

HIGHLANDER

Le jeu de rôle amateur.

Contexte V 10



CREDITS :

Auteur : *Oniros*

Remerciements chaleureux : à *Mark Nomad, Jaouen, Frédéric Jorge, « Mara jade », T. Mérouane, « Stéphanie », Gaël et Steph...* pour leurs fanfictions publiées sur le site *fanfictions.net*. A *sébastien Caillé* pour son initiative ludique. Sans oublier feu le fanzine *Aethernus Methos*.

Sur un concept et personnages de *Grégory Widen*.

Illustrations : *photos de production des films, des séries TV et du jeu video. Une Photo de production du pacte des loups, Œuvres de Luis Royo, de Larry Elmore, Marini, T.Lockwood, Keith Parkinson, Gérald Brom, Didier Graffet...*
Couvertures de comics books Highlander et un artwork assassin's creeds.

Textes : *traductions de chanson de Queen et de Kansas*

Couverture du jeu : *visuel promotionnel du jeu vidéo*

REMARQUES PRELIMINAIRES :

Ce jeu a été conçu et écrit pour permettre aux rôlistes intéressés par l'univers d'HIGHLANDER d'y faire évoluer des personnages de leur création dans le cadre d'aventures écrites par leurs soins. Par ailleurs, afin de respecter les droits d'auteur portant sur la franchise, il est utile de préciser que cet ouvrage n'est en aucun un jeu officiel lié de quelque façon que ce soit aux détenteurs actuels et exclusifs des droits et encore moins un jeu édité à titre professionnel ; il s'agit juste d'une production amateur dont l'intention n'est nullement de porter préjudice ni aux ayant droit de la franchise HIGHLANDER, ni aux amateurs ayant travaillé sur le sujet. Il convient donc mieux de le considérer comme un hommage respectueux à cette création hors norme qu'est HIGHLANDER, plutôt que comme un pillage inique ou un plagiat éhonté. Il en est de même pour les fanfictions ainsi que les quelques rares rôlistes qui m'ont précédé sur ce thème et qui m'ont servit à alimenter cet ouvrage. Distribué gratuitement il ne m'apportera aucun revenu.

INTRODUCTION :

Pour ceux d'entre vous qui découvrent fortuitement le jeu de rôle avec cet ouvrage, il est important de faire un bref exposé des principes sur lesquels repose ce loisir, si vous souhaitez poursuivre la lecture. Un jeu de rôle permet de vivre des histoires complètes et élaborées, bref des aventures par personnages interposés : ceux que l'on incarne. Ce type de jeu nous fait endosser le rôle d'un personnage fictif dans le cadre d'un monde de fiction. Comme au cinéma où l'acteur se met dans la peau de son « perso » et agit suivant ses caractéristiques propres dans le cadre du scénario du film, le rôliste fait la même chose autour d'une table avec un groupe d'amis avec lesquels il partage le souffle de l'aventure. Cependant, un rôliste ne connaît pas le fin mot de l'histoire à l'avance, il le découvre donc comme un spectateur au fur et à mesure du développement de l'intrigue qui se dénoue progressivement suivant les actions du personnage qu'il contrôle.

En regardant un film, qui ne s'est jamais demandé pourquoi un personnage agit de telle façon et pas de telle autre ? Ainsi, à l'inverse d'un film qui répond aux mêmes règles de narration qu'un roman ou d'une pièce de théâtre : situation initiale, péripéties et situation finale pré-définie, le jeu de rôle permet de tenter d'infléchir le cours des événements grâce aux capacités du personnage que l'on utilise via un système de règles. ce dernier est crucial car c'est lui qui fixe les limites de ce qu'est capable d'accomplir votre personnage, lequel évolue en cumulant de l'expérience au fil de ses aventures.

Avant de commencer, il est utile de rappeler qu'avant tout, ceci n'est qu'un jeu... de rôle certes mais un jeu tout de même et d'imagination de surcroît. Cette règle prévaut sur toute autre considération et surtout un seul mot d'ordre : s'amuser. Ce jeu, adapté des films et de la série TV Highlander, n'existe que pour une seule chose : vous distraire en vous replongeant dans l'histoire de l'humanité, ses différentes cultures en y vivant des aventures fictives palpitantes dans un monde fictif. Le jdr se pratique avec un minimum de deux joueurs (MJ compris, la majorité des parties se déroulant généralement de 3 à 8 joueurs, 5 étant l'idéal). On distingue les joueurs du chroniqueur qui, pour reprendre la comparaison avec le cinéma, cumule les casquettes de réalisateur, scénariste, monteur, responsable des effets spéciaux et de directeur de casting car il distribue les rôles aux joueurs, acteurs de l'histoire. Le chroniqueur, au delà de son rôle exposé plus haut, possède également les fonctions d'arbitre puisque c'est lui qui dirige la partie, il est chargé de l'histoire et des règles qui la feront avancer. Sa fonction est primordiale car sans lui pas d'histoire donc pas de partie.

*Ce JDR basé sur **Highlander** aborde des thèmes forts que peu de jeux utilisent directement. Il y est question d'humanité, de mémoire, de foi, d'amour, de loyauté et de trahison... Les histoires que vivront vos personnages immortels ou humains parlent d'espoir, de doute, de lutte, de fraternité, de passions...*

Au travers des siècles, des vies qu'ils ont traversé, les immortels ont accumulé rancœurs, regrets. Ils ont souffert, haï, aimé ; chacune de ces existences les hantent. Les immortels, depuis la nuit des temps, oeuvrent pour faire de la terre un monde meilleur, affrontant le temps, la mort, mais aussi leurs congénères et les hommes...

Ainsi, dans les pages du livre premier, vous allez découvrir de quoi est faite la vie éternelle d'un immortel mais aussi en quoi cela consiste d'être un guetteur et quelles sont les implications d'une double vie que l'on soit membre d'une société secrète pluri-millénaire ou un être que rien n'affecte du moins physiquement. Tandis que dans le livre deuxième, nous nous attacherons à présenter le système de règles dans son ensemble.

Bonne lecture à tous.



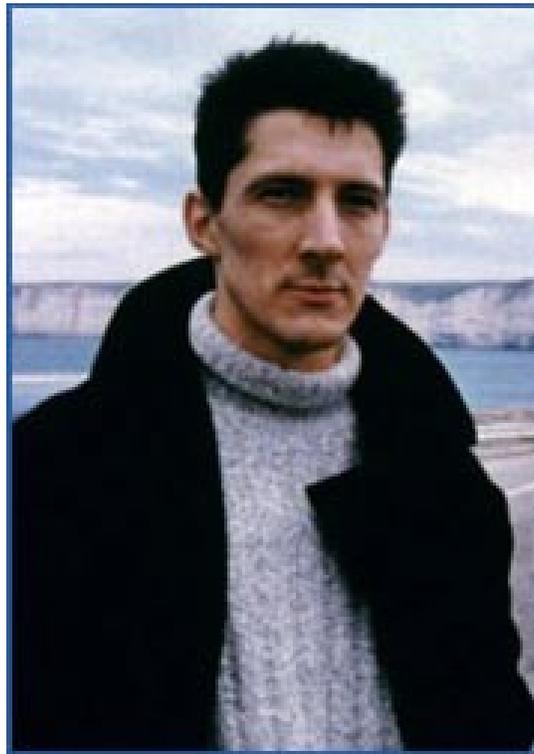
Livre I : contexte

Methos : au sujet de l'immortalité.

d'après Barjavel

« Il n'y a de liberté que devant, il n'y a de nécessité que derrière. Mais, un peu de liberté s'impose encore, sur le règne d'acier de la nécessité... Moi, j'ai tenté de disparaître. Je me suis mêlé aux mortels pour m'en faire oublier et j'ai tout fait pour que l'on ne me retrouve pas. Hélas ! En 60 siècles, ils ne m'ont jamais véritablement perdu de vue. Quoiqu'il m'en ait coûté, mon histoire est la plus belle car c'est celle des hommes.

Cependant, un peu malgré moi, je suis le plus humain d'entre eux : tout ce qu'ils ont fait je l'ai fait. »



SOMMAIRE du Livre I :

1^{ère} Partie :

Chap 1 : les immortels.

- A- origines, description et capacités
- B- L'éveil, le mentor et relations
- C- philosophies

2^{nde} Partie :

Chap 1: Les guetteurs.

- Histoire de l'organisation .
- Recrutement.
- Fonctionnement.

Chap 2 : organisations liées aux immortels.

- Les sentinelles
- Les lucifériens
- La loge de Saint-Michel
- Les passeurs
- Les quêteurs de vérité

Chap 3 : objets mythiques.



PROLEGOMENE :

Depuis l'aube de l'humanité, mêlés aux hommes, ils n'en sont pas ; mêlés aux peuples, ils les transcendent ; nés du monde, ils le façonnent. Les immortels accompagnent les hommes, mais sont condamnés à écrire leur histoire et leur vie dans le sang de leurs semblables : sans relâche, ils s'affrontent entre eux dans des duels à mort, où le vainqueur décapite l'adversaire et s'approprie toute sa puissance. Vous êtes l'un d'eux. Votre but est de vivre leurs exploits, de connaître leurs doutes, joies et peines, de façonner l'histoire, d'accomplir des actes louables ou inhumains, sans perdre de vue votre quête, celle qui donnera un sens à votre éternité. A la fin, un seul d'entre vous survivra ...



GENERIQUE :

Les princes de l'univers :

Queen.

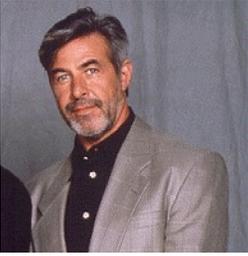
Nous sommes ici, nés pour être rois.
Nous sommes les princes de l'univers.
Nous vivons ici, combattant pour survivre.
Dans ce monde avec le pouvoir ténébreux
Et nous sommes ici, nous sommes les princes de l'univers.
Nous vivons ici, combattant pour notre survie.
Nous sommes venus pour contrôler votre monde.

Je suis immortel.
En moi coule le sang des rois
Et je n'ai pas de rival.
Aucun homme n'est mon égal.
Emmène moi vers l'avenir de ton monde.
Nés pour être rois, princes de l'univers, combattants et libres.
J'ai ton monde dans la main.
Je suis là pour ton amour et je l'aurai.
Nous sommes nés pour être les princes de l'univers,
Aucun homme ne peut comprendre le pouvoir qui est entre mes mains.

Les gens parlent de toi, disant que tu as fait ton temps.
Je suis un homme qui ira loin.
Je volerai jusqu'à la lune et atteindrai les étoiles,
Avec mon épée et ma tête haute.
Tu dois le faire une fois, je sais que les gens parlent de moi,
Je l'entend tous les jours.
Mais je peux prouver que tu as tort,
Car j'ai raison avant tout.
Nous sommes ici, nés pour être rois, combattants et libres.
Nous sommes nés pour être les princes de l'univers.



CHAP 1- les immortels :



Mon nom est Joe Dawson et je suis un guetteur : du nom de la société secrète plusieurs fois millénaire de laquelle je suis membre et dont l'activité consiste à consigner les faits et gestes des immortels sans jamais intervenir. Ce qui suit vient en complément des études que nous menons sur eux pour percer à jour l'énigme de leur existence, cachée au reste de l'humanité.

Depuis que je ne suis plus affecté à Duncan McLeod, ma nouvelle mission en tant que chercheur sur le dossier Sitalva, dite « la reine de l'éternel », m'a permis d'en apprendre beaucoup plus encore sur ces êtres fantastiques. Aussi, il est de mon devoir, alors qu'approche l'heure de l'ultime combat, de coucher par écrit tout ce que les guetteurs savent sur eux afin de témoigner de leur passage sur terre. Voici donc, le moment de lever une partie du voile sur leur histoire et les légendes qu'elle véhicule.

A- Origines, description et capacités :

L'apparition de ces êtres hors du commun se perd dans les méandres des temps les plus reculés et le texte sibyllin qui suit, rédigé en grec archaïque (et cyrillique primitif pour le prénom), est l'un de nos rares indices sur l'origine mystérieuse de ces êtres surnaturels :

« Ecoutez enfants du temps, le secret de notre naissance. Nous qui avons reçu l'immortalité, apanage des dieux. Nous qui avons le Prix pour quête. Nous qui passons par la mort et revenons à la vie pour la connaissance. A l'aube du monde, est née notre mentor à tous, elle est le début et la fin de la lutte : Sitalva.

Tel est le nom de notre sœur d'exil, notre « mère ». Comme nous, elle ne peut mourir. Ce qui était un est devenu multiple, du multiple il n'en restera qu'un, car rien n'est éternel : duel après duel, nous périssons. Notre mémoire devient notre histoire. Et celle-ci est avant tout, celle des primaux : les princes de l'univers ».

Les immortels traversent silencieusement les siècles parmi les humains, sans que ceux-ci ne soupçonnent leur présence, à l'exception de notre congrégation bien sûr. Ces hommes et ces femmes dotés de l'immortalité, tentent obstinément de préserver ce lourd secret aux yeux de tous. Ces individus, sont donc marqués par un destin un peu particulier. En effet, jamais ils ne connaîtront le repos éternel, à moins qu'on ne les décapite. Rien ne peut les atteindre que ce soit une mort violente ou une maladie quelconque aussi virulente soit-elle ! Ce don ou cette malédiction, selon l'opinion de chacun entraîne son lot quotidien de joies et de peines, de remords et de satisfactions et cela, siècle après siècle.

Les immortels les plus vieux mentionnés dans nos chroniques sont sur terre depuis au moins le début de l'âge du bronze, il s'agit de Kronos, Silas, Kaspian, Methos et de Cassandra. A l'heure actuelle, seuls Methos et Cassandra sont encore en vie mais nous ignorons tout d'eux ou presque ; d'ailleurs comment pourrions-nous en savoir plus, quand, même leurs congénères les considèrent comme des légendes et des affabulations ? En outre, la seule certitude c'est qu'ils ne sont pas les premiers immortels de l'histoire de l'humanité. A ce propos, grâce à de longues années de recherche sur le mythe des origines des immortels, il ressort, de l'analyse de nombreux textes anciens plus ou moins complets, parfois laconiques ou même contradictoires, une hypothèse qui en vaut bien une autre, en particulier à l'aide de la traduction de la cinquième chronique faite par Adam Pierson, en résumé cela donne à peu près cela :

Aux environs de 500 000 d'années avant J-C, les Atlantes gagnaient en savoir. Ils prirent connaissance d'autres mondes, d'autres dimensions et commencèrent à vouloir prendre contact avec ces autres plans d'existence. Quelques millénaires plus tard, Enoch, l'un d'entre eux y parvint. Plusieurs esprits élémentaires, au cours de l'un de ses voyages dans l'astral, proposèrent à Enoch de les aider à s'incarner. Les esprits étaient des exilés, condamnés par leurs semblables à quitter Asgard, leur univers. Les avatars qu'ils choisirent étaient deux femmes et trois hommes atlantes. Ainsi naquirent les primaux. Ils devinrent immortels en raison de la transformation subie par leur corps à cause de l'énergie immense qui les habitait. Il semblerait que cette fameuse « Sitalva » et les 4 autres premiers immortels soient à l'origine de la naissance des autres immortels. Mais nous ignorons comment cela s'est passé. Certains guetteurs occultistes pensent que le récit de la genèse de l'ancien testament pourrait être une allégorie : que la chute de Lucifer et de ses anges renégats serait en réalité le récit de l'exil sur terre des premiers immortels, bannis par leur peuple, à la suite de la venue des primaux. En outre, en recoupant les informations contenues dans nos principales chroniques réunies grâce au travail de multiples générations de guetteurs, il semblerait que chacun de ces primaux soit lié à un élément naturel sur lequel ils disposent d'un contrôle partiel grâce à la puissance de leur quickening.

A l'aune des indices en notre possession, nous avons pu établir une liste fiable de leur affiliation réciproque :

La Terre : Hadès, son quickening lui permet de contrôler les puissances telluriques, épée : Kunlun.

L' eau : Freyia (Svetlana) est détentrice du quickening de glace qui permet de manipuler l'eau et le froid, épée : infinité.

L' Ether : Mickael peut agir sur la matière et générer des illusions grâce à son quickening, épée : le katana fantôme.

L' Air : Tyr, quant à lui est le maître des phénomènes atmosphériques, épée : Balmung.

Le Feu : Eva (Sitalva) contrôle parfaitement cet élément et peut s'en protéger mieux que quiconque, épée : la salamandre.

Il s'agit pour un immortel d'utiliser son corps grâce à son quickening pour absorber toute forme d'énergie élémentaire du plan matériel et de la relâcher plus tard sous diverses formes qu'elles soient utilitaires ou destructrices. L'usage de ces quickenings entraîne des modifications chez leur possesseur : ils peuvent détecter l'utilisation d'un autre quickening élémentaire à distance (même continent). Récemment la découverte et la traduction du manuscrit de Nakano nous en apprend d'avantage sur les premiers millénaires d'existence de ces êtres de légende.

« Nous les primaux, au fil du temps nous sommes installés en Atlantide, cette cité mythique servant d'accueil aux exilés d'Asgard. Ce peuple vivait en bonne intelligence avec les autres atlantes (mortels), jusqu'au jour où l'un d'eux : Arhiman décida qu'il deviendrait le seul, l'unique, l' élu qui règnerait sur terre pour l'éternité. Ce fût le début du déclin, il entreprit de nous éliminer tous et de massacrer les atlantes qui lui résistaient. Seuls les primaux et quelques insulaires et de petits groupes d'immortels purent s'échapper, parmi eux un juste et courageux guerrier très prometteur : Mazda. Celui-ci revint plus tard défier Arhiman. Ce dernier périt à l'issue d'un combat titanesque sur une terre sacrée : l'Atlantide. La puissance libérée par le premier quickening noir de l'histoire fût telle que ce fût la fin de ce continent, englouti en quelques jours. Mazda parvint à contenir et à refouler l'énergie maléfique qui résidait en lui pendant quelques temps mais peu à peu Arhiman reprit le dessus jusqu'à le posséder complètement. A nouveau, une grande menace pointait. Les incarnations de nos camarades rebelles bannis de la cité de Zeist,reprirent. Alors les immortels réapparurent pour faire obstacle à Arhiman, ils parvinrent à le bannir apparemment de façon définitive. Nos premiers disciples étaient alors Ziang Tao, Noé, Héra, Poséidon et Cronos. Après cette lutte éprouvante, survivant mais séparé de mes compagnons et ne sachant ce qu'il était advenu ni de Cronos, ni de nos autres élèves, je décidai de refaire ma vie, lui trouver un nouveau sens »...

En dehors des facultés élémentaires dont sont dotés les primaux, il a aussi été établi par un de nos groupes de recherche ayant redécouvert les chroniques des guetteurs de Ramirez, que les immortels arrivés à un stade avancé de compréhension de leur nature et un haut degré de perception de la force vive qui imprègne leur être tout entier, sont capables de maîtriser l'électricité et la lumière. Toutefois l'acquisition de telles capacités ne peut se faire qu'au terme de nombreuses décennies, voire plusieurs siècles de travail acharné. Par conséquent, un immortel de moins de 400 ans est incapable de faire appel à cette force qui réside en chacun d'eux à plus forte raison s'il n'a pas eu de mentor pour lui enseigner les techniques indispensables à cette maîtrise.

L'utilisation de ces capacités est le résultat de l'accumulation d'énergie qui se produit au fil des quickenings gagnés par les immortels. Avec le savoir requis ils pourront user de la puissance de l'éclair qui regroupe plusieurs facultés permettant de contrôler l'électricité brute et d'altérer le fonctionnement des appareils et même d'absorber un quickening sans que la décapitation de son adversaire soit nécessaire ou encore de se déplacer ou d'agir à la vitesse de l'éclair..

Par ailleurs, les recherches récentes de Mlle Dana Prentice viennent compléter nos découvertes sur les immortels par des résultats stupéfiants au-delà même de nos espérances les plus folles. En effet, suite à des fouilles archéologiques menées à Palmyre en Syrie, en Nubie dans une cité pharaonique de haute Egypte puis dans les ruines de Phénicie, Dana a pu lever un coin du voile recouvrant l'origine des immortels et leur culture. Le premier élément d'importance dont elle fait état dans son rapport figure ci-dessous, il s'agit d'un poème figurant sur un morceau de parchemin découvert au début du 20ème siècle par des archéologues du Vatican avec les 11 autres manuscrits de la mer morte. Après d'âpres négociations m'a-t-elle confié, elle a pu le ramener à notre QG :

Les sages nous ont tout appris, puis désignèrent le Némésis

Qui châtierait ceux qui ne méritent pas la vie

Luttant contre le mal enfouis depuis l'aube de toute vie.

Il en sera ainsi car il est celui

Qui veille sur ceux luttant pour le prix

Afin que le monde survive,

Il est le gardien de la force vive

Chevauchant, il chasse la déchéance.

Il frappe sans remord la plus vile engeance.

*Le second extrait de texte quant à lui est tiré d'une tablette d'argile trouvée dans un tombeau en Phénicie et datée d'environ 2000 ans avant JC : « **Ils se rendirent à la pierre du sacrement là où siègent les non mourants, prophétisant une rébellion, ils désignèrent parmi nous l'ange de la destruction, un gardien dont la mission serait de protéger les traditions et la source.** »*

L'auteur un certain Odénat était à l'époque âgé d'à peu près 4000 ans. Il apparaît que cette rencontre, après recoupement de sources, lui fut racontée par son Mentor, qui lui-même la tenait du sien.

Ce qui signifie que cette histoire pourrait remonter à plus de 10000 ans avant la rédaction de cette tablette. Odénat précise que certains immortels ont formé un groupe d'assassins et de barbares de la pire espèce qui ne reculeront devant rien pour faire sombrer l'humanité dans le chaos le plus total. Une guerre ouverte contre eux sera le prélude à l'ultime combat selon la prophétie des cinq sages. Grâce au rituel de sanctification, ces grands maîtres léguèrent au gardien tout leur savoir. Ce rituel rarissime parmi les immortels permet de transférer les quickenings du cercle des donateurs à une seule personne. Ces découvertes nous permettent de bénéficier d'un nouvel éclairage sur leur culture, leur cosmogonie, l'enjeu de leur lutte... Ainsi le gardien ou Némésis semble destiné à punir ceux qui ne respectent pas les règles ancestrales des immortels ou bien ceux qui recherchent la source de leur pouvoir et leur raison d'être.

Si depuis 500000 ans au moins, les immortels se jouent de la vigilance des mortels avec une telle aisance il est intéressant d'en étudier les causes principales : les soupçons des hommes ne sont nullement éveillés car extérieurement, rien ne différencie une de ces créatures d'un être humain ordinaire, si ce n'est l'absence de vieillissement et le fait que leur dossier médical soit aussi vierge qu'une phrynée. En outre, contrairement aux vampires, dont on a jamais pu prouver l'existence, les immortels sont éternellement vivants et n'ont que deux contraintes majeures : changer d'identité régulièrement pour ne pas trop attirer l'attention sur eux et se plier aux règles de l'ultime combat qui déterminera la survie d'un seul d'entre eux. Par ailleurs, un examen psychique est nécessaire pour déceler leur véritable nature car l'aura d'un immortel est beaucoup plus lumineuse et plus étendue que celle d'un humain ordinaire même si celui-ci est parvenu à atteindre un très haut degré d'évolution spirituelle. Pour un mortel n'ayant pas de telles facultés permettant de voir cette particularité, le seul moyen de le savoir est d'assister à leur résurrection. De toute façon, comme aucun être humain censé n'y croit, il refusera l'évidence. De ce fait, un humain, destiné à devenir un jour immortel, ignore totalement sa différence, jusqu'au jour où un évènement tragique survient et provoque sa mort prématurée. Suite à cela, il ressuscite. A sa reprise de conscience, du fait de l'absence de blessure, il pensera, en principe, en avoir réchappé de justesse ou donnera à la situation une signification religieuse.

A partir de sa première résurrection son métabolisme et son organisme se modifient sous l'action de la force vive ; les immortels nomment ce phénomène, l'accélération. Cette sensation douloureuse, semblable en de nombreux points à une électrocution, active leurs pouvoirs. L'accélération, donc, stoppe instantanément le processus du vieillissement, ils deviennent totalement immunisés à toutes les maladies ou infections, les plaies se referment puis disparaissent en un temps record sans laisser aucune trace. Les ecchymoses s'estompent, les fractures se résorbent... Enfin, peu à peu chacun d'eux prend conscience de leur stérilité irrémédiable. Les hommes l'apprennent soit de la bouche de leur mentor, soit au fil du temps qui, désormais, n'a plus d'emprise sur eux. Les femmes, quant à elles assistent à la cessation pure et simple de leur cycle menstruel, comme si elles étaient ménopausées.

Cependant, en dehors de ces quelques désagréments, ils ont des capacités formidables qui leur sont fort utiles pour survivre. La première d'entre elles est celle que nous avons évoqué plus haut : la régénération spontanée, on doit préciser à ce sujet que plus un immortel « vieillit », plus son processus de guérison sera rapide. Ils sont également capables de dissimuler leur identité surnaturelle en exerçant un contrôle sur leur empreinte aurique grâce à un peu de concentration et d'énergie. Par ailleurs, tout immortel ou presque peut ressentir, la présence de l'un des siens et l'identifier dans une zone géographique autour de lui, sans l'avoir vu. L'efficacité de cette faculté augmente avec l'âge tout en devenant moins douloureuse, car elle provoque une sensation de vertige accompagnée d'une décharge électrostatique ou d'un frisson. La troisième aptitude, c'est l'immunité virale et bactérienne.

D'autre part, à l'aide de la force vive, ils sont capables d'augmenter leur force physique et leur rapidité et de les contrôler. Ils gagnent aussi en charisme ce qui leur permet d'avoir plus de présence facilitant ainsi, les tentatives d'intimidation ou de séduction, mais ils ne peuvent pas contrôler cette aptitude. Leurs sens voient leur efficacité s'accroître sensiblement lorsqu'ils le souhaitent. Enfin, leur mémoire devient quasi infallible. Ils ont également la possibilité de déceler l'immortalité latente d'un humain. Au sujet des capacités dont font preuve ces créatures, on peut ajouter, pour une poignée d'entre eux, des facultés « magiques » ou des aptitudes psychiques, telle que matérialiser son épée fétiche par exemple ou dominer la puissance de l'éclair, les éléments ou la matière par l'esprit.

Ces observations, malgré tout n'ont été faites que pour Nakano, Peyton, Cassandra, Roland Kantos, Kell et John Garrick. Evidemment, leurs facultés surnaturelles font de ces gens, des créatures à part. Ces capacités sont activées par la parcelle de force vive brute qu'ils reçoivent tous à leur naissance. Nous avons constaté qu'avec le temps de moins en moins d'immortels naissent, laissant lentement leur peuple s'éteindre

au fil des quickenings, jusqu'à l'heure de l'ultime combat, l'excédent d'énergie non-absorbée retournant à la nature. En outre, à force d'accumuler l'énergie des quickenings, les immortels développent plus ou moins lentement une forme d'accoutumance à cette décharge de puissance qu'ils reçoivent lors de la décapitation d'un de leur semblable, précipitant les duels car les connaissances, la force nouvelle qu'ils acquièrent les poussent à s'affronter au fil des siècles, certains en deviennent même dépendants, la sensation du quickening devient leur drogue. Ainsi leur destinée s'accomplira presque malgré eux : « il ne peut en rester qu'un ». Ils ne peuvent pas lutter contre cet instinct de survie menant au dernier combat. Trois questions restent en suspend pour nous : qu'advient-il lorsque l'un d'eux aura éliminé tous ses semblables ? Et qu'est ce qui empêcherait un jour les immortels de réapparaître ? Ce dernier affrontement qu'apportera-t-il réellement au vainqueur ?





Le Kurgan

-Qui veut vivre à jamais ?*

*Le temps n'existe pas pour nous,
Il n'y a pas de place pour nous,
Quelle est cette chose qui bâtit nos rêves,
Et qui déjà les éloigne de nous.
Qui veut vivre à jamais? (bis)
La chance n'existe pas pour nous,
tout est déjà écrit pour nous,
Ce monde ne contient qu'un seul moment
De douceur qui est mis de côté pour nous.
Qui veut vivre à jamais? (bis)
Quand l'amour est condamné à mort.
Mais touches mes larmes de tes lèvres,
Effleure mon monde du bout des doigts,
Nous avons l'éternité,
Nous pouvons aimer à jamais.
L'éternité pour nous,
C'est aujourd'hui.
De toute façon, qui attendra à jamais?*

* who wants to live forever ?

QUEEN .



B - L'éveil, mentor et relations :



« Pourquoi ? Qui sommes-nous réellement ? d'où venons nous ? Evidemment lorsque comme toi on vient de ressusciter, il y a de quoi être traumatisé. Rassure-toi je suis là pour t'apprendre tout ce que je sais sur notre condition et ces questions qui te viennent naturellement chacun d'entre nous ne cesse de se les poser. Pour certains d'entre nous y apporter des réponses est devenu au fil des siècles une raison de vivre. Tu viens de t'éveiller à une nouvelle vie, une existence sans véritable fin s'offre à toi. L'éternité est un concept qui, pour toi, aura bientôt tout son sens, puisque tu es IMMORTEL. Combien sommes nous? Je ne sais pas.... Une chose est sûre : nous sommes issus de tous les peuples et cultures, de tous les milieux (riches ou pauvres) où qu'ils soient sur la planète. La force vive ne fait pas de distinctions de cet ordre. J'ai affronté et pris le quickening d'hommes et de femmes venant de tous les coins du monde.

Je devine que nombre de questions affluent à ton esprit, mais soit patient. Désormais le temps t'appartient. Le moment venu tu apprendras comment déjouer la curiosité des mortels, tout ce que tu as besoin de savoir pour survivre je te l'enseignerais mais après nous devons nous séparer. Mais avant tout il reste un point capital à évoquer : si tu veux garder la tête sur les épaules et ainsi rester en vie tu dois apprendre à manier une arme blanche afin d'assurer ta défense contre ceux qui convoiteront ton quickening. Bien assez parlé ! L'heure de la première leçon a sonné. Fais de ton épée, une extension de ton être car ta seule planche de salut c'est elle. A présent, en garde...! »

Les novices sont si faibles en énergie qu'ils ne valent pas la peine d'engager le combat, il vaut mieux les former, leur apprendre le plus possible afin qu'ils deviennent des adversaires de valeur. La première mort marque le passage. Dès lors, soit il est seul et livré à lui-même, ne comprenant pas ce qui lui arrive, confronté à l'énigme de sa survie, il donnera des réponses en accord avec la culture dans laquelle il a été éduqué avant de mourir ; soit il est pris en charge par un immortel plus ancien qui doit tout lui révéler et tout lui apprendre afin qu'il affronte sa nouvelle vie. Toutefois, au cours de leur très longue vie chaque immortel peut avoir plusieurs mentors successifs et ce, aussi bien parmi les humains que parmi ses semblables. En outre, il ne faut pas oublier que de tous, c'est le premier qui compte le plus car l'éveillé ayant tout perdu est tenté de trouver en lui une famille de substitution. Donc selon la personnalité du novice et le degré d'influence du mentor, il utilisera ses dons à des fins destructrices ou au contraire il s'emploiera à répandre le bien autour de lui. En effet, il arrive que certains d'entre eux sans scrupules n'hésitent pas à transgresser les règles en racontant des mensonges ou en cachant à leurs disciples une partie de la vérité. Le rôle principal du mentor est de transmettre à l'éveillé ses connaissances martiales

basées sur le maniement d'une arme blanche qu'il lui donnera suivant les dispositions qu'il aura développées lors de son entraînement (il peut également conserver celle qu'il utilisait avant sa mort humaine). Bien que les immortels soient capables d'atteindre l'excellence avec de nombreuses armes différentes, ils préfèrent, celle qui leur est la plus familière. En général, le mentor enseigne à son apprenti qu'il doit en faire un prolongement de son bras voire une extension de lui-même. Avec elle, le disciple forge au fil du temps un lien très profond, quasi psychique.

En observant leurs combats, nous avons pu nous rendre compte qu'un immortel ne sort jamais sans sa lame lorsqu'il se sait menacé afin de parer à toute éventualité. Cependant, quelques uns d'entre eux surtout parmi les plus âgés, sont apparemment capables, grâce à un effort de concentration conséquent de téléporter leur épée, car souvent ils ne peuvent la dissimuler sous un manteau aussi long et ample soit-il. L'épée en elle-même paraît connectée au processus du quickening. Sa matière paraît conductrice de l'énergie libérée lors des affrontements, à en juger par les décharges électrostatiques et les éclairs qui parcourent les lames quand les belligérants sont particulièrement puissants. En outre, le mentor doit l'informer des règles à respecter dans un duel et comment cacher leur différence aux humains qu'ils seront contraints de cotoyer.

Parfois, il arrive que des contentieux importants viennent perturber leur relation pouvant aboutir à un combat à mort. L'exemple le plus flagrant est le quickening de Rebecca Horn pris par Luther, pour la possession du cristal de Mathusalem. Cependant, tous les immortels ne passent pas leur éternité à se décapiter les uns les autres même si, ce "sport" est une composante essentielle de leur destinée.

Souvent, les immortels sont des êtres sensibles, profonds, humains (trop parfois) d'une bonté d'âme exceptionnelle ou d'une noirceur insondable. Ils savent être philosophes tout en étant des guerriers farouches, valeureux et objectifs. En amour, leur nature fait d'eux des êtres tragiques et romantiques. Presque toutes et tous sont dotés d'une intelligence supérieure et d'une très grande beauté. A l'instar des mortels, ces créatures éprouvent des sentiments, des émotions et ont des passions ce qui les amènent à nouer entre eux des relations aussi variées et complexes que celles qu'entretiennent les humains. Cependant la solitude est là. Toujours en embuscade, elle est le plus grand des maux, car peuvent-ils vraiment construire quelque chose avec les mortels quand on considère le fossé entre leur durée de vie réciproque ou quand il y a de si grandes différences de conception même de l'existence. Ils sont seuls, quand leurs amours avec des humains, qui ponctuent leur éternité, sont impossibles ou finissent tragiquement. Ils sont seuls aussi face aux immortels à long terme car des amis ou des amants peuvent perdre leur tête, mais aussi, est-ce de l'amitié ou de l'amour lorsque l'on sait qu'un jour il faudra tuer ou être tué ? Par conséquent, beaucoup d'immortels, surtout les anciens, vivent détachés du monde mais tout en étant distant, ils en restent suffisamment proches pour ne pas se perdre totalement car il y ont appartenu très longtemps, trop parfois. D'autres à contrario, sont fascinés et s'y impliquent à fond, quitte à transgresser, le cas échéant, certaines de leurs règles. On remarque tout de même une constante : ils s'accrochent à quelque chose de concret, de personnel : un but, une quête utopique... Certes, ils souffrent de solitude mais ne sont pas obligatoirement solitaires. En fait, comme tout un chacun, ils ont besoin d'une vie sociale avec des points de repères constants et cela, seuls les autres immortels peuvent la leur donner.

Suivant nos observations nous avons pu établir que l'amitié entre les immortels n'est pas liée à l'âge, même si un mentor entretient des liens privilégiés avec son élève, jusqu'à ce qu'ils se séparent pour un motif quelconque. Leurs relations amicales ou amoureuses sont plutôt à évaluer suivant leur condition, leurs affinités intellectuelles et à leur éducation respective, mais dans ce cas jusqu'à quel degré ont-ils assez de points communs pour devenir amis ou amants sur une longue période ?

Nous pensons qu'en raison de leur nombre relativement restreint, ils sont contraints de traverser les époques au contact des humains le plus souvent. Par là même, ils sont voués à la solitude, car pour eux une vie humaine passe très vite. La marginalité sociale qui en résulte semble provoquer en eux le besoin de se rattacher à la communauté dont ils font partie. Ce sentiment d'appartenance, leur évite certainement de sombrer dans la folie, car pour un immortel se lier d'amitié avec ses semblables lui permet de partager des souvenirs, des épreuves, des émotions et surtout d'être compris par les siens... Par conséquent, ces amitiés séculaires facilitent le passage du temps et lui donnent des références constantes dans un monde qui change et évolue autour de lui. Chacun trouve en l'autre quelque chose qu'il n'a pas forcément, d'où l'enrichissement personnel qu'il en retire. Ils sont intrigués et attirés les uns par les autres. Dans le meilleur des cas ils tentent de s'appivoiser et dans le pire, ils s'entretuent.

Toutefois avec les humains il existe un décalage de taille : Le rapport au temps est totalement différent, car , si une vie humaine peut atteindre un siècle au maximum dans la plupart des cas, celle d'un immortel (comme leur nom l'indique) peut s'étendre sans problème sur plusieurs millénaires. Ainsi, leurs rivalités, leurs amitiés, leurs amours ou leurs passions, ne connaissant plus d'autres limites que celles de leur propre existence, possèdent une intensité bien supérieure à celles des humains. Tant et si bien que leurs rancunes, leurs haines, ou leurs sentiments ne cessent de les tarauder des siècles durant, avant qu'ils n'y renoncent ou qu'ils acceptent de vivre avec, tant bien que mal. De ce fait, il paraît évident qu'on ne peut réagir de la même manière sur le plan relationnel quand on vit quelques siècles et non quelques dizaines d'années. Cet état de fait explique certainement la grande fragilité psychologique de certaines de ces créatures éternelles. Toutefois, elles savent aussi se montrer fortes. Ces écarts nous rappellent combien l'immortalité peut être un fardeau lorsque l'on est condamné à errer sans fin et sans espoir de libération des souffrances qui composent la vie. Nombreux sont ceux qui se résignent à la lassitude d'avoir tout vu et tout fait, alors que tant de choses leur sont encore inconnues, même après plusieurs siècles d'existence.

Par ailleurs, ces gens, à l'instar des militaires et des policiers risquent souvent leur vie pour sauver les innocents ou lors des duels pour l'ultime combat qui sont leur lot commun. C'est parce que la vie est précieuse que les immortels sont capables d'aimer soudainement et sans condition car ils savent que le bonheur est soit fugitif, soit chimérique. Tous ont conscience que la noirceur qui se tapit en chacun de nous peut surgir à tout moment, suite à des traumatismes plus ou moins profonds. Certains d'entre eux la nient, d'autres l'embrassent. Ce qui les définit le mieux c'est sans doute leur endurance, leur santé mentale, leur ténacité et leur espoir. Par ailleurs, il existe des immortels qui, au bout de quelques siècles seulement parfois moins (quand ils ne perdent pas la tête avant), ne supportent plus leur calvaire et désirent mourir pour de bon, ils sont alors approchés par de mystérieuses immortelles qui les aident à en finir dignement. Les immortels les ont surnommées les parques car elles coupent le fil de la vie. Le regard profond, sombre et triste, leur visage exprime la mélancolie. Ne livrant quasiment pas de duels, elles proposent aux immortels, usés psychologiquement par la solitude chronique et la fuite du temps, de périr sans avoir à perdre un duel. Elles se servent de la détresse, de l'instabilité mentale de leur victime pour prendre facilement et sans résistance des quickenings. Elles procèdent alors au rituel du Seppuku. Toutefois elles-mêmes ne peuvent, malgré leur expérience, absorber et supporter une telle souffrance sans en pâtir également, c'est pourquoi, à leur tour, elles se soumettent au rituel à l'aide de leur disciple après une longue et intense préparation. L'autre solution possible pour eux c'est la paix du sanctuaire que peut leur offrir les veilleurs.

Les immortels qui survivent sont ceux qui ont la plus grande foi en l'homme et le plus grand amour de la vie ou bien les plus égoïstes. Ils sont persuadés que leur existence vaut la peine de cette lutte. Les vrais survivants n'abandonnent jamais, rien ne peut les affecter, leur détermination les pousse ; ils ne comptent que sur leurs capacités. Méthos est le meilleur exemple de longévité connu (estimée à 50 000 ans en réalité), il est en vie tout simplement parce qu'il aime ça. Il vit dans le présent, la devise Carpe Diem semble faite pour lui. Il a une soif inextinguible de connaissances et d'expériences. Le fondement de la lutte des immortels finalement est le même que celles des humains : querelles de pouvoirs, volonté de puissance, trahisons, affections qui périssent, drames de l'incompréhension. La cruauté, l'envie, l'égoïsme, le lucre, l'aveuglement, le fanatisme politique ou religieux, le désespoir, la générosité et la tolérance sont autant de traits de personnalité qui s'affrontent. Exacerbés par le temps, ils les conduisent souvent à se battre en duel.

Lorsque nous avons parlé du rôle crucial du mentor ci-dessus, il a été évoqué une notion à laquelle il convient maintenant de s'intéresser. Il s'agit de l'ultime combat et des règles auxquelles chaque immortel doit se plier au cours des duels qui sont censés y mener et à la fin duquel un seul d'entre eux survivra s'appropriant le pouvoir de tous les immortels réunis. Tous sont soumis à ce funeste destin : ils doivent se livrer des duels à mort, où le vainqueur décapite son adversaire recevant ainsi son quickening (la puissance de l'éclair). Outre le fait que la décollation soit le seul moyen connu de tuer définitivement ces êtres surnaturels, ces duels sont pour eux d'une extrême importance car ils luttent pour leur survie et au delà ils espèrent tous, accéder au prix de l'ultime combat ; hypothèse, que certains n'hésitent pas à réfuter, puisque régulièrement apparaissent de nouveaux immortels, de moins en moins cependant.

Face à ces combats inéluctables les immortels réagissent très différemment certains n'engagent les duels que parce qu'ils y sont contraints alors que d'autres, avides de puissance font tout pour absorber le plus d'énergie possible. Malgré ces doutes, les faits demeurent : lorsqu'un immortel décapite un de ses semblables, ce transfert d'énergie physique et psychique qu'ils nomment quickening s'effectue d'un corps à l'autre prenant la forme d'un mini orage sur une zone bien précise : le vent se lève, les appareils électriques deviennent totalement fous, des éclairs jaillissent du corps mort flottant au dessus du sol entouré d'une aura bleutée, pour pénétrer violemment dans celui du vainqueur (par la tête et les bras) également maintenu en lévitation. L'énergie ainsi libérée lui parcourt tout le corps provoquant de violentes convulsions, ainsi se transmettent au vainqueur du duel la puissance et une parcelle des connaissances du vaincu. Les manifestations « pyrotechniques » qui l'accompagnent varient en intensité suivant la puissance du quickening libéré, c'est pourquoi cela s'échelonne entre le simple rayon de lumière associé au vent jusqu'au déchaînement d'énergie comme celui du Kurgan par exemple.

Avant qu'ils ne tranchent la tête de leur adversaire, les immortels à la fin du duel en général prononce une phrase prophétique rappelant le but de ces luttes. La première sentence : "il ne peut en rester qu'un !", sanctionne la mort d'un des deux combattants sans réconciliation, ni rémission, ni grâce, ni coup de théâtre. Souvent elle exprime la détermination et la fatalité d'un acte qu'ils peuvent réprover parfois. La deuxième phrase : "un seul d'entre nous survivra !" a pour fonction essentielle de rappeler la loi à laquelle tous doivent se soumettre. Elle peut apparaître comme une consolation pour le vaincu qui ne sera pas le dernier à périr. Par ailleurs, elle souligne la quasi égalité de tous les immortels se succédant en ce monde. En effet, la mort n'est qu'une question d'échéance que l'on soit humain ou immortel.

Au sujet des quickenings il convient d'ajouter quelques précisions, en particulier sur un phénomène rarissime : le quickening noir. A ce sujet très peu de chroniques mentionnent ce phénomène représentant le danger absolu pour un immortel, car il n'y a aucun ennemi à combattre par l'épée, aucun innocent à protéger. L'immortel qui en est victime tombe sous l'emprise du mal et doit livrer la plus dure des batailles : contre lui même, contre les forces psychiques combinées des immortels les plus cruels ayant investi son esprit et pervertit son âme. Ce type de quickening très puissant condamne l'immortel qui l'absorbe s'il n'a pas la volonté suffisante pour s'y opposer mentalement. Ce quickening survient quand il y a surcharge d'énergie négative. Par conséquent, on peut en conclure qu'un immortel ne peut subir indéfiniment des accélérations, sans que cela affecte son identité profonde. Plus la personnalité l'expérience et les quickenings d'un vaincu sont forts, plus l'impact sera important sur le vainqueur. Il existe pourtant un moyen d'en réchapper. C'est toujours dans la plus grande noirceur que naît l'éclair de lumière, porteur de rédemption. Des quickenings d'immortels profondément bons favoriseront le terrain et contribueront à semer le doute dans l'esprit contaminé le rendant ainsi plus réceptif, dans le pire des cas. La panacée serait un petit lac souterrain dans une grotte sous la forêt de Brocéliande qui aurait des propriétés spirituelles très particulières décuplant la volonté de celui qui s'y baigne, l'aidant de ce fait à sortir victorieux de sa lutte schizophrénique. Seuls une poignée d'entre eux connaissent son existence et encore moins nombreux sont ceux qui savent la localiser avec exactitude. Toutefois même après être sortis de cette expérience, l'un des effets secondaires est une tendance à la dépression, une perte de combativité, l'exemple le plus édifiant est celui de Connor McLeod suite à sa victoire contre le Kurgan qui ne s'en remettra jamais vraiment l'amenant au suicide sous la lame de Duncan pour échapper à ses démons et à la torture de J. Kell.

Conformément à ce qui a été évoqué plus haut, au cours de leur existence, les immortels se doivent de respecter certaines règles de conduite s'ils veulent rester en plus ou moins bonne intelligence avec leurs semblables. En principe, aucun immortel n'ose les transgresser. Le plus souvent la plupart d'entre eux les suit par sens de l'honneur ou bien par acquis de conscience. Néanmoins, à partir du XVIIIème siècle, certains d'entre eux, sans scrupules ni états d'âme, les ont brisés pour mieux se préparer à l'ultime combat que l'on dit proche. Toutefois, il apparaît clairement dans nos archives que ces comportements déviants restent marginaux, en regard de la longue histoire de ces êtres surnaturels et le nombre considérables d'immortels ayant vécu.

Ces règles inviolables, les voici :

- Il ne peut en rester qu'un.*
- Ne jamais révéler sa véritable nature (sauf en cas de force majeure)*
- Ne jamais combattre un autre immortel sur un sol ou dans un édifice consacré : uniques refuges .*
- Tous les duels doivent être loyaux et menés un contre un, à l'arme blanche sans témoins.*
- Les immortels doivent renoncer à l'exercice de tout pouvoir politique.*
- Enfin, aucun d'eux n'est autorisé à devenir une figure publique.*
- Obligation de prendre en charge tout jeune immortel dont il croisera la route et le protéger durant toute la durée de sa formation.*

Ces règles, qui leur ont été transmises de générations en générations appartiennent à leur héritage culturel, leur respect dépendant de la philosophie de vie de chaque immortel. Ces duels donnent un sens à leur existence et en constituent l'un de leurs buts à défaut d'être une explication. ,

Voici quelques précisions sur les cinq traditions les plus importantes : celles qui quoiqu'il arrive ne seront jamais enfreintes :

La Présentation :

Quand deux immortels se rencontrent pour la première fois, ils sont tenus de se présenter l'un à l'autre et de ne pas se combattre sur le champ mais de se donner rendez-vous en un lieu donné pour se battre. Par extrapolation, cette coutume fait du duel formel la méthode de combat la plus courante, les embuscades et autres pièges étant considérés comme particulièrement déloyaux.

De toutes les coutumes, celle-ci est la moins rigoureusement respectée. Car si attaquer un autre Immortel dès la première rencontre est extrêmement mal vu par les autres Immortels, cela ne tire généralement pas à conséquences pour le coupable, excepté, bien sûr, pour sa réputation. Les immortels ne se battent JAMAIS en public, cela amène à un respect de facto de cette Coutume, au moins partiellement.

Les lieux saints : uniques refuges.

Souvent les terres sacrées abritent des sanctuaires édifiés par les hommes mais ce n'est pas systématique. Il en existe d'autres toujours vierges qui éveillent tout autant l'intérêt des hommes ou des immortels. Cependant depuis le XVIII^{ème} siècle les terres sacrées deviennent de plus en plus rares, certaines même disparaissent.

Il existe autant de type de sanctuaires qu'il y a de sociétés humaines, chacune ayant développé sa propre religion constituant une grande part de son identité culturelle. Ainsi, il peut s'agir de couvents, de monastères, de dojos, de temples, de synagogues, de mosquées. Certains sanctuaires, au cours de l'histoire humaine, ont servis de lieux sûrs ou de places fortes défensives. Ce sont en général des lieux où les connexions sont les plus fortes avec le monde spirituel, les lieux naturels principalement sont imprégnés de cette énergie subtile. C'est pourquoi ces endroits sont choisis par les hommes pour l'édification de leurs sanctuaires dédiés à leurs divinités et en font des lieux saints favorisant ainsi la connexion avec le divin. Selon l'usage qui est fait de ces lieux particuliers, ils entrent en résonance c'est à dire qu'ils influent sur le comportement des gens qui y résident ou suscitent à des visiteurs un sentiment particulier, une sensation spéciale. Les terres sacrées peuvent se situer n'importe où. Les terres sacrées qui ont reçu un sanctuaire à un moment donné peuvent parfois perdre leur statut de lieu saint si elles ont été abandonnées pendant longtemps : un siècle d'inoccupation suffit pour cela.

Leur création :

L'existence des terres sacrées résulte de la rencontre entre les courants d'énergies telluriques qui parcourent le monde formant un réseau de lignes invisibles dessinant un filet aux mailles serrées. C'est au point de jonction de ces courants que la séparation entre les deux mondes est la plus faible. Ce sont ces nœuds d'énergie qui provoquent la naissance des terres sacrées les plus fortes. Ces courants sont parfois déviés ou coupés lorsque l'homme dans son ignorance modifie le paysage par ses travaux d'aménagement, ce qui peu à peu affaiblit l'ensemble du maillage déséquilibrant les écosystèmes des différents milieux naturels de la planète.

Les Immortels ont ainsi pour principe absolu de ne jamais se battre en terre sacrée. Ce n'est donc pas qu'une simple superstition des temps anciens. De par la nature même du Quickening, les risques encourus par les Immortels à cette occasion sont tels, que tout lieu susceptible d'être ou d'avoir été "consacré", même dans un lointain passé, est scrupuleusement respecté en regard de l'exposé ci-dessus. Par conséquent, même un lieu semblant totalement anodin mais présenté comme "sacré" par un immortel se verra octroyer le bénéfice du doute plutôt que de prendre le moindre risque, si l'immortel est dans l'incapacité de capter la résonance du lieu, sinon il saura si son adversaire lui ment. Sachant que ces lieux mystiques peuvent prendre une forme des plus inattendues, tout Immortel en proie au doute préférera alors remettre le duel à un

autre jour plutôt que de violer la Coutume du Sanctuaire. Cela contribue à sauver la vie de maints immortels soucieux d'échapper à un duel perdu d'avance, au point d'inventer le pire des mensonges.

Combat Individuel :

Le combat entre Immortels doit toujours s'effectuer à un contre un. Cette règle a été mise en place pour éviter que les Immortels les plus anciens ne soient attaqués par des regroupements d'Immortels plus jeunes, alléchés par la réserve de puissance brute qu'ils représentent. Cette Coutume est scrupuleusement respectée, car tout Immortel la violant devient automatiquement l'objet d'une traque acharnée et sans merci de la part des immortels les plus anciens. Bien sûr, le coupable ne peut plus bénéficier de la Coutume de question d'honneur (voir ci-dessous).

Question d'honneur :

Par cette Coutume un Immortel ne peut pas se battre en duel contre un Immortel à priori moins puissant que lui, sans le consentement explicite de ce dernier. Si le jeune Immortel accepte, alors le duel a lieu dans les règles, chacun étant supposé en assumer librement les risques, sinon, le jeune Immortel doit pouvoir refuser l'affrontement et partir librement. Recourir trop souvent à cette Coutume peut affubler le novice d'une réputation de couard. Un corollaire de cette coutume est qu'un jeune Immortel peut se faire représenter par son mentor actuel qui se battra à sa place. Un immortel Ancien qui refuse systématiquement cette proposition n'est plus protégé par la règle du Combat individuel (voir au-dessus) si son attitude répétitive venait à se savoir.

L'Initiation :

Un Immortel qui en découvre un autre, non encore au fait des coutumes des Immortels, ou, tout simplement, de son état d'Immortel, doit lui servir de Mentor, au mieux de ses capacités. S'il se juge incapable de faire face à cette tâche, il doit alors rechercher un autre mentor plus apte que lui à remplir ce rôle. De fait, certains Immortels se sont rendus célèbres pour avoir formé de nombreux disciples au risque de les affronter un jour.



Poussière dans le vent *:

*Je ferme les yeux rien qu'un instant,
Mais cet instant est déjà loin
Tous mes rêves défilent devant mes yeux,
Curiosité, poussière dans le vent,
Nous ne sommes que poussière dans le vent.*

*Toujours la même vieille chanson,
Une goutte d'eau dans l'océan sans fin,
Tout ce que nous faisons, s'écroule à terre,
Bien que nous refusions de le voir.
Poussière dans le vent,
Nous ne sommes que poussière dans le vent.
Ne t'accroches pas, rien d'autre que la terre
Et le ciel, ne dure éternellement.
Tout nous glisse entre les doigts
Et tout l'argent du monde ne
T'offrira pas plus de temps.
Poussière dans le vent,
Tout n'est que poussière dans le vent (bis).*

*** *Dust in the wind***

Kansas.



Duncan MacLeod

C- une Vie d'immortel :

Issus du fond des âges, ils sont là, tapis dans l'ombre. Ces voyageurs au long cours défient le temps, inexorablement, ils errent sur la terre. Ils traversent les âges, mais la lassitude de la solitude les menace. Ils portent dans leur cœur, la colère et la haine ; au plus profond de leur être la mélancolie. Dans leur chair, parfois s'exprime la folie. Ils nous regardent naître, contemplent nos vies, souffrent à nos côtés et nous pleurent quand sonne l'heure de mourir. Ces vagabonds solitaires sont pourtant aimants : souvent, ils combattent pour sauver ce qu'ils chérissent, pour que leur monde ne périclète. Harcelés, acculés, ils luttent toujours contre l'adversité. Leur épée instrument de leur destin est aussi celui de leurs sentences. Jusqu'à la fin, ils lutteront les armes à la main. Ces chevaliers d'un autre âge, assistent impuissants à la démence des hommes qui depuis des éons se font la guerre faisant d'eux des fantômes éphémères. Sans âges, immortels ces hommes et femmes déversent un torrent de larmes dans le silence de l'infini où résonne l'écho de leurs sanglots. Les ignorant, nous restons sourds aux suppliques de ces âmes déchues, les abandonnant à leur sort : apprivoiser la mort. Expiation, rédemption, sont leur ultime espoir avant qu'ils n'appartiennent à l'histoire.



1- L'effet de l'immortalité :

« Souvent, le temps oeuvre pour nous. Nous pouvons paraître monstrueux, aux yeux des mortels, car lorsqu'on a l'éternité devant soi, on devient de moins en moins émotifs ou précipités. L'immortalité demeure un facteur d'éloignement très important avec la race humaine. Ils ne peuvent pas nous comprendre puisqu'ils ne peuvent pas expérimenter la conscience continue : nous envisageons le monde sur sa durée éternelle. L'histoire du monde est un cycle et nous pouvons attendre la meilleure occasion. En faisant preuve de patience, on peut affiner ses griefs, et saisir l'ennemi quand il ne s'y attend pas ! Les hommes sont d'ailleurs bien assez punis par la nature. Les premières décennies sont dures. Il est douloureux de supporter la mort des autres, de ses parents (même adoptifs), de ses amours. Il est aussi très dur de perdre ses biens, ses réalisations. Nous évoluons, notre quête se déroule sur des millénaires, alors évidemment, les humains préoccupés d'inventions, de technologies, de rationalité, ne considèrent pas le monde de la même manière. Certain d'entre nous ont soif de grandeur mais souvent, leurs tentatives tournent court quand un combat pour le prix se termine mal pour eux ».

2-Les différents archétypes d'immortels :

a- Les Architectes :

Ce sont des bâtisseurs dans l'âme. Ils rêvent à une société humaine façonnée par la discrète influence des immortels en attendant l'heure de l'ultime combat. Ils s'investissent donc à fond dans la société, tissant patiemment leur toile. Du fait de leur interaction permanente avec la société humaine, il arrive parfois qu'ils perdent le recul de l'immortel. Cependant, ce désavantage est aussi un atout car ils s'adaptent mieux aux changements d'époques, aux innovations technologiques et évoluent plus facilement en société.

b- Les nomades :

Ils sont inlassablement sur les routes. Ils voyagent dans tout le monde connu pour le plaisir de découvrir, d'apprendre, de connaître et d'en percevoir les évolutions. Très souples, ils s'adaptent facilement à n'importe quels milieux et sont les plus aptes à comprendre les sociétés et leurs évolutions. Ils ont le regard tourné vers l'avenir. La plupart du temps, ce sont des anciens qui endosseront ce rôle de nomades, mais on pourra y trouver à de rares exceptions, des jeunes.

c- Les humanistes :

Souvent très impliqués dans le monde humain. Ils cherchent à aider les hommes, à leur faire découvrir quelques secrets et à partager leur vie. Les humanistes sont parfois des Anciens, souvent des jeunes encore confiants en la nature humaine, et fréquemment de jeunes immortels très attachés à leur vie avec les humains (à cause de leur famille, de leurs amours, et du temps qu'ils ont passé, seul avec les humains).

d- Les érudits :

Ils explorent l'histoire, ils connaissent de nombreuses légendes. Ce sont les gardiens de la mémoire des immortels et des humains. Sans eux, personne ne saurait ce qu'il s'est vraiment passé dans les siècles précédents, ils écrivent la véritable histoire celle qu'ils ont vécue. Leur but n'est pas de manipuler les humains mais au contraire de consigner l'histoire sans les mensonges des hommes, cela représente pour eux une tâche immense et d'une importance capitale car ils estiment qu'après leur disparition, les humains devront apprendre la vérité sur leur monde.

e- Les ermites :

Ils sont les plus reclus et les plus dangereux des immortels. Farouchement indépendants, ils vénèrent la nature qui est pour eux la perfection en toutes choses. Sans distinction de race, ils tenteront de détruire quiconque menace leurs intérêts. Ce sont de grands chasseurs, qui respectent leur proie. Souvent un choc psychologique, une envie profonde ou l'amour de quelqu'un les fera changer d'attitude et rares sont les immortels qui se sont investis dans une seule voie sur plus d'un millénaire.

f- Les anciens :

Lorsqu'un immortel atteint les deux millénaires d'existence, on parle de lui comme d'un Ancien. Leurs motivations se sont cristallisées et ne vivent plus que pour elles. Pour eux, le temps n'est pas important, excepté quand il s'agit de se trouver au bon endroit au bon moment. Ils ne connaissent plus la peur. La retraite est leur meilleure tactique, car pourquoi se fatiguer à combattre alors que la mort naturelle ou une autre lame que la leur viendra très certainement faucher leurs adversaires. Il existe très peu d'Anciens et leur puissance personnelle suffit à faire d'eux des duellistes de choix pour leurs opposants. Ils ont leur propre vision des choses et souvent ne s'impliqueront pas dans la course au pouvoir. Certains d'entre eux sont des humanistes convaincus, déterminés à aider l'espèce humaine. Par ailleurs, ils se font un devoir, pour ceux qui ont encore une conscience, de châtier les immortels qui tentent d'abuser de leurs pouvoirs.

g- Les orphelins :

Souvent jeunes, ils sont nés dans des communautés humaines isolées, n'ont jamais rencontré leurs semblables. Une fois éveillés, ils causeront tellement de problèmes que la communauté criera à la sorcellerie et rejettera cet individu. Ce sera la coupure, et la fuite. Ensuite, il y a l'âge. Ces êtres ne vieilliront pas comme les autres et à nouveau la peur viendra s'installer dans les esprits et avec elle les regards inquisiteurs, les jalousies, les insultes, le rejet, la haine. Ils fuiront donc eux aussi, pour trouver des réponses à leurs questions. Parfois ces réponses resteront inaccessibles. Souvent, ces êtres se retrouvent seuls, désespérément et finissent par développer des folies, des phobies, des comportements destructeurs ou déviants car étant différents, ils ne peuvent accepter de ne pas trouver leur place dans la société.

h- Les « anachronistes » :

Pour en venir à la vie sociale, nous avons pu observer l'incapacité relative de certains immortels à s'adapter à un profond changement de culture. Ils restent comme enchâssés dans le monde de leur naissance et ils ont besoin de plusieurs siècles pour s'adapter. Ainsi, beaucoup d'immortels ne changent pas, ils s'accrochent à leurs anciennes convictions, leur ancienne manière de parler, le maniérisme de leur époque. En fait, s'ils n'y font pas attention, ils sont vite en décalage et ce n'est pas bon s'ils cherchent à rester discrets.

i- Les immortels réticents :

La vie éternelle leur est tombée dessus, sans l'avoir demandé. Ils aspiraient à une vie normale ; sûre et tranquille, dans l'ignorance... Ils savent qu'ils ne pourront jamais revenir en arrière et être mortel, mais dans le même temps cette situation les intrigue, les possibilités innombrables qui s'offrent à eux les fascinent et les angoissent tour à tour. Malgré l'appel de cette liberté nouvelle et totale, une part d'eux-mêmes ne peut s'empêcher d'aspirer à une existence ordinaire.

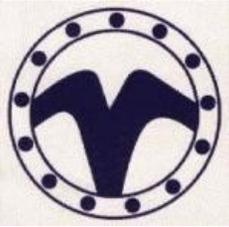
j- Les invisibles :

Cela signifie que vous savez que l'existence est suffisamment difficile pour ceux qui n'ont qu'une seule vie et que la seule façon de ne pas faire souffrir votre entourage humain c'est de ne pas vous attacher, de ne rien révéler sur vous et de laisser aussi peu de trace que possible dans les sables du temps. Pour vous le secret est la meilleure protection contre les immortels aux attentions malvenues et les humains trop curieux.



2^{ème} PARTIE - sociétés secrètes :

CHAP 1 - Les guetteurs :



A- Histoire et fonction de l'organisation :

Bonjour à tous, vous ne me connaissez peut-être pas, je me nomme David Farinelli, je suis l'historien des guetteurs, Joe Dawson a donc pensé à moi pour vous présenter notre organisation, je ne peux que m'incliner car je ne peux décemment pas vous laissez choir ainsi, après ses révélations sur les immortels. Cet exposé, sur l'histoire de notre confrérie : les guetteurs, viendra donc en complément.

Ce terme désigne notre société secrète : un groupe d'érudits humains, dont l'histoire remonte au moins au 3ème millénaire avant Jésus Christ, c'est à dire à l'époque où l'écriture commençait à se répandre. Cependant, l'origine exacte de l'organisation reste une énigme à cause des nombreuses légendes colportées à ce sujet, à travers les siècles.

Voici la thèse la plus communément admise par nos historiens : le fondateur serait un sujet du royaume d'Akkadie en Asie mineure, qui aurait créé cette société après avoir assisté à la résurrection du héros mésopotamien Gilgamesh, (5ème roi de la dynastie d'Uruk). Sa légende, son épopée fût narrée dès l'époque sumérienne sous forme de chants poétiques, mais ce n'est que sous la première dynastie de Babylone, au début du second millénaire, que l'ensemble prit une forme cohérente. La voici en quelques lignes : Suite à sa rencontre avec Enkidou, Gilgamesh entreprend en sa compagnie d'accomplir son destin : devenir un surhomme... Après un grand nombre d'aventures, Enkidou meurt en héros et Gilgamesh meurtri part en quête d'une vie sans fin. Pour accomplir son dessein, il doit retrouver la trace d'Outanapishtim, le rescapé du déluge gratifié avec sa femme, par le dieu Enlil, d'une vie éternelle...

Selon nos chroniques, Gilgamesh aurait péri, mordu accidentellement, par un serpent sur le chemin, alors qu'il se reposait près d'un cours d'eau, un homme aurait tenté de le sauver mais au lieu de cela, il fût témoin de sa résurrection ; là, commence l'histoire des guetteurs et avec elle, celle des immortels.

Une autre hypothèse commence à apparaître dans nos rangs depuis que Adam Pierson a retrouvé un journal des plus intrigant, il se pourrait que ce soit la chronique originelle narrant la vie de Méthos. La rumeur fait état du rôle involontaire mais fondateur rempli par Méthos dans la création des guetteurs.

Notre communauté regroupe les seuls humains (ou presque) connaissant l'existence des immortels. Elle s'est donnée pour but de les observer, de les étudier en consignand dans des chroniques tous les faits et gestes de ces créatures (sans jamais interférer) dès l'instant de leur première mort (autant que possible) jusqu'à leur disparition définitive lors du quickening. Le rôle d'un guetteur est en fait celui d'un historien doublé d'un ethnologue. Nous tentons d'élucider le mystère de leur existence, leur raison d'être et d'évaluer l'influence qu'ils exercent en coulisse sur l'histoire des hommes. Chaque membre observateur est affecté à un immortel et le suit jusqu'à ce qu'il se fasse décapité, dans ce cas, le guetteur reçoit une nouvelle affectation, sinon il l'observe jusqu'à sa retraite ou sa mort. Les informations recueillies portent sur le mode de vie des immortels, les relations qu'ils peuvent nouer avec leurs semblables et sur la façon dont ils s'y prennent pour cacher leur véritable nature aux autres humains. Nous sommes soumis à des

règles très strictes auxquelles nous devons tous nous soumettre sous peine d'être condamnés par le tribunal interne à l'organisation. Ce genre de sanction n'intervient que lorsque la culpabilité de l'un des nôtres a été établie par l'apport de preuves irréfutables concernant la trahison de l'un d'entre nous. Donc, afin de faire respecter ces lois, nous possédons une section d'enquête chargée de faire la lumière sur les agissements de nos agents quand ces derniers sont suspectés d'avoir failli à leur devoir. Plusieurs crimes sont passibles de la peine de mort :

- non observation de son serment, de loyauté et de secret.*
- se dévoiler à un immortel et se lier avec lui.*
- tuer des immortels.*

Ce sont les trois crimes les plus graves dont puisse se rendre coupable un guetteur. On en remarque d'autres moins graves mais tout aussi dommageables. Les voici :

- détournement de reliques à son profit personnel.*
- détournement de fonds.*
- falsification de chroniques...*

Par ailleurs, la section d'enquête interne doit éviter qu'un immortel ne nous infiltre. Tous les guetteurs portent la marque de l'organisation soit en pendentif, soit en tatouage sur la face interne de leur poignet gauche. Au sein de la société, chacun des membres possède une fonction précise adaptée à leurs compétences.

- Les observateurs sont ceux qui pistent l'immortel auquel ils sont assignés. Ces agents de terrain ne sont jamais de nouvelles recrues*
- Les bibliothécaires et les archivistes sont chargés de veiller à l'enregistrement et à la conservation des différentes chroniques.*
- Les conservateurs quant à eux comme leur nom l'indique veillent à la bonne conservation des collections d'objets et oeuvres d'art ayant appartenus aux immortels décédés ou bien sur les collections de reliques très anciennes et les armes blanches de ces derniers. Ces gens sont épaulés par des assistants de conservation qui prennent en charge la gestion de l'inventaire de ces trésors ethnographiques et artistiques.*
- Les historiens qui mènent des recherches scientifiques pour trouver trace de l'activité ou de l'influence des immortels sur les humains et soustraire ces sources à la curiosité ou la convoitise des mortels.*

Nos membres sont recrutés soit dans les familles des guetteurs déjà en poste, soit parmi les humains qui ont été, fortuitement, confrontés aux agissements des immortels, plus ou moins directement.

- Les agents de terrain reçoivent une formation en droit international, en économie, en arts martiaux, en langues étrangères et bien évidemment les techniques de déguisement et de filature.*
- Les conservateurs et historiens sont formés en mythologie, en histoire de l'art, en occultisme, en histoire, sociologie, théologie et littérature plus quelques langues anciennes pour les chercheurs.*

A l'instar des biologistes étudiant les différentes formes de vie sur cette planète, nous observons et étudions les comportements des immortels et leur mode de vie. Ces études supposent la consignation de leurs faits et gestes, mais aussi leur mentalité, leur esprit, leur « culture », leurs légendes... Nous tentons de les comprendre dans leur globalité afin que les générations futures puissent savoir, une fois qu'ils auront disparus, qu'ils étaient avant tout humains et apprécier leur contribution à l'évolution de l'espèce humaine et non pas simplement comme des phénomènes de foire. En cela, les chroniques que nous conservons sont le fondement de nos connaissances et nos documents les plus précieux car il s'agit des biographies des immortels. Parmi les plus illustres on compte la première d'entre elle : celle de Sitalva, retrouvée en 2007 par Méthos. Duncan Mc Leod, quant à lui, a fait don de la 5ème que possédait Darius. Elle relate la vie de Gilgamesh, celui par lequel l'histoire des immortels a véritablement commencé., les 2ème, 3ème, 4ème et

6ème chroniques sont respectivement celles de Wotan, Nakano, Hadès et Svetlana. Pourtant ces textes les plus anciens à jour ne sont pas tous en notre possession même si nous savons qu'elles existent quelque part. En sus de la 5ème, nous détenons désormais la 1ère, la 3ème et la 4ème. Les chroniques de Wotan (2e) et de Svetlana (6e) restent à découvrir.

En outre, l'organigramme se présente comme suit :

- Sur chaque continent, il existe une maison mère qui centralise l'activité des guetteurs qui y sont en poste. Ce QG est dirigé par un superviseur général. Le plus souvent on nomme à ce poste des guetteurs qui ont fait leurs preuves tout au long d'une carrière souvent exemplaire. On donne donc ces fonctions aux guetteurs qui ne sont plus capables d'accomplir un travail de terrain, à cause d'une invalidité ou en raison de leur âge. Pour eux, c'est l'opportunité d'achever leur mission de manière brillante. La seule instance qui soit au dessus d'eux c'est l'observatoire mondial qui fédère toutes les maisons mères continentales. Il exécute le même travail que ces dernières mais c'est à l'échelle planétaire que cela se passe. Le directeur de cet observatoire est choisi par et au sein du grand conseil des superviseurs généraux. Le siège de cet observatoire est situé en Suisse, à Genève.

Les ramifications inférieures suivent le découpage administratif des différents pays dans lesquels sont implantées les maisons filles et les cellules. Chaque maison-mère se situe dans la capitale du pays le plus important du continent considéré, ensuite on compte une maison-fille par état (dans le cadre d'un gouvernement fédéral) et enfin l'ultime maillon de cette chaîne est constitué par une structure locale (cellule) par où transitent les informations avant de remonter ensuite au sommet de la hiérarchie. La maison mère en Amérique du nord est à Washington D.C, au sud du continent c'est à Rio, en Afrique elle se situe à Nairobi au Kenya, celle de L'Océanie se trouve à Sydney, en Europe de l'ouest c'est Paris, en Europe de l'est c'est Moscou, en Asie centrale il s'agit de New Delhi en Inde et enfin pour l'Asie orientale c'est Hong Kong.

Au cours des dernières années du vingtième siècle l'organisation interne de la société a subi quelques remaniements suite à la trahison de James Horton et de ses sbires, ceci malgré les précautions prises durant 4000 ans d'existence. La découverte de ces renégats fanatiques a engendré une crise sans précédents. Cela a mis en évidence un certain nombre de dysfonctionnements liés à nos règlements plusieurs fois millénaires. Les modifications qui s'en suivirent permirent aux guetteurs de repartir sur des bases saines. Pourtant, les observateurs n'ont toujours pas le droit d'intervenir dans leur joute. Ils n'ont pas non plus l'autorisation de prendre contact, sauf en cas de force majeure, à savoir sauver des vies humaines ou d'immortels si un des leurs ne respecte pas les règles sacrées qu'ils se sont fixées. Cette malheureuse affaire a failli conduire à une guerre totale entre nous et les immortels. Elle n'aurait jamais dû avoir lieu, même s'il semble s'agir d'un cas unique d'après nos archives. Si l'on a pu éviter le pire c'est grâce à l'étonnante perspicacité de Joe Dawson et à l'amitié précieuse mais tout de même contre nature qui le lie à Duncan Mac Leod. James Horton au fil du temps a développé une paranoïa aigüe et infondée, évidemment, à l'endroit des immortels qu'il était censé étudier comme nous tous. Toutefois cette dernière pourrait presque se comprendre, car la nature de ces êtres soulève de nombreuses questions faisant naître la fascination ou la peur de l'inconnu. Ce guetteur souffrait surtout d'un complexe d'infériorité face à la puissance et aux connaissances de ce peuple défiant la nature à laquelle ils appartiennent pourtant. Son anxiété d'un avenir proche ou lointain dominé par ces créatures l'a fait paniquer et conduit à croire que l'être humain doit être le seul maître de la terre et de son destin. En voulant intervenir, il avait l'impression de contrôler sa vie et ce faisant était persuadé de maîtriser celui des humains ignorant nos secrets. Par conséquent, fort de ce savoir, il a fait de sa "supériorité" celle des humains. Il s'engagea sur la voie de la destruction, convaincu de rendre service à l'humanité. Heureusement comme cela arrive souvent, son arrogance et sa trop grande confiance en lui ont précipité sa perte. Avant de montrer une hostilité franche Mac Leod en homme réfléchi a d'abord tenté de le raisonner, de lui montrer qu'il se fourvoyait, en vain. Il a pu aller aussi loin, grâce à ses talents de

manipulateur hors-pair. Ces mécréants étaient fanatisés au point de se sacrifier pour la cause qu'ils défendaient. Par ailleurs, son intolérance, sa haine, ses méthodes radicales et le plaisir sadique évident qu'il prenait en accomplissant son "devoir" en faisait un véritable dictateur et un malade psychopathe.

En dehors de James Horton qui a trahit les idéaux pacifiques et scientifiques des guetteurs par haine des immortels, les actes de feu notre collègue Rita Luce n'en sont pas moins condamnables, même si elle n'a jamais été une exterminatrice comme Horton. Ses actes guidés par l'amour filial qu'elle ressentait pour le jeune Mickaël Christian auraient pu, eux aussi, provoquer de fâcheuses conséquences sur l'activité des immortels et engendrer assez rapidement un déséquilibre évident étant donné qu'elle lui donnait des informations confidentielles sur certains des immortels les plus puissants afin qu'il puisse les vaincre sans trop d'efforts pour à terme recevoir le prix, mais là aussi, c'est à Duncan Mac Leod que l'on doit d'avoir désamorcer cette bombe à retardement avec, une fois de plus le concours de Joe Dawson.

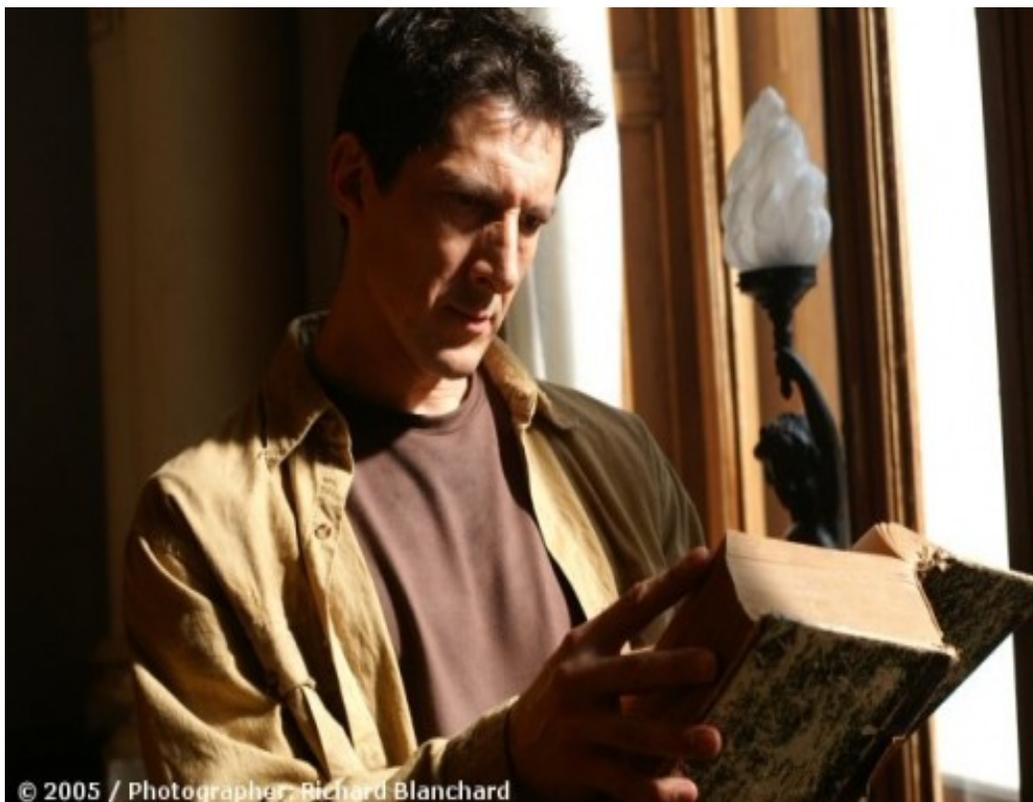
Cette forte implication dans la recherche n'est donc peut-être pas totalement étrangère à la naissance de comportements déviants dans nos rangs, d'où quelques effets déplorables. A cause de cela, nous sommes désormais obligés de redoubler de vigilance et d'exigence quant à nos méthodes de recrutement. Ce renforcement des mesures de sécurité d'usage est d'autant plus vital après la quête du cristal de Mathusalem entreprise par le guetteur d'Amanda qui souhaitait se l'approprier et recevoir l'immortalité. Sa détermination résultait de sa fascination pour l'éternelle jeunesse qui l'obsédant a finit par devenir son unique motivation de travail dans l'organisation. Cette histoire a mis en évidence une quatrième catégorie de guetteurs qui se sont rendu coupable de trahison : ceux qui pensent pouvoir s'attribuer l'immortalité. En dehors de ces traîtres, heureusement que ceux qui respectent nos règles et notre travail sont encore les plus nombreux. Pour évoluer et sauver du chaos notre société secrète, beaucoup d'entre nous croient que l'amitié liant Mac Leod à Dawson est une base sérieuse de réflexion à propos des relations entre nous et nos sujets d'étude, afin d'aller vers une meilleure connaissance mutuelle et ainsi vaincre la méfiance et l'agressivité qui en découle pour éviter le délire de persécution.

En sus de ces deux factions, il existe une troisième entité au sein des guetteurs, il s'agit des veilleurs. Plus ou moins actif depuis leur naissance au XVIIIème siècle, ce groupe poursuit des buts totalement opposés aux exterminateurs. En effet, ils se sont donnés pour mission de veiller sur les immortels, de les garder et non plus seulement de les observer pour écrire leur histoire comme nous le faisons, sans jamais intervenir. Les veilleurs, comme on les appelle, n'interviennent qu'en situation de crise : lorsque des immortels sont las de leur vie éternelle ou bien quand ils renoncent à la quête du prix, ils se révèlent et leur offrent la paix du sanctuaire. Il s'agissait donc de recruter certains immortels parmi les plus vulnérables psychologiquement pour participer au projet : la conservation sous assistance médicale de ces immortels plongés dans un coma artificiel en un lieu tenu secret. L'existence de ce lieu a pour conséquence de rendre caduque l'ultime combat, celui-ci n'aura vraisemblablement pas lieu tant que le sanctuaire existera. Par ce moyen les veilleurs espèrent sans doute sauvegarder l'humanité du pouvoir quasi divin dont héritera probablement le vainqueur du prix. Par ailleurs, lorsqu'il nous apparut que certains d'entre eux commençaient à ne plus respecter les Règles, le bureau exécutif de l'Europe de l'ouest, contre toute attente, accepta sa création... En même temps, en faisant cela les veilleurs perpétuent la race des immortels permettant à ceux-ci de faire évoluer les humains vers la sagesse grâce à l'influence occulte qu'ils exercent sur eux. D'où l'intérêt de protéger les immortels contre eux - mêmes, quitte à les capturer contre leur gré, lorsque l'un d'eux devient trop puissant. Cette attitude peut aussi servir notre soif de connaissance car plus le moment de l'ultime combat sera repoussé, plus nous disposerons de temps pour mener à bien nos recherches concernant les immortels. Suite à la profanation du site par J. Kell, en 2001, les investigations menées par notre groupe d'enquêteurs conclurent que le dirigeant des veilleurs était un ancien contact des renégats de James Horton. Son élimination fut donc votée par le Comité Central et abattu par Joe Dawson.

Après sa victoire sur Kell, Duncan prit la décision de disparaître. En effet, sa trace fut perdue en Roumanie, où il se serait marié, délaissant quelque peu le jeu pour se mêler au monde des mortels en attendant l'heure de la rencontre, à moins qu'un danger plus terrible encore ne l'attende d'ici là ...

Les membres de l'ordre partant en expédition de recherche peuvent disposer d'une aide en personnel ce sont les assistants de terrain. Les guetteurs en emploient bon nombre de par le monde. N'étant pas membres qualifiés de l'ordre, ils n'ont pas accès ni à ses archives, ni surtout au savoir contenu dans ses chambres fortes. Ils ne prêtent pas serment, contrairement aux membres véritables. Il ne leur est pas demandé de vouer à l'organisation tout ou partie de leur vie.

En fait, les guetteurs les emploient sous ses divers noms d'entreprises. Leur principale fonction est d'accompagner les membres durant leurs expéditions archéologiques ou d'exploration, de les aider dans les villes et pays étrangers et, d'une manière générale, de faire ce qu'on leur demande. Ce sont des experts dès lors qu'il s'agit d'obtenir des passeports, des visas, des permis de port d'armes où que ce soit. Beaucoup ont eu affaire à la justice par le passé où à l'armée de diverses nations. Ils sont remarquablement fiables car ce sont des aventuriers, des durs à cuire. En cas de découverte importante, ce sont eux qui, si la situation l'exige font sortir d'un pays les artefacts trouvés en toute sécurité grâce aux autorisations nécessaires obtenues. Ces employés savent vaguement que les guetteurs sont un ordre très structuré de chercheurs du paranormal, la plupart aiment leur travail, qui leur rapporte un salaire énorme. Par conséquent cela les dissuade de nous trahir ou de s'infiltrer dans nos rangs. Enfin, on ne leur demande presque jamais de violences délibérées.



© 2005 / Photographer: Richard Blanchard

« N'oubliez pas, nous observons, nous consignons et nous sommes toujours là »

B- Rapport complémentaire de David Farinelli sur le dossier Sitalva :

Quand Vous aurez terminé la lecture de ce qui suit vous détiendrez, chers confrères, la vérité sur les immortels et leur mystérieuse origine. J'ai longuement hésité à vous faire part de ma découverte, suite à mes longues discussions avec Méthos et Sitalva, certes pas très réglementaires mais riches d'un enseignement on ne peut plus précieux en regard de notre raison d'être. C'est avec son accord et celui de Methos que je consigne ici ce que Sitalva m'a révélé. Elle a estimé que le temps était venu pour les guetteurs d'obtenir enfin les réponses aux questions qu'ils se posent depuis un peu plus de 4000 ans, en raison m'a-t-elle dit de la proximité grandissante de l'ultime combat : la rencontre.

C'était un matin d'hiver en février 2005, elle m'appelle en me disant qu'elle devait bientôt partir pour une période indéterminée et qu'elle ne savait pas si elle allait revenir en vie. Sitalva me dit alors vouloir laisser le témoignage de son existence. Je préparais alors mes affaires et fonçais chez elle : un hôtel particulier du 6^{ème} arrondissement plutôt cossu, au cœur du quartier latin. Soucieuse mais toujours resplendissante et d'une élégance rare, elle m'ouvrit et me pria de m'installer. Enfin l'heure des révélations avait sonnée, maintenant il est temps de lui laisser la parole retranscrite ci-après religieusement :

« Mon nom véritable est Eva de Zeist, la capitale de Muspeilheim le royaume du feu, Les miens me connaissent sous le prénom de Sitalva, je suis née à votre monde il y a environ 500 000 de vos années sur le continent Atlante. En réalité, j'existe depuis à peu près 600000 ans de votre temporalité. Toutefois cette première partie de mon existence je l'ai vécue dans mon univers d'origine : l'un des 8 mondes d'Yggdrasil, Muspelheim une fraction d'une dimension de l'univers où un désert aride de couleur rouille s'étend jusqu'à l'horizon sous un soleil de plomb, le feu y est l'élément dominant. En fait, mon peuple n'est constitué que d'êtres éthérés. Nous sommes des esprits nés du chaos élémentaire primordial et liés à lui. Le premier être de notre peuple fut Odin, notre mentor à nous tous. Il est le fondateur du conseil des anciens. Le feu purificateur, destructeur et vivace est le moteur de notre esprit. L'air : la connaissance, la maîtrise, l'élévation est notre guide. L'eau : profonde, mouvante et lourde mais fluide symbolise l'adaptation. L'éther : l'illusion, l'incertitude et la mort. La terre : froide et noire, brique de la matière représente la stabilité mais aussi la résistance mentale et physique.

*À l'origine, rien. Le vide, le chaos. Juste les éléments sauvages et libres. De ce choc, naquit Ymir l'hermaphrodite originel. Ymir était l'univers, un tout immense composé de multiples dimensions, c'est en **Asgard**, royaume de l'air, qu'Odin s'éveilla à la conscience, notre monde celui du chaos élémentaire, le corps d'Ymir. Il sculpta également les premiers esprits mâles et femelles à partir de deux pierres trouvées sur le rivage de la mer primitive. C'est le début de notre peuple. Les esprits issus de l'art d'Odin façonnèrent alors **Midgard** la terre du milieu, le reflet d'Asgard, la vie s'y développa lentement, jusqu'à ce que les humains y apparaissent et évoluent. Yggdrasill désigne l'ensemble des 8 mondes que nous avons découverts au fil des éons et que nous avons peuplé. **Helheim**, le territoire de Hel et des titans, le royaume de la terre, **Muspeilheim** le royaume du feu, **Niflheim** le royaume du froid et de la glace. **Vanaheim**, le royaume des Dieux vanes, royaume de l'eau, **Alfheim**, la terre des elfes, le royaume de l'éther, **Utgard**, monde des olympiens correspondant à l'élysium.*



Pour relier Ásgard et Midgard, il existe une porte : la source, plus connue par les humains sous le nom de Bifröst, gardée par Heimdall que les immortels désignent sous le surnom de gardien ou le némésis.

Au début de notre histoire, Thor fut le premier à prendre conscience que chacun d'entre nous avait une nature profonde une personnalité propre qui était l'expression de son élément majeur celui qui cimentait son être, cette découverte fut à l'origine de la création des cinq clans élémentaux fondement de notre société de castes, répartie sur les 8 mondes de l'arbre cosmique. Au fil du temps, nous apprîmes à utiliser la Force vive. C'est cet art et cette énergie qui nous a permit d'évoluer. Les luttes intestines pour la domination de territoires, ou de simples différents idéologiques ont menée à la déclaration d'une première guerre élémentaire à cause de Loki puis à l'issue de la seconde, le clan du feu fût vaincu grâce à une alliance entre les quatre autres clans fédérés par le général Katana. Entre le premier et le deuxième conflit nous avons fait la découverte d'univers parallèles au nôtre, dont Midgard : votre univers et en particulier la terre qui était pour nous d'un accès plus facile en raison de sa connexion privilégiée avec les champs d'énergies spirituelles. Aussi fut-il décidé par le conseil des anciens, à l'issue de la seconde guerre élémentaire, de l'exil progressif du clan originaire de Zeist (la cité de feu) sur terre afin de nous châtier avec les traîtres aux autres clans qui nous avaient prêté allégeance. Notre punition : nous incarner dans un avatar (un corps humain) et rester sur terre pour nous racheter durant l'éternité de nos vies. Ce n'est que plus tard que le châtiment s'est aggravé suite aux agissements d'Arhiman. C'est alors que nous avons été contraints de débiter notre guerre millénaire et nous entretuer jusqu'au dernier afin de racheter nos fautes, et seul le dernier d'entre nous aura le droit de revenir dans notre dimension grâce au gain du prix délivré par l'ultime combat. Bien entendu, nous ne pouvons pas garder le souvenir de notre existence antérieure suite à notre incarnation, sauf cinq d'entre nous : les primordiaux qui ont servit de guide aux autres et de réceptacle aux quickening élémentaires qui serviront de clef au vainqueur pour vaincre, puis rejoindre notre monde en franchissant Bifrost. C'est donc ainsi que commence l'histoire des immortels sur terre. Nous sommes des parias, je suis la première née, la mère de tous ces exilés qui ignorent la véritable nature de leur être et le pourquoi de leur singularité.

A l'issue du combat contre Arhiman qui engendra la destruction du continent Atlante, les immortels survivants durent trouver de nouvelles terres d'accueil, les titans et les olympiens s'établirent dans le bassin méditerranéen en formation, les Ases et Vanes choisirent l'extrême nord qui deviendra la Scandinavie, quant aux autres petits groupes de survivants, ils échouèrent en Inde, en Méso-amérique et en Mésopotamie. Les derniers trouvèrent refuge en extrême orient. C'est ainsi que les immortels furent à l'origine du développement des différentes civilisations humaines et de leurs mythes fondateurs, avant de sombrer dans leur lutte fratricide qui s'imposa au fil des siècles, attirés par la puissance de leurs quickenings, les entraînant ainsi vers l'ultime combat pour le Prix. »

Le Ragnarök des légendes vikings est en fait une réinterprétation humaine du mythe de l'ultime combat qui régente nos existences et annonce notre destin funeste. La mythologie norroise en fait l'ultime bataille pendant laquelle tous les Dieux, Géants, etc, ainsi que les hommes, se battent et qui augurent de la renaissance du monde, sa régénération après sa destruction. Il est composé de deux mots norrois : Ragna et Rok. Le premier signifie "Dieux" ou "Puissances", le second est plus complexe à interpréter, mais signifie "destin final". Le Ragnarök serait le destin final des Dieux (des immortels ?), la fin d'un monde. Avant ce dénouement, la bataille fait rage. Chaque « dieu, » bon ou mauvais, joue un rôle. Les océans en vagues monstrueuses se déchaînent, Yggdrasill, fondement des mondes, tremble, les tempêtes se succèdent. À la mort des dieux, la terre s'enfonce dans la mer, les étoiles disparaissent... Ce tableau pourrait bien décrire ce qui adviendra lors du dernier quickening reçu par le vainqueur du prix. Le dernier immortel probablement redevenu humain pourra alors procréer et repeupler la terre avec l'aide des rares survivants humains avant de rejoindre Asgard.

C- Rapport sur le dossier première chronique:

Mon nom est Joe Dawson, désormais directeur des recherches engagées sur l'origine de notre organisation. Certains d'entre vous me connaissent, d'autres de réputation seulement et ont eu vent des liens amicaux qui m'ont unis au Highlander Duncan McLeod, contre nos règles certes, mais sans lesquels mon traître de beau-frère aurait fait des ravages. Enfin bref, ne remuons pas le couteau dans la plaie, c'est du passé. Si je reprends la plume c'est pour rendre compte de nouvelles découvertes fortuites qui remettent profondément en question ce que nous tenions pour acquis concernant les origines supposées des guetteurs dont le flou du récit, vous avouerais-je ne m'a jamais vraiment satisfait. Trop de zones d'ombres subsistaient selon moi. Mon intuition s'est muée en certitude lorsque Méthos en est venu, une soirée de Février 2009, à me faire quelques confidences sur son passé millénaire. Ce fut pour moi un véritable choc. Tout à coup, ce que nous pensions savoir volait en éclat, là, autour d'une bière, sur le bord de mon zinc à Paris, au blue's bar.

Tout a commencé lorsque je me suis aperçu, tandis qu'il buvait son breuvage, que Méthos portait toujours le tatouage de notre ordre malgré son départ. Je lui en ai fait la remarque, précisant qu'il n'en avait plus le droit. Là, il me rétorque qu'il en avait sûrement plus le droit que n'importe lequel d'entre nous. Et là je lui ai dit que j'étais curieux de savoir pour quelle foutue raison. Très bien Joe, c'est comme tu voudras me dit-il, il commença alors son récit me ramenant 2057 avt JC en Mésopotamie.

« Cela faisait déjà quelques dizaines d'années qu'il avait, pour la première fois, quitter les cavaliers de l'apocalypse. Il était à cette époque l'assistant de l'architecte royal de la ville d'Ur, celui-ci, immortel se nommait Abraham. Un soir dans le bordel où il avait ses habitudes, il apprit que Kronos semblait être à ses trousses. En toute hâte, il quitta alors la ville. Il remonta l'Euphrate jusqu'à Terqa, trouva une caravane pour Alep et redscendit vers l'Egypte. En faisant halte à Borsippa, il vit une bande gamin en agresser un autre malgré son handicap. C'est en sortant en ville qu'il rencontra de nouveau le gamin qui se fit attaqué aussi. Il le prit avec lui et le fit voyager en sa compagnie le soustrayant à une vie misérable. Il s'appelait Amma et avait 14 ans. Après un mois de route, ils s'arrêtèrent près d'un fleuve pour y dresser leur camp de fortune., là adossé à un arbre : un homme mort qui suscitait l'intérêt d'oiseaux charognards. A la nuit tombée l'homme se réveilla à la stupeur d'Amma. Méthos tenta de lui faire admettre qu'en réalité, il n'était pas mort mais le garçon resta dubitatif. L'inconnu se présenta à Méthos : « Mon est Gigamesh, merci pour l'eau... »

Cet homme fit un bout de chemin avec eux jusqu'à la cité de Mari. Devant l'intérêt concupiscent de certains hommes pour Amma, il ne put se résoudre à abandonner le jeune garçon à son sort. Au bout de quelques jours, ils repartirent avec une caravane marchande. Amma voyant Méthos tenir son journal, s'enquit de ce qu'il faisait. L'ancêtre lui expliqua qu'il notait ce qu'il vivait au cours de ses voyages en lui disant qu'une fois vieux il serait content d'avoir cette aide-mémoire. Amma, d'abord circonspect, lui demanda s'il pouvait lui apprendre à lire et à écrire. Méthos accepta. Ils arrivèrent finalement à Byblos. L'immortel décida de s'y attarder un peu car il apprit que les autorités cherchaient un nouvel architecte pour conduire les travaux d'agrandissement du nouveau port, car la concurrence avec Tyr, Rawad et Sidon était rude. Pendant deux ans, ils vécurent en paix, Amma maîtrisait maintenant l'Egyptien et commençait à se débrouiller en phénicien et débutait l'écriture cuneiforme. En trainant sur le port il apprenait d'autres dialectes et langages de peuples lointains, Méthos accepta de lui apprendre à les écrire. Finalement Méthos décida de lui apprendre également le maniement de l'épée afin qu'il puisse se défendre en cas d'agression qu'il subissait encore parfois. C'est lors d'une séance d'entraînement que Méthos sentit la présence d'un de ses semblables Kalos dont la femme fût violée et tuée sous ses yeux par Kronos.. Il enjoignit Amma à se cacher derrière les dunes et de ne pas bouger. Il lui dit également que si après des éclairs, il ne revenait pas il devrait rentrer seul à Byblos et se débrouiller sans lui. Le duel s'engagea. Malgré la fatigue et un certain manque d'entraînement, Méthos parvint à mettre en défaut son adversaire même si cela lui valut une

blessure mortelle, il s'effondra après le quickening. En se réveillant une heure plus tard, Amma le regardait avec méfiance tout en pointant son épée vers lui. Méthos fût alors contraint de lui expliquer plusieurs choses dont leur existence bien évidemment en exigeant le secret le plus absolu sur ces révélations. Trois mois plus tard, la vie avait repris son cours. Puis un soir Amma vint trouver Méthos pour lui demander de corriger ses premiers écrits en Egyptien et en phénicien. Il lui tendit les feuillets de papyrus et Méthos s'investit dans sa tâche. Il découvrit qu'Amma avait consigné par écrit tout ce qu'ils avaient vécu depuis leur rencontre avec Gilgamesh et leur arrivée à Byblos deux ans auparavant. Dans un premier temps Méthos songea à détruire ce texte mais il se ravisa et demanda la plus extrême prudence à Ammaletu. 4 ans plus tard, Amma était devenu un comptable fort apprécié des marchands pour son honnêteté et sa discrétion proverbiale. Il était aussi écrivain public à l'occasion. Il se maria à l'âge de 25 ans. C'est alors que Méthos prit la décision de partir, car au bout de 10 ans dans cette ville certaines personnes commençaient à s'interroger sur son compte... 20 ans s'écoulèrent, puis un jour Méthos revint voir son ami qui maintenant avait plus de 45 ans, il lui présenta ses enfants et sa seconde épouse, la première étant morte. Durant la discussion, Amma avoua à Méthos que lui et sa famille avait commencé depuis quelques temps à filer les immortels de passage dans la ville afin de mieux les connaître et savoir s'ils représentaient une éventuelle menace pour la fille adoptive de son fils Bensherem qui pourrait fort bien devenir un jour comme eux. Il lui dit que son fils était fasciné par ces êtres hors du commun.. Il espérait aussi qu'un jour cette connaissance des immortels contribuerait à ce que les humains les comprennent et finissent par accepter leur existence si dans un avenir plus ou moins lointain, leur secret devait être révélé et ceci, afin que la peur et la haine ne mettent pas fin prématurément à leur existence. Méthos revint 25 ans plus tard. Il s'établit dans la région, Ammaletu était âgé de 67 ans. 6 ans après cette entrevue, Ben vint le chercher en lui disant que c'était la fin. Méthos accourut au chevet de son ami. Ammaletu mourut après avoir donné à Méthos, un pendentif en or représentant notre symbole, bijoux que contemplait l'ancêtre en me disant tout cela. Méthos me dit avoir assisté aux funérailles d'Ammaletu, 3 jours plus tard avec son pendentif au cou en hommage au défunt. Il quitta Byblos avec un adolescent sur ses talons et la 1ère chronique dans sa besace, Ainsi, selon Méthos, débuta l'épopée des guetteurs.

Je restais silencieux, abasourdi par ce que venait de me raconter l'ancêtre. C'était tellement incroyable, tellement improbable. Méthos sortit alors la médaille en or de sa poche et de son sac, deux liasses de feuillets de papyrus, l'une en vrac, l'autre sous une couverture de cuir attachée par une fibule représentant le même motif que le bijou. Il la fit glisser vers moi en disant : « la voici votre fameuse 1ère chronique, elle est à vous ». Il se leva prit tout juste la peine d'écouter ma question : « Mais pourquoi Méthos ? Pourquoi n'avons nous jamais eu connaissance de tout cela ? Pourquoi notre histoire ne fait référence qu'à Gilgamesh et rien sur toi ? Rien de cette histoire ! Pas un mot ! Comment est-ce possible ? alors que les guetteurs ont toujours eu pour crédo d'être fidèle aux faits.

Auxquelles , il répondit : Franchement Joe ça t'étonnes ? Dois-je te rappeler ce que je suis redevenu après cette parenthèse avec Amma ? Que fais-tu de mon retour parmi les cavaliers de l'apocalypse et de tout ce que j'ai fait avec eux pendant 200 ans suite à la mort innommable de mon mentor Svata ? Ne penses-tu pas qu'il soit compréhensible qu'ils m'aient considéré comme un être abject ? Ils ne pouvaient tirer aucune fierté de cela. Pour eux, Méthos l'incarnation de la Mort avait tué le Sharem que j'étais. Suite à tout cela, c'est simple, ils ont pris la décision la plus sage : m'effacer de leur mémoire collective. De toute façon, qui aurait accepter que je sois à l'origine de l'organisation des guetteurs, après ça ? C'était la meilleure chose à faire, c'est pourquoi je ne vous en veux pas. Mais dorénavant, Joe, j'espère que tu réfléchiras avant d'exiger que j'enlève cette marque indélébile sur ma peau. Que tu le veuilles ou non, Joe, cette histoire est incontestable : je suis lié aux guetteurs et ce, tant que je garderai la tête sur les épaules. Puis, sans se retourner, il sortit de mon bar avec son journal dans son sac, tout en me faisant un signe de la main, me laissant là hébété, seul, devant ce trésor inestimable : la mythique première chronique. Cela s'est produit il y a maintenant 5 ans et je ne l'ai pas revu depuis ce jour là.. »



D-Rapport sur les légendes des immortels :

Par Joe Dawson

*Les immortels eux-mêmes considèrent certains récits des leurs comme légendaires et tout spécialement ceux qui ont trait à la reine de l'éternel. Le nom de Sitalva résonne pour eux, un peu à la manière du Saint-Graal pour les humains. Ne pouvant pour l'heure être vérifiés, ils alimentent leur propre mythologie. A ce propos justement, une de leurs légendes a retenu toute notre attention, il s'agit d'un court texte faisant référence au Prix, à l'ultime combat et à la source de leur pouvoir. Il figure en exergue de la 5ème Chronique, celle des primaux. En substance, il dit ceci : « **Le quickening de la reine de l'éternel livrera la dernière clef. Le quickening du gardien ouvrira le pont arc-en-ciel. Lors de l'alignement des astres élémentaires. Transfiguré, il franchira le pont oublié et rejoindra la source...** »*

Par ailleurs, dans certains textes fragmentaires que nous avons pu retrouvé, il est fait mention que certains immortels étaient capables de clairvoyance et l'un d'eux, un jour énonça une prophétie correspondant peu ou prou à ce qu'a vécu Duncan Mc Leod en 1999, lors de son affrontement avec Arhiman un esprit du panthéon mésopotamien très puissant ressurgissant tous les 1000 ans (peut-être le fantôme d'un immortel maléfique). Cette prophétie disait que tous les 1000 ans, un enfant né orphelin, durant la nuit du solstice d'hiver est destiné à devenir l' élu : celui qui vaincra le mal absolu après avoir traversé les ténèbres et revenu à la lumière et trouvera la paix.

Quant aux quêteurs de vérité, emmenés par Démeos, ils sont convaincus, malgré le manque de preuves matérielles, que les dieux des différents panthéons humains, étaient en réalité des immortels qui parcouraient la terre dans les temps les plus reculés de la préhistoire humaine. Cette conclusion s'est imposée à eux après la découverte de documents très anciens et les témoignages d'immortels vénérables dont quelques primaux survivants, il y a de cela très peu de temps. Pour l'instant, les seules preuves que nous ayons ce sont des conversations entre immortels, épiées par nos agents de terrain qui les pistent avec assiduité. Nous ne les avons pas eu directement en notre possession, mais nous nous employons à ce que cela change. C'est ainsi qu'ils ont eu une connaissance partielle des agissements des deux premières générations d'immortels devenus des légendes, des mythes au même titre que les cavaliers de l'apocalypse (dont Methos), Cassandra ou même Nakano. Ils sont parvenus à établir un lien entre le mythe grec de la Titanomachie et la lutte entre les partisans d'Arhiman ayant survécu à la chute d'Atlantis et les primaux, suivis de leurs disciples. Celle-ci a pris la forme d'un récit symbolique sur le combat contre la barbarie et la cruauté et les forces de la nature non domestiquées.

Si Déméos l'ancien et ses acolytes ne sont pas encore parvenus à localiser la source qu'ils recherchent pourtant activement, ils ont pu identifier les immortels antédiluviens qu'ils ont qualifiés d'exilés. Ceux-ci sont connus des humains seulement par des noms peuplant leurs mythes fondateurs et identifiés comme

étant de créatures mythologiques que ce soit les titans, les anges déchus, des asgardiens, voire des démons ou des kamis...

Ils ont reconstitué 6 groupes d'immortels dont 5 venant chacun d'un monde élémentaire d'Yggdrasil.

D'autres, plus jeunes, sont également restés célèbres : les muses, les nymphes, Beowulf, Siegfried, Tantale, Adonis, Achille, Thésée, Narcisse, Sisyphe, Bellerophon, Jason, orphée...

Sont donc issus de **Muspelheim (feu)** : Belial, Baal, Lucifer, Lilith, Métatron, Méphisto, Arataqif, Surtr, Eva, Thouéris, Khonsou, Sechat, Maât, Madfet, Nekhbet, Ouadjet, Heka, Sia, Hou, Heh, Bastet.

D' **Alfheim (éther)**: Nathaniel, Nathanael, Uriel, Jomariel, Galadriel, Mickael, Samael, Azazel, Yamiel, Sahriël, Ananiel, Daniel, Tamiel, Amateratsu. Amon., Atoum, Shou, Tefnout, Geb, Aker, Apis, Khoum, Neith, Caïn et Abel.

D'**Asgard (l'air)** ce sont les Ases : Tyr, Ullr, Vali, Vidhar, Loki, Idhunn, Heimdall, Frigg, Bragi, et Baldr.+ Horus, Râ, Osiris, Hathor, Sekhmet, Khépri, Harakhti, Thot,

De **Nilfheim et de Vanaheim (le froid et l'eau)**, sont issus les Vanes : Freyia, Freyr et Njord sont les trois principaux. et aussi Isis Knout, Sobek, Sokaris, Ihy, Nepri, Satet, Anouket, Sothis

D'**Helheim (la terre)** : il s'agit de Hel, Cronos, Océanos, Rhéa, Ouranos, Japet, Théia, Hypérion, Mnemosyne, Phoebe, Téthys, Thémis, Crios, Coeos, Gaïa, Seth, Anubis, Apophis, Isfet, Mout, Selket, Amset,

D'**Utgard (l'Elysée)** proviennent les olympiens : Zeus, Poséidon, Hadès, Arès, Asclépios, Athena, Demeter, Hera, Dionysos, Hermès, Hestia, Hephaistos, Artemis, Apollon, Aphrodite...

Par ailleurs, les partisans de Arhiman sous l'égide de Narmer, le futur 1er pharaon d'Egypte, fondèrent l'hydre, une organisation criminelle destinée à asseoir la suprématie des immortels les plus vils sur les humains et ainsi fonder un empire éternel rendant impossible l'ultime combat ou permettant au phénix de s'assurer, la victoire par la trahison. Associés à d'autres immortels : Baal, Béliel, Loki, Kali, Hadès, Arès, Anubis, Seth, Azazel, Lilith etc... Il a entamé son grand projet. Pour contrecarrer leur ambition, fille de leur folie, les primaux constituèrent, grâce au roi Skorpion (le 1er mentor de Ramirez) la confrérie. Celle-ci se compose des immortels les plus anciens encore vivants à l'époque. La plupart ont vu l'humanité évoluer, devenir sédentaire, développer l'agriculture, l'écriture... Ce sont eux qui, dans la mémoire collective humaine, ont acquis au fil des siècles un statut de divinité. Leurs noms peuplent aujourd'hui les mythes humains nourris de leurs exploits. C'est la première lutte entre ces deux factions qui devint la titanomachie et le Ragnarok. A l'issue de cet affrontement, peu ont survécu : la guerre a été si meurtrière que l'on est passé très près de l'ultime combat et du prix.

Progressivement, Svetlana, la dame de givre, par la ruse, emprisonna, grâce à son quickening, six des fondateurs de l'hydre, dans des cercueils de glace éternelle car elle savait qu'aucun des survivants de la confrérie ne pourrait résister au flux d'énergie négative qui résulterait de leur décapitation, elle les enferma à tout jamais, du moins l'espérait-elle, dans un ensemble de grottes connues d'elle seule. Ce lieu, désormais mythique, est connu sous le nom de sanctuaire noir. Quelques siècles après cet événement, les sept plus vieux membres de la confrérie, harassés par l'éternité et sachant les 6 en sommeil, ont demandé à Svetlana de les emprisonner également dans une gangue de glace au cas où les membres de l'hydre seraient libérés un jour, où ils devraient de nouveau les combattre. C'est ainsi que naquit le premier sanctuaire pour volontaires : le saint des saints. Là aussi personne ne sait où il se trouve, Hormis Svetlana,. Sachant qu'à l'époque, les guetteurs n'existaient pas encore, le jour où on aura besoin d'eux, ce sera un problème pour les retrouver.

Les 6 du sanctuaire noir :

Hadès Loki

Seth Surtr

Lilith Kali

Les 7 du saint des saints :

Zeus Isis.

Hérakles, Ares

Shiva , Amaterasu et Poséidon

On sait que récemment, l'hydre a entamé des recherches pour retrouver le sanctuaire noir et libérer les acolytes de Narmer. Pour l'heure, ils n'y sont pas parvenu mais la traque de Svetlana a débuté car celui qui s'emparera du quickening de glace est censé découvrir l'emplacement de ce lieu tenu secret. Toutefois, en poursuivant leur oeuvre de destruction au mépris de leurs règles, ils courent le risque de provoquer l'ire donc le retour du gardien : le némésis, Heimdall en personne. De son côté, la confrérie d'Horus ne reste pas inactive, elle tente aussi de retrouver le saint des saints associés aux quêteurs de vérité et au culte de Clio afin de sortir les 7 de leur torpeur. La course contre le temps s'engage en prélude à l'ultime combat qui approche.



E- Rapport sur la psychologie des immortels :

Par Ian Bancroft, superviseur général d'Europe de l'ouest

"L'homme est une corde tendue entre la bête et le surhumain, une corde sur l'abîme"

Friedrich Nietzsche

Bien qu'apparentés aux humains, les immortels défient les lois du temps et du cycle de la vie. Progressivement, certains perdent tous repaires moraux, car si leur enveloppe charnelle reste insensible aux effets du temps, il en va différemment de leur santé mentale qui peut s'altérer lentement et décliner au fil des siècles pour les plus fragiles d'entre eux. Cette instabilité psychologique fait qu'ils traversent d'innombrables stades au cours de leur existence. D'ailleurs, plus leur vie est longue et plus ces stades deviennent périlleux. Un immortel aura une multitude de personnalités différentes au cours de son existence. C'est pourquoi se montrer psychologue avec eux est souvent une perte de temps et d'énergie, de même que parvenir à saisir le sens profond de leur raisonnement est plus qu'aléatoire.

Naturellement les "nouveaux-nés", sont généralement peu puissants et leurs objectifs sont proches des ambitions humaines. Leurs désirs faciles à assouvir gravitent autour des envies basiques de l'homme : plaisir, richesse, renommée...Ce n'est qu'au bout de quelques siècles d'existence qu'ils commencent vraiment à construire des projets à très long terme.

L'immortel est toujours en éveil. Jour après jour, il découvre son nouvel univers et prend conscience de son formidable potentiel. Dans l'intervalle, il commence à maîtriser de nouveaux talents, devient éclectique, avide de culture et de connaissance. C'est déjà un individu expérimenté en qui germe une parfaite compréhension des aspirations et des raisonnements des mortels.

A ce stade d'évolution, beaucoup développent un mépris et un dégoût pour le genre humain. Ainsi, l'homme devient peu à peu sans aucun intérêt pour eux hormis celui de servir leurs plans. Même à ce stade, certains immortels continuent de se passionner pour ceux qui ont des talents exceptionnels, les surdoués et les génies. Cet état se poursuit jusqu'à la maturité où ils deviennent des anciens pour leurs semblables. Ce

palier-ci représente une sorte de mûrissement de l'esprit et du corps perçue comme un moment de parfaite harmonie.

C'est durant cette période qu'il se sent le mieux car il est en pleine possession de ses moyens. Ce stade possède une durée variable en fonction de leur personnalité. Certains d'entre eux parviennent à se maintenir ainsi toute leur éternité.

Le stade que nous avons appelé Mathusalem représente ce qu'il y a de mieux chez un être humain mais c'est aussi ce que l'homme engendre de pire. Le Mathusalem est doté d'un esprit prodigieux, en constante effervescence, s'interrogeant sur tout. En définitive, ce genre de créature se situe entre la bête et le surhumain. Souvent cet être est solitaire. Il est raisonnable de penser qu'un immortel de cet âge a déjà éprouvé presque tous les sentiments et ressenti la majorité des émotions qui peuvent animer un humain. Le Mathusalem est un sensuel qui adore l'exquis, le succulent, le rare et le précieux. Le dernier stade d'évolution d'un immortel est celui d'antédiluvien, c'est le plus difficile à rencontrer. Très peu nombreux, ils sont nés alors que la civilisation humaine n'existait pas encore. Il ne faut pas attendre beaucoup d'humanité venant de leur part ; ayant tout connu, ils ont atteint un tel degré d'évolution que leur philosophie de la vie peut paraître cruelle aux mortels. Chaque année supplémentaire de vie peut, dans certains cas, être pour un fardeau trop lourd à porter, leur comportement devient plus ou moins suicidaire, parfois malgré eux. Si au début ils sont heureux de leur nouvelle condition, ils finissent par s'en lasser et la solitude qu'engendre leur existence finit par leur peser. C'est pourquoi plusieurs d'entre eux ne trouvent pas la force d'affronter l'immortalité et la solitude, et préfèrent se sacrifier plutôt que de continuer à errer. Ou d'autres se terrent pendant des années avant de se décider à ressortir. Quelques fois leur solitude est plus forte que la culpabilité, et ils tuent d'autres immortels. Les sentiments qui les unissent finissent souvent par se briser, et parfois même se transformer en haine. Leur destin semble être de se séparer, puisque leur relation ne dure jamais bien longtemps. Certains peuvent rester en bons termes, mais ils finissent toujours par se sentir seul au fil des années. Ils ont besoin d'amour, ne peuvent vivre seuls éternellement, mais pourtant les immortels ne restent jamais bien longtemps au même endroit avec d'autres, parce que la présence de leurs semblables finit par les indisposer. Le plus souvent, ils vivent dans la solitude, la souffrance et la tourmente. Le plus grand but des « novices » est souvent de découvrir leurs véritables origines. Cette question semble brûler les lèvres de plusieurs d'entre eux. Car pour l'essentiel, ils ne peuvent que se rattacher à la culture humaine d'où ils sont issus : par exemple, les guerriers écossais sont des « Highlanders », sorte de combattants sacrés destinés à protéger leur clan et leur contrée, tandis que les guerriers scandinaves sont, quant à eux, surnommés par les autres immortels : « Einherjars » (celui qui combat seul ou guerrier solitaire) cela fait aussi référence aux guerriers norrois tombés au champ d'honneur et emmenés au Vallhala par les Walkyries, paradis où ils combattent tous les jours pour s'aguerrir en vue du Ragnarok. Leurs blessures mortelles ou non guérissent par magie chaque soir afin de reprendre leurs joutes, le lendemain après avoir festoyer au banquet d'Odin.



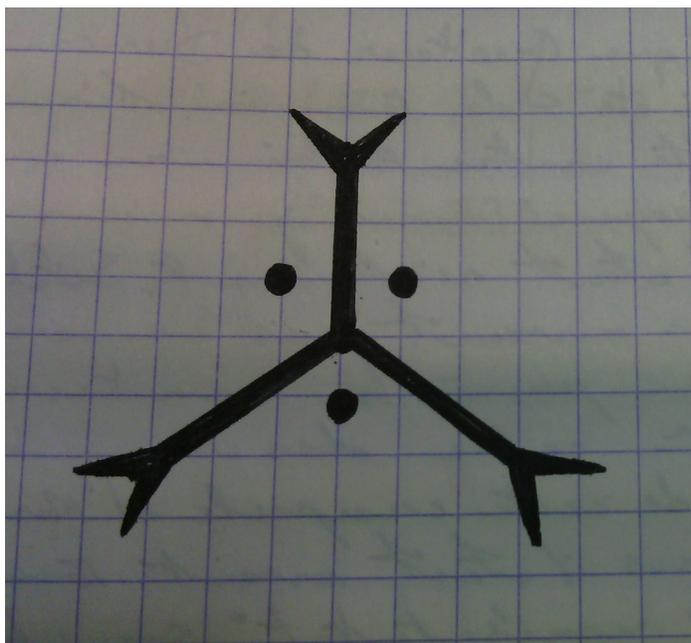
F- Rapport sur la prophétie :

Par Joe Dawson,

*En tant que guetteur de Duncan Mc Leod, j'ai été le témoin privilégié et l'un des acteurs involontaires de son combat contre Arhiman, en 1998. A cette époque, nous ignorions tout de sa véritable nature : Sitalva ne nous avait pas encore révélé son passé, ce qu'elle était en réalité et par là même, l'origine des immortels et de ce fait celle d'Arhiman. Pour nous, il n'était qu'une créature maligne sans corps, sans substance, mais qui à mesure de la foi que les gens qu'il tourmentait avait en lui, affirmait sa puissance. Il représente la mauvaise conscience des immortels, il incarne leurs faiblesses, leurs peurs, leurs haines, leurs colères... Il symbolise la part de ténèbre qu'il existe en chacun d'eux, il attend qu'elle les submerge, car une fois corrompu, Arhiman peut alors prendre possession de leur corps et ressusciter pour reprendre son œuvre de destruction et de domination.. Selon un cycle immuable, tous les 1000 ans, il se manifeste de nouveau, il tente de se libérer du néant. Le quickening de Mazda lui aussi se manifeste de nouveau en se concentrant dans le corps d'un immortel regroupé par tous les duels menés précédemment qui s'ajoute à l'étincelle première reçue à sa naissance, indispensable à sa victoire intérieure. Sitalva, à la mort physique d'Arhiman, avait annoncé cette renaissance de l'être de lumière sous la forme de cette prophétie : « **En prélude à l'ultime combat, un immortel, lors du solstice d'hiver naîtra. Elu parmi les siens après avoir traversé les ténèbres et être revenu dans la lumière, le démon le plus ancien, il vaincra.** »*

Cette vision s'est propagée au fil des millénaires parmi les immortels, auxquels parfois le véritable enjeu a échappé. Certains se sont persuadés que cela avait un lien avec le prix final, d'autres encore l'ont négligée ou n'en ont pas eu connaissance. Nous mêmes, les guetteurs, doutions de sa véracité, jusqu'à ce que Mc Leod me dise qu'il la tenait de la « sorcière » Cassandra et que le lien avec la manifestation d'Arhiman était l'explication la plus probable, sachant qu'il correspondait à la description de l'immortel soit disant élu.

Le symbole ci-dessous provient du carnet de note du Highlander. Il s'agit d'une sorte de talisman destiné à favoriser la lutte contre ce fléau d'Arhiman. Ce signe était gravé dans le fond d'un bol tibétain très ancien trouvé dans un monastère du Népal que Mc Leod a utilisé pour entrer en transe méditative grâce aux techniques du Qi Qong. Ses trois branches semblent symboliser la ténacité, la compassion et l'amour qui, réunies, permettent de mettre en échec, la peur, la violence et l'envie représentées par les trois points qui gravitent autour de l'Homme.



CHAP 2 - organisations liées aux immortels :

- Les sentinelles :

Constitué, durant l'inquisition, ce groupe d'humains se compose de fanatiques religieux manipulés par un immortel ancien dont ils ignorent la véritable essence. Ces gens sont persuadés grâce à ses bons soins que les immortels (autres que lui) sont des démons appelés sur terre pour servir le mal et que lui seul est capable de les détruire. Ils lui servent donc de rabatteurs et de stratèges pour piéger les immortels les plus puissants afin qu'il puisse les anéantir sans résistance majeure. Ces humains sont très bien renseignés et disposent de moyens d'action similaires à ceux des guetteurs. Une intervention de cette organisation nuisible est l'un des rares cas de figure où les guetteurs sont autorisés à interférer car ils poursuivent des buts totalement antagonistes aux nôtres. Ces fanatiques se font tatouer au poignet droit un sacré cœur de couleur rouge sang dans une mandorle.

- les lucifériens :

Cette société secrète de culte sataniste a été fondée très légèrement avant l'an mil par un humain plutôt mégalomane. Convaincus que les immortels sont les messagers premiers de l'apocalypse, ils renseignent et prennent parfois part au combat du côté des immortels voués au mal. Ils sont particulièrement difficiles à contrer et extrêmement dangereux, c'est pourquoi les guetteurs recommandent à leurs agents de terrain d'agir avec une très grande prudence lorsqu'ils se manifestent. D'ailleurs, toute intervention éventuelle à leur encontre devra être préparée avec la plus grande minutie et obtenir l'aval des instances supérieures de la société secrète. Eux aussi ont un signe distinctif : un pentacle noir tatoué au poignet gauche.

- la loge de Saint-Michel :

Très réputés, les moines de l'abbaye de Paray le Monial, entre le neuvième et le douzième siècle ont recueilli les confidences de quelques immortels venus pour y méditer et se ressourcer. Ne connaissant que partiellement les pouvoirs des immortels, ils les considéraient comme des anges de dieux sur terre. Ils les encourageaient à agir dans ce sens lorsque certains d'entre eux commençaient à douter d'eux-mêmes, en les informant d'actions néfastes menées par leurs congénères. Enfin, seuls quelques immortels très réputés reconnus comme serviteurs du bien savaient que ce groupe de moines existaient.

L'ordre du Talion :

Groupe d'immortels psychopathes, assassins prêts à semer la mort, la souffrance et le chaos en prélude au dernier combat afin que leur chef et eux-mêmes puissent soumettre l'humanité pour l'éternité en éludant l'ultime rencontre.

- les passeurs :

Ces êtres sont un peu à part, car il s'agit en fait d'esprits éthérés du plan astral, apparemment liés à l'origine des immortels, ces entités veillent au respect des règles, si un immortel ne les respecte pas, du moins pour les plus sacrées d'entre elles comme l'interdiction de s'affronter dans un lieu saint, ils se manifestent à la manière d'un poltergeist, pour stopper le combat. Ils peuvent adopter plusieurs formes : électrique, gazeuse, humaine, spectrale... Ils se chargent également de la transmigration des âmes des immortels vaincus. Nul ne connaît leur véritable nature et restent un mystère pour la majorité des immortels et des guetteurs.

- les quêteurs de vérité :

Organisation d'immortels érudits, cherchant les raisons de la lutte fratricide que se livrent les immortels pour remporter le prix. Ils ont pour but de répondre au grand mystère de leur existence, quelle peut bien être leur origine ? Quelle est leur place dans la nature ? Pourquoi doivent-ils s'affronter jusqu'au dernier ? Quelle est la nature de la récompense du dernier combat ? Tous les membres de ce groupe d'immortels sont des pacifistes convaincus, ils refusent leur destin de guerrier sans raisons, ils veulent comprendre. Ils sont en quête de l'expérience des plus âgés d'entre eux, s'intéressent à leurs propres légendes, tentent de trouver des réponses dans les mythologies humaines, font des recherches historiques très poussées...

En général, ils se réunissent pour confronter l'avancement de leurs travaux deux fois par siècle. Ils comptent une vingtaine de membres voici les plus célèbres d'entre eux :

Déméos : écoeuré par les guerres, il recherche la cause de la violence et fonde le groupe en 500 Ap. J-C. Il s'occupe de recueillir les témoignages des anciens et souhaite retrouver la trace des primordiaux dont il soupçonne l'existence.

Darius : ce moine, mentor de nombreux immortels et guide spirituel des égarés mène l'enquête auprès de ses contacts au sein des guetteurs.

Méthos bis dit le messenger : il prêche la non violence et engage ses semblables à ne plus s'entre-tuer. Il est tellement convaincu du bien fondé de la mission qu'il s'est assigné, qu'il sort sans arme car d'aucun prétende qu'il peut vaincre n'importe quel immortel à mains nues.

Connor Mac Leod : recherche des traces archéologiques et historiques du passage d'immortels dans les lieux saints.

Ibrahim Al' Danar : a du mal à accepter leur lot commun et dirige ses enquêtes auprès de scientifiques immortels.

Stibilpi Lialo : traumatisé par un quickening alors qu'il était encore jeune, il refuse de prendre un quickening lorsqu'il n'y est pas contraint et forcé, sa participation se concentre sur l'étude des religions et mythologies du monde entier.

Mary-Ann Thumbelton : douce et tranquille, les duels l'horrifient au plus haut point, elle espère découvrir qu'ils ne sont pas nécessaires et en convaincre ses congénères. Elle s'attache à l'étude des philosophies et leurs doctrines en quête d'indices.

- Les parques ou nornes :

Depuis la nuit des temps trois femmes immortelles (la légende les prétend sœurs triplées) ayant franchit Bifrost parcourent le monde dans le plus grand secret car on ne peut percevoir leur quickening, Les humains les ont appelées les Nornes ou parques,... quelque soit leur nom ce sont les gardiennes du destin : Urðr (le passé, la mémoire), Verðandi (le présent, la vie), et Skuld (le futur, la mort). Elles représentent l'inexorabilité du temps, la fatalité de la mort. Elles ont élu domicile dans l'endroit le plus reculé du monde, aux abords d'une source d'eau blanche. Ces femmes représentent le destin : nul ne peut y échapper. La vie est tracée, la mort programmée. Voilà ce qu'en dit la Völuspá :

D'ici vinrent les filles
Savantes en toutes choses,
Trois, venant de la mer,
qui s'étend sous l'arbre ;
L'une est appelée Urd,
Verdandi l'autre

- elles gravaient des bâtonnets -

La troisième est Skuld :
Elles ont fait les lois
Elles ont fixé les vies
Des fils des hommes

Quand elles remarquent qu'un immortel est las, déprimé par sa condition, elles se manifestent auprès de lui et lui tendent un piège sordide pour qu'il ou elle leur donne sa tête sans résistance. Par la manipulation psychologique, elles parviennent à leur faire admettre que le suicide est la seule option, la solution ultime à tous leurs maux. Elles accomplissent alors le rituel du seppuku et se partagent le quickening de leur proie.

- Le culte de Clio :

Il s'agit d'un groupuscule d'immortels ayant renoncé d'un commun accord à la quête du prix pour se vouer totalement à l'histoire de la terre et de l'humanité. Tous sont de profil érudit dont l'unique ambition est d'expurger l'histoire des mensonges des hommes. Ils forment un groupe solidaire totalement investis dans leur tâche. En outre, si l'un d'eux est provoqué en duel, il y a toujours l'un de leurs acolytes prêts à risquer sa tête pour eux. La mission qu'ils se sont assignée est complémentaire de celle des questeurs de vérité, mais ceux-ci ignorent si le culte de Clio est une réalité ou non. Ils n'ont donc pas de contacts pour l'instant.



" Si j'étais immortel, j'inventerai la mort pour avoir du plaisir à vivre".

René Barjavel

CHAP 3 - Objets mythiques :

Ces objets à fonction symbolique très forte sont les plus convoités de toutes les créations humaines en raison du nombre ahurissant de légendes qui se sont constitués autour d'eux. Les humains ou les êtres surnaturelle qui partent à leur recherche le font autant pour vérifier leur existence que pour tirer partie des facultés extraordinaires que leur prêtent les récits mythiques. En voici quelques uns parmi les plus célèbres

-Les cristaux de feu : cristaux de rubis, taillés en forme de losange très effilés, forgés par Sitalva, la première des immortels, elle y a introduit une parcelle de feu élémentaire à l'intérieur ce qui explique leur scintillement permanent. Le porteur de ce cristal est protégé contre toute attaque physique en mêlée sauf si celui-ci réplique.

- les cristaux de glace : cristaux d'aigue marine taillés en forme de goutte d'eau veinés de bleu : rend le porteur invisible à la vue pendant 1 x du score de FV en mn. Une fois par jour à condition qu'il y ait un cours d'eau à moins de 500 m.

- les cristaux de roche : affilié à la terre, ressemblant à un diamant translucide presque opaque un peu laiteux. Il rajoute 1D8 à tous les jets de résistance aux blessures.

- cristaux Akashiques : affilié à l'éther ce diamant d'une pureté sans égale permet grâce à une concentration et une méditation adaptée d'effectuer un voyage astral. Coût : 5 pts de quickening par heure.

- Cristaux de l'air : saphir taillé en forme de disque, affilié à l'air qui permet de léviter de manière à ne jamais s'écraser au sol en cas de chute. Quand cette faculté s'active, le saphir s'illumine d'une lumière bleuté intense et fait flotter son porteur.

- La pierre de Mathusalem : ce cristal, dont le dernier possesseur connu est l'immortelle Rebecca Horne, est bien mystérieux, d'une part à cause des facultés qui lui sont prêtées et par ses origines inconnues. Les guetteurs supposent, que ce cristal octroie l'immortalité à un humain. Il doit son nom à l'exceptionnelle longévité de Mathusalem (fils d'Enoch). Selon les immortels ce talisman permettrait à celui qui le possède de multiplier par dix sa puissance, le rendant quasi invulnérable sous réserve d'en posséder l'intégralité.

- le katana fantôme : c'est un katana forgé par Héphaïstos, cette arme enchantée porte des coups à distance (20m maxi) pour 3 pts de quickening par attaque. A distance les dégâts sont de taille uniquement. Ce sabre peut être téléporté par son possesseur jusqu'à lui (500m maxi) pour 2 pts de quickening.

La salamandre : C'est l'épée de Sitalva, cette arme est unique, il s'agit d'une rapière dont la garde représente une salamandre comme si elle s'enroulait autour de la main qu'elle protège. Forcée dans la roche des volcans, un esprit du feu lui serait lié selon la légende. Sa lame durant le combat devient rouge comme du métal que l'on forge et cause des blessures terribles dues au feu qui s'ajoutent à ceux de son tranchant. Lorsqu'elle est dégainée, la température augmente de 20 degrés causant des malus liés à la chaleur suffocante dans un rayon de 6 m le porteur n'est pas affecté par cet effet.

Balmung : Arme blanche à double tranchant, à lame de taille moyenne. Liée à un élémentaire d'air , elle accorde deux actions supplémentaires par tour, amplifiant la vitesse de réaction de son porteur.

Infinité : Il s'agit de l'épée de l'eau forgée par Chiyou destinée à Svetlana. Cette arme comme la salamandre est unique. Poignée droite en pierre froide et d'une dureté sans pareil d'un bleu laiteux veiné de bleu cobalt, sa lame coulisse et peut se bloquer en de multiples positions grâce à un cran d'arrêt. Selon la légende, un esprit de l'eau lui serait liée. Durant le combat sa lame devient glaciale et se recouvre d'une fine pellicule de givre. La température chute alors de 30 °c d'où un malus pour l'adversaire lié au froid. Le porteur n'est pas affecté. Les dégâts liés au froid s'ajoutent à ceux de la lame aussi tranchantes qu'un rasoir.

Kunlun : C'est l'épée de la terre, elle appartient à Calahan. Résistante comme la roche la plus dure, sa lame est forgée à base de Titane. Sa lame est de couleur sombre, presque noire en raison de l'alliage complexe utilisé et qui la rend par ailleurs indestructible, imputrescible. L'ébrécher relève de l'impossible. C'est une arme à deux mains plus légère que les armes habituelles de cette catégorie donc pas de malus de maniement associée à l'avantage arme fétiche le malus qui aurait dû être appliqué devient un bonus. Ses dégâts sont le double d'une arme normale de cette catégorie. En outre en la plantant dans la terre et en dépensant 10 pts de quickening pour la concentration, elle peut puiser dans la terre l'énergie des quickenings qui y sont retournés au cours du temps et les donner à son porteur 1D30+1D20 pts. Ce transfert d'énergie se nomme quickening tellurique. Ils peuvent soit être transformés en pts de compétences soit laissé sous forme d'énergie.





HIGHLANDER
THE SOURCE