
Cacophonie

-545-540

Résumé

Les personnages ont découvert des prières sensées être transcrites par Habacuc, un anemoï adopté de l'Ermite qui les avait aidés par le passé. Pourtant, elles prônent le chaos et la décadence, ce qui n'est pas du tout dans ses habitudes. Habacuc est enfermé dans un akasha qui fait écho au palais de Bilgames et les Attuku distribuent des papyrus avec les fausses prières d'Habacuc. C'est un piège : les personnages doivent y affronter les Attuku qui espèrent aussi se débarrasser d'eux. Par ailleurs, ils y découvrent des preuves de l'existence des arbres de l'Eden, l'arbre de vie et celui de la connaissance.

Les personnages sont invités par Nefertem, leur ennemi tutélaire, à le rejoindre dans une cour de l'Esagila. Là, ils tombent sur un vol organisé par l'arcane du Diable des sceaux de Salomon. Mais ils obtiennent d'un attuku agonisant la localisation d'un objet magique qui indique leur position. Les personnages sont accusés du vol, au cours duquel Entée d'Orion a été renvoyé en stase.

Les personnages se rendent chez Elyon et ses sbires templiers et aperçoivent la relique de Nimrod. Elyon accepte de leur transmettre la phalange de Salomon, s'ils vont falsifier les documents hébreux qui traitent de YHWH à sa place. Les textes sont entreposés chez les Veilleurs des 7 sceaux. Les personnages y découvrent le rôle des 7 sceaux et leur origine sumérienne. Ils font la relation entre les 7 sceaux et la relique de Nimrod, qui porte le même symbole.

La phalange de Salomon leur indique que les sceaux se trouvent dans un akasha, la Forêt inaltérée, dont la porte se trouve à Eridu. Des portes vers Nemeth s'ouvrent partout en Babylonie : Bezelbuth est parvenu à son but, qui était de corrompre l'Arbre de la connaissance. Les mortels se trouvent incapables de se comprendre et les néphilims ne peuvent plus utiliser de magie.

Elyon, qui suivait les personnages, se rend immédiatement dans la Forêt inaltérée, pour y récupérer les 7 sceaux et faire ainsi fonctionner sa relique, qui va lui rappeler son passé : il est en fait Nimrod ! Mais le mal est fait et l'arbre de la connaissance doit être soigné.

Rares sont les néphilims qui ne sont pas simplement dépassés par les événements et seuls les plus sages réfléchissent à un moyen d'inverser le processus. Ils pensent que les personnages, qui ont ouvert les portes de Nemeth, sont essentiels dans la réalisation de leur rituel. Cependant, il leur manque le médium qui peut affecter l'Eïdos par le biais de leur rituel. Pour cela, les personnages vont avoir besoin de contacter les R+C, qui sont toujours liés aux frères de Sarmoung. Mais la réalisation du rituel se heurte aux Attuku, les adoptés du Diable.

Par ailleurs, de son côté, Nimrod/Elyon a déjà recommencé son rituel, visant à affranchir l'humanité des limites inhérentes à son ka soleil. Une fois les champs magiques soignés, que vont faire les personnages : participer et jouer les apprentis sorciers ou bien s'opposer à Nimrod/Elyon ?

Shemesh défait, Entée d'Orion a vaincu la Fraternité de Sarmoung qui soutenait plusieurs prétendants au trône de Babylone. Le souverain actuel, **Nabonide**, est faible, superstitieux, et un dévot de Sîn. Il passe d'ailleurs son temps entre les différents temples de Sîn, qu'il rénove à travers le pays. Il a laissé les rênes du pouvoir à son fils **Balthazar**. Inexpérimenté, celui-ci est rapidement devenu le simulacre d'un adopté de l'Etoile, un lorialet, qui prétend être l'élève d'un trio d'adoptés du Monde, que personne n'a jamais vus. Il leur parle d'ailleurs régulièrement. Balthazar est fermement soutenu par Entée d'Orion et Morphée, même si ses qualités politiques sont difficiles à voir. Les frères de Sarmoung ont été éjectés, ainsi que les mushussu restant, qui ont donné lieu à une chasse.

Alors que les pjs vaquent à leurs occupations, ils prennent connaissance, sans doute par le biais de la Papesse, de papyrus de prières sensées être écrites par **Habacuc**, un anemoï adopté de l'Ermite, qui les avait aidés à déjouer les plans d'Ashurban. Les prières sont alarmistes, car elles annoncent l'Apocalypse, mais aussi dérangeantes, car elles prônent l'abandon, la luxure, et le chaos, ce qui n'est pas vraiment le style d'Habacuc. Effectivement, si les pjs vérifient, Habacuc a bien disparu ; ce qui n'empêche pas cet appel au secours d'être un piège. La grotte d'Habacuc, située dans les collines de Judée, est vide, et en désordre, trahissant une lutte magique. Mais les focus de kabbale qui s'y trouvent encore montrent que les assaillants n'étaient pas là pour la sagesse.

Ces papyrus sont parvenus entre les mains des pjs à travers des prophètes itinérants sémites, comme il y en a des milliers depuis le sac de Jérusalem. Mais comme ils circulent encore, il est possible d'en remonter la source. La source est proche du temple d'Elyon à Babylone. Un témoin, un certain **Mamegi**, indique aux pjs qu'il a vu le prêtre qui les intéresse, un vieillard balafre. Mamegi n'est pas qu'un quidam, c'est un sans repos. Il n'a pas de raison de s'en vanter si les pjs doutent de ses motivations, mais il sert un sélénim qui se fait appeler **Elyon**. Elyon est un autre nom pour YHWH, pour lequel le sélénim se fait passer. Comme beaucoup de sélénims, il considère la foi comme un moyen pratique pour se nourrir. Et les prières d'Habacuc ne vont pas du tout dans le sens de l'ancien testament. Aussi, il cherche à les faire disparaître. Mamegi veut donc simplement laisser les pjs agir à sa place.

Les pjs retrouvent le prêtre, qui n'est qu'un mortel terrifié. Il leur dévoile avoir obtenu ces sermons, auxquels il ne croit pas particulièrement, mais qui sont enflammés et plaisent au public, dans une maison des plaisirs d'Uruk, des mains d'un prêtre d'Enlil, **Zazinnu**.

A Uruk, plusieurs personnes ont vu circuler ces prières, mais elles n'ont pas eu le succès escompté. Zazinnu est un prêtre d'Enlil respecté et respectable, qui s'occupe en même temps des prières à plusieurs dieux, globalement, les Anunnaki. Effectivement, il n'y a rien d'étrange dans sa vie de tous les jours. Cependant, rarement, il vole de la nourriture aux dieux de son temple, et la dépose devant un bas relief dédié à Gilgamesh. Les prêtres du Temple d'Enlil ont effectivement perçu des mouvements suspects dans leur temple, et Inanna y a envoyé des gardes, mais la porte d'akasha n'ayant pas été découverte, ils n'ont rien trouvé.

Le bas relief est une porte d'akasha, le palais de Gilgamesh. Pour un mésopotamien contemporain des pjs, Gilgamesh n'est qu'un obscur dieu de la mort akkadien. Pourtant son palais respire la vie, et retranscrit l'époque de la fin des Guerres élémentaires. Seuls les monuments officiels étaient réalisés "en dur", tous les autres n'étaient que des créations magiques temporaires, plus ou moins fantasques, vouées à héberger les nomades de passage. Et même les monuments liés au pouvoir, le palais, les temples d'Ea, d'Enlil, de Ninlil, et d'Enki, sont hérissés de décorations de terre cuite ésotériques, rappelant l'Atlantide. Le village de Kullab entoure le palais, bruyant et surpeuplé.

Le palais en lui-même est très affairé, car c'est l'anniversaire du couronnement de Gilgamesh, et nul ne souhaite déclencher sa colère. Les danseuses d'Inanna sont apprêtées, et les haruspices d'Enlil et d'Ea prêts à lui dépeindre un merveilleux avenir. Les pjs ont donc bien du mal à obtenir des informations. Cependant, un des gardes semble préoccupé : il a été dérangé dans sa ronde par l'irruption de quelque chose qui l'a bouleversée, mais ignore quoi. En effet, il a croisé les Attuku, qui lui ont effacé la mémoire. Comme les chimères d'akasha se conforment au scénario qu'elles revivent indéfiniment, le garde a quasiment tout oublié de l'incident, mais il croit avoir aperçu un monstre, près du puits.

Effectivement, les Attuku se terrent au fond du réservoir d'eau, dans une bulle d'air maintenue par magie. Habacuc a été capturé par des créatures abominables, les Attuku, qui servent l'arcane du Diable (*AtUku* signifie "homme puissant" en sumérien). Ils lui ont infligé autant de khaïba qu'ils ont pu, afin de le priver de sa vision de l'avenir. Et ils attendent les autres qui viendront le sauver, attirés par leur piège. Ils ont immédiatement perçu l'arrivée des pjs, et quelles que soient leurs forces, ils sont prêts à en découdre, déjà protégés par leurs sorts. Par contre, même s'ils sont de féroces combattants, les Attuku ne sont pas dotés d'un sens de la stratégie très développé. Ils nomment leur chef l'Adversaire, et le décrivent comme un individu diabolique et extrêmement charismatique.

Habacuc doit être soigné de son khaïba rapidement, car il est mal en point. Il ignore quels sont les plans des Attuku, mais pense que cela a un rapport avec les reliques contenues dans le palais de Gilgamesh.

Les étages supérieurs du palais sont beaucoup plus feutrés que celui des serviteurs. En effet, **Enkidu**, le sauvage qui veille sur Gilgamesh, sait que celui-ci déteste les anniversaires ; Gilgamesh craint la mort plus que tout, et sa vieillesse lui fait peur, et le met en colère. Aussi Enkidu expédie tout visiteur au rez-de-chaussée, plus ou moins brutalement. Gilgamesh ne se trouve nulle part, mais sa crainte est sensible dans ses appartements. Les pjs peuvent découvrir une sorte de bibliothèque d'archives de tablettes cuites, qui racontent l'épopée de Gilgamesh, jusqu'en Eden et au delà. Mais il y a aussi des écrits de la main même de Bilgames. Il raconte que la chute, sa déchéance personnelle du statut de kaïm à celui de néphilim le terrifie, et que sa stase lui fait horreur. Il ferait n'importe quoi, même raser l'Eden s'il le faut, pour trouver un remède à la Chute, et recouvrer son essence perdue.

Par mi les récits de guerre, les pjs retrouvent la légende du combat contre Humbaba, ainsi que le récit de la lutte entre Lilith et Bilgames. Ils apprennent que le taureau céleste n'est autre que Ba'al, et qu'il a été invoqué par les derniers Kaïms habitants l'Eden, avant d'être abattu une première fois par Bilgames, puis par Mir Ka El. Bilgames aurait alors pillé l'Eden, et récupéré l'un de ses deux joyaux : l'arbre de la connaissance.

Negun a alors un effet mnemos : à l'époque, elle portait le nom de **Luluwa**, et était la sœur de ka d'un certain **Kaïn**, le forgeron. Ils vivaient en bordure de l'Eden, et craignaient les armées de Bilgames. Elle l'a quitté à cause d'un acte impardonnable qu'il a commis, juste avant le réveil de Ba'al. Elle regagne une puce de ka.

Une soirée divine -540

Les pjs ont pu s'occuper de leurs affaires pendant quelques années, peut être ont-ils recherché à identifier les Attuku, lorsqu'ils reçoivent un message télépathique de leur ennemi tutélaire, **Nefertem**. Ce brave griffon semble effrayé, et leur promet des informations cruciales concernant les Attuku. Cependant, il doit leur montrer ces preuves en personne, car il estime qu'ils refuseront de le croire, et leur donne rendez-vous à l'Esagila, dans une arrière-

cour, à la tombée de la nuit. Comme il se doute qu'ils soupçonnent un piège, il leur rappelle que cette soirée est dédiée au rituel du repas de Marduk, et donc qu'il y aura foule.

Cette cérémonie est une commémoration des conquêtes babyloniennes de Nabuchodonosor II et de son père : les villes voisines apportent chacune un repas disposé dans de la vaisselle luxueuse, prélevé sur le repas de leurs divinités respectives. Plus qu'un tribut, ces dons représentent la suprématie du dieu babylonien sur les autres. Cependant, comme Balthazar, le représentant du souverain actuel, est un dévot de Sîn, et qu'il est en froid avec le clergé de Marduk, la cérémonie n'est pas particulièrement faste. Par ailleurs, plusieurs villes, au nord et à l'est soutenues par les perses, ont refusé de venir. On murmure que Cyrus II, après avoir vaincu les Mèdes (en -550), n'a fait qu'augmenter la taille de son armée, et que les frères de Sarmoung, virés de Babylone par la porte de derrière, vont frapper à la grande porte accompagnés d'une armée colossale. Les onirim n'en ont cure et minimisent le problème.

Les forces hermétiques en présence sont les Veilleurs des 7 sceaux, militaristes et véhéments, qui ont éliminé leurs adversaires de la Rota à Babylone, soutenus par l'arcane de la Justice, et qui drainent les faveurs des néphilims de l'ouest de la Mésopotamie, et de l'autre côté, le Schème quintessent, qui est plutôt un rassemblement conservateur et pacifiste, soutenu par les arcanes les plus savants.

Les pjs font donc le tour de la foule, pour se glisser dans des couloirs déserts, à l'écart. Dans la cour où ils ont rendez-vous, ils tombent sur Nefertem, muet, les bras dans le dos, qui les regarde avec un regard implorant et désespéré. Ils s'aperçoivent vite que Nefertem est à moitié englouti par le mur derrière lui, et qu'ils ne peuvent pas y faire grand chose, car un silence magique les empêche d'incanter dans la cour. Cinq humains monstrueux, dans lesquels ont été déplacées quelques essences magiques enkhaïbatées, surgissent pour affronter les pjs, sous la supervision d'un onirim ailé, lui aussi odieusement hideux. Au terme du combat, les pjs comprennent que l'Attuku n'est autre que **Zengriz**, un serpent que les pjs ont déjà croisé chez la Tempérance, qui avait été sujet des expériences de l'arcane du Soleil. Visiblement, l'arcane du Diable s'est occupé de lui : son pentacle est proche de la dissolution. Il n'a pas eu le choix : pour échapper au khaïba, il a dû s'affilier aux Attuku, qui l'ont exploité jusqu'à cette fin horrible. Il est heureux de se dissoudre dans les champs magiques à cause des pjs, car il préfère passer ses derniers instants entourés de justes. Etrangement, son effet Jésus est suivi d'un second.

Nefertem révèle alors aux pjs que les Attuku ont espéré se servir de lui pour voler les 7 sceaux de Salomon, mais qu'il a refusé. Par contre, il craint que cela ne soit trop tard.

En effet, les pjs entendent un cri d'horreur de la foule. En poursuivant la cérémonie, la procession est tombée sur le corps du grand prêtre de Sîn : Entée d'Orion, juste derrière la cour où se trouvent les pjs. **Esaïe**, le séraphim chef des Veilleurs des 7 sceaux, qui n'a pas pardonné aux pjs leur association avec ceux qui ont abattu le Temple de Jérusalem, les accuse immédiatement, avec Nefertem, d'être coupables. Balthazar, effrayé, est emmené au loin par sa garde rapprochée. Les gardes du palais se jettent sur les pjs, et Nefertem les affronte avec bravoure. Au cours du combat, il annonce aux pjs qu'il existe une relique capable de localiser les 7 sceaux, mais qu'elle est aux mains d'un sélénim nommé **Elyon**, caché en Judée.

Les murailles de lune

Quel que soit leur source de renseignement, les pjs trouvent plus ou moins aisément la demeure d'Elyon, située dans les ruines de Jéricho. Le village, dont l'ancienneté remonte à la fin du Déluge, est désert, à l'exception des fidèles d'Elyon. En effet, sa nouvelle jeunesse, qui date du IX^{ème} siècle, a été pillée lors des attaques des assyriens, puis de Nabuchodonosor II. C'est un lieu considéré comme hanté par les bergers, qui refusent de s'en approcher. Non loin du village en ruine, se dresse encore une étrange tourelle, haute d'environ 3m, et ceinte d'un mur de la même taille. Cet édifice magique de ka lune, qui servait à abriter les premières stases de l'eau contaminée par l'orichalque du Déluge, est toujours debout, mais inutilisé.

Geshtinanna a alors un effet mnemos. Elle se souvient, après un cataclysme terrible, avoir placé dans cette tourelle la stase de son aimé. Elle se nommait à cette époque **Aklima**, et était incarnée dans la fille de son pire ennemi, **Kain**, un salamandrin. Par ailleurs, elle possédait aussi en sa possession un fruit extrêmement précieux, et elle cherchait un endroit où le planter. Elle regagne une puce de ka.

Dans les ruines, une maison, plus imposante que les autres, est la seule qui semble habitée. Les habitants que croisent les pjs sont des fidèles d'Elyon, mais se considèrent avant tout comme des juifs qui connaissent la vraie foi, au contraire de ceux qui errent près de Babylone. Ces habitants sont guidés par des prêtres vêtus de toges noires. Ce sont des descendants des Omrites, des manteaux noirs du Temple, qui ont perdu leur chevalier invisible. Ils sont persuadés que Tubalkaan est un descendant de Caïn, et donc que le Bâton est une allégorie du dieu unique. Ils servent Elyon car il leur a fait croire qu'il était l'avatar de YHWH. Peu d'entre eux ont vraiment vu Elyon, car celui-ci reste caché dans les souterrains qu'il a fait creuser par ses sans repos sous le village. Les prêtres manteaux noirs compulsent, et copient des dizaines de papyrus et de tablettes, toutes associées au dieu unique. Quelques uns portent de l'orichalque.

Rapidement, un d'entre eux amène les pjs à l'écart, dans un cimetière, et après avoir ouvert un mausolée, dans un souterrain. Elyon est conforme à l'idée d'un dieu berger, hébreu, et peu miséricordieux : barbe imposante, chevelure abondante, sourcils fournis, regard sans âge mais sévère.

Derrière lui, à travers une aération dans le mur, qui donne sur une autre pièce, les pjs peuvent apercevoir un arc, dont la courbure est sculptée de symboles rappelant des glyphes énochéens stylisés. Elyon refuse de répondre à toute question portant sur cet arc.

Effectivement, le vieux sélénim possède une relique kabbaliste reliée aux 7 sceaux : la phalange de Salomon. Avec celle-ci, les pjs seraient capables de les retrouver, même s'ils sont sur un plan subtil. Mais Elyon ne voit pas pourquoi il laisserait sa relique à des inconnus. S'ils soulignent son intérêt évident dans le vol des 7 sceaux, il nie y avoir participé, mais ne dément pas espérer mettre la main dessus plus tard.

En tous cas, si les pjs veulent la phalange de Salomon, ils vont devoir accomplir quelque chose pour lui. Elyon désire que les pjs retouchent plusieurs textes juifs qui évoquent YHWH, mais qui le relie trop aux travaux de Salomon. Elyon souhaite mettre l'accent sur Abraham et Moïse. Il leur donne des directives précises. Les textes sont actuellement écrits par des exégètes juifs de Babylone.

Censure express

Les hébreux déportés de Judée ont majoritairement élu domicile dans le quartier de Lugalirra. Cependant, certains d'entre eux sont parvenus à atteindre les classes supérieures, et les plus cultivés forment une élite savante et magique à la mode dans les palais des marchands babyloniens. La famille des Teshvari, ancien consortium marchand tirant la base de ses revenus de l'exploitation de l'or assyrien, s'est soudainement retrouvée sans héritier mâle, et l'héritière mariée à un négociant araméen. Grâce à leurs dons pour la rénovation du temple d'Enki et d'Enlil, les Teshvari ont eu l'autorisation royale d'y célébrer certains rites. La proximité du trône a permis aux Teshvari de servir de paravent aux Veilleurs des 7 sceaux. Ils s'attirent le mépris, la convoitise et la méfiance des autres fraternités des arcanes majeurs, plus traditionnelles, par leur foi monothéiste. Le vol des sceaux a porté un grand coup à leur crédibilité, et ils ont tout mis en œuvre pour les retrouver.

Les pjs ont été recherchés, et les Veilleurs des 7 sceaux ont découvert l'existence de la porte de Nemeth, et le rôle des pjs dans cette histoire. Ce faisant, les Veilleurs des 7 sceaux ont identifié un complot en cours de la part des frères de Sarmoung, qui prévoient de céder Babylone aux armées perses et aux mystères zoroastriens.

C'est dans le temple d'Enki et d'Enlil, les Jardins du fleuve, que les pjs doivent récupérer les textes à falsifier. C'est aussi là que les interrogatoires musclés des frères de Sarmoung ont lieu. La mort du simulacre d'Entée d'Orion a été le signal pour eux, et Cyrus II est averti que le moment est propice.

Les 3 scribes concernés sont sous le patronage d'Esaië, qui veille au respect des Ecritures. Toute mention de la kabbale est soigneusement effacée. Ils vivent dans le quartier d'Alueshu, dans des maisons riches, où ils sont des serviteurs, ou des "invités" avec toute leur famille. Le premier, Ialesh, est corruptible, mais les deux autres, Tameth et Zibnarath, deux survivants du sac de Jérusalem, n'ont aucune envie de voir leurs écrits détournés de la vraie foi. Pour Tameth, les juifs de Palestine se sont tournés vers des idoles philistines et phéniciennes, et il refuse de prêter la moindre attention à des envoyés venus de là bas. Pour Zibnarath, l'exil est une punition juste due justement à ces cultes hérétiques célébrés avec autant de ferveur que ceux de YHWH, mais il espère bien un jour pouvoir revenir avec sa famille à Jérusalem pour y élever un nouveau temple.

Au moindre soupçon de manipulation magique, les scribes font appel à Esaië, qui traque les pjs, avec Micah, Neriah (un satyre) et Jeremiah (un triton). Cependant leur protection des scribes est contrariée par une vague de tentatives d'assassinats de la part des frères de Sarmoung.

En falsifiant les papyrus et les tablettes, les pjs découvrent un document qui traite des 7 sceaux, et qui évoquent leur pouvoir de domination sur les démons du désert, mais aussi leur faculté à affranchir les simples mortels de leur condition, laissant voir ce qu'il y a de l'autre côté du voile. Ils ont aussi la validation de leurs soupçons : les glyphes de l'arc d'Elyon reprennent les mêmes entrelacs que les 7 sceaux.

Dans le temple des Jardins du fleuve, Mehen aperçoit une statue antique, grossière, couverte de lierre, qui représente un monstre reptilien. Nul ne se souvient plus de la signification de ce démon, qui était adoré en tant que Kingu/Ba'al, mari de Tiamat, et général de son armée de monstres. Mais Mehen se rappelle que cette sculpture avait été créée en son honneur, par certains des mystes qui avaient pillé l'Eden, et qui avaient remercié ainsi leurs titans. Les soldats de Bilgames ont sans doute rapatrié la statue sans savoir ce qu'elle représentait. Mehen, comprenant qu'il ne pourrait jamais plus être respecté par ses pairs en Mésopotamie après ce triste évènement, partit vers l'Egypte, alors que les instigateurs de la

Tour de Babel chassaient les mystes vers l'ouest, sous les ordres de **Nimrod**, un grand chasseur. Il regagne une puce de ka.

La Forêt loin d'être inaltérable

Les pjs retournent donc chercher la phalange de Salomon auprès d'Elyon, qu'il leur cède volontiers, une fois qu'ils lui ont donné les détails de leur intervention. La phalange indique que les 7 sceaux ne sont pas sur terre, mais dans un akasha dont la porte se trouve au milieu de ruines entre le Tigre et l'Euphrate. Grâce à la phalange, les pjs ont une vision floue de l'akasha : un arbre merveilleux et colossal. A ses pieds, un être contrefait, un hideux nain bossu, et un grotesque barbare couvert d'écailles rouges et entouré de mouches sont en train de manipuler les sceaux, et des morceaux de tablette sur l'arbre. Les pjs n'ont pas la possibilité de se téléporter dans l'akasha, quelque chose les bloque (un sort de Shaïtan).

Malheureusement, les pjs ont juste le temps d'apprendre que les ruines vers où ils vont sont celles d'Eridu, quand des portes s'ouvrent à travers la campagne, et vomissent des créatures de Daath, ainsi que des Attuku. Il n'y en a pas partout, mais dès qu'ils gagnent une ville importante, comme Borsippa, Isin ou Uruk, ils sont attaqués par les créatures ; pire, les pjs sont privés de leur magie, seule la kabbale fonctionne. Et ils ont la désagréable surprise de voir que tous les mortels sont frappés d'une malédiction, qui les rend incapables de se faire comprendre, ou de comprendre quelqu'un d'autre. Certaines créatures de kabbale que les pjs invoquent sont capables de leur expliquer que les créatures de Daath passent sur terre par Nemeth, à cause d'un rituel effectué sur l'Arbre de la connaissance. Une utilisation de la phalange de Salomon permettrait immédiatement de le vérifier, car l'arbre de la connaissance est désormais tordu, hérissé de lianes tentaculaires et de protubérances cancéreuses, qui expulsent des nuées d'effets dragons enkhaïbatés.

Les pjs ont la possibilité de protéger les habitants de la ville où ils se trouvent contre les abominations de Daath, mais le chaos empêche tout retour au calme.

Lorsque les pjs parviennent à Eridu, et qu'ils franchissent la porte, ils doivent affronter les Attuku pour parvenir à l'arbre de la connaissance. La forêt est devenue un enfer grouillant, turgescence, boursoufflé et empoisonné. Ils ne sont pas seuls : Anunitu, Morphée, Aleph, Rimannu, les survivants de l'arcane du Soleil, tous ceux que vous jugerez utiles, et même les frères de Sarmoung sont en train de combattre. Ils couvrent les pjs dans leur progression, jusqu'à ce que ces derniers parviennent au pied de l'Arbre, où Mir Ka El et ses troupes de Meborack affrontent les créatures de Daath et les adoptés du Diable. Shaïtan s'est éclipsé dès qu'il a vu le vent tourner, mais Bezelbuth, le cyclope, est toujours là, entouré d'une nuée de mouches d'orichalque.

Au cours de la bataille, Elyon surgit, et sauve un des pjs d'une flèche très bien placée. Puis il applique un des sceaux, qu'il saisit des mains de Bezelbuth sur son arc. L'effet semble le sonner complètement (il récupère sa mémoire). La bataille est dantesque, et nombreux sont ceux à y perdre un simulacre, voire à être dissipé sous les coups des créatures de Daath. Les pjs doivent s'attendre à souffrir.

Une fois la poussière retombée, Millemun et Shul Pae ont un effet mnemos. Ils se souviennent avoir été opposés, mais poursuivant le même but. Millemun, sous l'identité d'Abel, protégeait une troupe de kaïms, frappés durement par le Déluge, et cherchant un sanctuaire où reconstituer leurs kas, parce qu'ils refusaient l'incarnation. Shul Pae, ou Kaïn, quant à lui, menait une tribu humaine, pourchassée par les mystères, car ils refusaient de sacrifier les leurs aux titans. Tous souhaitaient entrer dans l'Eden, et les Glaives prométhéens

menaçaient de se regrouper en armée. Pourtant les portes restaient fermées, car malgré les suppliques, le gardien, Uriel, leur refusait le passage. Millemun/Abel et Uriel partageaient un serment de ka, et de plus, il entretenait une Fulgurance pour Lailah/Lilith. Mais les gardiens de l'Eden, d'anciens Custodiens de Kaïa, avaient peur que les kaïms affaiblis ne portent un coup trop important aux défenses de l'Eden, en s'y abreuvant. Par ailleurs, Abel et Kaïn étaient d'accord pour faire entrer les leurs ensembles. Tout c'est compliqué lorsqu'un des deux seuls mortels de l'Eden en a ouvert les portes. Ils ignorent pourquoi, car la suite est trop floue, mais Abel est renvoyé en stase, et Kaïn se trouve juste à côté de lui, une pierre ensanglantée à la main. L'effet mnemos s'arrête là.

Dans le calme et la concorde

Le mal est fait. L'arcane du Diable est parvenu à accomplir son rituel, et tuer ses responsables n'y changera rien. Même Bezelbuth n'a aucune idée d'un moyen pour défaire le rituel. Pour pervertir l'Arbre de la connaissance, Bezelbuth a utilisé les débris des premières tables de la loi, qui ont été brisées par Moïse quand il a vu que son peuple préférait le veau d'or, ainsi que les sceaux, qui ne sont que des marques en creux des symboles employés par les fondateurs de la tour de Babel. Shaïtan n'était là que par curiosité, sceptique mais intéressé par la folie de Bezelbuth ; c'est tout de même lui qui lui a apporté les débris des tables. L'effondrement de la tour de Babel a eu un impact sensible jusque dans l'Eïdos, à cause de sa proximité avec l'Axis Mundi, et Bezelbuth a retransmis une nouvelle fois ce choc à l'arbre, ce qui a suffi pour étendre à nouveau la folie. Les mortels parlent effectivement tous d'un seul sujet : leur incompréhension ! Les adoptés de la Justice le soulignent : plus le temps va passer, plus le phénomène, pour l'instant circonscrit à quelques villes babyloniennes, s'étendra et sera compliqué à effacer de la mémoire des mortels.

Comme souvent lorsque les évènements risquent de précipiter un anaphé, le Vaisseau monde survole la Mésopotamie, dans les eaux agitées de l'océan pélagique. Les navigateurs de cet étrange esquif envieront l'un des leurs pour être témoin de la suite. Eventuellement, il peut rappeler comment le problème a été abordé la dernière fois. Pour conjurer la malédiction, les Abgal avaient sacrifié leur essence, en se jetant dans l'Eïdos. Mais les néphilims et les créatures magiques présentes devant l'Arbre pensent que ce n'est pas la peine d'en arriver là. Pour eux, le seul moyen est de faire retentir l'inverse du chaos : le calme et la concorde. Au delà de ce projet, tous s'opposent sur les moyens de l'obtenir. L'incompréhension globale est un effet de la malédiction, et même si techniquement, les mortels seraient tous d'accord pour reconnaître qu'ils ne sont pas d'accord, renforcer magiquement ce fait ne ferait qu'accroître la malédiction. De plus, ils ne peuvent même pas l'exprimer. C'est aux pjs de trancher, car ce sont eux qui ont ouvert les portes de Nemeth.

Par la force : obliger les mortels à parler de la même chose

C'est la solution la plus évidente, mais pas la plus simple à mettre en œuvre. Elle implique de dominer l'esprit des mortels, en leur donnant comme schéma de pensée un point commun, qui les force à s'entendre. La magie pourrait sembler une méthode efficace, mais il n'en est rien, à cause de sa faible zone d'effet (et le fait qu'elle ne fonctionne actuellement que dans les akashas). La kabbale est plus séduisante, mais considérée comme trop dangereuse par les plus sages : que vont demander les princes de Méborack en échange d'une telle tâche ? De réduire en esclavage une partie de la population ? De convertir tous les néphilims à l'Unique ? Laisser des créatures de kabbale contrôler l'esprit des humains n'est pas innocent pour de nombreux néphilims qui refusent la kabbale : si Salomon l'avait interdite, ce n'est sans doute pas pour

rien. En fait, les créatures de kabbale refusent de dominer autant de personnes sur une si vaste échelle.

Pour remplacer le pouvoir magique ou kabbaliste, certains proposent d'imposer aux mortels un code de loi formel, organisé, devant s'appliquer à tous. Cette éthique morale pourrait être suivie même par les polythéistes, mais ses principes seraient partagés par tous. Le médium serait des tables de la Loi temporaires, ou résumé des *Me* babéliens, envoyées dans l'Eidos, dont les articles seraient dépositaires de la volonté des néphilims. Bien sûr se poserait alors le débat du contenu. Cette idée est bien sûr celle favorisée par les Veilleurs des 7 sceaux, la Maison dieu et la Justice, mais aussi par l'Empereur ou l'Impératrice (et si on leur demande leur avis, les Frères de Sarmoung).

Par l'exemple : convertir par la séduction

Cette solution est une version plus douce de la précédente. Plutôt que de contraindre les mortels, les partisans de cette solution préfèrent transmettre des lieux communs aux mortels, présentés si efficacement qu'ils y adhèrent immédiatement. Tout comme la solution précédente se pose le problème du médium. Les contraintes deviennent plus raisonnables, à cause de la simplicité du message, mais c'est aussi là aussi impossible à mettre en œuvre à l'aide de la magie ou de la kabbale uniquement.

Les partisans de cette solution prônent des moyens de donner envie aux mortels de se retrouver, à travers ce qui correspond au plus petit dénominateur commun des mortels. Cette solution favorise donc les instincts les plus primaires des mortels, à travers le rire, le sexe, ou l'appétit. Non seulement la plupart des néphilims ne comprennent pas ces comportements et auront des difficultés à le reproduire, mais elle choque tous les adoptés des arcanes les plus "évolués", comme la Papesse, pour qui cette malédiction est un problème sérieux. L'arcane de la Lune propose même de changer tous les mortels en animaux, afin de reformer l'Eden.

L'un des moyens envisagés est la musique céleste des sphères. Pour Rimannu, les astres peuvent permettre d'influencer tous les mortels d'un coup, en disposant d'une assez bonne conjonction de terre, par exemple. Pour généraliser cet ascendant astrologique, Rimannu pense qu'il faudrait relier les principales lignes ley de Mésopotamie selon des figures géométriques parfaites. Les principaux soutiens de cette solution sont les arcanes de la Lune, du Bateleur, de l'Etoile, et de la Roue de la Fortune. Les créatures de kabbale apprécient beaucoup cette idée, car les nombres sont une façon pour elles d'évoquer l'Unique.

Par la ruse : trouver un autre mode de communication

Un certain nombre de concernés soulignent que seules la parole et l'écriture sont concernées par l'incompréhension globale. Il suffirait de développer d'autres moyens de communication pour permettre à nouveau de s'entendre. Même si les idées ne manquent pas pour s'exprimer autrement, c'est plutôt le moyen de le faire comprendre aux mortels qui pèche. Certains proposent d'employer des images, illustrant les désirs des dieux pour espérer pousser les mortels à se comporter comme elles le décrivent. Cependant, quand bien même cela fonctionnerait, et que tous les mortels apprenaient rapidement un nouveau langage basé sur les signes, ou les couleurs, cela ne permettrait pas qu'ils s'entendent et que règne la concorde, qui n'a jamais vraiment régné.

Morphée pense connaître un moyen de réunir tous les mortels autour d'un lieu commun, leur permettant de se comprendre, par un biais n'employant pas le langage : les songes. Le principal problème est de réunir tous les mortels dans le même songe, ce qui, à cause des différences culturelles, est compliqué. Seul Morphée estime être à même d'en être capable,

grâce à sa maîtrise des akashas lunaires, et à sa connaissances des arts sauriens. Les créatures de kabbale ne sont pas opposées à cette idée, et peuvent elles-aussi y mettre du leur. Par contre, tous les rêveurs aboutiront à Nemeth, à cause de la malédiction. Les plus enclins à choisir cette solution sont le Chariot, l'Amoureux, la Tempérance et les Bohémiens.

Par le vide : répandre le silence

Une méthode permettant de forcer tous les mortels à parler de la même chose en se comprenant est de les empêcher de parler. Le silence est effectivement un état qui pourrait être partagé pour les mettre d'accord, et qui ne nécessiterait aucun moyen de communication, puisqu'il n'y aurait rien à dire. Cependant imposer le silence réclamerait de vastes effets magiques. Seule la kabbale pourrait suffire pour faire taire les mortels. Même si certains le pensent fortement, aucun n'ose suggérer de tous les tuer.

Pour accomplir cet exploit, Gabriel, pentarque de Tipheret, exige en échange de recevoir un don de la part des néphilims : le mot analogique "divin". Il énonce que c'est la seule façon pour lui de faire entendre au monde réel le Métatron, la parole divine, qui peut tout réduire au silence. Ce mot, tout comme dieu, est une quête magique en soi, et aucun néphilim présent ne l'a jamais vu. Gabriel et Mir Ka El estiment qu'il peut se trouver dans l'akasha des Tables de la Loi, où Moïse les a gravées, au Mont Sinai. Les créatures de kabbale ne sont pas forcément pour cette option, car la parole de l'Unique n'est pas faite pour retentir sur terre. Mais c'est la solution que prônent l'Ermite, la Force, et le Soleil, même si ces derniers refusent d'employer la kabbale, et cherchent plutôt un moyen d'atteindre l'Eïdos directement (par exemple en jetant un fruit de l'Arbre de la connaissance dans l'Eïdos, ce qui serait catastrophique).

Par l'absurde : comprendre le non sens

Pour plusieurs figures, même si ce chaos est néfaste, il est difficile de trouver un attrait à une uniformisation des mentalités, surtout par des moyens plus ou moins violents et artificiels. Pour eux, les spécificités de chacun sont importantes, et la concorde ne peut être résumée à une pacification psychorigide. Ils estiment que toute forme d'accord naît forcément d'un compromis, d'une certaine forme de tolérance, et donc d'une certaine acceptation du chaos, dans une approche plus globale de la société, et des champs magiques. En définitive, en respectant une approche mathématique de cette malédiction, toute forme de chaos finit un jour par s'aligner, et par hasard, tous les individus à se comprendre, au même moment.

L'Etoile et la Roue de la fortune ne sont pas les seuls arcanes à pouvoir se servir des influences stellaires, le Jugement en est aussi capable, même si cet arcanes n'est pas connu pour son activisme. Ils perçoivent l'avenir, et peuvent augmenter leurs pouvoirs en acceptant de renoncer à toute emprise sur le futur. Pour certains montrer aux mortels à quoi correspond l'Arbre de la connaissance serait un choc assez violent pour leur faire comprendre que ce chaos a toujours été présent dans le ka soleil, et l'accepter. Pour Ezéchiel, cette vision serait beaucoup trop traumatisante, sans l'adjonction d'un remède préalable : une orgie générale, accompagnée de drogue et d'alcool. Paradoxalement, les débris des premières tables de la loi pourraient être utiles à ce chaos contrôlé.

Les Parques, le Mât, le Pendu, et bien sûr le Jugement favorisent cette idée. Ce serait aussi celle que préférerait le Diable, si tant est qu'un de leurs adoptés cherche à effacer la malédiction.

Le lien analogique

Quel que soit le message à faire passer aux mortels, quelle que soit la méthode, elle n'est pas suffisante pour faire retentir la concorde jusque dans l'Eïdos, où les dégâts ont été provoqués. Les pjs doivent servir de lien dans le rituel, et toucher l'Eïdos avec le ka soleil de leurs simulacres.

Cependant, c'est une opération que ne maîtrisent aucun des intervenants présents, même s'ils en devinent la nécessité. Pour faire fonctionner le rituel, les pjs doivent faire appel à des spécialistes du ka soleil. Les seuls qu'ils ont sous la main sont les responsables de la fraternité de Sarmoung, les adeptes du Trait, qui ont su résister à la malédiction. Comme ils les ont probablement évités lors de leur chasse au Nahum, les pjs vont devoir montrer patte blanche. Il n'est de toute façon pas dans l'intérêt des R+C de laisser les mortels supporter cette malédiction, et tous les crimes passés des pjs contre les frères de Sarmoung ne choquent pas les R+C : la fraternité de Sarmoung, le zoroastrisme, tout ceci n'est qu'un masque pour eux.

Il n'est pas difficile de dénicher les R+C, qui sont les seuls à agir de façon cohérente parmi les mortels. C'est aux pjs de les convaincre que leur méthode pour rétablir l'ordre est la meilleure.

Une fois les éléments du rituel assemblés, celui-ci peut commencer, à la fois sur terre, et au pied de l'arbre de la connaissance. Les pjs doivent sacrifier une puce de leur pentacle, et ils sont en contact avec l'Eïdos, témoins de l'équilibre et de l'harmonie retrouvée. Les princes de kabbale interviennent, et lorsque l'humanité semble ne pas pouvoir s'entendre, Mir Ka El, Raphael et Gabriel exigent des pjs qu'ils se remémorent leur passé, et qu'ils fassent la paix.

Abel/Millemun doit pardonner à Kaïn/Shul Pae de l'avoir tué. Kaïn/Shul Pae doit pardonner à Abel/Millemun d'avoir tenté de le doubler en séduisant Lailah. Aklima/Geshtinanna doit pardonner à Luluwa/Negun de l'avoir forcée à s'incarner dans la fille de Kaïn. Luluwa/Negun doit pardonner à Nahash/Mehen d'avoir provoqué la chute de l'Eden, et celui-ci doit lui pardonner d'avoir invoqué Ba'al.

Cette absolution globale permet à l'arbre de la connaissance de se purger du khaïba accumulé, et à l'Eïdos d'être enchanté par le calme des mortels. Les portes vers Nemeth se ferment presque toutes.

Par contre, au cours de la cérémonie, les pjs aperçoivent une turbulence majeure dans les champs magiques et l'Eïdos, qui n'est pas due à la malédiction, en particulier s'ils se trouvent dans les akashas.

L'archer roi céleste

Pendant que les pjs et tout ce que la Mésopotamie compte de puissances organisaient leur rituel, Elyon a pris connaissance du contenu de sa relique. Il s'est ainsi lui aussi souvenu de son passé. Elyon était en réalité Nimrod, le chasseur, le principal fondateur de la Tour de Babel, avec les Abgal, mais aussi plusieurs néphilims prométhéens refusant la tutelle des Titans, et la présence des Mystères, comme Lahmu, Hénoch, ou Anu, et d'autres, comme Bilgames, ou Ninlil. Nimrod a proposé de créer un compromis entre mortels et néphilims basé sur un postulat simple : jamais d'orichalque, et jamais d'incarnation non souhaitée. Les meilleures familles avaient le droit de céder un de leurs héritiers pour qu'il devienne un dieu vivant. Dans les faits, les incarnations avaient lieu avec des prisonniers de guerre, ou des criminels. Centré sur Ur, Eridu et Uruk, ce compromis avait pour symbole l'union fantasmée entre deux kaïms frères de ka sensés toujours être d'accord : Enki (représentant les mortels) et

Enlil (symbolisant l'invisible). En plaçant leur akasha fondateur, la Tour, au sommet d'un nexus très puissant, formé grâce à un fruit de l'arbre de la connaissance, ils parvinrent à attirer à eux l'Axis mundi, source d'une puissance inépuisable. Mais les sélénims qui s'étaient dévoués pour affronter les Mystères, menés par Lilith, étaient mécontents, car exclus de ce compromis. Les plus vicieux poussèrent les mortels à la révolte. Pour apaiser les humains, plusieurs fondateurs de la tour travaillaient sur un don mettant les mortels au niveau des néphilims. De la Tour, les mortels prenaient conscience que leur réalité provenait non seulement des champs magiques, mais aussi du ka soleil. Les plus doués parvenaient alors à maîtriser leur ka soleil dans des épiphanies magiques.

Nimrod était près d'apprendre aux humains comment forcer la résille d'or à chasser l'orichalque de Babylonie, puis, il l'espérait, de la terre. Mais ce projet impliquait d'ouvrir un passage entre l'Eïdos et l'Hadès, passant par l'Axis mundi à travers les akashas, et même les anti-terres, au Lieu inconnu. Son hubris n'a pas eu besoin de beaucoup d'aide pour faire échouer le rituel, même si Dracka et Lilith n'y sont pas étrangers.

Dès que Nimrod/Elyon a retrouvé la mémoire, il a entrepris de recommencer son rituel, persuadé que la conjonction issue du soin de l'arbre de la connaissance serait la meilleure pour reprendre son projet. Il souhaite redonner aux mortels la maîtrise de leur ka soleil. Au pire, il ne pourra que profiter du passage ouvert vers les anti-terres, en se gorgeant de lune noire.

Le rituel d'ouverture du Lieu interdit a déclenché des harmoniques dans la Pavane, qui retentissent dans l'ouïe ka des sélénims. **Nergal** est attiré dans Nemeth, tandis que la plupart fuient ou se terrent.

End-Saar et Inanna viennent chercher les pjs, ce qui, l'un étant le grand prêtre de Lilith et l'autre sa pire ennemie, est assez inaccoutumé. Les prêtres d'Inanna ont été surpris par l'apparition de deux sélénims, Nergal et Ereshkigal, des seigneurs d'Aralu. Leur puissance est telle que toute opposition aurait signé la mort de ces prêtres, et Inanna et End-Saar doivent le confesser, ni l'un ni l'autre n'aurait pu les arrêter. Ils ont franchi la porte de Nemeth, et Inanna ignore pourquoi. Cependant, elle a reçu la visite des Parques, et ces dernières l'ont avertie : Nemeth menace d'accoucher d'une menace encore plus grande que les Attuku. Nimrod, qui a récupéré sa mémoire, va tenter de reproduire le désastre qui a créé Nemeth elle-même.

La porte refuse désormais de s'ouvrir pour les sélénims, mais les Parques souhaitent que les pjs s'y risquent, et qu'ils éliminent Nimrod.

"If you want to run and play, Come along the BEAM today."

Nemeth a changé depuis la dernière fois que les pjs s'y sont rendus. La route serpente toujours au milieu d'un ravin sombre, mais la folie qui y règne s'est aggravée. Dans leurs souvenirs, les démons y torturent, pendent et brûlent des mortels, qui sont sacrifiés. Là, ces scènes se reproduisent parfois, mais il arrive aussi qu'elles soient inversées : ailleurs, des humains supplicient, écartèlent et exorcisent des démons. Des scènes d'épouvantes, des processions solennelles, de démons et d'humains mélangés, les uns priant leurs dieux, et les autres des abominations innommables succèdent à des orgies où humains et démons s'entremêlent.

Au fond, la Tour, qui était en morceaux, est en train de reprendre forme. Des blocs titanesques de basalte flottent dans les airs, entourés de nuées de briques attendant d'être ajoutées à l'édifice qui ne se soucie pas de la gravité.

Les créatures cauchemardesques s'écartent sur le trajet des pjs, comme effrayées. Néfertem est torturé sur un rocher, ses membres dévorés par des goules. Une apparition très semblable à Lilith jette un regard lourd de sens à Millemun, depuis un temple effondré.

Les pjs doivent passer sous une arche d'ossements, agités de soubresauts, lorsque celle-ci s'effondre, vomissant une nuée de chauve souris squelettes. La tête d'Ereshkigal, la bouche toujours cousue, est posée au milieu des ruines de l'arche. Lorsque les pjs libèrent sa bouche, elle leur apprend qu'elle s'opposait aux projets du Dévoreur, au contraire de Nergal, son aimé. Nergal espère rejoindre Nimrod pour le faire échouer, et se faire bien voir du Dévoreur, et que le lieu inconnu soit ouvert, et se répande dans les champs magiques. A cette heure, il a sans doute déjà entamé l'ascension de la Tour.

Un escalier part du sol, et rejoint les premiers pans de pierres noires qui tourbillonnent lentement dans le ciel. Le nombre de marches semble interminable.

Le jugement des harmoniques

Lorsque les pjs parviennent à une sorte de pallier, apparaît une image de **Melkisedek**. L'ange a laissé aux pjs une sorte de message magique enregistré. Il savait que les mystères lui vouaient une haine sans borne, et qu'il serait bientôt détruit. Il a donc laissé aux pjs ce message, dans l'espoir qu'ils puissent l'entendre à l'avenir. C'est la raison pour laquelle il s'est rendu dans Nemeth avec Geshtinanna la fois précédente. Pour empêcher Nimrod d'achever le rituel, les pjs doivent entamer l'ascension de la tour. Mais cette tâche est plus spirituelle que physique : chaque pallier correspond à un jugement, que doivent accomplir les pjs, tels Salomon. Chacun d'entre eux sera juge, tour à tour, à eux de choisir lequel devant les cas.

Création et destruction

Le premier arbitrage concerne une spoliation de propriété. Deux paysans, Habi et Rabu, viennent se plaindre. Habi prétend que Rabu a étendu sa propriété à ses dépens pendant des années, repoussant sans cesse le kudurru (la borne), ce qui est faux, et facile à prouver par magie. Rabu prétend avoir mis en jachère sa parcelle, et celle de son voisin, parce qu'elle ne donnait plus rien, mais avec l'accord de celui-ci. Et il l'accuse d'avoir profité de son absence (parti à la guerre sur ordre de son roi), pour bâtir à la place un puits, et un moulin. Habi veut garder son moulin, quitte à en partager les bénéfices avec Rabu (après tout, il a dépensé beaucoup de ressources pour cette construction), et Rabu récupérer son champ.

Fort et faible

La sentence suivante concerne une usurpation d'identité. L'usurpateur, un homme au visage sévère, Rushi, est jeté aux pieds des pjs. Il est accusé par Addarad de l'avoir enlevé, et pris sa place, en tant que juge. Rushi prétend qu'Addarad s'est comporté comme un faible, et que dans sa trop grande indulgence, il a absout des criminels qui n'étaient pas innocents. L'un d'entre eux a profité du dédommagement pour s'acheter une arme, et tuer une jeune femme et sa fille après les avoir violées. Rushi exige qu'on punisse Addarad pour son laxisme, et Addarad, pour qui la mansuétude a des limites, souhaite qu'on punisse Rushi pour l'avoir enlevé.

Raison et folie

Ce cas est issu d'une histoire d'amour contrarié. L'accusée est une vendeuse de pains nommée Hassina. Elle a causé la mort d'une haute prêtresse d'Ishtar. La vieille dame a reçu un coup à la tête, et Hassina prétend l'avoir poussée, et qu'elle se serait fracassé le crâne par terre. La vérité, c'est qu'Hassina couvre celle qu'elle aime, une autre prêtresse d'Ishtar nommée

Zina. Comme la plupart des prêtresses, celle-ci est entrée au temple lorsque ses parents l'y ont offerte, à sa puberté. Depuis qu'elle a perdu sa virginité sacrée, elle sert de jouet sexuel à ceux qui offrent au temple de quoi vivre. Zina n'aime pas Hassina, mais quand celle-ci lui a proposé de fuir, elle a immédiatement accepté. C'est Zina qui a frappé la prêtresse. L'accusation, une autre prêtresse d'Ishtar, n'en a rien à faire de la culpabilité de Zina, et préfère condamner Hassina plutôt que de perdre une prêtresse très rentable.

Unité et diversité

L'accusé suivant est le roi Roboam de Judée, coupable de censure politique. Roboam, fils de Salomon, a demandé l'accord des 12 tribus pour régner, mais celles-ci lui ont préféré Jéroboam. Les tribus du nord se sont alors constituées en un état indépendant, Israël. Roboam est donc rentré en Judée, avec l'appui de seulement deux tribus. Il est accusé par Abijam, son fils, d'avoir fait trancher la langue de musiciens israéliens, parce qu'ils vantaient les mérites de leur pays. Roboam se défend en les accusant d'être des espions à la solde de Jéroboam, qui souhaitaient soulever la Judée contre lui. L'histoire se complique un peu lorsque les pjs apprennent que la Judée a été envahie peu après par l'Égypte, et qu'Israël a été épargné. Abijam souhaite que son père abdique.

Bien et mal

La médiation suivante implique un assassin, nommé Baasa, devenu roi d'Israël. Nadab, fils de Jéroboam est connu pour avoir été un tyran abominable. Il a étripé ses opposants, pillé des villes phéniciennes et philistines, et adoré les idoles bâties par son père pour contrer l'influence de Judée, en récupérant les offrandes faites à Jérusalem. Nadab a été tué par Baasa son lieutenant, au cours du siège d'une ville de la côte. Mais Baasa ne s'est pas arrêté là : il a aussi mis à mort toute sa famille. Baasa est condamné selon la prophétie de Jéhu, qui condamne sa lignée à disparaître à cause de ses actes mauvais. Baasa prétend avoir commis un acte bon en éliminant le tyran, et en empêchant les troubles qui seraient survenus ensuite.

Rétablir l'harmonie

A chaque jugement achevé, la Tour se complète un peu plus, solidifiées par des morceaux semblables à des pièces de puzzle. Chacune des briques de la Tour est gravée d'une invocation de kabbale.

Au terme des délibérations, les pjs sont rejoints par Zadkiel, celui qui suit la bataille, émissaire de merci. L'archange est un pentagramme flottant sur l'aiguille d'une balance, volant grâce à de petites ailes de cuivre. En tant que subordonné d'El, il gère les affaires courantes de la sephirah de Chesed. Il comprend vaguement mieux les affaires mortelles que son supérieur, qui se déplace rarement. Zadkiel, comme son nom ne l'indique pas forcément est le patron de ceux qui savent pardonner. Il peut forcer n'importe quel coupable, quelle que soit la faute (mais gare à celui qui le fait déplacer pour rien) à se rendre aux pieds de la victime, tant que celle-ci est prête à pardonner sincèrement.

Zadkiel est là pour obtenir des pjs que ceux-ci choisissent, parmi tous ces cas traités, lequel ils considèrent comme le plus important, le plus symptomatique, d'un équilibre qui doit être respecté sur terre, envers et contre tout. Ce choix va désigner le pj qui l'a défendu pour devenir une créature de kabbale, plus exactement de Méborack. En fonction de son interprétation du cas, et de son passé, le pj devient alors une créature magique, incluse dans Méborack et tout à fait invocable. Par contre, il ne peut plus fouler la terre s'il n'est pas invoqué (ou s'il ne franchit pas une porte de kabbale comme celles créées par les synarques).

Par contre, Zadkiel doit rappeler la règle de Meborack : l'équilibre doit être respecté à tous prix. Aussi, si une nouvelle créature est créée dans Méborack, il doit être éliminé, pour laisser sa place. Si le pj refuse, il lui pardonne, et se donne lui même la mort.

Quel destin pour l'humanité ?

Les pjs parviennent alors au sommet de la tour, au centre d'un gigantesque pentagramme d'invocation, tracé par Elyon/Nimrod, qui tient dans ses mains le foret de Sarva. Il explique aux pjs qu'il souhaite que les mortels puissent être les égaux des néphilims. Autrefois, Nimrod voulait utiliser le ka soleil des mortels pour contraindre la résille d'or à repousser l'orichalque aux confins du royaume de Babel. Cela a échoué, il le pense, parce que son but était égoïste, et qu'il espérait que les néphilims redeviennent des kaïms, aux dépens des mortels. Mais son nouvel allié, celui qui lui a remis sa relique, le lui a affirmé, si son but est de redonner aux mortels leur maîtrise de leur ka soleil, alors il ne pourra que réussir, car son but est juste, et bon.

A ce moment là surgit Nergal. Il n'est pas là pour empêcher Nimrod d'agir, bien au contraire, mais la présence des pjs le gêne. Si les pjs tentent de dissuader Nimrod, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour le convaincre de poursuivre, allant jusqu'à s'opposer physiquement aux pjs.

Mais Nergal n'est pas celui qui a remis sa relique à Nimrod. C'est l'Innomé, le Dévoreur, qui lui a rendu son arc. C'est aussi lui qui a frappé les pjs d'une domination mentale, sous le déguisement de Tattannu, lors du premier scénario, pour qu'ils aillent déterrer Geshtinanna.

Que les pjs parviennent à convaincre Nimrod de ne pas accomplir son rituel, ou bien qu'ils l'y aident, ils sont interrompus par le Dévoreur. Si le rituel est en cours, il va l'interrompre à l'ouverture du Lieu inconnu. Sinon, il va affronter les pjs pour réaliser le rituel de toute manière. Mais une silhouette ressurgit du néant, Melkisedek, accompagné de Mir Ka El. Le combat est très bref, et Melkisedek est frappé à mort. Le Dévoreur est renvoyé en stase. Nimrod/Elyon, s'il n'a pas été convaincu jusque là, après avoir subi deux immortels particulièrement mauvais et enthousiasmé par son projet reconnaît qu'il est peut être un peu trop grandiose pour être abouti.

Pour avoir sauvé le monde, Mir Ka El offre aux pjs les 3 piliers de Méborack. Cet artefact est constitué de 3 colonnes de pierre, dont il est très difficile de déterminer laquelle est magique à un instant T, autour desquelles tout ce qui est fort peu probable a des chances raisonnables de se réaliser.

Conclusion

Le 23 octobre 539, Cyrus II de Perse, avec l'appui des frères de Sarmoung, entre dans Babylone sans presque aucun combat. Zurvan donne le pouvoir à Ahura Mazda, afin qu'il règle les problèmes récents. Morphée s'en lave les mains et laisse Balthazar être renvoyé en stase. C'est la fin de la dynastie babylonienne.

En -332, Alexandre le Grand fait le siège de la ville de Tyr. Il recherche une relique très puissante, mais semble-t-il maudite : le collier d'Harmonie. Dans la ville qui refuse de se rendre, les séléniens ont accordé 3 jours au grand prêtre de Melqart, Baal Shamem, pour qu'il fasse fonctionner les 3 jambes du destin, 3 colonnes de son temple, autour desquelles se passent des événements souvent improbables.

En -22, Hérode le grand a reçu d'Octave le droit de fonder une nouvelle cité en Israël. Pour bâtir ce port grandiose, Césarée, il réutilise des morceaux rachetés aux villes alentour. Conformément au rituel séleucide, il place la nouvelle cité sous la protection d'une déesse : Tyché, dame de la chance. Entre les 3 jambes, en 59, Arimatheos et les protecteurs du Graal se protègent de la détection des templiers, avant d'embarquer pour traverser la Méditerranée.

En 1123, le Basileus de Constantinople passe un pacte avec Pise, et leur octroie un quartier, en plus de traités commerciaux très avantageux. Venise, grande puissance navale, utilise le prétexte d'aider les croisés à conserver la Palestine pour saccager toutes les dépendances byzantine, dont Tyr, ou Césarée. Parallèlement, le Doge Domenico Michele a imposé la nomination de son fils et de son petit-fils comme *Venetie Presides*, c'est-à-dire plénipotentiaires du gouvernement pour les affaires économiques et politiques pendant l'absence du doge, ce qui choque les autres familles vénitiennes. Il se sert de son butin pour améliorer l'éclat de sa ville et adoucir leurs humeurs, renforçant son aura internationale culturelle grâce aux reliques de Saint Isidore prises sur l'île de Chio, la chaire de Jésus de Tyr, ou encore les 3 colonnes de la Piazzetta de Saint Marc. Il faudra toutefois attendre 1172 pour qu'elles soient érigées à leur emplacement actuel. Elles sont un rappel des gigantesques piliers de bronze érigés pour Salomon par Hiram de Tyr et l'on sait que le Palais des Doges lui-même reproduit les principes d'architecture du Palais du Roi Salomon.

En 1172, le Doge Michiel, rendu responsable des défaites de la République, mais aussi de l'arrivée de la peste à Venise, est assassiné. Son successeur, Sebastian Zani, fait ériger les colonnes, et instaure les jeux d'argent à leurs pieds. Mais l'une des 3 colonnes est tombée à l'eau. En 1177, l'empereur Barberousse et le Pape Alexandre III se rejoignent à Venise. Le pacte de l'eau, ancien rite entre la mer Adriatique et les habitants de la ville doit être renouvelé. Cependant, le pape est protégé par la relique maudite d'un sélénim, et de son côté, l'empereur porte une couronne mêlée d'orichalque. Le Lion vert hait les uns et les autres, et toute la communauté ésotérique craint qu'il ne fasse échouer les négociations. La paix est très peu probable, mais on murmure que sur la place San Marco, tout peut arriver.

En 1815, le Roi Carnaval est invoqué dans Venise par le culte de Lilith, pour démolir l'arcane sans nom qui s'y est installé peu de temps auparavant. Dans la folie du carnaval, les espions autrichiens et les Carbonari s'affrontent, sous le regard impassible d'un faux Lion vert, charmé par les vers de Byron et de Shelley, entre les colonnes de la Place Saint Marc. Nyamalât, gardienne de la balance cosmique, parviendra-t-elle à renvoyer le roi Carnaval dans son anti-terre ?