1. Soap Horrifique

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.
Intello, 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 naïve, 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.

2. Vie de Bureau

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 connait 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 zêle 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 Puniasse.
Fraîchement 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 montre chic, et lissant sa cravate offerte par son épouse le jour de sa promotion en tant que Manager Adjoint.

3. Malfrats

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 récoltées.

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 recel. 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.

4. 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 communs 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 élocution étrange et sa bonhommie 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 les ruines de civilisations aliens antiques, au coeur d'une jungle hostile.

5. 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.

6. 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 bagout 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.

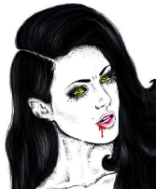
Anthony Bright. Journaliste talentueux mais fatigué de suivre l'actualité économique de la côte Est, il a enfin cédé à son rêve de parcourir l'Ouest sauvage et rencontrer les légendes vivantes qui le peuplent. Il espère écrire un vaste roman-fresque pour témoigner d'une époque épique.
Curieux, vif, il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

Héros & Monstres

Alien. Il aura fallu des milliards d'années pour que la pression de l'environnement et le hasard des mutations parviennent à créer l'organisme parfait : vous.
Et vous entendez bien assurer le futur de votre progéniture, même si ça implique de sacrifier ces êtres mous et agressifs, en pondant des oeufs dans la chaleur moite de leur corps chétifs.

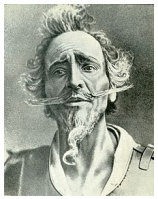
Troll. Réfugié dans les profondeurs d'une caverne, masquée par les brumes sournoises de montagnes isolées, vous fuyez la haine des hommes, qui vous tueraient pour la gloire ou l'or troqué pour vos organes, ingrédients dont se servent les sorciers lors de leurs rituels infâmes. Parfois quelques orcs idolâtres vous protègent, mais le plus souvent, vous luttez seul pour survivre dans ce monde hostile.



Vampire. Le miroir répugne à renvoyer l'image de ce corps qui fût le vôtre et que hante maintenant un monstre, horrifiant le peu d'humanité encore en vous à l'idée de se ravitailler en sang chaud sur des proies innocentes. Vous êtes pourtant ivre de la promesse des morsures à venir, ponctions de sang frais maintenant cette chose d'apparence humaine dans un épouvantable simulacre de vie.

Mort ambulant. Impossible désormais de communiquer autrement que par grognements. Vos souvenirs et votre empathie se désagrègent, submergés par une faim impérieuse qui occulte votre répugnance lorsque vous plantez vos dents pourris dans les chairs tendres et gorgées de sang d'un vivant. Vous n'êtes plus qu'un pantin avide parmi vos semblables - une horde de mort-vivants en quête de proies.

La Créature du Docteur. Puzzle constitué de morceaux de cadavre, réanimé par la science malsaine d'un savant, vous trainez votre carcasse grotesque dans ce monde qui vous déteste et vous craint, du seul fait que votre apparence dérange.
Vous avez mendié un peu d'amour auprès des humains que vous imaginiez être vos semblables. Ce ne furent que pavés et quolibets, et votre frustration se mue en haine meurtrière...



Don Quichotte. Partout où les malotrus outragent la vertu, lorsque les circonstances requièrent courage et audace, il répond toujours présent, coiffé d'un plat à barbe, la lance à son côté et flanqué de son fidèle serviteur, Sancho. Les rumeurs de ses exploits le devancent, et plus d'un moulin tremble à l'idée de l'affronter un jour. Les villageois sont partagés entre l'hilarité et la perplexité, devant cet homme que rien n'effraie.