

## Paolina Giacomma

-Artiste-

### Historique:

Des ignares, voilà ce qu'ils étaient tous, ces professeurs de l'Ecole des Beaux Arts, incapables de sortir de leurs clichés nauséux, baignant dans leur sacro-sainte évolution de l'art. « Mademoiselle, vous vous éloignez de la pensée actuelle, vous refaites du Modigliani ». Crétins, ils ne comprennent jamais rien.

Vous avez vu le jour dans une famille riche, au passé industriel. A table, on parlait affaires, bourse, économie de marché. L'art ? Un amusement fantoche, un moyen éventuel de briller en salon, ou encore un moyen d'expression *original*. Vous haïssez cet adjectif, qui au fond ne veut rien dire.

Vous avez débuté des études d'économie, naturellement, pour faire plaisir à tous. Vous n'aviez d'ailleurs pas vraiment le choix, depuis tout jeune vous baigniez dans cet univers cafardeux et médiocre. Vous vous y êtes bien entendu ennuyée à mourir, mais tout cela ne représentait pas de réelles difficultés pour vous, une simple abstraction de l'esprit que le soir, il vous arrivait de représenter en peintures, dans le grenier de la maison familiale. Vos oeuvres, il vous arrivait de les montrer à vos parents –seulement les plus édulcorées, les plus laides selon vous, car étant les plus susceptibles de leur plaire. On vous appelait «l'artiste», ou encore la «petite Joconde», telle était grande leur stupidité et leur incapacité à nommer un peintre femme. Mais jamais, o grand jamais, ils n'auraient pu supputer que vous laissiez tout tomber pour vous vouer à votre passion.

C'est pourtant ce que vous avez fait. Un soir de Noël, en 1992, vous avez annoncé à votre famille réunie que l'industrie, le marketing, l'économie, s'en était fini pour vous. D'abord récoltant de maigres rires, un peu acides, la situation a rapidement dégénéré en pugilat général, tous ces biens pensants se liguant contre vous, tentant de vous exorciser de ce mal qui vous rongait déjà l'âme. Vous êtes partie en claquant la porte.

De jour, vous nettoyez des plats, de nuit, vous peigniez avidement, jusqu'à écoulement. Une véritable folie –*frénésie*- s'était emparée de vous, et vous deveniez impossible à arrêter. Vous avez très vite atteint un tel degré de fatigue que vous vous êtes écroulée au travail, et vous êtes retrouvée à l'hôpital.

C'est là que vos rêves ont débuté.

Chaque fois que vous vous endormiez, vous aviez l'impression de pénétrer un nouvel univers, une nouvelle dimension, et d'y apercevoir des nouvelles choses. De paysages somptueux et incroyables vous passiez à des créatures inimaginables, aux couleurs improbables.

A votre sortie de l'hôpital, vous vous êtes empressés de couvrir vos peintures de vos visions. Mais vous étiez sans arrêt déçue du résultat, ne parvenant jamais à transcrire *avec exactitude* ce que vous voyiez dans vos rêves. Votre frustration grandit avec les tentatives minables de votre famille d'essayer de vous sauver, de vous *sortir du gouffre* comme ils disaient, vous *ramener dans le droit chemin*. Au fond d'eux-mêmes, ils vous enviaient, vous le saviez, ce n'étaient que de sales hypocrites.

Ils ont commencé à faire pression, de par leurs connaissances, sur ceux qui vous hébergeaient, ceux qui vous fournissaient du travail. Tout ça *pour votre bien*. Vous vous êtes bientôt retrouvée sans sous, sans endroit où vivre, mais mieux valait mourir que de vous laisser dicter votre conduite, et rentrer dans le moule préfabriqué par ces imbéciles.

C'est alors que vous avez rencontré Frank Hammond, un riche amateur d'art, qui vous a pris sous son aile. Il vous a proposé de vous fournir le gîte et le couvert, et même de vous verser quelque salaire, si vous veniez exercer votre art chez lui, dans une Fondation douillette au Groenland. Un peu sceptique, c'est le rêve que vous avez fait cette nuit là qui vous décida à accepter sa proposition.

A travers un halo de brume, sur une plaine enneigée, une légère silhouette, frêle comme une statue de givre, au coeur d'une tempête violente. Des bourrasques qui labourent un sol déjà infertile, et recouvert du manteau de la mort. Et là, au milieu de nulle part, un Dragon, gigantesque, couché à même la neige, qui semble envelopper des oeufs entre ses ailes. Immobile, il se laisse glisser vers une fin proche tandis que semble résonner en vous une plainte douloureuse.

Quelques jours plus tard, vous étiez au Groenland, dans un atelier exprès préparé pour vous.

Vous avez immédiatement voulu voir ce Dragon, pris dans les glaces. C'était bel et bien celui de votre rêve. Même mort, sa plainte hantait toujours votre esprit.

Vous avez commencé à peindre avec plaisir, éloigné des soucis de l'existence. Mais de plus en plus, vous vous êtes sentie fatiguée, comme harassée par le temps, par les éléments. Vous avez fini par dormir près de seize heures par jour. Le plus surprenant était malgré tout que vous avez commencé à être somnambule, que vous avez commencé à peindre en dormant !

Et vos rêves, à présent, s'illustraient parfaitement dans vos réalisations. C'était comme si vous étiez consciente, mais dans un autre monde, et que vous pouviez littéralement copier de manière abstraite, avec votre propre vision, ces autres univers, tellement incroyables.

C'est là qu'elle a commencé à vous parler. Le Dragon, la femelle Dragon en vérité, s'est mis à converser avec vous, pendant votre sommeil. Vous avez ainsi appris qu'elle se nommait Aelir-Adalæa, et il semble qu'elle soit âgée de près de huit âges (il semblerait que ce soit beaucoup). Elle est venue ici se poser il n'y a pas si longtemps, afin de mettre bas, et de protéger ses enfants. Mais les Grands Froids sont arrivés, et la cruauté des hommes était toujours présente, aussi a-t-elle dû se sacrifier, pour protéger ses enfants. A présent, elle est dans un coma profond, une sorte de sommeil en phase avec d'autres univers. Elle ne veut pas qu'on lui vole ses enfants.

Durant vos heures d'éveil, vous peignez également. Hammond, en grand enfant qu'il semble être, vous montre beaucoup d'attention, et semble adorer vos peintures. Peu à peu, vous commencer à éprouver quelque peu de l'affection pour lui, voir peut-être même un peu d'amour, pour cet homme qui semblait être le seul à vous comprendre.

Mais Hammond est un homme comme tous les autres. Il ne semble intéressé qu'à faire de l'argent, avec un *Draconik Park*. Recréer les Dragons vous semble être une idée séduisante, mais n'est-ce pas impossible ? Et que fera-t-on de ces Dragons ? On les enchaînera à une vie qu'ils ne souhaitent pas voir contrôlée ?

Quoi qu'il en soit, il est venu l'heure où les hommes importants arrivent, et pavoisent sur le sort de l'humanité. Comme toujours. Excédée par un repas alimenté en discussions insipides et nauséuses, vous partez vous coucher de bonne heure. Mais la nuit, pour vous, sera agitée. Dans un état proche de la léthargie, vous vous êtes levée, et avez commencé à peindre, une toile sombre et noire, un *cauchemar*. La mort d'un Dragon, transpercé de toutes parts par des hommes, tandis qu'alentours, la terre décrépiçait. Puis un cri horrible, une agonie monstrueuse vous fit ouvrir les yeux, et la souffrance que vous avez ressentie à ce moment là vous fit pleurer toutes les larmes de votre corps durant des minutes qui furent pour vous une éternité. Et soudain, frayant son chemin dans l'air vicié du Centre, pareille au carillon funèbre

## Draconik Park : Morsures de Glace

d'un clocher en ruines, une onde de choc monstrueuse, une explosion. Un cri lugubre et souffrant dans votre tête.

Vous vous êtes précipitée à l'extérieur, courant comme une folle, pour finalement tomber sur une scène atroce : un cadavre étendu, décapité et méconnaissable, dans son sang, avec une poésie inscrite en pourpre.

### **Vos Buts :**

- Atteindre l'Ultime avec votre peinture.
- Comprendre ce qui s'est passé
- Aider le Dragon à ne pas tomber entre les mains d'hommes perfides.

### **Comment se la jouer ?**

Habillée en artiste (...). Bien souvent, vous tombez soudainement dans un sommeil profond, auquel cas en général vous commencez à peindre. Mais il arrive également que Aelir-Adalëae vienne en vous, et vous craignez le pire si quelqu'un essaie effectivement de faire du mal à elle ou à ses enfants.

### **Capacités spéciales :**

- *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...
- *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.