



Chapitre 1 : Introduction et Archétypes

Par Sora98

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

INTRODUCTION

Capitale de la première Civilisation, Afrique. Date Inconnue (avant notre ère)

Contrôler l'esprit d'autrui, guérir les maladies et les blessures, avoir des capacités hors normes lors d'affrontements... chaque fragment d'Eden donnait à son possesseur d'exceptionnels pouvoirs. Mais ces pouvoirs ne profitaient pas aux humains. Nataniel le savait bien. C'étaient les Supérieurs qui disposaient de ces artefacts. Ces êtres, d'où leur nom, dirigeaient son peuple d'une main de fer. Leur domination s'expliquait, en partie, par les fragments d'Eden.

Mais il n'y avait pas que ça. D'après son père, c'étaient les Supérieurs eux-mêmes qui avaient façonné l'être humain à leur image et de ce fait, génétiquement parlant, ils leur étaient supérieurs. Les Humains n'avaient que cinq sens, les Supérieurs six. Les Humains ne vivaient que six décennies, les Supérieurs plus de vingt-cinq. Son peuple était donc soumis à ces êtres transcendants depuis sa création, et ses frères et lui étaient traités en véritable esclaves. Uniquement utiles à assouvir Leurs désirs.

<https://www.youtube.com/watch?v=m3zvVGJrTP8>

Depuis 2 douzaines d'années maintenant, lui, Nataniel, travaillait avec son père à la Forge centrale des Supérieurs. Si on appelait cela un travail, on pouvait dire que ce dernier consistait à assembler les outils des Précurseurs. Et, de ce fait, il avait participé à la fabrication de plusieurs artefacts, notamment la Pomme d'Eden. Mais de tous, la dernière de Leurs créations était, et de loin, le plus puissant, et ainsi le plus précieux. Il s'agissait de la pierre philosophale, un diamant à peine plus gros qu'une datte. Mais, en plus de sa pureté et de son aspect parfait, la pierre philosophale renfermait en effet un pouvoir surpassant tous les autres : elle pouvait permettre de transformer n'importe quel matériau en métal précieux, pouvait permettre de guérir les maladies et les blessures et également permettre de rallonger la vie d'un être vivant jusqu'à

plusieurs milliers d'années, de plus à son contact, n'importe quel être devenait invincible. Ainsi, son effet était triple : il facilitait grandement l'approvisionnement en certaines matières premières en même temps qu'il permettait aux Supérieurs d'être invulnérable, et de se régénérer ; enfin, l'Immortalité qu'il conférait allait permettre aux Précurseurs d'assouvir son peuple des siècles durant encore.

Pour lui, cela n'avait que trop duré. La suprématie de ces Divinités factices était en place depuis bien trop longtemps, il fallait que ça cesse. Et il avait le pouvoir de changer les choses. En effet, il avait remarqué depuis quelques temps que le pouvoir qu'exerçait la Pomme d'Eden sur lui s'était atténué : Ils ne pouvaient plus contrôler son esprit. Il était donc temps d'agir, il ne pouvait laisser un tel objet en possession d'êtres si mal intentionnés que ceux-là. Il allait détruire la pierre philosophale.

Il avait tout prévu. Le diamant était gardé dans la salle du Précipice, appelée ainsi de par sa position, au sommet de la Tour que constituait la forge. Le bâtiment était surveillé par Junon, une Précurseure, mais il comptait utiliser l'effet de surprise pour aboutir à son but. Il ne pouvait, et surtout ne devait, pas échouer. Avec de la chance, d'autres humains pourraient bientôt suivre son exemple et résister à l'emprise de la Pomme. Mais en attendant, il devait se hisser au dernier étage de la Tour.

De sa main senestre, il s'empara du couteau qu'il avait pu faire entrer dans le bâtiment, et qu'il n'utiliserait qu'en cas d'imprévu. Il se doutait que l'ascension ne serait pas la partie la plus difficile, tous ses camarades étant abrutis par les effets de l'orbe. Malgré tout, il essaya de se fondre dans la masse tandis qu'il progressait dans les étages. Il n'était jamais monté aussi haut dans la Tour... mais tout cela lui semblait trop facile. Même si la sécurité ne caractérisait pas cette première Civilisation, quelque chose clochait. Il y avait d'habitude quelques humains qui supervisaient les opérations, mais là, personne.

Les derniers étages étaient vides. Les bruits de ses pas résonnaient dans le couloir. Ce n'était pas normal. Où pouvaient-ils tous bien être ? Que se passait-il donc aujourd'hui de si spécial ? En tout cas, rien ne l'empêcherait d'atteindre son objectif.

C'est alors que ces pensées lui traversaient l'esprit qu'il arriva là où il voulait. Derrière cette porte se trouvait la pierre. Il n'avait pas encore réfléchi à comment le détruire, mais il devait au moins l'ôter de Leurs mains, en empêcher l'usage. Un tel pouvoir ne devait pas leur profiter. Il essuya la sueur qui perlait sur son front d'un revers de main puis, habilement, il ouvrit la porte,

grossièrement verrouillée, sans peine. C'est à ce moment qu'il le vit. L'artefact. Plus beau et plus parfait que tous ceux qu'il avait jamais pu voir. Sa brillance était éclatante, et sa couleur rouge hypnotisait le jeune homme. Difficile de se dire qu'un instrument d'une telle beauté pouvait facilement devenir un outil de puissance et de domination lors de son utilisation. Il aurait pu l'admirer pendant des heures, mais l'heure était à l'action.

Cependant, quelque chose se passait dehors. Le ciel s'était assombri et était désormais d'une couleur noir de jais. Tout d'un coup, il sentit la première secousse, aussi soudaine que brutale. Le bâtiment tout entier fut ébranlé. Il vit des éclairs à travers la baie vitrée, mais il savait que ce qui se passait en ce moment était loin d'être un banal orage. Une lueur surnaturelle parsemait le ciel de vert ; Nataniel n'avait jamais rien vu de tel. En bas, dans les rues, les gens essayaient de fuir le cataclysme qui les frappait, sans comprendre. Mais c'était déjà trop tard. D'où il était, il entendait le cri déchirant des femmes et les pleurs des enfants, à peine recouvert par les sons produits par les explosions.

Mais ce n'était pas le pire : le bâtiment dans lequel il se tenait commençait à vaciller et s'effondrerait d'une seconde à l'autre. Nataniel était pris au piège dans cette prison de verre. Il était à plus de 30 mètres du sol, sauter par la fenêtre était donc définitivement exclu. Rebrousser chemin ? Même s'il arrivait à redescendre ne serait-ce que d'un étage ou deux, cela ne le sauverait pas de la chute.

Ne sachant pas quoi faire, il se tourna vers l'unique chose qui pourrait peut-être le sauver, l'artefact. S'il pouvait le rendre invulnérable, peut-être pourrait-il en faire quelque chose et se sortir de là. Il se mit à courir vers la pierre le plus rapidement qu'il le put, sa vie en dépendant. Malheureusement, il n'eut le temps que d'effleurer le diamant du bout des doigts avant de perdre l'équilibre. C'était fini. Alors c'était comme ça qu'il allait mourir ? Sans avoir rien accompli de probant durant sa misérable vie ? C'était la fin. La fin de tout. Le bâtiment dans lequel il se trouvait s'effondra sur lui-même. La dernière pensée qui lui traversa l'esprit concernait son peuple : y aurait-il des survivants ? Si oui, pourraient-ils se défaire de l'emprise des Grands ? Puis il pensa à son père, se demandant s'il était déjà mort, lorsqu'il sentit les décombres sur lui, la mort l'étreindre de ses bras et qu'une grande douleur l'assaillit.

~(couper la musique)~

Plus tard, une poignée de survivants de la catastrophe, qui avait touché la planète entière, arrivèrent sur le lieu qui était anciennement une capitale florissante. Ce cataclysme marquait le début d'une nouvelle ère. Une ère de coopération entre Précurseurs et Humains, pour dépasser le simple stade de maître à esclave. Et, pour la survie de leur patrimoine génétique, certains Grands allèrent jusqu'à se « mélanger » avec la race inférieure. Mais ici, en ce lieu, il ne restait rien. Rien de vivant en tout cas.

Dans les décombres de l'ancienne ville, on pouvait uniquement voir ici et là l'éclat des fragments d'Eden qui faisaient régner une lueur spectrale sur le tout. Cependant, les Précurseurs survivants avaient un objectif précis : le diamant. Contre toute attente, la pierre restait introuvable. Elle ne pouvait avoir disparu. Elle avait été subtilisée par quelqu'un qui était passé là avant. Quelqu'un qui possédait maintenant un des artefacts les plus puissants du monde. Était-ce un allié, ou un ennemi ? Ils n'en avaient aucune idée. En outre, ce qu'ils ne savaient pas non plus, c'est que cette pierre ne referait parler d'elle que bien des siècles plus tard. Et qu'elle serait l'objet d'une lutte acharnée entre deux camps.

Archétypes

1. Le Professeur : Professeur d'archéologie et d'histoire à l'université la plus renommée de Londres, ce personnage est doté d'un esprit d'analyse hors norme. Il a résolu plusieurs grandes énigmes de l'histoire dans sa carrière et a même occasionnellement donné un coup de main à Scotland Yard pour résoudre certaines affaires. Passionné d'histoire et d'archéologie, bien sûr, mais aussi de symbologie dès son plus jeune âge, le professeur est à la fois curieux et brillant, et certaines de ses découvertes sont de renommée mondiale. Il a en effet résolu certains des plus grands mystères de notre temps. Pas très à l'aise avec les armes à feu, il est néanmoins plus à l'aise lors des combats à l'arme blanche, notamment champion d'escrime dans ses jeunes années. A l'origine non affilié à la recherche de cet artefact, un coup du sort et la curiosité avant tout l'embarqueront dans cette aventure : il n'est pas attiré à priori par le pouvoir que renferme le diamant, et n'a jamais été plus généralement attiré par toute forme de pouvoir.

Description physique : 1m80, 36 ans, chapeau haut de forme, cheveux bruns coupés ras, yeux marrons, toujours vêtu de son costard marron , allure assez filiforme

II. L'étudiante : Autant étudiante qu'admiratrice du professeur, cette jeune femme est , comme son idole, intelligente et douée pour les énigmes. Ayant assisté au cours du professeur dès ses 16 ans, à son entrée à l'Université, l'étudiante rêve de l'accompagner lors de ses voyages. Très indépendante, il lui arrive de prendre des décisions de façon autonome, bien évidemment. Curieuse , elle est impatiente de découvrir le monde et est prêt à beaucoup pour y parvenir, même si elle doit abandonner pas mal de choses derrière elle. Jeune et parfois candide, l'appât du gain ne l'intéresse en aucune manière. Cependant, étant encore jeune, ses convictions pourront facilement être ébranlées et elle n'est pas du genre à camper sur ses positions. Toujours reléguée au rang de première de la classe, la sociabilité est un domaine difficile pour l'étudiante.

Description physique : 1m 65, 18 ans, jean bleu, veste de velours bleue marine, cheveux mi-longs et bouclés, brun, yeux bleus, sac marron en bandoulière.

III. L'ingénieur : Homme de science, ce personnage n'a pas toujours été rallié à la cause des Assassins. Il fut un temps où l'ingénieur menait une vie tranquille avec sa femme et sa fille. Hélas, lorsqu'il a refusé une offre d'Abstergo Industries lui proposant de travailler pour eux, il a vu sa famille se faire tuer par les Templiers. C'est à ce moment qu'il a décidé de rejoindre les rangs des Assassins. Il ne partage pas tous leurs idéaux, les trouvant parfois un peu trop extrémistes, mais sait quelle menace représentent les Templiers et veut s'opposer à eux. Et même, si cela est possible, venger sa femme et sa fille. Expert en technologie, il excelle également dans le domaine des sciences telle la physique ou la biologie. D'un grand soutien pour ses camarades sur le terrain, il fabrique régulièrement de nouvelles armes et de nouveaux gadgets pour les Assassins. Il sera affilié à cette mission avec 2 autres assassins, la Voleuse et l'Artificier. Il a toujours été fasciné par la technologie des Précurseurs, et c'est pourquoi il veut retrouver lui-même la pierre.

Description physique : 43 ans, 1m 72, allure assez trapue, balafre sur l'oeil droit, négligemment habillé, cheveux châtons clairs, cheveux et barbe négligés, yeux bleus, lunettes rondes, chemisette blanche, pantalon de velours marron

IV. La soeur jumelle : la Voleuse : Membre de la Confrérie depuis sa naissance, la Voleuse est une assassine hors pair. Ayant perdu sa mère très tôt, elle fut entraînée par son père, un Assassin lui aussi, sait faire preuve d'une grande discrétion et, contrairement à son frère, préfère éviter les combats. Meticuleuse et pleine de ressources, la Voleuse est dotée d'un grand sens tactique qui lui sert lors de ses missions pour la Confrérie. Adeptes convaincues du credo, son style rapide et mortel lui assure une grande précision dans l'élimination de ses cibles. Souvent envoyée en mission avec son frère, elle s'assure de surveiller ses arrières et de le protéger en toutes circonstances. Toujours équipée de sa lame fantôme, elle garde néanmoins toujours sur elle un petit Glock 34, aussi discret qu'efficace, bien que la maîtrise des armes à feu ne soit pas son domaine de prédilection. Elle est renommée pour être une voleuse hors pair, ce qu'elle met au Service des Assassins. Ayant le potentiel de devenir maîtresse assassine, elle cherche encore LA mission qui lui permettra de faire ses preuves. Elle sera affectée à la mission visant à retrouver l'artefact avec son frère et l'ingénieur.

Description physique : 27 ans, 1 m 67, cheveux blonds, assez longs mais arrangés dans une tresse travaillée, habillée court, décolleté laissant une partie de ses seins apparente (+ veste à capuche, ou non), porte souvent des shorts lui laissant une totale liberté de mouvement (assez peu friande des jupes/robes/autres), mêmes yeux noisettes que son frère

V. Le frère jumeau : l'Artificier : Elevé avec sa sœur dans la Confrérie, il a grandi avec l'espoir de devenir un jour un grand Assassin. Cependant, il a toujours été rejeté par son père, qui voyait en sa sœur une plus grande Assassine qu'il ne le serait jamais. Et, ayant perdu sa mère très tôt, il fut contraint de s'entraîner seul. Beaucoup plus direct et brutal que sa sœur, il aime les combats et est particulièrement doué pour les pugilats et toute sorte de combats au corps à corps. Expert en armement, il est surtout friand des explosifs, qu'il sait manier avec dextérité. Equipé d'une lame secrète, d'un grappin, d'un poing américain et de divers bombes de sa fabrication, il sait se montrer diablement efficace lors des missions sur le terrain. Cependant, son impulsivité lui jouant parfois des tours, il compte la plupart du temps sur sa sœur, qui forme avec lui un duo plutôt complémentaire, pour que les missions se déroulent sans accroc. Idéaliste, l'Artificier rêve de devenir maître Assassin afin de prouver à son père qu'il en avait le potentiel. Il sera affecté à cette mission avec sa sœur et l'ingénieur, deux autres Assassins expérimentés. De plus, il est personnellement intéressé par les pouvoirs de la Pierre.

Description physique : 27 ans, 1m 76, cheveux blonds, coupés courts, barbe de trois jours, assez musclé, carrure carrée et larges épaules, mêmes yeux noisettes que sa sœur, veste noire, pantalon de jean noire, chaussures noires, chapeau haut de forme (lors de grandes occasions).

VI. Le Médecin : De renommée mondiale, cet éminent docteur n'a d'éminent que le nom. Piètre

chirurgien et médecin médiocre, cet homme ne doit sa place qu'à Abstergo Industries. En effet, il fut contacté très jeune par les Templiers, lors de ses études de médecine, au moment où se sont révélés ses goûts pour le charcutage et la torture. Abstergo lui ayant évité la prison, il a rejoint à ce moment l'Ordre des Templiers, auquel il a fini à adhérer, même s'il est plus content de jouir des avantages que peuvent lui procurer cette place qu'il n'est un fervent défenseur de leur Crédo . Depuis la fin de ses études, il est chef de service au St Bartholomew's Hospital, et ceci encore une fois grâce à l'influence des Templiers. En contrepartie, il assure Abstergo d'une aide régulière et est toujours prêt à éliminer les témoins gênants, en leur administrant accidentellement une trop grosse dose de médicaments, par exemple. Dérangé et imprévisible, il est réputé pour son comportement cruel et inhumain envers ses patients, qu'il considère davantage comme étant les sujets d'expériences de ses dernières recherches que de véritables êtres humains. Ce qui fait également de lui un spécialiste de la torture pour ses employeurs. Sur le terrain, il utilise différentes armes blanches comme un scalpel et un couteau, mais sait aussi utiliser des armes à feu si besoin, bien qu'il n'en possède pas en temps normal sur lui.

Description physique : 34 ans, 1m 85, cheveux poivre et sel, lunettes rondes, barbe de trois jours, costume gris, yeux verts, se balade toujours avec un attaché case dans lequel il transporte tous types d'instruments de torture.

VII. Le Maître d'armes : Très discret sur sa véritable identité, on ne sait rien de lui en dehors de ce qu'il montre lors de ses apparitions chez les Templiers. Plein d'élégance, il prend tout de même le soin de cacher en permanence son visage à l'aide d'un masque, pour une raison mystérieuse. Fin bretteur et expert en armes blanches, il maîtrise de nombreuses techniques de combat rapproché. On dit qu'il a entraîné les meilleurs éléments d'Abstergo lui-même. Il a déjà voyagé tout autour du monde pour remplir des missions pour le compte des Templiers. Manipulateur, il utilise l'art du déguisement pour tromper ses ennemis. Il ne se sépare jamais de son épée fine et aiguisée qu'il emmène partout avec lui (mais qu'il dissimule à l'aide d'un dispositif la transformant en canne). Il semble adhérer à l'idéologie de l'Ordre, mais ses vraies motivations restent floues. Sa position vis-à-vis de l'artefact est inconnue, mais le profit ne semble pas l'intéresser.

Description physique : 38 ans, 1m 80, porte un masque (de théâtre) et une perruque en permanence pour cacher son visage, costume blanc, manteau rouge, long, à boutons sous lequel il porte plusieurs harnais pour transporter ses armes

VIII Le détective privé : Ex policier, cet homme a vu sa carrière décoller lorsque, dans les années 70, il tomba sur un cas très spécial. Encore en France à l'époque, lors d'une intervention, son chef avait ordonné de tirer sur un suspect en fuite, sans sommation, alors que

ce dernier n'avait pas d'arme. Peu après cette enquête, il avait été contacté par Abstergo Industries, qui se sont plus tard présentés comme l'organisation moderne de l'Ordre des Templiers. Ces derniers lui proposèrent, en échange de services rendus, de lui assurer une carrière brillante dans la police, ce qui se passa. Pendant plusieurs années, il fut à la tête de la police française avant de se retirer du métier, changer de pays et de se mettre à son compte. C'est cependant à partir de ce moment que la folie commença à le gagner. Schizophrène et bipolaire, il profite de sa situation pour effectuer des crimes sans éveiller les soupçons. Mais il ne tue pas gratuitement, et choisit ses cibles avec soin. Fort de son expérience acquise au cours des années, et ayant épousé l'idéologie des Templiers, il continue de servir Abstergo en tant qu'Agent.

Description physique : 55 ans, 1 m74, cheveux et barbe gris, yeux gris verts, se déplace à l'aide d'une canne (surtout lorsqu'il est fatigué, moins en temps normal), porte une chemise noire sous un manteau Belstaff milford, un pantalon gris et des mocassins

IX. Le justicier : Dans un contexte où la criminalité ne cesse d'augmenter, il est nécessaire que certaines personnes tentent de rééquilibrer la balance. Le justicier est l'un d'eux. Ayant vécu un drame personnel à cause d'un criminel, il s'est juré de combattre la criminalité, à son échelle et à ses moyens. Il choisit pour ça un symbole, un costume que les criminels reconnaîtraient entre tous et qui les ferait frémir à sa simple vue. Sa croisade est loin d'être terminée, mais le justicier y met les moyens, et sacrifie son temps nocturne pour rendre sa ville un peu plus sûre chaque jour. Il suit un code d'honneur qu'il s'est juré de suivre depuis le début. Extérieur au conflit Assassins-Templiers a priori, il sera finalement mêlé à cette aventure qui mettra sa volonté à rude épreuve. Mais sous le costume se cache un homme : à la vie civile, le Justicier est un riche entrepreneur.

Description physique : 25 ans, 1m88, carrure imposante, large d'épaules, costume de vigilante noir et jaune en cuir, avec des plaques pour protéger certaines parties (coudes, genoux...), cape noire et une capuche noire pour masquer son visage et ses yeux. En civil, s'habille simplement d'un jean bleu et d'un t-shirt blanc, cheveux chatain mi-longs, yeux bleus.

X. L'agent secret : Orphelin, l'agent a toujours vécu dans sa bulle, refermé du monde extérieur. Lunatique mais également intelligent, ayant beaucoup de mal à se faire des amis, il a appris très vite à se débrouiller tout seul dans la vie. Réfléchi et perspicace, il adore les jeux de réflexion, les énigmes, les puzzles. Cependant, dénué de toute réelle éducation, il est dénué de sens moral et des décisions ou des méthodes qui pourraient sembler odieuses à d'autres lui sembleront tout à fait normales. Contacté à 18 ans par les services secrets après avoir rencontré un de leurs agents lors d'une mission, il a été entraîné et est désormais un de leurs



meilleurs employés, enchaînant les missions sans poser de questions, quelle que soit leur nature. Son organisation l'enverra enquêter sur cette affaire dès son émergence.

Description physique : 22 ans, 1m 68 :

-En civil : allure chétive, s'habille d'un short noir et d'un sweat-shirt bleu, cheveux bruns, coiffure négligée, yeux bleus-verts, baskets blanches, occasionnellement un foulard rouge autour du cou.

-En mission : TOP SECRET .

Publié sur [Fanfiction.fr](https://www.fanfiction.fr).

[Voir les autres chapitres](#).

*Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.*

2024 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés