

CORVUS BELLI
INFINITY

ARMY



PACK



CRÉDITS

CRÉÉ PAR

ALBERTO ABAL COUCEIRO,
FERNANDO LISTE AZPEITIA,
GUTIER LUSQUIÑOS
RODRÍGUEZ, CARLOS
TORRES RODRÍGUEZ

DIRECTEUR DE PUBLICATION

FERNANDO LISTE AZPEITIA

ÉDITEUR

CORVUS BELLI

DÉVELOPPEMENT

GUTIER LUSQUIÑOS
RODRÍGUEZ

RÈGLES ET SCÉNARIOS

GUTIER LUSQUIÑOS
RODRÍGUEZ

STRUCTURE DES RÈGLES

GUTIER LUSQUIÑOS
RODRÍGUEZ, DAVID ROSILLO
LIZANA, CARLOS TORRES
RODRÍGUEZ, CORVUS BELLI

DIRECTEUR ARTISTIQUE

CARLOS TORRES RODRÍGUEZ

CONCEPT DESIGN

ALBERTO ABAL COUCEIRO,
CARLOS LLAUGER LORENZO,
CARLOS TORRES RODRÍGUEZ.

ILLUSTRATION

HÒ SENG HUI

DÉVELOPPEMENT

GRAPHIQUE

ALBERTO ABAL COUCEIRO

GRAPHISMES/GRAPHIQUES

CARLOS LLAUGER LORENZO,
HUGO RODRÍGUEZ GARCÍA

COUVERTURE

HUGO RODRÍGUEZ GARCÍA

MAQUETTE

HUGO RODRÍGUEZ GARCÍA
XOSÉ GARCÍA CENDÓN

CONCEPTION DES DÉCORS

MARCOS HIDALGO,
CORVUS BELLI

RESPONSABLE SCULPTURE

CARLOS TORRES RODRÍGUEZ

SCULPTURE

FAUSTO GUTIÉRREZ LÓPEZ

DIRECTEUR

DE PRODUCTION

DAVID ANTA DE FRUTOS (DAF)

PEINTURE DES FIGURINES

ÁNGEL GIRÁLDEZ VIDAL

DÉCORS ET DIORAMAS

ALEJANDRO QUINTEIRO
GAITEIRO, DAVID ANTA
DE FRUTOS (DAF)

DIRECTION

ADMINISTRATIVE

BEGOÑA LISTE AZPEITIA,
CARLOS MORALES PINTO

ZONE IT

JESÚS FUSTER FERNÁNDEZ

ANIMATION DE LA

COMMUNAUTÉ EN LIGNE

CARLOS MORALES PINTO

MARKETING

ANDREA ESPIÑA COMESAÑA

TRADUCTION

MARÍA ISABEL ABAL SILVA,
FELICIANO BETHENCOURT
HERRERA, JAIME BOLAÑOS
FERNÁNDEZ, DANIEL
HERNANDEZ, JOSH
HERNANDEZ, GUTIER
LUSQUIÑOS RODRÍGUEZ

RELECTURE TRADUCTION

JEREMY BRECKBILL
DAVID SATTERTHWAITE

INDEX

INTRO	.3
USARIADNA	.3
LA GARDE DE GLACE	.4
LES AVANT-POSTES DE L'USARIADNA	.5
HISTORIQUE DES TROUPES	.6
RÈGLES D'INTRODUCTION RAPIDE	.11
PROFILS DES TROUPES	.18
MISSIONS	.20
GALERIE	.24
COMMENT AGRANDIR VOTRE ARMÉE	.25
UNIVERS INFINITY	.28

TITRE ORIGINAL : INFINITY. USARIADNA ARMY PACK

PREMIÈRE ÉDITION : 4 JUILLET 2015.

INFINITY EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE CORVUS BELLI S.L.L.
RÚA SEIXO, 13. 36940 CANGAS. PONTEVEDRA. ESPAGNE.

TOUS DROITS RÉSERVÉS : COPYRIGHT 2014 LÉGION DISTRIBUTION SOUS LICENCE
CORVUS BELLI S.L.L.

TOUTE REPRODUCTION NON AUTORISÉE PAR N'IMPORTE QUEL MOYEN QUE CE SOIT
EST STRICTEMENT INTERDITE ET CONSTITUERAIT
UNE CONTREFAÇON SANCTIONNÉE PAR LES ARTICLES L. 335-2 ET SUIVANTS DU
CODE DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE.

WWW.INFINITYTHEGAME.COM

WWW.CORVUSBELLI.COM

VERSION FRANÇAISE

LÉGION DISTRIBUTION

TRADUCTION : CÉDRIC BRUZZO

RELECTURE : CÉDRIC BRUZZO, YANN BRUZZO ET
PATRICK TREMPOND

ADAPTATION MAQUETTE : PATRICK TREMPOND

IMPRIMÉ EN ITALIE. AOÛT 2015.

ISBN : 978-2-35112-050-7


LEGION
Distribution



INTRO

Nous sommes cent soixante quinze ans dans le futur. Le système solaire colonisé par la race humaine, appelé la Sphère humaine, a été revendiqué par d'immenses nations interstellaires, qui s'échangent des coups bas dans une guerre secrète visant à contrôler la délicate balance des pouvoirs.

Les principales nations humaines (la PanOcéanie, superpuissance ultramoderne ; Yu Jing, son principale adversaire ; Haqqislam, le nouvel Islam de philosophie et d'humanisme ; les Nomades, vagabonds de l'espace anarchistes ; Ariadna, de coriaces colons échoués sur un monde hostile ; et Aleph, l'omniprésente IA qui tire les ficelles dans l'ombre), ainsi que les Tahaa, une race extraterrestre aux buts mystérieux, sont forcés de joindre leurs forces pour combattre la puissance de l'Armée Combinée et de son maître l'IE, une intelligence artificielle extraterrestre qui projette d'intégrer la Sphère humaine dans son immense et insatiable empire galactique.

Seront-ils capables de mettre de côté leurs différends, ou bien leurs querelles internes causeront-elles leur perte aux mains de l'envahisseur extraterrestre ?

INFINITY EST UN JEU DE STRATÉGIE QUI UTILISE DES FIGURINES DE MÉTAL À L'ÉCHELLE 28 MM POUR CRÉER DES ESCARMOUCHES DANS UNE AMBIANCE DE SCIENCE FICTION HI-TECH INFLUENCÉE PAR L'ESTHÉTIQUE MANGA. UNE VISION EXCITANTE ET BOURRÉE D'ACTION D'UN FUTUR PROCHE OU LES OPÉRATIONS SPÉCIALES DÉTERMINENT LE DESTIN DE L'HUMANITÉ.

INFINITY VOUS OPPOSERA DES DÉFIS PERMANENT QUI TESTERONT TOUTES VOS CAPACITÉS TACTIQUES. POUR DÉFAIRE VOTRE ADVERSAIRE VOUS DEVREZ PROFITER DE VOTRE ENVIRONNEMENT, EMPLOYER LES NOMBREUSES CAPACITÉS DE VOS TROUPES, EXPLOITER LES FAIBLESSES DE VOS ENNEMIS ET ACCOMPLIR VOS OBJECTIFS DE MISSIONS AVANT QU'IL NE SOIT TROP TARD.



USARIADNA

DÈS LEUR ARRIVÉE, LE TRAVAIL DES COLONS ARIADNAIS D'ASCENDANCE AMÉRICAINE ÉTAIT D'EXPLORER ET DE COLONISER LES TERRITOIRES EST.

CONFRONTÉS À UNE PLANÈTE HOSTILE ET AUX OFFENSIVES SANGLANTES DES AUTOCHTONES ANTIPODES, LES USARIADNAIS ONT RÉUSSI, NON SEULEMENT À SURVIVRE, MAIS AUSSI À FONDER UNE SOCIÉTÉ BASÉE SUR LES TRADITIONS ET IDÉAUX AMÉRICAINS.

ILS CHERCHENT MAINTENANT LEUR PROPRE VOIE DANS LA COALITION ARIADNAISE, FAISANT FACE À DE NOUVELLES MENACES PROVENANT DE LA SPHÈRE HUMAINE.





LA GARDE DE GLACE

Le tour de garde de nuit des avant-postes de l'USARF est communément appelé la Garde de Glace, dû au fait qu'il n'y a aucun moyen d'éviter de se geler le cul. Et comme on dit sur Ariadna durant les nuits d'hiver sur la Frontière Est, les températures ne baissent pas, elles dégringolent.

Le caporal (CPL) Owen Mitchell était on ne peut plus d'accord, alors qu'il était recroquevillé dans son poste de garde, attendant la relève. Il souffla sans succès sur la fumée de la cigarette qu'il dissimulait entre les paumes de ses mains pour que le rougeoiement ne le trahisse pas. Si le sergent de garde l'attrapait à fumer, il aurait de sérieux problèmes, mais à cette heure de la nuit, ses couilles étaient tellement gelées qu'il en aurait rien à foutre qu'on les lui coupe. La fumée chaude de la cigarette était la seule chose à rendre le froid supportable cette nuit.

Mitchell était si absorbé par la tâche ardue de braver le froid nocturne tout en gardant un œil sur le périmètre extérieur qu'il ne remarqua même pas l'arrivée de la relève.

« Besoin de plus de lumière, petit soldat ? »

« Putain de Me...! » s'écria Mitchell alors qu'il tâtonnait pour essayer de récupérer la cigarette qui était tombée entre les poches frontales de son manteau. « Comment un mec en armure jusqu'aux yeux peut être aussi discret ? »

« L'entraînement, mon pote. Un entraînement si dur que seul les meilleurs deviennent Maraudeurs. » La jugulaire blindée du Spécialiste (SPC) Noah Collins pouvait difficilement cacher son sourire. « Pas comme vous les fantassins, qui vous faites appeler Rangers après seulement treize semaines d'entraînement. »

« J'aurai dû te remarquer rien qu'à l'odeur d'essence qui te suit partout » répliqua Mitchell alors qu'il regardait ostensiblement le lance-flamme de sa relève.

« Je pourrais difficilement sentir autre chose que la puanteur de la cigarette que t'es en train de fumer. T'es au courant que les histoires comme quoi elles puent tellement qu'elles servent de repoussoir aux Antipodes sont des conneries, pas vrai ? »

Mitchell fixa tristement sa cigarette. Il pouvait encore lire la marque écrite en cyrillique sur le filtre : Ракеты.

« Ils disent que les Spetsnazs crachent la fumée de leur Raketyts à la face des Antipodes quand ils les engagent au corps à corps. Pour dire la vérité, je pense que c'est une tactique cruelle et inhumaine, même contre ces bêtes sauvages... mais qu'est ce qu'on peut y faire ? À la fin du mois, un paquet de ces cigarettes de merde c'est tout ce que je peux m'offrir... » Il hocha les épaules et ajouta, « elles sont bon marché, et le tabac US Ariadnais est trop cher. »

« Les Raketyts sont pas chères parce que c'est tout bonnement du poison. Allez, dégage de là avant que cette puanteur envahisse tout le poste. Je vais être bloqué ici quelques heures. Rien à signaler ? »

« Tout va bien. Le poste et les ordres restent inchangés. »

« Ordres reçus, » répondit Collins, simulant un salut que Mitchell imita avant de partir.

Marchant à vive allure dans l'espoir de se réchauffer, Mitchell se dirigea rapidement vers sa caserne quand il vit la silhouette quadrupède familière d'un Antipode se déplaçant discrètement entre deux containers. « Brèche de périmètre ! » pensa t'il alors qu'il relevait son arme.

Ayant été alerté par le bruit, l'Antipode se retourna et croisa le regard de Mitchell qui remarqua quelques détails qui lui avaient échappé sous le coup de la fatigue et des ténèbres. D'abord il vit l'insigne du Corps des Marines que la bête avait sur son harnais tactique. Ensuite il entendit un son de mauvais augure traverser la nuit, comme une scie rouillée essayant de découper une bûche gelée. Ils étaient proche de la caserne des Devil Dogs. Le ronflement sauvage des Dogfaces étant la raison pour laquelle la caserne des Marines fut placé à l'écart. La dernière chose qu'il remarqua fut la boîte de chips que l'Antipode tenait entre ses griffes. Les Antipodes K-9 adoraient les chips. Maintenant il savait qu'il n'arrêterait pas de voler des repas de la chambre de stockage pendant la nuit. Jetant un œil aux griffes de la créature, Mitchell n'allait pas faire quoi que ce soit pour remédier à la situation.

Il baissa son arme et fit signe à l'Antipode de se barrer de là. Le K-9 sourit dévoilant tous ses crocs, mais cela ne le rendit en aucun cas plus amical. Il disparu silencieusement entre les containers.

« On dirait que je me suis fait un ami... » pensa Mitchell. Et alors qu'il marchait entre les motos des Mavericks — commodément recouvertes d'une toile pour les protéger du froid — l'enfer se déchaîna. Une série d'explosions étouffées détruisirent la principale antenne de l'ACOMMSTA, la station de communication. Après cela, tous les projecteurs de la base s'allumèrent en même temps et les alarment sonnèrent sur tout le périmètre.

Mitchell courut vers l'ACOMMSTA tout en retirant la sécurité de son fusil. C'est à ce moment là qu'il vit deux silhouettes floues se diriger vers lui à pleine vitesse. Le fantassin ouvrit le feu contre elles et en abattit une, mais il ne put empêcher la deuxième de lui sauter dessus. Ils tombèrent et roulèrent dans la neige, Mitchell bloqué sous son agresseur, son fusil hors d'atteinte. Il essayait frénétiquement d'atteindre son arme quand il entendit une explosion perçante et la tête de son agresseur fut réduite en morceaux.

Toussant, Mitchell écarta le corps sans vie et se releva tout en essayant de se débarrasser du sang vert collant recouvrant son visage pour se retrouver face au Lieutenant Mason. L'officier regardait les corps des deux extraterrestres tout en rangeant son arme dans sa veste.

« Bon boulot, » dit il « même si on dirait que tu dois la vie au Sergent Kramer. » Le lieutenant désigna du menton le haut de la Tour de la Médaille d'Honneur — la plus haute tour de l'avant-poste Navajo 7 —, nommée ainsi parce que quiconque essaierait de l'escalader durant une attaque se verrait remettre l'une d'elles à titre posthume.



USARIADNA

LES AVANT-POSTES DE L'USARIADNA

Ébloui par la lumière des projecteurs, Mitchell se retourna vers la tour et leva une main pour saluer le Foxtrot qui était de garde. Le sniper toucha le bord de son chapeau avec deux doigts et continua de scruter le périmètre à l'aide de son viseur.

« Quel genre de créature est ce là, Monsieur ? » demanda Mitchell à son lieutenant. « J'ai jamais rien vu de tel. »

« Moi non plus. Et je pensais les avoir toutes vu après avoir escorté cette délégation Nomade. » Le lieutenant était un vétéran Minuteman avec une grande expérience dans la ZEA. Il était effrayant de l'entendre admettre qu'il n'en avait jamais vu auparavant. « Je sais ce que ça signifie par contre : des emmerdes. Des emmerdes que quelqu'un ne veut pas qu'on diffuse, » dit-il en pointant l'antenne de communication détruite.

« Vous m'avez fait appeler, Monsieur ? » le Caporal (CPL) Laura Russel arriva en ajustant la jugulaire de son casque. Mitchell regretta de suite à quel point il devait être attirant, couvert des tripes d'un extraterrestre.

« Russel, prenez deux de vos Mavericks et soyez prêts à partir pour Fort Apache 5. Vous avez un message urgent à délivrer. On doit à tous prix avertir de cette attaque rapidement. »

« Entendu, Monsieur. C'est la frontière, donc quoi de mieux qu'un motard pour délivrer un message... ? Le courrier doit passer ! » s'exclama la Maverick en récitant la devise du Pony Express d'une voix creuse tout en courant vers les motos.

Avant de se diriger vers le Centre d'Opérations Tactiques, le Lieutenant Mason scruta Mitchell des pieds à la tête et lui demanda :

« N'est-ce pas incroyable, Mitchell ? »

« De quoi, Monsieur ? » répondit le caporal perplexe.

« Que même recouvert de toutes ces tripes tu empestes encore les dégueulasses cigarettes cossacks que tu fumes... » et sans attendre une réponse il lui tourna le dos et commença à hurler des ordres. « Davis, Hemsey, amenez des sacs mortuaires et emmenez ces deux corps au poste médical ! Gardez-les au frais jusqu'à l'arrivée d'un avion avec les types des services de renseignement ! Sergent Mullins, regroupez tout le personnel, vérifiez le périmètre et envoyez une patrouille dehors pour localiser toutes les équipes de support qu'ils auraient pu avoir ! »

Mitchell commençait à se sentir maussade alors que la sieste tant attendue disparaissait sous ses yeux quand il senti une légère tape sur sa jambe. Quand il jeta un œil il vit l'Antipode K-9 planté là, lui offrant une boîte de chips tout en lui souriant tout crocs dehors.

« On dirait que je me suis fait un ami après tout... un qui ne se soucie pas de l'odeur des Raketys » soupira Mitchell tout en grattant l'Antipode derrière les oreilles avec une main et en attrapant une boîte de chips avec l'autre. « Merci mon pote. »

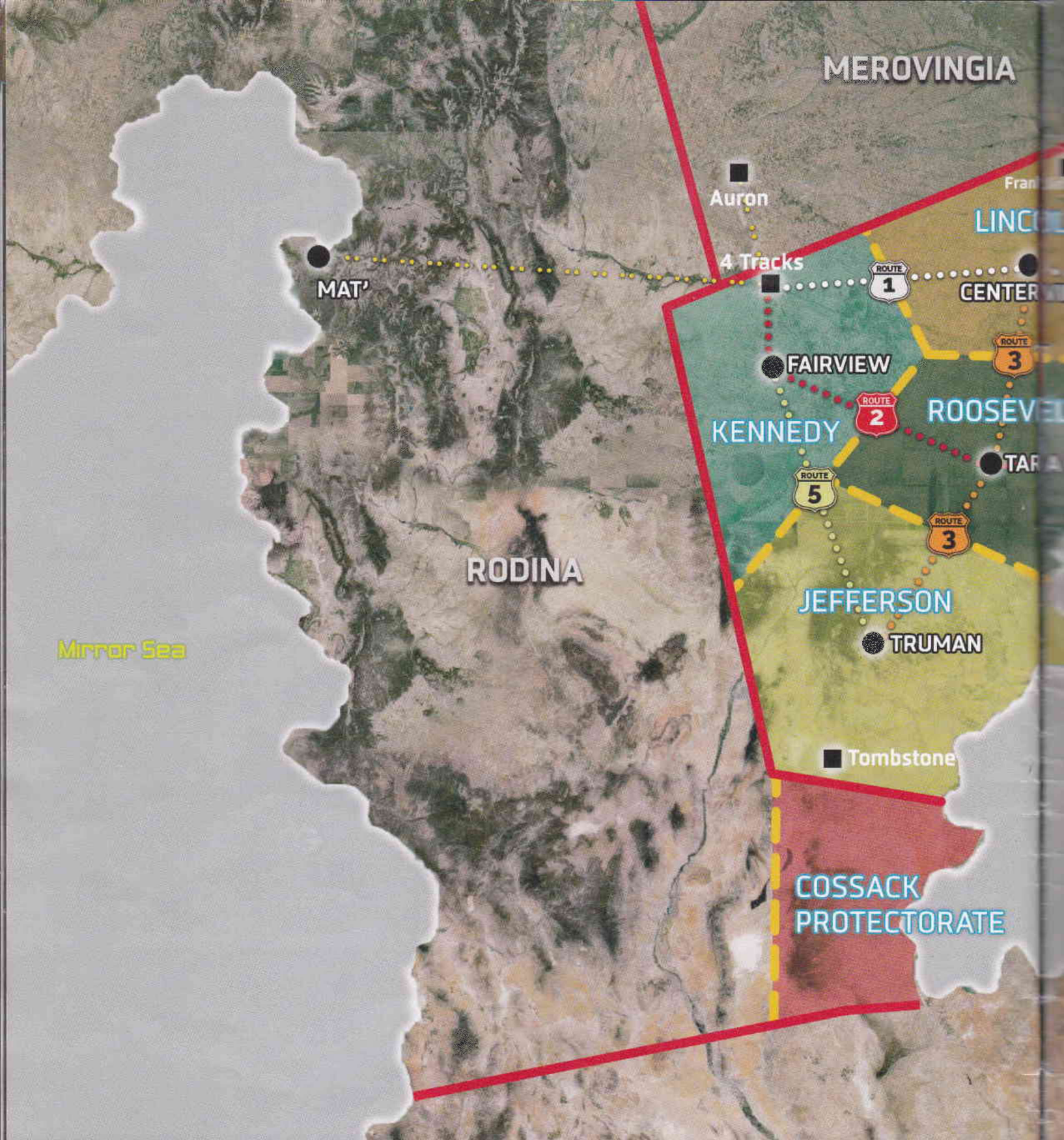
La ligne d'avant-postes de l'USARF située sur la Frontière Est est officiellement désignée en tant que Ligne de Première Alerte et d'Interdiction, mais est aussi dénommée de façon non officielle en tant que Ligne du Respect. Répartie sur tout la bande de « no-mans land » qui sépare la Zone d'Exclusion Ariadnaise (ZEA) de la frontière de l'USARIADNA, elle fournit un réseau de défense inestimable qui assure la sécurité de la nation.

Il est difficile de trouver deux avant-postes qui se ressemblent. Ces emplacements manquent de structures fixes et définies. Leur organisation est déterminée par les besoins opérationnels ainsi que par le personnel disponible. Dans les endroits les plus isolés et dangereux, loin à l'intérieur du territoire Antipode, il peut s'y trouver seulement une douzaine de soldats de l'USARF. Les Avant-postes sont essentiellement des bases temporaires, et sont souvent mobiles. Ils furent établis pour organiser des opérations irrégulières de guérilla ainsi que des opérations de surveillance avancées.

La nature temporaire des avant-postes est déterminée par la mobilité de leurs opposants. Ceux-ci peuvent être des groupes d'Antipodes aussi bien que des équipes de mercenaires au service de corporations extra planétaires, ou même des forces régulières en opération sous couverture dans la ZEA. Même s'il s'agit de forces très diverses, elles représentent toutes un danger important.

Les avant-postes ont prouvé leur efficacité quand il s'agit de la protection du peuple USARIADNAIS contre le chaos et la sauvagerie qui règnent au-delà de leurs frontières. Les hommes et femmes qui composent le personnel de ces postes sont des troupes compétentes, déployées dans un environnement qui oppose des défis constamment. Ils sont les yeux de l'USARF et des griffes dans les lignes ennemies.





LÉGENDE

US Ariadna

ÉTAT

CAPITALE

● CA
■ VI



