

Horreur parodique



Mike.

Le beau gosse extraverti et déconneur. Toujours prêt à faire la bringue et décapsuler tout ce qui passe. Pas très finaud, pas très courageux, il compense par une grande gueule et le pognon de ses richissimes et indifférents parents, qu'il claque sans se ménager pour impressionner la galerie.



Stuart.

Amateur de littérature fantastique et d'ésotérisme, il adore faire des farces généralement foireuses et de mauvais goût. Il consomme des stupéfiants pour "libérer sa créativité", laquelle consiste essentiellement à raconter des histoires abracadabrantes qu'il aurait entendu de sa vieille tante qui aurait pratiqué le vaudou.



Ashley.

La blonde souriante, fade, sans aspérités mais dotée d'un physique qui attire la convoitise et les flatteries de la gent masculine. Aussi s'imagine t elle fascinante et n'hésite pas de temps à autre à faire un caprice pour tester la loyauté de ses soupirants. Déteste l'inconfort et les imprévus, exaspérante à cotoyer mais finalement très fleur bleue et plutôt gentille.



Derek.

Intellectuel, d'une curiosité qui vire souvent à la fixette obsessionnelle, il revendique une vision pessimiste de l'existence qui est essentiellement une posture, citant à l'envi Cioran ou Schopenhauer pour se donner des airs de blasé, dans le secret espoir de plaire aux femmes par sa maturité de pacotille (et perdre enfin ce qu'il a de moins cher : son pucelage).



Vanessa.

La latino du groupe. Joviale et naive, colérique et impulsive, elle doute d'elle même et recherche l'approbation des autres en surjouant l'enthousiasme pour des broutilles. Se piquant de psychologie, elle élabore des raisonnements complexes pour rendre compte du comportement d'autrui, et se plante le plus souvent.



Gary.

Taciturne et peu causant, on l'invite toujours parce qu'il fait rire avec ses imitations lorsqu'il est saoul et parce qu'il a des stocks de substances illicites qu'il partage généreusement. Amateur de jeux vidéos, il passe des heures dans sa piaule obscure à démembrer du troll en espérant être un jour classé parmi les meilleurs joueurs de Wizard World III.

Post Apocalyptique



Wolf est un costaud, mais pas un finaud. Mais la raison du plus fort est désormais la seule, dans un monde où le biceps a remplacé le code civil pour faire valoir ses droits. On vous respecte désormais sans avoir besoin de finasser : il suffit ça et là de pulvériser quelques punks pour susciter la ferveur des moins féroces, qui bénéficient de votre protection.



Kurt est juste un mec lambda, cynique et débrouillard. Il se fout pas mal de ce que d'autres plus naïfs appellent les "valeurs", ce fatras de mots creux sur lesquels on a prétendu jadis bâtir des civilisations. Maintenant qu'il n'y a plus ni lois ni personne pour les faire appliquer, tout est désormais permis. Le vieux rêve anarchiste est devenu réalité, et c'est un cauchemar...



Sigma sait panser les blessures et prévenir les infections. Son expertise est limitée mais suffisante pour s'assurer la reconnaissance de plus d'un, et le gîte et le couvert. Echapper à une mort omniprésente est désormais un luxe que peu peuvent se permettre.



Zor le Sage a une vocation : noyer de paroles rassurantes ses congénères pour leur redonner confiance, ou se figer dans un silence énigmatique pour subjuguier ses fidèles. Dans tous les cas, il prétend incarner une Sagesse intemporelle et être le dépositaire du salut. Adulé par une poignée de fanatiques, il vit à leur crochet.



Morgan a compris que pour pour survivre, il faut s'assurer une position avantageuse, en toutes circonstances. Son esprit tortueux calcule la meilleure attitude à adopter - maintenant et pour plus tard. A l'affût de la moindre opportunité, il ne cède pas aux attrait dangereux des idéalismes ou de la violence, et préfère la diplomatie, la trahison et le mensonge pour parvenir à ses fins.



Crush est capable de survivre dans la nature, loin des cités, trouver des approvisionnements en eau et nourriture, rester discrète, suivre des pistes tout en échappant aux prédateurs qui rôdent, mutants et bêtes sauvages. Elle est pleinement en harmonie ses instincts sauvages et sa nature profonde de prédateur impitoyable lui permet de s'en sortir.

Gangster

Paul "*Marteau*" Gordon

Brute épaisse, il dissimule sa nature sous des costumes chics et une gouaille exubérante. Ses airs de gros bébé cachent un collecteur de fonds efficace par son sadisme calculé. Il travaille en indépendant pour différents gangs, se contentant de prendre une commission sur les sommes récoltés.



Franck "*Dentelles*" Sullivan

Sa sobriété légendaire ne l'empêche pas de tenir un réseau de maisons closes, où les filles, droguées jusqu'à la moëlle, sont exploitées. Il a réorganisé ce "marché de la viande" avec un service de "passe express" pour les plus pauvres mais aussi des lieux discrets et luxueux, où les politiciens se précipitent pour s'encanailler.



Cindy "*Neige*" Beauchamps

Elle investit dans les casinos avec la manne de fric que son défunt mari, mort aussi prématurément que mystérieusement, lui a laissé. Ses contacts dans le show-business et les medias assurent un succès considérable au lancement du *Golden Palace*. Mais son addiction à la poudre (d'où son surnom) lui attire des déboires avec les autorités, et elle entend bien ne pas croupir en prison. Pour cela, elle est prête à vendre ses anciens associés...



Louis "*Barbelé*" Van Huygen

Il délaisse sa carrière de courtier en assurances pour se lancer dans le meurtre sur contrat, et assouvir son goût du sang et de l'argent facile. Il travaille discrètement et méticuleusement, sans laisser de traces. Il a une insolite prédilection pour l'étranglement au fil barbelé, ce qui lui a valu son surnom. Son air affable et timide trompent ses cibles : difficile de détecter en lui l'assassin psychopathe.



Tony "*Lune de Miel*" Dexter

Celui qui fut comptable puis avocat a été ostracisé par ses pairs pour son traitement "indélicat" de certaines affaires. Ses déboires lui ont toutefois rapporté un petit pécule qu'il fait fructifier dans ses nouvelles activités de "consultant", consistant à endosser autant de rôle qu'il y a de gogos à plumer.



Roberto "*L'Ombre*" Vincente

Après avoir orchestré différents braquages astucieux, il décide d'investir dans la pierre : tripots clandestins, bordels, entrepôts de recl. Ses affaires attirent l'attention d'un chef mafieux, avec qui il accepte de partager le gâteau...avant de le liquider et prendre sa place. Cette promotion inattendue est toutefois bien accueillie par le Milieu, et il se fait rapidement une réputation à la hauteur de ses talents d'organisateur machiavélique.



Sword & Sorcery



Zuul Nar'h. Moine guerrier de Zaar, dieu de la Souffrance et de l'Ephémère. Il pratique la marche méditative et parcourt chaque jour des distances considérables à pied. Sa maîtrise du corps et de l'esprit et son intuition des énergies invisibles qui régissent le monde en font un être puissant, en dépit de son apparence frêle.



Gwenaël Shar Al Zourat.

Voleuse. Très habile à endosser tous les rôles, son tempérament fort la pousse régulièrement à enfreindre les lois ou la morale commune. Elle est généralement indépendante mais peut travailler pour le plus offrant, sur des missions ponctuelles.



Prizrak.

Sorcier, connaisseur de secrets occultes, on raconte qu'un démon lui bouffe les entrailles et l'âme. Tour à tour jovial, blasé, taciturne ou mélancolique, il porte le fardeau des secrets de son passé. Sa soif de connaissance le fait souvent prendre des risques inconsidérés.



Zargan.

Enfant prodige, il fuit son village natal après un raid des barbares qui décime son clan. Errant, réduit en esclavage, ses extraordinaires dons de voyance, sa perspicacité hors-norme lui permettent de survivre dans des circonstances épouvantables. Ayant perdu foi en l'humanité, il cherche désormais à éliminer le Mal, dans une conception toute personnelle et quelque peu extrémiste.



Drokken.

Chasseur de primes. On raconte qu'il s'agirait d'un des rarissimes descendant de la race des Tourmentés, ces êtres semi-humains, capables de prouesses physiques étonnantes. Il pourchasse ses proies sans relâche et a un flair surnaturel pour les débusquer.



Morda Slomana. Barbare.

Originaire des Montagnes Solitaires, répudié par le roi Krull pour insubordination, il a bourlingué par le vaste monde. Il aurait été allié, voire amant, d'Arial la chef des pirates. Il a en horreur la sorcellerie et les finasseries des civilisés. Sa soif d'aventures et d'espaces le poussent toujours de l'avant. L'or n'est qu'un moyen éphémère de se distraire.

Esoterique



Anthony Woodward. Le dandy par excellence, amateur de belles voitures, de belles femmes...et de boisson. Pourri gâté par un héritage faramineux, son seul souci est de claquer son pléthorique pognon.

Derrière son affabilité désinvolte se cache un être capable de colères titanesques et de rancunes tenaces. Il rêve de financer un jour une expédition archéologique prestigieuse et devenir célèbre.



Nelson Prosper. Laborantin besogneux et fade, il passe son temps libre dans les bouquins de chimie et d'esotérisme. Amoureux en secret de la belle Lucy il assiste souvent à ses représentations de théâtre amateur. Il nourrit des rêves de pouvoir et de prestige qui ne dépassent pas le seuil du simple fantasme mais nourrissent en lui des frustrations potentiellement explosives.



Arthur Jenkins. Ce petit homme sec, à l'allure peu soignée, au regard mobile et pénétrant sous son sourcil broussailleux, est le concierge. Taciturne et peu sociable, il passe beaucoup de temps dans sa chambre où il étudie des bouquins poussiéreux.



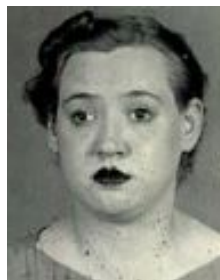
Lucy Ferguson. Artiste, chanteuse, danseuse, étudiante.

Capricieuse, fantasque, affabulatrice, elle vit dans un univers où seul compte la fascination qu'elle exerce sur ses congénères que ça soit la convoitise des hommes ou la jalousie des femmes. Elle n'aime rien tant qu'à semer la zizanie par les rumeurs venimeuses qu'elle distille. Elle étudie dans le seul but de se donner des airs d'intellectuelle.



Professeur Armitage. Cynique, gouailleur, débraillé, il fascine par ses propos outranciers, décalés et iconoclastes. Il correspond avec une foule de gens différents qui apprécient ses idées dérangeantes.

Il se garde toutefois de trop étaler ses idées fantasques, pour ne pas choquer les institutions et conserver sa place au chaud à l'université.



Marie White. Cette jeune étudiante studieuse est aussi très pieuse, citant la bible à qui veut l'entendre, et arborant une croix de bois autour du cou. Elle cherche les bonnes grâces du professeur Armitage, car elle espère secrètement avoir un poste stable à l'université.

Bizness World



Chantal Gerbeault.

Cette pétillante secrétaire ne manque pas une occasion de montrer à quel point elle est débordée par les flots d'emails urgentissimes qui déferlent chaque jour. Elle excite la convoitise des mâles du bureau, mais son féminisme militant lui fait prendre tout compliment pour une agression personnelle, tenant ainsi les prétendants à distance.



Robert Couinard.

Toujours prêt à sortir un calembour moisi, il "aime les chiffres", de son propre avoeu, ce qui l'a amené à devenir chef comptable, dans une ascension fulgurante. Il s'occupe même de fusion-acquisition et connaît personnellement des gens importants. Ses airs débonnaires masquent mal son penchant pour l'alcool que ses yeux gonflés trahissent chaque matin.



Béatrice Boignolle.

Stagiaire exemplaire, toujours souriante, elle se demande comment formuler au mieux son expérience sur son CV. Béate d'admiration devant les propos obscurs des chefs, elle fait preuve d'un zèle extrême, s'inventant des tâches inutiles pour rester tard et se faire remarquer. Elle essaie de masquer son accent du Sud, pour faire plus sérieux.



Jacques Bompain Saint Beuvery.

Parachuté Directeur Général par des actionnaires soucieux d'avoir un mou manipulable aux manettes, il n'a aucun pouvoir de décision et compense par de longs discours pompeux et assommants qu'il inflige à ses employés lors de réunions hebdomadaires inutiles où le jus d'orange bas de gamme est offert.



Bernard Fourien.

Jadis recruteur à l'armée, il a peu à peu réussi à se faire une place au soleil dans le privé. Directeur des Ressources Humaines, il est amateur de PNL et se pense un fin connaisseur de l'âme humaine, ce qui se traduit par des analyses psychologiques bidons basées sur ses préjugés les plus abscons.



Patrick Calisson.

Fraichement diplômé d'une prestigieuse MBA, il truffe ses considérations d'anglicisme, et n'hésite pas à "remonter les manches" et "aller sur le terrain" s'il le faut. A la cantine, on l'entend déblatérer sur la politique de gestion des approvisionnements, en faisant rutiler sa grosse montre chère, et lissant sa belle cravate que son épouse lui a achetée le jour de sa promotion en tant que Manager Adjoint.

Space Horror



Brian Ramsley

Pilote, mécano, aventurier, il n'a pas la langue dans sa poche, et pas un sou non plus puisqu'il adore claquer son fric dans le jeu, l'alcool et les jolies femmes. Fort en gueule mais capable de s'attendrir devant des injustices, son caractère instable et impulsif le rend sympathique mais difficile à cotoyer.



Jane Bakor

Redoutable femme d'affaires, négociatrice avisée, elle est aussi recrutée ponctuellement pour conclure des affaires complexes à grande échelle pour le compte de conglomérats industriels transgalactiques.

Elle fait preuve d'une maturité d'adolescente capricieuse dès qu'on sort de son domaine de prédilection.



Varen Storm

Scientifique rigoureux, il a tendance à étendre sa rigidité à tous les domaines de l'existence, et sa précision obsessionnelle est souvent contre-productive, manquant de diplomatie ou de souplesse. Il est aussi bourré de principes moraux poussiéreux du haut desquels il juge des peccadilles avec un rigorisme extrême.



Jens Scott

Doté d'un peu de jugeotte, il se hisse rapidement à des postes clefs dans la hiérarchie militaire. Il considère les civils comme des pantins indisciplinés et ingrats qui ne mériteraient pas que les militaires se sacrifient pour eux. Très hautain, il aime la clarté, la concision et l'action, au détriment souvent de la réflexion, de la nuance et de la prudence.



Zigmund Wolf

Médecin et xénobiologiste timide, peu causant, il compile des données compréhensibles de lui seul sur les différents cas qu'il a pu observé dans sa longue carrière. A force de ne cotoyer que théories et statistiques, il a fini par avoir une vision de l'humain comme un amas de molécules, ce qui le rend susceptible d'une cruauté d'autant plus terrifiante qu'elle s'ignore.



Gates-W-1995 IA

Androïde, combinaison de technologie et de matière organique de synthèse, sa mémoire fantastique et ses capacités intellectuelles le rendent indispensable pour toute mission exigeant des connaissances vastes et pointues.

Petit souci : son système n'est pas aussi sécurisé que la légende le prétend.

Space Opera

Jones Flannagan

Pilote, mécano, aventurier, il fait des petits trafics à bord du Septimus. Son vaisseau regorge de denrées de contrebande : drogue, alien exotique, minerai rare, hors-la-loi en fuite... Tout est bon pour faire du pognon, chose dans laquelle il n'excelle paradoxalement pas, ce qui ne fait qu'aiguiser ses ambitions de devenir un jour assez riche pour se payer une retraite anticipée sur un astéroïde de classe V, loin de la furie du monde.

Shlugg Ny'gaarth

Alien insectoïde, son équipement technologique lui permet de survivre dans la plupart des environnements, qui lui sont généralement hostiles.

Chasseur de primes, il est très pro-actif, n'hésitant pas à rechercher ou kidnapper des individus, pour les monnayer contre rançon.

Karl l'Invisible

Membre de la société secrète des Invisibles, il en a l'allure dépenaillée et pouilleuse, ce qui garantit sa discrétion. On raconte que les membres seraient des gardiens de l'harmonie cosmique, dotés de pouvoirs psychiques et en lien télépathique constant entre eux. Leur but reste un mystère pour le commun des mortels et plus d'un pense qu'il s'agit d'un mythe destiné à sublimer la vie de clochards ordinaires.

Zorg Voorgh Nahal

Originaire d'Orion IV, ce bipède astucieux fait partie de la diaspora de son peuple qui a eu lieu lors de la Grande Expansion. Ils ont des comptoirs un peu partout et sont solidaires entre eux, quoique n'hésitant pas à se faire quelque croche pattes lorsque le bénéfice l'exige. Sa maladresse, son éloquution étrange et sa bonhomie cachent un homme d'affaires redoutable et avisé.

Varko Tarken

Son ascension fulgurante au sein de l'Empire, il le doit à son intransigeance, sa rigueur et sa cruauté inflexible. D'une loyauté totale à l'Empereur, le Guide Suprême, il a une demi douzaine de planètes colonisées à son actif, et la confiance de l'Empereur pour mener à bien les missions les plus complexes et dangereuses au nom de l'Empire.

Horatio Ravenicus III

Héritier directe d'Invictus, le Roi Philosophe, il a été exfiltré de sa planète d'origine lorsque l'Empire est venu y imposer son Ordre Nouveau. Depuis, il est planqué sur Centaurius, la planète exubérante, dans quelques ruines de civilisations aliens antiques, aux confins de la jungle hostile.

Il attend son heure pour reconquérir sa planète, mais reste d'une prudence extrême, car l'Empire a des yeux et des oreilles partout.



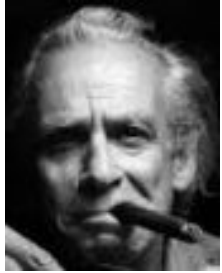
Polar Noir



James Fox

Opiniâtre, méticuleux, cynique, il a exploré les coulisses de la comédie humaine. Détective privé discret, on fait appel à lui dans les cas délicats qui nécessitent une approche feutrée.

Il a toujours un oeuf dur dans la poche, avec ses mots croisés, un crayon mâché et son éternel carnet de notes. Fume pour se donner contenance, tout en détestant ça.



Arthur Zimmer

Ancien playboy et sportif, il a fait fortune par son flair, son machiavélisme et son goût du risque et des paris audacieux. Il règne sur un empire vaste, brassant des millions dans différentes activités, ce qui lui vaut quelques solides inimitiés.

Le seul domaine qu'il ne parvient pas à gérer, c'est son énergumène de fils.



Pearl Warren

Femme énigmatique dont le très léger accent laisse supposer des origines slaves. Son parfum sensuel et son déhanché vertigineux ne laissent pas les hommes indifférents. On ignore la nature de ses activités et elle sait mener sa barque de telle manière qu'elle ne soit jamais directement impliquée dans les trafics fructueux qu'elle orchestre en coulisse.



Shirley Travis

D'un naïveté touchante, la larme facile, elle sait minauder et apitoyer. D'une vénalité rare, elle a appris à masquer ce penchant sous des discours où elle met en avant sa générosité, sa sensibilité et son dévouement. Une fois le poisson ferré, elle le vide au maximum de ses biens, avant d'en chercher un nouveau.



Tony Dexter

Celui qui fut comptable puis avocat a été ostracisé par ses pairs pour son traitement "indélicat" de certaines affaires. Ses déboires lui ont toutefois rapporté un petit pécule qu'il fait fructifier dans ses nouvelles activités de "consultant", consistant à endosser autant de rôle qu'il y a de gogos à plumer.




Robert Zimmer

Adolescent brouillon, perturbé et trop gâté, il n'a de cesse de faire les pires bêtises pour attirer l'attention de son riche père. Aisément manipulable, d'une suffisance rare pour son si jeune âge, il serait prêt à organiser son propre kidnapping pour se divertir. Se croit beaucoup plus malin qu'il ne l'est, ce qui lui attire régulièrement des soucis dont il ne tire jamais les leçons.


Wild West

James Cortès




Il promène sa nonchalance moqueuse de ville en ville, apparemment sans but précis. Il loue ses bras ici et là, et a la réputation d'être un tireur hors pair. On raconte que ses pérégrinations sont moins oisives qu'il n'y paraît et qu'il chercherait quelqu'un ou quelque-chose de précis : vengeance ou butin planqué....

Pearl Shanon




Elle a un temps proposé ses charmes au saloon, puis une histoire de coeur a fissuré définitivement son cynisme. Elle officie désormais comme serveuse, et ne laisse personne l'approcher. Les ombres de son passé sont toujours présentes : ses accointances de jadis avec des crapules pourraient bien remonter à la surface, comme autant de cadavres indésirables qu'on croyait noyés pour de bon.

Frank "Shotgun" Burton



Sociopathe naturel, imperméable aux scrupules ordinaires, il a trahi tous ses partenaires de banditisme, mais a eu la présence d'esprit de les refroidir assez tôt pour éviter un retour de flamme. Son bagoût et sa force de volonté lui permettent régulièrement de reconstituer une petite bande de hors-la-loi acquis à ses causes : braquer les banques, piller les fermes isolées, et assouvir ses instincts de brute.


Dorothy O'Malley



Jolie poupée au passé obscur, elle semble avoir mis de côté un pactole suffisant pour vivre sans devoir supporter un mari ou louer sa vertu. Dotée d'un fort tempérament, elle a profité de l'arrivée du chemin de fer pour investir dans plusieurs commerces.

Femme d'affaires avisée, elle inspire le respect et fera tout pour protéger ses intérêts.


Anthony Bright



Journaliste talentueux mais fatigué de suivre l'actualité économique de la côte Est, il a enfin cédé à son rêve de parcourir l'Ouest sauvage et rencontrer les légendes vivantes qui le peuplent. Il espère écrire un vaste roman-fresque pour témoigner d'une époque épique.

Curieux, vif, il sait argumenter vite et bien pour retourner des interlocuteurs agressifs en sa faveur.

William Fisher



La cinquantaine et l'alcool ont eu raison de celui qui fut un brillant et audacieux Sheriff. Il se contente désormais de gérer au mieux la ville, et délègue à son assistant les tâches les plus dangereuses.

Il trouvera rapidement un compromis lâche, si une horde de hors-la-loi venait à s'installer en ville, espérant avant tout sauver sa peau pour pouvoir continuer à s'imbiber le foie de mauvais alcool.

Steampunk



Cassandra Beaulieu

Néo punk, rebelle, fugueuse, elle vit d'expédients depuis des années, mendiant son obole contre des spectacles de rue. Jusqu'au jour où ses dons de prophétie lui dévoile des futurs possibles. Depuis, elle se cache, car d'étranges individus la suivent et semblent vouloir lui extorquer ses secrets...

Karl Zwinger

Il a quitté Biosyntek pour mener ses propres recherches sur les mutations. Son grand-père Charles est célèbre pour avoir inventé la propulsion infra-quantique par distorsion temporelle, laquelle a permis la colonisation de Mars.

Lui souhaite créer l'Übermensch un humain supérieur, destiné à remplacer l'ébauche grotesque que l'évolution a produite. Sa vision très personnelle de la perfection et son acharnement pourrait bien aboutir et engendrer des monstruosité.

Burt Thompson

Vétéran des troisièmes guerres martiennes, il a connu les horreurs du champs de bataille et l'apreté des combats. N'aspirant plus qu'à une vie civile tranquille, il revient sur Terre dans un climat politique tendu, assiste à la journée du Massacres des Ouvriers et s'engage malgré lui dans la révolte contre les privilèges abusifs de la classe dominante.



Virginia Winterfall

Cette jolie blonde à l'air naïf est en réalité une pilote interplanétaire au sang-froid rare et d'une redoutable perspicacité lorsqu'il s'agit de juger les individus. Adeptes d'art martial coréen, experte en mécanique, elle a une grande gueule et n'hésite pas à l'ouvrir, s'attirant régulièrement des ennuis plus que de raison.



Ambrose Spencer

Authentique aristocrate, élevé dans un cocon doré et nourri des pires préjugés de sa classe, il veut éradiquer l'esprit de révolte dans la "vile populace", en imposant l'ordre par la force. Ses idées extrémistes ne sont pas du goût de tous, mais il pèse lourd dans la balance politique, tant son charisme et sa capacité à convaincre drainent de voix.



Elisabeth Hernandez

Son visage blafard, ses lèvres d'un rouge foncé, son regard aux pupilles bleus quasi translucides et sa voix profonde au léger accent slave mettent ses interlocuteurs mal à l'aise.

Il se murmure qu'elle serait en réalité la tristement célèbre Comtesse hongroise, Elisabeth Bathory, qui aurait découvert le secret de l'immortalité. Elle fait fructifier son immense richesse dans ses investissements dans les mines de Mars.

