

## Travailleur hybride indépendant

Utilisés par certaines communautés comme "Hommes à tout faire", les travailleurs hybrides aident à l'aquaculture, l'élevage, inspectent les structures externes des stations... Ils perçoivent généralement un maigre salaire, et vivent à l'écart du reste de la population (souvent à l'extérieur de la station). Une fois durablement établi dans une communauté, les conditions de vie d'un Hybride s'améliorent. La confiance aidant, on leur confie des missions de reconnaissance de la région et de défense du territoire, pouvant durer plusieurs jours. Ils peuvent même être amenés à acquérir leur propre ferme.

### Origine géographique

Les travailleurs hybrides peuvent venir de n'importe quelle communauté. Ils sont principalement actifs dans l'Union Méditerranéenne et en République du Corail, ainsi que dans toutes les stations indépendantes qui veulent bien tolérer leur présence.

### Conditions requises

Être un hybride naturel (néo-hybride). Avec accord du MJ, il est possible de rejoindre cette profession avec un personnage géno-hybride ou techno-hybride déserteur.

### Compétences professionnelles

- **Aptitudes physiques** : Athlétisme, Endurance, Manœuvres sous-marines (mais cette Compétence peut être remplacée par *Hybride*).
- **Combat (contact)** : Arts martiaux (Lutte), Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir)** : Armes sous-marines.
- **Communication/Relations sociales** : Analyse empathique.
- **Connaissances** : Connaissance des nations/organisations (Communauté d'origine, communauté d'accueil).
- **Furtivité/Subterfuge** : Furtivité/Déplacement silencieux.
- **Langues** : Langue de la communauté d'accueil, Exon, Langage des signes.
- **Survie/Extérieur** : Chasse/Pistage, Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Observation, Orientation, Survie.
- **Techniques** : Aquaculture/Élevage, Dressage, Mécanique (Structures).
- **Compétences spéciales** : Hybride.

### Titres et progression salariale

| ANNEÉS                                   | Titre                  | Économies    |
|--|------------------------|--------------|
| 1-2                                      | Travailleur journalier | 150 sols/an* |
| 3-4                                      | Travailleur régulier   | 250 sols/an* |
| 5-8                                      | Travailleur hybride    | 500 sols/an* |
| 9-12                                     | Hybride intégré        | 1000 sols/an |
| 13-16                                    | Hybride qualifié       | 2000 sols/an |
| 17-20                                    | Hybride expert         | 3000 sols/an |
| 21+                                      | Maître Hybride         | 4000 sols/an |
| * Salaire doublé en République du Corail |                        |              |

## Avantages/Désavantages professionnels

- **Contacts** : 1/5 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix)** : 1/6 ans
- **Opposants** : 1/6 ans
- **Ennemis** : 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an)** : Célébrité, Relations, Matériel, Cache/Planque (sauf en République du Corail), Parcelle/Ferme (à partir de la 9ème année).
- **Matériel accessible** : Matériel standard, Matériel de plongée, Matériel de soudure, Matériel d'aquaculture.

### Avantages professionnels aléatoires (optionnel)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté** : Perception +1
2. **Prestation** : le personnage a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité +2, Parcelle/Ferme +1.
3. **Mammifères marins** : l'hybride s'est lié d'amitié avec un mammifère marin (mais pas une baleine léviathan toutefois...).
4. **Travail risqué** : le personnage a accompli un travail risqué pour la communauté. Salaire doublé pour l'année, Points de compétence +3, Célébrité +3, Parcelle/Ferme +2.
5. **Héros local** : le personnage a défendu la communauté contre des pirates ou un redoutable prédateur des fonds marins. Salaire triplé pour l'année, Points de compétence +4, Célébrité +4, Parcelle/Ferme +3.
6. **Pilier de la communauté** : La communauté doit beaucoup au personnage qui obtient même un pouvoir décisionnel lors des assemblées. Revenu augmenté de 20% à partir de cette année, Points de compétence +6, Célébrité +6, Parcelle/Ferme +4.
7. **Formation** : le personnage a eu accès à une formation lui permettant d'ajouter une Compétence (au choix) dans la liste de ses Compétences professionnelles. Points de compétence +2, Relations +1.
8. **Association** : L'hybride s'associe avec un cultivateur ou un mécanicien. Allié +1, Relations +2, revenus augmentés de 10% à partir de cette année.
9. **Fraternité des hybrides** : L'hybride vit avec un groupe de semblables qui peuvent l'aider en cas de besoin. Allié +2, Relations +4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).