

Harald Hrigsson

-Anthropologue-

Historique :

La différence. Voilà un thème qui vous est cher. Comment ne pas être effrayé devant quelque chose qui ne nous ressemble pas ? Comment ne pas être effrayé, lorsqu'on ne ressemble à rien ?

Un souvenir lancinant, une remémoration douloureuse. Un ancien mal qui sans arrêt resurgit. Derrière vous, un cor, des chiens, le piaffement des chevaux. Courir à en perdre haleine, toujours plus vite, toujours plus oppressé. Bientôt, ils devaient vous rattraper.

La poursuite trouva son terme lorsque vous êtes arrivé en haut d'une falaise. Il y avait une centaine de mètres entre votre position et le profond fleuve en contrebas.

Vos adversaires avaient ralenti le pas, sûrs désormais que vous ne leur échapperiez pas. Et alors ils vous sont apparus, chevaliers cyniques dans leurs armures resplendissantes, au sourire incrédule et avide. Ils mirent pied à terre, l'épée brandie pour certains, l'arc tendu pour d'autres.

Votre père s'est placé devant vous, un bâton pour seule arme. Il a parlé aux hommes, les a traités de fous, de lâches, leur a dit qu'ils ne pouvaient pas comprendre.

Le plus féroce de vos ennemis l'a coupé dans ses paroles, et vous n'oublierez jamais ses paroles : « *Tu as couché avec le Diable, tu lui as fait de beaux enfants. Tu connaîtras ainsi la mort que tu mérites. Achevez-les* » .

Ce ne fut plus dès lors qu'un déluge de traits et d'acier. Votre père vous offrit son corps en bouclier, et celui-ci fut percé de multiples fois, tandis qu'il vous murmurait à l'oreille : « Sauve-toi, toi, le dernier des Homme-Dragon ».

Et il vous poussa dans le vide.

Vous vous souvenez de ces soirées au coin du feu, dans la petite cabane que votre père avait construite lui-même. Vous vous rappelez distinctement chaque fois où votre mère venait vous rendre visite. Elle était d'une beauté phénoménale, d'une splendeur indiscible. Elle se nommait Filanae-Diralandir.

Elle vous apportait toujours une chaleur maternelle, et un réconfort incroyable, puis elle disparaissait pendant de longues semaines, rendant votre père triste et mélancolique. Durant ces longues et plaintives soirées, il vous contait votre histoire, et votre origine.

Vous étiez né dans un oeuf, pondu par votre mère, mais sous une autre apparence, une apparence qu'un jour, peut-être, vous seriez amené à contempler. On vous a bien fait comprendre que vous étiez différent des autres enfants, avec lesquels il vous arrivait de jouer au village. Vous n'étiez jamais malade, jamais blessé, et effectivement, vous paraissiez plus fort qu'eux, sans parler du fait que vous n'aviez aucune peine à assimiler ce qu'eux semblaient mettre des heures à comprendre.

Votre père vous mettait en garde, bien souvent, contre la cruauté des hommes, ainsi que leur stupidité. *Méfies-toi, mon garçon, les hommes préfèrent détruire ce qu'ils ne comprennent pas, plutôt que d'essayer d'en apprendre quoi que ce soit.*

Un conseil que vous auriez dû écouter avec plus de prudence. Mais quand on est jeune...

Votre père vous avait remis un morceau de coquille de l'oeuf duquel vous aviez éclos ; vous l'avez monté en collier, et le portez toujours sur vous, sous votre tunique. Vous le considérez

Draconik Park : Morsures de Glace

un peu comme le symbole de vos origines, et le défendriez envers et contre tout. Alors, quand précisément, un de vos camarades vous l'a arraché et a commencé à vous narguer, vous avez eu de la peine à vous contenir.

Sans vraiment comprendre ce qui s'était passé, vous avez craché du feu, et avez incendié la moitié d'une grange. Vous avez récupéré votre bien, mais l'incident ne tarda pas à se répandre en ville, et bientôt, des hommes sinistres sont apparus.

Votre père, alors, vous a emmené, et votre fuite a duré de nombreuses semaines, pour se terminer sur le rebord d'une falaise.

Votre père était mort, et vous, encore à moitié inconscient en sortant de l'eau, étiez à présent orphelin, ne sachant comment retrouver votre mère.

Vous avez erré à travers la campagne, vous sauvant le plus loin possible de vos ennemis.

Plusieurs centaines d'années ont passé, à présent, et vous avez un peu vieilli. Ayant toujours eu soin de dissimuler votre véritable nature aux hommes, vous avez constamment changé d'identité au cours de votre vie. A l'heure actuelle, vous êtes Harald Hrigsson, vous parlez le danois sans accent, et exercez comme professeur de zoologie primaire à l'université de Copenhague.

Bien entendu, lorsque vous avez entendu parler de cet excentrique homme d'affaires américain, un certain Frank Hammond, et de son projet farfelu de réanimer les Dragons, vous avez immédiatement sillé. Ainsi, il demeurerait véritablement un Dragon encore sur terre, et si effectivement il était mort, il semblait y avoir des descendants ! Vous ne pouviez naturellement pas rester de marbre, et vous êtes arrangé pour vous faire inviter, malgré les commentaires moqueurs de vos collègues (ces abrutis ; ils croient encore à la théorie de l'évolution...)

Fendant la nuit obscure dans un hélicoptère, traversant les étendues gelées balayées par les vents, Seule une unique lumière, loin devant, semblait guider sa route au pilote, perdu dans l'océan blanc qui s'étalait sous lui.

C'est Hammond lui-même qui vous accueillit, et vous fit visiter. Lorsque vous avez vu, enfin, le Dragon capturé dans la glace, vous avez eu de la peine à retenir votre émotion, tant il vous semblait beau et tranquille.

Vous êtes allé vous coucher, avec l'esprit serein de celui qui verrait le lendemain un oeuf de sa propre espèce, pour la première fois de sa vie. Mais pour une raison que vous ignorez, vous avez passé la nuit à cauchemarder, des peurs terribles, des angoisses terrifiantes. Et soudain, un cri, ou plutôt une agonie ressentie ; vous vous êtes précipité dans le couloir, et avez couru dans tous les couloirs, sans même savoir où vous vous trouviez. Et soudain, une explosion, formidable, et vous avez perçu une grande douleur chez quelqu'un.

C'est alors que vous êtes tombé sur un cadavre, décapité, une poésie à ses côtés tracés en lettres de sang.

Vos Buts :

- Trouver l'oeuf 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.

Comment se la jouer ?

Vous êtes intelligent, redoutablement intelligent. Vous haïssez les humains pour ce qu'ils vous ont fait, mais savez pertinemment que vous êtes tout de même l'un d'eux, et que votre père l'était également. Néanmoins, vous avez su vous adapter à votre monde, au gré des époques, et êtes totalement intégré. Vous conservez toutefois un côté très légèrement reptilien, ne serait-ce qu'une touche d'habillement, ou encore une attitude très peu voyante...

Capacités spéciales :

- *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'une seule fois par heure, et uniquement sous le coup d'une intense colère (une histoire de sucs gastriques et d'estomac...)
- *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.
- *Peau d'écailles :*
Vous pouvez rigidifier votre peau. Elle prendra alors une apparence légèrement écailleuse.
- *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.
- *Instinct reptile*
Vous pouvez, en touchant une personne et en la fixant longuement dans les yeux, percevoir certaines de ses peurs les plus enfouies.