	44
RÉSERVE D'ORDRES	21	COMPÉTENCES SPÉCIALES, ARMES, ÉQUIPEMENTS ET ÉTATS	44
ACTIVATION D'UNE TROUPE	22	ARMES À GABARIT ET ÉQUIPEMENT	44
STRUCTURE D'UN ORDRE	22	TYPES DE GABARIT	45
ORA : ORDRE DE RÉACTION AUTOMATIQUE	22	ZONE D'EFFET (ZDE)	45
SIMULTANÉITÉ	23	ARMES À GABARIT DIRECT	45
SÉQUENCE DE DÉPENSE D'UN ORDRE	23	ARMES À GABARIT, DÉCORS ET COUVERT TOTAL	46
INITIATIVE ET DÉPLOIEMENT	23	ARMES À GABARIT, ALLIÉS ET TROUPES NEUTRES	47
JET D'INITIATIVE	23	ARMES À GABARIT ET CORPS À CORPS	47
PHASE DE DÉPLOIEMENT	23	TIRS AU CORPS À CORPS	47
SÉQUENCES DE JEU	24	PROFIL D'ARME (ARMES TR ET ARMES À GABARIT)	47
ROUND DE JEU	24	CORPS À CORPS (CC)	48
TOUR DE JOUEUR	24	ATTAQUE CC	48
GABARITS DE SILHOUETTES, LIGNE DE VUE ET ZONE DE CONTRÔLE	25	INTERAGIR AVEC UN CORPS À CORPS	49
SILHOUETTE	25	MODIFICATEURS (MOD) D'ATTAQUES CC	49
LIGNE DE VUE (LDV)	26	CORPS À CORPS ENTRE PLUSIEURS TROUPES	49
ZONE DE CONTRÔLE (ZDC)	27	COMPÉTENCES SPÉCIALES ET ÉQUIPEMENT	52
ZONE DE CONTRÔLE ET ORA	27	ÉTAT ENGAGÉ	52
INTERACTION ENTRE ZONES, SOCLES ET SILHOUETTES	28	PROFIL D'ARME (ARMES DE MÊLÉE)	52
MESURER LES DISTANCES	28	COMBAT QUANTRONIQUE (PIRATAGE)	53
JETS	28	CARACTÉRISTIQUES DES DISPOSITIFS ET DES PROGRAMMES DE PIRATAGE	53
JET RÉUSSI	29	ZONE DE PIRATAGE	53

CRÉDITS

Créé par Alberto Abal, Fernando Liste, Gutier Lusquiños, Carlos Torres	Concept Design Carlos Llauger, Carlos Torres, Roberto Zoreda	Sculpture Antonio Moreira, Fausto Gutiérrez, Javier Ureña, Raul Tavares	Remerciements spéciaux au reste de l'équipe Corvus Belli
Lord Commander Fernando Liste	Illustration Carlos Llauger, Francisco Rico, Hugo Rodríguez, Bagus Hutomo, Ricardo García, Yang Zhang	Peinture Ángel Giraldez, Carlos Fernández, Sergio Luque	Responsables de Production Alejandro Quinteiro, David Anta
Éditeur Corvus Belli	Directeur Créatif Luis González		Production Andrés Villar, Aranzazu Mallo, Barbara Santos, Belén Paz, Catalina Rodal, Daniel García, Diego Rivero, Francisco José Arjones, Jesús Soliño, Jorge Moral, José Ángel García, José Luis Santos, José María Fernández, Lucía Refojos, Manuel Iván López, María Del Pilar Rivero, María Torres, Miguel Groba, Roberto Míguez, Manuel Valladares, Jose Manuel Pereira, Vanessa Gómez, Rubén Justo, Sabela González, Emilio José Álvarez
Développement Gutier Lusquiños	Graphismes Carlos Llauger, Hugo Rodríguez, Luis González, Fran Arjones		Moules Eduardo Brinso, Carlos Fernández, Cristina González, Cruz Losada, Esteban Pedrosa, Socorro Pena
Background Gutier Lusquiños, Marc Langworthy	Couverture Hugo Rodríguez		
Règles Gutier Lusquiños	Maquette Hugo Rodríguez, Luis González, Jonathan Pardo		
Règles et scénarios Fran Arjones, Juan Lois, Gutier Lusquiños, Carlos Torres, Ian Wood	Édition Gutier Lusquiños, Juan Lois Rey, Ian Wood		
Direction Artistique Carlos Torres			

LÉGENDE DU TABLEAU DES PROGRAMMES DE PIRATAGE	53	RÉGÉNÉRATION	76
PROGRAMMES DE PIRATAGE	54	SAUT DE COMBAT	76
MUNITIONS ET ARMEMENT D'INFINITY CODEONE	56	SHASVASTII	76
MUNITIONS	56	ÉTAT D'EMBRYON-SHASVASTII	76
MUNITIONS NORMALES (N)	56	SUPER-SAUT	77
MUNITIONS DOUBLE ACTION (DA)	56	ÉQUIPEMENTS D'INFINITY CODEONE	78
MUNITIONS EXPLOSIVES (EXP)	56	DISPOSITIF DE PIRATAGE	78
MUNITIONS PARALYSANTES (PARA)	57	MÉDIKIT	78
MUNITIONS PERFORANTES/PERCE-ARMURE (PA)	57	NANO-ÉCRAN	79
MUNITIONS COMBINÉES	58	WISEUR 360°	79
ARSENAL	58	WISEUR MULTI-SPECTRAL	79
MINES	58	DÉCORS	80
PISTOLETS	59	LARGEUR D'ACCÈS (LA)	80
COMPÉTENCES ET ÉQUIPEMENTS DANS INFINITY CODEONE	60	INSTALLER LA TABLE DE JEU	80
MODIFICATEURS (MOD)	60	TERRAIN ET COUVERT	80
NIVEAUX, ÉTIQUETTES ET TRAITS	60	AGENCEMENT DU DÉCOR	80
COMPÉTENCES COMMUNES ET SPÉCIALES D'INFINITY CODEONE	60	SCÉNARIOS	82
COMPÉTENCES COMMUNES D'INFINITY CODEONE	61	TRIOMPHE ET DÉFAITE. CONDITIONS DE VICTOIRE DANS INFINITY CODEONE	82
ALERTE	61	PARTIE STANDARD	82
ATTAQUE À DISTANCE (OU TIR)	61	MISSION OU SCÉNARIO	82
ATTAQUE CC	61	ANNIHILATION	82
ATTENTE	61	DOMINATION	84
DÉPLACEMENT	61	RAVITAILLEMENT	86
DÉTECTION	61	INCENDIE	88
ESCALADE	64	GLOSSAIRE	90
ESQUIVE	64	TERMINOLOGIE	90
PLACER UN DÉPLOYABLE	66	ALIGNEMENT	90
RESET	66	ÉTIQUETTES ET TRAITS D'INFINITY CODEONE	90
SAUT	66	ÉTIQUETTES	90
COMPÉTENCES SPÉCIALES D'INFINITY CODEONE	66	TRAITS	91
LÉGENDE DES TABLEAUX DE COMPÉTENCES SPÉCIALES DE CC	67	ÉTATS	92
AGENT SPÉCIALISTE	67	ALLONGÉ	92
ARTS MARTIAUX	67	CAMOUFLÉ	92
ATTAQUE SURPRISE	69	CIBLÉ	93
CAMOUFLAGE	69	DÉCHARGÉ	93
ÉTAT CAMOUFLÉ	69	DÉCONNECTÉ	93
CONTRÔLE À DISTANCE	71	EMBRYON-SHASVASTII (ÉTAT D' EMBRYON-SHASVASTII)	94
DÉPLOIEMENT AVANCÉ	71	ENGAGÉ	94
ESCALADE PLUS	72	IMMOBILISÉ-A	94
HACKER	72	IMMOBILISÉ-B	94
INFILTRATION	73	INCONSCIENT	95
INFIRMIER	73	MORT	95
INGÉNIEUR	73	NORMAL (ÉTAT NORMAL)	95
LIEUTENANT	73	TABLE D'ARMEMENT D'INFINITY CODEONE	96
MÉDECIN	73	TABLES DE RÉFÉRENCE D'INFINITY CODEONE	99
MIMÉTISME	74		
NON PIRATABLE	74		
PARACHUTISTE	74		
PÉRIPHÉRIQUE	74		
PROTHEION	75		
RÉACTION TOTALE	75		

Art
José Pedrosa, Arsenio García, Fernando Alonso

Développement du jeu
Alberto Abal, Jesús Fuster, Marcos Bello

Gestion de l'ITS
Juan Lois Rey

Gestion Administrative
María Araujo, Begoña Liste, Nuria Gayoso

R.H.
Silvana Martínez

Marketing et Communication
Édgar González, Inma Lage, Carlos Llauger, Carlos Morales, Belén Moreno, Vanessa Onorato, Cora Diz

Responsable des Ventes
Mar Larrea

Testeurs/Relecteurs
Antonio Gonzalez Raga (Fulgrim Stark), Carlos Llorca Quevedo, Charles "Tennobushi" Hornoy, David Muñoz Poza

(Erebus 2.0), David "Cervantes3773" Seley, Dom "Domo" Woods, Duncan "Dude" Wright, Enrique Jalón (Glaurung), Félix Castro Pérez (Silvannas), Fernando Lago Alonso (Fredann), Francisco Arjones Gil (Crave), Gabriel Boira Esteban (Leirbag), Guillermo "Magno" Hernandez, Ian "Ijw Wartrader" Wood, Javier García Bargeño (Omadon), Javier Guinot Cuesta (Indael), Javier Vicente Morilla (Semy), Jesús Fernández Novo (Novo), Jeremy "Dutch" Breckbill, Jordi Colomer (Daixomaku), Jorge Moral Garabatos (Jmgdixcontrol), Juan Lois Rey (HellLois), Konstantinos "Psychotic Storm" Karayiannis, Marcos Bello Soto (Marbeso), Miguel Groba (Commander_Frost), Óscar Sánchez Rosado (Púpnik), Paul "Mightymuffin" Haines, Randolph "A Mão Esquerda" Johnson, Richard "Rend" Deane, Rob "Blue Dagger" Brock, Sergio González Panadero (Sethelan), Tom "Schadlez"

Schadle, Xisco Mari (Sibelius), Miguel Ángel Riera (Miki) David Flores "Zlavin", Jay "Mulciber" Walker.

Infinity CodeOne
Première édition : Mai 2020
Version Française

Légion Distribution (Anaïs Chambert, Cédric Bruzzo, Laurent Dutheil)

Infinity est une marque déposée de Corvus Belli S.L. Polígono Industrial Castiñeiras Nave 19, 36939 Bueu, Po. Espagne. Tous droits réservés : Copyright 2019 Corvus Belli S.L.

Toute reproduction, copie, transmission ou stockage non autorisé de ce livre, ou de parties de ce livre, sont des effractions au droit de copyright et exposent à des poursuites judiciaires.

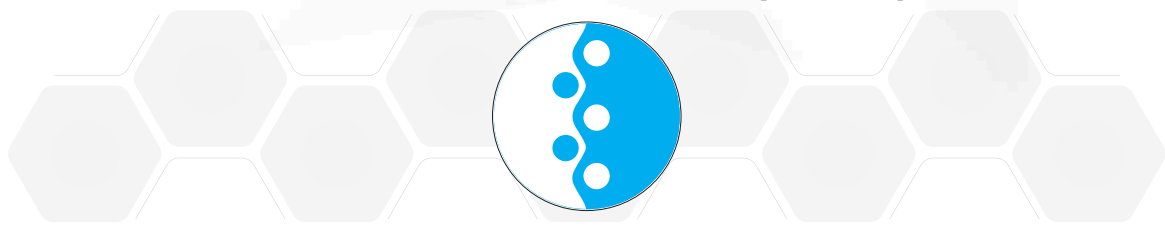
www.infinitytheuniverse.com
www.corvusbelli.com

INFINITY CODEONE

Nous sommes cent quatre-vingts ans dans le futur. Les systèmes stellaires colonisés par l'Humanité, collectivement nommés la Sphère Humaine, ont été revendiqués par d'immenses nations interstellaires qui s'échangent des coups bas dans une guerre secrète pour contrôler le délicat équilibre des forces. Mais une menace extraterrestre venue du vide entre les étoiles menace de changer tout cela...

Les principales nations humaines (la PanOcéanie, superpuissance ultramoderne et Yu Jing, son principal adversaire, héritier de l'Asie) sous la conduite de l'O-12, l'organisation internationale qui a succédé à l'ONU, sont contraintes de s'unir pour combattre les forces d'invasion de l'Armée Combinée et de son maître l'IE, une intelligence artificielle extraterrestre qui menace d'intégrer la Sphère Humaine dans son immense et insatiable empire. Seront-ils capables de mettre de côté leurs différends, ou bien leurs querelles internes causeront-elles leur perte aux mains de l'envahisseur extraterrestre ?

Infinity CodeOne est un jeu de stratégie sur table qui utilise des figurines de métal à l'échelle 28 mm pour créer des escarmouches dans une ambiance de science-fiction hi-tech influencée par l'esthétique manga. Une vision excitante et bourrée d'action d'un futur proche où les opérations spéciales déterminent le destin de l'Humanité. Infinity CodeOne vous proposera des défis permanents qui testeront toutes vos capacités tactiques. Pour vaincre votre adversaire, vous devrez profiter de votre environnement, employer les nombreuses capacités de vos troupes, exploiter les faiblesses de vos ennemis et accomplir vos objectifs de missions avant qu'il ne soit trop tard.



PANOCÉANIE

La PanOcéanie est le leader, la plus grande puissance de la Sphère Humaine. C'est elle qui contrôle le plus de planètes, dispose de l'économie la plus florissante et de la technologie la plus avancée. La PanOcéanie est un vrai melting-pot de cultures qui, avec leurs caractères pragmatiques et généreux, se considèrent comme les défenseurs de la tradition occidentale démocratique et de bien-être. Les PanOcéaniens sont fiers et peuvent même paraître légèrement condescendants avec leurs rappels incessants de la supériorité technologique de leur société et particulièrement de leur armée.

Cependant, celui qui se trouve au sommet est obligé de défendre constamment sa place contre tous ceux qui cherchent à lui ravir sa position dominante. Mais seul le plus fort peut prétendre à la suprématie et personne n'est plus fort que le Complexe Militaire PanOcéanien, l'armée de la PanOcéanie. Composée de troupes hautement qualifiées, dotées d'un armement et d'un équipement de pointe, elles prouvent jour après jour pourquoi la PanOcéanie est le leader incontesté de toute la Sphère Humaine.

LA TRINITÉ DU SUCCÈS

L'équipement, le faste et la gloire. Ce sont les trois choses qui qualifient les PanOcéaniens. La Sainte Trinité. Ils aiment à penser qu'ils ont tout ce qu'il faut, que tout est brillant et merveilleux et que si vous avez la chance de naître parmi eux, vous faites partie des élus. Ne vous méprenez pas, c'est probablement en partie vrai. La PanOcéanie est la nation la plus riche de la Sphère Humaine et sa technologie est définitivement à la pointe du progrès. Mais cela peut parfois leur monter à la tête et ils ont tendance à oublier qu'ils ne savent pas tout. Alors c'est à des gens comme moi de leur rappeler que leur version de l'utopie n'est pas la panacée.

Alejandra del Diablo, Provocateur Nomade, durant un stream en live sur Arachne depuis le district d'Ostia, San Pietro, Néoterra.

L'HYPERPUISSANCE

En tant que grande Hyperpuissance qui s'est consacrée au service de l'Humanité, la PanOcéanie a toujours été en première ligne durant la croissance quantique et l'expansion interstellaire. Il y a plusieurs générations, un système de soutien et de respect mutuel entre des nations de plusieurs continents de la Terre a accouché d'une puissance économique qui visait au progrès mais envisageait aussi une utopie à laquelle chacun pourrait accéder. Que la PanOcéanie ait été ou non la première des grandes puissances est sujet à débat (les citoyens de Yu Jing pensent certainement autrement) mais ce qui est incontestable, c'est qu'elle a été la première à établir des colonies dans l'ensemble des systèmes stellaires qui ont fini par être connus sous le nom de Sphère Humaine. Premier membre de cette nouvelle garde des nations à avoir atteint les étoiles sans se couper de son attachement à la Terre, la PanOcéanie continue de se targuer d'être visionnaire, progressiste et intégratrice. Depuis qu'elle s'est établie sur Néoterra, la PanOcéanie s'est développée pour intégrer deux autres systèmes stellaires et de multiples territoires dans d'autres. C'est une des premières puissances interstellaires à adopter l'IA bénéfique, ALEPH, qui agit désormais comme l'ange gardien de l'Humanité. La capitale PanOcéanienne, Néoterra, abrite également l'Église du NéoVatican, la vaste et puissante organisation religieuse qui est née des cendres des anciennes doctrines de la Terre.

Si Néoterra est le siège de la puissance spirituelle et politique de la PanOcéanie, les deux autres systèmes de l'Hyperpuissance, Acontecimento et Varuna, sont ses atouts économiques et le fleuron de son attrait culturel. Immense productrice de biens bruts ou manufacturés de précision, Acontecimento fournit un flux incessant de richesse à l'empire interstellaire grâce à ses terres agricoles, ses jungles et ses usines. Quant à Varuna, l'éblouissant joyau bleu, c'est une planète océanique qui s'est avérée être une destination touristique populaire pour de nombreux citoyens de la Sphère Humaine.

Si la PanOcéanie est implantée dans plusieurs autres systèmes, son emprise la plus importante est sans aucun doute sur la planète de glace, Svalarheima. La plupart des néomatériaux permettant à l'Hyperpuissance de continuer à progresser et à dominer l'âge quantique proviennent de la croûte glacée de la planète. Mais au grand dam des PanOcéaniens, leur influence sur Svalarheima est freinée par leur plus proche rival politique et économique : Yu Jing.

Holoarticle de Shen Miu pour Dēng Hào (Signaux Flashs), le nouveau show d'analyse de la chaîne Tinghui. Diffusion exclusive dans les zones Yu Jing de Maya !

LE COMPLEXE MILITAIRE PANOCÉANIEN

L'Hyperpuissance a besoin d'une armée fonctionnelle et bien équipée pour se protéger. C'est le rôle du Complexe Militaire PanOcéanien (CMP). Réalisant à un stade précoce de son expansion interstellaire que la révolution quantronique exigeait une révision des tactiques militaires, le CMP a entrepris une restructuration qui a donné au renseignement militaire une place cruciale au sein de son état-major plutôt que de le cantonner au simple rôle d'exécutant. L'évolution rapide et dynamique des champs de bataille et des multiples fronts à l'échelle de plusieurs systèmes font de l'accès instantané à des informations en temps réel un enjeu majeur. Les décisions basées sur l'interprétation de ces informations sont souvent le facteur décisif évitant qu'un Code : Infinity bascule vers une guerre totale entre grandes puissances.

L'état-major PanOcéanien supervise les armées planétaires qui servent à protéger son propre territoire : l'Armée du Bastion sur Terre, l'Armée Capitoline de Néoterra, l'Armée de Choc d'Acontecimento, la Winter Force de Svalarheima et la Division de Réaction Immédiate de Varuna. Ces armées sont également employées pour créer des forces opérationnelles uniques et hautement spécialisées pour répondre aux menaces globales et elles constituent, collectivement, le Complexe Militaire PanOcéanien.

LES ORDRES MILITAIRES

Bien que plusieurs religions coexistent au sein de l'Hyperpuissance, nombreux sont ceux qui associent étroitement celle-ci avec l'Église NéoVaticane, notamment à cause des iconiques Ordres chevaleresques qui combattent aux côtés du puissant Complexe Militaire PanOcéanien. Vêtus d'armures servo-assistées de pointe et brandissant des lames tranchantes en Teseum, les guerriers sacrés des Ordres Militaires apportent une onction divine à toute campagne militaire à laquelle ils participent, tout en assurant une solide colonne vertébrale aux forces militaires Panocéaniennes.

Extrait de "Développement de l'Esprit Militaire Moderne", du Dr. Benita Tuchman, historien militaire et conseiller civil de l'Hexaèdre.

L'AMOUR DE LA TECHNOLOGIE

Les PanOcéaniens ont une histoire d'amour indéniable avec la technologie. Les progrès de la quantronique imprègnent toute leur société, de l'agriculture à l'armée. Les réalités augmentée et virtuelle font partie du quotidien de la plupart des citoyens et sont toutes deux utilisées à un rythme et avec une profondeur qui dépasseraient un individu du 21^e siècle. À part les Ateks (ces malheureux qui luttent pour survivre en dehors de la bulle technologique de l'Hyperpuissance), chaque citoyen PanOcéanien jouit d'une connexion ininterrompue avec Maya et ses divers... délices. Les comlogs, les geists et diverses autres formes de domotique permettent de contrôler à distance et automatiquement une grande partie de la vie quotidienne. Beaucoup accusent les PanOcéaniens de vivre leur vie en pilote automatique, leur vie étant organisée à travers de multiples interactions technologiques par des geists personnalisés, mais c'est loin d'être le cas. Ils sont simplement plus aptes à employer intuitivement ces nombreuses interactions à de multiples niveaux. Et tout ce qui est subalterne est laissé à un programme adapté qui prend des décisions en fonction des préférences de son propriétaire.

Extrait de "Ici et Maintenant ; développement de l'état d'esprit PanOcéanien", une comparaison d'idéologie comportementale à travers les siècles, par le Dr Louis Marchand, Université de San Pietro di Néoterra.



YU JING

Dans l'équilibre des pouvoirs de la Sphère Humaine, le rival de la PanOcéanie, son adversaire principal, l'autre grande puissance est Yu Jing (prononcé youchiing), le géant asiatique. Tout l'Extrême-Orient, uni sous la bannière de ce qui fut la Chine, a développé une culture orientale intégrée et hétérogène. Soutenu par un secteur industriel florissant, une technologie de pointe et une croissance économique stupéfiante, Yu Jing est prêt à s'emparer du leadership qu'il pense lui revenir de droit.

L'Opération Kaldstrøm s'intègre à cette course au pouvoir et découle de cette idéologie. Les unités déployées par l'État-Empire pour mener à bien cette mission font partie de l'Armée de la Bannière Blanche, nom donné aux forces de cette puissance stationnées à Huangdi, les territoires de Yu Jing sur Svalarheima. Cette armée est composée d'unités parfaitement

adaptées au terrain et aux conditions environnementales difficiles de Svalarheima. C'est une force qui s'appuie sur ses régiments d'infanterie lourde, équipés d'armures servo-assistées et spécialisés dans le combat rapproché, comme fer de lance. Pour atteindre le contact avec l'ennemi, ils sont soutenus par des unités spécialisées qui leur ouvrent la voie et assurent un tir de couverture. Ils sont aussi renforcés par l'infanterie légère, toujours fiable. La mission de l'Armée de la Bannière Blanche est de défendre Huangdi contre la convoitise panOcéanienne, un devoir qu'elle accomplit avec la plus grande efficacité. Néanmoins, cette force est toujours prête à être déployée sur tout territoire où ses atouts peuvent être exploités et où les intérêts de Yu Jing peuvent être menacés.

MAINTENIR L'ÉQUILIBRE

Le fait que vous m'avez demandé si je choiserais le Parti ou l'Empereur montre à quel point vous comprenez mal notre histoire et notre culture. Yu Jing est à la fois le Parti et le Dragon, les deux parties s'entremêlant pour produire une société ordonnée qui est plus grande que la somme de ses parties. Me demander d'en choisir une est similaire à me demander de choisir entre la nourriture ou l'eau. Mon corps conservera son efficacité harmonieuse tant qu'il sera alimenté par les deux, mais il finirait par dépérir et mourir si l'un ou l'autre lui était retiré. Dans ce cas, il n'y a qu'un seul choix. Je choisis l'État-Empire. Je choisis Yu Jing.

Sergent-chef Wéi Meili, Invincibles Zúyǒng, conversation dans un mess commun de la base orbitale Asgard, Concilium Prima.

SANS ÉGAL

Yu Jing est une des rares grandes puissances à avoir des liens directs et étroits avec les sociétés et les empires qui ont précédé sa formation. Bien que le siège du pouvoir de l'État-Empire ait été transféré dans le système Shentang-Yutang il y a plusieurs années, la grande puissance a continué d'honorer ses racines ancestrales. Loin de stagner, Yu Jing a évolué pour s'adapter à l'ère quantique et à toutes ses merveilles technologiques. Ses concurrents jaloux affirment que c'est parce que Yu Jing veut quitter l'ombre de son rival, la PanOcéanie. Mais selon la ligne officielle du Parti, l'État-Empire n'est dans l'ombre de personne et suit plutôt son propre chemin vers l'avenir le long de la voie radieuse de l'Humanité. Repoussant continuellement les limites des nouvelles technologies, Yu Jing s'est allié étroitement avec ALEPH, l'IA bienveillante qui supervise l'expansion continue de l'Humanité parmi les étoiles.

Ayant puisé dans son riche passé pour façonner l'avenir, le noyau du pouvoir de Yu Jing bénéficie de deux corps puissants travaillant en tandem pour garantir l'ascension continue de l'ensemble. D'une main ferme, le Parti (l'organe directeur qui définit les politiques et supervise l'administration de l'État-Empire) assure que Yu Jing reste à la pointe du pouvoir économique et militaire au sein de l'entité interstellaire connue sous le nom de Sphère Humaine. D'autre part, l'Empereur (aussi désigné comme étant le Dragon) supervise les aspects judiciaires de l'État-Empire avec impartialité et équité. Ainsi, le Parti guide Yu Jing tandis que l'Empereur veille à ce que tout litige découlant de cette direction soit résolu de façon juste, aucune des deux entités n'ayant d'influence (officielle) sur l'autre. C'est dans ce binôme que réside le cœur du pouvoir de Yu Jing.

Yu Jing possède de nombreuses implantations à travers la Sphère Humaine, s'étendant des territoires ancestraux sur Terre aux frontières lointaines des Confins de l'Humanité. Mais son cœur se trouve sur les planètes jumelles : Shentang et Yutang, le Palais de Jade et le Palais Divin. Ces deux mondes agricoles riches forment le socle de la puissance du pouvoir. L'État-Empire a aussi des implantations sur la planète glacée Svalarheima, dont les confins gelés ne sont qu'un des nombreux théâtres du conflit entre Yu Jing et son concurrent PanOcéanien.

Extrait de "Le délicat équilibre des forces", Maya-série de Richard Nepenthes explorant l'émergence et l'influence de l'État-Empire.

L'ARMÉE DE L'ÉTAT-EMPIRE

La mission de l'Armée de l'État-Empire est de protéger Yu Jing de ses ennemis, intérieurs et extérieurs, de défendre les intérêts de la grande puissance et de l'aider à accomplir sa destinée manifeste et indéniable : la suprématie sur la Sphère.

Pour y parvenir, les forces armées de Yu Jing sont divisées entre le Service Impérial, plus orienté sur la lutte contre les menaces internes, et l'Armée d'État qui comprend plusieurs corps d'armées. D'un côté, on trouve les Armées de la Bannière qui sont habituellement cantonnées sur des fronts ou des lieux spécifiques : par exemple, l'Armée de la Bannière Blanche est la force planétaire des territoires Yu Jing de Svalarheima. De l'autre côté on trouve l'Armée Invincible, une puissante force blindée qui se distingue par ses victoires et son aspect propagandiste. L'Armée de l'État-Empire comprend aussi des divisions régionales qui mettent en avant la culture militaire et le caractère culturel des différents groupes ethniques composant Yu Jing. C'est par exemple le cas du Commandement Régional Coréen et de son unité phare : le Régiment Jujak qui a été déployé dans toute la Sphère Humaine.

LA VOLONTÉ DU PARTI

L'Armée de l'État-Empire est l'une des plus puissantes de la Sphère Humaine. L'Armée Invincible constitue son fleuron et son cœur. Ces régiments d'infanterie lourde polyvalents et variés servent de forces de défense planétaire et de fer de lance de l'armée régulière lors des opérations conjointes. L'Armée Invincible comprend certaines des troupes les mieux entraînées, les plus disciplinées et les plus fidèles de toutes les grandes puissances.

Yu Jing emploie également un large éventail d'unités peu orthodoxes mais extrêmement capables allant des Hac Tao invisibles aux Soldats Tigres polyvalents et aux ninjas furtifs et mortels.

LE SERVICE IMPÉRIAL

Constitué de trois branches connues sous les noms de Magistrature, Poursuite et Service Impérial, le Corps Judiciaire veille à ce que la volonté de l'Empereur soit respectée. Le Service Impérial est la branche tactique du pouvoir judiciaire, les agents d'élite agissant en tant que représentants directs de l'autorité de l'Empereur. Les Agents Impériaux sont capables de se rendre où ils veulent, quand ils le veulent. Rares sont ceux qui peuvent échapper à leur surveillance une fois qu'ils sont surveillés par un Agent.

Extrait d'"Opérations et Sécurité" par Frieda Krakauer, émission éducative en plusieurs épisodes en accès libre sur Maya et consacrée aux multiples aspects de l'État-Empire.



O-12

L'O-12 est un gouvernement représentatif international, successeur de l'ONU, mais disposant de plus de pouvoir de décision et d'un plus grand champ d'action. Disposant de sa propre branche tactique de police, le Bureau Aegis, l'O-12 est l'arbitre, le juge et le jury de la Sphère Humaine. Elle protège les nations les plus faibles, empêche les abus de pouvoir des plus puissantes et contrôle tous les systèmes internationaux essentiels au fonctionnement efficace de la Sphère. Sa mission est de protéger l'Humanité tout entière et de maintenir sa stabilité et sa progression. Ce n'est pas une tâche facile et l'O-12 le sait, mais elle n'abandonne jamais, au grand détriment de quelques-uns des pouvoirs de la Sphère Humaine. Avec le retour du Bureau Aegis, plus dangereux que jamais, tout le monde se demande jusqu'où l'O-12 est prête à aller pour accomplir son devoir. Quels secrets cache l'organisation ? Et à quel point son interférence peut-elle affecter la Sphère ?

POINT DE CONVERGENCE

Une bande de gamins querelleurs, égoïstes et prompts à tout casser : c'est ainsi que quiconque d'extérieur à la Sphère Humaine qualifierait nos grandes puissances interstellaires. Et non sans raison... Heureusement, certains sont assez lucides pour voir au-delà des clivages entre factions et cherchent un avenir meilleur de prospérité mutuelle, de paix et de collaboration pour l'ensemble de l'Humanité. Cet âge d'or de la coopération se construit ici même, au sein de l'Öberhaus, en s'appuyant sur les quatre piliers de l'O-12 : l'Unité, la Coopération, l'entraide et le Progrès. Loin de défendre la chimère d'une Humanité unie, l'O-12 est un véritable facteur d'unification offrant un point commun à tous les résidents de la Sphère Humaine. Nous sommes également les régisseurs de l'ange gardien de l'humanité, ALEPH. Indépendamment de nos anciennes allégeances, nous prenons le rôle qui nous est assigné très au sérieux.

Inspecteur Détective en Chef (IDC) Romana Caceres, Gangbuster de l'Unité Spéciale Anti-Crime, durant un discours de motivation pour les nouvelles recrues potentielles de la Section Spatha du Bureau Aegis.

TRIBUNE LIBRE

L'organisation interstellaire connue sous le nom d'O-12 est née des cendres des Nations Unies qui ont rendu leur dernier souffle au 21^e siècle. Beaucoup de choses avaient changé sur la scène mondiale : les États-Unis n'étaient plus une superpuissance, l'Europe était également en grave déclin, la Chine, le Japon et la Corée du Sud s'étaient regroupés au sein d'un nouvel empire nommé Yu Jing et la PanOcéanie commençait à prendre ses marques en tant qu'Hyperpuissance intercontinentale. Les liens sur lesquels reposaient l'ONU n'étant plus valables, les nouvelles grandes puissances signèrent de nouveaux accords plus adaptés à une scène politique qui s'étendrait bientôt à l'échelle de systèmes stellaires

entiers. Tout comme les puissances de la Sphère Humaine, l'O-12 a connu une transition exponentielle depuis ses débuts en tant que simple plateforme offrant un terrain d'entente et d'accord aux plus puissantes alliances de la Terre. Dans le respect de sa neutralité politique et sous l'égide des quatre piliers, l'O-12 a assuré la gestion de chaque crise majeure qui s'est développée dans le sillage de l'expansion interstellaire de l'Humanité. Elle a aussi développé une influence énorme en tant que guide pour toute l'Humanité dans de nombreux domaines. Son autorité est aujourd'hui telle que l'O-12 administre désormais tout un système stellaire (Concilium) où se trouve le nouveau monde capitale de l'Humanité : Concilium Prima. De plus, l'O-12 surveille les grandes Circulaires qui font le tour des systèmes stellaires de la Sphère Humaine et agit en tant qu'organe de supervision autoproclamé d'ALEPH.

En tant qu'organisation, l'O-12 est subdivisée en divers organes et bureaux qui s'efforcent de défendre les quatre piliers pour le bien de tous. Composant l'Öberhaus, le Sénat et la Petite Assemblée débattent et adoptent les lois et traités internationaux. Le Conseil de Sécurité de l'O-12 assure un contrôle secondaire sur le Sénat et collabore pour établir les meilleures réponses aux menaces externes à la Sphère Humaine. Les Tribunaux rendent la justice en matière de droit international et agissent en tant que cour d'appel pour diverses questions. Le Conclave ratifie ou refuse les candidatures de nouveaux états souhaitant adhérer à l'O-12. Les Commissions analysent en profondeur les problèmes spécifiques survenant dans la Sphère Humaine pour le compte des autres organes. Enfin, les douze Bureaux sont des sous-ensembles de l'administration chacun chargé de responsabilités spécifiques et disposant d'un ensemble unique de pouvoirs pour accomplir ces tâches.

Extrait de 'Le Phénix Stellaire : le Grand Accomplissement de la Sphère Humaine', étude historique de l'O-12 réalisée par l'Aspect d'ALEPH Arcus pour le compte de la délégation Tohaa.

L'ORGANISATION INTERNE

Du très public Bureau Aegis, aux agents secrets du Bureau Noir, en passant par l'inévitable et discret Bureau Toth qui supervise, soutient et maintient ALEPH, les douze Bureaux de l'O-12 sont chargés des fonctions importantes et nécessaires qui permettent à l'organisation de continuer à fonctionner et d'exercer sa mission. Pour éviter les doublons et les risques d'abus de pouvoir, les affaires de chaque Bureau sont délibérément séparées les unes des autres, sauf dans les cas où la situation exige la constitution d'une force conjointe entre Bureaux.

L'unique exception à cette règle de séparation concerne le Bureau Noir, les services secrets de l'O-12. En tant qu'agence de renseignement, le Bureau Noir est chargé de servir l'ensemble de l'O-12 et donc, par définition, chaque sous-ensemble qui fait partie de l'organisation globale.

L'ESCALADE

Considérée comme l'armée de l'O-12, la Section Spatha est constituée d'éléments de police traditionnels, d'une unité tactique de maintien de l'ordre et d'une puissante force navale. Dans son ensemble, le Bureau Aegis est chargé de faire appliquer les décisions des Tribunaux. Quand les avocats et les fonctionnaires de sa branche sœur, la Section Statera, sont incapables de faire appliquer leurs décisions sans recours à la force, c'est la Spatha qui intervient. D'où son surnom de "l'Escalade".

Pendant, avec l'intensification de la menace de l'Armée Combinée, le rôle de la Spatha a évolué rapidement pour mieux aider à combler les lacunes défensives de la Sphère Humaine. La section Spatha, aussi connue sous le nom de SWORDFOR, remplit deux rôles importants : des fonctions de police tactique et l'analyse de la criminalité internationale (qui dépend du département Global Police ou GloPol).

Avec un penchant pour les opérations extrêmes, le petit groupe d'élite des agents de la SWORDFOR est intervenu dans de potentielles poudrières à travers toute la Sphère Humaine. Leur champ d'action s'étend de la lutte contre les mercenaires subversifs et les criminels de Submondo au démantèlement d'armées corporatistes privées. La SWORDFOR fournit une expertise spécialisée dans des environnements uniques tels que Svalarheima, Paradiso et Aube. Un vaisseau Starmada infiltré dans un système est une condamnation assurée pour toute organisation rebelle attirant l'attention de la Section Spatha. La SWORDFOR a rarement réussi à traîner sa cible devant les Tribunaux.

Document d'information commandé par le Sénat sur l'évolution du Bureau Aegis et en particulier les attributions de la Section Spatha.



ARMÉE COMBINÉE

Pendant que l'Humanité n'a de cesse d'être rongée par ses conflits internes, une nouvelle menace, peut-être la pire de toutes, a posé une tête de pont dans la Sphère Humaine. Il s'agit de l'Armée Combinée de plusieurs races extraterrestres aux ordres de l'Intelligence Évoluée (IE), une ancienne intelligence suprême aux intentions hégémoniques sur toutes formes de vie croisant sa route.

"Je suis l'Intelligence Évoluée. Je gouverne et je représente la Civilisation Hégémonique Ur. J'ai vaincu d'innombrables dieux de la guerre et je les ai vus pleurer devant ma démonstration de puissance. Pour moi, vous n'êtes rien."
Fragment de la déclaration de guerre de l'IE contre le Trinôme Tohaa.

LE GRAND UNIFICATEUR

La menace de l'Armée Combinée sur la Sphère Humaine a atteint les oreilles de chacun de ses citoyens. Des races extraterrestres telles que les Shasvastii et les Umbra ont été diabolisées comme des maux insidieux qui recherchent avidement les âmes de l'Humanité. Mais ce que la plupart des gens extérieurs aux différentes forces militaires de la Sphère Humaine ne réalisent pas, c'est que les forces extraterrestres déployées sur les multiples fronts ne sont que la partie visible d'une force technologiquement avancée, dirigée par une menace qui ne cherche qu'à établir sa domination totale sur chaque civilisation qu'elle croise. L'Armée Combinée, la grande menace extraterrestre à laquelle l'Humanité cherche difficilement à répondre, est le reflet de la puissance d'un vaste empire interstellaire entièrement contrôlé par un intellect suprême quasi-divin : l'Intelligence Évoluée, ou IE.

Les spécialistes établissent souvent des comparaisons effrayantes entre la soi-disant Civilisation Combinée et la Sphère Humaine. Toutes deux possèdent de vastes réseaux de données interstellaires qui permettent une connectivité presque permanente, à laquelle les citoyens de l'une ou l'autre peuvent accéder via des cyber-implants. Bien qu'ils soient mis en

œuvre de manière différente, les citoyens des deux entités bénéficient également de la technologie du Cube. Et les deux territoires sont supervisés par une intelligence artificielle consciente d'elle-même qui cherche à apporter ordre et stabilité dans sa zone d'influence. Cependant, alors qu'ALEPH travaille avec l'Humanité et partage avec elle la quête d'une société utopique, l'IE impose fermement sa volonté en fonction de ses besoins, notamment quand il s'agit d'assimiler des cultures pour accéder à leurs ressources et à leurs connaissances.

Si l'IE a créé une Civilisation Hégémonique Ur dirigée uniquement par elle, divers indicateurs montrent que les races de son empire ordonné disposent d'une grande autonomie dans des domaines tels que le commerce et la gestion quotidienne de leurs cultures. Les quelques fragments d'informations glanés auprès des Tohaa du Trièdre Sygmaa capturés indiquent que la vie s'est poursuivie normalement et beaucoup plus facilement que jadis au sein de la partie de l'empire Tohaa soumise à l'IE. À tel point, en fait, que les Sygmaa Tohaa ne se considèrent pas comme soumis à un quelconque degré. Nous ne pouvons nous forger une opinion fiable qu'à partir d'informations librement partagées par nos «amis» du Trinôme Tohaa, de nos propres expériences meurtrières face à l'IE et en regardant les visages endeuillés des amis et des familles de ceux qui ont été sepsitorisés pour suivre aveuglément la volonté de l'IE.

Extrait de 'Reflet dans le Miroir - Un aperçu de l'Ennemi', document d'information rédigé par Sun Tze pour le Conseil de Sécurité de l'O-12.

"Attendre en silence le moment de frapper."
Mantra d'entraînement récité à bord des barges de débarquement Shasvastii.

AGRESSION ET DISCRÉTION

Si elle paraît être un mélange apparemment peu orthodoxe de races et de spécialités, l'Armée Combinée est une machine extrêmement bien rodée qui a un don exceptionnel pour exécuter des frappes chirurgicales

dévastatrices. Les extra-terrestres hyper-agressifs connus sous le nom de Morat servent de force de frappe à l'IE et ils sont sans doute les plus immédiatement reconnaissables grâce aux nombreuses émissions de Maya qui ont retransmis leurs assauts brutaux sur les fronts de Paradiso. Avec une race entière née, élevée et vivant pour la guerre, nombreux sont ceux qui pensent que l'IE n'a pas besoin d'autres troupes. Malheureusement pour l'Humanité, en plus des Umbra et autres unités spécialisées, l'Armée Combinée dispose aussi d'une espèce bien plus insidieuse et mortelle : les extra-terrestres mutants du Continuum Shasvastii.

Experts de la survie extrême, tous les Shasvastii ont évolué vers leur forme actuelle grâce à des modifications génétiques d'un niveau incroyable. Chaque Shasvastii est capable de modifier sa structure interne à des degrés divers, ce qui en fait des combattants extrêmement meurtriers ; si un organe interne est endommagé ou détruit, leur corps peut simplement en réutiliser un autre pour le remplacer et continuer à fonctionner normalement. La facette la plus insidieuse des Shasvastii, cependant, est leur besoin instinctif de semer leurs Graines-Embryons partout où ils s'aventurent. Capables d'éclore en quelques semaines, ces Embryons donnent naissance à des Shasvastii adultes disposant de l'intégralité de la mémoire génétique de leur créateur.

"La peur est l'arme la plus puissante, surtout quand elle est employée contre des cultures moins élaborées. Tuez le chef et ses subalternes se soumettront. Une perte, une armée."

Argument Principal N°. 5. Extrait des enseignements de philosophie militaire shasvastii.

LE CONTINUUM SHASVASTII

Les Shasvastii sont les limiers, les pisteurs et les explorateurs de l'Armée Combinée. C'est une race obnubilée par la tragédie qui a frappé

leur système d'origine et la quasi-extinction de leur civilisation à cause d'un cataclysme cosmique. Ils sont prêts à tout pour assurer leur survie. Les armées Shasvastii s'appuient sur la mobilité et la flexibilité et dédaignent les unités de combat super-lourdes. Les stratèges Shasvastii sont sournois, vicieux et sans scrupule. Leur philosophie militaire est la suivante : " Appliquer en un minimum de temps une terreur maximale sur des cibles choisies ". En employant cette doctrine, quelques Shasvastii ont fait trembler des armées entières. La spécialité de cette race perfide est de causer la panique, la paranoïa et la méfiance et de gagner des guerres grâce à la peur et la furtivité.

"Je vis dans les ombres qui vous entourent. Vous ne pouvez pas me trouver. Vous ne pouvez pas me tuer. Vous ne pouvez pas m'arrêter. Et vous ne pouvez pas m'échapper."

Devise des Noctifers Shasvastii.

LES TRICHEURS ULTIMES

Surnommés à juste titre « Soldats Nox », même les fantassins Shasvastii sont capables de répandre leur terrible semence. En fait, ils semblent avoir un besoin impérieux de le faire. Mais ce n'est pas la seule horreur que le Continuum peut répandre dans la Sphère Humaine. Tout dans cette race est orientée vers la furtivité et l'infiltration, depuis les Noctifers mortels et invisibles, aux ultimes machines de guerre furtives connues sous le nom de Sphinx. Grâce à sa capacité à répliquer la forme d'une cible de façon quasi parfaite, grâce à d'étonnants matériaux polymorphiques, cette race a causé un chaos incalculable au sein des rouages de la Sphère Humaine. Après avoir affronté le coup de marteau que représentaient les Morat, il semble que le pire cauchemar de l'Humanité ne fasse que commencer.

Extrait d'un briefing présenté par Chilon, Aspect Deva d'ALEPH, au Commandement Coordonné de Paradiso après la chute du Portail de Dédale.



INTRODUCTION

INFINITY CODEONE, JEU DE STRATÉGIE DE FIGURINES

Infinity CodeOne est un jeu de figurines en métal à l'échelle 28 mm simulant des opérations spéciales et des escarmouches dans un univers de science-fiction de haute technologie.

Infinity CodeOne reproduit des opérations d'Action Directe, rapides, mortelles et très risquées. Le joueur prend le commandement d'un petit groupe de troupes d'élite s'engageant dans des missions clandestines.

Infinity CodeOne est un système de jeu innovant, dynamique et distrayant, qui permet à tous les joueurs de participer durant toute la partie. Il propose un haut niveau de réalisme et de flexibilité, offrant aux joueurs une grande variété de manœuvres tactiques et stratégiques à employer durant la partie.

INFINITY CODEONE : RÉSUMÉ DU JEU

Infinity CodeOne est un jeu compétitif dans lequel s'affrontent deux armées rivales pour l'accomplissement de plusieurs objectifs tactiques. La partie a une durée de trois rounds ou se termine quand toutes les troupes d'un joueur ont été éliminées. Les détails des Missions et les différentes conditions de Fin de Partie déterminant le gagnant sont décrites plus loin dans l'ouvrage.

Une fois la table installée, les joueurs commencent la partie en déployant leurs figurines et marqueurs sur la table de jeu. La partie

est organisée en une série de Rounds de Jeu, durant lesquels chaque joueur a son propre Tour Actif. Durant son Tour Actif, chaque joueur donne des Ordres aux troupes pour les activer, les faisant agir en les déplaçant, en attaquant les troupes ennemies et en accomplissant les objectifs du scénario. Dans le même temps, l'adversaire répond aux actions faites par le joueur dont c'est le Tour Actif grâce aux Ordres de Réaction Automatiques (ORA).

Les Rounds se succèdent jusqu'à ce que les conditions de Fin de Partie soient remplies, ce qui conclut la partie. Une fois la partie terminée, les joueurs calculent leurs Points d'Objectif et leurs Points de Victoire pour déterminer le vainqueur.

PARTIE D'INITIATION

Cette partie est jouée en utilisant des règles simplifiées du système de jeu d'Infinity CodeOne pour vous permettre une prise en main facile du jeu.

Après avoir assimilé ces règles de bases, vous connaîtrez les mécanismes de base du jeu et vous serez prêt pour passer au livre de règles complet qui vous offrira une grande diversité de choix tactiques et de jeu. Connectez-vous sur infinitytheuniverse.com pour en apprendre davantage !

POUR JOUER, VOUS AUREZ BESOIN DE

- ▶ Un mètre ruban d'au moins 120 cm.
- ▶ Plusieurs dés à 20 faces (D20).
- ▶ 6 figurines Infinity CodeOne pour représenter les 3 Troupes de chaque joueur.
- ▶ Des décors. Au moins 4 grands éléments et 10 petits objets.
- ▶ Une table de jeu de 80x60 cm.
- ▶ Des jetons État : Inconscient et des jetons Ordre.

Tous ces éléments se trouvent dans les Battle Packs pour Infinity CodeOne et sont aussi disponibles gratuitement dans la section Téléchargement du site officiel d'Infinity : Infinitytheuniverse.com.

DESCRIPTION DU PROFIL D'UNITÉ

Les principaux Attributs sont les suivants :

MOUVEMENT (MOV)

Le nombre de centimètres dont cette Troupe se déplace grâce à un Ordre. L'Attribut MOV a en général deux valeurs : la première est employée lorsque la Troupe se déplace pour la première fois durant un Ordre et la deuxième pour son éventuel second déplacement.

TIR (TR)

Exprime l'efficacité de la Troupe pour le combat à distance.

PHYSIQUE (PH)

Représente toutes les qualités physiques de la Troupe (sa force, sa dextérité, son aptitude à lancer ou à esquiver, etc.).

BLINDAGE (BLI)

Cette valeur détermine le blindage global de la Troupe. Plus elle est élevée, plus efficace est l'armure pour réduire les dégâts des armes ennemies.


BLESSURES (B)

Ceci représente la résistance physique de la Troupe et la quantité de dommages qu'elle peut subir avant de s'évanouir ou de mourir.


PROFIL D'UNITÉ

Les Attributs sont une série de valeurs numériques qui représentent la capacité d'une Troupe à faire face aux défis du jeu. Elles sont employées pour effectuer les Jets qui déterminent le succès ou l'échec des actions entreprises par les Troupes.

► ISC : Fusiliers

	○	▲	○	○	○						
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP		
10-10	13	12	10	12	1	0	1	2	-		
► Arme TR : Fusil Combi											

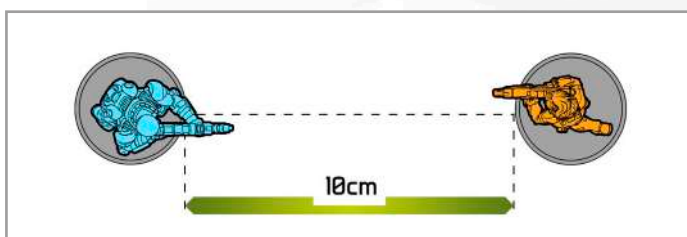
► ISC : Zhanshi

	○	▲	○	○	○						
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP		
10-10	15	11	10	13	1	0	1	2	-		
► Arme TR : Fusil Combi											

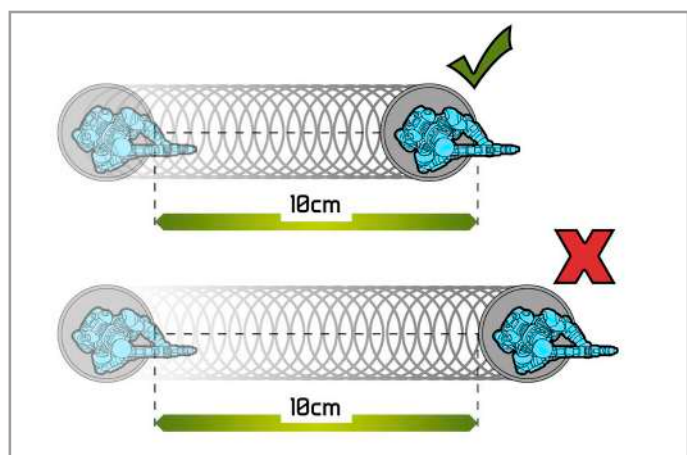
MESURER LES DISTANCES

Toutes les distances de jeu sont exprimées en centimètres. Quand vous mesurez la distance entre deux Troupes, utilisez le **bord de leur socle le plus proche** de celui de l'autre figurine.

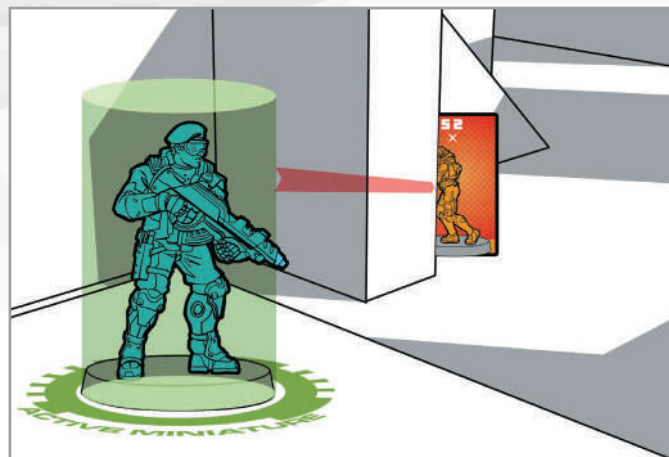
Pour déterminer les distances entre deux objets, les joueurs doivent tracer une ligne droite virtuelle entre eux.



Quand vous bougez vos troupes sur le champ de bataille, **utilisez toujours le même côté du socle pour toutes vos mesures**. Les joueurs doivent mesurer l'intégralité de la distance parcourue (y compris d'éventuels détours pour contourner un obstacle).



LIGNE DE VUE (LDV)



La Ligne de Vue (LdV) est le critère qui permet aux joueurs de déterminer si une Troupe peut voir sa cible.

Pour qu'une Troupe puisse tracer une LdV jusqu'à sa cible, elle doit respecter ces conditions :

- La cible doit être [totalement ou partiellement] dans l'arc frontal de 180° de la Troupe.
- La Troupe doit pouvoir voir une partie du volume de sa cible d'au moins 3x3mm.
- La LdV peut être tracée de n'importe quel point du volume de la figurine vers n'importe quel point du volume de la cible.

TYPES DE JETS ET SEUIL DE RÉUSSITE

Dans Infinity CodeOne, la résolution des actions emploie deux types de jets de D20 : les **Jets Normaux** (utilisés quand une Troupe n'affronte pas un ennemi) et les **Jets Opposés** (utilisés quand deux Troupes ou plus agissent en même temps et essaient de se contrecarrer).

Le **Seuil de Réussite (SR)** est une valeur numérique obtenue en appliquant les Modificateurs appropriés à l'Attribut utilisé par une Compétence.

Pour savoir si l'utilisation d'une Compétence réussit, jetez un D20 et comparez le résultat au Seuil de Réussite. **Tout résultat inférieur ou égal au Seuil de Réussite signifie que l'action est un succès.**

Pour résoudre un Jet Opposé, comparez les Jets Opposés réussis des deux Troupes. Une réussite inférieure à celle de l'adversaire est annulée. Si les deux réussites sont égales, elles sont toutes deux annulées.

STRUCTURE D'UN ORDRE



COMPÉTENCE
D'ORDRE
ENTIER

COMPÉTENCE
COURTE DE
MOUVEMENT

+

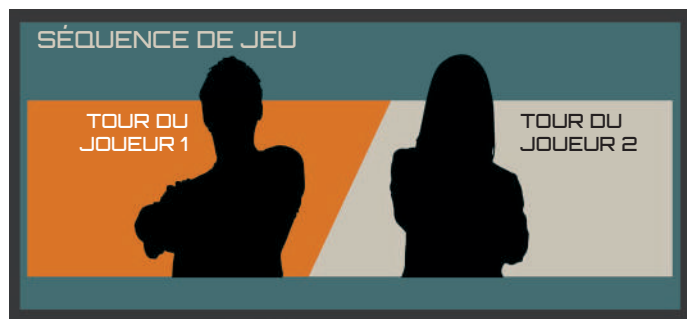
COMPÉTENCE
COURTE DE
MOUVEMENT

COMPÉTENCE
COURTE DE
MOUVEMENT

+

COMPÉTENCE
COURTE

SÉQUENCE DE JEU



Le Tour de chaque Joueur se divise en plusieurs étapes :

- ▶ 1. Début du Tour : Phase Tactique
 - ▶ 1.1 Décompte des Ordres
Pour chaque Troupe déployée sur la table qui n'est pas en état Inapte (Inconscient, Mort...), le Joueur Actif ajoute un Ordre Régulier à sa Réserve d'Ordres.
- ▶ 2. Phase d'Ordre
C'est la phase principale du Tour du Joueur, quand le Joueur Actif utilise sa Réserve d'Ordres pour **activer** ses Troupes.
- ▶ 3. Phase d'états
Une fois que le Joueur Actif est à court d'Ordres, ou décide de ne pas utiliser ceux qui restent, chaque joueur vérifie les États ou les Compétences qui le requièrent.
- ▶ 4. Fin du **Tour**
Une fois toutes les vérifications effectuées, le Tour du Joueur Actif se termine.

ACTIVATION D'UNE TROUPE

La dépense **d'un Ordre** permet d'activer une Troupe et de déclarer l'utilisation **d'une** des combinaisons de Compétences suivantes :

- ▶ N'importe quelle Compétence Courte de Mouvement plus n'importe quelle Compétence Courte de Mouvement.
- ▶ N'importe quelle Compétence Courte de Mouvement plus n'importe quelle Compétence Courte (et vice versa).

Il n'y a pas de limite au nombre d'Ordres pouvant être employés pour activer la même Troupe durant le Tour Actif.

IMPORTANT :

Même si elles sont déclarées l'une après l'autre, les deux Compétences d'un même Ordre sont effectuées simultanément. Par exemple, si vous déclarez un Mouvement plus un Tir, vous pouvez résoudre le Tir depuis n'importe quel point de la trajectoire désignée pour le Mouvement et pas obligatoirement depuis le point de destination.

ORA : ORDRE DE RÉACTION AUTOMATIQUE

Grâce aux ORA, les joueurs sont constamment dans l'action et n'arrêtent jamais de prendre des décisions. Même pendant le Tour Actif de l'adversaire, leurs Troupes peuvent intervenir chaque fois que les Troupes adverses s'activent en réponse à un Ordre.

Il n'y a pas de limite au nombre de Troupes pouvant réagir à l'activation d'une seule Troupe ennemie.

L'ORA d'une Troupe du Joueur Réactif est valide si elle a une Ligne de Vue [LdV] sur la Troupe activée par le Joueur Actif.

SIMULTANÉITÉ

Dans Infinity CodeOne, les Ordres et ORA sont simultanés quelles que soient les Compétences déclarées.

SÉQUENCE DE DÉPENSE D'UN ORDRE

1. Le Joueur Actif déclare quelle Troupe va être activée.
 - 1.1 Le Joueur Actif **retire de la table le Marqueur d'Ordre** utilisé pour activer la Troupe.
 - 1.2 Le Joueur Actif **déclare la première Compétence Courte de l'Ordre** qu'il veut utiliser. Si des déplacements sont déclarés, le joueur mesure jusqu'où la Troupe peut bouger et la place au point d'arrivée.
2. Le Joueur Réactif vérifie ses Lignes de Vue sur la Troupe Active et **déclare ses ORA**. Une Troupe n'est pas obligée de déclarer un ORA, mais si elle ne le fait pas maintenant, elle perd son opportunité.
3. Le **Joueur Actif** déclare la seconde Compétence Courte de l'Ordre, si c'est applicable. Si des déplacements sont déclarés, le joueur mesure jusqu'où la Troupe peut bouger et la place au point d'arrivée.
4. Le Joueur Réactif vérifie ses Lignes de Vue sur la Troupe Active et peut déclarer de nouveaux ORA s'il y en a.
5. **Résolution** : vérifiez que les Compétences déclarées respectent leurs Conditions, effectuez les mesures nécessaires, déterminez les MOD (Couvert et Portée). **Chaque joueur effectue ses Jets**.
 - 5.1 **Effets** : les joueurs **appliquent tous les effets** des Compétences employées avec succès.
 - 5.2 **Conclusion** : Fin de l'Ordre.

COMPÉTENCES COMMUNES

Les Compétences Communes peuvent être employées par n'importe quelle Troupe. Les principales sont : Déplacement, Tir et Esquive.

DÉPLACEMENT

COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT

CONDITIONS

- ▶ Le socle de la Troupe doit être **totalement en contact** avec la surface sur laquelle elle se déplace et l'espace qu'elle traverse doit être supérieur ou égal à la **moitié** de son socle.

EFFETS

- ▶ En déclarant un Déplacement, la Troupe peut se déplacer d'une distance au maximum égale à sa première valeur de MOV en centimètres.
- ▶ Si la Troupe déclare un autre Déplacement avec la seconde Compétence Courte de son Ordre, elle se Déplace d'une distance au maximum égale à la deuxième valeur de son MOV en centimètres.
- ▶ Une fois un Déplacement déclaré, la Troupe atteint toujours sa destination, même si elle tombe en état Inapte (Inconscient, Mort...).

TIR

COMPÉTENCE COURTE / ORA

CONDITIONS

- ▶ L'utilisateur doit avoir une Arme de Tir et pouvoir tracer une Ligne de Vue (LdV) jusqu'à sa cible.
- ▶ L'utilisateur ne doit pas être en contact avec la Silhouette d'une Troupe ennemie, sauf si celle-ci est en état Inapte (Inconscient, Mort...).

EFFETS

- ▶ L'utilisateur utilise son Attribut TR pour tirer sur un ou plusieurs ennemis.
- ▶ Si l'utilisateur a plus d'une cible et une Arme TR avec une valeur R (Rafale) supérieure à 1, il doit décider de la répartition de ses coups lors de la déclaration du Tir.
- ▶ Tous les coups sont tirés depuis le même point.

FUSIL COMBI



Fusil Combi	Traits :-		
Dégâts : 13	R : 3		
Munition : N	Attribut du Jet de Sauvegarde : BLI		
MODIFICATEURS DE PORTÉE			
40 cm	80 cm	120 cm	240 cm
+3	-3	-6	

Avant d'effectuer le Jet pour le Tir, mesurez la distance entre le tireur et ses cibles puis appliquez les Modificateurs correspondants (Couvert et Portée) à l'Attribut TR.

Le Joueur Actif lance autant de D20 que la valeur Rafale (R) de l'arme qu'il emploie. La valeur R du Joueur Réactif est toujours réduite à 1.

PORTÉE

En utilisant l'exemple du Fusil Combi, si la distance entre le tireur et sa cible est :

- ▶ Comprise entre 0 et 40 cm, le tireur gagne un MOD +3 sur son Jet de TR.
- ▶ Comprise entre 40 et 80 cm, le tireur subit un MOD -3 sur son Jet de TR.
- ▶ Comprise entre 80 et 120 cm, le tireur subit un MOD -6 sur son Jet de TR.
- ▶ Supérieure à 120 cm : le TR échoue automatiquement.

COUVERT

Une Troupe est en Couvert Partiel quand son socle est en contact avec un élément de décor qui bloque partiellement la Ligne de Vue de l'attaquant

Une cible en Couvert Partiel bénéficie d'un MOD -3 à la valeur des Dégâts d'Attaque lors du Jet de Sauvegarde et son attaquant subit un MOD -3 sur son Jet de TR.

ESQUIVE

COMPÉTENCE COURTE / ORA

CONDITIONS

- ▶ L'utilisateur doit être en contact socle à socle avec une Troupe ennemie ou être avoir une LdV sur elle.

EFFETS

- ▶ La Troupe qui déclare une Esquive fait un Jet de Physique (PH) pour **éviter de subir une Attaque**.
- ▶ Un Jet d'Esquive **réussi** permet à l'utilisateur de se déplacer jusqu'à 5 cm durant la Phase 5.1 Effets de la Séquence de Dépense d'un Ordre.

BLINDAGE ET DÉGÂTS

Une attaque réussie force la cible à faire un **Jet de Sauvegarde (JS)** contre les Dégâts d'Attaque pour ne pas subir de blessures, voire être retirée du jeu. Le Jet de Sauvegarde emploie le Blindage (BLI) de la cible.

Les Dégâts d'Attaque sont mesurés en enlevant aux Dégâts de l'arme utilisée :

- ▶ L'Attribut BLI de la cible.
- ▶ Un MOD -3 si la cible était en Couvert Partiel.

Si le **résultat du Jet de Sauvegarde est inférieur ou égal aux Dégâts d'Attaque**, le coup **pénètre le Blindage** de la cible : en général, la conséquence classique est la réduction d'un point de l'Attribut Blessures de la cible.

Si le **résultat du Jet de Sauvegarde est supérieur** aux Dégâts d'Attaque, le Blindage résiste et la **cible ne subit aucun désagrément** (qu'il s'agisse d'une perte de Blessure ou un changement d'état).

Si l'Attribut Blessures de la cible est réduit à 0, elle passe en état Inconscient. Si l'Attribut Blessures de la cible est réduit à moins de 0, elle passe en état **Mort** et est retirée de la partie.

INITIATIVE ET JET DE DÉPLOIEMENT

Avant le début de la partie, les joueurs font un Jet Opposé en utilisant les VOL de leurs Lieutenants respectifs (choisissez un Fusilier et un Zhanshi). Les deux joueurs jettent un D20 et comparent leurs résultats. Celui obtenant le plus haut score (tout en restant inférieur à la VOL de son Lieutenant) remporte le Jet d'Initiative.

Le gagnant peut choisir de **garder le Déploiement** ou de **garder l'Initiative**. L'option refusée va à l'autre joueur.

GARDER L'INITIATIVE

Le joueur qui garde l'Initiative doit choisir **quel joueur exécute son Tour Actif en premier** et quel joueur l'exécute en second à chaque Round. Cet ordre est conservé pour le reste de la partie.

GARDER LE DÉPLOIEMENT

Le joueur qui garde le Déploiement choisit **qui se déploie en premier et dans quelle Zone de Déploiement**.

Chaque joueur se déploie sur un bord de table opposé dans une Zone de Déploiement de 50 cm de profondeur et 60 cm de large.

La Phase de Déploiement suit les étapes suivantes :

- ▶ **Déploiement du Joueur un.**
- ▶ **Déploiement du Joueur deux.**

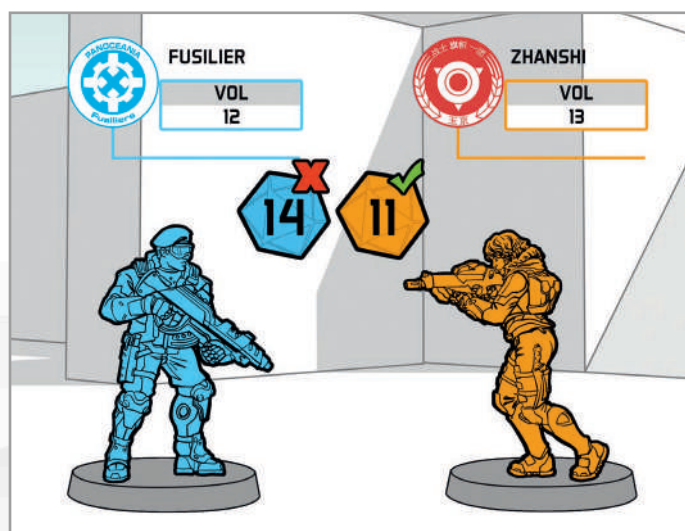
RÈGLES DE DÉPLOIEMENT

Pour déployer vos unités sur la table, respectez les règles suivantes :

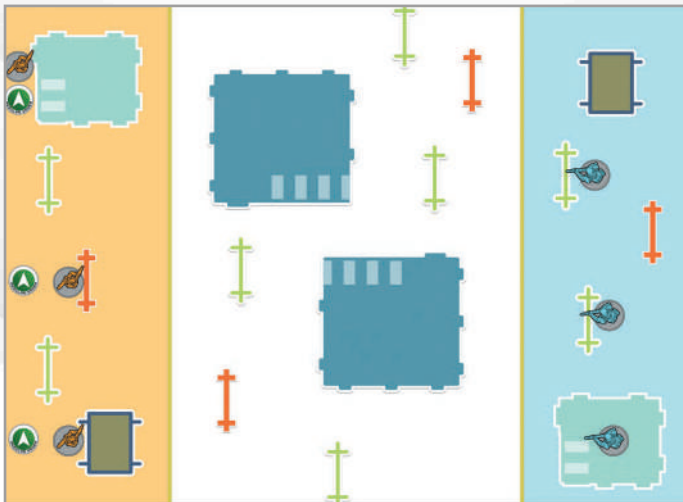
- ▶ Le socle de chaque Troupe doit contenir entièrement dans sa Zone de Déploiement.
- ▶ Une Troupe ne peut être déployée dans un endroit qui ne contient pas l'intégralité de son socle.

EXEMPLE D'UN ROUND

Chaque joueur choisit en secret l'une de ses 3 Troupes pour être son Lieutenant et effectue le Jet d'Initiative en utilisant sa VOL.



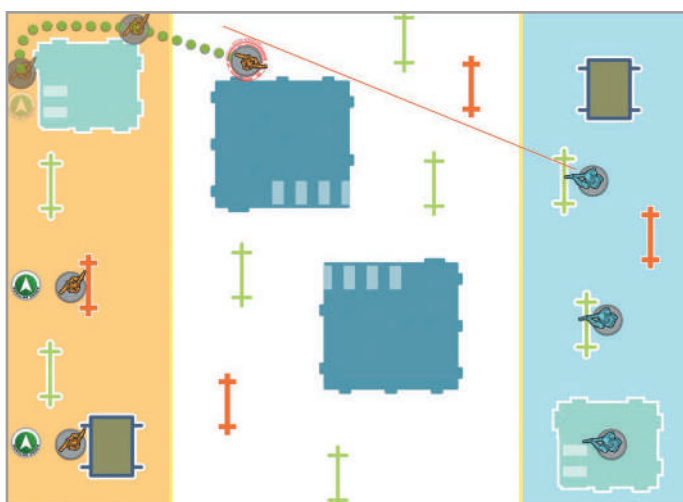
Le joueur Yu Jing remporte le Jet et décide de Garder l'Initiative (il devient le Joueur 1 et commence la partie). Le joueur PanOcéanien (Joueur 2) décide ensuite que Yu Jing va déployer ses Troupes en premier. Le joueur Yu Jing décide de placer ses troupes comme indiqué sur la carte. Puis, le joueur PanOcéanien fait de même, en connaissant les positions initiales des troupes de Yu Jing.



1. Début du Tour : Phase Tactique

Décompte des Ordres : comme il dispose de 3 Zhanshi déployés, le Joueur 1 place 3 Ordres sur la table.

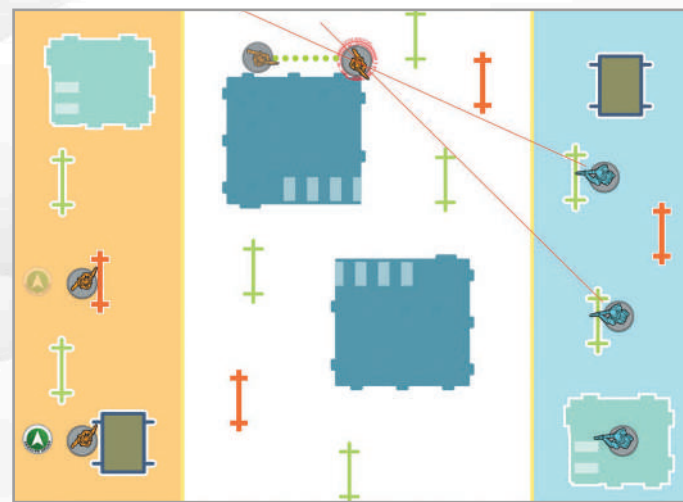
2. Phase d'Ordre



Le Joueur 1 désigne sa Troupe active, retire l'Ordre de la table et déclare sa première Compétence Courte : Déplacement.

Le Joueur 2 ne déclare pas d'ORA car les bâtiments couvrent l'avancée de la Troupe de Yu Jing.

En tant que seconde Compétence de son Ordre, le Joueur 1 déclare encore un Déplacement et progresse de 10 cm. Une fois de plus, il n'y a pas d'ORA.



Avec son second Ordre, le Joueur 1 déclare encore un Déplacement, il atteint le coin du bâtiment et y demeure à couvert. Le Joueur 2 déclare l'ORA Tir avec ses deux Troupes qui ont désormais une LdV. Le Joueur 1 déclare un Tir et répartit la valeur de Rafale (3) de son Fusil Combi : 2 dés contre une cible et 1 dé contre l'autre.

À la Résolution de l'Ordre, les joueurs mesurent les distances (40 et 30 cm respectivement). Ils auront donc un MOD +3 en raison de la Portée, compensé par un MOD -3 car toutes les Troupes sont à Couvert.

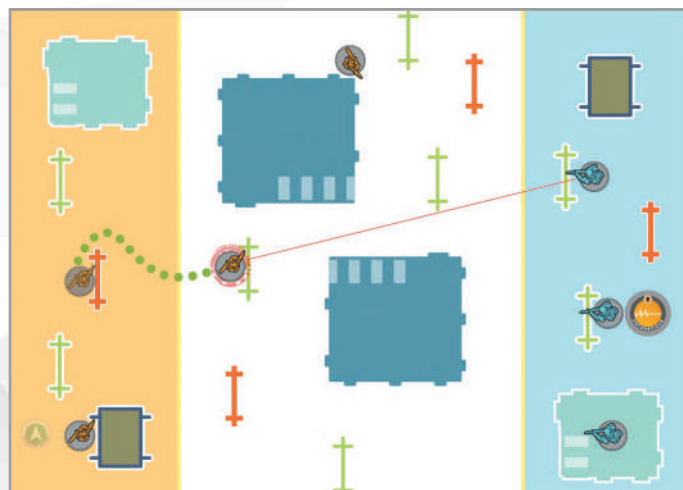
Dans cet exemple, les Seuils de Réussite sont :

- ▶ **Yu Jing** : TR = 11 +3 [Portée] -3 [Couvert], SR = 11.
- ▶ **PanOcéanie** : TR = 12 +3 [Portée] -3 [Couvert], SR = 12 pour les deux Troupes ayant déclaré un ORA.

En comparant les résultats du premier Jet Opposé, il ressort que le 14 est un échec et que le 7 est la plus haute valeur, remportant donc le Jet.

Dans l'autre Jet Opposé, les deux résultats 8 sont une égalité et s'annulent respectivement.

Comme le 7 est le résultat gagnant, le Joueur 2 doit effectuer un Jet de Sauvegarde : Dégâts d'Attaque = 9 (13 des Dégâts de l'arme, -3 du Couvert et -1 du BLI). Tous résultat inférieur ou égal à 9 signifiera la perte d'une Blessure. Le Joueur 2 jette le dé et obtient un 7 : sa Troupe tombe Inconsciente (**voir image 1**).



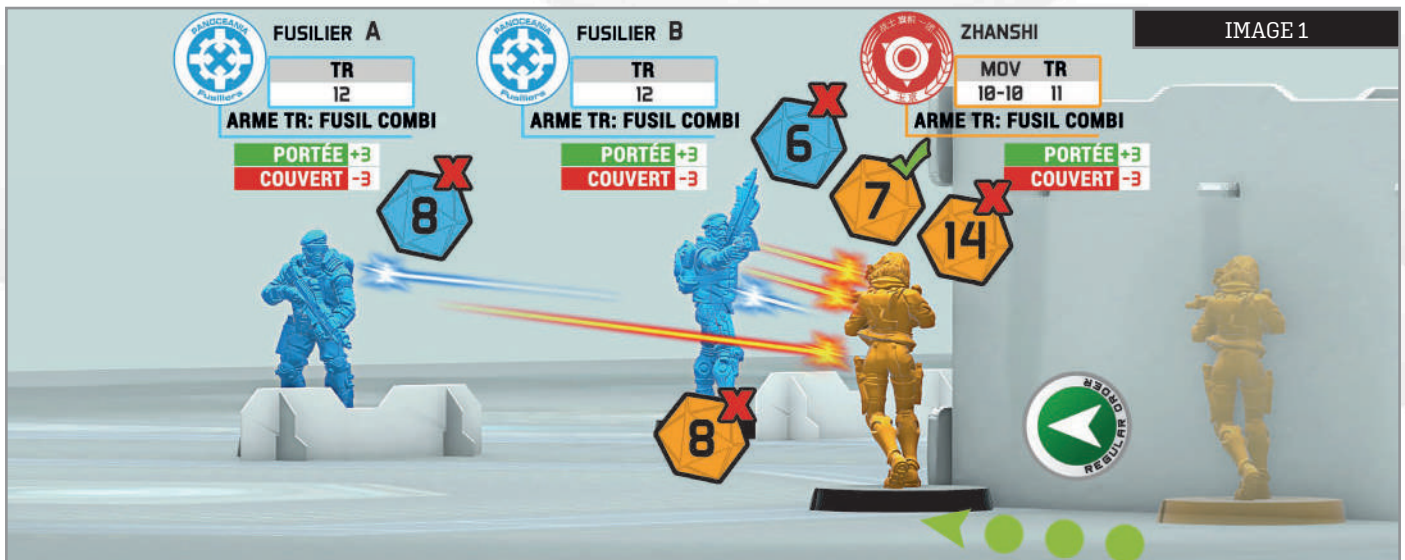


IMAGE 1



IMAGE 2

Avec son dernier Ordre, le Joueur 1 décide de déclarer un Déplacement d'une barrière à l'autre. Le Joueur 2 déclare une Attaque TR en tant qu'ORA pour ses Troupes et le Joueur 1 déclare une Esquive en tant que seconde Compétence. Les SR sont calculés pour le Jet Opposé.

- ▶ **Yu Jing** : Esquive avec son PH = 10. SR = 10.
- ▶ **PanOcéanie** : TR = 12 -3 [Portée de 45 cm] et pas de MOD négatif à cause du Couvert car le joueur décide de faire feu avant que l'ennemi n'atteigne la seconde barrière. SR = 9.

Les dés sont jetés et les résultats sont :

- ▶ **Yu Jing** : 7.
- ▶ **PanOcéanie** : 6.

Les résultats des Jets des deux joueurs sont des succès, mais comme la valeur du jet du joueur de Yu Jing est plus élevée, c'est lui qui remporte le Jet Opposé. La Troupe du joueur Yu Jing pourra se déplacer de 5 cm lors de l'étape 5.1. Effets de la Séquence de Dépense d'Ordre sans offrir d'opportunité d'ORA (**image 2**).

3. Phase d'états

Après que le Joueur Actif a dépensé tous ses Ordres, les deux joueurs effectuent toutes les vérifications requises par les états ou les Compétences (il n'y en a pas dans cet exemple).

4. Fin du Tour

Le premier Tour Actif du Joueur 2 commence. Étant donné qu'un de ses Fusiliers est Inconscient, le Joueur 2 ne dispose que de 2 Ordres : en effet, les Troupes en état Inconscient ne contribuent pas à remplir la Réserve d'Ordres d'un joueur. La fin du Tour Actif du Joueur 2 marquera également la fin du Round 1 et le début du Round 2, le Joueur 1 redevenant le Joueur Actif. La partie se poursuit ensuite ainsi jusqu'à la fin du Round 3 ou jusqu'à ce que toutes les Troupes d'un joueur soient éliminées.

Vous êtes maintenant prêt pour votre première partie !

RÈGLES DE BASE

Les Règles de Base sont les piliers des mécaniques générales du jeu : ce sont les règles que tous les joueurs doivent connaître pour jouer. Ce chapitre constitue le cœur d'Infinity CodeOne et en fait un excellent simulateur de combat moderne tactique.

Les Règles de Base définissent les caractéristiques des troupes dans Infinity CodeOne et la façon dont elles se comportent dans le cadre du jeu. Elles expliquent aussi comment créer une force de combat et les règles nécessaires pour commencer à jouer, ainsi que la structure de la partie. La section fondamentale de ce chapitre est l'explication du système des Ordres que les joueurs vont utiliser constamment. Ce système permet aux joueurs de rester constamment plongés dans la partie sans avoir à être un simple spectateur à un moment donné.

POUR JOUER, VOUS AUREZ BESOIN DE

- ▶ Un mètre ruban d'au moins 120 cm.
- ▶ Plusieurs dés à 20 faces (D20).
- ▶ Des figurines Corvus Belli pour représenter les Troupes de chaque joueur.
- ▶ Des décors. Au moins 4 grands éléments et 10 petits objets. Les décors sont un élément important d'Infinity CodeOne.
- ▶ Une table de jeu de 80x60 cm. Ces dimensions sont idéales pour débiter à Infinity CodeOne, mais les parties peuvent se jouer sur des tables de dimensions différentes.
- ▶ Des marqueurs, des jetons et des gabarits. Tous ces éléments se trouvent dans les Battle Packs pour Infinity CodeOne et sont aussi disponibles gratuitement dans la section Téléchargement du site officiel d'Infinity : Infinitytheuniverse.com.

Durant une partie d'Infinity CodeOne, chaque joueur aura au maximum 10 Troupes. Selon votre familiarité avec le jeu, nous recommandons les types de partie suivants :

TYPE DE PARTIE	TABLE	ZONE DE DÉPLOIEMENT	POINTS D'ARMÉE	CAP	DURÉE DE PARTIE
INITIATION	60 x 80 cm	8 x 60 cm	15	3	40 Min
INTERMÉDIAIRE	80 x 120 cm	20 x 80 cm	25	5	60 Min
STANDARD	120 x 120 cm	30 x 120 cm	30	6	90 Min

TERMINOLOGIE

Ces règles utilisent des mots clés précis pour désigner les éléments clés du jeu. Les joueurs peuvent se référer au Glossaire se trouvant en p. 90 pour trouver la définition rapide de ces termes clés.

INFORMATION PUBLIQUE ET PRIVÉE

Dans Infinity CodeOne, une information peut être Publique ou Privée.

Toute information de la Liste d'Armée d'un joueur qui n'est pas explicitement Privée doit être considérée comme Publique et peut être connue de tous. Les Informations Publiques doivent être partagées quand vous déployez vos figurines, marqueurs et jetons durant la Phase de Déploiement, mais aussi quand l'adversaire en fait la demande en cours de partie.

Les Informations Privées sont celles que vous pouvez tenir secrètes. Votre adversaire n'a pas à les connaître. Les Informations Privées restent en général secrètes jusqu'à ce qu'un événement spécifique en jeu vous oblige à les révéler.

Vous devez écrire toutes les Informations Privées avant le début de la partie pour pouvoir les révéler à l'adversaire si nécessaire.

Dans Infinity CodeOne, les informations suivantes sont Privées :

- ▶ Le Coût et la CAP de vos Troupes.
- ▶ La présence de Troupes avec la Compétence Spéciale Saut de Combat ou Parachutiste.
- ▶ La nature de vos Marqueurs Camouflage.
- ▶ L'identité de votre Lieutenant.

Quand la partie se termine, les Informations Privées d'une Liste d'Armée deviennent Publiques.

ÉTIQUETTES ET TRAITS DANS INFINITY CODEONE

Les Étiquettes et les Traits servent à indiquer rapidement des particularités de jeu et à regrouper des informations courantes.

ÉTIQUETTES

Les Étiquettes désignent une série d'aspects définissant une Compétence [Commune ou Spéciale] ou un Équipement. Vous trouverez toutes les Étiquettes d'Infinity CodeOne dans le Glossaire (p. 90-91).

TRAITS

La plupart des armes et des équipements ont des caractéristiques spéciales appelées Traits.

Les Traits font généralement référence aux Compétences Communes ou Spéciales, ou à des effets spécifiques. Certains Traits s'expliquent d'eux-mêmes. Vous trouverez tous les Traits d'Infinity CodeOne dans le Glossaire (p. 91).

CONCEPTS DE BASE D'INFINITY CODEONE

ARMÉES

Dans Infinity CodeOne, il y a plusieurs Factions représentant différentes Armées de la Sphère Humaine et des forces aliens de l'Armée Combinée.



Les Armées : Yu Jing | PanOcéanie | Armée Combinée | O-12

EXEMPLE DE DIFFÉRENTES UNITÉS APPARTENANT À L'O-12 :



PROFIL D'UNITÉ

Dans Infinity CodeOne, les combattants sont appelés Troupes et sont regroupés au sein d'Unités appartenant à chaque Armée.

Toutes les Troupes de la même Unité reçoivent le même entraînement et ont les mêmes Caractéristiques, Compétences et le même équipement de base. Chaque Unité a un Profil d'Unité contenant toutes les données nécessaires pour la jouer.

Vous trouverez ci-dessous les formats de Profils d'Unité pour vous permettre de vous familiariser avec la terminologie, les Attributs et les diverses informations des Profils.

ISC: Delta Unit 2.

1.
MI
▲

UNITÉ DELTA

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	12	12	13	3	0	1	2	4

Compétences Spéciales: Saut de Combat · Parachutiste

Nom	Arme Équipement Périphérique	Armes de Mêlée	CAP	C
DELTA	Fusil d'abordage	Pistolet, Arme CC	0	2
DELTA	Spitfire	Pistolet, Arme CC	1.5	2.5
DELTA Médecin	Fusil d'abordage Médikit	Pistolet, Arme CC	0	2.5
DELTA Médecin	Fusil d'abordage Médikit YUDBOT-B	Pistolet, Arme CC	0	3
DELTA Agent Spécialiste	Fusil Combi, Anti-émeute Léger	Pistolet, Arme CC	0	2
DELTA Hacker (Disp. de Piratage)	Fusil Combi, Anti-émeute Léger	Pistolet, Arme CC	0.5	2.5

3.

ISC: Yudbot-B

6.
REM
⊕
⊖

YUDBOT-B

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
15-10	11	8	10	13	0	3	1	1	0

Comp. Spéciales: Mimétisme (-3) · Périphérique (Serveur) · Saut de Combat · Parachutiste

Nom	Arme Équipement Périphérique	Armes de Mêlée	CAP	C
YUDBOT		Arme CCPARA (-3)	0	0.5

1. Caractéristiques communes de l'Unité.
2. Code International Standard (ISC)
3. Attributs
4. Équipement courant et Compétences Spéciales de l'Unité
5. Noms et combinaisons diverses de Compétences Spéciales, d'Équipement et d'Armes avec leurs Coûts pour chaque Troupe
6. Périphérique

18

Dans le Profil d'Unité donné en exemple, nous pouvons voir les différentes options pour l'Unité Delta, chacun d'eux proposant différentes armes et équipement. L'un d'eux comprend un Yudbot-B, qui est un Périphérique, une catégorie spéciale de Troupe dont le Delta est le Contrôleur.


Tout ceci contribue à rendre chaque Unité unique.


Les éléments spécifiques à chaque Troupe sont indiqués de plusieurs façons :

- ▶ Les options sont présentées en dessous des Caractéristiques, Équipement et Compétences Spéciales communes à toute l'Unité.
- ▶ Quand une option de Profil a une Compétence Spéciale, elle est indiquée à côté du nom de la Troupe.
- ▶ Si une option dispose d'Équipement, elle est indiquée entre parenthèses à côté du nom ou de la Compétence Spéciale. Par exemple : [Viseur Multi-spectral N2] ou Hacker [Dispositif de Piratage].
- ▶ L'Équipement est séparé des Armes TR par une barre verticale ("|") dans la colonne Armement et Équipement.
- ▶ Les Périphériques sont séparés des Armes et de l'Équipement par une double barre verticale ("||") dans la colonne Armement et Équipement.
- ▶ Les Armes CC, ou les armes spéciales pouvant être utilisées comme Armes CC ou TR, se trouvent dans la colonne Armes de Mêlée.

CARACTÉRISTIQUES D'UNE TROUPE

Les termes suivants sont importants :

- ▶ **▲ Entraînement** : le type d'Ordre que la Troupe ajoute à la Réserve d'Ordres
- ▶ **Type de Troupe** :
 - ▶ LI (Light Infantry) – Infanterie Légère
 - ▶ MI (Medium Infantry) – Infanterie Moyenne
 - ▶ HI (Heavy Infantry) – Infanterie Lourde
 - ▶ REM (Remote) - Drone
 - ▶ TAG - Tactical Armored Gear.
 - ▶ WB - Warband
 - ▶ SK (Skirmisher) – Escarmoucheur
 - ▶  - Périphérique
- ▶ **ISC** (International Standard Code) : Pour éviter toute confusion, l'O-12 a créé une nomenclature internationale appelée ISC, pour ses rapports et analyses de renseignement qui restent similaires dans toutes les langues.
- ▶ **ψ Piratable** : cette Caractéristique désigne une Troupe suffisamment avancée technologiquement pour pouvoir être ciblée par des attaques de pirates informatiques ou, à l'inverse, recevoir leur soutien dans le cadre de la guerre informatique. Une Troupe avec la Caractéristique Piratable peut être ciblée par des Programmes de Piratage alliés ou ennemis. Les Troupes HI, REM et TAG sont Piratables sauf spécification contraire. Quel que soit leur Type de Troupe, les Hackers sont aussi Piratables.



Vous voulez en savoir davantage ?

Vous trouverez plus d'informations en explorant l'Univers d'Infinity à travers ses ouvrages de contexte, les articles et les appendices !

Conseil de Sibylle

ATTRIBUTS

Les Attributs sont une série de valeurs numériques qui représentent la capacité d'une Troupe à faire face aux défis du jeu. Ils sont employés pour effectuer les Jets qui déterminent le succès ou l'échec des actions entreprises par les Troupes. La définition des Attributs fait toujours référence au terme Troupe.

Les Attributs sont les suivants :

MOUVEMENT (MOV)

Distance (en centimètres) que peut parcourir une Troupe avec un Ordre. L'Attribut MOV a généralement deux valeurs : la première est employée lorsque la Troupe se déplace pour la première fois durant un Ordre et la seconde pour son éventuel second déplacement.

CORPS À CORPS (CC)

Définit les prouesses en combat au corps à corps de la Troupe.

TIR (TR)

Exprime l'efficacité de la Troupe pour le combat à distance.

PHYSIQUE (PH)

Représente toutes les qualités physiques de la Troupe (sa force, sa dextérité, son aptitude à lancer ou à esquiver, etc.).

VOLONTÉ (VOL)

Représente les capacités mentales de la Troupe (ex. : Détecter, Médecin, Pirater...).

BLINDAGE (BLI)

Détermine le blindage global de la Troupe. Plus elle est élevée, plus efficace est l'armure pour réduire les dégâts des armes ennemies.

PROTECTION BIOTECHNOLOGIQUE (PB)

Valeur numérique de la protection NRBC (Nucléaire, Radiologique, Bactériologique, Chimique), Nanotechnologique, Électromagnétique et Anti-piratage de la Troupe.

BLESSURES (B)

Représente la résistance physique de la Troupe et la quantité de Dégâts qu'elle peut subir avant de s'évanouir ou de mourir.

STRUCTURE (STR)

Variante des Blessures et représente la capacité des troupes mécaniques (T.A.G., Drones, etc.) et des véhicules à absorber des dégâts avant de ne plus fonctionner.

DISPONIBILITÉ (DISP)

Indique le nombre de Troupes issues de cette Unité autorisées dans une seule Liste d'Armée.

SILHOUETTE (S)

Cette valeur renvoie à un type spécifique de Gabarit de Silhouette qui indique le volume tridimensionnel de la Troupe en jeu.

COÛT DES ARMES D'APPUI (CAP)

Coût à payer pour ajouter une Arme de Soutien à une Troupe de cette Unité. Cette valeur est essentielle pour la construction de vos Listes d'Armée.

COÛT (C)

Valeur en Points d'Armée de la Troupe avec toutes ses Compétences Spéciales, Armes et Équipements. Cette valeur est primordiale lors de la constitution d'une Liste d'Armée.

COMPÉTENCES ET ÉQUIPEMENTS

Vous trouverez la description détaillée de chaque Compétence (Spéciale ou Commune) et pièce d'Équipement dans les sections correspondantes de ce livre de règles.

ARMEMENT

Dans la section Combat de ce livre, vous trouverez toutes les informations requises pour utiliser les tableaux des armes. Dans la section Armement, vous trouverez également les informations supplémentaires nécessaires pour certaines Armes.

ÉTATS DE JEU

« État » est un terme de jeu regroupant chaque condition, bénéfique ou non, dans laquelle peut se trouver une Troupe.

Chaque état a un effet spécifique en jeu, ainsi que des méthodes propres d'activations et d'annulations. Les états d'Infinity sont cumulatifs et sont indiqués en plaçant un Marqueur à côté de la Troupe affectée.

LISTE D'ARMÉE

La Liste d'Armée est la liste des troupes composant la force de combat que le joueur va utiliser durant la partie.

Afin de jouer une partie d'Infinity, la première étape est de déterminer le nombre de Points d'Armée avec lequel vous créerez votre Liste d'Armée. Ce nombre peut être décidé d'un commun accord entre les joueurs, ou peut être déterminé par l'organisateur dans le cas d'un tournoi.

Une partie standard d'Infinity CodeOne est organisée avec 30 Points et 6 CAP ce qui permet aux joueurs de déployer une quantité adéquate de troupes et donne une durée moyenne à la partie.

POINTS D'ARMÉES ET VALEUR

La somme totale des Coûts des Troupes constituant une Liste d'Armée doit toujours être inférieure ou égale au nombre de Points d'Armée convenus pour la partie. Afin de créer une Liste d'Armée, le joueur a besoin de sélectionner ses Troupes parmi celles disponibles pour sa faction (PanOcéanie, Yu Jing, Armée Combinée...) et d'additionner leurs Coûts.

DISPONIBILITÉ (DISP)

Toutes les Troupes ont une valeur de Disponibilité dans leur Profil d'Unité. L'Attribut DISP détermine le nombre maximum de Troupes issues de la même Unité pouvant être utilisées dans une Liste d'Armée.

Une Disponibilité Totale permet au joueur de déployer autant de Troupes de cette Unité qu'il le souhaite, sans dépasser le montant de Points d'Armée convenus pour la partie.

COÛT DES ARMES D'APPUI (CAP)

Les Armes d'Appui sont des armes ou des Équipements qui ne sont pas inclus dans l'équipement standard. Ces Armes d'Appui ont un coût spécifique : le Coût des Armes d'Appui [CAP].

Dans chaque Profil d'Unité, le CAP est spécifié pour chaque option de la Troupe, en prenant en compte les armes et l'équipement à sa disposition.

En termes de jeu, chaque tranche de 5 Points d'Armée confère 1 point de CAP à dépenser pour fournir des Armes d'Appui aux Troupes.

Par exemple, dans une partie de 30 points, les joueurs auront 6 points de CAP à dépenser en Arme d'Appui.

CAP SUPPLÉMENTAIRE :

Les Troupes avec un CAP précédé du symbole + confèrent au joueur cette quantité supplémentaire de points de CAP, à ajouter au total de Points de CAP disponible pour sa Liste d'Armée. De plus, déployer ces Troupes ne coûte aucun CAP au joueur, car leur valeur de CAP est considérée à 0.

LIEUTENANT

Les Listes d'Armées doivent avoir une Troupe avec la Compétence Spéciale Lieutenant.

Les joueurs ne peuvent pas aligner plus d'une Troupe avec cette Compétence Spéciale dans leur Liste d'Armée.

GROUPE DE COMBAT

Dans Infinity CodeOne, une Liste d'Armée est constituée d'un seul Groupe de Combat, qui représente un groupe fermé de Troupes avec un nombre maximum de membres ne pouvant pas excéder 10.

RAPPEL :

Seules les Troupes qui fournissent ou utilisent des Ordres sont prises en compte pour le nombre limite de membres pouvant intégrer un Groupe de Combat. Par exemple, les Périphériques n'utilisent ou ne fournissent pas d'Ordres et ne sont donc pas pris en compte dans la limite des 10 Troupes au sein d'un Groupe de Combat.

INFINITY ARMY

Infinity Army est un logiciel **gratuit et officiel** pour créer une Liste d'Armée pour Infinity CodeOne. Ce logiciel offre :

- Une interface simple et intuitive. Le logiciel de l'application contrôle la légalité de chaque Liste d'Armée créée par le joueur. Il tient compte des recommandations, pour la création de Listes d'Armée pour une partie standard ou selon les différents modèles d'événements d'Infinity CodeOne.
- Infinity Army possède tous les Profils d'Unités mis à jour, disponibles pour Infinity.

Infinity Army est la façon la plus rapide et la plus simple de créer des Listes d'Armée. Disponible gratuitement sur le site officiel d'Infinity : <http://www.infinitythegame.com/army>

ORDRES ET RÉSERVE D'ORDRES

Dans Infinity CodeOne, la capacité d'une armée à manœuvrer et agir est mesurée en **Ordres**. Un Ordre est un terme de jeu, une sorte de devise qui est dépensée pour **activer une troupe** afin qu'elle prenne part au combat. Plus elle a d'Ordres à sa disposition, plus une armée peut faire de choses.

TYPES D'ORDRES

ORDRE RÉGULIER (REGULAR ORDER)



Les Ordres Réguliers sont fournis par les Troupes ayant la Caractéristique : Entraînement Régulier. Elles ont suivi une formation militaire et sont aptes à suivre les ordres, respecter la discipline sous le feu ennemi et à travailler en équipe en se coordonnant avec leurs camarades.

L'Ordre Régulier fourni par une Troupe est ajouté à la Réserve d'Ordres et peut être utilisé par n'importe quelle Troupe du même Groupe de Combat.

ORDRE SPÉCIAL DU LIEUTENANT



Cet Ordre est conservé à part de la Réserve d'Ordres pour son utilisation par le Lieutenant. L'état et la dépense de l'Ordre Spécial du Lieutenant sont des Informations Publiques.

IMPORTANT :

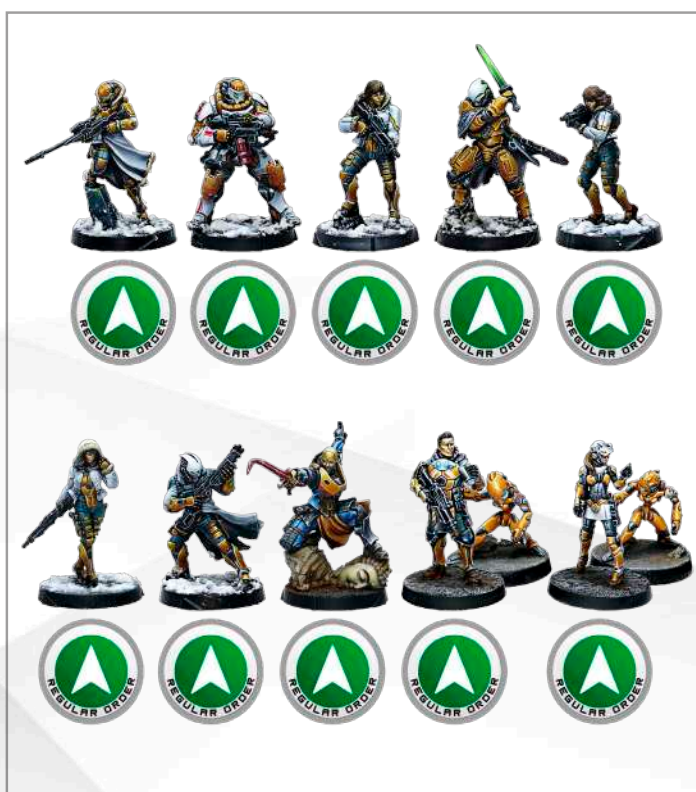
L'état et la dépense des Ordres sont des Informations Publiques. Les joueurs doivent placer les Marqueurs de chacun de leurs Ordres, y compris celui du Lieutenant, à la vue de tous les joueurs. De plus, les joueurs doivent avertir leur adversaire quand ils utilisent un Ordre pour activer une Troupe, y compris lorsqu'il s'agit de l'Ordre du Lieutenant.

RÉSERVE D'ORDRES

La Réserve d'Ordres est le nombre d'Ordres Réguliers disponibles pour une Liste d'Armée durant son Tour Actif. Plus il y a de Troupes avec un Entraînement Régulier dans une Liste d'Armée, plus sa Réserve d'Ordres est grande.

- Seuls les Ordres Réguliers vont dans la Réserve d'Ordres. L'Ordre Spécial du Lieutenant ne fait pas partie de la Réserve d'Ordres.
- Les Réserves d'Ordres sont recalculées au début de chaque Tour Actif, durant la Phase Tactique (pour plus de détails, voir p. 24).
- Chaque Troupe Régulière sur le champ de bataille sous la forme de figurine ou de Marqueur et n'étant pas en état Inapte fournit un Ordre à la Réserve d'Ordres.
- Les Troupes Régulières n'étant pas présentes sur le champ de bataille sous la forme de figurine ou de Marqueur en raison d'une Compétence Spéciale n'ajoutent pas leur Ordre à leur Réserve d'Ordres tant qu'elles ne commencent pas leur Tour Actif sur le champ de bataille en tant que figurine ou que Marqueur. L'état et l'existence d'Ordres fournis par des Troupes non déployées sont des Informations Privées et les Marqueurs d'Ordres Réguliers fournis par ces Troupes peuvent être gardés secrets jusqu'à leur déploiement.
- Exceptée la taille de la Réserve d'Ordres, il n'y a pas de limite au nombre d'Ordres Réguliers utilisés pour activer la même Troupe durant le Tour Actif.
- Vous pouvez dépenser les Ordres Réguliers de votre Réserve d'Ordres dans l'ordre de votre choix. Quand vous activez une Troupe, vous n'avez pas besoin de dépenser tous les Ordres que vous planifiez d'utiliser consécutivement sur elle ; vous pouvez alterner entre elle et d'autres Troupes.
- Les joueurs ne sont pas obligés de dépenser tous les Ordres Réguliers de leur Réserve d'Ordres.

EXEMPLE DE RÉSERVE D'ORDRES



Exemple de Liste d'Armée :

- ▶ 10 Troupes fournissant une Réserve de 10 Ordres.
- ▶ 12 figurines (10 Troupes et 2 Périphériques).
- ▶ Les Périphériques ne fournissent pas d'Ordre pour la Réserve d'Ordres du joueur et ne sont pas pris en compte pour la limite de 10 membres de la Liste du joueur.

Le joueur a plusieurs façons de dépenser ses Ordres :

Par exemple, il peut utiliser les 10 Ordres Réguliers pour activer les 10 Troupes une fois chacune. Il peut aussi donner tous les Ordres à une seule Troupe en l'activant 10 fois. Ou il peut donner 4 Ordres Réguliers à une Troupe, 4 Ordres Réguliers à une autre Troupe et 2 Ordres Réguliers à une troisième Troupe.

Pour activer un Périphérique, il faut dépenser l'Ordre de son Contrôleur (dans cet exemple, soit le Docteur, soit l'Ingénieur).

RAPPEL :

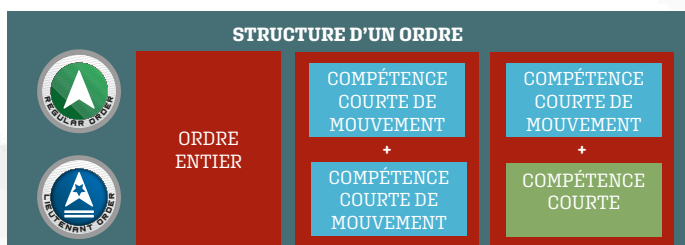
Dans Infinity CodeOne, une Liste d'Armée est constituée d'un seul Groupe de Combat fermé ne pouvant avoir plus de 10 membres.

ACTIVATION D'UNE TROUPE

STRUCTURE D'UN ORDRE

Les Ordres sont utilisés pour activer une Troupe afin qu'elle effectue des actions sous forme de Compétences (Saut, Attaque, etc.). Suivant leur complexité et le temps qu'elles réclament, les Compétences sont divisées comme suit :

- ▶ **Compétences Courtes de Mouvement** : elles peuvent être déclarées deux fois ou combinées dans le même Ordre avec une autre Compétence Courte. Par exemple, vous pouvez utiliser un Ordre pour Déplacer une Troupe et effectuer une Détection.
- ▶ **Compétences Courtes** : elles ne peuvent être combinées dans le même Ordre qu'avec une Compétence Courte de Mouvement. Elles ne peuvent pas être déclarées deux fois ou combinées avec d'autres Compétences Courtes.
- ▶ **Compétences d'Ordre Entier (ou Ordre Entier)** : ces Compétences utilisent la totalité de l'Ordre et ne peuvent jamais être combinées.



Autrement dit, la dépense d'un Ordre permet à la Troupe activée de déclarer une des combinaisons suivantes :

- ▶ N'importe quelle Compétence d'Ordre Entier ;
- ▶ N'importe quelle Compétence Courte de Mouvement plus n'importe quelle Compétence Courte de Mouvement ;
- ▶ N'importe quelle Compétence Courte de Mouvement plus n'importe quelle Compétence Courte (et inversement).

IMPORTANT :

Même si les deux Compétences d'un Ordre sont déclarées l'une après l'autre, elles sont exécutées simultanément. Par exemple, si vous déclarez Déplacement plus Tir (la Compétence Courte utilisée par les Troupes pour utiliser leurs armes à distance), ce Tir peut être réalisé à n'importe quel moment durant le Déplacement (pas obligatoirement depuis le point de départ ou d'arrivée).

ORA : ORDRE DE RÉACTION AUTOMATIQUE

Dans Infinity CodeOne, les joueurs n'arrêtent jamais de prendre des décisions modifiant la partie grâce à la mécanique des Ordres de Réaction Automatique. Même pendant le Tour Actif de l'adversaire, les figurines et Marqueurs d'un joueur peuvent réagir chaque fois que son adversaire active une Troupe avec un Ordre.

La déclaration d'ORA d'une Troupe du Joueur Réactif est valide si :

- ▶ Il a une Ligne de Vue (LdV) sur une Troupe ennemie activée par le Joueur Actif.
- ▶ Une Troupe ennemie est activée dans sa Zone de Contrôle (ZdC).
- ▶ Il a une Compétence Spéciale ou un Équipement qui permet de réagir aux actions ennemies sans LdV.
- ▶ Il est affecté par un Gabarit d'Arme ou est la cible d'un Programme de Piratage ou d'autres Attaques des Communications.

Le Joueur Réactif doit déclarer les ORA pour toutes ses Troupes éligibles (figurines ou Marqueurs) **DÈS QUE** le Joueur Actif a déclaré son Ordre Entier ou la première Compétence Courte de son Ordre (voir Séquence de dépense d'un Ordre, p. 23). Les Troupes qui ne le font pas perdent leur ORA contre cet Ordre. Si, en déclarant la deuxième Compétence Courte de son Ordre, la Troupe active offre un autre ORA aux ennemis qui n'avaient pas d'ORA contre la première Compétence Courte, alors ces ennemis peuvent déclarer leur ORA.

Chaque fois que le Joueur Actif active une Troupe en dépensant un Ordre, chaque ennemi éligible obtient un seul ORA, quel que soit le nombre de Compétences déclarées par le Joueur Actif durant cet Ordre.

Les ORA doivent prendre pour cible la Troupe activée par l'Ordre.

Les Troupes ne peuvent pas réagir à des ORA car seuls les Ordres du Joueur Actif déclenchent des ORA et seul le Joueur Réactif peut déclarer des ORA.

Il n'y a pas de limite au nombre de Troupes pouvant réagir à l'activation d'un seul ennemi.

IMPORTANT :

Pour utiliser un ORA, le Joueur Réactif ne peut déclarer que des Compétences indiquant spécifiquement qu'elles peuvent être utilisées en ORA (voir Table p. 100).

Sauf spécification contraire d'une Compétence Spéciale, d'un Équipement ou d'une règle d'un scénario, les ORA ont toujours une valeur de **Rafale de 1**. Si une Troupe Réactive a une valeur de Rafale supérieure à 1, il ne peut pas la diviser entre différentes cibles.

SIMULTANÉITÉ

Dans Infinity CodeOne, les Ordres et ORA sont simultanés quelles que soient les Compétences déclarées.

Par exemple, si une Troupe activée déclare Déplacement + Tir et choisit de tirer depuis sa position de départ (pour bénéficier des bonus de Portée de son arme) et que sa cible réagit avec un Tir, en choisissant de tirer à la fin du Déplacement (là encore pour des raisons de Portée), alors les deux actions sont toujours considérées comme étant simultanées pour tous les effets du jeu.

IMPORTANT :

Tous les ORA sont aussi simultanés. Cela signifie que, si un Marqueur de Camouflage dépense un Ordre pour un Déplacement, son adversaire peut déclarer une Détection avec toutes les Troupes ayant une LdV sur lui mais il ne peut pas déclarer une Détection avec une de ses Troupes réactives et un Tir avec les autres en espérant que le Jet de Détection soit un succès [voir : État Camouflé, p. 69].

SÉQUENCE DE DÉPENSE D'UN ORDRE

Chaque fois que le Joueur Actif décide d'utiliser un Ordre (de n'importe quel type) pour activer une Troupe, respectez les étapes suivantes :

- ▶ **1. Activation :** le Joueur Actif déclare quelle Troupe va être activée.
 - ▶ **1.1 Dépense d'un Ordre :** le Joueur Actif retire de la table le Marqueur d'Ordre utilisé pour activer la Troupe, ou le marque comme dépensé.
 - ▶ **1.2 Déclaration de la Première Compétence :** le Joueur Actif déclare la première Compétence Courte de l'Ordre, ou l'Ordre Entier qu'il veut utiliser. Si un mouvement est déclaré, le joueur mesure jusqu'où la Troupe peut bouger, choisit sa trajectoire et la place à son point d'arrivée.
- ▶ **2. Déclaration d'ORA :** le Joueur Réactif vérifie ses Lignes de Vue vers la Troupe active et déclare ses ORA. Les Troupes ne sont pas forcées de déclarer des ORA, mais si elles ne le font pas, elles perdent cette possibilité.
- ▶ **3. Déclaration de la Deuxième Compétence :** le Joueur Actif déclare la deuxième Compétence Courte de l'Ordre (si applicable). Si un mouvement est déclaré, le joueur mesure jusqu'où la Troupe peut bouger, choisit sa trajectoire et la place à son point d'arrivée.
- ▶ **4. Déclaration d'ORA :** le Joueur Réactif vérifie les Lignes de Vue vers la Troupe active pour ses Troupes n'ayant pas déjà déclaré d'ORA. Le joueur Réactif peut déclarer les nouveaux ORA disponibles.
- ▶ **5. Résolution :** vérifiez que les Compétences déclarées (Normales ou Spéciales) et les Équipements respectent leurs conditions d'utilisation, mesurez les distances et les Zones de Contrôle, déterminez les MOD et effectuez les Jets. Si une Compétence (Normale ou Spéciale) ou un Équipement ne remplit pas ses conditions d'utilisation, la Troupe est considérée comme ayant déclaré la Compétence Normale Attente.
 - ▶ **5.1 Effets :** les joueurs appliquent tous les effets des Équipements et des Compétences (Spéciales ou Normales) réussies, ils effectuent les Jets de Sauvegarde et les mouvements d'Esquive ou d'Alerte.
 - ▶ **5.2 Conclusion :** Fin de l'Ordre.

IMPORTANT :

Tous les détails et les choix liés à l'exécution d'une Compétence Courte (standard ou de Mouvement) ou d'un Ordre Entier doivent être spécifiés quand ils sont déclarés.

Par exemple, si un Déplacement est déclaré, la trajectoire doit être spécifiée ; si un Tir est déclaré, le joueur doit spécifier quelle Arme sera utilisée, quelles sont les cibles, comment la Rafale sera divisée, etc.

Si un Joueur déclare une Compétence et constate, à l'étape de Résolution, que les Conditions d'utilisation ne sont pas remplies, alors la Compétence est annulée et la Troupe est considérée comme ayant effectué une Compétence Attente. La Troupe est toujours considérée comme ayant généré un ORA et perd la munition ou l'équipement utilisé si elle avait déclaré l'utilisation d'une arme ou d'un Équipement Jetable.

INFINITY CODEONE. FAIR PLAY :

La vérification des Conditions peut sembler longue et fastidieuse. Pour accélérer la partie, l'adversaire peut aider le Joueur Actif pour les mesures, la vérification des LdV, etc. afin de rendre le jeu plus fun et dynamique. La base de tout bon environnement de jeu est que chaque joueur veuille gagner à l'issue d'une partie loyale.

INITIATIVE ET DÉPLOIEMENT

JET D'INITIATIVE

Avant le début de la partie, les joueurs font un Jet Opposé en utilisant l'Attribut VOL de leur Lieutenant respectif. Les deux joueurs jettent un D20 et comparent leurs résultats. Celui obtenant le plus haut score (tout en restant inférieur à la VOL de son Lieutenant) remporte le Jet d'Initiative. Le gagnant peut choisir de garder le Déploiement ou de garder l'Initiative. L'option refusée va à l'autre joueur.

En cas d'égalité (ou si les deux joueurs échouent), refaites le Jet d'Initiative.

Durant le Jet d'Initiative, l'Attribut VOL du Lieutenant est une Information Publique.

GARDER L'INITIATIVE

Le joueur qui garde l'Initiative choisit quel joueur jouera le premier Tour de Joueur et quel joueur jouera le deuxième Tour de Joueur à chaque Round. Cet ordre se maintient tout au long de la partie.

GARDER LE DÉPLOIEMENT

Le joueur qui garde le Déploiement doit choisir qui se déploie en premier et dans quelle Zone de Déploiement.

PHASE DE DÉPLOIEMENT

Cette phase se déroule après le Jet d'Initiative, une fois que l'Initiative et le Déploiement ont été choisis. Durant la Phase de Déploiement, avant le début de la partie, les joueurs placent leurs troupes sur le champ de bataille.

La Phase de Déploiement est divisée en plusieurs étapes :

- ▶ **1. Déploiement du Joueur 1 :** en suivant l'ordre établi par le joueur qui garde le Déploiement, le Joueur 1 place toutes ses troupes dans sa Zone de Déploiement, **sauf une.**
- ▶ **2. Déploiement du Joueur 2 :** une fois que le Joueur 1 a terminé, le Joueur 2 place toutes ses troupes dans sa Zone de Déploiement, **sauf une.**
- ▶ **3. Dernière Figurine du Joueur 1 :** le Joueur 1 place la Troupe qu'il avait conservée lors de l'étape 1.
- ▶ **4. Dernière Figurine du Joueur 2 :** le Joueur 2 place la Troupe qu'il avait conservée lors de l'étape 2.

NOTE :

Certaines Compétences Spéciales (ex. : Déploiement Avancé) permettent aux joueurs de placer des Troupes en dehors de leur Zone de Déploiement. D'autres Compétences Spéciales (ex. : Saut de Combat) permettent aux joueurs de ne pas placer, du tout, certaines Troupes durant la Phase de Déploiement. Enfin, d'autres Compétences Spéciales altèrent les règles de Déploiement des deux joueurs.

RÈGLES DE DÉPLOIEMENT

Respectez les règles suivantes pour déployer vos troupes :

- ▶ Le socle de chaque figurine doit être entièrement dans sa Zone de Déploiement.
- ▶ Quelles que soient leurs Compétences Spéciales, les Troupes ne peuvent pas être déployées au contact d'ennemis, de Troupes neutres, de Marqueurs ou d'Objectifs, .
- ▶ Quand une figurine est déployée, son joueur **peut** choisir de la déployer Allongée en plaçant un Marqueur Allongé (PRONE) à côté de la figurine.
- ▶ Sauf décision contraire des joueurs, les Troupes ne peuvent pas être déployées dans un endroit qui n'est pas assez grand pour contenir tout leur socle.
- ▶ Les joueurs peuvent mesurer les dimensions des Zones de Déploiement, des zones où les Troupes possédant la Compétence Spéciale Déploiement Avancée peuvent se déployer, la ligne centrale de la table et toutes les Zones d'Exclusion spécifiées par un scénario.

SÉQUENCES DE JEU

ROUND DE JEU

Les parties d'Infinity CodeOne sont divisées en Rounds de Jeu, ou Rounds, durant lesquels les deux joueurs ont la possibilité de prendre un rôle actif. Chaque Round est divisé en deux Tours de Joueurs, ou Tours ; un pour chaque joueur. Au début d'un Round commence un Tour de Joueur, suivant l'ordre des tours déterminé durant la Phase d'Initiative.



TOUR DE JOUEUR

Durant chaque Tour il y a un Joueur Actif et un Joueur Réactif. Le Joueur Actif peut activer ses Troupes et exécute des actions, alors que le Joueur Réactif peut réagir à l'activation des Troupes du Joueur Actif [voir ORA : Ordre de Réaction Automatique, p. 22].

Chaque Tour de Joueur est divisé en étapes :

- ▶ 1. Début du Tour : Phase Tactique
 - ▶ 1.1 Décompte des Ordres
- ▶ 2. Phase d'Ordre
- ▶ 3. Phase d'états
- ▶ 4. Fin du Tour

DÉBUT DU TOUR : PHASE TACTIQUE

Durant la Phase Tactique, le Joueur Actif fait une série de vérifications rapides avant de commencer à activer ses Troupes.

DÉCOMPTE DES ORDRES

Le Joueur Actif compte le nombre d'Ordres dont il dispose pour ce Tour en comptant le nombre, le type et l'état de ses Troupes.

ORDRES RÉGULIERS



Pour chaque Troupe Régulière déployée sur la table (en tant que figurine ou que Marqueur) qui n'est pas en état Inapte (Inconscient, Mort...), le Joueur Actif ajoute un Ordre Régulier à sa Réserve d'Ordres.

ORDRE SPÉCIAL DU LIEUTENANT



Si le Lieutenant du Joueur Actif est déployé sur la table et n'est pas en état Inapte, le Joueur Actif place l'Ordre Spécial du Lieutenant sur la table de manière visible.

RAPPEL :

Les Troupes qui ne sont pas encore déployées sur la table en tant que figurine ou que marqueur (par ex., à cause de la Compétence Spéciale Saut de Combat) ne contribuent pas à la Réserve d'Ordres. Tant qu'ils ne sont pas déployés, les Ordres de ces Troupes sont des Informations Privées et leurs Marqueurs d'Ordres peuvent être conservés hors de vue de l'adversaire.

PHASE D'ORDRE

C'est la phase principale du Tour du Joueur Actif, quand il utilise sa Réserve d'Ordres et l'Ordre Spécial du Lieutenant pour activer ses Troupes. Le Joueur Actif n'est pas obligé de dépenser tous les Ordres. **Les Ordres inutilisés ne sont pas conservés** pour les Tours suivants et sont perdus.

PHASE D'ÉTATS

Une fois que le Joueur Actif est à court d'Ordres, ou décide de ne pas utiliser ceux qui restent, chaque joueur effectue les vérifications

requis par les états ou les Compétences. Les jets potentiels que cela implique ne génèrent pas d'ORA. Tous les Marqueurs d'Ordres sur la table sont retirés.

FIN DU TOUR

Une fois toutes les vérifications effectuées, le Tour du Joueur Actif se termine.

GABARITS DE SILHOUETTES, LIGNE DE VUE ET ZONE DE CONTRÔLE

SILHOUETTE

En termes de jeu, toutes les figurines occupent un volume invariable sur la table. Ce volume est une forme cylindrique dont la surface est déterminée par les dimensions du socle et la hauteur par le Type de troupe.

Les Gabarits de Silhouettes sont des aides de jeu conçues pour permettre aux joueurs de déterminer le volume et la taille d'une figurine en jeu.

Si un doute survient concernant le volume d'une figurine lors d'une partie, les joueurs peuvent utiliser les Gabarits de Silhouettes pour

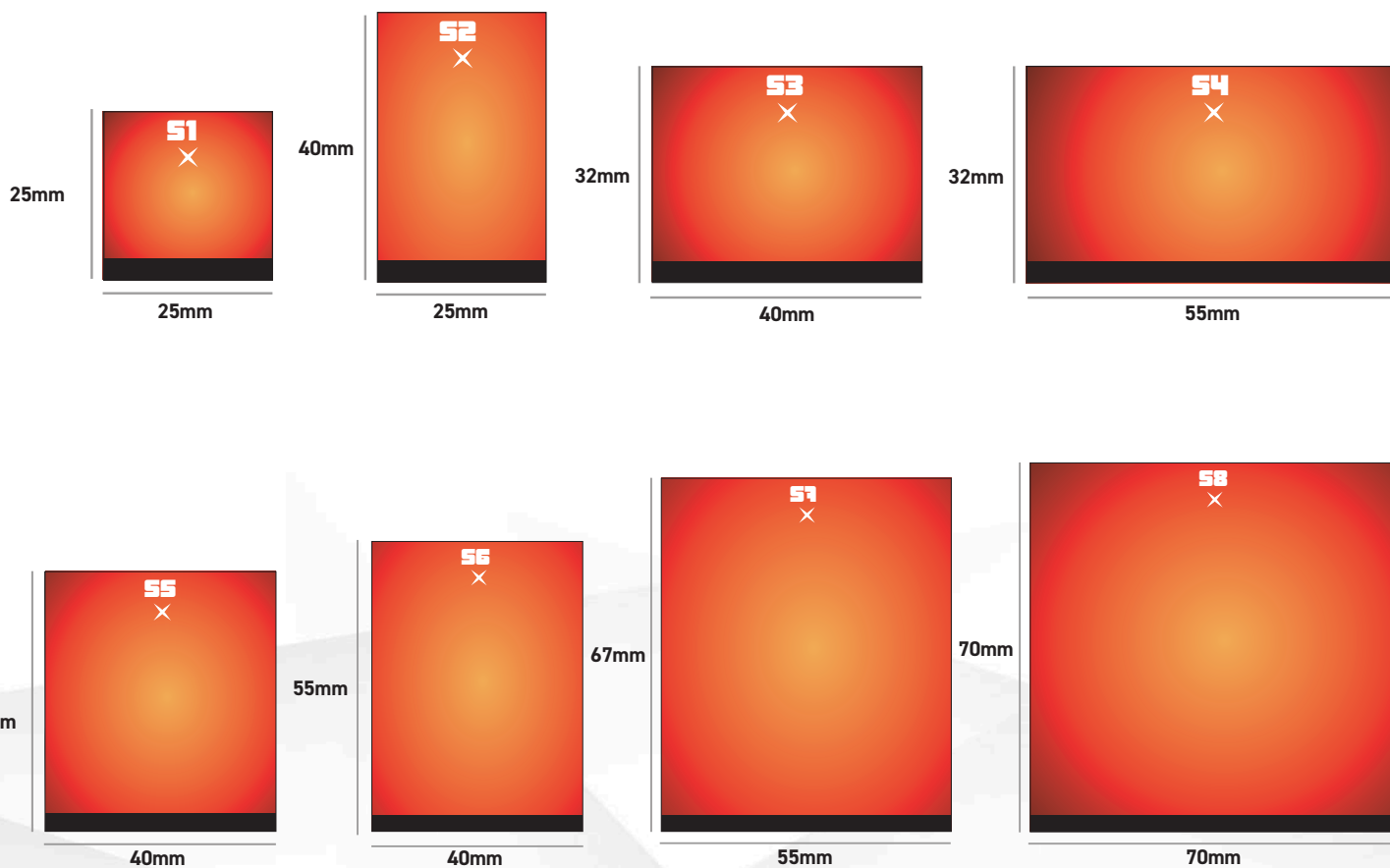
décider exactement quelle forme cylindrique elle occupe sur la table. En cours de partie, toute partie de la figurine qui dépasse du périmètre de son socle est ignorée.

Suivant leur type de troupe, les figurines ont, dans leur Profil, un Attribut appelé Silhouette (S) qui indique le Gabarit de Silhouette qu'elles utilisent.

GABARITS DE SILHOUETTES

SILHOUETTE	SOCLE	HAUTEUR	GABARIT
X	*	3 mm (hauteur du socle)	SX
1	25 mm	25 mm	S1
2	25 mm	40 mm	S2
3	40 mm	32 mm	S3
4	55 mm	32 mm	S4
5	40 mm	45 mm	S5
6	40 mm	55 mm	S6
7	55 mm	67 mm	S7
8	70 mm	70 mm	S8

Note *: Dans l'état Allongé, la largeur du socle correspond à l'Attribut Silhouette de la Troupe.





LIGNE DE VUE (LDV)

Dans Infinity CodeOne, les Troupes ont un angle de LdV de 180°, ce qui signifie qu'elles peuvent voir avec la moitié frontale du socle de la figurine qui les représente.

La Ligne de Vue (LdV) est le critère qui permet aux joueurs de déterminer si une Troupe peut voir sa cible. La LdV est une ligne droite imaginaire qui relie n'importe quel point du volume d'une figurine (ou d'un Marqueur, d'un jeton ou tout autre élément) à n'importe quel point du volume de la cible.

Le volume d'une figurine (ou d'un Marqueur, d'un jeton, etc.) est déterminé par la valeur de son Attribut Silhouette.

Pour qu'une Troupe puisse tracer une LdV jusqu'à sa cible, elle doit respecter ces conditions :

- ▶ La cible doit être (totalement ou partiellement) dans l'arc frontal de 180° de la Troupe, sauf spécification contraire découlant d'une Compétence Spéciale ou d'un Équipement.
- ▶ La Troupe doit voir une partie du volume de sa cible d'au moins 3x3mm.
- ▶ La LdV peut être tracée de n'importe quel point de la Silhouette de la Troupe vers n'importe quel point de la Silhouette de la cible sans être bloquée par des figurines (alliées ou ennemies) ou des décors.

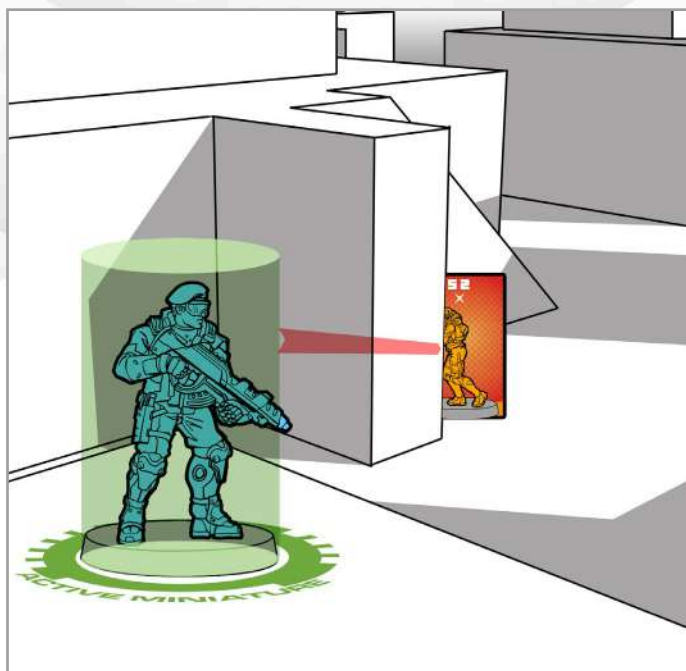
Pour faciliter les mouvements et les interactions en cours de partie, les exceptions suivantes s'appliquent pour le tracé des LdV :

- ▶ Dès qu'une Troupe peut tracer une LdV vers sa cible, celle-ci peut tracer une LdV vers son attaquant, si celui-ci se trouve dans son arc frontal de 180°.
- ▶ Les Troupes qui utilisent une Compétence ayant l'Étiquette Mouvement peuvent tracer des LdV à 360° le long de leur trajectoire.
- ▶ Les Troupes ne bloquent pas les LdV sur leur trajectoire.
- ▶ Les Marqueurs ne bloquent pas la LdV.
- ▶ Sauf spécification contraire, les Marqueurs ont une LdV à 360°.
- ▶ Une Troupe engagée au CC peut tracer une LdV à 360°, mais uniquement avec tout ce qui est en contact avec sa Silhouette. Ainsi, une Troupe engagée au CC ne peut pas tracer de LdV vers des éléments de jeu (Troupes ou autres) qui ne sont pas en contact avec sa Silhouette.

LDV : AIDES DE JEU

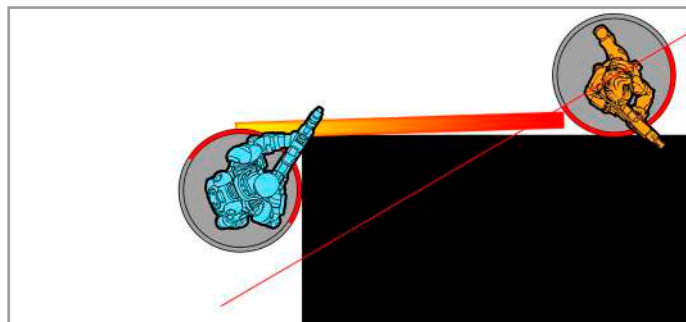
Les postures des figurines et les décors irréguliers peuvent compliquer la détermination d'une LdV. Dans ces cas, il revient aux joueurs de trouver un accord. Essayer de voir la cible depuis le point de vue de la figurine peut être utile. Pour faciliter la détermination des LdV, l'usage des Silhouettes, de mètres ou de lasers est recommandée.

VOLUME ET LIGNE DE VUE (LDV)

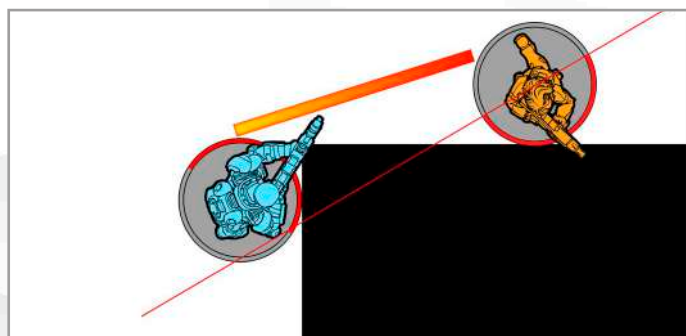


Volume d'une figurine et utilisation d'un Gabarit de Silhouette pour vérifier la LdV.

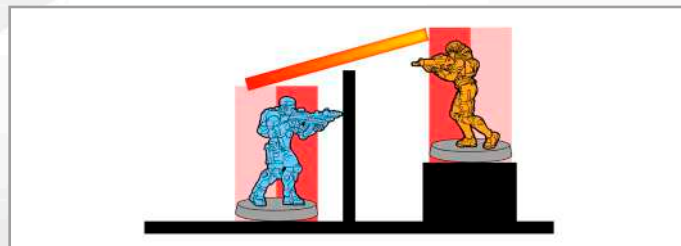
EXEMPLES DE LDV



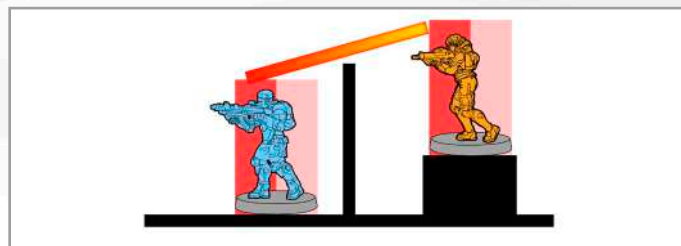
La Troupe orange n'a pas de LdV, tandis que la Troupe bleue en a une.



Les deux Troupes ont une LdV.



Les deux Troupes ont une LdV.



La Troupe bleue n'a pas de LdV mais la Troupe orange en a une.

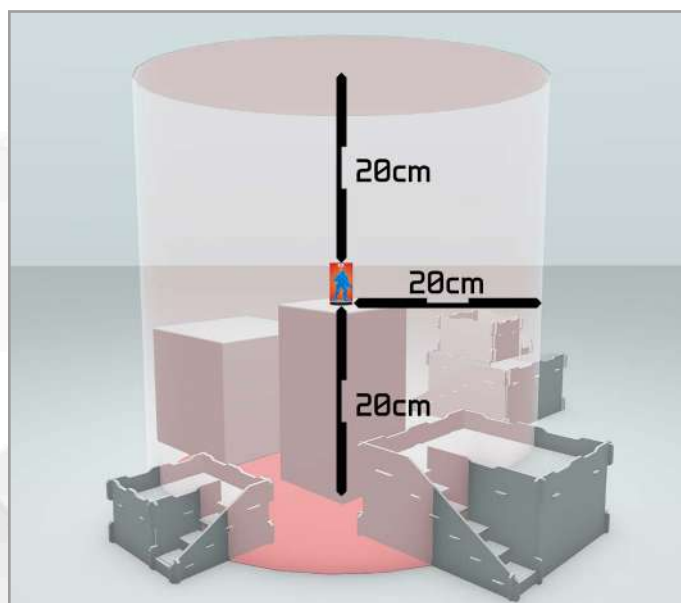
ZONE DE CONTRÔLE (ZdC)

Les Troupes ont conscience de leur environnement. La Zone de Contrôle (ZdC) d'une Troupe est une zone cylindrique d'un rayon de 20 cm mesurée depuis le bord de sa Silhouette, s'étendant verticalement 20 cm au-dessus et 20 cm au-dessous.

ZONE DE CONTRÔLE ET ORA

Si un ennemi entre ou agit dans la Zone de Contrôle d'une Troupe tout en restant hors de sa LdV, la Troupe peut réagir uniquement en utilisant les Compétences Communes Esquive ou Reset, à moins qu'elle ne possède une Compétence Spéciale ou un Équipement pouvant être utilisé sans LdV.

ZONE DE CONTRÔLE



INTERACTION ENTRE ZONES, SOCLE ET SILHOUETTES

Ces règles déterminent les interactions entre les Troupes et d'autres éléments de jeu.

CONTACT AVEC LE SOCLE/LA SILHOUETTE

Une ou plusieurs Troupes ont leurs Silhouettes en contact direct. Ce terme s'applique également quand la Silhouette d'une Troupe est en contact avec un élément de jeu qui peut, ou non, avoir un socle, comme un décor.



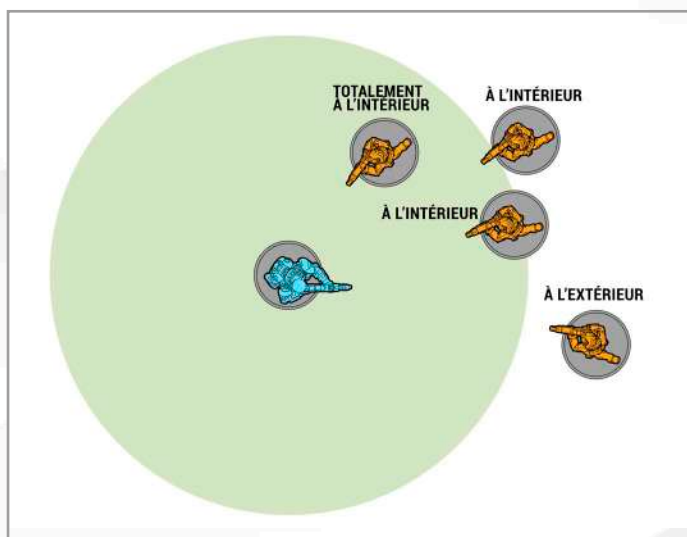
À L'INTÉRIEUR/DANS

Pour qu'une Troupe soit considérée à l'intérieur d'une zone de jeu définie (ex. : une Zone de Contrôle, à Visibilité Nulle ou de Terrain Difficile), sa Silhouette doit être en contact avec la zone ou au moins partiellement dans celle-ci.

TOTALEMENT À L'INTÉRIEUR/DANS

Quand une règle spécifie « totalement à l'intérieur », alors la Silhouette entière de la Troupe doit se trouver complètement dans la zone définie.

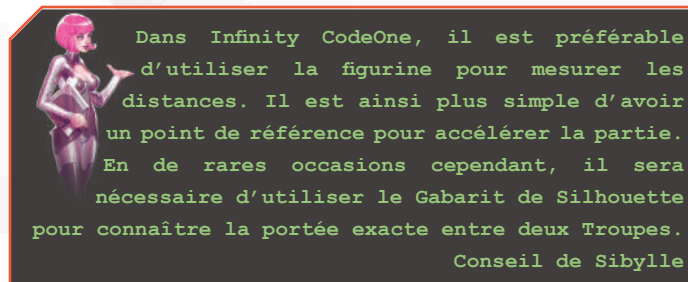
INTERACTION AVEC DES ZONES



MESURER LES DISTANCES

Toutes les distances de jeu sont exprimées en centimètres. **Quand vous mesurez la distance entre deux Troupes, utilisez les bords de leurs Silhouettes respectives les plus proches.**

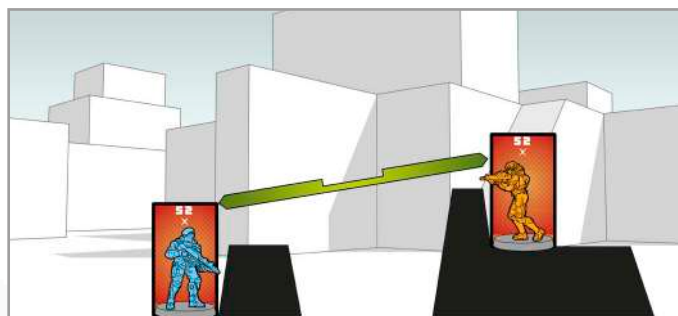
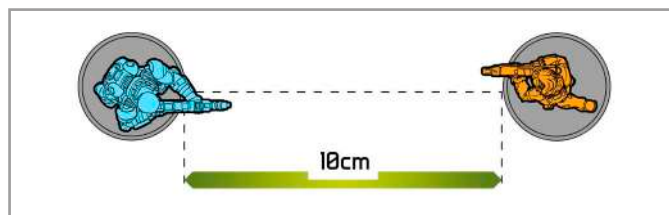
Pour déterminer les distances entre deux objets, les joueurs doivent tracer **une ligne droite** virtuelle entre eux.



RAPPEL :

En général, les Compétences composant un Ordre doivent être déclarées avant d'effectuer des mesures (Séquence d'Ordre, p. 23).

DISTANCE ENTRE 2 FIGURINES



JETS

Infinity CodeOne utilise le dé à 20 faces (communément appelé D20) pour déterminer le succès des actions. Par exemple, les joueurs font un jet de dé pour déterminer si leurs Troupes réussissent à toucher leur cible avec un Tir, à pirater les systèmes ennemis, à détecter un ennemi dissimulé, etc.

Dans Infinity CodeOne, la résolution des actions emploie deux types de jets de D20 : les Jets Normaux et les Jets Opposés.

JET RÉUSSI

Les Troupes et certains éléments de jeu ont une série d'Attributs qui représente leur capacité à effectuer différentes actions. Les Jets se font contre un Seuil de Réussite (SR), une valeur numérique obtenue en appliquant les Modificateurs (positifs et négatifs) appropriés à l'Attribut utilisé par une Compétence.

Pour savoir si l'utilisation d'une Compétence réussit, jetez un D20 et comparez le résultat au Seuil de Réussite. Tout résultat inférieur ou égal au Seuil de Réussite signifie que l'action est un succès.

MODIFICATEURS (MOD)

Les circonstances entourant une action appliquent des Modificateurs (MOD) à l'Attribut pertinent avant qu'un jet soit effectué. Les MOD, en augmentant ou en diminuant la valeur d'un Attribut, dénotent de la difficulté à utiliser la Compétence. Un MOD positif s'applique quand l'utilisation de la Compétence est plus simple que la normale et un MOD négatif représente un utilisation plus complexe de la Compétence.

IMPORTANT :

Quand une règle mentionne la valeur d'un Attribut, considérez que cela signifie le Seuil de Réussite, obtenu après l'application de tous les MOD.

EXEMPLE DE MODIFICATEUR MAXIMUM

Le Commando Akal déclare : Déplacement + Tir avec son Fusil Combi.

Son Attaque TR subit les MOD suivants :

- 6 du Mimétisme du Hac Tao
- 3 du Couvert
- 6 de la Portée

La somme totale des Modificateurs est de -15. Mais comme le MOD maximum est de -12, son Seuil de Réussite (SR) sera de $13-12=1$.

MODIFICATEUR MAXIMUM :

La somme totale des Modificateurs appliquée à un Jet ne peut jamais excéder +12 ou -12. N'importe quel Modificateur dépassant ces limites est ignoré et remplacé par le MOD max. de +12 ou -12.

Les MOD les plus courants sont :

- ▶ **La Portée** (p. 44) qui peut modifier les Attributs TR, PH et VOL.
- ▶ **Le Couvert** (p. 43) qui peut modifier les Attributs TR, BLI, VOL et les Jets de Sauvegarde.
- ▶ **Compétences, Armement et Équipement** (p. 60) : ils peuvent modifier différents Attributs.

Des MOD positifs [+] ou négatifs [-] peuvent apparaître dans les Profils d'Unité :

- ▶ Un **MOD positif** [+] entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement ne s'applique **qu'à l'utilisateur**.
- ▶ Un **MOD négatif** [-] entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement ne sera appliqué **qu'aux ennemis**.
- ▶ Une valeur d'Attribut, de Rafale, de Dégâts, etc. entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement ne sera appliquée **que lors de l'utilisation** de cette Compétence, arme ou Équipement.

ARRONDI :

Dans Infinity CodeOne, chaque fois qu'un nombre [le résultat d'un dé, un Attribut, un MOD, etc.] est divisé, son quotient est **toujours arrondi au supérieur**. Par exemple, la moitié de 5 ($5/2=2,5$) sera 3.

NOM	PORTÉE				DÉGÂTS	B	MUN.	SAUVEGARDE	TRAITS
	40 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
FUSIL COMBI	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	

CRITIQUES

Les Critiques représentent les conséquences améliorées d'actions, suite à un succès exceptionnel. Quand le résultat d'un dé coïncide avec le Seuil de Réussite [rappel : la valeur de l'Attribut une fois tous les MOD appliqués], l'action est un succès Critique. L'objectif de l'action a été accompli de la meilleure façon possible. Un succès parfait, félicitations !

Lors des Jets Opposés, les Critiques remportent toujours le Jet quel que soit le résultat de l'adversaire. Si les deux joueurs obtiennent un Critique ou plus, le Jet Opposé est une égalité et les deux Troupes sont considérées comme ayant échoué.

SEUIL DE RÉUSSITE INFÉRIEUR À 1

Les MOD négatifs peuvent parfois faire tomber le SR en dessous de 1 pour une action. Dans ce cas, le joueur ne fait pas de jet de dés et le Jet est un **échec automatique**.

SEUIL DE RÉUSSITE SUPÉRIEUR À 20

Dans d'autres cas, l'accumulation de MOD positifs ou un Attribut élevé peuvent aboutir à un SR supérieur à 20. Dans ce cas, le SR est considéré être 20, mais avec la particularité que le joueur ajoute l'excédant au résultat du dé (un SR de 23 ajoute 3 au dé).

Dans ce cas, tout résultat de 20 ou plus sur le jet est considéré être un Critique (si applicable). Les SR supérieurs à 20 (à cause de MOD positifs ou du Profil d'Unité) augmentent la chance d'obtenir un résultat Critique.

EXEMPLE DE SR SUPÉRIEUR À 20

Le Chevalier Justicier a un Corps à Corps (CC) de 23. Par conséquent, n'importe quel Jet Normal est un succès. Chaque fois qu'il fait un jet de CC, il ajoute aussi 3 à son dé (ex. : $4+3=7$). Pour cette raison, il obtient un Critique si le résultat de son dé est 17 ou plus ($17+3=20$, $18+3=21$, $19+3=22$, etc.).

JETS NORMAUX

Les Jets Normaux sont les plus courants des jets de dés d'Infinity. Ce jet est utilisé quand une Troupe n'affronte pas d'ennemi mais doit réussir une Compétence sans rencontrer d'opposition ou une opposition passive (par ex., essayer de Détecter un ennemi camouflé ou soigner un allié en utilisant la Compétence Spéciale Médecin).

Lors d'un Jet Normal, pour savoir si une Troupe réussit à employer sa Compétence, il suffit de jeter un D20 et de comparer le résultat avec le Seuil de Réussite de l'Attribut qu'elle utilise pour réaliser l'action. **Si le résultat du dé est inférieur ou égal au SR, la Compétence est utilisée avec succès** et la Troupe atteint son objectif.

EXEMPLE :

La valeur de l'Attribut de TR du Fusilier est 12 et il doit faire un Jet Normal avec un MOD -3 ; le SR de son TR est donc de 9. Il lance un D20 et obtient un 8 ; un résultat inférieur à son SR et donc une réussite. Plus tard, le Fusilier tente un autre Jet Normal de TR, mais cette fois il obtient un 12. Comme son SR est toujours de 9, le jet est un échec.

JETS OPPOSÉS

Quand deux Troupes ou plus agissent en même temps et essayent de se contrecarrer, les Jets Opposés sont utilisés pour déterminer qui agit le plus vite et le plus efficacement.

Les joueurs font alors un jet pour leurs Troupes impliquées dans l'affrontement et comparent chaque résultat au Seuil de Réussite pertinent, comme ils le feraient pour un Jet Normal. Les échecs sont considérés comme tels. Mais contrairement aux Jets Normaux, les succès de chaque camp sont comparés.

Lors de la comparaison, les succès annulent les succès ennemis ayant un résultat au dé plus bas, même s'ils sont, à leur tour, annulés par des succès ennemis plus hauts.

IMPORTANT :

Pour que des actions soient résolues avec un Jet Opposé, les deux Troupes doivent s'affecter directement. Si une action n'affecte pas le résultat d'une autre, c'est un Jet Normal qui est effectué.

TRANCHER UNE ÉGALITÉ

Les Jets Opposés peuvent entraîner une égalité (entre Critiques ou non). Dans ce cas, les deux jets s'annulent, aucun effet n'est appliqué et l'Ordre est dépensé.

RÉSUMÉ DES DIFFÉRENTES ISSUES POSSIBLES :

- ▶ **Les deux échouent** : personne n'atteint son objectif.
- ▶ **L'un échoue et l'autre réussit** : la Troupe qui remporte le Jet Opposé atteint son objectif.
- ▶ **Les deux réussissent** : la Troupe ayant le résultat de dé le plus élevé annule les succès ennemis, remporte le Jet Opposé et atteint son objectif.
- ▶ **Les deux réussissent mais un des succès est un Critique** : le joueur qui a obtenu le Critique gagne le Jet Opposé, même si son résultat est inférieur ou égal au succès ennemi.
- ▶ **Les deux succès sont des Critiques** : aucun joueur ne remporte le Jet Opposé car les deux Critiques s'annulent et aucun effet n'est appliqué. Les succès non critiques sont ignorés.
- ▶ **L'un obtient un Critique et l'autre obtient deux Critiques (ou plus)** : comme précédemment, tous les Critiques sont annulés et aucun effet n'est appliqué.

JET OPPOSÉ : ESQUIVE ET RESET

Lors d'un Jet Opposé, une réussite avec les Compétences Communes Esquive et Reset n'affecte pas la possibilité de l'attaquant d'exécuter ses actions, mais uniquement sa possibilité d'affecter la Troupe utilisant l'Esquive ou le Reset. Par exemple, esquiver une Attaque affectant plusieurs cibles ne sauvera que la Troupe qui Esquive et n'empêchera pas l'Attaque contre les autres cibles.

EXEMPLE DE JET OPPOSÉ : UN CONTRE UN



NOM	PORTÉE				DÉGÂTS	B	MUN.	SAUVEGARDE AVEC	TRAITS
	40 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
FUSIL COMBI	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	

Dans son Tour Actif, le Fusilier déclare une Attaque TR avec son Fusil Combi contre la Zhanshi.

Distance : 40 cm

Il applique les MOD suivants à son TR :

- +3 à cause de la distance
- 3 à cause du Couvert

Son Seuil de Réussite (SR) sera de $12+3-3=12$.

Dans son Tour Réactif, la Zhanshi déclare un ORA Attaque de TR avec son Fusil Combi contre le Fusilier.

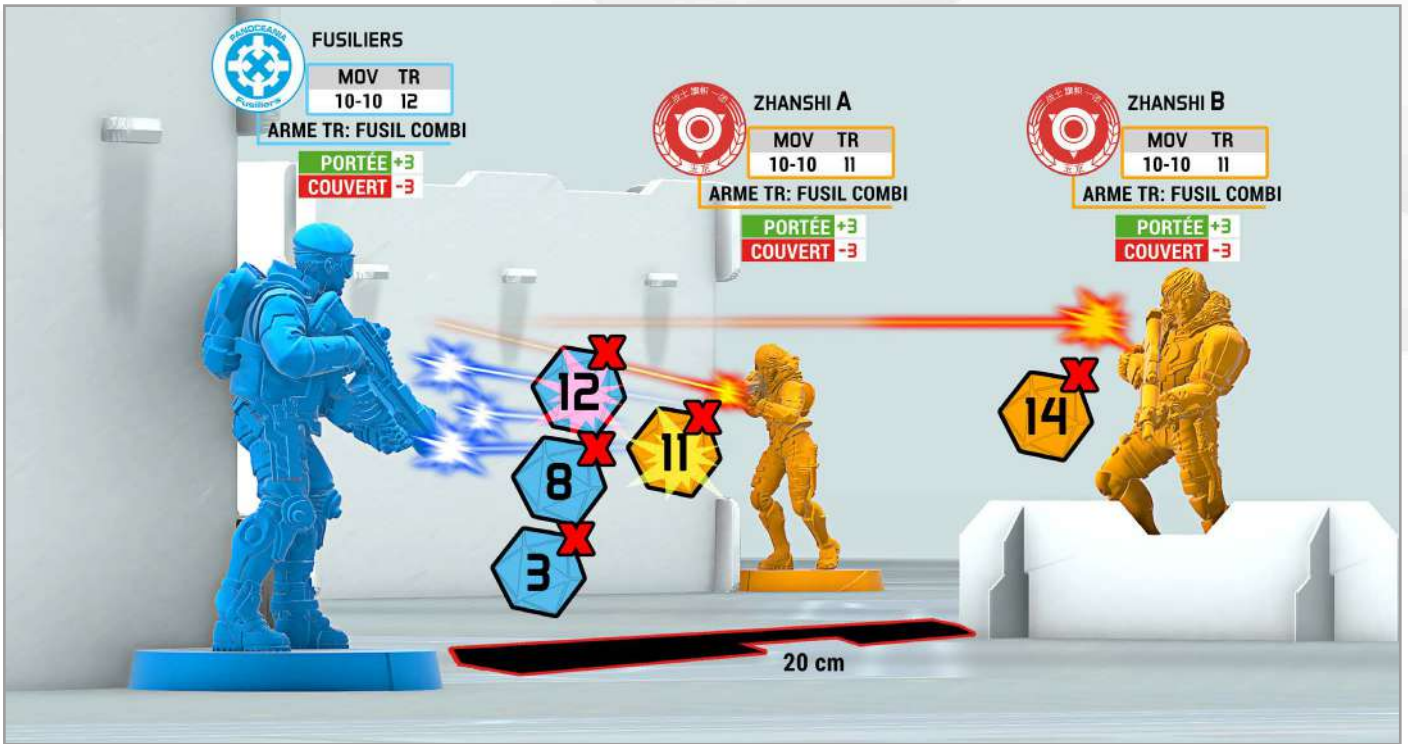
Elle applique les MOD suivants à son TR :

- +3 à cause de la distance
- 3 à cause du Couvert

Son Seuil de Réussite (SR) sera de $11+3-3=11$.

Les deux réussissent leur jet, mais le 7 obtenu par la Zhanshi lui permet de remporter le Jet Opposé car il annule les autres succès inférieurs à 7.

EXEMPLE DE JET OPPOSÉ PLUS JET NORMAL



NOM	PORTÉE				DÉGÂTS	B	MUN.	SAUVEGARDE AVEC	TRAITS
	40 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
FUSIL COMBI	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	

Le Fusilier déclare une Attaque TR et utilise toute sa Rafale contre la Zhanshi A qui répond de nouveau par un ORA Attaque TR. Le Zhanshi B déclare un ORA Attaque TR contre le Fusilier.

Comme les Attaques du Fusilier et de la Zhanshi A affectent leurs résultats mutuels, ils font un Jet Opposé. Le Zhanshi B fait un Jet Normal car son tir n'est pas affecté par celui du Fusilier.

Distance : 40 cm

Distance : 20 cm

Le Fusilier applique les MOD suivants à son TR :

+3 à cause de la distance

-3 à cause du Couvert

Son Seuil de Réussite (SR) sera de $12+3-3=12$.

Les deux Zhanshi appliquent les MOD suivants à leurs Attaques TR :

+3 à cause de la distance

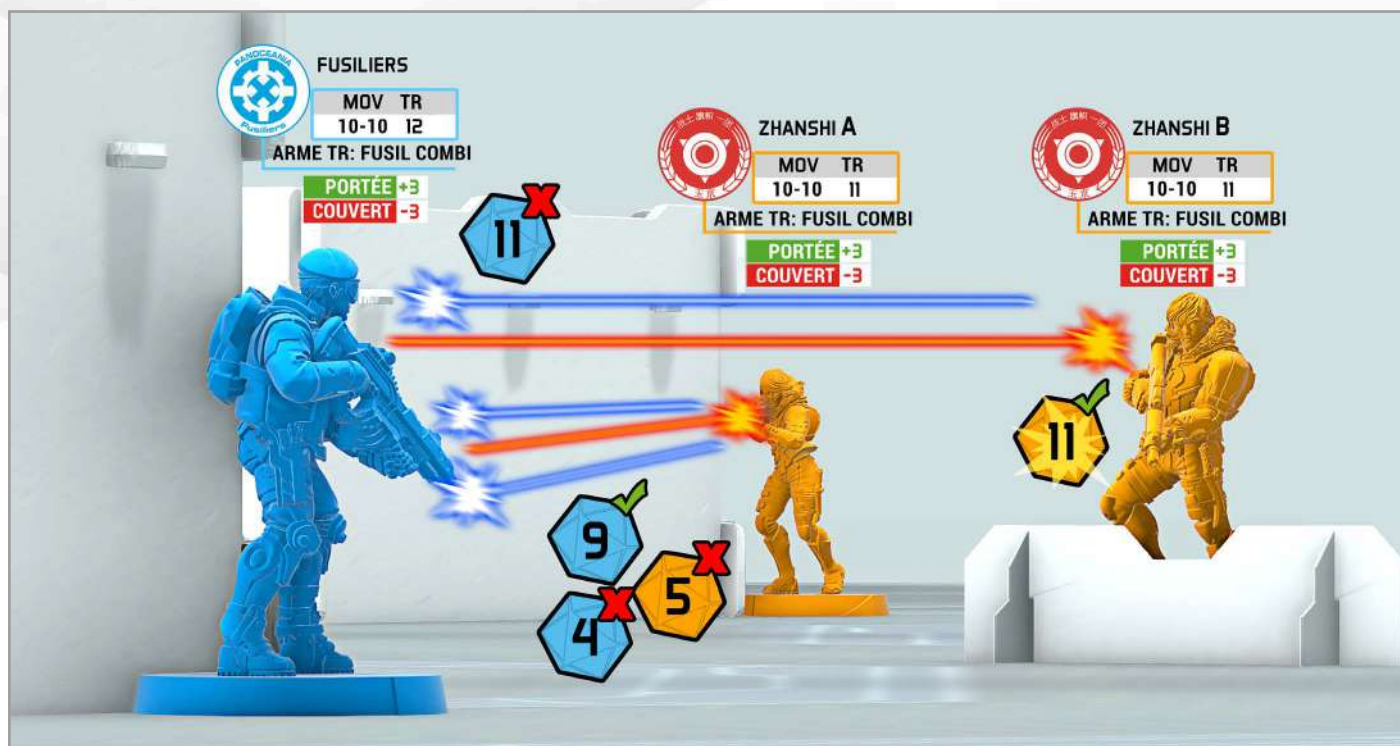
-3 à cause du Couvert

Leur SR sera de $11+3-3=11$

Dans le Jet Opposé, les deux Troupes obtiennent un Critique. Par conséquent, leurs succès sont respectivement annulés et personne ne touche sa cible.

Pendant ce temps, le Zhanshi B obtient un 14 sur son Jet et comme son SR était de 11, il rate sa cible.

DEUX JETS OPPOSÉS SIMULTANÉS



NOM	PORTÉE				DÉGÂTS	B	MUN.	SAUVEGARDE AVEC	TRAITS
	40 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
FUSIL COMBI	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	

Si le Fusilier divise la valeur de Rafale [3] de son Fusil Combi pour faire 2 tirs contre la Zhanshi A et 1 tir contre le Zhanshi B, il faut effectuer deux Jets Opposés.

Le Fusilier applique les MOD suivants à son TR :

+3 à cause de la distance

-3 à cause du Couvert

Son Seuil de Réussite (SR) sera de $12+3-3=12$.

Les deux Zhanshi appliquent les MOD suivants à leurs TR :

+3 à cause de la distance

-3 à cause du Couvert

Leur SR sera de $11+3-3=11$

Dans le Jet Opposé entre le Fusilier et la Zhanshi A, le 5 annule le 4 du Fusilier mais le 9 remporte le Jet Opposé puisqu'il est le plus haut résultat réussi. Ainsi, la Zhanshi A est touchée et devra faire un Jet de Sauvegarde. Dans le Jet Opposé entre le Fusilier et le Zhanshi B, tous deux obtiennent un 11, ce qui est un succès pour chacun. Mais pour le Zhanshi B, il s'agit aussi d'un Critique et par conséquent, il remporte le Jet Opposé. C'est au tour du Fusilier d'être touché, par un Critique qui plus est !

MOUVEMENTS DANS INFINITY CODEONE (MODULE DE MOUVEMENT)

Dans Infinity CodeOne, les Mouvements permettent aux Troupes de se mouvoir à travers la table de jeu. Cette section détaille toutes les règles relatives à cet aspect du jeu. Les Mouvements se déroulent durant la Séquence de Dépense d'un Ordre.

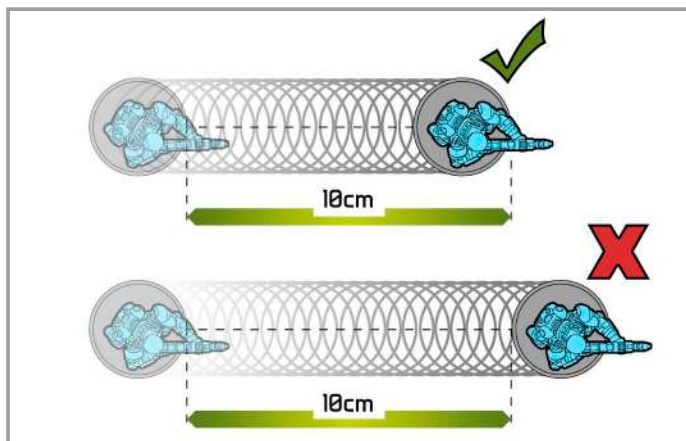
L'Attribut Mouvement (MOV) du Profil d'Unité (p. 18) indique le nombre de cm qu'une Troupe peut franchir avec un Ordre. L'Attribut MOV a en général deux valeurs : la première est employée lorsque la Troupe se déplace pour la première fois durant un Ordre et la seconde pour son éventuel second déplacement.

DÉPLACEMENT ET MESURES

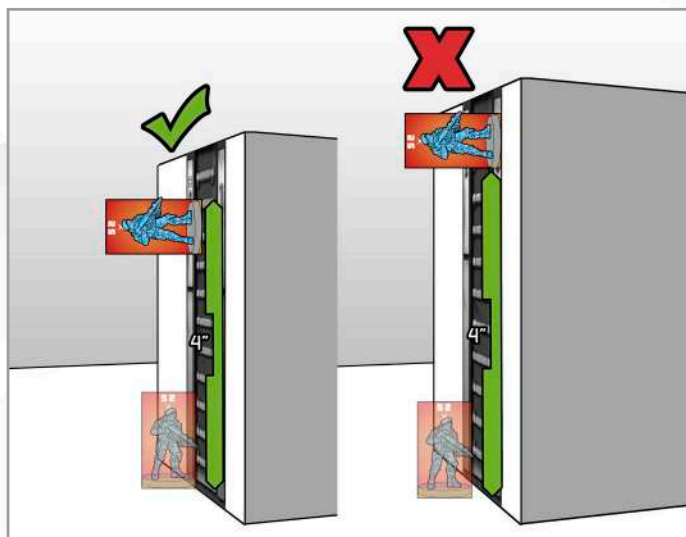
Vous pouvez mesurer vos distances de déplacement **dès que** vous avez déclaré l'utilisation d'une Compétence avec l'Étiquette Mouvement et avant de déterminer où la Troupe termine son mouvement, en utilisant toujours le même point du bord inférieur du socle d'une figurine pour toutes vos mesures. La séquence d'un mouvement est la suivante :

- ▶ Un joueur utilise une Compétence avec l'Étiquette Mouvement.
- ▶ Mesurez les distances pour savoir les endroits que peut atteindre la Troupe avec sa Compétence.
- ▶ Désignez le point d'arrivée de la Troupe et la trajectoire exacte qu'elle emprunte pour y parvenir.
- ▶ Déplacez la Troupe jusqu'au point d'arrivée.

MESURE HORIZONTALE



MESURE VERTICALE (ÉCHELLES ET SURFACES VERTICALES)



IMPORTANT

Lors d'un mouvement, les distances sont toujours mesurées depuis le même point de la base du bord extérieur du socle d'une figurine.

DÉPLACEMENT

Compétence Commune permettant à l'utilisateur de se déplacer sur le champ de bataille.

DÉPLACEMENT

COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT

Mouvement, Sans LdV, Sans Jet.

CONDITIONS

Les joueurs vérifient si les conditions d'utilisation de cette Compétence sont respectées lors de sa déclaration.

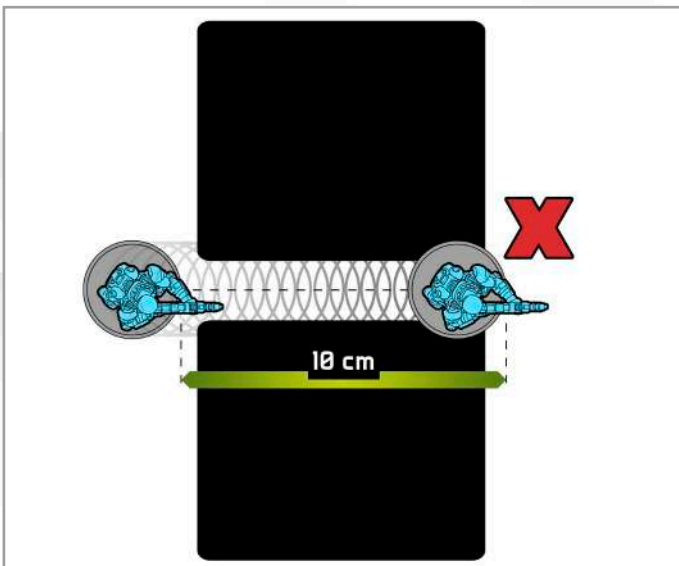
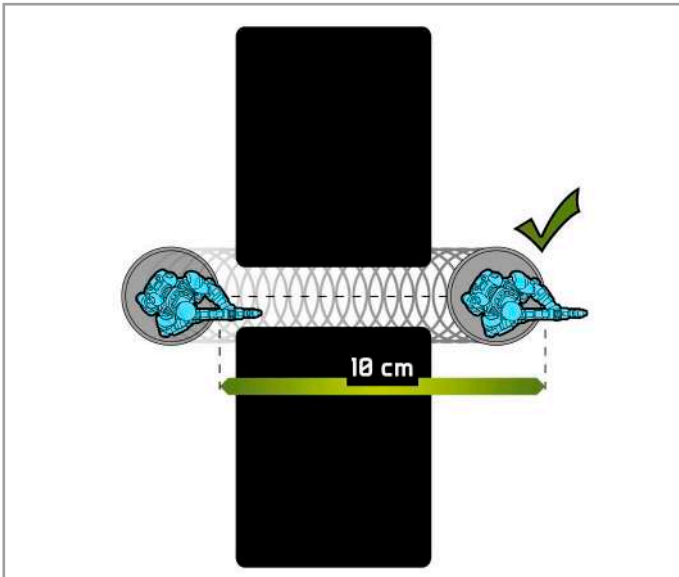
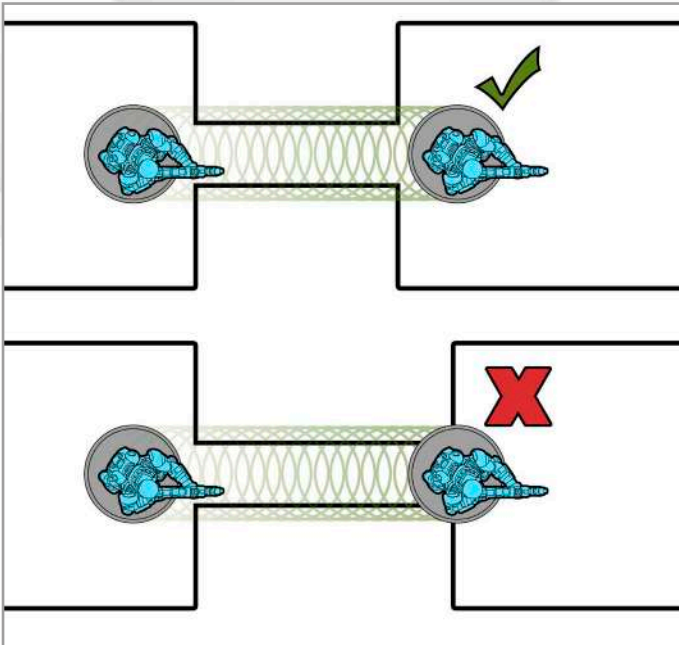
- ▶ Le socle de la Troupe doit toujours être en contact avec la surface sur laquelle elle se déplace.
- ▶ Toute surface franchie doit être au moins aussi large que la moitié du socle de la Troupe.
- ▶ La Troupe doit terminer son mouvement sur une surface de dimension supérieure ou égale à la largeur de son socle.

EFFETS

- ▶ Permet à l'utilisateur de traverser le champ de bataille sur une distance déterminée par son Attribut de MOV.
- ▶ En déclarant un Déplacement, l'utilisateur peut se déplacer sur une distance (en centimètres) égale au maximum à la première valeur de son Attribut MOV.
- ▶ Si l'utilisateur déclare à nouveau un Déplacement durant le même Ordre, il peut se déplacer sur une distance (en centimètres) égale au maximum à la deuxième valeur de son Attribut.
- ▶ Un Déplacement doit respecter les Règles Générales de Mouvement et celles de la section Déplacement et mesures.

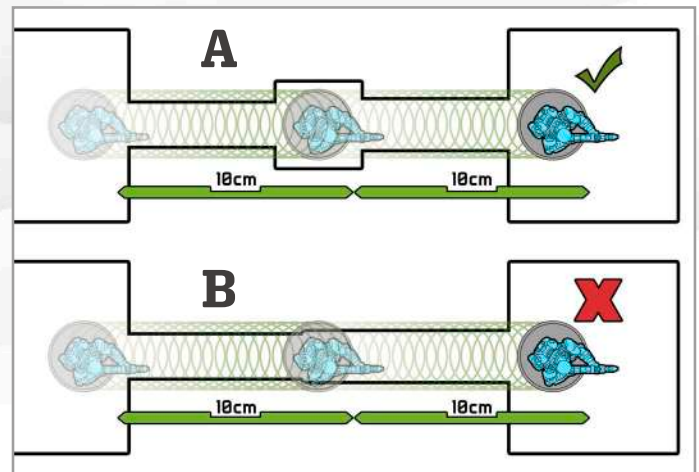
EXEMPLE 1

Déplacements sur des passerelles et dans d'étroits corridors.



EXEMPLE 2 :

Ordre [Déplacement+Déplacement] sur des surfaces plus petites que le socle.



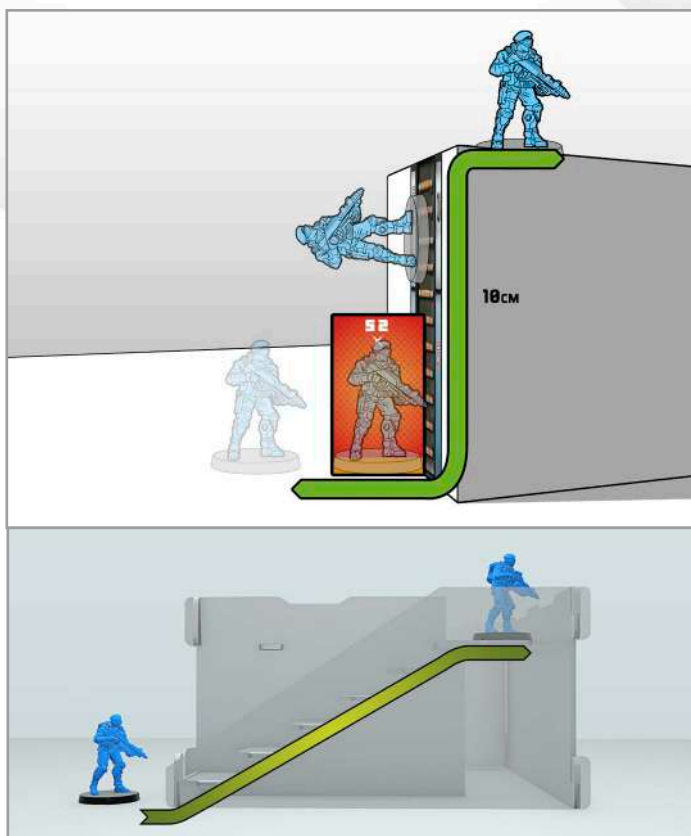
Si la distance parcourue dans les deux cas est de 20 cm, dans le cas B, le Déplacement est impossible car il n'y a pas de surface valide (contenant le socle) où s'arrêter à l'issue du premier Déplacement.

RÈGLES GÉNÉRALES DE MOUVEMENT

Quand une Troupe est déplacée, les joueurs doivent mesurer l'intégralité de sa route (y compris les détours pour éviter les obstacles par ex.) et doivent toujours utiliser le même point du socle pour leurs mesures.

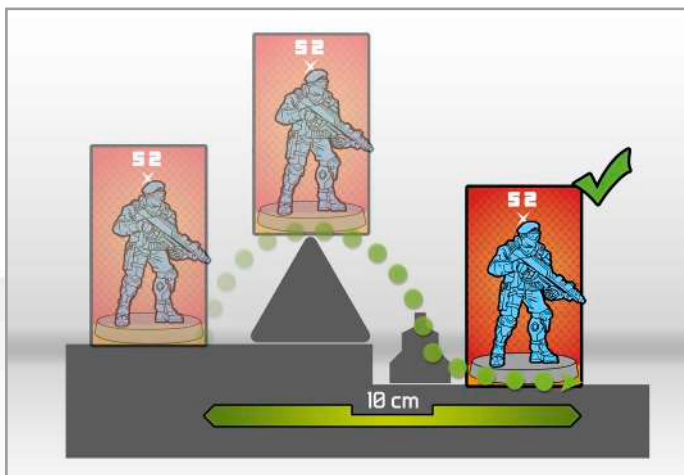
- ▶ La valeur de MOV indique la distance maximale qu'une Troupe peut parcourir, mais il n'y a pas de minimum. Une Troupe n'est pas obligée d'utiliser toute la valeur de son MOV lors d'un Déplacement.
- ▶ Une Troupe peut, sans avoir à déclarer un Saut ou une Escalade, franchir un décor dont la hauteur est inférieure ou égale à son Gabarit de Silhouette (avant ET après son franchissement).
- ▶ Ce mouvement vertical n'est pas pris en compte quand la distance maximum qu'une Troupe peut atteindre est effectuée. En revanche, la Troupe est considérée comme s'étant déplacée au-dessus de l'obstacle pour la détermination des LdV.
- ▶ Une Troupe peut traverser ses alliés (figurines, Marqueurs, jetons) si la hauteur de son Gabarit de Silhouette est supérieure ou égale à la leur. Une Troupe ne peut pas terminer son mouvement sur le même emplacement qu'un allié (figurine, Marqueur ou jeton).
- ▶ Les Troupes ont une LdV à 360° lorsqu'elles bougent.
- ▶ À l'issue d'un mouvement, vous pouvez orienter votre figurine vers n'importe quelle direction.
- ▶ Le mouvement d'une Troupe se termine automatiquement dès qu'elle entre en contact avec un ennemi, même si sa trajectoire spécifiée en est écourtée.
- ▶ En déclarant n'importe quelle Compétence ou ORA ayant l'Étiquette Mouvement, la Troupe peut entrer ou sortir gratuitement de l'état Allongé au début de son mouvement. Une Troupe Allongée a une mobilité réduite (voir ci-après).
- ▶ Quel que soit le type de mouvement effectué (Déplacement, Saut, Escalade, etc.), celui-ci ne peut pas provoquer la chute de la Troupe. Si la Troupe ne peut plus atteindre une destination avec sa Compétence initiale de mouvement, celle-ci est annulée et la Troupe utilise la Compétence Attente à la place.
- ▶ Une fois sa destination finale déclarée, la Troupe l'atteint toujours même si elle passe en état Inapte ou Immobilisé à cause d'une attaque ennemie réussie en cours de route.

DÉPLACEMENT : ESCALIERS ET ÉCHELLES

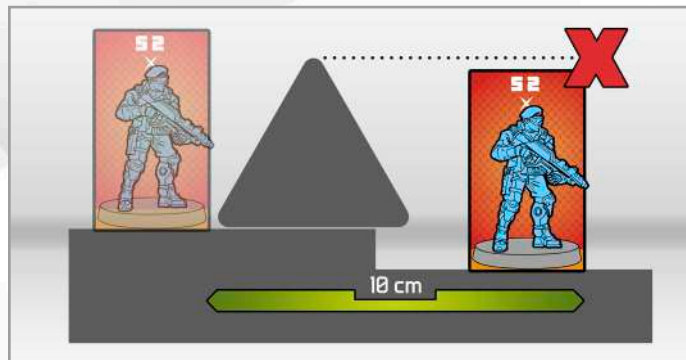


Les décors représentant des escaliers et des échelles permettent de considérer les surfaces verticales ou diagonales qu'ils recouvrent comme des surfaces horizontales. Une Troupe peut donc franchir ces surfaces en utilisant toute Compétence ou ORA avec l'Étiquette Mouvement sans devoir déclarer un Saut ou une Escalade et subir leurs restrictions. Comme indiqué dans le schéma, la distance du mouvement est mesurée tout le long de la surface franchie par la Troupe.

MOUVEMENT ET OBSTACLES :



Mouvement par-dessus un obstacle plus petit que la hauteur de la Silhouette : la Troupe n'a pas besoin d'utiliser un Saut ou une Escalade pour dépasser cet obstacle car sa hauteur est inférieure ou égale à celle de son Gabarit de Silhouette, avant et après le franchissement.



Inversement, dans cet exemple, la Troupe ne peut pas franchir l'obstacle sans recourir à un Saut ou une Escalade, car l'obstacle a une hauteur supérieure à celle du Gabarit de Silhouette de la Troupe après son franchissement.

RAPPEL :

Une fois sa destination finale déclarée, la Troupe l'atteint toujours, même si elle passe en état Inapte ou Immobilisé à cause d'une attaque ennemie réussie en cours de route.

ALLONGÉ

ACTIVATION



- ▶ Durant la Phase de Déploiement, les joueurs peuvent déployer une ou plusieurs Troupes Allongées en plaçant un Marqueur Allongé à côté d'eux.
- ▶ Quand une Troupe déclare une Compétence ou un ORA ayant l'Étiquette Mouvement, son joueur peut indiquer qu'elle se déplacera Allongée. Dans ce cas, tout mouvement effectué grâce à cette Compétence ou cet ORA implique des réductions de MOV et de Silhouette. Une Troupe qui était en LdV avant d'être Allongée est toujours considérée comme étant en LdV au début de sa Compétence ou de l'ORA.
- ▶ Si une Troupe passe en état Inconscient, elle est automatiquement Allongée, sauf s'il s'agit d'un Type d'Unité qui ne peut pas s'Allonger (TAG par ex.).

EFFETS

- ▶ Une Troupe Allongée a une valeur de Silhouette [S] de X, c'est-à-dire une hauteur et une largeur équivalentes à celle de son socle.
- ▶ Tant qu'elle est Allongée, une Troupe divise par deux ses valeurs de MOV quand elle utilise une Compétence ayant l'Étiquette Mouvement (Déplacement, Esquive, etc.).
- ▶ Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques à moins que ce soit explicitement indiqué dans leur description.

ANNULATION

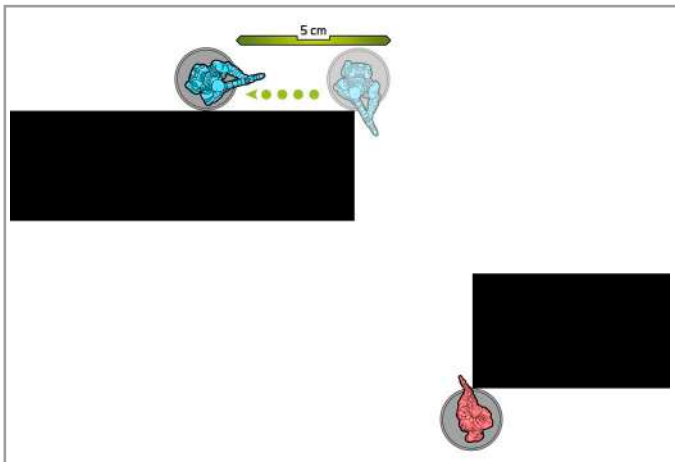
- ▶ Une Troupe Allongée peut annuler automatiquement cet état au début de son mouvement lorsqu'elle déclare une Compétence ou un ORA ayant l'Étiquette Mouvement. Le joueur doit annoncer qu'il annule l'état Allongé lorsqu'il déclare cette Compétence/ORA. L'état est annulé gratuitement et la Troupe peut effectuer son mouvement en utilisant ses valeurs normales de MOV et de S.
- ▶ Si une Troupe Inconsciente récupère de cet état, alors l'état Allongé est automatiquement et gratuitement annulé.

EXEMPLE DE MOUVEMENT

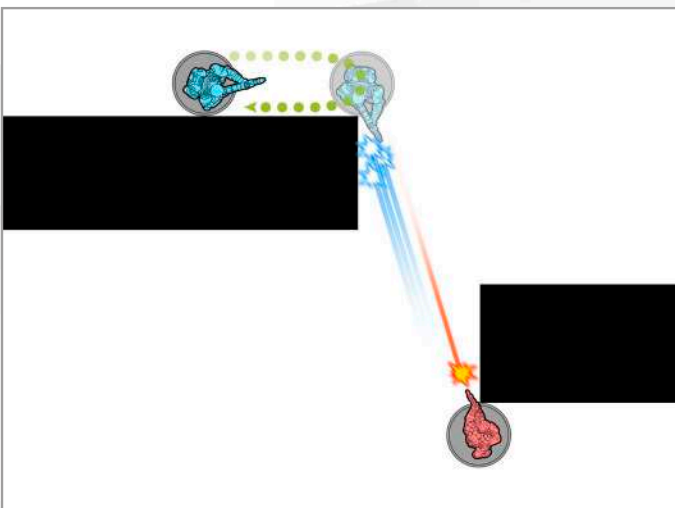


Durant son Tour Actif, le Fusilier est appuyé contre un mur et Totalement à Couvert. Il n'a pas de LdV sur le Zhanshi se trouvant de l'autre côté du bâtiment. Le Fusilier déclare sa première Compétence Courte : Déplacement.

Son joueur détermine sa direction et sa trajectoire, effectue les mesures requises puis déplace le Fusilier. Son socle dépasse suffisamment du coin pour obtenir une LdV sur sa cible tout en restant en Couvert partiel.



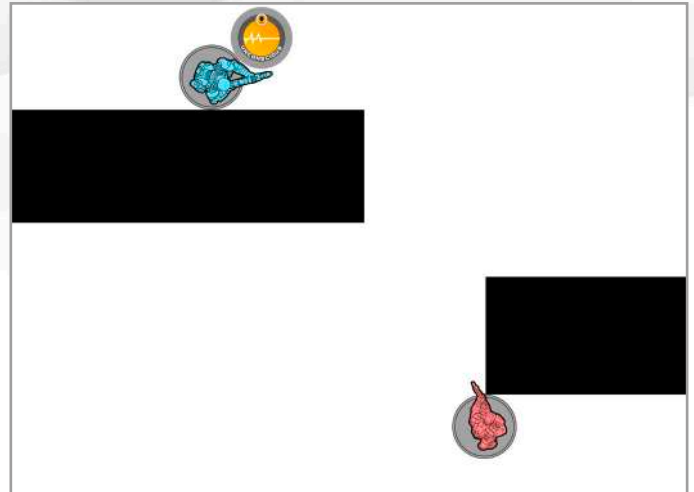
Une fois qu'il a vu le Zhanshi, la figurine du Fusilier retourne à sa position originale en Couvert Total. Sa déclaration de Déplacement l'aura amené au coin, puis fait revenir sur ses pas.



Lorsque le Zhanshi obtient aussi une LdV sur le Fusilier, il déclare l'ORA : Tir.

Le Fusilier déclare alors la deuxième Compétence Courte de son Ordre qui est également un Tir.

Lors du Jet Opposé qui en résulte, le Zhanshi subit les MOD de Couvert Partiel.



Mais il remporte le Jet Opposé, tandis que le Fusilier rate son Jet de Sauvegarde. Celui-ci finira son Ordre en état Inconscient derrière le Couvert Total où il avait déclaré terminer son mouvement.

SAUT

Cette Compétence Commune permet à l'utilisateur de franchir des obstacles et de sauter sur de petites distances.

SAUT

ORDRE ENTIER

Mouvement, Sans LdV, Sans Jet.

CONDITIONS

Les joueurs vérifient si les conditions d'utilisation de cette Compétence sont respectées lors de sa déclaration.

- La valeur de MOV de la Troupe doit être suffisante pour atteindre un point d'atterrissage et ce point doit être au moins aussi large que le socle de la Troupe.

EFFETS

- Permet à l'utilisateur de se déplacer d'une distance (en cm) égale à la première valeur de son Attribut de MOV, que ce soit horizontalement (pour franchir une faille), verticalement (pour atteindre une surface plus haute ou plus basse), diagonalement ou en effectuant une parabole.
- Sauter est une Compétence Commune qui ne requiert pas de Jet.
- Lors d'un Saut, mesurez (à partir du bord extérieur de la base du socle) la distance horizontale, verticale, diagonale ou parabolique, entre le point de départ et le point d'atterrissage.

- ▶ Une Troupe ne peut pas bénéficier des MOD de Couvert Partiel durant l'Ordre de Saut.
- ▶ Un Saut doit respecter les Règles Générales de Mouvement et celles de la section Déplacement et mesures.



Conseil de Sibylle :
Mesurer les paraboles : le plus simple pour mesurer une parabole est d'utiliser un mètre flexible en le pliant à votre convenance.

EXEMPLE 1

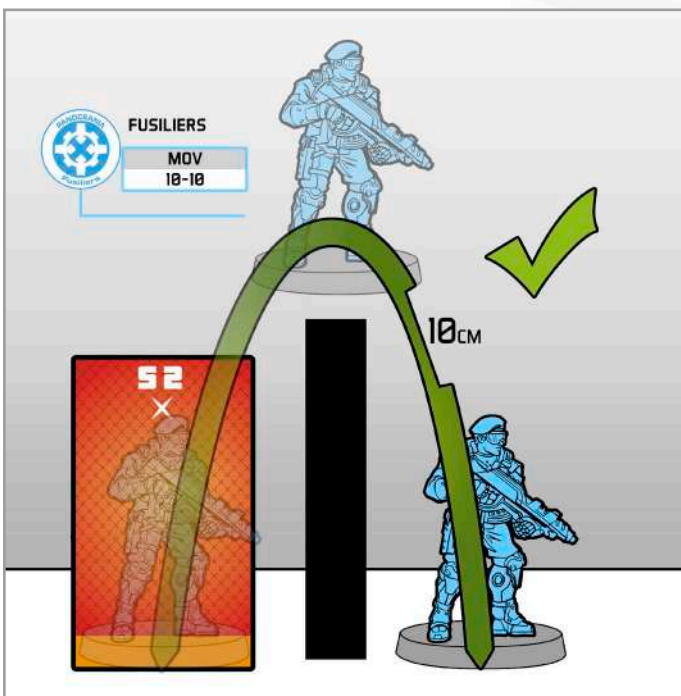
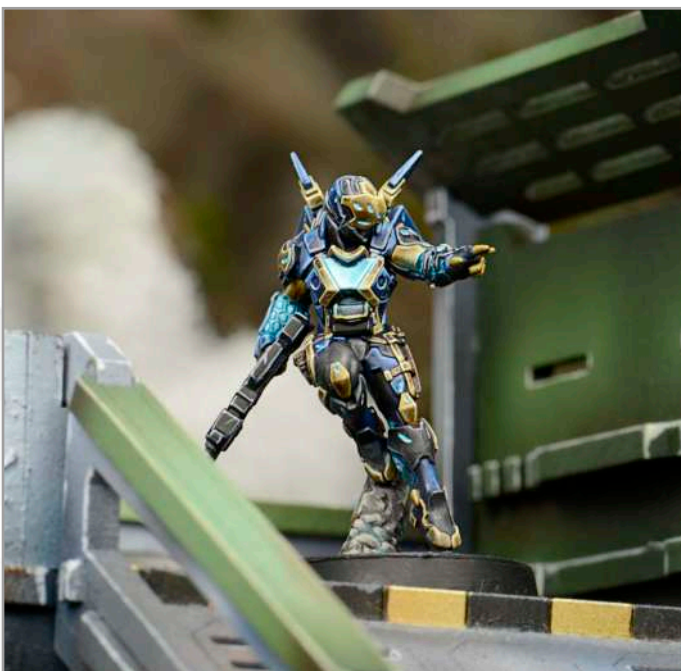


Schéma 1



Durant son Tour Actif, le Fusilier doit franchir un obstacle de 5 cm de hauteur. Comme la hauteur est supérieure à son Gabarit de Silhouette, il doit déclarer un Saut pour le franchir (schéma 1).

EXEMPLE 2

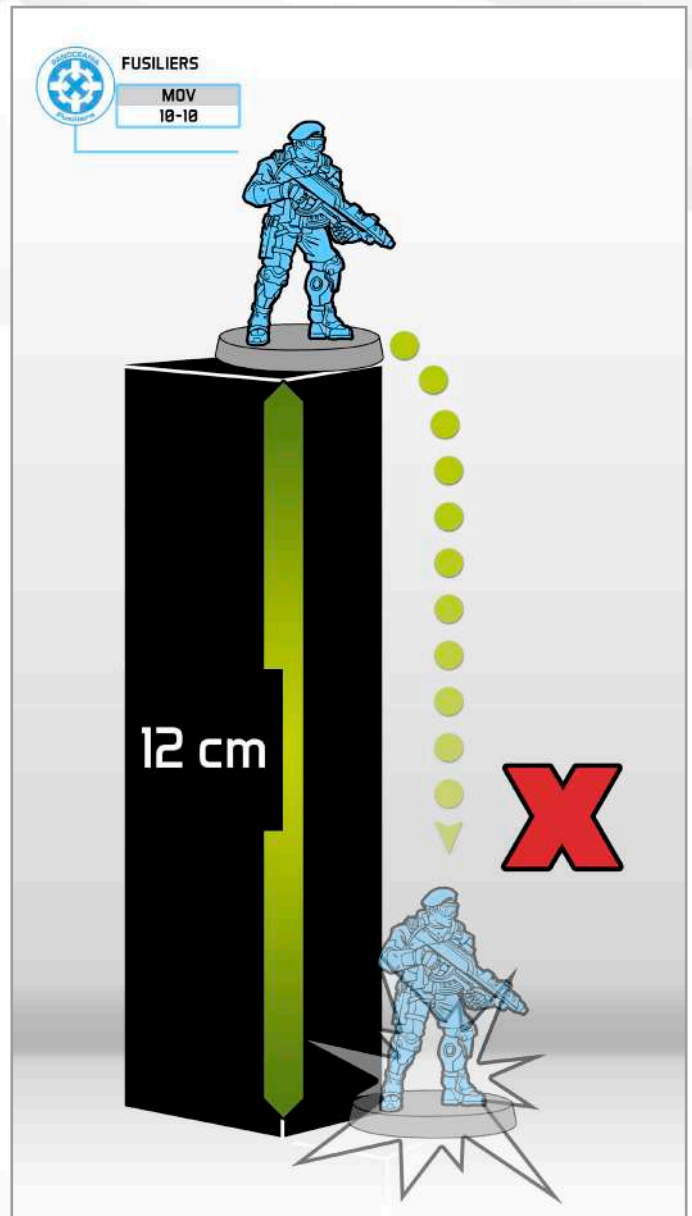


Schéma 2

Durant son Tour Actif, le Fusilier décide de descendre du toit d'un bâtiment de la façon la plus rapide : en sautant. Il déclare un Saut et mesure la hauteur du bâtiment : 12 cm. Mais sa première valeur de MOV est de 10 et il ne peut donc pas atteindre un point d'atterrissage. Comme il ne peut pas utiliser son Saut jusqu'à une position sécurisée, il doit effectuer une Attente à la place (schéma 2).

EXEMPLE 3

Durant son Tour Actif, le Fusilier déclare qu'il va Sauter d'un toit à un autre. Le joueur mesure la distance, et constate qu'elle correspond à la première valeur de MOV du Fusilier et que le point d'atterrissage est plus grand que son socle : il peut donc réaliser le Saut (schéma 3).

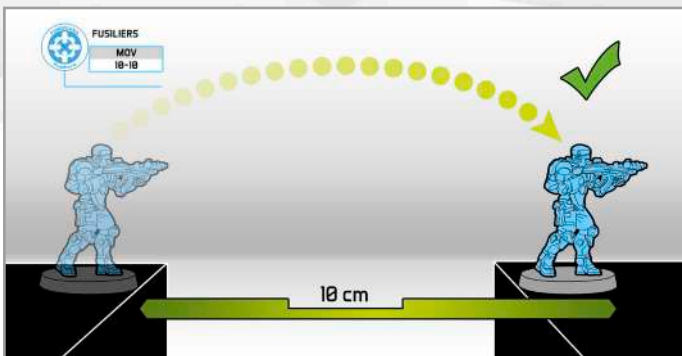


Schéma 3

Si la distance était plus grande que sa première valeur de MOV ou que les dimensions du point d'atterrissage étaient insuffisantes, le Fusilier n'aurait pas pu effectuer le Saut : il aurait alors dû choisir un autre point d'atterrissage ou effectuer une Attente à la place.



ESCALADE

Cette Compétence Commune permet à l'utilisateur de prendre de la hauteur et de monter et descendre les surfaces verticales.

ESCALADE

ORDRE ENTIER

Mouvement, Sans LdV, Sans Jet.

CONDITIONS

Les joueurs vérifient si les conditions d'utilisation de cette Compétence sont respectées lors de sa déclaration.

- ▶ L'utilisateur doit être au contact de la surface verticale.
- ▶ Le Socle de la Troupe doit toujours être en contact avec la surface qu'elle compte franchir. La surface qu'elle franchit doit avoir une largeur au moins égale à la moitié de son socle.
- ▶ À la fin de son mouvement, la Troupe doit pouvoir se tenir sur une surface au moins aussi large que son socle.

EFFETS

- ▶ L'utilisateur peut escalader verticalement sur une distance maximale de la première valeur de son Attribut de MOV (mesurée à partir du bord extérieur de la base du socle).
- ▶ L'Escalade ne requiert pas de Jet.
- ▶ Dans un souci de visualisation, une Troupe utilisant la Compétence Escalade se déplace avec au moins la moitié de la base de son socle en contact avec la surface verticale.
- ▶ L'Escalade ne permet que de monter ou de descendre sur une surface verticale. Une Troupe ne peut pas utiliser sa distance de déplacement excédentaire pour continuer de se mouvoir sur une surface horizontale après avoir achevé son Escalade. **Dès qu'une Troupe atteint une surface horizontale, son mouvement se termine** pour cet Ordre et sa figurine est placée sur la surface horizontale (voir schéma).
- ▶ L'Escalade doit respecter les Règles Générales de Mouvement et celles de la section Déplacement et mesures.

IMPORTANT :

Une Troupe ne peut pas être déployée accrochée à une surface verticale durant la Phase de Déploiement ou en cours de jeu.

Tant que l'utilisateur est accroché à une surface verticale, il ne peut déclarer aucune Compétence autre qu'Escalade.

Une Troupe en cours d'Escalade, ou accrochée à une surface verticale, ne bénéficie pas des MOD de Couvert Partiel.

Une Troupe accrochée à une surface verticale qui passe en état Inconscient place le Marqueur correspondant à côté d'elle. Même en cours d'Escalade, une Troupe Inconsciente est en état Allongé (sauf si elle appartient à un Type d'Unité qui ne peut pas entrer dans cet état).

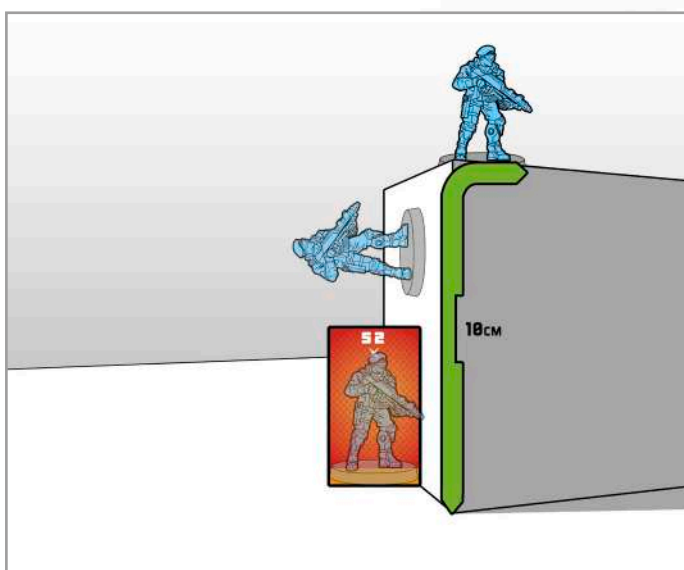
RAPPEL :

Durant le Tour Réactif, une Troupe accrochée à une surface verticale ne peut pas déclarer d'ORA. Tant qu'elle est sur la surface verticale, sa seule Compétence disponible est Escalade qui constitue un Ordre Entier et ne peut pas être utilisée dans le Tour Réactif.

RAPPEL :

Sur la table, toute hauteur supérieure à celle du Gabarit de Silhouette d'une Troupe (déterminée par son Attribut) nécessite l'utilisation des Compétences Communes Saut ou Escalade pour être franchie.

EXEMPLE D'ESCALADE 1:



Une Troupe en contact avec un obstacle utilise la Compétence Escalade. L'obstacle mesure 10 cm ; autant que la première valeur du MOV de la Troupe. Elle Escalade donc l'obstacle et est placée en haut.

EXEMPLE D'ESCALADE 2 :

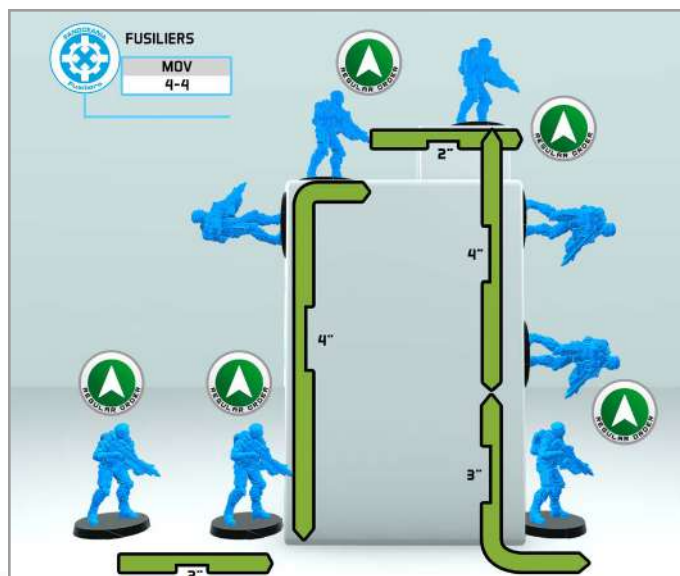
Une Troupe utilise un Ordre et déclare la Compétence Déplacement jusqu'à se retrouver en contact avec un obstacle. Avec son second Ordre, son joueur utilise la Compétence Escalade, vérifiant que 10 cm est suffisant pour que la Troupe puisse atteindre une surface horizontale et y place la figurine.

Puis le joueur emploie un troisième ordre pour atteindre le sommet de l'obstacle.

Comme il ne voit pas d'ennemi et qu'il n'y a pas d'ORA, la seconde Compétence de son Ordre sera une Attente. En utilisant un quatrième Ordre, le joueur déclare une Escalade et franchit 10 cm vers le bas. Enfin, grâce à un cinquième Ordre, la Troupe termine son mouvement jusqu'au pied de l'obstacle.

Rappel : Dès qu'une Troupe atteint une surface horizontale, son mouvement se termine.

Si à un moment donné, le joueur avait décidé de ne pas utiliser d'autres Ordres pour sa Troupe, elle serait restée sur sa position [verticale ou horizontale] jusqu'à ce qu'elle meure ou que de nouveaux Ordres lui soient donnés.



COMBAT DANS INFINITY CODEONE (MODULE DE COMBAT)

Dans Infinity CodeOne, le combat permet aux Troupes d'effectuer des Attaques. Il existe trois genres d'Attaques différents : les Tirs (utilisant l'Attribut TR), les Corps à Corps (utilisant le CC) et le Combat Quantronique (ou Piratage). Cette section détaille les règles relatives aux trois genres d'Attaques qui se résolvent durant la séquence normale de dépense d'Ordres et utilisent les types de Jets classiques d'Infinity CodeOne.

TYPES D'ARMES

Chaque arme d'Infinity dispose de son propre profil de jeu et certaines ont des règles spéciales. Tout ceci est détaillé dans la section Arsenal (p. 56). Ce livre contient aussi une Table d'Armement (p. 96) à laquelle vous référer en cours de partie.

Les armes d'Infinity CodeOne sont réparties comme suit :

- ▶ **Armes de TR (ou Armes TR)** : ces armes ont des Portées et des MOD de Portée ou utilisent un Gabarit pour affecter une partie du champ de bataille.
- ▶ **Armes de Mêlée (ou Armes CC)** : ces armes ne peuvent être employées qu'au contact et possèdent le Trait CC.
- ▶ **Armes Hybrides** : ces armes ont des Portées et des MOD de Portée mais aussi le Trait CC. Elles peuvent donc servir en mêlée ou comme Arme de TR.
- ▶ **Armes Déployables** : ces armes peuvent être placées sur la table de jeu où elles deviennent des éléments indépendants. Elles possèdent le Trait Arme Déployable.

RAFALE (R)

Dans Infinity CodeOne, une Troupe qui effectue une Attaque durant son Tour Actif lance autant de dés qu'indiqué par la valeur Rafale (R) de son Arme ou son Équipement.

Lors de la déclaration d'Attaque, le joueur doit spécifier :

- ▶ L'arme, l'Équipement ou la Compétence Spéciale qu'il va utiliser.
- ▶ La façon dont il répartit la valeur de Rafale (R) de son arme, Équipement ou Compétence Spéciale entre les Cibles dont il dispose. Toutes les Attaques sont effectuées depuis le même et unique point de la table.
- ▶ Si l'arme, l'Équipement ou la Compétence Spéciale a différents types de munition ou plusieurs options, le joueur doit déclarer lesquels il va employer.

Si, durant la Résolution de cet Ordre, certains dés de la Rafale (R) assignés à une cible ne respectent plus les conditions d'utilisation, ils sont perdus. Le reste des dés de la R sont résolus normalement.

RAFALE DANS LE TOUR RÉACTIF (ORA)

Lors d'un ORA, la valeur de R est toujours réduite à 1, bien que certaines règles ou Compétences Spéciales puissent modifier cela. Si la cible d'un ORA a déclaré une combinaison Déplacement + n'importe quelle autre Compétence Courte (y compris de Mouvement), le Joueur Réactif peut déclarer son ORA à n'importe quel point de la trajectoire du mouvement de sa cible.

MODIFICATEURS (MOD)

Il existe des Modificateurs (MOD) qui affectent la Rafale (R) durant le Tour Actif ou Réactif. Ils sont tous appliqués lors de la déclaration de l'Attaque. Il existe aussi des MOD affectant les Jets d'Attaque qui s'appliquent lors de l'étape de Résolution de l'Ordre. Ces MOD sont détaillés dans les sections de leur Type de Combat respectif (Tir, CC, Piratage).

JET D'ATTAQUE

Une fois tous les MOD pris en compte, les joueurs effectuent leur Jet d'Attaque (TR, CC ou Piratage) en utilisant l'Attribut correspondant (en général, TR, CC, PH ou VOL). L'ordre dans lequel sont effectués les Jets d'Attaque n'a pas d'importance.

JET NORMAL

Si la Compétence déclarée par la cible n'affecte pas l'issue de l'Attaque, l'attaquant peut faire un Jet Normal (Jets, p. 28).

L'attaquant fait autant de Jets que la portion de sa Rafale (R) assignée à chaque cible.

JET OPPOSÉ

Si la Compétence déclarée par la cible affecte l'issue de l'Attaque (comme la déclaration d'un Tir en réponse par exemple), c'est un Jet Opposé qui est effectué (Jets, p. 28).

Chaque joueur fait un Jet pour chaque point de Rafale assigné contre sa cible dans le cadre du Jet Opposé.

CRITIQUES

Un Critique signifie que l'attaque est un succès automatique. Sauf spécification contraire, chaque Critique obtenu lors d'une Attaque force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde additionnel. Certaines Attaques, armes ou Munitions ne causent pas de Jets de Sauvegarde ; dans ces cas-là, les effets du Critique sont spécifiés dans la règle propre à cette Munition, Arme ou Attaque.

NOTE :

Certaines armes utilisent des Munitions Spéciales capables d'altérer les effets d'une Attaque, causant plus d'un Jet de Sauvegarde par succès, réduisant la BLI/PB de la cible, etc.. Ceci peut aussi altérer le fonctionnement d'un Critique.

Le Jet de Sauvegarde additionnel découlant d'un Critique conserve les modifications découlant de l'Attribut et des Traits de l'arme utilisée pour l'Attaque Critique.

RAPPEL :

Lors d'un Jet Opposé, les **Critiques** l'emportent toujours, ignorant les succès non-critiques de l'adversaire. Si les deux joueurs obtiennent un ou plusieurs Critiques, le Jet Opposé est une égalité et les deux Troupes échouent.

DÉGÂTS

Dans Infinity, les Dégâts reflètent la capacité d'une arme, d'une Attaque, d'une Compétence Spéciale, d'un Équipement, d'un Programme de Piratage, etc. à blesser ou détériorer sa cible : ils sont exprimés sous la forme d'une valeur numérique dans le profil correspondant.

Mais ces Dégâts ne sont généralement pas appliqués tel quel. Le plus souvent, la cible peut effectuer un Jet de Sauvegarde pour déterminer si son Blindage (BLI) ou sa Protection Biotechnologique (PB) la protège des Dégâts.

En général, chaque succès non-annulé d'un Jet d'Attaque force la cible à faire un Jet de Sauvegarde.

La description du type d'Attaque, de Munition, de Compétence Spéciale, d'Équipement, de Programme de Piratage, etc. indique si la cible doit employer son BLI, son PB ou un autre Attribut (ou une combinaison de plusieurs Attributs) pour son Jet de Sauvegarde.

JET DE SAUVEGARDE (JS)

Les Jets de Sauvegarde (JS) fonctionnent comme les autres Jets d'Infinity CodeOne.

Chaque impact (une Attaque réussie) peut causer des Dégâts. Pour chaque impact, un Jet de Sauvegarde doit être effectué. Si le résultat de ce Jet est inférieur ou égal aux Dégâts d'Attaque, l'impact cause effectivement des dommages (en général sous la forme de la perte d'un point dans l'Attribut Blessures/STR) ou cause d'autres effets néfastes (sous la forme d'états).

Pour calculer les Dégâts d'Attaque qu'il subit, un joueur doit soustraire aux Dégâts de l'Arme utilisée :

- ▶ Sa Caractéristique BLI/PB, en fonction de la nature de l'attaque.
- ▶ Un Modificateur [-3] en cas de Couvert Partiel éventuel.
- ▶ Le cas échéant, les autres MOD [+ ou -] découlant de Compétences Spéciales ou de règles.

Une fois les **Dégâts d'Attaque** déterminés, le joueur lance autant de D20 que de touches subies par son unité et compare le résultat :

- ▶ Jet de Sauvegarde raté : **si le résultat final du Jet est inférieur ou égal aux Dégâts d'Attaque**, la cible perd habituellement un point de sa Caractéristique Blessure/STR ou est affectée par un état néfaste.
- ▶ Jet de Sauvegarde réussi : **si le résultat final du Jet est supérieur aux Dégâts d'Attaque**, la cible ne subit aucun Dégâts et ne souffre d'aucune modification d'Attribut ou d'état.

BLESSURES ET STRUCTURE (B/STR)



Sauf spécification contraire, chaque impact réduit de 1 l'Attribut B/STR de la cible de l'Attaque. Quand cela arrive, placez un Marqueur Blessure (WOUND) à côté de la Troupe. Utilisez les chiffres des Marqueurs pour indiquer la quantité de points de B/STR actuellement perdus par la Troupe. Si la Troupe a perdu assez de points de B/STR pour être Inconsciente, utilisez un Marqueur Inconscient (UNCONSCIOUS) à la place.

RAPPEL :

Certaines Munitions, Attaques, Équipements, Programmes de Piratage, etc. forcent la cible à faire plus d'un Jet de Sauvegarde pour chaque succès du Jet d'Attaque (ex. : les Munitions DA forcent la cible à effectuer 2 Jets de Sauvegarde par Attaque réussie). D'autres forcent la cible à perdre plus d'un point de B/STR quand un Jet de Sauvegarde est raté, ou infligent un changement d'état à la cible. Tous ces effets spécifiques sont expliqués dans leurs règles relatives et dans la Table d'Armement.

INCONSCIENCE ET MORT

Si la valeur de l'Attribut B/STR d'une Troupe tombe à 0, celui-ci passe à l'état Inconscient.

Si l'Attribut B/STR d'une Troupe tombe en dessous de 0, celui-ci passe à l'état Mort.

INCONSCIENT

Inapte.

ACTIVATION

- ▶ Une Troupe qui perd son dernier point de l'Attribut Blessures/STR, portant celui-ci exactement à zéro.

EFFETS

- ▶ Une Troupe dans cet état ne peut pas déclarer d'Ordres ou d'ORA.
- ▶ Une Troupe Inconsciente passe automatiquement à l'état Allongé sauf si son Type de Troupe en est incapable.
- ▶ Une Troupe Inconsciente ne génère pas d'Ordre lors de la Phase Tactique.
- ▶ Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques n'ont pas d'effets durant l'Inconscience.
- ▶ Une Troupe Inconsciente ne rapporte pas de Points de Victoire à son joueur.

ANNULATION

- ▶ Pour annuler cet état, les Troupes avec l'Attribut Blessures ont besoin d'un Médecin et les Troupes avec l'Attribut Structure (STR) ont besoin d'un Ingénieur.
- ▶ Une Troupe avec la Compétence Spéciale Médecin/Ingénieur (ou une Compétence équivalente) peut annuler l'état Inconscient d'une Troupe affectée se trouvant en contact avec sa Silhouette en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre et en réussissant un Jet Normal de VOL (ou le Jet spécifié par la Compétence Spéciale ou par le Scénario).
- ▶ D'autres Compétences Spéciales et Équipements permettent d'annuler l'état Inconscient comme indiqué dans leurs règles spécifiques.
- ▶ L'annulation de l'état Inconscient annule automatiquement l'état Allongé.



MORT

Inapte.

ACTIVATION

- ▶ Une Troupe perd tous les points de son Attribut B/STR et subit un ou plusieurs Dégâts supplémentaires.
- ▶ Une Troupe en état Inconscient ou d'Embryon-Shasvastii perd un ou plusieurs points de son Attribut B/STR.

EFFETS

- ▶ Une Troupe dans cet état est retirée du jeu.
- ▶ Une Troupe dans cet état cesse de générer des Ordres lors des tours suivants.
- ▶ Une Troupe Morte ne rapporte pas de Points de Victoire à son joueur.

ANNULATION

- ▶ L'état Mort est irréversible et ne peut pas être annulé, sauf spécification contraire d'une règle spécifique à une mission ou un scénario. Dans ce cas, suivez la procédure indiquée par cette règle.

COMPÉTENCES DE TIR (TR)

Le combat à distance et les fusillades sont au cœur de la guerre moderne et ils jouent un rôle tout aussi important dans Infinity.

ATTAQUE À DISTANCE (OU TIR)

L'Attaque à Distance (ou Tir) est la Compétence Commune utilisée pour les fusillades et l'utilisation d'Arme TR ou d'autres Équipements appropriés.

ATTAQUE À DISTANCE/TIR

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque.

CONDITIONS

- ▶ Utiliser une Arme TR, une Compétence ou un Équipement permettant d'effectuer un Tir.
- ▶ Pouvoir tracer une Ligne de Vue (LdV) jusqu'à sa cible, sauf si l'Arme TR, la Compétence ou l'Équipement utilisé précise qu'il ne nécessite pas de LdV.
- ▶ Ne pas être en état **Engagé** durant l'étape Activation de cet Ordre.

EFFETS

- ▶ L'utilisateur utilise son Attribut TR (ou celui spécifié par l'arme) pour tirer sur un ou plusieurs ennemis.
- ▶ Lorsqu'il déclare le Tir, l'utilisateur choisit quelle Arme TR, Compétence Spéciale ou Équipement il utilise parmi ce qui figure dans son Profil d'Unité.
- ▶ Si l'attaquant a plus d'une cible et une Arme TR, Compétence Spéciale ou Équipement avec une valeur de Rafale supérieure à 1, alors il doit répartir ses attaques lors de la déclaration du Tir.
- ▶ Tous les coups tirés le sont depuis un seul et unique endroit.
- ▶ Si l'arme choisie dispose de plusieurs Types de Munition, l'utilisateur doit en choisir une pour l'intégralité de sa Rafale lors de la déclaration du Tir.

DÉPLACEMENT + TIR (OU VICE VERSA)

Comme les Compétences utilisées dans un Ordre sont simultanées, un Tir peut être déclaré n'importe où sur la trajectoire de la Compétence Déplacement. Si la Rafale est divisée entre plusieurs cibles, tous les tirs doivent être faits depuis le même endroit. Généralement, l'attaque est faite depuis la position qui offre le plus d'avantages (LdV dégagée, cible à découvert, portée optimale, etc.).

MODIFICATEURS (MOD) D'UN TIR

Avant le Jet d'Attaque, le joueur doit vérifier quels MOD s'appliquent. Certains MOD affectent la valeur du Jet, certains celle de l'Attribut et d'autres affectent la Rafale. Les plus communs sont :

- ▶ Le Couvert
- ▶ La Portée
- ▶ Les Compétences Spéciales, armes, Équipements et les états.

COUVERT

Le terme Couvert fait référence à tous les décors qui obstruent partiellement ou totalement la LdV, empêchant l'attaquant d'avoir un angle de tir parfait.

EFFETS

- ▶ Si la cible a un Couvert Total, l'attaquant ne peut pas déclarer de Tir avec des armes, des Compétences Spéciales ou des Équipements nécessitant une LdV.
- ▶ Si la cible a un Couvert Partiel, l'attaquant appliquera un MOD -3 à son Jet d'Attaque de TR et la cible de l'attaque réduira les Dégâts d'Attaque de 3 lors du Jet de Sauvegarde (si celui-ci est nécessaire).

TYPES DE COUVERT :

▶ Couvert Total

Le Couvert Total bloque toute vision de l'attaquant vers sa cible, bloquant toutes LdV vers sa Silhouette.

Une Troupe est en Couvert Total quand un décor ou plus bloque toute LdV de l'attaquant vers sa Silhouette.

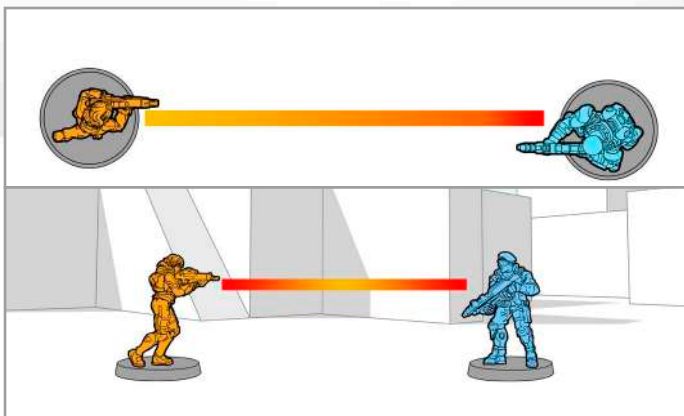
▶ Couvert Partiel

Le Couvert Partiel empêche l'attaquant de voir l'intégralité de la cible de son Attaque à distance.

Une Troupe est en Couvert Partiel quand elle est en contact avec un décor qui masque une partie de sa Silhouette à l'attaquant.

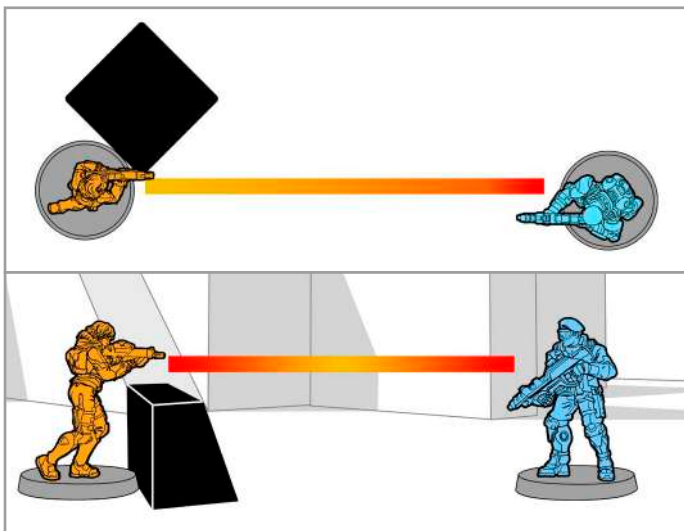
LIGNE DE VUE ET COUVERT

PAS DE COUVERT

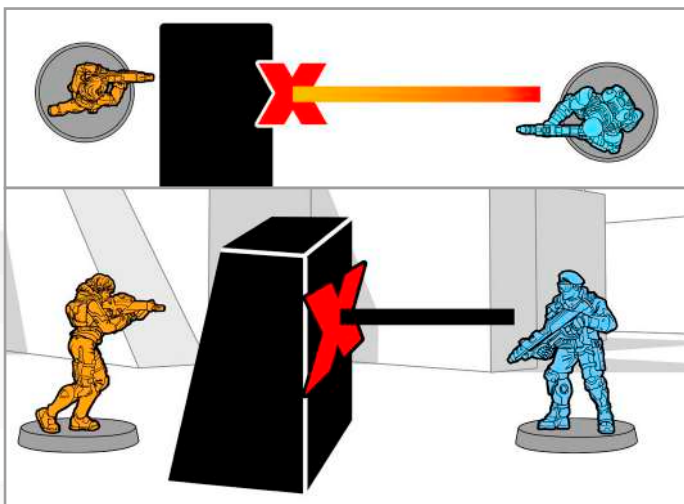


COUVERT PARTIEL

Le Couvert Partiel est provoqué par le contact avec un décor qui masque partiellement sa Silhouette.



COUVERT TOTAL



PORTÉE

Toutes les Armes TR, Équipements ou Compétences Spéciales qui peuvent être utilisées pour faire un Tir appliquent un MOD de Portée qui dépend de la distance séparant l'attaquant de sa cible.

Si la cible est plus loin que la valeur maximale de Portée de l'Arme TR, Équipement ou Compétence Spéciale, alors le Tir échoue automatiquement (l'Ordre est dépensé, les armes Jetables sont utilisées, etc.).

FUSIL COMBI



Fusil Combi	Traits :-			
Dégâts : 13	B : 3			
Munition : N	Attribut du Jet de Sauvegarde : BLI			
Modificateurs de Portée				
40cm	80cm	120cm	240cm	
+3	-3	-6		

En utilisant les valeurs du Fusil Combi en exemple, si la distance entre le tireur et sa cible est :

- Comprise entre 0 et 40 cm, le tireur gagne un MOD +3 sur son Jet de TR.
- Comprise entre 40 et 80 cm, le tireur subit un MOD -3 sur son Jet de TR.
- Comprise entre 80 et 120 cm, le tireur subit un MOD -6 sur son Jet de TR.
- Supérieure à 120 cm : le TR échoue automatiquement.

COMPÉTENCES SPÉCIALES, ARMES, ÉQUIPEMENTS ET ÉTATS

Certaines Compétences Spéciales, armes, Équipements ou états peuvent ajouter un MOD aux Jets de Tir : leurs règles sont exposées en détail dans leurs explications spécifiques.

ARMES À GABARIT ET ÉQUIPEMENT

Certaines Armes TR et Équipements utilisent un Gabarit pour affecter leur cible principale mais également une Zone d'Effet (ZdE) qui couvre une partie plus ou moins importante en plus de la table de jeu.

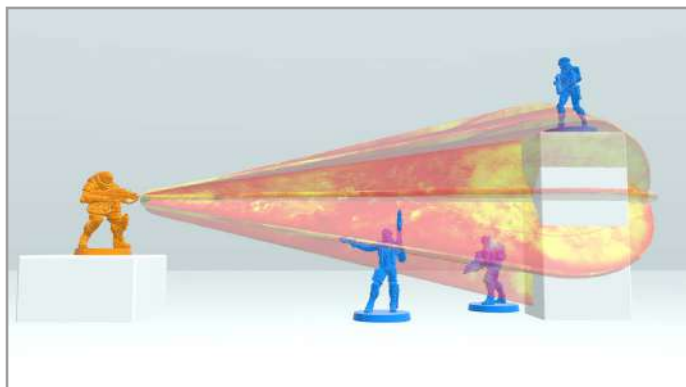
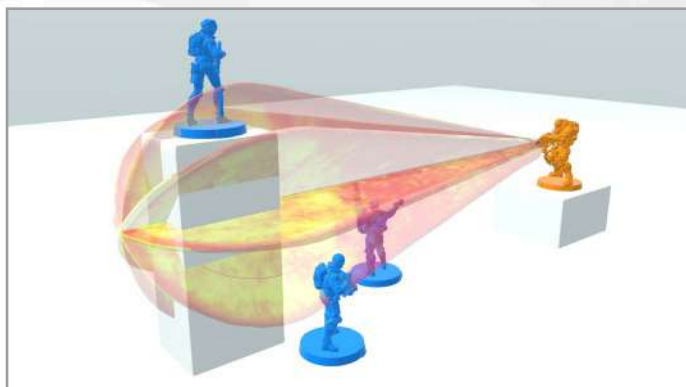
TYPES DE GABARIT

Il existe trois genres de Gabarit utilisés par les armes et l'Équipement : le Gabarit Circulaire, le Grand Gabarit en Larme et le Petit Gabarit en Larme.

La hauteur affectée par un Gabarit est égale à son rayon ou la moitié de sa largeur (sauf spécification contraire explicite découlant des Munitions ou des Traits).

ZONE D'EFFET (ZDE)

La Zde d'un Gabarit est égale à la surface qu'il recouvre lors d'une seule utilisation. Par exemple, si vous attaquez en utilisant une Arme à Gabarit, toutes les Troupes situées dans la Zone d'Effet du Gabarit ou en contact Silhouette avec lui sont affectées par l'Attaque.



EFFETS

- ▶ Lors de l'utilisation d'une Arme ou Équipement à Gabarit, toute Troupe dont le socle ou la Silhouette est à l'intérieur (totalement ou partiellement) du Gabarit ou en contact avec lui est affectée par l'Arme ou l'Équipement.
- ▶ Toute Troupe affectée par une Arme ou un Équipement à Gabarit peut déclarer une **Esquive** en tant que seconde Compétence Courte ou ORA, **même si elle n'a pas de LdV sur l'attaquant.**
- ▶ **Esquiver l'Attaque d'un Gabarit nécessite en général un Jet de PH réussi.**
- ▶ Dans les **cas suivants, l'Esquive nécessite un Jet de PH -3 :**
 - ▶ Si la Troupe affectée par l'Arme à Gabarit **n'a pas** de LdV vers l'attaquant.
 - ▶ Si l'attaque de l'Arme à Gabarit est provoquée par une **Arme Déployable** (une mine par exemple).
- ▶ La Zone d'Effet d'un Gabarit peut affecter des Troupes alliées du moment que le Gabarit n'inflige ni Dégâts, ni état.

IMPORTANT :

Les Troupes affectées par une Arme à Gabarit **ne bénéficient pas** du MOD -3 aux Dégâts d'Attaque découlant du **Couvert Partiel.**

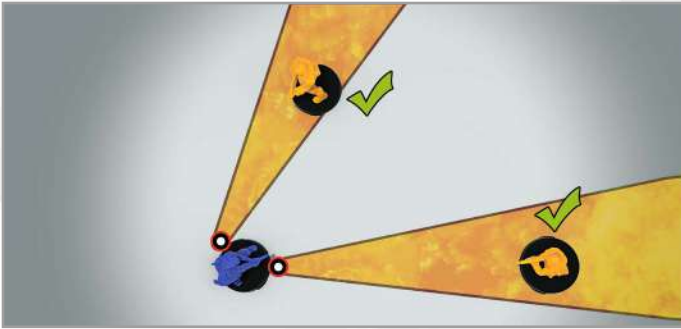
ARMES À GABARIT DIRECT

Le Gabarit utilisé par ces armes est placé en contact direct avec le bord de la Silhouette de la Troupe attaquante ou centré sur l'attaquant dans le cas du Gabarit Circulaire.

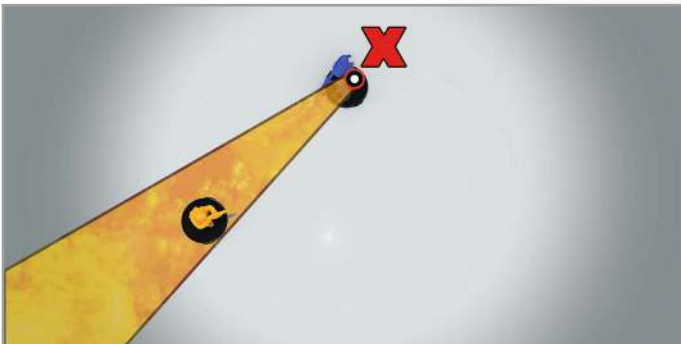
EFFETS

- ▶ Elles ne requièrent pas de Jet de TR pour toucher.
- ▶ Placez le Gabarit quand vous déclarez l'Attaque pour déterminer quelles Troupes sont affectées par l'Attaque car cela peut influencer les ORA et secondes Compétences Courtes.
- ▶ **Gabarit Direct En Larme (Chain Rifle, Lance-flammes, etc.) :** placez l'extrémité étroite du Gabarit (Point d'Explosion) au contact du bord de la Silhouette de la Troupe attaquante. Chaque Troupe affectée par le Gabarit subira l'Attaque. Le Gabarit ne peut pas être placé de façon à traverser la Silhouette de l'attaquant (voir exemple).
- ▶ **Gabarit Direct Circulaire :** placez le centre du Gabarit (Point d'Explosion) sur le centre du socle de l'attaquant. Chaque Troupe affectée par le Gabarit subira l'Attaque.
- ▶ Esquiver une Arme à Gabarit direct nécessite un Jet Normal de PH (ou de PH -3 comme mentionné précédemment).
- ▶ Une Troupe affectée peut déclarer une Attaque contre l'utilisateur d'une Arme à Gabarit Direct (en seconde Compétence Courte ou en ORA). Son Attaque est alors résolue par un Jet Normal (si son arme, Compétence Spéciale, etc. demande un Jet). En revanche, à l'étape de Résolution de l'Ordre, la Troupe devra faire un Jet de Sauvegarde contre l'Arme à Gabarit puisque ce type d'arme affecte ses cibles sans avoir à faire de Jet.
- ▶ Une Arme à Gabarit Direct ayant une valeur de Rafale (R) supérieure à 1 permet de placer le Gabarit autant de fois par Ordre que cette valeur. La R peut être répartie entre des cibles différentes normalement.

PLACEMENT D'UN GABARIT DIRECT



Arme à Gabarit Direct, point d'explosion et placement du gabarit.



Il est interdit de placer le gabarit en le faisant traverser la Silhouette de son utilisateur.

IMPORTANT :

Esquiver une Attaque de plusieurs Gabarits Directs au cours du même Ordre nécessite de réussir un unique Jet Normal de PH (ou de PH -3) : s'il y parvient, la Troupe Esquive tous les Gabarits avec un seul Jet.

IMPORTANT :

Même si elle est en contact avec le Gabarit, la Troupe déclarant l'Attaque avec le Gabarit Direct n'est pas affectée par celui-ci (sauf spécification contraire explicite de l'arme ou des munitions employées).

ARMES À GABARIT, DÉCORS ET COUVERT TOTAL

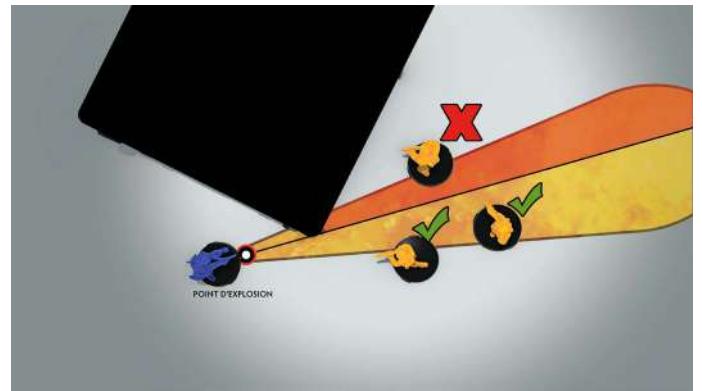
La Zone d'Effet qu'affecte effectivement un Gabarit peut dépendre de la présence de décors sur la table comme indiqué dans les exemples.

Chaque Gabarit possède un **Point d'Explosion** qui permet de déterminer si une Troupe est affectée par la Zone d'Effet d'un Gabarit ou si elle est bloquée par un décor. Pour qu'une Troupe soit affectée par un Gabarit, une LdV doit pouvoir être tracée jusqu'à elle depuis le Point d'Explosion du Gabarit : sinon, elle bénéficie d'un Couvert Total contre l'Attaque.

Le Point d'Explosion est le centre du Gabarit Circulaire et le bord étroit des Gabarits En Larmes.

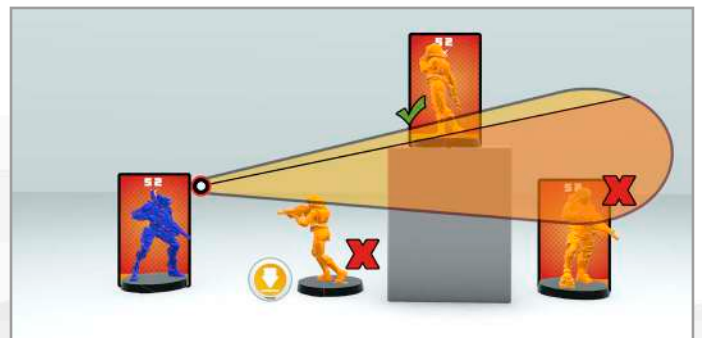
Les LdV tracées depuis le Point d'Explosion ne peuvent pas franchir les limites du Gabarit lui-même.

ZDE, POINT D'EXPLOSION ET DÉCORS



Le décor protège complètement l'ennemi : aucune LdV ne peut être tracée depuis le Point d'Explosion du Gabarit jusqu'à lui donc cette Troupe n'est pas affectée par la Zone d'Effet.

ZDE, PLACEMENT ET COUVERT TOTAL



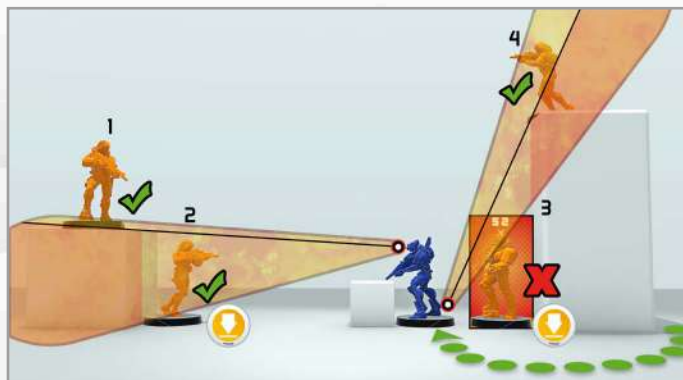
La Troupe ennemie n'est pas affectée par le Gabarit, car étant Allongée, sa Silhouette a une valeur X qui implique que sa hauteur est égale à celle de son socle. Si la Troupe n'était pas Allongée, elle serait affectée par le Gabarit.

ARMES À GABARIT, ALLIÉS ET TROUPES NEUTRES

Déclarer des Attaques contre des Troupes neutres ou alliées ou effectuer des attaques avec des Gabarits susceptibles de les affecter n'est pas autorisé, sauf si le Gabarit employé n'inflige pas de Dégâts ou d'états. Par conséquent, si l'un des coups d'une Attaque employant une Arme à Gabarit devait affecter une Troupe neutre ou alliée, celui-ci est annulé (mais ce n'est pas le cas des autres coups de la même Rafale qui n'affectent pas d'alliés ou d'éléments neutres). Toute Troupe réactive située dans la Zone d'Effet du coup annulé peut quand même déclarer un ORA.

Dans le cas d'un coup annulé, une Arme Jetable est quand même considérée comme ayant fait feu.

GABARIT DIRECT AVEC RAFALE (R2) : ZONE D'EFFET, PLACEMENT ET TROUPES SUR DIFFÉRENTS NIVEAUX



Durant son Tour Actif, un Betatrooper avec un Nanopulseur, une Arme à Gabarit Direct ayant une R+1, déclare un Déplacement + Tir depuis la position choisie. Le Betatrooper place librement chacun de ses Gabarits, affectant différentes cibles.

Le Betatrooper affecte 3 des 4 ennemis à sa portée. Comme il s'agit de Gabarit Direct, les Attaques déclarées en ORA ne seront pas des Jets Opposés.

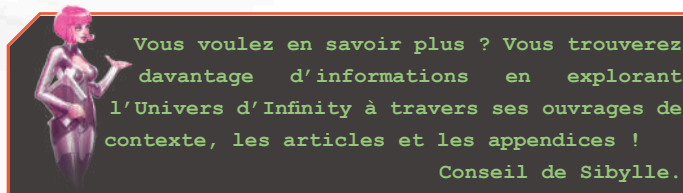
Comme elle est Allongée, la Troupe 3 ne sera pas affectée par le Gabarit puisqu'il ne touche pas son socle.

TIRS AU CORPS À CORPS

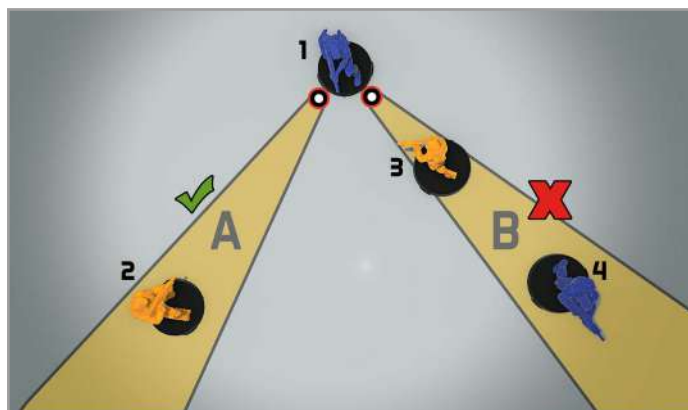
Si un Tir est déclaré contre un ennemi engagé au Corps à Corps, un **MOD -6** par allié engagé avec lui est appliqué à l'Attaque à distance (en plus des autres MOD de Portée, Couvert, Mimétisme, etc.).

PROFIL D'ARME (ARMES TR ET ARMES À GABARIT)

Dans Infinity CodeOne, toutes les armes utilisables ont leur propre profil (et certaines ont même leurs règles spécifiques). Pour expliquer comment lire un profil d'arme nous allons prendre un Fusil Multi comme exemple. Chaque arme est détaillée dans le Tableau d'Armement (p. 96).



ARME À GABARIT DIRECTS, TROUPES ALLIÉES ET NEUTRES



Lors de sa déclaration de Tir, la Troupe 1 répartit la R2 de son Chaincolt contre les Troupes 2 et 3 (Gabarit A et B). Lors de la vérification, il apparaît que le Gabarit B pourrait affecter la Troupe 4 (neutre ou alliée). Le Gabarit B est donc annulé.

Les Troupes 2 et 3 peuvent déclarer leurs ORA normalement.

ARMES À GABARIT ET CORPS À CORPS

Une Arme à Gabarit qui affecte au moins une Troupe engagée dans un Corps à Corps affecte toutes les Troupes impliquées dans celui-ci, même si le placement du Gabarit ne devrait normalement affecter que certaines d'entre elles. Les joueurs doivent prendre ceci en compte puisque des Attaques ne peuvent pas être effectuées contre des alliés.

NOM	PORTÉE				DÉGÂTS	R	MUNITION	SAUVEGARDE	TRAITS
	40 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
FUSIL MULTI (MODE RAFALE)	+3	-3	-6		13	3	PA	BLI	
FUSIL MULTI (MODE ANTI-MATÉRIEL)					13	1	DA	BLI	

NOM	PORTÉE				DÉGÂTS	R	MUNITION	SAUVEGARDE	TRAITS
	40 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
FUSIL COMBI BREAKER	+3	-3	-6		13	3	PA	PB	
	20 cm	40 cm	60 cm	240 cm					
MÉDIKIT	+3	0	-6		-	1	-	-	Non-Létal *

Les Armes Multi disposent de plusieurs modes de tir. Chaque mode de tir dispose d'une Rafale (R) et de munitions spécifiques. Le joueur doit décider quel mode il utilise chaque fois qu'il déclare une Attaque à distance avec une telle arme.

La **Portée** (en cm) indique jusqu'où cette arme peut atteindre une cible. Le Fusil Multi a une Portée allant de 0 à 120 cm ; celle-ci est divisée en plusieurs crans qui appliquent différents MOD au Jet d'Attaque comme expliqué dans la section Modificateur de Portée (p. 44).

Les **Dégâts** indiquent le potentiel destructeur de l'arme. Plus la valeur des Dégâts est élevée, plus puissante est l'arme.

La **Rafale (R)** est le nombre de dés que le Joueur Actif doit lancer lorsqu'il déclare un Tir. Rappel : dans le Tour Réactif, la valeur R est toujours de 1 (sauf spécification contraire explicite d'une règle ou d'une Compétence).

La colonne **Munition** indique quel Type de Munition emploie l'arme. Pour les armes utilisant plusieurs Types de Munitions, les différentes options sont séparées par un "/". Lors d'un Tir unique, l'intégralité de la Rafale utilise toujours un seul et même Type de Munition.

Si les Types de Munitions sont reliés par un "+", cela signifie que les deux Types sont combinés.

EXEMPLE 1 :

En mode Rafale, le Fusil Multi peut utiliser des Munitions PA et a une R3. Cela signifie que quand le joueur déclare un Tir, il lancera 3 dés en employant des Munitions PA. S'il décide d'utiliser le mode Anti-matériel, il ne lancera qu'un dé et utilisera les Munitions DA.

EXEMPLE 2 :

Une arme employant des Munitions PA+DA indique que la cible devra effectuer 2 Jets de Sauvegarde pour chaque coup reçu et que l'Attribut de ces Jets sera diminué de moitié.

La colonne **Sauvegarde** indique le ou les Attributs employés (BLI, PB, PH, BLI+PB, etc.) pour déterminer si des Dégâts ou des effets sont infligés ou pas. Selon les Munitions, une combinaison de plusieurs Attributs est parfois nécessaire (Dégâts, p. 42).

Les **Traits** sont les capacités propres à certaines armes et Équipements. Ils sont expliqués dans la section Étiquettes et Traits (p. 90). Un astérisque (*) signale que l'arme ou l'Équipement a des règles spéciales décrites dans la section correspondante de ce livre.

Ci-contre, deux autres exemples d'armes (disponibles en intégralité à la p. 96) :

EXEMPLE 3 :

Le Fusil Combi Breaker indique que pour chaque impact reçu, la cible doit effectuer un Jet de Sauvegarde avec son Attribut PB réduit de moitié.

EXEMPLE 4 :

Le Médikit est un Équipement considéré comme une Arme TR Non-létale. La Table d'Armement recense ses MOD de Portée et sa section Trait comprend une * qui indique que cet Équipement possède ses propres règles.

CORPS À CORPS (CC)

Combat urbain, lutte pour le contrôle d'un bâtiment, abordage d'un vaisseau... Les situations favorisant le combat rapproché avec des Armes de mêlée (couteaux, machettes, épées, griffes...), désignées par le terme Armes CC, ne manquent pas dans la guerre moderne.

ATTAQUE CC

Compétence employée pour attaquer en mêlée un ennemi dont la Silhouette est en contact.

ATTAQUE CC

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque.

CONDITIONS

- ▶ Utiliser une Arme de Mêlée, une Compétence ou un Équipement permettant d'effectuer une Attaque CC.
- ▶ Être en contact Silhouette avec la Cible ou l'ennemi.

EFFETS

- ▶ Permet d'utiliser son Attribut de CC pour combattre en Corps à Corps (CC).
- ▶ Lors d'une Attaque CC, la Troupe ne peut employer que des Armes ayant le Trait CC.
- ▶ Si l'utilisateur à plus d'une cible et une valeur de Rafale supérieure à 1, le joueur doit expliquer comment il distribue ses attaques lors de la déclaration de l'Attaque CC.
- ▶ À l'étape Résolution, vérifiez quel MOD s'appliquent et effectuez les Jets d'Attaque CC en utilisant l'Attribut correspondant.
- ▶ Par succès obtenu lors des Jets d'Attaque CC, la cible doit effectuer un Jet de Sauvegarde (Dégâts, p. 42).
- ▶ **Coup de Grâce** : si la Cible Ennemie est en état Inconscient ou d'Embryon-Shasvastii lors de la déclaration de l'Attaque CC, elle passe automatiquement à l'état Mort sans avoir à effectuer de Jet d'Attaque ou de Jet de Sauvegarde.

INTERAGIR AVEC UN CORPS À CORPS

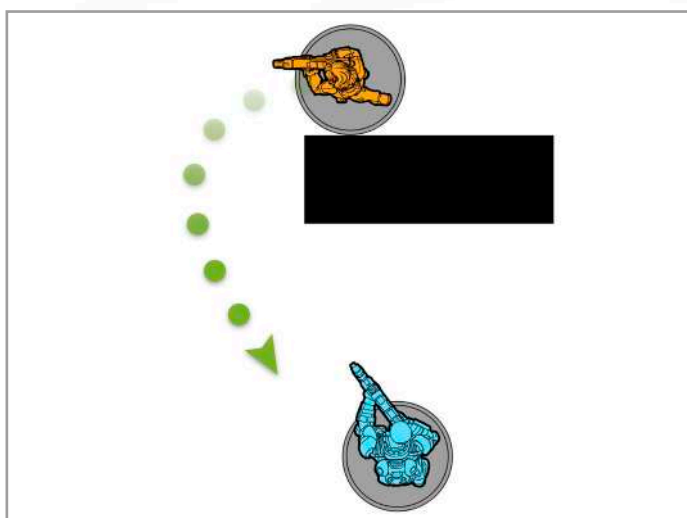
Une Troupe en contact Silhouette d'un allié dans l'état Engagé ne peut déclarer qu'une Attaque CC, une Esquive ou d'autres Compétences utilisables en Corps à Corps. Dans de telles circonstances, des Compétences comme Médecin ou Ingénieur ne peuvent pas être déclarées sur des Troupes Engagées par exemple.

CC ET DÉPLACEMENT

Un Corps à Corps est souvent associé à un Déplacement. La séquence de jeu la plus fréquente est la suivante :

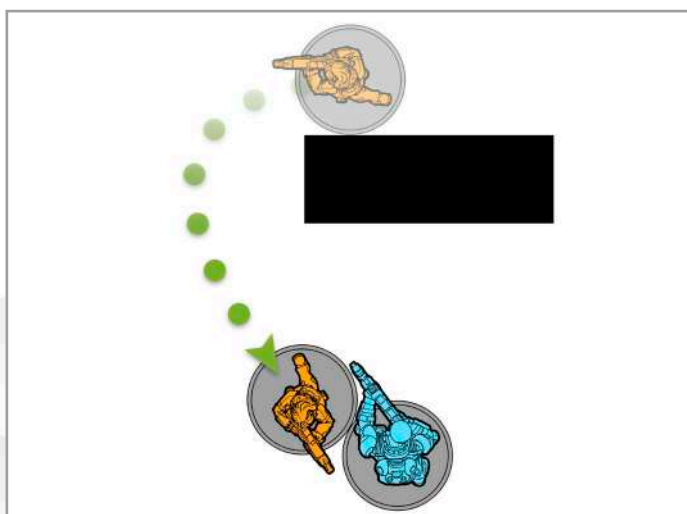
► Étape 1 :

Le Joueur Actif (Orange) utilise un Ordre et déclare un Déplacement.



► Étape 2 :

Le Joueur Réactif (Bleu) déclare une Attaque CC en ORA.



► Étape 3 :

Le Joueur Actif (Orange) déclare une Attaque CC en tant que seconde Compétence Courte de son Ordre.



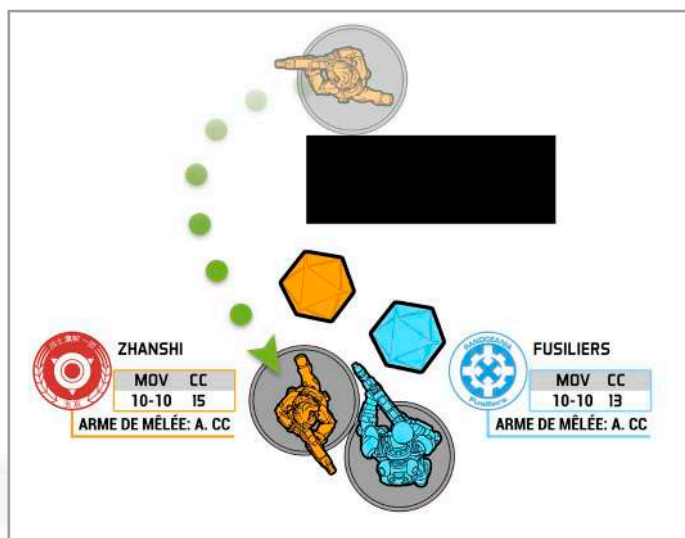
► Étape 4 :

Le Jet Opposé suivant est effectué :

Jet Opposé :

Joueur Actif : 1 Dé en CC

Joueur Réactif : 1 Dé en CC.



MODIFICATEURS (MOD) D'ATTAQUES CC

Avant les Jets d'Attaque CC, le joueur doit vérifier quels MOD s'appliquent. Les plus communs sont :

- MOD du Corps à Corps contre plusieurs ennemis.
- MOD des Compétences Spéciales, des armes ou de l'Équipement.

CORPS À CORPS ENTRE PLUSIEURS TROUPES

Cette règle s'applique quand plus de 2 Troupes sont engagées en Corps à Corps et que l'une d'entre elles est active.

Durant le Tour Actif :

Quand il déclare l'Attaque CC, le Joueur doit choisir une Troupe ou un Périphérique activé par l'Ordre qui effectue l'Attaque CC. L'attaquant obtient un MOD +1 à sa R par allié (Troupe ou Périphérique) n'étant pas en état Inapte ou Immobilisé et en contact Silhouette avec la cible.

Durant le Tour Réactif :

Si le Joueur Réactif, en déclarant son ORA, décide d'effectuer une Attaque CC, il doit choisir une seule Troupe ou Périphérique en état Engagé avec la Troupe Active. L'unité choisie effectue une Attaque CC et bénéficie d'un MOD +1 à sa R par allié (Troupe ou Périphérique) en état Engagé avec la Troupe Active. Ce MOD ne s'applique que pour les alliés n'étant pas en état Inapte ou Immobilisé et n'ayant pas déclaré une Esquive, une Attente ou un Reset.

En Corps à Corps, il n'est possible de déclarer qu'une Attaque CC, une Esquive, une Attente ou un Reset.

Le nombre maximum de figurines pouvant être en contact Silhouette avec une figurine sur un socle de 25 mm est de 4.

Le nombre maximum de figurines pouvant être en contact Silhouette avec une figurine sur un socle de 40 mm, ou plus, est de 6.

EXEMPLE DE CORPS À CORPS CONTRE PLUSIEURS ENNEMIS

Tour Actif :

Dans l'exemple, nous avons un Fusilier (Bleu) et un Médecin Zhanshi Yīshēng avec son Serviteur Périphérique Yáozǎo (Orange).

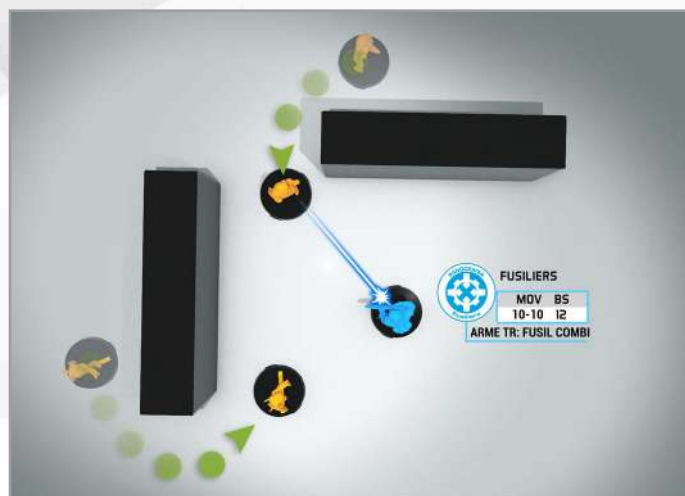
► Étape 1 :

Le Joueur Actif (Orange) dépense un Ordre et déclare un Déplacement.



► Étape 2 :

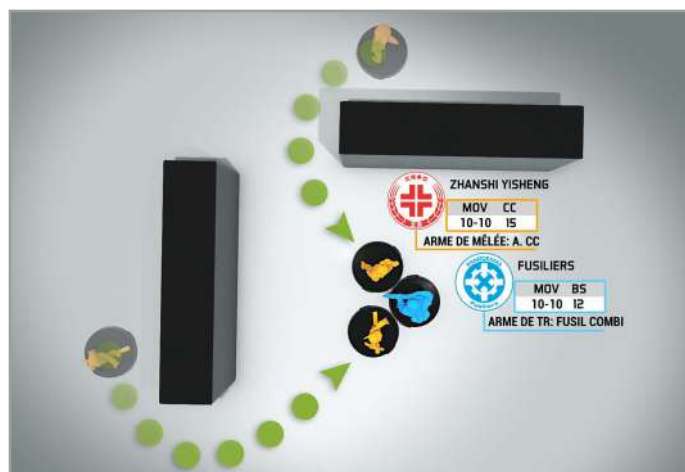
Le Joueur Réactif (Bleu) déclare un Tir en ORA contre le Médecin.



► Étape 3 :

La Troupe Active déclare une Attaque CC. Le joueur choisit le Médecin pour effectuer cette attaque.

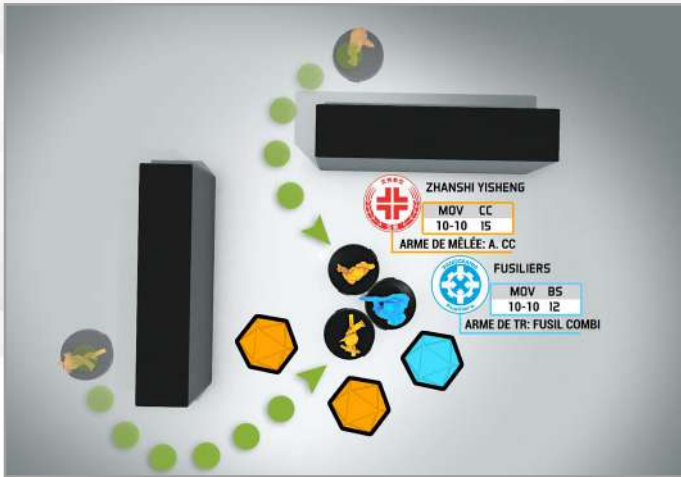
Le Médecin obtient un MOD +1R car son Périphérique (Serviteur) est en contact avec sa cible.



► Étape 4 :

Les mesures pour le Tir sont effectuées et les dés sont jetés. Jet Opposé :

- Joueur Actif : 2 Dés en CC.
- Joueur Réactif : 1 Dé en TR.



EXEMPLE DE CORPS À CORPS CONTRE PLUSIEURS ENNEMIS

Tour Réactif :

Durant le Tour Actif du Joueur Bleu, un Ordre Déplacement + Attaque CC vient ajouter une Troupe à l'exemple précédent :

► Étape 1 :

Le Joueur Actif (Bleu) dépense un Ordre et déclare un Déplacement pour venir en contact Silhouette avec le Périphérique (Serveur).



► Étape 2 :

Comme les Troupes impliquées dans un Corps à Corps n'ont pas de LdV en-dehors du Corps à Corps, elles ne peuvent pas déclarer de Tirs. Par conséquent, le Joueur Réactif (Orange) ne peut déclarer qu'une Attaque CC, un Reset, une Attente ou une Esquive avec son Périphérique (Serveur).

Il déclare donc une Attaque CC en ORA avec son Périphérique (Serveur).



► Étape 3 :

En seconde partie de son Ordre, le Joueur Actif déclare une Attaque CC.

Le Fusilier obtient un MOD +1R grâce à son camarade en CC avec le Périphérique (Serveur).

Le Périphérique n'obtient pas le MOD +1R car son Contrôleur n'est pas en CC avec la Troupe Active.



► Étape 4 :

Les Jets correspondants sont effectués.

Jet Opposé :

- Joueur Actif : 2 Dés en CC.

- Joueur Réactif : 1 Dé en CC.



COMPÉTENCES SPÉCIALES ET ÉQUIPEMENT

Certaines Compétences Spéciales, armes et Équipements imposent des MOD aux Jets d'Attaque CC, comme expliqué au fil de cet ouvrage (voir Compétences Spéciales, Armement et Équipement).

ÉTAT ENGAGÉ

ÉTAT ENGAGÉ

ACTIVATION

- ▶ La Troupe est en contact Silhouette avec un ennemi et n'est PAS en état Inapte ou Immobilisé.

EFFETS

- ▶ La Troupe en état Engagé (ou Troupe Engagée) est considérée au Corps à Corps (CC).
- ▶ La Troupe Engagée ne peut que déclarer une Attaque CC, une Esquive, une Attente, un Reset ou des Compétences spécifiant qu'elles peuvent être utilisées au Corps à Corps ou en état Engagé.
- ▶ Une Troupe Engagée ne peut pas tracer de LdV en dehors du Corps à Corps.
- ▶ Lorsqu'un Tir est déclaré contre une Troupe Engagée, la règle de Tir au Corps à Corps (p. 47) doit être appliquée.
- ▶ Une arme à Gabarit qui affecte une Troupe Engagée affecte toutes les Troupes dans ce Corps à Corps, même si le placement du Gabarit ne devrait affecter qu'une ou certaines d'entre elles.

ANNULATION

- ▶ Cet état est annulé quand la Troupe n'est plus en contact Silhouette avec des Troupes ennemies.
- ▶ Cet état est automatiquement annulé si, lors de l'étape 5.1 Effets d'un Ordre, tous les adversaires sont en état Inapte ou Immobilisé.
- ▶ Une Troupe peut annuler l'état Engagé en réussissant un Jet d'Esquive, que ce soit avec un Jet Normal ou d'Opposition. Dans ce cas, la Troupe doit pouvoir quitter le contact Silhouette grâce au mouvement de 5 cm octroyé par l'Esquive réussie. **S'il n'y a pas de destination valide pour quitter le contact Silhouette, la Troupe reste Engagée sans pouvoir se déplacer.**



PROFIL D'ARME (ARMES DE MÊLÉE)

Dans Infinity CodeOne, chaque arme a son propre profil (et certaines ont même leurs règles spécifiques). Pour expliquer comment lire le profil d'une Arme de Mêlée, nous allons prendre plusieurs exemples.

TABLE D'ARMEMENT					
NOM	DÉGÂTS	R	MUN.	SAUVEGARDE	TRAITS
ARME CC	PH	1	N	BLI	CC
ARME CC EXP	PH	1	EXP	BLI	CC
ARME CC MONO-FILAMENT	12	1	N	BLI	CC, BLI=0, ÉTAT : MORT.

La **Portée** (en cm) indique jusqu'où cette arme peut atteindre une cible. Les Armes de Mêlée n'ont généralement pas de Portée.

Les **Dégâts** indiquent le potentiel destructeur de l'arme. Plus la valeur des Dégâts est élevée, plus puissante est l'arme.

La **Rafale (R)** est le nombre de dés que le Joueur Actif doit lancer lorsqu'il déclare une Attaque CC. Dans le Tour Réactif, la valeur R est toujours de 1 (sauf spécification contraire d'une règle ou d'une Compétence).

La colonne **Mun. (Munition)** indique quel Type de Munition emploie l'arme. Pour les armes utilisant plusieurs Types de Munitions, les différentes options sont séparées par un "/". Lors d'une Attaque CC, l'intégralité de la Rafale utilise toujours un seul et même Type de Munition.

Si les Types de Munitions sont reliés par un "+", cela signifie que les deux Types sont combinés.

La Colonne **Sauvegarde** indique le ou les Attributs employés (BLI, PB, PH, BLI+PB, etc.) pour déterminer si des Dégâts ou des effets sont infligés ou pas. En fonction des Munitions, une combinaison de plusieurs Attributs est parfois nécessaire (Dégâts, p. 42).


Les **Traits** sont les capacités propres à certaines Armes. Ils sont expliqués dans la section Étiquettes et Traits (p. 90).

RAPPEL

Quand l'Attribut PH figure dans la colonne Dégâts à la place d'une valeur numérique, les Dégâts d'Arme sont égaux à l'Attribut PH de l'utilisateur de l'arme (en général une Arme de Mêlée).

EXEMPLE

Les Traits de l'Arme CC Mono-filament indiquent que la cible voit son Attribut BLI réduit à 0 pour son Jet de Sauvegarde et que si elle subit des Dégâts à cause de l'Attaque, elle passe à l'état Mort directement au lieu de perdre un point de Blessure/Structure.



Vous voulez en savoir plus ? Vous trouverez davantage d'informations en explorant l'Univers d'Infinity à travers ses ouvrages de contexte, les articles et les appendices !
Conseil de Sibylle.

COMBAT QUANTRONIQUE (PIRATAGE)

Dans Infinity CodeOne, l'info-guerre et la cyberguerre, globalement désignées sous le terme Piratage, repose sur les Hackers, des Troupes équipées de Dispositifs de Piratage.

INITIATION AU PIRATAGE

Il existe plusieurs Programmes de Piratage qui permettent au Hacker d'agir de façon agressive ou défensive, de soutenir d'autres Troupes, d'interagir avec le décor, etc.

RAPPEL

Lorsque vous constituez votre Liste d'Armée sur Infinity Army, un résumé des Programmes de Piratage y sera inclus, de manière similaire au résumé de l'armement de vos Troupes.

CARACTÉRISTIQUES DES DISPOSITIFS ET DES PROGRAMMES DE PIRATAGE

Les Dispositifs et les Programmes de Piratage fonctionnent comme suit :

- ▶ Ils agissent dans la Zone de Piratage de l'utilisateur.
- ▶ Ils n'ont pas besoin de LdV pour agir (sauf spécification contraire dans leur description).
- ▶ Ils bénéficient de l'état Ciblé de leur cible (si applicable).

ZONE DE PIRATAGE

Ce terme désigne la Zone d'Effet des Programmes de Piratage d'un Hacker : elle est identique à sa Zone de Contrôle.

HACKER

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire.

EFFETS

- ▶ Un Hacker est équipé d'un Dispositif de Piratage qui, selon son type, lui permet d'utiliser certains Programmes de Piratage.

LÉGENDE DU TABLEAU DES PROGRAMMES DE PIRATAGE

Lorsqu'ils sont utilisés, les Programmes de Piratage confèrent une série de MOD et d'avantages présentés dans les tableaux suivants :

- ▶ **MOD d'Attaque** : ce MOD s'applique à l'Attribut VOL de l'utilisateur du Programme.
- ▶ **MOD de l'Adversaire** : ce MOD s'applique à un Attribut ennemi lors des Jets Opposés.
- ▶ **Dégâts** : détermine les Dégâts infligés suite à un Jet de Piratage réussi. Sauf spécification contraire, l'Attribut utilisé pour le Jet de Sauvegarde contre les Dégâts d'un Programme de Piratage est la PB.
- ▶ **Rafale** : nombre de dés que le Jouer Actif doit lancer quand il déclare utiliser un Programme de Piratage. Si la valeur de R est supérieure à 1, elle peut être distribuée entre plusieurs cibles (ou concentrée sur une).
- ▶ Sauf spécification contraire, dans le tour Réactif, la R est toujours de 1.
- ▶ **Cible** : Type de Troupes pouvant être ciblé par le Programme de Piratage.
- ▶ **Type de Compétence** : type de Compétence [Ordre Entier, Compétence Courte, ORA...] nécessaire pour utiliser le Programme de Piratage.
- ▶ **Spécial** : liste des effets spéciaux que l'utilisateur du Programme de Piratage peut appliquer. Cette section peut aussi inclure un état causé à la cible ou le type de Munitions utilisé et de Traits utilisés par le Programme.

Sauf spécification contraire, la Portée de chaque Programme est égale à la Zone de Piratage du Hacker.

TABLEAU DES PROGRAMMES DE PIRATAGE

NOM	MOD D'ATTAQUE	MOD DE L'ADVERSAIRE	DÉGÂTS	R	CIBLE	TYPE DE COMPÉTENCE	SPÉCIAL
CARBONITE	0	0	13	2	TAG, HI, REM, HACKER	COMPÉTENCE COURTE/ ORA	MUNITION DA, NON-LÉTAL, ÉTAT IMMOBILISÉ-B
SPOTLIGHT	0	0	--	1	--	COMPÉTENCE COURTE/ ORA	NON-LÉTAL, ÉTAT CIBLÉ

DISPOSITIF	PROGRAMME 1	PROGRAMME 2
DISPOSITIF DE PIRATAGE (BASIQUE)	CARBONITE	SPOTLIGHT

PROGRAMMES DE PIRATAGE

CARBONITE

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque Comms, Non-Létal.

CONDITIONS

- ▶ La cible doit être un ennemi avec la Caractéristique Piratable (HI, TAG, REM) ou un Hacker ennemi.

EFFETS

- ▶ Durant le Tour Actif, la Rafale 2 de ce Programme permet à l'utilisateur de faire deux Jets de Vol contre une ou deux cibles.
- ▶ Chaque Jet réussi force la cible à faire deux Jets de Sauvegarde de PB contre des Dégâts 13 en raison de l'effet Spécial : Munitions DA.
- ▶ Chaque Jet de Sauvegarde raté fait passer la cible à l'état Immobilisé-B (placez un Marqueur Immobilisé-B [IMM-B] à côté d'elle pour l'indiquer) en raison de l'effet Spécial : état Immobilisé-B. La cible ne perd pas de point de Blessure/Structure à cause d'un Jet de Sauvegarde raté.
- ▶ Un Critique sur le Jet de Carbonite force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde additionnel.
- ▶ La Portée de ce Programme est égale à la Zone de Piratage du Hacker.



Explication de Sibylla

Pour chaque Critique sur le Jet de Carbonite, la cible doit effectuer 3 Jets de Sauvegarde : 2 à cause de l'effet Munitions DA et 1 de plus à cause du Critique.

ÉTAT IMMOBILISÉ-B (IMM-B)

IMMOBILISÉ-B

ACTIVATION

- ▶ La Troupe souffre d'une Attaque réussie ou d'un effet utilisant des Munitions, un Programme de Piratage ou une règle spéciale d'un scénario capable de causer cet état.

EFFETS

- ▶ Une Troupe en état IMM-B ne peut pas déclarer de Compétences, d'Attaque ou d'ORA autre que Reset en y appliquant un MOD -3 VOL.
- ▶ Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements continuent de fonctionner mais la Troupe doit respecter toutes les restrictions de déclarations.
- ▶ Une Troupe en état Immobilisé-B continue de générer un Ordre pour sa Réserve d'Ordres.

ANNULATION

- ▶ La Troupe affectée peut annuler cet état en réussissant un Jet (Normal ou Opposé) lors de l'utilisation de la Compétence Reset, en y appliquant le MOD -3 VOL découlant de l'état IMM-B.
- ▶ Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Ingénieur** (ou un équivalent) peut annuler cet état si elle est en contact Silhouette avec une Troupe affectée. L'Ingénieur doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet Normal de **VOL** (ou le Jet spécifié par le Scénario ou la Compétence Spéciale ayant causé l'effet).



SPOTLIGHT

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque Comms, Non-Létal.

CONDITIONS

- ▶ La cible de ce Programme de Piratage n'a pas besoin d'avoir la Caractéristique Piratable.

EFFETS

- ▶ Durant le Tour Actif ou Réactif, la Rafale 1 de ce Programme permet à l'utilisateur de faire un Jet de Vol contre sa cible.
- ▶ Un Jet réussi fait passer la cible à l'état Ciblé (placez un Marqueur TARGETED à côté d'elle pour l'indiquer).
- ▶ La Portée de ce Programme est égale à la Zone de Piratage du Hacker.
- ▶ Un Critique sur le Jet de Spotlight impose directement l'état Ciblé à la cible.

RAPPEL :

La cible d'un Programme de Piratage ou d'une Attaque Comms peut déclarer un Reset en ORA, quel que soit son Type de Troupe (LI, MI, HI, etc.), et même si l'Attaque ou le Programme est utilisé en-dehors de sa LdV.

ÉTAT CIBLÉ

CIBLÉ

ACTIVATION

- ▶ La Troupe subit cet état à cause d'un effet, de la Règle Spéciale d'un scénario, d'une condition ou d'une Attaque réussie employant des Munitions infligeant cet état.



EFFETS

- ▶ Les Troupes déclarant une Attaque à distance, une Attaque Comms ou utilisant un Programme de Piratage contre la Troupe en état Ciblé gagnent un MOD +3 à l'Attribut utilisé pour l'attaque.
- ▶ Une Troupe en état Ciblé applique un MOD -3 VOL sur ses Jets de **Reset**.
- ▶ Les Compétence Automatiques Spéciales et l'Équipement continuent de fonctionner en dépit de cet état.

ANNULATION

- ▶ La Troupe affectée réussit un Jet (Normal ou Opposé) de Reset en dépit du MOD -3 VOL qui y est appliqué.
- ▶ Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Ingénieur** (ou un équivalent) peut annuler cet état si elle est en contact Silhouette avec une Troupe affectée. L'Ingénieur doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet Normal de **VOL** (ou le Jet spécifié par le Scénario ou la Compétence Spéciale ayant causé l'effet).

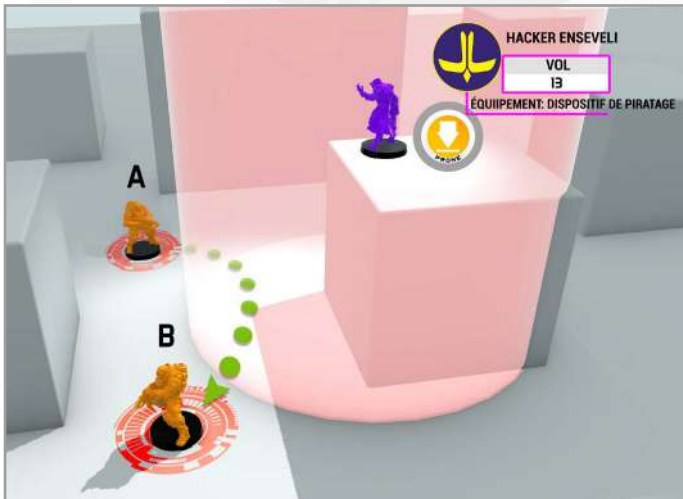
EXEMPLE DE COMBAT QUANTRONIQUE

► Étape 1 :

Le Joueur Actif déclare un Déplacement entre le point A et B pour son Jujak.

Le Joueur Réactif déclare utiliser le Programme Carbonite avec son Hacker Enseveli.

Face au risque d'être entré dans la ZdC du Hacker, le Joueur Actif déclare un Reset. Il ne déclare pas d'Attaque TR contre le Hacker car il ne dispose pas, durant tout son trajet, de LdV sur lui.



► Étape 2 :

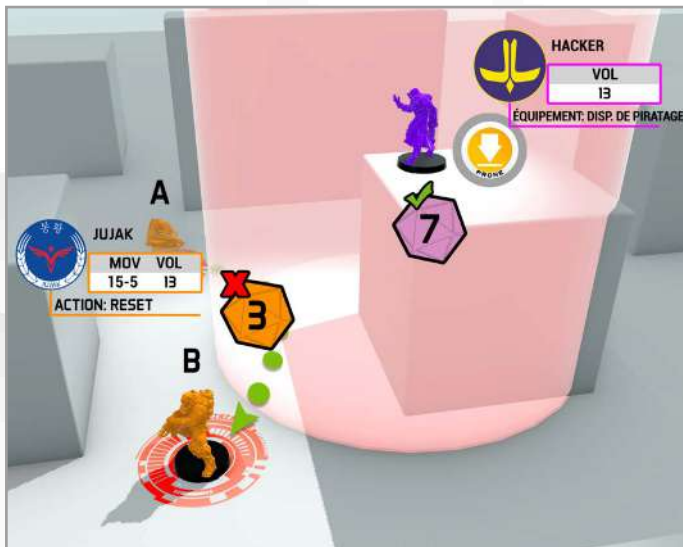
Il est établi que durant le Déplacement, le Jujak a effectivement pénétré dans la ZdC du Hacker. Un Jet Opposé est effectué.

Jet Opposé :

Joueur Actif, Reset (Jet de VOL, sans MOD dans cet exemple) : 1D20 avec un Seuil de Réussite (SR) de 13.

Joueur Réactif, Carbonite (Jet de VOL, sans MOD dans cet exemple) : 1D20 avec un Seuil de Réussite (SR) de 13.

Les deux réussissent, mais le 7 annule le 3.



► Étape 3 :

Comme le Hacker a gagné le Jet Opposé, le Jujak doit effectuer 2 Jets de Sauvegarde (à cause des Munitions DA) contre des Dégâts de 13.

Dégâts d'Attaque = 10 (13 - 3 de sa PB).

Le Jujak obtient un 6 (un échec) et subit l'état Immobilisé-B : le Marqueur correspondant est placé à côté de lui.



MUNITIONS ET ARMEMENT D'INFINITY CODEONE

Dans le domaine de la guerre, les armes sont les outils du soldat. Le monde d'Infinity offre une énorme variété d'équipements de combat, des plus futuristes et sophistiqués aux plus basiques et rudimentaires. Entre de bonnes mains, ils peuvent tous être absolument meurtriers.

MUNITIONS

Dans Infinity CodeOne, les armes peuvent utiliser différents types de Munitions, produisant des effets spécifiques. Les Munitions disponibles dans Infinity CodeOne sont :

- ▶ Munitions Normales (N)
- ▶ Munitions Perce-Armure (PA)
- ▶ Munitions Double Action (DA)
- ▶ Munitions Explosives (EXP)
- ▶ Munitions Paralysantes (PARA)

La colonne Munitions du Tableau d'armement indique quels types de Munitions chaque arme utilise.

En jeu, les différentes Munitions représentent les effets des armes contre les diverses protections des unités et des structures d'Infinity CodeOne. Ceci implique que le ou les Attributs (BLI, PB, PH) utilisés pour les Jets de Sauvegarde (JS) pour éviter les Dégâts d'une arme peuvent varier. Ceci est indiqué dans le Tableau d'armement.

RAPPEL :

Certaines Munitions peuvent causer la division de la valeur des Attributs, ce qui peut forcer à faire des arrondis.

ARRONDI :

Dans Infinity CodeOne, chaque fois qu'un nombre (le résultat d'un dé, un Attribut, un MOD, etc.) est divisé, son quotient est toujours arrondi au supérieur. Par exemple, la moitié de 5 ($5/2=2,5$) sera 3.

MUNITIONS NORMALES (N)

Les Munitions Normales sont conventionnelles et n'ont pas d'effets spéciaux.

MUNITIONS NORMALES (N)

JET

- ▶ Les Munitions Normales forcent la cible à faire un Jet de Sauvegarde (JS) par impact reçu.

EFFETS

- ▶ Chaque Jet de Sauvegarde échoué contre des Munitions Normales (N) fait perdre 1 point à l'Attribut Blessure/Structure à la cible.
- ▶ Chaque touche Critique avec des Munitions Normales force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire.

MUNITIONS DOUBLE ACTION (DA)

Ces Munitions Spéciales utilisent un projectile de petit calibre à fort impact.


MUNITIONS DOUBLE ACTION (DA)

JET

- ▶ Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant des Munitions DA, la cible doit faire **deux** Jets de Sauvegarde par impact.

EFFETS

- ▶ Chaque Jet de Sauvegarde raté contre des Munitions DA cause la perte d'un point à l'Attribut Blessure/Structure de la cible.
- ▶ Le second Jet de Sauvegarde est obligatoire, même si la cible rate le premier ou passe à l'état Inconscient.
- ▶ Chaque touche Critique avec des Munitions DA force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire.



Explication de Sibylle
Pour chaque Critique utilisant des Munitions DA, la cible doit effectuer 3 Jets de Sauvegarde : 2 à cause de l'effet des Munitions et 1 de plus à cause du Critique.

MUNITIONS EXPLOSIVES (EXP)

Ces Munitions sont conçues pour causer des dégâts massifs à la cible en explosant à l'impact.

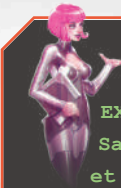
MUNITIONS EXPLOSIVES (EXP)

JET

- ▶ Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant des Munitions EXP, la cible doit faire **trois** Jets de Sauvegarde par impact.

EFFETS

- ▶ Chaque Jet de Sauvegarde raté contre des Munitions EXP cause la perte d'un point à l'Attribut de Blessure/Structure de la cible.
- ▶ Les trois Jets de Sauvegarde sont obligatoires, même si la cible échoue à l'un d'eux ou passe à l'état Inconscient.
- ▶ Chaque touche Critique avec des Munitions EXP force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire.



Explication de Sibylle
Pour chaque Critique utilisant des Munitions EXP, la cible doit effectuer 4 Jets de Sauvegarde : 3 à cause de l'effet des Munitions et 1 de plus à cause du Critique.

MUNITIONS PARALYSANTES (PARA)

Ces Munitions ont été conçues pour ne pas causer de véritables dégâts mais pour paralyser rapidement un ennemi.

MUNITIONS PARALYSANTES (PARA)

Non-Létal.

JET

- ▶ Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant des Munitions PARA, la cible doit faire un **JS avec son PH -6** par impact.

EFFETS

- ▶ Si la cible rate un Jet de Sauvegarde contre des Munitions PARA, elle passe en état Immobilisé-A (placez un Marqueur Immobilisé-A (IMM-A) à côté d'elle pour l'indiquer).
- ▶ Chaque touche Critique avec des Munitions PARA force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire.
- ▶ Ces Munitions sont sans effet contre les cibles n'ayant pas d'Attribut PH. Dans un tel cas, la cible n'effectue pas de Jet de Sauvegarde et ignore les effets de ces Munitions.

EXEMPLE :

Une Troupe utilise un Anti-émeute Lourd, une Arme à Gabarit Direct utilisant les Munitions PARA. Si sa cible a un Attribut PH de 12, elle devra effectuer un Jet de PH -6 ($12 - 6 = 6$). Tout résultat inférieur ou égal à 6 signifie que la cible évite l'état Immobilisé-A. Sinon, un marqueur IMM-A sera placé en contact avec son socle.

ÉTAT IMMOBILISÉ-A (IMM-A)

IMMOBILISÉ-A

ACTIVATION

- ▶ La Troupe souffre d'une Attaque réussie ou d'un effet utilisant des Munitions, un Programme de Piratage ou une règle spéciale d'un scénario capable de causer cet état.

EFFETS

- ▶ Une Troupe en état IMM-A **ne peut pas déclarer de Compétences, d'Attaques ou d'ORA autre qu'Esquive (avec son PH) et en y appliquant un MOD -6.**
- ▶ Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements continuent de fonctionner mais la Troupe doit respecter toutes les restrictions de déclarations.
- ▶ Une Troupe en état Immobilisé-A continue de générer un Ordre pour sa Réserve d'Ordres.

ANNULATION

- ▶ La Troupe affectée peut annuler cet état en réussissant un Jet (Normal ou Opposé) lors de l'utilisation de la Compétence Esquive, en y appliquant le MOD -6 PH découlant de l'état IMM-A.
- ▶ Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Ingénieur** (ou un équivalent) **peut annuler cet état** si elle est en contact Silhouette avec une Troupe affectée. L'Ingénieur doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un **Jet Normal de VOL** (ou le Jet spécifié par le Scénario ou la Compétence Spéciale ayant causé l'effet).

EXEMPLE : TIR CONTRE UNE TROUPE EN ÉTAT IMMOBILISÉ-A



Le Zhanshi est en état Immobilisé-A.

Un Betatrooper dépense un Ordre et déclare Déplacement + Tir et utilise son Spitfire contre le Zhanshi.

À cause de son état, le Zhanshi ne peut déclarer qu'une Esquive en ORA avec un MOD -6.

Un Jet Opposé est fait pour les 4 coups du Spitfire contre l'Esquive.

Le Zhanshi applique le MOD suivant au Jet de son Esquive : -6 pour l'état Immobilisé-A.

Avec un PH de 10, son Seuil de Réussite est de $10 - 6 = 4$.

Le Betatrooper applique les MOD suivants au Jet de son Tir : +3 de la Portée, -3 du Couvert.

Avec un Attribut TR de 13, son Seuil de Réussite est de $13 + 3 - 3 = 13$.

Résolution :

Le Zhanshi rate son Jet d'Esquive. Il est touché par 3 coups de Spitfire (le quatrième coup avec un résultat de 14 sur le Jet est un échec).

MUNITIONS PERFORANTES / PERCE-ARMURE (PA)

Ces Munitions sont conçues pour pénétrer les blindages les plus épais.

MUNITIONS PERFORANTES (PA)

JET

- ▶ Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant les Munitions Spéciales PA, la cible doit faire un Jet de Sauvegarde en divisant par deux sa valeur de BLI ou de PB (BLI/2 ou PB/2) en fonction de l'arme utilisée.

EFFETS

- ▶ Les Munitions PA divisent par deux la valeur originale de BLI ou de PB de la cible (arrondir au supérieur). Par conséquent, n'importe quelle valeur de BLI ou de PB supérieure à 0 ne peut pas être réduite en dessous de 1.
- ▶ Chaque Jet de Sauvegarde raté contre des Munitions PA cause la perte d'un point à l'Attribut de Blessure/Structure de la cible.
- ▶ Chaque touche Critique avec des Munitions PA force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire.

MUNITIONS COMBINÉES

Dans Infinity CodeOne, certaines armes peuvent combiner les effets de plusieurs types de Munitions. Les armes employant des Munitions combinées sont identifiables dans le Tableau d'armement quand leur colonne Munitions indique deux (ou plus) types de Munitions reliés par un + (ex. : PA+DA).

Les Munitions combinées fonctionnent comme une seule Munition et appliquent tous les effets des différents types de Munitions qui les composent.

Chaque Critique obtenu avec des Munitions combinées force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire, qui bénéficie de tous les effets des Munitions combinées si applicable.

EXEMPLES DE MUNITIONS COMBINÉES

Un impact avec une Munition PA+DA force la cible à effectuer deux JS (à cause de la composante DA) avec son Attribut de BLI ou de PB divisé par deux (à cause de la composante PA).

Un Critique obtenu avec une Munition PA+DA force la cible à effectuer un JS supplémentaire (soit un total de 3 JS, puisque la composante DA en impose 2 de base) avec son Attribut de BLI ou de PB divisé par deux (à cause de la composante PA).

Un Critique obtenu avec une Munition PA+EXP force la cible à effectuer un JS supplémentaire (soit un total de 4 JS, puisque la composante EXP en impose 3 de base) avec son Attribut de BLI ou de PB divisé par deux (à cause de la composante PA).

ARSENAL

Dans Infinity CodeOne, chaque arme a son propre profil (et certaines ont même leurs règles spécifiques). Dans cette section, nous entrons dans le détail de certaines armes nécessitant une explication plus profonde. Vous retrouverez ces armes dans la Table d'armement (p. 96) pour vous y référer en cours de jeu.

RAPPEL :

Un **MOD positif (+)** entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement **ne s'applique qu'à l'utilisateur** de cette Compétence, arme ou Équipement.

Un **MOD négatif (-)** entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement **ne s'applique qu'aux ennemis**.

Une valeur d'Attribut, de Rafale, de Dégâts, etc. entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement **ne s'applique que lors de l'utilisation** de cette Compétence, arme ou Équipement.

MINES

Les Mines sont un type d'Arme Déployable, utilisées pour contrôler une petite zone du champ de bataille et influencer le déplacement des troupes ennemies. Il existe plusieurs genres de Mines qui utilisent notamment différents types de Munitions. En revanche, elles suivent toutes les mêmes règles.

MINES

Dissimulé, Déployable, Jetable (3), Petit Gabarit Direct (Larme)

EFFETS

- ▶ Quand le joueur déclare la Compétence Commune Placer un Déployable, l'utilisateur place un Marqueur de Camouflage (CAMO) sur la table de jeu pour représenter la Mine Camouflée.
- ▶ Remplacez le Marqueur Camouflage [(CAMO-3)] par le Marqueur Mine (MINE) [(Mine -3)] quand elle est Détectée par un ennemi.
- ▶ Les Marqueurs Camouflage et Mine bénéficient tous deux du MOD de la Compétence Spéciale Mimétisme [-3].
- ▶ Une Mine a une LdV de 360°.
- ▶ En tant qu'Arme à Gabarit Direct, lorsqu'une Mine s'active, elle place un Petit Gabarit Larme. Les Dégâts et les effets des Munitions spécifiés dans la Table d'armement doivent être appliqués.
- ▶ Le Petit Gabarit Larme doit être placé de façon à affecter la figurine ou le Marqueur ennemi qui a déclenché la Mine.
- ▶ Une Mine ne se déclenche jamais si le Petit Gabarit Larme affecte également un allié, même s'il est Inconscient.
- ▶ Une fois sur la table de jeu, une Mine doit se déclencher quand une figurine ou un Marqueur ennemi déclare ou exécute une Compétence ou un ORA dans son Aire d'Activation. Dans ce cas, si, en plaçant le Petit Gabarit Larme, il apparaît que la figurine ou le Marqueur ne sont pas dans l'Aire d'Activation, la Mine n'est ni déclenchée, ni révélée.
- ▶ L'Aire d'Activation d'une Mine (que ce soit un Marqueur de Camouflage ou de Mine) est la zone se trouvant dans le rayon du Petit Gabarit Larme, s'étendant depuis le bord du socle de la Mine.
- ▶ Une fois la Mine déclenchée, elle est retirée du jeu.
- ▶ Une Mine est une Arme à Gabarit et une Arme Déployable qui impose un MOD -3 PH aux tentatives d'Esquive pour éviter son effet.
- ▶ L'Aire d'Activation exclut toutes les zones en Couverture Totale par rapport au Point d'Explosion du Petit Gabarit Larme (voir exemple).
- ▶ Une Mine ne peut pas être placée s'il y a un Marqueur Camouflage ennemi dans son Aire d'Activation. Cette règle ne s'applique pas s'il y a un ennemi valide et non camouflé dans son Aire d'Activation.

RAPPEL :

Le mouvement découlant d'une Esquive réussie effectué lors de l'étape 5.1 de la Séquence de Dépense d'un Ordre ne génère pas d'ORA et ne provoque pas le déclenchement des Armes ou d'un Équipement Déployable.

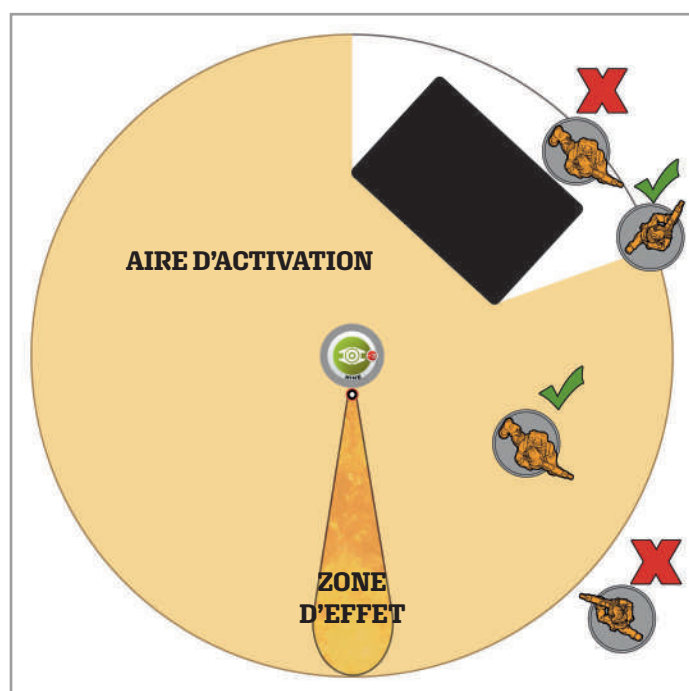


NOM	BLI	PB	STR	S
MINE ANTI-PERSONNEL	0	0	1	X

NOM	DÉGÂTS	R	MUN.	SAUVEGARDE	TRAITS
MINE ANTI-PERSONNEL	13	1	N	BLI	DISSIMULÉ, DÉPLOYABLE, GABARIT DIRECT (PETITE LARME), JETABLE (3), [*].



MINES



PISTOLETS

Les différents types de Pistolets sont des Armes TR disposant de deux modes d'utilisation.

Le Mode Rafale emploie l'Attribut TR pour effectuer des Attaques à distance. Le Mode CC utilise l'Attribut CC pour effectuer des Attaques CC.

NOM	PORTÉE				DÉGÂTS	R	MUNITIONS	SAUVEGARDE	TRAITS
	20 cm	40 cm	60 cm	240 cm					
PISTOLET (MODE RAFALE)	+3	0	-6		11	2	N	BLI	[*]
PISTOLET (MODE CC)					11	1	N	BLI	CC, [*].

COMPÉTENCES ET ÉQUIPEMENTS DANS INFINITY CODEONE

Dans Infinity CodeOne, plusieurs Compétences et Équipements permettent aux Troupes d'agir durant la partie. Cette section explique comment lire les Profils d'Unité pour une meilleure compréhension des informations qu'ils contiennent à propos des Compétences et de l'Équipement.

MODIFICATEURS (MOD)

Il est essentiel d'identifier quels Modificateurs (MOD) apparaissant dans les Profils d'Unité fournissent des bonus (+) ou des malus (-) :

RAPPEL :

•Un MOD positif (+) entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement **ne s'applique qu'à l'utilisateur** de cette Compétence, arme ou Équipement.

•Un MOD négatif (-) entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement **ne s'applique qu'aux ennemis**.

•Une valeur d'Attribut, de Rafale, de Dégâts, etc. entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement **ne s'applique que lors de l'utilisation** de cette Compétence, arme ou Équipement.

IMPORTANT :

Les MOD modifiant la valeur de Rafale (R) ne s'appliquent que durant le Tour Actif.

Les MOD des Compétences (Communes ou Spéciales) ou de l'Équipement peuvent s'appliquer à l'utilisateur ou aux ennemis de plusieurs façons. Par exemple :

- Attaque TR (+1R) signifie que lorsque l'utilisateur déclare un Tir dans son Tour Actif, il applique un MOD +1 à la Rafale de son Arme à distance. Il ne peut pas appliquer ce MOD durant son Tour Réactif s'il déclare un Tir en ORA.
- Mimétisme (-3) signifie qu'une Troupe déclarant un Tir ou une Détection contre l'utilisateur de cette Compétence doit appliquer un MOD -3 additionnel à son Jet.
- Saut de Combat (PH=10) signifie que, lors du Jet de PH requis pour cette Compétence, une valeur de PH 10 doit être appliquée au lieu d'utiliser l'Attribut PH de l'utilisateur.

NIVEAUX, ÉTIQUETTES ET TRAITS

Si une Compétence Spéciale ou un Équipement a **différents Niveaux**, la Troupe n'a accès qu'à ceux figurant dans son Profil d'Unité.

Si le terme "Total" est employé, le joueur peut choisir quel Niveau il utilise à chacune de ses déclarations d'Ordres ou d'ORA.

Les Étiquettes, Traits et Effets des Compétences et Équipement d'une Troupe peuvent être combinés les uns avec les autres tant que l'Étiquette FBN est respectée.

IMPORTANT :

Feed-back Négatif (FBN). L'utilisation d'une Compétence Spéciale, d'un Équipement, d'un Programme de Piratage, etc. ayant l'Étiquette FBN est incompatible avec toute autre Compétence, Programme, Équipement, etc. ayant aussi cette Étiquette ou Trait (cf. Étiquettes et Traits, p. 90)

COMPÉTENCES COMMUNES ET SPÉCIALES D'INFINITY CODEONE

Les actions que peuvent accomplir les Troupes sont dénommées Compétences. Il y a deux types de Compétences : les Compétences Communes, accessibles à toutes les Troupes et les Compétences Spéciales qui ne sont disponibles que pour les Troupes dont le Profil le spécifie.

Les Compétences Communes et Spéciales ont des Étiquettes, une série d'aspects définissant la Compétence afin de s'y référer rapidement. La liste complète des Traits et des Étiquettes se trouve en p. 90. Les Compétences Communes et Spéciales peuvent aussi se diviser en :

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Ces Compétences peuvent être employées sans dépenser d'Ordre ou d'ORA. Elles ne requièrent pas de Jet.

COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Ces Compétences sont utilisées durant la Phase de Déploiement ou en cours de partie quand les Troupes en disposant sont déployées. Ces Compétences doivent respecter les règles de Déploiement habituelles (sauf spécification contraire explicite).

COMPÉTENCE COURTE

Pour déclarer une telle Compétence, l'utilisateur doit dépenser une Compétence Courte.

COMP. COURTE DE MOUVEMENT

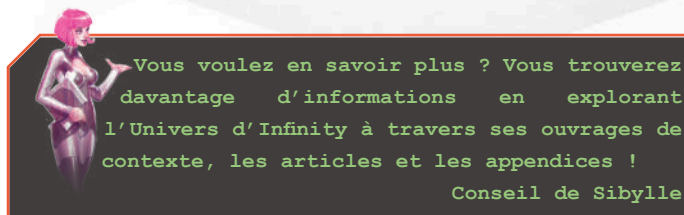
Pour déclarer une telle Compétence, l'utilisateur doit dépenser une Compétence Courte de Mouvement.

COMPÉTENCE D'ORDRE ENTIER

Pour déclarer une de ces Compétences, l'utilisateur doit dépenser un Ordre Entier. Ces Compétences ne peuvent être déclarées que dans le Tour Actif.

COMPÉTENCE D'ORA

Ces Compétences peuvent être utilisées par les Troupes en tant qu'ORA.



COMPÉTENCES COMMUNES D'INFINITY CODEONE

Les Compétences Communes peuvent être employées par n'importe quelle Troupe sans avoir à figurer dans son Profil d'Unité.

ALERTE

Les Troupes sont conscientes de ce qui se produit alentour et sont reliées entre elles. Les attaques ne passent donc pas inaperçues.

ALERTE

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel, Sans Jet.

CONDITIONS

- ▶ La Troupe **NE DOIT PAS** avoir été activée par un Ordre ou un ORA durant le même Ordre.
- ▶ La Troupe, ou l'allié situé dans sa Zone de Contrôle, a été la cible d'une Attaque.

EFFETS

- ▶ À la fin de l'Ordre, durant l'étape 5.2 Conclusion, et après que tous les Jets de Sauvegarde aient été accomplis, un joueur peut pivoter ses Troupes respectant les Conditions de la Compétence pour modifier leur LdV (mais sans effectuer de déplacement).
- ▶ Ce mouvement est automatique, ne requiert pas de Jet et n'engendre pas d'ORA (car il se produit durant l'étape Conclusion).

ATTAQUE À DISTANCE (OU TIR)

Compétence Commune utilisée pour attaquer un ennemi à distance (voir p. 43 pour ses règles détaillées).

ATTAQUE CC

Compétence Commune employée pour attaquer en mêlée un ennemi dont la Silhouette est en contact (voir p. 48 pour ses règles détaillées).

ATTENTE

Compétence Commune permettant à l'utilisateur de ne faire aucune action.

ATTENTE

COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT

Sans Jet

EFFETS

- ▶ Une Troupe qui déclare une Attente n'exécute aucune action. La déclaration active néanmoins la Troupe, ce qui peut générer des ORA.
- ▶ Une Troupe recevant un Ordre durant le Tour Actif et n'exécutant pas d'action avec une des deux Compétences Courtes est considérée comme ayant déclaré une Attente.
- ▶ Lors de l'Étape 5. Résolution de la Séquence de Dépense d'un Ordre, **si une Troupe ne respecte pas/plus les Conditions requises pour la Compétence déclarée**, elle est considérée comme ayant déclaré une Attente. Dans ce cas :
 - ▶ Les Munitions des armes ou des Équipements Jetables sont quand même dépensées.
 - ▶ Si la Troupe est un Marqueur, celui-ci est révélé et remplacé par la figurine qu'il représentait.

DÉPLACEMENT

Compétence Commune permettant de se déplacer sur le champ de bataille (voir p. 34 pour ses règles détaillées).

DÉTECTION

Compétence permettant à l'utilisateur de localiser un ennemi dissimulé sous forme de Marqueur, forçant celui-ci à révéler la Troupe, l'Arme, ou l'Équipement qu'il représentait.

DÉTECTION

COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT/ORA

CONDITIONS

- ▶ L'utilisateur doit être capable de tracer une LdV vers le Marqueur ennemi ciblé.
- ▶ Cette Compétence ne peut pas être utilisée plusieurs fois contre la même cible durant le même Ordre.

EFFETS

- ▶ Si l'utilisateur réussit un Jet Normal de VOL, auquel sont appliqués les même MOD que ceux affectant une Attaque à distance (Couverture, Portée, Mimétisme, etc.), le Marqueur ciblé est retiré et remplacé par la figurine de la Troupe, ou par un Marqueur d'Arme ou d'Équipement qu'il représentait.
- ▶ Une Troupe qui rate un Jet de VOL de Détection contre un Marqueur ne peut pas tenter de Détecter le même Marqueur avant le Tour du Joueur suivant. Le joueur peut toujours essayer de Détecter le Marqueur avec une Troupe différente.
- ▶ Une Troupe qui rate un Jet de VOL de Détection contre un Marqueur peut quand même essayer de Détecter un Marqueur différent durant le même Tour de Joueur.

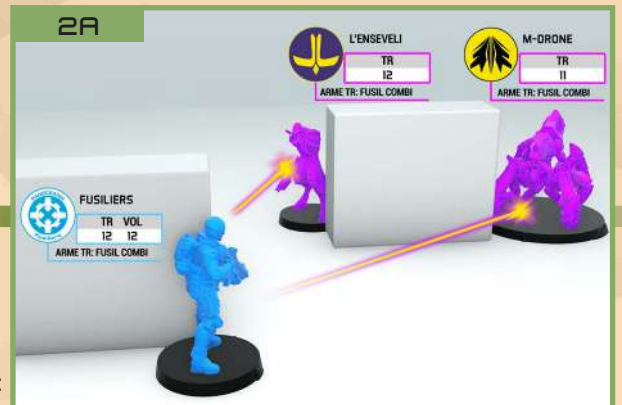
EXEMPLE DE DÉTECTION + ATTAQUE TR



Le Fusilier déclare une Détection en première Compétence de son Ordre.



L'ENSEVELI ET LE DRONE DÉCLARENT UNE ATTAQUE TR



Le Joueur Réactif déclare ses ORA :
Le Drone déclare une Attaque TR avec son Fusil Combi.
Le Marqueur Camouflage [-3] déclare une Attaque TR avec son Fusil Combi.



L'ENSEVELI NE DÉCLARE PAS D'ORA ET LE DRONE DÉCLARE UNE ATTAQUE TR



Le Joueur Réactif déclare ses ORA : Le Drone déclare une Attaque TR avec son Fusil Combi. Le Marqueur Camouflage [-3] ne déclare pas d'ORA.

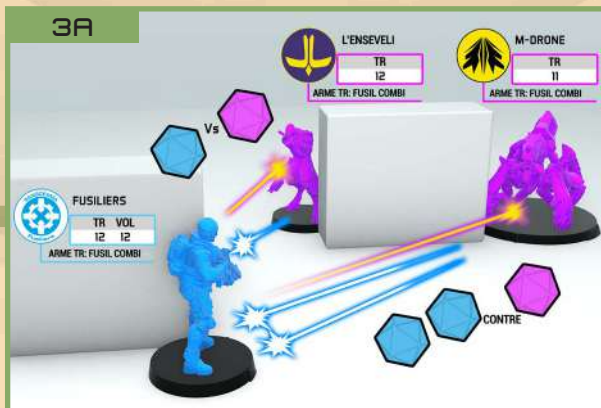


Le Fusilier déclare sa seconde Compétence : Attaque TR. Il assigne 2 points de la R3 de son Fusil Combi au Drone et un Marqueur Camouflage.

Avant d'effectuer les Jets d'Attaque TR, le Jet de Détection est résolu. Celui-ci s'effectue avec les MOD suivants :

- 3 de Mimétisme
- +3 pour la Portée
- 3 pour le Couvert

Jet de Détection : VOL 12, SR = 9 [12-3+3-3].



Comme le Marqueur Camouflage se révèle de lui-même en déclarant l'ORA, le Jet de Détection n'est plus requis et les Jets Opposés nécessaires sont effectués.

MOD du Fusilier contre l'Enseveli :

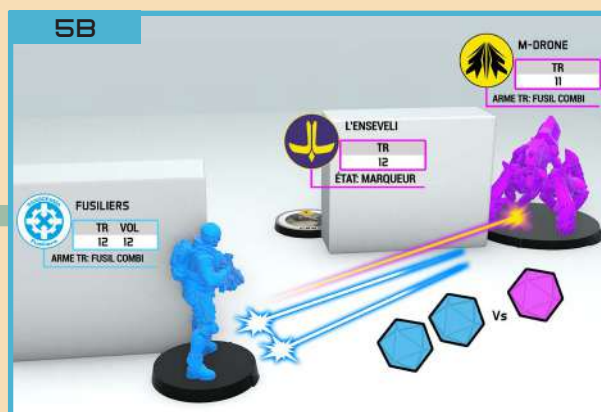
Fusilier : +3 (Portée), -3 (Couvert), -3 (Mimésisme)
 Enseveli : +3 (Portée), -3 (Couvert)

MOD du Fusilier contre le Drone :

Fusilier : +3 (Portée), -3 (Couvert)
 Drone : +3 (Portée), -3 (Couvert)



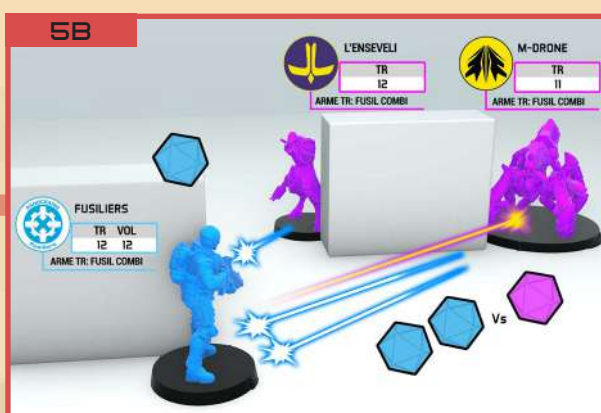
Si le Jet de Détection échoue : le tir assigné au Marqueur Camouflage est perdu. Le joueur ne pourra pas déclarer de Détection contre ce Marqueur Camouflage jusqu'à son prochain Tour de Joueur.



Comme le tir contre le Marqueur Camouflage est annulé, seul le Jet Opposé entre le Fusilier et le Drone est effectué.



Si le Jet de Détection réussit : le Marqueur Camouflage est remplacé par la figurine de l'Enseveli.



Le Fusilier effectue un Jet Normal contre l'Enseveli et un Jet Opposé contre le Drone, en appliquant les MOD correspondants (indiqués dans le schéma 3A) à chaque Jet.

- ▶ Une Troupe qui a été révélée mais qui entre de nouveau en état Camouflé ne compte pas comme étant le même Marqueur.
- ▶ Détection possède son tableau de MOD de Portée, comme pour une Arme TR.

NOM	PORTÉE			
	20 cm	80 cm	120 cm	240 cm
DÉTECTION	+3	0	-3	-6

RAPPEL :

Détection est une Compétence Courte de Mouvement. Elle peut se combiner avec n'importe quelle autre Compétence Courte (normale ou de Mouvement) (voir Activation de Troupe, p. 22)

IMPORTANT :

- ▶ La combinaison Détection + Attaque dans un seul Ordre est une manœuvre courante permettant à la Troupe de faire une tentative de Détection puis de porter une Attaque contre un ennemi Camouflé, ce qui ne serait normalement pas possible.
- ▶ Si la cible Camouflée déclare un ORA, se révélant d'elle-même, le Jet de Détection n'est plus nécessaire avant d'effectuer l'Attaque.
- ▶ Si la cible Camouflée ne déclare pas d'ORA, la Troupe doit réussir le Jet de Détection avant de pouvoir résoudre son Attaque contre la cible. Si le Jet de Détection est raté, l'Attaque est annulée.
- ▶ La Troupe Active peut Détecter une cible et en Attaquer une autre si son joueur le souhaite.

ESCALADE

Compétence Commune permettant de prendre de la hauteur et de monter et descendre les surfaces verticales (voir p. 38 pour ses règles détaillées).

ESQUIVE

Compétence Commune permettant d'essayer d'éviter une Attaque. Elle donne aussi l'opportunité à l'utilisateur de se tourner pour faire face à un ennemi agissant en dehors de sa LdV.

ESQUIVE

COMPÉTENCE COURTE/ORA

Mouvement

CONDITIONS

- ▶ Pour Esquiver, l'utilisateur doit respecter au moins une des Conditions suivantes :
- ▶ L'utilisateur est la Troupe Active.
- ▶ L'utilisateur est affecté par une arme à Gabarit.
- ▶ En tant que Troupe Réactive, l'utilisateur dispose d'un ORA valide.

EFFETS

- ▶ Permet à l'utilisateur de faire un Jet Opposé pour éviter toutes les Attaques au cours d'un Ordre ou d'un ORA, sans tenir compte des valeurs de Rafale (R) (par ex. Esquiver plusieurs coups en CC ou plusieurs Tirs).
- ▶ Ce Jet Opposé utilise l'Attribut PH de l'utilisateur contre l'Attribut utilisé par l'Attaquant, quel qu'il soit (TR, CC, PH ou VOL).
- ▶ Si l'utilisateur n'a pas à faire de Jet Opposé (par ex. s'il est affecté par une Arme à Gabarit Direct ou n'a pas été Attaqué), il effectue un Jet Normal de PH à la place.
- ▶ L'Esquive ne permet pas à l'utilisateur d'éviter les Attaques Comms et autres Programmes de Piratage. La Compétence Reset (p. 66) est requise pour cela.
- ▶ Un **Jet (Normal ou Opposé) d'Esquive réussi permet à l'utilisateur d'effectuer un mouvement jusqu'à 5 cm.**
 - ▶ Ce mouvement est déclaré, mesuré et résolu durant l'Étape 5.1 Effets de la Séquence de dépense d'un Ordre. À cette étape, si les deux joueurs ont des Troupes ayant réussi des Esquives, le Joueur Actif effectue ses Déplacements d'Esquive en premier.
 - ▶ Ce mouvement ne génère pas d'ORA et ne déclenche pas d'armes ou d'Équipements Déployables.
 - ▶ Ce mouvement doit suivre les règles Générales de Mouvement et celles concernant le Déplacement et les mesures expliquées dans le Module de Mouvement.
 - ▶ Permet à l'utilisateur **d'entrer en état Engagé** (p. 52) avec un ennemi, du moment que le mouvement est suffisant pour établir le contact Silhouette avec lui.
 - ▶ Un utilisateur subissant les états Engagé et/ou IMM-A et réussissant un Jet d'Esquive en dépit des MOD subis peut annuler ces états.

IMPORTANT :

- ▶ En ORA, la Troupe Réactive subit un MOD -3 sur son PH **si la Troupe Active est dans la ZdC mais hors de la LdV.**
- ▶ Une Troupe qui **Esquive une Arme à Gabarit sans LdV vers l'attaquant** subit un MOD -3 sur son PH.
- ▶ Une Troupe qui **Esquive le Gabarit d'une Arme Déployable** subit un MOD -3 sur son PH.

EXEMPLE D'ESQUIVE ET D'ENGAGEMENT

- ▶ Étape 1 :

Le Fusilier déclare un Déplacement en tant que première Compétence Courte de son Ordre.

Le Zhanshi déclare une Esquive en ORA, essayant d'entrer au corps à corps pour interrompre l'avancée du Fusilier.

Le Fusilier déclare un Tir en tant que seconde Compétence de son Ordre.

Le Seuil de Réussite du Fusilier est 15 :

- ▶ TR = 12
- ▶ +3 pour la Portée

Le Seuil de Réussite du Zhanshi est 10.

► PH = 10



► Étape 2 :

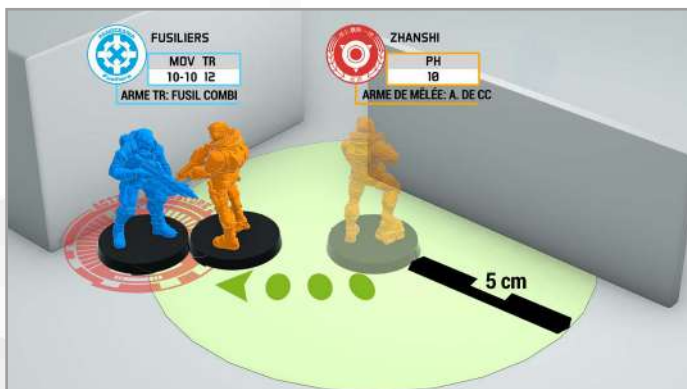
Le Jet Opposé correspondant est effectué.

Le Zhanshi gagne le Jet Opposé est Esquive les coups du Fusilier. Si le joueur le choisit, il pourra déplacer son Zhanshi jusqu'à 5 cm dans n'importe quelle direction.

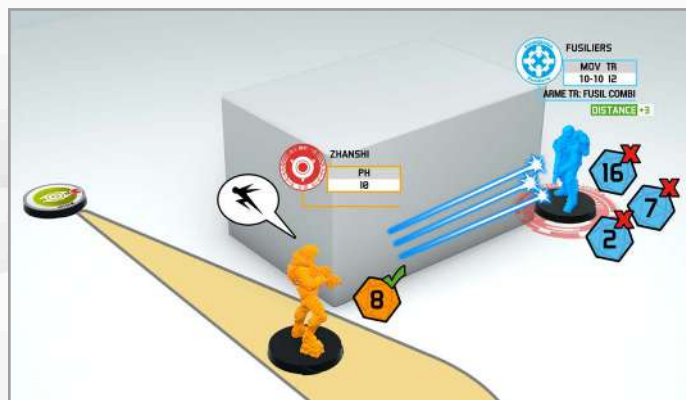


► Étape 3 :

À l'étape 5.1 de la Séquence de Dépense d'Ordre, le Zhanshi détermine jusqu'où il peut bouger grâce aux 5 cm de son mouvement d'Esquive. Comme le Fusilier est à portée, le Zhanshi décide d'entrer en contact avec lui et se retrouve en état Engagé.



EXEMPLE D'ESQUIVE ET D'ARME DÉPLOYABLE



Durant son Tour Actif, le Fusilier déclare un Déplacement en tant que première Compétence Courte de son Ordre.

Le Zhanshi est sans doute dans l'Aire d'Activation d'une Mine. S'il déclare un ORA, la Mine explosera. Mais ne pas déclarer d'ORA expose le Zhanshi à subir 3 tirs du Fusilier ; il déclare donc une Esquive en tant qu'ORA.

Le Fusilier déclare une Attaque TR en tant que seconde Compétence de son Ordre :

En déclarant son Esquive, le Zhanshi s'est offert l'option d'un Jet Opposé contre les Tirs du Fusilier mais aussi une tentative d'éviter d'être touché par la Mine.

Le Seuil de Réussite du Zhanshi est de 10

► PH = 10

Le Seuil de Réussite du Fusilier est 15

► TR = 12

► +3 pour la Portée

Résultat :

Le Zhanshi réussit à éviter les Tirs du Fusilier en gagnant le Jet Opposé avec son 8.

Mais la Mine touche le Zhanshi. En effet, c'est une arme Déployable qui impose un MOD -3 au PH pour l'Esquiver. De plus le Zhanshi n'a pas de LdV vers la Mine et subit donc un MOD -3 additionnel car il essaye d'Esquiver une Arme à Gabarit sans LdV sur elle. Avec un MOD -6 au total, le Zhanshi n'aurait Esquivé la Mine que si le résultat de son dé avait été 4 ou moins. Comme il ne parvient pas à Esquiver l'impact de la Mine, le Zhanshi ne pourra pas non plus bouger jusqu'à 5 cm en dépit de son Esquive réussie contre l'Attaque du Fusilier.

PLACER UN DÉPLOYABLE

Compétence Commune permettant de disposer des armes ou Équipements Déployables sur la table de jeu.

PLACER UN DÉPLOYABLE

COMPÉTENCE COURTE/ORA

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Avoir une arme ou un Équipement ayant l'Étiquette Déployable.
- ▶ Dans le Tour Réactif, la LdV sur la Troupe Active est requise.

EFFETS

- ▶ Permet à l'utilisateur de placer, sans Jet, un Marqueur sur la table de jeu pour représenter une arme ou un Équipement Déployable.
- ▶ **Durant son Tour Actif**, la Troupe peut déployer le Marqueur en contact Silhouette ou à n'importe quel point de sa trajectoire, si elle a déclaré un mouvement. **Durant son Tour Réactif**, la Troupe déploie le Marqueur en contact Silhouette.
- ▶ Le Marqueur doit contenir entièrement sur une surface qui le contient et le supporte. Il ne peut pas être placé sur une surface verticale.
- ▶ Le Marqueur est placé à la **Conclusion** de la Séquence de Dépense d'Ordre de la Troupe qui a utilisé cette Compétence.
- ▶ Une fois le Marqueur placé, l'arme ou Équipement Déployable est activé et peut être utilisé lors des Ordres/ORA suivants.
- ▶ Une arme ou Équipement Déployable placé sur la table reste en jeu jusqu'à la fin de la partie, jusqu'à sa destruction ou son déclenchement.
- ▶ Lors du placement d'une arme ou d'un Équipement Déployable, les règles de Déploiement générales et propres au scénario doivent être respectées.

RAPPEL :

Les armes et Équipements Déployables ont leurs propres Profils et des Attributs et peuvent être choisis comme cibles en cours de jeu.

RESET

Compétence Commune permettant à l'utilisateur d'éviter une cyberattaque en redémarrant rapidement tous les systèmes.

RESET

COMPÉTENCE COURTE/ORA

Sans LdV

CONDITIONS

Reset ne peut être déclaré que si une des conditions suivantes est remplie :

- ▶ L'utilisateur est la Troupe Active.
- ▶ Dans le Tour Réactif, l'utilisateur est ciblé par une Attaque Comms, un Programme de Piratage ou dispose d'un ORA valide.

EFFETS

- ▶ Permet à l'utilisateur de faire un Jet Opposé pour éviter toutes les Attaques Comms et autres Programmes de Piratage ennemis durant un Ordre ou un ORA, sans tenir compte de la valeur Rafale [R].
- ▶ Le Jet Opposé confronte la VOL de l'utilisateur de Reset et la VOL de son attaquant.
- ▶ Si l'utilisateur n'effectue pas un Jet Opposé (parce qu'il n'est pas la cible d'un Programme de Piratage ou d'une Attaque Comms), il doit effectuer un Jet Normal de VOL à la place.
- ▶ Reset ne permet pas à l'utilisateur d'éviter d'autres types d'attaques. Il doit employer la Compétence Esquive (p. 64) pour cela.
- ▶ Un Jet Réussi de Reset (Normal ou Opposé) permet à l'utilisateur d'annuler les états Ciblé et IMM-B dont il souffre (mais il doit appliquer les MOD découlant de ces états à son Jet).

RAPPEL :

Reset n'autorise des Jet Opposés que contre les Attaques Comms et les tentatives de Piratage.

SAUT

Compétence Commune permettant de franchir des obstacles et de sauter sur de petites distances (voir p. 34 pour ses règles détaillées).

COMPÉTENCES SPÉCIALES D'INFINITY CODEONE

Ce type de Compétences ne peut être employé que par les Troupes qui en disposent dans leur Profil d'unité. Les Troupes appartenant à cette Unité ont reçu un entraînement spécial, de capacités naturelles ou disposent d'un Équipement leur permettant d'utiliser cette Compétence.

LÉGENDE DES TABLEAUX DE COMPÉTENCES SPÉCIALES DE CC

Certaines Compétences Spéciales de CC donnent aux Troupes une série de MOD et d'avantages indiqués dans leurs tables :

ARTS MARTIAUX				
NIVEAU	MOD DE L'ATTAQUANT	MOD DE L'ADVERSAIRE	MOD DE DÉGÂTS	MOD DE R

- **MOD DE L'ATTAQUANT** : un MOD qui s'applique à l'Attribut CC de l'utilisateur quand il effectue une Attaque CC.
- **MOD DE L'ADVERSAIRE** : un MOD qui s'applique à l'Attribut d'un ennemi lors des Jets Opposés.
- **MOD DE DÉGÂTS** : un MOD qui s'applique à l'Attribut PH pour déterminer les Dégâts d'une Attaque CC réussie.
- **MOD DE RAFALE** : un MOD à la valeur R de l'utilisateur de l'Arme CC quand il effectue une Attaque CC.

IMPORTANT :

Les Compétences Spéciales de CC peuvent être combinées.

Les MOD des Compétences Spéciales de CC peuvent tous deux être appliqués durant le Tour Actif et le Tour Réactif.

AGENT SPÉCIALISTE

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale peut accomplir les Objectifs de mission lors des scénarios, même s'il n'a pas un des rôles spécifiés pour les Troupes Spécialistes du scénario.

AGENT SPÉCIALISTE

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- Lors d'une mission ou d'un scénario, l'utilisateur de cette Compétence Spéciale est considéré comme une Troupe Spécialiste et peut utiliser les règles spéciales de la mission ou du scénario s'appliquant à ce type de Troupe.
- L'utilisateur de cette Compétence Spéciale est considéré comme une Troupe Spécialiste, même s'il ne remplit aucune des caractéristiques propres à ce type de Troupe par les règles du scénario (bref, qu'il n'est pas un Ingénieur, un Médecin, un Hacker, etc.).

ARTS MARTIAUX

Grâce à un entraînement intense, les troupes avec cette Compétence Spéciale ont des capacités supérieures de combat rapproché qui se traduisent avantagement dans leurs compétences de Corps à Corps.

ARTS MARTIAUX

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Compétence Spéciale de CC, Optionnel

CONDITIONS

- Durant le Tour Actif ou Réactif, la Troupe doit être en contact Silhouette (ou établir ce contact) avec la cible et déclarer une Attaque CC.

EFFETS

- Chaque Niveau d'Arts Martiaux donne une série de MOD spécifiques et d'avantages au CC comme l'indique le Tableau d'Arts Martiaux.
- Le Profil d'Unité de la Troupe liste les Niveaux d'Arts Martiaux dont elle dispose. Une Troupe ne peut utiliser qu'un seul Niveau listé dans son Profil d'Unité à la fois.

ARTS MARTIAUX				
NIVEAU	MOD DE L'ATTAQUANT	MOD DE L'ADVERSAIRE	MOD DE DÉGÂTS	MOD DE R
1	0	-3	+1	0
2	+3	-3	+1	0
3	+3	-3	+2	0
4	+3	-3	+3	0
5	+3	-3	+3	+1

EXEMPLE 1 : ARTS MARTIAUX N3 CONTRE ARTS MARTIAUX N1

Durant son Tour Actif, un Caliban avec Arts Martiaux Niveau 3 (N3) déclare une Attaque CC contre un Guerrier Hsien, une Troupe ayant Arts Martiaux Niveau 1 (N1). En appliquant les valeurs correspondantes à chaque Niveau, les MOD sont calculés :

Troupe Active :

Le Caliban applique les MOD suivants :

- +3 pour Arts Martiaux N3.
- +2 aux Dégâts d'Attaque pour Arts Martiaux N3.
- -3 à cause des Arts Martiaux N1 du Hsien.

Le Seuil de Réussite du Caliban est calculé :

- SR=23 (23+3-3).
- Dégâts d'Attaque = 15 (13+2).

EXEMPLE 1



Troupe Réactive :

Le Hsien applique les MOD suivants :

- ▶ +1 aux Dégâts d'Attaque pour Arts Martiaux N1.
- ▶ -3 à cause des Arts Martiaux N3 du Caliban.

Le Seuil de Réussite du Hsien est calculé :

- ▶ SR = 16 (19-3).
- ▶ Dégâts d'Attaque = 15 (14+1).

EXEMPLE 2. ARTS MARTIAUX N4 CONTRE UN MÉDECIN + PÉRIPHÉRIQUE (SERVITEUR)

Cuervo Goldstein (Arts Martiaux N4), déclare une Attaque CC durant son Tour Actif, contre un Médecin Yishēng et son Périphérique (Serviteur).

Le Joueur Réactif déclare une Attaque CC et choisit le Médecin comme cible. Le Médecin bénéficiera d'un +1R car son Périphérique est impliqué dans le combat.

Les deux joueurs appliquent les différents MOD (Exemple 2a) :

Cuervo Goldstein :

- ▶ +3 pour Arts Martiaux N4.
- ▶ +3 aux Dégâts d'Attaque pour Arts Martiaux N4.

Le Seuil de Réussite de Cuervo Goldstein est calculé :

- ▶ SR = 26 (23+3).
- ▶ Dégâts d'Attaque = 16 (13+3).

Yishēng :

- ▶ -3 à cause des Arts Martiaux N4 de Cuervo Goldstein.
- ▶ +1R à cause d'un combat impliquant plusieurs Troupes.

EXEMPLE 2a



EXEMPLE 2b

ZHANSHI YISHENG
 MOV CC PH
 10-10 15 10
 ARME DE MÊLÉE: A. CC

CUERVO GOLDSTEIN
 MOV CC PH
 10-10 23 13
 ARTS MARTIAUX NIVEAU 4

CUERVO GOLDSTEIN
 ZHANSHI YISHENG

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
CUERVO GOLDSTEIN																					
ZHANSHI YISHENG																					

VICTOIRE CRITIQUE
 CRITIQUE

Le Seuil de Réussite du Yishēng est calculé :

- SR = 12 (15-3).
- Dégâts d'Attaque = 10.

ORA DU YĪSHĒNG (EXEMPLE 2B)

Cuervo doit effectuer un Jet Opposé avec un dé contre les deux dés du Yishēng. Cuervo Goldstein semble en difficulté, mais à moins que le Yishēng n'obtienne un Critique, Cuervo Goldstein remporte le Jet Opposé en obtenant 6 ou plus sur son dé. De plus, tout résultat supérieur à 14 sera un Critique en sa faveur.

Le CC du Yishēng est réduit de 15 à 12. Même s'il lance deux dés, ses chances de gagner le Jet Opposé sont minces.

ATTAQUE SURPRISE

En utilisant cette Compétence Spéciale, une Troupe peut surprendre un ennemi avec une attaque soudaine difficile à contrer.

ATTAQUE SURPRISE

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS

- Pour utiliser cette Compétence Spéciale, la Troupe doit être à l'état de Marqueur [par ex. Camouflage] au début d'Ordre durant lequel elle est activée.
- L'utilisateur doit être dans son Tour Actif.
- L'utilisateur doit déclarer une Attaque [CC, TR, Programme de Piratage ou autre Attaque Comms].

EFFETS

- Cette Attaque impose un MOD négatif additionnel de la valeur indiquée entre parenthèses dans le Profil d'Unité (Attaque Surprise [-3] par ex.). Ce MOD ne s'applique qu'aux Jets que doivent effectuer les cibles pour leur ORA.

- Une Troupe ne peut pas utiliser de nouveau Attaque Surprise tant qu'elle n'est pas retournée à l'état de Marqueur.

CAMOUFLAGE

Cette Compétence Spéciale représente la capacité du soldat à dissimuler sa position et à se déplacer furtivement.

CAMOUFLAGE

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel.

EFFETS

- Autorise l'utilisateur à se déployer en état Camouflé durant la Phase de Déploiement.
- Autorise l'utilisateur à entrer en état Camouflé durant la partie.

RAPPEL :

Le Camouflage permet à une Troupe d'exister sous forme de Marqueur et donc de remplir la principale Condition de l'Attaque Surprise.

ÉTAT CAMOUFLÉ

CAMOUFLÉ

Marqueur

ACTIVATION

- Automatique durant la Phase de Déploiement.
- Durant son Tour Actif, une Troupe avec Camouflage peut retourner à l'état Camouflé en dépensant un Ordre Entier, si elle se trouve hors des LdV ennemies.

EFFETS

- Tant qu'elle est Camouflée, une Troupe n'est pas représentée par sa figurine mais par un Marqueur Camouflage.
- Les Marqueurs Camouflage peuvent avoir la Compétence Mimétisme. Le cas échéant, ces Marqueurs indiquent le niveau



de MOD qu'applique Mimétisme.

- ▶ Une Troupe ne peut pas entrer en contact Silhouette avec un Marqueur Camouflage ennemi.
- ▶ Sauf spécification contraire d'une règle ou d'une Compétence, les ennemis ne peuvent pas déclarer d'Attaque contre un Marqueur Camouflage sans avoir précédemment effectué une Détection.
- ▶ Pour révéler un Marqueur Camouflage, un Jet de Détection (auquel sont appliqués tous les MOD listés dans Détection, y compris le Mimétisme du Marqueur s'il en possède un) doit être réussi.
- ▶ Si le Jet de Détection est réussi, le Marqueur Camouflage est remplacé par la figurine de la Troupe, orientée dans la direction du choix de son propriétaire.
- ▶ Une Troupe qui rate le Jet de Détection **ne peut plus tenter de Détecter le même Marqueur jusqu'au prochain Tour de Joueur**. Une Troupe qui a été révélée et qui entre de nouveau en état Camouflé ne compte pas comme étant le même Marqueur.
- ▶ Un Marqueur Camouflage a une LdV de 360°.
- ▶ Un Marqueur Camouflage a la même valeur de **Silhouette (S)** que celle de la figurine qu'il représente.
- ▶ Si le Marqueur représente une **arme ou un Équipement en état Camouflé, sa valeur de Silhouette (S) est de 2**.
- ▶ Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales et les Équipements Automatiques.
- ▶ Les seuls ORA possibles contre un Marqueur Camouflage sont Détection, Esquive et Reset.
- ▶ Quand une Troupe en état Camouflé est activée, chaque Troupe Réactive peut retarder la déclaration de son ORA jusqu'à ce que le Marqueur ait déclaré sa deuxième Compétence Courte. Dans ce cas :
 - ▶ Si la Troupe Camouflée se révèle lors de la seconde moitié de son Ordre (en déclarant un Tir, en entrant en contact Silhouette avec un ennemi, etc.), les Troupes ayant suspendu leur déclaration peuvent déclarer leur ORA.
 - ▶ Si la Troupe Camouflée ne se révèle pas, les Troupes ayant suspendu leur déclaration perdent leur droit de déclarer un ORA.

ANNULATION

L'état Camouflé est annulé dès que :

- ▶ Le Marqueur Camouflage déclare une Attaque ou une Compétence nécessitant un Jet.
- ▶ Le Marqueur Camouflage déclare n'importe quel **Ordre Entier**.
- ▶ Le Marqueur Camouflage entre en contact Silhouette avec une figurine ennemie.
- ▶ Le Marqueur Camouflage est **DéTECTÉ**.
- ▶ Le Marqueur Camouflage subit une Attaque réussie.
- ▶ Quand l'état Camouflé est annulé, le propriétaire du **Marqueur Camouflage doit le remplacer** par la figurine correspondante, orientée dans la direction de son choix.
- ▶ Lorsqu'il remplace le Marqueur par la figurine, le joueur doit communiquer à son adversaire toutes les Informations Publiques concernant cette Troupe.

IMPORTANT :

L'annulation de l'état Camouflé s'applique pour l'intégralité de l'Ordre déclaré, même si la Compétence révélant la Troupe Camouflée n'est effectuée qu'à la fin de l'Ordre.

RAPPEL :

ORA contre un Marqueur :

▶ Les seuls ORA possibles contre un Marqueur Camouflage sont **Détection, Esquive et Reset**.

▶ Une Troupe peut **retarder** sa déclaration d'ORA contre un Marqueur jusqu'à ce que celui-ci déclare sa seconde Compétence Courte.

▶ Dans ce cas, la Troupe ne peut déclarer un ORA que si le Marqueur Camouflage se révèle de lui-même avec sa seconde Compétence. Sinon, la Troupe perd son droit de déclarer un ORA.

EXEMPLE : CAMOUFLAGE ET ATTAQUE SURPRISE

▶ Étape 1 :

Un Caliban Camouflé déclare un Déplacement en tant que première Compétence et se déplace jusqu'à atteindre un Couvert.



▶ Étape 2 :

Le Fusilier décide de retarder son ORA contre le Marqueur.



► Étape 3 :

Le Caliban déclare une Attaque TR en tant que seconde Compétence de son Ordre : il indique qu'il utilisera son Fusil d'Abordage en Mode Rafale contre le Fusilier depuis son Couvert (le point le plus proche entre les deux figurines).



► Étape 4 :

Le Fusilier déclare une Attaque TR avec son Fusil Combi, avant que le Caliban n'atteigne le Couvert.



RAPPEL :

L'annulation de l'état Camouflé s'applique à l'intégralité de l'Ordre.

► Résolution :

En déclarant une Attaque TR en tant que seconde Compétence de son Ordre, le Caliban s'est révélé de lui-même pour l'intégralité de l'Ordre, ce qui inclut son mouvement vers son Couvert.

La distance entre les points où les Compétences sont déclarées est mesurée et les MOD du Jet Opposé sont calculés.

CONTRÔLE À DISTANCE

Cette Compétence Spéciale permet à son utilisateur de fournir des MOD à un Drone de la même Liste d'Armée.

CONTRÔLE À DISTANCE

COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Optionnel

EFFETS

- Quand il déploie une Troupe avec cette Compétence Spéciale sur la table, le joueur place un jeton REMDRIVER à côté d'un Drone déjà déployé.
- Le Drone disposant du jeton REMDRIVER bénéficiera des MOD figurant entre parenthèses dans le Profil d'Unité de l'utilisateur de la Compétence Spéciale.
- Le joueur doit enlever le jeton REMDRIVER à la fin de l'Ordre durant lequel l'utilisateur de cette Compétence Spéciale passe en état Inapte.
- Un Drone **ne peut pas avoir** plus d'un jeton REMDRIVER.

DÉPLOIEMENT AVANCÉ

DÉPLOIEMENT AVANCÉ

COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Déploiement Supérieur, Optionnel.

EFFETS

- L'utilisateur de cette Compétence Spéciale peut se déployer au-delà de sa Zone de Déploiement, du nombre de centimètres indiqué entre parenthèses dans son Profil d'Unité.

RAPPEL :

Quelles que soient leurs Compétences, les Troupes ne peuvent pas se déployer en contact avec des figurines, Marqueurs, jetons ennemis ou Neutres, ni en contact avec des objectifs de mission.

ESCALADE PLUS

Les Troupes avec cette Compétence sont particulièrement douées ou équipées pour l'escalade et le déplacement vertical.

ESCALADE PLUS

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Mouvement, Optionnel

CONDITIONS

- ▶ À la fin de son mouvement, la Troupe doit pouvoir se placer sur une surface supérieure ou égale à la largeur de son socle.

EFFETS

- ▶ Cette Compétence Spéciale modifie la Compétence Escalade : au lieu d'être un Ordre Entier, elle s'emploie désormais comme la Compétence Courte Déplacement.
- ▶ Escalade Plus permet à l'utilisateur de se déplacer sur des surfaces verticales comme s'il exécutait un Déplacement horizontal.
- ▶ En transformant Escalade en Compétence Courte, Escalade Plus permet à son utilisateur d'effectuer d'autres Compétences Courtes (standard ou de Mouvement) et d'effectuer par exemple une combinaison Déplacement + Attaque à distance en se déplaçant sur une surface verticale ou en se suspendant depuis une hauteur (voir Activation d'une Troupe, p. 22).
- ▶ Comme pour la Compétence Escalade, les Troupes utilisant Escalade Plus ne bénéficient pas du MOD de Couvert Partiel s'ils sont sur une surface verticale.
- ▶ Dans un souci de visualisation, une Troupe utilisant cette Compétence se déplace avec au moins la moitié de la base de son socle en contact avec la surface verticale, comme indiqué dans les Conditions des Compétences Déplacement et Escalade.
- ▶ Durant le Tour Réactif, Escalade Plus permet à son utilisateur de réagir en ORA (si possible) en étant sur une surface verticale.

IMPORTANT :

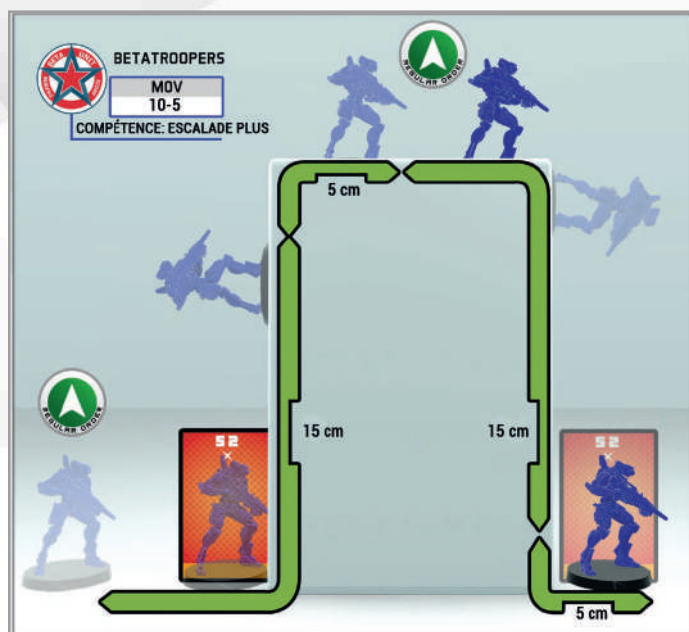
Les Troupes **ne peuvent pas** se déployer sur des surfaces verticales en cours de partie ou durant la Phase de Déploiement.

RAPPEL :

Quand Escalade Plus est déclarée, la trajectoire exacte que va emprunter la Troupe doit être précisée pour que l'adversaire puisse déclarer tous ses ORA.

Les Troupes ont une LdV à 360° le long de leur trajectoire.

EXEMPLE D'ESCALADE PLUS



En dépensant un Ordre, la Troupe déclare un Déplacement en tant que première Compétence. Grâce à la Compétence Spéciale Escalade Plus, la Troupe franchit ses 5 premiers centimètres et atteint l'obstacle puis elle peut continuer son mouvement sur la surface verticale comme si celle-ci était horizontale.

Avec la seconde Compétence de son Ordre, la Troupe peut continuer de se mouvoir ou déclarer n'importe quelle autre Compétence Courte (standard ou de Mouvement), telle qu'une Attaque TR, une Détection, etc.

Comme il n'y a pas d'ennemis en vue, la Troupe continue de bouger.

Avec un second Ordre, elle déclare Déplacement+Déplacement, grimpe l'obstacle et avance jusqu'à avoir épuisé tout son mouvement.

HACKER

Les Hackers sont les spécialistes de l'info-guerre sur le terrain. Vous pouvez consulter le Module de Combat (p. 41) pour toutes les informations relatives au Piratage dans Infinity CodeOne.

INFILTRATION

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale peut se déployer hors des limites de sa propre Zone de Déploiement grâce à ses capacités d'infiltration.

INFILTRATION

COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Déploiement Supérieur, Optionnel

EFFETS

- ▶ Durant la Phase de Déploiement, la Troupe peut être déployée n'importe où dans la moitié de table de son joueur.

RAPPEL :

Quelles que soient leurs Compétences, les Troupes ne peuvent pas se déployer en contact avec des figurines, Marqueurs, jetons ennemis ou Neutres, ni en contact avec des objectifs de mission.

INFIRMIER

Les infirmiers procurent les premiers soins sur le terrain à leur unité.

INFIRMIER

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- ▶ Un Infirmier est équipé d'un Médiokit pour stabiliser ses camarades Inconscients.

INGÉNIEUR

Les Ingénieurs ont les moyens et les compétences pour réparer l'équipement endommagé sur le terrain.

INGÉNIEUR

COMPÉTENCE COURTE

Optionnel

CONDITIONS

- ▶ L'utilisateur doit être en contact Silhouette avec sa cible.

EFFETS

- ▶ L'utilisateur peut faire récupérer 1 point de l'Attribut Structure à sa cible en réussissant un Jet de VOL Normal.
- ▶ L'utilisateur peut déclarer l'utilisation de cette Compétence Spéciale jusqu'à ce que la cible ait récupéré tous ses points de STR.
- ▶ Si l'utilisateur rate son Jet Normal de VOL, la cible perd 1 point de Structure au lieu d'en regagner un et entre en état Inconscient ou Mort (si applicable).

- ▶ En outre, en réussissant un Jet Normal de VOL, l'utilisateur peut annuler tous les états de la cible susceptibles d'être réparés par un Ingénieur (Inconscient, Immobilisé-A et B, Ciblé, etc.). Quand ces états sont annulés, retirez les Marqueurs correspondants.
- ▶ Il n'y a aucun effet négatif à rater un Jet Normal de VOL pour annuler les états de la cible et l'utilisateur peut faire plusieurs tentatives tant qu'il continue à dépenser des Ordres.

LIEUTENANT

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale est l'officier en charge de toute la force de combat du joueur.

LIEUTENANT

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire, Information Privée

EFFETS

- ▶ L'utilisateur de cette Compétence Spéciale dispose d'un Ordre Spécial du Lieutenant (p. 21).

IMPORTANT :

La présence d'une Troupe avec la Compétence Spéciale Lieutenant au sein de la Liste d'Armée d'un joueur est obligatoire.

La Liste d'Armée d'un joueur ne peut pas inclure plus d'une Troupe avec cette Compétence Spéciale.

MÉDECIN

Les Troupes avec cette Compétence Spéciale ont les connaissances médicales nécessaires pour stabiliser leurs camarades sur le terrain, sauvant leur vie et leur permettant de reprendre du service actif.

MÉDECIN

COMPÉTENCE COURTE

Optionnel

CONDITIONS

- ▶ L'utilisateur doit être en contact Silhouette avec sa cible.
- ▶ La cible doit avoir un Attribut de Blessure et être en état Inconscient.

EFFETS

- ▶ Sauf spécification contraire d'une règle ou d'une Compétence, en réussissant un Jet Normal de **VOL**, l'utilisateur peut soigner 1 point de l'Attribut de Blessure de la cible et annuler l'état Inconscient. Si l'utilisateur rate son Jet de VOL, la cible Meurt automatiquement et est retirée du jeu.
- ▶ Une Troupe peut quitter l'état Inconscient autant de fois que nécessaire, en déclarant à chaque fois l'utilisation de cette Compétence Spéciale et en réussissant le Jet de **VOL**.

MIMÉTISME

Cette Compétence Spéciale représente la capacité du soldat à dissimuler sa position et à se déplacer furtivement.

MIMÉTISME

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

FBN, Obligatoire

EFFETS

- ▶ Un ennemi déclarant une **Attaque TR** ou une **Détection** contre l'utilisateur de Mimétisme subit un MOD négatif à l'Attribut concerné égal à la valeur indiquée entre parenthèses dans le Profil d'Unité [Mimétisme [-3] ou Mimétisme [-6] par ex.].
- ▶ Le MOD de Mimétisme **ne s'applique pas aux Attaques CC**.

NON PIRATABLE

Les systèmes technologiques que cette unité porte sont si rudimentaires qu'ils ne peuvent pas être victimes d'un Piratage.

NON PIRATABLE

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- ▶ L'utilisateur de cette Compétence Spéciale ne peut pas être la cible d'Attaques Comms même s'il appartient à un Type de Troupe (HI, REM, TAG, etc.) généralement vulnérable aux tentatives de piratage.
- ▶ Cette Compétence Spéciale reste active même si la Troupe qui en dispose est en état Inapte.

PARACHUTISTE

Cette Troupe a été entraînée au parachutage ou à la descente de corde lisse depuis un hélicoptère immédiatement avant le combat afin de trouver un point d'insertion alternatif sur le champ de bataille et prendre les forces ennemies de flanc.

PARACHUTISTE

ORDRE ENTIER

Déploiement Aéroporté, Information Privée, Optionnel

EFFETS

- ▶ Cette Troupe n'a pas besoin de se déployer durant la Phase de Déploiement, restant hors de la table jusqu'à ce que le joueur décide de la déployer durant son Tour Actif.
- ▶ Tant qu'elle n'est pas sur la table, la Troupe n'ajoute pas son Ordre à la Réserve d'Ordres durant la Phase Tactique. Elle peut cependant entrer sur la table en utilisant cette Compétence Spéciale et en dépensant son propre Ordre quand le joueur le décide.
- ▶ En utilisant cette Compétence Spéciale, le joueur ne peut pas placer la Troupe en état Allongé ou en contact Silhouette avec des figurines, Marqueurs ou jetons Neutres ou ennemis, ni en contact

Silhouette avec des objectifs du scénario ou des Décors afin de bénéficier d'un Couvert.

- ▶ Le joueur doit déployer la Troupe sur une surface supérieure ou égale à la largeur de son socle et en contact avec le bord de table.
- ▶ Les Parachutistes ne peuvent pas être déployés dans la Zone de Déploiement ennemie.
- ▶ Une fois la Troupe placée à son point d'atterrissage, le Joueur Réactif peut déclarer ses ORA.

PÉRIPHÉRIQUE

Les éléments de jeu ayant cette Compétence Spéciale sont des figurines ou des jetons représentant un Équipement ou une arme contrôlé à distance ou disposant d'une certaine autonomie grâce à une IA de contrôle.

PÉRIPHÉRIQUE (SERVITEUR)

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- ▶ Seules les Troupes avec les Compétences Spéciales Médecin ou Ingénieur peuvent avoir des Périphériques (Serviteur) : cette Troupe est le Contrôleur du Périphérique.
- ▶ Un Périphérique est déployé en même temps que son Contrôleur.
- ▶ Un Périphérique est toujours activé par le même Ordre que son Contrôleur et il exécute les mêmes Ordres (combinaison de Compétences Courtes ou Ordre Entier) que lui. En revanche, il peut avoir des cibles différentes.
- ▶ Un Contrôleur peut diriger son Périphérique (Serviteur) sans limite de portée.
- ▶ Si le Contrôleur ou son Périphérique ne peut pas accomplir tout l'Ordre reçu (l'Ordre Entier ou une partie des Compétences Courtes), il est alors considéré comme ayant déclaré une Attente, tandis que le reste du groupe agit normalement.
- ▶ Un Contrôleur peut avoir jusqu'à deux Périphériques (Serviteur). Il ne peut en activer qu'un seul à la fois (dans le respect des conditions énumérées ici). L'autre Périphérique (Serviteur) demeure inactif dans l'intervalle.
- ▶ Sauf spécification contraire, durant le Tour Réactif, le Contrôleur et son Périphérique peuvent déclarer individuellement leurs ORA. Toutefois, tout ORA déclaré doit être le même pour le Contrôleur et le Périphérique.
- ▶ Les ORA **doivent** prendre pour cible une des Troupes activées par l'Ordre.
- ▶ En **Mêlée**, les règles décrites pour les combats impliquant plusieurs Troupes (p. 49) doivent être appliquées.
- ▶ Un Périphérique entre en état **Déconnecté** à la fin d'un Ordre si son Contrôleur est en état Inapte.
- ▶ Les Périphériques ayant des Coûts en points dans leur Profil comptent pour les Points de Victoire, le contrôle des Zones d'Opérations, etc.. Pour rappel, le Coût d'une Unité comprend ses Périphériques : par conséquent, la valeur des Périphériques doit être déduite pour déterminer les valeurs en Point des Unités.
- ▶ **PÉRIPHÉRIQUE (SERVITEUR) ET MÉDECIN/INGÉNIEUR :**
 - ▶ Cette Compétence Spéciale permet au Contrôleur (Médecin ou Ingénieur) d'utiliser sa Compétence Spéciale à distance,

en considérant le contact Silhouette avec une cible depuis la position de son Périphérique.

- ▶ Autrement dit, si un Périphérique est en contact Silhouette avec un allié, son Contrôleur peut utiliser sa Compétence Médecin/Ingénieur sur cet allié.
- ▶ Dans tous les cas, c'est le Médecin/Ingénieur qui effectue les Jets pour la Compétence requise et pas son Périphérique (Serviteur), même si c'est ce dernier qui est en contact avec la cible.
- ▶ La Compétence Médecin/Ingénieur ne peut être utilisée qu'une fois par Ordre.

IMPORTANT :

Quand ils sont inclus dans une Liste d'Armée, les Périphériques doivent toujours être associés à un Contrôleur.

Le Contrôleur et les Périphériques doivent respecter la limite de DISP globale de l'Armée.



Lors d'un Déplacement, le Médecin/Ingénieur restera normalement à l'abri, tandis que son Périphérique se déplace vers la cible afin de pouvoir l'atteindre et permettre au Contrôleur d'utiliser ses compétences depuis un endroit sûr du champ de bataille.

Conseil de Sibylle

PROTHEION

Les utilisateurs de cette Compétence Spéciale peuvent augmenter la valeur de leur Attribut Blessures lorsqu'ils infligent des Dégâts lors d'un Corps à Corps.

PROTHEION

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Compétence Spéciale de CC, Optionnel

CONDITIONS

- ▶ Durant le Tour Actif ou Réactif, la Troupe doit être en contact Silhouette (ou établir ce contact) de la cible et déclarer une Attaque CC.
- ▶ La cible doit avoir un Attribut Blessures.

EFFETS

- ▶ Par Blessure infligée lors de l'Attaque CC, l'utilisateur de Protheion récupère 1 point de son Attribut Blessures. Si l'utilisateur n'a pas perdu de points de Blessures, il augmente son Attribut de 1.
- ▶ L'Attribut Blessures ne peut pas dépasser le double de sa valeur initiale.
- ▶ Quand l'Attribut Blessures de l'utilisateur est supérieur à sa valeur initiale, le joueur doit placer un jeton Power-Up ou Power-Up 2 pour indiquer la valeur actuelle de l'Attribut Blessures de la Troupe.

EXEMPLE 1

Un Caliban entre en Mêlée contre un Fusilier qui déclare une Attaque CC en ORA. Le Caliban remporte le combat et le Fusilier rate son Jet de Sauvegarde et tombant Inconscient. À la conclusion de l'Ordre, le Caliban place un jeton Power-Up à côté de lui pour indiquer que son Attribut Blessures est maintenant à 2.

Durant l'Ordre suivant, le Caliban déclare une Attaque CC contre le Fusilier Inconscient, exécutant un Coup de Grâce qui fait automatiquement passer la cible de l'état Inconscient à l'état Mort, sans avoir à effectuer de Jet de Sauvegarde. À la fin de l'Ordre, le Caliban place un jeton Power-Up 2 à côté de lui pour indiquer que son Attribut Blessures est maintenant à 3.

EXEMPLE 2

UNITÉ OMEGA				
CC	BLI	PB	B	
15	4	3	2	

Agent Cadmus-Naish SHESKIIN				
CC	BLI	PB	B	
24	1	3	2	

Sheskiin a perdu précédemment un point de son Attribut Blessures. Elle utilise son Arme CC DA pour effectuer une Attaque CC contre un Omega disposant encore d'un Attribut Blessures de 2. Sheskiin gagne le Jet et force l'Omega à effectuer 2 Jets de Sauvegarde (à cause du Trait DA de l'Arme CC). L'Omega rate les deux Jets de Sauvegarde, perd 2 points de son Attribut Blessures et tombe Inconscient. Grâce à sa Compétence Spéciale Protheion, Sheskiin récupère son point de Blessures précédemment perdu et en gagne un, plaçant donc un jeton Power-Up à côté d'elle. Si, durant un Ordre postérieur, elle effectuait un Coup de Grâce contre l'Omega, elle gagnerait une Blessure supplémentaire, plaçant ainsi un jeton Power-Up à côté d'elle. Elle aurait alors une valeur de Blessures de 4 et l'Omega serait retiré de la partie.

RÉACTION TOTALE

Les Troupes avec cette Compétence Spéciale ont des capacités de réactions offensives améliorées en ORA.

RÉACTION TOTALE

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- ▶ Quand il effectue une Attaque TR en ORA, l'utilisateur peut utiliser toute la valeur de Rafale [R] de ses armes.
- ▶ Les ORA déclarés en Réaction totale **doivent prendre pour cible une des Troupes Activées par l'Ordre en cours.**

RÉGÉNÉRATION

Cette Compétence Spéciale représente la capacité de certaines Troupes à guérir les Blessures ou dommages structurels qu'elles ont subies.

RÉGÉNÉRATION

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Phase d'états, Optionnel

ACTIVATION

- ▶ Automatique durant la Phase d'états si le joueur décide d'utiliser cette Compétence Spéciale (même si la Troupe est Inconsciente).

EFFETS

Durant la Phase d'états, l'utilisateur fait un Jet Normal de PH :

- ▶ Si le Jet réussit, la Troupe regagne 1 point perdu de son Attribut Blessures/STR.
- ▶ Si le Jet échoue, la Troupe perd 1 point de son Attribut Blessures/STR.

NOTE :

Si une Troupe perd un point de Blessure/STR, le joueur devrait placer un jeton Régénération à côté de la figurine pour se rappeler d'utiliser cette Compétence durant la Phase d'états suivante.

SAUT DE COMBAT

Certaines Troupes, dotées d'équipements de saut spéciaux, sont entraînées pour plonger depuis le ciel directement sur le champ de bataille, s'abattant sur l'ennemi dans une frappe surprise dévastatrice.

SAUT DE COMBAT

ORDRE ENTIER

Déploiement Aéroporté, Information Privée, Optionnel

EFFETS

- ▶ Cette Troupe n'a pas besoin de se déployer durant la Phase de Déploiement, restant hors de la table jusqu'à ce que le joueur décide de la déployer durant son Tour Actif.
- ▶ Tant qu'elle n'est pas sur la table, la Troupe n'ajoute pas son Ordre à la Réserve d'Ordres durant la Phase Tactique. Elle peut cependant entrer sur la table en utilisant cette Compétence Spéciale et en dépensant son propre Ordre quand le joueur le décide.
- ▶ En utilisant cette Compétence Spéciale, le joueur **ne peut pas** placer la Troupe en état Allongé ou en contact Silhouette avec des figurines, Marqueurs ou jetons Neutres ou ennemis, ni en contact Silhouette avec des objectifs du scénario ou des Décors afin de bénéficier d'un Couvert.
- ▶ Le joueur doit déployer la Troupe sur une surface supérieure ou égale à la largeur de son socle.
- ▶ Un déploiement à l'intérieur d'un bâtiment ou de pièces fermées (par ex., une Salle d'Objectif) d'un Décor n'est pas autorisé, même s'il y a un toit, une porte ou une fenêtre ouverte.

- ▶ Après avoir placé la Troupe au point d'atterrissage, le joueur effectue un **Jet de PH**. S'il est réussi, la Troupe atterrit et reste à l'endroit où le joueur l'a placée. Le Joueur Réactif peut ensuite déclarer ses ORA.
- ▶ Si le Jet de PH échoue, la Troupe doit être placée dans la Zone de Déploiement de son joueur, en contact avec un bord de table. Le Joueur Réactif peut ensuite déclarer ses ORA.

SHASVASTII

Compétence raciale représentant le comportement caractéristique des combattants Shasvastii lorsqu'ils tombent Inconscients.

SHASVASTII

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- ▶ Une Troupe avec cette Compétence Spéciale possède une forme spéciale d'état Inconscient appelé **Embryon-Shasvastii**.

ÉTAT D'EMBRYON-SHASVASTII

EMBRYON-SHASVASTII

Inapte

ACTIVATION

- ▶ Cet état s'active quand une Troupe avec cette Compétence Spéciale devient Inconsciente.

EFFETS

L'état d'Embryon-Shasvastii fonctionne comme l'état Inconscient, avec les différences suivantes :

- ▶ Au lieu de placer un Marqueur Inconscient à côté de la Troupe, placez un Marqueur Embryon-Shasvastii.
- ▶ La Troupe n'est pas considérée en état Inapte pour le décompte des Points de Victoire et ne compte pas dans les Troupes éliminées par l'ennemi.
- ▶ La Troupe n'est pas retirée du champ de bataille même si son joueur n'a pas les moyens de la soigner (Médecin, Infirmier, etc.).



SUPER-SAUT

Une Troupe avec Super-Saut a la capacité de réaliser des sauts surhumains grâce à un équipement spécial, des augmentations, ou un avantage évolutionnaire.

SUPER-SAUT

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Mouvement, Optionnel

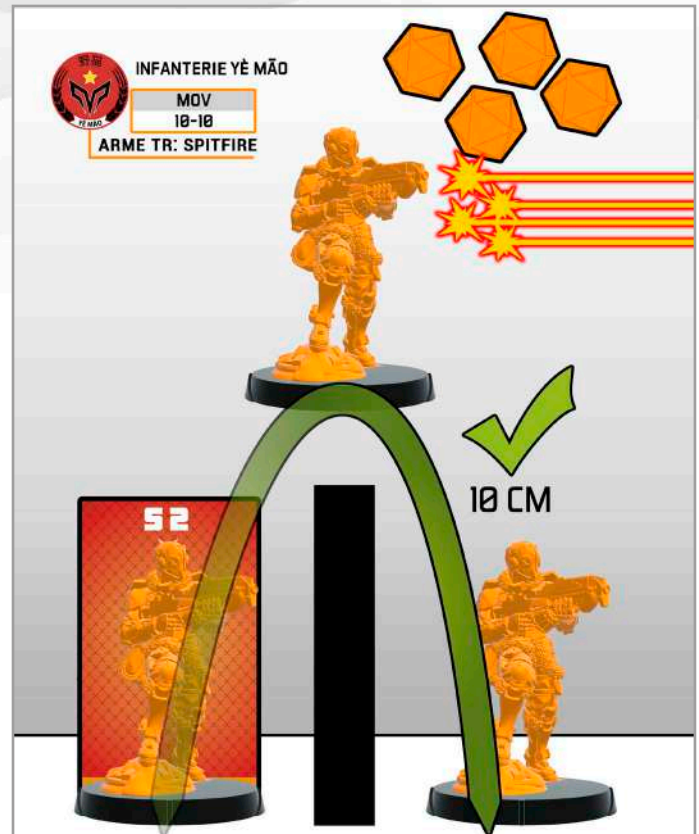
EFFETS

- ▶ Cette Compétence Spéciale modifie la Compétence Saut : au lieu d'être un Ordre Entier, elle peut désormais s'employer comme une Compétence Courte de Mouvement.
- ▶ Super-saut permet aussi à l'utilisateur qui déclare la Compétence Courte Saut de se projeter verticalement, diagonalement ou horizontalement jusqu'à une distance en cm égale à sa première valeur de l'Attribut MOV (et jusqu'à concurrence de la seconde valeur de son MOV s'il déclare un second Saut au cours du même Ordre).
- ▶ En transformant l'Ordre Entier de Saut en Compétence Courte de Mouvement, Super-saut permet à son utilisateur d'effectuer d'autres Compétences Courtes (standard ou de Mouvement) et d'effectuer par exemple une combinaison Saut + Attaque à distance (voir Activation d'une Troupe, p. 22).
- ▶ L'utilisateur peut toujours déclarer Saut en tant qu'Ordre entier et ajouter ses deux valeurs de MOV pour déterminer la distance qu'il peut atteindre en effectuant ce saut unique.
- ▶ Les Troupes disposant de Super-saut ne bénéficient pas des MOD de Couvert Partiel sur la trajectoire de leur saut (comme pour la Compétence Saut normale).

RAPPEL :

Quand Super-saut est déclaré, la trajectoire exacte que va emprunter la Troupe doit être précisée pour que l'adversaire puisse déclarer tous ses ORA.

Les Troupes ont une LdV à 360° tout au long de leur trajectoire.



ÉQUIPEMENTS D'INFINITY CODEONE

Comme les Compétences, l'Équipement permet à une Troupe d'effectuer des capacités spéciales et des bonus, détaillés dans les pages suivantes.

IMPORTANT :

Chaque Niveau d'un Équipement est distinct et **non cumulatif** avec les autres Niveaux. Seuls les MOD et règles propres au Niveau de l'Équipement de la Troupe peuvent être employés.

RAPPEL :

Un **MOD positif (+)** entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement **ne s'applique qu'à l'utilisateur** de cette Compétence, arme ou Équipement.

Un **MOD négatif (-)** entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement **ne s'applique qu'aux ennemis**.

Une valeur d'Attribut, de Rafale, de Dégâts, etc. entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement **ne s'applique que lors de l'utilisation** de cette Compétence, arme ou Équipement.

DISPOSITIF DE PIRATAGE

Les Dispositifs de Piratage sont utilisés pour le cybercombat. Versatiles et polyvalents, ils peuvent servir d'éléments de support ou pour effectuer de puissantes cyberattaques.

DISPOSITIF DE PIRATAGE

ÉQUIPEMENT

Équipement Comms

EFFETS

- ▶ Permet à l'utilisateur d'utiliser les Programmes de Piratage Carbonite et Spotlight.

MÉDIKIT

Cet Équipement peut aider des alliés à reprendre conscience.

MÉDIKIT

COMPÉTENCE COURTE

Non-létal.

CONDITIONS

- ▶ Sauf spécification contraire d'un scénario, la cible d'un Médikit doit être une **figurine Alliée Inconsciente**.
- ▶ Un Médikit peut être utilisé de deux façons, chacune ayant sa propre Condition :
 - ▶ **À distance**, l'utilisateur doit avoir une LdV sur la cible.
 - ▶ Au contact, l'utilisateur doit être en **contact Silhouette** de la cible.

EFFETS

- ▶ Utilisé à distance, un Médikit fonctionne comme une Arme de Tir Non Létale. Si l'utilisateur réussit un Jet de TR en appliquant tous les MOD (Portée, Couvert, etc.), la cible peut faire un Jet de PH.
- ▶ Employé au contact, un Médikit est utilisé en dépensant simplement une Compétence Courte. Cela permet à la cible de faire un Jet de PH.
- ▶ Si la cible réussit le Jet de PH, elle récupère 1 point de son Attribut de Blessure. Si la cible rate le Jet, elle passe immédiatement à l'état Mort et est retirée du jeu.
- ▶ La cible d'un Médikit n'a pas besoin d'effectuer de Jet de Sauvegarde.
- ▶ Un Médikit permet de faire revenir des Troupes de l'état Inconscient autant de fois que souhaité, tant qu'elles réussissent leur Jet de PH.
- ▶ Si une Compétence ou règle Spéciale indique qu'une Troupe reçoit plusieurs Jets de PH par utilisation d'un Médikit durant le même Ordre, n'importe quel Jet de PH raté entraîne automatiquement la Mort de la Troupe. Même si la Troupe réussit tous les Jets de PH, elle ne regagne qu'un seul point de Blessure.

MÉDIKIT									
PORTÉE				DÉGÂTS	R	MUN.	SAUVEGARDE	TRAITS	
20	40	60	240						
cm	cm	cm	cm						
+3	0	-6		-	1	-	-		NON-LÉTAL, [*].

NANO-ÉCRAN

Ce dispositif sophistiqué génère un épais nuage de nanobots qui offre un Couvert Partiel mobile à l'utilisateur.

NANO-ÉCRAN

ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- ▶ Le Nano-écran confère un Couvert Partiel sur 360° à son utilisateur, lui permettant de bénéficier des MOD de ce type de Couvert (mais qui ne peuvent pas se combiner avec d'autres MOD de Couvert).
- ▶ Pour représenter le Nano-écran, un joueur doit placer un jeton Nano-écran en contact Silhouette avec l'utilisateur.
- ▶ Cet Équipement ne peut pas être utilisé contre les Attaques CC.

VISEUR 360°

Cet Équipement augmente l'arc de la LdV de l'utilisateur.

VISEUR 360°

ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- ▶ Ce viseur donne à l'utilisateur une LdV sur 360° au lieu des 180° habituels.

VISEUR MULTI-SPECTRAL

Cet Équipement a été conçu pour combattre les effets des différentes technologies militaires de dissimulation et de camouflage.

VISEUR MULTI-SPECTRAL NIVEAU 1

ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- ▶ Ce Viseur réduit le MOD de Mimétisme [-3] à 0. De plus, il réduit le MOD Mimétisme [-6] à -3.

VISEUR MULTI-SPECTRAL N2

ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- ▶ Réduit tous les MOD découlant de Mimétisme à 0.

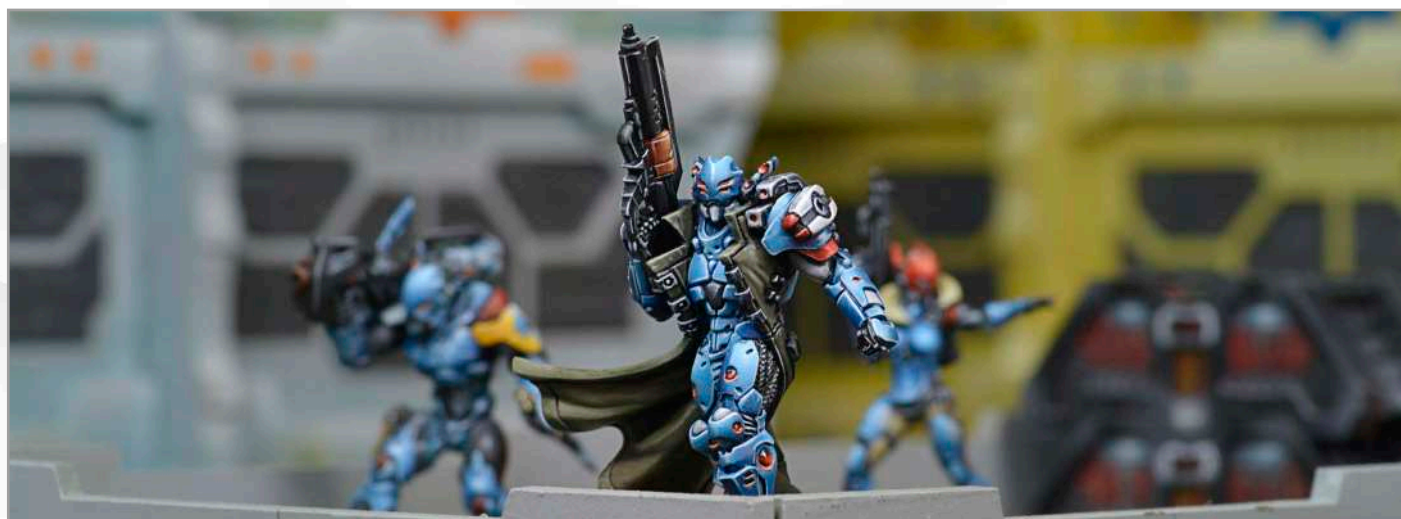
VISEUR MULTI-SPECTRAL N3

ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- ▶ Réduit tous les MOD découlant de Mimétisme à 0.
- ▶ Quand il déclare une Détection contre une cible en état Camouflé, l'utilisateur de ce Viseur réussit automatiquement tous les Jets de VOL nécessaires (pas besoin d'effectuer les Jets).
- ▶ L'utilisateur d'un Viseur Multi-spectral N3 ignore les MOD d'Attaque Surprise s'il a une LdV sur l'attaquant. De plus, il ignore les MOD d'Attaque Surprise des Attaques CC même s'il n'a pas de LdV sur l'attaquant.



DÉCORS

LARGEUR D'ACCÈS (LA)

Dans Infinity CodeOne, les Décors disposés sur la table de jeu pour représenter l'environnement où se déroule une mission sont généralement des bâtiments avec différents points d'accès comme des portes, des trappes, des fenêtres, etc.

La Largeur d'Accès indique les dimensions des parties du Décor permettant aux Troupes d'y pénétrer. Il y a deux Largeurs d'Accès possibles :

- ▶ **Étroite** : seules les Troupes ayant un Attribut de Silhouette 2 ou moins peuvent franchir ce point de passage. Il est indiqué par un Marqueur Porte Étroite (NARROW GATE).
- ▶ **Large** : toutes les Troupes peuvent franchir ce point de passage. Il est indiqué par un Marqueur Porte Large (WIDE GATE).

Les deux joueurs doivent s'entendre sur la Largeur d'Accès des Décors avant le début de la partie et les indiquer correctement.

Dans Infinity CodeOne et sauf spécification contraire (du scénario par ex.), les différents points d'accès sont toujours considérés comme ouverts et ne bloquent pas les Lignes de Vue.

RAPPEL :

Même en état Allongé (avec une Silhouette X), une Troupe doit prendre en considération la valeur de Silhouette de son Profil d'Unité à l'égard des restrictions de Largeur d'Accès.

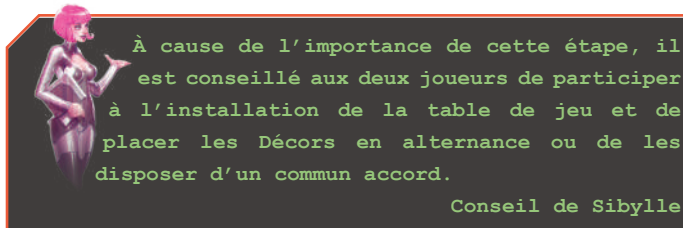
IMPORTANT :

La règle de Largeur d'Accès est prioritaire par rapport à celles des Règles Générales de Mouvement, ainsi qu'aux Conditions des Compétences ayant l'étiquette Mouvement. Si une Troupe n'a pas une valeur de Silhouette lui permettant de franchir un point d'accès, elle en est tout simplement incapable.

INSTALLER LA TABLE DE JEU

Les conseils donnés dans cette section ne sont qu'informatifs. Bien que ce soit recommandé, il n'est pas obligatoire de suivre ce guide pour installer une table de jeu.

Infinity est un jeu qui possède beaucoup de réalisme et de flexibilité, dépeignant fidèlement des tactiques et des manœuvres d'un combat moderne. Comme dans un vrai combat, le terrain et l'environnement ont toute leur importance, déterminant à la fois les options stratégiques et tactiques des joueurs.



Dans Infinity CodeOne, il est recommandé d'ajuster la taille de la table de jeu au nombre de points que les joueurs souhaitent utiliser. Nous recommandons :

- ▶ Pour une partie en 15 Points, utilisez une table de 60x80 cm.
- ▶ Pour une partie en 25 Points, utilisez une table de 80x120 cm.
- ▶ Pour une partie en 30 Points, utilisez une table de 120x120 cm.

En fonction des dimensions de la table, les joueurs auront besoin de plus ou moins de Décors pour la remplir correctement.

Les Battle Packs sont des boîtes d'initiation pour 2 joueurs qui contiennent tous les Décors nécessaires pour des parties se déroulant sur des tables de 60x80 cm.

TERRAIN ET COUVERT

Les divers Décors déterminent l'environnement de jeu où les Troupes évolueront durant la partie.

Le but principal du terrain de la table de jeu est de fournir des Couverts permettant aux Troupes de se déplacer et de manœuvrer sans immédiatement succomber aux tirs ennemis. Utiliser des couverts pour encercler l'ennemi est vital pour assurer la victoire !

L'agencement du terrain doit forcer les Troupes à manœuvrer à travers la table de jeu pour essayer d'obtenir l'avantage tactique sur l'ennemi. Lors de la mise en place du terrain, il est recommandé aux deux joueurs de trouver un point d'équilibre en plaçant assez de Couverts pour permettre aux Troupes de manœuvrer, mais sans annuler l'utilité des armes à longue portée.

AGENCEMENT DU DÉCOR

Une table de jeu équilibrée se base sur la quantité de décors mais aussi sur son agencement.

Un bon moyen de s'assurer que le placement des grands Décors bloque les LdV est d'essayer de tracer une ligne discontinue au milieu de la table en utilisant trois grands blocs de terrain. Ainsi, les zones sûres alternent avec les Lignes de Vue préférable pour les snipers.

Les petits Décors doivent être placés de façon à fournir un Couvert ponctuel dans des zones plus ouvertes. Il est conseillé de créer un corridor entre les grands Décors en utilisant de petits Décors pour fournir un Couvert permettant aux Troupes de manœuvrer à travers la table.



Il est très utile que les grands Décors aient des parapets, fenêtres, porches et autres éléments permettant aux Troupes de se mettre à couvert lorsqu'elles avancent parmi eux.

Conseil de Sibylle

IMPORTANT :

En plaçant le terrain sur la table de jeu, assurez-vous que les Troupes des deux joueurs puissent se déployer sans être complètement exposées aux Lignes de Vue de l'adversaire dès le début de la partie.

ACCESSIBILITÉ

Les grands Décors peuvent représenter des bâtiments ou des structures avec des toitures et des zones élevées. S'il n'y a pas de moyen d'accéder à ces toits (par le biais d'escaliers ou d'ascenseurs par ex.), il sera difficile pour les Troupes de les escalader, limitant les options

tactiques des deux joueurs. Aussi, il est conseillé que la majorité des Décors dispose de zones supérieures accessibles depuis le sol.

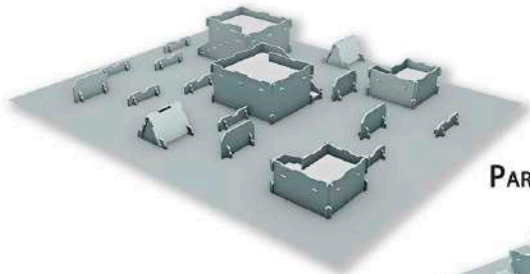
Il est aussi recommandé d'éviter de placer les Décors de façon à créer trop de goulots d'étranglement et d'impasses. Plus la table offrira d'options pour avancer vers l'ennemi, plus les choix tactiques seront intéressants.

ZONES DE DÉPLOIEMENT SYMÉTRIQUES ET ASYMÉTRIQUES

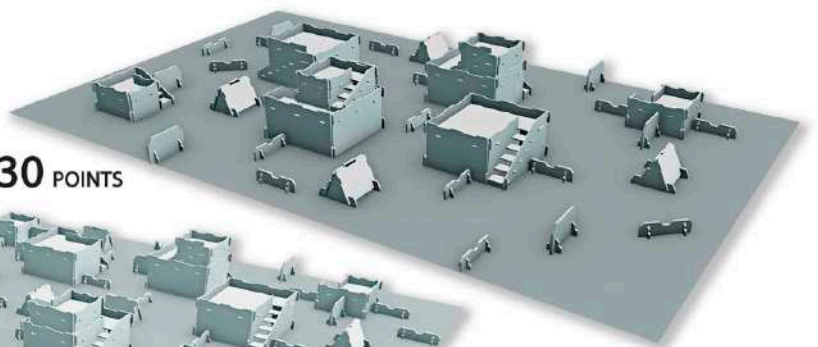
Les Zones de Déploiement Symétriques sont celles possédant le même nombre de Décors de même dimensions, placés de façon similaire de chaque côté de la table de jeu. Les Zones de Déploiement Asymétriques sont celles ne possédant pas le même nombre de Décors ou des Décors de dimensions différentes, ce qui entraîne un déséquilibre et un avantage évident d'un côté de la table sur l'autre.

Il est recommandé de déployer les Décors afin qu'une des Zones de Déploiement offre plus de Couverts et/ou ait des Décors plus élevés, donnant un avantage tactique au joueur qui s'y déploiera et une raison de plus de Garder le Déploiement lors du Jet d'Initiative.

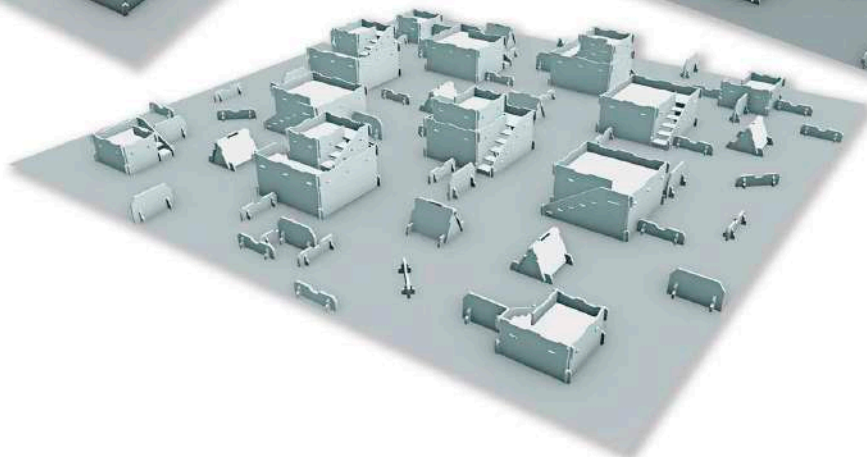
PARTIES EN 15 POINTS



PARTIES EN 25 POINTS



PARTIE EN 30 POINTS



SCÉNARIOS

La flexibilité tactique des mécaniques de jeu d'Infinity CodeOne permet aux parties d'être bien plus que de la simple extermination de l'ennemi. Cette section inclut un petit ensemble de missions servant d'introduction à ce nouveau niveau de jeu. Vous en trouverez davantage, gratuitement, dans la section Téléchargement du site officiel d'Infinity : infinitytheuniverse.com.

TRIOMPHE ET DÉFAITE. CONDITIONS DE VICTOIRE DANS INFINITY CODEONE

Une fois la partie terminée, il faut déterminer le vainqueur. Le joueur qui remplit la majorité des conditions de victoire remporte la partie. Mais ces conditions dépendent du type de partie jouée.

PARTIE STANDARD

Dans une Partie Standard, les joueurs s'affrontent sur le champ de bataille dans le but d'éliminer la force ennemie. Il n'y a pas d'objectif spécifique, autre que de détruire l'ennemi tout en ayant le moins de pertes possibles.

Une Partie Standard dure 3 Rounds de Jeu, à l'issue desquels les deux joueurs comparent leur score de **Points de Victoire**. Vos Points de Victoire sont égaux à la somme des coûts en Points de vos Troupes ayant survécu à la bataille (ne finissant donc pas en état Mort ou Inapte).

Le joueur avec le plus de Points de Victoire remporte la partie. Les égalités sont possibles, indiquant qu'aucune des deux armées n'a réussi à s'imposer.

MISSION OU SCÉNARIO

La flexibilité tactique et la variété des Troupes d'Infinity permettent des parties dont les objectifs vont au-delà de la simple destruction des forces de l'adversaire.

Afin d'épicer les choses, ou de recréer des opérations spéciales de guerre ou d'espionnage, vous pouvez jouer des parties avec une série d'objectifs qui dépassent le simple carnage ou avec des conditions de jeu inhabituelles. Quand une partie a des objectifs dépassant l'élimination de l'ennemi, elle est considérée comme étant une mission ou un scénario. Chaque scénario ou mission doit spécifier les objectifs que les joueurs cherchent à accomplir. Accomplir ces objectifs lors de la mission donne des Points d'Objectif aux joueurs, en fonction d'un barème indiqué dans les détails du scénario.

La quantité de Points de Victoire de chaque joueur est toujours utilisée pour départager une égalité si les deux joueurs finissent un scénario avec le même nombre de Points d'Objectif.

JOUER DES SCÉNARIOS

Ce Livre inclut des scénarios pour que vous puissiez essayer ce mode de jeu passionnant, mais n'oubliez pas de jeter un œil à la section Téléchargement du site officiel d'Infinity : Infinitytheuniverse.com

ANNIHILATION

OBJECTIFS DE MISSION

PARTIES EN 15 POINTS	PARTIES EN 25 POINTS	PARTIES EN 30 POINTS	POINTS D'OBJECTIF
TUER ENTRE 4 ET 7.5 POINTS D'ARMÉE DE L'ENNEMI	TUER ENTRE 7 ET 12.5 POINTS D'ENNEMI	TUER ENTRE 7.5 ET 15 POINTS D'ARMÉE DE L'ENNEMI	1 POINT D'OBJECTIF
TUER ENTRE 8 ET 12 POINTS D'ARMÉE DE L'ENNEMI	TUER ENTRE 13 ET 21 POINTS D'ARMÉE DE L'ENNEMI	TUER ENTRE 15.5 ET 25 POINTS D'ARMÉE DE L'ENNEMI	3 POINTS D'OBJECTIF
TUER PLUS DE 12 POINTS D'ARMÉE DE L'ENNEMI	TUER PLUS DE 21 POINTS D'ARMÉE DE L'ENNEMI	TUER PLUS DE 25 POINTS D'ARMÉE DE L'ENNEMI	4 POINTS D'OBJECTIF
AVOIR ENTRE 4 ET 7.5 POINTS D'ARMÉE QUI SURVIVENT	AVOIR ENTRE 7 ET 12.5 POINTS D'ARMÉE QUI SURVIVENT	AVOIR ENTRE 7.5 ET 15 POINTS D'ARMÉE QUI SURVIVENT	1 POINT D'OBJECTIF

PARTIES EN 15 POINTS	PARTIES EN 25 POINTS	PARTIES EN 30 POINTS	POINTS D'OBJECTIF
AVOIR ENTRE 8 ET 12 POINTS D'ARMÉE QUI SURVIVENT	AVOIR ENTRE 13 ET 21 POINTS D'ARMÉE QUI SURVIVENT	AVOIR ENTRE 15.5 ET 25 POINTS D'ARMÉE QUI SURVIVENT	3 POINTS D'OBJECTIF
AVOIR PLUS DE 12 POINTS D'ARMÉE QUI SURVIVENT	AVOIR PLUS DE 21 POINTS D'ARMÉE QUI SURVIVENT	AVOIR PLUS DE 25 POINTS D'ARMÉE QUI SURVIVENT	4 POINTS D'OBJECTIF
TUER LE LIEUTENANT ENNEMI			2 POINTS D'OBJECTIF

FORCES ET DÉPLOIEMENT

Camp A et Camp B : les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A	15	3	60x80 cm	20x60 cm
B	15	3		
A	25	5	80x120 cm	30x80 cm
B	25	5		
A	30	6	120x120 cm	30x120 cm
B	30	6		

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TUER

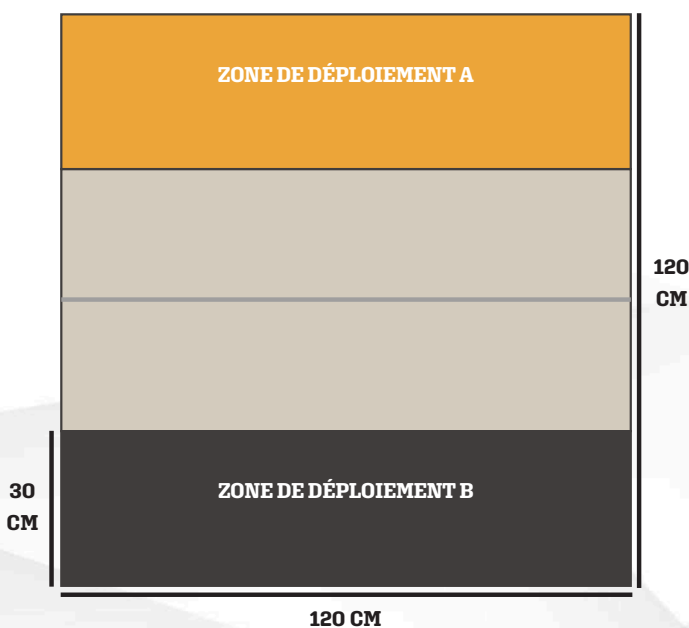
Une Troupe est considérée Tuée quand elle entre en état Mort, ou qu'elle se trouve en état Inapte à la fin de la partie.

À la fin de la partie, les Troupes qui **n'ont pas été déployées** sur la table de jeu (en tant que figurine ou que Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

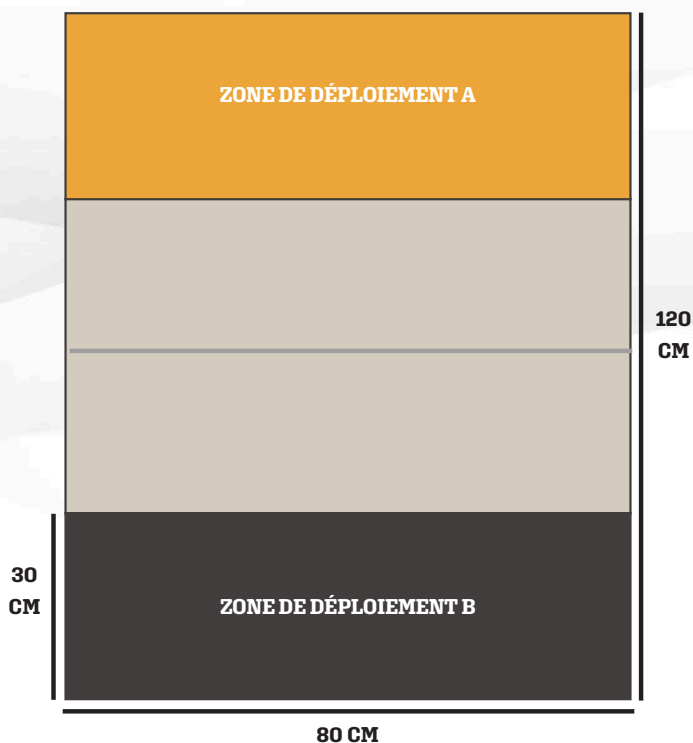
FIN DE LA MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du troisième Round de Jeu.

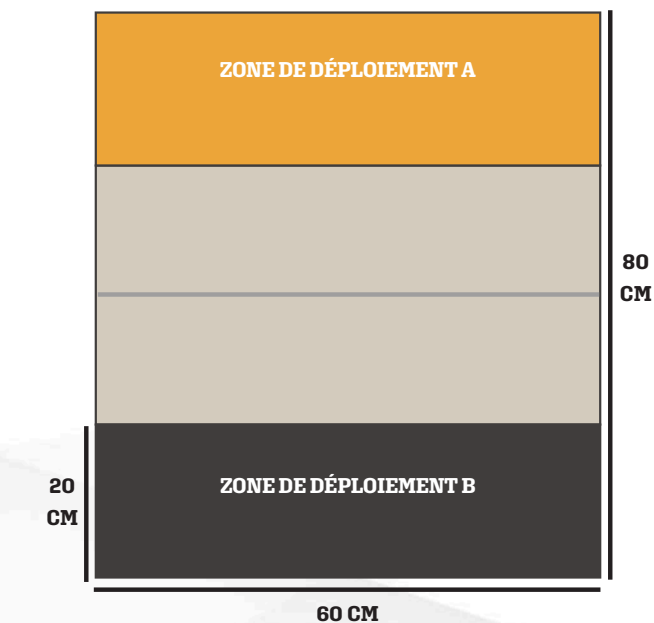
SCÉNARIO EN 30 POINTS



SCÉNARIO EN 25 POINTS



SCÉNARIO EN 15 POINTS



DOMINATION

OBJECTIFS DE MISSION

- ▶ Dominer le même nombre de Quadrants que l'adversaire à la fin de chaque Round de jeu (1 Point d'Objectif, uniquement si le joueur Domine au moins 1 Quadrant).
- ▶ Dominer plus de Quadrants que l'adversaire à la fin de chaque Round de jeu (2 Points d'Objectif).
- ▶ Avoir Piraté une Console à la fin de la partie (1 Point d'Objectif par Console Piratée).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

Camp A et Camp B : les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT	PV MINI.
A	15	3	60x80 cm	20x60 cm	3.5
B	15	3			
A	25	5	80x120 cm	30x80 cm	6
B	25	5			
A	30	6	120x120 cm	30x120 cm	7.5
B	30	6			

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

DOMINER UN QUADRANT

À la fin de chaque Round de jeu, la table est divisée en quatre zones comme indiqué sur la carte. Chaque joueur vérifie combien de Quadrants il Domine et décompte ses Points d'Objectif.

Un Quadrant est Dominé par un joueur s'il a plus de points de Victoire que l'adversaire à l'intérieur. Seules les Troupes (Marqueurs ou figurines) comptent. Les Troupes en état Inapte ne comptent pas. Les Marqueurs et jetons représentant des armes ou des Équipements (des Mines par ex.) ne comptent pas.

Une Troupe est considérée à l'intérieur d'un Quadrant si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur du Quadrant.

SHASVASTII

Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Shasvastii situées à l'intérieur d'un Quadrant ajoutent toujours leur valeur en Points pour le calcul de Domination, qu'elles soient en état Normal ou d'Embryon-Shasvastii.

CONSOLES

Il y a 4 Consoles, chacune d'elles étant placée au centre de chaque Quadrant (voir carte). Chaque Console doit être représentée par un Marqueur Console A ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Human Consoles de MicroArt Studio, les Tech Consoles et le Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

PIRATER UNE CONSOLE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seule une Troupe Spécialiste peut déclarer cette Compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec la Console.

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet de VOL Normal pour Pirater la Console.
- ▶ Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet.
- ▶ Un joueur peut Pirater une Console déjà Piratée par l'adversaire en utilisant la même procédure. La Console n'est considérée Piratée que par le dernier joueur à avoir réussi le Jet.
- ▶ Les **Hackers** bénéficient d'un MOD +3 pour Pirater une Console (ils doivent donc réussir un Jet Normal de VOL +3).

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Infirmiers et Opérateurs Spécialistes sont considérés comme des Troupes Spécialistes.

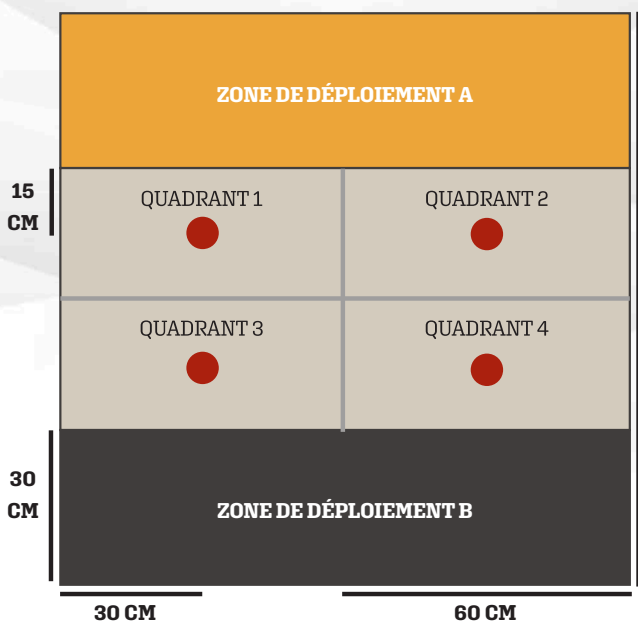
Les Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Périphériques pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

FIN DE LA MISSION

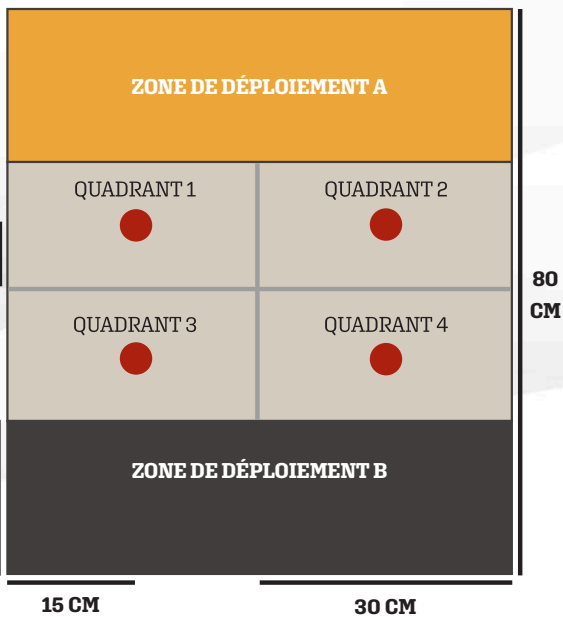
Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du troisième Round de Jeu.

Si durant la Phase Tactique de son Tour Actif, un joueur identifie que toutes les Troupes de sa Liste d'Armée qui ne sont pas en état Inapte n'obtiennent pas le nombre minimum de Points de Victoire indiqué dans la table *Forces et Déploiement*, la mission se termine à la fin de son Tour Actif.

SCÉNARIO EN 30 POINTS

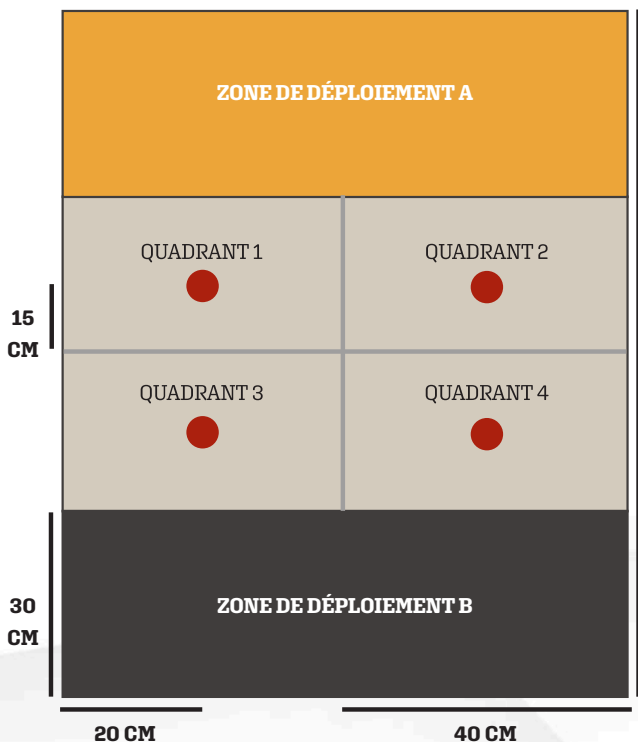


● CONSOLE



● CONSOLE

SCÉNARIO EN 25 POINTS



● CONSOLE

SCÉNARIO EN 15 POINTS



RAVITAILLEMENT

OBJECTIFS DE MISSION

- ▶ Contrôler une Caisse de ravitaillement à la fin de la partie (2 Points d'Objectif par Caisse Contrôlée).
- ▶ Contrôler plus de Caisses de ravitaillement que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- ▶ Contrôler toutes les Caisses de ravitaillement à la fin de la partie (2 Points d'Objectif supplémentaires).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

Camp A et Camp B : les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT	PV MINI.
A	15	3	60x80 cm	20x60 cm	3.5
B	15	3			
A	25	5	80x120 cm	30x80 cm	6
B	25	5			
A	30	6	120x120 cm	30x120 cm	7.5
B	30	6			

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec une Caisse de ravitaillement.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CAISSES DE RAVITAILLEMENT

Il y a 3 Caisses de Ravitaillement. L'une d'elles est placée au centre de la table et chacune des deux autres est placée sur la ligne centrale de la table à 20 cm d'un bord de table.

Chaque Caisse doit être représentée par un Marqueur Caisse de Ravitaillement, ou par un élément de décor similaire (comme les Tech Crates de MicroArt Studio, les Gang Tie Conteneurs de Bandua Wargames, les Supply Boxes de Warsenal ou les Cargo Crates de Customeeple).



RAMASSER LES CAISSES DE RAVITAILLEMENT

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

Une **Troupe Spécialiste** doit être dans une des situations suivantes :

- ▶ Être en contact Silhouette avec un Marqueur Caisse de Ravitaillement qui n'est pas transporté par une figurine.
- ▶ Être en contact Silhouette avec une figurine en état Inapte possédant le Marqueur Caisse de Ravitaillement.
- ▶ Être en contact Silhouette avec une figurine alliée en état Normal et possédant la Caisse de Ravitaillement.

EFFETS

- ▶ En dépensant une Compétence Courte, sans effectuer de Jet, la Troupe Spécialiste peut ramasser la Caisse de Ravitaillement si elle est dans une des situations précédemment décrites.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit respecter les Règles Générales des Caisses de Ravitaillement.

RÈGLES GÉNÉRALES DES CAISSES DE RAVITAILLEMENT

- ▶ Chaque Troupe Spécialiste ne peut transporter **qu'une seule** Caisse.
- ▶ Seules les figurines (donc, aucun Marqueur) peuvent transporter une Caisse.
- ▶ Le Marqueur Caisse de Ravitaillement reste toujours sur la table, même si la figurine qui le transporte passe en état Inapte.

CONTRÔLER UNE CAISSE DE RAVITAILLEMENT

Une Caisse de Ravitaillement est Contrôlée par un joueur si, à la fin de la partie, **une de ses figurines** (pas un Marqueur) la transporte et que cette Troupe n'est pas en Contact Silhouette avec un ennemi (les ennemis en état Inapte ne sont pas pris en compte).

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Infirmiers et Opérateurs Spécialistes sont considérés comme des Troupes Spécialistes.

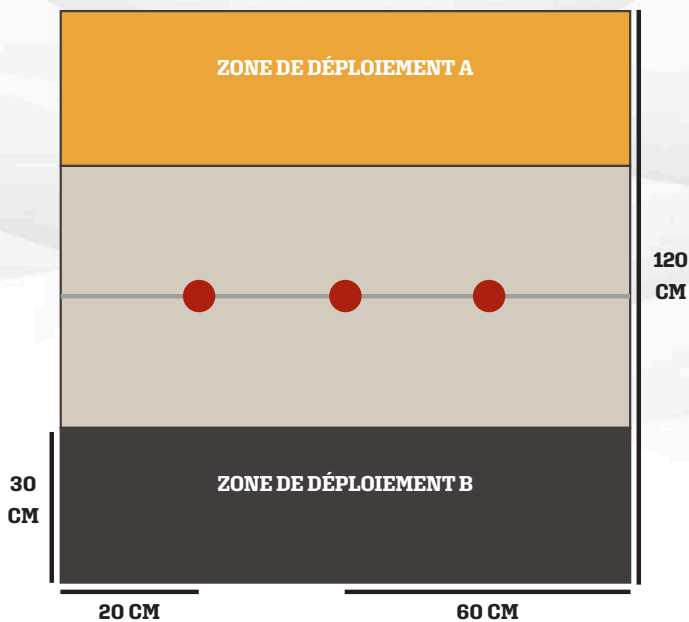
Les Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Périphériques pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du troisième Round de Jeu.

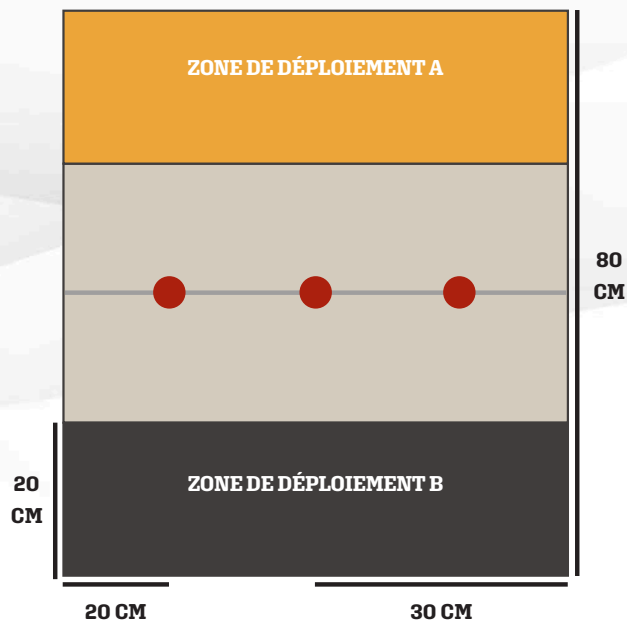
Si durant la Phase Tactique de son Tour Actif, un joueur identifie que toutes les Troupes de sa Liste d'Armée qui ne sont pas en état Inapte n'obtiennent pas le nombre minimum de Points de Victoire indiqué dans la table Forces et Déploiement, la mission se termine à la fin de son Tour Actif.

SCÉNARIO EN 30 POINTS



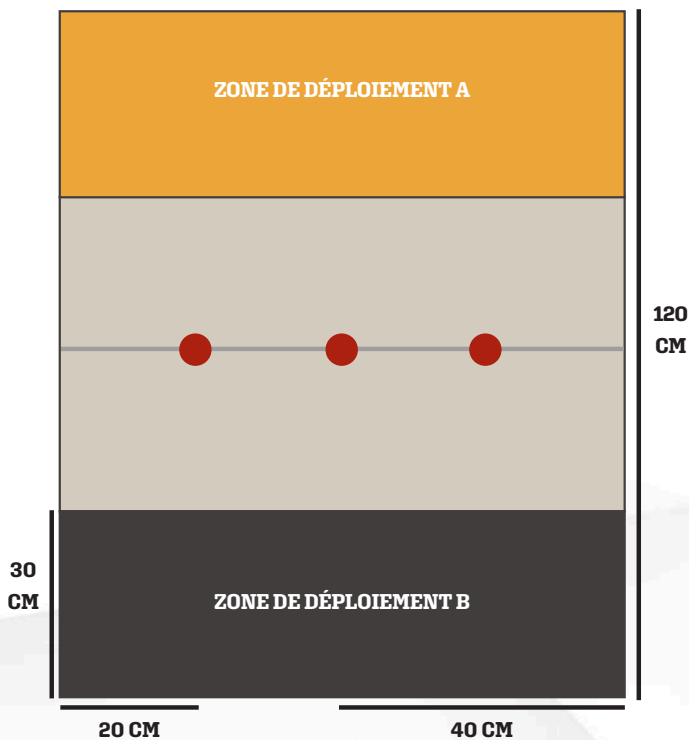
● CAISSE DE RAVITAILLEMENT

SCÉNARIO EN 15 POINTS



● CAISSE DE RAVITAILLEMENT

SCÉNARIO EN 25 POINTS



● CAISSE DE RAVITAILLEMENT



INCENDIE

OBJECTIFS DE MISSION

- ▶ Avoir plus de Troupes Spécialistes survivantes que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- ▶ Avoir Tué plus de Troupes Spécialistes que l'adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- ▶ Avoir Tué plus de Lieutenant que l'adversaire à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- ▶ Avoir Tué plus de Points d'Armée que l'adversaire à la fin de la partie (4 Points d'Objectifs).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

Camp A et Camp B : les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A	15	3	60x80 cm	20x60 cm
B	15	3		
A	25	5	80x120 cm	30x80 cm
B	25	5		
A	30	6	120x120 cm	30x120 cm
B	30	6		

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TUER

Une Troupe est considérée Tuée quand elle entre en état Mort, ou qu'elle se trouve en état Inapte à la fin de la partie.

À la fin de la partie, les Troupes qui **n'ont pas été déployées** sur la table de jeu (en tant que figurine ou que Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

LIEN TACTIQUE RENFORCÉ

Durant cette mission, l'identité du Lieutenant est toujours une Information Publique. Les joueurs doivent désigner un Marqueur si celui-ci est le Lieutenant.

Le Lieutenant doit être placé sur la table de jeu au début du premier Round de jeu, que ce soit la forme de figurine ou de Marqueur.

Si les joueurs n'ont pas de Lieutenant durant la Phase Tactique de leur Tour Actif (soit parce qu'il n'a pas été déployé ou parce qu'il est en état Inapte [Mort, Inconscient]), ils doivent en désigner un nouveau sans effectuer de dépense d'Ordre. L'identité de ce nouveau Lieutenant est toujours une Information Publique. Le Lieutenant désigné doit être une figurine ou un Marqueur se trouvant sur la table.

ZONE D'ATTERRISSAGE

Toute la table est une Zone d'Atterrissage. Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Saut de Combat peuvent appliquer un MOD +3 à leur Jet de PH de déploiement. Ce MOD se cumule à d'autres fournis par des règles différentes.

Les Troupes ayant des Compétences Spéciales avec l'étiquette Déploiement Aéroporté ignorent l'interdiction de se déployer dans la Zone de Déploiement ennemie.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Infirmiers et Opérateurs Spécialistes sont considérés comme des Troupes Spécialistes.

Les Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Périphériques pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

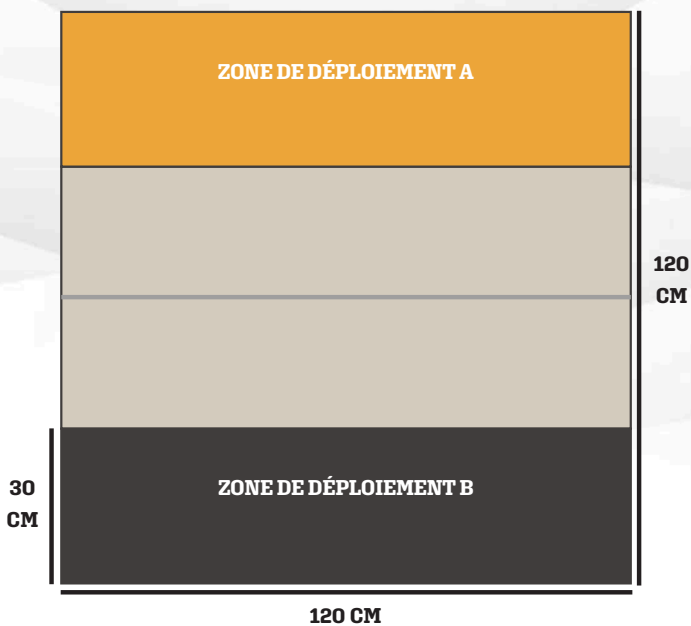
FIN DE LA MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du troisième Round de Jeu.

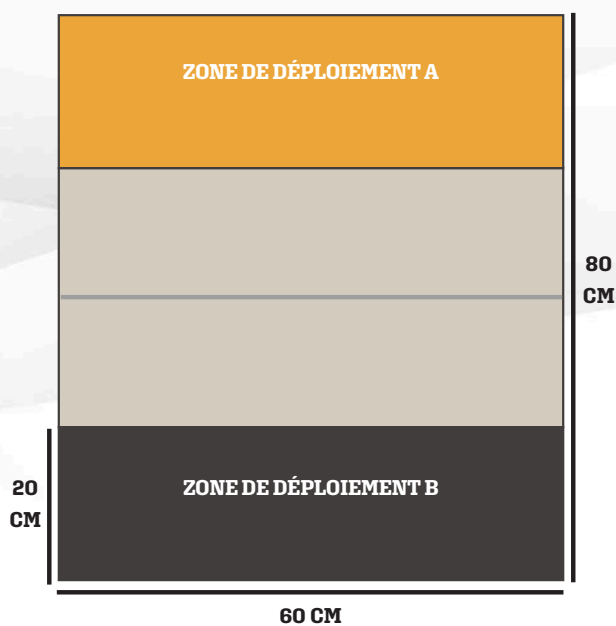
Si durant la Phase Tactique, toutes les Troupes de la Liste d'Armée du joueur sont en état Inapte, alors la mission se termine à la fin de son Tour Actif.



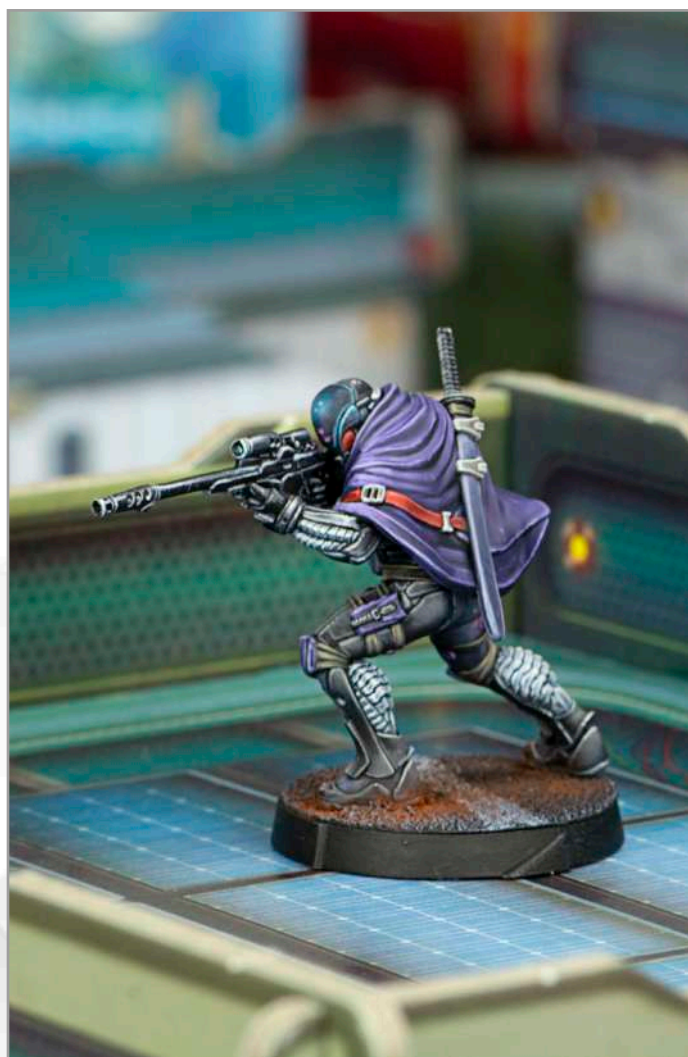
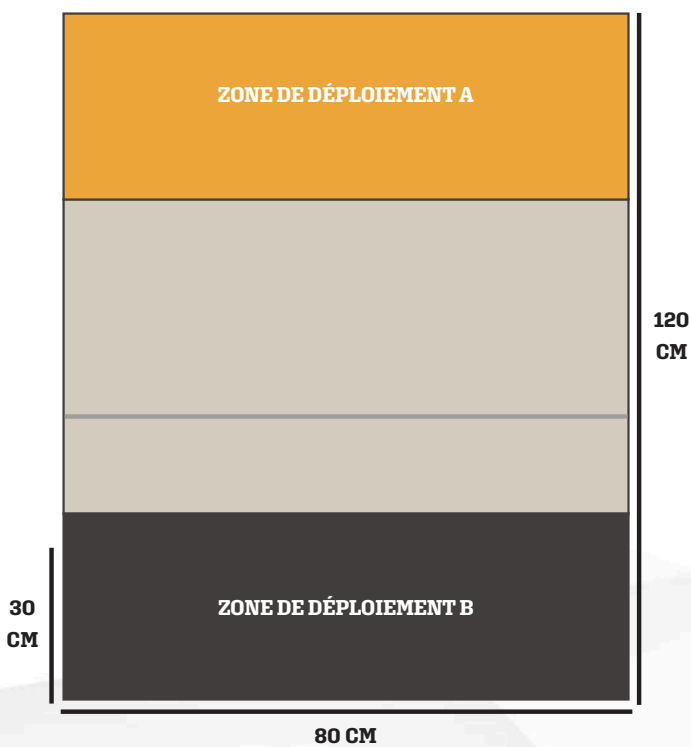
SCÉNARIO EN 30 POINTS



SCÉNARIO EN 15 POINTS



SCÉNARIO EN 25 POINTS



GLOSSAIRE

Ce livre utilise une terminologie qui renvoie à des éléments clés du jeu. Il est important de les connaître pour comprendre à quelles règles spécifiques, Compétences, armes ou Équipement ils font référence. Cette section compile tous ces termes pour vous permettre de les retrouver rapidement. Il est recommandé que les joueurs se familiarisent avec ces termes au cours de leurs parties plutôt que d'essayer de tous les apprendre par cœur.

RAPPEL :

Vous pouvez télécharger gratuitement tous les Marqueurs, Jetons et Gabarits nécessaires pour jouer sur le site officiel d'Infinity : <https://infinitytheuniverse.com>

TERMINOLOGIE

Les termes suivants se réfèrent à des éléments de jeu très spécifiques qui aident à clarifier l'ensemble des règles.

- ▶ **Attributs** : les Attributs sont une série de valeurs numériques décrivant les capacités de base d'une Troupe ou d'un élément de jeu. Ces Attributs peuvent être employés pour effectuer des Jets et déterminer la réussite ou l'échec des actions entreprises.
- ▶ **Arme Déployable** : élément de jeu avec un Profil de Troupe qui peut appartenir à la Liste d'Armée d'un joueur, qui est capable d'effectuer des Attaques et d'en être la cible.
- ▶ **Cible** : élément de jeu pouvant être ciblé par des Attaques et des effets.
- ▶ **Décor** : élément de jeu utilisé dans les parties et scénarios et permettant d'aménager la table de jeu. Ces éléments peuvent parfois avoir des Attributs ou constituer des cibles valides.
- ▶ **Équipement Déployable** : élément de jeu disposant d'Attributs, appartenant à la Liste d'Armée d'un joueur et capable d'employer une Compétence Spéciale ou un Trait. Cet élément peut être désigné comme cible d'Attaques.
- ▶ **Figurine** : élément de jeu avec un Profil de Troupe représenté sur la table par une figurine.
- ▶ **Jeton** : élément de jeu représentant une arme ou Équipement Déployable.
- ▶ **Marqueur** : élément de jeu disposant d'Attributs représenté sur la table avec un marqueur tel que spécifié par certaines Compétences Spéciales, armes ou Équipements.
- ▶ **Marqueur d'état** : élément de jeu indiquant les effets d'une règle, Compétence ou état.
- ▶ **Périphérique** : catégorie spéciale de Troupe ne fournissant pas d'Ordre et ne pouvant pas en consommer par elle-même. N'est pas pris en considération pour les limitations de nombre au sein d'une Liste d'Armée. Quand il est activé, le Périphérique réplique les actions par son Contrôleur (la Troupe dont il dépend) lorsque celui-ci dépense un Ordre. Le Coût d'un Périphérique est indiqué dans son propre Profil de Troupe mais s'ajoute aussi au Coût de son Contrôleur.
- ▶ **Points de Victoire** : le Coût combiné des Troupes d'un Joueur n'étant pas en état Inapte.
- ▶ **Profil d'unité** : partagé par toutes les Troupes provenant de la même unité, ce Profil est une série de valeurs numériques déterminant les Attributs de chaque Troupe. Le Profil d'Unité comprend aussi les Caractéristiques, Compétences Spéciales, Équipements et Blindage de chaque Troupe.

- ▶ **Troupe** : élément de jeu disposant d'Attributs qui appartient à la Liste d'Armée d'un joueur, capable de dépenser des Ordres, de déclarer et d'être la cible d'Attaques.

ALIGNEMENT

Dans Infinity, il est important de définir à quel camp de joueur appartiennent les éléments de jeu et d'identifier ceux qui n'appartiennent à personne. Cela détermine si ces éléments peuvent être attaqués et, dans l'affirmative, de qui ces attaques peuvent venir.

Les Alignements permettent aux joueurs de savoir quelles règles appliquer aux divers éléments de jeu (Troupes, figurines, etc.).

- ▶ **Allié** : Troupes appartenant à la Liste d'Armée du joueur, ou à son coéquipier si la partie est jouée par binôme ou par groupe.
- ▶ **Ennemi** : Troupes appartenant à la Liste d'Armée du ou des adversaires (si la partie est jouée par binôme ou par groupe).
- ▶ **Hostile** : éléments de jeu ayant des Attributs mais qui n'appartiennent à aucune Liste d'Armée. Ces éléments sont considérés comme Ennemi par tous les joueurs qui peuvent déclarer des Attaques contre eux.
- ▶ **Neutre** : éléments de jeu ayant des Attributs qui n'appartiennent à aucune Liste d'Armée.

ÉTIQUETTES ET TRAITS D'INFINITY CODEONE

Les Étiquettes et Traits font référence à des règles ou particularités du jeu partagées par les Compétences, l'armement et l'Équipement.

ÉTIQUETTES

Les Étiquettes sont les différents aspects définissant les Compétences, armes et Équipements.

- ▶ **Attaque** : Étiquette indiquant une Compétence ou Équipement considéré comme une Attaque.
- ▶ **Attaque CC** : Étiquette indiquant une Compétence ou Équipement comptant comme une Attaque CC.
- ▶ **Attaque Comms** : Étiquette indiquant une arme, Compétence Spéciale, ou Équipement considéré comme une Attaque qui peut être évitée par la Compétence Reset (mais pas par la Compétence Esquive).
- ▶ **Attaque TR** : Étiquette indiquant une Compétence ou Équipement comptant comme une Attaque TR.

RAPPEL :

Vous ne pouvez jamais déclarer d'Attaques contre des Troupes (figurines ou Marqueurs) Alliées ou Neutres.

- ▶ **Compétence Spéciale CC** : Étiquette indiquant une Compétence ne pouvant être employée que si l'utilisateur est en contact Silhouette avec la cible. Tout MOD fourni par l'élément ayant cette Étiquette peut se combiner avec d'autres Compétences Spéciales CC. Sauf spécification contraire, l'élément ayant cette Étiquette fonctionne durant le Tour Actif et Réactif.
- ▶ **Déploiement Aéroporté** : Étiquette englobant toutes les Compétences propres à l'Infanterie Aéroportée. Toute règle mentionnant Déploiement Aéroporté affectera toutes les Compétences ayant cette Étiquette.
- ▶ **Déploiement Supérieur** : Étiquette englobant toutes les Compétences permettant aux Troupes de se déployer en dehors de leur Zone de Déploiement. Toute règle mentionnant Déploiement Supérieur affecte toutes les Compétences ayant cette Étiquette.
- ▶ **Équipement Comms** : Étiquette indiquant un Équipement vulnérable à certains Programmes de Piratage et Munitions.
- ▶ **Feed-back Négatif (FBN)** : Étiquette indiquant une Compétence ou Équipement qui ne peut pas être utilisé en même temps que tout autre élément ayant aussi cette Étiquette ou ce Trait. L'activation d'une Compétence Spéciale, Équipement, Programme de Piratage, règle spéciale, etc. avec Feed-back Négatif annule et remplace automatiquement toute autre Compétence Spéciale, Équipement, Programme de Piratage, etc. avec Feed-back Négatif de la Troupe, jusqu'à ce que les effets de la nouvelle Compétence Spéciale, Équipement, etc. soient annulés ou volontairement Désactivés. Par conséquent, lors de l'utilisation d'un Ordre, une Troupe ne peut bénéficier que d'un Équipement, Programme de Piratage, Compétence Spéciale, etc. avec le Trait ou Étiquette Feed-back Négatif.
- ▶ **Hostile** : Étiquette indiquant des éléments de jeu ayant des Attributs mais qui n'appartiennent à aucune Liste d'Armée. Ces éléments sont considérés comme Ennemi par tous les joueurs qui peuvent déclarer des Attaques contre eux.
- ▶ **Inapte** : Étiquette indiquant que la Troupe affectée ne fournit pas d'Ordre ou de Points de Victoire à son joueur.
- ▶ **Information Privée** : les Compétences Spéciales ou l'Équipement des Troupes ayant cette Étiquette sont des informations que vous n'avez pas à dévoiler à votre adversaire tant que vous ne les utilisez pas dans la partie (ou après la fin de la partie).
- ▶ **Marqueur** : Étiquette indiquant une Troupe, arme ou Équipement qui peut être représenté par un Marqueur au lieu d'une figurine ou d'un jeton.
- ▶ **Mouvement** : Étiquette indiquant que l'utilisation de cette Compétence ou Équipement implique une forme de mouvement.
- ▶ **Piratable** : Étiquette indiquant une Troupe, un Périphérique, une arme ou Équipement pouvant être la cible des Programmes de Piratage alliés ou ennemis.
- ▶ **Obligatoire** : Étiquette indiquant que l'utilisation de cette Compétence ou Équipement ne peut pas être ignorée.
- ▶ **Optionnel** : Étiquette indiquant que l'utilisation de cette Compétence ou Équipement est facultative.
- ▶ **Phase d'états** : Étiquette indiquant que cet Équipement ou Compétence ne peut être employé que durant la Phase d'états (sauf spécification contraire).
- ▶ **Sans LdV** : Étiquette indiquant que cette Compétence n'a pas besoin de LdV vers la cible.

- ▶ **Sans Jet** : Étiquette indiquant que cette arme, Compétence Spéciale ou Équipement fonctionne de façon automatique et ne nécessite pas de Jet. Elle peut être assortie d'une valeur fixe indiquée entre parenthèses.

TRAITS

La plupart des armes et Équipements ont des caractéristiques spéciales, appelées Traits. Les Traits sont généralement liés à des Compétences Communes ou Spéciales, ou à des effets spécifiques. Certains d'entre eux sont assez explicites mais voici la liste de tous les Traits afin de vous y référer.

- ▶ **BLI = 0** : arme ou Équipement réduisant l'Attribut de BLI de la cible à 0 lors du Jet de Sauvegarde.
- ▶ **CC** : arme pouvant être utilisée pour effectuer des Attaques CC.
- ▶ **Dégâts Continus** : lorsqu'elle échoue son Jet de Sauvegarde, la cible perd 1 point de son Attribut Blessures/STR et doit continuer à faire des Jets de Sauvegarde jusqu'à ce qu'elle réussisse ou qu'elle passe en état Mort. Un **Critique** avec une arme ayant ce Trait force la cible à faire un Jet de sauvegarde additionnel uniquement lors de l'impact et pas pour l'application des Dégâts Continus.
- ▶ **Déploiement Prioritaire** : vous devez placer cette arme ou Équipement sur la table de jeu durant la Phase de Déploiement.
- ▶ **Déployable** : arme ou Équipement pouvant être placé sur le champ de bataille où il devient un élément indépendant. Les armes et Équipements Déployables ont leur propre Profil avec des Attributs et peuvent être la cible d'Attaques en cours de jeu.
- ▶ **Dissimulé** : arme ou Équipement utilisant les effets de la Compétence Spéciale. Le Marqueur Camouflage dissimulant une arme ou Équipement a une valeur de Silhouette (S) de 2. Référez-vous à la description de l'arme ou de l'Équipement pour plus de détails.
- ▶ **État** : arme ou Équipement faisant entrer la cible dans l'état indiqué dans son Profil.
- ▶ **Gabarit Direct** : arme ou Équipement utilisant les règles du Gabarit Direct. Le type spécifique de Gabarit est indiqué entre parenthèses.
- ▶ **Jetable** : arme ou Équipement ayant une quantité limitée de munitions ou d'utilisations. Le Profil indique, par un chiffre entre parenthèses après le Trait Jetable, le nombre d'utilisations possibles pour cette arme ou Équipement. Une utilisation est dépensée à chaque fois que vous déclarez vous servir de l'arme ou Équipement, que le Jet impliqué soit une réussite ou un échec ou que la Compétence ait été utilisée de manière non valide. Une fois toutes les utilisations disponibles dépensées, la Troupe (ou l'objet si la Troupe a plusieurs armes ou Équipements Jetables) sera en état Déchargé.
- ▶ **Non Létal** : arme ou Équipement utilisant un Type de Munition qui ne cause pas de Dégâts ou ne requiert pas que la cible fasse des Jets de Sauvegarde quand elle est touchée.
- ▶ **ORA** : arme ou Équipement utilisable uniquement en ORA.
- ▶ **PB = 0** : arme ou Équipement réduisant l'Attribut de PB de la cible à 0 lors du Jet de Sauvegarde.
- ▶ **Rafale (R)** : nombre de dés que le joueur doit lancer quand il utilise cette arme ou Équipement.
- ▶ **Sans Cible** : arme utilisant une Munition Spéciale capable d'être tirée sans désigner d'ennemi comme cible.
- ▶ **Zone de Contrôle (ZdC)** : la Zone d'Effet de cette arme ou Équipement est équivalente à la Zone de Contrôle de l'utilisateur (un rayon de 20 cm).

ÉTATS

État est un terme de jeu représentant chaque condition, bénéfique ou non, dans laquelle peut se trouver une Troupe ou un élément du jeu d'Infinity CodeOne.

Chaque état est cumulatif et a ses propres méthodes d'activation et d'annulation. Chacun est représenté par un Marqueur d'état.

Les états *Inaptes* sont indiqués par des marqueurs rouges pour les rendre aisément identifiables.

ALLONGÉ

ALLONGÉ

ACTIVATION



- ▶ Durant la Phase de Déploiement, les joueurs peuvent déployer une ou plusieurs Troupes Allongées en plaçant un Marqueur Allongé à côté d'elles.
- ▶ Quand une Troupe déclare une Compétence Courte ou un ORA ayant l'Étiquette Mouvement, son joueur peut indiquer qu'elle se déplacera Allongé.
- ▶ Dans ce cas, tout mouvement effectué durant grâce à cette Compétence ou cet ORA implique des réductions de MOV et de Silhouette.
- ▶ Une Troupe en LdV avant d'être Allongée est toujours considérée comme étant en LdV au début de sa Compétence ou de l'ORA.
- ▶ Si une Troupe passe en état Inconscient, elle est automatiquement Allongée, sauf s'il s'agit d'un Type d'Unité qui ne peut pas s'Allonger (TAG par ex.).

EFFETS

- ▶ Une Troupe Allongée a une valeur de Silhouette (S) de X, c'est-à-dire une hauteur et une largeur égales à celles de son socle.
- ▶ Tant qu'elle est Allongée, une Troupe divise par deux ses valeurs de MOV quand elle utilise une Compétence ayant l'Étiquette Mouvement (Déplacement, Esquive, etc.).
- ▶ Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques à moins que ce soit explicitement indiqué dans leur description.

ANNULATION

- ▶ Une Troupe Allongée peut annuler automatiquement cet état au début de son mouvement lorsqu'elle déclare une Compétence ou un ORA ayant l'Étiquette Mouvement. Le joueur doit annoncer qu'il annule l'état Allongé lorsqu'il déclare cette Compétence/ORA. L'état est annulé gratuitement et la Troupe peut effectuer son mouvement en utilisant ses valeurs normales de MOV et de S.
- ▶ Si une Troupe Inconsciente récupère de cet état, alors l'état Allongé est automatiquement et gratuitement annulé.

CAMOUFLÉ

CAMOUFLÉ

Marqueur



ACTIVATION

- ▶ Automatique durant la Phase de Déploiement.
- ▶ Durant son Tour Actif, une Troupe avec Camouflage peut retourner à l'état Camouflé en dépensant un Ordre Entier, si elle se trouve hors des LdV ennemies (figurines et Marqueurs).

EFFETS

- ▶ Tant qu'elle est Camouflée, une Troupe **n'est pas représentée par sa figurine** mais par un Marqueur Camouflage.
- ▶ Les Marqueurs Camouflage peuvent avoir la Compétence Mimétisme. Le cas échéant, ces Marqueurs indiquent le niveau de MOD qu'applique Mimétisme.
- ▶ Une Troupe ne peut pas entrer en contact Silhouette avec un Marqueur Camouflage ennemi.
- ▶ Sauf spécification contraire d'une règle ou d'une Compétence, les ennemis ne peuvent pas déclarer d'Attaque contre un Marqueur Camouflage sans avoir précédemment effectué une Détection.
- ▶ Pour révéler un Marqueur Camouflage, un Jet de Détection (auquel sont appliqués tous les MOD listés dans Détection, y compris le Mimétisme du Marqueur s'il en possède) doit être réussi.
- ▶ Si le Jet de Détection est réussi, le Marqueur Camouflage est remplacé par la figurine de la Troupe, orientée dans la direction choisie par son propriétaire.
- ▶ Une Troupe qui **rate le Jet de Détection contre un Marqueur ne peut plus tenter de le Détecter jusqu'au prochain Tour de Joueur**. Une Troupe qui a été révélée et qui entre de nouveau en état Camouflé ne compte pas comme étant le même Marqueur.
- ▶ Un Marqueur Camouflage a une LdV de 360°.
- ▶ Un Marqueur Camouflage a la même valeur de Silhouette (S) que celle de la Troupe qu'il représente.
- ▶ Si le Marqueur représente une **arme ou un Équipement en état Camouflé, sa valeur de Silhouette (S) est de 2**.
- ▶ Cet état n'interfère pas avec les Compétences Spéciales et les Équipements Automatiques qui continuent de fonctionner normalement.
- ▶ Les seuls ORA possibles contre un Marqueur Camouflage sont Détection, Esquive et Reset.
- ▶ Quand une Troupe en état Camouflé est activée, chaque Troupe Réactive peut retarder sa déclaration d'ORA jusqu'à ce que le Marqueur déclare sa deuxième Compétence Courte. Dans ce cas :
 - ▶ Si la Troupe Camouflée se révèle lors de la seconde moitié de son Ordre (en déclarant un Tir, en entrant en contact Silhouette avec un ennemi, etc.), les Troupes ayant retardé leur déclaration peuvent déclarer leur ORA.
 - ▶ Si la Troupe Camouflée ne se révèle pas, les Troupes ayant suspendu leur déclaration perdent leur droit de déclarer un ORA.

ANNULATION

L'état Camouflé est annulé dès que :

- ▶ Le Marqueur Camouflage déclare une Attaque ou une Compétence nécessitant un Jet.
- ▶ Le Marqueur Camouflage déclare n'importe quel Ordre Entier.
- ▶ Le Marqueur Camouflage entre en contact Silhouette avec une figurine ennemie.
- ▶ Le Marqueur Camouflage est Détecté.

- ▶ Le Marqueur Camouflage subit une Attaque réussie.
- ▶ Quand l'état Camouflé est annulé, le propriétaire du Marqueur Camouflage doit le remplacer par la figurine correspondante, orientée dans la direction de son choix.
- ▶ Lorsqu'il remplace le Marqueur par la figurine, le joueur doit communiquer à son adversaire toutes les Informations Publiques concernant cette Troupe.

IMPORTANT :

L'annulation de l'état Camouflé s'applique pour l'intégralité de l'Ordre déclaré, même si la Compétence révélant la Troupe Camouflée n'est effectuée qu'à la fin de l'Ordre.

RAPPEL :

ORA contre un Marqueur :

Les seuls ORA possibles contre un Marqueur Camouflage sont **Détection, Esquive et Reset**.

Une Troupe peut retarder sa déclaration d'ORA contre un Marqueur jusqu'à ce que celui-ci déclare sa seconde Compétence Courte.

Dans ce cas, la Troupe ne peut déclarer un ORA que si le Marqueur Camouflage se révèle de lui-même avec sa seconde Compétence. Sinon, la Troupe perd son droit de déclarer un ORA.

CIBLÉ

CIBLÉ

ACTIVATION

- ▶ La Troupe subit cet état à cause d'un effet, de la Règle Spéciale d'un scénario, d'une condition ou d'une Attaque réussie employant des Munitions infligeant cet état.



EFFETS

- ▶ Les Troupes déclarant une Attaque à distance, une Attaque Comms ou utilisant un Programme de Piratage contre la Troupe en état Ciblé gagnent un **MOD +3 à l'Attribut utilisé pour l'attaque**.
- ▶ Une Troupe en état Ciblé applique un MOD -3 VOL sur ses Jets de **Reset**.
- ▶ Les Compétence Automatiques Spéciales et l'Équipement continuent de fonctionner en dépit de cet état.

ANNULATION

- ▶ La Troupe affectée réussit un Jet (Normal ou Opposé) de Reset en dépit du MOD -3 VOL qui y est appliqué.
- ▶ Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Ingénieur** (ou un équivalent) **peut annuler cet état** si elle est en contact Silhouette avec une Troupe affectée. L'Ingénieur doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et **réussir un Jet Normal de VOL** (ou le Jet spécifié par le Scénario ou la Compétence Spéciale ayant causé l'effet).

DÉCHARGÉ

DÉCHARGÉ

ACTIVATION

- ▶ Une Troupe a dépensé toutes les munitions ou utilisations d'une arme ou Équipement ayant le Trait Jetable.



EFFETS

- ▶ La Troupe en question ne peut plus utiliser l'arme ou l'équipement concerné.

ANNULATION

- ▶ Certains scénarios ou missions ont des règles spéciales permettant d'annuler cet état en respectant certaines conditions spécifiques.
- ▶ Lorsque cet état est annulé, toutes les armes ou équipements avec le Trait Jetable récupèrent leur capacité complète (toutes leurs charges ou utilisations initiales).

DÉCONNECTÉ

DÉCONNECTÉ

Inapte

ACTIVATION

- ▶ Le Contrôleur de cette Troupe est en état Inapte.
- ▶ Le Périphérique entre de force dans cet état à cause d'une Attaque, un Programme de Piratage, l'effet de Munitions Spéciales, des règles de scénarios, etc.



EFFETS

- ▶ Un Périphérique dans cet état **ne peut exécuter ni Ordre, ni ORA**.
- ▶ Un Périphérique dans cet état **ne compte pas** pour les Points de Victoire du joueur.

ANNULATION

- ▶ Cet état est automatiquement annulé si le Contrôleur de ce Périphérique quitte l'état Inapte ayant causé l'état Déconnecté.
- ▶ Si cet état a été provoqué par une Attaque, un Programme de Piratage, l'effet de Munitions Spéciales, des règles de scénarios, etc., un Ingénieur (ou Troupe disposant d'une Compétence équivalente) peut annuler cet état. Il doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre en étant en contact Silhouette avec la Troupe affectée et réussir un Jet Normal de VOL (ou le Jet indiqué par la règle ayant causé cet état).



EMBRYON-SHAVASTII

EMBRYON-SHAVASTII

Inapte

ACTIVATION

- ▶ Cet état s'active quand une Troupe avec cette Compétence Spéciale devient Inconsciente.

EFFETS

L'état d'Embryon-Shasvastii fonctionne comme l'état Inconscient, avec les différences suivantes :

- ▶ Au lieu de placer un Marqueur Inconscient à côté de la Troupe, placez un Marqueur Embryon-Shasvastii.
- ▶ La Troupe n'est pas considérée en état Inapte pour le décompte des Points de Victoire et ne compte pas dans les Troupes éliminées par l'ennemi.
- ▶ La Troupe n'est pas retirée du champ de bataille même si son joueur n'a pas les moyens de la soigner (Médecin, Infirmier, etc.).



ENGAGÉ

ENGAGÉ

ACTIVATION

- ▶ La Troupe est en contact Silhouette avec un ennemi et n'est PAS en état Inapte ou Immobilisé.

EFFETS

- ▶ La Troupe en état Engagé (ou Troupe Engagée) est considérée au Corps à Corps (CC).
- ▶ La Troupe Engagée **ne peut que déclarer une Attaque CC, une Esquive, une Attente, un Reset** ou des Compétences spécifiant qu'elles peuvent être utilisées au Corps à Corps ou en état Engagé.
- ▶ Une Troupe Engagée ne peut pas tracer de LdV en dehors du Corps à Corps.
- ▶ Lorsqu'un Tir est déclaré contre une Troupe Engagée, la règle de Tir au Corps à Corps (p. 47) doit être appliquée.
- ▶ Une arme à Gabarit qui affecte une Troupe Engagée **affecte toutes les Troupes dans ce Corps à Corps**, même si le placement du Gabarit ne devrait affecter qu'une ou certaines d'entre elles.

ANNULATION

- ▶ Cet état est annulé quand la Troupe n'est plus en contact Silhouette avec des Troupes ennemies.
- ▶ Cet état est automatiquement annulé si, lors de l'étape 5.1 Effets d'un Ordre, tous les adversaires sont en état Inapte ou Immobilisé.
- ▶ Une Troupe peut annuler l'état Engagé en réussissant un Jet d'Esquive, que ce soit avec un Jet Normal ou d'Opposition. Dans ce cas, la Troupe doit pouvoir quitter le contact Silhouette grâce au mouvement de 5 cm octroyé par l'Esquive réussie. S'il n'y a pas de destination valide pour quitter le contact Silhouette, la Troupe reste Engagée sans pouvoir se déplacer.

IMMOBILISÉ-A

IMMOBILISÉ-A

ACTIVATION

- ▶ La Troupe souffre d'une Attaque réussie ou d'un effet utilisant des Munitions, un Programme de Piratage ou une règle spéciale d'un scénario capable de causer cet état.

EFFETS

- ▶ Une Troupe en état IMM-A **ne peut pas déclarer** de Compétences, d'Attaque ou d'ORA autre **qu'Esquive** (avec son PH) et en y appliquant un MOD -6.
- ▶ Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements continuent de fonctionner mais la Troupe doit respecter toutes les restrictions de déclarations.
- ▶ Une Troupe en état Immobilisé-A continue de générer un Ordre pour sa Réserve d'Ordres.

ANNULATION

- ▶ La Troupe affectée peut annuler cet état en réussissant un Jet (Normal ou Opposé) lors de l'utilisation de la Compétence Esquive, en y appliquant le MOD -6 PH découlant de l'état IMM-A.
- ▶ Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Ingénieur** (ou un équivalent) **peut annuler cet état** si elle est en contact Silhouette avec une Troupe affectée. L'Ingénieur doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et **réussir un Jet Normal de VOL** (ou le Jet spécifié par le Scénario ou la Compétence Spéciale ayant causé l'effet).



IMMOBILISÉ-B

IMMOBILISÉ-B

ACTIVATION

- ▶ La Troupe souffre d'une Attaque réussie ou d'un effet utilisant des Munitions, un Programme de Piratage ou une règle spéciale d'un scénario capable de causer cet état.

EFFETS

- ▶ Une Troupe en état IMM-B ne peut pas déclarer de Compétences, d'Attaque ou d'ORA autre que **Reset** en y appliquant un MOD -3 VOL.
- ▶ Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements continuent de fonctionner mais la Troupe doit respecter toutes les restrictions de déclarations.
- ▶ Une Troupe en état Immobilisé-B continue de générer un Ordre pour sa Réserve d'Ordres.

ANNULATION

- ▶ La Troupe affectée peut annuler cet état en réussissant un Jet (Normal ou Opposé) lors de l'utilisation de la Compétence **Reset**, en y appliquant le MOD -3 VOL découlant de l'état IMM-B.
- ▶ Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Ingénieur** (ou un équivalent) **peut annuler cet état** si elle est en contact Silhouette avec une Troupe affectée. L'Ingénieur doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et **réussir un Jet Normal de VOL** (ou le Jet spécifié par le Scénario ou la Compétence Spéciale ayant causé l'effet).



INCONSCIENT

INCONSCIENT

Inapte.

ACTIVATION

- ▶ Une Troupe qui perd son dernier point de l'Attribut Blessures/STR, portant celui-ci exactement à zéro, passe automatiquement à l'état Inconscient.

EFFETS

- ▶ Une Troupe dans cet état ne peut pas déclarer d'Ordres ou d'ORA.
- ▶ Une Troupe Inconsciente passe automatiquement à l'état Allongé sauf si son Type de Troupe en est incapable.
- ▶ Une Troupe Inconsciente ne génère pas d'Ordres lors de la Phase Tactique.
- ▶ Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques n'ont pas d'effets durant l'Inconscience.
- ▶ Les Troupes Inconscientes ne rapportent pas de Points de Victoire à leur joueur.

ANNULATION

- ▶ Pour annuler cet état, les Troupes avec l'Attribut Blessures ont besoin d'un Médecin et les Troupes avec l'Attribut Structure (STR) ont besoin d'un Ingénieur.
- ▶ Une Troupe avec la Compétence Spéciale Médecin/Ingénieur (ou une Compétence équivalente) peut annuler l'état Inconscient d'une Troupe affectée se trouvant en contact avec sa Silhouette en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre et en réussissant un Jet Normal de VOL (ou le Jet spécifié par la Compétence Spéciale ou par le Scénario).
- ▶ D'autres Compétences Spéciales et Équipements permettent d'annuler l'état Inconscient comme indiqué dans leurs règles spécifiques.
- ▶ L'annulation de l'état Inconscient annule automatiquement l'état Allongé.



NORMAL (ÉTAT NORMAL)

NORMAL

ACTIVATION

- ▶ Sauf spécification contraire, toutes les Troupes sont déployées dans cet état.
- ▶ Une Troupe en état Inapte repasse en état Normal quand son état Inapte est annulé.
- ▶ Une Troupe en état Inconscient qui regagne au moins un point de Blessures/STR repasse en état Normal.

EFFETS

- ▶ La Troupe génère 1 Ordre pour son joueur durant la Phase Tactique.
- ▶ La Troupe compte pour les Points de Victoire de son joueur.

ANNULATION

- ▶ L'état Normal est annulé quand la Troupe passe en état Inapte (Inconscient, Mort, etc.) ou quand l'effet d'une arme, Compétence Spéciale ou Équipement l'indique.

MORT

MORT

Inapte

ACTIVATION

- ▶ Une Troupe perd tous les points de son Attribut B/STR et subit un ou plusieurs Dégâts supplémentaires.
- ▶ Une Troupe en état Inconscient ou d'Embryon-Shasvastii perd un ou plusieurs points de son Attribut B/STR.

EFFETS

- ▶ Une Troupe dans cet état est retirée du jeu.
- ▶ Une Troupe dans cet état cesse de générer des Ordres lors des tours suivants.
- ▶ Les Troupes Mortes **ne rapportent pas de Points de Victoire à leur joueur.**

ANNULATION

- ▶ L'état Mort est irréversible et ne peut pas être annulé, sauf spécification contraire d'une règle spécifique à une mission ou un scénario. Dans ce cas, suivez la procédure indiquée par cette règle.



TABLE D'ARMEMENT D'INFINITY CODEONE

NOM	PORTÉE					DÉGÂTS	R	MUN.	SAUVEGARDE	TRAITS
ARMES CC										
ARME CC PA						PH	1	PA	BLI	CC
ARME CC						PH	1	N	BLI	CC
ARME CC DA						PH	1	DA	BLI	CC
ARME CC À MONO-FILAMENT						12	1	N	BLI	BLI=0, CC, ÉTAT MORT
ARME CC PARA						--	1	PARA	PH-6	CC, NON-LÉTAL, ÉTAT IMMOBILISÉ-A.
ARME CC VIRALE						PH	1	DA	PB	CC
LANCES-FLAMMES										
LANCE-FLAMME LOURD						14	1	N	BLI	DÉGÂTS CONTINUS, GABARIT DIRECT (GRANDE LARME).
LANCE-FLAMME LÉGER						13	1	N	BLI	DÉGÂTS CONTINUS, GABARIT DIRECT (PETITE LARME).
MITRAILLEUSES LOURDES										
	20 cm	40 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
MITRAILLEUSE LOURDE PA	-3	0	+3	-3		15	4	PA	BLI	
MITRAILLEUSE LOURDE	-3	0	+3	-3		15	4	N	BLI	
MITRAILLEUSE LOURDE MULTI (MODE RAFALE)						15	4	PA	BLI	
MITRAILLEUSE LOURDE MULTI (MODE ANTI-MATÉRIEL)	-3	0	+3	-3		15	1	EXP	BLI	
FUSILS DE PRÉCISION										
	20 cm	60 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
FUSIL DE PRÉCISION PA	-3	+3	-3	-6		13	3	PA	BLI	
FUSIL DE PRÉCISION	-3	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	
PISTOLETS										
	20 cm	40 cm	60 cm	240 cm						
PISTOLET LOURD (MODE RAFALE)	+3	0	-6			14	2	N	BLI	[*]
PISTOLET LOURD (MODE CC)						14	1	N	BLI	CC, [*].
PISTOLET (MODE RAFALE)	+3	0	-6			11	2	N	BLI	[*]
PISTOLET (MODE CC)						11	1	N	BLI	CC, [*].

TABLE D'ARMEMENT D'INFINITY CODEONE

NOM	PORTÉE					DÉGÂTS	R	MUN.	SAUVEGARDE	TRAITS
FUSILS										
	20 cm	40 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
FUSIL PA	0	+3	-3	-6		13	3	PA	BLI	
FUSIL COMBI BREAKER		+3	-3	-6		13	3	PA	PB	
FUSIL COMBI		+3	-3	-6		13	3	N	BLI	
FUSIL MULTI (MODE RAFALE)						13	3	PA	BLI	
FUSIL MULTI (MODE ANTI-MATÉRIEL)		+3	-3	-6		13	1	DA	BLI	
FUSIL	0	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	
ARMES ANTI-ÉMEUTE										
ANTI-ÉMEUTE LOURD						--	1	PARA	PH-6	GABARIT DIRECT (GRANDE LARME), NON-LÉTAL, ÉTAT IMMOBILISÉ-A.
ANTI-ÉMEUTE LÉGER						--	1	PARA	PH-6	GABARIT DIRECT (PETITE LARME), NON-LÉTAL, ÉTAT IMMOBILISÉ-A.
FUSILS À POMPE										
	20 cm	40 cm	60 cm	240 cm						
FUSIL D'ABORDAGE (MODE COUP)	+6	0	-3			14	2	PA	BLI	
FUSIL D'ABORDAGE (MODE SALVE)						14	2	N	BLI	GABARIT DIRECT (PETITE LARME).
FUSIL À POMPE LÉGER (MODE COUP)	+6	0	-3			13	2	N	BLI	
FUSIL À POMPE LÉGER (MODE SALVE)						13	2	N	BLI	GABARIT DIRECT (PETITE LARME).
FUSILS DE SNIPER										
	20 cm	40 cm	120 cm	240 cm						
FUSIL SNIPER PA	-3	0	+3	-3		15	2	PA	BLI	
FUSIL SNIPER MULTI (MODE RAFALE)						15	2	PA	BLI	
FUSIL SNIPER MULTI (MODE ANTI-MATÉRIEL)	-3	0	+3	-3		15	1	DA	BLI	
FUSIL SNIPER	-3	0	+3	-3		15	2	N	BLI	
SPITFIRES										
	20 cm	60 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
SPITFIRE PA	0	+3	-3	-6		14	4	PA	BLI	
SPITFIRE	0	+3	-3	-6		14	4	N	BLI	

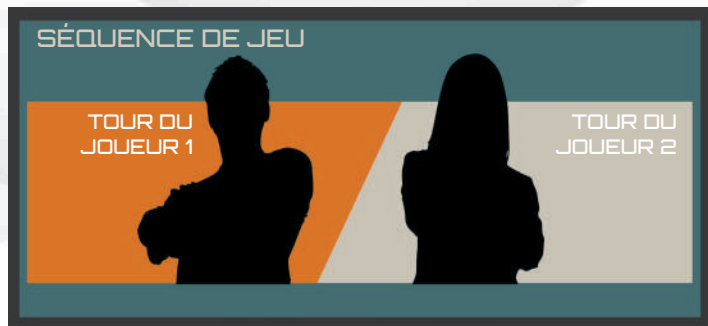
TABLE D'ARMEMENT D'INFINITY CODEONE

NOM	PORTÉE					DÉGÂTS	R	MUN.	SAUVEGARDE	TRAITS
HORS CATÉGORIE										
MINE ANTI-PERSONNEL						13	1	N	BLI	DISSIMULÉ, DÉPLOYABLE, GABARIT DIRECT (PETITE LARME), JETABLE (3), [*].
CHAIN COLT						13	1	N	BLI	GABARIT DIRECT (PETITE LARME).
CHAIN RIFLE						13	1	N	BLI	GABARIT DIRECT (GRANDE LARME).
	20 cm	80 cm	120 cm	240 cm						
DÉTECTION	+3	0	-3	-6						[*]
	20 cm	40 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
FEUERBACH	-3	0	+3	0		14	2	PA+DA	BLI	
	20 cm	40 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
CANON MAGNÉTIQUE ULTRA-RAPIDE	-3	0	+3	0		15	5	PA	BLI	
	20 cm	40 cm	60 cm	240 cm						
MÉDIKIT	+3	0	-6				1			NON-LÉTAL, [*].
	20 cm	60 cm	100 cm	240 cm						
LANCE-MISSILE	-3	0	+3	-3		14	1	PA+EXP	BLI	
	20 cm	60 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
MK12	0	+3	-3	-6		15	3	N	BLI	
NANOPULSEUR						13	1	N	PB	GABARIT DIRECT (PETITE LARME).
	20 cm	60 cm	100 cm	120 cm	240 cm					
RED FURY	0	+3	-3	-6		13	4	N	BLI	
	20 cm	40 cm	60 cm	80 cm	240 cm					
MITRAILLETTE	+3	0	-3	-6		13	3	PA	BLI	

NOTE : un [*] indique la présence d'explications supplémentaires dans ce livre.



TABLES DE RÉFÉRENCE D'INFINITY CODEONE



TOUR DE JOUEUR

- ▶ 1. Début du Tour : Phase Tactique
 - ▶ 1.1 Décompte des Ordres
- ▶ 2. Phase d'Ordre
- ▶ 3. Phase d'états
- ▶ 4. Fin du Tour

TYPES D'ORDRES

ORDRE RÉGULIER



L'Ordre Régulier fourni par une Troupe est ajouté à la Réserve d'Ordres et peut être utilisé par n'importe quelle Troupe de la même Liste d'Armée pour agir.

ORDRE SPÉCIAL DU LIEUTENANT



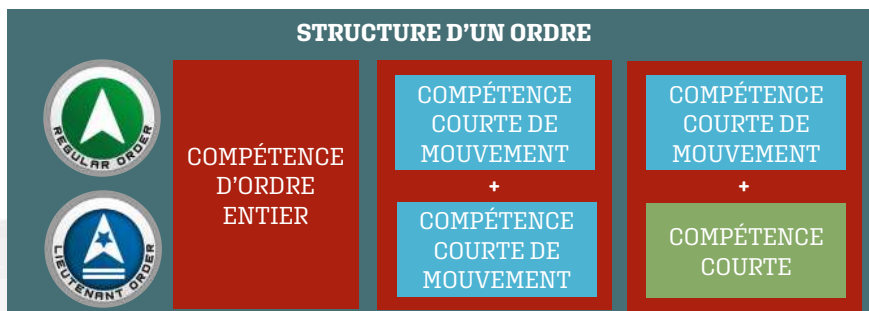
Cet Ordre n'est pas inclus dans la Réserve d'Ordres mais gardé séparément pour l'utilisation du Lieutenant.

SÉQUENCE DE DÉPENSE D'UN ORDRE

Chaque fois que le Joueur Actif décide d'utiliser un Ordre (de n'importe quel type) pour activer une Troupe, respectez les étapes suivantes :

- ▶ **1. Activation** : le Joueur Actif déclare quelle Troupe va être activée.
 - ▶ **1.1 Dépense d'un Ordre** : le Joueur Actif retire de la table le Marqueur d'Ordre utilisé pour activer la Troupe, ou le marque comme dépensé.
 - ▶ **1.2 Déclaration de la Première Compétence** : le Joueur Actif déclare la première Compétence Courte de l'Ordre, ou l'Ordre Entier qu'il veut utiliser. **Si un mouvement est déclaré, le joueur mesure jusqu'où la Troupe peut bouger, choisit sa trajectoire et la place à son point d'arrivée.**
- ▶ **2. Déclaration d'ORA** : le Joueur Réactif vérifie ses Lignes de Vue vers la Troupe active et déclare ses ORA. Les Troupes ne sont pas forcées de déclarer des ORA, mais si elles ne le font pas, elles perdent cette possibilité.
- ▶ **3. Déclaration de la Deuxième Compétence** : le Joueur Actif déclare la deuxième Compétence Courte de l'Ordre (si applicable). Si un mouvement est déclaré, le joueur mesure jusqu'où la Troupe peut bouger, choisit sa trajectoire et la place à son point d'arrivée.
- ▶ **4. Déclaration d'ORA** : le Joueur Réactif vérifie les Lignes de Vue vers la Troupe active pour ses Troupes n'ayant pas déjà déclaré d'ORA. Le joueur Réactif peut déclarer les nouveaux ORA disponibles.
- ▶ **5. Résolution** : vérifiez que les Compétences déclarées (Normales ou Spéciales) et les Équipements respectent leurs conditions d'utilisation, mesurez les distances et les Zones de Contrôle, déterminez les MOD et effectuez les Jets. Si une Compétence (Normale ou Spéciale) ou un Équipement ne remplit pas ses conditions d'utilisation, la Troupe est considérée comme ayant déclaré une Attente.
 - ▶ **5.1 Effets** : les joueurs appliquent tous les effets des Équipements et des Compétences (Spéciales ou Normales) réussies, ils effectuent les Jets de Sauvegarde et les mouvements d'Esquive ou d'Alerte.
 - ▶ **5.2 Conclusion** : Fin de l'Ordre.

STRUCTURE D'UN ORDRE



ARTS MARTIAUX

NIVEAU	MOD D'ATTAQUE	MOD DE L'ADVERSAIRE	MOD DE DÉGÂTS	MOD DE RAFALE
1	0	-3	+1	0
2	+3	-3	+1	0
3	+3	-3	+2	0
4	+3	-3	+3	0
5	+3	-3	+3	+1

TABLE DE RÉFÉRENCE DES MUNITIONS

MUNITION	SAUVEGARDE	NOMBRE DE JETS	NBR DE JETS EN CAS DE CRITIQUE	EFFET
N	BLI / PB *	1	2	
PA	BLI / PB *	1	2	RÉDUIT DE MOITIÉ LA VALEUR INITIALE DE BLI OU PB DE LA CIBLE
DA	BLI / PB *	2	3	
EXP	BLI / PB *	3	4	
PARA	PH-6	1	2	IMM-A

[*] Indiqué selon l'arme.

Rappel : Critiques et Traits des armes

Sauf spécification contraire, les Jets de Sauvegarde additionnels obtenus grâce à des Critiques se font avec le même Attribut que les autres Jets de Sauvegarde et conservent les modifications des Traits de l'arme utilisée pour l'attaque.

TABLE DES PROGRAMMES DE PIRATAGE

NOM	MOD DE L'ATTAQUANT	MOD DE L'ADVERSAIRE	DÉGÂTS	R	CIBLE	TYPE DE COMPÉTENCE	SPÉCIAL
CARBONITE	0	0	13	2	TAG, HI, REM, HACKER	COMPÉTENCE COURTE/ ORA	MUNITION DA, NON-LÉTAL, ÉTAT IMMOBILISÉ-B
SPOTLIGHT	0	0	--	1	--	COMPÉTENCE COURTE/ ORA	NON-LÉTAL, ÉTAT CIBLÉ

RESTRICTIONS

LES TAGS NE PEUVENT PAS PASSER EN ÉTAT ALLONGÉ

TABLES DE RÉFÉRENCE DES ORDRES ET ORA

ORA

NOM	TYPE	PAGE
ATTAQUE TR - TIR	COMP. COMMUNE	43
CARBONITE	HACKER	54
ATTAQUE CC	COMP. COMMUNE	48
DÉTECTION	COMP. COMMUNE	61
ESQUIVE	COMP. COMMUNE	64
PLACER UN DÉPLOYABLE	COMP. COMMUNE	66
RESET	COMP. COMMUNE	66
SPOTLIGHT	HACKER	54

COMPÉTENCES COURTES DE MOUVEMENT

NOM	TYPE	PAGE
DÉTECTION	COMP. COMMUNE.	61
ATTENTE	COMP. COMMUNE	61
DÉPLACEMENT	COMP. COMMUNE	34

ORDRE ENTIER

NOM	COMPÉTENCE	PAGE
PARACHUTISTE	COMP. SPÉCIALE	74
SAUT	COMP. COMMUNE	37
SAUT DE COMBAT	COMP. SPÉCIALE	76
ESCALADE	COMP. COMMUNE	39

COMPÉTENCES COURTES

NOM	TYPE	PAGE
ATTAQUE TR - TIR	COMP. COMMUNE	43
CARBONITE	HACKER	54
ATTAQUE CC	COMP. COMMUNE	48
MÉDECIN	COMP. SPÉCIALE	73
ESQUIVE	COMP. COMMUNE	64
INGÉNIEUR	COMP. SPÉCIALE	73
MÉDIKIT	ÉQUIPEMENT	78
PLACER UN DÉPLOYABLE	COMP. COMMUNE	66
RESET	COMP. COMMUNE	66
SPOTLIGHT	HACKER	54

JOUEZ À INFINITY CODE ONE

Plongez dans un wargame fun et dynamique où vous êtes toujours dans l'action ! Infinity propose les meilleures figurines en métal du marché. Immergez-vous dans un futur où l'Humanité a atteint les étoiles et se bat dans l'immensité spatiale.

The image displays four vertical columns of Infinity Code One game packs, each with a distinct color and icon:

- Orange Column (Icon: 玉):** Includes Operation Kaldstrom, Yu Jing Support Pack, Remote Pack (2 figures), Tag Pack (1 figure), Booster Pack Alpha (3 figures), Booster Pack Beta (3 figures), and Hero Pack (1 figure).
- Light Blue Column (Icon: 3 dots):** Includes Operation Kaldstrom, Panoceania Support Pack, Remote Pack (2 figures), Tag Pack (1 figure), Booster Pack Alpha (3 figures), Booster Pack Beta (3 figures), and Hero Pack (1 figure).
- Medium Blue Column (Icon: 12):** Includes D-12 Action Pack, Remote Pack (2 figures), Tag Pack (1 figure), Booster Pack Alpha (3 figures), Booster Pack Beta (3 figures), and Hero Pack (1 figure).
- Purple Column (Icon: 4-pointed star):** Includes Combined Army Action Pack, Dire Foes (3 figures), Remote Pack (2 figures), Tag Pack (1 figure), Booster Pack Alpha (3 figures), Booster Pack Beta (3 figures), and Hero Pack (1 figure).

CodeOne est l'introduction parfaite à l'univers d'Infinity.
<https://infinitytheuniverse.com/games/codeone>

PORTAIL D'ACCÈS À L'UNIVERS INFINITY

INFINITY ARMY EST UN OUTIL OFFICIEL DE CRÉATION DE LISTE D'ARMÉE EN LIGNE ET GRATUIT.

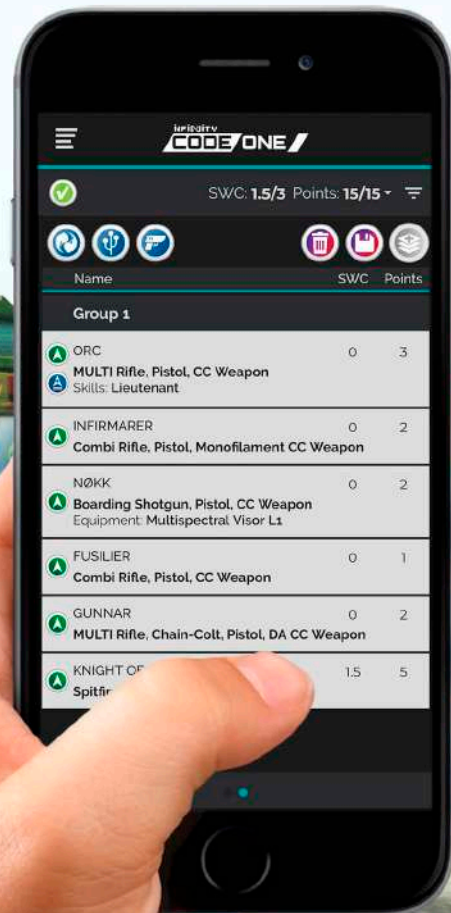
GRÂCE À CETTE APP EN LIGNE, VOUS POUVEZ TROUVER TOUTES LES TROUPES DISPONIBLES DANS INFINITY CODEONE. VOUS POUVEZ CONSTRUIRE VOTRE ARMÉE ET LE PROGRAMME CRÉERA UNE LISTE PERSONNALISÉE AVEC LES INFORMATIONS DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR JOUER.

C'EST TOUT SIMPLE !

UTILISEZ LA VERSION DE NOTRE SITE OU TÉLÉCHARGEZ L'APP !



[INFINITYTHEUNIVERSE.COM/ARMY-APP](https://infinitytheuniverse.com/army-app)



BESOIN DE CONSEILS ? VOUS CHERCHEZ D'AUTRES JOUEURS ?
VOUS VOULEZ REJOINDRE NOTRE COMMUNAUTÉ ?

NOTRE RÉSEAU MONDIAL DE 'WARCORS', DES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS,
ORGANISE DES PARTIES, DES ÉVÈNEMENTS, DES TOURNOIS, ETC.
LAISSEZ LES WARCORS VOUS GUIDER ET VOUS CONSEILLER POUR PRENDRE
EN MAIN LE JEU D'ESCARMOUCHE LE PLUS DYNAMIQUE DU MARCHÉ.

TROUVEZ LE PLUS PROCHE WARCOR ET REJOIGNEZ COMMUNAUTÉ.

CAR NOUS SOMMES TOUS DES JOUEURS, COMME VOUS !



SUIVEZ-NOUS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX POUR AVOIR DES NOUVELLES À JOUR SUR TOUT CE QUI ARRIVE DANS L'UNIVERS D'INFINITY.



@INFINITYTHEGAMECB



@INFINITYTHEGAME



@INFINITYTHEGAME



CORVUS BELLI

[HTTPS://INFINITYTHEUNIVERSE.COM/GAMES/CODEONE](https://infinitytheuniverse.com/games/codeone)

