

Draconik Park

L'histoire racontée aux orgas

Hammond est un riche excentrique, directeur de nombreuses multinationales. Sa femme est morte il y a déjà fort longtemps, lui laissant un **fil** (**file**). En réalité, il a assassiné sa femme et son amant, et a fait croire qu'elle avait disparu avec ce dernier.

S'étant entouré d'une caste de scientifiques en tous genres, il a commencé à chercher à installer une mission scientifique dans un terrain neutre, sans subir les pressions juridiques des divers états. C'est **la paléontologue** qui lui soumit l'idée, à savoir qu'il existait des petites îles non réclamées, qui pouvaient officier comme terrain neutre. Bien entendu, elle a une petite idée en tête, car à proximité se trouve le squelette d'un dragon, qu'elle a perçu. Mais elle discerne surtout des formes faibles de vie, ce qui la préoccupe. Pendant plus de deux ans, les travaux voient le jour afin d'établir la fondation Hammond, spécialisée en recherche. Hammond s'y rend quelque fois, afin d'inspecter tout son bébé.

Il se comporte en despote, muni d'un sale caractère légendaire. Il exige de constants comptes-rendus, des précisions sur chaque projet, ainsi de suite. C'est ainsi qu'il vira sans ménagement **un scientifique** qui n'avait plus assez de talent selon lui.

Hammond souffrant d'un cancer, demande aux scientifiques de lui faire un clone. Alors que les recherches sont sur le point d'aboutir, Hammond annonce qu'il souhaite arrêter le projet, tout laisser tomber, car il a découvert le dragon, ce qui le passionne encore plus. Quelque chose lui a dit qu'il pourrait finalement être sauvé. Révoltés, **les trois hommes** décident, durant une nuit incroyablement tendue, de l'assassiner, et de le remplacer par le clone. Chose dite, chose faite, et l'un des trois hommes, au hasard d'un tirage au sort secret, l'assassine. C'est le neuro-chimiste qui est choisi, et le corps est enterré sous la neige.

Est donc lancé le deuxième clone, qui se comporte comme un enfant gâté, constamment. Il s'enferme dans la fondation, et s'entoure de divers artistes qui l'amuse et le font rire. Mais comme il n'y comprend visiblement rien en finances, il laisse son **attaché financier** gérer l'affaire monétaire. Pendant un bon moment, tout semble bien se passer, jusqu'à ce que Hammond commence à déconner grave. **Un médecin** diagnostique alzheimer et parkinson, mais continue de bosser dessus. En plus, il commence à devenir sacrément incontrôlable, et semble surexcité dès qu'il discute avec la paléontologue. Celle-ci lui a parlé de l'existence du dragon, et elle sera bientôt en mesure de montrer un oeuf, encore en vie !

Bref, les trois décident de recommencer leurs histoires, et sont en train de créer un clone bien plus sophistiqué.

C'est alors, à leur grand dam, que la paléontologue annonce avoir trouvé une relique incroyable pour l'humanité, à savoir un oeuf de dragon encore potentiellement vivant.

La communauté scientifique se marre. Mais Hammond énonce son intérêt à se lancer dans le clonage de dragons, afin de créer un parc révolutionnaire : Draconik Park.

Il invite par conséquent les personnes intéressées, pour autant qu'elles aient une certaine autorité en la matière à venir assister à la présentation incroyable de la chose.

La paléontologue a naturellement trouvé cet oeuf, mais savait qu'il se trouvait là. Elle en a trouvé un deuxième, mais a gardé cela secret. Elle l'a caché dans la fondation.

Les sommités du monde entier arrivent, en hélicoptère. Celui-ci, naturellement, est saboté une fois les gens arrivés.

On amène les gens à leurs chambres respectives, après un dîner qui permet aux gens de se rencontrer. On procède le soir-même à une visite des fouilles, qui sont vraiment impressionnantes.

La nuit sera fertile en événements.

L'ex-employé, déguisé en père Noël, se retrouve en face de Hammond, et l'occasion est trop belle. Il le frappe sauvagement à l'aide d'une hache. Son forfait accompli, il retourne se coucher. Un des scientifiques, qui passait sa soirée dans la chambre d'une vieille connaissance, tombe alors sur le cadavre et voit des années de travail réduites à néant. Il lui coupe alors la tête, et la dissimule, avec la hache, dans la cuisine.

Parti réveiller le clone, il constate alors que celui-ci n'est plus là ! Errant dans les couloirs, le clone amnésique ira chercher un peignoir dans la chambre d'une des convives.

Pendant ce temps, l'oeuf est sous couveuse dans le labo. Or, il se trouve qu'il faut une carte d'accès pour y entrer. Celle-ci sera trouvée sur le corps fraîchement décapité de Hammond. Un des protagonistes de cette histoire, pris d'insomnie, est tombé sur le corps décapité. D'abord pris d'effroi, **la personne** se décide à fouiller le cadavre afin de savoir qui c'est. La carte était autour de son cou, mais est tombée à terre, ce qui permet à la personne de la ramasser...elle décide alors d'aller voir l'oeuf, car cela la fascine.

Elle prendra l'oeuf entre ses mains, mais il dégage une chaleur monstre, elle le lâche. Celui-ci éclate au sol et un liquide verdâtre s'en échappe. La personne, prise de panique, décide de se tirer vite fait, après une connerie pareille...

Plus tard, l'agent du gouvernement va faire exploser le passage menant au Dragon, ce qui réveillera tout le monde.

Cependant, une créature mystérieuse sort de l'oeuf. C'est un petit dragon, tout faiblichon. Celui-ci va se cacher dans la base, et aller de temps à autres se greffer sur le corps d'un joueur, agissant au travers de lui, le rendant candide et apprenant ainsi comment marche le monde. Il fuit à toute menace.

Plusieurs choses intéressantes :

- L'oeuf est composé d'une substance magique étrange. Celui qui en touche ou en consomme acquiert des pouvoirs ou des capacités surnaturelles pour un certain temps
- Il y a un deuxième oeuf planqué quelque part. S'il éclot, il peut très bien en sortir soit un dragon, soit un petit enfant, soit encore...rien, ou pour ainsi dire une présence bénéfique ou maléfique qui hantera les lieux...
- Il y a une horde de petits lutins qui se baladent dans le bâtiment. Certains pourraient en voir...
- Le Dragon enfoui sous la base se réveille lentement. Il arrive ainsi que le bâtiment tremble, et l'on entend des battements de coeur, et parfois des cris étranges...
- Le Dragon pourra prendre possession du corps d'un joueur (pourquoi pas Paolina Giacomma). La fin pourrait bien se terminer en apothéose apocalyptique...

Quelques conseils :

- Prenez un ou plusieurs organisateurs pour vous seconder dans votre tâche. Gérer cette barque seul n'est pas faisable.
- Pour faire un oeuf, prenez un ballon gonflable et collez du papier journal dessus avec de la colle d'amidon. C'est long à sécher, mais donne un effet excellent.
- Karmin Lupo peut fort bien être un PNJ aux motivations troubles, genre agent d'une multinationale chargé de récupérer l'oeuf. Ainsi, il peut à un moment ou à un autre récupérer l'oeuf, et menacer tout le monde avec une arme...
- Le dragon prendra possession quelque fois du corps de Paolina Giacomma. Il veut ses enfants, ne veut pas qu'on lui fasse de mal, etc. Improvisez !

- Confiez les rôles suivants à des joueurs capables de faire de l'ambiance : Paolina Giacomma, Iphigénie Falquet, Petulian Asoya, Karollus Vradislav.
 - Les rôles suivants devraient de préférence aller à des joueurs capables de s'opposer et de créer des intrigues : Malcolm Helm, Margareth Thorn, Job Goldblum, Neil Borstein, Nahim Tazouf, Harald Hrigsson, Lucius Thordheim, Siegfried Draan
 - Confiez les derniers personnages aux joueurs plus réservés, qui auront tendance à accomplir des objectifs personnels et à graviter autour d'autres personnages.
-
- Prévoyez bien sûr à manger et à boire, l'appareil photo, et n'hésitez pas à nous envoyer les photos de votre soirée !

Bon amusement, Tristan Piguet