

Les Versets Sombres



Grandeur nature contemporain

Livret de l'organisateur





Les Versets Sombres

Jeu de Rôles Grandeur nature contemporain

Livret de l'organisateur

Ecrit par Madcow – 2001
Ecrire à l'auteur: swissmadcow@bluewin.ch
Coryphée.ch





AVERTISSEMENT

Vous tenez entre vos mains le livret 'Organisateur' du Jeu de Rôles Grandeur Nature 'Les Versets Sombres'. Ce dossier est confidentiel et est réservé à l'usage de l'organisateur de la soirée, si vous prévoyez de jouer, ne lisez pas ce qui suit.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLES GRANDEUR NATURE

Le jeu de rôle grandeur nature ou simplement grandeur nature (GN) est une forme ludique de jeu de rôle dans laquelle les joueurs réalisent physiquement les actions de leur personnage. Le participant incarne un personnage au sein d'un univers fictif, et interagit avec d'autres personnages joués. Le succès des actions des joueurs est évalué par des règles de jeu, ou bien déterminé par le consensus entre joueurs. Les éléments de l'univers de jeu et les règles sont déterminés par des organisateurs.

Les premiers jeux de rôle grandeur nature ont été organisés à la fin des années 1970. Cette activité s'est propagée à travers le monde durant les années 1980, et s'est diversifiée par une grande variété de styles de jeu. De tels jeux sont souvent conçus comme une activité de divertissement, mais peuvent parfois être orientés vers la performance théâtrale ou artistique. Certains événements peuvent aussi être conçus dans des buts pédagogiques ou politiques. Les univers fictifs de jeu incluent des univers réalistes modernes ou historiques, et des univers futuristes ou fantastiques. Plus d'informations sur www.coryphee.ch

PRESENTATION

Ce Grandeur nature est prévu pour une quinzaine de joueurs et un ou plusieurs organisateurs. Il est censé se dérouler sur une longue soirée. L'idéal serait d'avoir pour cadre d'anciennes ruines, ou un endroit assez troublant en forêt. La préparation nécessite de fabriquer quelques objets (livres, artefacts, etc.) ainsi qu'un costume de créature monstrueuse. L'intrigue est assez touffue et nécessite une bonne préparation de la part de l'organisateur. Il est préférable de se faire aider par un ou deux PNJS.

L'action se déroule en 1990, et prend la forme d'une expédition scientifique se rendant sur un terrain de fouilles. L'expédition est menée par Jorund Gardner, un archéologue plus sorcier que savant, ayant réussi à survivre sa première incursion en ces lieux.



BACKGROUND

Il fut un temps maintenant oublié où les Dieux étaient rivaux, et la terre n'était qu'un terrain de bataille entre les influences de ces puissances. C'est en **Mésopotamie, à Ur, que furent rédigés les Versets Sombres, le verbe-même de Nergal, Dieu des Enfers. C'est Tandorgash, prêtre sacrificateur de Nergal**, qui reçut en songe l'ordre de se rendre sur la montagne séparant les Deux fleuves, et c'est là que l'abominable lui fut confié, et c'est là qu'il fut transcrit dans un livre à la sombre destinée. Ce livre contenait un grand nombre de secrets innommables, et de mentions à l'au-delà, tels que nul mortel n'aurait jamais dû en connaître ne fut-ce qu'une seule page. Mais Nergal était en colère contre les autres Dieux, et voulait monter la haine des hommes contre ceux-ci.

Tandorgash ramena le livre à Ur, où il fut étudié secrètement par une secte, les fils d'Apsout, jusqu'à ce que Gilgamesh, tyran de Mésopotamie et régent de Babylone, ne mette fin à leurs agissements, et ne s'empare du Livre. Jadis pieu et fervent en Ishtar, déesse de la guerre et de l'amour, qui selon la légende était amoureuse de lui, il s'en détourna, provoquant sa colère, au profit des Sombres Plans de Nergal. Gilgamesh décida de construire une grande tour à Babylone, d'où il serait mieux en mesure d'accomplir son projet : devenir immortel.



Un soir que tous les Dieux faisaient résonner leur colère au tréfonds du ciel, **Gilgamesh fit une invocation qui lui amena Aggraar'Apsout**, fils d'Apsout le créateur et l'Ordonnateur de toutes choses. Aggraar'Apsout était repoussant de laideur, et sa conception du monde était mue par le désordre, l'anarchie et le chaos, seuls éléments selon lui qui perturbaient l'immuabilité si chère à son père, qui l'avait façonné de boue primordiale et d'un peu de son sang.

Aggraar'Apsout écouta les paroles de Gilgamesh, et lui proposa un marché ; **qu'en échange de l'immortalité, Aggraar'Apsout réclamait la liberté**. Gilgamesh hésita longtemps à laisser partir Aggraar'Apsout, et finalement, la tentation de l'éternité fut la plus grande. Ouvrant béant sa poitrine, **Aggraar'Apsout sortit de son cœur une fleur, qu'il donna à Gilgamesh**. Celui-ci la mit en son cœur, et partit ivre de joie traverser le monde et le découvrir.

Mais les Dieux Mésopotamiens étaient furieux de la trahison d'Aggraar'Apsout, et c'est son père même qui envoya **Gibraïl**, l'élu des Dieux, vaincre Aggraar'Apsout, et tuer Gilgamesh.

Aggraar'Apsout jouissait pleinement de sa liberté sur terre. Il semait la discorde dans Babylone, créant des langues et des disputes, rendant captivante la politique de la cité. Mais **Gibraïl le traquait déjà, armé de son épée confectionnée par Ishtar, déesse de la guerre et de l'Amour et Tesioub, Dieu de l'Orage**. Cependant, Aggraar'Apsout était rusé, et il parvint à se dissimuler dans Babylone. Mais de plus en plus enragé, Gibraïl commença à détruire la ville. Aggraar dut fuir de ville en ville, toujours caché,



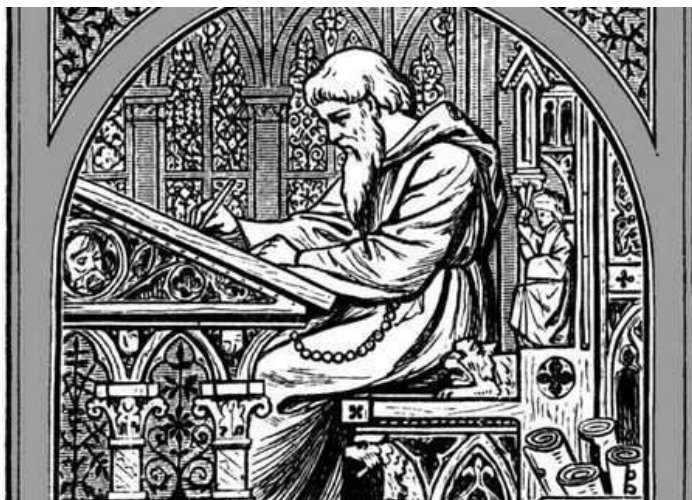
mais Gibrail le traquait inlassablement. Ils passèrent par Sodome et Gomorrhe, que Gibrail rasa complètement.

C'est au centre du désert que finalement les deux demi-dieux se rencontrèrent. Le combat fut épique et titanesque, mais Agraar'Apsout finit par être vaincu. **Blessé et amoindri, Gibrail lève son glaive en direction des nuages noirs qui couvrent ce territoire aride, et plonge sa lame dans le cœur d'Agraar'Apsout, qui, sans un mot, chancelle en avant, alors même que la lame se brise en deux, la pointe fichée en lui.**

Gibrail put alors contempler son adversaire vaincu, mais peu de temps, car aussi rapidement que soudainement se leva une formidable tempête de sable qui aveugla totalement l' élu, le forçant à avancer au hasard. Lorsque enfin elle cessa, il n'y avait plus nulle trace d'Aggraar'Apsout, dévoré par le sable.

Toutefois, **Aggraar n'était pas mort, car la fleur de l'immortalité était portée par Gilgamesh.** Mais il était tellement blessé que seul son esprit était encore capable d'agir. Il appela Gilgamesh à l'aide, et celui-ci, avec les Versets Sombres, prononça une incantation qui fit se lever le vent et soulever les poussières ; et Aggraar'Apsout put fuir avec les dernières forces qui lui restaient et trouver repos sous Jérusalem.

Gilgamesh quant à lui, au cours d'une longue épopée qui devint célèbre, traversa le monde de part en part avec les Versets Sombres, et le visita tant et tant de fois qu'à la fin il connaissait toutes les langues et toutes les coutumes. Il fit une rencontre, en la personne de **My'anne, qui devint sa femme et mourut en lui laissant un fils, Myl'doch**, qui l'accompagna au long de son périple. Mais Myl'doch ne semblait pas grandir très vite, et il n'était encore qu'un enfant lorsque son père **Gilgamesh fut arrêté pour sorcellerie, et brûlé sur le bûcher par l'inquisition.** Ses dernières paroles, il ne les oubliera jamais, étaient « Aggraar'Apsout ! Aggraar'Apsout ! ». **Là où Gilgamesh fut brûlé repose à présent un arbre, centenaire, et en-dessous, une fleur, la fleur de l'immortalité.**



C'est ainsi que les Versets Sombres échouèrent au **monastère des Frères de l'Aube**, millénaristes très versés dans le mysticisme et l'occulte, et que **Frénésius le traduisit en latin**, afin que ce savoir puisse être analysé à Rome.

Les frères de l'Aube, dont Frénésius, firent un rituel pour appeler Aggraar, et celui-ci vint, car il pensait être appelé par Gilgamesh lui-même, mais fut trompé, et les prêtres le lièrent pour l'étudier.

Fou de rage, Aggraar'Apsout se démena pour se libérer de ses entraves magiques, tant et

si bien qu'il effraya les prêtres, qui préparèrent un rituel en hâte. Celui-ci, réalisé avec les Versets Sombres, fut effectué par Frénésius, mais fut un désastre. Certes, Aggraar fut renvoyé dans le coffre, mais le feu prit instantanément dans le monastère, brûlant les moines présents, et **Frénésius fut aspiré dans le coffre avec Aggraar.** Il eut juste le temps de donner les Versets Sombres à **Claudius Constantinus**, et de lui ordonner de le cacher, de telle sorte que plus jamais il ne soit trouvé. Celui-ci,



tandis que le feu lui brûlait les cheveux et les sourcils, souleva une grosse pierre, et s'y enferma. Il eut le temps d'écrire sur un mur avoisinant la phrase en latin : « **deus salvat aquae** ».



Frénésius, à l'intérieur du coffre, guerroyait mentalement contre Aggraar pendant près de 500 ans. De quoi devenir fou, ce qu'il est devenu. Cependant, à force de l'éviter et de le fuir, il comprit que Aggraar souffrait, de par la lame qu'il avait enfoncée dans le cœur. Il s'approcha donc alors que la créature semblait sommeiller, et la lui retira. Depuis lors, la créature semble se porter mieux, et laisse Frénésius tranquille.

500 ans plus tard, un homme nommé Jorund Gardner, sorcier officieux et historien-archéologue plus officiellement, organisa avec **Sasha Lévy** une expédition pour retrouver ce monastère, accompagnés de trois autres comparses, des sorciers satanistes, ils finirent surtout grâce à Lévy, par découvrir les ruines. Mais Gardner avait d'autres projets en vue. **Ses comparses et lui se saisirent de Lévy, le hissèrent sur un bûcher et firent un rituel, tandis qu'il se consumait**

lentement dans les braises. Alors s'ouvrit lentement le coffre, et en sortir...un moine, au plus grand étonnement de toute l'assemblée. Mais il décampa bien rapidement, et soudain surgit Aggraar'Apsout, encore bouillant de rage. Lorsqu'il comprit que Gardner et les siens voulaient le lier, il entra dans une véritable frénésie, et les massacra littéralement. **Seul Gardner parvint à s'enfuir,** non sans être gravement blessé au visage et aux mains.

Sur son lit d'hôpital, en proie au délire, il articulait sans cesse le nom d'Aggraar'Apsout. Image qui circula sur toutes les télévisions, car Lévy était un personnage riche et connu, et sa disparition attrista grand nombre de personnes.

Quelques semaines plus tard, lorsqu'il sortit de l'hôpital, il annonça sa résolution de retourner là haut, pour faire une sépulture décente à son ami Lévy, soi-disant frappé par la foudre, et terminer son travail sur les ruines. Il acceptait toute personne intéressée.



Chronologie du jeu

Les joueurs forment la nouvelle expédition, qui guidée par Gardner, vont se rendre aux ruines du monastère. Celles-ci sont difficilement accessibles, et seul Gardner sait exactement retrouver le chemin. Ce bout de chemin d'une demi-heure environ dans des bois sombres, éclairé à la torche, devrait permettre aux personnages d'apprendre à se connaître, et Gardner devrait apparaître de plus en plus étrange au fur et à mesure de l'avancée de l'expédition.

- 1) En chemin, ils vont croiser un homme prostré, qui a le visage brûlé. C'est Lévy - mais dont l'esprit est en réalité contrôlé par Aggraar'Apsout - qui recherche les Versets Sombres, ainsi que Gilgamesh pour se venger. Lévy aura une attitude étrange, fuyante, et confuse, prétextant ne pas se souvenir des derniers mois, et les suivra jusqu'au monastère, essayant de découvrir des choses. Il n'hésitera pas à essayer d'assassiner un joueur, mais sera tué...ou exorcisé !
- 2) Plus tard les joueurs rencontreront Frénésius. En fait, ils le verront à leur arrivée au monastère, succinctement, qui s'échappe à leur approche. Frénésius sera très méfiant à l'égard des joueurs, et fera quelques apparitions remarquées admonestant les joueurs en leur disant de faire attention à Aggraar'Apsout, car c'est le démon, et blablabla. Frénésius connaît l'emplacement du bûcher de Gilgamesh. Si un joueur lui demande, il peut l'y conduire. De même, il sait où est l'épée, et peut y conduire quelqu'un de digne. De plus, en chemin, il éclairera un mur où se trouve notée l'énigme de Claudius. Il faudra l'appui de Maria pour trouver la cachette...qqn sera-t-il enfermé dedans ?
- 3) Attaque d'Aggraar. Frénésius prévient les joueurs que Aggraar approche, puis part se cacher. Aggraar doit bénéficier d'une apparence monstrueuse – il arrivera discrètement sur le site et fera une entrée remarquée en effrayant tous les joueurs, mais repartira très rapidement après éventuellement avoir blessé un personnage.
- 4) La deuxième fois, il reviendra et menacera un personnage hypnotisé de massacrer tous les autres joueurs s'il ne lui est pas remis le Livre des Versets Sombres.
- 5) La troisième fois, lorsqu'il saura que Gibrail est là, il lui proposera de devenir un dieu avec lui, et de combattre Yahwe dans les plans astraux. Il suffit de posséder le bouquin, et de récupérer la fleur d'immortalité. Les prêtres risquent fort de ne pas être d'accord, faut voir...

Final

Il y a plusieurs fins possibles au GN :

- Gibrail affronte Aggraar'Apsout, et le frappe mortellement. Celui-ci agonise, mais c'est la fleur qu'il faut frapper. Aggraar meurt donc.
- Quelqu'un fait une invocation contre Aggraar. Suivant le type, il peut être enfermé (avec le jeteur de sorts), détruit, ou vidé de son énergie. Il peut également être contrôlé, pour un certain temps du moins...bref, tout est ouvert.
- Celui qui ne sait pas parler l'akkadien, le sumérien, bref, tout ça, a plusieurs solutions : faire lire le texte par quelqu'un d'autre. Choper le collier de Gilgamesh qui lui permettra de connaître toutes les langues. Se débrouiller pour qu'Aggraar lui transforme sa langue natale en babylonien (être très persuasif)...



Nota Bene – aide aux Organisateurs

J'ai fait jouer ce scénario en une nuit, dans les ruines d'un ancien monastère, entouré de forêt. Quatre à cinq heures de jeu intensifs sont à mon avis préférables à une longue journée d'errance et d'ennui.

Le jeu a commencé lorsque Gardner, un pj, revient du monastère que les organisateurs lui ont montré. Il a la charge de conduire les autres joueurs à travers les chemins sinueux de la forêt, de les perdre un peu, de leur faire entendre quelques bruits suspects...après tout, Gardner est tout de même effrayé de revenir là.

Sur leur chemin, le groupe rencontre Lévy, prostré sur le chemin, dos aux joueurs. Lorsqu'il se retourne, tous peuvent apercevoir avec consternation son visage brûlé (facile à faire avec du latex liquide). Lévy est un PNJ, et n'est en fait qu'un corps habité par Aggraar'Apsout, qui se sert de ses souvenirs. Il saluera Gardner, et lui dira que c'est bien gentil de venir le chercher...

Lévy doit être joué de manière énigmatique, Aggraar voulant tenter d'apprendre sans violence où se trouve le Livre. Il noiera le poisson, mais comme la soirée avancera, il se montrera de plus en plus brusque, de plus en plus sournois et méchant, allant jusqu'à étrangler et forcer certains joueurs pour qu'ils parlent...

Très important : Lorsque Aggraar fera ses apparitions, Lévy sera prostré dans un coin, ne dira rien, ne bougera pas, même si on le bouscule. Par manque de personnel, Lévy et Aggraar étaient joués par la même personne, il faut juste savoir s'esquiver en douce, sans attirer l'attention. Lévy n'est pas un personnage conçu pour survivre, alors faites qu'il meure en beauté, ou qu'il soit exorcisé...

Ses relations avec Frénésius, qui peut, à mon sens, être joué soit comme un PNJ, soit comme un PJ briefé, sont houleuses. Frénésius le déteste totalement, car il se doute bien de qui il est. Mais Aggraar ne veut pas forcément tuer Frénésius, car il lui a retiré cette épine, le morceau d'épée fichée en lui...

Frénésius débarquera en fracas un peu plus tard, sortant de la forêt où il s'évertuait à se rendre louche par des bruits, des ombres fugitives, bref, une présence ambiance, puis une entrée en scène à négocier comme il vous plaît. Durant notre soirée, il est arrivé en hurlant des propos inquisiteurs, et sommant les infidèles de ne pas souiller une terre sainte par l'église.

Frénésius va naturellement raconter son histoire au compte-goutte. Il sait où se trouve l'épine, l'autre partie de l'épée, mais ne la donnera qu'à une personne qu'il estime digne (aussi serait-il intéressant, s'il est PNJ, qu'il ne connaisse pas les rôles des autres personnages).

Le livre est quant à lui dissimulé dans le monastère. Claudius, pris dans les flammes, n'a eu d'autre choix que de se cacher dans une cachette, dans le puit, après avoir taillé rapidement dans la pierre : « Deus salvat a aqua », dieu sauve par l'eau. Le puit peut être trouvé sur la carte de Maria Borgus.

Seule l'intuition peut mener vers la fleur de l'immortalité, plantée sous un vieil arbre non loin du monastère, là où dans le passé étaient brûlés les hérétiques. Si quelqu'un pose la question à Frénésius, ou à Maria Borgus, ils sauront trouver l'endroit.

Ne pas oublier que l'arbre est en réalité Gilgamesh, et que celui-ci pourra communiquer avec les joueurs. Peut-être ne donnera-t-il la fleur qu'à un être lui aussi méritant ? A vous de voir.

Dans notre partie, la fleur n'a pas été trouvée, et Aggraar a été tué par Gibraël, qui a immédiatement réclamé le livre, prêt à remonter aux étoiles pour affronter seul Yahvé. La découverte du livre a scellé le scénario, et tout le monde s'est révélé être extrêmement satisfait de la soirée, y compris Ludwig, poignardé par Olivia sur les instructions de Sigmund et Sybiline...



Annexes

Les différents objets, leurs pouvoirs et leur localisation

Les Versets Sombres est un livre en cunéiforme contenant de multiples textes ésotériques - ils sont cachés sous le monastère par Claudius Constantinus, sous l'injonction de Frénésius de Capulie. Seule la lecture de l'énigme, couplée avec le plan de l'architecte permettront de trouver le livre (le cacher dans un endroit lié à l'eau, comme un puit, un égoût, une source, une fontaine, etc.

Parole originelle de Nergal, le dieu des Enfers, il regroupe en vérité plusieurs parties. L'une énumère les différents dieux et autres divinités puissantes, l'autre les énergies magiques à employer, les mots à prononcer. Il permet d'invoquer Aggraar'Apsout, engendré de la laideur et de l'anarchie propice à la vie. Il permet de le contrôler, ainsi que ceux dans son genre...(Gibraïl). Il permet également de les détruire...Mais il peut également accaparer leur énergie, et donner leur force de quasi immortels. Il permet également d'enfermer dans un coffre... Celui qui décide donc d'utiliser le livre peut donc au choix, et s'il dispose des compétences nécessaires :

- Enfermer le corps et l'esprit d'une créature dans un coffre
- Détruire les créatures immobilisées (au sein d'un pentacle, clouées par un pieu, une épée, etc.)
- Invoquer Aggraar'Apsout
- Parole véritable de Nergal, un dieu décédé. Qui saura l'interpréter deviendra un dieu
- Renvoyer vers les étoiles
- Contrôler les créatures surnaturelles
- Prendre possession de leur énergie

La fleur de l'immortalité se trouve sous un arbre, là où Gilgamesh fut brûlé par l'inquisition. L'arbre peut parler à qui se donne la peine de l'écouter. Celui qui la détient n'est pas immortel, mais porteur de l'immortalité elle-même, bien que celle-ci déborde évidemment un peu sur son porteur... Ceci veut dire qu'il peut être tué, car l'immortalité, elle, demeure. Dans le cas d'Aggraar'Apsout, son essence divine lui permet, même sans immortalité, de vivre longtemps, très longtemps...

Le collier de Gilgamesh s'est gorgé de son savoir. Celui qui le porte est à même de parler et de lire toutes les langues. Par ailleurs, il protège des charmes d'Aggraar'Apsout, qui n'a aucune emprise sur lui. A noter que si Gibraïl frappe le détenteur du collier avec son épée, le collier assurera une protection magique contre celle-ci. Le collier est actuellement porté par le fils de Gilgamesh.

Les Versets Sombres traduits en latin, faite par Frénésius de Capulie, parvint à quitter le monastère en flammes avec l'aide d'un moine, Frère Anselme, qui amena le livre à l'évêque de Tours, après l'avoir lu. Il voua dès lors sa vie à la prosternation, à la méditation, et écrivit ses mémoires. La traduction fut conservée par le clergé pendant tout ce temps, et fut volée il y a peu, par Gardner et ses acolytes.



Les Mémoires du frère Anselme sont toujours disponibles à la bibliothèque ecclésiastique de Tours. C'est la Sœur Katarina qui les a en sa possession.

Maria Borgus a **le plan de l'abbaye**, et sait qu'elle fut construite sur un ancien marais asséché, mais qu'en-dessous il fut installé tout un système d'égouts.

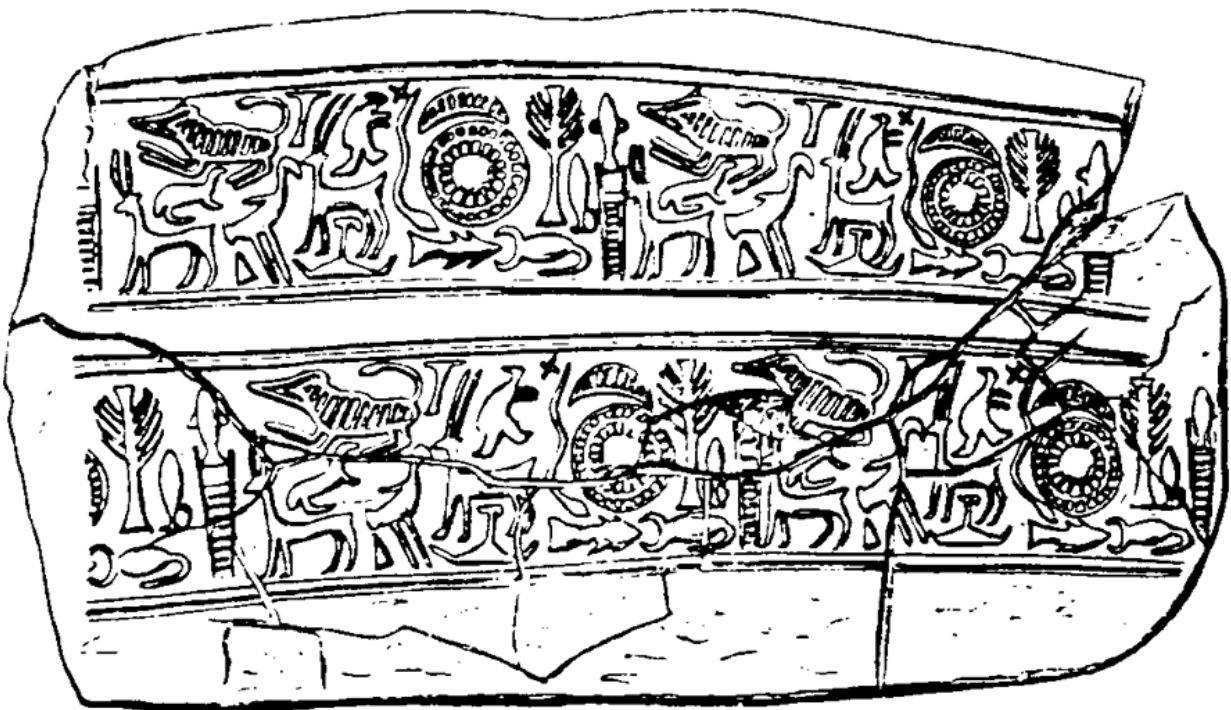
Les Historiens possèdent **les versions apocryphes** de la légende de Babel, du mythe de l'immortalité, de la descente d'Aggraar'Apsout, de l'élus, etc.

Gibraïl possède **la garde de son épée**.

Frénésius a quant à lui, caché profondément dans la forêt **le morceau d'épée** arraché à Aggraar'Apsout. Il y mènera les joueurs les plus méritants.

La babylonienne a **le récit de l'immortalité**, ainsi que le **récit ancien** parlant des Versets Sombres.

Le sataniste a un recueil de sorts, ou un truc dans le genre. Il pourra, grâce aux Versets Sombres, invoquer un démon en lui, et devenir hyper-puissant...





Les personnages

Aggraar'Apsout : fils d'Apsout, fait de boue et de son sang, il fut invoqué sur terre par Gilgamesh. Il prône, tout au contraire de son père, l'anarchie et le chaos, comme seuls moteurs de la vie, opposés à l'immobilisme d'Apsout. Il échange sa fleur d'immortalité contre sa liberté, ce qui met tous les dieux en colère. Finalement vaincu par Gibraïl, il sera sauvé par Gilgamesh qui le cache à l'aide d'une tempête de sable, et se repose sous Jérusalem. Il sera appelé 1800 ans plus tard au monastère, où il croit retrouver Gilgamesh, et récupérer sa fleur, qui le sauverait de son agonie. Mais il se retrouve lié par des moines, qui détiennent les Versets Sombres, aussi entre-t-il dans une colère noire, et tente-t-il de se libérer. Frénésius lance un rituel d'enfermement dans un coffre, qui réussit. Aussi Aggraar est-il enfermé pour 500 ans, avec un moine terrifié qui lui échappe sans cesse. Celui-ci toutefois lui enlève la source principale de ses tourments, en retirant l'épée brisée de son cœur.

Lorsque le coffre fut enfin ouvert, Aggraar se trouva une nouvelle fois sous l'emprise de sorciers lui voulant du mal, et entraver sa liberté. Aussi les massacra-t-il. Mais il ressent dans les parages l'existence du livre, et sent que Gilgamesh ne doit pas être loin, aussi le cherche-t-il. Il a eu une idée, car il a senti que les dieux avaient été massacrés par Yahwe. En récupérant le livre dont émane la parole même d'un dieu, il sera capable de devenir un dieu surpuissant à son tour, et d'affronter celui qui assassina son père.

Aggraar possède des pouvoirs surnaturels tels que la paralysie, la peur, le souffle, l'odeur pestilentielle, la discorde,... (à bien plaire au MJ)

Frénésius de Capulie : Moine millénariste de l'Ordre des Frères de l'Aube, il est un des sages du monastère. Lorsqu'on lui amène les Versets Sombres, récupérés sur un hérétique brûlé non-loin, il s'empresse de les lire et est horrifié. Il passe de nombreuses heures à le traduire dans le scriptorium, et peu à peu, la folie de la curiosité le gagne. Accompagné de quelques moines, il fait le rituel d'invocation à Aggraar'Apsout, que Frénésius soupçonne de n'être rien de moins qu'un démon. Mais celui-ci se révèle difficilement contrôlable, et pris de panique, Frénésius entame, après quelques jours, un rituel de protection et de renfermement. Celui-ci réussit partiellement, puisqu'Aggraar'Apsout est enfermé dans un coffre, mais il entraîne Frénésius avec lui. Alors qu'il est attiré, et que comme une brindille le monastère prend feu, Frénésius confie les Versets à Claudius Constantinus, qui jure des les cacher. Il les cache donc dans les égouts du monastère, sous une trappe, et laisse un mot.

Quant à Frénésius, il passe les 500 années suivantes à trembler, terrifié, et à fuir Aggraar'Apsout. Il lui retirera tout de même l'épée fichée en son cœur, excédé par les hurlements de souffrance de la Créature.

Lorsque il est libéré du coffre par l'expédition de Gardner, il ne pense qu'à s'enfuir le plus loin possible, avec le morceau d'épée.

Frénésius sait où se trouve le morceau d'épée. Il mènera celui ou ceux qu'il estime le plus digne de le recevoir pour le prendre. Par ailleurs, si on lui pose la question, il sait pertinemment où l'on brûlait les hérétiques à l'époque, il sera ravi d'y faire un tour...

De plus, l'énigme de Claudius ne lui en dira pas plus, mais il risque fort d'avoir à la leur mettre sous le nez...

Lévy : Sasha Lévy est un historien reconnu et doué. Il est tributaire d'une petite fortune, et lorsque Gardner lui propose de partir à la recherche du monastère, il accepte immédiatement. Investissant en équipement, et aidé du livre que Gardner lui a prêté (la traduction en latin, volée à Tours), Lévy parvient à retrouver le monastère. Mais là, Gardner, qui est en réalité un sataniste obsédé par le pouvoir et



l'immortalité, l'étrangle, et aidé de ses acolytes, entame le rituel d'ouverture du coffre découvert dans les ruines. Pour ce faire, il laisse Lévy se consumer dans des braises.

Après la fuite de Gardner, consécutive à l'apparition de Aggraar'Apsout, Lévy sera ramené à la vie par la créature, et contrôlé. Ainsi, Aggraar et lui ne font qu'un, et Aggraar a accès à ses souvenirs. C'est ainsi que Lévy va attendre le retour d'une expédition, et essayer de voler le livre.

Gardner : Jorund Gardner est un sataniste obsédé par le pouvoir et l'immortalité. Historien et théologue de formation, il découvre qu'une créature pouvant donner l'immortalité aurait été invoquée au monastère, et qu'un livre saurait la ramener. C'est ainsi qu'il vole le livre à Tours, et qu'il lance dans ces recherches ardues Lévy, qui y arrive. Mais Gardner l'étrangle et fait un rituel d'ouverture afin de libérer Aggraar, et de lui sommer de lui donner l'immortalité. Mais tout foire, et c'est d'abord un moine qui s'échappe, porteur d'une espèce de lame, et qui fuit à grande vitesse, terrifié, vers la forêt. Puis l'innommable apparaît, et massacre tout le monde. Seul Gardner parvient à s'échapper, mais ses mains sont en lambeaux, et son visage également. S'il réussit à rentrer au village le plus proche, c'est grâce à sa conviction que bientôt il serait immortel et surpuissant. Il parvient à ramener avec lui la traduction, mais délire totalement à l'hôpital, devant le monde entier, prononce le nom d'Aggraar'Apsout.

Gibraïl : demi-dieu envoyé par Apsou et le panthéon pour punir et vaincre Aggraar'Apsou de sa trahison, il lui fut confié une épée forgée par Ishtar, déesse de la guerre et de l'amour, et Tesioub, dieu de l'orage. Il rechercha Aggraar'Apsout à travers tout Babylone, qu'il commença à détruire, mais Aggraar fuit. Gibraïl détruisit Sodome et Gomorrhe, et retrouva finalement Aggraar dans le désert. Le combat fut titanesque, mais Gibraïl possédait l'épée et perça finalement le cœur de Aggraar, qui s'écroula. Mais son épée se brisa en deux, et une partie resta fichée dans le corps de Aggraar. Alors se leva une tempête, provoquée par Gilgamesh, qui permit à Aggraar de se dissimuler dans Jérusalem.

Aggraar repartit en quête de Gilgamesh, mais celui-ci se montrait bien plus discret. Une nuit, vers l'an mille, retentirent dans sa tête plusieurs cris d'agonie, mais il ne sait dire d'où ils viennent (en réalité, ce sont les cris des Dieux mésopotamiens en train de mourir, annihilés par Yahwe, le dieu omniscient et omnipotent chrétien, qui ne supporte pas l'altérité).

Depuis lors, Gibraïl parcourt le monde à la recherche de Gilgamesh. Ce n'est que lorsqu'il l'aura retrouvé qu'il pourra rentrer, prendre un repos bien mérité.

Telonius Lo : Telonius est un moine d'un ordre de frères extrêmement sévère, très porté sur le mysticisme et sur l'ésotérisme. Leurs croyances sont axées essentiellement sur l'Ancien Testament, celui du Dieu vengeur et punisseur. Telonius est pour une religion forte, afin d'éduquer les masses. Déjà qualifié d'extrémiste, il est un des piliers de son ordre. C'est pour cela qu'il a été choisi pour accompagner cette expédition. Il a pour mission de veiller à ce que la découverte de ce monastère ait des conséquences positives sur la religion chrétienne, et qu'aucun texte apocryphe ne s'y trouve (ou alors qu'il disparaisse subrepticement)

Katarina Kostapoulos : Bonne sœur du couvent des Hermandades, en Grèce, elle a été mutée à Rome car on lui reconnaissait une grande intelligence, et une interprétation nouvelle de certains textes, plus en accords avec les temps modernes. C'est à Tours qu'elle a pris connaissance de la traduction de Frénésius, et elle fut choisie par les hautes autorités pour aller suivre discrètement les agissements de Gardner et de son expédition là-bas, d'autant plus que la traduction a été volée, il y a de cela maintenant deux ans. Elle possède les mémoires de frère Anselme, qui raconte ce qui s'est à ses yeux passé dans ce monastère, ainsi que deux trois autres trucs. Son but est de tirer au clair l'affaire du vol de ce bouquin, ainsi que de savoir ce qui se trame là-bas. Elle se fait donc passer pour l'infirmière de Gardner, ce qui est aisé vu qu'elle possède des compétences de médecine.



Sarah Ranseur : Sarah est une adoratrice et une héritière du culte de certains dieux mésopotamiens. Elle cultive les connaissances d'une secte ancienne, dont elle se croit à l'heure actuelle la seule adoratrice (ce qui est vrai), les fils d'Apsout. Elle a naturellement sursauté en entendant Gardner prononcer le nom D'Aggraar'Apsout, d'autant plus qu'elle connaît des légendes relativement à son histoire. Si effectivement Aggraar'Apsout est de retour, elle doit tout faire pour l'aider. Ce qu'elle fait déjà en se présentant comme la conservatrice du musée des antiquités, de Reims.

Myl'doch : présenté sous le nom de Muhmad Moralhoui, Myl'doch est en fait le fils de Gilgamesh et d'une femme moyen orientale du nom de Myrla, qui mourut à sa naissance, il accompagna son père dans son périple à travers le monde. Il n'était encore qu'un enfant lorsqu'il vit son père périr sur le bûcher, et il se souviendra toujours des yeux avides de sang des moines de l'inquisition présents à ce moment là. Les dernières paroles de son père furent « Aggraar'Apsout, Aggraar'Apsout ». Myl'doch fut emmené et confié à une nourrice, qui mourut de la tuberculose. Il partit alors, et vagabonda seul à travers le monde. Il avait ceci de particulier qu'il vieillissait très lentement. Par ailleurs, son père lui a donné, avant d'être brûlé, son collier, qui permet de connaître toutes les langues et de résister à toutes les maladies (ainsi que des charmes d'Aggraar, mais il ne le sait pas).

500 ans plus tard, âgé de 20 ans apparents, il entend parler de Aggraar à la télévision. Il se présente donc à Gardner sous un faux nom (il n'a que trop appris à cacher sa particularité), et se prétend linguiste expert, en toutes langues anciennes.

Maria Borgus : Marius est un architecte très à la mode, qui a défrayé la chronique récemment en construisant une église de forme ronde. Ceci a déplu à de nombreux ecclésiastiques, ainsi qu'à une marge de conservateurs. Toutefois, c'est un passionné de cathédrales, églises, etc. Il a déniché au cours de ses recherches un plan du monastère avant sa destruction, et sa perfection l'émerveille à un tel point qu'il décide d'aller y voir par lui-même. Son but est de créer une abbaye moderne inspirée par cette ancienne, qui accueillera les prodiges de la technologie nouvelle. Bref, une hérésie pour certains.

Il a le plan de l'abbaye, qui permettra de déterminer où se trouvent les versets sombres, une fois l'énigme décryptée.

Ludwig Von Graublumen : Ludwig est un anthropologue ethnologue mondialement reconnu par la petite minorité de spécialistes qui s'intéressent à la mythologie sub-akkadienne du 3^e siècle avant JC. Auteur de talent, il s'apprêtait à écrire un roman fantastique sur la Mésopotamie. Mais quelqu'un lui déroba ses notes et son ébauche de manuscrit, anéantissant plusieurs années de travail et de recherches. Quelques temps plus tard parut une trilogie, dont l'histoire ressemblait étonnamment à celle qu'il avait écrite. Le succès fut fulgurant, mais Ludwig n'avait aucune preuve à apporter quant à la paternité de l'œuvre. Fou de rage contre Sigmund Löwenhartz, Ludwig décida de faire mieux que l'impertinent voleur. Son récit devait mettre en scène la rencontre d'Aggraar'Apsout avec Gilgamesh dans la tour de Babel, histoire inspirée de récits apocryphes. Quelle ne fut pas sa surprise entendant Gardner parler d'Aggraar à la télévision ! Ludwig connaît les mythes mieux que personne, et il ne comprend pas comment un nom babylonien peut se retrouver dans un monastère européen. Par ailleurs, il se fait déjà fort vieux, et son caractère de cochon le rend difficilement supportable par toute personne hormis sa fille, Sybiline, qui l'accompagne, car il a un peu de peine à marcher, et une faiblesse grandissante au cœur.

Il a avec lui des mythes apocryphes, parlant de la destruction de Sodome et Gomorrhe, non par dieu, mais par les dieux mésopotamiens. Etc. Il y a tout de même une chose qui le chagrine, c'est que sa longue carrière ne fut pas toute limpide. En effet, ses livres et études ne lui rapportent pas suffisamment pour payer tout ce qu'il faudrait à sa fille. C'est pourquoi Sigmund s'est pendant quelques



temps livré à un trafic d'antiquités pour collectionneurs riches. Malheureusement, un petit reporter l'a un jour surpris en flagrant délit, et depuis ce jour le fait chanter, en échange de diverses informations concernant des objets anciens, ou pour avoir l'exclusivité d'un reportage, etc. Si cela devait se savoir, Sigmund en mourrait, sûrement, de honte.

Sybiline Von Graublumen : Sybiline tranche de son père par sa fraîcheur de vivre et son enthousiasme. Elle est bien la seule qui puisse encore vraiment le supporter, mais au fond, elle l'aime bien. Elle a accepté de le suivre dans cette expédition pour l'aider, mais également pour rendre service à son amant...Sigmund ! En effet, celui-ci n'aurait jamais été capable d'écrire son roman sans les informations que Sybiline lui a procurées, qui parvenaient directement du travail de son père. Ne pouvant rien refuser à son amant, elle a encore accepté de lui parler du travail de son père, cette fois-ci. Il faudra donc qu'elle s'arrange pour prendre ses notes, et les passer à Sigmund pour qu'il puisse les lire. Toutefois, elle sait que si son père apprend sa trahison, il serait capable d'en mourir sur le coup...

Sigmund Löwenhartz : Sigmund a toujours été un sale égoïste. Déjà dans son enfance, il montait les enfants les uns contre les autres, et s'arrangeait toujours pour être bien vu. Cette fois-ci, il a trouvé le moyen de devenir célèbre en profitant de la crédulité d'une fillette un peu candide, en la personne de Sybiline, la fille du fameux Ludwig von Graublumen. Après lui avoir fait dérober ses notes, il a écrit une trilogie dans le monde mésopotamien qui devint un best-seller, et attira sur lui la renommée et la gloire. Cependant, le public en veut encore, mais la médiocrité de Sigmund ne lui permet pas de créer par lui-même. Il a encore besoin des talents de Ludwig, et de ceux de Sybiline. Puis, il fera comme il a toujours fait, il la jettera comme une vieille chaussette. Lorsqu'il aura récupéré les notes du vieux, il consacrera sa célébrité.

Olivia Newton : Archétype même du paparazzi de seconde zone, Oliver gagne péniblement sa piètre vie en prenant des photos avilissantes de stars. Pour arrondir ses fins de mois, il lui arrive de travailler pour des sites Internet pornographiques. Cela ne l'enchant pas vraiment, mais l'argent régule le monde, et la photo artistique ne nourrit pas son homme. C'est ainsi que lorsqu'il a entendu parler de cette expédition, et sachant que quelques sommités seraient présentes, il serait fort intéressant qu'un journaliste se glisse discrètement dans le tas. C'est en faisant chanter Ludwig, car il sait qu'il pratique le trafic de reliques antiques, et possède une photo compromettante. C'est ainsi qu'il a pu se faire accepter dans le groupe, en tant que aide de Ludwig et photographe spécialisé en architecture médiévale, pour la très sérieuse revue Arkeologos. En réalité, Oliver est un homme dénué de tous scrupules. Il sera prêt à TOUT pour une bonne photo, même à mettre des vies en danger.

Anahel Bruliot :

Ancien policier à la retraite. Dévoré par la curiosité, lorsque il a entendu cet homme, Gardner, prononcer les mots qu'il adéjà entendu il y a de cela bien des années. Il flaire les malfrats à des kilomètres, et quelque chose lui dit qu'il y a une histoire d'antiquités assez louche là-dedans. Et Gardner ne jouit pas de la meilleure réputation non-plus. Nulle doute qu'il y a une affaire de règlement de compte là dedans, et il compte bien la tirer au clair.

Jacobius Saralin : Son père voulait un fils, il fut un peu déçu, mais attifa tout de même sa fille d'un nom aussi ridicule. Toute sa jeunesse, elle eut à supporter les commentaires acides de ses camarades. L'échappatoire, elle la trouva dans les champs qui entouraient sa résidence, où elle se rendait chaque nuit regarder les étoiles. Encore aujourd'hui, elle a de la peine à expliquer pourquoi, mais elle a le sentiment que les étoiles lui parlent, et qu'ainsi, elle peut prédire l'avenir. C'est tellement limpide qu'elle s'étonne que personne ne voit rien. C'est ainsi qu'elle se passionna pour l'astronomie, et pour



son pendant plus occulte, l'astrologie. Après avoir étudié les mythes relatifs aux étoiles, elle écrivit un ouvrage qui attira sur elle la moquerie de nombreuses personnes, et son père et sa mère la renièrent. Mais les étoiles lui parlaient, et elle construisait des appareils pour mieux les comprendre, les analyser et capter leur parole. Puis un jour, un message étrange, parlant d'une ancienne prophétie, qu'elle interprète comme le sent. Elle décide donc de se rendre à ce monastère, afin de prouver au monde que les étoiles ont raison, et qu'elle n'est pas folle. Elle a sur elle le nom des constellations et étoiles akkadiens, dont il faut exploiter l'énergie pour utiliser certaines formules du bouquin...