

Pour le plaisir des parasites

Scénario pour Sens – Fabien Hildwein – alcyon-jdr.com

Ecrit en août 2012

Pour le plaisir des parasites est un scénario dans l'univers et dans les thématiques de Sens de Romaric Briand. Il n'est pas destiné à une version particulière de Sens (Renaissance, Mort, Néant...) et doit être joué indépendamment des autres campagnes. De manière générale, il est plutôt destiné à des Joueurs connaissant déjà l'univers de Sens. Il traite très directement de l'intrusion des Joueurs dans cet univers et des conséquences que cela peut avoir pour les personnages. Il introduit et sous-entend de nombreuses révélations sur l'univers ainsi qu'une vision personnelle sur Sens et l'origine des Bugs – alors qu'au moment où j'écris, Sens Cosmo n'est pas dévoilé – ce scénario ne prétend donc pas être « canonique ».

Introduction

Synopsis

Cette histoire se déroule à Fidridane, sur Mars en 986^{CSH}, soit dix ans avant la naissance des Bugs. Une scientifique de la Résistance infiltrée sur Mars, Hirudinée, a lancé un projet avec l'aval de Søren Sollipsis pour permettre aux Joueurs d'entrer dans l'univers. Elle veut leur permettre d'infiltrer leur essence dans Cosmo et Rebirth afin de biaiser l'ombre-monde et d'aider la Résistance à se débarrasser de Myphos Quadria. Elle a donc créé des organismes extrêmement particuliers, les parasites pinéaux, capables de capter la volonté des Joueurs et les imposer à l'hôte sur lequel ils sont greffés ; symétriquement ils transmettent les informations sensorielles de l'hôte au Joueur, sans pouvoir avoir accès à sa mémoire, au point que le Joueur puisse s'identifier au personnage, au moins jusqu'au moment de saisir ce qu'est effectivement le parasite. Les Joueurs vont donc peu à peu comprendre comment ils ont accès à cet univers et à quel prix terrifiant ils vont y parvenir. Enfin, ils vont devoir choisir entre entrer pleinement dans cet univers ou le rejeter définitivement.

Changements des règles

Les Joueurs ne créent pas de personnages au début de la partie. Le meneur de jeu a sous les yeux le Miroir de chaque personnage – voir à la fin de ce document – et il en attribue secrètement un à chaque Joueur selon son envie.

Le parasite pinéal a la forme d'un sac de chair, de nerfs et de veines pendant à la base de la nuque, pouvant grossir et prospérer ou dépérir.

Le meneur doit entretenir la confusion sur qui « sont » les Joueurs : les Joueurs ne sont pas les personnages (comme on aime parfois à le dire en jeu de rôle), ils ne font que les contrôler, comme des marionnettistes à travers le parasite.

Chaque fois qu'un Joueur gagne un point d'immersion positive, le parasite pinéal s'épanouit physiquement et enfonce ses vrilles dans le corps de son hôte. Pour chaque tranche de dix points d'immersion positive qu'un Joueur accumule au-delà du nombre de points d'immersion négative, le parasite pinéal se reproduit, en émettant des spores, en se divisant ou encore en bourgeonnant. Le rejeton s'en va trouver un autre hôte à proximité et le Joueur peut alors contrôler un personnage supplémentaire.

Chaque fois qu'un Joueur gagne un point d'immersion négative, le parasite dépérit et se rétracte du corps de son hôte. L'inverse est vrai aussi : si un Joueur, par l'intermédiaire de son personnage, tente de faire du mal à un parasite pinéal (le sien ou celui d'un autre), le Joueur du parasite pinéal gagnera des points d'immersion négative. Dans le cas contraire, s'il en prend soin, s'il le nettoie, tente de le nourrir (par n'importe quel moyen...), il gagnera des points d'immersion positive.

Si un Joueur a nettement plus de points d'immersion négative que de points d'immersion positive, le parasite meurt et le personnage en est libéré mais peut en mourir. Le meneur déchire la feuille du personnage aux yeux de tous. Si le meneur de jeu le souhaite, Hirudinée peut recréer un nouveau parasite qu'elle pose sur un autre hôte (utilisez un autre personnage-type) pour permettre au Joueur d'agir à nouveau dans cet univers. Il y a huit personnages à disposition de manière à pouvoir les renouveler relativement souvent.

Meneur, c'est à vous de tenir les comptes du nombre de points d'immersion positive et négative, selon l'implication des Joueurs dans la partie, et ce, dès le moment où vous leur imposez un personnage particulier. Faites-y attention durant la partie, parce qu'ils déterminent de nombreux événements en cours de jeu. N'hésitez pas à faire des pauses pour revenir sur ce qui s'est passé et tenir à jour le décompte des points d'immersion. Tenez les Joueurs au courant de leurs points d'immersion à travers les évolutions de leurs parasites.

Les Joueurs doivent savoir qu'ils peuvent utiliser des Faits de Cellulis, inventés à la volée. Chaque fois qu'un Joueur utilise un Fait de Cellulis, le meneur le marque sur la feuille du personnage en question. De plus, autant que faire se peut et quel que soit la personne qui raconte l'événement, le Fait de Cellulis se manifeste dans l'univers de Sens avec une connotation organique et si possible en lien avec le parasite (tentacule, ailes membraneuses, phéromones...). L'épuisement physique du parasite qui s'en suit s'explique par la perte d'un point d'immersion positive.

Les Joueurs doivent découvrir les Faits de Simulacre de leurs personnages, car ils n'en disposent pas dès le départ. Si la partie tourne à vide, vous pouvez décrire un rêve, une réminiscence ou un indice permettant au Joueur de découvrir un Fait de Simulacre.

Enfin, ces personnages ne sont pas des Bugs, ils ne disposent pas de resploïde et ne peuvent pas passer dans l'ombre-monde.

Le réveil

Les Joueurs prennent possession de leur personnage alors que ceux-ci sont en train de courir dans des rues désertes de nuit. Le laboratoire d'Hirudinée a fait l'objet d'une fouille approfondie par les services secrets fidridaniens et elle a été obligée de faire fuir ses cobayes avant que leurs parasites pinéaux n'aient pu prendre pleinement possession d'eux. Mais les Joueurs ne le savent pas, ils n'ont pour l'instant pas accès à la mémoire de leurs personnages.

Les personnages sont donc visiblement en train de s'enfuir, des sliptiks balaient les rues de faisceaux lumineux et on entend des cris au loin.

Avant que les personnages ne parviennent à comprendre qu'ils sont sur Mars et à Fidridane, le décor leur paraît étrange. Les bâtiments sont hauts, sombres et d'une architecture raffinée. Les rues sont désertes durant le couvre-feu et au loin se dresse un immense palais marqué d'un carré muni de ses diagonales. Mais surtout, le ciel est d'un noir teinté de rouge et la terre est de couleur rouille. L'air semble léger et pur, comme en altitude. Les quelques plantes qu'ils croisent, dans des parcs ou des jardins, sont maigres et ne survivent que grâce à une forte irrigation et un entretien régulier. Il y a très peu de voitures dans les rues.

Chaque Joueur se rend compte que son personnage a un paquet de nerfs, de veines et de tissus organiques attachés sur la nuque et plongeants dans son cerveau. Les Joueurs ont du mal à avoir accès aux sensations des corps de leurs personnages, comme s'ils étaient engourdis. Les corps des personnages tomberont de sommeil ou d'inanition si on ne s'en occupe pas, mais ne communiqueront pas avant la faim ou la fatigue.

Chaque personnage a des effets personnels qui devraient l'aider à retrouver une part de son identité ainsi que ses proches (voir les personnages en fin de ce document). Leurs proches ne sont au courant de rien ou de très peu et les accueillent d'abord avec joie (ils ont tous disparu depuis quelques temps) puis avec tristesse lorsqu'ils se rendent compte qu'ils sont amnésiques, puis avec terreur lorsqu'ils comprennent qu'une autre personnalité a pris leur contrôle. Les parasites pinéaux les effraient et les dégoûtent. Lorsqu'ils auront compris avec horreur ce qui se trame, ils feront tout pour aider les personnages et se débarrasser des Joueurs – et par là-même des parasites. Meneur, débrouillez-vous pour rendre les proches des personnages humains et affectueux : ils les aiment sincèrement et sont très attachés à eux.

Le combat avec le démon

La révolte des personnages contre les Joueurs

Une fois que les Joueurs ont pris leurs marques et commencent à comprendre sérieusement de quoi il retourne, les personnages vont tenter de les repousser pour pouvoir reprendre leur libre-arbitre. Les proches de chaque personnage vont essayer d'aider les personnages. Ils peuvent négocier avec les Joueurs, les insulter, les provoquer, implorer leur pitié... S'ils comprennent que les Joueurs ne font ça que pour leur plaisir, cela décuplera encore leur colère.

Voici quelques événements suggérant la rébellion du personnage contre le Joueur.

- Le Joueur se retrouve dans un rêve dans lequel le personnage l'invective et lui demande des explications. Il hurle son impuissance à ne pas pouvoir reprendre possession de son corps. Il lui reproche de l'utiliser comme une marionnette et de lui faire subir à sa place les efforts et les souffrances physiques.
- Le Joueur reprend possession du personnage après un moment où celui-ci a pris le contrôle de son corps. Le Joueur – forcément – n'en a aucun souvenir et ne sait rien. Ce peut être après un moment intime entre le personnage et un proche (déclaration d'amour, acte sexuel, discussion intime) ; ce peut être au moment où le personnage essaie de se rendre à la police ; ce peut être au moment où le personnage essaie de faire une révélation devant un public d'importance ; ce peut être au moment où le personnage va être opéré pour en retirer le parasite pinéal, etc. Choisissez toujours des moments qui mettent le Joueur en difficulté et/ou illustrent la volonté du personnage à se débarrasser du Joueur.
- Le personnage reprend possession de lui-même à des moments critiques, tentant de saboter les projets du Joueur, révélant ses secrets, appelant à l'aide...

Un événement en particulier constitue le point d'orgue de cette séquence : le personnage dont le Joueur a le plus de points d'immersion négative tente de reprendre le contrôle de lui-même. Le Joueur perd le contrôle de son personnage jusqu'à ce qu'il utilise un Fait de Cellulis ou qu'un autre Joueur utilise un Fait de Cellulis pour l'aider. En attendant, le personnage va tenter d'arracher le parasite pinéal ; s'il y parvient, les deux mourront. Un autre personnage ou un de ses proches pourrait le convaincre de torturer le parasite (ce qui va augmenter le nombre de points d'immersion négative) jusqu'à ce qu'il tombe de lui-même, libérant ainsi le personnage et tuant le parasite. C'est l'apogée de la révolte des personnages contre les Joueurs.

Au cœur de l'administration impériale

En même temps, les personnages doivent faire face aux services secrets fidridaniens qui enquêtent à leur propos. Filatures, interrogatoires des proches, mise sur écoute... rien de très violent au début, mais ils arrêteront les personnages dès qu'ils pourront leur mettre la main dessus pour les interroger sur les activités d'Hirudinée, n'hésitant pas à avoir recours à la torture pour les faire avouer. Les services secrets, sans être des démocrates, ne sont pas des barbares non plus et leur comportement sera gradué en fonction de l'identité du personnage ; en particulier les personnages ayant un passé criminel seront beaucoup plus mal traités que les autres. Laissez les Joueurs réagir comme ils peuvent – ils ne savent rien mais la torture ne touche que les personnages. Pour se sortir des griffes de ces services secrets, la coopération et l'emploi de Faits de Cellulis seront de mise.

Ensemencer la machine

Hirudinée

Au moment où les tensions deviennent les plus fortes, Hirudinée parvient enfin à retrouver les personnages. Elle est clairement du côté des Joueurs. Elle tentera de leur venir en aide par tous les moyens. Une fois qu'elle sera parvenue à les réunir tous – et seulement à ce moment-là – elle répondra à toutes leurs questions et éclaircira la situation autant que faire se peut. Elle est très excitée et curieuse de pouvoir converser avec les Joueurs, « êtres extraordinaires d'un autre univers » et aimerait leur poser beaucoup de questions : où sont-ils ? qui sont-ils ? pourquoi font-ils tout ceci ? que sont-ils exactement ? La plus terrifiante et incompréhensible révélation pour elle pourrait être de découvrir que Sens n'est en fait qu'un jeu. Parler en leur nom propre n'inflige aucun point d'immersion négative aux Joueurs ; au contraire : ceux qui prendront l'affaire le plus au sérieux et répondront avec sincérité à Hirudinée gagneront des points d'immersion positive.

Hirudinée est bien celle qui a fait croître les parasites et qui les a placés sur des cobayes à disposition ; elle travaillait dans un laboratoire impérial secret sous la direction de Myphos Quadria et est parvenue à détourner des fonds et des moyens pour mettre en œuvre le projet *Insémination informatique*, mis en place par Søren Sollipsis. C'est lui qui lui a transmis le code génétique des parasites ainsi que les matériaux extrêmement rares nécessaires à leur croissance – issus des études de Sollipsis sur la philonite et les ruines sétantra. Hirudinée ne connaît pas le fonctionnement au cœur des parasites, mais elle s'y entend en ingénierie biologique et a une foi sans faille dans la Résistance. Le but du projet « Insémination informatique » est de dérégler les machines Cosmo et Rebirth à un point où toute réparation sera impossible, que ce soit par une intervention extérieure ou par leurs propres moyens de défense. Pour cela, les personnages

parasités doivent être amenés au cœur de Cosmo et Rebirth et y être branchés pour se fondre dans les machines, ce qui devrait faire dévier lentement mais sûrement l'ombre-monde de la réalité. Les personnages, en compagnie d'Hirudinée doivent donc infiltrer la zone où se dressent les méga-ordinateurs et parvenir à leur contact.

Avec regret et crainte, Hirudinée prévient aussi les personnages qu'ils peuvent prendre entièrement le contrôle du personnage en écrasant la personnalité de celui-ci, pour se rendre plus puissant. Au-delà des implications morales évidentes, cela aura deux conséquences : d'une part, le Joueur sera capable de contrôler entièrement son personnage ; il aura accès à sa mémoire et à ses Faits de Simulacre ; le meneur ajoute cinq points d'immersion positive et lui remet alors la feuille du personnage. D'autre part, si le parasite meurt (si le nombre de points d'immersion négative dépasse nettement le nombre de points d'immersion positive), le lien entre le parasite et le Joueur sera définitivement détruit et ce dernier ne pourra plus agir sur cet univers, même s'il devrait toujours pouvoir en recevoir des informations.

Certains Joueurs pourraient vouloir trouver un terrain d'entente avec leur personnage. S'ils savent se montrer conciliants et négociateurs, il n'y a pas de raison que les personnages refusent. Après tout, les Joueurs leur offrent une vie quasi-éternelle, des pouvoirs hors du commun (les Faits de Cellulis¹) et les promettent à une destinée grandiose. En échange, ils doivent assurer des moments d'intimité au personnage (accepter que le personnage puisse agir parfois sans que le meneur ne donne d'information) et coopérer avec lui. Les personnages peuvent leur apporter leurs souvenirs, leurs compétences et prendre régulièrement soin du parasite (avec les points d'immersion positive qui vont avec). Tant qu'ils ne leur parlent pas d'assimilation dans la machine ou de mise en danger, un terrain d'entente peut être trouvé. Dans ce cas, le meneur donne la feuille du personnage au Joueur, qui peut la garder tant que lui et les personnages s'entendent bien.

A l'intérieur de Cosmo et Rebirth

Cosmo et Rebirth se dressent dans une zone militaire hautement sécurisée, isolée loin de tout. On les aperçoit de loin, deux cathédrales colossales de tuyaux boursoufflés, de poutres massives et rouillées, d'antennes parcourues d'éclairs et d'autres appendices informatiques difficilement identifiables. Leur noirceur se confondrait avec le ciel sombre martien si une couche de poussière et de sables rouges ne s'était déposée avec les siècles sur leurs superstructures.

Aux Joueurs, aidés d'Hirudinée et éventuellement des personnages, de trouver le moyen d'atteindre et d'entrer dans la zone militarisée, d'approcher Cosmo et Rebirth et de s'insinuer

¹ Le Joueur de Cymothoa pourrait ainsi lui proposer de lui lire du Baudelaire en échange de son aide.

jusqu'à leur cœur sans se faire tirer dessus ou se faire arrêter par la sécurité surentraînée de l'endroit. Hirudinée, comme la plupart des proches des personnages n'a pas de compétence particulière pour survivre à une telle opération, quel que soit leur degré de motivation. Si les Joueurs n'en prennent pas soin, ils risquent vraiment d'y rester.

Cosmo et Rebirth elles-mêmes sont des lieux particulièrement inquiétants et dangereux, qui ne sont pas faits pour l'être humain. Des composants électroniques obèses et grésillant côtoient des circuits aux formes insensées. Les arcs électriques menacent les Joueurs, rendent des zones inaccessibles et éclairent l'obscurité. Avec les siècles, de nombreux scientifiques ont laissé leurs traces, apposant des étiquettes et des marques pour se repérer, laissant parfois même leurs cadavres sur les lieux, tués par les machines. Ces dernières n'apprécient pas les intrus, en particulier les Joueurs dont elles perçoivent bien le danger. Pour les arrêter, elles n'hésiteront pas à puiser dans leur base de données pour prendre à parti les Joueurs eux-mêmes et les menacer de révéler leurs secrets s'ils ne font pas demi-tour. Elles essaieront toutes les insultes, toutes les corruptions, toutes les flatteries pour les faire reculer. Leurs voix artificielles et diverses sortent de haut-parleurs incrustés dans les murs. Le meneur de jeu est invité, dans la mesure du possible, à utiliser ses connaissances des Joueurs pour faire pression sur eux et pour les pousser à abandonner.

Chaque rune est enchâssée dans un sarcophage ésotérique, et éclairée de toutes parts comme une idole sur un autel antique. Ici la réalité se déforme et des objets de l'endroit où vous jouez apparaissent, des images de Romaric Briand écrivant Sens hantent l'air, ainsi que de nombreuses autres phrases liées au jeu (« le malade mental de Saint-Malo », « quiconque commence le jeu doit lui trouver une issue », « Sens n'est pas un jeu, c'est une expérience »...). C'est le moment de vérité. Hirudinée a expliqué aux Joueurs qu'au moins un personnage doit être fusionné avec chaque rune pour assurer le gauchissement de l'ombre-monde. Il suffit pour ça au personnage de se mettre à lire la rune ouverte à mesure qu'elle défile... Il disparaît alors, aspiré par la machine. Le meneur remet sa fiche au Joueur qui pourra la réutiliser pour créer un Bug dans le futur. Le choc fera trembler de frayeur et de colère les machines, qui redoubleront d'énergie pour arrêter les personnages survivants. A eux de tout faire pour s'échapper, mais déjà leur histoire ne nous intéresse plus, celle des Bugs vient de commencer...

Cymothoa, terroriste condamné à mort

Miroir

Vie	15%	Mort	45%
Cosmo	10%	Chaos	20%
Création	35%	Néant	25%

Faits de Simulacre

J'ai été condamné à mort pour avoir tenté d'assassiner de hauts dignitaires impériaux. J'ai été utilisé de nombreuses fois comme cobayes, mais j'ai résisté aux expériences qu'on m'a fait subir et mon corps en porte les cicatrices. Spécialiste en arts martiaux, je suis un tueur endurci. Sans en être un spécialiste, je sais manier une arme à feu. Je suis un passionné d'histoire de l'art et je suis entré en rébellion avec l'Omicron à cause de sa politique d'extermination de la culture humaine. J'ai beaucoup lu Baudelaire, poète interdit, et je ferais n'importe quoi pour pouvoir entendre de ces poèmes ayant survécu à l'invasion de l'Empire. Je connais l'existence de la Résistance terrienne, mais ce sont des faibles inefficaces qui devraient plutôt se battre ici. Cestode est mon petit frère pour qui j'ai une grande affection. J'ai de bons réflexes. J'ai une cache secrète à Fidridane. J'entretiens une relation amoureuse avec Kiseiju, qui est également mon colocataire et mon confident.

Points d'immersion positive I

Points d'immersion négative I

Faits Extra-personnels

Je possède une carte d'identité révélant mon nom, mon adresse et d'autres informations d'état civil. Je possède une tenue de prisonnier de haute sécurité. Des menottes sont passées à mes poignés et à mes chevilles, les chaînes qui les relient ont été brisées.

Faits de Cellulis

Muscardine, résistante qui sait ce qu'elle fait

Miroir

Vie	10%	Mort	35%
Cosmo	15%	Chaos	35%
Création	30%	Néant	25%

Faits de Simulacre

Je suis membre de la Résistance terrienne. Lorsqu'Hirudinée a demandé des volontaires pour le projet *Insémination informatique*, j'ai accepté cet honneur. J'espère que j'arriverais à faire ainsi une différence pour abattre le régime martien et libérer la Terre. J'ai subi un entraînement intense au maniement des armes à feu. Je garde une bonne forme physique, malgré mes multiples blessures dues à mes actes de bravoure. Je sais qui je suis et je n'ai pas l'intention de me trahir ou de baisser les bras. J'ai de très bons contacts parmi les divers mouvements de résistance martienne, qui me doivent tous différentes faveurs. Je connais Cymothoa, ce terroriste, efficace, mais qui refuse toute coopération.

Points d'immersion positive I

Points d'immersion négative I

Faits Extra-personnels

Je possède une carte d'identité révélant mon nom, mon adresse et d'autres informations d'état civil. Un pistolet chargé.

Faits de Cellulis

Cestode, étudiant en manque d'argent

Miroir

Vie	35%	Mort	15%
Cosmo	15%	Chaos	35%
Création	40%	Néant	10%

Faits de Simulacre

Je suis étudiant en histoire antique. J'écris un mémoire sur Hynios, mais les sources autorisées sont particulièrement faibles. Je suis fauché. J'ai accepté de servir de cobaye à des expériences scientifiques de mon Université. Cymothoa est mon grand frère que je crains beaucoup. Je possède un brevet de secouriste. Mon père est un haut dignitaire de Fidridane, riche et influent, mais il m'a répudié suite à une dispute plus forte que d'habitude à propos des actions totalitaires de l'Omicron – je dois me débrouiller sans son soutien. Je suis un pianiste virtuose. Je suis secrètement amoureux de Muscardine, une jeune femme rencontrée récemment dans une conférence sur la politique martienne à travers les âges.

Points d'immersion positive I

Points d'immersion négative I

Faits Extra-personnels

Je possède une carte d'identité révélant mon nom, mon adresse et d'autres informations d'état civil.

Faits de Cellulis

Trichomonas, dealeuse cherchant à alléger sa peine

Miroir

Vie	10%	Mort	10%
Cosmo	25%	Chaos	40%
Création	25%	Néant	40%

Faits de Simulacre

Je deale des drogues en tous genres, à tous genres de clients. Je sais particulièrement bien me débrouiller avec les drogues rares et exotiques. Un de mes clients est un membre influent du gouvernement martien – le père de Cestode. J’ai été condamnée pour trafic de drogues, j’ai accepté de servir de rat de laboratoire pour raccourcir ma peine. Je dispose de fonds assez conséquents, dus à plusieurs années de deals fructueux. J’ai une passion pour l’histoire, mais je regrette que les informations sur la Cellule soient classées. Je donnerais n’importe quoi pour en savoir plus à ce propos.

Points d’immersion positive I

Points d’immersion négative I

Faits Extra-personnels

Je possède une carte d’identité révélant mon nom, mon adresse et d’autres informations d’état civil. Je possède une tenue de prisonnier de droit commun usée. Dans le talon de ma chaussure gauche, il y a un sachet de drogue, de la « Poussière de Sétantra ».

Faits de Cellulis

Cordyceps, vieille femme expulsée de la maison de retraite

Miroir

Vie	20%	Mort	35%
Cosmo	40%	Chaos	20%
Création	5%	Néant	30%

Faits de Simulacre

Je suis une ancienne scientifique, spécialiste des runes de Cosmo et Rebirth et des super-ordinateurs construits autour. J'étais une intellectuelle reconnue, critiquant le pouvoir en place, mais je n'ai jamais trouvé le courage de passer franchement à l'action. J'ai quelques très vieux amis dont l'influence pourrait encore compter. Aujourd'hui, je suis seule et je n'ai plus personne vers qui me tourner. Ne pouvant plus payer les frais, j'ai été expulsée de la maison de retraite et j'ai dû accepter de me prêter à des expériences scientifiques pour survivre. Je suis très âgée et je sais que je vais bientôt mourir malgré les nombreux implants dont je bénéficie. Ces implants gardent également mon corps valide et alerte. Je n'ai pas peur parce que j'ai la foi et je serai sauvée au moment du Jugement Dernier. J'aime fumer la pipe, le goût du tabac me rappelle l'odeur de mes propres grands-parents, à une époque plus heureuse.

Points d'immersion positive I

Points d'immersion négative I

Faits Extra-personnels

Je suis cousue d'implants divers me permettant de faire face à la vieillesse. Je conserve une carte périmée d'une maison de retraite avec mon nom dessus.

Faits de Cellulis

Haustorium, clone perdu

Miroir

Vie	35%	Mort	25%
Cosmo	25%	Chaos	10%
Création	5%	Néant	50%

Faits de Simulacre

Je suis un clone, né dans une cuve, élevé dans une cellule sous tranquillisants. Je n'ai pas d'attaches ni de famille. Je ne sais pas qui je suis, je peux être n'importe qui. Parfois, j'ai du mal à me rappeler que j'existe. J'aimerais vivre et avoir une vie pleine et entière. J'aimerais rencontrer des gens, me faire des amis, tomber amoureux. J'aimerais être apprécié pour moi-même, pour mes qualités. Je fais parfois peur aux autres, par maladresse. Je ne sais pas quelles sont mes qualités, ni même si j'en ai. Mon corps est dépourvu de poils, ma peau est lisse et douce. Hirudinée et Epiphyte ont toujours été bienveillants et, jusque là, ne se sont jamais servis de moi pour une expérience.

Points d'immersion positive I

Points d'immersion négative I

Faits Extra-personnels

Je suis vêtu d'une tunique blanche, avec cette seule indication « Haustorium ».

Faits de Cellulis

Epiphyte, assistant de laboratoire volontaire

Miroir

Vie	40%	Mort	25%
Cosmo	50%	Chaos	10%
Création	20%	Néant	5%

Faits de Simulacre

Je travaille comme assistant de laboratoire auprès d'Hirudinée. Hirudinée et moi entretenons une relation tendre et complice. Je suis entièrement dévoué à la Résistance et j'espère pouvoir un jour assister au renversement du tyran Quadria. Je me suis porté volontaire pour accueillir un parasite, en sachant pleinement ce que ça signifierait. Je sais que c'est très dur pour Hirudinée. Je voudrais *tout* savoir à propos de mon parasite, je suis prêt à négocier avec lui tout ce que j'ai – y compris le contrôle de mon corps. Je tiens à mes amis et j'essaie de les protéger autant que possible. J'ai pris des cours d'auto-défense. Je suis profondément athée et je crois que même si les dieux existaient, il faudrait refuser de leur obéir.

Points d'immersion positive I

Points d'immersion négative I

Faits Extra-personnels

Je possède une blouse de laborantin avec un badge à mon nom. Je possède les clés de chez moi, sans adresse précise.

Faits de Cellulis

Lamproie, journaliste qui dérange

Miroir

Vie	30%	Mort	10%
Cosmo	20%	Chaos	45%
Création	35%	Néant	10%

Faits de Simulacre

Je suis journaliste, cherchant à démasquer les agissements du pouvoir impérial. J'aimerais comprendre qui est réellement Myphos Quadria. J'aimerais que la société martienne et le pouvoir impérial deviennent meilleurs, quitte à crever pour renaître sous une forme meilleure. J'ai été mis en prison par les services secrets fidridaniens pour avoir voulu révéler un trafic de « Poussière de Sétantra » au sein des instances impériales, ils ont voulu me faire disparaître en prétextant que j'étais volontaire comme cobaye scientifique. Kiseiju est un ami rencontré dans une manifestation de défense des homosexuels. Je suis une pilote amateur passionnée de courses automobiles ! J'aime prendre des risques personnels pour le sport ou pour obtenir la vérité. Ma phrase fétiche est cette citation d'Orwell : « Le journalisme c'est imprimer quelque chose que quelqu'un ne voudrait pas voir imprimer. Tout le reste n'est que publicité complaisante. »

Points d'immersion positive I

Points d'immersion négative I

Faits Extra-personnels

Je possède une carte d'identité révélant mon nom, mon adresse et d'autres informations d'état civil. Je possède une carte de journaliste pour le quotidien *Mars révélée*.

Faits de Cellulis