

Aggraar'Apsout

*La matrice du cosmos
Le chaos initial
met en place les éléments
de la Vie, de la mort
De l'univers.*



Aggraar'Apsout est le fils d'Apsou lui-même, Dieu de la Création, Dieu de l'être même. Il fut engendré d'un peu de boue, et d'une giclée de sang d'Apsou.

Mais Aggraar'Apsout n'est pas le fils sage, calme et solennel qu'aurait voulu Apsou. Il se montre turbulent, vivace et agité. Face à l'immobilisme d'Apsou, il oppose son anarchisme, et sa volonté de chaos, propice à la vie. Il

est pulsions, mouvement, discorde, mais surtout volonté de vivre. Apsou n'est que calme et sérénité, immobilisme et placidité. Tout chez lui prône la stagnation, il ne peut aider les hommes à progresser, car il ne les fait pas souffrir.

Nergal, le Dieu des Enfers Sombres, lieu de résidence obscur des morts, est l'ami d'Aggraar'Apsout, et déteste par ailleurs cordialement Apsou, qu'il jalouse pour sa puissance. C'est ainsi qu'il dicte un récit à Tandorgash, prêtre d'une secte mésopotamienne. Les Versets Sombres est un récit simple, une histoire, pour qui sait la lire permet d'invoquer des forces phénoménales, ainsi que d'invoquer Aggraar'Apsout sur terre. Gardé longtemps secret, aux yeux même des Dieux, le livre sera récupéré par Gilgamesh, régent de Babylone. Celui-ci fera construire une grande tour, et procédera à l'invocation d'Aggraar'Apsout.

Enfin libéré de la prison éthérée et cosmique que sont les étoiles et le néant, Aggraar'Apsout va accepter l'offre de Gilgamesh. Echanger son immortalité contre sa liberté. Aggraar ouvre donc grand son cœur, et en sort une fleur, la fleur de l'immortalité. Ainsi, privé d'une grande partie de sa puissance, et vulnérable au temps qui passe, il décide d'aller parcourir le monde, et de le rendre aussi anarchique et vivant que possible. Il commence par Babylone, où il se trouve au départ, et mélange les langues des hommes, provoquant chaos et confusion.

Mais il est rapidement traqué par Gibrail, une incarnation divine lancée à ses trousses par Apsou et d'autres dieux.

Il fuit à travers les contrées, manque de se faire massacrer par la folie destructrice de Gibrail à Sodome et à Gomorrhe, puis est finalement retrouvé aux portes de Jérusalem, dans le désert. Au cours de ce combat épique, Gibrail lui plantera son épée dans le cœur, et celle-ci se brisera. Sauvé par une tempête de sable provoquée par Gilgamesh, Aggraar'Apsout ira se reposer sous Jérusalem, avant d'être invoqué, près de deux mille ans plus tard, par Frénésius de Capulie, un moine. Mais ne parvenant pas à garder toute son emprise sur lui, Frénésius décide de le renvoyer, ou du moins de l'enfermer dans un coffre. Son invocation réussit, mais Frénésius est emporté dans le coffre, où il passe son temps à se cacher. Il finira tout de même par retirer « l'épine » qui fait tant souffrir Aggraar, à savoir le morceau d'épée encore fiché en lui.

Au cours de sa captivité, pire finalement que la compagnie des autres dieux ennuyeux, Aggraar'Apsout entend un long cri d'agonie. C'est son père, ainsi que tout le panthéon mésopotamien qui vient d'être annihilé par Yahvé/Elohim/Dieu. A présent, il est le dernier représentant mésopotamien encore en vie, et il se doit de se venger.

C'est Gardner qui lui permet de sortir, mais voyant qu'il essaie une formule maladroite de contrôle, Aggraar'Apsout devient fou de rage, de haine envers ces humains qui ne lui veulent que du mal, et il massacre les hommes, épargnant de justesse Gardner.

A présent, son but est de retrouver le livre, écrit de la parole même d'un Dieu, qui seul lui permettra de remonter aux étoiles, et d'affronter Yahvé, afin de se venger. Il héritera naturellement de la puissance des Anciens Dieux, mais il serait plus puissant s'il était aidé de Gibrail, dont il se doute qu'il est encore là.

Apparence :

Aggraar'Apsout est un monstre de laideur et de puanteur. Sa seule vue instaure la peur à qui le voit. Il est malheureux de cet état, mais sait que tout le monde le hait pour cela. Il n'est pas mauvais en soi, simplement, il est persuadé que l'anarchie donne naissance à la vie.

Lorsqu'il n'est pas là, c'est Lévy qui se charge de récolter les informations. Lévy est mort, le visage à moitié calciné sur des braises (en terme de déguisement, badigeonnez-vous le visage de latex liquide, laissez sécher, et effritez légèrement). Lévy est possédé par Aggraar, qui a accès à tous ses souvenirs. Ainsi, il pourra discuter normalement avec Gardner, mais ne révélera rien dans un premier temps, se contentant de dire qu'il ne se souvient plus de grand chose...il tentera d'en apprendre plus sur l'emplacement des Versets Sombres. Après une ou deux apparitions du monstre Aggraar, il se montrera plus méchant, allant jusqu'à étrangler un personnage pour le faire parler. Si deux joueurs différents jouent le monstre et Lévy, Lévy entrera en catalepsie à chaque apparition d'Aggraar'Apsout.

Lévy peut être tué facilement, ce n'est qu'une enveloppe. Il peut également subir une sorte d'exorcisme de la part d'un moine.

Apparitions d'Aggraar'Apsout

Aggraar va apparaître deux à trois fois, et chaque apparition devra être bien dosée et s'accompagner d'une dose de terreur pour les joueurs. Faites-le surgir soudain devant les personnages, émerger de derrière un mur, ou se retrouver discrètement derrière eux. Bref, qu'ils hurlent de terreur, et vous aurez gagné.

1ere apparition : Courte, mais intensive. Aggraar hurle son nom à plusieurs reprises, et demande fortement à ce qu'on lui amène « le livre », faute de quoi, il pourrait fortement se fâcher.

2eme apparition : arrivé plus discrètement auprès des joueurs, il va s'attaquer à eux fou de rage, en blessant plusieurs, usant de sorts de peur, ainsi que de mélange de langues. Puis il disparaîtra, promettant de se montrer moins clément la prochaine fois.

3eme apparition : le final. Gibrail doit être en possession de son épée au complet. Lorsqu'il s'avancera pour combattre son vieil ennemi, Aggraar entamera un discours convaincant :

« Gibrail, ne sois pas fou, et écoute moi. Tu vas tuer ta dernière chance de salut, ton seul moyen de te venger de tes véritables ennemis. N'as-tu pas entendu un long cri d'agonie, il y a de cela bien des siècles, un cri de souffrance qui te souleva le cœur ?

C'était le cri de tes pères, de tes Dieux, annihilés par un autre Dieu, qui ne supporte pas le partage. Ce Dieu, c'est celui de ceux qui se disent tes amis, c'est Yahvé, Elohim, ou Dieu l'unique, comme ils l'appellent. Les Dieux mésopotamiens, comme tant d'autres, ont été tués par lui. Tu veux me tuer ? J'ai mieux à te proposer : te venger.

Je veux remonter aux Cieux, et affronter Yahvé, et le vaincre. Pour cela, il me faut une essence d'un Dieu. Les Versets Sombres sont la transcription de la parole-même de Nergal, et

peuvent de part leur puissance me ramener là-haut. Mais nous serions bien plus puissant contre l'Unique si nous étions deux. Réfléchis bien : devenir un Dieu, ou poursuivre ta mission, et déambuler sur terre jusqu'à la fin des temps ? »

Dès lors, la fin du GN est totalement libre. Soit Gibräil décide de tuer Aggraar'Apsout malgré tout, et de s'emparer du livre seul afin d'affronter en solitaire Yahvé (ce qui s'est passé lorsque j'ai fait jouer cette partie), soit qu'il accepte de rallier la cause d'Aggraar'Apsout, et alors là, je pense que les autres personnages sont dans la merde.

A noter, que si Gibräil s'attaque à Aggraar avec une épée incomplète, il va se faire remballer puissamment, mais que dès que l'épée est ressoudée, par simple contact des lames, Aggraar a tout à craindre, car il y a de fortes chances qu'il meurt.

Mais le véritable moyen de tuer Aggraar est de trouver sa fleur d'immortalité, qui se trouve là où Gilgamesh a été brûlé, à l'emplacement de l'ancien bûcher (qui, s'ils le demandent, doit être indiqué à Maria ou à Frénésius). Et de la détruire, purement et simplement. Mais qui serait assez fou pour renoncer à l'immortalité ?