**La passagère clandestine alias Derky Hogan : Tireuse d’élite**

Lunatique, chevaleresque, revancharde

**Ta vie, ton œuvre**

Tu es née en 2261 en Angleterre. Toute jeune, tu dévoiles des aptitudes sportives exceptionnelles, de sorte que tes parents ont espéré pendant longtemps te voir briller aux JO. Mais ton vrai centre d’intérêt était la politique, que tu découvrais en suivant les aventures de ton héros Kim Jan Su (héros de la bataille de Jupiter en 2272 qui fit définitivement basculer le cours de la guerre terro-plutonienne, puis ministre de la défense). Dès 16 ans, tu deviens militante puis à 21 ans tu intégras le cabinet ministériel de Kim Jan Su. Tu es rapidement très déçue, toi qui avait une si haute option de la politique, tu découvres que c’est un milieu d’intrigues, de compromissions et de pots-de-vin. Alors que tant d’autres ont baissé les bras ou ont accepté ces règles du jeu, toi tu décides de devenir un modèle d’une politique raisonnable, transparente et non-idéologique.

En 2290, le gouvernement mondial décide d’anéantir la population d’Europe du Sud, plus grand foyer de pauvreté de l’époque, devant la pénurie grandissante des ressources naturelles. Prévenue par Kim Jan Su pour qui ce massacre ne semblait pas du tout déranger, tu n’écoutes que ton courage essayer d’aller sauver un maximum d’européens. Deux jours avant l’anéantissement, tu pars en avion pour l’Italie et tu réussis à convaincre plusieurs parents de te confier leur bambin. Au total, 60 enfants environ ont été sauvés par tes mains (tu en es très fier !) ! Tu les confies à des centres d’accueil et à des amis proches. Quelques mois plus tard, tu découvres dans le bureau de Kim Jan Su une note, qui prouve sans ambiguïté son implication dans un grand trafic de détournement de ressource. Ainsi, c’était lui qui avait provoqué cette crise alimentaire et donc ce massacre ! Après quelques heures d’hésitation, tu te décides à le révéler à la presse (le génocide avait déjà été dénoncé quelques temps auparavant). Tes révélations, faîtes sous couvert d’anonymat, provoquèrent le départ forcé de Kim Jan Su de la vie politique, ce dont tu ne savais pas si tu en étais fière ou triste, sûrement un peu des deux.

Durant les 20 années suivantes, tu progresses en politique, de simple membre de cabinet à secrétaire d’Etat délégué à la recherche. Quand l’infection MYST éclate en mai 2310, tu demandes à Nils Carlsson, le plus grand génie de son temps, de trouver un vaccin. Il t’avait assuré qu’il trouverait rapidement un antidote et tu lui avais fait naïvement confiance. Mais tes espoirs sont rapidement déçus par l’absence de réel progrès, ce qui provoque ta déchéance : l’infection MYST es révélée au grand public par la FDP (Federal Department of Press) en septembre 2311 et tu es contraint à la démission. Pour en rajouter, ton remplaçant Dan Lockor te désavoue en forçant Nils Carlsson à collaborer avec deux autres scientifiques de renom (Barek Onak et Erin Walton), alors même que Nils avait insisté auprès de toi pour travailler seul quand tu lui avais soumis un projet similaire dès novembre 2310. Ironie du sort, après avoir provoqué la chute de ton mentor, tu finissais toi aussi aux oubliettes politiques. Tu es alors dévasté et tu dépéris lentement, tout en assistant à la progression du MYST. En janvier 2313, tu décides de retourner en l’Europe du Sud pour revenir sur les lieux de ta bonne action, celle qui faisait que tes nuits restaient paisibles. Alors que tu devisais en te remémorant tes souvenirs dans un cimetière de victimes de cette tuerie, tu entends un grondement et un hurlement effaré : un Italien est en train d’être attaqué par un mystifié ! N’écoutant que ton courage (et étant étonné car aucun mystifié n’avait été repéré dans la région depuis le début de l’infection), tu te précipites sur le mystifié en hurlant. Une lutte s’engage, au cours de laquelle tu cris au journaliste de s’enfuir. Il semble tout d’abord tétanisé puis semble te reconnaître (il ne te disait pourtant rien…), a une réaction incrédule et enfin s’enfuit. Tu l’avais sauvé ! Mais alors que tu pensais triompher de ton adversaire, trois mystifiés approchèrent et t’assommèrent. Tu es mort.

La personne qui se réveille dans ton corps n’est plus toi, ou plutôt c’est un nouveau toi. Tu étais mystifié, mais cela différait beaucoup de ce en quoi tu t'attendais. En effet, tu gardes une grande liberté de mouvement (la seule règle étant : Aucune action accomplie ne peut porter tort d'une manière ou d'une autre au MYST) et, cerise sur le gâteau, une part de personnalité propre. Tu comprends bien rapidement que tu avais été infecté par une souche MYST bien particulière : moins forte que ses semblables, elle ne peut contrôler qu'un humain en même temps, et ne peut l’empêcher de se transformer physiquement : tes yeux deviennent rouges de sang et noirs de suie. Cette souche t’a infecté pour remplir des missions d'infiltrations : moins puissante que ses semblables, elle ne peut pas être détectée par un examen approfondi, ce qui lui permet de passer au-delà des mesures de détection mises en place par les humains. En fouillant dans ta mémoire, le MYST découvre que des scientifiques cherchaient un antidote. Il décide alors de t’envoyer détruire le laboratoire.

Le 30 avril au soir, tu t’infiltres dans le laboratoire pour installer des explosifs. Tu commences par celui de Nils, puis Erin et enfin Barek. Mais alors que tu y installais ces ultimes explosifs, tu es surpris par Barek et Erin. Une bagarre s’engage au cours de laquelle Erin t’arrache ta cagoule. Surpris en te reconnaissant, Barek fait un mauvais geste et active les explosifs. Tout explosa, non seulement tout autour de vous, mais aussi dans le reste du laboratoire de Barek. Légèrement blessée, tu t’enfuis aussi vite que possible, de peur de te faire capturer par une patrouille de sécurité. Après la réussite de cette mission, le MYST pensait exercer sa mainmise sur la Terre sans opposition. Mais, grâce à un journaliste de la FDP, il apprend qu’un certain Sébastien Mortier construisait un vaisseau destiné à permettre à la race humaine de subsister. De plus, ce vaisseau contiendrait une part de souche MYST, premier pas vers un possible antidote, et Nils Carlsson, que tu croyais mort (son laboratoire n’avait étrangement pas explosé) ! Tu avais donc échoué en partie dans ta mission et, pour te faire pardonner, tu demandes d’être chargé de récupérer cette part de souche. Pour cette mission, la souche qui te contrôle fait attention à ce que tu ressembles à n’importe quel autre humain (tes yeux redeviennent normaux, un exploit !). De plus, on modifie ton visage (le MYST contrôle alors presque toute la planète ce qui rend les choses plus faciles). Tu devais t’infiltrer dans le vaisseau dans la nuit du 12 au 13 septembre, récupérer la souche MYST et faire exploser le vaisseau. Mais je-ne-sait quel imbécile active le plan B (attaque militaire bourrine de l’entrepôt) juste au moment où tu entres dans le stockage Beta arrière. Affolés, les membres de l’équipage décollent, avec toi à leur bord.

**Et depuis ?**

Trois jours après le départ, tu es découverte par l’équipage. Tu t’es fait passer pour une tireuse d’élite, qui voulait intégrer l’équipage et qui s’est retrouvé coincée par l’attaque gouvernementale. Tout d’abord méfiants, ils t’ont finalement accepté après que Nils Carlsson t’a ausculté et déclaré non-mystifié (merci la souche mutante !) et après la première attaque de vaisseaux de mystifiés où tu montras à l’équipage ton adresse au tir. Cependant, tu restes marginalisée en ta qualité d’élément non désiré. Tu as fait le choix d’attendre que les autres aient confiance en toi avant de tenter de voler la souche MYST, ignorant si tu n’étais pas surveillée en permanence. Maintenant, le chercheur est mort et la souche MYST a infecté quelqu’un. N’étant qu’un « demi-MYST », la personne infectée va probablement t’éliminer pour ne pas prendre de risque. Tu es donc dans une situation critique.

**Objectif principal :**

Rester le dernier survivant. La souche qui te contrôle a toujours été mise à l'écart par les autres pour son infirmité et il est hors de question que ce soit une autre souche que la tienne qui protège le MYST de sa dernière menace. Pour une fois que ta souche sert à quelque chose, tu ne dois surtout pas te faire damner le pion.

**Objectifs secondaires :**

* Cacher que tu es un mystifié particulier (impossible à soigner avec l’antidote).
* Te venger de ta disgrâce politique. Revoir Kim Jan Su t’a rappelé certains échecs de ta vie passée que tu aimerais bien effacer.
* Voir si Kim Jan Su a des remords pour avoir provoqué un génocide, et en fonction lui pardonner ou non.
* Empêcher les humains sains de soigner trop de mystifiés en détruisant chaque dose d’antidote que tu arrives à récupérer. Si tu arrives à toutes les détruire, c’est tout bénef ! Et si les mystifiés prennent trop l’avantage, tu n’auras qu’à aider les humains sains (si l’équilibre est préservé ils s’entretueront tout seuls).

**Comment te la jouer :**

Dans ton ancienne vie, tu étais quelqu’un d’extrêmement positive. Robin des bois modernes, tu protégeais la veuve et l’orphelin. Une vraie idéaliste ! Tu as conservé ce caractère, mais la mystification l’a légèrement altéré : la souche est ravie de contrôler un corps humain et est prête à tout pour faire de nouvelles expériences. Tu t’extasies donc devant des choses banales, tu changes de voix ou d’humeur très rapidement, tu parles tout seul en un monologue intérieur avec ta souche, … Cela ne réussit qu’à moitié : certes l’équipage t’a accepté, mais tu es toujours mis à l’écart pour les décisions importantes et on ne te met jamais dans la confidence. L’enquête peut te fournir l’occasion rêvée de faire vraiment partie du groupe en mettant en commun tes découvertes. La mystification potentielle d’un autre membre de l’équipage te fait craindre qu’elle te damne le pion. Hors de question que d’autres récupèrent les honneurs alors que c’est toi qui a pris les plus gros risques ! Il est temps d’être enfin reconnu pour ta valeur, ce qui n’a jamais été le cas ni dans le domaine politique, ni dans le domaine humanitaire, ni en tant que souche-mère.

Tu n’avais pas prévu de rester à bord du vaisseau, et tu étais vraiment en mode infiltration. Du coup tu portes des vêtements légers, plutôt sombres, en mode furtif. Tu t’en es sorti en disant que ces habits discrets t’aidaient à échapper aux mystifiés sur Terre.

**Tes relations :**

Kim Jan Su (commandant) : La rencontre avec ton mentor dans ce vaisseau t’a déstabilisée. Tu ne t’attendais pas à le revoir et tu ne sais pas du tout quelle attitude tu dois avoir avec lui. Tu t’es toujours interrogé s’il avait des remords d’avoir provoqué la mort de tant de personnes C’est quelqu’un de très intelligent, qui mène l’équipage d’une main de fer. De plus, il semble avoir quelques soupçons sur ta vraie nature. Hors de question de lui offrir une vengeance.

Diabline X9 (informaticienne) : Une jeune déjantée qui passe tout son temps avec ORION. Tu l’apprécies elle est (parfois) drôle

Bastienne Mortier (concepteur du vaisseau) : Une femme seule et renfermée, qui ne fait qu’observer dans le vaisseau. Elle t’évite sans que tu saches pourquoi. Tu t’étonnes du décalage entre l’investissement qu’a dû nécessiter la construction du vaisseau et l’absence de dynamisme de la femme qui en fut la conceptrice.

Frau Fritz (médecin) : Une femme sympathique et débonnaire avec qui tu as sympathisé. Elle était toujours avec Nils.

Michou Michel (intendante) : Une femme stricte et compétente. Elle t’intrigue beaucoup car semble avoir un domaine de connaissance extrêmement large.

Jones Duncan (pilote) : Un homme toujours en noir qui ne te parle jamais. Il a un côté mystérieux qui semble cacher quelque chose.

Paola Rinaldi (ingénieure radio) : Une femme totalement excitée que tu trouves un peu cruche. Elle t’amuse beaucoup et dit parfois des choses intéressantes. C’en devient quand même un peu lourd au bout de plusieurs semaines.

Enzo Fechari (mécanicien) : Tu as reconnu le gars que tu avais sauvé dans le cimetière. Cela t’a ravi de savoir qu’il s’en était effectivement sorti. Sa présence te renvoie donc à ton ancienne vie, ce que ta souche MYST n’apprécie pas réellement. Elle te force donc à ne pas sentir des sentiments protecteurs pour lui.

ORION : l’ordinateur du bord. Il est clean. Vos relations sont cordiales mais il semble encore méfiant. C’est lui qui t’a un peu sauvé la mise au début du voyage en récupérant toutes les armes qui trainaient, au motif d’une phobie (tu te n’en es pas trop préoccupé, déjà très content de t’en sortir).

**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
* Arrêter les moteurs : 2 PA

**Tes phrases cultes :**

* « Quand je vois ça, je ne regrette pas du tout d’être monté dans ce vaisseau. »
* « Je penses en avoir suffisamment fait pour mériter votre confiance. Arrêtez de ressasser de vieilles histoires. »
* « Il faut sentir le canon, ne faire plus qu’un avec la machine. Dans ce cas, vous ne raterez plus jamais votre but. »
* « Je trouve la nourriture humaine… fascinante. »