

GUIDE
COMMUNAUTAIRE

INFINITY

CODE ONE



PROPOSÉ SUR



FAMAOE VF



CORVUS ▽ BELLI

Version
2022

Guide Communautaire pour débiter 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](https://www.human-sphere.com)

Forum Francophone de la Communauté Infinity
<http://www.bureau-aegis.org/forum/>

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.

INDEX

Toc125908998UNIVERS 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
0-12	42
SECTORIELLE : STARMARDA	43
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
VIDÉO DE PRÉSENTATION DES FACTIONS	67
GUIDE DE PRÉSENTATION DU BACKGROUND	67
RÉCAP DE RESSOURCES BACKGROUND EN FRANÇAIS	67
RÉCAP DE VIDÉOS BACKGROUND EN ANGLAIS	67

INFINITY CODEONE OU N4 ? 68

LES DIFFÉRENCES ENTRE LES 2 ÉDITIONS	68
PUIS-JE PASSER DE CODEONE À LA N4 ?	68

COMMENT DÉMARRER L'INITIATION ? 69

RÈGLES DE DÉMARRAGE RAPIDE 70

PROFIL D'UNITÉ	70
MESURER LES DISTANCES	71
LIGNE DE VUE (LDV)	71
TYPES DE JETS DE DÉS ET SEUIL DE RÉUSSITE	71
SÉQUENCE DE JEU	72
ACTIVATION D'UNE TROUPE	72
ORA : ORDRE DE RÉACTION AUTOMATIQUE	72
SÉQUENCE DE DÉPENSE D'UN ORDRE	73
COMPÉTENCES COMMUNES	73
DÉPLACEMENT	73
TIR	73
PORTÉE	74
COUVERT	74
ESQUIVE	74
BLINDAGE ET DÉGÂTS	74
INITIATIVE ET JET DE DÉPLOIEMENT	75
GARDER L'INITIATIVE	75
GARDER LE DÉPLOIEMENT	75
RÈGLES DE DÉPLOIEMENT	75
EXEMPLE D'UN ROUND	75
1. DÉBUT DU TOUR : PHASE TACTIQUE	75
2. PHASE D'ORDRE	76
3. PHASE D'ÉTATS	77
4. FIN DU TOUR	77

INTRODUCTION À INFINITY CODEONE 78

INFINITY CODEONE	78
ARMÉES PRÉSENTES	79
RÈGLES & SCÉNARIOS INFINITY CODEONE	80
RESSOURCES VIDÉOS INFINITY CODEONE	80
WIKI INFINITY CODEONE	80
PDF DE PIONS, GABARITS, SILHOUETTES, DÉCORS	80
APP. ARMY DE CONSTRUCTION D'ARMÉE	80
OUTIL LISTE D'ARMÉE FANMADE CODEONE	80
GAMME PRODUITS INFINITY CODEONE	81
SCHÉMA DE LA DISTRIBUTION DE LA GAMME	81
BATTLE PACK OPERATION & BEYOND	82
TACTICA DES FORCES D'OPÉRATION KALDSTROM	83
ACTION PACKS	85
PACKS DIRE FOES	85
PACKS D'EXTENSIONS	85

INTRODUCTION À INFINITY N4 86

INFINITY N4	86
ARMÉES PRÉSENTES	87
FACTION OOP, EN ARRÊT DE COMMERCIALISATION	87
RÈGLES & SCÉNARIOS INFINITY N4	88
RESSOURCES VIDÉOS INFINITY N4	88
WIKI INFINITY CODEONE	88
PDF DE PIONS, GABARITS, SILHOUETTES, DÉCORS	88
APP. ARMY DE CONSTRUCTION D'ARMÉE	88
QUELLE ARMÉE D'INFINITY EST FAITE POUR VOUS ?	88

GAMME PRODUITS INFINITY N4	89
SCHÉMA DE LA DISTRIBUTION DE LA GAMME.....	89
BATTLE PACK OPERATION & BEYOND	90
ACTION PACKS C1 & N4.....	90
ARMY BOX N3.....	91
STARTER PACKS N3 ET PACK DE 300 PTS	92
PACKS DIRE FOES & CHARACTERS PACK.....	92
LIVRES SUPPLÉMENTS D'INFINITY	93
PARADISO – N2	93
ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE :.....	93
HUMAN SPHERE – N3	93
ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE :.....	93
UPRISING – N3	94
ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE :.....	94
THIRD OFFENSIVE – N3	94
ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE :.....	94
DAEDALUS' FALL – N3	94
ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE :.....	94
RAVENEY – N4	95
ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE :.....	95
VIDÉO DE PRÉSENTATION DE RAVENEY.....	95
DÉCORS & ACCESSOIRES	96
CORVUS BELLI - SETS DE DÉCORS/ACCESSOIRES	96
PACK DE DÉCORS EN CARTON FIN	96
PACK DE DÉCORS EN CARTON FORT	96
ART OF WAR STUDIO (UK) - DÉCORS/ACCESSOIRES	97
BANDUA WARGAMES (ESPAGNE) - DÉCORS/ACCESSOIRES	97
CUSTOMEEPLE (ESPAGNE) - DÉCORS/ACCESSOIRES	97
DEATH RAY DESIGNS (USA) - DÉCORS/SOCLES	97
WARSENAL (USA) - DÉCORS/SOCLES/ACCESSOIRES	98
MICRO ART STUDIO (POLOGNE) - DÉCORS/SOCLES/ACCESSOIRES	98
BRUTAL CITIES (AUSTRALIE) - DÉCORS	98
MULTIVERSE-STORE (POLOGNE) - DÉCORS/SOCLES	98
TT COMBAT (UK) - DÉCORS/ACCESSOIRES/MAPS	98
MUSE ON MINIS (USA) - DÉCORS/ACCESSOIRES	99
BATTLE KIWI (N. ZÉLANDE) - DÉCORS/SOCLES/ACCESSOIRES	99
DOVIGE SCENERY (ESPAGNE) - DÉCORS/SOCLES/ACCESSOIRES	99
DÉCORS & ACCESSOIRES GRATUITS EN PAPIER/CARTON	99
DES AFFICHES POUR LES MURS OU PANNEAUX	99
DÉCORS INFINITY EN PAPIER.....	99
DÉCORS & ACCESSOIRES CORVUS BELLI.....	99
PLANCHES DE PIONS PERSONNALISABLES.....	99
DEEP-CUP STUDIO (LITUANIE) - MAPS	100
BATTLE FOAM (UK) - TRANSPORT	100
FELDHERR (ALLEMAGNE) - TRANSPORT/RANGEMENTS	100
DIE HARD DICE (USA)	100
RESSOURCES POUR CONVERSIONS	101
RESSOURCES PROXIES	101
INDEX FICHIERS .STL DE PROXY INFINITY	101
INDEX FICHIERS .STL DE BITS INFINITY GRATUITS.....	101
CONSEILS SUR LE MATOS À AVOIR POUR JOUER	101
CONSEILS POUR CRÉER VOS TABLES ET AGENCER VOS DÉCORS	102
ASTUCES SUR LA DENSITÉ DU TERRAIN POUR INFINITY.....	102
CONSEILS POUR DÉBUTANT AFIN DE POSER SA TABLE	102
FOULOSOPHIE ET DÉRIVE DES TABLES DE JEU POUR INFINITY.....	102
ITS - SYSTÈME DE TOURNOI INFINITY	103
RESSOURCES ITS	103

RÈGLES ITS	103
FEUILLE DE CONTRÔLE DE TOURNOI	103
PAQUET CLASSIFIÉ V.F.....	103
CONSEIL DE CRÉATION DE LISTE D'ARMÉE ITS	103

INFINITY ET AU-DELÀ104

LIVRES DE PEINTURE INFINITY	104
SET DE PEINTURE AVEC TUTOS	104
ARTBOOK	105
MANGA OFFICIELS	105
MANGA OUTRAGE.....	105
MANGA-COMIC BETRAYAL	105
MANGA OFFICIEUX	106
BD/FANCOMICS STRIP	106
ROMANS	106
ROMANS OFFICIELS	106
ROMANS OFFICIEUX.....	106
ARISTEIA – JEU D'ARÈNE	107
INDEX DES RESSOURCES POUR JOUER À ARISTEIA.....	107
DEFIANCE – DUNJON CRAWLER	108
INDEX DES RESSOURCES POUR DEFIANCE	108
INFINITY TAG RAID – DEATHMATCH	109
INDEX DES RESSOURCES POUR TAG RAID	109
TTS - TABLETOP SIMULATOR	110
INDEX DES RESSOURCES TTS.....	110
LUXUMBRA – BUSTES & FIGS DE COLLECTION	111
JOYTOY - STATUETTES	111
REDBUBBLE – MERCHANDISING OFFICIEUX	112
JEU PC - RIMWORLD : MOD INFINITY	112
JDR INFINITY	113
CORE BOOK.....	114
GAMEMASTER GUIDE	115
PLAYER'S GUIDE	116
SUPPLÉMENTS CAMPAGNES ET AVENTURES	117
CAMPAGNE : ADVENTURES IN THE HUMAN SPHERE.....	117
CAMPAGNE : QUANTRONIC HEAT.....	117
CAMPAGNE : COST OF GREED	117
CAMPAGNE : SHADOW AFFAIRS.....	117
SUPPLÉMENTS SOURCEBOOKS.....	118
FACTION BOOK.....	118
PARADISO.....	119

COMMUNAUTÉ120

WARCORS - DÉMONSTRATIONS	120
ANNUAIRES DE JOUEURS	120
RÉSEAUX SOCIAUX & FORUMS	120
TWITTER & INSTAGRAM.....	120
FACEBOOK.....	120
GROUPES FACEBOOK	120
DISCORD	120
FORUMS.....	121
CHAINES TWITCH	121
CHAINES YOUTUBES	121
RESSOURCES VIDÉO FORUM	122

SUPPORT OFFICIEL EN LIGNE.....123

DISTRIBUTION EN VF	123
SAV	123

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 succédé, et ayant été investie d'une plus grande autonomie. Qui est capable de faire respecter ses décisions bien mieux que son prédécesseur.

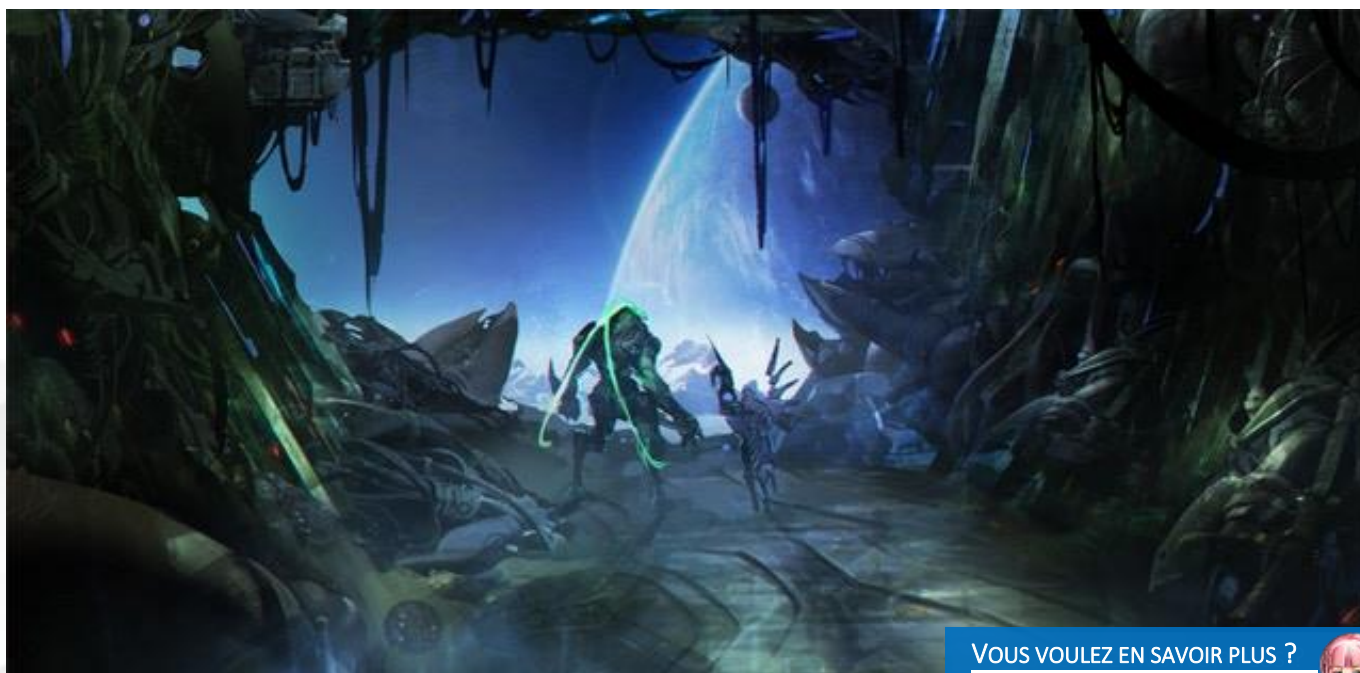


Une seule Intelligence Artificielle est autorisée dans la Sphère : ALEPH, dont la fonction sous la supervision de l'O-12, consiste à aider l'O-12 à maintenir le fragile équilibre des pouvoirs. Avec sa puissance incroyable et son ubiquité dans la Sphère Humaine, ALEPH est devenue indispensable aux diverses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

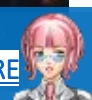


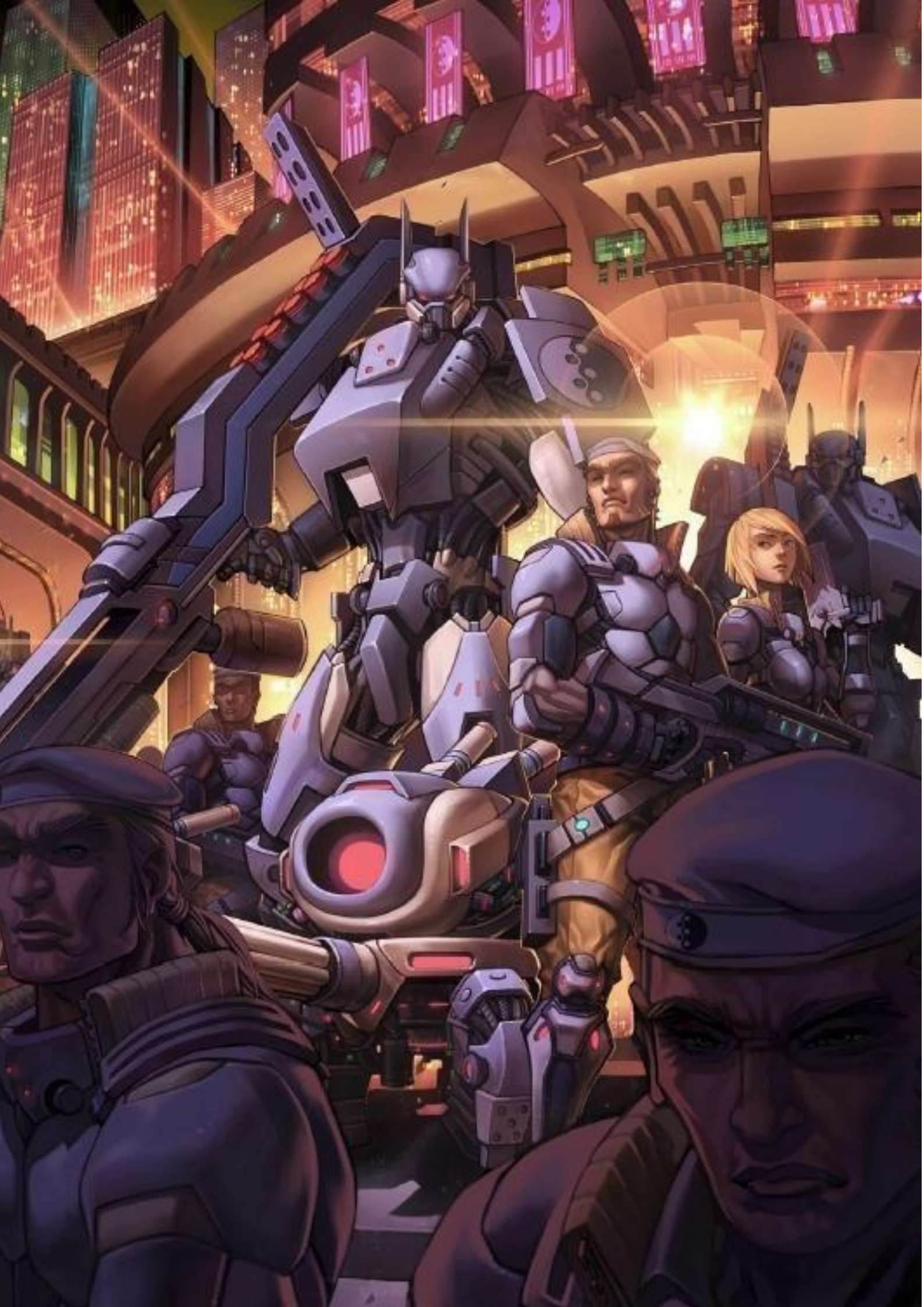
Quant aux anciennes Nations, celles-ci se sont lentement regroupées en quelques grands blocs fédéraux et ont proclamé leur emprise sur les systèmes stellaires pouvant accueillir la vie humaine. Ces nouvelles superpuissances, bien que plus puissantes que les anciennes, sont toujours motivées par les mêmes 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 UNE VIDÉO SUR LA SPHÈRE







PANOcéANIE

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.





SECTORIELLE : L'ARMÉE 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 peut 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 3^e Offensive.





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 VIDÉO





SECTORIELLE : L'ARMÉE CAPITALE NÉOTERRIENNE

L'Armée Capitale Néoterrienne (Neoterran Capitaline Army, en anglais) 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 Auxilia - travaille en étroite collaboration avec la Section des Situations Spéciales d'ALEPH, en plus de ses missions militaires habituelles.





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.





SECTORIELLE : LA FORCE D'HIVER DE SVALARHEIMA

La Svalarheim 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 Svalarheim, 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 Svalarheim 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.









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.





SECTORIELLE : LE SERVICE IMPÉRIAL

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.





SECTORIELLE : ARMÉE 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 VIDÉO





SECTORIELLE : L'ARMÉE DE LA BANNIÈRE 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.









ARIADNA



Ariadna est composé des descendants du premier vaisseau de colonisation humain, nommé Aurora, qui disparu dans un trou de ver alors qu'il se dirigeait vers le système d'Aube.

Ce qui entraîna les Nations de la Terre à 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 VIDÉO





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.





SECTORIELLE : FORCE DE RÉPONSE RAPIDE MÉROVINGIENNE

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.





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.





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 Ariadnaïses, 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 Ariadnaïse, 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.





SECTORIELLE : KOSMOFLOT



La Kosmoflot est le chien de garde stellaire d'Ariadna dans l'étendue du système Helios. 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 Cerberus dans le système de Concilium.









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 construit 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 VIDÉO](#)





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.





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 maîtrise 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





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.







DNA
5.2K14



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.





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 VIDÉO





SECTORIELLE : COMMANDEMENT JURIDICTIONNEL DE BAKOUNINE

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.





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.









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.





SECTORIELLE : SARMADA

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 Svalarheim, Paradiso et Aube.

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

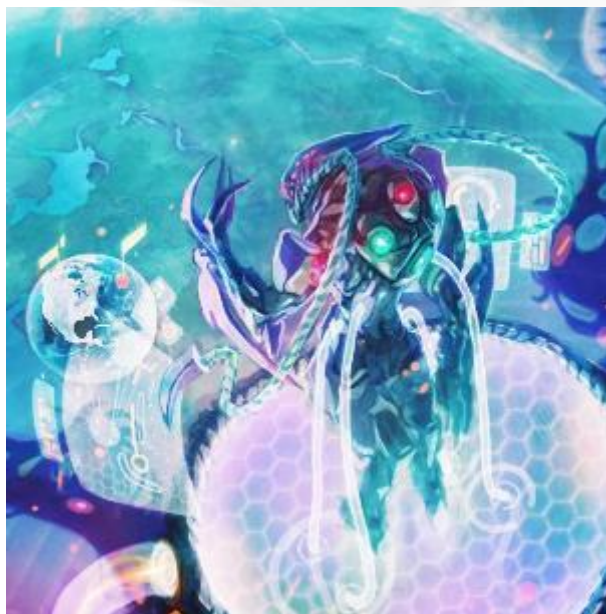








ARMÉE COMBINÉE



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 Évolué, 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 ?

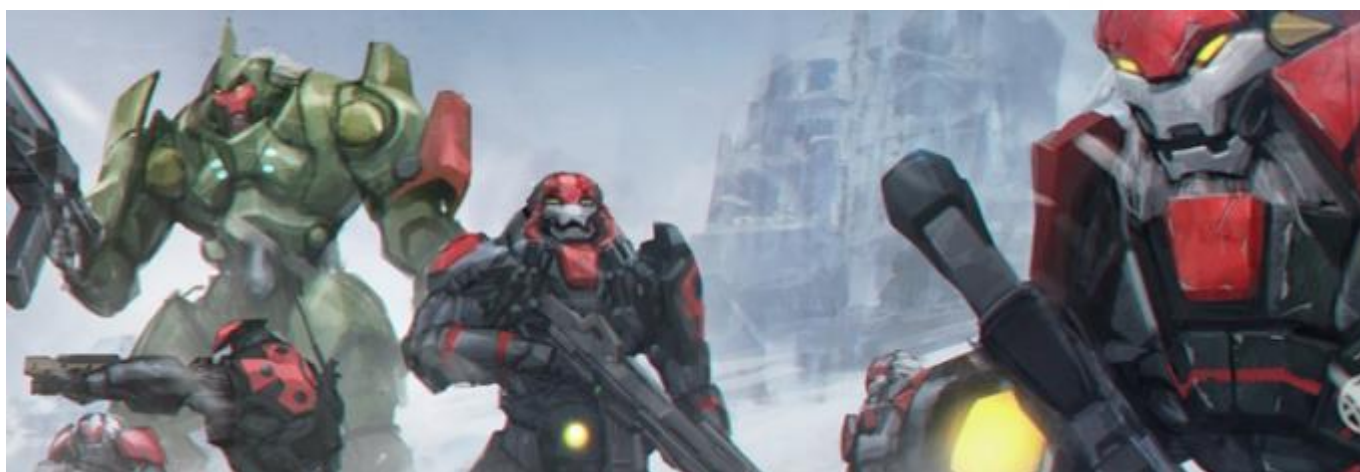
L'Armée Combinée est l'instrument de conquête de l'Intelligence Évolué, l'outil pour réaliser par la force son ambition ultime : la Transcendance vers un plan d'évolution supérieur. L'Armée Combinée puise ses forces dans certaines des espèces les plus dangereuses de son royaume cosmique, mais le cœur 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 ?



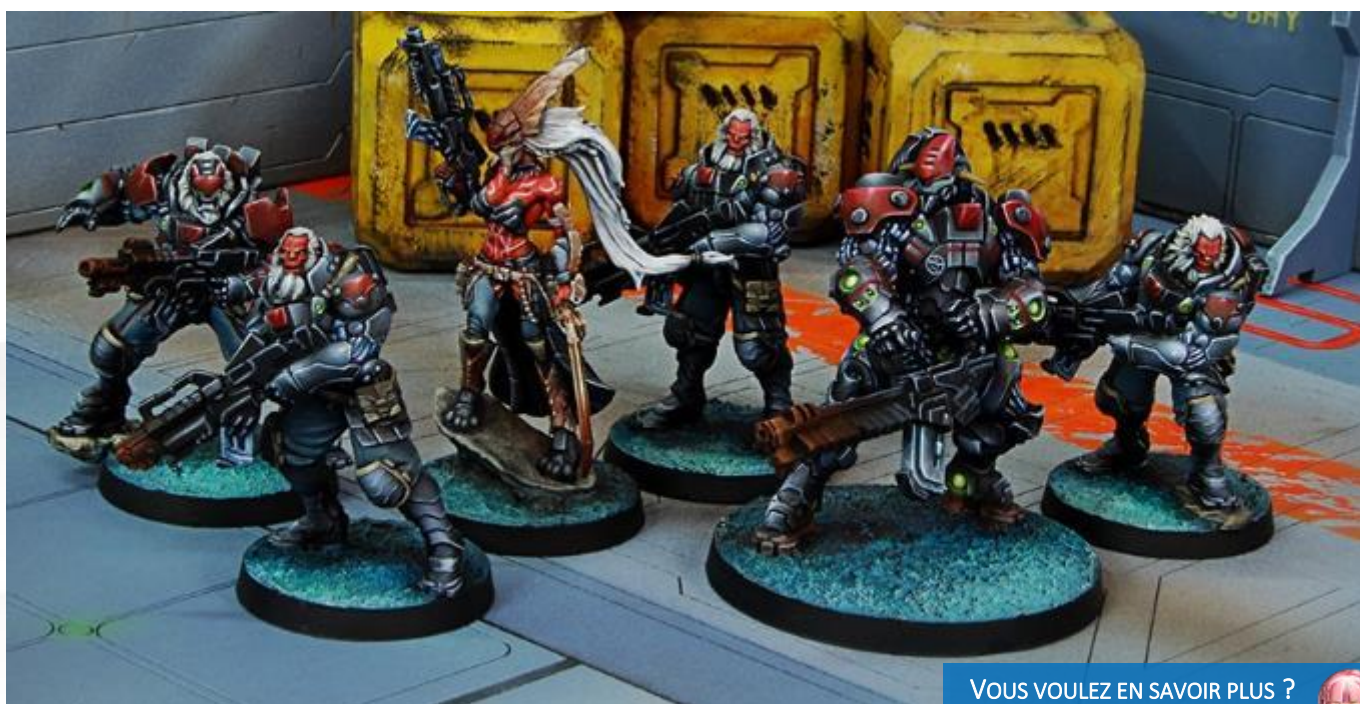


SECTORIELLE : LES FORCES D'AGRESSION MORAT

L'état de guerre constant dans lequel vit la Suprémie Morat constitue une expérience militaire inégalée. La longue tradition de victoires des Forces d'Aggression 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 VIDÉO





SECTORIELLE : LES FORCES EXPÉDITIONNAIRES 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.



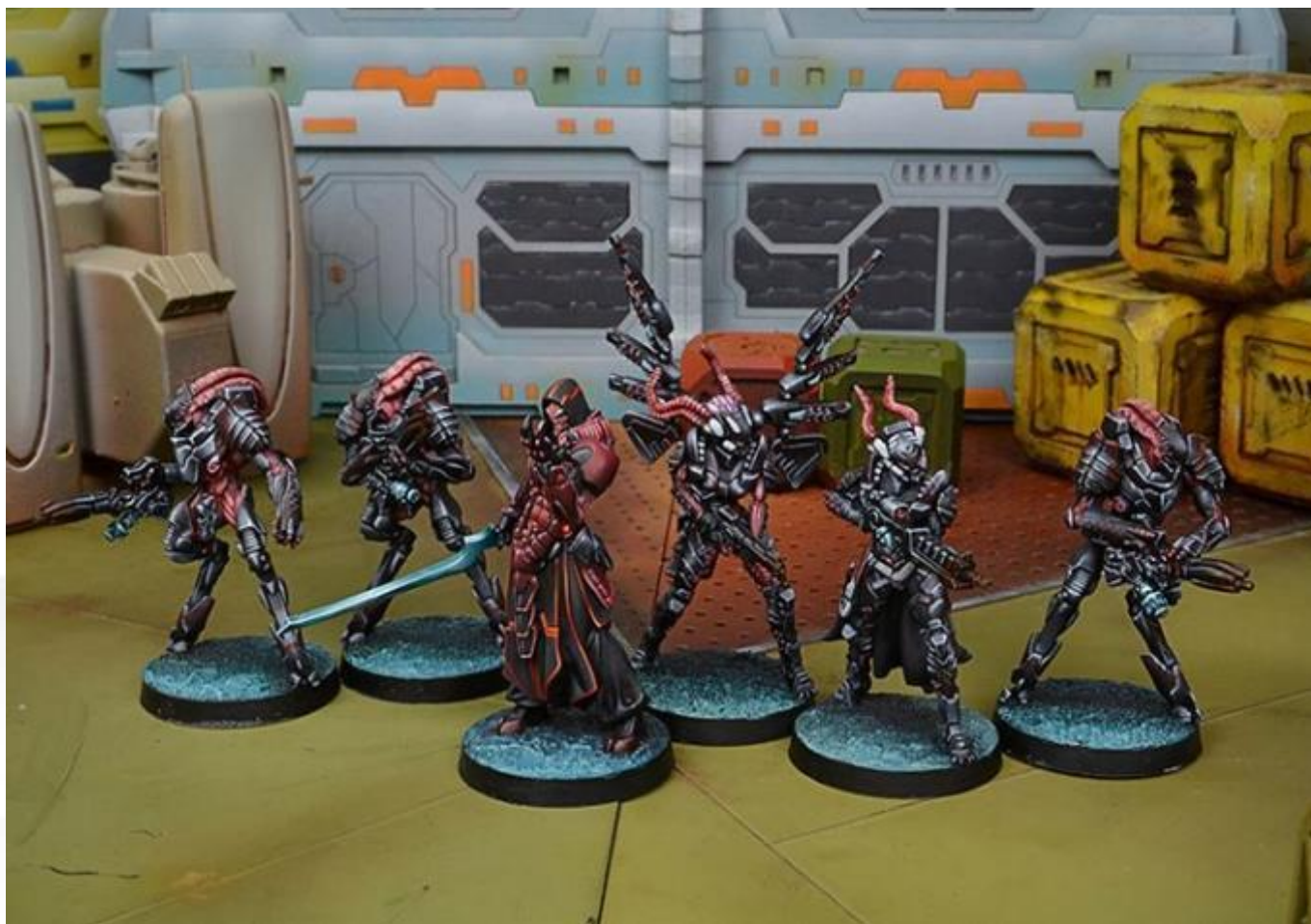


SECTORIELLE : FORCE DE CONTACT ONYX

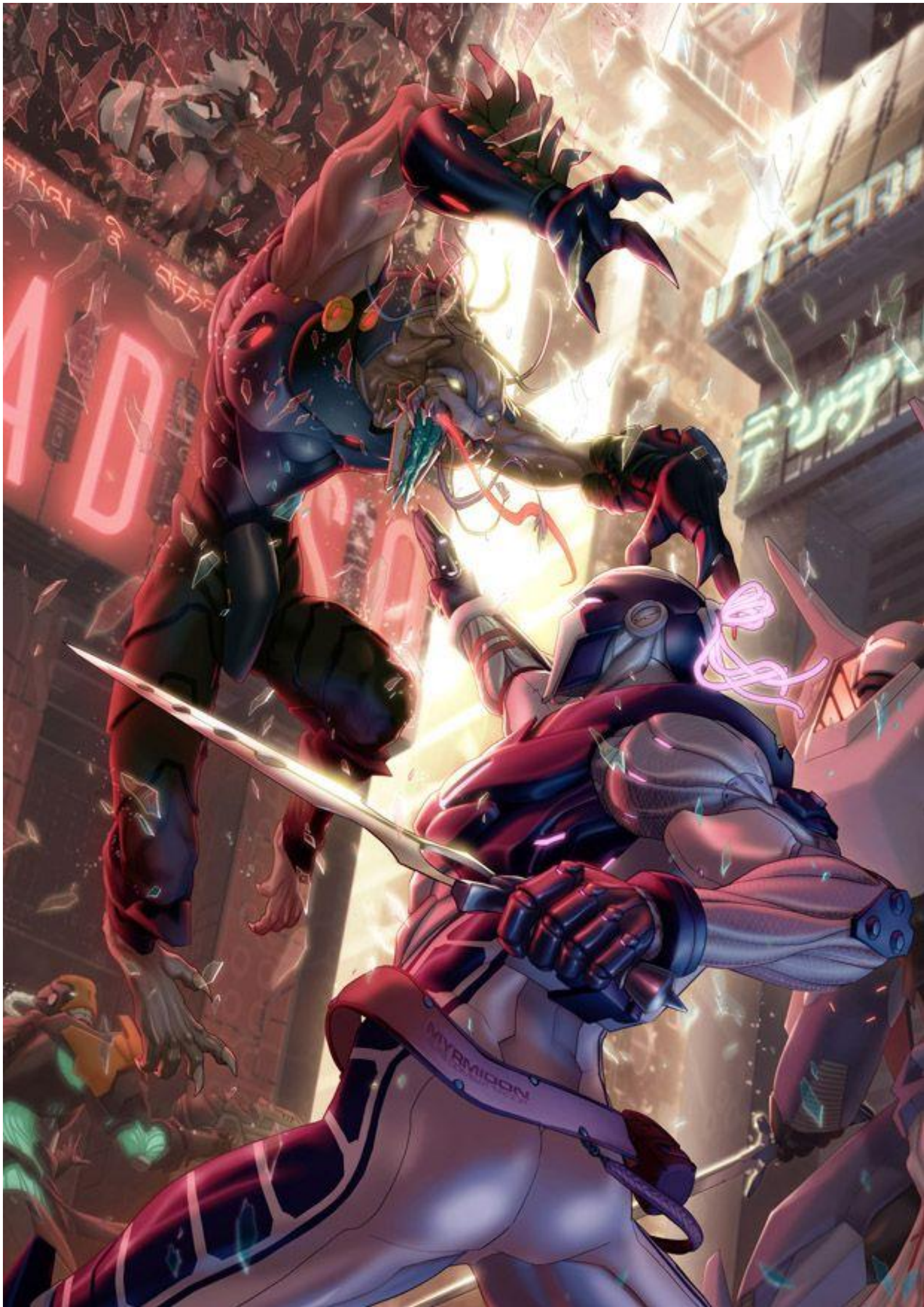


La Force de Contact Onyx est le fer de lance chargé d'engager le contact et de préparer l'annexion de nouvelles races et de civilisations au nom de l'hégémonie d'Ur et de son maître, l'IE.

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.









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.

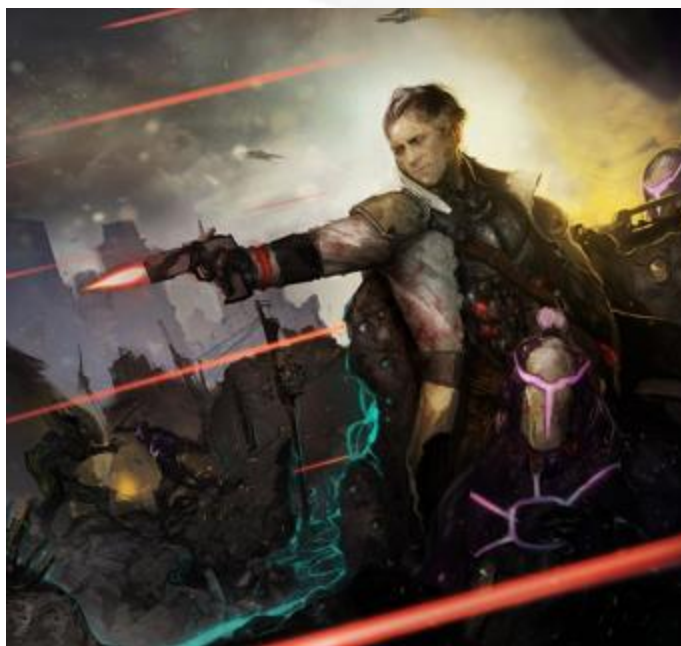
Mais, qui peut savoir à quoi ALEPH pense vraiment ?

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.



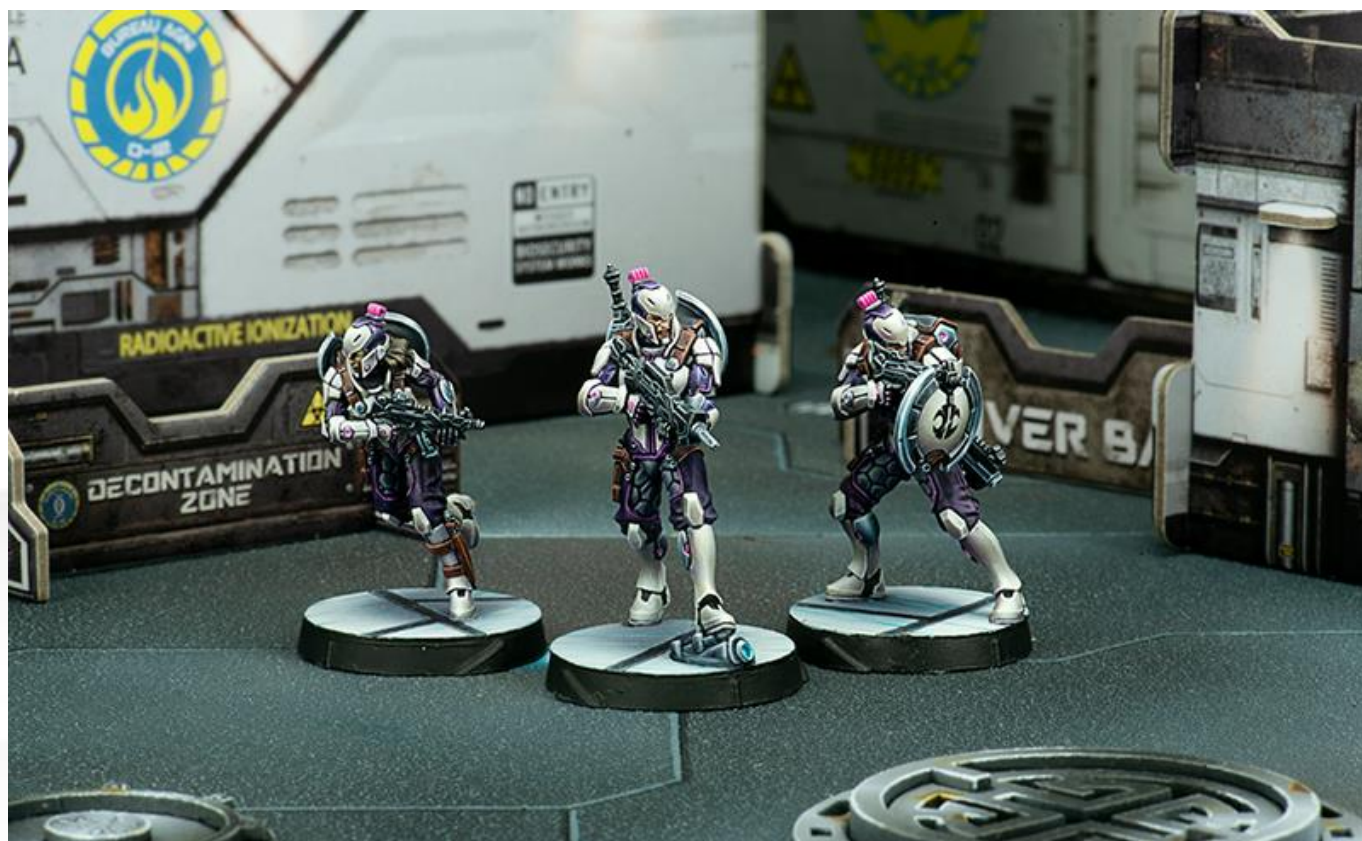


SECTORIELLE : PHALANGE D'ACIER



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.

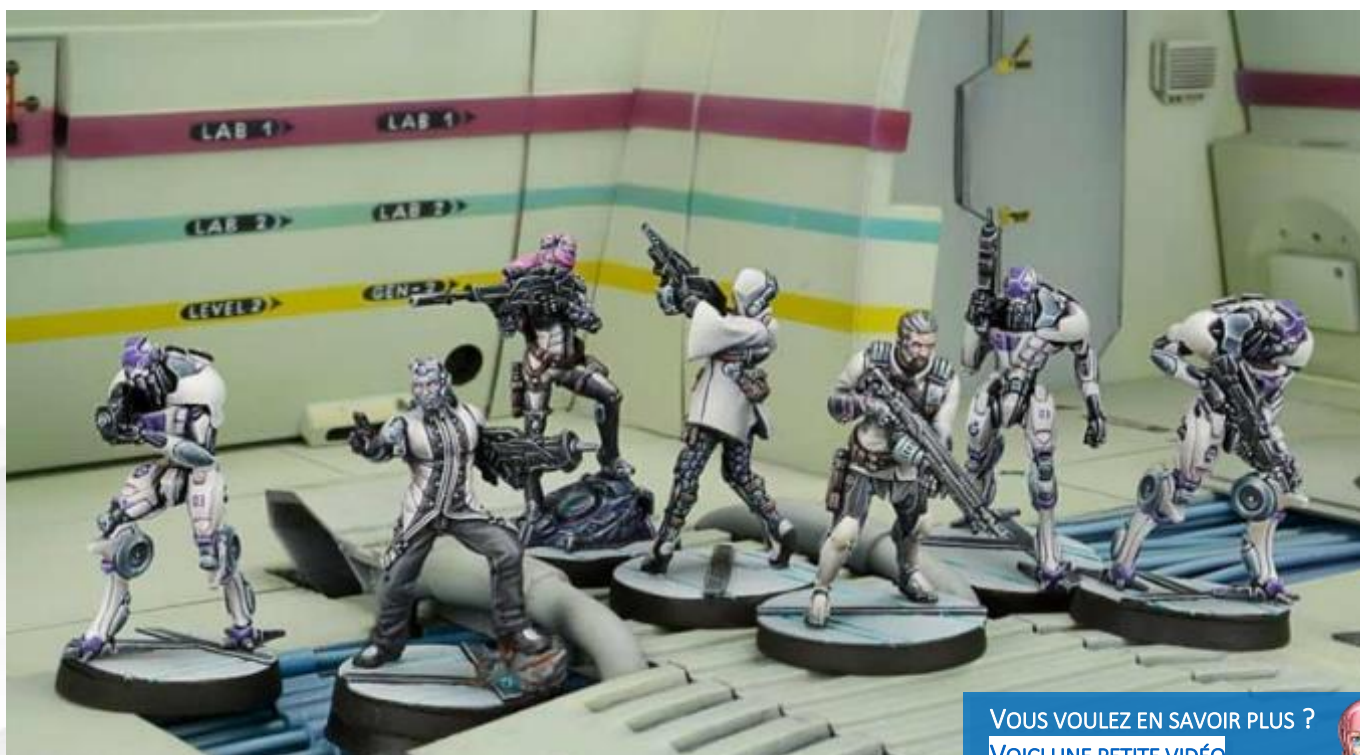




SECTORIELLE : SOUS-SECTION DES OPÉRATIONS DE LA S.S.S.



La sous-section de la S.S.S. a été créée 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 VIDÉO](#)







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 VIDÉO







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 des Nations Mineures comme la JSA, ou des Organisations comme la StarCo, la Compagnie Ikari, la Security Druze Bayram... Les nouvelles Compagnies Mercenaires.

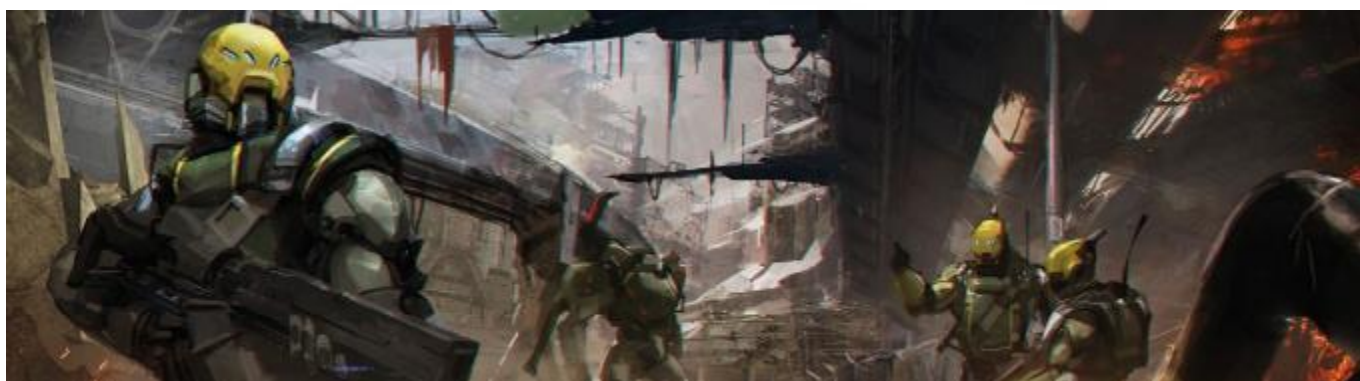
Des factions faibles individuellement mais qui ensemble, à défaut que ce soit militaire, politiquement peuvent avoir un impact sur l'équilibre de l'univers de la Sphère.





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.





SECTORIELLE : ARMÉE JAPONAISE SÉCESSIONNISTE

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 VIDÉO





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.





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 Company) 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 Star Company, ces mercenaires ont accès à presque toutes les compétences dont ils pourraient avoir besoin.





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 infailible à déraciner les vipères dans un nid.





SECTORIELLE : COMPAGNIE ÉTRANGÈRE

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.





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 VIDÉO





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

VIDÉO DE PRÉSENTATION DES FACTIONS

Si vous souhaitez avoir une présentation des factions (N4) au niveau de leur fonctionnement et de leur background général, la chaine **Marduck – Papa Wargamer** a réalisé cette vidéo :



<https://www.youtube.com/watch?v=5Ls7rMYmIJA>

GUIDE DE PRÉSENTATION DU BACKGROUND

Ce guide communautaire présente en une cinquantaine de pages pour les débutants, les grandes lignes d'événements qui compose le background, ainsi que les grandes lignes qui définissent l'univers cyberpunk d'Infinity. [Lien Direct](#)

RÉCAP 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 Casual, Dire Foes, Événements ITS et des Campagnes.
- Les Histoires des nouveaux Personnages & Unités d'Infinity.
- Des articles d'histoires autour d'Aristeia et de Defiance.
- Des playlists Youtube d'histoires sur l'Univers d'Infinity.
- Et bien d'autres choses encore ! 😊

RÉCAP DE VIDÉOS 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](#)

INFINITY CODEONE OU N4 ?

LES DIFFÉRENCES ENTRE LES 2 ÉDITIONS

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 33 factions jouables. 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 2022 (et en sachant qu'à l'avenir, ce chiffre se limitera au nombre d'Armées Généralistes, 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 connaître.

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 casuels, tout en conservant les principes qui font du jeu Infinity ce qu'il est.

PUIS-JE PASSER DE CODEONE À 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 boîte 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 DÉMARRER L'INITIATION ?

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 déterminent le destin de l'Humanité. Ce 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 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 boîtes en VF sont disponibles directement et exclusivement dans toutes vos boutiques de France et de Belgique.

① les Battle Packs *OPERATION*, changent chaque année de thème et de de Factions. Mais le reste du contenu, reste identique.

RÈGLES DE DÉMARRAGE 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 au livre de CodeOne qui vous offrira une plus grande diversité de choix tactiques et de jeu, puis plus tard vous pourrez même aller vers la N4, 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 DÉMO VIDÉO ?

[VOICI UNE PETITE VIDÉO](#)

PLUS DE RESSOURCES VIDÉOS [ICI](#)

DESCRIPTION DU PROFIL D'UNITÉ

Les principaux Attributs sont les suivants :

► MOUVEMENT (MOV)

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

► TIR (TR)

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

► PHYSIQUE (PH)

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

► BLINDAGE (BLI)

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

► BLESSURES (B)

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

► ISC : Fusiliers

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

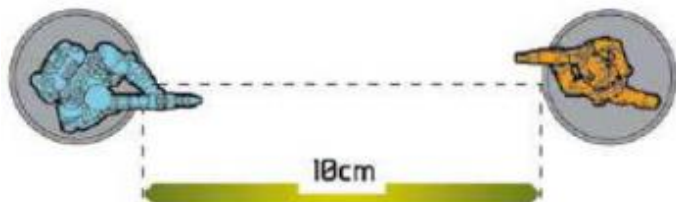
► ISC : Zhanshi

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

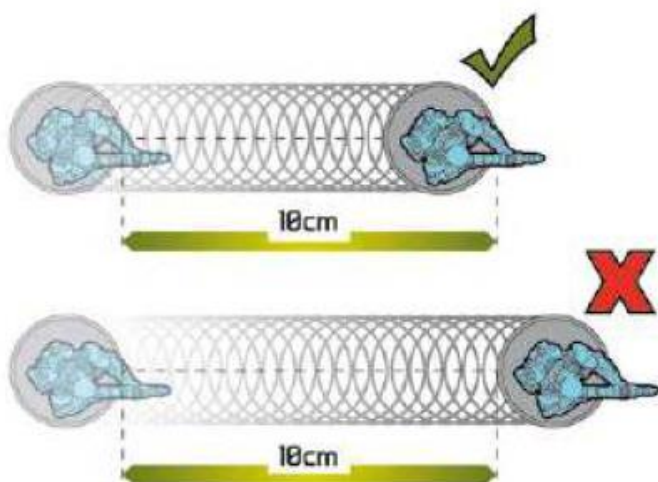
MESURER LES DISTANCES

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



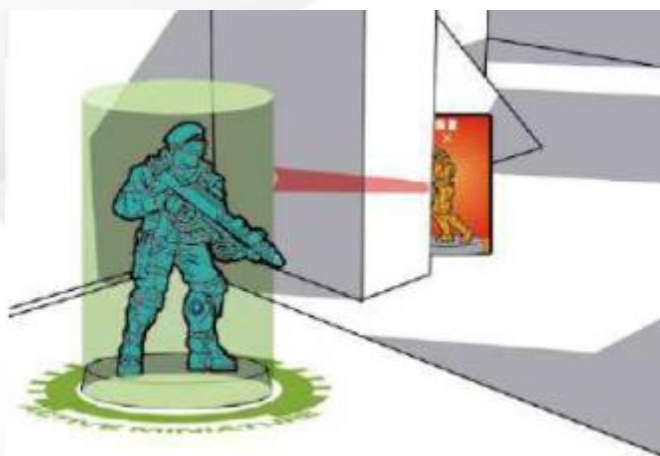
Quand vous bougez vos troupes, **utilisez toujours le même côté du socle pour toutes vos mesures**. Les joueurs doivent mesurer l'intégralité de la distance parcourue (y compris d'éventuels détours pour contourner un obstacle).



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.

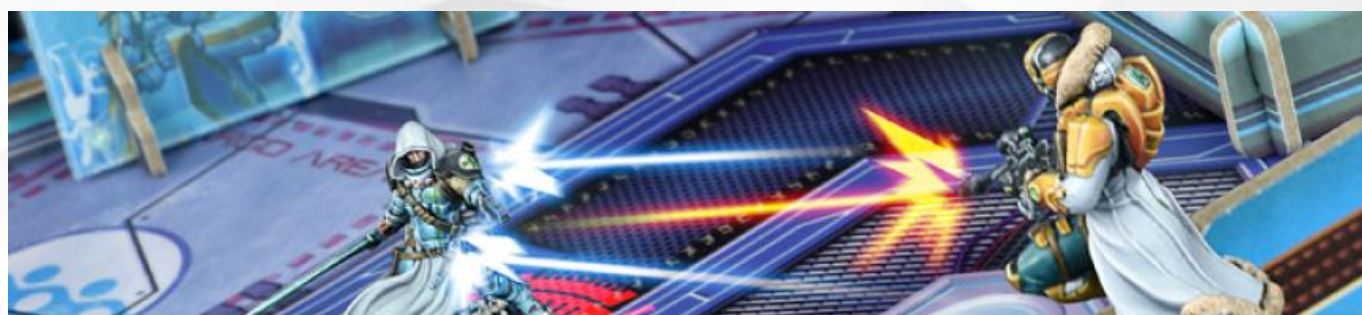
TYPES DE JETS DE DÉS ET SEUIL DE RÉUSSITE

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).

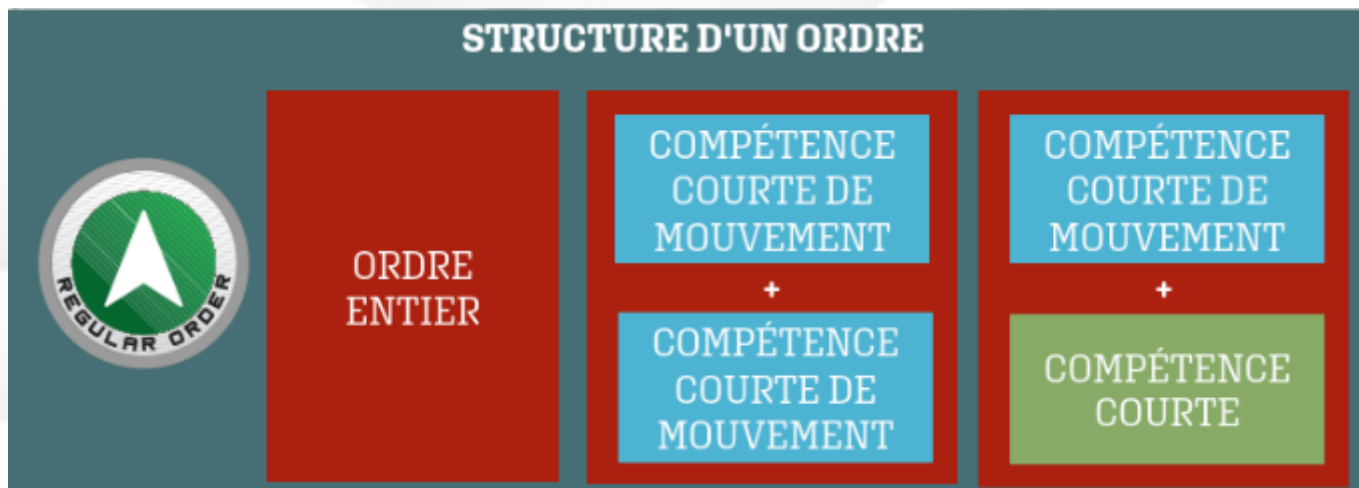
Le **Seuil de Réussite (SR)** est une valeur numérique obtenue en appliquant les Modificateurs appropriés à l'Attribut utilisé par une Compétence.

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.



STRUCTURE D'UN ORDRE



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 Joueur 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 ÊTRE EMPLOYÉS POUR ACTIVER UNE MÊME TROUPE DURANT LE TOUR ACTIF.

IMPORTANT :

Même si elles sont déclarées l'une après l'autre, les deux Compétences d'un même Ordre sont effectuées simultanément.

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 1^{er} 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 1^{er}** et quel joueur l'exécute en 2^e 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 1^{er} 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

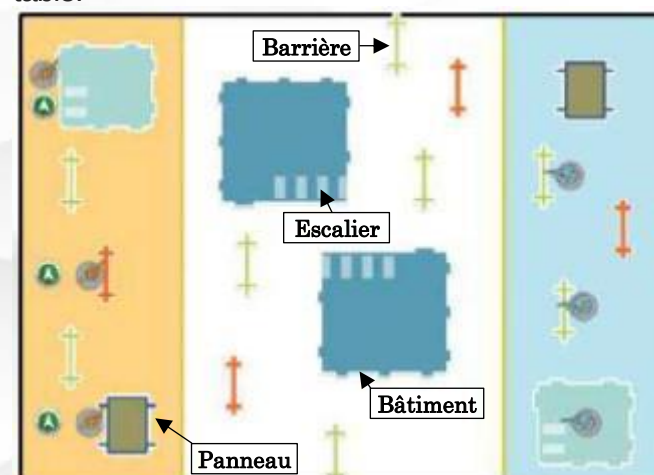
Chaque joueur choisit en secret l'une de ses 3 Troupes pour être son Lieutenant et effectue le Jet d'Initiative en utilisant sa VOL.



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 1^{er}. 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**.

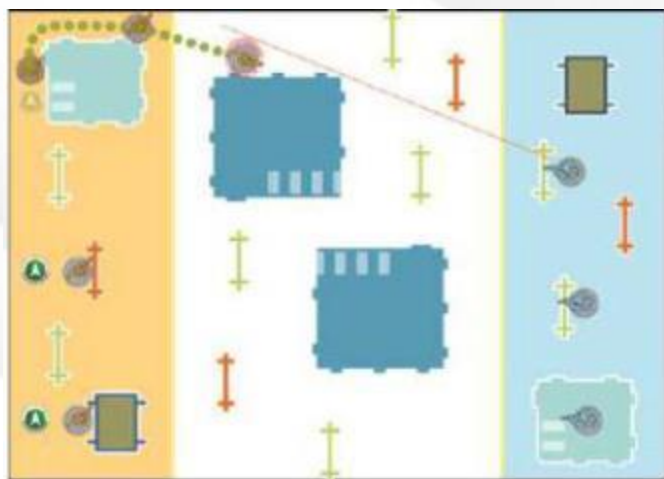
1. DÉBUT DU TOUR : PHASE TACTIQUE

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



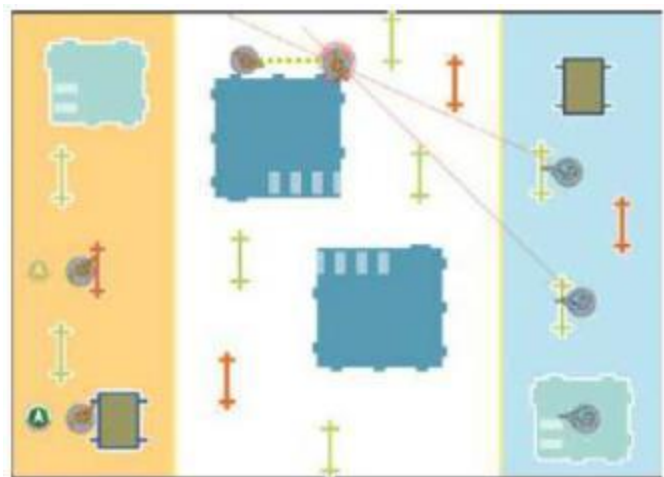
Pour votre première partie, il est recommandé de garder la même forme d'agencement symétrique des décors.

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.

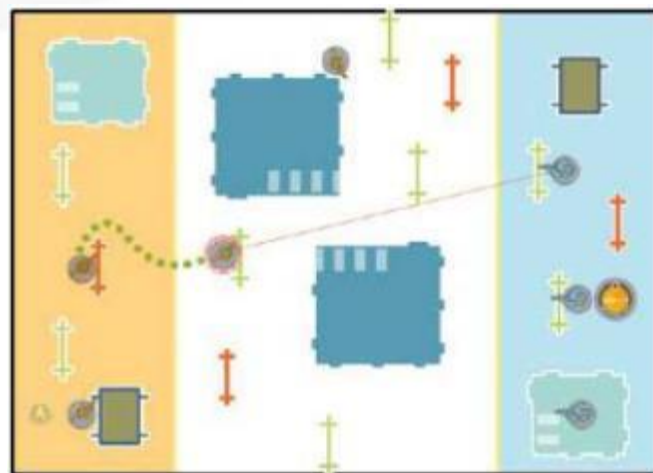
Dans cet exemple, les Seuils de Réussite sont :

- **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 1^{er} 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*).

IMAGE 1



IMAGE 2



3. PHASE D'ÉTATS

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

4. FIN DU TOUR

Le 1^{er} 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 ÊTES MAINTENANT
PRÊT POUR VOTRE PREMIÈRE
PARTIE !**

INTRODUCTION À 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 sur 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 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 commune comme base, à 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](#)

ARMÉES PRÉSENTES



« Vague 2022, liée à *Operation: Blackwind*.

Et bien d'autres arrivent encore en 2023 🤖

① Mais si les factions du Catalogue CodeOne ne vous plaisent pas et mais celles de la N4 oui, il existe un système de [Liste Fanmade](#), qui permet de tout jouer (à savoir aussi, que toutes les figurines sont compatibles avec les 2 systèmes de jeu C1 et N4).





RÈGLES & SCÉNARIOS 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 est possible qu'une **Fantrad d'une ressource existe sur le forum du Bureau-Aegis**.

La version imprimée est pour le confort de lecture, mais peut faire l'objet d'évolution avec l'arrivée de nouvelles factions (la version en ligne sera donc toujours la version la plus à jour, de même que la VO sera toujours la 1^{er} 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 VIDÉOS 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 **Tactics**.

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](#)

① **BromadAcademy a fait des articles d'explication de règle N4, mais compatible C1** : [Lien direct](#)

PDF DE PIONS, GABARITS, SILHOUETTES, DÉCORS

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

APP. ARMY DE CONSTRUCTION D'ARMÉE

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](#)

① **N'hésitez pas à multiplier Profils et Armes identiques au début, pour alléger votre charge mentale.**

OUTIL LISTE D'ARMÉE 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 : [Lien direct](#).

SCHÉMA 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 débiter** :

- Le *Battle Pack Operation* fournit **2 factions à 15 pts** (1^{er} Format de jeu).
- Le *Pack Beyond* fournit de quoi porter ces **2 factions à 25 pts** (2^e 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 boîte est dispo en exclusivité dans les boutiques Francophones, distribuée à celles-ci par la société Légion Distribution.

LEGIION
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 Packs Action (comprendre d'Armée) de l'une ou l'autre faction (décors et règles sont également dispo séparément).

Les **Battle Packs Operation** sont donc des boîtes 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 Boîte **Operation** liée, vous permettant de créer des Listes d'Armée sympas à jouer et équilibrée 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 VIDÉO



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 légal), 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.
- **Infirmarier** - Dans son principe, l'Infirmarier 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) leur 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 !

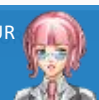
- **Vargar** – Cette troupe dispose d'un profil de Spécialiste parfait pour faire les Objectifs de mission, de plus sa capacité à sauter partout et à poser des mines, permettra jusqu'en milieu de partie de se déplacer rapidement pour contrôler la table et traiter le problème des marqueurs Camouflage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



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)).

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 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 Français**, sur le site de *Légion Distribution* : [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 Périphérique.
- **Remotes Pack** - Ce sont des Drones autonomes à la différence des Périphériques, servant à diverses tâches de soutien (appui-feu, surveillance, ...), 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 boîtes 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 de Liste une fois que vous aurez maîtriser la base de votre armée.

INTRODUCTION À INFINITY N4

Pour les anciens de la N3 et les rodés de CodeOne, la nouvelle édition d'Infinity, se voulant comme la version avancée/complète du jeu est lancée ! 🤖

Attention, cette édition n'est pas conseillée pour débiter 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 la base de ses règles avec CodeOne (ce qui fait que les Règles & Boîtes de démarrage sont communes aux 2 versions d'Infinity), ainsi rien à tout réapprendre !

L'extension des règles offre une **expérience du wargame complète ou avancée**, selon les points de vue.

Comme pour CodeOne cette version est disponible en version physique avec les règles et l'histoire de l'univers, ainsi qu'en ligne gratuitement en Pdf, mais uniquement pour les règles par contre.

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'artworks et d'illustrations de figurines, on y retrouve toutes les règles, en dehors des profils (dans l'app. Army) et certaines règles spéciales, qui sont contenues dans une annexe en Pdf.

Une grande partie du livre est consacrée aux armes, aux compétences et aux équipements que vous n'aurez pas besoin de maîtriser à la première utilisation, voir pas du tout, mais que vous pourrez consulter lorsque vous commencerez à étendre votre force ou connaître 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 aisé 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 33 Sectorielles, à la totalité des unités d'une Faction, il y'a un catalogue dédié 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.

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.

La **seconde partie livre**, d'Histoire, traite du **Contexte et des aspects détaillés de l'Univers de l'ère N4** ainsi que de toutes les Factions Généralistes que l'Univers contient (sauf les Tohaa, peut être dans un futur livre de campagne, qui verra leur retour dans la Sphère). 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, Kosmoflot).

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.



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 ?](#)

ARMÉES PRÉSENTES



FACTION OOP, EN ARRÊT DE COMMERCIALISATION

Du fait de l'importance du catalogue de Corvus Bellis, certaines factions sont en arrêt de commercialisation (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 comme la JSA, mais utilise une règle de rotation des factions, ainsi certaines des 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 passer par l'occasion ou les proxies.

Liste des Factions OOP au 12/2021 :

- Shock Army of Acontecimento
- Neoterran Capitalien Army
- Caledonian Highlander Army
- Force de Réponse Rapide Mérovingienne

- Qapu Khalqi
- Tohaa

*Certaines factions comme Bakounine, peuvent être partiellement OOP, dans le sens où un certain nombre de leurs références ne sont plus disponibles.



RÈGLES & SCÉNARIOS INFINITY N4

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

La VF dans les pays francophones est gérée directement par son distributeur : *Légion Distribution*, celle-ci est faite à posteriori de la sortie de la VO, donc il y'a un décalage (1 an en moyenne). La gamme N4 est vendue en VF **uniquement par le biais des magasins 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 est possible qu'une **Fantrad d'une ressource existe sur le forum du Bureau-Aegis**.

La version imprimée est pour le confort de lecture, elle peut faire l'objet d'évolution mais suivant la dernière édition, les ajouts ou modifications sont placés dans des Pdf.

- **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 VIDÉOS 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 **tactics**.

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](#)

① **BromadAcademy a fait des articles d'explication de règle N4 pour les débutants** : [Lien direct](#)

PDF DE PIONS, GABARITS, SILHOUETTES, DÉCORS

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](#)

① **Pour des conseils de création de table et d'agencement de décors, voir** [Rubrique Décors](#)

APP. ARMY DE CONSTRUCTION D'ARMÉE

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 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](#)

① **N'hésitez pas à multiplier Profils et Armes identiques au début, pour alléger votre charge mentale.**

QUELLE ARMÉE 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 - à venir

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](#)

SCHÉMA 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 débiter** :

- 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 boîte 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 N3, peuvent être amenés à être réemballés en emballage N4, dans le futur.

Bien qu'ils soient 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 devraient être ok en N4.

BATTLE PACK OPERATION & BEYOND



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

LEGIION
DISTRIBUTION

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 simplifiée et progressive, avant de passer aux règles complètes.

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

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 boîte est dispo en exclusivité dans les boutiques Francophones, distribuée à celles-ci par la société Légion Distribution.

LEGION
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 boîtes centrées sur une Armée spécifique contenant comme les Battle Pack **tout le nécessaire pour débiter** ; 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 boîte de céréales plus dur).

Ces packs se déclinent 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 complétée 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 boîte), 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 Français**, sur le site de *Légion Distribution* : [Lien direct](#)
- **En Fantrad VF**, sur le forum du *Bureau-Aegis* : [Lien direct](#)

LIVRES SUPPLÉMENTS 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.

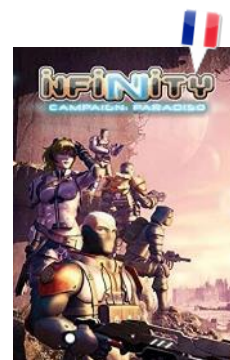
D'autres livres peuvent n'avoir qu'un intérêt temporaire, dans l'attente d'un nouveau livre d'extension d'univers complétant l'univers (comme une version Human Sphere de la N3 en N4).

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.



ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE :



HUMAN SPHERE – N3

Utilité ~33% : Fluff Tohaa, Fluff Sectorielles

Ancien coffret en 2 livres, c'était la 2^e 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 a 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).



ARMÉES PRÉSENTES 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). Évidemment les 4 pages de Liste d'Armées sont périmés.



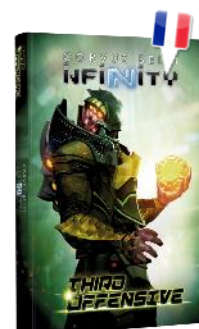
ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE :



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.



ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE :



DAEDALUS' FALL – N3

Utilité ~100% : Fluff, Scénarios, Système de Campagne

Nouveau **livre de Campagne N3, compatible N4**, comprenant 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 écrans de contrôle de campagne sont mäj sur le forum. [Lien Direct](#)



ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE :



RAVENEYE – N4

Utilité 100% : Fluff, Mini campagne

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 des 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.



Traduction incertaine à moyen terme, il est conseillé de voir la vidéo de Marduck pour connaître le contenu en français.

ARMÉES PRÉSENTES DANS CE LIVRE :



VIDÉO DE PRÉSENTATION DE RAVENEYE

Si vous souhaitez avoir une présentation détaillée du livre et des grandes lignes du background, la chaine **Marduck – Papa Wargamer** a réalisé cette vidéo :



<https://www.youtube.com/watch?v=cvjZ1ONGSmQ>



VOUS VOULEZ PLUS DE FLUFF ?

Les livres de JDR concentrent 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](#)

DÉCORS & ACCESSOIRES

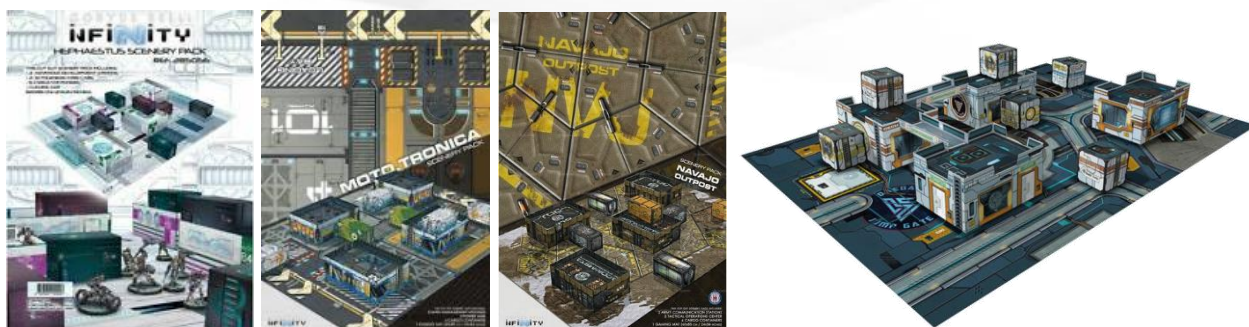
Rubrique répertoire des Partenariats officiels ou compatibles d'Infinity/Aristeia et des liens gratuits. 😊

CORVUS BELLI - SETS DE DÉCORS/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**.

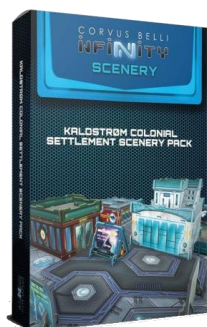
PACK DE DÉCORS EN CARTON FIN



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 boîte de céréales un peu plus fort, est respectable et assez solide.

PACK DE DÉCORS 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



Sujet de Suivi

<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) - DÉCORS/ACCESSOIRES



Sujet de Suivi

<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



CORVUS BELLI
INFINITY

Sujet de Suivi

<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



Sujet de Suivi

<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) - DÉCORS/SOCLES/ACCESSOIRES



Sujet de Suivi

<https://warsenal.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 décollage 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) - DÉCORS/SOCLES/ACCESSOIRES



Sujet de Suivi

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) - DÉCORS



Sujet de Suivi

<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) - DÉCORS/SOCLES



Sujet de Suivi

<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) - DÉCORS/ACCESSOIRES/MAPS



Sujet de Suivi

<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.

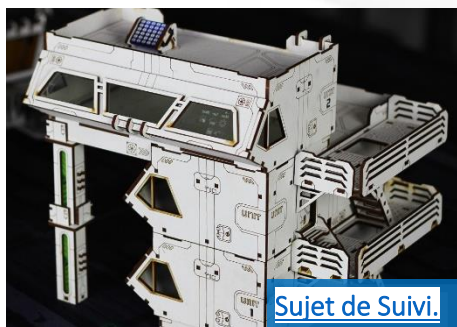
MUSE ON MINIS (USA) – DÉCORS/ACCESSOIRES



<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. ZÉLANDE) – DÉCORS/SOCLES/ACCESSOIRES



<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) – DÉCORS/SOCLES/ACCESSOIRES



<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](#)

DÉCORS & 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](#)

DÉCORS INFINITY EN PAPIER

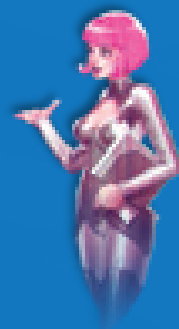
[Lien Direct](#)

DÉCORS & ACCESSOIRES 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

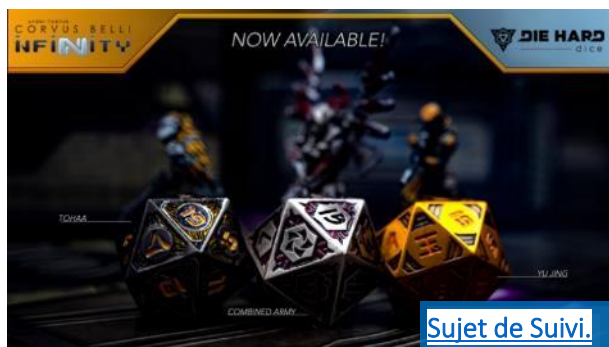


[Sujet de Suivi.](#)

<https://www.feldherr.net/>

Feldherr a créé une série de 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.

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 À 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 CRÉER VOS TABLES ET AGENCER VOS DÉCORS

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 DENSITÉ DU TERRAIN POUR INFINITY

[Lien Direct](#)

CONSEILS POUR DÉBUTANT AFIN DE POSER SA TABLE

[Lien Direct](#)

FOULOSOPHIE ET DÉRIVE 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/>

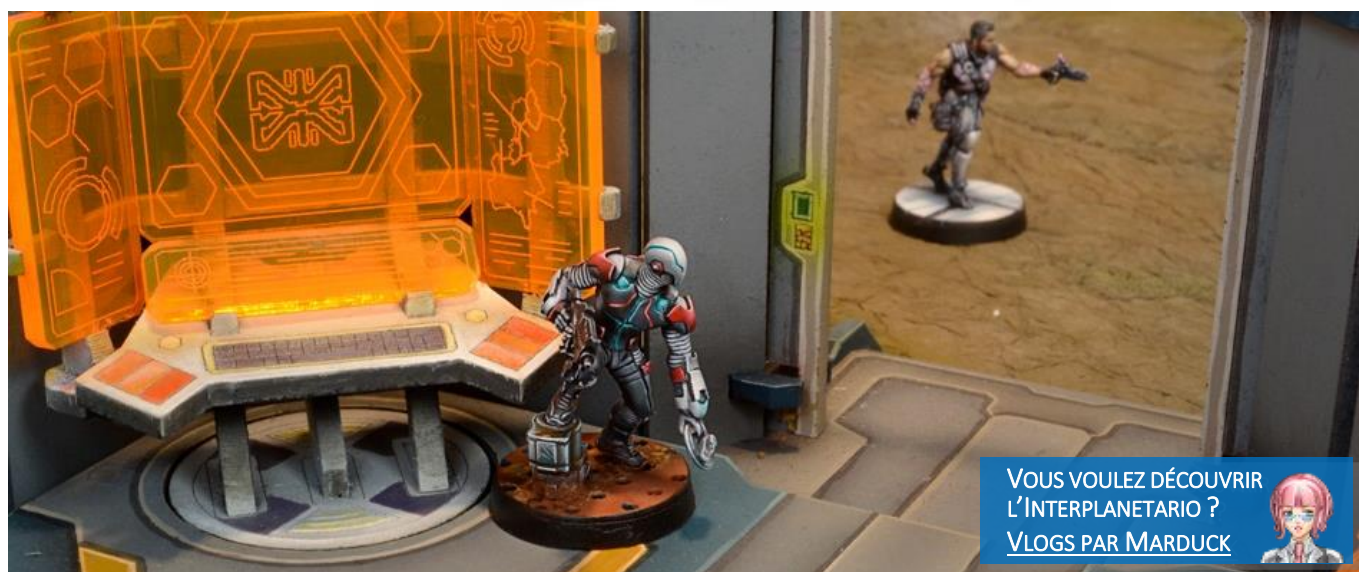
Partie 2 : <https://www.beastsofwar.com/infinity/delicate-art-table-layout-part-two/>

Fastrad Google : [Lien Direct P1](#) & [Lien Direct P2](#)

ITS - SYSTÈME 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 correspond 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 ! ^^



① 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

RÈGLES 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 CONTRÔLE DE TOURNOI

Pdf : [Lien Direct](#) – Excel : [Lien Direct](#)

PAQUET CLASSIFIÉ V.F

Forum : [Lien Direct](#) ou Site du Captain Spud : [Lien Direct](#)

CONSEIL DE CRÉATION DE LISTE D'ARMÉE 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-DELÀS

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.

① Les livres sont aujourd'hui vendus sur le site d'Angel Giraldez. <https://www.angelgiraldez.com/en/>



CHAÎNE YOUTUBE D'ANGEL GIRALDEZ

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/CHANNEL/UCQVY6ZD9YJxwPzJqJ6DcHgA/](https://www.youtube.com/channel/UCQVY6ZD9YJxwPzJqJ6DcHgA/)

Vous y trouverez encore d'autres tutos du Maître. 😊



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 08/2022 : **Shasvastii** / **O-12** / **Haqqislam** / **Yu Jing** / **PanOcéanie** / **Nomades**.



CHAÎNE YOUTUBE DE VALLEJO

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/USER/VALLEJOCOLORS/](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 préférerez 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'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. »

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

Teaser, Mini Making off, Unboxing... [Playlist Youtube](#) [ICI](#)



Sujet Forum du Bureau-Aegis : [Fantrad du Set des Missions du manga Outrage](#)

Ce manga a été accompagné d'un **making-off**, d'une boîte des figurines 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 Mehmud 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.



Sujet Forum du Bureau-Aegis : [Fantrad du Set des Missions du manga Betrayal](#)

Ce manga a été accompagné d'une boîte 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 OFFICIEUX

BD/FANCOMICS STRIP



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

Chaque Volume anthologique contient 100 à 200 pages, compilant les histoires de dizaines d'auteurs, dont des illustrateurs de Corvus Belli et des fans dessinateurs pros.



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. [Lien Direct](#)

ROMANS

ROMANS OFFICIELS



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 1^{er} 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, 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](#)

ARISTEIA – JEU D'ARÈNE

C'est le nouveau **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.

Concernant le fonctionnement de la gamme, la **boîte 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 boîte ajoute le mode Multijoueurs 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 À 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**.

DEFIANCE – DUNJON CRAWLER

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 ... 🦋🦉



[Démonstration en anglais](#)

[Démonstration 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 multijoueur ... ✂️ 🏰



[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](#)

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, il s'agit en fait du regroupement du matériel de jeu en format numérique, ainsi pour y jouer il est nécessaire d'avoir un joueur humain, le jeu s'y déroule alors comme sur format physique.

La version TTS est souvent utilisée pour faire des **demos 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.



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

[Mod Infinity](#)

[Mod Aristeia](#)

[Mod Defiance](#)

[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 & FIGS 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.



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

JOYTOY - STATUETTES

Corvus Belli a réalisé un partenariat avec JoyToy Collectibles pour réaliser des **statuettes prépeintes de collection**. Pour l'instant pas d'info mais devrait commencer en 2023.



<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.



Sujet de Suivi.

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

JEU 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 ariadnais 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.



Sujet de Suivi.

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

JDR INFINITY

Infinity avant d'être un wargame, fut pensé par les créateurs de Corvus Belli pour être leur Jdr, ce qu'on retrouve dans le développement général du wargame, ainsi la boucle est bouclée. 😊

L'éditeur anglais Modiphius a développé avec Corvus Belli toute une série de livres de Jeu de Rôle autour d'Infinity, apportant une **incroyable source de fluff**, développant bien plus de détails que les livres de base sur l'Univers de la Sphère Humaine. Tous les livres sont en anglais (néanmoins un **financement participatif en français est prévu par Légion Distribution**).

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



INTRODUCTION
WELCOME TO INFINITY

Infinity is epic science fiction. The Second Great Space Race swept humanity out among the stars. We have emerged from the womb of our homeworld and scattered ourselves across the galaxy, only to find ourselves balanced on the brink. Society has fractured into powerful factions sharing a tense truce in the wake of colonial wars. Beneath the delicate peace they've wrought, a seething turmoil of covert operations constantly test interstellar relations. Direct action military operations explode in flash conflicts. Remote drones dart between bioengineered super-soldiers. Hackers dance through the invisible tactical masterminds of hellfire military cybersystems. Titanic Titans – tactical Armoured Gears – tower above infantry wearing military-grade exoskeletons.

Infinity is a wonderland of technological marvels. The quantumtronics revolution remodelled a society which was already heavily dependent on its electronics. Humanity now lives in a true symbiosis between tool and toolmaker. Pervasive domotics have automated virtually every aspect of modern life. Comings implanted into the forearm provide a link to local holoprojectors, mesh nets, and the interstellar Maya network. Augmented reality technologies mean that the physical world is no longer the limit of the human experience. Social clouds broadcast by every individual – made up of meme-tags and petime cues – allow simultaneous physical and digital interactions between people, rooms, buildings, streets, and even entire communities.

Infinity is an adventure on the frontiers of space. Alien warriors seek victory on the battlefields of broken worlds. Space pirates cruise through the shattered planetoids of Human Edge. Scientist adventures delve the oceans of Varuna. Mysterious assassins dance among the desert sands of Isauria. Deep in the jungle battlefields war correspondents dash amidst gunfire and bounty hunters pursue rogue AIs through the shadowy corridors of Nomad motherships.

Infinity is the destiny of mankind. Our bodies are pushed to the transhuman cusp through bioengineering and cyberotechnology. Our memories are recorded in quantum Cubes and hosted in artificial Lhost bodies. The creation of ALEPH, humanity's first true Artificial Intelligence, is an enigma which promises either the great hope of human civilization, its greatest existential crisis, or both. And, from beyond the borders of our space, the alien Combined Army has invaded, threatening to destroy everything which we have built.



2 INTRODUCTION

SURVEY OF THE HUMAN SPHERE

Scientists discovered the first viable wormhole in orbit around Saturn in the early 21st century. Ten years later, the Sorel sisters unlocked its secrets and opened the Gateway to the Stars.

Unfortunately Project DAWN – the first attempt to colonize an alien world – ended in catastrophic failure when the wormhole leading to the neophyte colony permanently collapsed.

Humanity rallied in the wake of failure, though. PanOceanian vessels using powerful Minotaur motors punched through trans-Plutonian holes and took us to the stars. A race once confined to a single planet can now call eleven star systems home.

EARTH
The cradle of humanity. A place of natural and cultural treasures. The cities here are full of history, but still severely depopulated as a result of the star tide. The Sol System in general, however, remains more highly developed than any other system of the Human Sphere.

NETERRA
The first system to be discovered and colonized by PanOceanian explorers, Neterra is now the capital of PanOceanian and the seat of the Christian Church. It is home to the most important technology companies of the Sphere and is a daily destination for business travellers and tourists alike.

ACONTECIMENTO
PanOceanian's breadbasket and the third planet to be added to the Sphere, Acontecimiento saw massive colonization by Latinos. Famous for its garotos, particularly the spectacular women from the city of Porubello, Acontecimiento is a planet of contrasts. Endless crop fields and pastures alternate with vast, sprawling factory compounds that meet most of the agricultural and industrial needs of PanOceanian. Acontecimiento also has one of the largest national parks in the Sphere: the Great Arboreal Reserve, the last remnant of the planet's original biome.

VARUNA
The ocean planet. The third extraterrestrial planet found and the first populated with a semi-intelligent native species, the amphibian Helots. Home to the water gods, Varuna is a planet of small islands and soil is scarce. Visitors will be amazed by the sea platforms, subaquatic buildings, and artificial islands. Varuna harnesses the full potential of its oceans in the form of biotechnological research and sea factories and farms that employ numerous Helots. The quiet charm of the planet is disrupted, however, by the violent acts of Libertos, a group of Helot insurgents.

SHENTANG AND YUTANG
Two tidally locked planets within the habitable zone of their star, the first discovered and claimed by Yu Jing as they struggled to catch up with PanOceanian's deep space capabilities. The two planets were colonized at a rapid pace and Yutang now serves as the capital of Yu Jing.

BOURAK
A harsh desert world, discovered by the prophets of Haqislam and named after the Prophetess Hozar, is struggling to master its harsh reality. The Academy of Planetology has become an authority on terraforming technology and its goal is to transform their sun-blasted gardens of Al-Andalus, or of lost Babylon. But that reality lies far in the future.

CONCILIUM
Claimed by O-12, the international security organization which theoretically has jurisdiction over the totality of the Human Sphere, Conciliium is lightly populated. However, home to the O-12 Senate and the various bureau headquarters.



Financement participatif de la VF, courant 2022-2023

La gamme Jdr est distribuée dans les boutiques Francophones, par la société Légion Distribution. Vous pourrez donc en commander à votre magasin préféré.

LEGIION
DISTRIBUTION

<https://www.modiphius.com/infinity.html>

Vous découvrirez comment l'histoire s'est développée du Passé ayant amené à l'avènement de la Sphère Humaine et de ses Puissances aux événements de l'ère de la N3 (car les livres sont sortis durant cette édition), ainsi que l'histoire autour de certains des événements majeurs de l'univers d'Infinity, 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 d'Infinity.

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

Le jeu de rôle 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 les événements clés de l'histoire d'Infinity !

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.
- De plus 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 ou le Jdr en anglais 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 proxie. [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 connaître quelques détails sur le genre de véhicules ou de vaisseaux utilisés dans l'univers.



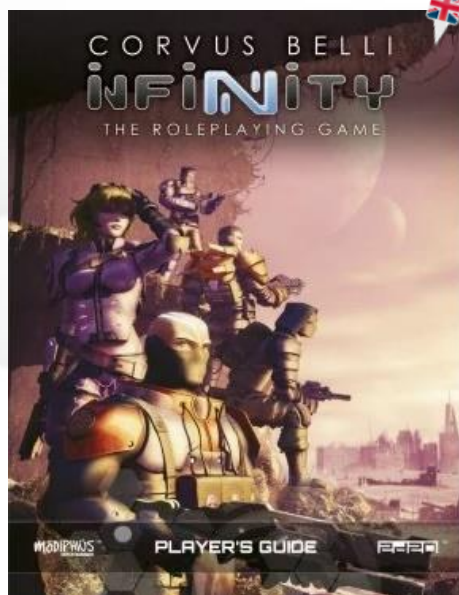
VOUS VOULEZ UN UNBOXING ET UNE PRÉSENTATION VIDÉO ?

LA FORGE STELLAIRE EN A UNE
[DISPONIBLE ICI](#)

VOUS VOULEZ UNE REVIEW DES LIVRES ?
LA CHAÎNE 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 :

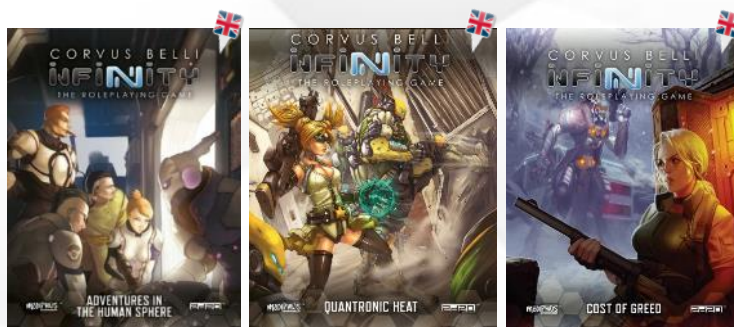
- Un **système de création de personnages** immersif *Lifepath*, qui permet de choisir parmi un large éventail de choix, du Dog-Warrior fou au Tohaa empathique, oui tout est possible. 🤪
- La possibilité de définir les options de votre personnage en choisissant ou en lançant un dé pour créer le personnage 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.

SUPPLÉMENTS CAMPAGNES ET AVENTURES

① 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

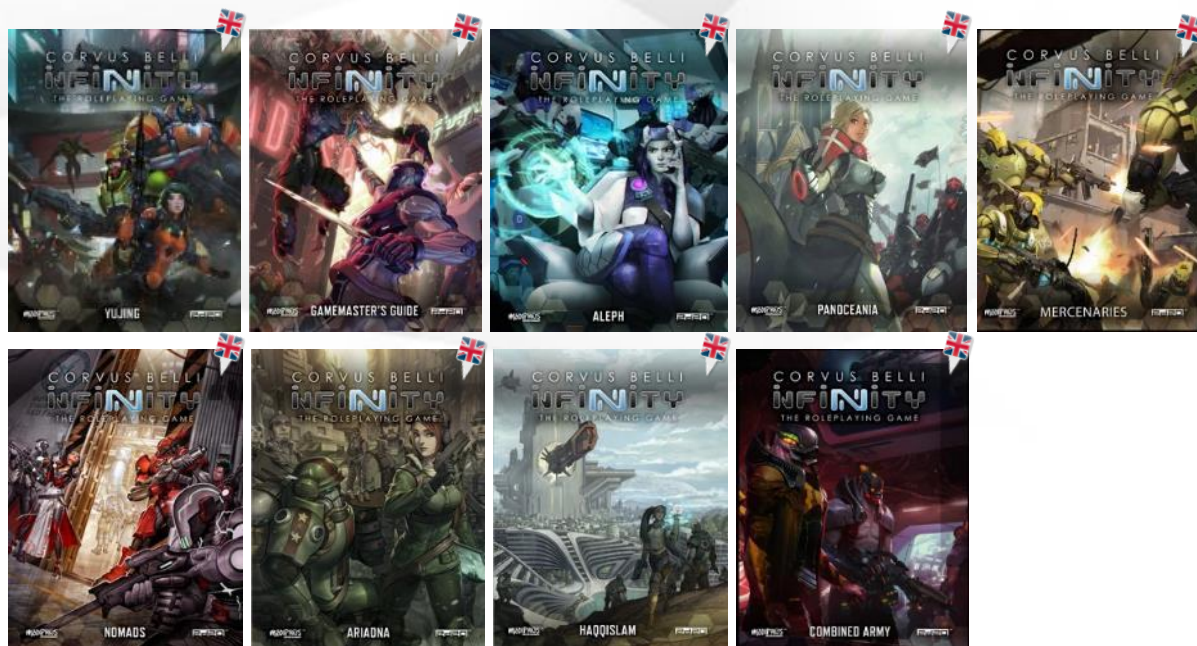
Livre de Campagne, en couverture souple et en couleurs de 200 pages.

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.

SUPPLÉMENTS SOURCEBOOKS

FACTION BOOK

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



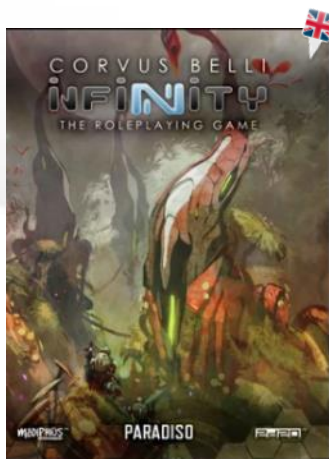
Un Sourcebook est un supplément qui **détaille tout ce qui est lié à une Faction spécifique** dans l'univers d'Infinity. Cela comprend les options de personnage spécifique à celle-ci, les systèmes planétaires (planètes, stations orbitales, lunes, ...) et leur géographie, les factions sectorielles, la 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	TABLE OF CONTENTS
WRITING Benn Graybeaton, Jonathan "Kilstring" Herzberger, Marc Langworthy, Mark Redacted, Rodrigo Vilanova, Patrycjusz Pichowski, Giles Pritchard, Mitchell German	INTRODUCTION WELCOME TO HUMANITY'S FUTURE 2
COVER ART Ho Seng Hui	CHAPTER 1 FACTION: PANOEANIA 5 Life At the Top 5
INTERIOR ARTWORK Toma Feizo Gas, Ho Seng Hui, Bagus Hutomo, André Meister, Oh Wang Jing, Vincent Laik, Vladimir, Altur Manas, Cristian Pricu, Antonio "Chuck" Pires, Kenny Ruiz and Noiry Lee, Qi Wu, Chester Ocampo, Ignacio Bazán Lazzano, ENIQMA, Pierre Revemas, Gregoire Veaulegre, Kenny Ruiz, Noiry Lee, Ryan Harasim, Aleks, Cloud, Emilio Rodriguez And Francisco Rico	CHAPTER 2 ACONTECIMENTO 15 Climate and Geography 15 Flora 16 Fauna 17 Economy 18 Demographics and Culture 18 Argavarta 19 Bomjesus 22 Cambes 24 Magalhães 25 Vishwa 27 Archipelagos 28 Descoberta System 29
ART DIRECTION Marc Langworthy, Rodrigo Vilanova	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
LAYOUT Thomas Shook	CHAPTER 4 VARUNA 50 Varunan Climate & Geography 50 Flora and Fauna 52 Economy 53 Culture and Demographics 54 Atlantea 56 Kumari Kandam 59 Hawaii 60 Gurindam 62 Lemuria 64
CARTOGRAPHY Jose "Gigio" Estera	CHAPTER 5 PANOEANIA GEAR 67
SECTORIAL ARMES LOGOS Alberto Abal, Carlos Llauger "Bostria" and Hugo Rodriguez	CHAPTER 6 PANOEANIAN 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
PROOFREADING T.R. Knight, Marshall Oppel	CHAPTER 7 HELOTS 91 Helot Characters 98
INFINITY LINE DEVELOPER Benn Graybeaton	CHAPTER 8 THE BEST & BRIGHTEST 107 Knightly Orders 107 Corporate Assets 108 Veteran Forces 109
ASSISTANT LINE DEVELOPER Marc Langworthy	INDEX 118
CORVUS BELLII APPROVALS Gutier Lusuquinos Rodriguez, 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 Grochowski	
SOCIAL MEDIA MANAGER Sabwa 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, 29 Harwood Road Fulham, London, SW6 4QH 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	

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.



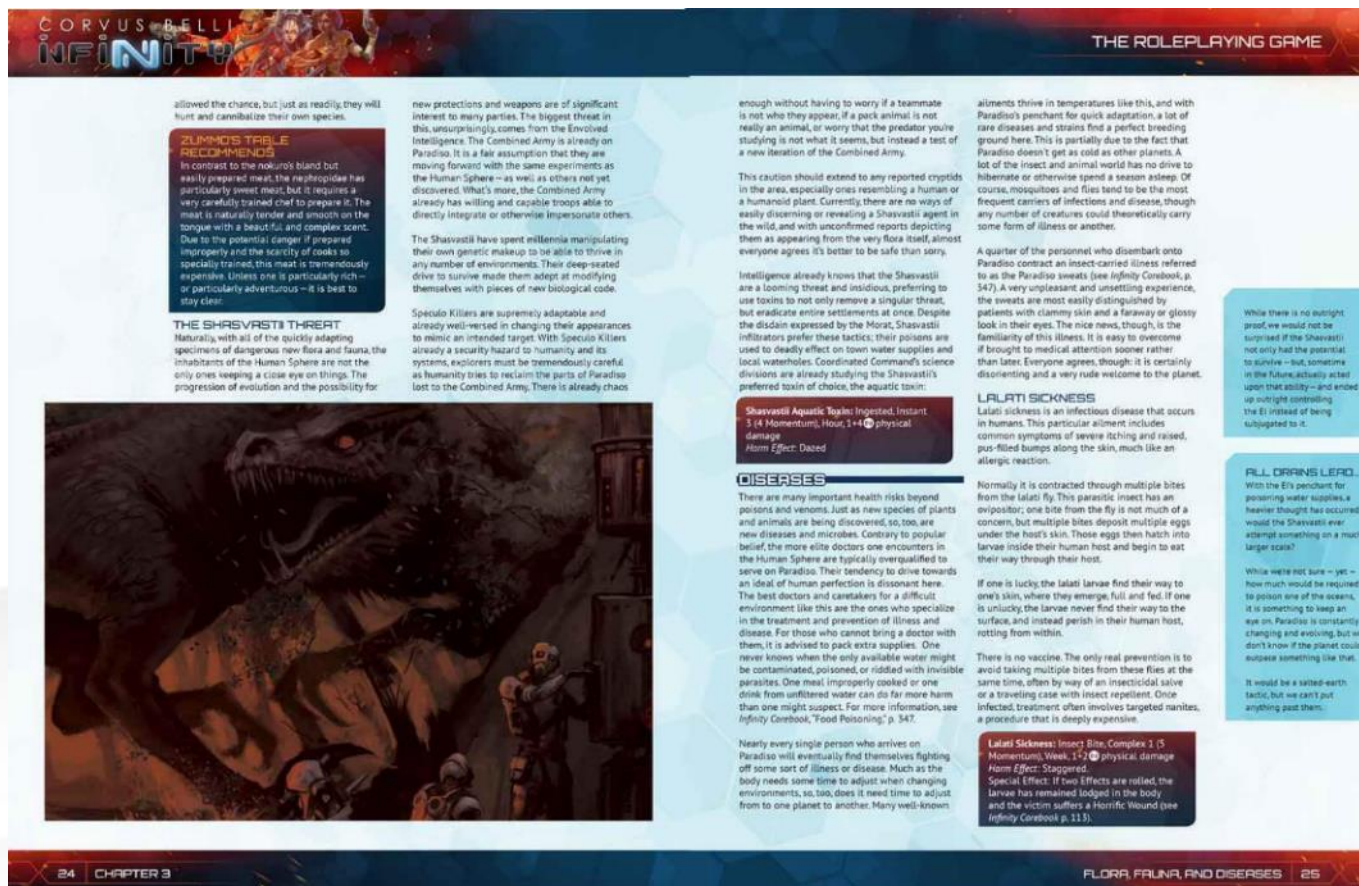
La Jungle Émeraude et l'ensemble du système de Paradiso sont devenus le champ de bataille sur lequel le destin de l'humanité sera décidé.

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 plongez 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 3^e 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 2^e et la 3^e 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 !



COMMUNAUTÉ

WARCORS - DÉMONSTRATIONS

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](#)

RÉSEAUX 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](#) 🇫🇷

Infinity, Aristeia, Defiance, Jdr, TableTop Simulator Infinity, ...

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 des Discord Monde [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 Tactics, 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 YOUTUBES

CHAINES VEDETTES

 **Marduck – Papa Wargamer** 
<https://www.youtube.com/channel/UCtXyYI3TCcInUTbnCRvCmig>
Propose entre autres des reviews, rapports de bataille, tacticas, des Actus.

 **InfinityBreizh** 
<https://www.youtube.com/channel/UCSdHFUwrhUIOruoBxfhIQNg>
Propose des reviews, des tacticas, ...

 **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/UC0b20x9DJZCBxREd53JzeA>
Propose des rapports, des reviews, des actus, ...

 **Enemy Spotted Wargaming** 
<https://www.youtube.com/channel/UCqcl8DV2XABZdd4RJaiYPxQ>
Propose des rapports, des reviews, des tutos, ...

 **Guerrilla Miniature Games** 
<https://www.youtube.com/channel/UCbQ4Vs1vIAA9hz7Ad7IMqug>
Propose entre autres des rapports de bataille, actus, ...

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

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

 **The Dice Gods War Gaming** 
<https://www.youtube.com/channel/UCqbOegrXeJW5WVQNJhPLvJg>
Propose des reviews, des actus avec analyses, des tutos.

 **Fast Panda Gaming** 
<https://www.youtube.com/channel/UCdsPIIRIECGxhTISKw5NjRg>
Propose des actus avec analyses, des rapports, des débats de règles.

 **Concilium Watch** 
<https://www.youtube.com/channel/UC2W388l4tGO-VoPqgKkeEUw>
Propose des tacticas.

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

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

RESSOURCES VIDÉO 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 **1^{er} 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](#)



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 VOS 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



CORVUSBELLI.COM/WARCORS



VOUS VOULEZ ORGANISER
UN TOURNOI ?

DÉCOUVREZ NOS
PACKS DE TOURNOI !

VOUS AVEZ DES QUESTIONS ? CONTACTEZ-NOUS SUR :
TOURNAMENT@CORVUSBELLI.COM