

Margareth Thorn

-généticienne-

Historique :

Un œil étranger qui aurait pénétré dans votre chambre à l'âge de six ans aurait pu voir des dessins affichés à même de le mur, de façon à recouvrir entièrement la paroi. Ces dessins étaient tous identiques, comme une sorte d'obsession passionnelle. Toujours la même petite vachette, dessinée, redessinée encore et encore. Une activité qui déjà laissait présager votre avenir en tant que biologiste spécialisée en génétique, et qui démontrait aussi cet amour des animaux, presque plus que des humains, dont vous étiez atteinte (d'ailleurs, vous êtes végétarienne dans l'âme !)

Vous êtes née dans une famille aisée, à Hampton, en Angleterre. Vous n'avez manqué de rien, et même étiez plutôt exigeante. Votre mère vous passait tous vos caprices, car votre père travaillait énormément, et vous ne le voyiez pas souvent. Par conséquent, vous avez été habituée à tout avoir tout de suite. C'est ainsi qu'il vous paraissait tout à fait normal d'être la première de classe en toutes les matières, sans forcément travailler partout. Cependant, votre caractère élitiste vous attira de nombreuses inimités ; en effet, vous aviez la mauvaise habitude, très tôt acquise, de descendre en flèche vos adversaires directes, candidats possible à vous faire de l'ombre.

C'est ainsi que bien souvent, lorsque les jeunes élèves sortaient boire des verres, vous vous retrouviez seule chez vous, à travailler, à peaufiner votre potentiel de battante.

Vous avez débuté l'université en 1980, en vous orientant vers la génétique, à l'époque encore mal considérée. Vous y avez excellé, et avez obtenu votre diplôme avec mention.

Cependant, la mort de vos parents, dans un accident de voiture dramatique, chamboula votre existence jusqu'alors sans surprises. Bouleversée, vous avez mis de nombreux mois avant de vous en remettre.

De manière à complètement effacer cette trace de souffrance dans votre vie, vous avez vendu tout ce que vous possédiez (vous dotant ainsi d'une fortune conséquente), et êtes partie vous installer au Nouveau-Mexique, où vous avez décroché un travail de doctorante en biologie, dans un centre pharmaceutique.

Vous avez ainsi travaillé quelques années, sous l'égide du Professeur Morales, élaborant des produits médicaux, et ainsi de suite.

Vous étiez satisfaite de votre vie, jusqu'à un événement malheureux, qui survint durant l'été 95. Morales et vous même travailliez sur un projet de médicaments génériques, sortes d'anti-diahrétiques.

Mais vous ne savez pas ce qui se passa, mais il se trouva que la plupart des médicaments produits possédaient une dose beaucoup trop élevée de Meta-xylo-endorphine, une molécule qui, à forte dose, pouvait entraîner le métabolisme à produire de la sérotonine, hormone à la base de la dépression.

Perturbé par cette erreur, vous en avez naturellement référée au Professeur Morales, qui a affiché un visage grave. Il était au courant, mais la direction ne voulait rien savoir ; le production avait coûté cher, il s'agissait de rentabiliser.

Bien que scandalisée, on vous a assigné au silence, en vous faisant bien comprendre que si vous disiez quoi que ce soit, vous ne trouveriez plus aucun travail nulle part, et qu'il faudrait vous attendre à des *surprises désagréables*.

Les pilules ont été écoulées sur le marché africain, offertes à bas prix à des pays en crise. L'entreprise, naturellement, fut saluée pour son bienfait, tandis que de nombreux hommes et femmes sombraient dans les pires dépressions, entraînant quelques fois la mort.

Vous avez quitté votre travail après cela, et avez voyagé un peu. C'est à New York que vous avez rencontré le riche magnat des finances Frank Hammond.

Celui-ci vous a parlé de son projet de construction d'un centre dédié à la recherche scientifique, et surtout situé en dehors des conventions internationales, trop limitatives et restrictives.

Charmée par la force de caractère du personnage, vous avez accepté son offre, arguant que vous aviez de nombreux projets en vue, notamment par rapport à la génétique.

Vous n'appréciez pas particulièrement le Groenland, mais force vous est de constater que la Fondation est charmante. On vous a alloué un laboratoire hyper moderne, et très fonctionnel.

Un jour, alors que vous étiez plongée dans des recherches, Hammond est venu vous voir. Il vous a parlé entre quatre yeux, vous a annoncé qu'il était atteint d'un cancer, et qu'il avait besoin de votre aide. Se sachant condamné, il voulait que vous lui fassiez un clone, un second lui-même, afin qu'il perdure à sa propre mort.

D'abord réfractaire devant un travail aussi colossal, vous avez ensuite promis d'y réfléchir, ce que vous avez fait. Si la conception à l'identique du biologique vous paraissait faisable, il n'en était absolument pas le cas de l'identité psychologique, de l'intellect, bref, de toute la partie neuronale.

Vous avez donc demandé à Hammond de créer une équipe avec d'autres scientifiques.

C'est ainsi que vous vous êtes retrouvée avec Job Goldblum, un neuro-chimiste, et Neil Borstein, un informaticien. Tous trois ensembles êtes parvenus à un résultat stupéfiant, en reproduisant un clone quasi identique au Hammond mourrant.

Cependant, alors même que vous approchiez de la fin de vos travaux, qu'enfin vous alliez donner naissance à la première créature humaine à voir la vie sans accouchement, Hammond vint vous voir.

Il voulait tout arrêter, stopper ce projet que vous aviez tous trois pris tellement à cœur. Il parlait de folie, d'hérésie, vous fit comprendre qu'il avait trouvé un moyen de guérir de son cancer, et qu'il fallait par conséquent détruire le clone, et tous les travaux y relatifs.

Vous avez été tétanisée devant une telle nouvelle. Vous n'en avez pas dormi de la nuit. Vous ne pouviez vous résoudre à annihiler ainsi une des plus incroyables créations scientifiques réalisée jusqu'à présent.

Le lendemain, lorsque vous vous êtes rendue, l'âme en peine, au laboratoire, en compagnie de Job et de Neil, vous êtes tombés sur une scène à peine croyable. Le cadavre de Hammond gisait sur une table, conservé grâce à des artifices qui empêchaient son corps de se nécroser.

Vos yeux, machinalement, se sont dirigés vers vos deux collègues. Vous vous êtes regardés, tous trois, sans mot dire. Inutile de savoir *qui* l'avait fait, l'essentiel, à présent, était de se mettre au travail.

Trois jours plus tard, le clone de Hammond était fonctionnel. Après quelques essais, il s'avéra ressembler en tous points au vrai Hammond. Vous l'avez laissé aller.

Au début, il a interprété parfaitement son rôle...puis, vous l'avez gentiment senti glisser sur une mauvaise pente. Il s'est entouré de divers artistes, sortes d'amuseurs professionnels. Il a commencé à fantasmer complètement sur un œuf de dinosaure découvert sous la base, qui appartiendrait en fait à un Dragon !

Job, Neil et vous même avez commencé à travailler, suivant le conseil de Neil, sur un nouveau clone, capable de remplacer plus efficacement Hammond 2.

Malgré tout, Hammond semble perdurer dans son idée d'un Draconik Park. Même s'il est bien évident qu'il ne s'agit pas d'un œuf de Dragon, vous avez certainement affaire à un embryon de Dinosaur, et il serait très intéressant de pouvoir cloner celui-ci. Vous êtes toutefois, semble-t-il, en concurrence avec Tseu-Hi Dunya, une biologiste du Centre...

Hammond a eu l'excellente idée de faire venir des sommités du monde entier pour présenter son œuf fantastique. C'est ainsi que vous avez dû souper avec tous les convives, un repas fort mauvais par ailleurs, qui vous a procuré des maux de ventre toute la nuit, vous forçant même à faire venir le médecin, Mariano Lepucci, un homme par ailleurs charmant) à votre chevet vers 2h, tellement vous souffriez.

Vers 3 heures, vous avez entendu un bruit sourd, et ressenti le sol trembler. Clopinant vaguement, malgré la douleur, vous êtes sortie de votre chambre, et avez retrouvé tous les protagonistes, réunis autour d'un cadavre sans tête, horriblement mutilé, au point d'en être méconnaissable. Sauf pour vous, qui lui avez donné naissance. Vous reconnaissez la physionomie de Hammond.

Vous vous précipitez au laboratoire, et vous y découvrez Neil et Job, paniqués. Le clone a disparu.

Tandis que le voyant de l'ordinateur clignote encore, vous vous dirigez ensemble vers la hall...

Vos buts :

- 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.

Comment se la jouer ?

Vous êtes une scientifique arriviste. Par ailleurs, vous êtes toujours assez capricieuse, ce que vous voulez, en général, vous l'obtenez. L'attirail du parfait scientifique vous irait à merveille, ainsi qu'une coiffure rigide, et des lunettes qui empêchent difficilement la rancune qui émane de vos yeux de les traverser.

Capacités spéciales :

- *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 !
- *Biologie :*
Vous avez le moyen d'analyser au microscope électronique n'importe quelle matière.