




sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > Aides de jeu > Personnages > **Jouer un techno-hybride**



Jouer un techno-hybride

dimanche 19 juin 2005, par [Woulf](#)

Vos origines

 "Souvenez-vous, vous étiez Humain..."

Vous étiez peut être un volontaire, ou c'est sans doute une regrettable erreur. Comment ? Vous dites avoir été vendu par un proche ? Quelle triste et horrible histoire ! Mais cela n'a plus aucune importance : vous êtes désormais Hégémoniens, des Techno-hybrides.

Vous avez été "créés" dans un des laboratoires militaires, des "usines" de la société Cadar, travaillant pour l'Etat. On ne peut les trouver que dans des bases secrètes ou des grandes métropoles comme ici, à Keryss. Non, vous n'aurez jamais accès à votre dossier.

Votre sexe ? (ah ah ah !)

Un Techno-hybride est optimisé pour le combat. Il ne doit souffrir d'aucun point faible. Vous n'avez donc plus à vous en inquiéter, cela fait partie des nombreuses transformations que vous avez subies. Par contre, il vous est possible retrouver vos capacités sexuelles après une opération, mais bon, cela n'est pas conforme avec le règlement militaire.

Des femmes dans l'infanterie Techno ?


Non, et ce, pour des raisons de structure physique et organique. Les femmes ne supportent pas le traitement et réagissent mal au conditionnement.. hum, à l'entraînement...

Comment va se passer l'entraînement ?

- Un officier scientifique de l'armée Hégémonienne face à une escouade de Techno-hybrides, juste

avant leur conditionnement...

Dans l'Armée

 Après le conditionnement, où le pj perd - 3 en volonté, c'est au tour de l'entraînement. Maintenu secret par l'armée, c'est là que le Techno-hybride apprend à se mouvoir avec une si grande aisance dans son nouveau milieu naturel.

C'est ainsi qu'il acquiert les compétences comme Esquive [spé : milieu marin], Hybride, Arme de poings [spé : poignets hybrides] etc.

Ce sont des humains qui dirigent les technos (dans l'armée Hégémonienne). Donc pas de grade pour les technos, aussi un nouveau tableau concernant la création de Techno-hybride a été refait (voir plus loin) ... Dans l'Armée, ils sont organisés et déployés comme des machines. Ils forment un des groupes de combat les plus redoutés sous l'eau.

Néanmoins, ils restent des créatures pensantes et certains se considèrent comme des humains. L'armée préfère leur donner une solde et des congés (sous contrôle) plutôt que d'inciter un mécontentement grandissant.

Les Techno-hybrides sont libres de faire ce qu'ils veulent tant qu'ils obéissent aux ordres.

Ils peuvent tout à fait parler dans d'autres langues et s'adresser à des officiers.

Il est à noter que la plupart des technos évolués se considèrent infiniment supérieurs aux autres humains qu'ils méprisent. Mais ils mettent un point d'honneur à mener à bien leurs missions.



Il n'y a pas de Commandant en chef de l'infanterie Techno, chaque groupe de Techno-hybrides est rattaché à un commandement distinct.

Les Techno-hybrides vivent généralement dans leurs propres quartiers qui sont les plus spartiates possibles. Etant des êtres vivants, ils ont tout de même besoin d'un minimum.

Leur conditionnement permet d'atténuer quelque peu leur claustrophobie. Ils en souffrent toujours mais cela ne les gêne que pour enfiler des armures, car côté nombre et espaces clos on les a habitués à travailler en escouade, dans des bâtiments de guerre pas forcément très spacieux. Mais devoir piloter un chasseur de combat leur serait une grande gêne. Par ailleurs, les Techno-hybrides n'ont évidemment aucun problème à combattre les Prêtres du Trident, ce qui est logique. Néanmoins, ils ont quand même une petite aversion contre la chaleur trop forte et doivent effectuer des tests de Volonté.

Pas question donc de faire un remake à la Star Wars avec un Chewie techno, dans la soute à machineries !

Etant des soldats optimaux, ils peuvent passer plus de temps hors de l'eau que n'importe quel hybride connu, même le Trident n'a pas réussi à les égaler en ce domaine. Un Techno peut donc passer un séjour prolongé hors de l'eau, mais passé ce délai (48h) il devra se réhydrater ou faire des tests de Volonté.

Vous pouvez donc inclure un Techno-hybride dans n'importe quel scénario sachant que de toute façon il y a toujours un accès à la mer (voir flaques si en surface) ou au moins à des douches...

Concernant la rupture de contrat, tout Techno-hybride se distinguant particulièrement tout au long de sa carrière et qui n'est plus opérationnel pour une raison ou une autre peut, très rarement, prendre "sa retraite". C'est le cas de Zocar, Barman sur Crinéa et fier de sa nation...

Les Hégémoniens ne détruisent que ceux qui peuvent représenter une menace pour la société en fin de vie. Par contre, un Techno-hybride ne doit pas

échapper aux services d'ordres.

S'il ne peut trouver une occupation après son contrat avec l'armée, il est neutralisé. Personne ne veut de mendiants technos.

< Années	Titre	Céléb. A	Santé I	Relocalisation
1	Techno-hybride	NA	95	92
2-5	"	NA	98	92
6-7	"	0/an	98	94
8-11	"	0/an	92	96
12-15	"	2/an	94	98
16+	"	0/an	96	98
		I	e	
		s	I	
		*	/	
			2	
		4	a	
		0	n	
		0	s	
		s		
		o	1	
		l	/	
		s	2	
			a	
		1	n	
		2	s	
		0		
		0	1	
		s	/	
		o	2	
Bataille		l	a	
		s	n	
		*	s	
35%		5%	5%	
+ 4% *		2	1	1% *
+ 6% *		5	4	2% *
+ 8% *		0	4	4% *
+ 10% *		0	6	6% *
+ 12% *		5	6	8% *
		0		
		1	8%	
		\$		
		4		
		10% *		
* par an cumulatif		6		
		0		
		0		
		0		

A noter que le pourcentage de potentiel de Bataille a été augmenté de 10%, afin de minimiser le nombre de pj n'ayant jamais participé à une Bataille. Polaris est un monde dangereux, et l'Hégémonie n'a pas coutume de former des soldats pour rien...



Surtout quand de tels soldats sont aussi motivés, obéissent sans discuter, se meuvent dans l'eau 10 fois plus vite que des armures de combat classiques et ne subissent ni les effets du froid ou de la pression...



Place dans la société

 En Hégémonie, le peuple les évite...

Ils n'ont aucun droit sur la population (à moins d'avoir reçu des ordres) ni vis à vis des esclaves. Mais ils n'en souffrent pas puisque personne ne vient les embêter.

Les Techno-hybrides sont considérés comme des machines. En Hégémonie, la plupart des gens les ignorent et évitent de se mettre sur leur chemin. L'indifférence est donc réciproque.

Concernant le respect militaire, il n'y a aucun Héros Technohybride au Panthéon.

Un Techno-hybride n'est pas jugé. S'il pose problème on le détruit, inutile de préciser ce qui attend les déserteurs...

Ailleurs qu'en Hégémonie, un Techno-hybride peut être considéré comme un individu et donc avoir droit à un jugement mais c'est assez rare.

Mais ils ont un lourd passé guerrier derrière eux, et si on les redoute sous l'eau ce n'est pas pour rien. L'aspect repoussant y est aussi pour quelque chose : on les considère avec beaucoup de suspicion et on les traite souvent de créatures et de monstres. Et même parmi les mutants, l'origine de leur transformation n'est pas forcément appréciée. Les Techno-hybrides dissimulent donc souvent leur apparence pour vivre en société.

Pas facile de quitter l'Hégémonie, qui déteste les fugueurs, et pourtant quelques groupes et factions acceptent à bras ouvert de tels êtres...

Evasion

Fugitif un jour...

Les rares permissions accordées aux Techno-hybrides ne leurs permettent pas de s'éloigner de leur détachement, et encore moins de faire des missions personnelles. Et comme les contrats avec l'Armée sont de type définitif (sauf cas rare de retraite), les pjs technos sont des déserteurs.

Les motifs peuvent être un mauvais conditionnement, dans ce cas le pj se rend compte qu'on l'utilise comme une machine et vouloir à tout prix s'enfuir. Cela peut être tout simplement le goût de la liberté, ou bien encore une aversion de l'armée, des atrocités commises au nom de la toute puissante nation.

Enfin, nombre de Techno-hybrides ont perdu leur humanité parce qu'ils y étaient contraints : esclave, mendiants, rebelles, prisonniers de guerre ou machination à l'encontre du pj... il est donc parfaitement normal qu'ils n'apprécient pas l'avenir qui leur est tout tracé.

Comment a-t-il réussi à s'évader ? Cela peut être au cours d'une opération, où on le pensait mort. Dans ce cas il ne sera plus recherché (un avantage à la création du personnage).

Cela peut très bien être suite à une attaque coup de poing des rebelles, le pj peut avoir gardé des contacts avec eux ou leur être redevable ou encore les ignorer royalement. Il peut être le survivant d'une bataille avec des pirates, qui ont décidé de le garder comme un des leurs suite à sa vaillance au combat (les Prédateurs en seraient un bel exemple). Il y aussi l'évasion, à la façon "Monté Cristo" ou "Grande Evasion" : le pj a peut être monté son coup tout seul ou avec l'aide d'ancien camarades, ou encore avec d'autres Techno-hybrides. Il existe toujours de nombreuses failles dans la sécurité d'un bâtiment de guerre, surtout quand on est à l'intérieur et que l'on connaît relativement bien les lieux.



Enfin si le pj est malchanceux, cela peut être suite à une erreur : il est tombé malencontreusement dans le vide à ordures au moment où le bâtiment de guerre larguait ses déchets, impossible de lutter contre le courant. Il a ensuite été déclaré déserteur, et sa parole ne valant pas tripette, le voilà libre mais fugitif .



Fugitif toujours...

Malheureusement, il n'y a pas de retour possible et le choix (imposé ou non) de la désertion est définitif : le Prisme traque à mort les fugitifs Techno-hybrides. Et du fait de leur apparence et de leur historique, peu de gens sont susceptibles d'accueillir facilement ces êtres rejetés...


C'est donc vêtus de lourdes combinaisons de cuir, avec une capuche pour dissimuler leur vraie nature, que les Techno-hybrides s'infiltrèrent tant bien que mal dans la société. Il est évident que personne ne viendra voir de trop près sous la capuche d'un géant de deux mètres peu loquace, sans vouloir s'attirer d'ennuis...

Devenir mercenaire/ plongeur à son compte n'est pas aisé car l'avis de mort plane toujours, et le Prisme n'est pas du genre à oublier... La solution la plus simple est d'entrer dans une communauté pirate, une fois que le techno a fait ses preuves il sera accepté comme un membre à part entière de l'équipage. Il est possible que certaines factions puissantes (comme le Soleil Noir) puissent s'intéresser à ces fugitifs, et les intègrent dans leurs forces en leur promettant une protection. Néanmoins, ils seront tenus au secret ou cantonnés dans les services actions, ce qui ne leur laisse pas beaucoup plus de liberté qu'avant (mais un peu plus quand même).

Si le pj est vraiment chanceux, il a pu s'évader et se faire récupérer ou être contacté par la puissante Cohorte Gabrielle. Ce groupe de mercenaires, organisé en hiérarchie militaire, accepte les Techno-hybrides sans arrière-pensées malsaines : ils seront certes des commandos du groupe, mais c'est la spécialité de la Cohorte. Sans oublier qu'ils garantissent une base arrière totalement secrète et

sûre, où les familles des commandos peuvent vivre en tranquillité. Le Techno-hybride peut alors reprendre une vie presque "normale", et avoir des amis, une famille. En plus des missions de Cohortes, il pourra toujours se trouver un groupe parallèle pour arrondir ses fins de mois (pourquoi pas votre équipe de pjs ? ;)). Mais bien sûr, il faut le mériter pour entrer dans une telle communauté, qui évidemment a des consignes de sécurité extrêmement strictes...

Rumeurs

 Il existe une dernière possibilité pour un pj Techno-hybride : il n'a jamais quitté l'Hégémonie. On a jamais entendu parler d'espion Techno-hybride.

Effectivement, ils sont optimisés pour le combat, pas pour le mensonge de haut niveau, ou l'infiltration de communautés. Mais, justement cela pourrait être le jeu du Prisme d'avoir son agent insoupçonnable. Officiellement recherché, avec un dossier monté de toutes pièces, où seules deux ou trois personnes de haut rang connaîtraient la vérité, ce genre de personnage serait l'espion idéal.

Qui pourrait penser que derrière cet être à l'aspect si torturé, avec sa tête mise à prix par tous les services du Prisme, se cache un fanatique pur : prêt à aller jusqu'à renier son humanité, et même tuer quelques Hégémoniens pour donner le change et atteindre les objectifs fixés ? Il y a longtemps que l'Hégémonie cherche à infiltrer les Pirates.

Mais ce ne sont que des rumeurs de comptoir, et il est vraiment très peu probable que cela soit vrai....

NOTE : LES CARACTÉRISTIQUES SONT CELLES DE LA 2^{de} EDITION.

P.-S.

Woulf, avec l'accord et la validation de Philippe Tessier



Tous droits réservés aux auteurs...