

## Job Goldblum -Neuro-chimiste-

*« Dans un neurone, on trouve mille fois plus de puissance que dans un atome. Allez expliquer ça aux politiciens... »*

### **Historique :**

Le plus gros problème de la science est qu'elle soit si intimement liée à la politique. C'est une des raisons majeures qui vous ont fait vous rattacher à un homme aussi froid et triste que Hammond. Si faire de l'argent grâce à la science ne vous intéresse absolument pas, en revanche, il est impératif d'avoir de l'argent pour faire de la science. Et s'il faut pour cela tuer quelqu'un...

Vous êtes né en 1945 aux Etats-Unis. Vos parents, des juifs pauvres, avaient une petite maison dans la périphérie de New-York. Vous avez mené des études brillantes qui vous ont permis de recevoir de nombreuses bourses. Votre domaine de prédilection : la chimie neuronale, à savoir les mécanismes complexes du cerveau. Après une thèse remarquée, vous avez été embauché à la Boston Centre of Research.

Mais vous avez rapidement été frustré, car vous n'aviez pas de marge de manœuvre possible. En effet, le gouvernement avait une main mise hégémonique sur vos recherches, et vous dictait ce que vous deviez faire. Après avoir participé à la mise en œuvre de divers gaz, aux fins plus que douteuses, vous avez dû collaborer à une expérience de désintégration atomique, qui n'apporta pas les résultats escomptés et coûta la vie à une vingtaine de personnes.

Non que vous soyez choqué moralement –vous êtes persuadé intérieurement qu'aucun progrès n'est possible sans sacrifice, vous avez décidé de quitter les Etats-Unis et de trouver un meilleur endroit pour vous adonner à vos recherches.

Bien entendu, le gouvernement ne l'a pas entendu de cette oreille ; laisser partir un éminent savant, avec des connaissances approfondies de certains secrets américains pourrait nuire à *l'intérêt public*, vous a-t-on fait comprendre.

C'est à ce moment-là que vous avez fait la rencontre de Frank Hammond, riche magnat des affaires de Wall Street. Celui-ci vous a parlé de son projet de s'installer au Groenland afin de bénéficier d'une législation laxiste vis-à-vis des recherches scientifiques. Vous avez vu là un échappatoire.

Vous vous êtes donc arrangé avec lui pour disparaître en douce du circuit et vous rendre dans sa Fondation. Quelques mois plus tard, vous n'étiez plus qu'un souvenir, et travailliez dans les locaux hyper modernes de la base scientifique du Groenland.

Vous vous êtes dès lors immergé dans le travail. Vous êtes parvenu à dégager des résultats époustouffants quant à la résurgence de la mémoire, son identification, sa localisation, ainsi que son stockage. Vous aviez néanmoins de nombreux problèmes quant à la maléabilité de celle-ci, ne sachant vraiment comment l'exploiter.

Vous avez alors fait la connaissance d'un autre scientifique présent là, Neil Borstein, informaticien. Ensemble, au bout de quelques mois, vous êtes parvenu à interpréter la mémoire, et à la coder sur informatique ! Un succès incroyable, un bonheur inestimable.

Un jour, Hammond est venu vous trouver, Job et vous-même. Il était accompagné d'une femme, Margareth Thorn. Le milliardaire vous a servi un verre de whisky, et vous a annoncé que sa fin était proche. Un cancer lui rongait les entrailles, et aucune médecine n'était à l'heure actuelle capable de le sauver. Après quelques banalités affligeantes sur son malheureux état de santé, il vous a expliqué son projet. Tous trois ensemble, Hammond voulait que vous fabriquiez un clone de lui-même, ayant le même esprit que lui, la même intelligence, et qui serait sans anomalie génétique. Son successeur pourrait ainsi perdurer quand bien lui-même aurait rejoint ses ancêtres.

Ce projet vous parut au premier abord complètement dément, et surtout impossible à réaliser. Toutefois, l'idée de cloner un individu et de recréer son système intellectuel vous attirait tellement que vous avez accepté. Neil en fit de même, et Margareth était déjà consentante.

C'est ainsi que vous vous êtes mis au travail, tous les trois, alternant les séances combinées, ou parachevant de complexes équations tard dans la nuit, seul dans votre bureau.

Tandis que Margareth s'occupait de recréer un corps quasi identique, Neil et vous même travailliez sur le cerveau de Hammond, afin d'en dégager et d'en recopier l'essence.

Le projet connu des succès inespérés, et bientôt il devint évident que ce qui n'était qu'un rêve il y a de cela plusieurs mois était en train de devenir réalité.

Vous étiez pratiquement arrivé à l'aboutissement de l'expérience –aucun de vous trois ne dormait plus depuis plusieurs jours – lorsque Hammond vint vous voir, et annonça qu'il stoppait les recherches, que cela ne l'intéressait plus, que c'était un folie mégalomane de sa part. Il avait accepté la mort, et voulait que vous détruisiez tout ce que vous aviez créé, ce projet dans lequel vous aviez placé dans de coeur et tant d'énergie.

Il ne pouvait en être ainsi.

Vous avez longtemps réfléchi, mais avez abouti à la seule conclusion possible. Le clone était pratiquement prêt. De plus, il vous fallait des fonds pour continuer vos recherches, et Hammond ne vous les allouerait certainement pas. Vous avez donc résolu de le tuer.

Sous le prétexte de vouloir discuter d'un thème important, vous l'avez attiré, un soir tard, dans le laboratoire. Puis vous l'avez tué, froidement, en l'étranglant.

Vous avez laissé son corps dans le laboratoire, tout en prenant bien soin qu'il ne se décompose pas.

Le lendemain, matin, Margareth, Neil et vous même avez découvert son cadavre. Vous n'avez naturellement rien dit. Un regard échangé entre vous laissait bien comprendre que tous souhaitaient la même chose, et qu'il valait mieux ignorer qui était passé aux actes.

Résolus, mais malgré tout un peu horrifié par cette macabre situation, vous avez repris vos recherches, utilisant à fond le cerveau de Hammond.

Et enfin, votre enfant vit le jour. D'abord amnésique, il était incapable de se rappeler les derniers mois de sa vie, mais de toute façon, vous avez passablement modifié ses souvenirs, afin de le rendre plus maléable à vos désirs. Vos ennuis financiers étaient terminés.

Vous avez ainsi relâché Hammond, le clone dans son environnement naturel, à savoir la Fondation, où on s'était un peu inquiété de sa disparition subite (qui n'a pas duré plus que trois jours).

Hammond s'est comporté exactement comme s'il était lui, sans même se douter qu'il n'était qu'une création artificielle. Du moins dans les premiers temps, car il a lentement commencé à « déconner » un peu. Retournant par intermittence dans une sorte de passé juvénile, il se montrait tantôt enfantin, tantôt tyrannique. Il s'est très vite entouré d'une sorte de cour d'amuseurs, à savoir des artistes en tous genres.

Lorsque l'oeuf de dinosaure fut découvert par Iphigénie, vous avez compris qu'il avait définitivement fondu quelques unes de ses neurones. Heureusement, sous l'impulsion de Job, vous aviez commencé à créer un second clone, plus performant que celui-là, bien plus au point. Il aurait dû entrer en fonction dans plusieurs jours, si un incident des plus fâcheux ne s'était pas produit.

En effet, durant la nuit précédant l'exposition du fameux oeuf, vous avez été réveillé par une explosion sourde. Naturellement, vous vous êtes précipité dans le couloir, et suivant les cris, avez débouché sur une scène atroce : un cadavre atrocement mutilé, décapité, méconnaissable. Du moins pour qui ne l'a pas étudié de près, car vous reconnaissez la physionomie de Hammond.

Paniqué, vous courez vers le laboratoire, où vous découvrez Neil, errant paniqué à l'intérieur, bientôt rejoint par Margareth, semblant souffrir atrocement ; Le clone de Hammond a disparu.

Le voyant de l'ordinateur clignote encore, tandis que vous vous rendez vers le hall, où tout le monde s'est rassemblé.

**Vos buts :**

- Ne pas qu'on apprenne que vous avez assassiné Hammond (le vrai)
- Retrouver le clone.
- Découvrir qui a assassiné le premier clone de Hammond (à moins que ce ne soit le second ?)
- Vous arranger pour que personne n'apprenne cette histoire de clone, qui pourrait vous être très néfaste à tous les trois.

**Comment se la jouer :**

Scientifique arriviste, il vous arrive néanmoins de quitter l'aspect scientifique et cartésien pour vous consacrer à quelques méditations juives. Vous portez la Kippa (chapeau juif), et votre habillement est tout à fait semblable à l'image qu'on se fait d'un chimiste, lunettes comprises.

**Capacités spéciales :**

- *Poudre hallucinogène*

Vous devez amener avec vous une petite poudre blanche, qui à défaut d'être de l'anthrax, procure des effets hallucinogènes si consommée (boisson, nourriture). Vous en avez trois doses, à utiliser avec joyeuseté !