

Jeu de rôle Grandeur-Nature contemporain

# Draconik Park

Morsures de Glace

Livret **de l'organisateur**





# Draconik Park

## Morsures de Glace

-Jeu de rôles Grandeur-Nature contemporain-  
© 2001, [swissmadcow@bluewin.ch](mailto:swissmadcow@bluewin.ch)  
[Coryphee.ch](http://Coryphee.ch)



## AVERTISSEMENT

Vous tenez entre vos mains le livret 'Organisateur' du Jeu de Rôles Grandeur Nature 'Les Versets Sombres'. Ce dossier est confidentiel et est réservé à l'usage de l'organisateur de la soirée, si vous prévoyez de jouer, ne lisez pas ce qui suit.

## QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLES GRANDEUR NATURE

Le jeu de rôle grandeur nature ou simplement grandeur nature (GN) est une forme ludique de jeu de rôle dans laquelle les joueurs réalisent physiquement les actions de leur personnage. Le participant incarne un personnage au sein d'un univers fictif, et interagit avec d'autres personnages joués. Le succès des actions des joueurs est évalué par des règles de jeu, ou bien déterminé par le consensus entre joueurs. Les éléments de l'univers de jeu et les règles sont déterminés par des organisateurs. Les premiers jeux de rôle grandeur nature ont été organisés à la fin des années 1970. Cette activité s'est propagée à travers le monde durant les années 1980, et s'est diversifiée par une grande variété de styles de jeu. De tels jeux sont souvent conçus comme une activité de divertissement, mais peuvent parfois être orientés vers la performance théâtrale ou artistique. Certains événements peuvent aussi être conçus dans des buts pédagogiques ou politiques. Les univers fictifs de jeu incluent des univers réalistes modernes ou historiques, et des univers futuristes ou fantastiques. Plus d'informations sur [www.coryphee.ch](http://www.coryphee.ch)

## PRESENTATION

Ce Grandeur nature est prévu pour une vingtaine de joueurs et plusieurs organisateurs (minimum deux). Il est censé se dérouler sur une longue soirée. Le jeu a pour cadre une base scientifique polaire où d'étranges expériences sont réalisées. Un richissime magnat excentrique du nom de Hammond a découvert un œuf de Dragon et compte bien, grâce au miracle génétique, faire revivre ces créatures et les exhiber dans un immense parc d'attractions. C'est sans compter la fameuse loi du chaos, qui stipule que si quelque chose doit aller de travers, elle ira de travers...



## Résumé de l'intrigue

**Hammond** est un riche excentrique, directeur de nombreuses multinationales. Sa femme est morte il y a déjà fort longtemps, lui laissant un fils (fille). 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 Neil Borstein** 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'amusent 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 sérieusement laisser entrevoir des soucis mentaux. Un médecin diagnostique alzheimer et parkinson, mais continue d'étudier son cas. 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 scientifiques 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 porteur de vie.

La communauté scientifique se gausse 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 quant à elle, si elle a en effet trouvé cet oeuf, c'est parce qu'elle savait par avance qu'il serait là. Elle en a par ailleurs trouvé un deuxième, mais l'a conservé secrètement. 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.**

Nicolaï Oudoumov, ex-employé, déguisé en père Noël, se retrouve en face de Hammond (qu'il ignore être le clone numéro2), 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 trois scientifiques à l'origine du clonage, 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 de suite 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. Clara Vaudon, prise d'insomnie, est tombée sur le corps décapité. D'abord prise d'effroi, elle 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 intense, elle le lâche. Celui-ci éclate au sol et un liquide verdâtre s'en échappe. Clara, prise de panique, décide de se tirer vite fait et discrètement (on la comprend).

Plus tard, un 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, très faible, mais vivant. 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.

Le jeu débute alors qu'une explosion vient de tirer du lit tous les personnages et qu'un corps inconnu et décapité est trouvé dans le hall... alors que personne ne semble avoir disparu ! Le corps est retiré et placé dans une morgue provisoire, et le jeu débute...



## Résumé des personnages

- **Neil Borstein** : neuro-chimiste : a assassiné Hammond, car il voulait couper les fonds. Finie la recherche ! Il a attiré Hammond dans le labo, puis l'a assassiné, froidement. Lorsque tous trois sont entrés dans le labo, ils se sont regardés, mais personne n'a voulu avouer le crime. De toute façon, ça arrangeait tout le monde.
- **Job Goldblum** : informaticien : utilise la mémoire, avec l'aide de Neil, pour coder l'info et la transcrire chez Hammond clone. Sait que son programme n'est pas vraiment au point, mais ne peut pas l'avouer aux autres. Il est conscient que le Clone qu'ils lancent sur le marché n'est pas au point. Il insiste pour qu'on en fasse un autre. Il se rend compte qu'il connaît Linday Newbottle, ancienne collègue de classe. Il va donc la voir, partager d'anciens souvenirs avec elle. En rentrant, tard dans les couloirs, il croise un père Noël. Il sourit, puis tombe sur le cadavre de Hammond ! Horreur ! Du sang partout ! Il saisit le corps, et le transporte à l'extérieur de la base. Il marche quelques kilomètres dans le froid, et dépose le cadavre, qu'il dissimule sous la neige. Il revient, transi de froid. Il est aperçu, grelottant, par Karollus, sorti méditer...
- **Margareth Thorn** : généticienne : est en concurrence avec un autre biologiste pour le clonage des dinosaures.
- **Nahim Tazouf**, est un espion industriel : s'est introduit dans le laboratoire de Margareth, a enclenché le PC et a volé tout son travail. Ce faisant, il a déclenché un processus de réanimation du clone, alors qu'il n'était pas prêt ! Entendant du bruit, il prend rapidement la poudre d'escampette.
- **Hammond clone numéro 2** : va sortir de sa cuve, et être tétanisé...il ne comprend rien de rien. A côté de lui, un cerveau, il fuit, court, nu, et s'évanouit dans un couloir, devant la porte de quelqu'un...qui ouvre, tout ensommeillé, et le découvre avec horreur. Il lui met un peignoir...et va voir ce qui se passe...
- **Nicolaï Oudoumov** : a revêtu son costume de père Noël, et armé de la hache de Malcolm, il se dirige vers la chambre de Hammond. Quelle n'est pas sa chance de le trouver tout guilleret en train de se diriger vers la chambre où l'œuf est conservé. Il assassine Hammond, qu'il ignore être un clone...puis rapporte la hache chez Malcolm, tranquillement.
- **Karollus Vradislav** : aperçoit Job qui rentre, couvert de sang et transi de froid. Il écrira un poème dans le sang.
- **Clara Vaudon** : sortie à cause d'un sale petit bruit, comme des souris qui grattent (les lutins), elle sort pour chercher de la mort aux rats à la cuisine. Elle croise également le père Noël, alors qu'il allait se coucher. Elle arrive devant la cuisine, il y a du sang partout. Elle trouve le badge de Hammond, et décide d'aller voir l'œuf. Elle le casse par mégarde.
- Christian de l'Alouette, espion financier se faisant passer pour cuisinier dormait ce soir là mais compte bien dérober un œuf s'il en trouve un !





Plusieurs personnes font des cauchemars à ce moment là.

- **Iphigénie Falquet** : une fée qui tente de ranimer le dragon.
- **Harald Hrigsson** : anthropologue, fils de dragon, fait des cauchemars cette nuit là.
- **Mariano Lepucci**, médecin enquêtant sur la santé de Hammond, qui aperçoit Karollus tracer le poème dans le sang tandis qu'il se rend chez Margareth Thorn qui a été empoisonnée par de la mort aux rats.
- **Tseu-hi Dunya** : qui ne veut pas laisser échapper cette chance de cloner les dinosaures. La pauvre malheureuse se fait déjà suffisamment sauter par Klaus Bühl, chez elle à ce moment là. Le petit bruit qui a réveillé Clara n'est rien d'autre que la manifestation de petits lutins.
- **Petulian Asoya** : scientifique un peu folle, dont les amis, des lutins malins, l'aident à créer toutes sortes de choses sympathiques. Elle s'entend naturellement très bien avec le clone simplet de Hammond, et étaient en fait très amoureux l'un de l'autre (étaient, car le clone est mort...ben oui).
- **Siegfried Draan** : chasseur de dragons, qui a rêvé d'une bonne grosse omelette toute la nuit.
- **Lindsay Newbottle** : informaticienne convertie au journalisme scientifique de pointe, elle compte bien démystifier totalement cette histoire de dinosaures. Elle connaît naturellement Job, sait également qu'il est assez distrait comme gars, et impulsif.
- **Paolina Giacomini** : artiste originale, elle peint surtout en état de somnambulisme. Son art a éclaté ici, à cause des rêves du Dragon. Cette nuit, elle a fait une toile entière, très sombre, presque affreuse...un cauchemar, visiblement. Lorsqu'elle s'endort, le Dragon prend un ascendant puissant sur elle. Il parlera certainement pas sa bouche à un moment ou à un autre...
- **Kevin Mahone (alias Kevin Hammond)** : fils de Hammond père. A toujours haï son père de l'avoir délaissé. Ses études d'avocat lui permettent d'exiger de lui un max de thune d'héritage, s'il meurt. Il compte bien se débarrasser de lui, discrètement...mais, bizarre, son père ne l'a même pas reconnu, et maintenant, il apprend qu'il est amnésique ?
- **Malcolm Helm** : A très bien dormi. Cependant, il a remarqué que le matos de transmission avait été saboté...ça, il aime pas. En plus, le type du gouvernement, il le connaît de vue...c'est en partie à cause de lui que plein de ses compatriotes sont morts au combat...
- **Klaus Bühl**, attaché financier de Hammond peu scrupuleux, a très bien dormi également
- **Lucius Thordheim** est un agent du gouvernement qui a saboté l'hélicoptère et a provoqué l'explosion visant à détruire le dragon.



## Chronologie élémentaire de cette charmante histoire

1970 : Hammond épouse sa femme, Eléanore

1975 : Ils ont un fils, Kevin

1985 : Hammond assassine sa femme et son amant. Il les fait disparaître dans un bois profond.

1986 : Hammond se prend de passion pour son travail. Il fonde la Fondation Hammond, chargée d'opérer sur des avancées scientifiques importantes. Il est bloqué par de nombreuses conventions de pays.

1988 : Hammond renie complètement son fils.

1990 : Iphigénie entre en contact avec lui. Elle lui conseille de s'installer sur une petite île proche du Pôle, hors juridiction internationale.

1990-1994 : Grands travaux sur l'île, avec l'implantation d'une base scientifique hyper-moderne.

1994 : Découverte par hasard d'un squelette de dinosaure gigantesque...

1994 : Hammond attire à lui de nombreux scientifiques de renommée.

1995 : Son médecin lui apprend qu'il a un cancer incurable. Hammond convoque ses scientifiques, et leur annonce qu'il veut qu'on lui prépare un successeur génétiquement identique à lui.

1996 : Hammond vire un de ses employés pour des raisons futiles. Celui-ci perd tout.

1998 : Les fouilles avancent assez bien.

1999 : Iphigénie annonce à Hammond qu'elle a découvert un Dragon. Ceci permettra peut-être de le sauver.

1999 : Hammond annonce aux scientifiques qu'il arrête leur recherche et sa subvention, pour se préoccuper uniquement du « Dragon ». Il souhaite fonder un « Draconik Park ».

1999 : Elimination de Hammond par le Neuro-chimiste. Aucun des trois ne sait qui a fait le coup. Le corps n'est pas retrouvé.

1999 : Hammond est remplacé par un clone. Mais celui-ci a tendance à merder un peu, aussi travaille-t-on sur un modèle plus fiable.

2000 : Hammond cloné échappe complètement aux scientifiques. Il est une personnalité mégalomane, et s'entoure d'une cour plus hétéroclite que particulière.

2001 : Hammond commence à sacrément déconner, retournant carrément dans l'enfance. Son médecin lui diagnostique Alzheimer et parkinson, ainsi qu'une série d'autres trucs louches.

2001 : Iphigénie annonce qu'elle a découvert un oeuf de Dragon. La communauté scientifique se marre. Il annonce alors vouloir fonder un Drakonic Park, et invite toute personnalité à venir admirer sa trouvaille.

Fin 2001 : Plusieurs invités arrivent en hélico. On leur fait visiter les fouilles, et manger un petit repas le soir. L'oeuf sera présenté le lendemain.

## La Nuit du meurtre

Nicolaï Oudoumov se déguise en père Noël, et muni d'une hache se rend à la chambre de Hammond. Mais celui-ci a quitté sa chambre et se rend en peignoir en direction de la salle de l'oeuf, afin de tout vérifier. Il poussera un hurlement de joie lorsqu'il apercevra le père Noël. Celui-ci le charcutera simplement, à grands coups de hache bien précis, faisant gicler le sang partout. Puis, heureux de son forfait, il se retirera planquer la hache dans l'établi de Malcolm.

Mais cette scène a eu un témoin : Clara Vaudon, aux anges de pouvoir assister à l'oeuvre d'un psychopathe. Elle s'approchera du cadavre, pour voir de qui il s'agit, et reconnaîtra Hammond. Il porte le passe autour du cou, et elle s'en saisit, se disant qu'elle pourrait jeter un coup d'oeil sur





l'oeuf avant les autres. Elle se rend donc dans la salle forte, mais casse l'oeuf par mégarde. Prise de panique, elle se tire à toute vitesse.

Or, un des scientifiques a vu passer le père Noël. En arrivant vers Hammond, il comprend l'horreur de l'affaire, et emporte Hammond vers le labo. Lorsqu'il y arrive, la porte est ouverte, et le clone n'est plus là. Quelqu'un a dérobé tous les travaux des chercheurs, et il avait le code d'entrée ! Par ailleurs, le clone a disparu, et il n'était pas encore prêt ! C'est une catastrophe. Le scientifique décide de traîner le corps de Hammond dehors, et de lui trancher la tête. Il cachera celle-ci dans la cuisine...

En effet, un des savants présents est un espion et a pour mission de dérober le contenu des travaux des gars. Mais une fois dans le labo, la copie qu'il a faite sur disquette a eu pour effet de faire planter tout le système, ce qui a enclenché la réanimation du clone. Sans s'en rendre compte, le traître s'est tiré, l'esprit serein, tandis que le clone saisissait n'importe quel habit et s'effondrait mort de fatigue et amnésique dans un couloir non loin.

Par conséquent, le scientifique est persuadé que l'un des trois autres a piqué les travaux et compte trahir ses potes. Ça va être la grosse paranoïa ! Donc le scientifique découpera la tête du gars, et ira la planquer le plus près possible, à savoir dans la cuisine.

Au petit matin, on découvre avec horreur un cadavre sans tête, baignant dans une mare de sang. Lorsqu'on va voir l'oeuf, le passe est dans la serrure, mais l'oeuf est brisé ! Catastrophe !

### Quelques éléments importants

- Le liquide qui s'écoule de l'oeuf brisé 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 (à vous de voir sur le moment, mais il pourrait par exemple lire dans les pensées, ou déplacer un objet à distance, ou paralyser quelqu'un qui l'ennuie...)
- Il y a un deuxième oeuf caché quelque part. S'il éclot (si vous décidez que c'est intéressant, ou si un joueur fait tout pour), 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... Prévoyez tout de même une poupée de bébé si vous souhaitez jouer avec cet élément
- Il y a une horde de petits lutins qui se baladent dans le bâtiment. Certains pourraient en voir de temps à autres ou chercher à interagir avec eux... suivant leur comportement, les lutins pourraient être plutôt sympathiques ou non. Un lutin peut souffler quelque chose qu'il aperçu à un joueur qui lui en fera la demande, mais il faudra sans doute lui donner quelques friandises avant.
- Le Dragon enfoui sous la base n'est pas mort et se réveille lentement au fur et à mesure que la glace se décongèle. Il arrive ainsi que le bâtiment tremble, et l'on entend des battements de coeur, et parfois des cris étranges... Prévoyez une play list avec des battements de coeur assez forts que vous pourriez faire entendre de temps à autres...
- Le Dragon prendra régulièrement possession du corps d'un joueur (pourquoi pas Paolina Giacomma) et n'aura de cesse de réclamer qu'on lui rende ses enfants. La fin du jeu pourrait fort bien se terminer en final apocalyptique si le dragon prend entièrement possession de Paolina et décide d'affronter Siegfried par exemple et de récupérer ses oeufs.



## Déroulement du jeu et conseils

- Prenez un ou plusieurs organisateurs pour vous seconder dans votre tâche. Il est vraiment difficile de chercher à tout gérer tout seul
- 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
- Le joueur incarnant Paolina doit être capable d'improviser et d'incarner un dragon en colère qui cherche ses enfants, et sera prêt à brûler vif quiconque s'oppose à elle !
- Faites monter la tension en alternant les tremblements de terre, les battements de cœur du dragon, les lutins farceurs qui terrifient quelqu'un, (oh, t'as vu passer un truc !), les apparitions du dragon (pas avant la moitié du jeu).
- Utilisez Karmin Lupo en tant que PNJ qui pourra vous aider à rythmer la partie et aura pour tâche de s'occuper des joueurs désœuvrés afin de les relancer sur une piste ou l'autre. Il pourra par exemple redonner un coup de rythme en récupérant l'œuf, menaçant tout le monde de son arme et tentant de s'échapper.
- Si un personnage décède, vous pouvez lui confier le rôle de Abel Nathalia Svernikova, un activiste anti-OGM plutôt extrémiste. Déjà présent à bord du Rainbow Warrior, qui fut coulé par les français, il est ici pour empêcher absolument qu'une aberration génétique ne voie le jour. Il est totalement contre le clonage. En vrai commando, il a été parachuté par des amis pilotes, et cherchera à empêcher de quelconque manipulations d'avoir lieu. Vous pouvez également faire intervenir un PNJ à un moment donné afin de redonner du rythme à la partie si nécessaire.
- Pour fabriquer un bel œuf, 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.



## Indices

Les joueurs ont la possibilité de fouiller des pièces virtuelles, interroger des lutins ou trouveront d'autres moyens de vous soutirer des informations. Vous pouvez leur décrire les indices ci-dessous en vous basant sur votre jugement de l'avancée de la partie, et pouvez également choisir de confectionner certains indices

### **Harald Hrigsson :**

- Collier autour du cou
- Une lettre d'un collègue qui se gausse de Hammond
- Plusieurs identités différentes au cours des ans
- Des traces corrosives sur le coussin

### **Paolina Giacomma / Atelier de Paolina Giacomma**

- Une lettre venant de sa famille, et exigeant son retour
- Des tableaux oniriques
- Peinture très sombre, très noire (cauchemar du Dragon)
- Des excitants

### **Petulian Asoya/ Laboratoire de Petulian Asoya**

- Une mention de physique
- Plusieurs lettres de refus d'emploi
- Des inventions loufoques
- Des petites assiettes pour les farfadets

### **Linday Newbottle :**

- Ptistouik sur elle
- Revue de journal fatigué : massacre dans le texas, une famille entière
- Licence de sciences en informatique
- Deux verres de vin sur la table
- Il manque un peignoir

### **Kevin Mahone :**

- Ancien permis de conduire : Kevin Hammond
- Certificat médical. Prix d'une opération de chirurgie esthétique.
- Une photo de Hammond avec sa femme, et Kevin.

### **Malcolm Helm :**

- Une photo de lui en treillis avec l'insigne de la légion étrangère, devant des sables.
- Un article de journal ancien, parlant d'un hold-up ayant mal fini.
- Une photo de Malcolm avec son contingent, en Irak. Derrière, il a écrit : décédés, 1990

### **Atelier de Malcolm Helm :**

- Il manque clairement une hache, là où il devrait y en avoir une.
- Balles en argent, fondues sur place...

### **Clara Vaudon :**

- Un article de journal, où on parle de la mort d'une femme écrasée par un chauffard
- Un avis de sortie de l'asile



- Un livre sur la folie (en tant que pathologie, n'existe pas, fous rationnels, les normaux non)
- Le pass de Hammond.

**Lucius Thordheim**

- Carte d'accès, Observatoire européen para-scientifique
- Une lettre qui donne tous pouvoirs dans cette mission.
- Une bombe dans la malette
- Une radio.
- Plusieurs passeports, dont un irakien.

**Nahim Tazouf :**

- Dans une poche, une carte de visite au nom de Nassid Abali.
- Petite radio
- Sur lui : CD ROM
- Drapeau égyptien emballé
- Un emballage de bonbon au doux nom de Nahim Tazouf.

**Karollus Vradislav :**

- Un livre de poésies
- Un peu de sang sur une des serviettes de sa salle de bain.
- Des photos d'adultes, hommes, femmes, et jeunes garçons et filles.

**Hammond :**

- Photos de sa femme et de son fils
- Un Article de journal sur deux squelettes déterrés, et indéterminés.
- Des jouets.
- Toutes sortes de médicaments, qui semblent bien remplis.

**Bureau de Hammond : (fermé)**

- CV truqué de Petulian Asoya
- Des livrets de comptes, mal gérés.
- Une copie de la lettre de renvoi de lary Helsing, avec une photo d'un gars barbu.
- Dossier : CV Cuisinier et états de service...
- Précisions sur chaque projet : clone, paléontologue, génétique, projets loufoques, etc.
- Un mot ancien de Job, qui souhaite le voir ce soir, prestement, au sujet d'une affaire urgente, dans le laboratoire de Margareth.

**Neil Borstein :**

- Jeu d'échecs intelligent
- Photo de classe : Linday est dessus.
- Sang sur la serviette, ainsi que sur des pantalons.

**Laboratoire de Neil Borstein : (fermé)**

- Feuilles de calculs, tracés et retracés, avec la mention FAUX partout !
- Un papier mentionnant la répartition des tâches : Margareth, Job, Neil.
- Un ordi avec des tas de calculs compliqués

**Mariano Lepucci :**

- Une bible
- Un livre de médecine. Entouré à l'intérieur, les syndromes du cancer, d'alzheimer et de parkinson.
- Photo d'une femme entubée sur un lit, avec la mention IRINA

**Klaus Bühl**

- Licence économie à Oxford
- Sous le lit : un choucho pour les cheveux.
- Un tiroir où sont entassées pleins de photos de femmes.

**Bureau de Klaus Bühl**

- Des factures à plusieurs comptes, toujours à des noms de femmes...
- Des tonnes de comptes –rendus bancaires. On voit qu'il a baissé volontairement, sans raison, les crédits de Tseu-hi.

**Tseu-Hi Dunia :**

- Un article de journal sur une fusillade à Tokyo, ayant causé la mort d'un parrain de la mafia.
- Des papiers prouvant les fraudes de Klaus
- Sur un pantalon, une trace très fine de mort aux rats (il faut l'analyser).

**Laboratoire de Tseu-Hi Dunia : (fermé)**

- Travail de mutation génétique

**Margareth Thorn :**

- Une boîte de médicaments, des stabilisateurs stomacaux, et des calmants
- Dans la salle de bains, une boîte d'anti-diahrétiques
- Une lettre de démission ancienne, adressée à un centre pharmaceutique.

**Laboratoire de Margareth Thorn : (fermé)**

- Une cuve qui contenait le clone.
- Un ordinateur encore allumé (dernière opération : copie fichiers sur disque externe)
- Des cellules de cerveau
- Un ordi puissant relié à tout ça.

**Job Goldblum :**

- Un agenda où il est annoté d'une croix le jour de la mort de Hammond. Trois jours plus tard, il est marqué « fonction ».
- Traces d'ongles dans la salle de bain. Un peu de sang dessus. (Hammond)

**Laboratoire Job Goldblum :**

- Un cerveau
- Des barrettes-mémoire

**Nicolai Oudoumov :**

- Costume de père Noël
- Une lettre de renvoi



- Une photo de sa femme et de sa fille
- Une bouteille d'alcool
- Une carte d'identité au nom de lary Helsing

**Iphigénie Falquet :**

- Farfadets...
- Une image d'une sonde qui montre qu'il y a deux oeufs...
- Poudre luisante jaune dans le lit (perdue par Iphigénie)

**Siegfried Draan**

- Livre sur les Dragons
- Des pièces de monnaie anciennes
- Une épée ou un bouclier...

**Christian de l'Alouette :**

**Cuisine :**

- Hache ensanglantée
- Tête de Hammond
- Mort aux rats vide

**Hall central :**

- Trace de pieds essuyés sur un rideau : type de goddasses.





## ETIQUETTES

<b>Frank Hammond</b>	<b>Klaus Bühl</b> attaché financier de Hammond
<b>Mariano Lepucci</b> médecin de la station	<b>Neil Borstein</b> Informaticien
<b>Iphigénie Falquet</b> paléontologue	<b>Tseu-hi Dunia</b> biologiste
<b>Paolina Giacomma</b> artiste peintre	<b>Malcolm Helm</b> Homme à tout faire de la base
<b>Christian de l'Alouette</b> cuisinier	<b>Nahim Tazouf</b> politicien égyptien
<b>Nicolai Oudoumov</b> scientifique russe	<b>Clara Vaudon</b> psychologue indépendante
<b>Harald Hrigsson</b> zoologue de Copenhague	<b>Linday Newbottle</b> journaliste scientifique
<b>Lucius Thordheim</b> politicien norvégien	<b>Siegfried Draan</b> anthropologue
<b>Job Goldblum</b> Neuro-chimiste	<b>Margareth Thorn</b> biologiste
<b>Petulian Asoya</b> scientifique	<b>Karollus Vradislav</b> poète
<b>Kevin Mahone</b> juriste	<b>Karmin Lupo</b> pilote d'hélicoptère



## Résumé Synthétique (aide de jeu fournie par un organisateur)

Nom	Objectifs	Compétences	Indices
<b>Christian de l'Alouette</b>  Cuisinier New Commercial Trading INC	-Découvrir les secrets abrités par le Centre, afin de les revendre au Holding <b>Recherches sur le clonage</b> -Comprendre ce qu'est cet œuf, et le cas échéant, vous enfuir avec. <b>Oeuf de dragon</b> -Découvrir ce qui s'est passé durant la nuit, pour la simple et bonne raison qu'on pourrait vous accuser. <b>Cf histoire</b>	· Radio : Vous êtes muni d'une petite radio qui vous permet de communiquer avec vos supérieurs. Ainsi, vous pouvez attendre leurs ordres. <b>Voir PNJ</b> · Hachoir aiguisé : Sur une victime consentante (c'est à dire ligotée et bâillonnée), vous pouvez exercer vos talents de cuisinier afin de la faire parler. Vous aurez droit à <b>une question</b> , et votre victime, après quelques tentatives de défense, devra vous répondre la vérité. <b>Consultez</b> toutefois l'organisateur pour cette capacité. <b>Si plus de 1 question lancé de dé. 10 à la première +2 aux suivantes et si perdu, fini (tombe dans les vaps)</b>	Dans la chambre : Carte de visite avec un numéro et « NCT Inc » « La cuisine pour les nuls »
<b>Clara Vaudon</b>  Psychologue indépendante A brisé l'œuf	-Faire en sorte que personne n'apprenne que vous avez brisé l'œuf. Vous ne voulez pas vous attirer d'ennuis... -Découvrir l'assassin de Hammond, et l'accuser d'avoir brisé l'œuf. <b>Nicolaï Oudoumov</b> -Voilà une merveilleuse occasion de tester vos talents de psychologue. L'observation de l'assassin vous permettra certainement d'écrire un livre. <b>Trouver le mobile</b>	· Sonde psychologique Vous pouvez plonger vos yeux dans ceux de votre interlocuteur, et savoir quelle est sa pensée au moment où vous lui posez votre question. <b>Adressez-vous à l'organisateur.</b> <b>Lancé de dé. 6 à la première +1 aux suivantes</b> <b>1 tentative par personne</b> · Conscience refoulée Si vous apprenez quelque chose de pertinent, de perturbant sur le passé de quelqu'un, vous pouvez tâcher d'en déduire de nombreuses choses. <b>Voyez l'organisateur avec ce que vous avez appris.</b>	• Le pass de Hammond.  Dans la chambre  • Un article de journal, où on parle de la mort d'une femme écrasée par un chauffard • Un avis de sortie de l'asile • Un livre sur la folie (en tant que pathologie, n'existe pas, fous rationnels, les normaux non)
<b>(Harald) Kirsten Hrigsson</b>  Zoologue de Copenhague Dragon	-Trouver l'œuf et le mettre en sécurité, avant qu'un humain plus stupide encore que les autres ne trouve une idée pernicieuse à faire avec.  -Trouver un moyen de libérer le Dragon.	· Langue de feu : Vous avez la possibilité de cracher le feu par la bouche, sur une longueur de quelques mètres. C'est bien suffisant pour carboniser n'importe quel humain. Toutefois, cette capacité ne peut être utilisée qu' <b>une seule fois par heure</b> , et uniquement sous <b>le coup d'une intense colère</b> (une histoire de sucs gastriques et d'estomac...) <b>Confiance en la personne pour le RP. Quand danger ou insulte dragon/œuf ou défense...</b> · Acuité Votre perception et vos sens sont bien plus aiguisés que la normale. C'est ainsi que vous pouvez voir, entendre, sentir et toucher bien plus intensément que les humains. <b>Interaction PNJ</b> · Peau d'écailles : Vous pouvez rigidifier votre peau. Elle prendra alors une apparence légèrement écailleuse. <b>Invincibilité Jet de dé commence à 0 et +2</b> <b>Immunité armes à feu si ok</b> · Acide gastrique Vous avez la possibilité de sécréter un peu d'acide gastrique par la bouche. Vous pouvez ainsi faire ingurgiter ce produit à un humain, qui subira une corrosion lente de son organisme.	• Collier autour du cou  Dans la chambre • Une lettre d'un collègue qui se gausse de Hammond • Plusieurs identités différentes au cours des ans • Des traces corrosives sur le coussin  <b>Entend le cœur du dragon depuis son arrivée</b>



		<p>Interaction PNJ durée 1h  Jet de dé commence à 0 et +5  Servir un verre/nourriture  · Instinct reptile  Vous pouvez, en touchant une personne et en la fixant longuement dans les yeux, percevoir certaines de ses peurs les plus enfouies.  Respect du RP prévient un PNJ  PNJ fourni l'info</p>	
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Nom	Objectifs	Compétences	
<b>Iphigénie Falquet</b>  Paléontologue Fée	-réveiller le Dragon -Sauver ses œufs -empêcher quiconque de faire du mal à une créature onirique. Farfadets dragon œufs	· Poser des questions à vos amis les Farfadets Ils vous ont accompagnée jusqu'ici, et se cachent un peu partout. Bien souvent, ils laissent traîner leurs oreilles à droite et à gauche, aussi peuvent-ils certainement soit vous renseigner, soit vous apporter quelque chose de particulier... Interaction PNJ Lancé de dé 4+2 · Persuasion féérique : Vous pouvez convaincre quelqu'un qu'il devrait faire quelque chose, pour autant que cela ne nuise pas à sa vie. Il vous faut donc insister quelques minutes, user des vos charmes, puis piocher dans votre conscience magique afin de le convaincre... Prévenir PNJ Lancé de dé 0+4 · Poussière féérique. Vous pouvez vous éclipser d'un combat. L'attaquant vous trouve extrêmement sympathique pendant 30 min. Dé 2+4.	• Farfadets...  Dans la chambre • Une image d'une sonde qui montre qu'il y a deux œufs... • Poudre luisante jaune dans le lit (perdue par Iphigénie)
<b>Job Goldblum</b>  Neuro-chimiste Assassiné le vrai Hammond	- Ne pas qu'on apprenne que vous avez assassiné Hammond (le vrai) - Retrouver le clone. Comprendre que David est le 2ème -Découvrir qui a assassiné le premier clone de Hammond (à moins que ce ne soit le second ?) Nicolai Oudoumov - Vous arranger pour que personne n'apprenne cette histoire de clone, qui pourrait vous être très néfaste à tous les trois.	· 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 ! 1 doses réussit si ingurgité hallucinations incohérence vertiges 15 min 2 doses poison mortel Dragon fée et immortel immunisés	Dans la chambre  • Un agenda où il est annoté d'une croix le jour de la mort de Hammond. Trois jours plus tard, il est marqué « fonction ». • Traces d'ongles dans la salle de bain. Un peu de sang dessus. (Hammond)
<b>Karollus Vradislav</b>  Poète A écrit le poème de sang	-Créer un grand poème 4 parties dans interventions du dragon -Vous arranger malgré tout pour ne pas finir vos jours en prison (les esprits cartésiens demandent si peu...) -pourquoi ne pas prononcer une petite ode funéraire pour le défunt ?	· Inflexion du Hasard : Après consultation de l'organisateur, vous aurez le moyen de modifier quelque peu une action d'un joueur qui serait trop prévisible. L'action sera modifiée et le résultat complètement aléatoire. Ex : Un joueur est certain de la réussite de son action, mais vous connaissez les lois du hasard...A ce moment-là, l'organisateur risque fort de provoquer une réaction bien inattendue... Prévenir PNJ Lancé de dé 2+3	Dans la chambre  • Un livre de poésies • Un peu de sang sur une des serviettes de sa salle de bain. • Des photos d'adultes, hommes, femmes, et jeunes garçons et filles.
<b>Kevin Mahone</b>  Juriste Fils de Hammond	-Faire œuvre de vos connaissances juridiques pour faire capoter le projet de votre père, par pur sadisme. -Tenter de comprendre ce qui lui arrive, pourquoi il a tant changé Clones -Vous arranger pour redevenir son héritier légitime, sans pour autant lui pardonner ce qu'il vous a fait.	· Tics : Ayant plaidé de nombreuses affaires, vous avez acquis une connaissance humaine sans précédent. Une simple observation des tics des gens peuvent vous en apprendre passablement sur leur personnalité. PNJ une info par personnage, doit lui avoir parlé · Destruction verbale Vos études vous ont appris à utiliser un langage pertinent et châtié. En usant de cette compétence, vous pouvez imposer le silence à une personne, tandis que vous la martelez d'arguments et d'opinions, qu'elle ne pourra pas réfuter pendant près	Dans la chambre  • Ancien permis de conduire : Kevin Hammond • Certificat médical. Prix d'une opération de chirurgie esthétique. • Une photo de Hammond avec sa femme, et Kevin.



		d'une minute. Lancé de dé 4+2 Carte de coupure de discussion	
--	--	-----------------------------------------------------------------	--

Nom	Objectifs	Compétences	
<b>Klaus Bühl</b>  Attaché financier Magouilles	-vous faire toujours plus d'argent grâce à des magouilles <b>vente œufs</b> <b>vente dossiers fondation</b> -ne pas qu'on apprenne vos magouilles. -découvrir qui est le mort, et qui l'a tué, car c'est quand même pas très normal, tout ça...	- Drague : Par trois fois durant la partie, vous aurez l'occasion de faire les yeux doux à une personne du sexe opposé. Celle -ci devra agir comme si elle ne voulait pas vous froisser, et obéir à une injonction qui ne devra pas la mettre en danger, ni la compromettre gravement. <b>Prévenir PNJ</b> - Rumeur : Vous pouvez lancer une rumeur qui se propagera avec l' <b>aide de l'organisateur...</b> <b>Lancé de dé 0+5</b>	Dans la chambre <ul style="list-style-type: none"><li>• Licence économie à Oxford</li><li>• Sous le lit : un chouchou pour les cheveux.</li><li>• Un tiroir où sont entassées pleins de photos de femmes.</li></ul>
<b>Lindsay Newbottle</b>  Journaliste scientifique A vu Hammond nu	-Réaliser un article de grande qualité sur ce futur clonage de dinosaure. <b>Récupérer les dossiers</b> -Elucider ce meurtre. Cela vous confèrera une grande notoriété. -Aller quand même engueuler Hammond de sa conduite indigne d'un gentleman. <b>Demander Hammond à la fin</b>	- Pstistouik C'est le nom que vous avez donné à cet instrument bizarre trouvé dans le vaisseau. Il vous permet, lorsque vous vous concentrez dessus, d'instiller subrepticement un sentiment précis dans l'esprit de quelqu'un. Par exemple, tandis que quelqu'un parle à quelqu'un d'autre, vous instillez le sentiment «amour » dans son esprit, et il va fondre, du moins l'espace d'un instant. Il vous arrive de l'utiliser juste pour rire...sorte d'humour texan. (vous devez avoir les deux mains dessus) <b>Rien de méchant</b> <b>Lancé de dé 0+2</b> <b>5 min</b> - Informatique Vos études vous permettent d'utiliser l'installation informatique, et le réseau interne de la base. <b>Lancé de dé 8+2</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pstistouik sur elle</li></ul> Dans la chambre <ul style="list-style-type: none"><li>• Revue de journal fatigué : massacre dans le texas, une famille entière</li><li>• Licence de sciences en informatique</li><li>• Deux verres de vin sur la table</li><li>• Il manque un peignoir</li></ul>
<b>Lucius Thordheim</b>  Politicien norvégien Observatoire européen para-scientifique (oculte) Explosion à 3h	-faire en sorte que tout ce qui sortira de cette base croie dur comme fer à l'hypothèse du dinosaure. Ou n'en sorte pas du tout. -Eradiquer toute preuve de surnaturel. Par tous les moyens. <b>Découvrir les preuves du surnaturel et les détruire.</b> -Faire en sorte que personne ne découvre votre couverture, au risque de compromettre votre mission.	- Explosifs : Vous disposez d'une bombe à retardement que vous pouvez employer comme bon vous semble. <b>Prévenir PNJ. 1/4h minimum avant explosion. Tue personnes dans un rayon de 5m. (Miri)</b> <b>Compte à rebours visuel</b> - Hélicoptère : Vous disposez d'une radio portable, qui vous permet de communiquer avec un pilote de l'observatoire. Celui-ci peut-être sur place en une demi-heure à peu près. <b>Interaction avec PNJ. (Miri)</b> - Palpitations sanguines : Si vous posez une question à une personne, et qu'en même temps vous avez la main entourant complètement son poignet, vous pourrez savoir, après un lancer de dé, à combien de pourcentage elle vous dit	<ul style="list-style-type: none"><li>• Une bombe dans la malette</li><li>• Une radio.</li></ul> Dans la chambre <ul style="list-style-type: none"><li>• Une lettre qui donne tous pouvoirs dans cette mission.</li><li>• Plusieurs passeports, dont un irakien.</li><li>• <b>Carte d'accès, Observatoire européen para-scientifique</b></li></ul>



	la vérité. Viens avec la question et la réponse. Lancé de dé 0+2	
--	------------------------------------------------------------------------	--

Nom	Objectifs	Compétences	
<b>Malcolm Helm</b>  Homme à tout faire de la base Aux ordres de Hammond	-Découvrir qui a été massacré, et par qui (ou quoi ?) <b>Clone1 de hammond par le russe</b> -Découvrir qui a fait exploser une charge assez conséquente (qui a fait s'écrouler le passage menant au Dragon congelé) <b>Lucius Thordheim</b> -Sous les ordres de Monsieur Hammond, faire respecter un peu de calme et d'ordre dans la base.	- Bricolage : Vos mains expertes ont la possibilité de bidouiller toutes sortes de mécanismes. Vous pouvez ainsi réparer, préparer, <b>désamorcer</b> , huiler, tronçonner, et ainsi de suite. <b>Interaction PNJ</b> <b>Désamorcer 5 min + dé 5</b> <b>Si foiré dé 10 explosion ou continue dé 10 affichage éteint</b> <b>Ouvrir les chambres mais pas les labos.</b>  - Informatique : En tant que logisticien de la base, vous savez vous servir du système informatique. Par conséquent, vous pouvez faire des recherches dans la base de donnée interne. <b>Lancé de dé 8+2</b> - Torture : Terme mal choisi, parlons plutôt de persuasion. Il faut une victime consentante, c'est-à-dire ligotée et bâillonnée, et plusieurs minutes seront nécessaires avant qu'elle ne réponde à une question <b>2 minutes</b> <b>Lancé dé 8+2</b> <b>1 fois / personnage</b> <b>Fin si lancé de dé raté → tombe dans les vaps</b>	<b>Pistolet</b>  Dans la chambre  • Une photo de lui en treillis avec l'insigne de la légion étrangère, devant des sables. • Un article de journal ancien, parlant d'un hold-up ayant mal fini. • Une photo de Malcolm avec son contingent, en Irak. Derrière, il a écrit : décédés, 1990
<b>Margareth Thorn</b>  Biologiste spé clones	-ne pas qu'on découvre cette sombre histoire de clone, trop compromettante pour vous. -retrouver le clone, ne pas qu'on découvre qu'il s'agit de Hammond, découpé au sol... -découvrir lequel de ces deux crétins a éliminé le clone avant l'heure. -décrocher malgré tout le clonage du dinosaure. <b>Permettre l'aboutissement du projet.</b>	- Rancune : Après une discussion houleuse avec quelqu'un, où il vous aurait un peu bousculé, insulté, voir forcé la main, vous pouvez lui donner mauvaise conscience, grâce à votre regard. Ainsi, vous pourrez le forcer à accomplir une action, qui ne pourra en aucun cas mettre sa vie en danger, ni le compromettre trop. Attention, cette capacité ne fonctionne que sur des éléments mâles ! <b>RP</b> <b>Après prévenir PNJ.</b> <b>Lancé de dé 0+2</b> <b>On va voir le joueur et lui demande si la situation correspond et si oui action</b> - Biologie : Vous avez le moyen d'analyser au microscope électronique n'importe quelle matière.	<b>Empoisonnée en début de partie 1h30</b>  Dans la chambre • Une boîte de médicaments, des stabilisateurs stomacaux, et des calmants • Dans la salle de bains, une boîte d'anti-diahrétiques • Une lettre de démission ancienne, adressée à un centre pharmaceutique.
<b>Mariano Lepucci</b>  Médecin de la station Sais pour le cancer de Hammond	-Découvrir qui gît décapité à même le sol, ainsi que confondre celui qui l'a tué. <b>Clone1 Russe</b> -Comprendre par quel miracle Hammond a été sauvé de son cancer <b>Clonage</b> -Soigner Margareth, ainsi que tous ceux qui auraient quelques petits soucis...	- Médecine : Vous avez toute latitude pour soigner des blessés, pratiquer des autopsies, voir ausculter des personnes. <b>Poison Miri dé 16</b> <b>Auscultation 0+1</b> <b>2 doses de drogue dé 15</b> - Ferveur : Un moment de dévotion peut vous rendre insensible à certains sentiments : peur, faiblesse, amour, dégoût, et ainsi de suite. <b>Immunité aux effets de sentiment</b>  <b>Poison de Marga reste un mystère. Un échantillon de comparaison pourrait aider.</b>	Dans la chambre  • Une bible • Un livre de médecine. Entouré à l'intérieur, les syndromes du cancer, d'alzheimer et de parkinson. • Photo d'une femme entubée sur un lit, avec la mention IRINA
<b>Monsieur Hammond</b>  Puissant magnat du monde des affaires. Clone 2 amnésique.	-Comprendre qui vous êtes, ce que vous faites l à, ce qui vous est arrivé.	- Patron de la base Votre fidèle homme à tout faire Malcolm Helm est à vos ordres pour effectuer toute mission que vous lui confiez. - Magnat des affaires : Vous pouvez convaincre n'importe quel joueur d'échanger un objet avec vous grâce à votre sens de la persuasion. - Intelligence crapuleuse Si vous apprenez quelque chose sur le passé de quelqu'un, vous pouvez tâcher d'en déduire de nombreuses choses. Voyez l'organisateur avec ce que vous avez appris.	Dans la chambre  • Photos de sa femme et de son fils • Un Article de journal sur deux squelettes déterrés, et indéterminés. • Des jouets. • Toutes sortes de médicaments, qui semblent bien remplis.

Nom	Objectifs	Compétences	
<b>Nahim Tazouf</b>  Politicien dépêché par l'Egypte Espion voleur	-S'il y en a, voler d'autres travaux scientifiques, pour le bien être de l'Egypte. <b>+infos chambre Hammond</b> <b>+infos inventions loufoques</b> <b>+code source machine clonage</b>	- Arsenal technologique. Vous pouvez amener tous les gadgets que vous désirez, pour autant qu'ils soient un tant soit peu crédibles. Revoyez vos James Bond pour cela. Seringue endormante, poison léthargique, bracelet qui compte les	• Dans une poche, une carte de visite au nom de Nassid Abali. • Petite radio • Sur lui : CD ROM



<b>New Commercial Trading INC</b>	-Comprendre qui a été assassiné, pourquoi et par qui, s'il s'agit bien d'une personne... -Quitter cette base avec les recherches des différents scientifiques.	palpitations du cœur, etc. · Radio Vous avez une petite radio qui permet de communiquer avec un correspondant allié de vos services secrets. <b>Passe par le PNJ</b> <b>-Forcer une serrure quelconque.</b> <b>0+2 pour porte</b> <b>5+5 pour coffre fort</b>	Dans la chambre <ul style="list-style-type: none"><li>• Drapeau égyptien emballé</li><li>• Un emballage de bonbon au doux nom de Nahim Tazouf.</li></ul>
<b>Neil Borstein</b>  <b>Informaticien impliqué dans une recherche</b> <b>A coupé la tête de Hammond</b>	- Ne pas que l'on apprenne que vous aviez fait des clones de Hammond. Après tout, vous l'avez gracieusement escroqué... -Ne pas que l'on sache que vous avez coupé la tête de Hammond. -retrouver le clone qui a disparu, ainsi que celui, ou celle, qui l'a libéré. <b>David libéré suite à un bug de la copie de Tazouf</b>	· Informatique : Vous avez naturellement accès à toutes les informations du réseau interne, ainsi, de par votre talent, à des endroits normalement interdits...reste à découvrir lesquels... <b>Lancé de dé 0+2</b> · Échecs : Vous pouvez disputer une partie d'échecs, et la gagner. Ceci signifie qu'une fois durant la partie, vous pouvez échanger une de vos pièces prises contre une autre sur le plateau. <b>Pour le fun</b> <b>Psycho geek</b> Vous pouvez récupérer une fois par heure un historique des accès à l'intranet. Malus aux jets de défense face aux femmes de -1.	· Jeu d'échecs intelligent  Chambre  · Photo de classe : Lindow est dessus. · Sang sur la serviette, ainsi que sur des pantalons.
<b>Nicolaï Oudoumov</b>  <b>Scientifique dépêché par la Russie</b> <b>Assassin</b>	-Ne pas qu'on découvre que vous êtes l'assassin. -retrouver vos travaux, dans le but de pouvoir les continuer, et récupérer votre femme et votre fille. <b>Dossiers de la chambre de Hammond</b> <b>+ CDROM ou copie.</b>	· Informatique : Vous avez accès à toutes les ressources du réseau interne et externe. Sans doute cela pourra-t-il vous aider. <b>Lancé de dé 6+2</b>  <b>Vous pouvez récupérer une fois par heure un historique des accès à l'intranet.</b> <b>Dé 4+4</b>  <b>Hypermnésie :</b> <b>Vous pouvez vous rappelez du moindre événement ou discussion auquel vous avez été le témoin.</b>	Dans la chambre <ul style="list-style-type: none"><li>• Costume de père Noël</li><li>• Une lettre de renvoi</li><li>• Une photo de sa femme et de sa fille</li><li>• Une bouteille d'alcool</li><li>• Une carte d'identité au nom de Lary Helsing</li></ul>
<b>Paolina Giacomini</b>  <b>Artiste peintre . Oeuvres troublantes.</b>	-Atteindre l'Ultime avec votre peinture. <b>Utiliser liquide vert de l'oeuf pour créer la peinture</b> -Comprendre ce qui s'est passé <b>Déroulement du meurtre (tue-tête-poème)</b> <b>Existence de clones</b> -Aider le Dragon à ne pas tomber entre les mains d'hommes perfides.	· Rêve : Vous pouvez accéder aux rêves et aux songes laissés par des personnes présentes la nuit passée. Ils sont encore tout frais, et gravitent autour d'eux... <b>Interaction PNJ – nom de la pièce</b> <b>Lancé de dé 2+3</b> · Analyse comptable : Vos cours d'économie ne vous ont malgré tout pas quitté, et vous êtes capable d'analyser des situations comptables le cas échéant. <b>-Demande PNJ avec les documents</b> <b>Après 21h30 Dragonnet</b> <b>Vous pouvez poser des questions</b> <b>Interaction PNJ</b> <b>Lancé de dé 2+3</b>	Dans la chambre <ul style="list-style-type: none"><li>• Une lettre venant de sa famille, et exigeant son retour</li><li>• Des tableaux oniriques</li><li>• Peinture très sombre, très noire (cauchemar du Dragon)</li><li>• Des excitants</li></ul>

Nom	Objectifs	Compétences	
<b>Petulia Asoya</b>  <b>Scientifique projets fous</b> <b>Farfadets</b>	-Vous arranger pour que personne ne découvre l'existence des farfadets. Vous connaissez l'intolérance humaine quant à ce qui est différent. -Protéger le Dragon, cela semble important pour vos amis. - Découvrir qui a tué cet homme...mais qui est le macchabée,	• <b>Farfadets :</b> Vous pouvez poser des questions à vos petits amis, qui s'efforceront dans la mesure du possible de vous répondre...n'oubliez pas qu'ils ont des oreilles et des yeux partout ! <b>Interaction PNJ</b> <b>Lancé de dé 4+2</b>	Dans la chambre <ul style="list-style-type: none"><li>• Une mention de physique</li><li>• Plusieurs lettres de refus d'emploi</li><li>• Des inventions loufoques</li><li>• Des petites assiettes pour les farfadets</li></ul>





	au juste ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Invention Géniale :</i> Vous pouvez inventer quasi n'importe quoi, du moment que vous trouvez des matériaux adéquats. Laissez jouer votre imagination. <i>Estimer lancé de dé en fonction de l'objet.</i></li> </ul>	
<b>Siegfried Draan</b>  Anthropologue et auteur sur les dragons immortel sauf balle argent	-Déguster une bonne omelette (à base d'oeuf de Dragon frais) -Contempler une dernière fois le Dragon pris dans les glaces, et vous assurer qu'il est bien mort. -Faire en sorte que personne ne découvre votre immortalité.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Puissance :</i> Vous pouvez développer une force colossale, de manière à soulever n'importe quel être humain et à l'envoyer bouler à l'autre bout de la pièce. Vous pouvez également sans mal le retenir prisonnier de vos bras. <i>Carte d'action</i></li> <li>• <i>Bravoure :</i> Dans les situations délicates, voir désespérées, vous pouvez sentir grimper en vous le sang de vos ancêtres, et ignorer la peur, quel qu'elle soit. Immunité à la peur / carte</li> <li>· Ecu brise-feu de Yogsebul le Fourbe. Immunité au feu.</li> <li>- Epée de glace tueuse de dragon de Yagamothe le Basané. Freeze de 5 sec.</li> <li>- Si les deux sont portés, vision des êtres surnaturels 3m.</li> </ul>	Dans la chambre <ul style="list-style-type: none"> <li>• Livre sur les Dragons</li> <li>• Des pièces de monnaie anciennes</li> <li>• Une épée ou un bouclier...</li> </ul>
<b>Tseu-Hi Dunia</b>  Biologiste Empoisonnement Margareth	-Obtenir le droit de cloner l'œuf (probablement celui d'un dinosaure, et non d'un illusoire Dragon), et ce par tous les moyens... -s'arranger pour qu'on ne sache pas que vous êtes derrière l'empoisonnement de Margareth, s'assurer de sa mort. -manipuler Klaus pour obtenir ce que vous voulez, et même plus encore... <i>RP chantage/menaces</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Biologie</i> Vous pouvez analyser, grâce à votre microscope électronique, n'importe quelle matière. <i>Demande au PNJ sauf matière surnaturelle</i></li> <li>• <i>Danse du vent</i> Avec votre éventail, vous pouvez pratiquer une petite danse d'une trentaine de secondes autour de quelqu'un. Ses réactions vous apprendront beaucoup sur son état d'esprit sur le moment... <i>Voir PNJ, expliquer discussion</i> <i>Lancé de dé 0+2</i> <i>Art martiaux zen.</i> <i>Spécialiste des arts martiaux de défense, vous pouvez assommer tout attaquant. Dé 1+2</i></li> </ul>	Dans la chambre <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un article de journal sur une fusillade à Tokyo, ayant causé la mort d'un parrain de la mafia.</li> <li>• Des papiers prouvant les fraudes de Klaus</li> <li>• Sur un pantalon, une trace très fine de mort aux rats (il faut l'analyser).</li> </ul>

Lieu	Indices
Cuisine	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hache ensanglantée R10</li> <li>• Tête de Hammond R15</li> <li>• Mort aux rats vide R5</li> </ul>
Laboratoire de Tseu-Hi Dunia : (fermé)	• Travail de mutation génétique R5C
Hall central	• Trace de pieds essayés sur un rideau : type de goddasses V  <i>Laisser de quoi noter pour les joueurs</i>
Laboratoire Job Goldblum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un cerveau V</li> <li>• Des barrettes-mémoire R13</li> <li>• <b>CD vierges V</b></li> </ul>
Laboratoire de Margareth Thorn : (fermé)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une cuve qui contenait le clone. V</li> <li>• Un ordinateur encore allumé (dernière opération : copie fichiers sur disque externe) V</li> <li>• Des cellules de cerveau V</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un ordi puissant relié à tout ça (ne contient qu'un programme de contrôle et son code source). V</li> </ul>
Laboratoire de Tseu-Hi Dunia : (fermé)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Travail de mutation génétique VC</li> </ul>
Bureau de Klaus Bühl	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des factures à plusieurs comptes, toujours à des noms de femmes... R10</li> <li>• Des tonnes de comptes –rendus bancaires. On voit qu'il a baissé volontairement, sans raison, les crédits de Tseu-hi. R14</li> </ul>
Laboratoire de Neil Borstein : (fermé)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Feuilles de calculs, tracés et retracés, avec la mention FAUX partout ! V</li> <li>• Un papier mentionnant la répartition des tâches : Margareth, Job, Neil. R5</li> <li>• Un ordi avec des tas de calculs compliqués V</li> </ul>
Bureau de Hammond : (fermé)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CV truqué de Petulian Asoya R5</li> <li>• Des livrets de comptes, mal gérés. R10</li> <li>• Une copie de la lettre de renvoi de Iary Helsing, avec une photo d'un gars barbu. R5</li> <li>• Dossier : CV Cuisinier et états de service... R10</li> <li>• Précisions sur chaque projet : clone, paléontologue, génétique, projets loufoques, etc. R16C</li> <li>• Un mot ancien de Job, qui souhaite le voir ce soir, prestement, au sujet d'une affaire urgente, dans le laboratoire de Margareth. R12</li> </ul>
Atelier de Malcolm Helm	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il manque clairement une hache, là où il devrait y en avoir une. V</li> <li>• Balles en argent, fondues sur place... R10</li> </ul>
Chambres :	
Christian de l'Alouette	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte de visite avec un numéro et « NCT Inc » R6</li> <li>• « La cuisine pour les nuls » R12</li> <li>• Couteau de chasse R15</li> </ul>
Clara Vaudon	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un article de journal, où on parle de la mort d'une femme écrasée par un chauffard R5</li> <li>• Un avis de sortie de l'asile R10</li> <li>• Un livre sur la folie (en tant que pathologie, n'existe pas, fous rationnels, les normaux non) R8</li> </ul>
(Harald) Kirsten Hrigsson	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une lettre d'un collègue qui se gausse de Hammond R4</li> <li>• Plusieurs identités différentes au cours des ans R13</li> <li>• Des traces corrosives sur le coussin R5</li> </ul>
Iphigénie Falquet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une image d'une sonde qui montre qu'il y a deux oeufs... R15</li> <li>• Poudre luisante jaune dans le lit (perdue par Iphigénie) R5</li> </ul>
Job Goldblum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un agenda où il est annoté d'une croix le jour de la mort de Hammond. Trois jours plus tard, il est marqué « fonction ». R13</li> <li>• Traces d'ongles dans la salle de bain. Un peu de sang dessus. (Hammond) R16</li> </ul>
Karollus Vradislav	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un livre de poésies V</li> <li>• Un peu de sang sur une des serviettes de sa salle de bain. R8</li> <li>• Des photos d'adultes, hommes, femmes, et jeunes garçons et filles. R4</li> </ul>
Kevin Mahone	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ancien permis de conduire : Kevin Hammond R10</li> <li>• Certificat médical. Prix d'une opération de chirurgie esthétique. R8</li> <li>• Une photo de Hammond avec sa femme, et Kevin. R4</li> </ul>
Klaus Bühl	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Licence économie à Oxford V</li> <li>• Sous le lit : un choucou pour les cheveux. R5</li> <li>• Un tiroir où sont entassées pleins de photos de femmes. R4</li> </ul>
Lindsay Newbottle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revue de journal fatigué : massacre dans le texas, une famille entière R5</li> <li>• Licence de sciences en informatique V</li> <li>• Deux verres de vin sur la table V</li> <li>• Il manque un peignoir R4</li> </ul>
Lucius Thordheim	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une lettre qui donne tous pouvoirs dans cette mission. R12</li> <li>• Plusieurs passeports, dont un irakien. R10</li> <li>• Carte d'accès, Observatoire européen para-scientifique R5</li> </ul>
Malcolm Helm	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une photo de lui en treillis avec l'insigne de la légion étrangère, devant des sables. R11</li> <li>• Un article de journal ancien, parlant d'un hold-up ayant mal fini. R5</li> <li>• Une photo de Malcolm avec son contingent, en Irak. Derrière, il a écrit : décédés, 1990 R13</li> </ul>
Margareth Thorn	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une boîte de médicaments, des stabilisateurs stomacaux, et des calmants R4</li> <li>• Dans la salle de bains, une boîte d'anti-diahrétiques R5</li> <li>• Une lettre de démission ancienne, adressée à un centre pharmaceutique. R8</li> </ul>
Mariano Lepucci	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une bible V</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Un livre de médecine. Entouré à l'intérieur, les syndromes du cancer, d'alzheimer et de parkinson. R9</li><li>• Photo d'une femme entubée sur un lit, avec la mention IRINA R7</li></ul>
Monsieur Hammond	<ul style="list-style-type: none"><li>• Photos de sa femme et de son fils V</li><li>• Un Article de journal sur deux squelettes déterrés, et indéterminés. V</li><li>• Des jouets. V</li><li>• Toutes sortes de médicaments, qui semblent bien remplis. R6</li></ul>
Nahim Tazouf	<ul style="list-style-type: none"><li>• Drapeau égyptien emballé R5</li><li>• Un emballage de bonbon au doux nom de Nahim Tazouf. R8</li></ul>
Neil Borstein	<ul style="list-style-type: none"><li>• Photo de classe : Lindsay est dessus. V</li><li>• Sang sur la serviette, ainsi que sur des pantalons. R14</li></ul>
Nicolaï Oudoumov	<ul style="list-style-type: none"><li>• Costume de père Noël R18</li><li>• Une lettre de renvoi R14</li><li>• Une photo de sa femme et de sa fille R4</li><li>• Une bouteille d'alcool V</li><li>• Une carte d'identité au nom de Iary Helsing R11</li></ul>
Paolina Giacomma	<ul style="list-style-type: none"><li>• Une lettre venant de sa famille, et exigeant son retour R4</li><li>• Des tableaux oniriques V</li><li>• Peinture très sombre, très noire (cauchemar du Dragon) V</li><li>• Des excitants V</li></ul>
Petulian Asoya	<ul style="list-style-type: none"><li>• Une mention de physique V</li><li>• Plusieurs lettres de refus d'emploi R4</li><li>• Des inventions loufoques V</li><li>• Des petites assiettes pour les farfadets V</li></ul>
Siegfried Draan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Livre sur les Dragons R5</li><li>• Des pièces de monnaie anciennes R12</li><li>• Une épée ou un bouclier... R16</li></ul>
Tseu-Hi Dunia	<ul style="list-style-type: none"><li>• Un article de journal sur une fusillade à Tokyo, ayant causé la mort d'un parrain de lamafia. V</li><li>• Des papiers prouvant les fraudes de Klaus R16</li><li>• Sur un pantalon, une trace très fine de mort aux rats (il faut l'analyser). R14</li></ul>



### **Prise de contrôle par le dragon.**

Aelir-Adaläae prend possession de ton corps. Tu te places dans la zone que te désigne le PNJ. Tu lis clairement le texte ci-dessous :

A la fin de la lecture, tu t'évanouis. Tu te réveilles quand un joueur essaye de te réveiller. Tu ne te rappelles évidemment pas de ce qui vient de se passer.

*Je suis Aelir-Adaläae, fille de Glaurung et Smaug les créateurs de toute vie. Je suis née au premier âge de cet ère et ai vu d'innombrables événements scellant le destin de ce monde. Mon être est perfection et mon discours une poésie de vie.*

*Ne méprisez pas mes paroles, en aucun cas.*

*A orni, manen melinyelle!  
Cala órenyasse oi tintalle!*

*Mes forces reviennent lentement. Je sent les flammes renaître en mon fort.  
Ne vous en prenez pas à mes enfants.  
Que ceux en qui coule le sang des premiers-nés leur viennent en aide.*

*Tirinyelle ar ea nin alasse lerta.  
Ananta nánye alasailiénen nútina!*

*Prends garde être immortel. J'ai senti ta présence et je ferai tout pour venger tes nombreux méfaits.  
Le temps n'a pas atténué ma haine...*

*En! i Aldasse sailie,  
Aldasse anwa Calava.*

*Mon esprit est éveillé et mes forces finissent de se rassembler. Prenez garde au réveil du dragon. La magie est forte en ces lieux et bientôt vous prendrez conscience de votre pitoyable condition humaine.  
Le monde appartient aux dragons, et nous le reprenons ce soir.*

*Tarwesse yana nwalyaina né  
i Lasse Cuiléva, Héru ninya.*



## Draconic Park

Nom du personnage :

Nom du joueur :

Question n°1      Qui est le mort ?

Question n°2 :      Qui est le meurtrier ?

                         Quel est le mobile du crime ?

Question n°3 : Qu'avez-vous appris de compromettant sur les différents invités présents ce soir, hormis les informations fournies par vos indices ?

- Frank Hammond :
- Klaus Bühl :
- Mariano Lepucci :
- Neil Borstein :
- Iphigénie Falquet :
- Tseu-hi Dunia :
- Job Goldblum :
- Margareth Thorn :
- Petulian Asoya :
- Karollus Vradislav :
- Paolina Giaccoma :
- Malcolm Helm :
- Christian de l'Alouette :
- Nahim Tazouf :
- Nicolai Oudoumov :
- Clara Vaudon :
- Harald Hrigsson :
- Lucius Thordheim :
- Linday Newbottle :
- Siegfried Draan :
- Kevin Mahone :

Question n°4 : Quel est le meilleur déguisement selon toi ?

Question n°5 : Qui t'a mis le plus de bâton dans les roues ?

Question n°6 : Qui a le mieux joué son rôle ?



## POUR LES DIPLÔMES MURDER *Draconic Park*

### QUESTIONS

**Qui a le mieux joué son rôle ?**

(celui qui remporte le plus de voix, se voit décerner le diplôme du « **Bobard d'Or.** »)

**Qui possédait le meilleur déguisement?**

(celui qui remporte le plus de voix, se voit décerner le diplôme du « **Clown d'Or.** »)

**Qui vous a mis le plus de bâtons dans les roues ?**

(celui qui remporte le plus de voix, se voit décerner le diplôme de « **l'Ordure de service.** »)

**Si quelqu'un s'est complètement emmêler les pinceaux, et vous sort des histoires abracadabrantesques, remettez lui le diplôme « **l'Ouest d'Or.** »**

**Si presque personne n'a trouvé les sombres secrets d'un des joueurs, remettez lui le diplôme du « **Fantomas d'Or.** »**

**Le joueur qui aura résolu le plus d'intrigues et de secrets se verra remettre le diplôme du « **MAIGRET D'OR** »**

**Si moins de 4 joueurs ont trouvé le meurtrier, il se verra remettre le diplôme de « **DARKVA D'OR.** »**





# MURDER PARTY

« Draconik Park »

DIPLOME D'HONNEUR

« **LE BOBARD D'OR** »



LE BOBARD D'OR RECOMPENSE, CELUI QUI A SU INTERPRETER LE MIEUX SON ROLE,  
QUI PAR SES TALENTS DE COMEDIEN A DONNE VIE A CETTE MURDER.

FELICITATIONS !!!!!

LE DIPLOME DU BOBARD D'OR POUR LA MURDER « Draconik Park » QUI S'EST  
DEROULEE LE EST ATTRIBUE A :

\_\_\_\_\_ DANS LE ROLE DE \_\_\_\_\_

ENCORE BRAVO !!!!!

LE JOUEUR :

LES ORGANISATEURS :



# MURDER PARTY

« Draconik Park »

DIPLOME D'HONNEUR

« LE CLOWN D'OR »



LE CLOWN D'OR RECOMPENSE LE DEGUISEMENT OU L' ATTRIBUT QUI A SU  
DONNER A SON UTILISATEUR UN MAXIMUM DE REALISME DANS SON ROLE.  
FELICITATIONS !!!!!

LE DIPLOME DU CLOWN D'OR POUR LA MURDER « Draconik Park » QUI S'EST  
DEROULEE LE EST ATTRIBUE A :

\_\_\_\_\_ DANS LE ROLE DE \_\_\_\_\_

ENCORE BRAVO !!!!!

LE JOUEUR :

LES ORGANISATEURS :



# MURDER PARTY

« Draconik Park »

DIPLOME D'HONNEUR

« **LE DARKVA d'OR** »



TU AS ETE TRES MECHANT !!!

DE LA FORCE MALEFIQUE TU AS USE POUR GAGNER.

AVEC SANG FROID ET SOURNOISEMENT TU AS DEROUTE TES  
ADVERSAIRES.FELICITATIONS !!!!!

LE DIPLOME DU DARKVA D'OR POUR LA MURDER « **Draconik Park** » QUI S'EST  
DEROULEE LE EST ATTRIBUE A :

\_\_\_\_\_ DANS LE ROLE DE \_\_\_\_\_

ENCORE BRAVO !!!!!

LE JOUEUR :

LES ORGANISATEURS :



# MURDER PARTY

« *Draconik Park* »

DIPLOME D'HONNEUR

« *LE MAIGRET D'OR* »



TU AS ETE LE MEILLEUR ENQUETEUR POUR CETTE MURDER PARTY.  
TU AS DENOUE LA PLUPART DES INTRIGUES, TON FLEGME ET TES  
INVESTIGATIONS PUSSEES SONT MAINTENANT RECOMPENSEES.  
NE SERAIS TU PAS DETECTIVE PRIVE ?

**FELICITATIONS !!!!**

**LE DIPLOME DU MEGRET D'OR POUR LA MURDER « *Draconik Park* »  
QUI S'EST DEROULEE LE EST ATTRIBUE A :**

\_\_\_\_\_ **DANS LE ROLE DE** \_\_\_\_\_

**ENCORE BRAVO !!!!!**

**LE JOUEUR :**

**LES ORGANISATEURS :**

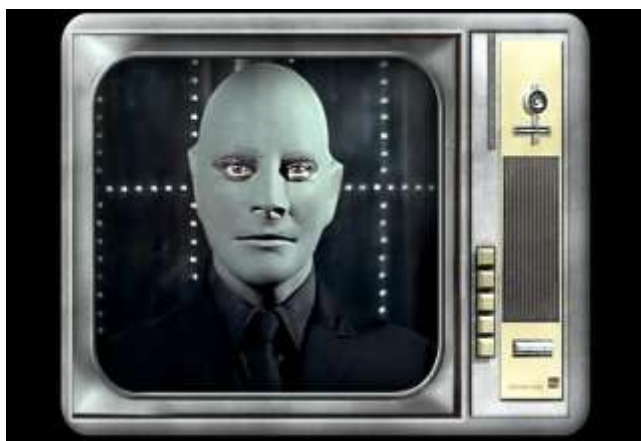


# MURDER PARTY

« *Draconik Park* »

DIPLOME D'HONNEUR  
« *LE FANTOMAS D'OR* »

*Vendredi 30 novembre 2012*



**FELICITATIONS !!!!**

**L'HOMME INVISIBLE DE CETTE MURDER !!!!! LE JOUEUR QUI PAR SON EFFACEMENT, SA DISCRETION ET SA FACON DE JOUER A SU CONSERVER UN ANONYMAT CERTAIN.**

**LE DIPLOME DU FANTOMAS D'OR POUR LA MURDER « *Draconik Park* » QUI S'EST DEROULEE LE EST ATTRIBUE A :**

\_\_\_\_\_ **DANS LE ROLE DE** \_\_\_\_\_

**ENCORE BRAVO !!!!!**

**LE JOUEUR :**

**LES ORGANISATEURS :**



# MURDER PARTY

« *Draconik Park* »

DIPLOME D'HONNEUR

« *L'ORDURE D'OR* »



TU AS ETE LA PLUS GROSSE ORDURE DE LA MURDER ?  
TU AS JOUE COMME UN ESCROC, UN RENARD, UN VOLEUR ?  
SANS UN SCRUPULE TU AS BERNE, ARNAQUE LES AUTRES JOUEURS ?

FELICITATIONS !!!! TU MERITES 100 FOIS CE DIPLOME.

LE DIPLOME DE L'ORDURE DE SERVICE POUR LA MURDER « *Draconik Park* » QUI S'EST DEROULEE LE \_\_\_\_\_ EST ATTRIBUE A :

\_\_\_\_\_ DANS LE ROLE DE \_\_\_\_\_

ENCORE BRAVO !!!!!

LE JOUEUR :

LES ORGANISATEURS :