

EVAN

2210

R.A.S.

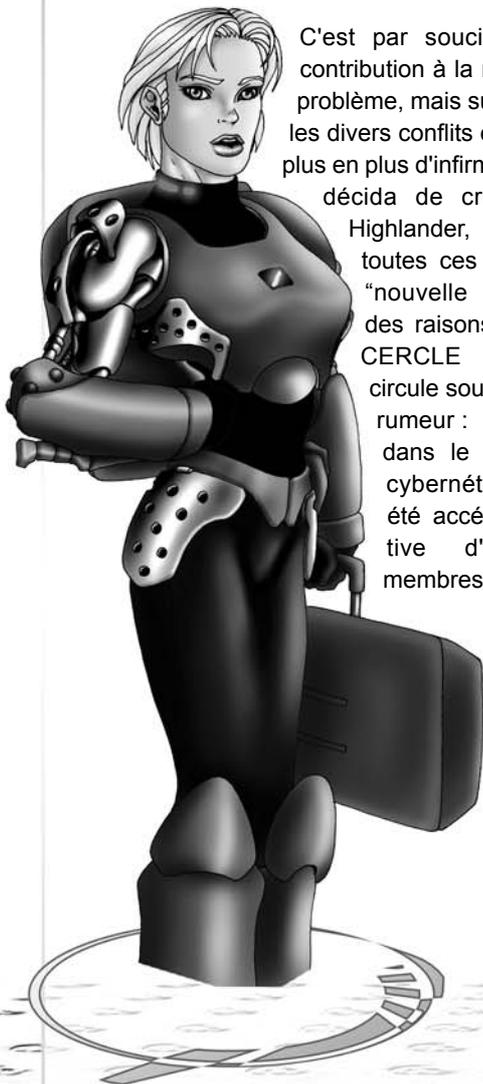
PREVIEW

© RAS : Baudoin Thomas & Julien Nicolas



Section Highlander

La science a fait d'énormes progrès depuis le XXe siècle, mais ces bonds considérables ne concernent que certains domaines. Les handicapés ont toujours fait partie des parents pauvres de la recherche. Même au XXIIIe siècle, la cybernétique et la génétique, pour fournir de vraies solutions aux personnes qui souffrent de déficiences physiques, doivent faire appel à des technologies de pointe qui restent très coûteuses. Il n'est pas simple pour les handicapés des tranches les plus populaires d'être réhabilités grâce à ces moyens là.



C'est par souci d'apporter sa contribution à la résolution de ce problème, mais surtout parce que les divers conflits engendraient de plus en plus d'infirmités, que l'armée décida de créer la section Highlander, pour donner à toutes ces personnes une "nouvelle chance". Une des raisons qui poussa le CERCLE à se décider circule sous la forme d'une rumeur : les recherches dans le domaine de la cybernétique auraient été accélérées à l'initiative d'un de ses membres permanents qui

souffrait de voir son fils handicapé physique, incapable d'embrasser une carrière de pilote. Même si cela reste probable, le CERCLE ne l'ayant jamais démenti, personne n'a jamais pu vérifier l'information.

Le principe de cette section spéciale est simple : l'armée s'engage à pallier totalement les déficiences physiques des individus qui s'enrôlent en leur permettant l'accès à des technologies de pointe. Évidemment, au début, l'opinion publique protesta vigoureusement contre cette utilisation des handicapés, car elle voyait bien qu'il ne s'agissait pas là d'une simple réinsertion sociale, mais d'envoyer des personnes qui avaient déjà beaucoup souffert au combat. Pourtant, en quelques mois, ce ne sont pas moins de 10 000 volontaires qui se présentèrent aux bureaux de recrutement de l'armée. Avec le temps, la contestation se tut, la popularité de la section Highlander augmenta, normalisant son existence auprès du public et son recours par les plus démunis.

Le nom de cette section ne fut pas choisi au hasard. Le CERCLE souhaite donner des fondations solides à cette initiative très controversée en l'inscrivant dans la lignée des farouches guerriers écossais qui défièrent tout au long de l'Histoire les plus grandes armées. L'analogie ne s'arrêta pas seulement au nom ; le CERCLE s'inspira également de leurs pratiques et de leurs coutumes, alla même jusqu'à implanter les centres de formation en Écosse, pour doter "ses" Highlanders d'une indubitable aura de prestige.

ORGANISATION

Bien que pendant longtemps exposés aux feux de l'opinion publique, car très médiatisés en raison des débats qu'ils soulevaient, les Highlanders forment aujourd'hui une branche militaire qui a su se faire accepter, qui a même su se faire oublier. Ils font partie du "paysage militaire" au même titre que les légionnaires, voilà ce que retient dorénavant le grand



public. L'état-major n'est désormais plus "bridé" par les caméras des journalistes et peut utiliser sans discrétion les Highlanders comme une force de frappe violente, loin de tout souci éthique. Le revers de la médaille, c'est que les Highlanders restent relativement peu nombreux, d'autant plus que la mortalité est élevée dans leurs rangs. Pourtant, leur efficacité n'est plus à démontrer, malgré un apparent manque de discipline militaire sur le terrain.

Les Highlanders possèdent leurs propres vaisseaux qui font d'eux une force plus autonome. De nombreux techniciens civils travaillent à leur bord. Ils oeuvrent à la maintenance et à la réparation de l'énorme quantité de matériel que possèdent les Highlanders. Cette

assistance est tellement efficace que ces vaisseaux escortent fréquemment les convois de la Légion pour leur servir de soutien logistique.

Les Highlanders se sont démarqués du reste de l'armée en maintenant de nombreuses traditions qui renforcent leur particularité et ajoutent au "mythe". Par exemple, une fois son entraînement achevé, le jeune Highlander change de nom pour en acquérir un nouveau à consonances plus écossaises. Une autre différence les caractérise ; ils ne sont pas organisés en régiments, mais en clans qui s'inspirent des anciens clans écossais.

Si cette section est spécialisée, son but premier est d'appuyer le reste de la légion dans des missions

Les dix Clans Highlander

Le clan **Cameron** est chargé de la gestion des troupes Highlanders au sein du système Sol.

Il est dirigé par Donald Dhu.

Les Highlanders qui font parti de ce clan reçoivent un bonus à la création de +1 en Politique.

Le clan **Campbell** est chargé de la gestion des troupes Highlanders à l'extérieur du système Sol. C'est lui aussi qui forme les éclaireurs.

Il est dirigé par Diarmid O'Duine.

Les Highlanders qui font parti de ce clan reçoivent un bonus à la création de +1 en Survie.

Le clan **Mackenzie** est chargé de l'entretien et de la gestion de la flotte grandissante des Highlanders.

Il est dirigé par Gilleon Na H'Airde.

Les Highlanders qui font parti de ce clan reçoivent un bonus à la création de +1 en Pilotage spatial.

Le clan **Forbes** est chargé de toute la logistique de la cyberrobotique. C'est lui qui s'occupe de tout ce qui a trait à la cybernétique militaire, ainsi que des drones de combat, de la conception à la production. C'est lui qui forme les nouvelles divisions Essaims.

Il est dirigé par Ochonachar.

Les Highlanders qui font parti de ce clan reçoivent un bonus à la création de +1 en Cyberrobotique.

Le clan **Macdonald** gère toute l'administration de la section Highlander.

Il est dirigé par Donald Somerled.

Les Highlanders qui font parti de ce clan reçoivent un bonus à la création de +1 en Commandement.

Le clan **Macdougall** est le clan de réserve. Il est là pour soutenir en cas de besoin n'importe quel autre clan Highlander. C'est pour cette raison qu'il forme aussi bien des éclaireurs, des artificiers, des pilotes, que des spécialistes en cyberrobotique.

Il est dirigé par Dougall Somerled.

Les Highlanders qui font parti de ce reçoivent un bonus à la création de +1 en Cyberrobotique, en Pilotage spatial ou en Armurerie.

Le clan **Maclachlan** collabore avec le clan Forbes dans ses études et ses expérimentations, principalement dans la conception des drones de combat.

Il est dirigé par Lachlan Mor.

Les Highlanders qui font parti de ce clan reçoivent un bonus à la création de +1 en Cyberrobotique.

Le clan **Drummond** forme tous les artificiers Highlander. Il est dirigé par Malcolm Drymen.

Les Highlanders qui font parti de ce clan reçoivent un bonus à la création de +1 en Armurerie.

Le clan **Macleod** est chargé de la formation des High-cyb. Il est dirigé par Olaf le Noir.

Les Highlanders qui font parti de ce clan reçoivent un bonus à la création de +1 en Cyberrobotique.

Le clan **Macpherson** est le seul clan Highlander à aider la Légion dans le domaine de la sécurité civile de l'Union Terrienne.

Il est dirigé par Duncan.

Les Highlanders qui font parti de ce clan reçoivent un bonus à la création de +1 en Stratégie.

périlleuses, où une certaine puissance de feu est requise, et pas d'être mêlée à des opérations secrètes comme peuvent l'être les Chibil chin. Pourtant, il est devenu fréquent que les Highlanders obtiennent sur le terrain de nombreuses informations classées confidentielles et soient confrontés à des "choses qu'ils n'auraient pas dû voir"... Ceci a une explication : malgré les débuts difficiles, une fois passé le cap délicat des premières années d'existence, ce corps d'armée est devenu très rapidement performant, bien organisé et populaire. Ses effectifs ont augmenté et les missions se sont multipliées. Les Highlanders sont aujourd'hui de toutes les batailles, sont présents dans tous les régiments à travers toute la sphère d'influence Humaine. Il n'est donc pas étonnant que les membres de cette section apprennent ou découvrent des informations délicates au cours des opérations qu'ils mènent, d'autant plus qu'ils sont souvent en première ligne pour dégager le terrain. L'État-major Highlander a même créé un service spécial qui rassemble et traite tous les rapports des soldats en mission.

Compte tenu de son organisation efficace, de sa mobilité, et des informations qu'il recueille à travers tout l'Espace Connu, le corps d'armée des Highlanders possède une vision bien plus fine et concrète de la situation globale que sa grande sœur, la Légion. S'il ne possède pas autant d'informations que les Chibil chin, il n'est jamais dupe quant aux réels enjeux des opérations menées par les diverses factions et connaît pratiquement toujours l'identité de ceux qui les manipulent. Avec l'expérience, les Highlanders mesurent à présent toute l'étendue et la complexité des relations entre les forces qui régissent la galaxie : la propagande militaire de l'U.T. ne les atteint plus.

Les Highlanders sont dirigés par le conseil des Anciens, composé des dix "Seigneurs de clan Highlands". Ce conseil se trouve sous les ordres directs du CERCLE et n'a de compte à rendre qu'à lui. Les Seigneurs de guerre sont les vétérans les plus hauts gradés des Highlanders. Leur titre équivaut au grade de Général de l'armée traditionnelle. Ils ont chacun en charge un des dix clans. Chaque Seigneur de guerre prend, avec sa charge, le nom d'un des prestigieux personnages du clan historique.

Chaque clan possède sa base principale en Écosse, sur les terres des clans d'origines. Il n'existe quasiment pas de rivalité entre eux. Tous ont un domaine de prédilection, chacun étant indispensable au bon fonctionnement de l'ensemble du corps d'armée. Le seul point qui puisse

engendrer des querelles, c'est lorsqu'un clan empiète sur le terrain d'un autre, mais cela n'arrive pour ainsi dire jamais, car tous ont suffisamment à faire de leur côté. Il existe une grande fraternité entre les Highlanders, sans commune mesure avec celle qui pourrait exister dans les autres corps d'armée. Cette bonne entente et ce soutien mutuel se retrouvent à tous les niveaux, que ce soit entre les clans, ou entre chaque individu. Chacun sait par quoi l'autre est passé, car tous ont connu le pire. Chaque Highlander a suffisamment souffert de son handicap pour ne plus se prendre la tête avec des querelles intestines. Par contre, peut-être par revanche, ou seulement pour trouver un exutoire, il arrive que certains d'entre eux aillent chercher des noises aux "barbaques", terme condescendant pour désigner ceux qui n'ont pas de prothèse et qui ne peuvent donc pas savoir ce qu'ils ont enduré.

CONTRAT D'ENGAGEMENT

Les Highlanders recrutent surtout dans les tranches défavorisées de la société, là où être né avec un handicap quelconque signifie fréquemment une inaptitude à survivre à plus ou moins long terme, mais également parmi ceux qui ont subi de graves lésions et qui veulent retrouver l'usage de leur corps.

Les conditions accompagnant l'incorporation d'une nouvelle recrue sont les suivantes :

- posséder un handicap physique,
- le contrat est d'une durée minimale de 10 ans,
- ce contrat ne peut être rompu avant la fin de ces 10 années de service, sous peine de sanctions judiciaires et de peines de prison,
- si la personne désire obtenir le droit de toucher une retraite militaire, elle devra assurer 20 années de service,
- si elle veut conserver les prothèses militaires, elle devra assurer 30 années de service.

En contrepartie, elle perçoit une prime d'incorporation de 20.000 UniDollars et bénéficie gratuitement des soins qui permettront à son corps de récupérer toute sa fonctionnalité grâce à de la cybernétique basique. Si elle veut ensuite accéder à de la cybernétique militaire plus performante, elle pourra l'acheter à 10 % du prix qui est indiqué (cf. équipement/cybernétique de classe 2).

ENTRAÎNEMENT

Tradition oblige, tous les Highlanders commencent leur formation dans les Highlands d'Écosse. Les bases militaires des clans sont les plus sécurisées de la Terre, d'autant plus que 50% des Highlanders y sont en poste, en stage ou en formation.

Les Highlanders passent plusieurs mois à s'entraîner afin de s'habituer à leurs prothèses cybernétiques. Ensuite, ils passent un an à apprendre le combat et les tactiques militaires.

L'entraînement des Highlanders est très difficile, bien plus éprouvant que pour la plupart des légionnaires. Sport, footing, marche, combat, tout se fait dans les montagnes, l'équipement sur le dos. Si la cybernétique les aide, elle ne compense pas totalement le poids des armes lourdes et ne peut rien à leur encombrement. Au bout de six mois d'entraînement intensif dans les Highlands, ils partent ensuite dans d'autres régions du monde pour compléter leur formation : déserts arides, jungle équatoriale ou hautes montagnes de l'Himalaya. Cette période d'apprentissage sur la Terre est souvent vécue comme une période très marquante de la vie du Highlander. Même si l'entraînement reste implacable, le fait qu'il se déroule sur la planète mère de l'humanité laisse un très bon souvenir à tous ceux qui l'ont enduré, surtout à ceux issus des bordures de la sphère d'influence humaine. Ce sentiment est d'autant plus fort que pour bon nombre d'entre eux débute une nouvelle vie.

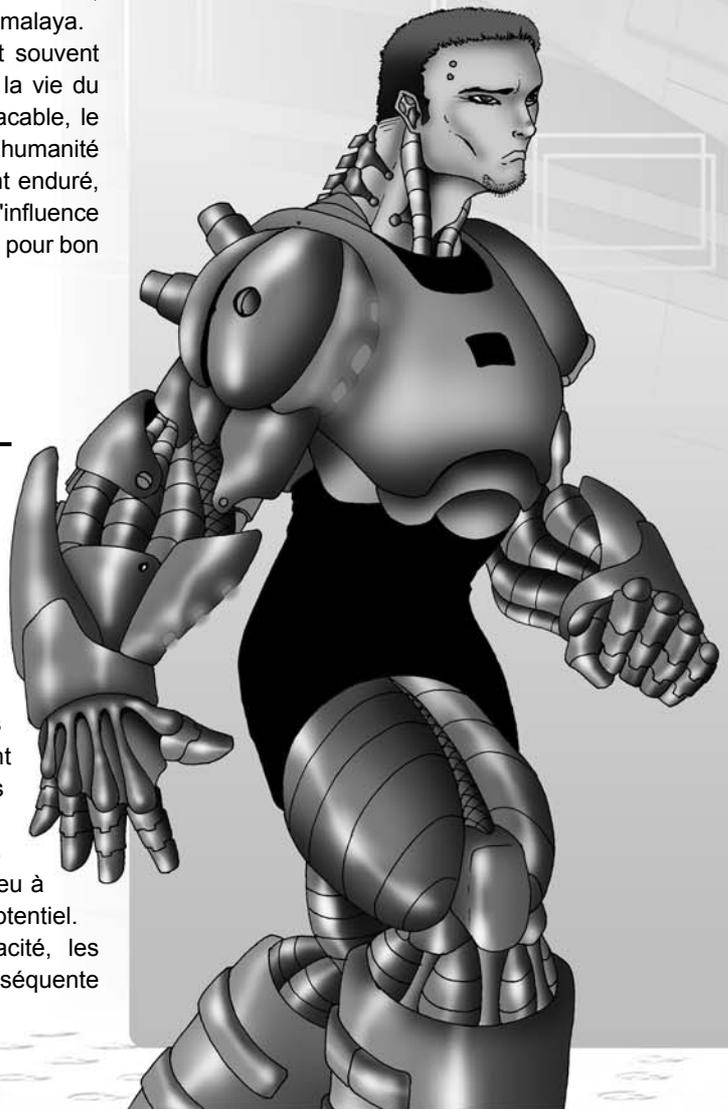
RELATION AVEC LA CYBERNÉTIQUE

Bien que la mise en place des implants cybernétiques fasse appel à des interventions chirurgicales très lourdes, il s'est trouvé qu'ils avaient les mêmes effets psychologiques que les prothèses du 21^e siècle. De la même manière, ils demandent un temps d'adaptation et un soutien psychologique fourni par des personnes spécialisées. Les débuts sont difficiles, parfois douloureux, les connexions nerveuses étant très sensibles après l'opération et les mouvements encore mal maîtrisés. Mais avec l'entraînement, le corps s'adapte peu à peu à ses nouvelles fonctions et découvre tout son potentiel. Mais, passer de l'incapacité à une surcapacité, les prothèses highlander augmentant de façon conséquente

les différentes aptitudes humaines, peut entraîner quelques problèmes psychologiques. Cette métamorphose physique déstabilise l'individu et engendre différents comportements selon la force de caractère. En général, cette crise ne dure pas longtemps, mais il arrive parfois que certains aient le sentiment de perdre leur identité, ou deviennent mégalomanes. Les Highlanders sont suivis tout au long de leur carrière pour vérifier leur stabilité.

Il existe trois catégories de highlanders :

- 1^{ère} catégorie** : Ceux qui ont un membre infirme.
- 2^{ème} catégorie** : Ceux qui ont deux membres infirmes ou plus.
- 3^{ème} catégorie** : Ceux qui sont atteints de paralysie totale ou autre, de même niveau de gravité



POSTES DE BASE

Les destructeurs polyvalents

Ce sont les "fantassins" Highlanders de base. Ils sont chargés de la sécurité et de l'entretien des bases et des vaisseaux. Sur le terrain, ils sont de véritables plaies pour les petits véhicules grâce à leur armement lourd. Il n'est donc pas rare d'en voir un dans un groupe de combat de la Légion.



Les destructeurs polyvalents peuvent être de n'importe quel clan, sauf du clan Macleod.

Compétences niveau 1

Cyberbotique, Corps à corps, Armes blanches, Armes lourdes, Electronique et Survie.

Compétences Expertes

Cyberbotique, Armes lourdes et Survie

Matériel mis à disposition

- Casque Multi-zones
- Scaphandre spatial de combat Highlander
- Armure lourde
- Fusil d'assaut Typhon
- Rangeur dorsal



Les High-cybs

Ces unités sont uniquement constituées d'Highlanders de 3ème catégorie. Les modifications sur leur corps sont tellement importantes que la plupart ressemblent plus à des cyborgs qu'à des êtres de chair et de sang. Leurs aptitudes hors du commun sont souvent employées sur les champs de bataille les plus difficiles. Beaucoup de légionnaires assimilent souvent les High-cybs, comme les E.G.O., à de vulgaires armes de destruction massive, ce qui rend la cohabitation dans les groupes de combat assez difficile. Ce comportement, qui entraîne de nombreuses querelles, est très mal vu des autorités, mais il est malheureusement assez fréquent. Par réaction, il existe un groupe officieux de High-cybs qui se charge de faire comprendre aux militaires détracteurs des "machines à tuer" qu'il faut vite qu'ils changent d'avis sous peine de se prendre un poing cybernétique dans la gueule.

Il est déjà arrivé que des Highlanders de 2ème ou de 1ère catégorie fassent le vœu de devenir des High-cybs et donc de sacrifier leurs membres organiques. Ces décisions sont parfois acceptées, mais qu'après étude du dossier des candidats, ce qui prend en général facilement un an. Les High-cybs sont extrêmement intègres : ce sont les soldats les plus fidèles envers l'armée, car c'est elle qui leur a donné l'occasion de marcher, d'agir comme tout le monde et de ne plus être ignorés par la société. Et si le prix en est le massacre de peuples innocents, eh bien...



- Un High-cyb possède au minimum les bras et les jambes cybernétiques et, la plupart du temps, une colonne vertébrale refaite à neuf. Comme pour les autres Highlanders, les options devront être achetées plus tard, après les missions. Le personnage devra prendre le défaut Handicapé de 3ème catégorie.
- Les High-cyb font automatiquement partie du clan Macleod.
- Les High-cyb sont des unités extrêmement dangereuses et puissantes. Un joueur incarnant un tel personnage peut facilement prendre la grosse tête et transformer un scénario en partie de "Quake". Il est donc fortement conseillé de laisser cette puissance de feu entre les mains d'un joueur relativement intelligent (cherchez bien, ça doit se trouver). Sinon, les joueurs peuvent avoir décidé de constituer un groupe de gros bourrins (E.G.O., High-cyb, Chibil chin commando...). Dans ce cas là, n'hésitez pas à booster toutes les caractéristiques des PNJ's. Après tout, s'ils veulent faire les cons, pourquoi le MJ devrait-il faire abstinence ?

Compétences niveau 1

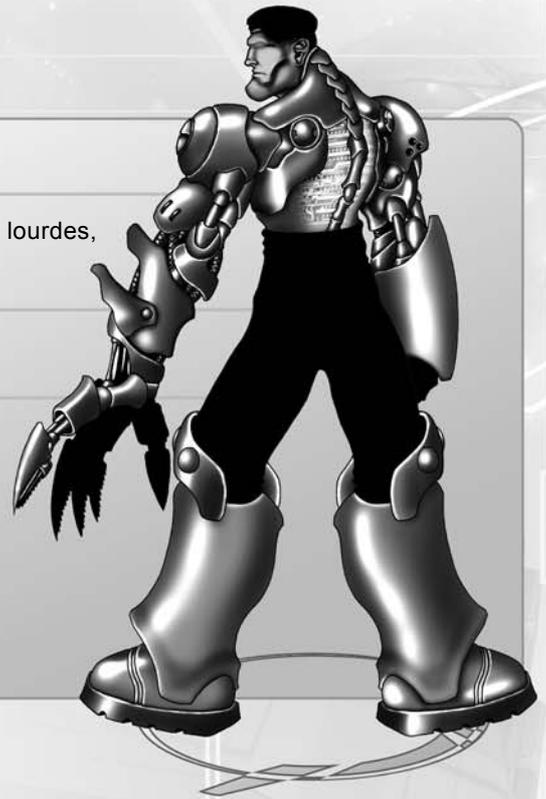
Cyberbotique, Corps à corps, Armes blanches, Armes lourdes, Electronique, Intimidation et Survie.

Compétences Expertes

Cyberbotique, Armes lourdes et Corps à corps.

Matériel mis à disposition

- Casque Multi-zones
- Scaphandre spatial de combat Highlander
- Armure lourde
- Fusil d'Assaut AM (FAAM)
- Rangeur dorsal
- Lance roquette lourd



SPÉCIALISATIONS

Les Highlanders, qu'ils soient destructeurs polyvalents ou High-cybs, ont accès, avec le temps et l'expérience à des postes plus spécialisés. Ces postes sont plus souvent accordés aux destructeurs polyvalents qu'aux High-cybs qui sont cantonnés à des tâches plus "ingrètes", même si l'administration n'avouera jamais cela officiellement. L'accession à ces postes n'est possible qu'à partir d'un certain grade et qu'après avoir fait les stages indiqués. Intégrer une nouvelle fonction signifie souvent de changer de clan, ce qui se fait grâce à une cérémonie propre aux Highlanders. Ce changement ne donne pas de bonus aux compétences.

Les éclaireurs

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les Highlanders ne foncent pas tête baissée dans la mêlée. C'est avant tout une section d'élite qui tient à garder l'image de professionnalisme qui la caractérise. Les éclaireurs font partie des unités les mieux préparées à la reconnaissance des terrains ennemis, leur matériel cybernétique leur permettant de réaliser de véritables prouesses. Ce sont eux qui permettent aux opérations de se dérouler sans accroc. L'efficacité des éclaireurs Highlanders n'est plus à démontrer, leurs services sont même utilisés parmi les unités de la Légion auxquelles le CERCLE n'a pas forcément affecté de Chibil chin.

- Le joueur qui décide de devenir un membre des éclaireurs doit d'abord obtenir le grade de Sergent et posséder un implant optique cybernétique. Il doit également avoir fait le stage de survie Niv.2
- Les éclaireurs font partie du clan Macdougall ou Campbell. Si l'Highlander n'en faisait pas partie, il doit quitter son clan d'origine.

Matériel mis à disposition

- Drone Piou-Piou 2
- Casque Multi-zones
- Scaphandre spatial de combat Highlander
- Armure lourde
- Fusil d'Assaut AM (FAAM) et Lance roquette lourd
- Rangeur dorsal



Les artificiers

Ces Highlanders se sont spécialisés dans le maniement des explosifs et le sabotage. Ils accompagnent fréquemment des groupes de combat de la Légion afin de leur apporter un soutien dans les opérations d'infiltrations. Ce sont des as en matière d'explosifs. Ils sont capables de détruire n'importe quel objectif qu'on leur assigne. Ils sont rapidement reconnaissables, car ils transportent toujours avec eux des caissons de rangements.

- Le joueur qui décide de devenir un membre des artificiers doit d'abord obtenir le grade d'Adjudant. Il doit également avoir fait le stage d'artificier Niv.3
- Les artificiers font partie du clan Macdougall ou Drummond. Si l'Highlander n'en faisait pas partie, il doit quitter son clan d'origine.

Matériel mis à disposition

- Casque Multi-zones
- Scaphandre spatial de combat Highlander
- Armure lourde
- Fusil d'Assaut AM (FAAM)
- Rangeur dorsal
- "Mallette du parfait petit chimiste"



Pilote de drones

Les pilotes de drones font parti des toutes nouvelles divisions Essaims, créées très récemment. Les unités d'assauts sont composées de drones de combats dirigés à distance par les soldats. Pour le moment, seuls les Mouchérons, des drones de vol spatiaux, sont au point, mais déjà, de véritables flottes de ces petits appareils ont été constituées par les Highlanders. L'avantage de ces drones, c'est qu'ils permettent d'éviter les pertes humaines, qu'ils possèdent un armement efficace, sont difficiles à détruire du fait de leur petite taille, et ont un faible coût de production. C'est pour toutes ces raisons que l'armée finance largement ce secteur. Le pilotage de ces appareils requiert une certaine adresse ; chaque pilote dirige trois drones simultanément. Les Highlanders qui veulent être affectés à ce poste reçoivent tous une formation de pilotage et un entraînement spécifique. Des vaisseaux, les Ruches, ont été spécialement construits pour ces divisions. Ils contiennent de très nombreux drones capables de fondre en un éclair sur l'ennemi, telle une nuée d'insectes. Ces vaisseaux servent de soutien à la Légion lors de batailles spatiales de grande envergure.

Le CERCLE prévoit de multiplier les modèles de drones, afin qu'ils puissent soutenir la Légion sur n'importe quel type de champ de bataille. Des dossiers circulent déjà dans les hautes sphères, évoquant des drones "Scarabée" et "Têtard", capables respectivement d'actions terrestres et marines.

- Le joueur qui décide de devenir un membre des divisions Essaims doit d'abord obtenir le grade de Lieutenant. Il doit aussi faire le stage de pilote spatial de Niv. 1.
- Les pilotes de drônes font partie du clan Forbes, Macdougall ou Maclachlan. Si l'Highlander n'en faisait pas partie, il doit quitter son clan d'origine.

Matériel mis à disposition

- Casque Multi-zones / Scaphandre spatial de combat Highlander / Armure lourde / Fusil d'Assaut AM (FAAM) / Rangeur dorsal

