
La flamme purificatrice (1/6)

-600

Introduction : in media res !

Les 3 PJ's, la sirène, le salamandrin et le serpent, sont envoyés en Perse, à Anshan, pour y trouver un mot en particulier, "nourriture", pour le compte de la Fraternité des scribes (*ummânu*) de Nabû, de **Borsippa**. La ville de Borsippa, dont la divinité tutélaire est Nabû, le dieu de la sagesse, est favorisée par les rois babyloniens. L'Ezida, et sa ziggourat, Eureminanki, sont restaurés par les rois chaldéens de Babylone Nabopolassar et son fils Nabuchodonosor II (qui portent de manière significative des noms théophores invoquant Nabû).

Arrivés à Anshan, les PJ's marchandent, vainquent les Mystères d'Atar (un dieu du feu perse), et repartent vers l'ouest, gavés de mots. Au cours de cette aventure, ils sont parvenus à libérer et réincarner un ange nommé Millemun.

Ils reviennent vers Borsippa. Mais leurs bœufs sont plutôt rapides pour des bœufs, et ils attirent l'attention d'un coursier à dos de chameau. Chaque matin, celui-ci les retrouve au départ de la même oasis que lui, alors qu'il les a semés dans la journée. Il s'arrange alors pour les faire maudire par un "sorcier", Tattannu.

Le sorcier n'est qu'un humain (ou pas), et il s'adresse aux PJ's. Il sait qu'ils sont des créatures du désert, alors il ne les a pas réellement maudits (comme s'il en était capable). Il leur propose un marché. Il souhaite qu'ils embellissent sa fille, pour qu'elle puisse se marier. En échange, il leur indique des ruines, où son grand-père a enterré son arrière-grand-mère.

Le trajet est bien plus long que prévu. Un petit village, un ruisseau boueux, pas beaucoup d'herbe, et des chèvres faméliques flanquent les ruines. Un paysan a annoncé aux PJ's qu'il y aurait une tombe dans les ruines, et qu'il serait interdit de s'y rendre. Les PJ's viennent de découvrir une grotte, et au fond de celle-ci, des marches qui s'enfoncent sous le sol.

C'est à eux de jouer.

Cette tombe est intrigante, en premier lieu parce qu'elle se situe dans une grotte. Il est très peu fréquent pour les Mésopotamiens d'enterrer leurs morts dans des monuments spéciaux ; ils préfèrent les mettre près des vivants, sous leurs habitations. Les souverains ont droit à des mausolées à l'intérieur des temples ou des palais. La pratique d'enterrer les morts dans des grottes à l'écart des vivants est plutôt égyptienne, et qui dit Egypte, dit souvent myste.

Des ombres angoissantes, évoquant des êtres ailés, entourent les PJ's. Une fosse camouflée par une illusion, qui cache des pieux, se révèle sous leurs pieds. Dans la salle finale se déroule une parodie de la Cène, où des squelettes atablés, ou affalés, trahissent un combat de masse entre convives. Et le "trésor" se limite à un sarcophage scellé par des terres rares, et une stase : un antique sarment de vigne.

Lorsque les PJ's ouvrent le sarcophage reviennent les mêmes ombres angoissantes.

Quand les PJ's ressortent, les pouilleux du village ne sont pas contents, et les menacent avec force lances et javelots. Certains d'entre eux portent de l'orichalque. Leurs boucliers sont ornés d'un point rouge : ce sont des mystes d'orient ! Ces mystes ont pour tâche de veiller à ce que Geshtinanna ne sorte jamais de sa tombe. Ils ont oublié le pacte pluriséculaire passé avec les sélénims qui ont enfoui Geshtinanna, et le respectent par superstition.

La faunesse contenue dans la stase, **Geshtinanna**, s'incarne dans un des paysans.

Vol de mots

Les PJ's ne retrouvent pas leur carriole, qui contenait les tablettes d'argile, gravées des focus de mot, là où ils l'avaient laissée. Elle est éminemment visible par magie, mais trop loin pour être rejointe, car leurs voleurs usent eux aussi de magie pour la faire avancer.

Les PJ's sont ensuite rejoints par un griffon, du nom de **Néfertem**, chauve, tatoué, aux bajoues ornées d'impressionnants favoris roux. Néfertem est la Némésis de Mehen, le serpent.

Il leur explique que s'ils souhaitent récupérer leurs mots, ils vont devoir le suivre, jusque dans les montagnes. Il les traite comme des hôtes de bonne compagnie, mais il leur fait bien comprendre qu'ils n'ont pas le choix : s'il meurt, les tablettes seront détruites par ses serviteurs. Il consent à leur dévoiler qu'il a été mandaté par un mécène magique, qui souhaite les rencontrer ; il ignore pourquoi, et espère que c'est pour une raison cruelle.

Vers Sarva

Le voyage vers les montagnes, à cheval, n'est pas très long, mais chaque nuit, les PJ's sont tourmentés par les ombres cauchemardesques du tombeau de Geshtinanna. Le stress de leur simulacre augmente avec les mauvais rêves, et si jamais ils doivent effectuer un jet d'ombre, il est de plus en plus difficile à chaque mauvaise nuit. Seule Geshtinanna y échappe.

Puis ils franchissent une porte d'akasha, grâce à Néfertem ; la clef est une torche au feu vert, et un sort de message à la porte, bien particulier (une prière à Ahura Mazda).

Dans "l'akasha" les PJ's, qui ont bien senti le changement de paysage, ne peuvent faire appel à leurs boussoles, ce qui est assez étrange. Bonne nouvelle : ils ne sont pas attaqués par les ombres nocturnes et peuvent dormir, tant qu'ils sont à Sarva.

Néfertem les prévient qu'ils vont devoir faire attention aux attaques sur la route. Ils empruntent une barque, qui suit une rivière.

A ce moment là, les PJ's reçoivent une communication mentale, par un sort de communiquer.

Ogaddai, grand prêtre de **Zurvan**, leur raconte la "véritable" histoire de l'akasha de **Sarva**. Ogaddai est un vieil homme au visage parcheminé et aux cheveux retenus par une natte.

Néfertem

Le griffon, un pyrim chaud, est notablement associé à la franchise et à la loyauté. Néfertem n'y fait pas exception, et considère les PJ's comme des menteurs et des vauriens. Mais lui-même est un mercenaire, qui a déjà dû compter avec la trahison de son employeur. Il ne fera jamais confiance aux PJ's, et ne pardonnera jamais à Mehen la mort accidentelle d'un de ses simulacres. Pour autant, il reste fiable, et tient toujours parole, ce qui en fait un méchant naïf et attachant.

"Lors de la Chute, certains kaïms ont pu se réfugier dans des cités hermétiques, les Ka-Keï. Mais ces bunkers ont été rongés par l'orichalque, et les ressources magiques qu'ils contenaient s'épuisaient. Zurvan, le kaïm le plus puissant, refusait que ses frères ne sortent, mais les plus jeunes ne lui ont pas demandé la permission, et se sont rendus sur terre. Ils ont dû s'incarner, et, au bout d'un temps, ont décidé de revenir piller le Ka-Keï, plus ou moins pour forcer Zurvan à en sortir et à se sauver. Comme Zurvan faisait la fine bouche, leur chef, Sraosha, a capturé le Kaïm, devenu très faible, et l'a jeté hors du Ka-Keï. Seul un de ses disciples, **Ahura Mazda**, est intervenu pour le protéger. Zurvan, qui a subi immédiatement la morsure de l'orichalque, s'est changé en statue de flammes et de lumière. Ahura Mazda, désespéré, a ramené Zurvan à l'intérieur du Ka-Keï. Mais il était déjà trop tard, et le Ka-Keï, qui avait perdu ses pouvoirs, se changea lentement en akasha, Sarva.

Depuis, les disciples de Sraosha sèment le trouble.

Zurvan est la chimère de l'akasha, et sa puissance décroît avec le temps. Mais un rituel, réalisé grâce à une relique du Ka Keï, permet de le régénérer. Seul souci, pour cela, Ahura Mazda devait se rendre sur terre, et la recharger. Hors, la dernière fois qu'il est sorti, Ahura Mazda n'est pas revenu. Au prix de nombreux morts, et de sacrifices, les habitants de l'akasha ont pu envoyer certains de leurs prêtres néphilims à la recherche de la relique, et Ogaddaï, le dernier, l'a ramenée.

Malheureusement, malgré leurs efforts, pas moyen de la faire fonctionner. Et à force de rester dans l'akasha, le pentacle d'Ogaddaï s'est déséquilibré en narcose. Ils sont donc partis à la recherche d'Ahura Mazda, et ont découvert qu'il avait perdu la mémoire. Néfertem, un mercenaire, a été envoyé pour ramener Ahura Mazda. Seul souci, il ignore lequel des PJ's est Ahura Mazda.

A ce moment là, les PJ's n'ont pas le temps de poser de questions, car les disciples de Zurvan attaquent, depuis les hauteurs, la barque, qui coule. Néfertem se noie, ou pas. La gorge de la rivière est trop étroite pour qu'ils y nagent perpétuellement, et une plage arrive.

Les disciples portent des tatouages de flammes. S'ils en capturent un, reportez-vous au paragraphe sur les Disciples de Zurvan (et pas de Sraosha comme l'a annoncé Ogaddaï). Le rebelle demeure fanatique et peu loquace, car il est persuadé que les PJ's viennent pour aider Ogaddaï à éliminer Zurvan.

La suite de leur périple est longue, mais peu dangereuse. Ils ont surtout rapidement soif.

Paradis perdu

Arrivée à Sarva, une longue vallée très encaissée, avec des champs au fond, des voiles tendues contre le soleil, des ponts de pierre délicats, des maisons troglodytes. Les serviteurs sont empressés et avenants, la nourriture succulente, la décoration riche, mais antique.

Ogaddaï, impotent, reçoit les PJ's, et leur explique qu'il est désolé du comportement de Néfertem. Les mots leur seront rendus dès qu'ils auront accompli la mission, et plus encore, ils auront accès à ceux de la bibliothèque du Ka-Keï. En vision ka, Ogaddaï ressemble à une chimère d'akasha, avec du ka feu.

Pour retrouver la mémoire, il dit que les PJ's doivent accomplir la rénovation du Ka-Keï, au cours de 4 épreuves.

Dans les appartements d'Oggadaï se trouve l'artefact du foret, une sorte de toupie d'or sur trépied gravée d'énochéen. En vision ka, il est éblouissant. La relique de Zurvan, qui est en fait sa stase, est un sceptre entre les mains d'Ogaddaï.

Epreuve de l'eau

La rivière ne peut se poursuivre, car son cours est arrêté dans un lac entouré de falaises, puis disparaît hors de "l'akasha". Ogaddaï explique que le cours naturel de la rivière est de repartir dans les vallées, en passant par une grotte.

La grotte est très chaude et la vapeur bouillante menace de les tuer extrêmement vite. Un levier permettrait d'ouvrir les vannes mais il est coincé. Un mur magique supprime tous les sorts lancés à l'extérieur dès qu'ils entrent dans la grotte. Par contre, il est possible d'en lancer à l'intérieur, là où ils n'ont que très peu de temps devant eux. Bien sûr, les spectateurs omettent ce détail.

Lorsque l'eau survient, une cachette dévoile une toge brodée, très vieille, celle d'Ahura Mazda. Le PJ pyrim voit qu'elle est pour lui. Il ressent un effet mnemos, au cours duquel il est en train de défendre Zurvan, à l'entrée du Ka Keï, et attaqué par des formes humaines, armées d'orichalque. 1 puce de ka.

Epreuve de la terre

Les PJ's sont amenés à une grotte, dont l'entrée est illuminée par des flambeaux. La colline qui surmonte la grotte est un volcan. Le couloir s'enfonce, et ses murs peints de fresques illustrent la Chute. Le titan de Prométhée donne le feu aux hommes, après l'avoir volé à Zurvan. Les hommes détruisent le paradis de Zurvan. Ils enfument les néphilims avec un feu pervers.

Mais les torches des PJ's s'éteignent petit à petit. Ni magie pour les rallumer, ni pour voir dans le noir.

Finalement, ils arrivent au porche du Labyrinthe. Quiconque le franchit subit un sort de confusion mentale, et se croit dans un labyrinthe. Il reste possible de progresser, mais très lentement (le meilleur moyen de l'éviter étant de façonner le mur). Derrière s'étend une salle avec une torche, qui brille beaucoup, et une gemme, qui projette un rayon à l'inverse de la torche. Ce rayon est constitué de ka feu, et brûle le pentacle. La gemme peut être déplacée. Dans la grotte sont disposés 5 miroirs, chacun pour un élément, et assemblés comme sur une carte, gravée par terre. Les 4 premiers miroirs sont placés par paires qui se font face. Tous les miroirs doivent être éclairés par les rayons, mais ne peuvent bouger. L'un d'entre eux semble avoir été volontairement retourné vers le plafond, celui du feu.

Les PJ's peuvent employer toute sorte de magie, mais ne peuvent produire de lumière. Le meilleur moyen est de façonner les piliers sur lesquels sont fixés les miroirs.

Une autre relique pour Shul Pae, un burin, et un effet mnemos : Ahura Mazda fabrique des objets magiques, pour ses frères, et lutter contre les mystes. Il essaie de combiner tous les kas en un, mais ça ne fonctionne pas, et en déduit que seul le feu peut englober la puissance de tous les autres, pour les purifier. 1 puce de ka.

Etrangement, en regardant la carte de l'épreuve, les PJ's peuvent découvrir qu'il existe une épreuve du feu, ou en tous cas un lieu lié au feu, éloigné de la vallée et de la rivière.

Epreuve de l'air

Au sommet d'un piton rocheux battu par le vent : au centre est noté le mot analogique "flamme" ; 4 emplacements, disposés en croix (un par élément), et reliés entre eux par des lignes magiques, indiquent que doivent être employés 4 mots liés analogiquement au mot flamme, et s'accorder entre eux. Les PJ's n'ont pas les mots qu'ils emploient, et donc doivent, en plus, faire des chaînes analogiques pour les utiliser dans des sorts. Les sorts n'ont par contre aucune importance.

En bas du pilier, les squelettes des candidats qui sont devenus fous.

Relique, un bracelet de fer, et effet mnemos : Ahura Mazda observe un incendie qui purifie un tas de détritiques, et en déduit un sort de transformer qui guérit les maladies et les poisons non magiques, contre une blessure moyenne. 1 puce de ka.

Epreuve de la lune

L'épreuve de la lune a lieu dans un temple en ruines. Les PJ's doivent affronter le doute d'Ahura Mazda, représenté par son illusion, au cours d'un violent combat. La chimère de lune est considérée comme un effet dragon par Negan, qui peut employer sa dracomachie dessus : cela pourrait être possible uniquement si l'effet dragon n'était dans l'akasha que depuis très peu de temps (ou qu'un sort de déplacer un effet dragon était lancé au début de l'épreuve). L'effet dragon a le pouvoir de terrifier ceux qu'ils touchent, est immunisé aux armes conventionnelles car fait de poussière, et il possède des griffes très tranchantes. Il est assez puissant. Il est particulièrement vulnérable au feu.

Relique, un crâne de lézard. Effet mnemos : Ahura Mazda affronte une créature de lune noire (un saurien), et conclut que la lune noire est le mal, et qu'il doit la vaincre. Son maître, Zurvan, lui annonce que cette voie est difficile, car son double d'ombre, Ahriman, sera aussi puissant que lui. 1 puce de ka.

La flamme révélatrice

Un soir pendant les épreuves, un des PJ's voit la flamme d'une lampe s'agiter bizarrement. Elle indique une direction. En la suivant, le PJ arrive dans une zone gardée, et le garde refuse de le laisser passer.

Derrière, une profonde caverne où figurent d'autres bas reliefs. Plusieurs figures, comme **Bel** (séraphim, portant le cercle solaire comme un bouclier), **Bilgames** (djinn, magnifique et furieux, assomme un taureau), **Ashurban** (phoenix, un beau parleur muni d'un masque à bec), **Shemesh** (lammasu, jeune, armé de javelots, entouré de sphères de lumières), Zurvan (cyclope, un vieillard) et Sraosha (son humble disciple mortel), **Shekinah** (hlioranide, une femme entourée d'un mur de feu) et **Ahura Mazda** (lammasu, roi couronné doté d'un sceptre et d'une épée, tient une gemme, et la tend à un enfant). Dessus est figurée la stase d'Ahura Mazda, un brasero. Donc pas celle du PJ. Donc il n'est pas Ahura Mazda.

Ogaddai

Ogaddai est en réalité un effet dragon de feu, qui espère augmenter au delà de sa nature la capacité de son essence. Pour cela, il attend que les PJ's fassent revenir Zurvan, qui est sensé être extrêmement puissant. Ogaddai se cache derrière son apparence de frêle vieillard pour abuser les PJ's : c'est un rapace implacable.

Ogaddai est très puissant. Il possède une nature qui lui donne l'apparence d'un vieillard inoffensif ; une griffe qui lui permet de cracher des flammes ; une nature qui lui permet d'absorber les sorts d'air en plus de ceux du feu s'il réussit son jet ; une rapidité surhumaine ; et une griffe qui lui permet d'hypnotiser une victime comme le feraient des flammes. Si les PJ's lui en laissent le temps, il porte une armure d'écailles, et un cimenterre.

L'élément contre lequel il est désavantagé est l'eau.

Les PJ's ont compris qu'on ne leur dit pas tout. Les rebelles envoient un message annonçant qu'ils vont détruire la ville, et Ogaddai refuse de reconnaître qu'il s'est trompé, et que Shul Pae n'est pas Ahura Mazda. Il tente d'enfermer les PJ's s'ils refusent d'accomplir les épreuves.

Les rebelles sont cachés dans une épaisse forêt de palmiers, au milieu de collines. Ils veulent tuer les PJ's, parce qu'ils sont persuadés qu'ils servent Ogaddai, et qu'ils veulent lui permettre d'absorber le ka de Zurvan, pour devenir un néphilim, car il n'est qu'un effet dragon.

Si les PJ's montrent patte blanche, et sont assez malins pour leur expliquer qu'ils ont été trompés, les rebelles leur racontent qu'Ahura Mazda est parti, non pour rallumer la flamme, mais parce qu'il pensait que sa tâche était vaine, et qu'il devait propager ses idées, chez les néphilims, et les mortels.

A leur connaissance, Ahura Mazda vit sa vie, et ignore qu'Ogaddai a pris le pouvoir. Ils cherchent à communiquer à Ahura Mazda que tout va mal à Sarva, mais ils n'y parviennent pas. Ils sont contrecarrés par une secte appelée la confrérie de Sarmoung.

La Confrérie de Sarmoung

Les mystes d'orient, Frères de Sarmoung et Mystères d'Atar associés, débarquent, et attaquent les rebelles, avec de l'orichalque. Non seulement ceux du village, mais aussi ceux de la ville de d'où viennent les PJ's : une centaine.

Les PJ's comprennent qu'ils ont été trompés, car ils ne sont pas dans un akasha, et qu'ils sont sujets à un sort depuis qu'ils ont franchi la porte de téléportation, à l'entrée de la vallée, qui leur fait croire qu'ils sont dans un akasha dès qu'ils passent en vision ka.

Les mystes sont trop nombreux, et portent beaucoup d'orichalque. Seul moyen de s'en sortir : terminer le réveil de Zurvan.

Epreuve du feu

Il faut que la relique du ka keï, le sceptre d'Ogaddai, soit portée sur le site du feu, une esplanade de bronze gravée de symboles en énochéen. Ensuite, le pyrim doit sacrifier tout le ka qu'il a reçu par les épreuves, (ou une partie de sa stase) et réussir un jet de ka feu assez difficile. Un bouclier anti-orichalque est dressé, mais il absorbe tous les sorts de magie.

Une puce d'orichalque disparaît toutes les 10 minutes, et leurs armes en contiennent en moyenne 3, ou 4. Seul leur chef porte un équipement intégral, avec des protections partout et une arme de 12 puces. Le haoma les rend plus costauds que la normale.

Dénouement

Au bout d'une demi-heure, Zurvan se réincarne. Hélas, il n'est pas plus puissant que les PJ's.

Ils peuvent affronter Ogaddaï, et en faire ce qu'ils veulent. Néfertem s'est enfui.

Ils ont le droit d'apprendre les mots de Zurvan, et seront les bienvenus à Sarva.

Zurvan décide de se rendre à Babylone, pour y rencontrer Shemesh, une ancienne connaissance. En échange du foret énochéen, il espère obtenir un enseignement de sa part.

La Fraternité de Sarmoung

Les frères de Sarmoung sont des mystes, en majeure partie du fleuve d'orient, qui adorent le feu. Leur existence est assez récente, et ils doivent faire face à divers mouvements dissidents, comme les Mystères d'Atar.

Pour les frères de Sarmoung, le feu est le meilleur moyen de purifier l'humanité de l'horreur des néphilims. Certes, le feu est toujours manipulable par magie, mais pas un feu où brûlent des plantes qui ont poussé dans un sol riche en orichalque, ni un feu produit par de l'huile mélangée à de l'orichalque.

Pour les Frères de Sarmoung, le monde est divisé en deux extrêmes : l'ombre, qui est magique et qui doit être purifiée par l'orichalque, et la lumière, issue du feu, qui protège. Ahura Mazda représente la lumière, et Ahriman l'ombre. Ahura Mazda lui-même, quand il a compris que des mystes avaient récupéré ses idées pour leur propre compte, s'est rendu en Perse, pour les affronter. Mais il est seul, et aucun néphilim ne lui fait plus confiance, le voyant comme un traître.

Les frères de Sarmoung ignorent qu'ils sont les jouets d'un groupe de R+C venus d'Inde. Très bien implantés en Perse, ils essaient de prendre le pouvoir en Mésopotamie.