

Version 0.6

**Trantze IV** est un cadre de science-fiction pour High Fire orienté « Space Opera ».

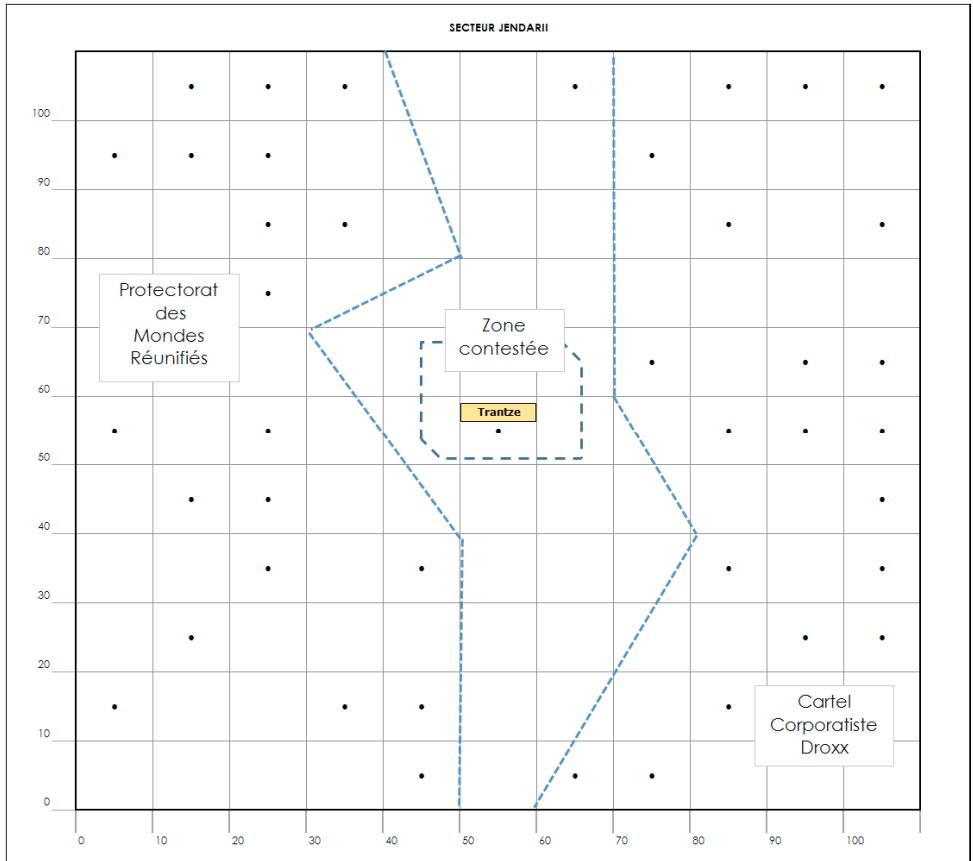
L'humanité a conquis les étoiles, du moins pendant un temps infinitésimal à l'échelle des galaxies. Très vite les premières colonies voulurent leur indépendance, ce qui entraîna une guerre entre le Concordat Terrien et les mondes frontaliers. De cette guerre naquit l'éclatement des structures politiques. Prêt de deux millénaires après les premiers pas de l'homme vers les étoiles, et après une guerre de plusieurs siècles, les colonies se sont regroupées en un agglomérat de structures politiques extrêmement diverses et parfois originales. Le Concordat Terrien n'existe plus, les anciennes nations terriennes ont repris leur indépendance et leur préoccupation sont essentiellement tournées vers leur expansion au sein de leur secteur de la galaxie. La planète bleue qui a beaucoup souffert de la guerre n'est plus que l'ombre de son ancienne puissance. Les plus sages des races extra-terrestres rencontrées par l'homme, ont su se tenir à l'écart des conflits alors que les plus faibles ont été conquises ou annihilées. Des guerres larvées ou ouvertes se déroulent tous les jours entre ces nouveaux pouvoirs politiques et économiques.

Le secteur Jendarii est sous la coupe de deux factions qui dominent principalement cette région de l'espace. On trouve d'un côté le Protectorat des Mondes Réunifiés (PMR), une fédération expansionniste regroupant un nombre très importants d'anciennes colonies du Concordat. Le gouvernement central du PMR dirige l'ensemble de ces membres par le biais d'un système démocratique mais dirigiste. Chaque membre de la fédération est théoriquement égal aux autres mais les colonies des zones frontalières moins avancées économiquement et moins autonomes sont administrées directement

par le Protectorat. De l'autre côté, se tient le Cartel Corporatiste Droxx (CCD) qui regroupe une ligue importante de corporations plus ou moins rivales. Le CCD gère au travers du Conseil de la Ligue, les états-entreprises des différentes corporations, même s'il faut reconnaître que les membres ont un pouvoir au moins équivalent à l'autorité centrale du Conseil. Même si les membres du Cartel sont en lutte commerciale les unes avec les autres (et même parfois en conflit ouvert), le CCD mène une guerre de conquête économique contre le Protectorat et essaye d'annexer le plus de mondes possibles pour offrir de nouveaux débouchés commerciaux à ses membres.

Le système Trantze est ravagé par la guerre depuis presque un an. Découvert par le PMR, ce système, dont les singularités spatiales rendent l'astrogation délicate, recèle des ressources de valeur. La quatrième planète du système possédant une flore aux propriétés médicales étonnantes, le Protectorat, a largement implanté des colons pour cultiver massivement certaines plantes qui permettent de fabriquer des médicaments redoutablement efficaces.

Le Cartel Corporatiste Droxx a rapidement décidé de « libérer » le système planétaire du joug fédéral et rendre leur liberté aux colons pour les placer sous la tutelle bienveillante d'AgroCorp, un des membres du cartel les plus actifs dans le domaine biomédical. La flotte du cartel a envahi la zone spatiale entourant le système Trantze laissant à AgroCorp la responsabilité d'envahir la planète et d'établir de nombreuses bases autonomes de défense et de recherche tandis que les mercenaires employés par la corporation, ravagent les cités coloniales du Protectorat et harcèlent les forces fédérales. Le PMR a mal évalué la situation et ses forces armées se retrouvent en sous-effectif.



La guerre fait rage depuis plus d'un an. Le Protectorat devant l'afflux de mercenaires ennemis, a fini par renforcer les fusiliers en charge de la protection de Trantze par des troupes fraîches mais peu expérimentées.

Depuis quelque temps le bruit court chez les colons que les médicaments issus de la flore locale, ont de terribles effets secondaires en modifiant le code génétique de ceux qui ont été soignés avec. Réalité ou désinformation, nul sur la

planète ne saurait le dire. En revanche, les colons et les troupes du Protectorat peuvent témoigner de l'apparition récente de créatures humanoïdes s'attaquant aussi bien aux troupes du PMR qu'à celles du CCD. Le Bureau de Renseignement du Protectorat pense qu'il s'agit d'une rivalité entre mercenaires malgré la ressemblance troublante entre ces créatures et les mutants aperçus dans le réseau d'égouts par les travailleurs des villes coloniales.

## FACTIONS ET FORCES

Les règles permettant de constituer un détachement d'une force attachée à une faction, sont répertoriés dans un fichier de type tableur disponible sur le blog du jeu.

Un détachement est composé d'un certain nombre d'unités comportant entre 2 et 5 combattants. Certains combattants disposent de capacités ou d'équipement spéciaux.

## PROTECTORAT (PMR)

### Forces d'intervention du Protectorat

Les forces d'intervention du Protectorat des Mondes Réunifiés sur Trantze IV sont composées d'équipes de fusiliers aguerris mais ayant subi une forte attrition après de long mois de combat. Pour renforcer les troupes en place, le PMR a déployé l'Alpha Strike Division (ASD), composée d'unités fraîches et nouvellement formées issues de systèmes éloignés. Les fusiliers, soldats éprouvés, doivent composer avec l'enthousiasme et l'inexpérience de l'ASD.

Les fusiliers portent des armures partielles caméléons et sont armés de fusils d'assaut de qualité supérieure. Les unités de l'ASD sont équipées de fusils d'assaut.

Un détachement standard du Protectorat est composé d'une équipe de commandement des fusiliers, d'une équipe tactique des fusiliers, d'une section d'auxiliaires de l'ASD et de différentes équipes d'appui équipées d'arme lourde ou de fusil de précision.

*De nombreuses marques proposent des figurines adaptées pour représenter les fusiliers et l'ASD. Il faut garder en mémoire que les fusiliers sont mieux protégés que leurs jeunes frères d'armes.*

## CARTEL (CCD)

Les forces du Cartel Corporatiste Droxx sur Trantze IV sont composées essentiellement de mercenaires, comme c'est le cas la plupart du temps pour les états-entreprises. En plus de ces unités de stipendiés, le Cartel peut mobiliser leur force de sécurité pour épauler les mercenaires ou accomplir des missions délicates où il faut des troupes dignes de confiance.

### Le clan Shandraah

Les félidés du clan Shandraah représentent la principale compagnie de mercenaires employée par AgroCorp. La planète des Shandraah a été conquise par la corporation et avec leur sens de l'honneur si particulier, les félidés survivants sont rentrés au service de leur conquérant.

Les Shandraah portent des armures partielles à l'exception des unités élites de Crocs qui sont dotés d'armures complètes dotés de viseurs sophistiqués, d'augmentateurs de force utiles pour le combat rapproché et le mouvement et aussi de harnais de saut.

L'arme principale des Shandraah est le lance-aiguilles, mortel à courte portée. Pour le soutien, les félidés comptent sur la version de soutien des lance-aiguilles.

Un détachement standard du clan Shandraah est composé d'une unité d'élite, les Crocs et de trois unités de guerriers les Griffes.

*Les Felids de Khurasan Miniatures feront parfaitement l'affaire pour incarner les troupes du clan Shandraah. Les barons peuvent être utilisées pour représenter les Crocs. On peut aussi se tourner vers les Protolene Khanates de Critical Mass Games, les Car Leonis de RAFM ou les Murz de la gamme Laserburn.*

Version 0.6

## Forces de sécurité

Les gardes qui composent les forces de sécurité sont souvent stationnés dans les QG, protègent les ambassades ou les lieux de production. Malgré un entraînement réduit au strict nécessaire, les forces de sécurité du Cartel sont efficaces dès que leurs techs entrent en action.

Ils portent des armures partielles et sont équipés d'armes d'assaut. Un détachement standard est composé d'une équipe de commandement, de deux sections tactiques, d'équipes de soutien avec arme lourde et d'une équipe d'infiltration.

*De nombreuses marques proposent des figurines adaptées pour représenter les gardes.*

## FACTIONS NEUTRES

### Assemblée Jerrienne

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, une race surtout connue comme étant intéressée par de nouveaux mondes à transformer selon leurs critères étranges. Habituellement 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.

Ils proposèrent leurs services au Cartel mais les corporatistes se sont montrés méfiants, s'imaginant probablement à raison, que les réelles intentions du Cylindre de l'Assemblée étaient d'une autre nature que l'appât du gain seul (pourtant si familier au Cartel). Devant tant de réticence,

l'Assemblée Jerrienne n'a pas hésité à offrir aussi ses services au Protectorat.

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 (pas d'effet en termes de jeu).

Un détachement standard est composé de cinq 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.

*Pour représenter les *jerriens* on peut puiser dans la gamme des Automaton de 15mm.co.uk ou les Mekanoids de Khurasan Miniatures. Pour ceux qui veulent recycler leurs figurines d'AT-43, ils peuvent recruter les Therians.*

### Les techs

Certaines unités des détachements comportent des combattants spécialisés en communication et en systèmes de sécurité, les techs. Certains possèdent même des équipements qui renforcent leurs capacités. Les scénarios pourront proposer des règles spéciales qui permettront d'exploiter leurs talents (jet de Tech).