
Les Ombres de Geshtinanna -595

Introduction

Les PJ's sont retournés à Borsippa, et ont rendu leur mot. Ils ont pu absorber d'autres mots s'ils avaient des XP.

Mais depuis qu'ils sont sortis de Sarva, leurs horribles cauchemars ont repris. Les disciples de Nabû n'ont pas trop d'idée sur la question, et les envoient à Uruk, pour rencontrer la fraternité des Abgal, des adoptés de la Tempérance, qui logent dans le temple de **Ningirama**, un dieu mineur des soins et de protection contre les serpents.

Uruk

Petite proéminence ; Euphrate au nord est ; canaux d'irrigation tout autour

Une allée par quartier, qui va de la porte à une place.

Champs magiques anémiques, sorts de sentir et de percevoir impossibles dans les murs de la ville. Ville très vieille, rénovée depuis quelques années.

Quartier des Jardins royaux : palais et jardins ; temple d'Anu ; temple d'Enlil ; temple de Sîn ; temple de Ningirama ; Maison des écritures ; temple de Nabû ; temple de Gerra

Quartier de la Porte d'Ishtar : temple d'Ishtar ; Temple d'Inanna ; Maison de l'univers ; temple de Tammuz (nom actuel de Dumuzi) ; Maison des morts ; Temple de Ninsar ; Maison des rêves ; herboristes, apothicaires, devins ; marchands d'encens et de parfums ; temple de Ninkasi ; Maison de la bière

Quartier de Marduk : temple de Marduk ; temple d'Adad ; temple d'Ea ; temple de Ninhursag ; Maison de la garde ; Maison des leçons ; ateliers de bronziers et de forgerons ; Maison du bois

Quartier de la porte de Shamash : temple de Shemesh ; temple de Shullat ; temple de Lahar ; temple de Kittu ; marché aux épices ; marchés aux troupeaux ; marché aux céréales ; marché aux tissus ; Maison de l'or, orfèvres ; ateliers de verriers et de céramistes ; atelier de fabrication de chariots ; moulins, greniers ;

Quartier de Lugal Irra : temple d'Irra ; temple de Nergal ; temple d'Ereshkigal ; temple de Moloch ; Maison des voyageurs ; Maisons des cauchemars ; Maison du silence ; abattoirs ; tanneurs ; citernes

Inanna est la sélénim la plus âgée de la ville. Depuis la période maudite d'Uruk, elle dépérit, et ne sort plus de son anti-terre. Elle hait Lilith, qui est selon elle la cause de son déclin. Elle se repait dans les maisons de plaisirs, sacrées ou non, grâce à un réseau de galeries et d'étroits conduits par lesquels elle passe grâce à l'anamorphose.

La reine d'Uruk, **Enduana**, est une sans-repos à son service, mais elle montre la même mélancolie que sa créatrice. Ses prêtres continuent de la servir avec dévotion, et cherchent un moyen de lui redonner sa splendeur, ce qu'ils considèrent comme possible, depuis le retrait de Lilith.

Divers sélénims, comme Nergal, ou Ereshkigal, lui montrent toujours des marques de respect, mais aucun de ces anciens ne vit en ville. Tous les sélénims puissants d'Uruk sont des élèves d'Inanna, comme **Ningishzida**, les serpents enlacés. Ningishzida est l'intermédiaire entre les prêtres et Inanna, ancien responsable de l'Eanna, et il est terriblement jaloux de Dumuzi.

Il n'y a pas de culte de Lilith officiel parmi les sélénims, et le temple d'Ishtar est contrôlé par des sans-repos d'Inanna. Mais un sélénim babylonien du nom d'**Uktannu** sert Lilith, ou plutôt ses prêtres, en secret.

Depuis que Shemesh s'est aperçu que Mir Ka El ne faisait rien, il a passé des accords avec la confrérie de Sarmoung pour ne pas être inquiété. L'arcane du soleil possède plusieurs adoptés, qui expérimentent dans le temple de Shemesh la capture de ka soleil dans l'or, à travers l'adoration, et la cérémonie. **Nindrum**, une hlioranide ambitieuse, et **Dimethresi**, un gnome obsédé par ses recherches, sont de fidèles serviteurs de Shemesh. Ils tentent de relier les fidèles à des miroirs d'or, qui ont absorbé la lumière du jour. Ils sont inquiets, car l'un des leurs, **Shaturri**, un ellyl, a disparu, depuis plus d'un an.

La confrérie de Sarmoung entretient plusieurs fidèles mystes d'orient, dans le temple de Marduk, dans celui de Gerra, parmi les gardes, à la Maison des leçons, mais aussi dans de hautes maisons de familles riches. Ils surveillent les onirims, et les sélénims, et donnent leurs informations à Nindrum. De plus, ils convertissent le plus de gens possible aux cultes de Marduk, de Mithra, et d'Ahura Mazda, afin de les initier aux mystères.

Le temple d'Adad date de l'époque assyrienne, et n'a pas été rénové. Adad n'y a jamais mis les pieds. Parmi ses prêtres, un effrit araméen du nom de **Qushram**, qui sert Ashurban, et l'arcane de l'Empereur. Son plan est de provoquer une guerre entre les sélénims et Mir Ka El, mais il ignore que celui-ci a disparu.

Les Abgal sont une fraternité de la tempérance, qui soigne les mortels autant que les néphilims. Installés dans le temple de Ningirama, ils sont les néphilims installés dans la ville depuis le plus longtemps. **Gemeti**, une ondine, Ligish, un elfe, et Nasiruku, un shedu, en sont les 3 frères permanents. Gemeti sait qu'Uruk, la ville la plus ancienne, a été le siège de la Tour de Babel, et que les Héritiers de l'Etemenanki font fausse route, en cherchant à Babylone. Elle soupçonne l'existence de la porte de Nemeth, mais préfère ne pas chercher.

Le Dévoreur est à la recherche de la clef de cette porte vers Nemeth. Mais sa lune noire l'empêche de l'ouvrir. Il a donc besoin des PJ's pour y parvenir. C'est pour cela que sous le déguisement de Tattannu, le sorcier, il les a envoyés sur le tombeau de Geshtinanna. En effet, Geshtinanna a été l'élève de Melkisedech, en même temps que Mir Ka El, et elle a vu la porte de Nemeth. Mais comme elle a été pervertie par la lune noire s'y trouvant, elle a dû être remise en stase quelques temps plus tard. Geshtinanna a quelques souvenirs d'Uruk, mais comme c'était il y a plusieurs siècles, la ville a beaucoup changé.

Afin de titiller la curiosité des PJ's, le Dévoreur, ou l'Innommé, ou Pazuzu, s'est arrangé pour créer des problèmes dans la ville. Comme Inanna n'a pas été convaincue par sa quête de Mû, le Dévoreur a soufflé à Ningishzida qu'Inanna serait certainement très heureuse de revoir son aimé, Dumuzi. En effet, Dumuzi repose dans un akasha qui vit au rythme des saisons. En tant que sélénim, Inanna refuse de se rendre dans cet akasha, afin de ne pas le maudire.

Ningishzida a donc mis un plan compliqué au point, pour que l'akasha de Dumuzi soit maudit, sans qu'Inanna ne puisse remonter jusqu'à lui (parce que Ningishzida n'est pas fou, il sait qu'elle sera terriblement furieuse de voir son précieux amant maudit). Ningishzida a premièrement contacté Qushram, à qui il a assuré le soutien d'Inanna, si Ashurban revenait au pouvoir. En échange, Qushram doit capturer un sélénim, et utiliser la lune noire de celui-ci pour pervertir l'akasha de Dumuzi.

Mais Qushram n'a pas de sélénim sous la main. C'est là qu'il croise un certain Shaturri, un éolim, qui a entraperçu Inanna lors d'une bacchanale sacrée. Depuis, Shaturri ne peut l'oublier, à tel point qu'il se croit sous l'effet d'une fulgurance. Qushram lui vante les mérites et les charmes d'Inanna, puis exacerbe ses pulsions par magie, à l'aide d'une drogue vendue par la Confrérie de Sarmoung. Qushram n'en peut plus, et se rend au palais pour tenter de la voir. Ningishzida lui interdit de la voir, mais il le fait quand même. Inanna le repousse comme un chien, et Shaturri est désespéré.

Qushram lui certifie que le seul moyen pour qu'il la rejoigne est de devenir sélénim, alors Shaturri va trouver Uktannu, et lui demande de le maudire complètement. Une fois fait, il va à nouveau retrouver Inanna, qui le repousse de même. Shaturri est donc complètement dépressif, et refuse de sortir de son trou. Il est drogué à l'opium sans arrêt. Des serviteurs de Qushram se servent de son sang pour produire une nouvelle drogue, mélangée à l'opium : le Roi Vert. Un culte à mystères se crée lentement autour du Roi Vert et de son sang, ce qui inquiète toutes les factions.

Les serviteurs de Qushram ont commencé à faire boire le sang de Shaturri à Dumuzi, et celui-ci, dans son sommeil, a été perverti, ainsi que l'akasha. Mais cet akasha est très prégnant et arrose tous les rêves des gens de la ville. Comme il se change de plus en plus en anti-terre, coulant lentement à travers l'océan pélagique, ses portes ouvrent sur les contrées des morts de la Pavane. Ceux-ci se faufilent à travers les rêves, et investissent le monde des vivants.

La lune noire qui s'infiltré partout n'a pas manqué d'alerter Uktannu, qui s'est cloîtré chez lui en espérant ne pas être soupçonné, et les Abgal. Qushram les a capturés, et enfermés dans l'akasha de Dumuzi. Qushram a fait appel à un mercenaire, Nefertem, pour "égarer" les curieux qui roderaient autour du temple de Ningirama. Comme il croise à nouveau les PJ's, Nefertem est heureux de les faire souffrir un peu.

Massacre

Alors que les PJ's déambulent en ville, ils sont témoins de la crise de folie d'un mendiant, bavant une mousse noirâtre, qui se jette du haut d'une allée sur un groupe de gens, et poignarde une vieille dame.

Les gardes, ou les PJ's, immobilisent le fou, qui meurt en vomissant cette substance par terre, qui se dissipe d'elle-même. En enquêtant un peu, ils peuvent découvrir que le fou, Rimesh, n'était autre que le fils de la vieille Dimma. Les voisins de Dimma pensent qu'elle ne s'entendait pas du tout avec son mari, et un jour, elle est revenue seule d'un voyage qu'ils avaient commencé ensemble.

La tombe dans la maison de Dimma irradie de la lune noire.

Rimesh avait quitté sa mère assez jeune, peu après la mort de son père. Ne sachant rien faire, il a fini mendiant. La garde conclut à un empoisonnement, ou une drogue, mais la sentinelle n'est pas très assurée : ce meurtre n'est qu'un crime parmi beaucoup d'autres. Par contre, il semble que ce soit un meurtre explicable, comparé aux autres. La plupart étaient incompréhensibles ; mais la plupart du temps, il s'agissait de drogués, ou de fous.

Embuscade

Au temple de Ningirama, le prêtre, nommé **Hillalum**, les envoie à l'extérieur de la ville, dans les ruines de **Hammur**, un ancien village bâti autour d'un lac, dont la prospérité issue du sel et de la fabrication de briques a soudainement décliné autour de 1150. Selon Hillalum, les Abgal auraient découvert quelque chose de magique là bas.

Les PJ's subissent un assaut de flèches qui les repousse dans une impasse. Un mortel jette devant eux un réceptacle contenant un effet dragon d'air assez puissant. Celui-ci vole, détecte ce qui est caché, et possède de grandes serres.

Les hommes de main sont de simples brigands d'Uruk, qui ont rencontré un type dont la description ressemble trait pour trait à Nefertem, aux citernes.

Nefertem, qui n'a pas envie que les PJ's se mettent à le rechercher, leur donne le nom de son commanditaire : un certain **Nutesh**, un humain riche. Il ignore où il se trouve, mais il sait qu'il fréquente les maisons de cauchemars, puisqu'il l'a contacté pendant le sommeil de son simulacre drogué. Il ignore où sont les Abgal. Après que Nefertem ait averti les PJ's, il fuit la ville.

Nutesh, l'agent de Qushram, est assez enveloppé et chauve, avec un piercing sur le menton. Une recherche très approfondie permettrait de le localiser dans le quartier de Marduk, dans une maison opulente. Mais...

Chez Nutesh

La famille de Nutesh, les Anuteshri, est connue pour sa richesse, et pour ses liens avec le nord, jusqu'à Harran et Ninive. Ils possèdent plusieurs négoce, dont un d'esclaves, un de bovins, un de chameaux, et un de moutons.

Les PJ's surprennent Nutesh chez lui, et ont l'occasion de lui parler quelques instants. Il sait qu'il sert un puissant mage, qui vient du nord, un Araméen. Eventuellement, les PJ's peuvent voir son apparence, mais Nutesh sait qu'il s'agit d'une illusion.

A ce moment là, un malandrin saute de la balustrade avec une jarre, et explose le crâne de Nutesh. Il parle en sumérien, une langue morte, et l'accuse d'avoir volé sa maison, et d'être un traître à Hammurabi. Puis le pauvre hère meurt, en vomissant.

Dans le Temple de Ningirama

Les PJ's retrouvent Hillalum proprement égorgé. Un des serviteurs a vu passer une sorte de sorcier élamite, dont la description ressemble assez à celle de Tattannu, celui qui les a mis sur la piste du tombeau de Geshtinanna au début.

Dans les affaires d'Hillalum, les PJ's découvrent une tablette, qui conte la légende de Melkisedek. Selon la légende, il a accumulé plusieurs mots ultimes, avant de disparaître : perfection, éternité, omniscience, et omnipotence. Ses élèves ont disparu, ou bien sont morts. Il se serait rendu à Uruk, pour y chercher les enseignements des Abgal, il y a des siècles. Il aurait laissé une copie de ses découvertes derrière la porte noire. Cette tablette est un faux, créé par le Dévoreur, pour pousser les PJ's à chercher cette porte.

Rumeurs

On raconte que la reine ne sort jamais du palais.

On raconte qu'elle passe par des tunnels sous la ville pour sortir du palais.

On raconte qu'elle a reçu la visite d'un ténébreux étranger, qui a rendu fou ceux qui l'ont entraperçu.

On raconte qu'elle entre chez les gens la nuit et qu'elle vole leur âme (en fait pas du tout, elle s'assouvit sur le sexe).

On dit que les prêtres du Temple d'Ishtar ont cessé de pratiquer l'oniromancie, et qu'ils préfèrent désormais la fumigation.

On dit qu'une nouvelle drogue a fait son apparition : le Roi Vert.

On dit que la vague de folie qui touche la ville est due à des malédictions causées par le royaume d'Israël, ou par les Mèdes.

La finesse de Shemesh

Depuis déjà plusieurs mois, Nindrum et Dimethresi ont pressé Ningishzida de les aider à retrouver Shaturri, ou sa stase. Ningishzida, qui sait ce qui lui est advenu, et qui craint Shemesh, n'a rien fait contre eux, car il espère que le temps joue pour lui. A force de patienter, Nindrum en a eu marre, et elle a appelé Shemesh. Celui-ci, soutenu discrètement par le culte

de Lilith, a bien voulu lui envoyer une troupe, pour forcer la reine Enduana, et donc Inanna, à agir.

Il y a donc une petite armée babylonienne qui s'installe placidement aux portes de la ville. Ce n'est pas vraiment un siège, mais ils sont prêts à en découdre. L'émissaire, un simple humain, entre au palais, et en ressort furieux. Ningishzida l'a envoyé promener.

Le général de cette armée, Nabuzardan simulacre d'un djinn adopté du soleil nommé **Dicadesh**, espère que ce sera le début d'une chasse aux sélénims, et va tout faire pour pourrir les négociations.

Si les PJ's tentent de rencontrer la reine Enduana, ou Inanna, ils sont repoussés par Ningishzida.

Le maudit drogué

A force, les PJ's vont finir par remonter la piste jusqu'aux drogués, et à plusieurs maisons des cauchemars, qui diffusent le Roi Vert. En fait, s'ils n'y parviennent pas, des frères de Sarmoung sont même prêts à les y aider, parce que le Roi Vert marche sur leurs plates-bandes.

Un des drogués leur rappelle la légende de la porte noire, mais prétend qu'elle ouvre sur des créatures atroces.

Eventuellement, en tourmentant assez longtemps les propriétaires, les PJ's pourront comprendre qu'ils sont des fidèles du Roi Vert, et que le seul moyen de capturer le responsable de tout ça est d'assister à une de leurs cérémonies, dans une forêt de palmiers, à l'extérieur de la ville.

C'est bien gardé, mais par des humains. Le temple du Roi Vert est installé dans une vieille ruine flanquée de rangées de statues. Shaturri dort là, drogué, incapable de savoir ce qui lui arrive.

Qushram s'y trouve, mais il n'a pas l'intention de se laisser capturer. Sa stase se trouve à Ninive, dans le temple d'Ashur. Il combat jusqu'à la mort, et ses fidèles aussi.

Tous sauf un, le second de Qushram, un simple humain, Koru, qui en sait assez pour les mettre sur la bonne voie. Il sait que Qushram se rendait régulièrement dans les ruines d'un ancien palais à l'extérieur de la ville, qu'on évite parce qu'elles appartiendraient à Inanna, avec le sang de Shaturri.

Le Tombeau de Dumuzi

En se rendant dans ces ruines, les PJ's vont tomber nez à nez avec Inanna. Elle reconnaît Geshtinanna, et celle-ci la reconnaît aussi. Inanna se souvient que Geshtinanna était une élève de Melkisedek.

Inanna peut raconter comment elle a repoussé Shaturri. Elle n'a pas spécialement envie de voir l'ancienne amante de Dumuzi entrer dans son akasha, alors qu'elle ne le peut plus. Mais si les PJ's ont des arguments convaincants, elle les laisse passer.

L'akasha de Dumuzi se résume à un champ de blé qui suit les saisons, et à une table de pierre gravée de symboles où Inanna se lamente sur le sort de son amant, en énochéen. Il est effectivement maudit, et la gangrène s'étend à tout l'akasha. Les morts tentent d'ailleurs d'empêcher les PJ's de le voir. Ils ne peuvent pas faire y grand chose, et sont conviés à partir.

C'est le moment que choisit le Dévoreur pour contacter un des PJ's par magie. Il prétend être Melkisedek, et proposer un moyen aux PJ's de soigner l'akasha de Dumuzi. Il leur

Généstrine

Généstrine est une marche de Méborack, qui symbolise la mer à l'origine de toute vie. Importante pour les populations insulaires et côtières, cette marche est longtemps restée isolée du reste de Méborack. Mais peu avant l'explosion du Santorin, un passage s'est ouvert depuis un akasha lunaire, livrant le passage à Morphée, venu là lors de sa lutte avec la succube Circé. Une sorte d'éthoim basaltique le suivait, nommé Omoroca. La créature, qui avait dû survivre dans un akasha chimérique depuis plusieurs millénaires, avait franchement perdu l'esprit. Omoroca est l'ancien magistère de l'eau du tutorat des 4 éléments, vaincu par Morphée bien avant la Chute.

indique que derrière la Porte noire se trouve une fiole de l'eau de Généstrine, un akasha béni, qui peut tout soigner, car il est habité par des créatures très puissantes. Il leur décrit l'emplacement de la porte noire, sous le palais royal. Il ne leur cache pas que l'akasha qui se trouve derrière est un nid de démons du désert et autres esprits malicieux, mais il espère qu'ils y parviendront, car lui ne peut sortir de son akasha.

Si les PJ's en parlent à Inanna, elle tentera de les dissuader d'y aller, d'autant plus qu'elle a vu Melkisedek en sortir, en soutenant Geshtinanna, dont le pentacle était en grande partie maudit. C'est à cause de la Porte noire qu'elle a été condamnée.

Déjà, la porte nécessite du sang de néphilim pour s'ouvrir. Sa simple présence terrifie Geshtinanna, dont les souvenirs commencent à revenir. Elle se remémore une partie du trajet, en même temps qu'elle arpente à nouveau l'akasha de la Porte noire, de la déchéance, **Nemeth**. Elle regagne 2 puces de ka.

Nemeth : vallée de cendres entre deux falaises de croix et de gibets anachroniques, route jalonnée d'empalés et de crânes, temples dédiés à des dieux

innommables, très semblables à des daïmons et des sauriens noirs. Milliers de mouches vertes (lune noire) et de criquets (orichalque), qui tournent autour des PJ's. Au fond, une tour effondrée en plusieurs morceaux, dont la taille est trop vaste pour être concevable. Plus ils s'en approchent, plus elle semble s'éloigner. Des démons abominables, ou au contraire extrêmement séduisants approchent les PJ's pour leur proposer des âmes, des souvenirs, du ka, en échange de lune noire ou de khaïba. Rendez l'ambiance franchement glauque, même pour les plus blasés, torturez leurs proches (Dumuzi), ou ceux qu'ils ont éliminés, avant qu'ils ne s'aperçoivent que ce ne sont que des illusions : Nemeth doit être pour les PJ's l'horreur absolue, quitte à jouer avec les phobies des joueurs.

De sortes de chiens errants maudits assaillent les PJ's. Des goules s'échappent dans des tombes.

Sur une croix pourrit un vieillard, qui gémit à l'arrivée des PJ's. C'est Hillalum, ou du moins son âme. Il regrette d'avoir aidé le Dévoreur, mais c'est fini pour lui. Il explique aux PJ's que ce qu'ils cherchent se trouve dans un temple, non loin, mais qu'ils devront en payer le prix.

Un attuku survole les PJ's, et Geshtinanna voit brièvement apparaître Melkisedek, qui le lui désigne dans le ciel, avec un grand cri. Elle le reconnaît, c'est l'Attuku qui l'a damnée. Il attaque les PJ's avec ses griffes maudites. Une fois mort, ils sont délivrés de la malédiction des cauchemars.

Effectivement, une route sinueuse mène à un temple cyclopéen décoré de crânes. Le hall ouvre sur 4 portes, mais au centre, un puits laisse apparaître un sous-sol, où sont affichés des

mots magiques, trop lointains pour être aperçus, même en vision magique. Ils évoquent les 4 qu'avaient trouvés Melkisedek et Mir Ka El. En réalité, ce ne sont que des leurres, et le seul mot de la pièce est Damnation, qui accorde un D en + et 1D10 maudit à chaque utilisation. 4 portes :

- perfection : un ange de beauté. Le PJ subit des tares, défiguré, boiteux, manchot, borgne, stupide, attaque cardiaque, souffle court...
- éternité : un sablier. Le PJ vieillit.
- omniscience : une myriade d'yeux. Le PJ est de plus en plus aveugle, et de plus en plus stupide.
- omnipotence : un archange qui combat un démon. Le PJ est de plus en plus faible, et cerné par des démons.

Au bout du couloir, un ou une démonsse très séduisant/e apparaît, et propose au PJ de le débarrasser de toutes ses tares, d'une partie de ses tares, ou de le laisser ainsi. Il/elle garde le prix pour elle. Celui qui souhaite être débarrassé de toutes ses tares subit 6D10 de khaïba et 3D10 de lune noire. Celui qui souhaite conserver une part de ses tares a son simulacre qui perd un niveau dans une caractéristique, et gagne 3D10 de khaïba. Celui qui accepte son sort est épargné.

La fiole d'eau de Génésistrine est au centre de la pièce. De plus, des pentagrammes ornent les murs, et les PJ's peuvent sentir la puissance de cette sagesse les appeler. Ceux qui le souhaitent peuvent graver dans leur pentacle les prémices de la kabbale, où ils devront progresser seuls.

Comme les PJ's repassent devant Hillalum, il pleure : le Dévoreur a gagné, tout ce qu'il souhaitait, c'était l'ouverture de la porte.

Les PJ's peuvent aussi escompter attraper un effet dragon très puissant, pour le sacrifier dans l'akasha. Si le dracomane a la manœuvre, et s'ils acceptent d'attendre.

Lorsqu'elle soigne l'akasha de Dumuzi, Geshtinanna a un effet mnemos, où elle se souvient d'être descendue aux enfers pour plaider sa cause auprès des seigneurs d'Aralu, pour le ressusciter, et elle gagne 2 puces de ka.