**Enzo Fechari : Mécanicien**

Cynique, lâche, professionnel

**Ta vie, ton œuvre**

Tu es né en 2283 de jeunes parents italiens. Tes parents, qui n’arrivaient plus à avoir d’enfant (ce qui n’était pas forcément plus mal vu la surpopulation de la Terre…) adoptent une fille de 6 ans et demi lorsque tu avais à peu près le même âge. Mais à peine 6 mois plus tard, alors que tu es en cours, toute la classe est capturée et embarquée (une cinquantaine d’enfants) par une femme, dont les seuls traits dont tu te souviennes sont le bling-bling (tu te souviens de reflets dorés : dent en or, vêtements ou bijoux ?) et le charisme. Alors que tu gardes un traumatisme de cette séparation brutale avec tes parents, tu compris plus tard que cet homme t’avait sauvé la vie : deux jours après ton soulèvement, tes parents adoptifs meurent, en même temps que des millions de personne de la région, exterminés par le gouvernement mondial pour lutter contre la surpopulation et la famine qu’elle engendre. Placé dans un foyer d’accueil, tu finis par être adopté par un couple, une journaliste et un mécanicien. Ils te transmettent leur passion et leur savoir, ce qui te conduis à devenir journaliste (c’est quand même plus valorisant qu’un simple mécanicien !) Tes débuts dans la profession sont difficiles : peu ou pas d’argent, réseau inexistant, pas de carte officielle, … Mais ton intelligence naturelle te permis de vaincre toutes ces difficultés, et tu finis par obtenir ta carte de reporter. Il ne te manquait plus qu’un job stable, et tu avais réussi ta vie ! Ce job stable, tu l’obtiens grâce à un scoop formidable (du moins, cela l’était à l’époque) : tu es celui qui a révélé au public le projet Daedelus ! En 2300, alors que tu n’avais que des contrats temporaires, tu entendis parler de la richissime Bastienne Mortier. Intrigué par ce personnage iconoclaste (un multimilliardaire très discret et humaniste), ton enquête poussée te permit de découvrir qu’il construisait un vaisseau avec des technologies inédites, avec le soutien des autorités. Ce vaisseau devait assurer la pérennité de la race humaine, en emmenant des humains créer une colonie sur une autre planète ! Tu ne te fais pas prier pour tout révéler au public, en le déformant légèrement pour faire un bon gros scandale (si le gouvernement mondial soutient la construction de ce vaisseau, ce serait pour pouvoir ensuite exterminer à sa guise la population terrestre nan ? Le génocide sud-européen dont tu en as été la victime en a été le premier acte…), ce qui entraine un renouvellement en profondeur du gouvernement mondial, envoie Bastienne Mortier en prison psychiatrique et t’ouvre les portes de tous les organismes de presse. Ton choix se porte alors sur la FDP (Federal Department of Press), seul organisme de presse non contrôlé par le gouvernement (car tu n’oubliais pas que c’était eux qui avaient organisé la mort de tes parents). Les 10 années qui suivirent sont les 10 plus belles années de ta vie. Les journalistes que tu rencontras là-bas te firent adorer ton métier, à tel point que tu donnerais réellement père et mère pour un scoop. Reporter sur le terrain, tu parcours la Terre pour donner au public des informations « plus vraies que nature ! », quitte à parfois basculer dans l’exagération médiatique pour faire le buzz.

En 2311, tu décides de retourner sur les traces de Bastienne Mortier, que la rumeur donnait morte depuis 7 ans déjà. Tu ressens en effet un début de lassitude dans ton métier et tu veux revenir aux sources en repartant sur les traces de ton premier scoop, surtout que tu flaires le bon coup. Tes recherches sont tout d’abord infructueuses. Ce n’est qu’au bout de 2 ans que tu découvres (grâce à tes contacts dans les réseaux des mécaniciens) une piste, qui t’emmena d’Helsinki à la côte ouest des Etats-Unis. Tu y retrouves Bastienne Mortier vivante (mais ayant profondément changé, probablement traumatisée par son passage en prison, de telle sorte que tu l’as à peine reconnu) et continuant dans le plus grand secret son vaisseau. Touché par la misère de cette femme (c’est bien la première fois que tu ressens une once de culpabilité. C’est un sentiment vraiment désagréable…), tu choisis de ne pas prévenir ta direction pour que son projet ne soit pas une nouvelle fois interrompu. En pleine réflexion sur les implications de ton tout récent choix, tu décides de retourner en Italie pour honorer la mémoire de tes parents et leur confier ton choix. Alors que tu es en train de déposer tranquillement des fleurs sur leur tombe, un homme avec les yeux rouges de sang et noirs de suie te saute dessus. Tu compris de suite que c’était un mystifié par les râles qu’il produisait. Tu cries et tente de te défendre, sans succès. Surgis alors une femme magnifique, qui se jeta sur le mystifié. Elle te criait de t’enfuir mais tu restais comme tétanisé, un souvenir remontant lentement à ton cerveau. Brusquement, la lumière se fit : c’est cette femme qui t’avait sauvé il y a 23 ans ! Et elle te sauve encore aujourd’hui ! Tu suis alors son conseil et tu t’enfuis sans demander ton reste, ignorant ensuite ce qu’est devenu ta sauveuse (elle n’a jamais été retrouvée par la police…). Cette aventure te fit réfléchir sur le sens de la vie et la possibilité qu’elle se termine à n’importe quel moment. Pour éviter de basculer dans la culpabilité (vraiment très désagréable…), tu te donnas avec encore plus d’ardeur dans ton travail. Tu abordas ton infiltration chez Bastienne Mortier de manière beaucoup plus prudente, te faisant passer pour un simple mécanicien (grâce à feu ton père). Cela tombait bien, ils en avaient besoin pour le bon fonctionnement du vaisseau. Après une rapide vérification, tu compris que ta direction n’était pas mystifiée ; tu peux donc sans risque les informer régulièrement de la progression dans la construction du vaisseau (qui devenait peu à peu l’ultime espoir de l’humanité).

**Et depuis ?**

Tu continues ton métier de journaliste en tout professionnalisme, en envoyant régulièrement un bulletin d’information à ta direction. Pour ce faire, tu utilises les appareils de communication de Rinaldi, de manière discrète. Dans tes bulletins, tu décris la vie à bord, le parcours du vaisseau et l’évolution des recherches. Avec la mort de Nils Carlsson, tu te sens obligé d’envoyer plus de bulletins pour couvrir cette crise (ton job passe avant tout). En observant comment Paola Rinaldi gérait ses appareils pour pouvoir en faire de même, tu as fini par ressentir un petit béguin pour elle. De fait ta vie de reporter t’avait conduit à ne jamais rester très longtemps au même endroit, et cette soudaine proximité avec une jeune membre du sexe opposé t’était pour toi déroutante (mais pas désagréable !). Ce béguin s’est petit à petit transformé en amour passionné, car tu trouves en elle ce que tu cherches et aspires à être : une personne qui se dévoue corps et âme pour son travail, sans que le reste n’ait d’importance.

**Objectifs principaux :**

* Remplir ta fonction de journaliste (donc obtenir le max d’infos sur tout et les transmettre à ta direction). Toutes les heures, tu dois écrire un petit article et l’envoyer sur Terre à ta direction, de manière discrète. Si tu es mystifié, tu continues à le faire, afin que ta rédaction ne se rende pas compte de ton nouvel état.
* Survivre pour continuer ton job.

**Objectifs secondaires :**

* Réduire la population de mystifiés à 0.
* Cacher tes sorties nocturnes. Les autres ne vont probablement pas apprécier que tu mettes en péril le vaisseau. Par conséquent, évite d’afficher ton métier de journaliste, l’équipage pourrait mal l’interpréter.
* Déclarer ta flamme à Paola Rinaldi sans te faire jeter.

**Comment te la jouer :**

Serré. Tu es là pour récolter des informations, pas pour te faire trucider (tes réflexes de journalistes reviennent d’ailleurs de temps en temps à la surface, tel des interviews). Tu n’avais pas prévu de te retrouver au milieu d’un affrontement entre mystifiés et humains sains, et cela va te gêner pour ton job. Tu restes de pierre devant la mort de Nils, ton métier t’a appris à ne pas faire de sentiment (mais peut-être un sentiment de culpabilité commence à poindre ?). La libération de la souche MYST t’inquiète un peu plus, être mystifié n’a jamais été dans tes plans de carrière. Tu aides donc les autres humains sains, mais c’est juste pour sauver ta peau. Tu es un peu lâche, comme l’a prouvé ta fuite lorsque tu fus attaqué par un mystifié. Mais cela ne te dérange pas, la lâcheté est un bon moyen pour rester en vie. Pour bien remplir ton rôle de mécanicien, tu t’es donné un petit côté simplet. C’est pratique, on se méfie moins de toi ! Tu parles avec un accent italien et en faisant de grands gestes.

Tu portes une salopette bleue et une casquette de Ferrari (mécanicien italien quoi). Tu as également un petit calepin et un stylo, nécessaires pour tes articles.

**Tes relations :**

Kim Jan Su (commandant) : Un homme de fer qui ne faillit pas à son passé d’officier de l’armée.

Diabline X9 (informaticienne) : Une jeune déjantée que tu sembles toujours déranger. Elle fait toujours les 400 coups avec Paola. Tu es terriblement jaloux de leur proximité.

Bastienne Mortier (conceptrice du vaisseau) : Une femme brisée (par ta faute rappelons-le…) et silencieuse. Tu apprécies cependant tes quelques discussions avec lui, car elle semble te reconnaitre à ta juste valeur.

Frau Fritz (médecin) : Une femme sympathique et débonnaire qui était toujours avec Nils. Elle t’intéresse beaucoup car ils paraissaient très proches. Tu sais qu’elle a été un temps dans l’armée.

Michou Michel (intendante) : Une femme stricte et compétente. Rien à redire si ce n’est une très grande culture générale et qu’elle a travaillé dans l’armée.

Jones Duncan (pilote) : Un homme toujours en noir qui ne te parle que rarement. Tu as pu cependant apprécier ses connaissances sur le moteur du vaisseau.

La passagère clandestine (tireur d’élite) : Sa position de passagère clandestine t’a toujours intrigué, d’autant plus que ses explications t’ont paru farfelues. Elle semble chercher à t’éviter, mais paradoxalement vos conversations sont intéressantes.

Paola Rinaldi (ingénieure radio) : La vie est pleine de paradoxe : celle que tu humilies en utilisant en cachette ses appareils de communication est celle qui a ravi ton cœur. La conquête du sien va être ardue.

ORION : l’ordinateur du bord. Il est clean. Vos relations sont cordiales mais il ne veut jamais rien partager avec toi. Sûrement la faute de ce stupide Diablo X9…

**Ce que tu sais faire :**

* Fouiller une pièce : 1 PA
* Dupliquer l’antidote dans le Nexus : 1 PA + avoir un exemplaire de l’antidote
* Faire les poches : 2 fois au cours du jeu
* Réparer le vaisseau : X PA, points de vie du vaisseau récup = 2\*nombre de PA donnés

**Tes phrases cultes :**

* « Mamamia ! Si je m’attendais à ça ! »
* « Que diriez-vous de discuter de manière plus… intime ? »
* « Snif snif. mon flair me fait sentir qu’il y a un mystifié pas loin. Allons vérifier. »