

Version 0.2

Trantze IV est un cadre de science-fiction pour High Fire orienté « Space Opera ». Ce module introduit l'Assemblée Jerrienne, un collectif de mystérieuses entités.

Les conflits qui ravagent la zone stellaire entourant le système Trantze ont attiré de nombreuses compagnies de mercenaires souhaitant participer au conflit pour s'enrichir. Le plus surprenant fut l'arrivée d'un Cylindre, un vaisseau monde de l'Assemblée Jerrienne, qui proposa ses services au Cartel. Cette race était surtout connue comme étant intéressée par de nouveaux mondes à transformer selon les critères étranges de l'Assemblée. Ces explorateurs préfèrent les routes stellaires éloignées et limitent leurs contacts avec les autres au strict minimum. Ils sont rarement belliqueux mais savent mener une guerre. De toute façon ce ne sont pas pour des viles gâchettes à louer, du moins jusqu'à présent.

Les corporatistes se sont montrés méfiant, s'imaginant probablement à raison, que les réelles intentions du Cylindre de l'Assemblée sont d'une autre nature que l'appât du gain seul (pourtant si familier au Cartel).

Les rares personnes qui ont eut la chance de croiser un membre de l'Assemblée Jerrienne, n'ont vu que des exoarmures. Nul ne sait vraiment ce que cachent les armures : sont-ce des organismes vivants dissimulés au sein d'un dispositif biomécanique, des organismes cybernétiques purs, des cyborgs mi-créatures vivantes mi-créatures artificielles ? Nul n'a encore percé leur secret. Lorsqu'un jerrien est mis hors de combat, son enveloppe mécanique se détruit et tombe en poussière.

Au final, le Cartel a pris le risque de recruter comme mercenaires, les jerriens ; dans cette guerre lourde en pertes, il aurait été hasardeux de refuser.

FORCES DE L'ASSEMBLEE

Les forces militaires de l'Assemblée Jerrienne présentes sur Trantze IV sont regroupées au sein d'une compagnie de mercenaires ralliée au Cartel Corporatiste Droxx. Les détachements des jerriens (comme les nomment les troupes du Cartel) sont composés d'un certain nombre de trinômes de combattants sans qu'il soit possible de déterminer s'il existe une unité de commandement.

Les employeurs des jerriens ont identifiés quatre types de combattants qu'ils ont nommés selon un alphabet antédiluvien : les alphas semblant former les troupes de ligne, les betas préférant le corps à corps, les deltas se présentant comme de gigantesques exoarmures humanoïdes et les epsilons à l'apparence étrange et se déplaçant sur des tentacules de métal.

Equipement spéciaux

Augmentateurs. Ce système permet de booster la capacité de déplacement et ajoute **+1" au déplacement possible selon l'action de l'unité.**

Armure partielle caméléon. Les combattants ne comptent jamais comme étant « A découvert ».

Règles spéciales

Commandement réparti. Un détachement de l'Assemblée ne possède pas d'unité de commandement, chaque membre semble jouer un rôle dans les décisions tactiques. Quelque soit les circonstances, la QL des jets de Qualité est toujours égale à 1.

Spécialiste. Un spécialiste peut s'éloigner de son unité sans provoquer de pénalité de cohésion.

HIGH FIRE REGLE D'INITIATION

TRANTZE IV ASSEMBLEE JERRIENNE

Version 0.2

Relai. Le combattant dispose de relai satellite et de capteurs adaptés. Le combattant peut effectuer une action d'observation sans ligne de mire s'il se trouve à 10'' ou moins de l'unité ou du point observé.

Organisation

L'unité tactique de l'Assemblée Jerrienne est le trinôme, un trio de combattants. Un détachement nominal est composé de 4 trinômes : 2x Type-A, 1x Type-B, 1x Type-C et 1x Type-D.

| Profils | QL | CD | CR | AR |
|---------|----|----|----|----|
| Alpha | 1 | 2 | 2 | 2 |
| Beta | 1 | 0 | 5 | 2 |
| Delta | 1 | 2 | 2 | 3 |
| Epsilon | 1 | 0 | 0 | 2 |

Trinôme Type-A

1x Alpha avec arme légère avancée et augmentateurs
1x Alpha avec arme de soutien lourde I et augmentateurs
1x Alpha avec arme de soutien lourde II et augmentateurs

Trinôme Type-B

3x Beta avec arme de poing, armure partielle caméléon et augmentateurs

Trinôme Type-D

1x Delta avec arme de soutien lourde I
2 x Delta avec arme de soutien lourde II

Trinôme Type-E

2x spécialiste (relai) Epsilon avec arme légère avancée
1x spécialiste (relai) Epsilon avec arme de soutien légère I

Pour représenter les jerriens on peut puiser dans la gamme des Automats pour HOF de 15mm.co.uk.

Ceux qui veulent jouer en 28mm peuvent utiliser les figurines conçues pour le défunt jeu de science-fiction de l'ex société Rackham. Il suffit de garder les mêmes distances de déplacement et de multiplier les autres distances (portée des armes, distance de visibilité en lisière) par 2. La table de jeu idéale est de 120cm par 120cm.