

Iphigénie Falquet

« Il fut un temps, jadis, où les peuples vivaient en harmonie. »

Historique

Bien souvent, la nostalgie vous reprend. Vous vous souvenez de l'époque bénie où l'amour et la paix étaient les éléments prépondérants au sein de l'univers. Oh ! peut-être faut-il préciser : vous n'êtes plus toute jeune, quelques milliers d'années à peine. Suffisamment pour vous rappeler le monde sans humains.

Bien que l'apparence soit trompeuse, vous n'avez rien d'humain. Vous êtes d'essence plus magique, vous êtes ce que l'on nommerait de nos jours une fée. Au fil des années, l'homme a pris un ascendant sur vos existences, une supériorité que vous auriez pu empêcher, que vous auriez dû empêcher. Mais il se développa beaucoup trop vite, était beaucoup trop malin et pernicieux.

Il commença son génocide silencieux, annihilant les différentes races oniriques au fil des ans. Sur des milliers d'années, le sang des gnomes, lutins, sirènes, et autres créatures fantastiques se répandit au sol ; la folie humaine ne laissait d'autre choix que se cacher.

Votre véritable nom est **Lyssa**. Votre famille a été anéantie aux alentours de 1400 par des moines imbus de ce qu'ils nomment la «puissance divine ». Vous êtes parvenue à prendre une apparence humaine, ce au détriment de nombreux sacrifices. Vous n'êtes aujourd'hui que plus impulsive et moins puissante que vous ne l'avez jamais été.

Dès lors, vous n'avez qu'à cesser de parcourir le monde à la recherche de ces anciens êtres, pluri-millénaires, bien plus sages et plus profonds que ces stupides humains.

C'est dans une forêt que vous êtes tombée nez à nez avec un groupe entier de farfadets, malins petits bricoleurs, savants comme tout. Un savoir immense, dans un cerveau grand comme une noisette.

La grande famille vous suivit dans votre quête des origines.

Il n'y a pas si longtemps, vous avez ressenti une grande force, une émanation magique qui vous appelait vers le pôle. C'est au Groenland, près de trente mètres sous la glace, que vous l'avez vue : **Aelir-Adalæae**, un Dragon femelle, congelée dans la glace, depuis des millénaires maintenant.

Vous promettant de ramener Aelir-Adalæae à la vie, vous vous êtes mise à la recherche d'un moyen de dégager Aelir-Adalæae de là. Projet ambitieux, d'autant plus que l'endroit n'est guère pratique pour ce genre d'exercice.

C'est à la suite d'un article dans le journal que vous avez contacté Frank Hammond. Ce riche financier, en proie visiblement à des problèmes avec la justice (suite à une histoire de travaux scientifiques contraires à la loi). Vous lui avez parlé d'un endroit où aucune norme juridique n'aurait atteinte à ce qu'il entendait faire. Un endroit où personne ne viendrait le déranger. Un endroit, par ailleurs, où se trouvait, à une trentaine de mètres sous la glace, un dinosaure congelé, qui lui apporterait sans doute une gloire immense...

Vous lui avez un peu forcé la main, usant parcimonieusement de vos pouvoirs oniriques. Le benêt céda, et quelques temps plus tard commençaient au Groenland des travaux titanesques.

Vos travaux ont enfin pu débuter. Il fallut creuser longtemps, difficilement ; les pelleteuses avaient de la peine dans un terrain glacé, et froid. Mais vous y parvinrent, vous avez finalement atteint Aelir-Adalæae. Débutèrent alors l'approche minutieuse, lente, progressant centimètre par centimètre, enlevant la glace mais conservant par divers produits le corps du Dragon dans un état de conservation. Vous ne pourrez le réveiller véritablement qu'une fois qu'il se sera suffisamment réchauffé...et ce moment approche.

A votre grande surprise, vous êtes tombée sur deux œufs de dragons, bien abrités aux côtés de la merveilleuse créature. Malheureusement, Hammond est intervenu à ce moment là, et est devenu fou de joie devant ce spectacle...vous êtes parvenue à dissimuler un œuf tandis qu'il s'emparait de l'autre. Vous avez dû réfréner une envie meurtrière, car une fois de plus, un humains s'adjudgeait ce qui ne lui appartenait pas. Vous l'avez toutefois laissé faire, attendant votre heure. Vous récupérerez l'œuf plus tard...quant à l'autre œuf, vous l'avez caché dans un endroit où personne ne songerait à aller le chercher...

La découverte de l'œuf a naturellement beaucoup fait parler de lui. Des humains importants semble-t-il souhaitent le voir. Après leur avoir montré, à tour de rôles, le corps encore coincé dans la glace du Dragon, vous avez dû partager un repas insipide et fade, en riant aux quelques mauvaises plaisanteries lancées ce soir-là.

Durant la nuit, vous avez fait de nombreux cauchemars, comme si quelqu'un vous appelait à l'aide, et souffrait atrocement. Puis une douleur immense, et un bruit gigantesque vous a tiré de votre sommeil. Une explosion, vous le savez, non loin de Aelir-Adalæae. Mais ce n'est pas elle qui souffrait le plus.

Quant à l'assassinat, il vous importe peu en tant que tel, mais vous avez tout de même l'impression qu'il pourrait être lié aux œufs, aussi devriez-vous peut-être enquêter là-dessus...

Bonne chance !

Vos buts :

- réveiller le Dragon
- Sauver ses œufs
- empêcher quiconque de faire du mal à une créature onirique.

Comment se la jouer :

Vous avez été contrainte de prendre forme humaine, mais votre essence féérique demeure envers et contre tout. Quelque fois, il vous arrive de chançonner toute seule, de danser un peu gracieusement, et certainement de rêvasser beaucoup. Vous êtes habillée en paléontologue, mais n'hésitez pas à rajouter des petits éléments féériques.

Capacités spéciales :

- *Poser des questions à vos amis les Farfadets*
Ils vous ont accompagnée jusqu'ici, et se cachent un peu partout. Bien souvent, ils laissent traîner leurs oreilles à droite et à gauche, aussi peuvent-ils certainement soit vous renseigner, soit vous apporter quelque chose de particulier...
- *Persuasion féérique :*
Vous pouvez convaincre quelqu'un qu'il devrait faire quelque chose, pour autant que cela ne nuise pas à sa vie. Il vous faut donc insister quelques minutes, user des vos charmes, puis piocher dans votre conscience magique afin de le convaincre...