**Jones Duncan alias Barek Onak : Pilote**

Aigri, cruel, dérangé

**Ta vie, ton œuvre**

Tu es né en 2261, en plein pendant la guerre terro-plutonienne. Tout jeune, tu veux t’engager dans l’armée pour affronter les méchants plutoniens mais tes parents brident cet enthousiasme. Tu leur en veux énormément (plus grand tu compris qu’ils avaient sûrement raison) et tu ne leur fais dès lors que peu confiance. Cela te conduit à être un gamin vicieux, impétueux et faisant de nombreuses fugues. Tu te passionnes pour cette guerre et tu étudies en profondeur les mouvements stratégiques des deux camps (ce qui te fait également découvrir la richesse du système solaire). Quand Pluton est détruite en 2280, tu es probablement le seul terrien à pleurer de tristesse : la guerre est finie et à cause de tes parents tu n’as pas eu l’occasion de montrer ton courage. Puisque la gloire militaire t’est interdite, tu te fixes un nouvel objectif : celui de devenir la personne la plus adulée de la planète. Rien ne peut te détourner de cet objectif, tu te répètes sans cesse « *La fin justifie les moyens* ». 2 ans plus tard, tu dénonces à la police des voisins, avec qui tu étais devenu ami. En effet une prime était offerte pour quiconque trouverait des espions plutoniens infiltrés et tu avais appris par une indiscrétion de leur fils qu’ils en étaient. Avec cette prime, tu te payes des études de prestige en physique et à 24 ans, tu obtiens ton doctorat (après avoir, au passage, fait quelques plagiats, mais « *La fin justifie les moyens*»). Tu te spécialises dans l’aéronautique, donnant des conférences à travers le monde. Ta célébrité monte en flèche, le grand public ayant découvert l’importance de cette science lors de la guerre terro-plutonienne. Désormais, on te reconnait dans la rue, on t’invite de toute part pour un colloque ou une réunion. De plus, tu es plutôt beau gosse et charmeur, ce qui fait (selon toi) tourner la tête à toutes les filles de la planète. Bref, tu sembles avoir atteint ton but et tu t’en contentes pendant de nombreuses années.

Mais ton étoile pâlit petit à petit au profit d’autres scientifiques, politiques ou militaires plus jeunes et avec des professions plus people (tu restes un savant avec tout le langage abscons qui va avec…). Tu finis au début du 3ème millénaire à ne plus être à la une de tous les journaux people et à ne plus être suivit par une foule d’admiratrice dans chacun de tes déplacements. Triste déchéance. En mai 2310, l’infection MYST commence et Nils Carlsson, un des plus grands scientifiques du siècle, est embauché par Derky Hogan, secrétaire général à la recherche de l’époque, pour trouver un antidote. En septembre 2311, tu es appelé par le successeur de Derky Hogan (Dan Lockor) pour seconder Nils dans ses recherches, en tant qu’astrophysicien. Tu estimais que c’est l’occasion de devenir le sauveur du monde et de redevenir la star planétaire. Erin Walton, grande chimiste, vous est associée. Tu n’éprouves rapidement que du dédain pour Nils, pacifiste prétentieux qui ne fait que raller qu’on vous ait imposés à lui. Par contre tu es marqué par Erin, femme sérieuse et organisée qui gardait pourtant un petit côté mystérieux. Peu à peu vous travaillez de plus en plus ensemble, Nils la jouant solo. Quand le gouvernement décide l’annihilation de toutes les personnes mystifiées en juin 2312, un violent conflit éclate entre Nils et vous deux. Cet imbécile s’opposait vivement au projet et menaçait de le révéler au grand public. Toi, tu avais réussi à convaincre Erin que c’était la meilleure chose à faire (« *La fin justifie les moyens* »), et ce profond désaccord l’a définitivement séparée de Nils. Tu croyais la tenir définitivement, et ce n’est pas pour te déplaire ! Mais vos recherches patinent, ce qui la rend de mauvaise humeur et peu réceptive à tes marques d’attention. En avril 2313, Nils vous annonce avec un grand sourire qu’il a trouvé un antidote. Il eut le toupet de déclarer que vos propres recherches ont été inutiles et que cette découverte ne revient qu’à son seul mérite. ! Fou de rage, tu décides avec Erin de lui voler cet antidote.

Vous vous étiez donné rendez-vous dans ton labo à 3 heures du matin le 30 avril. Et là surprise ! Un individu est déjà présent, en train d’installer des explosifs. A ses yeux étranges et hagards (le reste étant caché par une cagoule), tu sens qu’il est mystifié. Vous vous jetez sur lui et une lutte s’engage. Au cours de celle-ci, Erin réussit à lui enlever sa cagoule et tu découvres avec surprise quelqu’un que tu connais déjà : Derky Hogan ! Mais tu fais alors un mauvais geste et tu déclenches les explosifs. Une grande douleur t’envahit. Tu te réveilles un peu plus tard, au son des vaisseaux de police et de pompiers qui approchent. Coup de chance, tu n’es pas gravement blessé, seulement sonné. Tu vois à côté de toi Erin inconsciente (peut-être morte ?), avec une tache de sang au niveau de la tête. Derky Hogan est invisible, mais cela ne pouvait être que le corps écrasé près de toi. Ni une ni deux tu t’enfuis, ne voulant pas être accusé de ce désastre par les autorités. Tu te réfugies à Londres, où tu te fais refaire ton visage pour passer inaperçu (étant déclaré mort) et pour paraitre plus jeune de 20 ans (joindre l’utile à l’agréable…). Tu rodes ensuite tel un clochard dans les bas-fonds de cette ville, ne sachant quoi faire de ta vie. Mais, très vite, tu commences à éprouver des maux de têtes et des nausées à répétition. Tu devines vite quelqu’un d’invivable, touché par des sauts d’humeur imprévisibles et d’un caractère de cochon. En comprenant que ces problèmes viennent de l’explosion du laboratoire, tu trouves enfin un nouveau but à ton existence : te venger de Nils et de Derky, s’ils étaient encore vivants, car ce n’est que de leur faute que tout cela est arrivé. Derky Hogan est bel est bien mort, nul n’en a jamais entendu parler ensuite. Par contre, tu finis par retrouver Nils sur la côte ouest des Etats-Unis où il aide à la construction d’un vaisseau pour échapper au MYST, qui a alors conquis presque toute la planète. Tu planifies alors t’infiltrer dans cet entrepôt, tuer Nils et t’enfuir. Mais l’attaque de cet entrepôt par les troupes gouvernementales t’oblige à revoir tes plans et tu profites du bazar généré par celle-ci pour entrer dans le vaisseau. Bon gré mal gré, l’équipage doit t’accepter, d’autant plus que tu es le seul à avoir des aptitudes de pilote, depuis la mort du précédent au cours de l’attaque.

**Et depuis ?**

Tu diriges le Daedelus dans l’espace, en tentant d’échapper aux vaisseaux des mystifiés et en trouvant une nouvelle planète habitable. Tout l’entrainement que tu as pu avoir dans ta jeunesse quand tu jouais à des jeux de simulation te permet de t’en sortir plutôt très bien. Mais cela devient de plus en plus difficile car les vaisseaux mystifiés vous suivent (étonnamment !) de très près. Parallèlement, tu as voulu te venger de Nils, qui t’as gâché ton existence et as condamné l’humanité. La seule chose qui te retenait était son travail sur l’antidote. Tu n’es pas stupide, tu ne veux pas anéantir ce dernier espoir de l’humanité. Quand il a annoncé qu’il était terminé, tu as attendu la nuit pour t’infiltrer dans sa chambre et le tuer. Cependant, et ce n’était pas prévue, il s’est défendu. Vous vous êtes battus et, au moment de le tuer, tu as brisé la vitre où était retenu le MYST. Affolé tu t’es enfuit sans demander ton reste, en emportant l’antidote.

**Objectifs principaux :**

* Réduire la population de mystifiés à 0
* Survivre pour assurer la pérennité de l’espèce.

**Objectifs secondaires :**

* Cacher que tu as tué Nils Carlsson. L’équipage ne devrait pas apprécier que tu aies tué l’un des leurs.
* Garder l’antidote et comprendre comment Nils a fait pour le réaliser.
* Cacher ta véritable identité et toutes des malversations passées. Pas sûr que l’équipage te fasse confiance s’ils savent toutes les mauvaises choses que tu as faites.

**Comment te la jouer :**

Tu restes solo. Avec ton caractère de cochon, les autres membres de l’équipage préfèrent t’éviter et tu le leur rends bien. A peine parles-tu avec Kim et Bastienne à propos du trajet du vaisseau. Tu ne supportes pas que l’on te conteste et tu estimes être le seul vrai scientifique compétent à bord. C’est pourquoi tu ne collabores pas vraiment à l’enquête collective, préférant enquêter seul. De plus, tu as peur que l’on découvre ton crime, ce qui te rend encore plus irascible. Pour toi la règle c’est le « donnant-donnant ». Hors de question d’aider ces freluquets dans leur enquête si cela ne peut aider la tienne. N’oublie quand même pas d’assurer ton job, donc de collaborer avec ORION pour l’itinéraire du vaisseau, l’objectif final restant quand même de trouver une planète habitable.

Tu continues de cultiver un certain standing, vestige de ta gloire passée. Tu portes un veston noir, avec un pantalon noir, des chaussures noires et une cravate noire (tu gardes toujours une petite faute de goût, en raison de ton attirance prononcée pour le noir).

**Tes relations :**

Kim Jan Su (commandant) : Un commandant efficace avec qui tu parles rarement. Il parait que c’est un ancien militaire et une ancienne pointure politique.

Diabline X9 (informaticienne) : Une jeune déjantée qui passe tout son temps avec ORION. Tu sembles l’effrayer.

Bastienne Mortier (conceptrice du vaisseau) : Une femme désabusée qui reste toute seule la plupart du temps. Tout le contraire des personnes intéressantes avec qui tu aimes discuter.

Frau Fritz (médecin) : Une femme sympathique et débonnaire, dont la gentillesse t’énerve plutôt qu’elle t’attire.

Michou Michel (intendante) : Une femme stricte et compétente, dont le sérieux te rend nostalgique de tes moments passés avec Erin.

La passagère clandestine (tireur d’élite) : Une jolie femme qui te renvoie à tes conquêtes d’antan. Cela t’énerve au plus haut point. Tu n’as évidemment pas cru ses histoires et tu ne lui fais donc pas confiance.

Paola Rinaldi (ingénieure radio) : Une femme totalement excitée que tu trouves complètement cruche. Elle t’agace énormément et tu ne lui parles jamais.

Enzo Fechari (mécanicien) : Un homme discret qui ne fait pas de manières. Il semble assez intelligent.

ORION : l’ordinateur du bord. Il est clean. Vos relations sont… quasi inexistantes.

**Ce que tu sais faire :**

* Fouiller une pièce : 1 PA
* Dupliquer le vaccin dans le Nexus : 1 PA + avoir un exemplaire du vaccin
* Faire les poches : 2 fois au cours du jeu

**Tes phrases cultes :**

* « La fin justifie les moyens. »
* « Vous avez confiance en moi ? Vous avez confiance en moi ? Alors laissez-moi faire. »
* « Ecoutez, c’est mon domaine, donc commencez pas à me faire chier. »