Guide Communautaire

Infinity Code One

Proposé sur

FAMADE VF

Corvus Belli

Version 2024

Guide Communautaire pour débuter les jeux Infinity CodeOne / N4 et pour vous permettre de découvrir la vaste gamme des produits et des autres jeux autour de l'univers Infinity.

FORUM DU BUREAU-AEGIS

CRÉDITS

Présentations des Histoires de Faction :
Fantrad VF du Wiki Human-Sphere.com

Articles de présentation autour de CodeOne et de la N4, basé sur ceux en anglais de :
https://techraptor.net/
https://www.thediceabide.com/
http://wargarage.org/

Images & Textes sous copyright, mises en libre accès des éditeurs :
Corvus Belli & Mophidius pour les Jeux Infinity et Infinity RPG.

Forum Francophone de la Communité Infinity
http://www.bureau-aegis.org/forum/

L'association **Bureau-Aegis** vous propose un site regroupant les principales ressources Infinity en VF ainsi qu'un forum de discussion, vous pouvez participer à sa survie ici :
https://www.helloasso.com/associations/bureau-aegis

INDEX

INDEX 3

UNIVERS D'INFINITY 5

INTRO 5
PANOCÉANIE 8
SECTORIELLE : L'ARMÉE DE CHOC D'ACONTECIMENTO 9
SECTORIELLE : ORDRES MILITAIRES 10
SECTORIELLE : L'ARMÉE CAPITALE NÉOTERRIENNE 11
SECTORIELLE : VARUNA IMMEDIATE REACTION DIVISION 12
SECTORIELLE : LA FORCE D'HIVER DE SVALARHEIMA 13
YU JING 16
SECTORIELLE : LE SERVICE IMPÉRIAL 17
SECTORIELLE : ARMÉE INVINCIBLE 18
SECTORIELLE : L'ARMÉE DE LA BANNIÈRE BLANCHE 19
ARIADNA 22
SECTORIELLE : CALEDONIAN HIGHLANDER ARMY 23
SECTORIELLE : FORCE DE RÉPONSE RAPIDE MÉROVINGIENNE 24
SECTORIELLE : USARIADNA RANGER FORCE 25
SECTORIELLE : TARTARY ARMY CORPS 26
SECTORIELLE : KOSMOFLOT 27
HAQQISLAM 30
SECTORIELLE : HASSASSIN BAHRAM 31
SECTORIELLE : QAPU KHALQI 32
SECTORIELLE : RAMAH TASKFORCE 33
NOMADES 36
SECTORIELLE : COMMANDEMENT JURIDICTIONNEL DE CORREGIDOR 37
SECTORIELLE : COMMANDEMENT JURIDICTIONNEL DE BAKUNIN 38
SECTORIELLE : COMMANDEMENT JURIDICTIONNEL DE TUNGUSKA 39
O-12 42
SECTORIELLE : STARMARDA 43
SECTORIELLE : BRIGADE TORCHLIGHT DE LA SWORDFOR 44
ARMÉE COMBINÉE 46
SECTORIELLE : LES FORCES D'AGRESSION MORAT 47
SECTORIELLE : LES FORCES EXPÉDITIONNAIRES SHASVASTII 48
SECTORIELLE : FORCE DE CONTACT ONYX 49
ALEPH 52
SECTORIELLE : PHALANGE D'ACIER 53
SECTORIELLE : SOUS-SECTION DES OPÉRATIONS DE LA S.S.S. 54
TOHAA 56
NA2 58
SECTORIELLE : DRUZE BAYRAM SECURITY 59
SECTORIELLE : ARMÉE JAPONAISE SÉCESSIONNISTE 60
SECTORIELLE : COMPAGNIE IKARI 61
SECTORIELLE : STARCO. COMPAGNIE LIBRE DE L'ÉTOILE 62
SECTORIELLE : SPIRAL CORPS 63
SECTORIELLE : COMPAGNIE ÉTRANGÈRE 64
SECTORIELLE : COMPAGNIE DASHAT 65
SECTORIELLE : COMPAGNIE BLANCHE 66
RESSOURCES UNIVERS 67
GUIDE PDF DE PRÉSENTATION DU BACKGROUND 67
RÉCAP DE RESSOURCES BACKGROUND EN FRANÇAIS 67
RÉCAP DE VIDÉOS BACKGROUND EN FRANÇAIS 67
RÉCAP DE VIDÉOS BACKGROUND EN ANGLAIS 67
VIDÉO DE PRÉSENTATION DES FACTIONS 68

INFINITY CODEONE OU N4 ? 69

LES DIFFÉRENCES ENTRE LES 2 ÉDITIONS 69
PUIS-JE PASSER DE CODEONE À LA N4 ? 69

COMMENT DÉMARRER L'INITIATION ? 70

RÈGLES DE DÉMARRAGE RAPIDE 71
PROFIL D'UNITÉ 71
MESURER LES DISTANCES 72
LIGNE DE VUE (LDV) 72
TYPES DE JETS DE DÉS ET SEUIL DE RÉUSSITE 72
SÉQUENCE DE JEU 73
ACTIVATION D'UNE TROUPE 73
ORA : ORDRE DE RÉACTION AUTOMATIQUE 73
SÉQUENCE DE DÉPENSE D'UN ORDRE 74
COMPÉTENCES COMMUNES 74
DÉPLACEMENT 74
TIR 74
PORTÉE 75
COUVERT 75
ESQUIVE 75
BLINDAGE ET DÉGÂTS 75
INITIATIVE ET JET DE DÉPLOIEMENT 76
GARDER L'INITIATIVE 76
GARDER LE DÉPLOIEMENT 76
RÈGLES DE DÉPLOIEMENT 76
EXEMPLE D'UN ROUND 76
1. DÉBUT DU TOUR : PHASE TACTIQUE 76
2. PHASE D'ORDRE 77
3. PHASE D'ÉTATS 78
4. FIN DU TOUR 78

INTRODUCTION À INFINITY CODEONE 79

INFINITY CODEONE 79
ARMÉES PRÉSENTES 80
RÈGLES & SCÉNARIOS INFINITY CODEONE 81
RESSOURCES VIDÉOS INFINITY CODEONE 81
WIKI INFINITY CODEONE 81
PDF DE PIONS, GABARITS, SILHOUETTES, DÉCORS 81
APP. ARMY DE CONSTRUCTION D'ARMÉE 81
OUTIL LISTE D'ARMÉE FANMADE CODEONE 81
GAMME PRODUITS INFINITY CODEONE 82
SCHÉMA DE LA DISTRIBUTION DE LA GAMME 82
BATTLE PACK OPERATION & BEYOND 83
TACTICA DES FORCES D'OPERATION KALDSTROM 84
ACTION PACKS 86
PACKS DIRE FOES 86
PACKS D'EXTENSIONS 86

INTRODUCTION À INFINITY N4 87

INFINITY N4 87
ARMÉES PRÉSENTES 88
FACTIONS OOP, EN ARRÊT DE COMMERCIALISATION 89
RÈGLE DES RENFORTS 90
RÈGLES & SCÉNARIOS INFINITY N4 91
RESSOURCES VIDÉOS INFINITY N4 91
WIKI INFINITY CODEONE 91
PDF DE PIONS, GABARITS, SILHOUETTES, DÉCORS 91
APP. ARMY DE CONSTRUCTION D'ARMÉE 91
QUELLE ARMÉE D'INFINITY EST FAITE POUR VOUS ? 91
GAMME PRODUITS INFINITY N4 92
SCHÉMA DE LA DISTRIBUTION DE LA GAMME 92
BATTLE PACK OPERATION & BEYOND 93
ACTION PACKS C1 & N4 93
ARMY BOX N3 94
STARTER PACKS N3 ET PACK DE 300 PTS 95
PACKS DIRE FOES & CHARACTERS PACK 95
PACKS REINFORCEMENTS 96

LIVRES SUPPLÉMENTS D'INFINITY 97
PARADISO – N2 97
ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE : 97
HUMAN SPHERE – N3 97
ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE : 97
UPRISING – N3 98
ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE : 98
THIRD OFFENSIVE – N3 98
ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE : 98
DAEDALUS' FALL – N3 98
ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE : 98
RAVENEYE – N4 99
VIDÉO DE PRÉSENTATION DE RAVENEYE 99
ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE : 99
ENDSONG – N4 99
VIDÉO DE PRÉSENTATION DE RAVENEYE 99
ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE : 99
DÉCORS & ACCESSOIRES 100
CORVUS BELLI - SETS DE DÉCORS/ACCESSOIRES 100
PACK DE DÉCORS EN CARTON FIN 100
PACK DE DÉCORS EN CARTON FORT 100
ART OF WAR STUDIO (UK) - DÉCORS/ACCESSOIRES 101
BANDUA WARGAMES (ESPAGNE) - DÉCORS/ACCESSOIRES 101
CUSTOMEEPLE (ESPAGNE) - DÉCORS/ACCESSOIRES 101
DEATH RAY DESIGNS (USA) – DÉCORS/SOCLES 101
WARSENAL (USA) - DÉCORS/SOCLES/ACCESSOIRES 102
MICRO ART STUDIO (POLOGNE) - DÉCORS/SOCLES/ACCESSOIRES 102
BRUTAL CITIES (AUSTRALIE) - DÉCORS 102
MULTIVERSE-STORE (POLOGNE) – DÉCORS/SOCLES 102
TT COMBAT (UK) – DÉCORS/ACCESSOIRES/MAPS 102
MUSE ON MINIS (USA) – DÉCORS/ACCESSOIRES 103
BATTLE KIWI (N. ZÉLANDE) – DÉCORS/SOCLES/ACCESSOIRES 103
DOVIGE SCENERY (ESPAGNE) – DÉCORS/SOCLES/ACCESSOIRES 103
DÉCORS & ACCESSOIRES GRATUITS EN PAPIER/CARTON 103
DES AFFICHES POUR LES MURS OU PANNEAUX 103
DÉCORS INFINITY EN PAPIER 103
DÉCORS & ACCESSORIES CORVUS BELLI 103
PLANCHES DE PIONS PERSONNALISABLES 103
DEEP-CUP STUDIO (LITUANIE) - MAPS 104
BATTLE FOAM (UK) - TRANSPORT 104
FELDHERR (ALLEMAGNE) – TRANSPORT/RANGEMENTS 104
DIE HARD DICE (USA) 104
GAMER GRASS 104
RESSOURCES POUR CONVERSIONS 105
RESSOURCES PROXIES 105
INDEX FICHIERS .STL DE PROXY INFINITY LIEN DIRECT 105
INDEX FICHIERS .STL DE BITS INFINITY GRATUITS LIEN DIRECT 105
CONSEILS SUR LE MATOS À AVOIR POUR JOUER 105
CONSEILS POUR CRÉER VOS TABLES ET AGENCER VOS DÉCORS 106
ASTUCES SUR LA DENSITÉ DU TERRAIN POUR INFINITY 106
CONSEILS POUR DÉBUTANT AFIN DE POSER SA TABLE 106
FOULOSOPHIE ET DÉRIVE DES TABLES DE JEU POUR INFINITY 106
IA SYBILLE : INFINITY CHATGPT 107
ITS - SYSTÈME DE TOURNOI INFINITY 108
RESSOURCES ITS 108
RÈGLES ITS 108
FEUILLE DE CONTRÔLE DE TOURNOI 108
PAQUET OPÉRATION DES OBJECTIFS CLASSIFIES EN V.F 108
CONSEIL DE CRÉATION DE LISTE D'ARMÉE ITS 108
INFINITY ET AU-DELÀS 109
LIVRES DE PEINTURE INFINITY 109
SET DE PEINTURE AVEC TUTOS 109
ARTBOOK 110
MANGA OFFICIELS 110
MANGA OUTRAGE 110
MANGA-COMIC BETRAYAL 110
MANGA AFTERMAHT 111
MANGA OFFICIEUX 111
BD/FANCOMICS STRIP 111
ROMANS 112
ROMANS OFFICIELS 112
ROMANS OFFICIEUX 112
FILMS ET SÉRIES 112
SÉRIES OFFICIEUSES 112
SÉRIES OFFICIELLES 113
ARISTEIA – JEU D'ARÈNE 114
INDEX DES RESSOURCES POUR JOUER À ARISTEIA 114
INFINITY DEFIANCE – EXPLORATEUR DE DONJON 115
INDEX DES RESSOURCES POUR DEFIANCE 115
INFINITY TAG RAID – DEATHMATCH 116
INDEX DES RESSOURCES POUR TAG RAID 116
INFINITY REM RACERS – JEU DE COURSE 117
INFINITY ACHERON'S FALL – JEU DE BATAILLE SPATIALE 118
TTS - TABLETOP SIMULATOR 119
INDEX DES RESSOURCES TTS 119
LUXUMBRA – BUSTES & FIGURINES DE COLLECTION 120
JOYTOY - STATUETTES 120
REDBUBBLE – MERCHANDISING OFFICIEUX 121
JEUX PC 121
RIMWORLD : MOD INFINITY 121
THE HEXADOME: ARISTEIA SHOWDOWN 122
JDR INFINITY 123
CORE BOOK 124
GAMEMASTER GUIDE 125
PLAYER'S GUIDE 126
SUPPLÉMENTS CAMPAGNES ET AVENTURES 127
CAMPAGNE: ADVENTURES IN THE HUMAN SPHERE 127
CAMPAGNE : QUANTRONIC HEAT 127
CAMPAGNE : COST OF GREED 127
CAMPAGNE : SHADOW AFFAIRS 127
SUPPLÉMENTS SOURCEBOOKS 128
FACTION BOOK 128
PARADISO 129
COMMUNAUTÉ 130
WARCORS - DÉMONSTRATIONS 130
ANNUAIRES DE JOUEURS 130
RÉSEAUX SOCIAUX & FORUMS 130
TWITTER & INSTAGRAM 130
FACEBOOK 130
GROUPES FACEBOOK 130
DISCORD 130
FORUMS 131
CHAINES TWITCH 131
CHAINES YOUTUBE 131
RESSOURCES VIDÉO SUR FORUM 132
PODCASTS 132
SUPPORT OFFICIEL EN LIGNE 133
DISTRIBUTION EN VF 133
SAV 133
Fonctionnement du SAV 🛠 ici. 133

Univers d'Infinity

Intro

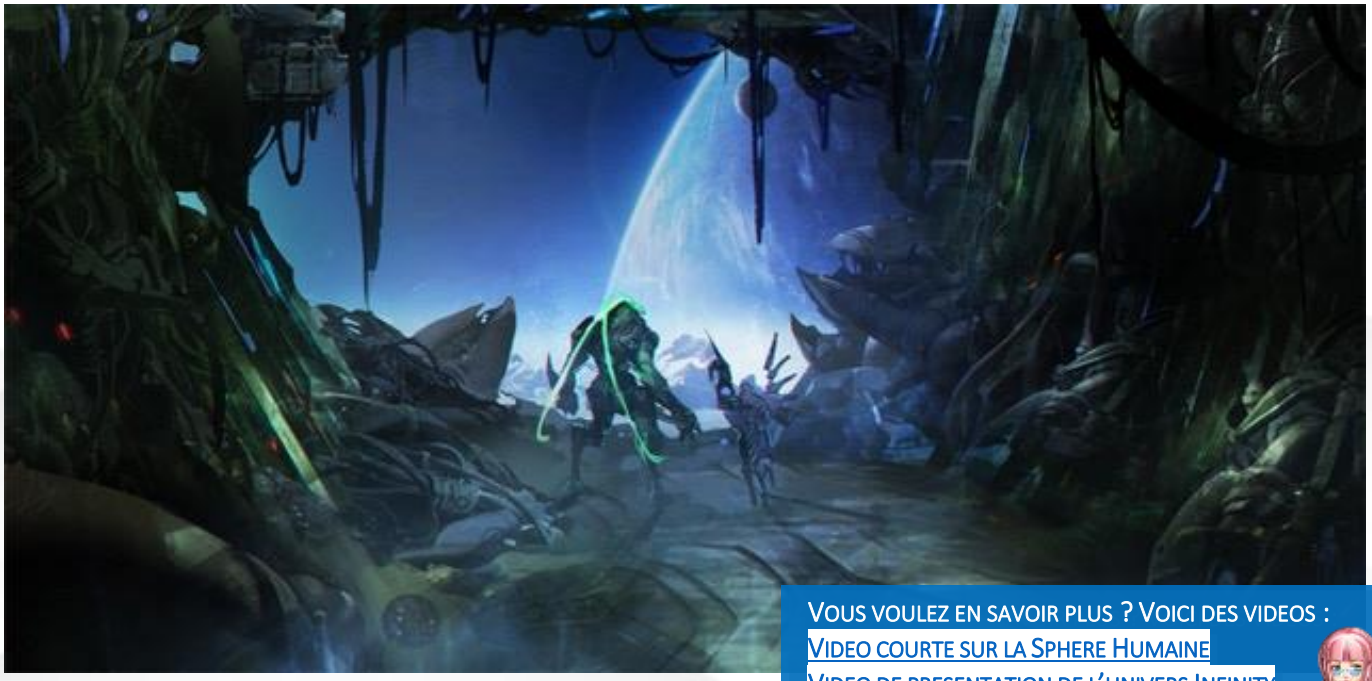
Nous sommes 180 ans dans le futur. Les systèmes stellaires colonisés par l'Humanité, collectivement nommés la Sphère Humaine, ont été revendiqués par d'immenses Nations interstellaires. Ainsi l'espèce Humaine a atteint les étoiles, et ce, depuis de gigantesques vaisseaux commerciaux internationaux qui sautent d'un système stellaire à l'autre, en passant à travers des trous de ver, formant un réseau de circuits appelés Lignes de Circulaires.

Les Circulaires sont administrées par une organisation intergouvernementale nommée : O-12, dérivé des Nations Unies, qui lui a succédée, et ayant été investie d'une plus grande autonomie. Qui est capable de faire respecter ses décisions bien mieux que son prédécesseur.

Une seule Intelligence Artificielle est autorisée dans la Sphère : ALEPH, dont la fonction sous la supervision de l'O-12, consiste à aider l'O-12 à maintenir le fragile équilibre des pouvoirs. Avec sa puissance incroyable et son ubiquité dans la Sphère Humaine, ALEPH est devenue indispensable aux diverses puissances tandis que celles-ci s'opposent entre-elles.

Quant aux anciennes Nations, celles-ci se sont lentement regroupées en quelques grands blocs fédéraux et ont proclamé leur emprise sur les systèmes stellaires pouvant accueillir la vie humaine. Ces nouvelles superpuissances, bien que plus puissantes que les anciennes, sont toujours motivées par les mêmes vieilles pulsions dirigeant l'Histoire Humaine : l'espace vitale, les ressources, le pouvoir. Et la coexistence est difficile quand tout le monde rivalise pour la même chose. Les frictions sont constantes et les confrontations, ouvertes ou secrètes, de haute ou de basse intensité, brèves, ou prolongées, sont communes. Il n'y a pas de temps mort pour le soldat.

Mais une menace extraterrestre venue du vide entre les étoiles menace de changer tout cela...



VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS ? VOICI DES VIDEOS :
VIDEO COURTE SUR LA SPHERE HUMAINE
VIDEO DE PRESENTATION DE L'UNIVERS INFINITY

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

PANOCEANIE

La PanOcéanie est la Numéro 1, 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.

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : L'ARMEE DE CHOC D'ACONTECIMENTO

L'Armée de Choc d'Acontecimento reflète le caractère vigoureux de la population active, de cette planète industrielle. Les troupes venant d'Acontecimento sont habituées à gagner leur supériorité tactique par la sueur et le travail, et à se battre dans l'épaisseur étouffante de la jungle.

Cette armée est une force d'assaut spécialisée, qui est capable de participer à des opérations extrêmement violentes contre les positions ennemies, se transformant parfois en combat à bout portant. Les opérations de l'Armée de Choc se caractérisent par leurs tactiques dynamiques et agressives. Elles mettent en place un barrage constant et écrasant de tirs mortels qui ne s'arrêteront pas tant que la menace n'aura pas été éliminée et la cible conquise. De plus elle dispose certaines des meilleures unités PanOcéaniennes, et qui sont spécialisées dans les techniques de combat et de survie dans la jungle, unités avec un palmarès exceptionnel, acquis sur les fronts des guerres Néocoloniales et de Paradiso.

Par conséquent, cette force militaire peux se voir également assignée aux opérations de combat dans la jungle dans toute la Sphère, comme durant le Siège de Runenberg sur Paradiso où elle prit une part majeure du combat, durant la 3e Offensive.

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : ORDRES MILITAIRES

Les Ordres Militaires sont l'As dans la manche de la PanOcéanie. Une force écrasante, composée de chevaliers intrépides de divers Ordres Chevaliers, animés par la ferveur religieuse et prêts à engager un combat rapproché avec l'ennemi.

Les Ordres Militaires marquent une rupture radicale avec le style de combat habituel auquel on s'attend du Complexe Militaire PanOcéanien, un atout aussi inattendu que redoutable.

VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS ?
VOICI UNE PETITE VIDEO

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : L'ARMEE CAPITALE NEOTERRIENNE

L'Armée Capitale Néoterrienne est la plus forte et la plus avancée du Complexe Militaire PanOcéanien. En fait, on peut affirmer que, si l'on ne tient pas compte de la puissance combinée des autres armées planétaires, la NCA est la force militaire la plus puissante de toute la Sphère Humaine.

L'épine dorsale de cette force est le régiment de Néoterra Bolts, une formation flexible et très expérimentée. En raison de l'intégration étroite de la planète avec la technologie de l'IA, l'Armée Capitale - et en particulier les Auxilias - travaille en étroite collaboration avec la Section des Situations Spéciales d'ALEPH, en plus de ses missions militaires habituelles.

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : VARUNA IMMEDIATE REACTION DIVISION

Varuna est une planète océanique, un paradis idyllique, la destination de rêve pour tout PanOcéanien. Avec des centaines d'îles et de plages, c'est aussi le foyer de tempêtes planétaires qui peuvent secouer le monde entier, en passant d'un bout à l'autre de la planète.

Cette planète, qui est considérée comme ayant le plus haut niveau de vie de toute la Sphère, est aussi le quartier général et le terrain d'entraînement de la force militaire la plus dure de toute la PanOcéanie : la Division de Réaction Immédiate. Comme le suggère son profil de force d'opérations spéciales, ce corps a été surnommé "The Snake Eater" ou "Les Mangeurs de serpents", et sa mission principale est d'être en tête du combat contre toute menace contre l'hyperpuissance ou ses intérêts, une tâche à haut risque et une grande responsabilité qui requiert une préparation exceptionnelle. Pour les Snake Eaters, il n'y a pas de meilleure façon de se préparer aux pires situations tactiques que d'exécuter des exercices de tir à balles réelles au milieu d'une de ces redoutables tempêtes planétaires qui frappent la planète, afin que la plus extrême des expériences ait une potentialité mortelle afin avec le pire, de mieux préparer les troupes à leur future et pire expérience de combat.

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : LA FORCE D'HIVER DE SVALARHEIMA

La Svalarheima Winter Force est une force d'élite relativement petite mais endurcie, spécialisée dans l'intervention rapide dans des conditions extrêmes.

Les unités, dont les plus célèbres sont les Nisses et les Fusiliers du sixième Svalarheima, ont été aguerries par des années de conflit avec Yu Jing et les environnements difficiles dans lesquels elles opèrent. Soutenue et renforcée par l'Ordre de l'Hôpital, la Svalarheima Winter Force est capable de répondre rapidement et de manière dévastatrice à leurs ennemis, et de se fondre à nouveau dans la toundra et la glace.

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

Yu Jing

L'autre Grande Puissance, l'éternel rival, qui ne cesse de conspirer et d'intriguer pour faire tomber sa rivale PanOcéanienne, Yu Jing (lire Yu Ching), est le géant asiatique. Tout l'Extrême-Orient est uni sous la bannière de ce qui était autrefois la Chine, mais qui forme aujourd'hui une culture orientale unique, bien que variée.

Fruit d'un grand développement industriel et technologique, ainsi que d'une économie puissante et prospère, Yu Jing est déterminé à atteindre la position dominante à laquelle elle aspire.

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : LE SERVICE IMPERIAL

Le Corps Judiciaire de Yu Jing, dans le cadre de sa mission habilitée de protection et de maintien de l'ordre, est doté d'une aile tactique pour les tâches spéciales connue sous le nom de Service Impérial. Cette section est chargée de mener à bien des tâches de défense interne, de sécurité civile et militaire, y compris des actions anti-terroristes et antisubversives.

Le Service Impérial est sous le contrôle direct de l'Empereur, et est considéré comme sa représentation dans les rues ou dans les batailles. Sur le plan opérationnel, la branche armée du Corps Judiciaire peut agir de manière totalement intégrée dans la structure organisationnelle de l'armée ou comme une force d'intervention indépendante.

Le Service Impérial a une sombre réputation de corps militaire en raison du niveau moral de ses unités, un mélange de régiments pénaux tristement célèbres et d'unités de police et paramilitaires malheureusement célèbres en raison de leur manque de scrupules et de leur préférence pour des solutions drastiques.

Néanmoins, l'efficacité de ce corps militaire dans l'exécution de ses missions ne peut être niée. Outre la grossièreté de ses méthodes rudes et sévères, ou peut-être à cause d'elles, le Service Impérial sait prendre le contrôle de toute situation dans laquelle il peut être impliqué et se présente comme un ennemi redoutable ; ils sont les griffes avec lesquelles le Dragon détruit les ennemis de Yu Jing.

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

SECTORIELLE : ARMEE INVINCIBLE

Faire partie de cette armée est considéré par les jeunes comme une opportunité unique. Et tout citoyen peut faire partie de l'Armée Invincible !

C'est du moins ce que disent les slogans, mais il est également bien connu qu'il existe des examens physiques et psychologiques qui filtrent et contrôlent l'accès à cette prestigieuse branche de la machine de guerre Yu-Jing. On ne peut qu'imaginer le niveau d'exigence qui vous sera requis si vous voulez faire partie du symbole national du pouvoir.

Toutefois, la fierté réside dans un solide réseau de commandement et de contrôle. Quoique, quelle que soit la qualité d'une démocratie, la corruption reste toujours présente. Est-ce que Yu Jing peut être l'exception à cette règle ?

Qu'elle soit corrompue ou non, la fonction principale de l'Armée Invincible est de protéger son peuple de tout danger, et d'être l'outil du Parti pour garder l'Empereur et toute corruption éventuelle sous contrôle. Ceci afin d'assurer la préservation de l'État-Empire. L'Armée Invincible est un symbole sans équivoque de la puissance militaire de Yu Jing et est une machine de guerre audacieuse.

Vous voulez en savoir plus ?
Voici une petite video

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : L'ARMEE DE LA BANNIERE BLANCHE

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.

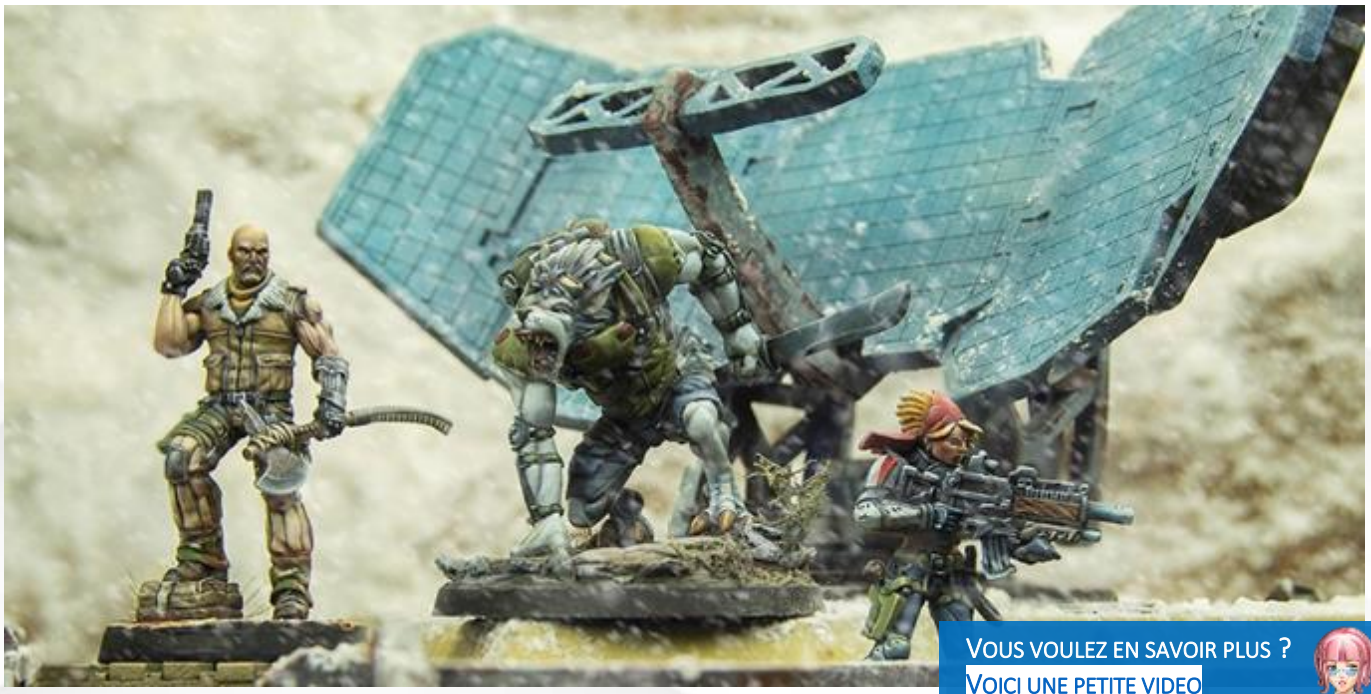
招牌
发
财

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

Ariadna

Ariadna est composé des descendants du premier vaisseau de colonisation humain, nommé Aurora, qui disparut dans un trou de ver alors qu'il se dirigeait vers le système d'Aube. Ce qui entraina les Nations de la Terre a les abandonnés, après avoir considéré le vaisseau comme ayant été définitivement perdu.

Isolés sur une planète lointaine et hostile, les Ariadnais - aux origines Cosaque, Américaine, Ecossaise et Française - ont évolué en une nation rude et technologiquement moins avancée que le reste de la Sphère, Ariadna qui vient de reprendre contact avec la Sphère Humaine, tente de se tailler une place, tout en évitant de tomber sous le contrôle des autres puissances.



Vous voulez en savoir plus ?
Voici une petite video

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

SECTORIELLE : CALEDONIAN HIGHLANDER ARMY

Des années d'hostilités constantes entre les différents clans se sont traduites par la naissance d'une véritable race de guerriers-nés parmi les habitants des terres calédoniennes. Les membres de ces clans savent, même lorsqu'ils sont enfants, qu'ils devront toujours être prêts à défendre leur clan, qui est comme leur famille, leurs terres, leurs ressources et leur honneur.

Chaque Calédonien est un véritable Highlander. Même ceux qui ont une apparence plus urbaine et civilisée ont le cœur furieux d'un guerrier des montagnes au fond d'eux-mêmes. Lorsque les cornemuses sonnent avec des chants de guerre, aucun Calédonien ne peut refuser l'appel. Comme leurs parents leur ont appris, et malgré le prix qu'ils peuvent payer, ils sont des Highlanders et doivent se battre pour leur clan et leur famille.

L'armée calédonienne est une horde furieuse, imparable et incontrôlable. Une armée des jours passés et violents, quand tout était " Tout ou rien " et que le sang coulait dans les rivières. Une armée composée de troupes agressives et dangereuses, endurcies par leur sang et toute une vie passée à se battre, avec toujours un ennemi au fil de l'épée. Des troupes qui se battent jusqu'au bout, pour leur fierté et leur honneur, pour éviter d'être asservies par des étrangers et de mourir debout. Les Highlanders Calédoniens sont le pire ennemi que l'on puisse affronter sur le champ de bataille.

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : FORCE DE REPONSE RAPIDE MEROVINGIENNE

En tant que puissante force mobile capable de se déployer à partir de n'importe laquelle des bases camouflées et réparties sur tout le territoire mérovingien, la FRRM est parfaitement placée pour répondre à toute menace, afin de protéger les intérêts Ariadnais ou de neutraliser tout danger à partir de n'importe quel point de la planète en un court laps de temps. Ses unités aériennes et terrestres, travaillant en parfaite collaboration, opérant seules ou côte à côte avec leurs camarades Ariadnais, constituant ainsi la FRRM en une force puissante. Bien entraînée et bien équipée, elle n'a cessé de prouver son efficacité au cours des dernières années, jusqu'à son sacrifice durant la bataille appelée « Mérovingien de Hell » lors de la Crise de Kurage, où une grande partie de ses troupes périrent pour prévenir de l'invasion d'Aube par l'Armée Combinée.

Les unités Mérovingiennes sont généralement les premières à atteindre les combats. Mais l'important n'est pas seulement d'être les premiers à engager le combat avec l'ennemi, mais aussi d'être capable de réagir rapidement aux appels à l'aide ou d'appuis. La FRRM a été conçue essentiellement comme une force de réaction rapide pour répondre aux situations où quelqu'un aurait des ennuis, en tant que première unité de combat, de renfort immédiat ou d'extraction. De ce fait, les FRRM sont les pompiers de l'armée Ariadnaise, une force en service constant, impliquée dans les opérations quotidiennes sur l'ensemble du territoire d'Ariadna.

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : USARIADNA RANGER FORCE

La tâche des colons Ariadnais d'origine Américaine était d'explorer et de coloniser les territoires à l'Est de la planète Aube.

Face à une planète hostile et aux offensives sanglantes des extraterrestres Antipodes, ces Ariadnais sont parvenus à survivre et à fonder un pays basé sur les idéaux et les traditions américaines. Ils cherchent maintenant leur propre voie au sein de la coalition Ariadnaise, défiant les nouvelles menaces qui arrivent de la Sphère Humaine.

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

SECTORIELLE : TARTARY ARMY CORPS

Les Cosaques sont le groupe ethnique le plus nombreux sur Aube. Ils n'ont jamais oublié que jadis la Terre les a abandonnés et que leur nouveau foyer tenta de les tuer, sans compter leurs camarades qui les trahirent.

Le monde s'étant retourné contre eux, ils se sont donc tournés les uns, vers les autres. « *Serrez votre ceinture et aidez-les* » : tel est le principe fondamental de leur idéologie politique et de leur identité culturelle. Ils recherchent la communauté et l'unité. Ironiquement, même les guerres violentes qu'ils menèrent contre les autres nations Ariadnaises, visaient en fin de compte à rechercher l'unité.

Cette attitude aida les Cosaques à devenir la force dominante sur Ariadna. C'est avec une grande fierté que les Cosaques, centrés à Mat' autour des vestiges de l'Aurora, se considèrent comme l'axe de la civilisation Ariadnaise, malgré la désapprobation de leurs voisins.

Aujourd'hui, cet axe tourne plus vite que jamais - un arbre de transmission qui propulse Aube vers un avenir incertain.

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

SECTORIELLE : KOSMOFLOT

La Kosmoflot est le chien de garde stellaire d'Ariadna dans l'étendue du système Hélios. Bien qu'il ne dispose pas des technologies avancées de ses adversaires, la Kosmoflot a néanmoins déjà prouvée son efficacité en matière de défense et de combat rapproché. A tel point que cette force a été envoyée par Ariadna en réponse à la demande d'aide de l'O-12 pour faire face à la Crise de Cerbère dans le système de Concilium.

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

Haqqislam

L'Haqqislam, ou le Nouvel Islam, est une puissance plus petite qui ne possède qu'un seul système stellaire appelé : Bourak.

En se séparant de tout fondamentalisme, elle construisit sa culture sur un Islam Humaniste, philosophique et en contact permanent avec la nature.

Les sciences biologiques et la terraformation sont les deux forces majeures de l'Haqqislam, qui comprend les meilleures écoles de médecine et de planétologie de la Sphère Humaine.

Haqqislam gère aussi le commerce de la Soie et les routes de la Soie à travers toute la Sphère, ce produit de la médecine Haqqislamite, uniquement produit sur Bourak, est considéré comme une ressource hautement stratégique par beaucoup, car il permet la Résurrection des citoyens dans un nouveau corps biosynthétique, nommé Lhost.

Vous voulez en savoir plus ?
Voici une petite video

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : HASSASSIN BAHRAM

La mystérieuse Société Hassassin guette toute apparition de nouvelles menaces contre Haqqislam et contre les connaissances humaines, au nom du Vieil Homme de la Montagne et au service de la Foi et du Hachib, le Président Haqqislamite.

Pour ce faire, la Société Hassassin a créé une branche dédiée exclusivement au renseignement militaire, en collaboration directe avec l'armée HaqqIslamite. Le travail de cette branche, connue sous le nom de Hassassin Bahram ou simplement Bahram (en farsi, persan, بهرام signifiant "victoire" ou "vainqueur") consiste à appliquer les capacités de la Secte des Assassins en soutien à l'Épée d'Allah, l'Armée de Haqqislam.

La fonction essentielle de la Hassassin Bahram pourrait être résumée à la gestion de tous les sales boulots, ainsi que des missions secrètes dont l'armée ne veut pas que quiconque ne soit au courant, et à faire tout ce qui est nécessaire pour être en mesure de réussir. Néanmoins, sa spécialité et sa préférence vont aux opérations nécessitant un contact direct avec l'ennemi, celles dans lesquelles sa véritable nature est révélée, estampillant clairement le sceau indubitable de la létalité extrême si caractéristique de la Société Hassassin. Les agents de terrain Hassassin, véritables Assassins, sont des spécialistes redoutables et précis dans plusieurs techniques de combat. Chaque unité a un niveau d'initiation différent au sein de la Société, mais ce sont tous des démons mortels qui se prennent pour des anges. En tant qu'Hassassins, ils sont attachés à leur propre excellence et justifient les actes les plus horribles comme étant un besoin supérieur, dicté par les Cieux, dont ils ne sont que de simples instruments.

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

SECTORIELLE : QAPU KHALQI

Pour protéger la Route de la Soie et ses intérêts commerciaux dans l'espace lointain, Haqqislam dispose du Qapu Khalqi, une force navale qui réunit les meilleures troupes de l'Armée Haqqislamite auxquelles s'ajoutent des corsaires et des mercenaires.

Cette protection des Routes de la Soie, comprend aussi bien les vaisseaux, que les stations spatiales, les Caravansérails ou que les Ascenseurs Spatiaux.

C'est d'ailleurs dû à cette dernière mission de protection, que durant la bataille pour la défense de l'Ascenseur Spatial de Ghezirah sur Paradiso, qu'une grande partie de cette armée dû s'y concentrer afin de garder la maitrise de cette Porte vers l'espace contre l'Armée Combinée [événement aussi connu sous le nom de Gardians of the Gate]. Ce qui contribua à la retirer de certains secteurs

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

SECTORIELLE : RAMAH TASKFORCE

La Ramah Taskforce fonctionne comme une unité de première intervention en cas d'urgence, et peut être déployée dans des situations de crise terroriste, diplomatique, commerciale, militaire ou environnementale. Sachant cela, il ne fait aucun doute que l'Épée d'Allah n'hésitera pas à envoyer cette force spéciale pour protéger Paradiso si besoin.

Moto.tronica
Ensom Dal
R&D Facility
D.NA
5.2K14

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

Nomades

Les Nomades sont constitués de trois énormes vaisseaux-mère dont les habitants, mécontents d'une société contrôlée par d'énormes blocs macroéconomiques et par une IA, s'en sont séparés et errent depuis dans l'espace, faisant du commerce de système en système.

Tunguska est dédiée au trafic et au stockage d'information.

Corregidor offre quant à elle une main-d'œuvre très qualifiée à bon prix.

Tandis que Bakounine fait le commerce de tout ce qui est exotique et illégal dans n'importe quel domaine, de la mode à la nano-ingénierie.

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : COMMANDEMENT JURIDICTIONNEL DE CORREGIDOR

Les analystes étrangers sont généralement surpris par le manque de discipline et de cérémonial militaire dont fait preuve les forces de Corregidor, bien qu'ils indiquent également que les troupes de Corregidor démontrent généralement des compétences martiales supérieures à celles des troupes régulières des autres puissances. Chacun de ses soldats est un expert dans les principes essentiels de sa spécialité militaire, qu'il applique avec une autodiscipline rigoureuse et une efficacité surprenante.

Il n'est donc pas étrange d'entendre ces mêmes analystes dire que Corregidor possède les troupes les plus robustes, les plus fiables, les plus agressives et les plus infatigables de la Sphère. La raison est que ce sont des parias. Ce sont les gars de la boue, de la pluie, du froid et du vide. Ceux qui font vivre le principe du " peu importe la merde qui pleut sur nous, nous resterons debout et nous irons vite ".

Ce sont des gens sans glamour et aux ressources hypersophistiquées, mais sans lesquels les guerres ne sont pas gagnées, que ce soit pour leur pays ou pour ceux qui peuvent se les payer.

VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS ?
VOICI UNE PETITE VIDEO

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : COMMANDEMENT JURIDICTIONNEL DE BAKUNIN

Le Commandement Juridictionnel de Bakounine est basé sur l'autodéfense, les incursions secrètes en territoire ennemi, et des activités clandestines limitées, appliquant certains des développements révolutionnaires, et souvent illégaux, des laboratoires de Praxis.

La colonne vertébrale de l'armée de Bakounine est le Corps des Modérateurs, une force de police indépendante ayant une formation paramilitaire et dont certaines sections bénéficient d'un profil opérationnel qui dépasse la simple sphère de l'ordre public. Le corps a participé à tant d'opérations antiterroristes et paramilitaires que son inclusion en tant qu'unité de combat au sein des forces spéciales est plus que justifiée.

Les missions d'infiltration relèvent de la responsabilité du Commandement des Opérations Spéciales, qui dispose d'une section de surveillance et de collecte d'informations (dont les Zéros sont ses meilleurs représentants).

Le poing du Commandement Bakounine est incarné par l'Observance, avec ses expertes en cyber-guerre, ainsi que sa discipline stricte et son obsession pour la lutte contre ALEPH. Parallèlement, il existe aussi une force mécanisée (TAG) à la section militaire de Bakounine, qui est sous la responsabilité directe des technomants de Praxis, avec leurs recettes technologiques innovantes, exerçant leur magie particulière sur tout ce qui leur tombe sous les mains, optimisant ce que tout le monde aurait considéré comme obsolète, arrivent à surperformer ces matériels à un niveau redoutable.

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

SECTORIELLE : COMMANDEMENT JURIDICTIONNEL DE TUNGUSKA

La Tunguska est un coffre-fort rempli de données, d'argent et de secrets qui navigue dans l'espace. Dirigée par des mafias, dirigée par des banques et contrôlée par des hackers, la force militaire de ce vaisseau-mère combine l'implacabilité, les ressources et la technologie nécessaires pour le garder en sécurité. Les meilleurs hackers et crackers de la Sphère Humaine se trouvent à Tunguska.

La Tunguska est un paradis fiscal fondé par des groupes mafieux, des entités bancaires et des hackers, où l'argent est la loi et l'avidité une vertu. Gérée comme une société, dirigée comme une banque et administrée par un repaire de pirates informatiques, la Tunguska est un lieu où le crime a gagné et pris le pouvoir.

Dans une société implacable, formée uniquement de prédateurs, il faut une force de sécurité encore plus implacable pour maintenir la paix afin que les affaires fonctionnent et que l'argent continue à circuler. Ce vaisseau-mère est le véritable moteur de la nation nomade et son leader incontesté, un vaisseau qui fonde son existence sur la vie privée et les secrets, nécessaires pour maintenir à la fois les finances et la liberté dans la Sphère Humaine. L'image de la Tunguska est celle d'individus sinistres avec des nuances et des sourires froids, des professionnels qui connaissent le prix de tout et sont prêts à le faire payer à n'importe qui - mais jamais de manière personnelle, car dans ce vaisseau, tout est strictement professionnel.

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

O-12

L'O-12 est une organisation internationale qui a été créée pour succéder à l'ONU, devenue obsolète, afin d'assurer la paix et la sécurité pour tous les habitants de la Sphère Humaine. Son siège principal est sur la planète Concilium Prime, située dans le système Concilium, lequel appartient à l'organisation - même si leurs représentants sont dispersés parmi les différentes nations de la Sphère.

L'organisation tire son nom des 12 grandes planètes et systèmes colonisés par l'humanité (la Terre, les colonies du système Solaire, Néoterra, Yu Jing, Acontecimento, Varuna, Svalarheima, Bourak, Aube, Concilium, Paradiso et les Confins Humains). Dans le respect de ce nombre symbolique, cette organisation est composée de douze bureaux, chacun ayant une fonction différente.

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : STARMARDA

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 d'"Escalade".

Cependant, 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 de la Starmada entrant dans un système est une condamnation assurée pour toute organisation rebelle attirant l'attention. Car la SWORDFOR à rarement échouer à traîner sa cible devant les Tribunaux.

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : BRIGADE TORCHLIGHT DE LA SWORDFOR

« Dans les heures les plus sombres, la lumière de ma torche brûlera plus fort. »

La Brigade Torchlight était un projet dormant alimenté par des fonds de réserve. Ses membres étaient secrètement recrutés parmi les meilleures troupes du Bureau Aegis et du Bureau Noir, et ils s'engageaient à répondre à l'appel chaque fois qu'une nouvelle planète, un nouveau foyer potentiel pour l'humanité était en danger, chaque fois qu'une force de maintien de l'ordre et de sécurité était nécessaire pour opérer dans les colonies les plus reculées au milieu d'un territoire inexploré. Disséminés dans la sphère, ses agents dormants attendent le moment venu pour porter le flambeau qui apportera la lumière à ces colonies lointaines, là où le chaos règne en maître et où l'injustice se tapit dans l'ombre.

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

Armee Combinee

Et tandis que l'Humanité se dévore, une nouvelle menace, peut-être la plus terrible de toutes, a réussi à former une tête de pont au cœur de la Sphère Humaine. Une Armée Combinée de races extraterrestres, réunies sous la domination d'une Intelligence Évoluée, un intellect suprême ancien aux intentions hégémoniques à l'encontre de toutes formes de vie croisant sa route.

Une petite force expéditionnaire, dotée d'une technologie supérieure à celle des humains, qui a réussi à résister à tout ce que la Sphère lui a lancé, et qui semble attendre des renforts... Le présent est un moment critique et décisif... Les humains prendront-ils pleinement conscience de ce à quoi ils sont confrontés ? Continueront-ils leurs luttes intestines pour obtenir de plus grandes parts de pouvoir dans la Sphère ? Quel sera le destin de l'humanité ?

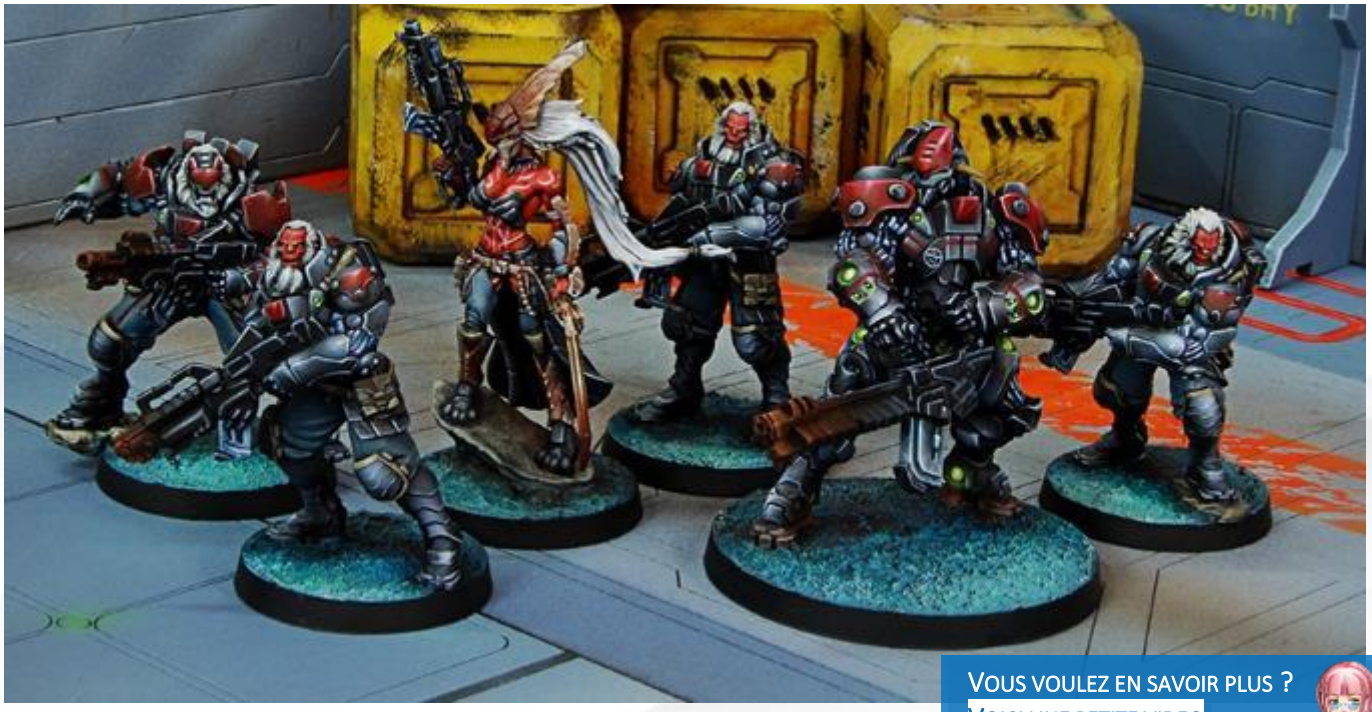
L'Armée Combinée est l'instrument de conquête de l'Intelligence Évoluée, l'outil pour réaliser par la force son ambition ultime : la Transcendance vers un plan d'évolution supérieur. L'Armée Combinée puise ses forces dans certaines des espèces les plus dangereuses de son royaume cosmique, mais le cœur est composé de ses unités les plus fiables, la Vague Hégémonique d'Ur. Cela inclut les Batroïdes, qui ont toujours été fiables et loyaux, des troupes Drones froides, et le Trièdre Sygmaa ; des traîtres à leur race, des virtuoses de la biotechnologie, et des marchands de mort. Tous dirigée par les Umbra - des artistes martiaux aussi mortels que mystérieux, et commandant en second de l'IE – Elle est la plus formidable machine de guerre dont cette galaxie n'ait jamais été témoin. Ils sont actuellement sur Paradiso, mais ... pensez-vous vraiment que l'Humanité puisse les arrêter ?

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : LES FORCES D'AGRESSION MORAT

L'état de guerre constant dans lequel vit la Suprématie Morat constitue une expérience militaire inégalée. La longue tradition de victoires des Forces d'Agression donne à tous les régiments et unités Morat une confiance absolue en leurs capacités martiales. Ces capacités ont été acquises par l'action directe et testées dans la forge du feu et du combat.

Les Morat se montrent persévérants dans leurs attaques et font preuve de capacités particulières pour le combat urbain et nocturne. Leur brutalité et leur violence caractéristiques les classent comme des troupes d'assaut exceptionnelles sans comparaison dans l'Armée Combinée.



VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS ?
VOICI UNE PETITE VIDEO

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : LES FORCES EXPEDITIONNAIRES SHASVASTII

L'armée Shasvastii est composée de sections totalement autonomes appelées "Forces Expéditionnaires". Chacune d'entre elles est une petite armée autonome, toujours prête à être envoyée dans n'importe quelle partie de la galaxie où les Shasvastii ont découvert un système habité ou là où l'IE a besoin de ses services spécialisés.

L'armée Shasvastii travaille selon des principes de légèreté et de mobilité, n'ayant pas de support lourd ou d'armure qui limitent ses possibilités de mouvement. Les analystes tactiques Shasvastii dédaignent les unités de combat super-lourdes, estimant que la taille et le blindage importants ne sont utiles que contre les espèces primitives et impressionnables.

Les stratèges Shasvastii sont rusés, diaboliques, sans scrupules et fondamentalement pragmatiques. La philosophie martiale Shasvastii ne peut être comprise sans comprendre cela. Leur doctrine fondamentale, celle qui prévaut sur toutes les autres, est la suivante : "La terreur maximale en un minimum de temps, appliquée à un petit nombre de cibles choisies".

Le Corps Expéditionnaire Shasvastii se distingue par l'abondance de ses troupes légères qui exploitent les compétences des Shasvastii pour la dissimulation, la tromperie et la trahison. Ils appliquent ainsi leur doctrine de base, afin de susciter un maximum de peur et de paranoïa dans le cœur et l'esprit de leurs ennemis.

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

SECTORIELLE : FORCE DE CONTACT ONYX

La Force de Contact Onyx est le fer de lance chargé d'engager le contact et de préparer l'annexion de nouvelles races et de civilisations au nom de l'hégémonie d'Ur et de son maître, l'IE.

C'est une force compacte et légère, formée d'unités d'élite capables d'établir une tête de pont, de recueillir des informations et de harceler l'ennemi, en préparant l'arrivée de la force d'attaque principale.

MYRMIDON

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

ALEPH

ALEPH est l'unique Intelligence Artificielle, qui contrôle les réseaux de données et les systèmes technologiques dans toute la Sphère Humaine. ALEPH est la grande alliée de l'Humanité, et sans elle, les systèmes socio-politiques et économiques intergalactiques s'effondreraient instantanément.

Mais, qui peut savoir à quoi ALEPH pense vraiment ?

Ses représentants vous diront que pour l'IA, la Sphère est sa maison et de sa responsabilité : Sphère qui a été créée pour aider et avec laquelle elle marchera vers l'avenir, mettant tous ses efforts au service de l'Humanité. Ses détracteurs, la Nation Nomade, vous assureront que pour ALEPH, la Sphère est un terrain de jeu, un théâtre de marionnettes, un simple moyen pour atteindre une fin singulière, qui est la domination totale par ALEPH elle-même.

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : PHALANGE D'ACIER

La sous-section d'assaut, plus connue des médias sous le nom d'Armée Myrmidon ou "la Phalange d'Acier d'ALEPH", a été créée par l'IA en réponse à la menace implacable de l'Armée Combinée. Commandée par Achille et forgée dans le creuset de la guerre, la Phalange d'Acier est une force indéfectible digne des poèmes épiques de la guerre de Troie.

C'est une force de choc qui se concentre sur des attaques directes et brutales, et l'arme principale d'ALEPH dans sa querelle personnelle contre sa redoutable contrepartie extraterrestre, l'IE.

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

SECTORIELLE : SOUS-SECTION DES OPERATIONS DE LA S.S.S.

La sous-section de la S.S.S. a été créé pour agir en tant qu'agence spécialisée dans l'application de la loi, formée et équipée de manière unique pour traquer et chasser (et éliminer avec tout le préjudice dû) toutes activités illégales concernant la recherche sur l'IA.

Vous voulez en savoir plus ?
Voici une petite video

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

TOHAA

Les Tohaa sont une civilisation extraterrestre avancée, en guerre ouverte avec l'IE et son Armée Combinée. Gardiens de l'un des plus grands trésors de l'existence : les Cosmolites, les Tohaa ont résisté aux attaques de l'IE plus longtemps que toute autre race dans l'univers et dans sa recherche d'alliés sont venus sur Paradiso pour faire face avec l'Humanité, à moins que ...

Les Tohaa brillent dans l'utilisation de la biotechnologie, disposant d'armes virales redoutables et d'armures symbiotiques résistantes, mais ils sont également capables de modifier les autres races pour leur donner une intelligence supérieure et les faire combattre sous leur direction. Aujourd'hui, les Tohaa ont besoin d'alliés et l'Humanité semble être un candidat idéal pour servir de tampon face à la puissance de l'Armée Combinée, bien que depuis les événements de Deadalus's Fall l'armée Tohaa présente dans la Sphère se retrouve coupée de ses renforts.

VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS ?
VOICI UNE PETITE VIDEO

NA2

L'Insurrection Japonaise (ou Uprising) et leur dissociation de Yu Jing ont donné naissance aux Armées Non-Alignées (NA2), une nouvelle faction qui comprend qui comprend des Nations Mineures comme la JSA, ou des Organisations comme la StarCo, la Compagnie Ikari, la Security Druze Bayram... Les nouvelles Compagnies Mercenaires.

Des factions faibles individuellement mais qui ensemble, à défaut que ce soit militaire, politiquement peuvent avoir un impact sur l'équilibre de l'univers de la Sphère.

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

SECTORIELLE : DRUZE BAYRAM SECURITY

La Druze Bayram Security est une compagnie mercenaire légale appartenant entièrement à la Société Druze, l'une des plus puissantes organisations criminelles dans la Sphère Humaine, connue sous le nom du Submondo.

C'est une force de combat brutale, des agents de la mafia à la réputation redoutable, et au vernis ou à la respectabilité très mince. On n'engage pas les Druzes quand on recherche la douceur. Vous les engagez pour faire une déclaration très claire et très violente. Bien que les équipes de choc druzes individuelles aient vendu leurs compétences sur le marché de la guerre depuis longtemps, la Bayram Security n'est qu'un développement récent.

Formée comme une ramification du corps de sécurité à bord du caravansérail Bayram, propriété des Druzes, elle a plusieurs objectifs : elle génère légalement de l'argent pour la Société Druze, de plus elle maintient les soldats druzes en état d'alerte et prêts au combat, et elle leur donne amplement l'occasion de renforcer leur réputation meurtrière par des manifestations publiques de violence.

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : ARMEE JAPONAISE SECESSIONNISTE

Elle a été l'une des plus grandes armées régionales de Yu Jing, appelée alors l'armée sectorielle japonaise. Comme les Japonais ont toujours fait preuve d'une identité culturelle clairement distincte, le Haut Commandement, avec l'accord du Parti, jugea opportun de récompenser les troupes nippones pour le courage dont elles faisaient preuve dans leur service militaire, même si Yu Jing faisait toujours preuve de discrimination envers les citoyens Japonais.

De cette façon, ils ont eu la possibilité de former une petite armée composée entièrement de troupes et d'unités d'origine nippone. Cette armée aurait ses propres officiers, tous japonais, qui pourraient établir leur propre méthodologie opérationnelle et leur propre style de combat, en restant toujours fidèles aux préceptes militaires établis par le Haut Commandement de Yu Jing.

L'armée sectorielle japonaise est fortement axée sur l'offensive, ce qui reflète la nature courageuse et combative des troupes qui la composent. La philosophie guerrière nippone est fortement influencée par le Bushido, la voie du guerrier. Les sous-officiers instructeurs ont gravé dans la tête de chaque recrue les leçons tirées d'anciens textes militaires japonais. Des concepts tels que le courage, le devoir (giri 義理), la volonté de gagner et l'importance d'une attitude agressive reçoivent une attention particulière, et fournissent une motivation subconsciente aux troupes du Soleil Levant.
- Informations de pré-sécession

Puis il est arrivé un moment où les fiers Japonais, humiliés et traités depuis trop longtemps comme des citoyens de seconde classe par l'État-Empire, se sont soulevés contre leurs oppresseurs et ont revendiqué leur indépendance. L'insurrection (Uprising) Japonaise a été un conflit bref mais terriblement intense et sauvage pour lequel les Japonais ont payé un prix élevé en sang pour leur victoire, mais ont finalement réussi à se détacher de Yu Jing. Après cette insurrection, l'Armée Sécessionniste Japonaise, ou JSA, a été redéfinie sur la base de la figure des samouraïs en exo-armures, comme leaders naturels tant dans les esprits que dans les combats. Cependant, la JSA conserve sa nature de force d'assaut, car la doctrine du Bushido n'en exige pas moins.

VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS ?
VOICI UNE PETITE VIDEO

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : COMPAGNIE IKARI

Dirigée par le pragmatique Colonel Ikari, ancien officier de renseignement ayant servi dans la JSA et l'Armée de l'État-Empire de Yu Jing, la Compagnie Ikari est basée sur un astéroïde aux confins des Confins Humains, nommé Novvy Bangkok et s'occupe principalement de la sécurité des entreprises, mais a été fréquemment accusée de piraterie (notamment lors l'incident du cargo CS Aygir).

Toutefois, la plus grande infamie de la Compagnie Ikari a été réalisée lors de la révolte des Mineurs de Helicon. Une attitude notoire dont ces forces ont participé à certaines des répressions les plus brutales de grèves ouvrières à travers la galaxie. La compagnie Ikari a même été utilisée par Yu Jing contre des civils japonais. Considéré comme aussi brillant qu'impitoyable, le Colonel Ikari est prêt à travailler pour n'importe quel employeur si le prix est juste, peu importe l'honneur ou le droit, Ikari s'en moque tout simplement, tant qu'il est payé.

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

SECTORIELLE : STARCO. COMPAGNIE LIBRE DE L'ÉTOILE

Plus connue sous le nom de Compagnie de l'Étoile ou Star Company, ce groupe hétéroclite composé principalement d'anciens soldats de Corregidor est la principale compagnie militaire privée (PMC - Private Military Comapany) de la Nation Nomade et l'un des principaux concurrents de la Compagnie Étrangère.

La Star Company est souvent présentée dans les publicités des vaisseaux nomades comme une façon pour quiconque le souhaite de voyager dans la galaxie et de se réinventer. Leurs méthodes d'entraînement rigides sont conçues pour transformer n'importe qui en soldat et, grâce à la grande expérience de ceux qui rejoignent la StarCo, ces mercenaires ont accès à presque toutes les compétences dont ils pourraient avoir besoin.

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : SPIRAL CORPS

Jusqu'à récemment, la compagnie Spiral Corps était une entreprise en état de faillite. Constituée de quelques escouades seulement opérant à partir d'une plate-forme minière mobile reconvertie sur la planète Varuna, leur réputation était mauvaise. Les contrats se tarissaient progressivement à la suite d'une série de défaillances, et la société peinait à payer les salaires, sans parler du remboursement de ses dettes. La faillite était alors imminente. Apparemment sortie de nulle part, la Compagnie Spiral fut revigorée par un afflux de liquidités aux mains de sa nouvelle propriétaire, Luubna Kaaram. Ayant été coincés dans la Sphère Humaine en raison de la destruction de la Porte de Dédale, certains parmi les Tohaa -dont Luubna commencèrent à chercher des opportunités au-delà des rangs du Trident. En outre, les événements de la crise de Kurage ont attiré l'attention des masses sur le fait que la menace de l'Armée Combinée n'était pas seulement très réelle, mais qu'elle pouvait aussi se manifester au plus profond de tout système. Subitement, plus aucun endroit n'était sûr. Une détection de menace qui entre dans le champ d'action du Spiral Corps. Cette entreprise conjointe Tohaa-humaine est spécialisée dans la détection, la capture ou l'élimination des infiltrés de l'Armée Combinée, en particulier les Shasvastii. Grâce à la diversité de ses compétences, le Spiral Corps est rapidement devenu une compagnie militaire privée de premier ordre, capable de gérer l'intégrité politique, physique et quantique d'une clientèle de haut niveau. Bien que peu d'entre eux admettent ouvertement leur faire confiance, beaucoup se sont tournés vers cette entreprise privée pour sa capacité infaillible à déraciner les vipères dans un nid.

Guide Visuel de l'Armee ici
Pdf des histoires d'unites ici

SECTORIELLE : COMPAGNIE ÉTRANGERE

La Compagnie Étrangère des Contrats Militaires Van Orton - plus communément appelée simplement la Compagnie Étrangère (ou Foreign Company) - se distingue par ses mercenaires "superstars" issues d'Aristeia! (dont Van Orton, leur célèbre propriétaire). Il existe un certain nombre de programmes sous licence Arachne et Maya qui documentent les exploits semi-fictionnels et très glamour des Héros de la Compagnie Étrangère, créant ainsi une image publique irrésistible qui se révèle inestimable pour ses efforts de recrutement. Les liens notoires de la compagnie avec The Figueroa Estate sont en revanche moins connus du public.

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : COMPAGNIE DASHAT

Dirigée par le belliciste Qaid Fahesh, la Compagnie Dahshat se révèle discrètement être l'un des plus gros employeurs de mercenaires à travers la Sphère.

Fahesh utilise souvent ses mercenaires pour ses "projets favoris" qui sont intimement liés aux intérêts labyrinthiques de ses autres participations dans des holdings corporatives, qui comprennent aussi bien de vastes sociétés mayas, que des sociétés de courtage, ou même de droits exclusifs pour bénéficier du tourisme dans le complexe de Zumurroda, à l'est de l'île de Parthalia, à Bourak.

VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS ?
VOICI UNE PETITE VIDEO

GUIDE VISUEL DE L'ARMEE ICI
PDF DES HISTOIRES D'UNITES ICI

SECTORIELLE : COMPAGNIE BLANCHE

La Compagnie Blanche ("White Company") est une petite force d'élite mercenaire au caractère nettement itinérant, qui a été fondée par le Colonel John Hawkwood, un capitaine à loué avec une longue carrière militaire derrière lui,et dont la rumeur qui court prétend qu'il serait une récréation non autorisée d'ALEPH. La Compagnie Blanche, dont le siège principal se trouve à Svalarheima, a trouvé dans les conflits frontaliers de cette planète l'une de ses principales sources de travail, où sa compétence en a fait une force que les deux parties souhaitent engager. Cependant, le véritable foyer des Vitt-Dräkten, les "Combinaisons Blanches" (*) ou "White Suits" comme on les appelle à Svalarheima, est le vaisseau de transport d'assaut WCS Gringolet, avec lequel ils parcourent la Sphère, s'y déplaçant contrat après contrat, ce qui leur a donné cette réputation de Compagnie itinérante.

Le Colonel Hawkwood est parvenu à recruter un groupe de professionnels issus des meilleures unités de la PanOcéanie et de Yu Jing pour constituer sa Compagnie de Mercenaires. Comme ils travaillent en renfort des unités SSS, les agents de cette agence ont ainsi pu être vus combattre à leurs côtés avec un haut niveau d'efficacité. Avec une telle escouade -et en permanence sous le commandement du remarquable tacticien John Hawkwood -la Compagnie Blanche se révèle être un adversaire redoutable et pratiquement impossible à vaincre au combat.

Ressources Univers

Globalement vous pouvez trouver de nombreuses ressources en français sur l'univers d'Infinity dans la section **L'Univers d'Infinity** du Forum du Bureau-Aegis. **Lien Direct**

Guide pdf de presentation du background

Ce guide pdf communautaire en français, présente en une cinquantaine de pages pour les débutants, les grandes lignes des événements qui composent et démarrent le background d'Infinity. **Lien Direct**

Recap de ressources background en français

Dans la Section *Univers* du Forum, vous trouverez en sujet épinglé, un sujet de récap des **pdf et ressources de background en français**. **Lien Direct**

De manière général il s'agit de Fantrads d'articles du blog officiels ou des ressources de scénarios officiels, le récap est très vaste et va un peu au-delà des pdf, vous y trouverez :
- Des articles de présentation de l'Univers Infinity.
- Une chronologie des événements d'Infinity.
- Les histoires des Missions Casuals, Dire Foes, Événements ITS et des Campagnes.
- Les Histoires des nouveaux Personnages & Unités d'Infinity.
- Des articles d'histoires autour d'Aristeia et des autres jeux comme Defiance et TAG Raid.
- Et bien d'autres choses encore ! 😀

Recap de videos background en français

Il existe actuellement 3 sources principales de vidéos de lore Infinity en français sur Youtube, qui se trouvent ici :

- Par Lyrunos sur la chaine **HiigyTV**. **Lien Direct**
- Par Thomas de la chaine **Du Peint et des Jeux**. **Lien Direct**
- Et aussi sur sa propre chaîne **Alphanime TV**. **Lien Direct**

Recap de videos background en anglais

Dans la Section *Univers* du Forum, vous trouverez ce sujet, un sujet de récap des **vidéos de background en anglais sur Infinity**. **Lien Direct**

VIDEO DE PRESENTATION DES FACTIONS

Si vous souhaitez avoir une présentation des factions (Infinity N4) au niveau de leur background et de leur fonctionnement général, la chaine ***Marduck – Papa Wargamer*** a réalisé la vidéo ci-dessous. Si vous voulez en discuter le sujet du forum est : **Présentation du background du style de toutes les factions / sectorielles**. Lien Direct

https://www.youtube.com/watch?v=5Ls7rMYmlJA

Infinity CodeOne ou N4 ?

Les differences entre les 2 editions

La différence principale entre **Infinity CodeOne** et **N4** est dans le nombre d'armées disponibles.

Si **Infinity N4** compte 10 factions Généralistes, chacune d'elles comportent encore plusieurs sous-factions (dites Sectorielles), pour un total de 34 factions jouables supplémentaires. Et chaque faction dispose d'un plus grand nombre de choix d'unités, que dans CodeOne.

Tandis qu'**Infinity CodeOne** n'a officiellement que 8 factions différentes en 2024 (ce chiffre se limite au nombre d'Armées Généralistes mais sans les Tohaa et les NA2), même s'il existe des **Listes Fanmade** pour tout jouer), et chaque faction n'a à sa disposition qu'un nombre limité d'unités afin de limiter la complexité de la composition d'armée.

Les parties à CodeOne se limitent à 10 figurines et 1 Groupe de Combat, limitant l'espace et le temps nécessaire pour jouer, alors qu'en N4 vous pouvez aller jusqu'à 15 figurines dans 2 Groupes de Combat (sauf formats de jeux particuliers).

Il y a eu une certaine rationalisation des règles depuis l'édition précédente du jeu, mais la principale différence sur ce point, est que CodeOne se joue à plus petite échelle, avec des effectifs et options de jeu limités comme le piratage, donc un nombre de règles plus léger à connaitre.

Infinity N4 est bien plus complexe à ce niveau. Bien qu'il y'ait une certaine simplicité dans les mécanismes de base que les 2 versions partagent, l'apprentissage du jeu directement depuis la N4 se traduira par une énorme courbe d'apprentissage, et cette rationalisation et cette limitation du nombre d'armées/unités disponible à CodeOne, en font une version bien plus conviviale pour les joueurs débutants et casuals, tout en conservant les principes qui font du jeu Infinity ce qu'il est.

Puis-je passer de CodeOne a la N4 ?

Tout à fait ! Car les gammes Infinity CodeOne et Infinity N4 sont entièrement compatibles entre elles. Cela signifie que les joueurs qui se procurent n'importe quelle version de CodeOne, en commençant par une boite annuelle Opération (comme **Operation: Kaldstrom**), peuvent également utiliser ces forces dans une partie utilisant les règles complètes (ou règles avancées c'est selon) de la N4, quand ils le souhaitent. 😎

Les joueurs d'Infinity N4 sont donc également capables de jouer à CodeOne, du moins dans les limitations d'armées/unités disponibles dans CodeOne (sauf si utilisation de Listes fanmade).

Comment demarrer l'Initiation ?

Infinity est un jeu de figurines en métal à l'échelle 32 mm simulant des opérations spéciales et des escarmouches dans un univers cyberpunk de haute technologie, un futur proche palpitant et rempli d'action, où des missions secrètes déterminent le destin de l'Humanité. C'est cela que représente un Starter Pack 2 joueurs de type **Operation**.

Les règles d'initiation qui suivent, sont une version abrégée et simplifiée, d'Infinity CodeOne, conçue pour faciliter votre première partie d'Infinity et l'apprentissage du jeu.

Après avoir assimilé ces règles de démarrage, 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 Légion Distribution et infinitytheuniverse.com pour en apprendre plus !

Ce dont vous avez besoin

- Un mètre ruban.
- 3 dès à vingt faces (D20) par joueur.
- 3-7 figurines Infinity par joueur.
- Des jetons État : Inconscient et des jetons Ordre.
- Une table de jeu.

Table de jeu et décors

Il est recommandé d'utiliser une table de 120 cm par 120 cm pour vos parties d'Infinity (format max), mais pour la Partie d'Initiation, une surface de 80 cm par 60 cm suffira.

Nous vous suggérons vivement de vous assurer que la table de jeu inclut plusieurs éléments de décors pour simuler des couvertures et des angles morts (Au moins 4 grands éléments et 10 petits objets).

Tous ces éléments se trouvent dans les Battle Packs *Operation* pour Infinity CodeOne et sont aussi disponibles gratuitement dans la section Téléchargement du site officiel d'Infinity (règles VO, décors, marqueurs, ...).

Les boites en VF sont disponibles directement et exclusivement dans toutes vos boutiques de France et de Belgique.

ⓘ les Battle Packs OPERATION, changent chaque année de thème et de Factions. Mais le type du contenu, reste identique.

Regles de Demarrage Rapide

Ces règles d'initiation, sont une version simplifiée d'Infinity CodeOne, afin de vous donner une introduction facile et vous faire découvrir les principes du jeu.

Après avoir assimilé ces règles, vous connaîtrez les mécanismes de base des 2 versions et vous serez prêt à passer aux règles d'Infinity CodeOne qui vous offrira une plus grande diversité de choix tactiques et de jeu, puis plus tard vous pourrez même aller vers Infinity N4, qui est la version avancée. Connectez-vous sur infinitytheuniverse.com pour en apprendre davantage !

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 une Troupe.

Pour info, les Battle Packs *Operation* contiennent également une version de ce livret accompagné de 5 Missions Tutos, vous permettant de découvrir et utiliser progressivement vos troupes, de manière didactique.

VOUS VOULEZ UNE DEMO VIDEO ?
VOICI UNE PETITE VIDEO

PLUS DE RESSOURCES VIDEOS ICI

DESCRIPTION DU PROFIL D'UNITÉ

Les principaux Attributs (en vf et vo) sont les suivants :

► MOUVEMENT (MOV) (MOV)
Le nombre de centimètres dont cette Troupe se déplace grâce à un Ordre. L'Attribut MOV a en général deux valeurs : la 1ère est employée lorsque la Troupe se déplace pour la première fois durant un Ordre et la 2e pour son éventuel second déplacement.

► TIR (TR) (BS)
Exprime l'efficacité de la Troupe pour le combat à distance.

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

► BLINDAGE (BLI) (ARM)
Cette valeur détermine le blindage global de la Troupe. Plus elle est élevée, plus efficace sera l'armure pour réduire les dégâts des armes ennemies.

► BLESSURES (B) (W)
Ceci représente la résistance physique de la Troupe et la quantité de dommages qu'elle peut subir avant de s'évanouir ou de mourir.

► 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	-

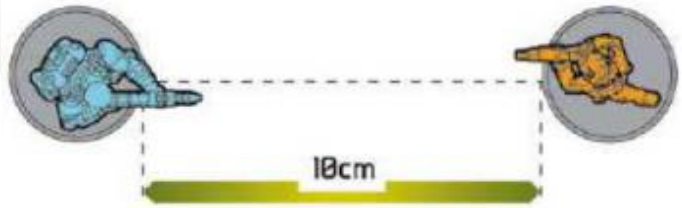
► Arme TR : Fusil Combi

ⓘIl est recommandé de commencer la partie d'initiation avec 3 Troupes d'Infanterie Légère de base et de profil identique.

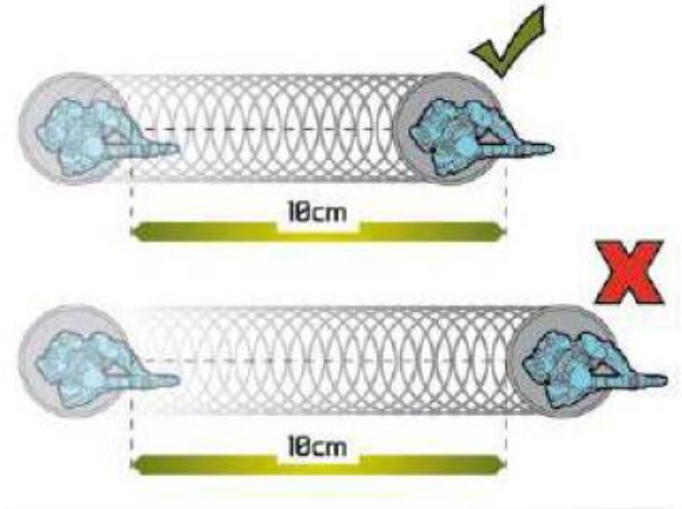
MESURER LES DISTANCES

Toutes les distances de jeu sont exprimées en centimètres. Quand vous mesurez la distance entre 2 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.



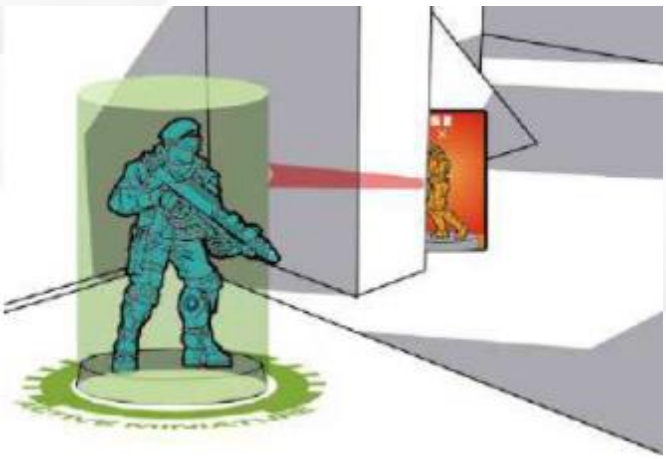
Quand vous bougez vos troupes, **utilisez toujours le même côté du socle pour toutes vos mesures**. Les joueurs doivent mesurer l'intégralité de la distance parcourue (y compris d'éventuels détours pour contourner un obstacle).



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 les conditions suivantes :



► 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.

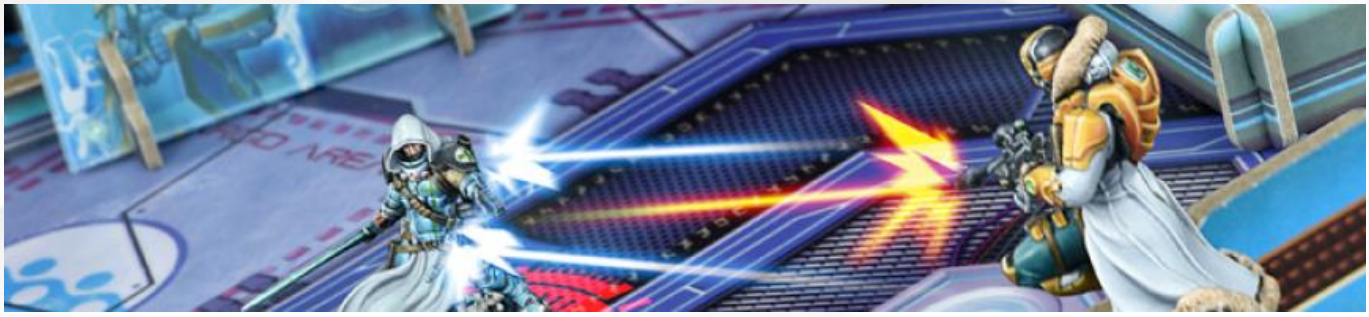
TYPES DE JETS DE DES ET SEUIL DE RÉUSSITE

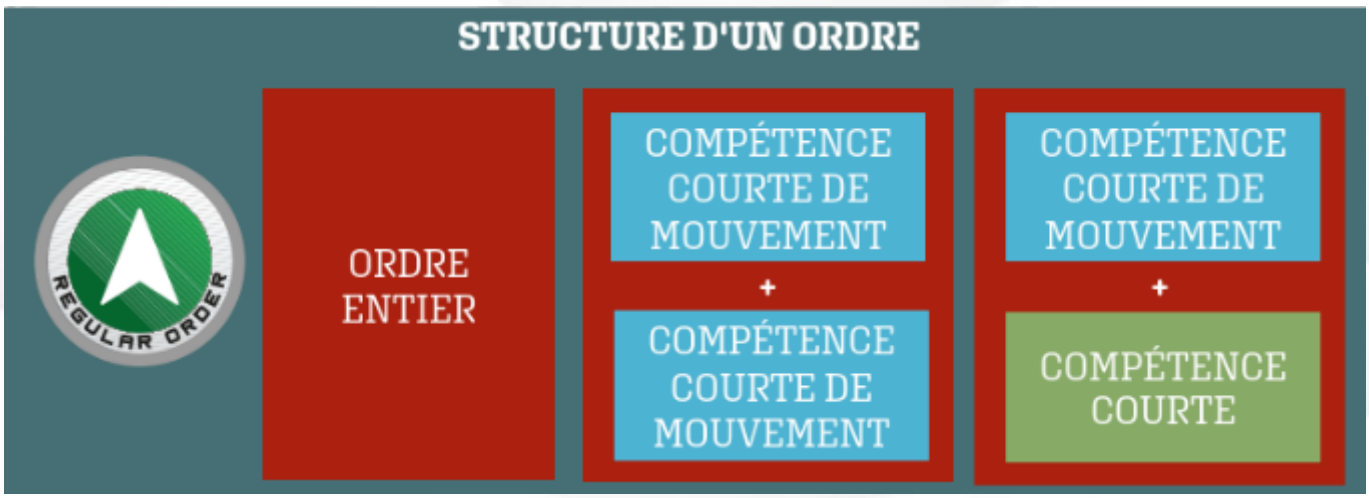
Dans Infinity, la résolution des actions emploie deux types de Jets de D20 : les **Jets Normaux** (utilisés quand une Troupe n'affronte pas un ennemi) et les **Jets Opposés** (utilisés quand deux Troupes ou plus agissent en même temps et essayent de se contrecarrer).

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.





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'état
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 Jouer Actif se termine.

Les 2 Tours forment un Round.

ACTIVATION D'UNE TROUPE

Dépenser **1 Ordre** permet d'activer une Troupe et de déclarer **1 utilisation**, de l'une des combinaisons de Compétences suivantes :

► N'importe quelle Compétence Courte de Mouvement + N'importe quelle Compétence Courte de Mouvement.

► N'importe quelle Compétence Courte de Mouvement + N'importe quelle Compétence Courte (et vice versa).

Il n'y a pas de limite au nombre d'Ordres pouvant etre employes pour activer une meme 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.
Exemple, si vous déclarez 1 Mouvement + 1 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 toujours dans l'action et n'arrêtent jamais de prendre des décisions. Même durant 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, 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 1er 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.

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.

FUSIL COMBI

Fusil Combi	Traits : -
Dégâts : 13	R : 3
Mun. : N	Attribut du Jet de Sauvegarde : BLI

MODIFICATEURS DE PORTÉE			
40 cm	80 cm	120 cm	240 cm
+3	-3	-6	

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 vers cette Troupe.

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 table.

INITIATIVE ET JET DE DÉPLOIEMENT

Avant le début de la partie, les joueurs font un Jet Opposé en utilisant la 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 gardant l'Initiative doit choisir **quel joueur exécute son Tour Actif en 1er** et quel joueur l'exécute en 2e à chaque Round. Cet ordre est conservé pour le reste de la partie.

GARDER LE DÉPLOIEMENT

Le joueur gardant le Déploiement choisit **qui se déploie en 1er 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 de 60 cm de large.

La Phase de Déploiement suit les étapes suivantes :

- **Déploiement du Joueur 1.**
- **Déploiement du Joueur 2.**

RÈGLES DE DÉPLOIEMENT

Pour déployer vos Troupes 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 peut pas contenir l'intégralité de son socle.

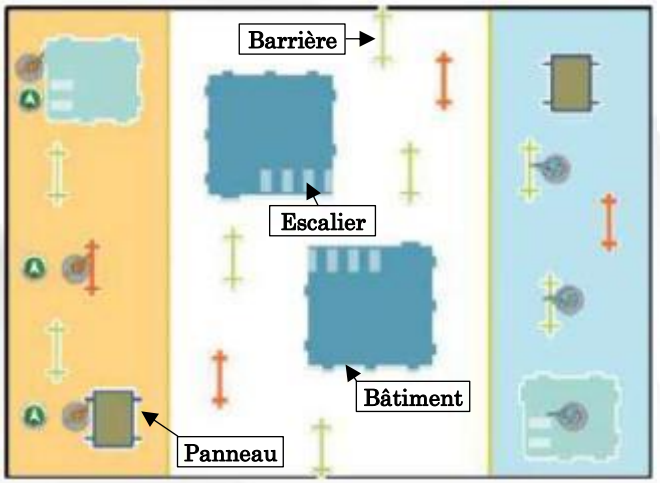
EXEMPLE D'UN ROUND

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 1er. Le Joueur 1 décide de placer ses troupes comme indiqué sur la carte. Puis, le joueur PanOcéanien fait de même, en connaissant les positions initiales des troupes Yu Jing.

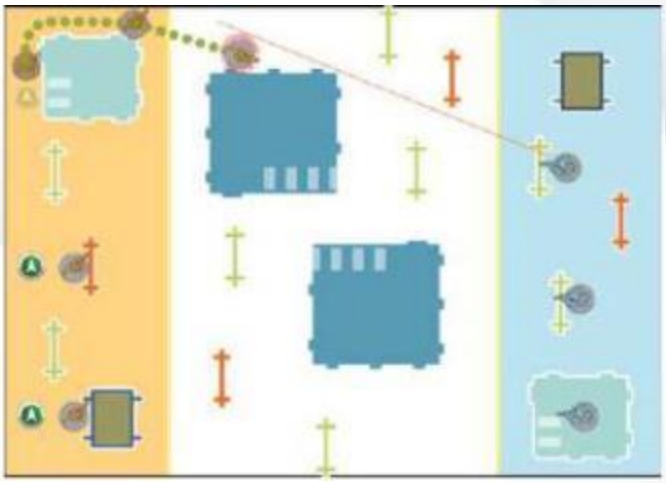
1. DEBUT DU TOUR : PHASE TACTIQUE

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



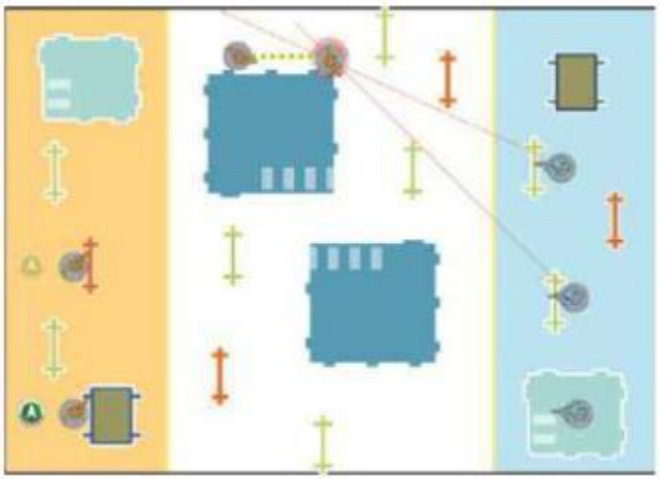
Pour votre première partie, il est recommandé de garder la même forme d'agencement symétrique des décors.

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 reste 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 :

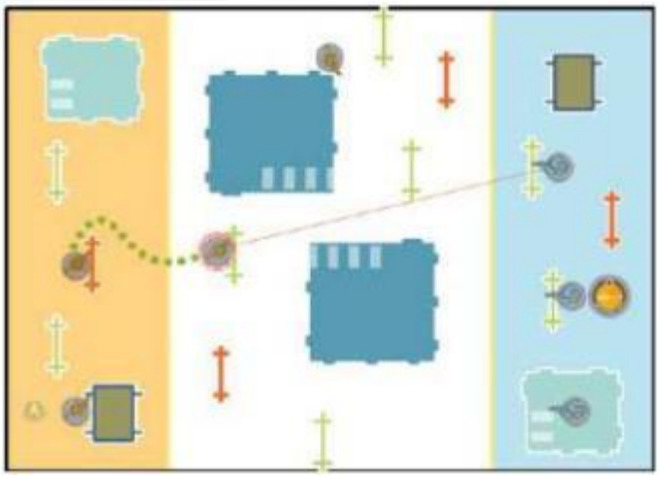
► **Yu Jing** : TR = 11 +3 (Portée) -3 (Couvert). SR = 11.

► **PanOcéanie** : TR = 12 +3 (Portée) -3 (Couvert).SR = 12 pour les deux Troupes ayant déclaré un ORA.

En comparant les résultats du 1er 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 en égalité et s'annulent donc 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, page suivante***).



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 1 est plus élevée, c'est lui qui remporte le Jet Opposé. La Troupe du Joueur 1 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 (***voir Image 2, page suivante***).

3. PHASE D'ETATS

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 1er 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 avant si toutes les Troupes d'un joueur sont éliminées.

VOUS ETES MAINTENANT PRET POUR VOTRE PREMIERE PARTIE !

Introduction a Infinity CodeOne

Pour ceux qui ne sont pas familiers, à cause de la complexification d'Infinity N3, une **nouvelle édition en 2 versions** (CodeOne & N4) a été développée, avec une rationalisation et une simplification des règles au niveau global et sur CodeOne en particulier. Ainsi **en partant de CodeOne vous avez un accès simplifié**, pensé pour un débutant et un mode simple/rapide à jouer en tant que joueur casual, et si vous aviez connu Infinity N3, vous retrouverez vos sensations mais avec une complexité moindre.

Infinity CodeOne

Infinity est un Wargame d'escarmouche dans un univers Hard SF, le jeu se place dans une représentation tactique qui se veut « réaliste », donc employant des règles qui sont plus **simulationnistes** que d'autres jeux, Infinity beigne aussi dans des références de Jdr, visibles dans les interactions possibles et l'aspect narratif, néanmoins CodeOne l'est moins que la N4.

Cette version suit la mécanique de base du livret de démarrage et conserve le principe de **dynamisme**, vous pouvez jouer quelque chose à tout moment, même durant le tour de l'adversaire grâce aux ORA et agir par le biais de nombreuses options de jeu (escalade, camouflage, infiltration, …).

Le jeu comme dans l'initiation est **mortel** et pardonne rarement d'entrer dans une Ligne de Vue sans précautions (pensez à ramper par exemple 😄), il est conseillé ici de remplir la table de décors pour briser les LdV (au maximum évitez les couloirs de plus de 20cm sans couverts). Aussi, évitez d'avoir un « château » d'un côté, cela favoriserait le joueur y étant installé, recréant ainsi une boucherie digne de la 1er Guerre Mondiale.

Le format de jeu est **évolutif**, il peut se jouer en 3 formats (un petit format privilégie l'infanterie légère, un grand l'infanterie lourde, du fait des limitations de construction de liste), cela permet dans les 2 premiers formats de jouer sur une petite table (en petit format le jeu est plus rapide et nerveux) :

- **Format Bataille en 15 points (80 x 60 cm)**
- **Format Bataille en 25 points (80 x 120 cm)**
- **Format Bataille en 30 points (120 x 120 cm**

Ainsi **Infinity CodeOne est une version accessible et une base commune avec la N4**, vous n'aurez pas à tout réapprendre si plus tard vous allez sur cette version. Ce développement spécifique se traduit de la façon suivante :

1. Simplification du catalogue : Vous n'avez pas accès (officiellement) à l'ensemble des Factions Généralistes, ni à la totalité des unités d'une Faction, mais à un catalogue dédié sous étiquette CodeOne. Cela aide Corvus Belli et les magasins à gérer le catalogue, en permettant de mieux vendre le jeu, ainsi qu'éliminer les figurines aux règles trop compliquées ou déroutantes pour les débutants, et aussi à **équilibrer** les factions pour des parties en valeurs de points plus petites.

2. Réduction des règles : Vous avez moins de règles (100 pages, là où la N4 tourne autour de 200 avec l'annexe) et d'options de jeu (comme les programmes de piratage limités à 2 contre 12 en N4). Cela ne veut pas dire pour autant que le jeu est simpliste, cette version capture l'esprit et l'essence de la N4.

3. Réduction de l'espace/temps de la partie : Le type de partie que vous jouerez sera physiquement plus petite (10 figurines maximum à gérer contre 15 en N4), sachant aussi que les règles étant limitées, le nombre d'options à gérer sera aussi moins grand et vous permettront des parties beaucoup plus rapides (moins d'1h en petit format de 15 pts). Ce qui est idéal aussi pour les joueurs vétérans qui voudraient jouer en moins de temps et d'espace, favorisant ainsi un brassage à tous niveaux.

La partie **Histoire d'Infinity CodeOne est limitée**, que ce soit dans le livre ou dans le Pdf (qui sont identiques), une introduction générale rapide à l'Univers et les contextes de chaque faction CodeOne y sont présentés (pour plus de détails il faudra voir les livres *N4*, de *Suppléments ou* de *Jdr*).

Si vous souhaitez en savoir plus, il y'a la vidéo de Marduck
Présentation et revue de Infinity Code One

Sinon voir page suivante la rubrique
Ressources vidéos Infinity CodeOne

ARMEES PRESENTES

*

** A priori les factions NA2 et Tohaa ne devraient pas être présentes en format C1.*

ⓘ Mais si les factions du Catalogue CodeOne ne vous plaisent pas mais que celles d'Infinity N4 oui, il existe un système de **Liste Fanmade**, qui permet de tout jouer (à se rappeler aussi, que toutes les figurines sont compatibles entre les 2 systèmes de jeu, C1 et N4).

REGLES & SCENARIOS INFINITY CODEONE

Chez Corvus Belli, **les Règles et Suppléments (Scénarios par exemple) sont tous gratuits** et mis à disposition sur leur site en format Pdf. Seuls certains suppléments comme un système de campagne en N4 et **ce qui est relatif à l'Histoire est payant**.

La VF dans les pays francophones est gérée directement par son distributeur : *Légion Distribution,* la gamme CodeOne est vendue en **VF uniquement par le biais des magasins/sites distribués par LD**.

Comme pour la VO, règles et scénarios sont disponibles gratuitement, sur leur site en Pdf, si ce n'est pas le cas, il y'a une **Fantrad de chaque ressource sur le forum du Bureau-Aegis**.

La version imprimée est pour le confort de lecture, mais peut faire l'objet d'évolution (chez CB la version en ligne sera donc toujours la version la plus à jour, de même que la VO sera toujours la 1er à jour car il y'a un temps de traduction). Il faut voir la version physique comme un magazine (ce qui est un peu son format d'impression 😄).

- **Ressources en Anglais**, sur les sites de *Corvus Belli* : **Lien direct**
- **Ressources en Français**, sur le site de *Légion Distribution :* **Lien direct**
- **Ressources en Fantrad**, sur le forum du *Bureau-Aegis* : **Lien direct**

RESSOURCES VIDEOS INFINITY CODEONE

Vous trouverez dans la Section : *Questions de règles - N4 / Code One*, du Forum Bureau-Aegis le sujet : « *[Code One] Récapitulatif des ressources vidéos* », ce sujet récapitule toutes les vidéos utiles pour cette version (**en français** autant que possible), des **Présentations**, **Reviews**, des **tutos Règles**, des **Démos**, des **Rapports en mode Explipartie** et des **Tacticas**.

WIKI INFINITY CODEONE

Il existe également un Wiki Infinity CodeOne, en anglais (que *Google translate* peut traduire), d'approche plus simple sur smartphone pour éviter l'utilisation des règles en partie : Lien direct

ⓘ ***BromadAcademy* a fait des articles d'explication de règle N4, mais compatible C1 :** Lien direct

PDF DE PIONS, GABARITS, SILHOUETTES, DECORS

Si vous n'achetez pas de Battle Pack pour démarrer, vous trouverez en Pdf les *Pions*, *Gabarits*, *Silhouettes*, … Ainsi que des *Décors à Imprimer* (conteneurs, wagon, salle d'objectif, …), sur le site de Corvus Belli : Lien direct – également voir la rubrique Décors gratuits plus bas

APP. ARMY DE CONSTRUCTION D'ARMEE

Infinity dispose également d'une appli gratuite (En ligne et Mobile) de construction d'armée, en anglais (probablement en Français dans le futur car elle l'était précédemment), vous permettant d'avoir les profils de troupes à jour et tester des Listes d'Armée pour planifier l'expansion de votre force. Disponible sur le site de Corvus Belli : Lien Direct - **Guide fr** au besoin : Lien direct

ⓘ **N'hésitez pas à multiplier Profils et Armes identiques au début, pour alléger votre charge mentale.**

OUTIL LISTE D'ARMEE FANMADE CODEONE

CodeOne a été conçu en équilibrant uniquement les factions officielles (ce que Corvus Belli fait bien de manière générale), donc l'ajout d'une faction non officielle pourra ajouter de l'asymétrie à votre partie, mais les retours sont bons sur son fonctionnement. Donc si les factions proposées ne vous plaisent pas, il existe cette alternative, qui est proposée sur fichier Excel :

- **Vidéo de Présentation Fr (Liens en description de la vidéo) :** Lien Direct
- **Sujet de suivi sur le Forum *Bureau-Aegis* :** Lien direct

Gamme produits Infinity CodeOne

Infinity CodeOne se présente comme un jeu simplifié et condensé, idéal pour les nouveaux joueurs et pour les aider à ne pas se perdre dans le vaste catalogue de Corvus Belli. Les factions/unités qui y sont présentes ont reçu/recevront une ligne de produits fermée sous logo Infinity CodeOne, de cette façon les nouveaux joueurs peuvent suivre la logique des extensions pour développer leur armée.

Par contre, contrairement à d'autres jeux, **les figurines ne sont pas WYSIWYG** et la gamme CodeOne n'offre pas assez de figurines pour couvrir tous les types de profils, néanmoins si vous souhaitez essayer de faire une liste qui le soit, vous pourriez éventuellement trouver dans la gamme N4 d'autres figurines du profil voulu, car les 2 versions/gammes sont liées, sinon il restera la conversion, si vous souhaitez convertir, il existe un Sujet sur le forum du Bureau-Aegis : Lien direct.

Schema de la distribution de la gamme

Pour aider à chiffrer tout ça en termes de Liste d'Armée, il y'a 3 types de produit servant de **base pour débuter** :

- Le *Battle Pack Operation* fournit **2 factions** à **15 pts** (1er Format de jeu).
- Le *Pack Beyond* fournit de quoi porter ces **2 factions** à **25 pts** (2e Format de jeu et vous fait atteindre la limite de 10 figurines).
- L'*Action Pack* fournit directement en **1 seule faction, 25 pts** (mais certain pack laisse moins de latitude que d'autre pour varier les profils d'un même pack, il y'a 10 figurines).

Ainsi les **extensions** venant après ces produits de base d'armée, permettent soit d'**augmenter votre Liste à 30 pts**, soit d'**augmenter les possibilités** de personnalisation de votre armée.

BATTLE PACK OPERATION & BEYOND

La version Française de chaque boite est dispo en exclusivité dans les boutiques Francophones, distribuée à celles-ci par la société Légion Distribution.

Le moyen le plus simple de commencer les jeux Infinity est le **Battle Pack de démarrage à 2 joueurs** (exemple ici Operation Kaldstrom), car il **comprend tout le nécessaire pour jouer**. Mais si vous ne voulez jouer avec aucune des armées incluses, vous pouvez regarder les produits ci-dessous et commencer par l'un des Action Packs (comprendre d'Armée) de l'une ou l'autre faction (décors et règles sont également dispos séparément).

Les **Battle Packs Operation** sont donc des boites pour 2 joueurs contenant tout le nécessaire pour débuter avec CodeOne, il y'a les **règles d'introduction** de ce livret mais dans une version qui expliquent les mécanismes au fur et à mesure de **5 scénarios tutoriels,** plus **2 factions à 15 pts** de **figurines en métal** d'excellente qualité (ce ne sont plus des puzzles complexes comme avant, mais ça nécessite plus de travail qu'une figurine plastique), tous les **marqueurs/gabarits** nécessaires, **6 Dés** aux couleurs des 2 factions et ainsi qu'un **Set de décors** en carton dur (d'assemblage un peu difficile, voir manuel communautaire).

Ce Battle Pack (qui change de thème chaque année), confronte la faction **Yu Jing** (Armée de la *Bannière Blanche*) et la **PanOcéanie** (Armée *WinterForce*), dans la colonie glacée de *Kaldstrom*, sur la planète Svalarheima, pour la possession de laboratoires de recherche.

Ces **Packs BEYOND d'Expansion 2 joueurs**, sont prévus pour être la meilleure façon de continuer et de compléter chaque Boite **Operation** liée, vous permettant de créer des Listes d'Armée sympas à jouer et équilibrées contre les autres factions de la gamme.

Ces packs de **6 figurines** étendront votre **format de jeu à 25 pts** et à la limite de 10 figurines maximum, et vous permettront de faire face à plus d'événement avec profondeur stratégique et détermination.

VOUS VOULEZ UN UNBOXING ?
VOICI UNE PETITE VIDEO

Globalement les mécanismes de base restent les mêmes quelle que soit l'armée que vous jouez, celles-ci sont équilibrées, prenez votre arme la plus puissante et pointez-là sur votre cible. Les deux armées font ça très bien, bien que de manière légèrement différente l'une de l'autre.

Dans l'idéal il vous faut plusieurs Troupes Spécialistes (Hacker, Médecins, Ingénieurs, …) dans votre Liste (pour prévenir les pertes, ce qui arrivera car le jeu est létal), afin de réaliser la partie Objectifs des scénarios, un terrassement pur ne permet pas nécessairement de gagner.

Force de la PanOcéanie

Les PanOcéaniens se jouent dans une approche plus directe, ayant des Attribut de Tir (TR) et de Blindage (BLI) élevés, qui nivellent vers le haut de la moyenne du starter, ce qui leur permet de remonter la table. Il y a très peu de subtilité dans leur style de jeu et il vaut mieux s'y adonner. N'ayez pas peur de tenter votre chance avec une troupe, un TR et un BLI élevé, ça peut aller très loin 😈.

- **Fusiliers** - Comme toute infanterie de ligne, les fusiliers servent d'épine dorsale à votre armée, fournissant des Ordres bon marché, de même que l'accès à des spécialistes par chers, ainsi qu'une option de Lieutenant et une défense de votre ligne arrière. Par contre ils sacrifient la Volonté au profit de la Compétence Balistique, ce qui signifie que tirer peut-être plus facile que d'appuyer sur un bouton. Utilisez-les pour couvrir vos arrières et les voies de progression de vos autres unités.
- **Infirmarer** - Dans son principe, l'Infirmarer est une troupe de soutien, mais c'est aussi une bonne Troupe Spécialiste capable de survivre. Son Fusil d'Abordage signifie qu'il peut se défendre de près, et son CC plus élevé que la moyenne, ainsi qu'une arme monofilament, signifie qu'il n'est pas un cake au contact.
- **Troupe Orc** - Même si la plus basique des Infanteries Lourdes a également accès ce type d'armure, les "ORC" sont bon marché et sérieux. Ils constituent d'excellentes unités de choc, car vous pouvez les faire avancer sur la table en canonnant en même temps, et lorsque vous êtes arrivé là où vous le souhaitez ou que vous en avez besoin, vous pouvez l'utiliser pour pourrir votre adversaire, en l'obligeant à s'en occuper. Avec un TR 14 et un BLI 4, ils peuvent être très difficiles à débusquer, surtout lorsqu'ils sont à couvert (ils constituent d'excellents barrages routiers).
- **Nokken** - Les Nøkken sont la réponse de la PanOcéanie aux infiltrateurs de CodeOne, et seront peut-être l'outil préféré de la boîte. Leur compétence Déploiement Avancée (+20cm) leurs permet de se rapprocher dès le début de la partie, et Mimétisme (-6) assurera que leur nuisance survivra pendant un certain temps. Le profil Fusil à pompe d'Abordage + VMS 1 est particulièrement adapté pour chasser les marqueurs Camo que votre adversaire déposera au milieu de terrain.
- **Knight of Justice** - C'est là que ça commence à devenir sympa. Avec sa valeur de mouvement de 15-5, son TR élevé, son BLI (5) encore plus élevé que la moyenne et son Spitfire, la Chevalière est vraiment la Star du starter. Cela en fait aussi une excellente Lieutenant (surtout quand le KoJ vous permet de ne pas trop vous soucier de risquer de le perdre), ce qui vous donnera un Ordre bonus pour l'activer. Son CC 23 et sa compétence Arts Martiaux N2 constituent un véritable point fort dans l'armée. Non seulement vous pouvez tirer sur des cibles à mesure que vous avancez, mais lorsque vous arrivez sur place, vous pouvez également utiliser son énorme épée. A utiliser de préférence pour nettoyer après l'Orc.
- **Locust** - Tout comme le KoJ, ce gars peut tout faire ! Vous pouvez même le déployer en tant qu'Hacker, près de cibles pour vous défendre contre l'infanterie lourde piratable ennemie.
- **Boyg** - Un grand gars avec un gros pistolet (Mk12). Parfois, vous avez juste besoin de vous frayer par la force un chemin vers le milieu de table. Donc si à un moment vous avez besoin de percer un flanc, alors c'est votre BOY-g !

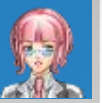
- **Vargar** – Cette troupe dispose d'un profil de Spécialiste parfait pour faire les Objectifs de mission, de plus sa capacité à sauter partout et à poser des mines, permettra jusqu'en milieu de partie de se déplacer rapidement pour contrôler la table et traiter le problème des marqueurs Camouflage avec son Lance-Flammes Léger.

Forces de Yu Jing

Les Yu Jing sont un peu plus délicats et moins préparés à une fusillade frontale, en raison de leur TR et de leur BLI inférieurs à la moyenne. Cependant, ils compensent cela, avec plusieurs figurines en Camouflage et beaucoup de Mimétisme. Ils s'appuient sur un modèle de contre-attaques et d'encerclement de l'ennemi, et donneront probablement de leur mieux dans les missions impliquant de prendre des objectifs, au lieu de celles consistant à tuer.

- **Zhanshi** - Les Zhanshi jouent le même rôle que les fusiliers, bien que moins fiables dans une fusillade, ils sont néanmoins meilleurs avec leurs jets de VOL. En avoir un en Infirmier ou Hacker, signifie que vous aurez un spécialiste à la fin de partie qui pourra courir et prendre des objectifs lorsque le terrain sera dégagé.
- **Dàofèi** - Le fait de pouvoir disposer d'un marqueur Camouflage "Infanterie Lourde", avec un Spitfire, déployé au milieu de la table est excellent, et il est probable que cette figurine soit très jouée ainsi. Utilisez-le en vous allongeant jusqu'à ce que votre adversaire expose un point faible, ou ne se s'éparpille trop, puis sortez les canons. Son TR et BLI sont élevés, et allié à son mimétisme (-3) ça en fait une unité avec une forte capacité de survie.
- **Guiláng** - Les marqueurs Camouflage sont toujours difficiles à gérer, et lorsqu'ils manient un fusil à pompe, ils peuvent être particulièrement meurtriers. Il serait peut-être plus enclin d'opter pour en faire un Hacker, qui pourra vous aider à protéger le DaoFei et à prendre des Objectifs lorsque le coin sera dégagé. C'est aussi la seule unité du starter possédant des mines, ce qui est parfait pour contrôler la table.
- **Húndún** - Encore un autre marqueur Camouflage que Yu Jing peut poser, et de préférence allongé sur en hauteur si possible, attendant qu'un soldat PanO sans méfiance apparaisse dans sa ligne de vue. Disposant à la fois d'un Fusil de tireur d'élite + VMS 1, le Hùndùn est une unité défensive pure, utilisable soit pour couvrir un long couloir de tir, soit pour gérer une menace à plus courte portée se rapprochant trop près, aidé d'un Mod visuel.
- **Jujak** - Il dispose de toute une série d'options, y compris des Lance-Flammes Lourds. Bien qu'ayant « seulement » un BLI 3, il a 2 Blessures et une capacité de mouvement de 15-5, c'est donc l'unité parfaite de contre-attaque. Gardez-le caché jusqu'à ce qu'une cible soit assez proche, puis courez et allumez-la. Un parfait profil pour gérer toute menace avec un Mod visuel ou en couvert.
- **Shang Ji** - En Hacker il fera un spécialiste très rapide et résistant, parfait pour activer les consoles avec son bonus de VOL +3. Le fusil MULTI fournit une puissance de feu supplémentaire pour aider à éliminer les unités ennemies coûteuses.
- **Ye Mao** - Le profil avec le Spitfire AP fournira une arme avec un fort volume de Rafales, le Ye Mao peut aller ou sauter presque n'importe où sur la table et est le meilleur dans les combats à moyenne/courte portée, là où le Hundun peut avoir des problèmes.
- **Jing Qo -** Dans la catégorie des assassins punitifs de Yu Jing, la Jing Qo est brutale et maniable. Elle peut arriver où elle veut et éliminer ses ennemis de diverses manières grâce à ses capacités supérieures de mêlée et à sa puissance de tir efficace apporté par son TR 13, son Mimétisme et son fusil MULTI. De plus, elle est une Spécialiste dans toute liste, donc elle peut obtenir des points au besoin ou traquer les spécialistes adverses.

Vous trouverez plus de Tactica C1 en format video ou ecrit sur le forum du Bureau-Aegis, dans les sections « *Esprit* ».
Vous trouverez aussi plusieurs articles Tactica generaux comme des aides a de la creation de liste dans la section « *Tactique et Strategie generales* ».



ACTION PACKS

Les **Action Packs** sont un excellent moyen de démarrer une armée CodeOne, il y'en a plusieurs disponibles (**O-12** / **Armée Combinée** (*Shasvastii*) / **Ariadna** (*Kosmoflot*) / **Nomades** (*Corregidor*), etc).

Ils permettent de constituer directement une **armée à 10 figurines en 25 pts** (format intermédiaire), desquels vous pourrez vous développer vers les 30 pts.

Par contre ces packs **n'incluent pas** de décors, de dés, de marqueurs, de gabarits ou les règles avec missions tutoriels. Tout cela sera à imprimer ou à acquérir indépendamment.

Si aucune de ces factions ne vous attire et que vous voulez passer par une Liste Fanmade, la gamme N4 comportent également des packs de ce type.

PACKS DIRE FOES

Les **Packs Dire Foes** offrent un **Scénario thématique narratif**, tout en augmentant vos forces. Chaque pack inclut une troupe pour 2 factions CodeOne, ainsi qu'un Civil pouvant être utilisé comme unité neutre ou Objectif pour vos divers scénarios.

Les scénarios sont sous format Pdf, dispo ici :

- **En Anglais**, sur le site de *Corvus Belli* (ⓘ il y'a des problèmes de rangement, ça peut nécessiter une recherche par mot-clef nom+pdf) : **Lien direct**
- **En Fantrad VF**, sur le forum du *Bureau-Aegis* : **Lien direct**

PACKS D'EXTENSIONS

Infinity CodeOne dispose d'un système de **Packs d'Extensions** rationalisés et similaires, qui sont disponibles pour chacune des factions officielles de CodeOne :

- **Support Pack** – Ils contiennent des troupes spécialistes de soutien, comme un médecin et un ingénieur, ils permettent en plus de leurs fonctions de soin/réparation, de diriger un drone Périphérique.
- **Remotes Pack** - Ce sont des Drones autonomes à la différence des Périphériques, servant à diverses tâches de soutien (appui-feu, surveillance, ...), à noter qu'ils fonctionnent mieux avec un Remdriver.
- **Tag Pack** – Ce sont les « Gundam » d'Infinity, des robots pilotés à distance ou non, dotés d'armes lourdes puissantes, leur point faible est que leur disparition fera un très gros trou dans votre Liste 😄, si vous voulez un *Tactica* sur ceux-ci, il y'en a un disponible sur le blog de Légion Distribution : **Lien Direct**
- **Booster Pack Alpha/Béta** – Ils permettent d'élargir les choix de personnalisation de Liste avec des troupes d'élites dotées de Compétences Spéciales (Déploiement Caché, Saut de combat, …). Si vous voulez un *Tactica*, il y'a un article qui couvre l'ensemble des boites des Factions parues : **Lien Direct**
- **Blister de Héros** – Ce sont des Personnages, ils permettent d'ajouter une touche de personnalité rôleplay avec une troupe nommée, et ont en général un profil bien plus intéressant que la moyenne des autres troupes.

Ces packs d'extension seront un excellent moyen de vous donner une bonne latitude de combinaisons pour vos Listes une fois que vous aurez maitriser la base de votre armée.

Introduction a Infinity N4

Pour les anciens de la N3 et les rodés de CodeOne, c'est la nouvelle édition d'Infinity, qui se veut comme la version avancée/complète du jeu ! Attention, cette édition n'est pas conseillée pour débuter à Infinity, car le jeu à une certaine courbe de complexité, demandant de **commencer progressivement**.

Infinity N4

Infinity N4 est la dernière édition faisant suite à la N3, la N4 partage certaines bases de ses règles avec CodeOne (ce qui fait que les Règles & Boites de démarrage sont communes aux 2 versions d'Infinity), ainsi il n'y a peu à tout réapprendre. L'extension des règles offre une **expérience du wargame complète ou avancée**, selon les points de vue.

Comme pour C1 il y'a eu une version physique avec les règles en version 1.0 et l'histoire de l'univers.

ⓘ Cependant depuis sa sortie Corvus Belli a opté de faire évoluer sa gestion des règles sans rééditer de livre physique, ainsi la **seule version du jeu à jour est en format Pdf**, ce Pdf en français est uniquement **disponible sur le forum du Bureau-Aegis**. **Ressources.** Quant au livre en français, il n'est plus trouvable qu'en occasion.

La version physique Française se compose en un seul livre. La **première partie du livre** sont les règles N4, conçu dans le style de celui de CodeOne, avec une agréable mise en page mais cette fois-ci pleine d'illustrations et de figurines, on y retrouve toutes les règles, en dehors des profils (présents dans l'app. Army) et certaines règles spéciales qui sont contenues dans une annexe en Pdf.

Une grande partie des règles sont consacrées aux armes, aux compétences et aux équipements que vous n'aurez pas besoin de maîtriser à la première utilisation, voire pas du tout, mais que vous pourrez consulter lorsque vous commencerez à étendre votre force ou connaitre vos adversaires.

La N4 gagne réellement beaucoup grâce à la **rationalisation des règles** de CodeOne, apportant de nombreuses simplifications aux types de munitions par exemple et à certaines interactions entre les règles, ce qui rend les parties beaucoup plus intenses car on ne passe plus de temps à chercher dans le manuel les règles imbriquées l'une dans l'autre.

En N4 les **programmes de piratage augmentent** de 2 à 12, apportant plus de profondeur aux hackers par rapport à CodeOne et ayant été retravaillés pour être plus simples d'utilisation et moins nombreux qu'en N3.

La **limite de troupe est à 15 ordres** (voir aucune si utilisation des règles de tournois ITS), en N4 le nombre de Profils de Troupe est également plus important, ce qui apporte un gain pour le style de construction de liste avec plus d'options, permettant d'obtenir plus de choses intéressantes.

Et comme dans CodeOne le **format de jeu est évolutif**, vous permettant de faire de petites parties rapides, la N4 ajoute aussi 2 formats, le plus grand permettant l'insertion plus aisée de TAG :

- **Format Initial en 150 points (80 x 60 cm), durée 40 min.**
- **Format Raid en 200 points (80 x 120 cm), durée 50 min.**
- **Format Intermédiaire en 250 points (80 x 120 cm), durée 60 min.**
- **Format Standard en 300 points (120 x 120 cm), durée 90 min.**
- **Format Large en 400 points (120 x 120 cm), durée 120 min.**

Ainsi si **la N4 est moins accessible directement**, elle gagne en rationalisation grâce à CodeOne, ce développement spécifique se traduit de la façon suivante :

1. Accès à tout le catalogue : Vous avez accès officiellement à l'ensemble des 10 Factions Généralistes et des 34 Sectorielles, à la totalité des unités d'une Faction, il y'a un catalogue dédié à la N4, mais celui sous étiquette CodeOne est compatible, ainsi vous pouvez garder votre faction CodeOne ou piocher dedans. A savoir aussi, que les Factions sont assez bien équilibrées, ce qui se reflète en général dans les statistiques de tournois, où aucune ne surclasse le reste de manière disproportionnée.

2. Augmentation de la profondeur de jeu : Vous avez plus de règles et d'options de jeu par rapport à CodeOne, mais moins que par rapport à la N3. Cela ne veut pas dire pour autant que le jeu est aussi complexe que la N3, cette version garde l'esprit de rationalisation de CodeOne, mais cela permet d'apporter plus de profondeur au jeu.

3. Plus de formats espace/temps pour vos parties : Le type de partie que vous jouerez pourra être plus grand avec le format 400 points, permettant l'utilisation plus aisée de TAG et aussi du fait que vous pourrez jouer 15 figurines maximum, sauf utilisation des règles de tournoi ITS qui enlève cette limite, aussi les règles étant moins limitées, le nombre d'options à gérer sera plus grand vous offrant plus de choix tactiques, les parties seront de fait plus longues en format standard et large (plus d'1h) qu'à CodeOne.

4. Mode Renforts : Contenu dans un Pdf en annexe, cette mécanique permet de jouer un nouveau type de mode de jeu à Infinity N4, qu'est le Mode Renforts, qui permet d'insérer en cours de partie toute une partie de votre force maintenue en réserve au milieu de la table de jeu, cela provoque de nouvelles logiques de construction de liste d'armée et de maitrise de la table pour la réalisation des Objectifs de mission. Ce mode de jeu se joue avec propre assortiment d'unité qui sont en général exclusives à ce mode.

Infinity N4 est également accompagné d'une **FAQ** présente en Pdf, d'une **annexe sur les règles de fireteam** ainsi qu'un index du Lexique des termes de règles anglais/français présents aussi bien en Pdf que dans le Pdf des règles en version 2.1 et d'un Pdf non intégré au pdf de règles qui traite du **Mode Renforts**. Toutes les ressources sont récapitulées dans le forum du Bureau-Aegis.

La **seconde partie du livre** traite de l'Histoire, que ce soit le **Contexte** que les **aspects détaillés de l'Univers de l'ère N4**, ainsi que de l'histoire de toutes les Factions Généralistes que l'Univers contient (sauf les Tohaa et ALEPH qui seront dans un futur livre). Il couvre aussi plus ou moins un certain nombre de Factions Sectorielles (pour le fluff des manquantes voir Livres Suppléments), y compris les trois nouvelles sectorielles qui accompagnent cette nouvelle édition (Compagnie Blanche, Starmada et Kosmoflot). C'est actuellement l'intérêt principal du livre dont la version française n'est plus trouvable qu'en occasion.

L'histoire de chaque Généraliste et d'un certain nombre de ses unités est présentée avec une magnifique mise en page, avec des illustrations en couleur et des exemples de figurines peintes.

ARMEES PRESENTES

Si vous souhaitez en savoir plus, il y'a la vidéo de Marduck
Présentation et revue de Infinity N4

Sinon voir page suivante la rubrique
Ressources vidéos Infinity N4
Quelle Armée d'Infinity est faite pour vous ?

FACTIONS OOP, EN ARRET DE COMMERCIALISATION

Du fait de l'importance du catalogue de Corvus Bellis, certaines factions sont en arrêt de commercialisation (OOP - Out Of Production), mais celles-ci **demeurent toujours jouables**, de plus elles conservent un suivi dans les règles et leur équilibrage par rapport aux autres factions d'Infinity.

A la différence de Games Workshop, Corvus Belli ne supprime pas de faction, bien qu'elles puissent faire l'objet d'une révision lourde comme la JSA qui a quittée Yu Jing, mais ils utilisent une **règle de rotation des factions**, ainsi les factions arrêtées peuvent revenir, cette rotation n'est pas courante en principe donc vous aurez plusieurs années pour collectionner. Si vous souhaitez jouer une faction OOP il faudra donc passer par l'occasion ou les proxies.

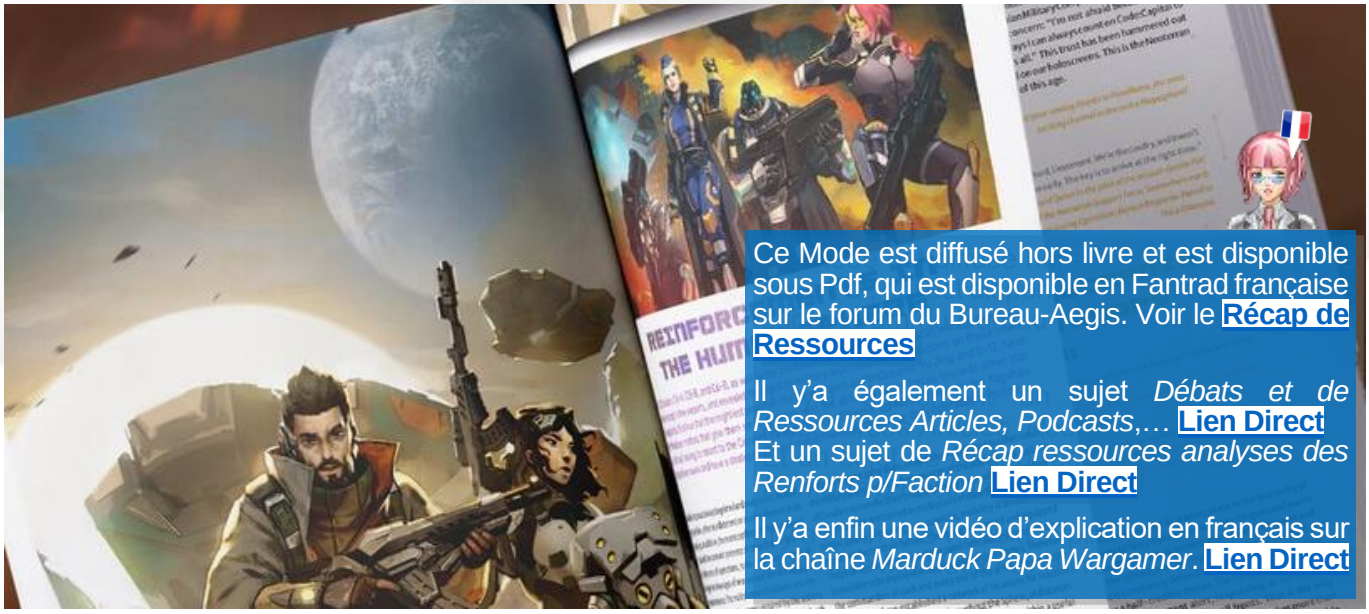
A savoir également, certaines factions peuvent être dans une situation similaire en étant en partie OOP, le retour des références retirées peuvent être aussi bien le présage d'une ressortie dans un pack les regroupant partiellement, soit être le présage d'un relooking, soit du début d'un retrait en OOP total.

Liste des Factions OOP au 12/2023 :

- **Shock Army of Acontecimento**
- **Neoterran Capitalien Army**
- **Caledonian Highlander Army**
- **Force de Réponse Rapide Mérovingienne**
- **Qapu Khalqi**
- **Tohaa**
- **Spiral Corps**

Comment repérer les factions semi OOP ?
Certaines factions comme l'USariadna ou le Service Impérial peuvent être partiellement OOP, dans le sens où un certain nombre de leurs références ne sont plus disponibles, cette situation est mouvante au fil des mois, vous pouvez constater cette situation à l'aide du ***Guide Visuel d'identification des figurines*** *et voir le taux de références manquante dans le catalogue en vente sur le store de Corvus Belli.*

REGLE DES RENFORTS



Ce Mode est diffusé hors livre et est disponible sous Pdf, qui est disponible en Fantrad française sur le forum du Bureau-Aegis. Voir le **Récap de Ressources**

Il y'a également un sujet *Débats et de Ressources Articles, Podcasts,…* **Lien Direct**
Et un sujet de *Récap ressources analyses des Renforts p/Faction* **Lien Direct**

Il y'a enfin une vidéo d'explication en français sur la chaîne *Marduck Papa Wargamer*. **Lien Direct**

Les Renforts sont une force de combat en réserve, attendant le meilleur moment pour rejoindre la table de jeu. C'est l'atout caché dans votre manche pour les cas où les choses se gâteraient. Une chose dont vous pouvez être sûr, c'est que les règles de renforts vont révolutionner la façon dont vous construisez une liste d'armée et dont vous aborderez vos futures parties en sachant que vous aurez ces unités en réserve.

Ce Mode supplémentaire permet aux joueurs d'avoir des **Renforts dans leur Liste d'Armée** qu'ils déploieront entièrement **s'ils subissent de lourdes pertes** ou **lors du dernier Round de Jeu**.

En modifiant la Séquence du Tour de Joueur, une étape supplémentaire appelée "**Requête de Renforts**" (Request Reinforcements) est ajoutée, au cours de laquelle vous vérifiez si vous pouvez utiliser ces Troupes avant le Troisième Round.

En plus de ce changement, ce mode modifie la structure de votre Liste, vous permettant d'avoir une Section Renforts en plus de la Section Principale fonctionnement normalement. Pour ce faire, vous devez inclure dans la Section Principale de votre liste une Troupe dotée de la **Compétence Spéciale Commlink**. De cette façon, vous pourrez allouer un total de 100 points et 2 CAP pour construire votre liste de Renforts.

Une **partie standard** avec l'Extra de Renforts se joue à 350 points et 7 CAP. Cela signifie que vous aurez 250 points et 5 CAP pour la Section Principale (votre liste ordinaire, en d'autres termes), et 100 points et 2 CAP pour la Section Renforts. Cette Section Renforts est composée de troupes marquées Renforts (Reinf. ou Reinforcement) dans leur Profil de Troupe, et toutes devront former leur propre Groupe de Combat. Parmi elles se trouve des troupes familières, mais aussi des Troupes qui y sont exclusives. N'oubliez pas que ces Troupes sont prises en compte dans la limite des 15 Troupes de la Liste d'Armée. Bien que certaines Troupes avoir un MOD Commlink positif, signifiant que vous pourrez aligner un maximum de 16 à 17 Troupes au lieu de 15.

Mais **comment déployer ces Renforts** ? Lorsque l'une des conditions susmentionnées est remplie, vous pourrez faire une Requête de Renforts. Pour ce faire, vous devrez placer le jeton *DropPod* n'importe où dans votre moitié de table. Ensuite, vous déploierez toutes les Troupes de la Section Renforts dans la Zone de Contrôle du DropPod se trouvant dans votre moitié de la table. Lorsque vous déploierez vos renforts, vous aurez la possibilité de former des Fireteams sans consommer de Pion de Commandement, mais toujours en suivant la Table des Fireteams des Renforts et les limitations de type de Fireteam indiquées par votre armée.

Ce Mode est un supplément qui change le méta du jeu et la conception des listes. Êtes-vous prêt à ajouter ces Renforts à votre liste et à essayer de nouvelles stratégies dans vos partie Infinity ?

REGLES & SCENARIOS INFINITY N4

Comme pour CodeOne, les **Règles et Suppléments (Scénarios par exemple) sont tous gratuits** et disponibles en anglais sur le site de Corvus Belli en format Pdf. Seuls certains suppléments comme le **système de campagne en N4 et ce qui est relatif à l'Histoire est payant**.

La VF dans les pays francophones est gérée directement par son distributeur : *Légion Distribution,* celle-ci est faites à posteriori de la sortie de la VO, donc il y'a un décalage (1-2 ans en moyenne). La gamme N4 est vendue en **VF uniquement par le biais des magasins en lien avec le distributeur**.

Comme pour la VO, la **VF des Règles et Scénarios sont disponibles gratuitement mais sur le forum du Bureau-Aegis** dans leur format Pdf, qui contient également les règles N4 tenues à jour.

La version imprimée est dans leur format de sortie en version 1.1, les règles font l'objet d'une évolution qui fait que seul le Pdf reste à jour, ce qui fait que la N4 vaut surtout pour sa partie Histoire.

- **Ressources en Anglais**, sur le site de *Corvus Belli* : **Lien direct**
- **Ressources en Fantrad VF**, sur le forum du *Bureau-Aegis* : **Lien direct**

ⓘ ***BromadAcademy* a fait des articles d'explication de règle N4 pour les débutants :** Lien direct

RESSOURCES VIDEOS INFINITY N4

Vous trouverez dans la Section : *Questions de règles - N4 / Code One*, du Forum Bureau-Aegis le sujet : « *[N4] Récapitulatif des ressources vidéos* », ce sujet récapitule toutes les vidéos utiles pour cette version (**en français** autant que possible), des **présentations**, **reviews**, des **tutos règles**, des **démos**, des **rapports en mode explipartie** et des **tacticas**.

WIKI INFINITY CODEONE

Il existe également un Wiki Infinity N4, en anglais (que Google translate peut traduire), d'approche plus simple sur smartphone pour éviter l'utilisation des règles en partie : Lien direct

PDF DE PIONS, GABARITS, SILHOUETTES, DECORS

Si vous n'achetez pas de Battle Pack pour démarrer ou que vous souhaitez tester avant, vous trouverez en Pdf les *Pions*, *Gabarits*, *Silhouettes*, … Ainsi que des *Décors à Imprimer* (conteneurs, wagon, salle d'objectif, …), sur le site de Corvus Belli : Lien direct – également voir la rubrique Décors & Accessoires gratuits plus bas

Il y'a également un **outil de création de planches personnalisés de marqueurs** : Lien Direct

ⓘ **Pour des conseils de création de table et d'agencement de décors, voir Rubrique Décors**

APP. ARMY DE CONSTRUCTION D'ARMEE

Infinity dispose également d'une appli gratuite (Web et Mobile) de construction d'armée, en anglais (dans le Pdf en français vous disposez d'un lexique de traduction pour vous y retrouver), vous permettant d'avoir les **Profils de Troupe** à jour et tester des Listes d'Armée pour planifier l'expansion de votre force. Disponible sur le site de Corvus Belli : Lien Direct - **Guide fr** au besoin : Lien direct

ⓘ **N'hésitez pas à multiplier Profils et Armes identiques au début, pour alléger votre charge mentale.**

QUELLE ARMEE D'INFINITY EST FAITE POUR VOUS ?

Les articles en liens suivants, présentent de manière claire les points forts et faibles de chaque Faction N4, comprenant la Généraliste, ainsi que ses Sectorielles.

Partie 1 : La PanOcéanie
Partie 2 : Yu Jing
Partie 3 : Les Nomades
Partie 4 : Ariadna
Partie 5 : Haqqislam
Partie 6 : Armée Combinée
Partie 7 : Aleph
Partie 8 : O12
Partie 9 : NA2
Partie 10 : Tohaa

Gamme produits Infinity N4

Infinity N4 se présente comme un jeu utilisant tout le catalogue, incluant CodeOne, vous aurez donc accès à un très large choix. Le choix étant assez vaste, si vous souhaitez une vue d'ensemble sur les **types visuels des unités d'une armée, il existe ce sujet sur le Forum** : Lien direct

Par contre, contrairement à d'autres jeux, **les figurines ne sont pas WYSIWYG**, les gammes CodeOne et N4 n'offrent pas toujours de figurines pour couvrir tous les types de profils, bien qu'il ne soit pas obligatoire de l'être pour jouer si vous souhaitez l'être, il existe un sujet sur le Forum de Bits d'Armes en Impression 3D pour convertir : Lien direct

Schema de la distribution de la gamme

Pour aider à chiffrer tout ça en termes de Liste d'Armée, il y'a 6 types de produit (avec CodeOne et l'héritage N3) pouvant servir de **base pour débuter** :

- Le *Battle Pack Operation* fournit **2 factions** à **150 pts** (Format de jeu Initial).
- Le *Pack Beyond* donne de quoi porter ces **2 factions** à **250 pts** et 10 figurines (Format de Jeu Intermédiaire).
- L'*Action Pack* que ce soit de la gamme CodeOne ou N4, fournit directement en **1 seule faction, 250 pts** (mais certain pack laisse moins de latitude que d'autre pour varier les profils d'un même pack), il y'a 10 figurines.
- L'*Army Box* de la N3, cette boite fournit de quoi faire **1 faction en 200-250 pts** et 10 figurines, ainsi qu'un set de décors, de tokens en carton.
- La *Box de 300 pts* de la N3, qui permet en théorie de faire **1 faction à 250-300 pts** (250 car avec la révision à la baisse des coûts des Profils, cela pourrait être plus proche de 250 pts), il y'a 10 figurines.
- Le *Starter Pack* de la N3, conçu au départ pour servir de base de départ, a de quoi faire **1 faction autour de 150-200 pts** avec 6 figurines.

Ainsi les **extensions type Pack ou Blister** venant après ces produits de base d'armée, permettent soit d'**augmenter votre Liste à 300 pts**, soit d'**augmenter les possibilités** de personnalisation de votre armée.

Les produits *Reinforcement* contiennent des figurines qui se jouent en général exclusivement dans le **mode de jeu Renforts**, mais il y'a parfois des exceptions comme pour Haqqislam.

Les produits N3, peuvent être amenés à être réemballés en emballage N4, dans le futur.
Bien que N3, les packs de démarrage avaient été conçu pour servir de base correcte pour jouer sous cette édition, la N4 n'étant pas trop différente en termes de performance, l'équilibrage de ces packs devrait encore être ok en N4.

BATTLE PACK OPERATION & BEYOND

Si vous cherchez à entrer dans Infinity, la meilleure façon de commencer est avec un **Battle Pack de démarrage à 2 joueurs** de type Operation.

Un Battle Pack est un produit qui **contient 2 forces à 150 pts**, ainsi que **tout ce dont vous aurez besoin pour à jouer** (décors, marqueurs, gabarits, …). Le pack dispose également de règles simplifiées commune à la N4 (les mêmes que ce Pdf mais avec 5 scénarios d'apprentissage), pour vous permettre d'entrer dans Infinity de manière simplifié et progressive, avant de passer aux règles complètes.

Le Thème et le set de Factions, change chaque année.

La version Française de chaque boite est dispo en exclusivité dans les boutiques Francophones, distribuée à celles-ci par la société Légion Distribution.

Si vous voulez en savoir plus sur ce Pack, la fiche CodeOne est plus détaillé et à un Tactica **ici**

Ces Battle Packs sont accompagnés de **Packs BEYOND d'Expansion 2 joueurs**, ces packs de **6 figurines** étendront votre **format de jeu à 250 pts**.

ACTION PACKS C1 & N4

Les **Packs Action**, qu'ils soient étiquetés **CodeOne** ou **N4**, sont un excellent moyen de démarrer une Faction. Ils permettent de constituer directement une **armée à 10 figurines en 250 pts** (format intermédiaire), à partir desquels vous pourrez vous développer vers les 300 pts.

La plupart des packs sont des réemballages de Battle Packs N3, l'équilibrage et les options offertes de combinaisons de listes peuvent être plus ou moins grands avec la conversion N4, mais restent de très bonnes bases pour commencer de manière optimale.

Par contre ces packs **n'incluent pas** de décors, de dés, de marqueurs, de gabarits ou les règles avec missions tutoriels. Tout cela sera à imprimer ou à acquérir indépendamment.

ARMY BOX N3

La version Française de chaque boite est dispo en exclusivité dans les boutiques Francophones, distribuée à celles-ci par la société Légion Distribution.

Héritage de la N3, c'est l'équivalent des Battle Pack mais en format Action Pack, les Army Box peuvent aussi être une excellente option pour commencer Infinity.

Les Army Box sont des boites centrées sur une Armée spécifique contenant comme les Battle Pack **tout le nécessaire pour débuter** ; en dehors des anciennes règles de démarrage, scénarios d'apprentissage et profils périmés de la N3 ; il y'a la présentation de l'histoire des unités de la faction, ainsi que 10 figurines pour monter **1 faction entre 220 et 250 pts** (suivant la conversion N3>N4); de même que tous les **marqueurs** nécessaires ; **trois dés** aux couleurs de la faction ; **1 Carte** (format Initiation) et un ensemble de **décors en carton souple** (type boite de céréales plus dur).

Ces packs se décline actuellement sous 3 Army Box, vous offrant le choix entre **l'Army Pack USARIADNA**, les descendants ariadnais des colons américains, l'**Army Pack JSA**, l'armée du nouveau Japon Indépendant ou encore l'**Army Pack Spiral Corps**, succursale cachée Tohaa du mystérieux Triumvirat.

STARTER PACKS N3 ET PACK DE 300 PTS

Vous aimez les wargames avec figurines, mais vous êtes nouveau dans l'univers d'Infinity ? Ou vous connaissez le jeu depuis longtemps, mais il s'agit de votre première expérience de jeu ?

La première chose à faire est de décider à quelle armée vous vous identifiez le plus. Sur le plan esthétique, y a-t-il quelque chose qui vous interpelle ? Une fois que vous aurez eu l'occasion de parcourir la vaste gamme de figurines, l'étape suivante consistera par démarrer par un starter, si vous n'êtes pas branché par l'offre des Battle Pack ou des Army/Action Pack

Les 6 figurines de chaque starter ont été spécialement choisies à l'époque de la N3 pour un nouveau venu dans la faction, car ils forment la base de toute force équilibrée dans une faction spécifique. En N4 ce calcul peut être moins valide qu'en N3, mais devrait être toujours assez bon pour commencer **1 Faction en 150 pts**. Cette base pourra ensuite être complété suivant vos choix pour vous permettre d'avoir une liste personnalisée en 300 pts, si vous jouez le Format Standard.

Les packs d'armée à 300 pts, à ne pas confondre avec les Army Pack N3 (même type de boite), fonctionne de la même manière que les Starters Pack N3 ou les Action Pack, mais on l'avantage d'avoir été créés pour fournir directement **1 Faction à 300 pts** avec 10-11 figurines, calculé pour jouer de manière optimiser dans le format Standard du jeu.

ⓘ Malgré leur apparence, ces starters ne comprennent pas, de livret de démarrage, ni de marqueurs ou de décors.

PACKS DIRE FOES & CHARACTERS PACK

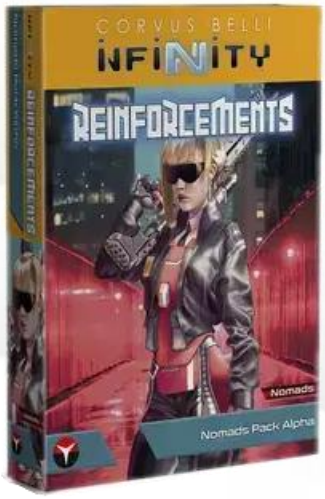
Comme dans CodeOne, les **Packs Dire Foes** ou les **Characters Packs** (pack de Personnages issus des manga) offrent un **Scénario thématique narratif**, tout en augmentant vos forces. Chaque pack inclut une troupe pour 2 factions, ainsi qu'un Civil pouvant être utilisée comme unité neutre ou Objectif pour vos divers scénarios.

Il y'a une série d'article de présentation ici : Partie 1 & Partie 2

Les scénarios sont sous format Pdf, dispo ici :

- **En Anglais**, sur le site de *Corvus Belli* (ⓘ il y'a des problèmes de rangement, ça peut nécessiter une recherche par mot-clef nom+pdf) : **Lien direct**
- **En Fantrad VF**, sur le forum du *Bureau-Aegis* : **Lien direct**

PACKS REINFORCEMENTS



Chaque pack offre 6 figurines qui permettent de disposer du cœur du set des Troupes pouvant jouer le **Mode Renforts à Infinity N4**. En règle générale ces Troupes ne sont pas jouables en dehors de ce mode, mais il existe des exceptions. Le Mode se jouant en 100 points, cet assortiment vous apporte bien au-delà du minimum qui sera nécessaire, ainsi vous disposez de base d'options.

Les règles sont sous format Pdf, dispo ici :

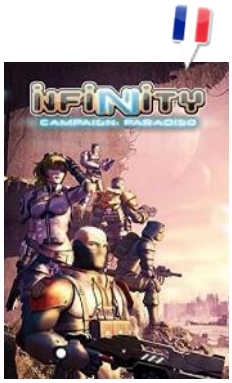
- **En Anglais**, sur le site de *Corvus Belli* : **Lien direct**
- **En Fantrad VF**, sur le forum du *Bureau-Aegis* : **Lien direct**

Livres Supplements d'Infinity

La version Française de chacun de ces livres, est **disponible en exclusivité dans les boutiques Francophones**, distribuée à celles-ci par la société Légion Distribution. Certains peuvent être en rupture de stock définitif et plus que trouvable qu'en occasion. D'autres livres peuvent n'avoir qu'un intérêt temporaire, dans l'attente d'un nouveau livre d'extension d'univers complétant l'univers.

Paradiso – N2

Utilité ~10% : *Fluff Tohaa, Mérovingie*



C'est l'ancien **livre de Campagne de la N2**, comprenant l'ancienne campagne de Paradiso. Ce livre détaille principalement l'histoire de l'arrivée de l'IE et des Tohaa dans la Sphère Humaine, au travers d'une campagne sur le front Paradiso contre l'Armée Combinée et également l'histoire de certaines Sectorielles.

Ce livre est **repris en grande partie** dans les livres Third Offensive et Daedalus Fall, mais présente encore l'utilité de présenter la plus grande partie du background de la Faction Tohaa (repris aussi dans le livre Human Sphere N3), ainsi que 3 pages sur la Mérovingie.

ARMEES PRESENTES DANS CE LIVRE :

Human Sphere – N3

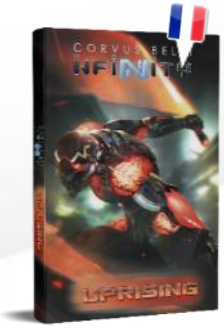
Utilité ~33% : *Fluff Tohaa, Fluff Sectorielles*

Ancien coffret en 2 livres, c'était la 2e partie des règles et de l'histoire de la N3, comme pour le livre de campagne de Paradiso N2, si la partie règles n'a plus d'intérêt, ce supplément à un intérêt au niveau de l'histoire, car ce livre présente la plupart des **histoires des Sectorielles et des Tohaa**, dont certaines sont peu ou pas présentes dans le nouveau livre d'histoire N4 (probablement complété dans le futur, par un livre supplément d'histoire N4, axé sur les Sectorielles manquantes).

ARMEES PRESENTES DANS CE LIVRE :

Uprising – N3

Utilité ~100% : *Fluff*, *Scénarios Dire Foes 1 à 7*



Ce livre d'extension N3, se veut comme un avant et un après dans l'histoire de l'Univers d'Infinity. **Abordant essentiellement le background de l'Insurrection Japonaise**, Infinity va de l'avant et change, d'une manière inattendue pour beaucoup à l'époque. L'Insurrection du Japon et leur sécession de Yu Jing amène à la création de la faction Généraliste des Armées Non Alignées (NA2), une nouvelle faction qui comprend la JSA, plus la StarCo, la compagnie Ikari et la Druze Bayram Security. La partie histoire prend 160 pages sur 183.
De plus, ce livre contient tous les **Dire Foes avec leurs Scénarios, des Chapitres 1 à 7**, révélant comment leurs histoires sont liées et contribuèrent à cette Insurrection, ces scénarios sont facilement convertissables en normes N4 ou CodeOne (car il y'a eu peu de changements à ce niveau avec la N4). Évidement les 4 pages de Liste d'Armées sont périmés.

ARMEES PRESENTES DANS CE LIVRE :

Third Offensive – N3

Utilité ~90% : *Fluff*

Nouvelle extension N3, contenant l'**histoire de la Troisième Offensive** sur Paradiso, ainsi que des éléments d'**histoire sur Paradiso** contenus dans l'ancien livre de campagne N2. Et aussi une **présentation de l'histoire de nouvelles Armées Sectorielles** comme par exemple la Varuna Immediate Reaction Division, l'Invincible Army, la Tartary Army Corp ou encore la Sous-Section des Opérations de la S.S.S d'ALEPH. Cette extension fut accompagnée de nouvelles règles, périmés en N4, mais la partie histoire représente 178 pages sur 191.

ARMEES PRESENTES DANS CE LIVRE :

Daedalus' Fall – N3

Utilité ~80% : *Fluff*, *Scénarios*, *Système de Campagne*

Dernier **livre de Campagne N3, compatible N4**, il comprend également le contenu de l'ancienne campagne Paradiso N2. Ce livre détaille principalement l'histoire de l'ascension et de la chute des Tohaa dans la Sphère Humaine au travers de 2 campagnes sur le front Paradiso, contre l'IE et le Triumvirat.
Ce livre présente le **background** et les listes d'armées de nouvelles Sectorielles, comme le Commandement Juridictionnel de Tunguska, la Ramah Taskforce, le Spiral Corps, la Foreign Company et la Dashat Company. Ce livre détient également en ***exclusivité***, en plus de **2 campagnes** et de **18 scénarios narratifs** (facilement adaptable en N4/C1), le système de **règles d'organisation de campagne (ICS)** pour les jouer.

Les règles de campagne sont màj vers la N4 sur le forum. **Lien Direct**

ARMEES PRESENTES DANS CE LIVRE :

Raveneye – N4

Utilité 100% : *Fluff*, *Mini campagne, tutos peinture tabletop*

Le livre "Infinity : Raveneye" est la première extension pour Infinity N4 et élargit le **background** de cette édition, l'histoire se concentre sur l'histoire générale et les nouvelles unités rebootées des Ordres Militaires de la PanOcéanie, de la Kosmoflot d'Ariadna et de son nouveau territoire de Khurland sur Aube, du vaisseau-mère Nomade de Corregidor, et des Forces d'Agressions Morat de l'Armée Combinée, ainsi que de personnages mercenaires pour la NA2. Il comprend également **3 scénarios narratifs** qui recréent l'assaut sur la station orbitale Raveneye, en orbite autour de Concilium dans le cadre de l'invasion de la planète de l'O-12, et qui peuvent être joués en tant que campagne ou indépendamment, il y'a en plus des **tutos peinture** pour les Crosiers des Ordres Militaires, les Intruders de Corregidor, les Para-Commandos de la Kosmoflot, et pour l'Infanterie d'Avant-Garde de Morat.

VIDEO DE PRESENTATION DE RAVENEYE

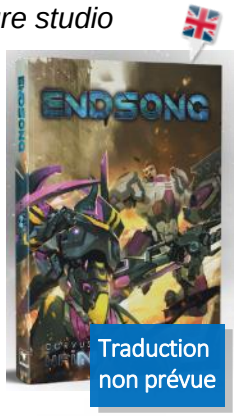
Si vous désirez une présentation détaillée du livre, la chaine ***Marduck – Papa Wargamer*** a réalisé cette vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=cvjZ1ONGSmQ

Sujet de discussion du forum : **Lien Direct**

ARMEES PRESENTES DANS CE LIVRE :

Endsong – N4

Utilité 100% : *Fluff*, *Scénarios narratifs compatibles avec le mode Renfort, tutos peinture studio*



Le livre Endsong est une extension qui donne une tournure au jeu et à son univers, qui se mêle à l'introduction des nouvelles règles de Renforts en Pdf. Le livre apporte l'**histoire de la fin de l'Offensive de l'Armée Combinée** dans la Sphère qui va aboutir à une Guerre Froide entre l'humanité et les aliens. Elle amène également l'histoire des différentes forces de renforts, ainsi que les nouvelles **histoires des sectorielles** de la Phalange d'Acier, des Hassassin, des Exrahs et de Bakounine. Ce livre abrite **trois scénarios narratifs**, faisant miroir des suites de Endsong ainsi que plusieurs **tutos** denses de niveau studio pour peindre une figurine de TAG Shakush, de Pénitente, de Machaon, de l'Agamemnon.

VIDEO DE PRESENTATION DE RAVENEYE

Si vous désirez une présentation détaillée du livre, la chaine ***Marduck – Papa Wargamer*** a réalisé cette vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=8zIIRSGLWz4

Sujet de discussion du forum : **Lien Direct**
Sujet présentant l'histoire de la Guerre Froide : **Lien Direct**

ARMEES PRESENTES DANS CE LIVRE :

Vous voulez plus de Fluff ? Les livres de JDR concentre un maximum de détails sur les Factions (bien plus que dans les livres de Corvus Belli), les planètes, la Sphère Humaine, ce sont de vrais codex d'histoire de faction ! Lien Rubrique JDR

Decors & accessoires

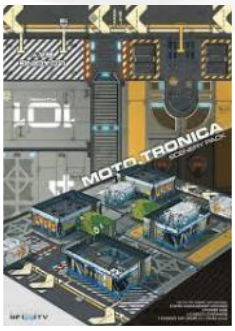
Rubrique répertoire des Partenariats officiels ou compatibles d'Infinity/Aristeia et des liens gratuits. 😀

Corvus Belli - Sets de Decors/Accessoires

https://store.corvusbelli.com/

Les décors sont un élément clef pour profiter pleinement de l'expérience de jeu d'Infinity. Et Corvus Belli en vendent à part 2 sortes, **issus de leurs actuels et anciens Battle Packs**.

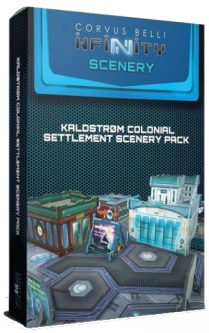
Pack de decors en carton fin



Les Scenery Pack d'Infinity sont un moyen facile et rapide d'avoir tous les décors dont vous aurez besoin et ce pour un **prix modique**, avec un choix de thèmes varié ; l'environnement industriel moderne d'une grande corporation PanOcéanienne : *Moto.tronica* ; La base militaire avancée de communication de l'USAriadna : *Navajo Outpost* ; etc

Chaque Pack contient une Carte en papier poster, dont la taille correspond à un Format Initial en 15/150 pts, 6 conteneurs et 4 bâtiments à assembler et prêt à jouer. Avec 2 Sets vous avez de quoi faire toute une table en format Standard. La qualité du carton, type boite de céréales un peu plus fort, est respectable et assez solide.

Pack de decors en carton fort



Conseil Montage :
Les bâtiments peuvent être assez difficile à monter, si vous n'avez pas le coup de main, voici le Sujet du Forum du Bureau-Aegis avec le Manuel :

Lien Direct

Les Scenery Pack à partir de *Sálvora Governmental* & *Kaldstrøm* comprennent des décors en **carton imprimé épais recto-verso** (4 bâtiments, 4 holoads, 2 consoles publiques et 9 barrières), un tapis en papier, ainsi que des marqueurs, des jetons, des gabarits et un outil de mesure en carton, c'est une bonne option pour récupérer le nécessaire pour jouer.

Les Scenery Packs offrent un meilleur rapport qualité/prix pour obtenir une table de jeu rapide et facile à construire (format 15/150 pts), tout en étant visuellement attrayante et fonctionnelle. Le système modulaire et les différentes textures recto-verso offrent de la variété lors de la combinaison de différents Sets, ce qui évite les répétitions.

Sort également dans l'année qui suit, un **Set d'expansion** au Set de base des Battle Pack, apportant de nouveaux éléments de décors (Salle d'Objectif, Tour, Barrières, etc).

ART OF WAR STUDIO (UK) - DÉCORS/ACCESSOIRES

https://art-of-war-studios-ltd.myshopify.com/

Art of War offre une large variété à prix modérés, de décors en mdf non peints et d'accessoires (tokens, panel command,etc), afin de garnir vos tables pour le minimum dans cette catégorie de qualité.

BANDUA WARGAMES (ESPAGNE) - DECORS/ACCESSOIRES

https://banduawargames.com/es/

Bandua Wargames propose une gamme de décors Infinity abordables, allant des petites caisses jusqu'aux structures massives comme leur impressionnant train MAG-LEC, afin de permettre de remplir vos tables, les décors sont en Mdf prépeint et non prépeint suivant la gamme, il y'a aussi des accessoires, dont des boites de transport d'accessoires.

CUSTOMEEPLE (ESPAGNE) - DÉCORS/ACCESSOIRES

https://www.customeeple.com/

Customeeple offre une variété de décors en Mdf non peint, spécialement créés pour les tournois ITS et certains scénarios (Fat Yuan Yuan), ainsi que des marqueurs, gabarits et de nombreux autres produits fabriqués spécifiquement pour Infinity.

DEATH RAY DESIGNS (USA) – DÉCORS/SOCLES

https://deathraydesigns.com/

Death Ray Designs produit des décors en Mdf non peint avec des accessoires en plastique, ils font aussi des socles en Acrylique avec des pochoirs pour faire des effets sympas.

WARSENAL (USA) - DECORS/SOCLES/ACCESSOIRES

https://warsen.al/

Warsenal a une gamme complète de produits officiels dans leur collection « designed for Infinity », comme des décors en résine, en mdf prépeints/non peints, des gabarits, des socles de qualité correcte, mais manquant parfois de constance au décollement du moule créant des pertes (une grande partie servent pour les photos officielles) et un assortiment de jetons dans un plastique transparent d'excellente qualité.

MICRO ART STUDIO (POLOGNE) - DECORS/SOCLES/ACCESSOIRES

www.microartstudio.com/

Micro Art Studio possède une gamme complète de produits « designed for Infinity » qui inclut bâtiments en Mdf prépeint ou non, et autres décors en résine, ainsi que des marqueurs, des gabarits, des jetons et surtout une énorme gamme de socles en résine pour vos figurines et dioramas.

BRUTAL CITIES (AUSTRALIE) - DECORS

https://brutalcities.com

Brutal Cities fait des décors compatibles pour être joués avec Infinity entre autres, leurs décors sont en mdf non peints et de grande qualité. Ils se démarquent par leurs choix esthétiques tirés du courant architectural réaliste et moderne issue du Brutalisme.

MULTIVERSE-STORE (POLOGNE) – DECORS/SOCLES

https://multiverse-store.com/

C'est un fabricant qui fait des tas de Socles pré-peint du même style que Bandua, qui a également un certain catalogue de Décors compatibles avec Infinity, que ce soit en Mdf non peint ou coloré comme ceux de Micro Arts.

TT COMBAT (UK) – DECORS/ACCESSOIRES/MAPS

https://ttcombat.com/

TTCombat, produit des décors en Mdf non peint, à prix abordable et facile à monter. Ainsi que des accessoires divers et des Maps pouvant être compatibles avec Infinity.

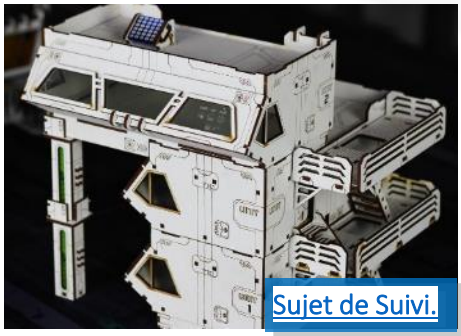
MUSE ON MINIS (USA) – DECORS/ACCESSOIRES

Sujet de Suivi

https://www.museonstore.com

C'est une petite société américaine qui fait des décors prépeints et des accessoires, pour Infinity et Aristeia.

BATTLE KIWI (N. ZELANDE) – DECORS/SOCLES/ACCESSOIRES



Sujet de Suivi.

https://battlekiwi.com

Battle Kiwi a créé pas mal de décors, de socles et d'accessoires compatibles avec Infinity et Aristeia en mdf non peint, ou pré-colorisés, ils sont de bonne qualité avec des détails.

DOVIGE SCENERY (ESPAGNE) – DECORS/SOCLES/ACCESSOIRES

Sujet de Suivi

https://dovigescenery.com

Ils ont un catalogue assez étendu en décors de milieu de gamme, il y'a du mdf non peint et prépeint, ainsi que des socles en mdf qui peuvent être prépeints, pour les gammes Infinity et Aristeia. Il y'a également quelques accessoires comme des Panel Command.

Le forum à un annuaire de fabricants, si vous cherchez plus d'adresses : Lien Direct

DECORS & ACCESSOIRES GRATUITS EN PAPIER/CARTON

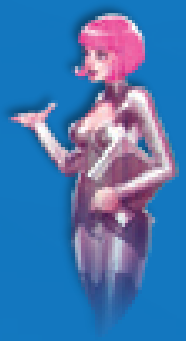
Compilation de Liens du Forum du Bureau Aegis, il y'a également un Sujet **Récap de tutos**.

DES AFFICHES POUR LES MURS OU PANNEAUX
Lien Direct

DECORS INFINITY EN PAPIER
Lien Direct

DECORS & ACCESSORIES CORVUS BELLI
Lien Direct1 - **Lien Direct2**

PLANCHES DE PIONS PERSONNALISABLES
Lien Direct



DEEP-CUP STUDIO (LITUANIE) - MAPS

Sujet de Suivi.

https://www.deepcutstudio.com/

Deep-cut studio propose des cartes de qualité reconnue, ayant le même type de revêtement qu'un tapis de souris, parfaitement mat, avec détails HD. Il y'a plusieurs thèmes pour Infinity et Aristeia et en plusieurs tailles.

UNE REVIEW DE MAPS ? DISPO EN 2 PARTIES
PARTIE 1 & PARTIE 2
DEEPCUP ET BIEN D'AUTRES !

BATTLE FOAM (UK) - TRANSPORT

Sujet de Suivi.

https://uk.battlefoam.com/

Battle Foam a créé une série de sacs de qualité et des mousses de rangement spécialement fabriquées pour ranger et transporter vos figurines Infinity en toute sécurité.

FELDHERR (ALLEMAGNE) – TRANSPORT/RANGEMENTS

Sujet de Suivi.

https://www.feldherr.net/

Feldherr a créé une série de de mousses de rangement spécialement fabriquées pour ranger et transporter vos figurines Infinity en toute sécurité.

DIE HARD DICE (USA)

Sujet de Suivi.

https://www.dieharddice.com/

Die Hard Dice produit des sets de Dés de haute qualité, dont des dés en métal.
Il y'en a pour chaque faction.

GAMER GRASS (PORTUGAL)

Sujet de Suivi.

https://gamersgrass.com/

Gamer Grass produit des sets de socles préfaits dans un style rappelant les thèmes des factions d'Infinity. Mais ils en font également pour d'autres univers qui peuvent être compatibles avec Infinity.

Ressources pour Conversions

En dehors de la resculpture pure, si vous souhaitez convertir vos figurines pour remplacer les armes ou les têtes, il existe 2 Sujets sur le forum dans la Section *Publicités diverses* qui offre des solutions plus ou moins simples.

Bits d'Armes d'Infinity – Fichiers .Stl d'impression 3D : Lien Direct
Monstrous Makings propose des fichiers STL d'impression 3D d'**Armes** et quelques **Accessoires**, le sujet récapitule aussi plusieurs possibilités de service d'impression dont son magasin.

Bits de têtes alternatives Infinity : Lien Direct
Ce sujet récapitule les fabricants connus de figurines 32 mm en échelle True Scale, qui est l'échelle d'Infinity, ces fabricants peuvent fournir des bits intéressants, comme des **Têtes**, des **Accessoires**, …

Ressources proxies

Il existe aussi de nombreux autres sujets dans la Section pour du **proxies**. Et dans cette optique il y'a également 2 bibliothèques recensant les liens des fichiers stl fait pour l'univers d'Infinity ou du cyberpunk en général (décors, proxy de troupes, socles, accessoires, ...).

INDEX FICHIERS .STL DE PROXY INFINITY LIEN DIRECT

INDEX FICHIERS .STL DE BITS INFINITY GRATUITS LIEN DIRECT

Conseils sur le matos a avoir pour jouer

Si vous souhaitez avoir une présentation du matériel à avoir pour jouer à Infinity N4 (et qui fonctionne en bonne partie pour Infinity CodeOne hors matériel de tournoi ITS), la chaîne ***Starpu*** a réalisé cette vidéo :

https://www.youtube.com/watch?v=63ZAlXunK_E

Conseils pour creer vos tables et agencer vos decors

Les Lignes de Vue sont importantes car souvent fatales, pour éviter des boucheries à longue portée, il faut les briser avec des couverts, apportés par des décors, mais il n'en faut pas trop non plus pour éviter de jouer une partie où seules des troupes de combat à bout portant seraient favorisées, c'est tout un équilibre à avoir (pour vos premières parties calquez les cartes des scénarios d'apprentissage). Essayez d'avoir des LdV sans couvert mais de manière limitée et évitez qu'ils y'a trop de LdV de plus de 20 cm. Le placement des décors doit être fait de préférence de manière symétrique afin de donner les mêmes chances aux joueurs (voir cartes du livret d'apprentissage, vous verrez que les décors et l'orientation des accès sont placés de même façon). Vous pouvez déroger à cette règle mais de manière limitée afin d'éviter de favoriser les mouvements ou la défense d'un joueur.

Astuces sur la densite du terrain pour infinity

Lien Direct

Conseils pour debutant afin de poser sa table

Lien Direct

Foulosophie et derive des tables de jeu pour infinity

Lien Direct

https://www.youtube.com/watch?v=POFeRSCWoWY

https://www.youtube.com/watch?v=pfk_t2jWPB4

Si malgré ces liens et l'explication présente dans les Règles/Wiki vous avez besoin d'aide, il existe aussi cet article de Beast Of War, qui donne des conseils et présente des tables, datant de la N3 mais toujours valide :

Partie 1 : https://www.beastsofwar.com/infinity/infinity-arachne-table-layout-part-one/

Partie 2 : https://www.beastsofwar.com/infinity/delicate-art-table-layout-part-two/

Fastrad Google : Lien Direct P1 & Lien Direct P2

IA Sybille : Infinity ChatGPT

Corvus Belli a fait une IA basée sur ChatGPT, qui a été alimentée avec leur base de données de livre de **lore** et de **règles** Infinity CodeOne ou N4, ainsi que de la base de données des **livres du JdR** de Modiphius.

https://infinityuniverse.ai/

Par conséquent vous pouvez poser autant des questions sur les règles d'Infinity, que de son lore ou du Jeu de Rôle. Et même lui demander de générer des profils de JdR, des FAQ, des réponses rôleplay, etc

Pour le moment l'IA Sybille ne parle que l'anglais, ainsi vous devrez lui parler en anglais ou utiliser un traducteur auto pour lui poser des questions.

https://www.youtube.com/watch?v=MdnBnUeUbbU

Il y'a un sujet de suivi ici :
Lien Direct

ITS - Systeme de Tournoi Infinity

Chaque saison, le programme de jeu organisé offre une plateforme où les joueurs du Monde entier peuvent s'affronter pour des récompenses exceptionnelles, avec un Tournoi Final de fin de saison : l'**Interplanetario** se réunissant en Espagne.

Tout le monde peut organiser un événement officiel ITS, en s'inscrivant sur la plateforme **OTM** : https://infinitytheuniverse.com/games/infinity/its - et en utilisant le Pack de Tournoi qui correspondent le mieux. Allant des **parties amicales à 2 joueurs** aux **grands tournois** avec des douzaines de compétiteurs, tout cela vous fera monter dans le classement international ITS. Alors à vous de jouer ! ^^

ⓘ Les Tournois officiels se jouent avec les règles N4, mais rien n'empêche d'en créer des locaux en dehors de l'ITS pour CodeOne.

Ressources ITS

Regles ITS

Les règles de Tournoi comprennent un grand nombre de *Scénarios* et de *Règles Optionnelles*, si vous ne souhaitez pas participer à un tournoi, vous y trouverez de quoi personnaliser vos parties.

- **Ressources en Anglais**, sur les sites de *Corvus Belli* : **Lien direct**
- **Ressources en Fantrad**, sur le forum du *Bureau-Aegis* : **Lien direct**

Feuille de controle de tournoi

Pdf : **Lien Direct** – **Excel** : **Lien Direct**

Paquet operation des objectifs classifies en v.f

Forum : **Lien Direct**

Conseil de creation de liste d'armee its

Il y'a 5 articles d'aide pour appréhender le jeu en tournoi et la création de liste.

1. **Principes stratégiques d'une partie**
2. **Principes de Construction de Liste de Tournoi**
3. **Principes de décision en compétitif**
4. **Principes autour de l'Initiative et du Déploiement**
5. **Principes de jeu et tactiques classiques applicables en Tournoi**

Infinity et au-delas

Livres de Peinture Infinity

Vous êtes fan des figurines d'Infinity et de la peinture d'Angel Giraldez ? Alors vous trouverez dans ces 2 volumes qu'il a écrit, des dizaines de guides Step by Step, ainsi que des Tips de travail à l'aéro pour améliorer votre peinture et bien sûr les recettes de ses couleurs pour parvenir à réaliser les schémas officiels.

ⓘ Les livres sont aujourd'hui vendus sur le site d'Angel Giraldez.
https://www.angelgiraldez.com/en/

CHAINE YOUTUBE D'ANGEL GIRALDEZ
https://www.youtube.com/channel/UCQVY6ZD9YJxwPzJqJ6DcHgA/
Vous y trouverez encore d'autres tutos du Maitre. 😍

Sujet Forum du Bureau-Aegis : Tutos Schémas Officiels P/peintres Corvus

Si vous désirez compléter ou vous faire une idée du type de Step by Step présents dans les livres, ce Sujet **récapitule tous les Tutos gratuits, WIP avec recettes** des Peintres de Corvus Belli, il y'a également un énorme **Index par type de recette** et un **Index des tutos présents dans les 2 Volumes**. **Lien Direct**

Set de Peinture avec Tutos

Collaboration entre Vallejo, Corvus Belli et Angel Giraldez. Ces Sets sont organisés autour du schéma de peinture général de chaque faction (**pas la totalité mais ce qui fait le typé de la faction**).

Ils contiennent 8 pots de peinture, mais aussi une figurine exclusive et bien sûr un Guide Step by Step en anglais, sur le même schéma d'apprentissage des livres de peinture d'Angel Giraldez, ce qui vous permettra de réaliser la plupart des couleurs de la figurine et cela pour le même coût que si vous aviez acheté ces 8 pots individuellement. Après comme pour les livres, il ne s'agit pas d'un produit pour débutant dans le but de réaliser un Tabletop.

Factions dispos au 01/2024 : **Shasvastii** / **O-12** / **Haqqislam** / **Yu Jing** / **PanOcéanie** / **Nomades**.

CHAINE YOUTUBE DE VALLEJO
https://www.youtube.com/user/vallejocolors/

Page de VALLEJO

Vous trouvez sur les réseaux du fabricant de nombreux tutos ou mise en avant de tuto de tiers, sur l'utilisation de leurs produits.

Sujet Forum du Bureau-Aegis : [Tuto] Reviews + Guides vidéos s/Set de Peintures Infinity/Vallejo

Si vous désirez peindre avec un **Tuto Vidéo du Set** ou voir une **Review complète d'un des Sets**, ce Sujet **récapitule tous les Tutos/Reviews** actuellement en vente. **Lien Direct**

Sujet Forum du Bureau-Aegis : [Tutos] Vidéos Peinture … pour débutants - Niveau Tabletop

Au cas où vous préfériez un **Tuto de niveau Tabletop**, la Section Tutoriels à des récaps et qui contiennent également des liens pour la **préparation des figurines** en métal ou en plastique siocast. **Lien Direct**

Artbook

Dans ce livre, vous pourrez découvrir comment le processus de conception de certaines figurines d'Infinity a été mis au point. Mais pas seulement cela, il y'a aussi l'évolution graphique de la série des T.A.G. Stingray par exemple. De même que développement final du design des Tohaa entre autres.

L'**Artbook 1** offre 148 pages pleines d'esquisses, d'illustrations et d'infos.

ⓘ Il est actuellement en arrêt d'impression, mais encore trouvable.

Sujet Forum du Bureau-Aegis : Planches Concepts & Chara-Designs supp p/Artbook

Si vous désirez compléter ou simplement voir des planches de design, de sculptures en couleurs, … Ce Sujet récapitule les divers travaux connus des dessinateurs et sculpteurs, on peut y trouver les liens vers les planches de Roberto Zoreda, le concepteur de l'O-12 qui tient un Blog pro en format Artbook. **Lien Direct**

Manga Officiels

Manga Outrage

« Retiré des « Affaires », le tireur d'élite Knauf pense que ses jours en tant que pion du grand jeu des intrigues entre factions est derrière lui. Mais une officière ambitieuse, Emily Handelman, est sur le point de l'entrainer dans une opération pleine de faux-semblants. Knauf va se retrouver confronté au poids des secrets d'État, de la vie des citoyens de la Sphère Humaine, mais aussi du prix sanglant de sa propre identité. »

Le manga est écrit *Kenny Ruiz* et dessiné par *Victor Santos*, l'anglais est de type basique/familier. Il y'a également une partie Artbook/Making-Off.

ⓘ VF disponible chez Légion Distribution.

Teaser, Mini Making off, Unboxing… **Playlist Youtube ICI**

Sujet Forum du Bureau-Aegis : Fantrad du Set des Missions du manga Outrage

Ce manga est accompagné d'un **making-off**, d'une boite des Personnages, ainsi que d'un **Set de Missions en normes N3**, si vous souhaitez jouer le manga ou voir l'envers du décors c'est possible 😊. **Lien Direct**

Manga-Comic Betrayal

« *Dans une base cachée au plus profond des jungles de Paradiso, l'agent impérial Adil Mehmut doit déterminer si son prisonnier, l'agent spécial et ancienne héroïne Ko Dali, est une traîtresse à son pays et à l'ensemble de l'Humanité, ou un alien se faisant passer pour elle afin de diviser les forces de l'Humanité.*

Dans cette histoire d'intrigue politique et militaire où rien n'est ce qu'il semble être, Adil mettra à l'épreuve la loyauté de ses partenaires... et de la nation même qu'il a juré de servir. »

Mix entre un manga et un comic, l'ombrage en point peut déplaire, il est écrit par *Kenny Ruiz* et dessiné par *Victor Santos*, l'anglais est de type simplifié.

ⓘ VF est disponible chez Légion Distribution.

Sujet Forum du Bureau-Aegis : Fantrad du Set des Missions du manga Betrayal

Ce manga a été accompagné d'une boite des figurines des Personnages, ainsi que d'un **Set de Missions en normes N4**, le sujet récapitule aussi les **Liens vers les Making Off**, voilà si vous souhaitez rejouer le manga sur votre table ou voir le travail derrière le dessin c'est possible. **Lien Direct**

MANGA AFTERMAHT

« Ce roman graphique vous transporte dans une Sphère Humaine bouillonnante. Nos protagonistes, Uhahu, une hackeuse mercenaire, et Denma Connolly, un combattant d'Aristeia! Underground, tentent de truquer un match d'Aristeia! pour s'emparer du gros lot. Cependant, leur plan déclenche une sombre conspiration qui les entraîneront dans une spirale de chaos. Ils se retrouveront face aux forces de sécurité de la Nation Nomade et à la mafia toungouze. Le destin de l'univers d'Infinity dépendra de leur courage et de leur ruse… »

Le manga est écrit *Víctor Santos* et dessiné par *Pedro Andreo*, l'anglais est de type basique/familier. Il y'a également une partie Artbook/Making-Off.

Teaser, Mini Making off… **ICI**

MANGA OFFICIEUX

BD/FANCOMICS STRIP

Cette collection contient la fantrad du meilleur du pire des **BD & Comic Strip** Infinity, par ses fans, telles que parues sur les Forums. Que ce soit des parodies, ou des récits plus sérieux (comme le Vol. 2).

Chacun de ces Volumes fonctionnent comme une anthologie de 100 à 200 pages avec des histoires de très nombreux auteurs, dont des illustrateurs de Corvus Belli sur leurs heures perdues et des fans qui sont dessinateurs pros.

Proposé sur FANTRAD VF

Pour pérenniser l'archivage, pensez à pérenniser le forum en lui faisant un **don** pour payer l'hébergement.
https://www.helloasso.com/associations/bureau-aegis

Sujet Forum du Bureau-Aegis : Manga / BD / Comic Strip / Fanart Infinity

Ce Sujet est dans la Section Univers et abrite ces Pdf, ainsi que de nouveaux Comic Strips fantradés et non encore compilés en pdf. **Lien Direct**

Romans

Romans officiels

https://www.whpsupplyroom.com/scifi/infinity#gsc.tab=0

Corvus Belli et l'éditeur américain **Winged Hussar Publishing** se sont associés pour sortir des romans one shot dans l'univers d'Infinity, pour marquer le coup, le 1er réalisé, *Downfall*, a eu droit à un pack de figurines et l'un de ses personnages a été intégré au jeu.

Ces nouvelles sont en théorie indépendantes de l'histoire officielle, bien qu'elles soient sensées en suivre le cours, ainsi si les romans sont impactés par la chronologie de Corvus Belli, l'inverse ne sera pas forcément vrai.

A savoir aussi que s'il s'agit d'un éditeur américain, les livres sont imprimés par les centres d'impression régionaux d'Amazon, donc vous pouvez passer par **Amazon France** pour l'acquérir, sans à avoir à passer par Amazon US.

Sujet Forum du Bureau-Aegis : Winged Hussar Publishing - Partenariat Infinity de Romans/Nouvelles

Ce Sujet est dans la Section Univers et récapitule toutes les infos, interviews, ainsi que les nouveautés autour de ce partenariat. **Lien Direct**

Romans officieux

Vous trouverez dans la section *Univers*, des fanfictions plus ou moins longues, il existe aussi quelques sujets vers des romans et des projets de fanfics élaborées en format Mod.

A small Beginning...
El sol de Ícaro
[Fanfiction Eng] NA2: Armée du Nigéria
[Fanfiction Eng] NA2: FSA - Federal States of America
[Fanfiction Eng] Panocéanie: Armée Complète de Jeannette

Films et Series

Series officieuses

Les membres de Corvus Belli et ses fans ont réalisé des vidéos dans l'Univers d'Infinity, il y'a un peu de tout, du stop motion avec des figurines, de la série en cosplay Infinity et des sketchs. Et même un sujet où on a récap diverses choses cyberpunk à la Infinity.

Films d'animation Infinity en stop-motion
https://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=17438.0
Série Tagline
https://www.youtube.com/playlist?list=PLezeobmvoZ7gVSi0AvqPEDnSzqZ21ozyU
Sketchs d'Hellois autour de l'ITS
https://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=16817.0
Sitcom Infinity: Tablegame Funtimes
https://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=16617.0
Série Futuriste avec un peu d'Infinity dedans :p
https://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=14499.0

Infinity, un jeu de guerre intense de contre-espionnage se déroulant dans un univers futur de science-fiction et de haute technologie, élargit la franchise avec une incursion organique dans l'animation - grâce au célèbre producteur/réalisateur Jay Oliva, l'animateur responsable de neuf films à succès de Warner Bros, dont le film en deux parties Batman : The Dark Knight Returns, universellement acclamé. Produite par Lex+Otis Studios et TeamTO, la série – **Infinity : Paradise Lost** – a été dévoilée en France au Festival.

Infinity, le jeu et sa série animée, trouve l'humanité près de 200 ans dans un futur alternatif où l'humanité a quitté la Terre et colonisé plusieurs systèmes stellaires. Bien qu'il y ait une unité partagée, bien que tendue, entre ces factions planétaires, des conflits existent toujours alors que les grandes nations tentent de maintenir le contrôle des ressources afin de renforcer leur emprise sur leur puissance. On pensait que les extraterrestres avaient disparu dans ces systèmes stellaires – jusqu'à ce qu'ils commencent à arriver. C'est là que commence Infinity.

https://www.youtube.com/watch?v=_GfnzHiiqP0

ARISTEIA – JEU D'ARENE

C'est le **jeu de sport** de Corvus Belli, un jeu de plateau du **style MOBA**, permettant à 2 joueurs (ou à 3-4 avec la version **Multijoueur** Prime Time), de jouer le rôle de chef d'équipe professionnelle, dans le plus grand spectacle visuel de la Sphère Humaine : ***Aristeia!***. Vous n'aurez besoin de rien d'autre que de la Core Box pour profiter d'un des meilleurs jeux sur le marché, car il contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer. La gamme régulière utilise des **figurines en plastique**, mais il existe aussi des **versions de collection en métal** (Skin).
Et les **Partenaires Décors & Accessoires** ont même des produits persos supplémentaires. 😊

Alors venez dans l'HexaDome et venez tester vos Aristeios !

https://aristeiathegame.com/

Le jeu est actuellement considéré comme complet par Corvus Belli et ne bénéficie pas de sorties importantes, en dehors de l'ajout de Skins, de l'ajout de certains Mods et du support des Tournois.

ⓘ Cependant il a été annoncé une version 2, dans les prochaines années.

Concernant le fonctionnement de la gamme, la **boite Core** peut se suffire à elle-même, il n'y a pas d'**extension de personnages** vitaux à avoir (leurs cartes sont d'ailleurs accessibles gratuitement dans les outils de la section Download du site Aristeia. L'**extension Prime Time** nécessite d'avoir la Core Box, cette boite ajoute le mode Multi-joueurs et différentes options de jeux, ainsi que des scénarios spéciaux pour cette extension. Tous les produits Aristeia sont fournis avec les règles et cartes en français.

INDEX DES RESSOURCES POUR JOUER A ARISTEIA

Dans la Section Aristeia du Forum, vous trouverez un **Index récapitulant tous les liens** vers les ressources du jeu. **Lien Direct**

Comprenant des **Reviews**, des **Unboxing**, les **Règles**, les **Copies de Cartes**, des **Tactica**, quelques fantrads de règles… et des liens pour retrouver la **Communauté** ou jouer sur **TableTop Simulator**.

VOUS VOULEZ Y JOUER SUR PC ?
Vous avez de la chance il a son adaptation en Jeu PC.

Infinity DEFIANCE – Explorateur de donjon

Defiance est un nouveau jeu de plateau combinant l'Univers d'Infinity et le **Dungeon Crawler**, le moteur du jeu se base sur celui d'Aristeia!, ce jeu a fait l'objet d'un financement participatif sur la plateforme **Kickstarter**. Le jeu y a été vendu en exclusivité en OneShot sur cette plateforme, il est difficile à trouver, mais vous pourriez le trouver en occasion ou les règles/matériels en Pdf, et qui sait, il pourrait ressortir avec le même moteur mais sous un autre thème si cela vous intéresse. Il est à la base **en anglais**, mais a fait l'objet d'une fantrad de ses livrets de règles.

Donc si vous aimez les figurines d'Infinity et les Dungeon Crawler …

Démo en anglais

Démo en français

Unboxing en français

https://www.infinitythegame.com/defiance

Pour suivre les actus en Français rendez-vous ici :
http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=14898.0

Index des ressources pour Defiance

Comme souvent vous retrouverez sur le Forum du Bureau-Aegis des tas de ressources en Fantrad et un fil de conversation ^^. Le jeu est jouable aussi sur **TTS**.

Le **matériel fantradé** est récapitulé ici : **Lien Direct**

Si vous voulez du **fluff Defiance en français** c'est ici : **Lien Direct**

A noter que si vous avez un **casque de RV**, qu'il y'a un projet pour jouer ce jeu par ce biais :
https://www.kickstarter.com/projects/thegamekitchen/all-on-board/community

Infinity TAG RAID – Deathmatch

Tag Raid est un nouveau jeu de plateau combinant l'Univers d'Infinity et les battles royales multijoueur type **deathmatch**, le moteur du jeu se base sur celui d'Infinity CodeOne, ce jeu a fait l'objet d'un financement participatif sur la plateforme **Kickstarter**. Le jeu y a été vendu en exclusivité en OneShot sur cette plateforme, il est difficile à trouver, mais vous pourriez le trouver en occasion. Il est uniquement en **anglais**.

Donc si vous aimez les figurines d'Infinity et les Deathmatch multi-joueurs… ⚔️ 👑

Article de présentation

https://infinitytheuniverse.com/games/tag-raid

Pour suivre les actus en Français rendez-vous ici :
http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=15931.0

INDEX DES RESSOURCES POUR TAG RAID

Vous trouverez sur le Forum du Bureau-Aegis un récap des ressources et une section de conversation. Le jeu est jouable aussi sur **TTS**.

Le **matériel** est récapitulé ici : **Lien Direct** et **Lien Direct**

Si vous voulez du **fluff Tag Raid en français** c'est ici : **Lien Direct**

Infinity REM Racers – Jeu de course

REM Racers est un **jeu de course de Drones** amusant pour 2-5 joueurs, visant toute la famille, qui se déroule dans l'univers de science-fiction d'Infinity. Le but est de gagner la course en étant le premier à franchir la ligne d'arrivée tout en survivant aux attaques de votre rival dans le style de Mario Kart. Pour y parvenir, vous devrez piloter votre drone à l'aide de gabarits de mouvement qui rappelleront le jeu Gasland. La particularité de ce jeu est que chaque drone est doté d'une multitude de capacités spéciales que vous pouvez utiliser pour devancer vos adversaires grâce à des armes spéciales ou à des manœuvres astucieuses, vous avez différents "pilotes" verrouillés dans les différents drones avec leurs différentes statistiques.

Le jeu est un **jeu vendu en boutiques** et non un OneShot exclusif à Kickstarter.
ⓘ Par contre il n'est distribué qu'en Anglais.

https://infinitytheuniverse.com/games/rem-racers

Pour suivre les actus en Français rendez-vous ici :
http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=17064.0

https://www.youtube.com/watch?v=v9OjSGay_LU

Infinity Acheron's Fall – Jeu de bataille spatiale

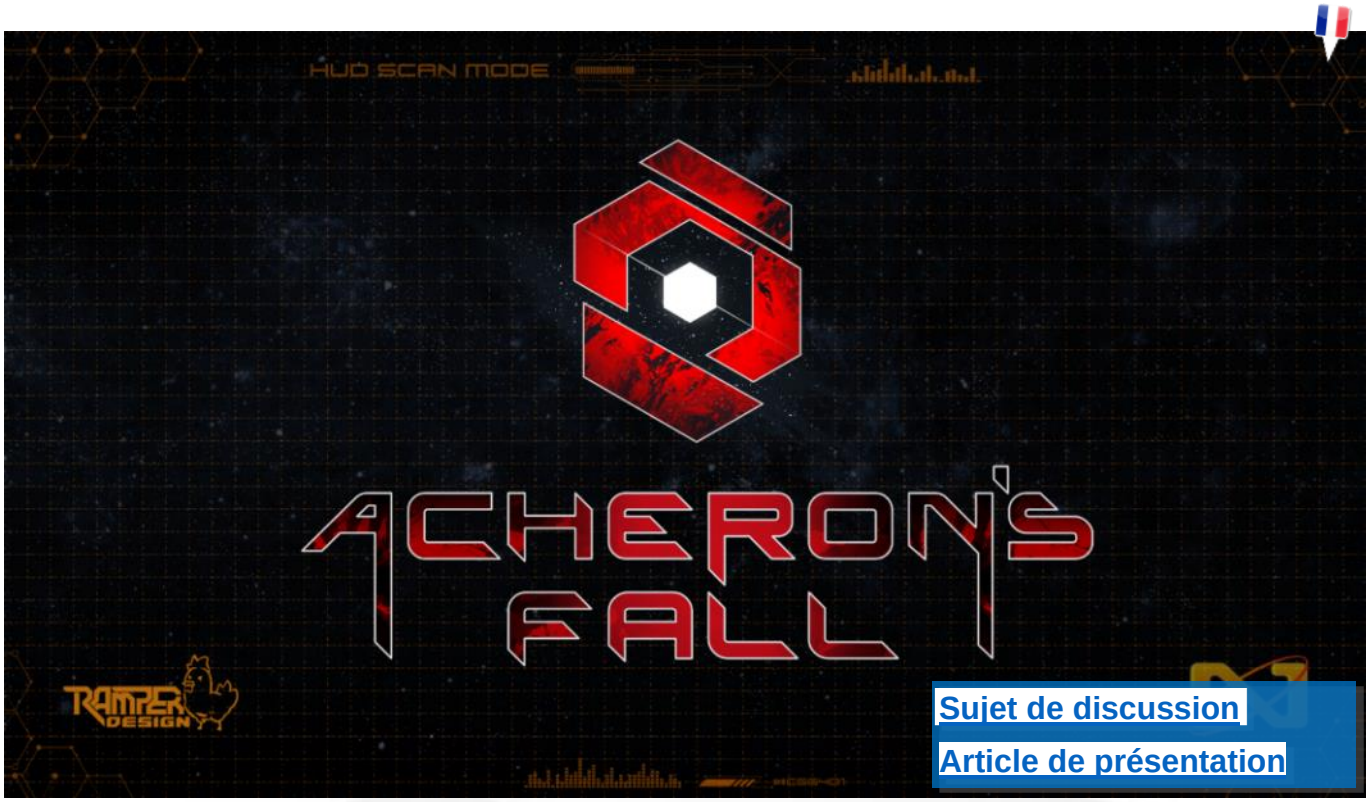
Il s'agit d'un **jeu de plateau de bataille spatiale à petite échelle avec des vaisseaux spatiaux** (le lore d'Inifnity ne se prête de toute façon pas à des batailles massive). Ce jeu est développé par **Ramper design**, une marque espagnole d'édition de jeux, qui a signé une collaboration avec Corvus Belli pour créer ce nouveau jeu basé sur l'univers de science-fiction d'Infinity.

Chaque joueur disposera de **1 à 3 vaisseaux** allant de la classe corvette à la classe cuirassé (sans compter les équipements, missiles et escadrilles) et le jeu sera jouable en **mode 1 contre 1** et en **mode multijoueur**.

De base le jeu **s'inspire en partie de X-Wing**, mais il dispose d'un système de mouvement très innovant qui représente les **inerties des vaisseaux** sur la table à l'aide de dés D12. Le jeu inclut, parmi ses règles, la **gestion des ressources des vaisseaux** où vous devrez distribuer de l'énergie et de l'équipage pour effectuer des actions ou les améliorer.

Le jeu a fait l'objet d'un financement participatif pour permettre son édition, mais il ne s'agit pas d'un jeu OneShot Kickstarter car il sera **distribué en boutique courant 2025**.

Le jeu est vendu en **anglais** mais aura droit à un **Pdf en français**.



https://takkure.com/inicio

Site :
https://takkure.com/ramperdesign
Facebook :
https://www.facebook.com/takkure/
Instagram :
https://www.instagram.com/takkure/
Twitch :
https://www.twitch.tv/oracritika

Twitter :
https://twitter.com/takkure
Youtube :
https://www.youtube.com/channel/UCzT4QiVfx98O_CJqLfVkOtQ

TTS - TableTop Simulator

Période d'épidémie ou non, il est possible de **jouer en dématérialiser** aux jeux de Corvus Belli, grâce à des **Mods gratuits officiels et non officiels**. TTS n'est pas un jeu à proprement parlé, mais permet de dématérialiser le matériel de jeu pour y jouer à distance en format numérique, ainsi pour y jouer il est nécessaire d'avoir un joueur humain, le jeu s'y déroule alors comme en physique.

La version TTS est souvent utilisée pour faire des **démos des jeux de Corvus Belli** par les Warcors, quand ceux-ci sont trop loin.

A savoir aussi qu'il y est organisé régulièrement des **tournois** nationaux et internationaux.

Le format dématérialisé avec option international et aussi une voie plus simple pour trouver une partie rapide quand vous jouer dans une **campagne**, comme celles que mène plus ou moins tous les ans Corvus Belli.

Présentation de TTS en anglais

Exemple de rapport de bataille TTS en français

https://store.steampowered.com/app/286160/Tabletop_Simulator/

Mod Infinity

Mod Defiance

Mod Aristeia

Mod Tag Raid

INDEX DES RESSOURCES TTS

Vous trouverez sur le Forum du Bureau-Aegis des fils de **discussion et de recherche de joueurs** sur TTS. Ensuite le gros des discussions se fait habituellement sur **Discord**.

Sujet Discussion du Forum : **Lien Direct**

Discussions & Joueurs : Voir la **Rubrique Communauté** pour trouver des joueurs par le biais des **Discord**.

Groupe Steam TTS Infinity the game FR : **Lien Direct** – Discussion : **Lien Direct**

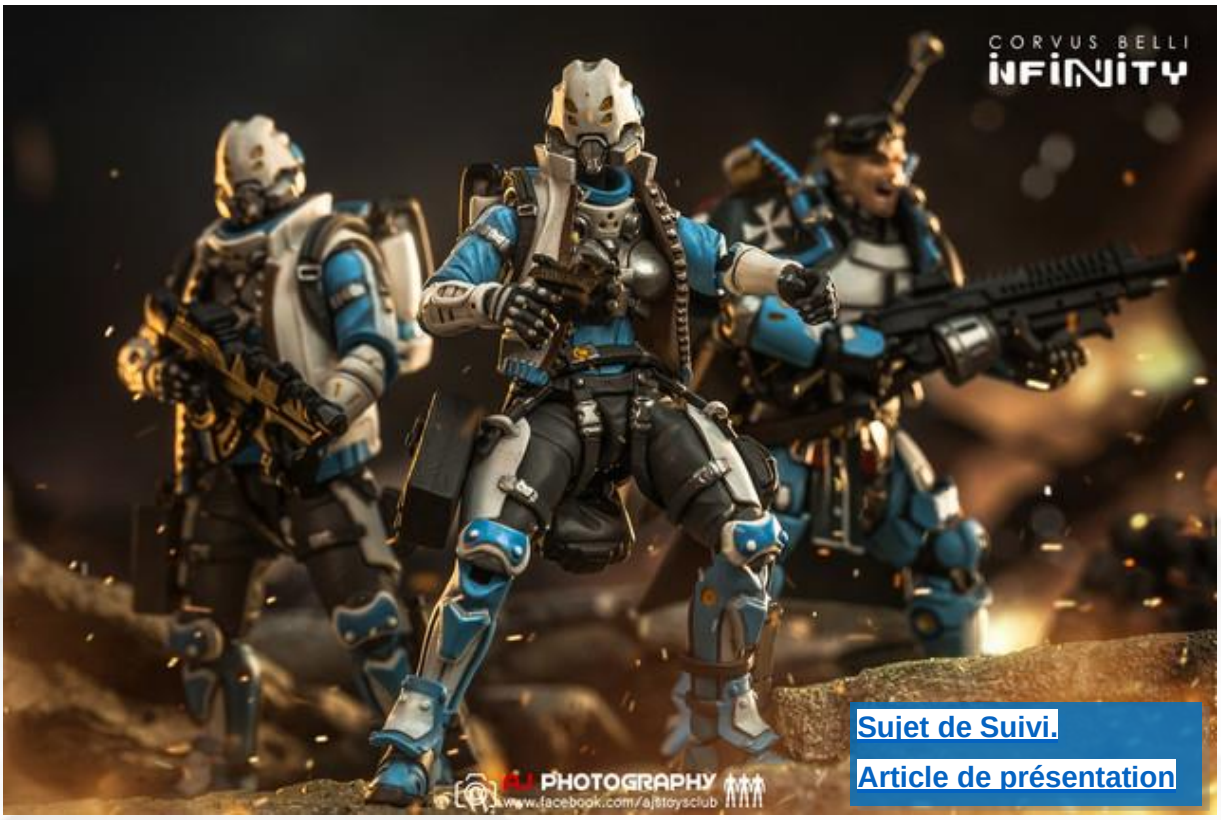
Luxumbra – Bustes & figurines de collection

Si vous adorez les figurines Infinity et peindre, Corvus Belli a réalisé un partenariat avec Luxumbra pour produire des figurines de collection. Cela va du **Buste** à la **figurine de 110mm**, le tout en résine de très haute qualité. N'existe plus mais vous pourriez en retrouver en occasion.

https://www.luxumbrastore.com/en/

JoyToy - Statuettes

Corvus Belli a réalisé un partenariat avec JoyToy Collectibles pour réaliser des **statuettes prépeintes de collection en 1/6e**. JoyToy est principalement connue pour sa collection Warhammer et ils se mettent aujourd'hui à Infinity.



https://joytoyfigure.com/

Redbubble – Merchandising Officieux

GallonTattoo, un membre de la communauté suédoise fait du merchandising (t-shirt, pull, mug, sac, coque de téléphone, ...) sur le thème Infinity avec ses artworks, si vous souhaitez avoir quelque d'Infinity, voici sa boutique.

https://www.redbubble.com/fr/people/GallonTattoo/shop?asc=u

Jeux PC

RIMWORLD : MOD INFINITY

Infinity à un jeu PC ! Enfin presque, un **Mod pour le jeu Rimworld**, mais avec, vous pourrez rejouer une authentique expérience de colon cosaque d'ariadna au milieu d'un stanitsas... et d'antipodes. 😈

Rimworld le jeu de base, a quant à lui d'excellentes critiques sur le net et vise à reproduire l'expérience d'une colonisation en micro management, en milieu hostile.

https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2141841837

THE HEXADOME: ARISTEIA SHOWDOWN

Ceci est l'adaptation officielle du jeu de plateau ***Aristeia!***. Choisissez vos champions et prenez part à des combats sans merci en arène 1c1 au tour par tour. Envoyez vos combattants dans l'HexaDome, placez-les stratégiquement, créez des synergies et faites vibrer la foule ! Débloquez vos attaques ultimes, influencez le cours du jeu et dominez l'Hexadooome !

Sortie courant 2024 !

Sujet de Suivi.

Visitez l'Hexadome :
https://www.thehexadome.com
Visitez la fiche Steam :
https://store.steampowered.com/app/1498550/The_Hexadome_Aristeia_Showdown/
Visitez le Discord du jeu :
https://discord.gg/GXDAr5jMuB

Visitez le compte Twitter :
https://twitter.com/TheHexadome
Visitez le compte Facebook :
https://www.facebook.com/TheHexadome

https://www.youtube.com/watch?v=6-dZh-JoQhg

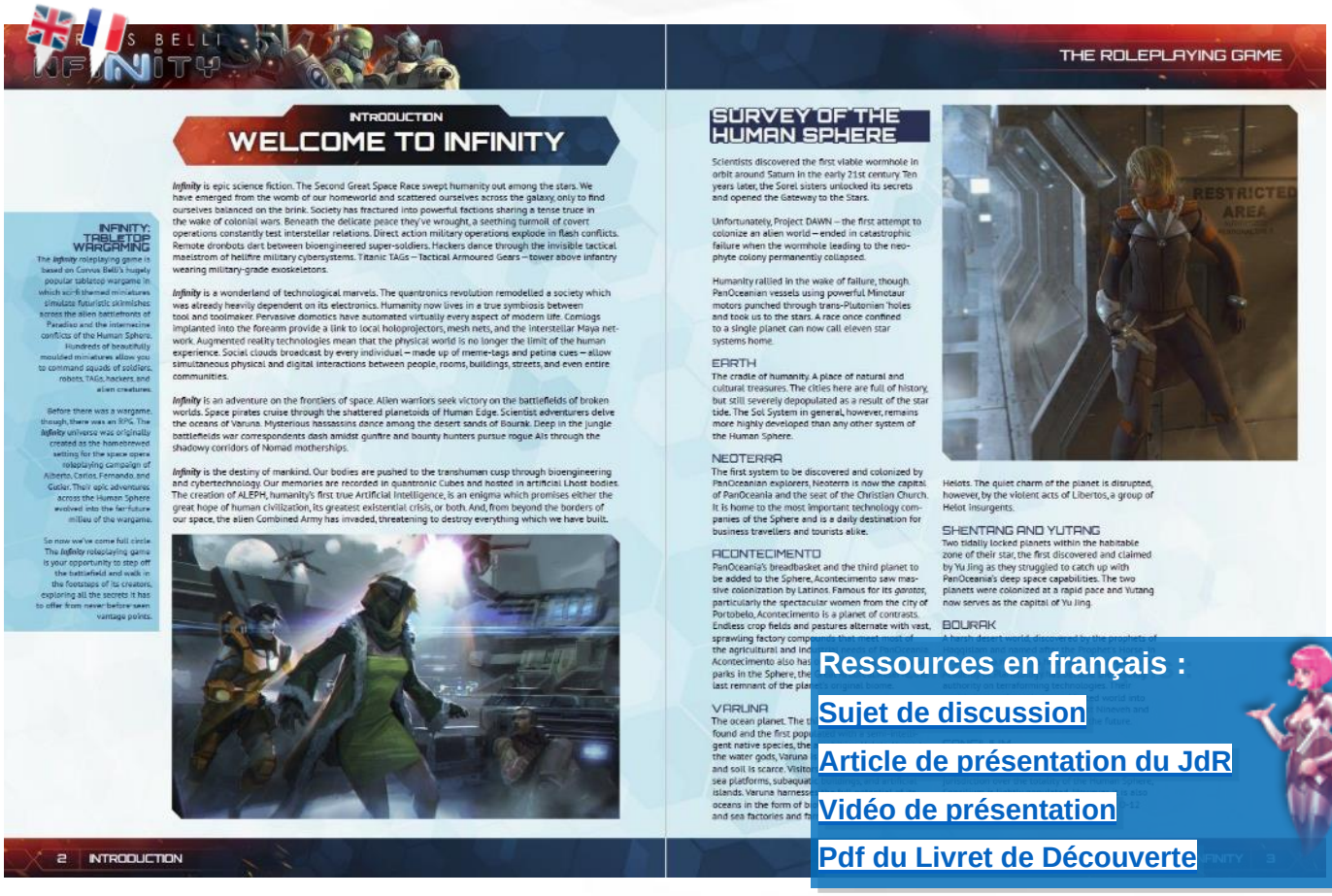
JDR Infinity

Infinity avant d'être un wargame, fut pensé par les créateurs de Corvus Belli pour être leur Jdr, ce qui se retrouve un peu dans la mécanique générale du wargame, ainsi la boucle est bouclée. 😆

L'éditeur anglais **Modiphius** a développé avec Corvus Belli une série de livres de Jeu de Rôle, apportant une **incroyable source de fluff**, développant bien plus en détails les livres de base de Corvus Belli. Attention il y'a deux gammes distribuées par **Légion Distribution** !

- La première en **Anglais**, qui contient plus d'une vingtaine de livres (les **Pdf** ne sont disponibles que sur le site de Modiphius).
- La seconde en **Français**, en général d'abord par le biais d'un financement participatif, mais qui est ensuite distribuée en boutiques (courant 2024 pour la première vague de livres).

Et si vous êtes rôliste, vous pourrez bien sûr approfondir vos recherches dans l'univers, pour incarner un personnage et vous aventurez dans n'importe quelle faction.



Ressources en français :

Sujet de discussion

Article de présentation du JdR

Vidéo de présentation

Pdf du Livret de Découverte

https://www.modiphius.com/infinity.html - https://www.legion-distribution.com/

Vous découvrirez comment l'histoire s'est développée pour amener à l'avènement de la Sphère et de ses factions, ainsi qu'aux événements de l'**ère de la N3** (car les livres sont sortis durant cette édition), de même que des secrets qui n'ont été jusqu'alors que supputés… Et bien plus encore grâce à la gamme croissante de livres de jeux de rôle Infinity.

En dehors de l'histoire, il y'a également des **livres de campagne**, permettant de vivre des récits dans l'Univers, ainsi que des suggestions pour des parties d'escarmouche. Et dans ce dernier développement il existe même un **système de conversion D20 de profils du Jdr vers la N3** (prévoir un peu de travail pour les convertir sur les nouvelles éditions), ce qui vous permettra d'insérer dans vos parties de wargame les profils de vos personnages.

Le JdR met l'accent sur des personnages et des organisations intéressantes qui permettront d'explorer l'univers d'Infinity sous un angle différent. Il y a une organisation en particulier ayant un agenda sinistre, qui vous mènera dans une aventure épique à travers des événements clés officiels !

CORE BOOK

Comme son nom anglais l'indique, c'est le **livre de base** qui développe les fondements de l'Univers, avec ce super Guide de plus de 500 pages, vous pourrez explorer :

- Les **événements de la chronologie complète** de la Sphère Humaine détaillant les faits de ses siècles d'effusion de sang et de progrès technologiques, par le biais d'une trentaine de pages, ainsi que petits encarts disséminés dans tout le livre.
- La **culture, l'histoire et l'intrigue des 10 factions** présentes dans la Sphère, ainsi que les **Corporations**, le **Submondo**, la Mafia de la Sphère Humaine, le tout en un peu plus de 90 pages.
- De plus il y'a même des *Gazetteers*, des articles complets éclairant de manière détaillée sur **l'organisation, les populations, la géographie, la faune & la flore, l'économie, … de chacune des douze planètes et de leur Système**, de la Sphère Humaine. Comprenant aussi de belles cartes en couleur, avec les noms des différentes villes et régions, le tout en plus de 80 pages.
- Et en dehors d'**informations diverses** sur les véhicules, les armements, comprenant leur fonctionnement, certaines technologies, … Il y'a également un chapitre sur le **Bestiaire** présent dans la Sphère Humaine, qui vous permettra d'avoir un aperçu sur les monstres peuplant les planètes, allant du dinosaure, à la plante carnivore …

Entrez dans au sein des Nations du G5, grâce à un livre qui vous permettra de vous :

- Forger votre identité avec le système de création de personnages immersif *Lifepath*.
- Battre pour votre faction avec le système de conception de scénarios factionné innovant de *Wilderness of Mirrors*.
- Confronter à des dizaines d'adversaires redoutables qui se tiennent entre vous et votre destin ! Qu'ils soient connus dans le wargame ou inédits, ils sont tous *prêts à jouer*.

C'est un livre de 500 pages, rempli de tout ce dont vous avez besoin pour jouer un rôle dans la Sphère Humaine, voir au-delà ! Ce Jdr utilise le **système de jeu dynamique 2D20** :

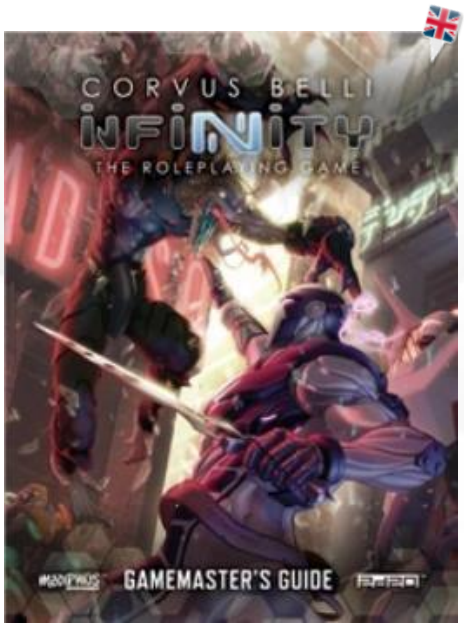
- Qui permet de mener des *Action Cinématographique*, grâce aux 2 moteurs de Heat & Momentum.
- D'intervenir sur les 3 champs de bataille de l'univers au niveau *traditionnel*, de l'*Infowar* et du *Psywar*.

Si le Jdr ne vous branche pas, mais que la partie histoire vous intéresse, **c'est le livre ayant le plus de rapport qualité/prix**. Car à la différence des livres de faction, celui-ci apporte un éclairage détaillé sur tout l'univers, dans tous les domaines, le tout en plus de 300 pages de fluff. Le système de conversion 2D20→N3, n'est pas présent dans ce livre, mais peut être trouvé gratuitement sur le net (par exemple ici) et dans le livre Player Guide.

Sujet Forum du Bureau-Aegis : Bestiaire de l'Univers Infinity

Le Sujet est dans la Section Univers, il compile en français, les informations synthétiques de chaque fiche de monstre présent dans le chapitre Bestiaire du Livre, ainsi qu'une proposition de proxies. **Lien Direct**

GAMEMASTER GUIDE



Le Gamemaster Guide est **essentiellement axé vers le MJ** et permet de décoder les mystères du rôle du MJ et lui apporter des conseils, afin de préparer et lancer une campagne.
Il y'a également des règles pour créer des **batailles de vaisseaux spatiaux** avec vos personnages, leur permettant de combattre dans tous les vaisseaux existants, des uni-vaisseaux Nomades aux énormes cuirassés PanOcéaniens. Les règles épiques de combat de masse permettent de créer une structure intégrée pour exécuter des engagements militaires de niveau stratégique, tout en permettant de débarquer simultanément vos persos sur les champs de bataille de la Sphère Humaine
Enfin, le livre est orienté pour être une **boîte à outils de MJ** polyvalente –comprenant des PNJ, des adversaires, ainsi que des systèmes quantroniques pré-générés, des effets de jeu divers, des objectifs de faction, et plus encore ! –Une multitude d'éléments prêt à jouer pour construire vos propres scénarios ou exécuter des sessions à la volée.

Supplément couleur, en couverture souple, de 192 pages avec donc :

- Douze chapitres complets conçus pour offrir des **conseils et des astuces aux MJ**, qu'ils soient anciens ou nouveaux dans la profession, couvrant des sujets allant de la création d'un groupe à la guerre stellaire.
- Un **aperçu approfondi sur les PNJ et les adversaires**, y compris leurs fiches et leur rôle en tant qu'amis ou ennemis des joueurs.
- Des **fiches de huit personnages majeurs** de l'univers, issus de toutes les factions de la sphère humaine, d'Achille à Van Zant.
- Des **règles avancées pour les combats à bord de véhicules et de vaisseaux**, ainsi que des options pour mener des batailles qui englobent des régiments et des divisions entières sur le champ de bataille.
- Des **conseils pratiques** sur *Heat*, la création de zones et les trois aspects du conflit (guerre traditionnelle, infowar et psywar), ainsi qu'une étude approfondie des réseaux Mayas et des Arachné, servant de web à la Sphère.

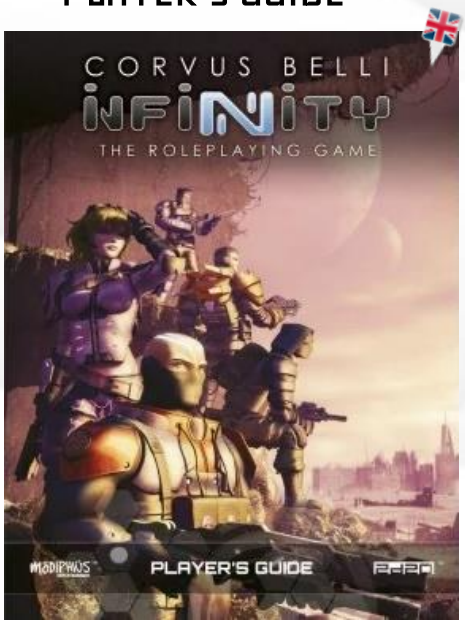
Un livre à n'acheter que si vous voulez être MJ ou connaitre quelques détails sur le genre de véhicules ou de vaisseaux utilisés dans l'univers.

VOUS VOULEZ TROUVER LA COMMUNAUTE DU JEU ? VOICI CE SUJET :

RECAP RESEAUX SOCIAUX INFINITY RPG DISPONIBLE ICI

VOUS VOULEZ UNE REVIEW DES LIVRES ? LA CHAINE GRAVITYPOOL EN A EN ESPAGNOL DISPONIBLE ICI

PLAYER'S GUIDE



Le Player's Guide est une **version joueur** centrée sur le livre de base du Jdr Infinity, se voulant pour les joueurs, comme un moyen beaucoup moins cher d'accéder aux règles de base et au système Lifepath (règles de création de personnage).

Un grand nombre d'aspects historiques et de détails sur la Sphère du Core Book ne sont pas inclus ici, il s'agit simplement d'un **livre Core simplifié**.

La version physique est en format souple et beaucoup plus légère que le Core Book en format cartonné, ce qui signifie qu'il peut également fonctionner comme guide de référence rapide pour les joueurs et même les MJ, ou de copie portable une fois que les joueurs sont entrés dans le système, si jouer avec le pdf ne vous tente pas.

Il y a également du **contenu exclusif, propre à ce Guide**.

Supplément couleur, en couverture souple, de 142 pages avec donc :

- Un **système de création de personnages** immersif *Lifepath*, qui permet de choisir parmi un large éventail de choix, du Dog-Warrior fou au Tohaa empathique, oui tout est possible. 🤣
- La possibilité de définir les options de votre personnage en choisissant ou en lançant un dé pour créer le personnage que vous voulez, allant des attributs, de la faction, l'héritage, le monde d'origine, le statut social, l'éducation et la carrière.
- Les équipements de départ parmi une large gamme d'équipements tels qu'un dispositif de piratage et les programmes liés, ou le type d'arme et de munitions que vous préférez.
- **Toutes les règles 2D20** dont vous aurez besoin, y compris celles de *Heat*, *Momentum*.
- Une **synthèse de l'histoire d'Infinity**, couvrant la Sphère, les systèmes et les factions, le minimum nécessaire pour qu'un joueur novice s'y retrouve.
- **Contenu bonus exclusif au Guide du Joueur** :
  - Le **Guide du Gestionnaire d'Agents (Agent Handler)**, cette section encourage le MJ à se concentrer sur les PNJ les plus importants du jeu ; les officiers traitants. Rappelez-vous que le groupe dans son ensemble a un gestionnaire, en fait un patron qui sert d'officier traitant et qui leur assigne des missions, et que chaque PJ a également un gestionnaire qui transmet les ordres de leurs factions. Il est bon de se concentrer sur ces PNJ récurrents.
  - Le **Guide de conversion 2d20 en N3**, ce sont les règles de conversion de vos personnages de Jdr ou du Bestiaire vers Infinity N3 (également convertissable vers la N4 avec un peu de travail), ce qui signifie que si vous souhaitez jouer vos persos ou du Bestiaire dans parties Infinity, l'option est là. 😎
  - Et les profils des figurines emblématiques produites pour ce RPG, sont également incluses.

Tous ces éléments sont un ajout intéressant mais ne sont pas essentiels. Cependant, posséder un exemplaire du Core Book et au moins un exemplaire du Player's Guide pour tout le groupe en vaut la peine.

Un livre à n'acheter que si vous voulez jouer le Jdr, sinon le livre Core est le choix parfait.

SUPPLEMENTS CAMPAGNES ET AVENTURES

ⓘ Attention à ne pas acheter si vous comptez jouer ces aventures en tant que joueur.

CAMPAGNE: ADVENTURES IN THE HUMAN SPHERE

Livre de campagne en couverture souple et en couleurs de 112 pages.

Le supplément pour mener votre aventure comme un opéra spatial ! Exportez votre campagne aux quatre coins de la Sphère, avec **10 aventures dédiées sur 10 planètes de chaque faction** (en dehors de Concilium et de Shentang qui auront leur propre campagne).

Chaque aventure comprend des cartes, des buts d'aventure pour chaque faction de perso dispo, des profils d'adversaires, ainsi que des détails d'aventure pour un certain nombre de scènes. Les aventures sont toutes très détaillées, mais pas dans la même mesure que Quantronic Heat, car elles sont censées être une inspiration détaillée que le MJ étoffe.

Toutes les aventures sont pleines de thématiques et sont d'excellentes accroches pour amener les joueurs à explorer davantage l'univers, convenant très bien pour les **joueurs débutants** dans la Sphère Humaine. Le livre est réservé aux MJ et ne contient aucune information autres que les dix aventures, à coupler donc avec le Core Book.

CAMPAGNE : QUANTRONIC HEAT

Livre de campagne en couverture souple et en couleurs de 48 pages.

Quantronic Heat est une aventure répartie en trois parties où vous devrez **poursuivre des terroristes**. Ce n'est vraiment que pour les MJ qui cherchent à exécuter le scénario, et il n'y a rien d'inclus à part l'aventure elle-même. Avec 48 pages, c'est un livre très percutant et un scénario très solide qui peut facilement être adapté à des groupes de tous niveaux, mais qui ne conviendra pas à des novices de l'univers d'Infinity. Le livre comprend de nombreuses cartes, des profils de PNJ et des détails de contexte.

CAMPAGNE : COST OF GREED

Livre de campagne en couverture souple et en couleurs de 48 pages.

Une découverte fortuite sur Paradiso conduit à la découverte d'un réseau de contrebande de VoodooTech, avec des indices menant à une agence ou une société de renseignement. Suivez la piste aux indices d'un complot qui pourrait mettre en danger toute la Sphère Humaine.

Cost of Greed est une mini-campagne de cinq aventures non linéaires offrant aux personnages une chance de **côtoyer les personnages clés des packs Dire Foes 1-5** de Corvus Belli.

CAMPAGNE : SHADOW AFFAIRS

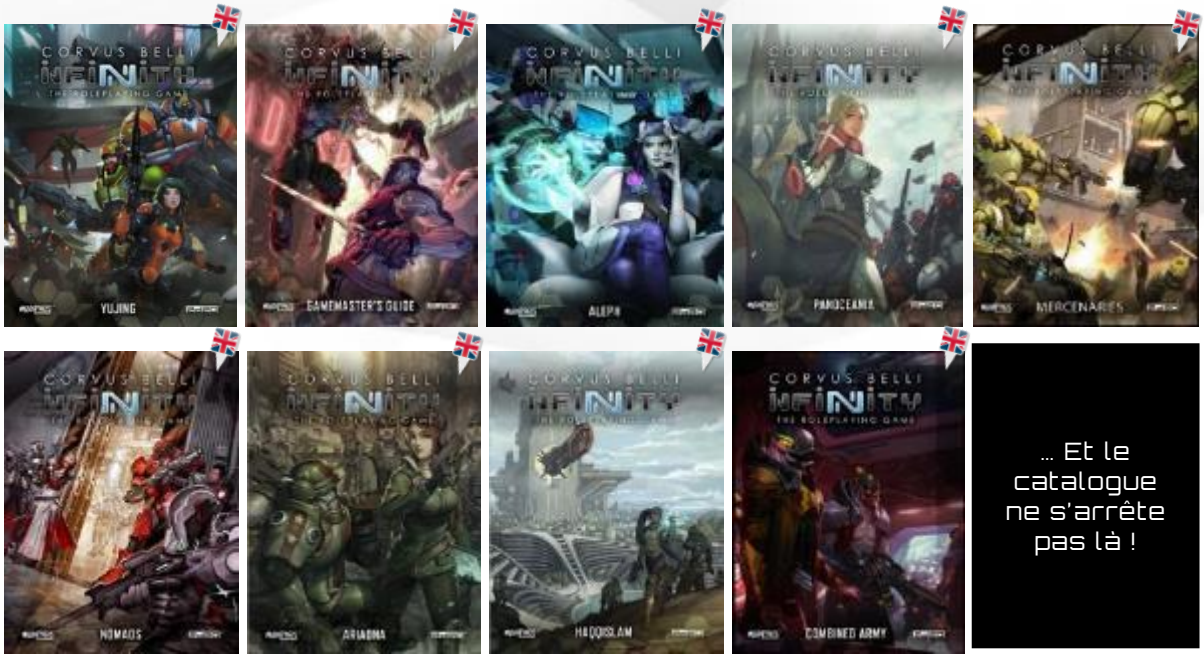
Livre de Campagne, en couverture souple et en couleurs de 200 pages.

Joignez-vous à un transport de troupes Ariadnais en route vers le système Paradiso assiégé et plongez dans une **mission de sabotage**, des intrigues et des conflits ! Comprend tout le nécessaire et des règles spéciales.

SUPPLEMENTS SOURCEBOOKS

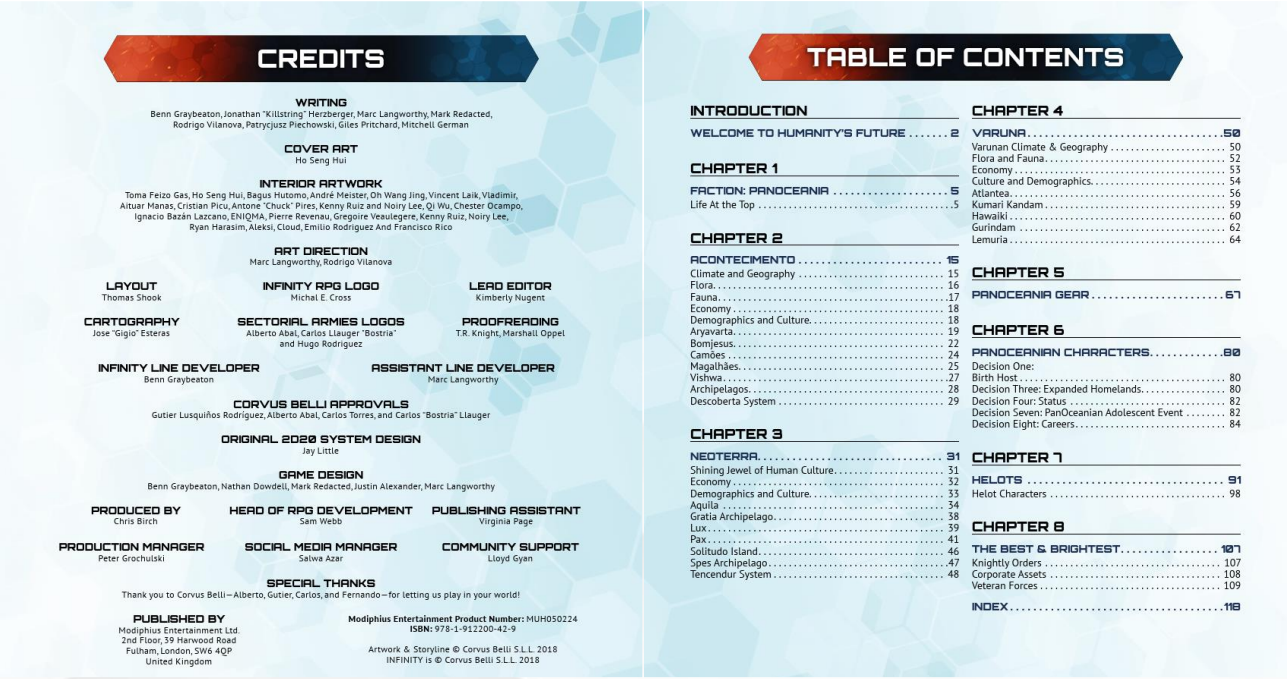
FACTION BOOK

Livre de Faction en couverture souple et en couleurs, de 112-130 pages.



Un Sourcebook est un supplément qui **détaille tout ce qui est lié à une Faction spécifique** dans l'univers d'Infinity. Cela comprend les options de personnage spécifique à celle-ci, les systèmes planétaires (planètes, stations orbitales, lunes, …) et leur géographie, les factions sectorielles, la faune et la flore, les adversaires possibles avec leurs fiches, les spécificités culturelles et des conseils généraux sur ce qui rend la faction unique.

Ce sont des suppléments très complets, reprenant en prolongeant les informations présentes dans le Core Book, et aborde vraiment tout ce dont les joueurs et les MJ auront besoin pour jouer les personnages, exécuter une campagne dans la faction ou simplement intégrer la faction ou ses lieux dans n'importe quelle partie.



CREDITS

WRITING
Benn Graybeaton, Jonathan "Killstring" Herzberger, Marc Langworthy, Mark Redacted, Rodrigo Vilanova, Patrycjusz Piechowski, Giles Pritchard, Mitchell German

COVER ART
Ho Seng Hui

INTERIOR ARTWORK
Toma Feizo Gas, Ho Seng Hui, Bagus Hutomo, André Meister, Oh Wang Jing, Vincent Laik, Vladimir, Aitzaz Manas, Cristian Pica, Antone "Chuck" Pires, Kenny Ruiz and Noiry Lee, Qi Wu, Chester Ocampo, Ignacio Bazán Lazcano, ENIQMA, Pierre Revenau, Gregoire Veaulegere, Kenny Ruiz, Noiry Lee, Ryan Harasim, Aleksi, Cloud, Emilio Rodriguez And Francisco Rico

ART DIRECTION
Marc Langworthy, Rodrigo Vilanova

LAYOUT
Thomas Shook

INFINITY RPG LOGO
Michal E. Cross

LEAD EDITOR
Kimberly Nugent

CARTOGRAPHY
Jose "Gigio" Esteras

SECTORIAL ARMIES LOGOS
Alberto Abal, Carlos Llauger "Bostria" and Hugo Rodriguez

PROOFREADING
T.R. Knight, Marshall Oppel

INFINITY LINE DEVELOPER
Benn Graybeaton

ASSISTANT LINE DEVELOPER
Marc Langworthy

CORVUS BELLI APPROVALS
Gutier Lusquiños Rodríguez, Alberto Abal, Carlos Torres, and Carlos "Bostria" Llauger

ORIGINAL 2020 SYSTEM DESIGN
Jay Little

GAME DESIGN
Benn Graybeaton, Nathan Dowdell, Mark Redacted, Justin Alexander, Marc Langworthy

PRODUCED BY
Chris Birch

HEAD OF RPG DEVELOPMENT
Sam Webb

PUBLISHING ASSISTANT
Virginia Page

PRODUCTION MANAGER
Peter Grochulski

SOCIAL MEDIA MANAGER
Salwa Azar

COMMUNITY SUPPORT
Lloyd Gyan

SPECIAL THANKS
Thank you to Corvus Belli – Alberto, Gutier, Carlos, and Fernando – for letting us play in your world!

PUBLISHED BY
Modiphius Entertainment Ltd.
2nd Floor, 39 Harwood Road
Fulham, London, SW6 4QP
United Kingdom

Modiphius Entertainment Product Number: MUH050224
ISBN: 978-1-912200-42-9

Artwork & Storyline © Corvus Belli S.L.L. 2018
INFINITY is © Corvus Belli S.L.L. 2018

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION
WELCOME TO HUMANITY'S FUTURE 2

CHAPTER 1
FACTION: PANOCEANIA 5
Life At the Top 5

CHAPTER 2
ACONTECIMENTO 15
Climate and Geography 15
Flora 16
Fauna 17
Economy 18
Demographics and Culture 18
Aryavarta 19
Bomjesus 22
Camões 24
Magalhães 25
Vishwa 27
Archipelagos 28
Descoberta System 29

CHAPTER 3
NEOTERRA 31
Shining Jewel of Human Culture 31
Economy 32
Demographics and Culture 33
Aquila 34
Gratia Archipelago 38
Lux 39
Pax 41
Solitudo Island 46
Spes Archipelago 47
Tencendur System 48

CHAPTER 4
VARUNA 50
Varunan Climate & Geography 50
Flora and Fauna 52
Economy 53
Culture and Demographics 54
Atlantea 56
Kumari Kandam 59
Hawaiki 60
Gurindam 62
Lemuria 64

CHAPTER 5
PANOCEANIA GEAR 67

CHAPTER 6
PANOCEANIAN CHARACTERS 80
Decision One: Birth Host 80
Decision Three: Expanded Homelands 80
Decision Four: Status 82
Decision Seven: PanOceanian Adolescent Event 82
Decision Eight: Careers 84

CHAPTER 7
HELOTS 91
Helot Characters 98

CHAPTER 8
THE BEST & BRIGHTEST 107
Knightly Orders 107
Corporate Assets 108
Veteran Forces 109

INDEX 118

A acheter même si non rôliste, si vous souhaitez en savoir beaucoup plus sur l'histoire, le nombre d'informations en vaut le coût.

Livre d'événement en couverture souple et en couleurs, de 112 pages.

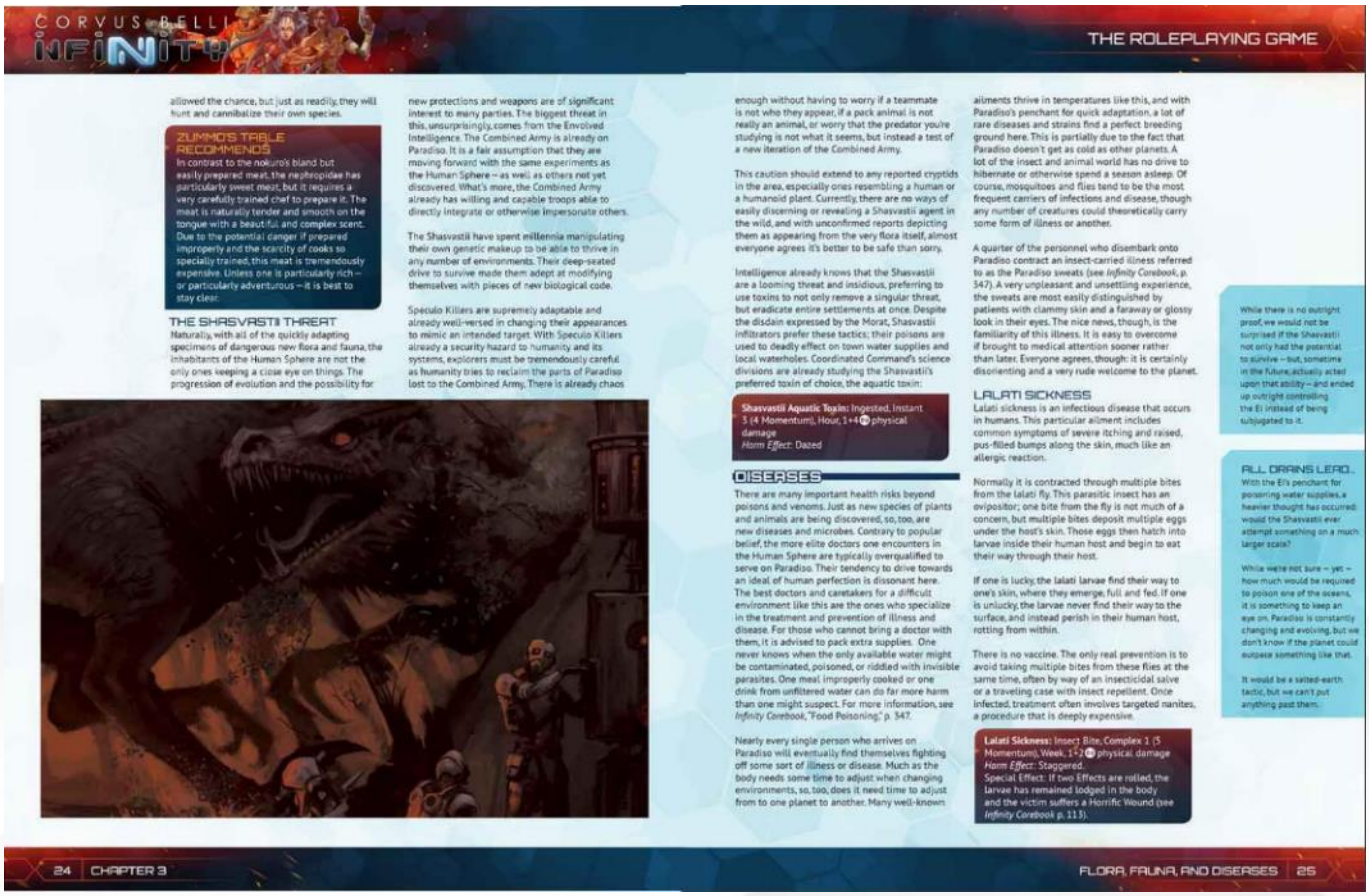
La Jungle Émeraude et l'ensemble du système de Paradiso sont devenus le champ de bataille sur lequel le destin de l'humanité sera décidé.

Le Source Book Paradiso est le livre de ressources pour connaître les lignes de front que l'humanité tient dans sa guerre contre l'Armée Combinée, y compris des *Gazetteers* complets, détaillant **tout ce qui touche à la planète et au système stellaire de Paradiso**. Et des informations/règles pour vous plonger au cœur des **blocus** retenant les armadas de l'Armée combinée ou **combattre au milieu de la jungle** contre l'IE ou la faune et la flore sauvage de la planète.

Mais attention, le livre ne comprend ni la 3e Offensive, ni l'ère N4.

Ce Source Book comprend :

- Des **informations sur le système de Paradiso**, des continents aux champs d'astéroïdes, en passant par les planètes qui composent ce système et plus encore !
- Des **détails sur la situation entre la 2e et la 3e Offensive** sur le théâtre de Paradiso, la course au Cosmolite et la vérité derrière la Penny Arcade.
- Des **règles, des directives et des profils d'adversaires/NPC** pour jouer vos propres campagnes sur Paradiso, y compris la guerre dans la jungle, la faune et la flore hostile, l'arrière-plan des offensives de l'Armée Combinée dans le système !
- Des **armes, équipements et véhicules** pour préparer vos escapades dans la jungle : caltrops, machettes, lance-flammes, brouilleurs et missiles ! Beaucoup de missiles !



Communaute

Warcors - Demonstrations

Carte Monde, répertoriant les **Warcors** que vous pouvez contacter :
https://maphub.net/CorvusBelli/corvus-belli-warcors

Les Warcors sont des joueurs expérimentés, des **bénévoles** enthousiastes qui **organisent des tournois et des ligues** sur les jeux Infinity et Aristeia, ainsi que des **démonstrations** et des **soirées** où vous pourrez vous adonner à la peinture de figurines, à la construction de décors ou simplement à des parties amusantes.

Annuaires de Joueurs

N'hésitez pas à faire vivre ces annuaires permettant de trouver plus aisément des joueurs, ce serait bête de rater de jouer alors que vous avez peut-être des joueurs insoupçonnés autour de vous. 😄

Annuaire pour la France : http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=2535.0
Annuaire pour la Belgique : http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=9419.0
Annuaire des clubs : France - Belgique

Reseaux Sociaux & Forums

Twitter & Instagram

Twitter Officiel : Corvus Belli
Twitter Officiel : InfinityTheGame
Twitter Officiel : AristeiaTheGame

Instagram Officiel : Corvus Belli
Instagram Officiel : InfinityTheGame
Instagram Officiel : AristeiaTheGame

Facebook

Page Officielle : CorvusBelli

Page Officielle : InfinityTheGame
Page Officielle : AristeiaTheGame

Groupes Facebook

Groupe : Infinity the game france
Groupe : Infinity the game Belgique
Groupe : Infinity Breizh
Groupe : Infinity Montpellier
Groupe : Infinity Terres du Nord
Infinity, Aristeia, Defiance, Jdr, TTS, …

Groupe : WGC Infinity
Infinity, Aristeia, Defiance, TTS…

Groupe : WGC Infinity RPG
JdR Infinity.

Groupe : Infinity Defiance

Discord

Discord : Tactiques Nordiques
Discord principal français, Infinity, TTS, Aristeia, Defiance, ...

Discord : Infinity Belgique
Infinity, TTS, Aristeia, …

Discords régionaux
Discord : Bureau N44 Nantes
Discord : CFJ Paris / HCR 94-92-91
Discord : Toulouse
Discord : RTS Lyon

Discord : Hexazone
Aristeia, TableTop Simulator Aristeia…

Discord : AristeiaTheGame
Discord Monde sur Aristeia, TTS Aristeia, où vous pourrez croiser le concepteur.

Discord : Infinity The Discord
Discord Monde principal pour les jeux Infinity.

Annuaire de tous les Discords Lien Direct

FORUMS

Forum Francophone du Bureau-Aegis
http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php
Le Forum de la Communauté Francophone, vous y trouverez des fils d'événements, des annuaires de joueurs, des Tutos de peinture, de Décors, des Tacticas, des Aides de Jeux, des cosplays, des nouveautés, …

Forum Officiel de Corvus Belli
https://forum.corvusbelli.com/

Forum JdR Officiel de Modiphius
https://forums.modiphius.com/c/infinity-the-rpg/13

CHAINES TWITCH

Starpu
https://www.twitch.tv/starpu
Propose des streams TTS pour Infinity.

Corvus Belli
https://www.twitch.tv/corvusbelliofficial
Chaine de l'éditeur, servant surtout à des animations d'événement particulier.

CHAINES YOUTUBE

CHAINES VEDETTES

Marduck – Papa Wargamer
https://www.youtube.com/channel/UCtXyYl3TCclnUTbnCRvCmig
Propose entre autres des reviews, rapports de bataille, tacticas, des Actus.

Starpu
https://www.youtube.com/user/franckylamitraille
Propose des reviews, des tacticas et des rediffs de streams TTS pour Infinity.

Corvus Belli
https://www.youtube.com/user/CorvusBelliSLL
Chaine de l'éditeur, propose entre autres des rapports de bataille, actus, tutos, …

Infinity Gamer
https://www.youtube.com/channel/UC0b20x9DJIZCBxrEd53JzeA
Propose des rapports, des reviews, des actus, …

Enemy Spotted Wargaming
https://www.youtube.com/channel/UCgcI8DV2XABZdd4RJaiYPxQ
Propose des rapports, des reviews, des tutos, …

Guerrilla Miniature Games
https://www.youtube.com/channel/UCbO4Vs1vlAA9hz7Ad7IMgug
Propose entre autres des rapports de bataille, actus, …

Mr Shy
https://www.youtube.com/c/ThatMrShy
Propose des reviews, des tutos et des débats.

The Dice Gods War Gaming
https://www.youtube.com/channel/UCgbOegrXeJW5WVQNJhPLvJg
Propose des reviews, des actus avec analyses, des tutos.

Fast Panda Gaming
https://www.youtube.com/channel/UCdsPIlRlECGxhTISKw5NjRg
Propose des actus avec analyses, des rapports, des débats de règles.

Concilium Watch
https://www.youtube.com/channel/UC2W388l4tGO-VoPogKkeEUw
Propose des tacticas.

The Dice Abide
https://www.youtube.com/c/TheDiceAbideLIVE
Propose un show hebdomadaire, des actus avec analyses et d es tacticas.

VaulSC
https://www.youtube.com/user/VaulSC
Propose des rapports TTS, des tacticas, des débats et des courts-métrages.

Robert Shepherd
https://www.youtube.com/@R0bertShepherd
Propose des rapports avec des explications, et quelques analyses de modes de jeu.

Ryanj4043
https://www.youtube.com/@pkranger1997
Propose nombreux tacticas, des analyses et quelques Mods.

Quiet Professional
https://www.youtube.com/@quietprofessional4557
Propose nombreux tacticas et analyses de règles.

Nervada
https://www.youtube.com/@nerdvana2168
Propose nombreuses aides de jeu.

Ressources video sur forum

Sujet Forum du Bureau-Aegis : [CR] Fil récap vidéos de rapport en anglais Infinity/Aristeia

Le Sujet est dans la Sous-Section « *CR des affrontements* », il récap en fil d'actus les vidéos de rapport de bataille sur Infinity, en général en anglais, dans le **1er Post il y'a également un récap des chaines Youtube** qui y apparaissent. **Lien Direct**

Sujet Forum du Bureau-Aegis : CR des affrontements

Vous trouverez dans la Section « *Évènements Infinity / Aristeia* », la Sous-Section « *CR des affrontements* », il y a pleins de rapports de bataille d'Infinity et d'Aristeia en français dont un certain nombre en vidéos. **Lien Direct**

Sujet Forum du Bureau-Aegis : Liste des Créateurs de contenus Infinity/Aristeia

Vous trouverez dans les Articles, cet article présentant un certains nombres de créateurs de contenus vidéos, articles, podcasts (en anglais, en français et en espagnol). **Lien Direct**

Sujet Forum du Bureau-Aegis : Récapitulatif des Ressources vidéos sur Aristeia!

Le Sujet est dans la Section « *Règles et stratégie - A!* », il compile en français, toutes les vidéos utiles sur le jeu des reviews aux tutos peinture, il y'a également une partie **récap des chaines youtube**. **Lien Direct**

Sujet Forum du Bureau-Aegis : [Vidéos] Matchs Aristeia façon wtf Japonais

Vous trouverez dans la Section « Évènements Infinity / Aristeia », la Sous-Section « CR des affrontements », il y a pleins de rapports de bataille d'Infinity et d'Aristeia, dont ceux de cette chaîne japonaise très kawaii. **Lien Direct**

Podcasts

Arachnet
https://feeds.captivate.fm/arachne/
Talk Show des Jeux Corvus Belli. Sujet de suivi

Swiss Miss Gaming Podcast
https://player.fm/series/swiss-miss-gaming-podcast
https://www.youtube.com/@swissmissgaming6358
Talk Show des Jeux Corvus Belli. Sujet de suivi

WIP12
https://pca.st/7kou5wsq
https://www.infinitygloballeague.com/
Talk Show des Jeux Corvus Belli et tactica.

Loss of Lieutenant
https://lossoflieutenant.podbean.com/
https://www.youtube.com/@lossoflieutenant1886
Talk Show des Jeux Corvus Belli et tactica.

MetaChemistry
https://anchor.fm/metachemistry
Tactica et meta d'Infinity.

White Noise
https://open.spotify.com/show/5vkBGKFbRUADJ0gD8MjHml?si=OWhBtF_kRkinvrnoEXzDsw&nd=1&dlsi=e3365d47ad254437
Le podcast est terminé mais il reste une base de données importante.

Mayacast
https://mayacast.com/
Le podcast est terminé mais il reste une base de données importante.

Singled Out Radio
https://podcasts.apple.com/gb/podcast/singled-out-radio-a-gaming-podcast/id1098009438?mt=2
https://singledout2016.wordpress.com/
Talk Show des Jeux Corvus Belli et tactica.

Tactical Awareness
https://www.youtube.com/playlist?list=PLzrPO7KIAtwWhukExedW36DgEFk3oz24a
ttps://podcasters.spotify.com/pod/show/ashley-barker5
Talk Show des Jeux Corvus Belli. Sujet de suivi

SUPPORT OFFICIEL EN LIGNE

WARCORS. VOS AGENTS DE LIAISON

Les Warcors d'Infinity sont responsables de l'accompagnement et de l'expansion de leur communauté locale et souvent présent sur Aegis. Sur https://infinitytheuniverse.com/community vous pouvez contacter votre Warcor local pour vous aider à trouver d'autres joueurs ou demander une démo. On a tous besoin d'un guide, voilà le vôtre !

SYSTÈME DE TOURNOI INFINITY. VOTRE JEU

Chaque saison, le programme de jeu organisé offre une plateforme où les joueurs du monde entier peuvent s'affronter pour des récompenses exceptionnelles. Tout le monde peut organiser un événement officiel ITS en utilisant les Packs de Tournoi qui correspondent le mieux. Des parties amicales à deux joueurs aux grands tournois avec des douzaines de compétiteurs, tout cela vous fera monter dans le classement international ITS. Alors à vous de jouer !

DISTRIBUTION EN VF

Légion Distribution intervient dans la distribution du jeu en France et en Belgique, et de l'adaptation en Français, si votre boutique souhaite distribuer ce jeu, c'est Légion Distribution qu'il lui faut contacter. De plus ils servent aussi de relais aux boutiques de la plupart des opérations commerciales de Corvus Belli. **Acheter dans la sphère francophone, soutiendra la distribution de ce jeu en français**. Vous pouvez retrouver la liste de leurs boutiques clientes sur leur site.

SUPPORT : WWW.INFINITYTHEGAME.COM

Chez Corvus Belli, nous accompagnons tous nos jeux. Sur le site officiel d'Infinity, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour apprécier votre jeu d'escarmouche favori.

Téléchargez gratuitement de notre rubrique *Download* toutes les règles mises à jour, disponibles en quatre langues : Espagnol, Anglais, Allemand et Français. Vous trouverez aussi des Gabarits, des Décors, des Fiches d'Armes, Listes d'Armées, … Pour améliorer votre expérience de jeu. Essayer aussi les missions exclusives qui vous permettront pleinement d'apprécier le jeu de guerre sous une forme nouvelle.

Et pour faciliter au maximum la création de votre liste d'armée, vous pouvez vous rendre ou télécharger l'**application Army**, qui contient toutes les Profils d'Armées disponible et mis à jour.

Notre rubrique Ressources, vous mènera également vers le **Wiki Infinity**, une compilation indexée des règles, compétences spéciales, armes et réponses officielles aux questions fréquemment posées sur les règles à ce jour. Infinity Army incorpore également des liens pratiques vers la description des règles de chaque terme dans le Wiki, ce qui vous permet de vous référer rapidement aux règles lors de la construction de votre liste d'armée.

Pour vous tenir au courant du gameplay et de l'actualité d'Infinity, la meilleure façon est de vous abonner à notre chaîne **YouTube**, reliée au site officiel d'Infinity. Notre chaîne est pleine de vidéos utiles qui vous expliqueront la mécanique de base d'Infinity et le background, vous introduisant vous et vos amis dans l'univers du jeu Infinity.

Vous pouvez également être tenu au courant des actualités, événements, nouveautés et publications de la communauté Infinity en rejoignant notre page **Facebook officielle**.

Pour en savoir plus sur notre gamme variée de superbes figurines et sur la richesse de cette vision passionnante de l'avenir, visitez infinitythegame.com !

SAV

Fonctionnement du SAV 🛠 **ICI**.

INFINITY
CODE ONE
JOUEZ À INFINITY CODEONE !
LE MEILLEUR MOYEN D'ENTRER DANS L'UNIVERS D'INFINITY
L'EXPÉRIENCE INFINITY, PLUS RAPIDE ET PLUS CONDENSÉE : UNE VERSION ÉPROUVÉE TOUJOURS AUSSI DYNAMIQUE !
DANS INFINITY CODEONE, C'EST TOUJOURS À VOUS DE JOUER.
RÉAGISSEZ EN TEMPS RÉEL AUX ACTIONS DE VOS ADVERSAIRES.
JOUEZ DES PARTIES À DIFFÉRENTES ÉCHELLES
ET AVEC LES MEILLEURES FIGURINES SUR LE MARCHÉ.
INFINITYTHEUNIVERSE.COM

DÉCOUVREZ UNE GRANDE COMMUNAUTÉ

CORVUS BELLI

INFINITY

RETROUVEZ-NOUS SUR :

CONTACTEZ NOUS :

CONTACT@CORVUSBELLI.COM

infinitytheuniverse.com/community

Découvrez des ressources GRATUITES

Plus de matériel pour vous parties !

- Des règles
- Des Missions
- Des Outils

INFINITYTHEUNIVERSE.COM/RESOURCES

Constituez votre liste d'armée de façon simple et rapide !

Téléchargez Army app !

INFINITYTHEUNIVERSE.COM/ARMY

Visitez INFINITYTHEUNIVERSE.COM/ARMY-APP

Vous voulez apprendre à jouer à Infinity ?

Contactez le Warcor le plus proche et demandez-lui comment plonger dans l'action

WARCOR PRESS

corvusbelli.com/warcors

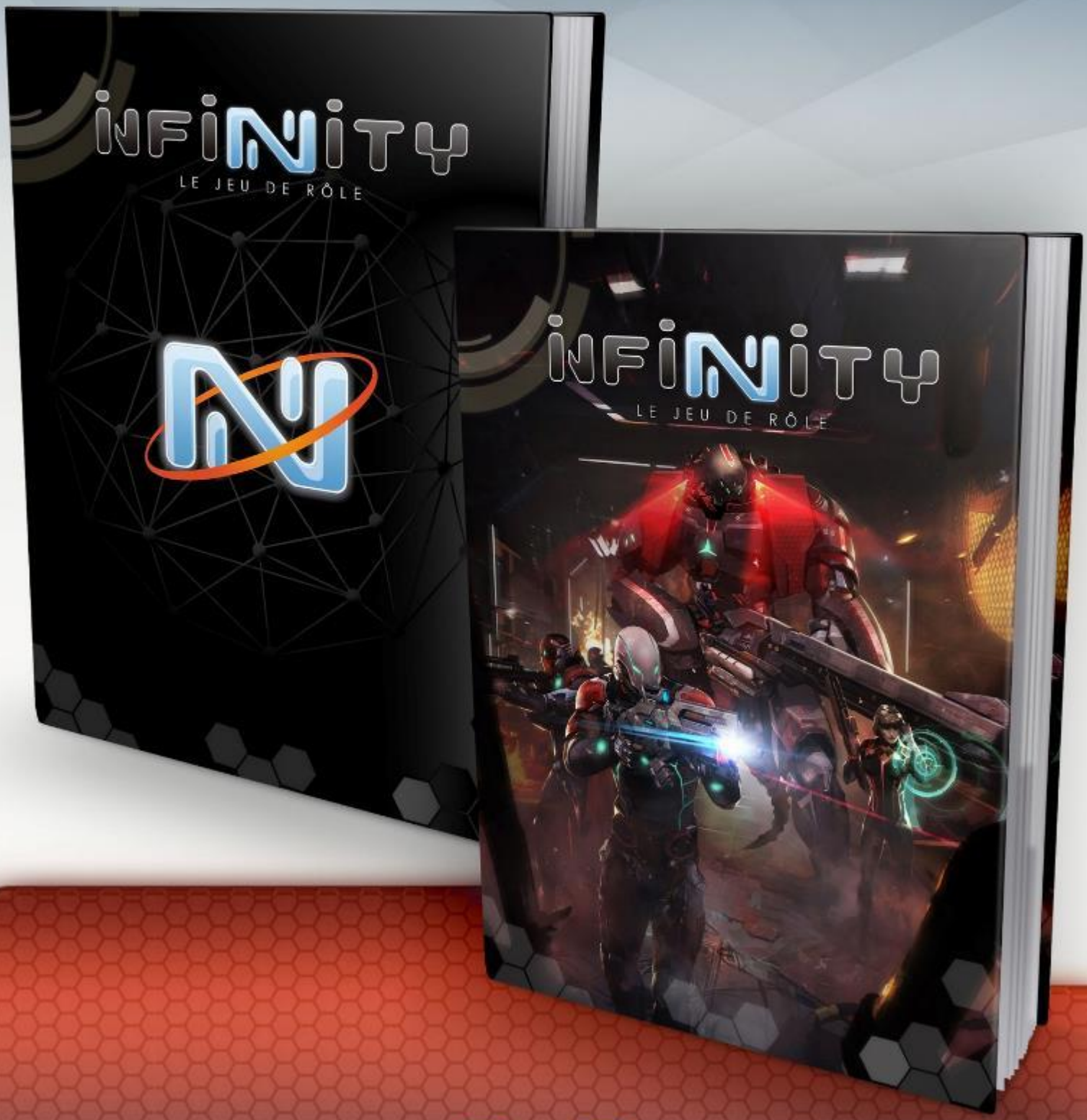
Vous voulez organiser un tournoi ?

Découvrez nos Packs de Tournoi !

Vous avez des questions ? Contactez-nous sur : tournament@corvusbelli.com

INFINITY

LE JEU DE RÔLE



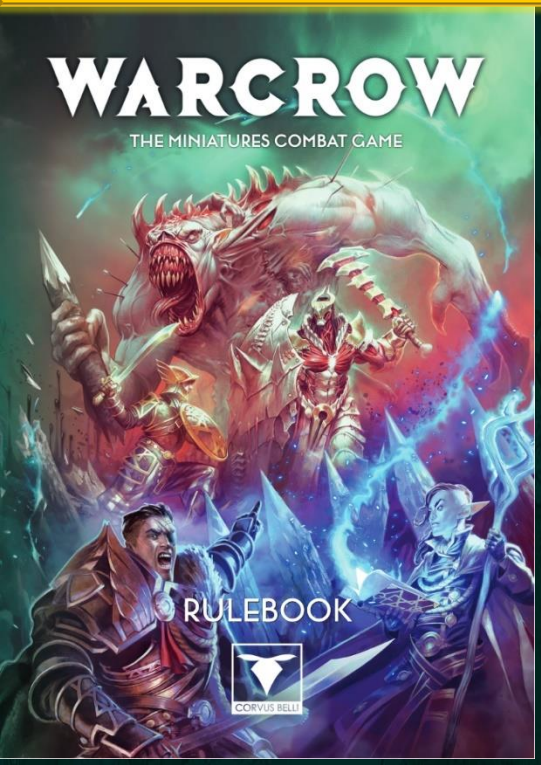
LEGION DISTRIBUTION

CORVUS BELLI

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

NS

Débarque en octobre 2024



Corvus Belli sort enfin deux jeux dans un univers med-fan !

Warcrow the Wargame

Warcrow Adventures the Dungeon Crawler

Distribué en France par Légion Distribution

AEGIS