

Homo Draconicus

Les tenants ...

Cette histoire a pour toile de fond la recherche qu'Ancyte a diligenté sur le code génétique des dragons. Elle parle aussi du réseau The Hook, de clonage, de paléontologie et de bioéthique. Tout un programme en somme.

On connaît l'attention que peut porter Ancyte à la qualité de ses « suivants ». On sait aussi depuis longtemps que si ceux-ci ne lui conviennent pas, il peut tout mettre en œuvre pour s'en créer de nouveaux.

Et c'est ce qu'il fait avec le projet Homo Draconicus.

Préambule explicatif

Jean Colmar est une vraie pourriture.

Ca, c'est de notoriété publique, mais ce que fait vraiment cet individu est plus sombre encore.

En apparence, Colmar est un fidèle des fidèles de son père. Il n'a jamais failli à la moindre tâche que celui-ci a pu lui confier, il utilise son poste de haut fonctionnaire au ministère des finances pour favoriser ses projets et lui fournir le plus d'informations possibles. Et surtout, il est l'un des rares dragons à être au courant du projet Homo Draconicus (HD) puisqu'il en est l'une des têtes pensantes et l'un des des organisateurs et dirigeants.

Mais en sous-main, il est surtout un des cadres draconiques de l'organisation de Velkan, chargé de l'élevage et de la coordination des actions des nouveau-nés pour l'Europe de l'Ouest. Et il ne s'arrête pas là puisqu'il cherche à étendre son activité à la Chine.

Son problème actuel est qu'il est dans l'impossibilité de faire les recherches dont il aurait besoin pour le compte de son grand père afin d'améliorer les nouveau nés, tenu qu'il est par des impé-

ratifs de production, de déménagement constant et autres recherches menés par les sbires des dragons du conseil.

Il a donc décidé de détourner les moyens de Homo Draconicus sans éveiller les soupçons ni de son père, ni des membres d'HD.

Le détournement

Les moyens de HD ont servi pendant quelques années à cartographier les gènes des dragons afin de pouvoir les isoler et les modifier plus aisément. Bien évidemment, le projet de cartographie du génome humain fut très utile pour ces recherches. Les scientifiques du projet HD peuvent maintenant facilement différencier un gène draconique d'un gène humain. Ils arrivent même à trouver certains gènes spécifiques à certaines races draconiques.

Ces moyens et ces connaissances phénoménales ont fait naître chez Colmar le projet d'une banque génétique pour les recherches et prélevant un échantillon du maximum possible de dragons sur la planète, d'en créer des clones pour tester un rétro virus spécifique à chacun d'entre eux (et ainsi avoir un moyen de pression formidable sur la population draconique mondiale). Dis comme ça, le projet peut paraître énorme mais pour l'instant, il ne concerne que les dragons dont on parle le plus sur The Claw.

Il cherche aussi à tester les échantillons d'armes anti-nouveaux-nés d'Athabaska pour en comprendre le mécanisme et ainsi fabriquer un antidote. A l'heure actuelle, les recherches sur les clones sont quasiment abouties et les scientifiques sont heureux d'avoir leur premières « naissances ». Certes, ces individus ne sont viables que dans un environnement sursaturés de mana et maintenus en léthargie dans des cuves de croissance remplies de liquides

nutritifs mais c'est beaucoup plus qu'ils ne pensaient possible au début de leurs travaux.

Des soucis de dernière minute

Malheureusement pour Colmar, un des membre de HD est aussi un membre de The Hook, (voir Politique). Pris de remords devant des actes déontologiquement peu acceptables (et éthiquement aussi), elle décide de ramener son clone au dragon de votre gestalt en se disant que comme ça au moins elle ne se prendra pas tout sur la gueule et que si il doit bien y avoir quelqu'un de relativement motivé, c'est bien celui qui en est la première victime.

Introduction

Cette partie du scénario doit être insérée dans une tranche de vie normale du dragon, alors qu'il sort d'un restaurant, d'un cinéma, d'un bowling ou tout autre lieu à votre convenance des mois auparavant. Alors qu'il se ballade seul dans la rue, il se fait accoster par un charmant membre du sexe opposé qui détourne son attention en lui demandant l'heure ou en faisant tomber son sac devant lui. Et sans qu'il ait le temps de réagir, un violent sort de sommeil lui est appliqué. Son réveil a lieu une heure plus tard sur un banc public du square le plus proche avec un billet de 100 balles dans la poche.

Entre-temps, il a été emmené dans un fourgon et un petit prélèvement d'ADN lui a été fait, stocké, congelé et envoyé pour les analyses et test que l'on a évoqués ci-dessus.

Nul doute que notre dragon va sans doute vouloir tout faire pour que son précieux matériel génétique ne se balade pas trop dans la nature mais alerter les « autorités » draconiques ne seraient pas une très bonne idée. Se faire piquer des preuves de l'existence des dragons est déjà assez grave comme ça sans que l'on ait à rajouter la vindicte de la famille qui n'a pas besoin d'un incapable de plus.

Si les pjs ont accès à une quelconque caméra de surveillance du lieu où s'est passé l'abordage du dragon, ils pourront repérer un véhicule de location et son immatriculation. Il ne sera pas trop dur de remonter la piste et de se renseigner (subtilement, nuitamment, légalement ou illégalement) sur

l'identité de la personne qui a loué la camionnette. Identité qui mènera à un vieillard grabataire dans une maison de retraite de la région parisienne dont vous ferez ce que vous voulez.

Un inconnu qui vous ressemble trait pour trait

Quelques mois après cette mésaventure, une personne – de sexe féminin si l'on se fie à la voix – demande à rencontrer le dragon du gestalt en compagnie de ses amis et dans un endroit le plus public possible. Une brasserie sur une artère passante d'une grande ville française (ou autres mais je n'ai pas toujours le goût de l'exotisme et je suppose que votre gestalt est basé en France) ferait parfaitement l'affaire.

Après avoir laissé les joueurs délirer sur les mesures de sécurité qu'ils vont prendre (ou pas d'ailleurs), faites entrer en scène Marie Odile Aboudou, mère dragon vert de son état, noire de peau, la quarantaine bien conservée et poussant un fauteuil roulant hébergeant un adolescent d'une quinzaine d'années, émacié, rachitique et ressemblant trait pour trait à votre dragon.

Ménagez vos effets, c'est sûrement la première fois que quelqu'un, en dehors d'un cercle très restreint de scientifiques, voit un clone humain vivant. Sur-tout quand il s'agit du sien à soi en propre.

Enfin, propre, il bave beaucoup quand même...

Craignant d'avoir été suivie, elle écoute la conversation en ne laissant que quelques mots du genre : je fais partie d'une organisation qui s'appelle The Hook et nous nous occupons de ce genre de problèmes. Ou encore que ce clone a été développé pour créer un virus spécifique au dragon.

En fait, elle dira un peu ce que vous voudrez sur tout c qui précède du moment que les joueurs partent sur une fausse piste et croient que c'est le réseau The Hook qui est derrière tout ça.

de toute façon, la conversation doit être tellement courte que peu de choses seront dites. Marie Odile dira qu'elle rappellera dès que les choses seront plus sûres pour elles et qu'elle leur apportera des dossiers complets.

Elle leur laissera le clone sur les bras en disant que dans sa situation de fugitive, elle ne peut pas s'en charger.

Un assassinat en pleine rue

En sortant du lieu du rendez-vous, Marie Odile sera assassinée. De façon spectaculaire.

Comment être sûr de venir à bout d'un père dragon ? Au lance roquette.

C'est cette méthode expéditive que les agents de Colmar vont utiliser. Quelques roquettes perdues essayeront bien de s'en prendre aux PJ mais il faut espérer qu'ils auront la présence d'esprit de s'enfuir dès que celle qui a eu raison de leur contact aura explosé.

Devrait s'ensuivre une course poursuite dans les rues de la ville que vous avez choisi. Non seulement vos valeureux pjs devront s'enfuir sous le feu nourri de leurs agresseurs mais ils devront aussi échapper aux voitures de police qui arrivent en trombe sur les lieux de l'explosion.

Cette partie doit être menée tambour battant avec des pjs qui se retrouvent confrontés au problème d'un paralytique légumineux sur les bras. Et on ne peut pas lui reprocher grand chose, il n'a pas eu de chance, c'est tout.

D'ailleurs, si les pjs le font ausculter sous toutes les coutures, ils se rendront vite compte qu'il n'a vraiment pas de chance. Son corps vieillit de façon accélérée et son esprit commence à s'éveiller. Même pas possible de mourir en paix, il s'éveillera petit à petit à la conscience.

Et à moins que vos pjs n'aient vraiment un cœur de pierre, se faire appeler papa ou maman par une chose pathétique en train de mourir devrait les secouer un peu.

Ambiance...

Une enquête qu'il faudrait réussir à mener

Cela dit, selon les accès que les pjs ont à la technologie, ils devraient tout de même pouvoir tirer quelques renseignements du cadavre qu'ils ont maintenant entre les mains.

Tout d'abord, son matériel génétique a tendance à se détériorer avec le temps. Entre le moment où le gestalt l'a récupéré et le moment de sa mort, les gènes d'origine draconique se sont dégradés et ont conduit à la mort suite à une insuffisance respira-

toire, une attaque cardiaque ou tout autre moyen à votre convenance.

Ensuite, il n'a pas de nombril. C'est plutôt normal, il ne devait pas être relié à un placenta dans le ventre d'une mère (sic !). Mais pas vraiment de quoi fouetter un chat (re-sic !).

Enfin, si un bon magicien se rend à son chevet ou s'ils ont à leur disposition un kapelmètre (et oui, on ne sait jamais où peuvent traîner les pjs), une fuite de la man de son corps paraîtra évidente.

C'est en partie dû au fait que les scientifiques à la base de ce projet n'arrivent toujours pas à maîtriser le sort de croissance

Mais tout ceci ne nous rapproche pas de l'origine de ce clone. Une piste à étudier plus sérieusement est celle de Marie Odile.

Cette très chère mère verte est connue dans les milieux humanitaires. Après une formation de médecin en Angleterre, elle a fait de nombreuses missions dans tous les coins du tiers et du quart monde. Depuis quelques années pourtant, elle a disparu de la circulation et seuls quelques dragons ont encore de ses nouvelles.

D'ailleurs aux dernières nouvelles, elle allait plutôt bien... S'il n'y avait eu une petite explosion incontrôlée, elle aurait sans doute finit centenaire.

Revenons au milieu draconique. C'était loin d'être une inconnue et ses prises de positions pro-humains lui ont déjà valu de nombreuses inimitiés. Elle était cependant bien vu par sa famille à laquelle elle a rendu un très grand nombre de services.

Une petite chose pourrait commencer à mettre la puce à l'oreille de votre valeureux gestalt : la référence fréquente au fait que Marie Odile aurait fait partie d'un groupe de chercheurs à Athènes il y a quelques années. Groupe au demeurant fort mystérieux et sur lequel personne n'a de précisions.

Ca ne nous mène pas loin tout ça !

En revanche, si le gestalt commence à laisser transpirer des bruits sur The Hook, la réaction ne se fera pas trop attendre. Le fils d'un de leurs contacts habituels les joindra vite pour leur donner un rendez-vous dans un hôtel d'Oulan Bator.

Oulan bator, vous savez, la capitale de la Mongolie... Et non, il ne peut pas se déplacer pour une raison qu'il expliquera plus tard au gestalt.

Bon, ben, il va falloir y aller alors.

Rencontre avec un dragon

Et pas n'importe quel dragon. En fait, si mais bon il est un peu susceptible alors...

Cet individu est un dragon féérique africain qui se présentera d'emblée comme étant un membre du groupe The Hook et en donnera les grandes lignes à notre valeureux gestalt. Il mettra un point d'honneur à ne pas parler d'Anaphi mais fera tout pour dissiper tout malentendu sur cette histoire.

Il poursuit deux buts. Tout d'abord et de façon évidente faire cesser tout bruit sur son organisation. Ensuite, et c'est sans doute pour lui aussi important, il cherche à recruter le maximum de personnes. Et si votre gestalt est d'accord, il leur servira de point d'entrée dans l'organisation.

Enfin, il veut bien leur servir d'escorte pour vadrouiller dans ce pays. Mais pourquoi les pjs voudraient-ils se balader dans ce pays hostile. Tout simplement parce que d'après leur contact, Marie Odile aurait longtemps fréquenté la région avant de partir précipitamment. D'ailleurs il lui avait remis en main propre les billets d'avion avec lesquels elle a voyagé.

Elle ne lui a pas raconté grand chose si ce n'est qu'elle avait travaillé dans un laboratoire en bordure ouest du désert de Gobi et qu'elle devait partir au plus vite et le plus discrètement possible.

Même si l'information est vague, c'est la seule dont les pjs disposent. Aussi, il y a fort à parier qu'ils prépareront leur excursion vers les confins du désert de Gobi.

Le désert

Laissez les pjs préparer leur expédition comme ils le souhaitent. Leur contact pourra leur fournir quelques armes mais rien de mieux que des kalashnikov. Quant au voyage proprement dit, en dehors de paysages grandioses et désespérément vides de toute présence humaine, il se passera sans aucun problème.

Vous pouvez bien sûr émailler ce voyage de rencontres pittoresques et de péripéties de toutes sortes mais rien ne devrait empêcher les pjs d'arriver à bon port

Mais c'est long, long, long...

Les paléontologues

Seul moment un peu « trépidant » de ce voyage, la rencontre avec un groupe de paléontologues européens à la recherche de fossiles de dinosaures. Le groupe est mené par un scientifique bernois du nom de Camille Julian qui n'est pas là actuellement puisqu'il est parti au ravitaillement.

Autant dire tout de suite que ces scientifiques seront ravis de rencontrer des gens avec qui parler, chose qui ne leur est pas arrivée depuis bientôt deux mois.

C'est beau la steppe, mais quand même...

Petite chose à noter si les pjs arrivent à se lier d'amitié avec certains d'entre eux. Ils sont tout excités par la découverte d'une fosse contenant de nombreux ossements d'une espèce de dinosaures encore inconnue. Il semblerait que les corps aient été bien rangés dans cette fosse, laissant croire à un simulacre d'enfouissement volontaire, voire d'inhumation.

Pour ceux qui voudraient plus d'explications, allez voir la section sur les Sauriens chez notre bon Anaphi. Enfin, il y a quand même peu de chances pour que quiconque remonte comme cela à ce cher grand-père.

Cependant, à leur retour d'expédition, si retour il y a, les pjs découvriront que le camp a été détruit et dans les journaux leur disparition sera signalée comme un accident d'avion.

Merci Anaphi.

Un étrange dispositif

Après avoir quitté nos chers scientifiques, les pjs pourront errer pendant de longues journées à la recherche du laboratoire. Le territoire sur lequel ils recherchent est quasiment vide de toute présence humaine donc les dragons pourront se transformer à leur guise pour parcourir un territoire plus étendu en vol s'ils le souhaitent.

Mais pas trace de quoi que ce soit. Sauf...

Sauf d'un bidon relié à un émetteur radio, un cellule solaire et un petit détonateur. Là, comme ça perdu en plein désert.

Oui, ça fait un peu bizarre de trouver ça comme ça au milieu de rien. D'autant qu'en observant un peu

les alentours, on se rendra vite compte que de la poudre de phosphore et de magnésium est mélangée au sol après avoir été répandue dessus.

Un examen rapide du bidon indiquera qu'il est plein d'une substance proche du napalm.

Un survol rapide des environs montrera que ce bidon a tout un paquet de petits copains répartis sur une vaste zone.

Comment ça, ça craint ?

Pas besoin d'être fin physicien ou chimiste pour comprendre que si il y a une mise à feu de l'un des bidons, le magnésium et le phosphore répandus sur le sol étendront l'incendie sur toute la zone en allumant chacun des dispositifs.

Surtout que la zone est bien plus vaste que ce que l'on ne pourrait penser puisqu'elle recouvre une cinquantaine de kilomètres carrés.

Avec un beau laboratoire bien dissimulé en son centre.

Une fin ouverte

Reste à savoir ce que les pjs vont faire. Et là il y a tellement de possibilités que je vous en laisse seul maître (de jeu ouarf, ouarf !).

Regardons seulement les forces qui se lèvent face à eux.

Le labo est un grand hangar semi-cylindrique enterré. Seule la face avant en est visible. On y trouve une grande porte pour du matériel roulant d'origine soviétique ou chinoise d'avant la perestroïka. Continuons de nous enfoncer dans le hangar et nous nous trouvons face à plusieurs séries de sas étanches. Une fois ceux-ci franchis, on trouve à droite les quartiers d'habitation ou qui peuvent être qualifiés de tels si l'on n'aime pas le confort et à gauche les installations scientifiques. Ceux-ci sont classiquement constitués de deux salles avec des

paillasses (c'est le nom des grandes tables blanches carrelées), d'une salle encore plus climatisée que le reste avec les serveurs, et au fond, d'une grande salle blanche et stérile contenant deux répliques de cuves de croissances de nouveaux nés et du matériel divers dont vous ne devinerez pas l'intérêt si vous n'êtes pas biologistes..

Dans les cuves et sur les paillasses, sous vos regards horrifiés, vous trouverez des foetus à divers stades d'avancement. Ceux sur les paillasses sont en train d'être autopsiés pour comprendre d'où peuvent bien provenir les lésions qui les ont conduit à la mort, ce n'est pas le personnel qui s'en charge de les tuer, mais ça fait quand même un drôle d'effet.

Si attaque du dispositif il y a (et une simple approche peut déjà être considérée comme une attaque), les scientifiques présents dans le labo feront sauter toutes les charges environnantes. Ce qui créera un gigantesque incendie et privera les assaillants de tout oxygène en les exposant à une chaleur intense. Enjoy !

Malheureusement, le dispositif de ventilation ne supportera pas le choc et évacuera tout l'air dans le labo. Le vide absolu (ou le plus absolu possible) se fera, asphyxiant ses occupants et faisant implorer la plupart des matériels.

Autant le dire tout de suite, il va falloir se débrouiller avec ça et ça va pas être de la tarte. Une des solutions, c'est que le gestalt fasse sauter toute la zone à partir de l'un des bidons. Ils n'auraient plus personne à interroger mais auraient moins de chances d'y passer.

Enfin, laissons-les faire un peu ce qu'ils veulent.

Les intervenants

On fait comme d'habitude...

La Mongolie

Géographie Physique

La Mongolie est enclavée au coeur de la plus grande masse terrestre du globe.

Elle a une superficie égale à celle de la France, l'Allemagne, la Hollande, la Belgique, l'Espagne et le Portugal réunis.

Le territoire de la Mongolie est couvert de hauts plateaux et de trois chaînes de montagnes :

- la chaîne de l'Altaï à l'Ouest où se trouve le point culminant du pays (4 374 m), et qui s'étend en arc jusque vers le Gobi en formant l'Altaï Gobi,
- les monts Khangai au centre (point culminant 3 905 m) qui sont le principal château d'eau du pays et la source de la plus importante rivière de Mongolie, la rivière Selenge qui se jette dans le lac Baïkal, cette gigantesque mer intérieure sibérienne qui surplombe le nord du pays,
- les monts Khentii, terres natales de Chingis Khan à l'est de la capitale, couverts de forêts humides. Leurs pics culminent à 2 800 m.

Le pays, bien que loin des côtes (600 km à sa plus proche frontière), possède un important réseau de rivières et de nombreux lacs, situés principalement dans le Nord.

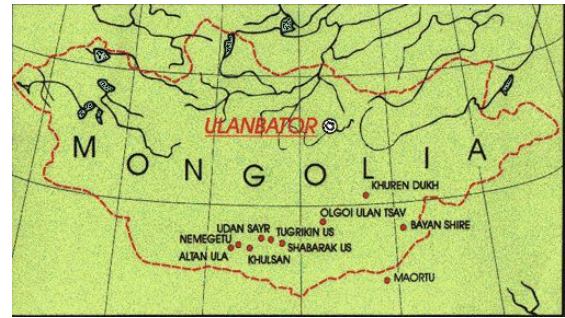
Le plus fameux de ces lacs est sans conteste le lac Khövsgöl situé dans le nord ouest du pays, tant par l'aspect sacré qu'il représente pour les Mongols, que par l'attrait que procure aux voyageurs le paysage presque alpin d'un immense lac bleu (130 km de long sur 30 km de large), à l'eau cristalline (et potable !) bordé d'une épaisse forêt de taïga hantée de nombreux grands mammifères, et surplombé de majestueuses montagnes enneigées.

Le Nord et l'Ouest du pays sont essentiellement montagneux et couverts de prairies, de steppes et de forêts qui autorisent de bons pâturages et donc un peuplement relativement dense.

Le Sud est composé principalement du désert de Gobi, plateau affaissé recouvert d'une végétation rare et peu densément peuplée d'éleveurs de chameaux, de chèvres et de moutons.

L'Est est composé de steppes immenses s'étendant à l'est des monts Khentii.

On peut y trouver de très beaux vestiges de dinosaures dans les sites du sud du pays comme on peut le voir sur la carte suivante.



Géographie politique

La Mongolie est coincée entre deux géantes, la Russie et la Chine.

Elle possédait jusqu'au XX^{ème} siècle un territoire deux fois plus grand qu'actuellement. La partie Nord fait maintenant partie de la Sibérie, la Mongolie intérieure, partie Sud composée d'une grande partie du désert de Gobi, est solidement contrôlée par la Chine.

Le territoire de la Mongolie est divisé en quatre municipalités indépendantes - Ulaan Baatar, Darkhan Uul, Orkhon et Gov Sumber - et 18 provinces (aimag) divisées en 331 départements (sum).

Données

Localisation : Asie du Nord, entre la Russie et la Chine

Superficie : 1 564 100 km²

Coordonnées géographiques : 46 00 N, 105 00 E

Zones Géographiques :

Désert

Steppe désertique

Montagne

Steppe montagneuse

Steppe

Taïga

Frontières : 8 161 km

- avec la Russie : 3 485 km

- avec la Chine : 4 676 km

Plus haute altitude : Huiten Uul 4 374 m

Plus basse altitude : Hoh Nuur 532 m

Altitude moyenne : 1 580 m

Plus grand lac : Uvs Nuur 3 350 km²

Plus longue rivière : Orkhon Gol 1 124 km

Capitale : Ulaan Baatar 1 350 m

Fuseau horaire : GMT + 8

Routes goudronnées : 1 573 km

La Yourte

Qu'est ce qu'une Yourte ?



C'est cette grande tente recouverte de feutre blanc, connue sous le nom de "Ger" en Mongolie et présente partout dans le pays. La plus ancienne yourte

découverte remonte au 13eme siècle et l'a été dans les montagnes du Khenty. A ce jour, elle reste l'habitat préféré des Mongols. La banlieue de Ulaanbaatar en est entièrement constituée. Néanmoins si vous ne voulez pas offenser la sensibilité nationaliste, il vaut mieux l'appeler "Ger" au lieu de Yourte. C'est en tout cas le symbole le plus distinctif de ce pays et s'ement la meilleur tente du monde ! Idéale comme habitation provisoire, pour camper en famille, comme cabane de jardin pour les enfants, ou même comme décoration dans un appartement, et comme espace de méditation. D'une constitution très robuste, la Yourte, espace de vie très accueillant, chaude en hiver et fraîche en été, facilement transportable, s'érige très facilement en moins de 30 minutes !

