

Gibraïl, élu des dieux

Le monde a bien changé depuis que vous y avez mis les pieds pour la première fois – c'était, il vous semble, il y a une éternité. Vous le contemplez désormais avec des yeux un peu désabusés. L'accumulation de technologie, l'attitude futile des humains vous donne parfois envie de vous laisser aller à quelque acte de massacre gratuit, mais toujours revient en vous la



quête qui vous fut donnée, et que vous avez juré d'accomplir, car tel est votre rôle.

Vous êtes Gibraïl, demi-dieu inférieur du panthéon complexe suméro-akkadien. Votre existence n'a de sens qu'à travers l'obéissance des Dieux primordiaux, à savoir

Apsou, le Dieu créateur, qui s'est scindé d'avec Tiamat, engendrant le ciel et la terre. De leur scission sont nés quantités de Dieux, dont les principaux sont Enlil (terre), Ea (eau), Anou (ciel), Ishtar (guerre et amour), Tesioub (orage). La liste serait trop longue à énumérer, mais vous êtes un serviteur de ces Dieux, issu d'une paupière d'Ishtar.

Votre histoire débute alors que grondait dans le ciel la colère des Dieux. La rage d'Apsou semblait sans limite, et on vous chargea de vous rendre sur terre, armé d'une épée confectionnée par Tesioub et acérée par Ishtar. Lorsqu'il vous la remit, Apsou, Dieu des Dieux laissa perler une goutte de son sang sur la lame. Ses paroles résonnèrent à travers le ciel, sous la forme d'un grondement.

*Aggraar'Apsout, mon fils,
Crée de boue et de mon sang,
A trahi les Dieux, a trahi son père,
En donnant aux simples mortels
Le secret de l'immortalité.*

*C'est Gilgamesh, Roi entre ciel et terre
Qui reçut ce lourd fardeau,
C'est à toi, Gibraïl, de l'en délester.
Pars sur terre anéantir la trahison,
Tue Gilgamesh, homme au savoir trop lourd*

*Et annihile Aggraar'Apsout, fils indigne
Qui défia l'ordre naturel des choses
Perturba ma tranquillité
Sema le chaos.
Va.*

Ainsi parla Apsou, Dieu des Dieux, et Vous n'eûtes guère le choix.

La terre est par définition plus contraignante que les sphères où vous aviez l'habitude de vous répandre. Mais armé de l'épée, vous étiez l'élu des Dieux, et ne pouviez échouer dans votre mission.

Votre traque vous amena tout d'abord à Babylone, ville où siégeait Gilgamesh. Mais celui-ci se révéla introuvable. Toutefois, Aggraar'Apsout avait laissé sa trace, car dans toute la ville, on ne percevait que désordre et chaos. D'aucun ne parvenaient à s'exprimer convenablement, toutes les langues semblaient mélangées, les disputes allaient bon train. Vous parvîntes tout de même à débusquer Aggraar'Apsout, dont la laideur et le caractère anarchique étaient réputés au-delà des Cieux. Mais celui-ci préféra fuir, et vous dûtes détruire une partie de la ville, sans résultat.

La poursuite s'étendit sur de nombreuses années. Vous faillîtes l'attraper à Sodome, que fut rasée par votre action, ainsi qu'à Gomorrhe, qui s'écroula intégralement sous votre épée. Sans aucun scrupule pour la misérable existence humaine, vous avez fini par retrouver Aggraar'Apsout dans le désert. Le repoussant demi-Dieu, fils d'Apsou, n'avait rien en commun avec son père, si calme, si immuable.

Le combat fut titanesque, les cris se firent entendre jusqu'aux abords du monde. Mais Aggraar'Apsout, bien que plus puissant, ne pouvait résister aux assauts de la lame de votre épée. C'est avec un cri de triomphe que vous avez planté l'épée en plein cœur du traître. Mais tandis qu'il s'affaissait, vaincu et mourant, l'épée se brisa et laissa dans le corps ensanglanté d'Aggraar'Apsout un fragment comme une écharde sombre.

Contemplant avec un mélange d'horreur et de fascination la mort d'un demi-Dieu, une tempête de sable d'une rare violence se leva, vous faisant perdre tout sens de l'observation. Marchant à tâtons, vous avez vite perdu trace du corps d'Aggraar'Apsout. Lorsque la tempête se calma, il ne subsistait plus autour de vous que le calme, celui-là même qui suit toute mort. Le corps d'Aggraar'Apsout avait été enterré sous le sable, avec votre fragment d'épée.

C'est alors qu'il fallut partir à la recherche de Gilgamesh. Celui-ci avait quitté Babylone il y a quelques années déjà, et sa piste ne semblait pas très fraîche. Aussi l'avez-vous cherché, recherché, avez-vous fouillé des villes entières, mais aucune trace de Gilgamesh.

Cela fait maintenant plus de deux mille cinq cents ans que vous le cherchez. Vous savez que vous ne pourrez avoir de répit qu'une fois Gilgamesh détruit, car ainsi va l'ordre des choses, ainsi a parlé Apsou, et ainsi devez-vous vous y conformer.

Mais bien souvent, dans votre sommeil, vous êtes réveillé par des cris, des râles d'agonie qui vous hantent depuis près de mille ans maintenant. Vous ne savez d'où ils viennent, ni de qui ils émanent, mais ils vous effraient toujours autant en rêve.

Récemment, alors que vous quêtiez Gilgamesh, vous êtes tombé sur un article de journal où l'on parlait d'un libraire, du nom de Gardner, qui serait dans un état critique à l'hôpital. Rien de bien intéressant jusque là, hormis le fait que dans ses divagations, il ne cessait de répéter le nom d'Aggraar'Apsout. Ceci, bien évidemment, vous a intrigué, et avez décidé de commencer à vous intéresser à cette histoire.

Lorsque Gardner annonça sa volonté de remonter au monastère, vous vous êtes immédiatement porté volontaire. Après un entretien au téléphone, où vous disiez être historien de l'antiquité (ce qui ne sera pas trop difficile à faire croire), vous avez été admis au groupe sous le nom de Hans Storm. Mais il vous faudra sans doute masquer votre nom, et vous inventer une histoire, car les hommes sont des créatures fort inquiètes, et toute vérité n'est pas bonne à dire.

Vous possédez : la garde de l'épée des Dieux.

Capacités spéciales : Force surhumaine