

DANSER

Dite « Sergent Instructeur », ou « Madame » pour les amis.

Danser est une chatte rousse qui vas accompagner l'équipe de Blankhare.

Elle exerce le métier d'éboueur depuis longtemps et forme les nouvelles recrues. Elle en a vue de belles et il n'y a pas grand chose, et encore moins personne, qui arrive encore à l'impressionner.

Danser est précise, ponctuelle et disciplinée et elle entends que le reste de son équipe le soit aussi. Une patte de fer dans un gantelet en acier.

Si elle fait une très mauvaise mère poule, Danser gagne à être connue et n'abandonne jamais ses élèves. Elle peut même se laisser aller à des moments de gentillesse si on ne la déçoit pas, mais rien de trop démonstratif.

Danser rêve de voir Mars mais l'immigration Martienne est extrêmement restrictive. C'est ce qui l'a amener vers un métier de prestige. Elle y travaille depuis des années, irrécusablement, vivant pour la protection du citoyen. C'est ce qui la rends dure: Danser vise l'excellence.

MICHKA

Un nouveau venu parmi les éboueurs locaux (muté spécialement en renfort pas Delcroix, il ne s'agirait pas que ses petits protégés se fassent dévorer par un enterré avant d'avoir finit leur mission).

Il est humain mais son physique évoque plus celui d'un ours. Un grand ours blond, et pas un spécimen malingre.

Comme Danser, Michka est dévoué corps et âme au service, discipliné et compétant. Les deux s'entendent pour le mieux et se respectent. En revanche, Michka est beaucoup plus ouvert et facile à aborder.

Grand buveur de vodka hors du travail, peu locace mais toujours souriant et prêt à soutenir les nouveaux, il contre balance Danser. Les origines russes de Michka sont lointaines et ne transparaissent pas dans son accent mais uniquement dans ses goûts culinaires.

Michka arbore une cicatrice longue comme le bras en travers du dos qu'il a eu à 5 ans après s'être fait attaquer par un enterré. Il s'est juré de ne plus jamais fuir un monstre, c'est ce qui l'a amené là où il est.

LES EBOUEURS

Hors Danser et Michka, ils sont cinq humains et resteront le plus souvent anonymes derrière une visière en plastique armé.

Ce sont des militaires de métier, costauds, pas les plus malins du monde sans être pour autant stupides, aimant à porter de gros fusils et à tirer sur des trucs pour une bonne cause.

Les éboueurs ont une réputation mérité de cowboys et ce ne sont pas des lâches. Ils aiment un peu trop rouler des mécaniques devant les demoiselles dans leur bel uniforme mais, dans l'ensemble, on peut dire qu'ils le méritent.

NATHAN

C'est un membre humain de l'administration de Sécuritec. Il accueillera l'équipe d'Ozone mais ne sera plus vu ensuite à moins que les joueurs n'aillent le chercher.

Nathan est assez petit et maigre, son uniforme parait presque trop grand, et arbore des lunettes épaisses qu'il remonte constamment sur son nez.

C'est un fonctionnaire zélé qui fait son travail en respectant le protocole à la lettre mais ne s'investit pas personnellement. Il n'aime pas spécialement son métier.

Nathan verra les joueurs comme une tâche administrative à remplir, ni plus ni moins, et si on le laisse faire il se contentera de leur lire un formulaire comme discours d'accueil avant de retourner à son travail.

Ceci dit, à part une certaine tendance à tenter de se décharger de ce qui l'encombre aussi vite que possible, Nathan n'est pas du tout désagréable ni impatient (quoi qu'il manque de diplomatie). C'est avant tout un homme neutre avec beaucoup de travail.

FYN

Les gentlemen cambrioleurs existent encore, ou au moins il en reste un. Fyn le renard, 1m30 de ruse et de bagou sans faille a un passé pour le moins chargé et serait sans doute en cellule si Delcroix ne l'avait pas recruté. Il accompagnera l'équipe d'Ozone.

Amateur des costumes qui ont de la classe, joueur (et excellent tricheur), Fyn en jette un maximum et ment comme il respire (certains prétendent même qu'il ment plus qu'il ne respire).

Les scrupules ne l'étouffent pas et il mange à tous les râteliers et s'empare de tout ce qu'il peut, cependant il n'ira pas jusqu'à trahir des compagnons. Au plus tricher un peu en comptant les parts de butin.

Il ne recule pas devant la difficulté.

Fyn est un artiste dans sa partie et à le don de se rendre sympathique et de feindre l'innocence. Il a commencé jeune: papa Fyn était moins doué et, malgré un labeur acharné, menait une vie assez terne. Son fils étant déjà très porté sur le strass et le luxe, il embellit un peu ses récits à propos de son travail et lui donna tout ce qu'il pu.

Mais un beau matin de noel, n'ayant pas reçu le cadeau hors de prix qu'il espérait et trop roublard pour croire au père noel, Fyn lança une enquête pour comprendre et ce qu'il découvrit lui brisa le coeur.

C'était peu de temps avant qu'il ne voie Robin des bois au cinéma.

Papa Fyn mène aujourd'hui une retraite dorée et il crois que son fils travaille dans les assurances. C'est un juste retours des choses.

MR FRÉDÉRIQUE

C'est un putois d'age moyen qui est plus à l'aise avec l'ingénierie complexe qu'avec les gens. Il accompagnera l'équipe de Darthen. Beaucoup se demandent d'ailleurs ce qu'il fait hors d'un bureau.

Ils ont tors: s'il est timide et réservé, Mr Frédérique dissimule une solide réserve de courage qu'il ressort lors des moments difficiles. Certains de ses compagnons peuvent en témoigner après des chantier qui faillirent mal tourner.

Le putois aime les gens et veut travailler à leur bien être. C'est ce qui l'a amené à exercer un métier à risque et à devenir le patron de rêve d'une équipe d'ouvrier. Mr Frédérique est une crème. N'allez pas croire pour autant que vous en ferez tout ce que vous voudrez car et il est aussi fier que têtu: il n'est pas mou, juste bien disposé.

Né d'une famille de militaires avec beaucoup de galons, le putois a grandi sous un régime strict qui devait « l'endurcir ». L'effet fut plutôt inverse, cependant les valeurs morales sont rentrées envers et contre tout.

Mr Frédérique veut pouvoir être fier de ses actes. Face au danger il a peur, mais la peur ne l'arrête jamais. Il surprendra peut-être les personnages.

En dehors de son travail, c'est un fou de jardins qui rêve de remettre de la verdure dans les villes. Sa maison est pleine de plans. De très beaux plans.

LES OUVRIERS

La main d'oeuvre de Mr Frédérique, 3 castors, aime profondément son patron mais est moins brave que lui face au danger.

Eux sont la pour la paye et non pour la gloire, il accueilleront donc leurs petits gardes du corps poilus à bras ouverts.

Ceux-là ressemblent plus au club d'échec de l'école qu'à des travailleurs manuels: il faut dire que le matériel qu'ils utilisent fait les efforts pour eux mais qu'il est affreusement complexe.

Les Qls volent donc haut, et ils sont volontiers mis à contribution dans des manigances pour maximiser le temps de pause café. Ca au moins n'a pas changé: pour voir les gars suer au travail, il faut se lever de bonne heure.

ARMAND

Activiste écolo, défenseur un peu agaçant du droit de ses frères et anti-tout-ce-qui-est-riche, Armand est un furet qui à du mal à passer inaperçu. En fait, le personnage n'est pas dénoué de vanité et il est probable qu'il aime attirer les feux de la rampe sur lui, même si c'est dans la polémique.

Il accompagnera l'équipe facultative si elle existe.

Armand fouille tout, gratte les histoires qui sentent mauvais, paye des informateurs louches... un mélange équilibré entre le paparazzi sans scrupules et le jeune militant enthousiaste de Greenpeace.

Il sait parler remarquez et, malgré un look minable (le job d'enquiquineur public paye mal), arrive à séduire et à convaincre. En tout cas jusqu'à ce que la nature ne reprenne le dessus et qu'il ne commence à insulter un « bourgeois » en étalant des photos de poulets en batterie malades sur la table.

Armand à le sang chaud. Très très chaud pour son époque, il a passé quelques nuits au poste après avoir boxé des gens insensibles a ses arguments.

Ses idées sont nobles, mais il exagère tout et il ment trop souvent pour parvenir à convaincre.

On se demande parfois comment il arrive à éviter la prison et à survivre pendant les mois et les mois où son journal refuse ses articles (il est payé à l'article publié). La raison c'est que c'est un fils de riche, mais ça il ne l'avouera jamais à personne: la honte est trop grande.

LE DIRECTEUR DU CENTRE COMMERCIAL

Un personnage très secondaire mais que des joueurs risquent de rencontrer. C'est un vieux bonhomme tout sec et dégarni dans une blouse bleue.

Il est haïssable avec ceux qu'il considère comme inférieurs dans la hiérarchie et mielleux avec ceux qui sont au dessus, aime surveiller les employés par caméra, pense que les femmes sont des pipelettes, les noirs des fainéants, les furries des malpropres... Bref c'est vraiment un sale type inintéressant.

Ceci dit, tant qu'on viens le voir accompagné d'un officiel (éboueur, ingénieur, ...) humain, il sera d'une politesse parfaite et assez coopératif.

LES GARDIENS DU CENTRE COMMERCIAL

Ils sont grands, ils sont baraqués et ils sont tous noirs de type africain (le directeur considère que c'est mieux car s'ils tapent un autre homme de couleur on ne pourra le taxer de racisme. Futé, non?).

Impressionnants mais pas méchants, ils gèrent les troubles avec une fermeté polie. La procédure est bien rodée: si vous posez problème, on vous emmènera entre deux gardes jusqu'à une salle de service à l'écart.

Là, vous serez assis sur une petite chaise face au chef, stoïque et professionnel, qui procédera à un interrogatoire se voulant impressionnant mais pas sévère.

Après avoir reconnu ses erreurs et s'être fait notifier que son acte était répréhensible, le gêneur est gentiment mis dehors et l'affaire est classée.

NORMAN BAIDER

Ne sera jamais rencontré (il est mort depuis longtemps). Pour rappel: c'est l'inventeur du scan et du projet Colombus.

Prix Nobel de science après le « départ » des joueurs.

AIDEMAR DELCROIX

Ne sera jamais rencontré. Pour rappel: c'est la tête de Securitec Corporation et de nombreuses sociétés annexes.

Il pilote les choses de loin en tentant d'utiliser les joueurs pour un attentat politique maquillé en accident.

KRISTO

C'est un lézard marron extrêmement filiforme et l'âme damnée de Delcroix. C'est aussi le seul PNJ qui participe consciemment à la machination, son but étant de s'assurer que tout se déroule comme prévu quitte à intervenir directement pour forcer le hasard.

Kristo est un exemplaire rare en 2135, une des dernières petites frappes violentes. Très instable, assumant un complexe d'infériorité en se prétendant supérieur aux autres, il manie le couteau (de préférence, mais pas exclusivement) avec une dextérité diabolique et un certain plaisir sadique.

Delcroix l'a ramassé dans un hôpital psychiatrique où il devait finir sa vie abruti par les médicaments et l'a mis a son service, le contrôlant autant par la peur qu'en lui offrant des opportunités d'exprimer sa violence sans conséquences (il est notamment l'assassin du dernier candidat à la présidence).

Kristo est fondamentalement mauvais, tends vers la brutalité plus que la subtilité, mais il est malin et discipliné.

Son maître ne lui à pas donné l'autorisation de tuer pour cette mission et lui a fait clairement comprendre que la discrétion était de rigueur... mais Kristo est plus habitué à terrifier des citoyens sans défense qu'à faire face à des monstres et il risque fort de devenir complètement incontrôlable sous l'effet de la panique s'il se retrouve en première ligne face aux enterrés.

Kristo est lourdement « médicalisé » et transporte diverses drogues sur lui... dont divers dopants qui ne sont probablement pas étrangers à son comportement psychotique.

Pour la même raison, sa force et sa résistance sont peu communes.

HAXEL.

Haut comme trois pommes et n'ayant probablement pas plus de 12 ans, Haxel l'écureuil est pourtant déjà un cyber-criminel recherché et un crackeur d'IAs très doué.

Très précoce intellectuellement, il n'en reste pas moins un enfant gâté et ses succès ne l'ont pas arrangé. Ni le fait qu'il est plus riche que la plupart des adultes. Derrière une innocence feinte et un look mignon à qui on donnerait le bon dieu sans confession, il cache un redoutable homme d'affaire et un immense complexe de supériorité.

Haxel vit pour le jeu et le défit, c'est comme ça qu'il voit ses affaires. Pour montrer à tous qu'il est le meilleur aussi.

Il passe le plus gros de sa vie aux arcades vidéos à s'assurer que son nom reste bien visible en haut des high-scores de toutes les machines, le reste à bricoler des gadgets électroniques qu'il revends à prix d'or.

Parce qu'il est mineur, la police ne peut rien contre lui mais elle le connaît pourtant très bien... et attends impatiemment la date de ses 18 ans.

Haxel est doué, très doué, et intelligent. Mais peut-être pas autant qu'il ne se l'imagine.