

Lucius Thordheim

-Agent du Gouvernement-

Historique :

C'est certain, tant qu'à être dans un pays froid, vous auriez préféré rester en Norvège. Mais de toute façon, vous n'êtes pas sûr d'avoir vraiment eu le choix.

Vous êtes né en 1970, à Narvik, en Norvège. Votre père, marin sur un gros chalutier, n'était présent que six mois par année, qu'il passait d'ailleurs allégrement à moitié saoul. Votre mère, quant à elle, s'accommodait d'un petit travail dans une blanchisserie, et insistait fortement sur vos études. Vous aviez alors un autre nom, une autre identité.

Lorsque vous avez eu dix ans, votre père a disparu en mer, lors d'une forte tempête. Surmontant sa perte, vous avez dû commencer à travailler, comme coursier à mi-temps d'une étude d'avocats.

Vous avez entrepris néanmoins des études de Droit, vous spécialisant en criminalologie.

Lorsque vous avez obtenu votre diplôme, vous avez été approché par un organe national, à savoir le département de la défense, qui vous a enrôlé dans ses effectifs.

Vous avez été placé sur des missions d'observation, et de neutralisation de réseaux de distribution d'armes, où vous avez démontré toute votre efficacité. Au fur et à mesure des années, on vous a reconnu un certain talent, si ce n'est un talent certain pour régler les affaires les plus coriaces, de la manière la plus efficace.

Vous avez ainsi pénétré le prestigieux organe du contre espionnage norvégien, en réalité combiné avec l'institut européen d'observations politiques et diplomatiques. Vous avez été envoyé dans divers pays, et avez excellé dans votre tâche.

C'est alors que votre chef, Holgard Pergsson, vous a fait une offre des plus intrigantes. Il vous a parlé, en des termes vagues d'un organe relativement secret, s'occupant de sujets particulièrement sensibles. Il n'en a pas précisé les objets, se contentant de vous prévenir que ceci équivaldrait à effacer votre identité actuelle, à vous en recréer une nouvelle, et à oublier votre passé.

Pour le moins intrigué, vous avez mis plusieurs jours à accepter son offre, bien mystérieuse. Il faut bien avouer que caresser quelques-uns des mystères les mieux gardés au monde est souvent alléchant. Aujourd'hui encore vous vous interrogez quant à la rationalité de votre acte.

C'est ainsi que vous avez intégré *l'Observatoire européen para-scientifique*, une sous-section bien inconnue de l'Institut européen d'observations politiques et diplomatiques. Votre accord vous liait, dès lors, à cette institution.

Quelle ne fut pas votre surprise de découvrir un monde nouveau, un univers uniquement tourné vers l'obscur, vers la recherche paranormale et les phénomènes inexplicables. D'abord sceptique, vous vous êtes laissé guider à travers les secrets les mieux gardés, avec une pensée bien dubitative : on ne vous avait pas préparé à cela, et jamais vous n'auriez pu un instant croire en des choses aussi ridicules que tout ceci.

Pourtant, on vous a soumis des évidences. Malgré un grand nombre de supercheries, on parvint à vous démontrer des vérités phénoménales, qui vous laissèrent pantois. Parmi celles-ci, citons l'existence réelle de la féerie et de ce monde abstrait qui alimente les contes pour enfant. Citons encore la réalité de certains pouvoirs extra-sensoriels. Nommons encore ces

innombrables races plus monstrueuses les unes que les autres qui semblent avoir infesté la terre avant même l'apparition de l'homme, ainsi que les monstrueuses cités qu'ils bâtirent.

Le but de l'Observatoire était double. Repérer ou découvrir les preuves de l'anti-scientificité présente sur terre. Masquer ces preuves au grand public.

Vous avez ainsi été lancé sur de nombreuses missions, d'abord de reconnaissance, puis de protection et d'annihilation.

Votre plus grand coup se déroula en Irak, durant la Guerre du Golfe. Un tombeau avait été découvert par des légionnaires français, secondant en secret des G.I.'s américains. Naturellement avertis, vous vous êtes rendu sur place, pour vous rendre compte de l'état de cette trouvaille. Vous avez constaté qu'il s'agissait d'un de ces anciens sanctuaires, qui abritait il y a de cela plus de dix mille ans une civilisations mystique et mystérieuse. Un secret à ne pas laisser filtrer.

Les quelques hommes qui avaient découvert le lieu furent envoyés dans des missions téméraires, et un à un, furent tous tués. Pour le bien de l'humanité.

Le lieu fut pillonné par l'aviation française, et il n'en resta bientôt plus aucune entrée. De toute manière, il y avait peu de chances pour qu'un homme non-irakien s'y rende, Saddam Hussein y veillerait. Vous le savez, naturellement, Saddam n'est plus de ce monde, dans les deux sens du terme...

Votre mission à présent est d'un tout autre ordre. Un homme, un peu excentrique semble-t-il, dénommé Frank Hammond, prétend avoir découvert un Dragon, ainsi que sa progéniture. Si l'ensemble de la communauté scientifique lui a ri au nez, vous savez bien de quoi il en retourne. Par ailleurs, de ce que l'Observatoire connaît des Dragons, vous savez qu'il ne serait pas forcément très agréable qu'une de ces bêtes se mette à survoler Manhattan, il y a déjà eu suffisamment de mauvais films dans le genre pour vous donner des idées.

Par conséquent, l'Ordre de mission, sur votre bureau, ne vous étonna guère.

Vous rendre au Groenland, empêcher toute émergence, preuve, ou autre, de l'existence des Dragons. Vous avez toute latitude quant aux moyens à employer.

Ainsi, vous voilà dans un hélicoptère en train de survoler le Groenland, à travers une nuit noire comme le gosier d'un Dragon. Votre première soirée dans la Fondation Hammond vous familiarisé avec ses membres, dont beaucoup semblent relativement atteints. La vue du Dragon, congelé dans des glaces centenaires, vous a émerveillé. Toutefois, vous saviez ce que vous aviez à faire.

Avant le repas, partagé par tous les convives, vous êtes sorti saboter l'hélicoptère, afin que personne ne puisse s'échapper avec une quelconque preuve. Puis vous avez saboté les systèmes de communication avec l'extérieur.

Le repas fut larmoyant de conversations banales, et la discussion de Hammond était pathétique (ce n'était vraiment qu'un pauvre fou, excité par un nouveau jouet).

Alors que tout le monde dormait profondément, vous êtes sorti, accompagné de vos explosifs. En chemin, vous avez failli vous faire apercevoir par un des hommes arrivé avec vous, à savoir un certain Nahim Tazouf. Mais ce ne fut pas le cas.

Vous êtes descendu dans le passage, après vous être équipé de combinaisons contre le froid, puis avez placé les explosifs à même la paroi gelée du Dragon, ainsi que sur le plafond du passage. Une fois la minuterie réglée, vous êtes remonté, et êtes parti dans l'intention de chercher l'oeuf.

Mais à votre grande surprise, la porte sensée le protéger était ouverte, et l'oeuf gisait par terre, brisé !

Vous avez réintégré votre chambre, un peu perturbé, tandis que l'horloge, toujours, égrenait les précieuses minutes.

Draconik Park : Morsures de Glace

A trois heures piles, l'explosion retentit, réveillant tout le monde.

Vos Buts :

- faire en sorte que tout ce qui sortira de cette base croie dur comme fer à l'hypothèse du dinosaure. Ou n'en sorte pas du tout.
- Eradiquer toute preuve de surnaturel. Par tous les moyens.
- Faire en sorte que personne ne découvre votre couverture, au risque de compromettre votre mission.

Comment se la jouer ?

Froid et placide, vous vous cachez derrière votre fausse identité de politicien norvégien. Vos connaissances juridiques, vous les utilisez à tout bout de champ pour semer le trouble et la confusion, utiles à vos projets. L'habillement est naturellement classe, vous n'hésitez pas à ridiculiser complètement quiconque tenterait de soutenir que le paranormal existe bel et bien.

Capacités spéciales :

- *Explosifs :*
Vous disposez d'une bombe à retardement que vous pouvez employer comme bon vous semble.
- *Hélicoptère :*
Vous disposez d'une radio portable, qui vous permet de communiquer avec un pilote de l'observatoire. Celui-ci peut-être sur place en une demi-heure à peu près.
- *Palpitations sanguines :*
Si vous posez une question à une personne, et qu'en même temps vous avez la main entourant complètement son poignet, vous pourrez savoir, après un lancer de dé, à combien de pourcentage elle vous dit la vérité.