

CORVUS BELLI
INFINiTY

ARMY



PACK



CREDITS

CRÉÉ PAR :

ALBERTO ABAL,
FERNANDO LISTE,
GUTIER LUSQUÍÑOS,
CARLOS TORRES

DIRECTEUR DE PUBLICATION

FERNANDO LISTE

ÉDITION

CORVUS BELLI

DÉVELOPPEMENT

GUTIER LUSQUÍÑOS

RÈGLES ET SCENARIOS

GUTIER LUSQUÍÑOS

DIRECTION ARTISTIQUE

CARLOS TORRES

CONCEPT DESIGN

CARLOS TORRES,
CARLOS LLAUGER

ILLUSTRATION

HUGO RODRÍGUEZ,
HO SENG HUI,
FRANCISCO RICO,
YANG ZHANG

GRAPHISMES

LUIS GONZÁLEZ,
CARLOS LLAUGER,
HUGO RODRÍGUEZ

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX AU RESTE DE L'ÉQUIPE CORVUS BELLI :

DIRECTION DE LA PRODUCTION

DAVID ANTA (DAF), ALEJANDRO QUINTEIRO.

PRODUCTION

FRANCISCO JOSÉ ARJONES, MARCOS BELLO, JESÚS
ÁNGEL CALO, JOSÉ MARÍA FERNÁNDEZ, JOSÉ
ÁNGEL GARCÍA, DANIEL GARCÍA, VERÓNICA GIL,
MIGUEL GROBA, MANUEL IVÁN LÓPEZ, ARANZAZU
MALLO, ROBERTO MÍGUEZ, JORGÉ MORAL, BELÉN
PAZ, DANIEL ALEX RÍOS, DIEGO RIVERO, MARÍA
DEL PILAR RIVERO, CATALINA RODAL, BARBARA
SANTOS, JOSÉ LUIS SANTOS, JESÚS SOLIÑO,
MARÍA TORRES, ANDRÉS VILLAR

MOULES

EDUARDO BRINSO, CARLOS FERNÁNDEZ,
ARSENIO GARCÍA, CRISTINA GONZÁLEZ, CRUZ
LOSADA, ESTEBAN PEDROSA, SOCORRO PENA

SCULPTURE

JOSÉ PEDROSA

DÉVELOPPEURS DU JEU

ALBERTO ABAL, JESÚS FUSTER, DAVID
ROSILLO

GESTION DE L'ITS

JUAN LOIS REY

DESIGN

CRUZ LOSADA

ADMINISTRATION

MARÍA ARAUJO, BEGOÑA LISTE

DIRECTEUR DES RESSOURCES HUMAINES

SILVANA MARTÍNEZ

COUVERTURE

HUGO RODRÍGUEZ

MISE EN PAGE

LUIS GONZÁLEZ,
HUGO RODRÍGUEZ,
YANN BRUZZO (VF)

CONCEPTION DES DÉCORS

MARCOS HIDALGO

SCULPTURE

ANTONIO MOREIRA,
JAVIER UREÑA

PEINTURE

ÁNGEL GIRALDEZ,
CARLOS FERNÁNDEZ
SERGIO LUQUE

DÉCORS ET DIORAMAS

DAVID ANTA (DAF),
ALEJANDRO QUINTEIRO

TRADUCTEURS

JAIME BOLAÑOS
FERNÁNDEZ, EREA
FABEIRO REY, ANDREIA
GUINARTE REY, GUTIER
LUSQUÍÑOS RODRÍGUEZ,
LAURENT DUTHEIL(VF),
CEDRIC BRUZZO(VF)

RESPONSABLES DE LA TRADUCTION

JEREMY BRECKBILL,
IAN WOOD,
CEDRIC BRUZZO(VF)

MARKETING ET COMMUNICATION

BELÉN MORENO, EDGAR GONZÁLEZ, INMA LAGE,
CARLOS MORALES (KONI), VANESSA ONORATO,
TOM SCHADLE

TESTEURS/RELECTEURS

DAVID ANTA DE FRUTOS (DAF), FRANCISCO
ARJONES GIL (CRAVE), MARCOS BELLO SOTO
(MARBESO), JEREMY "DUTCH" BRECKBILL,
GABRIEL BOIRA ESTEBAN (LEIRBAG), FÉLIX
CASTRO PÉREZ (SILVANAS), JORDI COLOMER
(DAIXOMAKU), RICHARD "RENO" DEANE, JESÚS
FERNÁNDEZ NOVO (NOVO), JAVIER GARCÍA
BARGUEÑO (OMADON), MIGUEL GROBA (COM-
MANDER_FROST), SERGIO GONZÁLEZ PANADE-
RO (SETHELAN), ANTONIO GONZALEZ RAGA
(FULGRIM STARK), JAVIER GUINOT CUESTA
(INDAEL), PAUL "MIGHTYMUFFIN" HAINES,
GUILLERMO "MAGNO" HERNANDEZ, CHARLES
"TENNOBUSHI" HORNDY, ENRIQUE JALÓN
(GLAURUNG), RANDOLPH "A NÃO ESQUERDA"
JOHNSON, KONSTANTINOS "PSYCHOTIC STORM"
KARAYIANNIS, FERNANDO LAGO ALONSO
(FREDANN), INMA LAGE LOSADA (MORGANA),
CARLOS LLORCA QUEVEDO, JUAN LOIS REY
(HELLOIS), JORGÉ MORAL GARABATOS
(JMGDIXCONTROL), JAVIER VICENTE MORILLA
(SEMÝ), DAVID MUÑOZ POZA (EREBUS 2.0),
ÓSCAR SÁNCHEZ ROSADO (PÚPNIK), DAVID
"CERVANTES3773" SELEY, IVÁN "YASBIR"
SOLLA LENGVENIS, DOM "DOMO" WOODS, IAN
"IJW WARTRADER" WOOD, DUNCAN
"DUDE" WRIGHT

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	3
LA SÉCESSION JAPONAISE	4
JSA : L'ARMÉE SÉCESSIONNISTE JAPONAISE	4
STATION KURAGE	4
MASUTÂKÎ : LE PASSE	5
NIGORIE : EAUX TROUBLES	6
TÔHI : FUITE	6
TROUPES	7
MISSIONS	13
REVENDEICATION	13
LE BÂTIMENT CENTRAL	15
DEADBOLT	17
RÈGLES D'INTRODUCTION RAPIDE	19
VOUS AUREZ BESOIN DE	19
TABLE DE JEU ET DÉCORS	19
MESURER LES DISTANCES	20
LIGNE DE VUE (LDV)	20
PROFIL DE SOLDAT	20
VOLUME ET GABARITS DE SILHOUETTE	21
JET DE DÉS	21
CRITIQUES	21
JET D'INITIATIVE	22
DÉPLOIEMENT	22
SÉQUENCE DE JEU	22
JOUEUR ACTIF, JOUEUR RÉACTIF	22
RÉSERVE D'ORDRES	22
ORDRES	23
ORAS	23
COMPÉTENCES	24
JET D'ATTAQUE DE CC	25
BLINDAGE ET DOMMAGE	25
PROFIL DES TROUPES	26
COMMENT AGRANDIR VOTRE COLLECTION	28
LISTE D'ARMÉE SECTORIELLE	32
L'UNIVERS D'INFINITY	33
INTRODUCTION AU HOBBY	39
COMMENT PEINDRE UN KEISOTSU	40

INFINITY: JSA ARMY PACK

PREMIÈRE ÉDITION : AVRIL 2018

INFINITY EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE CORVUS BELLI S.L. POLÍGONO INDUSTRIAL
CASTIÑEIRAS NAVE 19, 36939 BUEU, PO. ESPAÑA.

TOUS DROITS RÉSERVÉS : COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLI S.L.L. TOUTE REPRODUCTION,
COPIE, TRANSMISSION OU STOCKAGE NON AUTORISÉE DE CE LIVRE, OU DE PARTIES DE CE
LIVRE, SONT DES EFFRACTIONS AU DROIT DU COPYRIGHT ET EXPOSENT À DES POURSUITES
JUDICIAIRES.

LEGAL DEPOSIT: PO 25-2018

ISBN: 978-84-697-9170-7

PRINTED IN FRANCE

WWW.INFINITYTHEGAME.COM | WWW.CORVUSBELLI.COM

ARMY



PACK

INTRODUCTION

Nous sommes cent soixante-quinze ans dans le futur. Les systèmes stellaires colonisés par la race humaine, 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 ; Yu Jing, son principal adversaire, héritier de l'Asie ; Haqqislam, le nouvel Islam philosophe et humaniste ; les Nomades, vagabonds de l'espace anarchistes ; Ariadna, de coriaces colons échoués sur un monde hostile ; ALEPH, l'IA omniprésente qui tire les ficelles dans l'ombre ; la JSA, fraîchement indépendante), ainsi que les Tohaa, une race extraterrestre aux buts mystérieux, sont contraints de s'unir pour combattre les forces d'invasion de l'Armée Combinée et de son maître l'IE, une intelligence artificielle extraterrestre qui projette 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 EST UN JEU DE STRATÉGIE 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 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.



LA SÉCESSION JAPONAISE

Trop longtemps humiliés et traités comme des citoyens au rabais par l'État-Empire, les fiers Japonais se sont finalement soulevés contre l'opresseur pour reconquérir leur liberté. La Sécession Japonaise fut un conflit bref mais d'une intense sauvagerie, durant lequel les Japonais ont payé un lourd tribut sanglant pour arracher la victoire et, en fin de compte, s'arracher à l'étreinte de Yu Jing. Désormais, membre des Pays Non-Alignés, le Japon indépendant est un pouvoir mineur, assiégé par un ennemi effrayant et considéré par ses alliés comme un moyen d'affaiblir l'État-Empire.

Le Japon post-Sécession s'est rebâti en adoptant la doctrine du Bushido comme fondement idéologique et avec la caste combattante bushi comme guides principaux. Une nation reposant sur la Voie du Samurais n'est une proie facile pour personne, quel que soit sa puissance. Chaque membre de la JSA, l'Armée Sécessionniste Japonaise, est prêt à donner sa vie pour le prouver, entraînant le plus d'ennemis possible dans la mort.

JSA : L'ARMÉE SÉCESSIONNISTE JAPONAISE

L'Armée Sécessionniste Japonaise ou JSA est la digne héritière de la précédente force militaire japonaise qui servait l'État-Empire. Elle a été réorganisée autour de la figure des bushi, la caste combattante ; les Domaru (samurais en armure assistée) servent de leaders naturels, dans l'esprit et au combat et les Kempeitai sont les garants de la sécurité et de la morale. Mais la JSA demeure surtout et avant tout une force d'assaut, dans la pure tradition du Bushido.

Durant la Sécession, les forces militaires japonaises ont sacrifié des unités entières pour la liberté de leur peuple. Emportées dans le maelstrom du conflit, elles sont désormais impossibles à reconstituer. Toutefois, en dépit de ses pertes, la JSA s'est relevée, s'appuyant sur de nouvelles unités et tactiques qui mettent en avant son caractère éminemment agressif. Le Daikyōkai géant, la versatile Unité-9 Ryuken ou le dangereux Pilote Kuroshi sont des exemples de cette nouvelle JSA, renaissant plus forte et terrible que jamais après le chaos sanglant et brutal de la Révolte.

STATION KURAGE

La base militaire et scientifique Kurage, perdue dans les confins subarctiques de la planète Aube, le long des côtes de Novyy Cimmeria, et constamment balayée par les tempêtes, a toujours été une destination maudite pour tous ceux qui y ont été envoyés. Délaissée en raison de l'apparente rareté de ressources dans la région, la base est l'une des colonies japonaises à avoir obtenue son autonomie vis-à-vis de l'État-Empire durant la Sécession, devenant le seul territoire japonais d'Aube. Aujourd'hui, grâce à Kurage, le Japon indépendant contrôle la partie centrale de l'île, de la côte jusqu'à la mer intérieure de Belesbat.

Après la Sécession, le gouvernement japonais sécessionniste a agrandi la base et intensifié les opérations de prospections. Même des filons de Teseum de qualité inférieure ou médiocre, sans intérêt sur une planète aussi riche qu'Aube, sont essentiels pour la nouvelle nation indépendante du Japon en manque de ressources.

Les résultats des récentes études sponsorisées par les autorités japonaises autonomes vont changer la situation de Kurage. De nouveaux filons de Teseum, plus prometteurs, ont été localisés mais aussi du Nessium, un matériau utilisé dans les technologies de propulsion spatiale et qu'on ne trouve en grande quantité qu'à Svalarheim. Ceci va piquer l'intérêt de Yu Jing, mais aussi d'Ariadna qui n'a jamais cessé d'affirmer que Novyy Cimmeria est sa propriété, et d'autres puissances toujours en quête de nouvelles ressources, comme la PanOcéanie. En dépit du climat polaire, la station Kurage va probablement devenir un "point chaud" de la Sphère Humaine.

"Conséquences des conflits récents". Extrait du chapitre IV, du Dr. Mariella Grandi, officier-analyste du Soleil de Minuit, département spécialisé dans l'analyse d'information de la Main Noire.



DRAPEAU NATIONAL DU GRAND JAPON

MASUTĀKĪ : LE PASSE

Iseo pressait le pas en traversant les habitations des officiers. En principe, un simple heichō(1) n'aurait pas dû se trouver là, mais en tant que membre du personnel de sécurité de la délégation kuge, elle pouvait accéder aux mêmes endroits qu'eux.

Elle n'avait pas le temps de s'arrêter pour apprécier le confort des salles luxueuses réservées à ses supérieurs qui contrastait fortement avec l'aménagement spartiate des tentes de la troupe. En se pressant, peut-être rejoindrait-elle le heichō Isoya avant minuit et le contrôle des sentinelles par le gunsō(2) Hasegawa. Lorsqu'elle avait été relevée de sa garde près de la porte du Délégué Kuge, Iseo s'était rapidement éclipsée pour éviter de subir les habitudes et lourdes tentatives de drague d'Isoya. Dans la précipitation, la Keisotsu était partie sans lui donner le passe servant à ouvrir la porte en cas d'urgence. Le gunsō Hasegawa allait lui faire payer cette erreur avec de la sueur et une humiliation publique.

Alors qu'elle tournait à l'angle, Iseo vit Isoya bizarrement appuyé contre le mur. "Ce baka(3) s'est endormi", pensa-t-elle. En se rapprochant, elle réalisa que la position étrange d'Isoya était due à une incision fatale qui balafrait son cou. Et le meurtre était certainement l'œuvre de la silhouette à moitié transparente accroupie face à la porte et qui s'affairait sur la serrure. Cette dernière sauta aussitôt vers Iseo !

Dans son élan, Iseo ne pouvait pas reculer et elle continua donc sur sa lancée, pressant le bouton d'alarme de son comlog en essayant de faire un pas de côté pour éviter son ennemi presque invisible. Insuffisant ! Touchée à l'épaule, elle perdit l'équilibre et tomba au sol, tandis que l'alarme résonnait dans tout le complexe.

Iseo avait gagné ses heichō durant la Sécession et n'en était pas à son premier combat. Elle dégaina son arme de poing en essayant de se relever et ouvrit le feu pour garder sa cible à distance. En tirant et se déplaçant, elle espérait atteindre le fusil d'Isoya et changer la donne... Ou pas. Son adversaire était un ninja renégat, issu d'un des clans restés fidèles à l'argent de l'État-Empire et qui avaient préféré l'avarice à l'honneur : un assassin infailible et mortel. Une situation désespérée pour Iseo mais ni son honneur, ni son giri(4) ne l'autorisait à fuir. Sa dernière action allait être d'essayer d'abattre l'ennemi.

La Keisotsu tira trois nouveaux coups rapides en s'approchant de l'arme gisant à côté du cadavre d'Isoya. Mais le ninja bougeait vite, roulant au sol pour éviter les balles. Alors qu'Iseo visait, le meurtrier invisible l'engagea au corps-à-corps. Le tir réflexe d'Iseo effleura le bras de son adversaire, déviant de justesse un coup qui l'aurait décapitée. Maintenant qu'elle était aussi proche, Iseo nota que son agresseur était une femme. L'assassin renversa Iseo et allait lui porter le coup de grâce, lorsqu'une rafale

balaya le corridor. Du coin de l'œil, Iseo vit le gunsō Hasegawa au bout du couloir, un viseur couvrant la moitié de son visage, essayant d'avoir une ligne de tir dégagée sur la ninja. Celle-ci s'écarta vivement d'Iseo, courant à l'opposé du Kempei, qui continuait à tirer, et renversa un autre garde Keisotsu. Alors qu'elle atteignait le bout du couloir par lequel Iseo était arrivée, la ninja s'arrêta brusquement, brièvement figée en l'air, avant de tomber au sol, coupée en deux.

Iseo ne savait pas qu'il y avait un Oniwaban à la station Kurage et elle resta stupéfaite lorsque le maître-espion déconnecta son camouflage thermo-optique, apparaissant dans l'angle du couloir.

En l'aidant à se relever le Kempeitai NCO Hasegawa la gratifia d'un " Bien joué, heichō. Vous nous avez averti et occupé ce renégat le temps que nous arrivions pour lui régler son compte ; c'est plus que ce que la plupart des gens aurait fait contre un tel assassin. "

" Merci, gunsō. Mais si je peux parler franchement, je me sens plus vaincue qu'héroïque, Monsieur. "

" Vous avez risqué votre vie pour protéger le délégué kuge, en mission sur ordre direct de l'Empereur. Sans votre intervention, il serait déjà mort " répondit le sous-officier en vérifiant la serrure de la chambre. " Vous êtes un exemple pour chaque homme et femme de cette station. "

" Non, gunsō. Au contraire, seule mon incompetence m'a fait venir ici. J'avais oublié de donner le passe au heichō Isoya lors de la relève et j'étais venue lui remettre avant que vous ne fassiez le contrôle de minuit ", avoua Iseo honteuse.

" Hmmm... Je vois. Mais l'absence de clé a retardé le ninja, puisqu'il a dû trafiquer la serrure. Qui sait, heichō ? Les kami(5) eux-mêmes ont peut-être troublé votre esprit pour retarder ce traître meurtrier. "

" Êtes-vous en train de suggérer que vous ne me sanctionnerez pas pour ma distraction, Monsieur ? " demanda la Keisotsu, pleine d'espoir.

" Non, ce n'est pas ce que je voulais dire, heichō. Ne pensez pas y échapper parce que les événements ont tourné en notre faveur. Il n'y a pas plus grand signe de respect envers l'Empereur que la discipline. Échouer en cela, c'est commettre une faute envers lui. Vous serez récompensée pour votre héroïsme et vous aurez aussi à répondre de votre faute. "

"Oui, Monsieur. Bien sûr, tout pour l'Empereur," affirma tristement Iseo. Parfois, le zèle excessif du Kempeitai lui faisait regretter les Agents Impérieux, mais au moins le Kempeitai était au service du vrai Empereur.

(1) Heichō: Caporal de l'Armée Sécessionniste Japonaise.

(2) Gunsō: Sergent de l'Armée Sécessionniste Japonaise.

(3) Baka: Stupide en Japonais.

(4) Giri: Devoir en Japonais.

(5) Kami: Esprits divins dans le Shintoïsme japonais.

NIGORIE : EAUX TROUBLES

La station Kurage avait un centre de recherche sous-marin qui s'avancait dans la mer depuis le port, sous les eaux de la baie Hakkoku, créant un réseau de tentacules, à l'origine du nom de la base. Le bout de chaque "tentacule" était surmonté par une tour s'élevant en surface et bardée d'antennes et de senseurs divers.

Grâce aux retransmissions de son armure, le gunsō Tetsuro Ikuta surveillait son collègue de l'Unité-9 dans l'une des tours. Seul et sans aide, ce dernier éliminait de prétentieux Gūilāng, arrivés par la mer pour saboter l'installation. Alors que le dernier agent infiltré de Yu Jing mordait la poussière, l'alarme générale de la station s'arrêta et l'affichage tactique du Ryuken se remplit d'icônes d'alerte. Les saboteurs n'étaient en fait qu'une distraction.

Des remous agitèrent les eaux entourant la tour alors que le sous-marin miniature qui avait transporté les Gūilāng émergeait, déployant son armement. Mais avant que la séquence de déploiement ne soit complète, Ikuta tira une brève rafale de micro-roquettes noyant le submersible dans une boule de feu. La jun-i(1) Saori Okada se tourna vers lui, faisant un signe de victoire. C'est ce qui l'empêcha de voir un Dào fēi qui avait grimpé sur la tour durant le combat. L'arme à aire d'effet d'Ikuta était inutile puisqu'il

aurait probablement tué l'ennemi et sa collègue en même temps : il ne pouvait que crier pour l'avertir. La Ryuken se retourna à temps pour voir un massif Daiyōkai, tout juste capable de franchir le chemin extérieur de la tour, décapiter d'un coup violent le Dào fēi dont le corps inerte tomba dans les eaux.

Dans son oreillette, Tetsuro entendit le commentaire sarcastique de la jun-i : "Eh bien, Ikuta, il semble que j'ai trouvé quelqu'un d'encore plus gros que vous pour me couvrir." Le gunsō se contenta d'un soupir de soulagement, avant de demander une mise-à-jour de la situation, pour savoir ce qui avait causé l'extinction de l'alarme de la base.

(1) Jun-i : Premier Maître de l'Armée Sécessionniste Japonaise.

TŌHI : FUITE

"Nous essayons de nous retirer vers le point d'extraction prévu par le plan, Monsieur. Mais on a été pris en chasse par un groupe avancé Aragoto. Si on les avait repérés plus tôt, on aurait pu les contenir, mais ils sont sortis du blizzard aussi vite que des diables déments. Ils étaient déjà sur nous avant qu'on réalise. Ils sont dirigés par un motard vêtu en noir, avec une faux géante. Elle a ignoré nos tirs et coupé le Wú Míng Leung Ma en deux. Cette femme, c'est la mort personnifiée, elle n'a rien d'humain."

Agent Impérial Tsai Lingyu, Rang du Faisan. Compte rendu d'opération de l'action conjointe de sabotage et d'assassinat à la station Kurage, code : Huāngshlāng (fouine). Statut : échec.

