

N



RÈGLES DE DÉMARRAGE RAPIDE

CORVUS BELLII
INFINITY

Proposé sur



FANTRAVF



SOMMAIRE

UNIVERS D'INFINITY	3
INTRO.....	3
D-12	4
PANOCÉANIE	4
YU JING	5
ARIADNA.....	5
HAQQISLAM	6
NOMADES	6
L'ARMÉE COMBINÉE	7
ALEPH.....	7
TOHAA	8
NA2	8
RÈGLES DE DÉMARRAGE RAPIDE	9
COMMENT DÉMARRER ?	9
MÈTRE RUBAN : COMMENT MESURER	10
PROFIL DE TROUPE	10
LIGNE DE VUE (LDV)	10
JETS DE DÉS.....	10
CRITIQUES	10
JET D'INITIATIVE	11
DÉPLOIEMENT.....	11
SÉQUENCES DE JEU.....	11
JOUEUR ACTIF, JOUEUR RÉACTIF	11
RÉSERVE D'ORDRES	11
MARQUEURS	11
ORDRES.....	12
DRA	12
COMPÉTENCES.....	12
JET D'ATTAQUE CC	13
COUVERTURE	13
ESQUIVER	13
BLINDAGE ET DOMMAGE.....	13
LIGNE DE VUE ET COUVERTURE	13
APRÈS CE DÉMARRAGE RAPIDE	14
LIVRES ET EXTENSIONS	14
BATTLE PACK D'INITIATION & BEYOND	16
ARMY PACK.....	17
STARTER PACK ET PACK 300 PTS.....	18
PACKS DE DÉCORS.....	18
COMMUNAUTÉ & RESSOURCES	19
CHAINES YOUTUBE ABORDANT INFINITY.....	19
RÉSEAUX SOCIAUX & FORUMS SUR INFINITY	19
RESSOURCES NON OFFICIELLES	19
SUPPORT OFFICIEL EN LIGNE	20
INFINITY ET AU-DELÀS	21
ARTBOOK.....	21
LIVRES DE PEINTURE	21
SET DE PEINTURE AVEC TUTO	21
MANGA OUTRAGE.....	22
ARISTEIA	22
DEFIANCE.....	22
PARTENAIRES INFINITY	23

INTRO

Cent soixante dix sept années dans le futur, l'Humanité a réussi à ne pas s'autodétruire, mais pour combien de temps encore ?

L'espèce Humaine a depuis atteint les étoiles. D'où de gigantesques vaisseaux commerciaux internationaux sautent d'un système stellaire à l'autre en passant à travers de trous de ver, un réseau de circuits appelés Lignes de Circulaires. Les Circulaires sont administrées par une organisation intergouvernementale nommée O-12, un dérivé des Nations Unies investi d'une plus grande autonomie et capable de faire respecter ses décisions bien mieux que son prédécesseur. Une seule Intelligence Artificielle est autorisée : ALEPH, dont la fonction consiste à aider l'O-12 à maintenir le fragile équilibre du pouvoir.

Avec sa puissance incroyable et son ubiquité dans la Sphère Humaine, ALEPH est devenue indispensable aux puissances tandis que celles-ci s'opposent.

Les anciennes nations 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. 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.





O-12

L'O-12, organisation intergouvernementale, siégeant sur sa propre planète : Concilium. Est un dérivé des Nations Unis, mais investi d'une plus grande autonomie et capable de faire respecter ses décisions bien mieux que son prédécesseur avec ses propres armées.

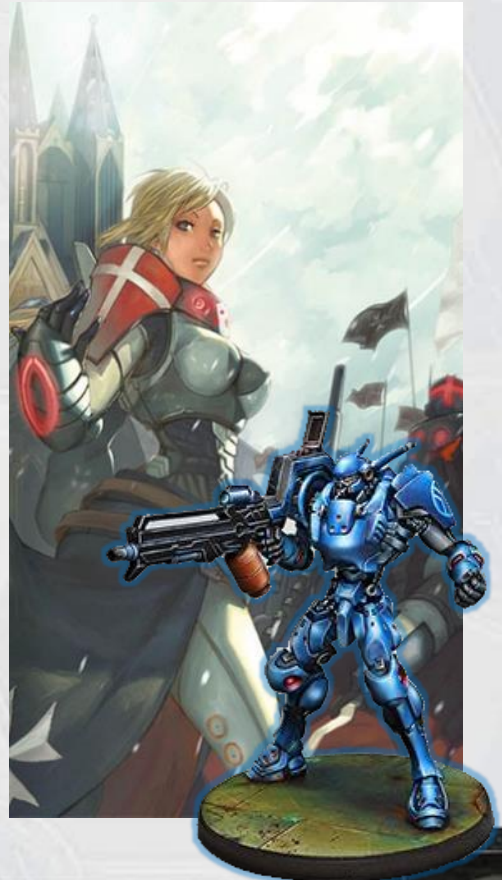
L'O-12 est dotée d'importants pouvoirs et de 12 Bureaux spécialisés pour mener ses missions, qui peuvent avoir pour objet aussi bien le maintien de la paix, que de faire appliquer les lois de ses tribunaux (Bureau Aegis), comme de promouvoir la collaboration entre les nations ou de les aider dans leur développement économique (Bureau Ganesh) ou écologique (Bureau Gaïa).

Ainsi que de tâches requérant une coordination supranationale neutre, comme la maintenance et la supervision d'ALEPH (Bureau Toth) ou du système de Circulaires (Bureau Hermès).



PANOCÉANIE

La PanOcéanie est la Numéro Un, la plus grande puissance de la Sphère Humaine. Elle possède le plus grand nombre de planètes, l'économie la plus prospère et la technologie la plus avancée. La PanOcéanie est un véritable creuset de cultures qui, avec son caractère pragmatique et généreux, se considère comme la gardienne des traditions occidentales de démocratie et de bien-être. Les PanOcéaniens forment une nation fière mais pouvant apparaître prétentieuse avec son rappel constant à la supériorité technologique de sa société et plus particulièrement de son armée.



UNIVERS D'INFINITY



YU JING

Yu Jing (à prononcer You Chiing), autre grande puissance est le challenger, l'opposant perpétuel à la PanOcéanie. Géant asiatique unissant tout l'Extrême-Orient sous la bannière de ce qui était autrefois la Chine, elle a produit une culture orientale intégrée mais hétérogène. Dotée d'une économie florissante, d'une technologie de pointe et d'une croissance économique incroyable, l'Yu Jing est prête à revendiquer la position dominante qu'elle considère lui revenir de droit.



ARIADNA

L'Ariadna a été fondée par les descendants du premier vaisseau de colonisation humaine, qui fut considéré perdu quand il disparu dans un trou de ver. Isolés sur une planète inconnue et hostile, les Ariadnais, principalement d'origines cosaque, américaine et française, sont devenus un peuple tenace. Depuis que la Sphère Humaine a repris contact avec elle, la nation ariadnaise fait tout son possible pour être reconnue et respectée malgré son retard technologique.





HAQQISLAM

L'Haqqislam, ou le Nouvel Islam, est une puissance mineure ne disposant que d'un seul système planétaire : Bourak. L'Haqqislam y a bâti une culture humaniste, version érudite de l'Islam, en contact constant avec la Nature et rejetant tout fondamentalisme. La science biomédicale et la terraformation sont les deux piliers de son développement, et l'Haqqislam est le foyer des meilleures académies de médecine et de planétologie de la Sphère Humaine.



NOMADES

Les Nomades forment une coalition de trois vaisseaux colossaux dont les habitants, mécontents d'une société menée par des intérêts macroéconomiques anonymes et par l'IA ALEPH, ont décidé de faire sécession et de créer leurs propres sociétés dans l'espace, se déplaçant entre les systèmes et commerçant avec les locaux. Tunguska vit du trafic et du stockage d'information ; Corregidor offre de la main d'œuvre qualifiée à des prix compétitifs, et Bakunin est spécialisé dans tout ce qui est exotique, illégal, ou les deux, de la mode à la nano-ingénierie.



UNIVERS D'INFINITY



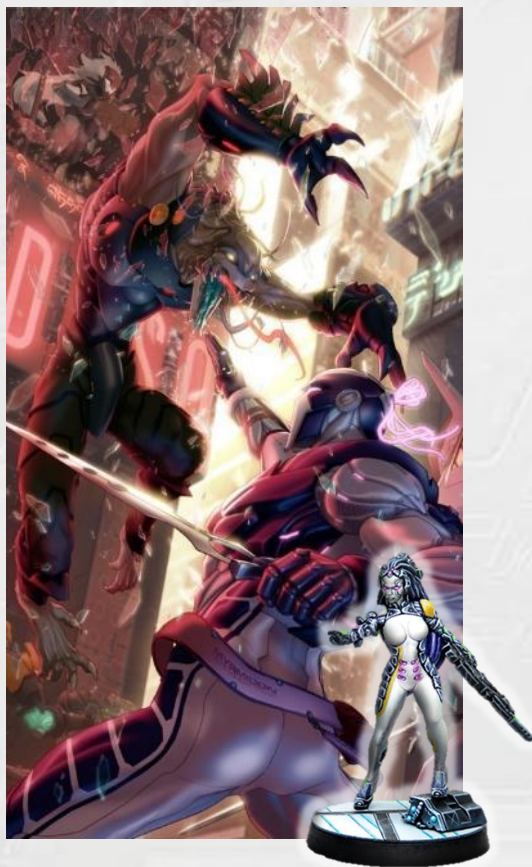
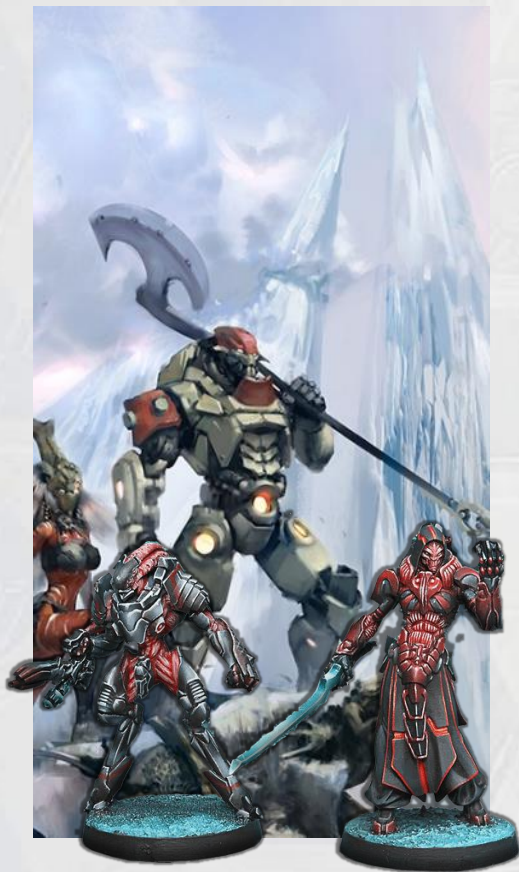
L'ARMÉE COMBINÉE

Et tandis que l'Humanité continue à se déchirée, une nouvelle menace, peut être la plus terrible jamais rencontrée, a installé une tête de pont dans la Sphère Humaine : une Armée Combinée de plusieurs races aliens, sous les ordres de l'Intelligence Évoluée ; un intellect suprême ancien aux intentions hégémoniques à l'encontre de toutes formes de vie croisant sa route.



ALEPH

ALEPH est la grande intelligence artificielle unique qui contrôle le réseau de données de toute la Sphère Humaine, ainsi que tous les systèmes technologiques internationaux majeurs. ALEPH est la plus grande alliée de l'Humanité et sans elle, le système sociopolitique et économique intergalactique ne serait pas viable.





TOHAA

Les Tohaa constituent une civilisation alien avancée, actuellement en guerre ouverte contre l'IE et son Armée Combinée. Les Tohaa brillent dans l'utilisation des biotechnologies, ce qui leur a permis de fabriquer de redoutables armes virales et de robustes armures symbiotiques. Mais ils sont aussi capables de modifier d'autres races pour leur conférer une plus grande intelligence et les faire combattre à leur côté.

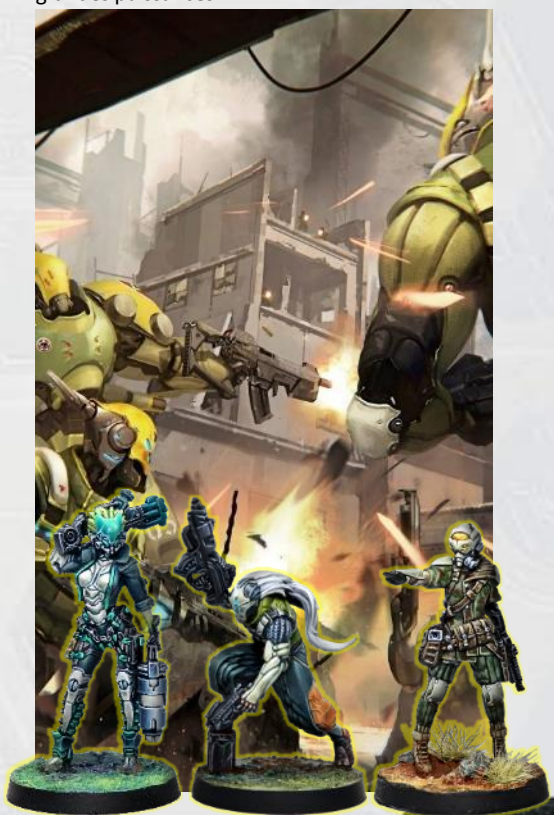


NA2

Les Armées Non Alignées (JSA, Compagnie Ikari, chasseurs de primes, ...), sont constituées de forces militaires de puissances mineures, de compagnies de mercenaires et même de groupes criminels.

Pour les mercenaires plus particulièrement ou les non alignés qui souhaitent vendre leurs services selon leurs raisons propres, la Sphère est un lieu regorgeant d'opportunités d'affaire, souvent très lucratives. Faites aussi bien de services de protection que d'opérations clandestines que les gouvernements ne peuvent accomplir légalement et qui sont assignées à ces professionnels de la guerre.

Et ce regroupement permet également aux NA2 de peser au niveau international, dont l'influence individuelle ne serait être suffisante face aux grandes puissances.



COMMENT DÉMARRER ?

Infinity est un jeu de figurines en métal à l'échelle 28 mm simulant des opérations spéciales et des escarmouches dans un univers de science-fiction de haute technologie, un futur proche palpitant et rempli d'action où des missions secrètes, mais aussi des opérations clandestines et des actions sous couverture déterminent le destin de l'Humanité.

Ces règles sont une version abrégée et simplifiée, du livre de règle d'Infinity, conçue pour faciliter votre première partie d'Infinity et l'apprentissage du jeu.

Après avoir joué votre première Partie d'Initiation, vous serez prêt à entamer le livre de règles complet, avec une compréhension solide des bases. Avec l'ensemble des règles de jeu, vous aurez une plus grande variété de choix tactiques et de variantes de jeu, qui vous permettront de profiter d'Infinity dans tous ses aspects.

Disponibles gratuitement en Français sur infinitythegame.com !

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN

Un mètre ruban.

3 dès à vingt faces (d20) par joueur.

3 figurines Infinity par joueur.

Des éléments de décors.

Une table de jeu.

TABLE DE JEU ET DÉCORS

Nous recommandons d'utiliser une table de 120 cm par 120 cm pour vos parties d'Infinity, mais pour la Partie d'Initiation, une surface de 80 cm par 60 cm devrait suffire.

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.

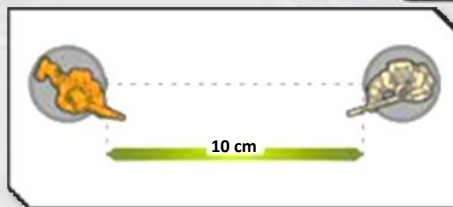


Toutes les boîtes *Opération* d'initiation à 2 joueurs et Army Pack (sauf pack de 300pts) incluent l'ensemble du matériel dont vous aurez besoin et en VF si acheté en France/Belgique.



MÈTRE RUBAN : COMMENT MESURER

Toutes les distances du jeu sont données en centimètres. Quand vous mesurez une distance entre deux soldats, utilisez le bord du socle le plus proche de celui de l'autre figurine. Lorsque vous déplacez une troupe sur le champ de bataille, assurez-vous de toujours utiliser le même côté du socle pour vos mesures.



MESURER LA DISTANCE

IL

ZHANSHI

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S
10-10	14	11	10	13	1	0	1	2

Équipement: Fusil Combi, Couteau

PROFIL DE TROUPE

Chaque soldat d'Infinity a un *Profil de Troupe* détaillant ses *Attributs* : Une série de valeurs numériques représentant les capacités du soldat à relever les défis du jeu.

Ces *Attributs* sont :

- » **MOV** : Mouvement.
- » **CC** : Corps à Corps.
- » **TR** : Tir.
- » **PH** : Physique.
- » **VOL** : Volonté.
- » **BLI** : Blindage.
- » **PB** : Protection Biotechnologique.
- » **B** : Blessures.
- » **S** : Silhouette.

De plus, le Profil de Troupe liste les Compétences Spéciales, Equipements et Armes de la troupe.

LIGNE DE VUE (LDV)

La Ligne de Vue (**LdV**) est le moyen avec lequel les joueurs déterminent si un soldat peut voir sa cible. La LdV est une ligne droite imaginaire entre un soldat et sa cible potentielle.

À Infinity, les soldats ont un angle de LdV de 180°, ce qui signifie qu'ils peuvent voir avec la moitié frontale de leur socle. Pour qu'un soldat soit capable de tracer une LdV sur sa cible, les conditions suivantes doivent être remplies :

- » La cible doit être dans l'arc frontal de 180° du soldat ;
- » Le soldat doit être capable de voir une partie de sa cible, au moins équivalente à la taille de la tête de celle-ci
- » La LdV ne doit pas être bloquée par d'autres soldats ou par des décors.

JETS DE DÉS

Pour déterminer si un soldat est capable d'accomplir son action, lancez un dé à 20 faces (d20). En jouant suivant ces règles, chaque joueur peut avoir besoin de lancer jusqu'à trois dés simultanément.

JET NORMAL

Un seul joueur prend part à un Jet Normal. Lancez un d20 et comparez le résultat à l'Attribut pertinent du soldat actif. Si le résultat est inférieur ou égal à l'Attribut, l'action est réussie.

JET D'OPPOSITION

Lorsque 2 soldats ou plus s'affrontent, chaque joueur participe à un Jet d'Opposition. Chaque joueur lance un d20 et compare le résultat à l'Attribut pertinent de son soldat et au résultat de l'adversaire. Le joueur avec le résultat le plus élevé qui n'excède pas la valeur de son Attribut remporte le Jet d'Opposition et annule la tentative de l'adversaire.

Si les joueurs peuvent lancer plus d'un d20, lors de la comparaison, chaque succès annule un succès ennemi avec un résultat moins élevé, même s'il est annulé à son tour par un succès ennemi plus élevé.

En cas d'égalité, les Jets s'annulent et aucun effet n'est appliqué.

MODIFICATEUR (MOD)

Les *Modificateurs* (souvent appelés **MOD**) sont des malus ou des bonus imposés par différentes situations de jeu à un Jet. Les *Modificateurs* peuvent être positifs ou négatifs et ils sont appliqués à l'Attribut **avant** de lancer le dé.

MODIFICATEUR MAXIMUM

La somme **totale** des *Modificateurs* appliqués à un Jet ne peut jamais excéder +12 ou -12.

IMPORTANT !

Quand une règle mentionne la valeur d'un *Attribut*, considérez qu'elle signifie la **valeur finale**, obtenue après l'application de **tous les MOD**

CRITIQUES

Si le résultat du dé est égal à la valeur finale de l'Attribut, le Jet est un succès *Critique*.

Lors d'un Jet d'Opposition, un *Critique* gagne toujours, battant tous les résultats non critiques obtenus par l'adversaire. Si les deux joueurs obtiennent un Critique, le Jet d'Opposition est une égalité et les 2 soldats échouent.

RÈGLES DE DÉMARRAGE RAPIDE

JET D'INITIATIVE

Pour décider qui joue en 1er, faites un Jet d'Opposition utilisant l'Attribut **VOL**.

DÉPLOIEMENT

Avant le début de la partie, les joueurs doivent déployer leurs soldats sur le champ de bataille. Le gagnant du *Jet d'Initiative* sera le 1er à se Déployer. Chaque joueur possède sa propre *Zone de Déploiement* de 20 cm de profondeur sur les bords opposés de la table de jeu.

Le socle de chaque soldat doit être totalement à l'intérieur de la *Zone de Déploiement*. Les soldats peuvent être déployés sur des bâtiments et des décors placés à l'intérieur de leur *Zone de Déploiement*.

Vous ne pouvez déployer un soldat que là où son socle passe.

SÉQUENCES DE JEU

Une partie est constituée d'une série de Rounds (aussi dit Tour de Jeu) et chaque Round est divisé en 2 Tours de Joueur.



Le joueur qui remporte le Jet d'Initiative commence le 1^{er}, c'est-à-dire qu'il a le premier Tour de Joueur du Round. Lorsque le Tour est terminé, le Tour de l'adversaire commence. Alternez les Tours jusqu'à ce qu'un joueur ait perdu tous ses soldats. Ce qui terminera la partie.

JOUEUR ACTIF, JOUEUR RÉACTIF

Le Joueur Actif est le joueur qui joue son Tour. Durant le Tour de l'adversaire, ce joueur deviendra le Joueur Réactif.

RÉSERVE D'ORDRES

En tant que *Joueur Actif*, lorsque votre Tour débute, vous devez commencer par compter combien il vous reste de soldats vivants sur la table. Cela représente le nombre d'Ordres que vous pourrez dépenser durant ce Tour Actif. Cela constitue votre *Réserve d'Ordres*.

En dépensant un Ordre, vous pouvez activer un soldat. Choisissez un soldat et activez-le. Vous pouvez activer chaque soldat une fois, ou utiliser tous vos Ordres sur un même soldat, ou toute autre solution intermédiaire.

Une fois que vous avez dépensé tous vos Ordres, votre *Tour Actif* prend fin.

MARQUEURS

Les Marqueurs servent à garder la trace de tout ce qui se passe durant la partie. Seuls 3 Marqueurs d'Ordre Régulier (REGULAR) sont nécessaires à chaque joueur dans cette Partie d'Introduction.



DÉPENSER UN ORDRE

ÉTAPE 1

Le **Joueur Actif** déclare la 1^{er} Compétence Courte de l'Ordre : *Se Déplacer*.

ÉTAPE 2

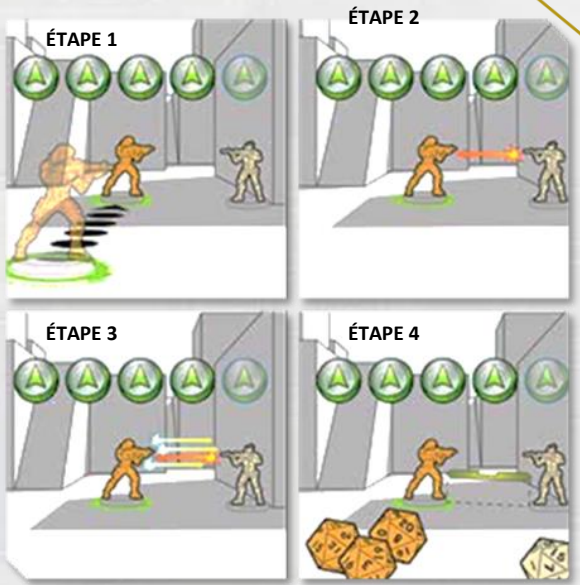
Le **Joueur Réactif** déclare un ORA : *Attaque TR* (Tirer).

ÉTAPE 3

Le **Joueur Actif** déclare la 2^e Compétence Courte de l'Ordre : *Attaque TR* (Tirer).

ÉTAPE 4

Mesurez la portée de Tir et faites les *Jets*, afin de résoudre les *Attaques TR*.



ORDRES

Durant votre *Tour Actif*, vous dépensez vos Ordres les uns après les autres pour activer vos soldats. En dépensant un Ordre, vous pouvez faire réaliser à l'un de vos soldats l'une des combinaisons de Compétences suivantes :

- » Se Déplacer + Attaque TR (Tirer)
- » Se Déplacer + Attaque CC (Corps à Corps)
- » Se Déplacer + Esquiver
- » Se Déplacer + Se Déplacer

ORA

Quand le *Joueur Actif* déclare la 1^{er} Compétence Courte d'un Ordre, et avant qu'il ne déclare la 2^e, les joueurs vérifient si des soldats du *Joueur Réactif* peuvent réagir avec un ORA (Ordre de Réaction Automatique).

Tous les soldats du *Joueur Réactif* ayant une Ligne de Vue (c'est-à-dire, qui peuvent "voir") vers le soldat utilisant l'Ordre, peuvent déclarer l'un des ORA suivants :

- » Attaque TR (Tirer)
- » Attaque CC (Corps à Corps)
- » Esquiver

COMPÉTENCES

SE DÉPLACER

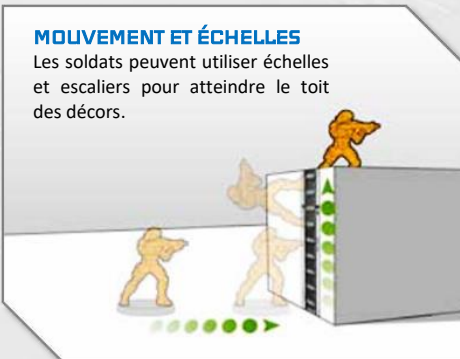
Quand un soldat déclare un mouvement, il peut se déplacer jusqu'à sa première valeur de *MOV* en centimètres. Lors du déplacement, il peut librement changer de direction.

Déclarer Se Déplacer implique que vous devez indiquer la route exacte que le soldat va suivre.

La seconde valeur de l'Attribut de *MOV* est la distance en centimètres que le soldat peut parcourir s'il déclare une deuxième fois Se Déplacer dans un seul Ordre.

MOUVEMENT ET ÉCHELLES

Les soldats peuvent utiliser échelles et escaliers pour atteindre le toit des décors.



ATTAQUE TR

Pour déclarer un Tir, le soldat doit avoir une *Ligne de Vue* sur sa cible et ne doit pas être au contact d'un ennemi.

Avant de faire le Jet d'Attaque TR, mesurez la distance entre le soldat et sa cible puis appliquez les *MOD* appropriés à son Attribut TR.



JET DE TIR ET RAFALE

Quand un de vos soldats déclare un *Tir*, vous faites un Jet de *TR* pour savoir si l'attaque est un succès. Si la cible déclare une *Attaque TR* contre votre soldat en réaction ou essaie d'*Esquiver* votre attaque, alors il faut faire un Jet d'Opposition. Autrement par défaut, résolvez les attaques avec un Jet Normal.

Quand il déclare *Attaque TR*, un soldat dans son *Tour Actif* peut tirer autant de fois que la valeur de *Rafale (R)* de son arme (dans ce cas, un Fusil Combi). Le *Joueur Actif* peut distribuer ses tirs entre plusieurs cibles, mais il doit l'annoncer lors de la déclaration de l'attaque.

Le *Joueur Actif* lance autant de d20 que la valeur de *Rafale* du Fusil Combi de son soldat, puis compare les résultats à l'Attribut *TR* du soldat, tel qu'expliqué précédemment dans le chapitre *Jets de dés*.

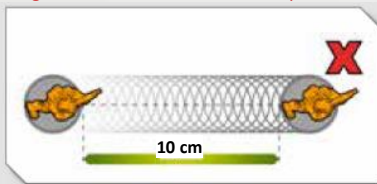
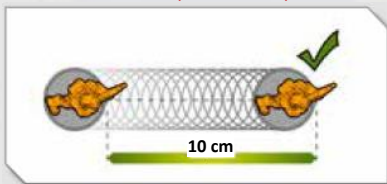
Si le *Joueur Actif* répartit sa *Rafale* entre différentes cibles et que celles-ci réagissent en ORA, chaque Jet d'Opposition est résolu séparément dans l'ordre choisi par le *Joueur Actif*.

La valeur de *Rafale* du *Joueur Réactif* est toujours de 1.

RÈGLES DE DÉMARRAGE RAPIDE

ATTENTION !

Rappelez-vous de mesurer depuis le même point du socle de la figurine au début et à la fin d'un Déplacement.



ATTAQUE CC

Un soldat ne peut déclarer d'Attaque CC que s'il est au contact socle à socle de sa cible.

COUPEUR



Domage: PH -1

Rafale: 1

JET D'ATTAQUE CC

Quand votre soldat déclare une Attaque CC, vous faites un Jet de CC pour déterminer si l'attaque est une réussite. Si la cible déclare une Attaque CC ou une Attaque TR contre votre soldat en réaction, ou bien essaie d'Esquiver votre attaque, alors faites tous les 2 un Jet d'Opposition. Autrement, résolvez l'attaque avec un Jet Normal.

Jetez un d20 et comparez le résultat à l'Attribut de CC de votre soldat tel qu'expliqué précédemment dans le chapitre *Jets de dés*.

COUVERTURE

Une Couverture peut bloquer les Lignes de Vue et offrir une protection aux soldats. La cible d'une Attaque TR est en Couverture Partielle quand elle est au contact d'un décor bloquant partiellement la Ligne de Vue de l'attaquant.

Le soldat en Couverture Partielle impose un Modificateur de -3 à l'Attribut TR de son attaquant, et bénéficie aussi d'un Modificateur de +3 à ses propres Jets de BLI.

ESQUIVER

Pour déclarer Esquiver, un soldat doit être au contact de l'attaquant, ou avoir une Ligne de Vue sur lui.

Un soldat qui déclare Esquiver, fait un Jet de Physique PH pour esquiver une Attaque CC ou une Attaque TR.

De plus, durant son Tour Réactif, un soldat qui réussit à Esquiver peut Se Déplacer jusqu'à 5 cm. Ce déplacement ne peut pas être utilisé pour aller au contact d'un ennemi.

BLINDAGE ET DOMMAGE

Une attaque réussie force sa cible à réussir un Jet de Blindage (BLI) ou à subir une blessure qui la retirera du jeu.

Pour faire un Jet de BLI, lancez un d20 et ajoutez le résultat à l'Attribut BLI de votre soldat. Si cette somme est supérieure à la valeur de Domage de l'arme utilisée pour l'attaque, alors le Jet de BLI est réussi. Si la somme est égale ou inférieure à la valeur de Domage de l'arme, alors le soldat perd un point de son Attribut de Blessure (B).

Si le soldat perd son dernier point de Blessure, alors il est retiré du jeu.

Si le soldat survit à une Attaque venue d'en dehors de sa LdV de 180°, alors il peut s'orienter pour faire face à l'attaquant, à la fin de l'Ordre, sans qu'un Jet soit requis.

Quand un succès Critique est obtenu sur un Jet d'Attaque (que ce soit une Attaque TR ou CC), la cible perd directement 1 point à son Attribut de Blessure sans pouvoir faire de Jet de BLI.

LIGNE DE VUE ET COUVERTURE

PAS DE COUVERTURE



COUVERTURE PARTIELLE



COUVERTURE TOTALE



Pour aller plus loin dans le démarrage, il existe également les scénarios d'apprentissage **BEYOND**, voir page 16

LIVRES ET EXTENSIONS

INFINITY N3 : ESSENTIEL

La 3^e édition du **livre de base** d'Infinity refond complètement le système de règles, améliorant l'expérience de jeu, que ce soit pour les nouveaux joueurs ou les vétérans, sans rien perdre du côté palpitant, cinématique et tactique, emblématique d'Infinity.

Infinity N3 contient tout le nécessaire pour commencer à jouer et se plonger dans cet univers futuriste. Le coffret de la nouvelle édition contient deux livres ; **le premier sur l'Univers**, est riche en background et en illustration sur les principales armées d'Infinity ; **le second contient les règles** basiques et avancées, ainsi que la liste complète des Armées Généralistes (excepté d'ALEPH, Tohaa, O-12) et des armes. Avec plus de quatre cent pages, Infinity N3 reste le jeu qu'il a toujours été, en mieux !



Armées présentes dans ces livres :



Le livre de règles seul, est également disponible gratuitement dans la rubrique Ressources du site officiel d'Infinity :

<https://assets.infinitythegame.net/downloads/rules/fr/v1.0/rules.pdf>

Ainsi que les listes d'Armées + Fireteams tenues à jour ici :

<https://assets.infinitythegame.net/downloads/profiles/en/v4.2/profiles.pdf>

HUMAN SPHERE. L'UNIVERS ÉTENDU

Human Sphere est la 1^{ère} extension de l'univers d'Infinity. Ce coffret contient deux livres, **le premier approfondit le background** des différentes factions Sectorielles et ajoute deux Généralistes : L'IA ALEPH et les énigmatiques Tohaa. **Le second contient de nouvelles règles** apportant un nouveau mode de jeu : les Fireteam et de nouvelles compétences, armes, équipements pour les factions Sectorielles et nouvelles factions Généralistes.

Human Sphere développe les informations sur les grandes puissances d'Infinity au travers de ses Armées Sectorielles, des sous-factions thématiques qui permettent aux joueurs d'explorer des aspects spécifiques à chaque faction principale. Que ce soit les troupes hypersophistiquées de l'Armée Capitale Néoterrienne, l'effrayante Force d'Aggression Morat, les polyvalent Mercenaires de Qapu Khalki, la puissante Force Ranger de l'USAriadna, ou encore de l'inoxydable Phalange d'Acier, chaque armée possède son propre style de jeu unique. De quoi permettre à chaque joueur d'y trouver son compte.



Le livre de règles seul, est également disponible gratuitement dans la rubrique Ressources du site officiel d'Infinity :

<https://assets.infinitythegame.net/downloads/han3rules/fr/v1.0/han3rules.pdf>

Ainsi que les listes d'Armées + Fireteams tenues à jour ici :

<https://assets.infinitythegame.net/downloads/profiles/en/v4.2/profiles.pdf>

Armées présentes dans ces livres :



UPRISING

Ce nouveau livre d'expansion 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. L'Insurrection du Japon et leur schisme de Yu Jing amène à la création de la faction Généraliste des Armées Non Alignées (NA2), une nouvelle faction qui comprend la JSA, plus StarCo, la compagnie Ikari et la Druze Bayram Security, dont les **Listes d'Armées** y sont présentées. 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. Après cette Insurrection, l'univers d'Infinity ne sera plus jamais pareil !

Armées présentes dans ce livre :



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

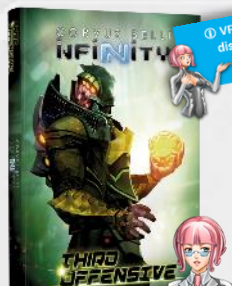
LEGION DISTRIBUTION

Les listes d'Armées + Fireteams sont tenues à jour ici : <https://assets.infinitythegame.net/downloads/profiles/en/v4.2/profiles.pdf>

THIRD OFFENSIVE

Nouvelle extension, contenant en détails l'histoire de la **Troisième Offensive** sur Paradiso. Ainsi qu'une **présentation 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. Ces armées sont accompagnées de **nouvelles règles**, de **MàJ**, **Listes d'Armées**.

Armées présentes dans ce livre :



VF en attente et distribué comme pour Uprising

Les nouvelles règles (1.5 ou sup), sont également disponibles gratuitement dans la rubrique Ressources du site officiel d'Infinity : <https://assets.infinitythegame.net/downloads/skills/fr/v1.5/skills.pdf>
Ainsi que les listes d'Armées + Fireteams tenues à jour ici : <https://assets.infinitythegame.net/downloads/profiles/en/v4.2/profiles.pdf>

CAMPAGNE DAEDALUS' FALL

Nouveau livre de Campagne, comprenant également le contenu de l'ancienne campagne Paradiso. Ce livre **détaille principalement l'histoire de l'ascension et de la chute des Tohaa** dans la Sphère Humaine au travers de 2 campagnes passéee et présente sur le front Paradiso, contre l'Armée Combinée.

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**, le système de **règles d'organisation de campagne** (ICS) pour les jouer.

Armées présentes dans ce livre :



VF en attente et distribué comme pour Uprising

De nouvelles MàJ de règles venues avec Deadalus Falls (non dans le livre), sont dispo. (VO) gratuitement dans la rubrique Ressources : https://assets.infinitythegame.net/downloads/daedalus_fall_new_rules/en/v1.1/daedalus_fall_new_rules.pdf
Ainsi que les listes d'Armées + Fireteams tenues à jour ici : <https://assets.infinitythegame.net/downloads/profiles/en/v4.2/profiles.pdf>

BATTLE PACK D'INITIATION & BEYOND



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

LEGION
BEST OF THE BEST

Vous découvrez Infinity ? Vous avez ici la meilleure option pour commencer ce jeu d'escarmouche fascinant. Les **Battle Packs d'initiation** sont des boîtes pour deux joueurs contenant tout le nécessaire pour débiter ; des règles d'introduction qui expliquent tout et vous guident au fur et à mesure, à travers cinq scénarios tutoriels ; des figurines en métal d'excellente qualité ; tous les marqueurs nécessaires pour jouer ; six dés aux couleurs des factions et ainsi qu'un ensemble de décor.

Vous avez le choix entre **Opération : Icestorm** (où la PanOcéanie affronte les Nomades) ; **Opération : Red Veil** (présentant un conflit entre Yu Jing et Haqqislam) ; **Opération : Coldfront** (où le Tartary Army Corp d'Ariadna doit repousser la S.S.S. d'ALEPH) ; ou encore en nouveauté 2019 **Opération : Wildfire** (où les indécrottables Shasvastii sont en prises avec la nouvelle faction O-12).



À venir
Fin 2019

Ces **Packs BEYOND d'Expansion** 2 joueurs, sont prévus pour être la meilleure façon de continuer et de compléter chaque Boîte **Opération** liée, vous permettant de créer des Listes d'Armée compétitive pour le jeu prévu à 300pts et pouvant faire face à tout type d'événement avec profondeur stratégique et détermination.

De plus, ces boîtes sont accompagnées de Pdf avec missions tutoriels (disponibles en VO dans les Ressources du site ou en Fantrad VF sur le site du Forum Aegis), qui permettront de continuer à apprendre les règles de base et maîtriser votre armée.

ARMY PACK



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

LEGIÓN
DISTRIBUTION



Vous souhaitez découvrir Infinity au travers d'une faction spécifique ? Voici ici l'équivalent des Battle Pack d'Initiation, qui peuvent aussi être une excellente option pour commencer ce jeu d'escarmouche fascinant. Les **Army Pack** sont des boîtes centrées sur une Armée spécifique contenant comme les Battle Pack tout le nécessaire pour débiter ; un exemplaire de ces règles d'initiation, cinq scénarios cette fois-ci narratifs ; la présentation des unités de la faction, les profils des unités de la boîte et la Liste d'Armée de la faction ; ainsi que des figurines en métal d'excellente qualité ; tous les marqueurs nécessaires pour jouer ; trois dés aux couleurs de la faction et ensemble de décor.

Ces packs se déclinent actuellement sous 3 Army Pack, 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.

De plus, vous pouvez reprendre et adapter les Pdf liés au Boîtes *Beyond*, (disponibles en VO dans les Ressources du site ou en VF sur le site du Forum Aegis), qui vous permettront de continuer à apprendre les règles de base en suivant le schéma d'apprentissage et maîtriser votre armée.

STARTER PACK ET PACK 300 PTS

Vous aimez les wargames avec figurines, mais vous êtes nouveau dans l'univers fantastique d'Infinity ? Ou vous nous connaissez 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 Pack.



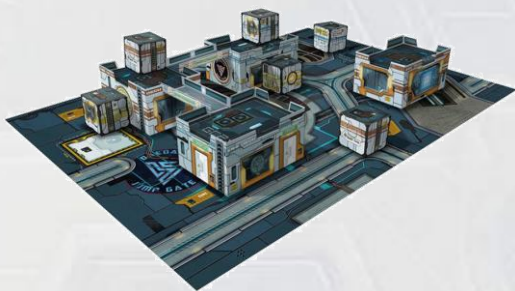
Les figurines de chaque starter ont été spécialement choisies pour un nouveau venu dans l'armée, car ils forment la base de toute force équilibrée dans une faction particulière. Cette base pourra ensuite être complétée suivant vos choix pour vous permettre d'avoir une liste à 300 pts totalement personnalisée.



Les packs d'armée à 300 pts, à ne pas confondre avec les Army Pack, fonctionne de la même manière que les starters pack, mais on l'avantage d'avoir été créés pour vous fournir une armée directement optimisée pour être jouable à 300 pts, le format de base du jeu.

1 Les starters ne comprennent pas par contre, de livret de démarrage, ni de marqueurs ou de décors.

PACKS DE DÉCORS



Les décors sont un élément clef pour profiter pleinement de l'expérience de jeu d'Infinity. Les nouveaux 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 et un choix de thèmes varié ; l'environnement industriel moderne d'une grande corporation Panocœanienne avec Moto.tronica ; La base militaire avancée de communication de l'USARIadna dans Navajo Outpost ; etc

Chaque Pack contient une Game-Map, six conteneurs et quatre bâtiments à assembler et prêt à jouer.

CHAINES YOUTUBE ABORDANT INFINITY



TACTIQUES NORDIQUES

<https://www.youtube.com/channel/UCUTHUIOrn56x9ufcGpZs5pA>

Propose entre autres des rapports de bataille, analyses, actus, tutos de jeu, ...



MARDUCK

<https://www.youtube.com/channel/UCXyY13TCclnUTbnCRvCmjg>

Propose entre autres des rapports de bataille, vlogs, tutos de jeu, ...



CORVUS BELLI

<https://www.youtube.com/user/CorvusBellISL>

Chaine de l'éditeur propose entre autres des rapports de bataille, 360°, actus, tutos de jeu, ...



GUERRILLA MINIATURE GAMES

<https://www.youtube.com/channel/UCbO4Vs1vIAA9hz7Ad71Mkug>

Propose entre autres des rapports de bataille, actus, ...

RÉSEAUX SOCIAUX & FORUMS SUR INFINITY

Facebook Groupe : [Infinity the game france](#)

Facebook Groupe : [WGC Infinity](#)



Forum Francophone du Bureau-Aegis

<http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php>



Forum Officiel d'Infinity de Corvus Belli

<https://forum.corvusbelli.com/>

RESSOURCES NON OFFICIELLES



Forum Francophone du Bureau-Aegis - <http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php>

Forum francophone de l'association Bureau Aegis, dédié au jeu de figurines Infinity.

Ce forum regroupe un grand nombre d'Aides de jeu diverses, allant du créateur de feuille à marqueurs personnalisés aux Fantrad de ressources d'Infinity (FAQ, Pdf Beyond, ...) non traduites sur le site officiel.

Questions de règles - N3

<http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?board=4.0>

Que télécharger pour jouer à Infinity ? (Sujet récap avec un certain nombre de ressources)

<http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=3952.0>

Aides de jeux maison & Fantrad de ressources officielles non traduites

<http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?board=68.0>

Tutoriels de peinture

<http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?board=76.0>

Les Fantrad VF des scénarios d'apprentissage BEYOND sont disponibles ici :

BEYOND ICESTORM

BEYOND RED VEIL

BEYOND COLDFRONT



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*.

En allant sur www.infinitythegame.com/warcors vous pouvez contacter votre Warcor local pour vous aider à trouver d'autres joueurs ou demander une partie de 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, mais aussi 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.



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 Ressources 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 Infini**, 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 !

ARTBOOK



Dans ce livre, vous découvrirez comment le processus de conception de certaines de vos figurines préférées a été mis au point. Mais pas seulement cela, aimeriez-vous aussi assister à l'évolution de la série des T.A.G. Stingray ? Au développement final du design des Tohaa ? Dans ce livre, vous obtiendrez toutes ces réponses et plus encore.

L'Artbook 1 offre 148 pages pleines d'esquisses, d'illustrations et de choses inédites.

LIVRES DE PEINTURE



Vous êtes fan de de la gamme de l'Univers 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 manières de travail pour améliorer votre peinture et bien sûr les recettes de ses couleurs pour parvenir à réaliser les schémas de peinture officielle.



CHAÎNE YOUTUBE D'ANGEL GIRALDEZ

<https://www.youtube.com/channel/UCQVY6ZD9YjxwPzJqJ6DcHgA/>

Vous y trouverez encore d'autres tutos du Maître.

SET DE PEINTURE AVEC TUTO



Collaboration de Vallejo, Corvus Belli et Angel Giraldez. Ces sets sont organisés autour du schéma de peinture général de chaque faction.

Ils contiennent 8 pots de peinture, mais surtout une figurine exclusive et un Guide Step by Step, sur le même schéma d'apprentissage des livres de peinture, par Angel Giraldez, vous permettant de réaliser la plupart des couleurs de la figurine et cela pour le même coût que si vous aviez acheté ces 8 pots individuellement.



CHAÎNE YOUTUBE DE VALLEJO

<https://www.youtube.com/user/vallejo.colors/>

f 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.

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'entraîner 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.

ARISTEIA

Aristeia! est le nouveau **jeu de sport** de Corvus Belli, un jeu de plateau du **style MOBA**, permettant à deux joueurs, 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.

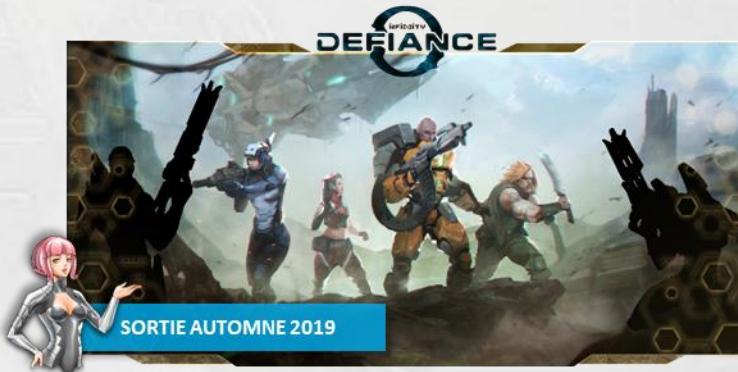
Alors venez dans l'Hexdome et testez vos combattants.



DEFIANCE

Defiance sera un nouveau jeu de plateau combinant l'Univers d'Infinity et du **Dungeon Crawler**, qui fera l'objet d'un financement participatif sur la plateforme **Kickstarter**.

Vous aimez les figurines d'Infinity et les Dungeon Crawler ? Alors rendez-vous à l'**Automne 2019**.



<https://www.infinitythegame.com/defiance>

PARTENAIRES INFINITY



WARSENAL (Etats-Unis)

Warsenal a une gamme complète de produits officiels dans leur collection « designed for Infinity », comme des terrains, des gabarits, des socles et un assortiment de jetons et de marqueurs.



MICRO ART STUDIO (Pologne)

Micro Art Studio possède une gamme complète de produits « designed for Infinity » qui inclut bâtiments, terrains et autres décors, ainsi que des marqueurs, des gabarits, des jetons et des socles pour vos figurines et dioramas.



CUSTOMEEPLE (Espagne)

Customeeple offre une variété de décors spécialement créés pour les ITS, ainsi que des marqueurs, gabarits et de nombreux autres produits fabriqués spécifiquement pour vous.



PLASTCRAFT (Espagne)

Plastcraft produit des terrains en PVC prédécoupé pour vos tables de jeu Infinity qui sont légers, résistants et offrent un aspect futuriste léché et accrocheur.



ANTENOCITIS WORKSHOP (Angleterre)

Antenocitis Workshop offre une large variété de décors, terrains, socles, jetons, ... Afin de pimenter vos parties, que ce soit avec des bâtiments, des véhicules ou encore du mobilier urbain.



BANDUA WARGAMES (Espagne)

Bandua Wargames propose une gamme de décors Infinity très abordables, allant des petites caisses jusqu'aux structures massives comme leur impressionnant train MAG-LEC, afin de permettre de remplir vos tables.



BATTLE FOAM (Angleterre)

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



LUXUMBRA (Espagne)

Luxumbra fabrique des bustes et des figurines en résine de haute qualité conçue spécialement pour les collectionneurs et les peintres.



DEEP-CUP STUDIO (Lituanie)

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.

Et encore bien d'autre partenaires, dont vous pouvez retrouver la liste complète et les liens, au bas de la page principale du site officiel d'Infinity.

PARTNERS

Antenocitis
Luxumbra
Vallejo

Bandua
Micro Art Studio
Warsenal

BattleFoam
Muse On Minis
Terra Cutter

Customeeple
PlastCraft

Deep Cut Studio
TT Combat



INFINITY

DEFIANCE

KICKSTARTER
AUTOMNE 2019

Proposé sur



FANTRAD VF

