



#0

CORVUS BELLI



BUREAU AEGIS
"Earth department"
<http://www.infinitylejeu.org>

EDITO

[État du Comlog : Online]

[Firewall: Actif]

Connexion ...

ÉMETTEUR : Bawon Samdi et Lieutenant Angelo, Section Webzine du Bureau Aegis, O-12

DESTINATAIRE : Lieutenants des différents blocs fédéraux internationaux

SUJET : Réponse à : Qu'est-ce qu'InfoFlux ?

Bonjour citoyen

Vous venez de vous connecter à Infoflux, la chaîne d'informations en continu du Bureau AEGIS.

Infoflux est un complément au site et à son forum associé, un outil de communication, de réflexion et d'information sur le Bureau, la communauté et le hobby.

Vous trouverez en cliquant sur les pages suivantes une analyse des nouveaux protocoles de combat, un bilan des derniers affrontements, un cours sur le génie (ou l'art de construire des bâtiments destructibles), différentes situations de niveau Infinity qui mettront à l'épreuve votre sens tactique et les derniers développements de la communauté.

N'hésitez pas à le diffuser (après avoir demandé un code d'identification valide) et à nous faire part de vos réflexions sur le forum.

SOMMAIRE

CONNEXION

- Édito
- Le mot du président

VAUDEVILLE: Une petite plongée dans l'univers d'InfiNity...

- News du front
- Nouvelle: « Jusqu'au dernier ... #3 », 1ère partie

QUANTRONIK: Réflexions sur le jeu et le hobby

- Retour sur l'édition révisée des règles
- Construire des décors modulables
- Des affiches à placarder sur vos murs

EFFET MASSIF: Des prétextes pour se taper dessus

- La campagne Salvadora
- Les scénarios de la GNF
- Situations InfiNity

CONCILIUM: L'actualité de la communauté

- Les Opens de France AEGIS
- Infinity Tournement System (ITS)
- Le format Aegis
- Adhésions

Remerciements & Crédits

Avec le sang, la sueur et les larmes de: Bawon Samdi, Lieutenant Angelo, Boll's, 6Feet, Reptor, Dr Tank, Pi-Well et Mister Gob Remerciements à eux pour leurs efforts.

Remerciements à Corvus Belli pour son soutien et à Bostris pour l'utilisation de ses desseins

Crédits graphique : Corvus Belli et Reptor

Mise en Page: Bawon Samdi

LE MOT DU PRESIDENT...

Ce n'est pas sans une certaine fierté que j'écris ces quelques lignes dans le premier numéro d'Inflox. Après tout, le webzine du Bureau AEGIS est la meilleure concrétisation des nombreux efforts consentis par les bénévoles de l'association pour la promotion d'Infinity.

Après quatre années d'existence, Infinity confirme chaque jour un peu plus sa place dans le microcosme français du jeu de stratégie. Et c'est aussi chaque jour un peu plus que le travail du Bureau AEGIS se voit ainsi récompensé.

Tout d'abord un simple collectif, le Bureau AEGIS est devenu une association régie par la loi 1901 afin de pouvoir faire face de la meilleure manière à la montée en puissance de ses activités. Nous avons été présents à tous les principaux salons et conventions français ces deux dernières années (Monde du Jeu 2007, GNF 7, 8 et 9, Gencon 2008, Modelma, Kultima, Printemps du Jeu 08), nous avons imaginé et organisé la 1^{ère} Coupe de France Infinity des Boutiques, nous avons posé les premières pierres du jeu organisé en proposant un format de tournoi pérenne et en collaborant avec Corvus à la mise en place de l'Infinity Tournament System. Bien que déjà impressionnante, cette liste est très loin d'être terminée. Les mois prochains seront riches en nouveautés. Outre la mise en place des « Opens de France », nous vous proposerons très prochainement un système de campagne (avec l'aide inestimable de Corvus Belli). Nous aborderons aussi de nouvelles facettes de l'univers du jeu à travers les scénarii et nouvelles se déroulant dans l'Ile de Sálvora. Ce territoire mis officiellement à disposition du Bureau AEGIS par Corvus Belli est un cadeau de l'éditeur aux joueurs et

joueuses français. Nous disposons désormais d'un cadre ludique au sein duquel notre créativité pourra s'exprimer pleinement sans risque de rentrer en conflit avec l'historique officiel du jeu qui évolue chaque jour au gré des nouveautés.



Au cours de ces deux années, le Bureau AEGIS s'est attaché à collaborer activement avec les principaux acteurs du jeu. Nous avons très naturellement tissé des liens très forts avec Corvus Belli. Nous avons travaillé de concert avec Ravage, la principale revue française de jeux de stratégie. Durant pratiquement un an, nous avons aussi collaboré avec Artgamer, le distributeur français d'Infinity. De cette collaboration sont nés deux projets forts : la Coupe de France Infinity des Boutiques et le projet Asura, le programme de soutien des démonstrateurs. Malgré ces réalisations concrètes et en raison de conceptions divergentes sur la forme à donner à la promotion d'Infinity, le Bureau AEGIS et Artgamer ont décidé conjointement de mettre un terme au partenariat privilégié qui les unissait. Désormais les deux entités travaillent de manière autonome au développement du jeu en France.

J'aurai le plaisir, avec l'ensemble du Bureau AEGIS, à vous retrouver dans les prochains numéros du webzine Inflox, grâce auquel nous pourrons partager encore un peu plus notre passion sans limites pour Infinity.

Ludiquement

Boll's

Vaudeville

Community

Via

Info



News du Front

Par Bawon Samdi, Dr Tank & Mr Gob

[État du comlog : Online]

[Sécurité/Firewalls:Actifs]

[Système automatique d'actualisation des informations : Recherche d'information]

Connexion à Maya Connecté

Effet Massif ! Votre service personnel d'information globale ! L'actualité de la Sphère d'un point de vue critique que seul InfoFlux peut offrir !

Souvenez vous, si vous cherchez une vision optimiste de la réalité alors ne choisissez pas InfoFlux !

Corruption au sein de l'Église PanOcéanienne ?

C'est bien plus qu'un simple pot-de-vin que dénonce un ancien militaire de l'armée désireux de rester anonyme. Bien évidemment, c'est vers Effet Massif que cette personne s'est tournée pour mettre à jours cette sombre affaire.

La rigidité du gouvernement de Jade est bien connue du grand public. Le dragon surveille tout ainsi il est très difficile pour les citoyens Yu Jing de sortir des frontières pour visiter d'autre pays et presque impossible d'immigrer. La vie dans ce pays y est cependant fort agréable, ce qui n'empêche pas certain citoyen d'être prêt à payer une fortune voir même qui serait prêt à mourir pour vivre en PanOcéanie ...

Oui c'est bien ce à quoi vous êtes en train de penser : un trafic de cube appartenant à de riches citoyens YuJing, implantés dans des LHost civils PanOcéanien. Ils peuvent ensuite vivre une nouvelle vie dans leur nouveau pays.

La méthode opératoire serait toujours la même:

_ Contacter un membre du clergé.

_ Payer une importante somme d'argent.

_ Partir pour Paradiso et faire en sorte de "mourir" en zone occupée.

_ L'Église récupère ensuite le corps en organisant une discrète opération militaire.

L'ordre Teutonique semble être le plus souvent utilisé lors de ce genre d'opération.

Une fois la résurrection effectuée l'Église s'occupe de l'insertion de cet immigré clandestin d'un nouvel age.

Plusieurs questions sont cependant en suspend. Qui est à l'origine de ce trafic ? Est-ce l'Église entière ou est-ce l'œuvre d'un petit groupe ? Qui fournit les Lhosts ? L'ordre Teutonique est-il au fait des réelles motivations des missions de récupération qu'il effectue ?

Soyez patients, Effet Massif mène l'enquête et vous tiendra informé de tout nouvel élément dans cette affaire.

Paroles de comptoir #245

Nos micros dissimulés dans les bouges les plus sordides afin de recueillir les plus fines perles de la philosophie alcoolisée ont une nouvelle fois fait merveille. Les noms ont été modifiés pour respecter l'anonymat.

Ja An N'Guyen écrasa le comlink sur la table d'un air rageur et hurla quelques jurons qui firent se tourner des têtes, même ici dans un des pures spacepubs de l'Astonia 23, zone franche nomade. L'une des choses qui énervait le plus Ja An, c'était de s'être fait roulé. Et là, il était vraiment énervé. Il parla encore un peu de la condition sociale de certaines mamans et avala son tord-boyaux d'un coup sec. L'un des deux hommes attablés à ses cotés demanda enfin à son chef quel était le problème.

- Le problème est que, depuis que nous attendons l'ordre d'agir de ces fils de putes du ministère de l'armée populaire alors que la cible bouge son cul devant nos flingues, les mecs d'en fasse, eux, préparent leur coup ! Et le ninja vient de m'indiquer qu'ils venaient de recevoir tout une équipe d'intervention camouflé dans un cargo de fret qui vient de s'arrimer à la station. Ils vont passer à l'action avant même qu'un planqué ne retrouve le dossier de l'opération dans le bordel de son bureau !

- Heu, Lieuten...

- BORDEL ! Pas dans un bar imbécile ! Le soldat avala sa salive en cherchant dans la faune du bar un éventuel espion qui l'aurait entendu.

- Ha, désolé lie... Limpo. Je pensais juste ... les nomades ... ils penseraient quoi de savoir qu'un groupe de combat se trouve planqué sur leur station ?

- Ils nous défonceraient et balanceraient nos restes par-dessus bord.

- Et si le groupe armé en infraction, c'était les ennemis ?

...

Le soldat finit son verre pour ne pas se mettre à rire devant le lieutenant N'Guyen. Ce dernier sorti de son hébétude rapidement et rattrapa son comlink qui nageait dans l'alcool.

- Ici N'Guyen, code bleu ! Ordre 21-Z, dites aux Domarus de foutre leurs putains d'armures, on bouge au n3. Exécution !

Une prochaine invasion ?

Le nombre grandissant d'attaque de l'Armée Combinée sur le blocus de Paradiso inquiète fortement les autorités d'O12 qui craignent que l'IE prépare une nouvelle frappe d'envergure. Un membre d'O12 aurait d'ailleurs déclaré directement qu'il en serait fini de Paradiso si cette 3ème offensive avait lieu dans un futur proche. En effet, d'après lui, l'état actuel des forces sur la planète ne permettra pas de bloquer une nouvelle avancée extraterrestre.

[Actualiser ?]

[Quitter ?]

Infinity
via Infoflux



Nouvelle

Jusqu'au Dernier #3 – Première partie

Par Bawon Samdi

Les deux premiers volets se trouvent à ces deux adresses et peuvent se lire indépendamment: [Jusqu'au Dernier #1](#) , [Jusqu'au Dernier #2](#)

La polarisation automatique de sa visière lui permettait de profiter de la vue de ce soleil sans être aveuglée. Dans sa combinaison, le seul bruit qui lui parvenait était celui de sa respiration et des échappements de gaz sous-pression la réorientant conformément à ses commandes. Lentement, la gigantesque boule de feu quitte sans champ de vision pour laisser place à une obscurité totale. Réduisant tous les systèmes au minimum, Hime flottait doucement dans l'immensité glacée de l'espace, sans bruit, sans lumière. Elle pouvait enfin laisser son esprit vagabonder d'une idée à l'autre, ne se concentrer sur rien pour enfin se retrouver.

Pour elle, ce n'était pas vide. À ce moment précis, quantité de particules traversaient son corps et sa combinaison: rayonnements gamma, photons, neutrinos, ... Tout était invisible mais il lui était facile de les imaginer.

La faculté des particules sub-atomiques, ou quantiques, de pouvoir connaître différents états au même instant a permis la conception de processeurs quantiques soutenant un nombre bien plus important d'activités simultanées que ne le permettaient jusqu'alors les processeurs classiques. Face à une telle complexité, les interfaces neurales connurent vite leurs limites car le flot de données submergeait même les sysops les plus compétents. La solution ne fut pas technique mais cognitive, la DSE était née.

Discipline Schizophrénique d'Eisenstein: développer en parallèle plusieurs états de conscience perceptive et réflexive afin de faire face à un environnement virtuel connaissant lui-même différents états simultanés. Une sorte de dédoublement quantique de la personnalité qui permet de tirer pleinement partie des avantages quasi-illimités d'un interfaçage neural avec la technologie quantique. Un dédoublement qui n'a rien de pathologique, un dédoublement contrôlé. Enfin, presque ...

Il faut reconnaître le mérite de la PanOcéanie d'avoir découvert de nombreux principes de base. Mais toutes les dernières avancées en la matière sont dues

aux seuls Nomades. Bien que très portés sur la religion, les panocéaniens ont une trop grande foi en la technologie alors que la foi des nomades est ... ailleurs. Les nombreuses expériences narcotiques, sociales et mystiques leur ont ouvert les portes vers d'autres horizons, d'autres moyens de ressentir l'univers qui les entoure. C'est comme si l'inconscient collectif nomade était fait pour préparer chaque individu à la DSE. La spiritualité nomade est l'avenir de l'humanité. Hime en était certaine et ceux qui en doutaient se feraient broyer par l'Armée Combinée.

Pourquoi a-t-il fallu que la première rencontre avec des aliens soit à ce point conforme aux siècles d'imagerie populaire qui voulaient que les aliens soient forcément belliqueux désireux de nous voir morts ? Toute petite, elle rêvait ces habitants d'autres planètes comme idéaux, extra-ordinaires. Mais elle a grandi et les aliens sont incroyablement banals: ils font la guerre, comme les humains. Aujourd'hui nous savons que nous ne sommes plus seuls dans l'univers. Et alors ? Tout ce que cela nous a appris c'est que toute forme de vie, aussi évoluée soit-elle, semble destinée à faire la guerre aux autres. Pas vraiment un message d'espoir ...

Soudain, l'obscurité s'illumina. Hime crut pouvoir deviner la forme familière d'une navette qui se plaçait quelques mètres face à elle. Aveuglée par les projecteurs, elle n'eut pas besoin de voir le pilote pour le deviner furibard. Elle consentit à rallumer les systèmes de sa combinaison et alors que le recyclage d'oxygène lui permettait de retrouver toutes ses facultés intellectuelles, la radio aboya une volée d'insultes en swahili. Finalement, elle se ravisa et éteignit son communicateur. Elle savait très bien ce qui allait se passer, elle avait l'habitude. Un bras manipulateur s'étendit de la carlingue de l'appareil, la saisit et, ensemble, ils firent route vers un hangar de stationnement de l'Orbitale Serengeti en position au-dessus de Paradisio depuis quelques semaines. Une

nouvelle mission des plus urgentes devait probablement l'attendre.

Une goutte du précieux liquide bleuté tomba dans son oeil. Quelques battements de paupières plus tard, la drogue pénétrait son système sanguin, quelques battements de cœur encore et elle atteignait le cerveau. Pendant ce temps, une seconde goutte inonda son deuxième oeil. Hime ne pût réprimer les quelques frissons qui lui traversaient le corps. Détestables effets secondaires de l'Ice.

Elle boucla sa combinaison puis verrouilla son casque enfichant du même coup les broches de connexion de l'Unité E à la base de son crâne. Elle était prête à Évoluer dans un univers virtuel et le fit savoir au chef des opérations d'un signe de la main.

Les check-lists automatiques s'effectuaient normalement lors du boot et Hime se trouva enfin projetée dans l'interface virtuelle de gestion, sorte de sphère creuse dont la paroi interne était couverte d'écrans et d'où jaillissaient diverses extensions, manettes, claviers ... Aidée en cela par les effets hallucinatoires de l'Ice, Hime entama le processus de scission de ses personnalités les affectant à diverses tâches comme la gestion des contres-mesures, la supervision des ghosts, la détection & ciblage ou encore le contrôle des vols. Mais Hime restait Hime. Au centre, elle supervisait le collectif de ses autres Moi, femme orchestre devant interpréter une partition bien connue: l'infiltration de drones Meteor en territoire Combiné pour marquage laser de diverses cibles en vue d'un bombardement.

Hime n'avaient pas de contrôle sur la navette qui effectuerait l'entrée en atmosphère. Elles n'auraient la main que lorsque les drones auraient été éjectés en compagnie des nombreux leurres qui les accompagnaient durant leur descente pour attirer le feu ennemi.

>>> Statut mission: phase #1 en cours

>> Check-list avant black-out: tous systèmes nominaux.

> Statut vedette de largage: couches supérieures de l'atmosphère. Black-Out

> Largage dans 17 secondes.

L'entrée dans l'atmosphère et le black-out qui l'accompagna était le signal pour Hime de se tenir prêtes à agir. Dès que la communication fut rétablie, elles déverrouillèrent les sécurités qui maintenaient les Meteors solidement arrimés

dans leurs logements et initialisèrent la séquence de saut.

>> Check-list pré-largage: Alerte ! DecoyPod #3 défectueux. Tir impossible. Alerte !

>> Tac. Pict.: Alerte! Multiples ogives en trajectoire d'interception. Alerte ! > Largage dans 4 secondes.

Quelqu'un à la maintenance n'avait pas fait son boulot. L'entrée dans l'atmosphère avait privé Hime d'un quart de ses leurres censés protéger la descente des zonds. Heureusement la navette de largage faisait une bien meilleure cible. Tant pis pour le pilote, il n'avait qu'à vérifier son matos avant de décoller.

>>> Statut mission: largage effectué. Phase #2 en cours

> Statut vedette de largage: signal perdu

Missiles et drones se croisaient, se frôlaient et parfois se heurtaient. Hime corrigeaient les trajectoires, sacrifiaient les leurres et tentaient de traverser le tir de barrage en limitant les pertes.

> Statut Meteor #8: signal perdu

> Statut Meteor #5: signal perdu

> Statut Meteor #7: signal perdu

> Statut Meteor #3, #4, #6: sur site

> Statut Meteor #2: déviation hors zone

> Statut Meteor #1: sur site

>> Tac. Pict.: clear

4 sur 8, ce n'était pas trop mal. Un 5ème semblait avoir atterri bien trop loin et devrait se contenter de tirer sur tout ce qu'il pourrait repérer. Un coup d'œil à la projection tactique les informa qu'elles ne pourraient pas accomplir tous les objectifs assignés. À cause du tir de barrage, ses drones s'étaient dispersés et étaient assez loin des objectifs primaires. Il allait falloir faire des choix. L'objectif Alpha-A, un centre de défense anti-aérienne, était prioritaire et sa destruction conditionnait la réussite de tout le reste la mission. Parmi les objectifs d'opportunité Beta-C, un dépôt de ravitaillement, semblait être le plus accessible.

> **Status Meteor #3, #6: nav. Alpha-A -12 clicks**

> **Statut Meteor #1, #4: nav. Beta-C -8 clicks**

> **Statut Meteor #2: Recherche & Destruction**

>>> **Statut mission: atterrissage effectué. Phase #3 en cours**

Navigation, systèmes de défenses, protections virales, ... Hime étaient partout en même temps. La sphère de gestion se transforma en une ruche bourdonnante d'activité où se superposaient dans toutes les directions les avatars d'une même Interventor produisant en simultané et en accéléré les tâches qui, en d'autres temps, auraient nécessité une dizaine de personnes. Elles faisaient avancer leurs drones qui, lentement mais sûrement, approchaient de leurs objectifs, petits triangles bleus avançant sur une mini-map 3D où s'affichaient diverses données tactiques ... Deux de ces triangles étaient à présent tout proches d'un gros point orange au-dessus duquel flotte l'inscription "Beta-C".

> **Status Meteor #3, #6: Alpha-A -5 clicks**

> **Statut Meteor #2: Recherche & Destruction**

> **Statut Meteor #2: Détection: Anomalie E/M. Recherche & Destruction**

> **Statut Meteor #1, #4: nav. Beta-C -1 click**

> **Tac. Pict. Beta-C : Alerte ! Tirs hostiles: armes légères. Tirs hostiles: Plasma. Alerte !**

> **Statut Meteor #4: signal perdu**

L'un des triangles bleus clignota rouge puis s'éteignit. Hime reprirent les commandes de #1 et l'orientèrent pour contourner le problème. Mais les tirs sur #1 s'intensifièrent maintenant que l'équipe de morats qui avait descendu #4 avait pu vérifier qu'il était bien détruit. Elles arrivèrent à aveugler les capteurs d'un drone ennemi sous un flot de données chaotiques et en profitèrent pour guider #4 à travers cette brèche dans la défense. Hime exploitèrent au mieux les capacités de déplacement du Zond et le firent progresser à flanc de falaise dans l'espoir de semer ses poursuivants.

> **Tac. Pict. Beta-C : Alerte! Illumination laser. Protocoles d'évasion: Échec. Alerte!**

> **Tac. Pict. Beta-C : Alerte ! Tirs hostiles: missile Aiguille. Alerte ! Protocoles d'Interception: Réussite**

> **Tac. Pict. Beta-C : Alerte! Tirs hostiles: missile Aiguille. Alerte !**

Protocoles d'Interception: Réussite

> **Tac. Pict. Beta-C: Alerte! Tirs hostiles: missile Aiguille. Protocoles d'Interception: Échec Alerte !**

> **Statut Meteor #1: signal perdu**

Un petit triangle rouge qui clignota sur la mini-map, un petit cratère dans la vie réelle. Plasma et missiles guidés pour protéger un dépôt ? Hime n'y croyaient pas mais ce n'étaient pas leurs affaires. Tout était enregistré et les grosses têtes du Renseignement analyseraient tout cela. Elles devaient terminer la mission.

> **Statut Meteor #2: Recherche & Destruction**

> **Status Meteor #3, #6: Alpha-A**

> **Tac. Pict. Alpha-A : clear**

>>> **Statut mission: navigation site prioritaire effectué. Phase #5 en cours**

L'Armée Combinée devait avoir compris à présent que des drones avaient traversé le tir de barrage et étaient sur place pour verrouiller des cibles terrestres. Hime choisirent d'un commun accord de séparer #3 et #6 plutôt que de faire en sorte qu'ils se couvrent mutuellement. L'un d'entre eux servirait d'appât pour laisser à l'autre le soin de s'approcher.

> **Status Meteor #6: Stand-By**

> **Statut Meteor #3: Recherche présence hostile**

> **Tac. Pict.: Alerte! 3 hostiles: troupes camouflées Shrouded, 92% de probabilité. Alerte !**

> **Statut Meteor #3: Autorisation d'engager l'ennemi ? [OUI] / [NON]**

Et comment ! Hime étaient plus que jamais concentrées sur l'attaque. #6 entama un contournement des Shasvastii tandis que #3 ouvrait le feu et abattait une cible.

> **Statut Meteor #6: Manœuvre de contournement**

> **Statut Meteor #2: Origine anomalie identifiée: site archéologique #6841OIG89735JG**

> **Statut Meteor #3: Engagement ennemi**

> **Tac. Pict.: Alerte! Tirs hostiles: armes légères. Alerte !**

La découverte de #2 intriguèrent Hime mais elles avaient des tâches plus urgentes à gérer. Elles provoquèrent un maximum d'échanges de coups de feu avant de lancer #3 dans une course-poursuite avec le dernier shasvastii qui

restait. Pendant ce temps, elles parvinrent à guider #6 vers les batteries de missiles antiaériens. Elles étaient encore loin, ça n'allait pas être facile.

- > **Statut Meteor #6: Protocole marquage: échec.**
- > **Statut Meteor #6: Protocole marquage: échec.**
- > **Tac. Pict.: Alerte! Tirs hostiles: armes légères. Alerte !**
- > **Statut Meteor #3: signal perdu**

Bien que bénéficiant d'un visuel, #6 était encore trop loin pour marquer correctement son objectif. Peut-être que le choc de l'atterrissage avait dérégulé les capteurs.

À présent que #3 était détruit, Hime allaient pouvoir répartir leur attention entre la mission de #6 et les découvertes de #2.

- > **Access DB. Recherche: #6841OIG89735JG**
- > **Statut Meteor #2: Recherche et Destruction**
- > **Status Meteor #6: Approche Furtive**
- > **Access DB. Résultat #6841OIG89735JG: Ruines supposées d'origine Cosmolite. Accès refusé.**
- > **Tac. Pict.: Alerte ! Attaque virale. Alerte !**

Hime lancèrent immédiatement les contre-mesures. Un hacker tentait de paralyser #6. Une batterie de programmes viraux essayait de rompre la

communication et donc d'éjecter Hime pendant que d'autres tentaient de paralyser le noyau quantique du drone. Les défenses du Zond furent vite submergées, mais Hime prirent la relève. Pas à pas, elles repoussèrent l'attaque qui visait le faisceau de communication et parvinrent à garder le contact avec le drone qui se trouvait à présent tout proche de sa cible.

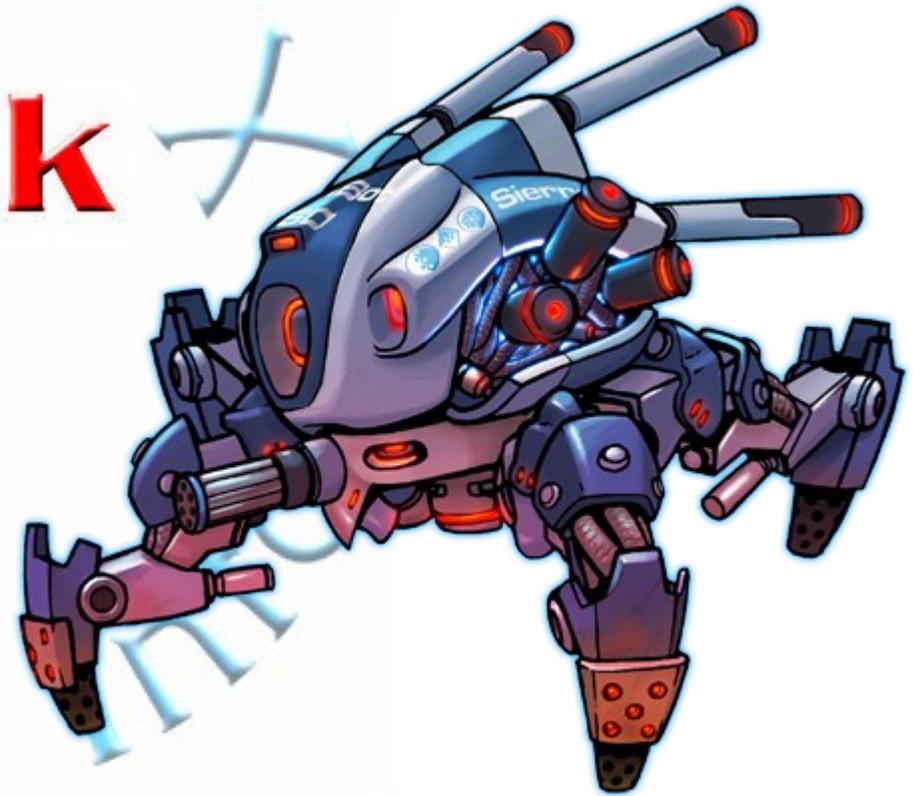
- > **Statut Meteor #6: Protocole marquage: échec.**
- > **Statut Meteor #6: Protocole marquage: réusXXX. Interruption**
- > **Statut Meteor #6: signal perdu**
- >>> **Statut mission: échec marquage. Échec Phase #5. Abandon mission ? [OUI] / [NON]**
- > **Statut Meteor #2: Recherche et Destruction**
- > **Tac. Pict.: Alerte! Dispositif VaudouTech non-référencé. Activité E/M hors gabarit. Alerte !**
- > **Statut Meteor #2: signal perdu**

Elles ont passé trop temps à préserver la communication avec #6. Pendant ce temps, les virus ont atteint le noyau de #6 qui se retrouve paralysé. Elles ont foiré la mission. Mais qu'a trouvé #2 avant de se faire griller ?

DECONNEXION ? [OUI] / [NON]

A suivre ...

Quantronik



UNITY

VIA

Infinity, édition révisée

Par Sixpiedsouterre

La soudaine annonce de la nouvelle édition, suivie de sa sortie dans la foulée n'ont laissé que peu de temps à la spéculation quant à son contenu.

Mais clarifions d'abord les choses, il s'agit bien d'une nouvelle édition du livre de règle d'Infinity. Une édition révisée qui contient des changements mineurs de règles et non pas comme le terme réducteur « V2 » souvent employé semble l'indiquer, une nouvelle version des règles d'Infinity. Une nouvelle édition corrigée et réécrite. C'en est donc fini de ses lance-flammes *lourdes* et autres horreurs à faire frémir un Larousse. Tout cela n'a jamais empêché de profiter du jeu, mais il faut reconnaître que l'effort réalisé avec cette réédition fait plaisir.

Mais penchons-nous sur ce qui a bénéficié du plus gros et du plus intéressant apport : Les règles.

De nombreux points de règles ont été réécrits et bénéficient d'une meilleure définition, beaucoup plus compréhensible. Bien sûr tout cela n'est pas parfait et comme tout jeu de figurines, Infinity souffre et souffrira toujours d'imprécisions et les joueurs les plus acharnés sont toujours là pour nous le rappeler même si Infinity a su montrer que son système n'était pas du genre à se laisser dresser par des gratteurs de virgules et autres *gros bills* patentés.

Il faut quand même souligner qu'il est dommageable que certains points n'aient pas bénéficié de ces réécritures et ne puissent exprimer leur plein potentiel, comme le fait de porter une figurine ou de monter ou descendre d'une moto par exemple. On pourra reprocher à Corvus Belli d'avoir péché par excès de prudence pour ne pas alourdir le système, mais ces éléments n'étant pas au cœur du système, ils n'enlèvent rien au plaisir du jeu.



Mon petit doigt me dit qu'il est probable que ce genre de détails soit développé plus tard.

De pair avec cela s'ajoutent des modifications qui, si elles n'altèrent pas fondamentalement le jeu, apportent un renouveau dans la façon de l'aborder.

Un point central de ces modifications : le déploiement et le premier tour.

Cette phase de jeu est maintenant bâtie autour d'un jet d'opposition, favorisant les lieutenants dotés d'une meilleure volonté,

et obligeant à choisir le déploiement ou le premier tour ; les joueurs peuvent mieux gérer ce facteur et donc concevoir leur tactique selon le choix fait. Une réelle évolution quand on regarde l'ancien système où le hasard régissait une phase aussi capitale dans un jeu de figurines. Voilà l'exemple type de chose que Corvus Belli a su remettre en cause pour faire bouger le jeu.

Je pourrai lister l'ensemble des évolutions qui marque cette nouvelle édition, mais le PDF addendum édité par Corvus Belli (et téléchargeable sur le site) le fera avec plus de diligence que votre dévoué serviteur.

Certaines modifications méritent néanmoins qu'on les souligne, comme l'interdiction d'user du DA niveau 1 ou 2 dans la zone de déploiement ennemie qui donne un réel poids au niveau 3 saut de combat, ou encore la possibilité d'user du Dispositif de Piratage Plus pour l'observation d'artillerie via un Répétiteur qui rend enfin jouable l'Intervertor dans le rôle de pièce centrale Nomade.

Mon coup de cœur personnel est la modification des mines qui deviennent de beaux jouets de destruction, tout particulièrement avec l'emploi possible du Gabarit Petite Larme pour l'explosion de celles-ci.

Bon le tableau n'est pas tout le temps aussi rose, certaines modifications étant dû à l'usage abusif que certains joueurs tentaient de faire des règles. Prenons un

cas que je trouvais hilarant : l'usage de G :Mnémotechnique de l'Avatar. Celui-ci quittait son corps, devenant Mort selon l'application de la règle. Mais ayant G :Mnémotechnique et donc G :Commandé à distance, il restait sur la table et pouvait être réparé. L'esprit de l'Avatar rentrait dans un Medtech obsidion qui gagnait une VOL de 17 et réparait l'Avatar qui repartait au combat. Vous aviez gagné un super médecin/ingénieur à 17 de VOL.



Aujourd'hui fini la combo fumée, ce genre de délire n'est plus possible. On en arrive aux nouveautés. Réécrire et modifier les règles ne suffisait pas à Corvus Belli, il fallait qu'il nous donne de la nouveauté. Si certaines sont anecdotiques comme l'apparition de la compétence Strategos donnée à deux figurines (Sun Tze et l'Avatar) et qui peut changer le jeu pour les bonus qu'elle apporte, d'autres en revanche changent la donne sur l'ensemble du jeu et rétablissent un équilibre comme les munitions DA qui transforment le Fusil MULTI et le MULTI sniper en bête de concours qui ne font plus pâle figure

dans l'armement moderne.

Dans la série des apparitions novatrices, le Flash Pulse permet aux Observateurs d'artillerie d'être utiles à plusieurs niveaux et pas seulement pour du Tir spéculatif.

Les listes d'armées ne sont pas en reste et marquent aussi le pas avec le changement d'édition.

Si malheureusement aucune nouveauté n'est présentée, les listes d'armées subissent tout de même une grosse mutation qui altère encore la façon de jouer. Les spécialistes voient tous leurs coûts en CAP diminuer drastiquement ce qui les rend infiniment plus abordables. C'est très agréable de pouvoir jouer avec une équipe disposant d'une complémentarité sans pour autant sacrifier la puissance de feu.

Pour ma part je suis très content de ces modifications, mais j'y mettrai un bémol. Le fait, par exemple, que les Infirmiers ou encore les Observateurs d'artillerie valent 0 CAP pousse des joueurs à ne plus intégrer de soldat de base au détriment d'une horde de spécialistes. Je trouve cela nul, vraiment nul, mais seul l'avenir nous dira si cela portera préjudice au jeu.

Mais tout n'est pas devenu gratuit, et des hausses de CAP ont eu lieu. Les fusils sniper multi prennent 0,5 CAP de plus pour illustrer leur montée en puissance avec le DA et malgré cela ils sont devenus encore plus utiles qu'avant et encore plus présents sur les tables de jeux.

Les T.A.G eux aussi subissent cette hausse et c'est normal, car ils devenaient des incontournables au sein de toutes les armées au détriment des autres unités. Une exception toutefois, La Garde Maghariba qui n'a pas subi cette augmentation. Un atout pour une armée qui doit composer avec une faiblesse d'un point de vue résistance.

Ces points illustrent l'évolution du jeu, et je pourrai encore continuer à les présenter mais je ne saurais trop vous conseiller d'aller plutôt les essayer au cours d'une partie.

Je considère que cette édition est une réussite pour Infinity. Et quand on voit les innovations du Gameplay (Holoprojecteur) et le sérieux de l'écriture (G : Serviteur) on peut être sûr que la qualité sera au rendez-vous du supplément.

Constuire des batiments modulables

Par Lt Angelo

Construire une table de jeu c'est tentant, mais faute de place, difficile à mettre en œuvre.

Pour ceux qui comme moi ont sauté le pas (en réussissant un jet de volonté contre leur copine / femme / mère / sergent-chef – rayez la mention inutile) et qui veulent partager leur table de jeu avec leur club ou d'autres joueurs, il faut qu'ils soient propriétaires d'un break familial pour la transporter. Et après deux trois voyages, ils ont la triste vision de leur magnifique quartier d'affaires transformé en ruines, non pas par les combats mais par les multiples transports.

Voici donc une solution alternative en termes de montage et de rangement.

N'hésitez pas à tester et à me faire part de vos remarques et à partager les photos de vos réalisations.

Recherches préliminaires

Histoire de changer d'air, j'ai décidé de construire une zone (militaro-) industrielle avec hangars, entrepôts et bâtiments administratifs. Quelques recherches sur le net et une plongée dans GTA m'ont fourni les idées de base.

Les premiers bâtiments, ceux qui vont servir de cobaye pour ce tutoriel, ce sont trois hangars accolés. L'idée étant de construire de quoi stocker du matériel ou des engins, que ce soit pour un aéroport civil et commercial ou un complexe militaire.

Matériaux et matériel

Carton plume

Carton fort (calendrier)

Colle néoprène

Cutter (non, pas le truc panocéanien, le truc qui coupe)

Aimants circulaires de 5mm de diamètre sur 3mm d'épaisseur (supermagnete.fr)

Préparation

Après avoir défini sommairement les dimensions des hangars, 20cm de large par 15cm de haut en façade, et 30cm de long pour les murs, et leur forme, un léger arrondi pour le toit afin d'éviter le côté boîte à chaussures, il faut séparer les différentes parties.

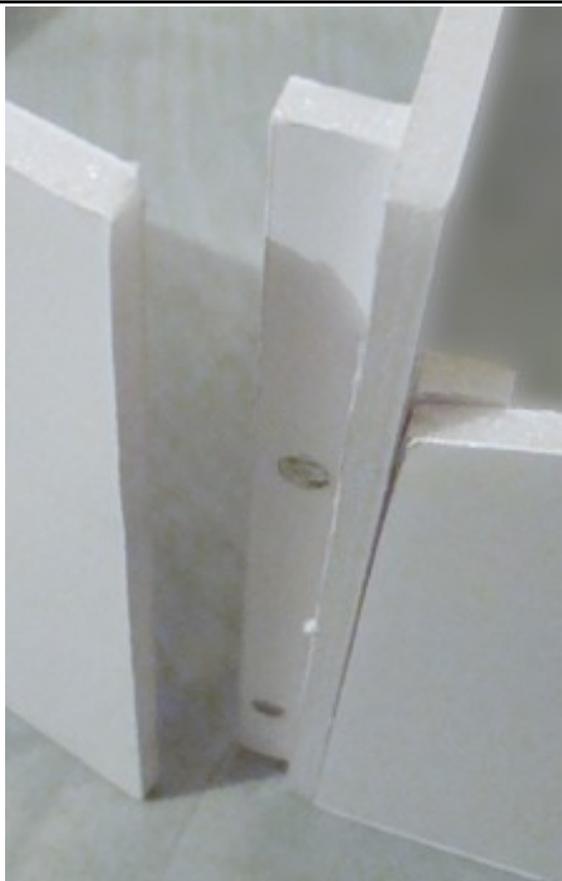
Afin de pouvoir moduler à l'envi ces hangars, et pouvoir en aligner un deux ou trois accolés, voire deux accolés et un troisième séparé, chaque façade, chaque mur va donc être indépendant, et les toits seront réalisés en deux parties afin de pouvoir accéder à l'intérieur des hangars tout en gardant sur le toit les figurines qui s'y trouvent.

Pour trois hangars, j'ai donc besoin de quatre murs, deux extérieurs et deux intermédiaires (je reviendrai sur leurs différences plus loin) et six façades pour les accoler, plus deux murs extérieurs supplémentaires pour pouvoir séparer l'un des hangars des deux autres, et de six portions de toits.

Assemblage

Quelques coups de cutter plus tard, j'ai en main tous les morceaux dont j'ai besoin. J'en profite pour vérifier rapidement les symétries et l'allure générale des bâtiments. Rapidement, je dois me rendre à l'évidence, maintenir les différents murs à l'équerre est difficile.

J'opte donc pour des contreforts collés sur les murs afin que mes façades viennent s'encastrer au ras du bord de chaque mur. Autre avantage de ces contreforts, j'évite de trouser les morceaux de cartons plume dans toute leur épaisseur pour y insérer les aimants. Les murs extérieurs ne porteront qu'un seul contrefort alors que les murs intérieurs en porteront deux en symétrie sur chaque face.



Contreforts

Pour coller les aimants, je repère au préalable leurs emplacements sur chaque partie avant d'évider au cutter. La phase la plus délicate de l'opération consiste à coller les aimants de telle manière à ce qu'ils ne se repoussent pas entre eux lorsqu'ils se retrouvent face à face à l'assemblage (faces positives ou négatives face à face donc).

L'assemblage des murs va me permettre de positionner les poutres en carton plume qui soutiennent les toits et les maintiennent légèrement courbés. J'opte pour deux poutres par partie de toit. La plus importante est celle qui va venir se placer juste après les contreforts de chaque côté, afin de maintenir le toit en place et centré.

Les poutres ne suffisent pas à maintenir les toits qui ont tendance à s'effondrer au centre. C'est pourquoi, juste sous les poutres centrales, je colle un morceau de carton plume sur chaque mur pour les soutenir (positionnement facile à réaliser en retournant les bâtiments désormais solidement maintenus par les aimants).

Rangement

Ce bâtiment fait 60cm de long pour 30cm de profondeur. Mais démonté, je réduis sa surface à un tiers et le volume par deux. Un gain de place qui me permet de le glisser sous mon lit, à côté des moutons.

Et la suite ...

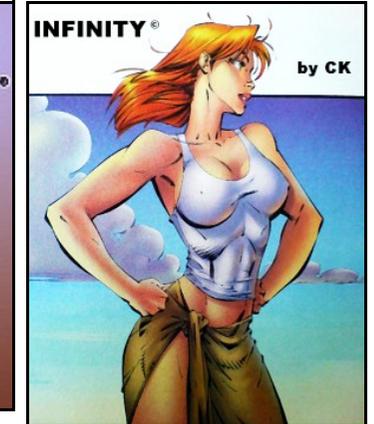
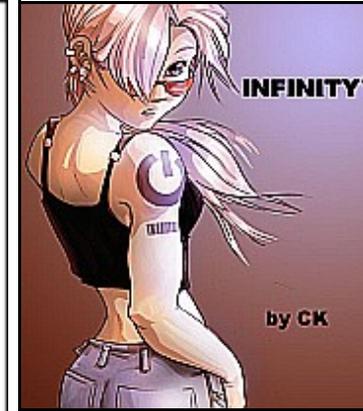
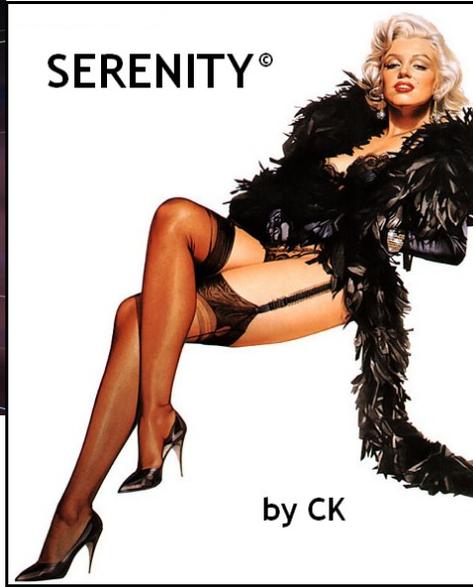
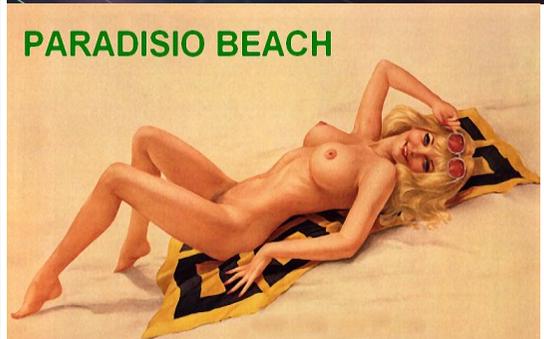
Les aimants ont de multiples utilisations. Mes hangars recevront sous peu des enseignes destructibles au lance-missile, juste après avoir percé les ouvertures, construit des portes coulissantes et texturé murs et toits.

Pour les bâtiments suivants, sur le même principe, je compte bricoler des balcons amovibles, une tour à nombre variable d'étages, avec passerelles et escaliers escamotables.

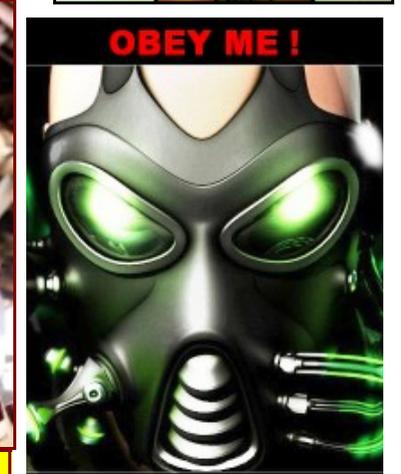
Affiches

Par Bawon Samdi & Pi-Well

Votre ville est le lieu d'affrontements sanglants entre les différentes factions d'Infinity. Vous souhaitez masquer les impacts de balle, mais vous n'avez plus les moyens de financer la reconstruction, ou vous souhaitez cacher des slogans de propagande hostile à votre nation en vue de la visite d'un officiel de haut rang. Ces quelques affiches devraient faire l'affaire ...



**Bawon Samdi
for President !**



Pan'O Bad
Enjoy Next Valentin Day

Leçon n°46
 Avoir tant de choses à lui dire.

Pan'Océania exclusiv producer
Import from France

Leçon n°48
 Éclairer son
 humeur ténébreuse.

Stop Nurdin'
 New Hacking device
TUNGUSKA Technologie

WELCOME ON
NEO-PHUKET
 WHERE LIFE IS NOW-DAYS

*Yu.Jing Impérial Dominions**
 Your journey will be safe.
 Return to lost paradise
 Forget everything
 Enjoy natural oriental art of life

享本
 用統
 新治
 普居
 吉民
 島只
 日批
 准

*Passport and DNA autorisations needed

NEW SEATTLE AIR SERVICES

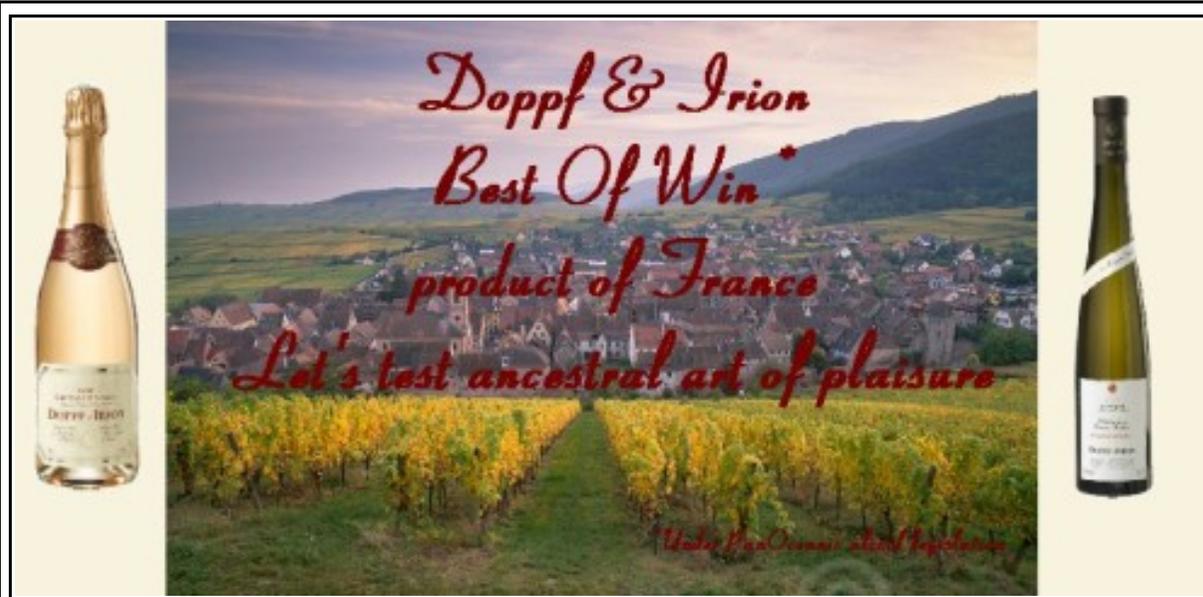
All kind of shuttle available
 from
 family standard
 to
 heavy armored vectoriel trusted*

**WHAT YOU WANT
 WHEN YOU WANT
 WHERE YOU WANT**

QUESTION OF PRICE

To contact us, call Angela : 455 624 000 321

flight only
 services



*Doppf & Irion
Best Of Win*
product of France
Let's test ancestral art of pleasure*

United Producers of the World

Join Now !




Join Now !





SI VIS BELLUM
PARA BELLUM

WAR IS PEACE




IN GUN WE TRUST

ARIADNA THE BIG HUNT*





KAZAK LINE TRAVEL
Only available in Ariadna Embassy
(*) platinum insurance contract necessary

Effet Massif

KILLING

via



La campagne Salvadora

Par Boll's

Sálvora est une petite île située sur Paradiso. Ce territoire est officiellement mis à disposition du Bureau AEGIS par Corvus Belli. Il s'agit d'un magnifique cadeau de l'éditeur aux joueurs et joueuses français. Nous disposons désormais d'un cadre ludique au sein duquel notre créativité pourra s'exprimer pleinement sans risque de rentrer en conflit avec l'historique officiel du jeu qui évolue chaque jour au gré des nouveautés.

Bien sûr, l'essentiel de ce qui se passe dans l'île de Sálvora est validé par Corvus Belli afin de garder une cohérence avec le background officiel. Sálvora sera donc le prétexte à des nouvelles écrites par le Bureau mais aussi à de nombreux scénarii à travers lesquels vous pourrez en apprendre encore un peu plus sur l'univers d'Infinity. D'ailleurs, la campagne « Opération Isabella » diffusé dans Ravage, ainsi que le scénario proposé dans ce 1^{er} numéro du fanzine s'y déroulent déjà...



La nouvelle carte de paradiso avec l'emplacement de Sálvora

Le Territoire Autonome de Salvora

Le Territoire Autonome de l'Île de Sálvora est un des territoires cédés à l'O12 dans le cadre des lois internationales promulguées lors des Accords de Lorraine par le Bureau Gaïa, légiférant la colonisation et la terra formation des planètes et territoires nouvellement découverts.

Le Territoire Autonome de l'Île de Sálvora est située juste à la verticale du complexe orbital Alexandria-3, le point d'arrivée principal des transports spatiaux dans le système Paradiso. Sálvora constitue le point de débarquement terrestre lié au complexe, et comporte un aéroport de taille moyenne avec une zone d'atterrissage spécialement adaptée à la réception des navettes. L'activité de l'aéroport a généré deux zones industrielles. La première est dédiée à la maintenance et aux réparations nécessaires aux navettes ayant subi des dommages lors de leur entrée dans l'atmosphère ou lors d'attaques de l'Armée Combinée. La seconde a des fonctions de logistique et de gestion de l'arrivée, du stockage et de la distribution de l'aide humanitaire et matérielle destinée aux zones de conflit.



Sálvora est devenu le principal bastion de l'O12 sur Paradiso depuis la perte de ses installations dans la ville de Sylvania. À l'heure actuelle, la plupart des membres du personnel administratif, ainsi que leurs familles, ont été transférés vers la cité-sanctuaire de Devi, la principale zone d'accueil de réfugiés en provenance des zones occupées de la planète. Malgré cela, les régions résidentielles de l'île comportent toujours une telle densité de population qu'une évacuation rapide et sécurisée en cas d'attaque n'est pas garantie.

Paradiso. Projections stratégiques v. 4.5 (Extrait)
Lieutenant Giulietta Stefano. Unité Psy, Renseignements militaires de l'O-12.

Le Projet Isabella

Conscient que la supériorité technologique de l'Armée Combinée risquait à tout moment de faire basculer le conflit en faveur des extraterrestres, O-12 a initié un projet scientifique visant à créer une arme bactériologique et génétique spécifiquement adaptée à la morphologie de nos assaillants.

Conscient aussi de l'immaturité chronique des dirigeants des grandes puissances de la Sphère Humaine, O-12 a décidé de maintenir le secret le plus absolu sur ce projet afin d'éviter que les avancées technologiques considérables réalisées à cette occasion ne soient détournées de leur objectif initial. Nous ne pouvons en effet pas prendre le risque de voir les grandes puissances alimenter l'éternel conflit hégémonique qu'elles se livrent avec de nouvelles armes issues du projet.

Ce projet a nécessité d'importants investissements tant humains que financiers. La phase initiale du projet a été initiée il y a 14 mois sous le n°127¹. Sa direction a été confiée au professeur Isabella Winston, dont les travaux en matière de génétique extraterrestre font références au sein de la communauté scientifique. 4 laboratoires appartenant à la société TranxTech, l'une de nos sociétés écrans, ont été affectés aux recherches dont le principal, le laboratoire Alicante se situe ici, sur l'île de Salvora.

Très vite, le professeur Winston a demandé que lui soient fournis des corps extraterrestres puis par la suite des cobayes vivants. Plusieurs équipes Ganesh du Bureau AEGIS ont donc été mandatées pour procéder à l'extraction des matériaux de recherche le long de la ligne de front sur Paradiso.

Il y a trois mois, au moment où la phase préliminaire du projet 127 allait être conclue, le laboratoire de Santa-Cruza a été victime d'une explosion pour le moins suspecte causant la mort de nombreux scientifiques dont le professeur Winston. Dans le cadre de son enquête, le Bureau Noir suspecte plusieurs factions d'avoir découvert l'existence du projet et fouillé les décombres de Santa-Cruza.

Il y a 17 jours, le convoi 09707TH a été attaqué par deux forces militaires distinctes et opposées le long de la ligne ferroviaire P88 sur Salvora. Ces derniers cherchaient à s'emparer du lot 47 composé d'un unique sarcophage, numéroté S89, contenant un spécimen vivant de Shasvastii en parfaite santé. L'enquête préliminaire menée par Ganesh 4 sur le vol de S89 permet d'incriminer sans ambiguïté la PanOcéanie. Ces derniers ont exfiltré le colis dans un laboratoire secret sur Neoterra. L'enquête démontre aussi que Yu Jing est la deuxième faction qui a attaqué 0907TH. Des indices nous conduisent à croire que Yu Jing va tenter de reprendre S89 très rapidement.

Ces différents événements nous ont amené à passer en niveau d'alerte de défense Infinity. La Phase 2 du projet vient de débuter. Le nom de code retenu a finalement été Isabella en mémoire à la première directrice des recherches.

Je cède maintenant la parole au commandant Del Arco....

Paradiso. Compte-rendu d'état-major (Extrait)

Lieutenant Giulietta Stafano. Unité Psy, Renseignements militaires de l'O-12.

¹ La tradition au sein d'O-12 veut que l'on nomme de manière explicite un projet uniquement à l'issue de la phase préliminaire attestant de la faisabilité de ce dernier. De ce fait le projet porte à son lancement un simple numéro.

Les scénarios de la GNF

Par Sixpiedsouterre

RÈGLES GÉNÉRALES DU TOURNOI !

Préalablement à la partie, vous devez :

- Vous mettre d'accord avec votre adversaire sur la nature des décors :
Nature du terrain (comment sont gérés les arbres etc...), Terrain difficile,
Visibilité réduite dans tels ou tels décors, possibilités d'effectuer les sauts de combat sur la table, etc....

- Lors de votre déploiement déterminer secrètement quel niveau de la compétence DA vos figurines qui en sont dotées utiliseront, et vous y tenir pendant la partie (Votre adversaire peut vous demander de l'inscrire par sécurité).

Important :

- Un joueur est déclaré vainqueur si, à l'issue du match, il possède au moins 2 points de Victoire de plus que son adversaire.
Toute autre situation est un match nul.

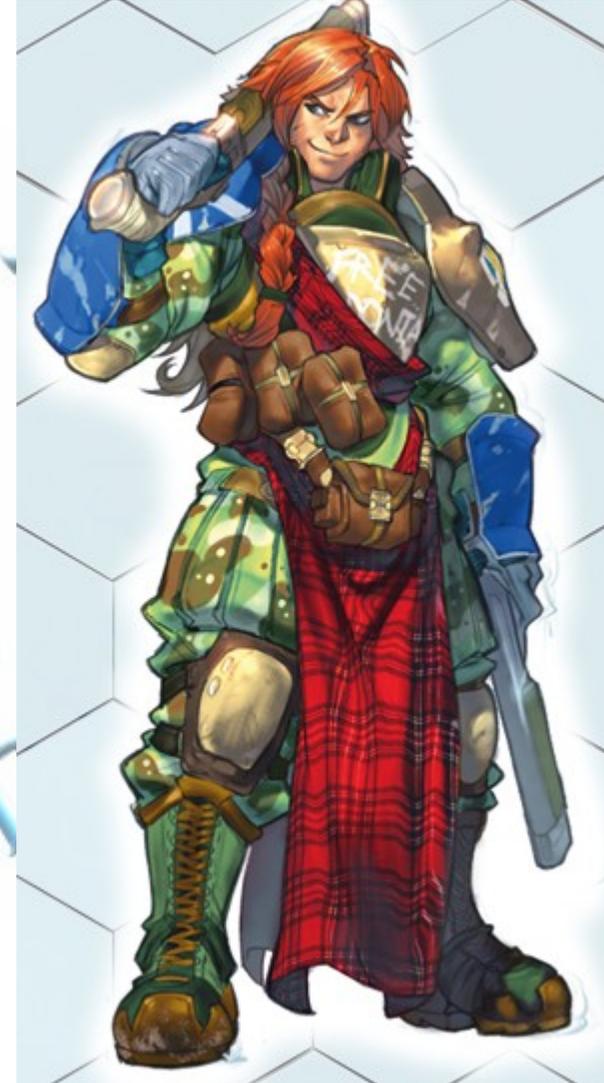
-L'extermination où la retraite complète d'une des deux armées entraîne la fin du match à la fin du tour du joueur où ladite situation a lieu. Le calcul des points de victoire est fait selon les conditions du scénario.

-Un abandon correspond à une défaite totale, votre adversaire marque le maximum de points de Victoire possible et le maximum de points Bonus.
Mais qui voudrait abandonner une partie d'Infinity ???

À la fin de la partie :

-Rangez vos affaires.

-Votre adversaire et vous venez porter le résultat de votre match aux arbitres. Le résultat d'un match étant composé du score en point de Victoire et du score en point Bonus.



PERCEE!

Objectif :

Vous devez enfoncer les lignes ennemies afin de porter l'offensive chez eux, tout en éliminant un maximum de l'armée adverse qui tentera de vous en empêcher.

Durée :

6 tours ou 1h30

Déploiement :

Déploiement standard.

Règles spéciales :

- Compétence spéciale :

Exceptionnellement les figurines dotés de DA : Saut de combat ne peuvent choisir de sauter dans la zone de déploiement ennemie.

Conditions de victoire :

- Objectif Principal :

Faire sortir vos figurines par le bord de table adverse.

50-99 points de votre armée sortis par le bord de table adverse : 2 points de Victoire

100-149 points de votre armée sortis par le bord de table adverse : 3 points de Victoire

150-199 points de votre armée sortis par le bord de table adverse : 4 points de Victoire

200-249 points de votre armée sortis par le bord de table adverse : 5 points de Victoire

250-300 points de votre armée sortis par le bord de table adverse : 6 points de Victoire

- Objectif Secondaire :

Éliminer le plus de figurines ennemies au cours de votre percée.

50-99 points de l'armée ennemie éliminés: 0,5 points Bonus.

100-149 points de l'armée ennemie éliminés: 1 point Bonus.

150-199 points de l'armée ennemie éliminés: 1,5 points Bonus.

200-249 points de l'armée ennemie éliminés: 2 points Bonus.

250-300 points de l'armée ennemie éliminés: 2,5 points Bonus.

PRISE DE POSITION !

Objectif :

Vous devez vous assurer du contrôle des Zones Objectifs.

Durée :

6 tours ou 1h30.

Déploiement :

- Avant le déploiement, le gagnant du jet de déploiement choisit sur quelle diagonale seront placées les Zones Objectifs.

- Le premier joueur à se déployer choisit sa zone de déploiement.

- Une zone de déploiement est constituée des deux bandes opposées commençant à 25cm des bords latéraux et faisant 15cm de profondeur.

- Aucune figurine ne peut commencer directement dans une Zone Objectif.

Règles spéciales :

- Zones Objectifs :

Les Zones Objectifs sont des cercles centrés sur une diagonale de la table et d'un rayon de 10 cm chacun. La Zone 1 est centrée sur le milieu de la table, les centres des zones 2 et 3 sont placés à 40 cm du centre de la zone 1 le long de la diagonale choisit.

- Contrôle:

Une figurine participe au contrôle d'une Zone Objectif si son socle est entièrement à l'intérieur de la Zone. Les figurines IMM ou Inconscientes ne peuvent prétendre au contrôle d'une Zone Objectif. Une Zone Objectif est sous contrôle d'un joueur si celui-ci y a au moins 50 points d'armée de plus que son adversaire.

De plus, les marqueurs CAMO/Supplanteur/etc. ne participent pas au contrôle de la Zone Centrale. Si les marqueurs ne sont révélés qu'au dernier tour de jeu, ils ne comptent que pour moitié dans le total de point contrôlant la Zone Centrale.

Conditions de victoire :

-Objectif Principal :

Contrôler le maximum de Zones Objectifs à l'issue de la bataille.

Votre armée contrôle la zone centrale : 3 points de Victoire.

Votre armée contrôle la zone 2 ou 3 : 1,5 points de Victoire par zone

-Objectif Secondaire :

Avoir été le premier à contrôler les Zones Objectifs.

Votre armée est la première à contrôler la zone centrale : 1,5 points de Bonus.

Votre armée est la première à contrôler la zone 2 ou 3 : 0,5 points de Bonus.

SOIE EN STOCK !

Objectif :

Vous devez vous emparer d'un maximum de caisses de Soie.

Durée :

6 tours ou 1h30

Déploiement :

- Avant le déploiement, le gagnant du jet de déploiement choisit qui va placer ses caisses et ses leurres en premier. Chaque joueur place ses caisses et ses leurres dans la moitié de table ennemie à 15cm maximum de la ligne médiane de la table de jeu. Les Caisses et les Leurres ne peuvent être placés dans un terrain Infranchissable.
- Déploiement standard.
- Aucune figurine ne peut être déployée directement en contact avec un jeton

Règles spéciales :

- Caisse et Leurre :

Chaque joueur dispose de 3 Caisses et 2 Leurres, chacun doit noter secrètement qu'elles sont les Caisses et les Leurres avant de les déployer.

Une figurine qui entre en contact socle à socle avec un jeton sait immédiatement si c'est une Caisse ou un Leurre.

- Prendre et Porter :

Pour vous emparer d'une caisse, vous devez être en contact socle à socle et réaliser la compétence courte de mouvement Prendre. Une figurine ne peut porter qu'une Caisse à la fois.

Aucune figurine ne peut devenir un marqueur tout en étant en possession d'une caisse. Une figurine qui fait autre chose qu'une esquive ou des compétences courtes de mouvement, lâche automatiquement sa caisse. Il est néanmoins possible de lâcher et reprendre la Caisse dans le même ordre. (exemple une figurine déclare un Tir, elle lâche sa caisse, elle peut déclarer Prendre pour garder la caisse)

Conditions de victoire :

- Objectif Principal :

Posséder le plus de Caisses à l'issue de la bataille.
Par Caisse détenue par votre armée : 1 point de Victoire.

- Objectif Secondaire :

Ne pas se faire avoir par les Leurres ennemis.
Par Leurre ennemi évité par votre armée : 1 point de Bonus

LA MEULE!

Objectif :

L'heure n'est plus à la finesse, vous devez exterminer votre adversaire !

Durée :

6 tours ou 1h30

Déploiement :

-Déploiement standard.

Règles spéciales :

Néant

Conditions de victoire :

- Objectif Principal :

Éliminer le plus d'ennemie possible.

- 50-99 points de l'armée ennemie éliminés : 1 point de Victoire
- 100-149 points de l'armée ennemie éliminés: 2 points de Victoire
- 150-199 points de l'armée ennemie éliminés: 3 points de Victoire
- 200-249 points de l'armée ennemie éliminés : 4 points de Victoire
- 250-300 points de l'armée ennemie éliminés : 6 points de Victoire

- Objectif Secondaire :

Sauvez le plus de vos hommes.

- 50-99 points de votre armée vivant à la fin de la bataille: 0,5 points Bonus.
- 100-149 points de votre armée vivant à la fin de la bataille: 1 point Bonus.
- 150-199 points de votre armée vivant à la fin de la bataille: 1,5 points Bonus.
- 200-249 points de votre armée vivant à la fin de la bataille: 2 points Bonus.
- 250-300 points de votre armée vivant à la fin de la bataille: 2,5 points Bonus.

Situations InfiNity

Par Bawon Samdi & Mr Gob

Ce qui suit sont des idées de scénarios plus ou moins développées et inspirées du background d'InfiNity.

Ouverture de la chasse au TAG !

Un léger redoux climatique sur Svalarheima a transformé certaines zones de conflits en bourbiers difficilement praticables. De par leur grande mobilité, les TAGs sont devenus les seules plates-formes d'appui pour l'infanterie. Les forces belligérantes du secteur, YuJing et Panoceanie, l'ont bien compris et chacun tente d'éliminer les TAGs adverses afin de l'emporter dans les zones contestées.

Au moins une armée doit comporter un TAG. Une armée qui compte un TAG dans ses rangs doit se plier aux contraintes suivantes: elle ne doit pas dépasser 250pa et 3 CAP, le TAG devra être présent sur la table suite au déploiement. La valeur CAP du TAG est exceptionnellement considérée comme étant égale à 0 et il est nécessairement considéré comme étant le lieutenant de son armée même si cette option n'est pas disponible habituellement.

Une armée qui ne compte pas de TAG dans ses rangs ne devra pas dépasser 200pa et 4 CAP.

La partie se termine à la fin du tour du premier joueur à perdre son TAG ou à la fin du tour du joueur forcé de battre en retraite.



Quand la technologie nous renvoie à « l'âge de pierre » ...

Les récents échanges de tirs sur Paradisio ont atteint une rare intensité. Même si nos correspondants n'ont toujours de permissions pour se rendre à la surface de la planète, ils ont pu néanmoins observer depuis l'orbite les relevés télémétriques indiquant une intense activité électromagnétique consécutive d'un usage massif d'armes de type EMP. Si les armées qui s'opposent ainsi réduisent leurs équipements respectifs à l'état de tas de métal et de plastique inutiles, ils finiront par être contraint à l'abandon des hostilités.

Suite à un usage massif d'armes E/M, 2 armées ont dû se replier en laissant du matériel immobilisé sur place. Les deux armées envoient à présent des équipes de récupération. Le vainqueur est celui qui parvient à sauver la plus grande quantité de matériel.

200 pa, Ingénieur et Hacker obligatoires. Chaque armée dispose en plus de l'équivalent de 100pa / 2 CAP en troupes parmi lesquelles doivent figurer au moins deux drones et une ILO. Ces troupes commencent la partie en étant Hors-Service (DIS) et constituent le matériel « cible » à récupérer. Ces troupes doivent être à + de 25 cm les unes des autres et doivent toutes se trouver à + de 25 cm de la zone de déploiement. A l'issue des 3 tours de jeu, le vainqueur est celui qui possède sans sa zone de déploiement la plus grande valeur en PA de troupes cibles encore en état de fonctionner.

Règlement de compte à OK Corral !

Les abords du village de Corral, en plein USAriadna, a été le théâtre d'une escarmouche d'une rare violence entre les troupes Ariadnaïses et Haqqislamistes pour un motif encore inconnu. Mais les nombreux blessés restés sur place devraient apporter de nombreux renseignements à l'équipe d'O-12 spécialement dépêchée sur place pour enquête.

Suite à une escarmouche particulièrement meurtrière, deux armées ont dû se replier précipitamment en abandonnant des blessés. Elles envoient à présent chacune une équipe de sauvetage pour récupérer d'éventuels survivants avant que O-12 n'arrive pour poser trop de questions.

200 pa, Médecin obligatoire et Infirmiers vivement conseillés. Chaque armée dispose en plus de l'équivalent de 100pa / 2 CAP en troupes parmi lesquelles ne peuvent figurer de troupes dotées de points de Structure. Ces troupes commencent la partie en étant Inconscientes et constituent les effectifs « cible » à récupérer. Ces troupes doivent être à + de 25 cm les unes des autres et doivent toutes se trouver à + de 25 cm de la zone de déploiement. A l'issue des 3 tours de jeu, le vainqueur est celui qui possède sans sa zone de déploiement la plus grande valeur en PA de troupes cibles avec encore au moins un point de Blessure.

Chirurgicales mais douloureuses !

Le développement des technologies de brouillage des systèmes de ciblage compromet la précision des frappes suborbitales. La solution envisagée par les différents états-majors semble être un retour à l'antique technique d'escouades envoyées en secret pour "marquer" les cibles depuis le sol. Il est à noter que cette technique, bien qu'efficace, est extrêmement coûteuse en vies humaines car les équipes reviennent rarement entières.

Il faut détruire un bâtiment adverse, mais il est équipé d'un dispositif anti-ciblage rendant les attaques aériennes moins précises. Des observateurs au sol doivent le marquer pour permettre un bombardement efficace.

Le bâtiment de chaque équipe doit être de taille égale et situé au centre de sa moitié de terrain. Le dispositif anti-ciblage permet à un bâtiment d'effectuer un jet "d'esquive" avec une PHY de 13 quand il est pris pour cible par un Observateur d'artillerie. Pour que la frappe aérienne soit efficace, il faut que le bâtiment soit marqué pendant 3 tours consécutifs. La première armée à y parvenir remporte la partie.

Infoflux Inside !

Différentes armées se lance dans une vaste opération de propagande. Afin de montrer que chacune est plus forte que toutes les autres, elles intègrent des caméras embarquées au sein de leurs équipes et diffusent les images les plus avantageuses. Mais Infoflux a obtenu les rushes et nous sommes les seuls en mesure de vous montrer la vérité non retouchée !

Restez connectés, vous allez bientôt recevoir les premières vidéos hallucinantes des meilleures unités d'élite au court d'opérations ultra-dangereuses !

Chaque joueur désigne secrètement une de ses figurines comme étant le Cameraman. Cela peut être une Infanterie Légère, Moyenne ou un Warband, mais la figurine doit être Régulière, ne peut être lieutenant et ne peut bénéficier des compétences Camouflage ou Camouflage TO.

Cette figurine gagne une PB de -3 si celle-ci était de 0. Chaque armée remporte ou perd des Points de Victoire (PV) selon les conditions suivantes:

+ 1 PV par figurine ennemie devenant Inconsciente ou Morte dans la LdV de son Cameraman, +1PV supplémentaire s'il s'agissait d'un Corps à Corps

- 1 PV par figurine amie devenant Inconsciente ou Morte dans la LdV de son Cameraman, -1PV supplémentaire s'il s'agissait d'un Corps à Corps

- 1PV si l'armée est en Retraite!

- 2PV si le Caméraman termine la partie Inconscient ou Mort

Le système d'enregistrement du Caméraman est sensible aux munitions E/M. Tant que le Caméraman est Inconscient, Mort ou que son équipement est HS, son armée ne peut plus gagner ou perdre de PV.

Son équipement peut être piraté. Chaque piratage réussit cause la perte de 1PV pour son armée. À l'issue de la partie, l'armée qui dispose du plus grand nombre de PV réalise le meilleur film de propagande et gagne la partie.



Inspection sous haute tension

A l'occasion de l'arrivée des nouvelles troupes à Salvora le directeur du centre Aegis de Salvora, Jihāim Bollouk, à déclaré qu'un membre de la direction se rendra, en personne, à la base militaire afin d'accueillir les nouvelles troupes et leur souhaiter du courage devant les dangers que présente Paradiso. Dans les jours qui ont suivi cette déclaration un groupe terroriste à menacé publiquement les membres de la direction en envoyant un hologramme à l'intention du Directeur Adjoint Tchicyl Reptojima.

2 joueurs : un joue l'escorte d'un responsable du Bureau Aegis l'autre joue un groupe terroriste. Le but du défenseur est d'escorter le VIP jusqu'à la gare du Spatioport, représenté par le bord de table opposé. L'attaquant doit assassiner coûte que coûte le VIP.

Règle du scénario:Le défenseur dispose de 300 Pa et doit recruter obligatoirement soit Jihāim Bollouk, directeur du Bureau Aegis, soit Tchicyl Reptojima, directeur adjoint ainsi qu'un Opérateur Psy d'O 12. L'attaquant dispose de 300 pts pour faire sa compo, mais doit se plier à la règle "Groupe terroriste". Cette règle ne s'applique pas pour une compo AC.

Déploiement :

La zone de déploiement du défenseur est une bande de 30cm de longueur dans le sens de la largeur.

L'attaquant dispose, lui, de toute sa moitié de terrain pour se déployer.

Règles spéciales:

Garde du corps : L'opérateur Psy sert de garde du corps personnel aux membres de la direction. Ils sont activés en même temps, doivent rester socle à socle et compte pour une seule troupe dans le nombre de troupe par groupe. Toute attaque à leur encontre est résolue comme un tir visant un CàC.

Profils des membres du bureau Aegis:

Jihāim Bollouk

10//10 13 11 11 15 3 -3 1 IM

régulier non Impétueux Cube disp:1

VIP O12: Bureau Aegis Strategos nv3

Jihāim Bollouk pistolet,couteau CAP: 0 PA: 19

Jihāim Bollouk(Lt) pistolet,couteau CAP: 1 PA: 19

Tchicyl Reptojima

10//10 14 13 11 12 3 -3 1 IM

régulier non Impétueux Cube disp:1

VIP O12: Bureau Aegis Vaillance: Sans incapacité par blessure

Tchicyl Reptojima pistolet d'assaut,couteau CAP: 0 PA: 14

Tchicyl Reptojima(Lt) pistolet d'assaut,couteau CAP: 0 PA: 14

Compétence V.I.P : Les VIP sont des personnes très importantes d'un gouvernement ou d'O12. Ainsi s'il est tué, la partie est directement perdue pour le joueur le contrôlant. Durant leur déplacement les VIP sont équipés de DDO nv1 et d'une armure leur fournissant la compétence Immunité total

Compétence O12: Bureau Aegis : Les membres du Bureau Aegis sont tous d'ancien officier des armées de la sphère humaine. Cette expérience leur permet d'être utilisés comme Lieutenant pour n'importe quelle armée.

Les troupes disposant de la compétence O12: Bureau Aegis peuvent être recrutées pas n'importe quelle armée de la sphère humaine. Toute fois tant qu'un membre d'O12 est présent dans votre compo aucune arme interdite par la Convention de Concilium ne peut être utilisé à **l'encontre d'autre membre de la sphère humaine.**

Groupe terroriste : Les groupes terroristes n'ont rien d'une unité militaire, ainsi il n'est pas nécessaire de recruter un Lieutenant, la règle de perte de Lieutenant est donc ignorée. Lors du jet de déploiement, vous utiliserez la meilleure VOL de votre groupe avec un mod de -2. Vous ne pouvez pas recruter de troupe de type TAG ou ILO.

[Actualiser]

[Quitter]

Concilium

KIRILL

Via

INFOFLUX



Les Opens de France AEGIS

Par Boll's

2009 sera l'année des grands événements pour le Bureau AEGIS et nous l'espérons pour la communauté Infinity toute entière. Afin de permettre une meilleure lecture des événements proposés, nous avons décidé de formaliser un peu plus notre travail. C'est ainsi que nous vous proposons dès mars prochain le 1er opus d'une série que nous souhaitons la plus longue possible, la série des Opens de France AEGIS.

Un Open de France AEGIS est composé de plusieurs activités dont la thématique commune est bien sûr Infinity. Ces activités sont réparties sur tout le week-end. Le plat principal d'un Open est le tournoi officiel organisé dans le cadre de l'ITS (*voir description dans l'article suivant*). Il s'agit d'un tournoi officiel comptant au minimum 24 participants, basé sur le format Aegis 2009 (*idem*). Et afin de satisfaire l'appétit des peintres, un concours de peinture est proposé en version classique (peinture de la figurine imposée durant le WE) ou en mode Speed Painting. Et vu qu'on n'est pas là pour chômer mais bel et bien pour jouer, des activités diverses sont proposées en nocturne (parties thématiques, "Free for all", Multi-joueurs, ...).

Toutes les informations pratiques sur les Opens AEGIS seront disponibles sur le notre site web et sur le forum. Le logo qui permettra d'identifier facilement les Opens AEGIS sera dévoilé prochainement.

Pour ouvrir le bal, nous vous donnons rendez-vous à Montpellier les 14 et 15 mars 2009 puis à Grenoble lors du Stratépolis les 30 et 31 mai 2009. Les informations sur ces deux événements seront diffusées rapidement sur le site du Bureau Aegis.



Infinity Tournament System



Longtemps attendu, le système officiel de jeu organisé proposé par Corvus Belli - Un trophée pour le vainqueur est enfin disponible.

Ce système se veut facile à mettre en place et peu intrusif dans le fonctionnement et l'organisation des tournois.

L'ITS (Infinity Tournament System) se décline en deux volets.

Le premier est représenté par le Kit de tournoi créé par Corvus et dont la vocation est de faciliter la mise en place de la compétition. Ce kit peut être acheté auprès du distributeur directement ou via les boutiques (pour 35 € HT). Il peut être aussi commandé chez Corvus Belli (attention cependant aux frais de port depuis l'Espagne).

Le kit contient :

- les fiches d'inscriptions des joueurs au programme ITS. En effet, chaque participant se voit attribuer un numéro unique lors de son premier tournoi, numéro qui le suit de compétition en compétition et permet son entrée dans le classement mondial.
- Les fiches de résultats pour le tournoi à proprement parler. Chaque tournoi permet d'attribuer des points aux 10 premiers du classement.



- Des figurines et des « goodies » (Insignes de faction pins, posters, catalogue...) pour les participants



Une fois la compétition terminée, il suffit de renvoyer la fiche de résultats pour que ces derniers soient pris en compte pour le classement général.

La particularité du système est que les joueurs marquent des points dans des compteurs distincts en fonction de la faction jouée à chaque tournoi. Le classement général du joueur est fonction du nombre total de points marqués dans les différents compteurs de faction. Ce classement général se décline en deux versions, la première est mondiale et intègre les résultats en provenance de l'ensemble des communautés internationales. La deuxième est purement nationale.

Le deuxième volet de l'ITS est composé d'un règlement fixant les conditions d'organisation du tournoi. Ce document fixe notamment les contraintes imposées dans la composition des listes d'armée (pas de mercenaires...) et dans la nature des figurines jouables (peinture, proxy...). Ce document est actuellement disponible en anglais et fera l'objet très prochainement d'une traduction en français.

Le classement ITS mondial est régulièrement mis à jour sur le site officiel. Nous espérons être en mesure de diffuser le classement national sur le site du Bureau AEGIS prochainement avec des mises à jour régulières.

Format AEGIS, session 2009

Par Sixpiedsosterre

Le Format Aegis est une préconisation de format de tournoi faite par le Bureau Aegis, proposant un cadre clair et équilibré dans la réalisation d'un tournoi Infinity. Il entre en synergie avec les obligations relatives aux tournois officiels de Corvus Belli pour le classement ITS.

1 – Règles en vigueur

- Le tournoi sera basé sur la 2ème édition française du livre de règles.
- Toutes nouvelles règles, profils, correctifs et FAQ, officiels et disponibles en Français, publiés au moins 1 semaine avant le tournoi.

2 - Liste et composition d'armée

- Pour participer à un tournoi Aegis un joueur doit constituer une liste d'armée, dit la Liste Générale, en 450 points sans limites de CAP.
 - Lors de chaque partie jouée pendant le tournoi, le joueur va sélectionner dans la Liste générale, une armée conventionnelle de 300 points et 6 CAP dit la liste de Ronde.
 - Les mercenaires et les armées mercenaires sont interdits dans le cadre des Tournois Aegis.
 - Tous les profils doivent être représentés par leurs figurines originelles (or conversion et sculpture) et chaque figurine de la Liste Générale doit être représentative de ses équipements, armements, etc....
ex: un Hsien HMG doit être obligatoirement (sauf sculpture et conversion) représenté par la figurine infinity Hsien HMG. Un Hsien avec Fusil d'Abordage pourra être représenté par une autre figurine tant que la figurine infinity correspondante n'est pas sortie.
 - Si un profil ne possède pas de figurine associée, il est possible d'utiliser une autre figurine pour la représenter en spécifiant bien à vos adversaires la réelle nature de la figurine utilisé.
 - Toutes les figurines doivent être de la marque Infinity.
- Les conversions sont autorisées tant que la majeure partie de la figurine d'origine vient d'une figurine d'Infinity.

Une figurine entièrement sculptée est autorisée si elle n'est pas vendue dans le commerce.

Les organisateurs restent libres de refuser les armées abusant de la possibilité de sculpter ne présentant pas des figurines ayant un réel lien avec la gamme Infinity.

3 – Dimensions de jeu et décors

- Le Format Aegis est conçu pour jouer sur des tables mesurant 120x120 cm.
- Au moins 50% de la surface de jeu doit être couvert par des décors.

4 – Système de classement et scénario

- À chaque partie, le scénario choisi définit les conditions de victoire selon deux critères : les points de victoire PV et les points Bonus PB.

Un joueur est déclaré vainqueur s'il a plus d'un point de Victoire d'écart avec son adversaire,

Toute autre situation est un nul.

Les joueurs sont classés selon leur nombre de Victoire/ Nul / Défaite puis en cas d'égalité selon leur total de PV+PB

-L'appariement des joueurs se fait au premier tour aléatoirement, et pour les tours suivants selon leur classement en faisant 1^{er}-2ème etc...

- La liste de scénarios associée au Format Aegis est disponible sur le site du Bureau Aegis : www.infinitylejeu.org

Parmi les scénarios se trouve la description d'une bataille standard selon le système de classement du Format Aegis.

5 – Modélisme

- Les figurines doivent être assemblées et collées à leur socle fourni à l'origine. Pour la Maghariba, il est conseillé d'utiliser un socle de 8 cm.
- L'angle de vue doit être clairement marqué sur les socles des figurines.



6 - durée des parties

- Préalablement à la partie, chaque participant doit composer sa Liste de Ronde après avoir eu connaissance de son adversaire et de sa faction ainsi que du scénario joué. Les joueurs disposent de 15 minutes.
- Chaque joueur dispose de 5 minutes pour le déploiement de ses figurines.
- Une partie selon le Format Aegis dure 90 minutes. Chaque joueur dispose de 20 minutes pour jouer son tour, une fois le temps écoulé il se doit de jouer tous ses ordres restant le plus rapidement possible.
- La réserve d'ordres doit être clairement matérialisée (dé, jetons etc..) par les joueurs au début

Infinity
via Infoflux

Bulletin d'adhésion 2009

Nom * :

Prénoms * :

Date de Naissance * : / /

Adresse * :

Code Postal * :

Localité/Commune * :

Pays * :

E-mail * :

.....@.....

N° de téléphone fixe :

N° de téléphone portable :

Association locale :

Boutique habituelle :

Pseudos * :

Sur le site www.infinitylejeu.org :

Sur le forum forum.infinitylejeu.org :

*Informations obligatoires pour toute inscription

Factions jouées

(numérotées dans l'ordre décroissant d'intérêt : 1 – la plus jouée...)

() Ariadna () Armée Combinée () Haqqislam

() Nomade () PanOcéanie () Yu Jing

La cotisation à l'association *Bureau AEGIS* s'élève à la somme de 4 € pour l'année 2009, Règlement par chèque en euros à l'ordre de :

Association Bureau AEGIS

Formulaire d'inscription et règlement à renvoyer à l'adresse suivante :

Association Bureau AEGIS

c/o J-Michel BOLLIET

39 rue de la Noyera, Bat 44 Cidex 351

38090 Villefontaine

