



Jeu de rôle Grandeur-Nature contemporain

# Draconik Park

Morsures de Glace

Livret du joueur





# Draconik Park

## Morsures de Glace

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

### Prologue

Le Groenland est un de ces endroits au monde où rien ne saurait attirer quelqu'un, et encore moins lui donner envie de s'y installer. Battue par des vents violents, la région est dotée d'un climat des plus inhospitaliers, et est surtout plongée dans une complète obscurité durant une bonne moitié de l'année. C'est certain, un voyageur distrait pourrait se demander ce qui a pu pousser des hommes à installer une mission scientifique à cet endroit précis. Mais de toute façon, il n'y a pas de voyageur distrait au Groenland.

Cette lumière qui traverse une des fenêtres à double vitrage est celle de Frank Hammond, le célèbre magnat des affaires. Ce complexe hors du commun, c'est lui qui l'a fait bâtir, pour abriter sa fondation. C'est lui également qui finance les travaux des scientifiques présents, tous plus secrets les uns que les autres. Car le Groenland a tout de même un avantage : il n'y a pas de juridiction stricte quant à l'éthique de la recherche scientifique.

Bien des bruits ont courus quant à ce qu'il se tramait dans cette base polaire. On évoqua tour à tour une usine de production d'armement sophistiqué, une plate-forme de télécommunication extra-terrestre, voir même une école de génies militaires. La réalité semble être tout autre.

En effet, il y a quelques jours, un Hammond réjouit a annoncé au monde avoir trouvé le seul exemplaire connu, et biologiquement utilisable, d'un œuf de *Draco nobilis*, à savoir de Dragon. Qui plus est, il comptait bien puiser dans les gènes de la créature, et cloner celle-ci, afin de créer une sorte de zoo révolutionnaire, *Draconik Park*.

Naturellement, la communauté scientifique se déchaîna. On parla de folie, de moquerie, de stupidité. On le traita d'imbécile, et personne ne voulut lui accorder de crédit. Quelques sceptiques, néanmoins, empruntés du souci que le milliardaire excentrique n'ait trouvé un œuf de dinosaure, firent pression pour pouvoir voir l'œuf, et se faire une opinion. Hammond ne se fit pas priver.



Fendant l'obscurité, tous feux allumés, l'hélicoptère du complexe ramène plusieurs personnes de l'aérodrome le plus proche. Hammond les accueille cordialement, retenant avec peine une intense agitation.

Les invités sont conviés à une petite visite guidée de la *Fondation Hammond*. Puis, on leur fait mettre des combinaisons spéciales prévues contre les grands froids, et par groupes de trois, ils descendent dans un souterrain profond où les attend une surprise de taille. A une vingtaine de mètres sous la surface de la glace, à la limite du permafrost, et complètement congelé repose ce qui ressemble fortement à un gigantesque saurien. Détail troublant tout de même, on peut percevoir sur son dos une paire d'ailes, sortes de membranes repliées sur elles-mêmes. Malgré le fait qu'elle soit totalement emprisonnée par la glace, la créature arbore une sérénité dans la mort, un visage impassible et tranquille, comme si elle avait péri sans souffrances.

L'œuf, vous apprend-t-on, a été découvert ici même, au cours des manœuvres pour récupérer le « Dragon ». Celui-ci sera dévoilé le jour suivant, après un bon repas, et une nuit reposante.

Malheureusement, la nuit ne sera sans doute pas si reposante que cela. En effet, aux alentours de trois heures du matin heure locale, un formidable bruit, pareil à une explosion, tirera du sommeil même les plus endormis. C'est ainsi que tout le monde se précipite vers le Hall central, où gît un cadavre mutilé d'atroce façon, et dont la tête, introuvable, a été sectionnée du reste du corps. Des entailles nombreuses et profondes rendent le corps méconnaissable ; une grande tache pourpre recouvre le sol ainsi que les murs, tandis qu'une bile épaisse s'écoule encore lentement des blessures abdominales. Sur le sol, tracé en lettres de sang, on peut lire le texte suivant :

***Alors que s'écoule, écarlate  
Le sang d'un homme bon,  
On peut attendre que bientôt éclate  
La furie du Dernier Dragon.***

Alors qu'un vent violent se lève à l'extérieur, la génératrice de secours entame son chant monotone. La lumière blafarde des néons éclaire les visages des hommes et des femmes présents, révélant leurs inquiétudes les plus profondes. Un coup d'œil échangé, une goutte de sueur qui perle sur un front, un geste nerveux, tous ces signes laissent témoigner de la panique qui gagne peu à peu les personnes présentes. De toute évidence, la nuit risque de ne pas porter conseil.



## Les personnalités présentes ce soir-là :

### Membres permanents de la Fondation Hammond

- **Frank Hammond** : puissant magnat du monde des affaires, il finance complètement sa Fondation. Semble s'être retiré depuis quelques mois au Groenland. A Wall Stret, on dit de lui qu'il est implacable et cruel. D'autres prétendent qu'il sait être jovial et enfantin. Il n'en demeure pas moins qu'il est l'initiateur du projet *Draconik Park*.
- **Klaus Bühl** : attaché financier de Hammond, aide Hammond dans la gestion de ses affaires.
- **Mariano Lepucci** : médecin de la station. Fait également de la recherche.
- **Neil Borstein** : Informaticien. Impliqué dans une recherche.
- **Iphigénie Falquet** : paléontologue. Travaille sur l'extraction et la conservation de la Créature conservée dans la glace.
- **Tseu-hi Dunia** : biologiste. Impliquée dans une recherche.
- **Job Goldblum** : Neuro-chimiste. Impliqué dans un recherche.
- **Margareth Thorn** : biologiste. Impliquée dans une recherche.
- **Petulian Asoya** : scientifique. Arbore les projets les plus fous.
- **Karollus Vradislav** : poète. Hammond semble apprécier énormément ses œuvres.
- **Paolina Giacomma** : artiste peintre. Ses œuvres sont pour le moins troublantes.
- **Malcolm Helm** : Homme à tout faire de la base. Répare, bricole, assure la sécurité et gère le système informatique.
- **Christian de l'Alouette** : cuisinier.

### Invités à la charmante soirée

- **Nahim Tazouf** : politicien dépêché par l'Egypte.
- **Nicolai Oudoumov** : scientifique dépêché par la Russie.
- **Clara Vaudon** : psychologue indépendante.
- **Harald Hrigsson** : zoologue de l'Université de Copenhague.
- **Lucius Thordheim** : politicien norvégien.
- **Linday Newbottle** : journaliste scientifique.
- **Siegfried Draan** : anthropologue et auteur prolifique sur le mythe des Dragons
- **Kevin Mahone** : juriste. Membre du comité d'éthique européenne.
- **Karmin Lupo** : pilote d'hélicoptère.





## 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)

## REGLES

### **Vie et mort des personnages**

Les personnages disposent d'un point de vie par localisation (bras gauche, bras droit, jambe gauche, jambe droite et corps). Lorsqu'ils sont blessés à un membre celui-ci devient inutilisable, et le joueur doit simuler sa blessure. Il ne pourra réutiliser son membre que lorsqu'il aura été soigné. Une blessure au torse entraîne une incapacité totale et la mort du personnage s'il n'est pas soigné durant la scène qui suit. Une fois mort, il fera le signe d'invisibilité - les deux mains sur la tête - et ira voir un organisateur.

### **Combats à l'arme blanche**

Les combats à l'arme blanche s'effectuent uniquement avec des armes factices, par exemple des armes en latex, qui doivent être homologuées par les organisateurs. Leur utilisation est sujette à précaution. Une fois qu'une touche a été effectuée, les deux adversaires doivent se retirer du combat pour quelques secondes, avant de reprendre leurs assauts. Chaque touche inflige une blessure au membre qui a été touché. Ceux qui auraient d'éventuelles armures, elles arrêtent la première blessure subie de chaque membre qu'elles couvrent! Cependant, les armures doivent également être homologuées par les organisateurs.

### **Combats à l'arme à feu**

Les armes à feu sont simulées par des pistolets à pétard. Un tir à bout portant touche automatiquement le corps. Si la distance est plus grande, la cible choisit un de ses membres qui perd 1 point de vie. Les armures ne protègent pas des balles. Un tir à distance (donc pas à bout portant) nécessite de viser 5 secondes avant chaque tir; il n'est donc pas possible de tirer à répétition sur la cible.

### **Compétences générales**

**Egorgement** - Tout le monde est capable d'égorger. Cela se fait en posant une lame courte en latex sur la gorge de la cible. Cependant, cela ne peut être fait que si l'action ne met pas la personne en danger (donc c'est impossible quand elle court, quand elle se bat, ...). Une personne égorgée est automatiquement morte, quels que soient ses points de vie et ses protections.

**Assommer** - Tout le monde peut également tenter d'en assommer une autre. Il n'y a pas besoin d'avoir d'armes pour cela. Il suffit de venir dans le dos de la personne de placer un poing sur son





épaule et de frapper de l'autre main dessus (Délicatement!). Une personne assommée reste inconsciente pour la scène, puis reprend le jeu. Si elle n'avait pas remarqué son agresseur avant qu'il n'agisse, elle ne s'en souvient pas!

**Crochetage** – Tout personnage peut potentiellement réussir à crocheter une serrure, une porte, etc. il doit pour se faire contacter un organisateur qui décidera du temps et des outils nécessaires.

**Premiers soins** - Permet de faire récupérer un point de vie à une localisation de la cible. L'utilisation de ce pouvoir nécessite de passer 2 minutes à faire semblant de soigner la cible. Appliquer les premiers soins à une victime abattue durant la même scène permet de lui sauver la vie, l'organisateur décide des suites de la blessure.

**Immobiliser** – Il est possible d'immobiliser une personne en étant numériquement supérieur à ce personnage – la personne ne peut alors pas s'enfuir, à moins de posséder une force extra-ordinaire.

### **Pouvoirs spéciaux**

Certains personnages peuvent bénéficier de capacités ou de pouvoirs spéciaux – ils sont alors mentionnés sur leur feuille de personnage. Veuillez vous référer aux consignes de l'organisateur si quelque chose d'étrange devait vous arriver...

### Quelques conventions

#### **Invisibilité**

Lorsqu'un joueur a les deux mains sur la tête, il signifie aux autres joueurs qu'il est invisible et ne peut être aperçu. C'est aux joueurs présents de jouer le jeu. Une personne invisible ne peut rien faire d'autre que de se déplacer ou parler. Dès qu'elle enlève ses mains de la tête, l'invisibilité est rompue.

#### **Hors-jeu**

Veuillez respecter les endroits déclarés Hors-Jeu (indiqués par un symbole déterminé par l'organisateur)