
La Mère de tous les démons

-562-561

Résumé

Plusieurs figures de Babylone et de la Mésopotamie en général ont disparu. Aleph communique des textes incohérents aux pjs, par l'entremise des tablettes qu'ils lisent au cours du scénario. Plus les pjs approchent de l'antiterre de Lilith, plus ils sont cohérents.

Parallèlement, des sans repos s'attaquent aux ressources de l'arcane du Soleil, ce qui sous entend le début d'une guerre dévastatrice. De plus, les Frères de Sarmoung doivent gérer un afflux de bohémiens, qui semblent attendre quelque chose, et leurs méthodes ne sont pas d'une grande finesse.

Les pjs peuvent enquêter sur la disparition d'Aleph. Ils vont rencontrer 4 savants. Un de la Tempérance, qui étudie les effets de la lune noire sur les autres kas. Un de la Rota, qui a découvert Genesistrine, et les effets de son eau miraculeuse sur la lune noire. Un zoroastrien, qui a étudié le foret de Sarva. Et un de la Roue de la Fortune, qui enquête sur la localisation de l'antiterre de Lilith ; mais lorsque les pjs arrivent, il vient d'être éliminé par son employeur, Nusku.

Les pjs peuvent aussi être impliqués dans la guerre entre sélénims et adoptés du Soleil. Rien ne prouve que les pjs ne soient pas au service de Shemesh pour le Culte de Lilith, tant qu'ils n'ont pas négocié avec eux. Si les pjs s'intéressent à ce que cherchait Aleph, ils vont forcément enquêter sur l'antiterre de Lilith, et donc attirer l'attention sur eux. Les pjs seront alors d'autant plus convaincus que l'antiterre de Lilith est une clef de ce désordre, et devront identifier sa localisation.

Ils peuvent la retrouver de plusieurs manières. Par un akasha associé à la ziggurat d'Ishtar. Par la mémoire de Ninlil, retenue chez les Frères de Sarmoung. Par le plus vieil arbre. Ou encore en contactant l'Arcane Sans Nom.

Enfin, les pjs vont croiser un onirim, qui leur enjoindra de contacter le dieu Sîn, qui est en réalité Morphée. Pour cela, les pjs vont devoir croiser le chemin des bohémiens, et accomplir leur épreuve. Ils obtiendront ainsi le soutien d'un puissant onirim, seul à même d'affronter Shemesh.

Le plan de Shemesh est simple : grâce au foret, il souhaite vider le contenu de Génesistrine, une marche de Méborack, dans l'antiterre de Lilith. Il espère ainsi non seulement la tuer, mais aussi détruire la Pavane, car l'antiterre est devenue colossale, et imbriquée dans les champs magiques, mais aussi le ka lune, par sa proximité avec la lune noire. Cependant, il néglige les liens entre la lune noire et les autres champs. Son plan risque d'incendier les champs magiques de toute la Mésopotamie.

Une fois que les pjs ont découvert l'entrée de l'antiterre, ils n'ont plus qu'à y invoquer Morphée, qui va faire échouer le plan de Shemesh. Ainsi, ils pourront libérer Aleph et les autres.

Rien ne va plus

Selon les liens que les pjs ont avec les instances occultes de la Mésopotamie, ils vont apercevoir les troubles de diverses manières.

Les alliés de l'arcane du Soleil sont eux aussi la cible des sans repos : le Chariot, la Tempérance, et surtout la Roue de la Fortune sont les plus durement touchés. Officiellement, il n'y a pas de raison logique pour ces attaques, et aucune négociation n'est envisagée. Certains estiment qu'Inanna pourrait avoir rejoint le culte de Lilith, et qu'elle en serait responsable.

De plus, les grandes figures qui s'opposent, officiellement ou non, à Shemesh, ont été kidnappés par celui-ci, ou forcées de l'accompagner. Ainsi, **Keraspush**, triton chef de la fraternité des Hiérophantes de l'immortalité, **Aleph**, ange prince de la Papesse, **Rimannu**, sphinx grand Astrologue de la Roue de la fortune, **Anunitu**, amphibène chef des Sentinelles sidérales, **Ezéchiel**, chef du Trône céleste d'Aram, **Gemeti**, ondine docteur des Abgal, et **Jnitri**, chef des Zammaru, ont tous disparu, en deux jours d'intervalle. La méthode est la même : en pleine nuit, pendant qu'ils dormaient, ils ont subi quantité de sorts de contrôle mental, jusqu'à ce qu'ils échouent. Quelle que soit la figure que les pjs recherchent, ils obtiennent des informations qui lui permettent de remonter sa piste, et même s'ils ne sont pas les seuls à les chercher, ils seront ceux avec les bonnes informations.

Le plan de Shemesh

Quelles que soient les traces de la figure suivie, les pjs doivent comprendre les bases du plan de Shemesh en les remontant.

Les collaborateurs de la figure (pour Aleph, il s'agit d'un griffon nommé **Hakosh**), indiquent aux pjs quel étaient ses derniers actes avant sa disparition, ses sujets d'étude. Aleph a disparu en premier, après avoir tenté la diplomatie avec Shemesh. La plupart de ceux qui ont disparu, comme Keraspush, Anunitu, et Jnitri, ont pris connaissance du plan de Shemesh, mais incapables d'agir, se sont contentés de mettre à l'abri les possessions de leur arcane. Deux ou trois adoptés plus faibles ont simplement été renvoyés en stase. Ezéchiel a compris le plan de Shemesh, et a commencé à prêcher la fin des temps, accusant la lune. Seuls les adoptés de l'Etoile soupçonnent la culpabilité de Shemesh ; les autres parient sur le culte de Lilith.

Les pistes des pjs sont dans le désordre, ils peuvent les suivre dans n'importe quel ordre.

Le sage de la Rota est un araméen, un sphinx nommé **Zelthub**. Il vit dans une grotte, non loin d'Ebla, d'où coule une source. Zelthub est un kabbaliste accompli, qui a découvert des invocations de Méborack, qui lui ont parlé de Génésistrine. Il en a fait part à ses collègues de la Rota, dont Daniel. Mais il craint les Veilleurs des 7 sceaux, et n'a aucune envie de parler de sa découverte à des étrangers. Pour l'amener à parler, faire usage de kabbale serait une bonne idée, et rendre un service à l'une des créatures de Génésistrine encore mieux. La mère des

nuages d'argent exige la création d'un lac plein de poissons juste à côté du plus proche village. S'il n'est pas permanent, les pjs s'attireront l'inimitié des créatures de Génésistrine. Zelthub leur dévoile ses invocations de Génésistrine, et leur annonce que Daniel est au courant. Par ailleurs, Zelthub leur décrit un gigantesque monstre aquatique, dont il a eu un aperçu par les créatures de Génésistrine, qui semblerait étranger à leur monde, mais assez puissant pour régner dessus, **Omoroca**. Cette créature aurait foulé la terre bien avant la Chute.

Le savant zoroastrien est **Pinikir**, une ellyl, incarnée dans une joyeuse chanteuse de Shushan (Suse). Shushan est la capitale de l'Elam, coincée entre les perses de l'Anshan, la Médie et la Babylonie. Son heure de gloire est passée depuis longtemps, mais l'activité économique a repris avec la chute de l'Assyrie. Pinikir est une élève d'Ahura Mazda, qu'elle remercie d'avoir éradiqué les mystes d'Atar. Elle a accepté d'étudier le foret apporté par Gibil, afin de préserver de bonnes relations entre néphilims perses et babyloniens. Elle ne fait partie d'aucun arcane, et se moque de ces rassemblements politiques plus que philosophiques. Elle estime que le foret serait capable de percer la gangue de ka soleil qui entoure un akasha, ou peut être d'une antiterre, voire de l'Hadès.

Elle est espionnée par des bohémiens, qui se font passer pour des colporteurs. Les pjs voient un mur être gravé par un message d'Aleph, qui décrit un arbre corrompu.

Le chercheur de la Roue de la Fortune était un hyade nommé **Bakonshu**. Particulièrement prudent, incarné dans un ermite astronome, il habitait dans le village agricole de Girsu. Il était connu pour la valeur de ses travaux, mais aurait pu sans problème entrer chez l'Ermite : nul ne pouvait entrer en contact avec lui directement. Les pjs vont donc avoir du mal à localiser son laboratoire, à moins de connaître les us et coutumes de son arcane : il vivait juste en face d'un plexus d'eau, situé au milieu d'un marais, et la bâtisse dispose d'un ancien silo converti en observatoire. Par ailleurs, plusieurs inscriptions dans les champs magiques locaux indiquent aux adoptés de son arcane la direction de son laboratoire. L'entrée est gardée par un sceau magique, qui peut être débloqué en lançant un sort sur la porte contenant une analogie avec "roue". Toute autre méthode liquéfierait la tour. Le toit de la tour a par contre été ouvert comme un chou-fleur. Le laboratoire de Bakonshu a été pillé, et il ne reste que quelques indices. Visiblement, il recherchait la localisation de quelque chose lié à Lilith, comme en témoignent les bas reliefs en sa possession. De plus, il avait entamé une surveillance magique globale de la Mésopotamie à l'aide d'un titanesque archéomètre, qui git en morceaux. Grâce aux vestiges de ses recherches, les pjs peuvent obtenir 3 pistes permettant de localiser l'entrée du royaume de Lilith : la légende de Gilgamesh et de l'arbre d'Inanna ; la clef de l'akasha d'Ishtar à Assur ; et une tablette retraçant la trahison de Ninlil permettant la victoire des sélénims contre les mystes qui ont mis à bas la Tour de Babel, ainsi que la localisation supposée de ses kas, entre les mains des Frères de Sarmoung.

D'ailleurs, quand on parle du loup, Gibil a obtenu des Frères de Sarmoung qu'ils s'occupent des curieux éventuels. Ils attendent que les pjs ressortent, parce qu'ils espèrent eux aussi comprendre ce qui se passe en pillant le laboratoire, et que Shemesh ne leur a rien dit, et les attaquent.

Le docteur de la Tempérance est une silène nommée **Qionnys**. Elle vit à Nippur, où elle est herboriste/haruspice, juste à côté des bains publics. Un arbre jaillit du toit de sa maison, à l'intérieur duquel elle se ressource quand elle est blessée. Qionnys étudie les effets de la lune noire, non pas sur le pentacle, mais sur les autres kas en règle générale. Elle espère ainsi la guérir par l'intermédiaire d'un nexus approprié. Elle répète aux pjs ce qu'elle a dit à son employeur, un des Abgal nommé Nasiruku, un shedu : la substance qu'il lui a confiée peut

effectivement soigner la lune noire, en la dissolvant. Mais il n'a pas écouté la suite : la lune noire est intrinsèquement liée au champ de lune, et toute attaque de masse contre la lune noire causerait aussi de gros dégâts sur le ka lune.

Une équipe de sans repos attaque ici les pjs, améliorés par Enndsaaar (griffes, morsure empoisonnée, queue tranchante...). L'un des pjs est sévèrement maudit, et Qionnys n'a pas les moyens de le soigner. Les Abgal en sont sans doute toujours capables.

En additionnant 2 et 2, les pjs ont compris que Shemesh s'apprête à percer un trou entre Genesistrine et le royaume de Lilith, et que ça pourrait faire fondre les champs magiques.

L'anti-Eden

A chaque fois, un texte d'Aleph peut les emmener dans une direction différente ; celui-ci cherche à les amener vers Lilith. Dès que les pjs entament des recherches actives pour retrouver l'entrée du royaume de Lilith, ils sont pourchassés par les sans repos de son Culte, qui gardent les trois portes. Le seul moyen de les ouvrir est de sacrifier une créature noire ou un enfant.

Le temple d'Ishtar

Assur a été assiégée à plusieurs reprises jusqu'en 612, par les mèdes et les babyloniens. Les troupes de Mir Ka El n'ont pas fait de détails, et les adoptés du Soleil ont pillé tout ce qui avait une valeur occulte. Il ne reste plus de l'orgueilleuse ville que des ruines habitées par des mèdes. Les anciens temples ont été laissés à l'abandon et les survivants n'ont pas eu le droit d'aller y adorer leurs dieux pendant plusieurs décennies. C'est à nouveau le cas, depuis que plusieurs adoptés de l'Empereur, élèves d'Ashurban, ont repris les rênes de la ville, et se sont installés sur le promontoire rocheux qui domine la ville, où s'élevait autrefois le complexe d'Ashur. Ils ont entendu parler des méfaits des pjs, et négocier avec eux serait une très mauvaise idée. Mais ils doivent constamment réaffirmer leur pouvoir de façon occulte contre les Frères de Sarmoung et le culte de Lilith. Les sélénims ont apprécié le cadeau fait par les troupes babyloniennes, car la plus grande part de la ville est un vaste cimetière désert. Des bohémiens se servent aussi de ces ruines comme abri, et tentent à l'aide de leurs pouvoirs de les nettoyer de la lune noire.

L'akasha de l'ancien temple d'Ishtar ouvre dans un puits situé dans les ruines du temple, seulement après minuit jusqu'au lever du soleil. La clef est le chant d'un engoulement, pendant 10 minutes.

L'akasha est l'illustration historique de la grandeur d'Assur, pendant le règne de Sennachérib, vers -700. Le temple est plein de danseuses, qui effectuent une cérémonie dédiée à la victoire au combat. Si les pjs y assistent jusqu'au bout, ils obtiennent un bonus de 3 à tous leurs jets d'attaque profanes, jusqu'au prochain mardi.

Dans une des salles du temple sont consignées les archives, et gardées les reliques datant de la fondation de la ville. Les pjs y lisent que le temple d'Ishtar a envoyé des ressources en quantité impressionnante à un petit sanctuaire nommé le temple de Bsharri, situé à l'ouest, au nord d'Israël, dans la vallée de Qadisha, pendant des siècles, malgré son petit nombre de prêtres.

La vallée de Qadisha est située à plus de 1000m d'altitude, et ses falaises à pic sont couvertes de cèdres. Le sanctuaire se trouve bâti à l'entrée des grottes de Qadisha, et des sans repos et des créatures de kabbale noire en gardent les accès. Par contre, ces grottes contiennent toutes sortes de reliques, certaines provenant de l'Eden lui-même. Le rôle de Millemun dans l'ouverture des portes peut y être représenté par des bas reliefs.

Les pjs risquent d'avoir du mal à passer les hordes de sans repos, mais peuvent recevoir une aide insoupçonnée : celle des Parques, qui n'ont pas envie de voir Shemesh réussir. Les 3 sélénims n'ont que faire des pjs, mais se servent d'eux pour détrôner Shemesh.

La mémoire de la femme vent

Récupérer les kas de Ninlil n'est pas une chose aisée. Tout d'abord, les notes de Bakonshu sont très vagues sur leur localisation. De plus, les Frères de Sarmoung, qui les ont récupérés, ignorent eux-mêmes leur importance. Aussi, aucun des frères que les pjs ont capturé ne sait où ils peuvent bien être entreposés. Mais si les pjs ont eu de la chance, ils ont capturé parmi les frères un otage capital : le fils de Marzul, **Odenshan**. Celui-ci peut être échangé contre les kas de Ninlil.

Mais la mauvaise nouvelle est qu'il s'agit de lune noire, sous la forme d'un homoncule. Hélas, il n'en reste pas beaucoup, et l'homoncule est presque sec, mais elle peut encore livrer quelques fragments de souvenirs. Elle était une Custodienne de Kaïa, et a rejoint le compromis de Babel lors de sa création. Elle a choisi de devenir une sélénim lorsqu'elle a compris que les mortels étaient manipulés par les mystères et que le compromis était condamné. Elle est ensuite devenue une élève de Lilith, qu'elle a servi fidèlement pendant des siècles, avant de chercher à prendre sa place. Lilith n'a pas apprécié, et a appris à des mortels comment la changer en homoncule.

Ninlil se souvient que l'une des entrées de l'antiterre de Lilith se trouvait dans la ville d'Akkad. Mais la ville d'Akkad a été réduite à peu de choses et ensablée depuis que le cours de l'Euphrate a changé. De plus, les ruines sont engluées par la lune noire. Pour extraire la ziggurat d'Ishtar de sa gangue de sable, les pjs peuvent engager des esclaves, ou bien se lancer dans un projet plus farfelu de détournement d'un affluent du Tigre, relativement proche. Dès qu'ils ont découvert l'emplacement de la ziggurat, un vent très violent secoue les ruines, et les dégage d'un seul coup. Une statue titanesque de Lilith, dotée de deux paires d'ailes, toise les pjs dès l'entrée. La tempête de sable, qui a bouleversé les champs magiques de la région, donne naissance à un effet dragon d'air puissant, qui attaque les pjs.

L'arbre de vie

Les pjs peuvent obtenir les mêmes renseignements que ceux de Bakonshu en interrogeant Inanna. Elle ignore tout des agissements de Shemesh, mais peut se débrouiller pour que les pjs rencontrent un membre du culte de Lilith, ou bien des sélénims plus anciens, comme Ereshkigal et Nergal, qui n'ont eux non plus aucune envie de voir Shemesh réussir. Cependant, elle leur fera comprendre qu'il y a un prix à payer pour ceux-ci, car ils sont heureux du statu quo, et n'ont pas non plus envie de voir Lilith se réveiller. Si les pjs exigent leur aide, les anciens sélénims opineront sans problème, trop facilement. Les Parques feront comprendre aux pjs par la suite qu'ils n'ont l'intention de les aider que jusqu'à l'intérieur de l'antiterre, et qu'ils chercheront autant que possible à les maudire sur le trajet.

Inanna a dû céder sa place à Lilith, son mentor, et celle-ci lui a effacé la mémoire, concernant les détails pratiques. Mais elle peut s'étendre sur le rôle de Lilith dans la chute de l'Eden, ou de celle de la tour de Babel. Elle peut raconter aux pjs la légende de l'Arbre d'Inanna, en leur précisant qu'elle n'a jamais possédé un tel arbre. Elle soupçonne qu'il s'agisse d'un reste de l'Eden. Lilith est connue pour avoir participé à la chute de l'Eden, mais pas du côté de ceux qui l'ont détruit. Au contraire, elle a lutté contre les mystes et Bilgames. Par contre, son rôle dans la chute de Babel est beaucoup moins héroïque, puisqu'elle a influencé Nimrod pour qu'il ouvre la porte vers le Lieu Inconnu.

Inanna présume qu'il est possible de gagner l'antiterre de Lilith en passant par les akashas. Comme la figure d'Inanna et celle de Lilith se sont amalgamées derrière Ishtar, elle pense que choisir à chaque fois la porte vers l'akasha le moins idyllique mènerait vers son antiterre. D'ailleurs, un akasha qui ouvre dans le temple d'Inanna d'Uruk pourrait être un bon début. C'est intéressant parce que justement, il y a quelques mois, un membre du Schème quintessent, un chimérim nommé Uriel, a commencé à effectuer des repérages, et lui a laissé une carte akashique en compensation.

Le premier akasha est une simple commémoration des mystères du couronnement, où le roi d'Uruk devait coucher avec une prostituée sacrée d'Inanna, pour posséder son titre. Une porte ouvre sur une orgie sacrée, une autre sur un jardin paisible, et la troisième vers un champ de bataille permanent, qui rappelle l'assaut des Guti contre Akkad. Ishtar tente de défendre ses troupes contre les Guti, barbares aux têtes de serpent, juchés sur des scorpions géants. Les pjs doivent se glisser discrètement jusqu'à l'akasha suivant, la Porte des lions.

L'akasha de la porte des lions ouvre certes sur l'antiterre de Lilith, mais aussi sur le temple d'Ishtar de Babylone ; c'est la voie qu'ont emprunté Shemesh et ses acolytes. Le décor est lunaire, et au milieu des roches flottantes, une arche semble voler au milieu des étoiles. Sur le chemin qui y mène, les adoptés du Soleil ont placé un gardien, un effet dragon de feu assez puissant qui vomit de la lave. Au pied de l'arche, des lions de pierre majestueux gardent l'entrée. Ils laissent passer ceux qui portent le pendentif d'Ishtar, une étoile à 8 branches.

La piste aux étoiles

Pendant ces deux enquêtes imbriquées, les pjs ont des raisons de croiser les bohémiens. Plusieurs caravanes de Mannush sillonnent les vallées du Tigre et de l'Euphrate, à la recherche d'un témoignage laissé par Balkis, la reine de Saba. Par ailleurs, l'équivalent des gitans, les Apiru (bandits), rodant sur le territoire araméen, harcassent les troupes égyptiennes du Canaan, mais aussi les babyloniens et les phéniciens. Les Ahhlamu (errants), quant à eux, sont présents sur tout le territoire babylonien, et sont connus pour être des bergers (roms) et des bateleurs (gypsies). Dans ce contexte, ils sont concernés par le comportement de l'arcane du Soleil, qui capture les onirims pour les torturer, mais aussi par les projets de Shemesh. Ils haïssent la lune noire autant que lui, mais savent qu'elle est nécessaire.

Les pjs peuvent croiser des bohémiens lorsqu'ils vont enquêter sur Anunitu, chef des Sentinelles sidérales. Ils sont autant dans le brouillard mais peuvent aider les pjs, et leur apporter d'autres preuves des projets de Shemesh. Ils savent qu'avant de disparaître, Anunitu souhaitait s'entretenir avec Sîn, son maître. Ils soupçonnent un désaccord entre Roue de la fortune et Etoile.

Otages !

L'autre endroit où les pjs peuvent obtenir des informations sur Sîn est chez la Tempérance. Comme ils vont affronter les séides des sélénims, ils vont sans doute être corrompus par la lune noire. Comme ils l'ont vérifié par le passé, les Abgal d'Uruk sont très doués pour guérir la lune noire.

En fait, au moment où les pjs obtiennent un rendez-vous avec **Ligish**, un elfe qui seconde Gemeti, le temple de Ningirama est attaqué. En effet, un membre de la fraternité des Fidèles arpenteurs du sentier d'or, des adoptés du Soleil qui souhaite sublimer le ka lune en ka soleil, nommé **Doraël**, accuse les Abgal d'avoir pactisé avec les sélénims. Doraël est un triton incarné dans un kabbaliste juif. Il prétend que les Abgal extraient la lune noire des pentacles, pour l'envoyer aux sélénims. Et comme il sait qu'ils le nieront, il a réquisitionné plusieurs mushussu et des mercenaires pour cerner leur temple : ceci est une prise d'otages !

Doraël a raison, les Abgal disposent d'une relique atlante, qui a vaguement la même capacité que la lame arcanique de la Tempérance, mais qui ne canalise que la lune noire. Afin de pouvoir officier en paix, ils ont établi par le passé des traités avec plusieurs sélénims pour leur envoyer le produit de leurs soins. A cette époque, seule Gemeti était présente, et les deux derniers sélénims à en profiter sont Ereshkigal et Nergal.

Quelle que soit l'issue de cette prise d'otage, les pjs croisent un onirim malade, parmi ceux qui étaient retenus dans les sous sols de l'Esagila et que les pjs ont libérés, un serpent nommé **Zengriz**, dont le simulacre meurt en leur enjoignant de retrouver Sîn, avant qu'il ne soit trop tard, et que les champs magiques ne fondent.

Le Schème quintessent

Selon les bohémiens, le seul à même de lutter contre Shemesh est Sîn. Ils acceptent de faire rencontrer aux pjs le responsable du Schème quintessent, s'ils accomplissent leur épreuve.

Pour participer à leur épreuve, les pjs doivent se rendre à Ur, ou du moins ce qu'il en reste, car c'était, du temps du temps d'Ur-Nammu, le centre religieux de Sîn (ou Nanna, à l'époque, vers le XXIIème siècle). Pour les babyloniens, Sîn et la lune sont la même chose.

Ur n'est plus à l'époque de Nabuchodonosor II qu'un village, mais l'aura passée de la ville lui a valu l'attention du souverain. Le complexe du temple de Sîn, l'É.KIŠ.NU.GAL (« Maison de la grande lumière ») contient une ziggurat décrépite, l'É.TEMEN.NI.GUR (« Maison au fondement imposant »), plusieurs cours flanquées de chapelles, le GA.NUN.MAH (le grenier), et le Giparu, un bâtiment contenant à la fois un temple de Ningal (parèdre de Nanna) et les logements des grands prêtres. La ville est organisée autour des temples, dont plusieurs terrasses ont été récemment rénovées. Les bohémiens qui vivent en ville ne sont pas des mendiants, ils ont plutôt le statut de riches commerçants, liés de près au culte de Sîn.

Le plus vieux d'entre eux reçoit les pjs dans le temple de Sîn. Il leur propose de subir l'épreuve des songes, pour déterminer s'ils sont dignes de faire partie du Schème quintessent, et de rencontrer leur mentor.

L'épreuve des songes consiste en un voyage onirique, propre à chacun d'eux, où ils chevauchent leur simulacre drogué dans ses songes éphémères et anarchiques, micro-akashas fragiles contenant uniquement ses rêves. Ils doivent en trouver les clefs, pour être réunis dans

l'akasha de la porte lunaire. Ces akashas temporaires dépendent donc de leurs simulacres. Par contre, cette traversée n'est pas de tous repos. En effet, **Ningal**, une basilic narcosée, ancienne élève de Morphée, qui a été poussée au khaïba lors de la chute de Babel, erre dans les songes, à la recherche de victimes. Elle tente de rendre les pjs fous, et ils doivent se défendre avec leur ka lune.

Les pjs émergent au pied d'un escalier titanesque, marbré d'argent. Une poussière lumineuse tombe en permanence, comme une neige agitée par un vent invisible. De cette couche de poussière émergent les os titanesques des sauriens blancs, dernier vestige de la lune avant la Chute. Au milieu de ce cimetière, émerge d'un crâne une chimère à la fourrure grise, projetant une infinité d'ombres. Il prend l'apparence d'un ange argenté, tenant une lame enflammée. Il s'agit d'Entée d'Orion, autrement nommé Uriel. Il est l'élève de Sîn/Morphée.

A ce moment là, Millemun a un effet mnemos. Il se rappelle qu'Uriel gardait les portes de l'Eden, et qu'il refusait de laisser entrer Millemun et les kaïms qu'il guidait. Millemun se souvient d'avoir reçu l'aide non désirée d'un roi venu du sud est, un certain **Bilgames**, un djinn. Bilgames, accompagné de ses troupes, et d'un kaïm de terre nommé **Enkidu**, est là pour se saisir de la connaissance détenue par les gardiens de l'Eden, les Custodiens de Kaïa. Comme Uriel n'a aucune envie de laisser passer Bilgames et les siens, un siège débute. Millemun regagne 2 puces de ka.

Entée d'Orion explique aux pjs que le Schème quintessent a perçu les agissements de Shemesh, et qu'ils luttent contre lui. Par contre, il ignorait son but définitif. Uriel ne doute pas que Morphée intervienne en personne lorsqu'il sera temps. Mais la lune est loin de la terre, et il en coûterait énormément à Morphée de s'y manifester. Aussi, il laisse aux pjs un éclat de lune, aux reflets changeants, qui leur servira à appeler Morphée quand ils seront en face de Shemesh (l'éclat de lune confère aussi un bonus au ka lune, et contient 12 puces de ka).

La Mère noire

Grâce à leur enquête, les pjs ont découvert une des entrées de l'antiterre de Lilith, mais ils ont été précédés par Shemesh et l'arcane du Soleil. Ils sont donc pressés par le temps.

Anti-Eden : perversion du paradis, animaux monstrueux, morts vivants, qui coexistent en paix, végétation pourrissante, zombies qui copulent sans pudeur. Femme zombie qui accouche d'un monstre. Statues de déesse de la fertilité aux traits caricaturaux. Sensation permanente et terriblement angoissante d'un vide terrible, d'un manque absolu, de la réalisation qu'il n'y a pas de Dieu : gain d'une puce de lune noire par heure.

Sur le trajet, les pjs entendent des bruits de combat. Il s'agit de Gibil et de quelques frères de Sarmoung, qui gardent les figures capturées, enfermées dans une prison de lune noire, endormies. Au dessus d'eux se dresse une copie abominablement pervertie de l'Arbre de vie de l'Eden, dont les branches portent les fruits pourris des espoirs morts nés de la paix entre kaïms, sélénims et mortels. Il rappelle aux néphilims leur sort de déchus, et les contamine immédiatement d'une puce de lune noire dès qu'ils le voient. Manger n'importe lequel de ces fruits métamorphoserait immédiatement un néphilim en sélénim.

En apercevant l'arbre, Mehen subit un effet mnemos particulièrement désagréable. Il se revoit non loin d'un arbre semblable, mais dans une version encore pure et non flétrie, en train de cueillir un de ses fruits. Il vient de blesser sans le faire exprès un des habitants de l'akasha,

et lui donne à manger le fruit, en espérant le soigner. Non loin, se trouve une autre habitante de l'akasha, elle aussi humaine. L'humain n'est pas soigné, mais il subit une violente explosion de ka soleil, qui le catapulte dans les plans subtils (dans l'Eïdos). Mehen est interloqué, lorsque surgit une kaïm de lune, terriblement furieuse, qui tue le simulacre du serpent.

Gibil et ses hommes sont aux prises avec des sans repos et des créatures de kabbale noire guidées par Endsaar et plusieurs sélénims du Culte de Lilith, Humban et Gula, mais beaucoup sont tombés au combat. N'importe lequel des frères peut indiquer la direction prise par Shemesh.

La noire ziggurat de Lilith semble émerger d'une crevasse de basalte, semblable à un sexe de femme. Elle est vide, à l'exception d'une statue monumentale de Lilith, et de Shemesh et de Nusku, accompagné de plusieurs frères de Sarmoung. D'autres adoptés du Soleil étaient là, mais ils ont été tués par les gardiens de la ziggurat. Ils tiennent le forêt, et l'activent au moment où les pjs entrent dans la pièce immense.

L'eau de Génésistrine déborde un peu, mais c'est l'inverse de ce que souhaitait Shemesh qui se passe. La lune noire de Lilith s'engouffre dans la brèche, et corrompt la marche de kabbale. Lorsque la lune noire s'engouffre dans Genesistrine, Omoroca est touché de plein fouet. L'ancien kaïm d'eau, décomposé par son séjour dans les akashas lunaires, puis dans Genesistrine, est immédiatement corrompu, et cherche à fuir de Génésistrine. Les pjs sont donc attaqués, en même temps que Morphée, Entée d'Orion, Shemesh, Nusku, et leurs serviteurs, par des tentacules de ka eau et de lune noire. C'est le moment d'appeler Morphée, un homme fait d'argent et de ténèbres. De ses orbites et de sa bouche jaillissent des rais de lumière lunaire. Il sacrifie une partie de son pentacle pour fermer la brèche, pendant que les pjs et Entée d'Orion le protègent.

Shemesh reçoit de l'aide d'autres adoptés de son arcane, comme Lakshmi, une ondine, Tachys, une nymphe, Galta, un zéphyr, ou Pyroïs, un centaure, venus d'autres endroits du globe, qui sont parvenus à se téléporter. La situation tourne au désavantage des pjs, lorsque l'un d'entre eux est surpris : la statue de Lilith a bougé brièvement ! Ce n'est pas une statue, c'est Lilith elle-même, et elle oint l'un des pjs (n'importe lequel sauf Mehen) de son toucher maudit. Le pj est couvert d'une armure de lune noire, qui renvoie les sorts, et convertit chaque blessure en une puce de lune noire. Ensuite, elle se dirige lentement vers Mehen, pour le dévorer. Finalement, Shemesh est renvoyé en stase, et ses alliés repartent en catastrophe.

En touchant la statue de Lilith, Millemun a un autre effet mnemos. Il se revoit dans ses bras, alors qu'elle n'avait pas encore accepté sa métamorphose, encore une kaïm de lune, et qu'elle se nommait Lailah. Lilith souhaitait que les humains s'en aillent, mais Millemun ignore pourquoi. Elle en voulait aussi énormément à Bilgames et bien sûr à Mehen. Elle était en train de négocier avec Millemun pour ouvrir les portes de l'Eden, mais la présence des mystères importunait les autres gardiens, comme Raphael, Gabriel, Uriel ou Sariel. Millemun reçoit une autre révélation : à cette époque, son nom était **Abel**. Il regagne 2 autres puces de ka.