



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > Aides de jeu > Personnages > **Fraetor, chasseur de primes**



Fraetor, chasseur de primes

mercredi 8 juillet 2009, par [Woulf](#)

Caractéristiques

- Profession : "Chasseur de Primes"
- Origine : ???
- Age : Inconnu
- Description : 1m85, musclé, yeux bleu sombre, cheveux très courts marron foncé. Fraetor porte toujours son armure moléculaire, sous sa longue cape sombre. Il arbore un casque bleu acier et noir, une visière bleu translucide nous permet de voir son regard glaçant. Fraetor marche d'un pas posé et ne dévoile ses armes qu'au dernier moment.
- Signes particuliers : Ambidextre, le tatouage suivant est gravé sur son bras gauche :



- Contacts / Allies : Aucun allié ni ami, Fraetor possède des passe-droits dans toutes les Nations du fait de sa réputation.
- Ennemis : Ash, Liebur, ainsi que nombre de mutants...
- Caractéristiques : Tous ses attributs sont surhumains, hormis son charisme presque nul.
- Mutations : Aucune.
- Spécial : Evidemment Fraetor n'est pas tout à fait humain. Son corps est humain, des analyses révéleront un être humain. Pourtant il est presque indestructible, seule des torpilles à plasma lourd pourraient lui faire son affaire. De plus, toute attaque mentale portée à son encontre sera un échec, et le retour de flamme est conséquent. Pour un empath, la haine refoulée est quasiment palpable chez cet être (l'empath aura des envies de nausées et de violent frissons).

Non ce n'est pas un Soldat du Crépuscule... Vous

saurez tout dans le scénario - à venir (Note : malheureusement le scénario n'est jamais venu...)

Equipement : Son casque bénéficie des derniers ajouts en matière cybernétique : infrarouge, sonar, radar, amplificateur de lumière, analyseur, calculateur, ordinateur, système d'alerte, communicateur etc... armure moléculaire. Propulseurs dorsaux (sous la cape). Lance thermique (chauffant automatiquement : 0 tour de préparation), Disques drones, Lance-filet, Lance-grappin, Canon à neutron Arsenal, Pistolet lourd Faucheur III et Pistolet Lance-capsules. Chasseur de combat, de l'ancienne classe Vindicator (description à venir)

Origines



Fraetor ne sait pas d'où il vient ... Son premier souvenir est d'être dans son chasseur, vêtu de son étrange uniforme, dans une zone sous-marine très fortement perturbée par un typhon. Après une série de manœuvres des plus efficaces, il se tire d'affaire et, au bout de quelques jours se retrouve aux abords d'Equinoxe.

Fraetor passe les contrôles sans problèmes, et maîtrise la langue en écoutant quelques conversations. Son seul défaut réside alors dans une folle envie de meurtre envers les autres êtres humains, et particulièrement les mutants. Il arrive à se contrôler, mais sait qu'il devra traquer et chasser ce qu'il nomme les "êtres imparfaits" : les mutants.

Après quelques exécutions sommaires, Fraetor pousse son contrôle et arrive à en capturer vivants. Il décide de les revendre au plus offrant, afin de

pouvoir s'établir des refuges. Fraetor devient alors un chasseur de primes, qui deviendra tristement célèbre par son efficacité, sa froideur et sa volonté...

Depuis 20 ans

Sous son casque d'acier bleuâtre, Fraetor n'a pas vieilli.

Il le sait, et d'ailleurs ses réflexes sont toujours aussi bons qu'autrefois. Il est aussi devenu expert en traque et pilotage de bataille. De toute façons, presque personne de vivant n'a encore pu voir son visage régulier aux yeux si froids. En même temps beau et repoussant de froide dureté, Fraetor est entouré d'une telle aura de peur qu'il ne laisse personne indifférent personne.

Ce qu'il capture est destiné pour des laboratoires renommés tels que Cortex, Numatech mais Fraetor travaille aussi bien pour des nations telles que l'Hégémonie, ou l'Alliance Polaire (laquelle lui doit son "épuration" de certaines stations) ainsi que de puissantes factions comme le Culte du Trident, le Soleil Noir ou encore l'étrange Communauté du Léviathan...

Il lui est également arrivé de travailler pour des particuliers qui pouvaient se le permettre.

Les proies sont rarement abîmées et toujours en état de stase dans des caissons, elles ne sont généralement pas traumatisées si ce n'est qu'elles ont vu leur dernier moment arriver.

Ce qu'il ne capture pas, en revanche, subira une traque à mort. Même si cela doit prendre quelques mois, quelques années, Fraetor ne lâchera jamais sa proie... et il éliminera sans regret ce qui se trouve sur son passage.

Sa célébrité le précède désormais, et c'est bien compréhensible quand on a plus 1869 captures de mutants et 1936 exécutions. Inutile de préciser qu'il n'est pas très apprécié en République du Corail ! Et pourtant, le Parlement a déjà fait appel à lui pour retrouver des agents infiltrés en fuite. Trois jours suffirent au chasseur pour ramener discrètement les dissidents à Azuria.

Mais quand il ne souhaite pas être trouvé, aucun service de renseignement n'y parvient. Effectivement, Fraetor ne s'est jamais créé de réseau, histoire d'être totalement indépendant. Il possède entre autre plusieurs caches dans différents points du globe, où il pourra disparaître quelques temps. Fraetor en dispose suffisamment pour en abandonner certaines. Sa fortune colossale provient de ces "livraisons" et assassinats. La meilleure façon pour le joindre sur une affaire est de mettre une prime contre un mutant.

Bien sûr en plus 20 ans de métier, Fraetor sait renifler les fausses primes. Ces pièges (tendus par nombre de mutants influants) se retournent inexorablement contre les malheureux, qui finissent exécutés ou capturés.

Fraetor joue à un jeu dangereux contre Ash. Ce dernier respecte son adversaire pour son efficacité, mais le haït au plus haut point. Plusieurs de ses plans sont tombés à l'eau à cause de l'incessante poursuite du chasseur de primes. Si Fraetor n'est pas omnibulé par Ash, il le préférera à une autre cible. Pourtant il n'est pas pressé de le capturer : pour lui, Ash n'est qu'un mutant un peu plus puissant que les autres. Etant considéré aussi dangereux qu'Ash, il est rare que les séides du célèbre mutant s'en prenne à Fraetor.

Lorsqu'il est seul, dans sa cache, le Chasseur se repose dans un caisson de stase. Là, la sécurité du lieu est assurée par les multiples drones ultra sophistiqués qu'il a modifié, drones provenant de l'Alliance Polaire. Au moindre son, son caisson le réveille pour lui rendre les commandes du site. Autrement, Fraetor a des songes ou plutôt des flash-back de son passé : il se revoit sortir d'une pièce bizarre, et, endossant son uniforme, partir d'une grotte camouflée...

Ses flash-back ne lui sont jamais arrivés en dehors de son caisson. Ils ne le troublent pas, au contraire. Fraetor se sent mieux à chacun de ses "rêves". Durant ces heures perdues, il a parfois chercher à retrouver la grotte, sans succès. Fraetor se contente alors de traquer d'autres mutants...



Actualité

En pleine chasse, comme à son habitude, il peut être dans n'importe quel lieu que vous désirez. Suivant votre choix, il s'affichera plus ou moins : il est évident que dans une communauté pleine de mutants, il ne va pas claironner son arrivée. En revanche, dans certaines stations comme Equinoxe, ou dans certaines nations comme l'Hégémonie ou l'Alliance Polaire...

moins de confiance ni considération envers le reste de l'humanité. Quand il se fixe un but, il est inflexible. Mais Fraetor sait aussi se servir de son intelligence, et pourra agir en subtilité si le besoin s'en fait ressentir...

A interpréter comme quelqu'un de froid, au ton monocorde, aussi sympathique qu'un requin. Les joueurs doivent ressentir un certain mépris, une haine contenue.

N'oubliez pas : Fraetor est indestructible et il le sait.

Psychologie

"Le Tueur parfait" pourrait dire un Généticien ... Chassant sans relâche, il ne répugnera pas les petites primes, bien que son type de proies choisi suivant la difficulté, par défi. Ce chasseur de primes travaille et travaillera toujours seul : il n'a pas la

Et mes pjs dans tout ça ?

Hé bien ! Vous n'avez jamais vu Star Wars ? Utilisez le comme évènement perturbateur dans vos scénarios, vous verrez : si vos pjs sont mutants, ou s'ils protègent/convoient des mutants, Fraetor devrait les faire réagir !