

## Malcolm Helm

-homme à tout faire-

### historique :

Au Groenland, il fait moins chaud qu'en Irak, c'est sûr, mais on s'y amuse bien moins, aussi.

Le commissariat central de Paris vous connaît bien. Vous, de votre côté, vous auriez aimé un peu moins le côtoyer. En effet, pratiquement chaque mois, vous vous retrouviez là-bas, inculpé de vol à l'étalage, de petits braquages, et ainsi de suite. Votre mère, responsable de Comité du quartier (qui par ailleurs versait quelques allocations, et organisait le bal populaire du quartier, très prisé des forces de l'ordre), devait souvent faire pression, garantir inlassablement votre bonne foi, afin que vous ne soyez pas incarcéré.

Mais vous êtes du genre qui n'en fait qu'à sa tête. Bien que n'étant pas un être à proprement malfaisant –voyou serait un plus juste mot, vous ne pouviez vous empêcher d'être mêlé à toutes sortes de sales coups.

Mais l'un d'entre eux, celui de trop, se déroula mal.

Une petite épicerie, tenue par une vieille femme, à moitié aveugle. Une caisse de fin de semaine, quasiment pleine. Bref, une affaire dorée, et facile.

Vous avez pénétré dans l'échoppe avec Khaled et Nad, vos deux potes. Encagoulés, l'histoire n'aurait pas dû prendre plus de deux minutes. Malheureusement, la vieille a commencé un infarctus. Pendant qu'elle agonisait par terre, vous avez brisé la caisse, et commencé à remplir vos sacs. C'est à ce moment là qu'un policier en uniforme est par hasard entré acheter des cigarettes.

En général, les policiers de quartier, à Paris, sont plutôt du genre à ne rien voir, et à intervenir une fois les méfaits accomplis. C'est moins risqué, et de toute manière, ils gagnent la même chose à la fin du mois.

Mais celui-ci semble avoir paniqué. Il a voulu sortir son arme, et alors, sans réfléchir, vous l'avez abattu.

Pendant un instant, vous avez senti un grand vide. L'espace tournoyait dangereusement autour de vous.

Vous avez pris la fuite, abandonnant vos amis, et avez couru pendant de nombreux kilomètres.

Votre existence semblait vouée à la disparition.

Vous avez appelé votre mère, et lui avez expliqué votre situation. Tandis qu'elle pleurait et vous suppliait de vous rendre à la police, vous lui avez fait comprendre que la tôle, c'était pas pour vous. Vous lui avez dit adieu.

En général, il n'y a qu'un endroit où tous les hommes sont acceptés, quels qu'ils soient, qu'importe leur passé.

La Légion Etrangère.

Vous y êtes entré en 1986. On vous a forgé une nouvelle identité, celle que vous portez aujourd'hui. Vous êtes parti sur des exercices périlleux, en Amérique du Sud, dans la jungle, avec les guerilleros. Vous avez appris des techniques de survie, appris à dominer votre peur, votre courage, votre instinct. Appris à obéir aux ordres et à respecter vos supérieurs. Appris à tuer.

En 1990, vous avez été envoyé, avec un petit contingent d'hommes, de manière totalement secrète, en Irak. Vous avez aidé les G.I. américains (des tapettes), dans quelques missions difficiles.

C'est là-bas, que vous avez découvert une des choses les plus étranges que vous ayez jamais vues.

Dans les montagnes du nord de l'Irak, presque à la frontière avec le Koweït, vous avez, avec quelques hommes, déterré l'entrée d'un abri, une sorte de tombe. L'intérieur était sombre, les murs ornés de statues horribles, et gigantesques. Une écriture incompréhensible semblait mettre en garde les visiteurs. Vous avez pu voir des fresques décrivant des supplices immondes réservés à d'étranges créatures.

Dans un tombeau, que vous avez ouvert, vous avez découvert avec horreur une momie embaumée d'une créature anthropoïde de près de trois mètres de haut, très fine, aux traits complètement décharnés, et aux dents saillantes.

Après avoir signalé votre découverte, plusieurs hommes sont arrivés, des européens. Ils ont inspecté l'endroit, et en sont ressortis en vous disant qu'il s'agissait d'une mise en scène irakienne, et qu'en vérité, c'était une cache d'armes. Un mensonge difficilement crédible, avez-vous trouvé.

Des avions sont arrivés, et ont commencé à bombarder l'endroit, jusqu'à ce qu'il soit totalement inatteignable.

Durant la nuit, tandis que vous opériez une patrouille, vous êtes tombé dans une embuscade. Vos compagnons ont été blessés, et on vous a transporté à l'hôpital militaire de El-varral. On vous a soigné du mieux possible, et on vous a rapatrié en France, boitant à vie.

Vous avez par la suite appris que vous étiez le seul survivant du contingent envoyé en Irak, tous vos compagnons ayant disparu durant des missions, que vous avez trouvé être quasiment suicidaires.

Vous avez quitté la Légion, au bout des années imparties, et muni d'un petit pactole, êtes entré dans une boîte comme homme à tout faire.

Au bout de quelques années, vous êtes tombé sur une annonce dans le journal, d'une Fondation au Groenland, qui cherchait un Homme pour gérer une installation ultra-sophistiquée. Vous avez postulé, et avez été retenu.

L'endroit, bien que situé au beau milieu de nulle part, était agréable à vivre. Vous étiez entouré de scientifiques divers, et le maître des lieux, un certain Frank Hammond, était bien moins dur qu'un officier, tout en gardant une certaine sévérité. Du moins au début, car vous avez l'impression qu'il devient un peu gâteux (il écoute de la poésie, et se fait prendre le portrait...). Vous vous en moquez bien, tant que Klaus Bühl vous verse votre salaire.

Il semblerait qu'un « Dragon » congelé se cache sous la banquise. Vous avez été voir, on dirait un gros dinosaure (remarquez, vous avez vu des choses bien plus étranges).

Quoi qu'il en soit, lorsque Hammond a annoncé au monde avoir découvert un oeuf, et vouloir créer un parc à thème (Draconik Park), ça vous a quand même bien fait sourire.

C'est ainsi que vous avez accueilli les invités du riche magnat. Quelle ne fut pas votre surprise de découvrir parmi eux un homme, déjà aperçu en Irak, sous les traits de Lucius Thordheim !

Avant le repas, vous avez une nouvelle fois entreposé des leurres, avec de la mort aux rats. Ça peut paraître incroyable, mais il y a des gros rats partout dans ce centre, et ils font un bruit incroyable la nuit. Vous avez reposé la boîte quasi pleine dans un tiroir de la cuisine.

Vous avez dormi sur vos deux oreilles. Mais à trois heures du matin, vous avez été réveillé par une explosion assez puissante. Votre oreille experte vous a appris qu'elle provenait de sous la Fondation (probablement aux alentours du Dinosaur). Vous vous précipitez, l'arme à la main, au hall central, où vous découvrez un cadavre sans tête, mutilé horriblement, et un poème à ses côtés.

### **Vos Buts :**

- Découvrir qui a été massacré, et par qui (ou quoi ?)
- Découvrir qui a fait exploser une charge assez conséquente (qui a fait s'écrouler le passage menant au Dragon congelé)
- Sous les ordres de Monsieur Hammond, faire respecter un peu de calme et d'ordre dans la base.

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

Ancien combattant émérite, on ne s'oublie pas en un jour. Vous êtes habillé légèrement paramilitaire, mais c'est plus par nostalgie qu'autre chose. Vous avez un atelier d'armes, dont il vous arrive de faire vous même les balles.

Vous vous rendez bien compte que depuis ce sabotage et ce meurtre, c'est l'anarchie complète, et il vous appartient, en tant que responsable logistique de la base de faire revenir la calme. C'est ainsi que vous avez une arme, et que vous menacerez toute personne présentant une attitude agressive, et cela toujours sous les ordres de Hammond.

### **Capacités spéciales :**

- *Bricolage :*  
Vos mains expertes ont la possibilité de bidouiller toutes sortes de mécanismes. Vous pouvez ainsi réparer, préparer, désamorcer, huiler, tronçonner, et ainsi de suite.
- *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.
- *Torture :*  
Terme mal choisi, parlons plutôt de persuasion. Il faut une victime consentante, c'est-à-dire ligotée et baillonnée, et plusieurs minutes seront nécessaires avant qu'elle ne réponde à une question, avec un certain pourcentage de chances de dire la vérité ou un mensong.