

## Siegfried Draan

-Anthropologue et auteur à succès-

### Historique :

Voir tous ses amis et compagnons de route mourir de vieillesse n'est pas une chose facile. Surtout lorsque vous paraissiez toujours l'âge de vos trente ans.

Il fut un temps où les hommes étaient de vaillants guerriers ; où les idéaux avaient un sens, où la foi était ce qui les guidait ; Il fut un temps où le mal était pourchassé sans pitié. Ce temps est révolu.

Le monde actuel, et vous avez eu le temps de le voir évoluer, de comparer, est entaché par le manque de croyances en Dieu, par un abandon intellectuel au profit d'une consommation abrutissante d'une musique affreuse, de produits insipides et nauséabonds, d'une activité stressante et quasi paranoïaque.

Décidément, vous préféreriez le Moyen-âge.

On vous connaissait autrefois simplement sous le nom de Siegfried. Chevalier teutonique sans peur, sans soumission aucune, vous arpentez le monde, avec vos compagnons d'arme, afin de le purger de ses excroissances maléfiques, à savoir toutes ces créatures païennes, telles que les Dragons, elfes, fées, gnomes, centaures, et autres créatures mythiques, mais néanmoins offensante au visage de Dieu.

Bien entendu, votre croisade était suivie par des milliers d'hommes à travers le monde, et peu à peu, le massacre purifiait les terres saintes, léguées aux hommes par un déluge de sang salvateur.

Votre renommée fut bientôt faite : Vous étiez Le tueur de dragons, les bardes entonnaient des hymnes à votre nom dans tous les banquets. La Scandinavie, littéralement, vous encensait comme un héros preux et courageux.

Et vous en avez massacré, des Dragons, des plus vils et mesquins aux plus terrifiants. Vous avez occis Tyr-Brennforg, d'un coup d'épée droit dans la gorge. Sa tête fut exposée cent un jours devant la porte de Thrull-hrog. Fulister-Nimrog périt écrasé sous une avalanche de rochers, que vous aviez déclanché. Sa langue fut ramenée à la princesse Lungra, qui en orna son lit. Filanae-Diralindir fut criblée de flèches, et son agonie dura plusieurs semaines. Sa progéniture honteuse, sous des traits humains, connut le même sort.

Mais le combat le plus terrifiant, c'est contre Fafnir, le plus vieux et le dernier des Dragons que vous l'avez livré. Pendant de nombreux jours, c'est à la tête d'une armée entière que vous avez assailli son antre, afin d'en sauver la vierge Taliannée, mais vos pertes s'accumulaient devant le feu ravageur de la bête infernale.

Devant l'état de terreur et d'abandon de vos hommes, et pour prouver votre courage, vous avez défié la Créature démoniaque dans un combat titanesque. Otant vos vêtements, Paré seulement d'un glaive et d'un bouclier fait d'écailles de Dragon, vous vous êtes approché de Fafnir. Celui-ci, la gueule béante, vous guettait d'un oeil avide.

Votre combat dura deux jours entiers, ne s'arrêtant pas même la nuit, n'accordant aucun repos à aucun d'entre vous. Vous vous abritiez des flammes derrière votre bouclier, et évitiez les coups de serres, de pattes ou de gueule. Le gigantesque Dragon s'acharna, mais vous lui teniez tête, frappant comme un fou furieux les flancs de la Créature.

A l'aube du deuxième jour, Saignant abondamment, fatigué, vous vous êtes lancé dans le dernier assaut que vous permettaient vos forces. Esquivant sa puissante mâchoire, vous vous

êtes retrouvé sous son ventre, et invoquant alors Dieu, vous avez frappé le coeur, de toutes vos forces, de toute votre foi. Votre épée traversa l'armure d'écailles, et s'insinua jusqu'au coeur de l'animal. Le sang se mit à ruisseler le long de votre épée, vous aspergeant totalement.

Fafnir s'écroula de tout son long, terrassé. Vous étiez le Champion.

Vous avez ainsi épousé Taliannée, comme le veut la coutume, et hérité du trésor que gardait le Dragon. Vous êtes ainsi devenu un des hommes les plus riches du Pays.

Mais quelque chose d'étrange vous arrivait, et il vous fallut de bien longues années avant de vous rendre compte que si vos amis vieillissaient et mouraient, vous ne preniez aucune ride.

Bientôt, vous vous êtes retrouvé seul. Alors a commencé votre errance. Voyageant à travers le monde, vous avez continué la quête que le Seigneur tout puissant vous avait confiée. Aucune créature fantastique, aussi puissante soit-elle, ne pouvait vous résister. Vous étiez devenu invincible.

Les années ont passé, et vous vous êtes plus ou moins adapté aux différentes époques. Mais avec grande peine, car votre esprit demeure toujours celui d'une époque où vous étiez adulé, où vous étiez le Champion.

Actuellement, vous exercez la profession d'anthropologue, et avez écrit un certain nombre de livres sur les mythologies séculaires, et notamment les Dragons.

Malgré votre immortalité, votre nostalgie est grande de ne plus pouvoir vous confronter à vos anciens ennemis.

C'est pourquoi, lorsque vous avez entendu parler de cet homme excentrique, ce *Hammond*, et de sa prétendue découverte, vous avez sans hésiter demandé à pouvoir faire partie des premiers visiteurs.

C'est ainsi que fendant la glace, à bord d'un hélicoptère, vous traversez les étendues désertes et mortellement gelées du Groenland, dans la direction de ce Dragon, ce dernier Dragon, et de son oeuf. Votre excitation est grande, et vous vous réjouissez de sentir à nouveau le sang frais, et le cri d'agonie du Dragon en train de mourir.

Après avoir pu observer le Dragon, æt ennemi séculaire oublié depuis si longtemps, vous êtes allé vous coucher, l'esprit débordant de rêves et attendant impatiemment le lendemain et la présentation de l'oeuf.

Mais à trois heures du matin, vous avez été réveillé par une explosion assez forte. Vous vous êtes précipité au hall central, et avez découvert avec stupéfaction le corps décapité. Bien que troublé, vous attendez avec impatience l'heure de savourer votre petit déjeuner.

### **Vos Buts :**

- Déguster une bonne omelette (à base d'oeuf de Dragon frais)
- Contempler une dernière fois le Dragon pris dans les glaces, et vous assurer qu'il est bien mort.
- Faire en sorte que personne ne découvre votre immortalité.

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

Vous raisonnez encore un peu comme au Moyen-âge. Vos attitudes sont brusques et décidées. Vous n'hésitez jamais à envoyer paître quelqu'un qui vous agace. Votre habillement, si vous avez su vous adapter à l'époque moderne, ne peut s'empêcher de se targuer de quelques légers détails anciens, ne serait-ce qu'une vieille pipe, un gant de mailles, ou autres.

Vous avez votre épée avec vous, naturellement, et peut-être même votre bouclier. Ceux-ci sont dissimulés parmi vos affaires personnelles.

### **Capacités spéciales :**

- *Puissance :*  
Vous pouvez développer une force colossale, de manière à soulever n'importe quel être humain et à l'envoyer bouler à l'autre bout de la pièce. Vous pouvez également sans mal le retenir prisonnier de vos bras.
- *Bravoure :*  
Dans les situations délicates, voir désespérées, vous pouvez sentir grimper en vous le sang de vos ancêtres, et ignorer la peur, quel qu'elle soit.