
Le tueur de Dragons

-583-582

Babylone

Fleuve : L'Euphrate, appelé Arahtu, traverse la ville, et des canaux l'entourent. Un pont en dur (bois et briques cuites), un des seuls du Moyen-Orient, permet de relier à proximité de l'Esagil et de l'Etemenanki les deux rives. Afin d'éviter les inondations et de protéger la ville Nabuchodonosor fait construire un énorme écueil en brique afin de briser la force du courant et de contraindre le fleuve à faire un coude. Les quartiers du Kadingira, et d'Eridu sont séparés du fleuve par des murs percés de poternes. Shuanna, et les quartiers ouest, accèdent directement aux berges. Une vingtaine de canaux parcourent la ville et apportent l'eau.

Portes : Murs longs de 64 kilomètres commencé par Nabopolassar, finis par Nabuchodonosor. 3 murs de 7 mètres de large en briques, l'ensemble (24 mètres) faisait office de voie de circulation. Tous les 18 mètres environ les 2 premiers murs étaient renforcés de tours en quinconce.

8 portes :

La Porte d'Urash : « *L'ennemi lui est répugnant* »

La Porte de Zababa : « *Elle déteste ses attaquants* »

La Porte de Mardouk : « *Son Seigneur est berger* »

La Porte d'Ishtar : « *Ishtar vainc son assaillant* »

La Porte d'Enlil : « *Enlil la fait briller* »

La Porte du Roi : « *Que son fondateur prospère !* »

La Porte d'Adad : « *O Adad, protège la vie des troupes* »

La Porte de Shamash : « *O Shamash, soutiens les troupes !* »

L'accès à la cité se faisait par une magnifique avenue de 250 mètres de long, flanquée de murs de 7 mètres d'épaisseur, avec trois séries de bastions. Ces murs étaient coupés à intervalles par des tours construites légèrement en saillie. Ils étaient décorés de frises de briques en relief et émaillées de couleurs vives (bleu, jaune, blanc et rouge), figurant 120 lions, l'emblème d'Ishtar.

Quartier du Kadingira (ou de Babilim) : la Porte divine. Quartier des palais, englobant un quartier administratif, noble, lettré et commerçant très aisé. Le palais sud, superficie de 322 x 190 mètres. C'était le palais royal commencé par Nabopolassar et agrandi par Nabuchodonosor, appelé « *Maison de l'émerveillement du peuple* ». Ce vaste ensemble de forme trapézoïdale consistait en cinq blocs de bâtiments, chacun centré autour d'une vaste cour d'une largeur d'environ 56 mètres. Les salles et appartements auxiliaires abritaient le personnel, les domestiques et l'administration de l'empire. La salle du trône était située au sud de la cour centrale, la plus grande. La salle elle-même mesurait 52 x 17 mètres et le trône du roi se trouvait probablement en face de la porte principale, dans une niche en retrait. Le palais nord comporte une vaste bibliothèque.

Temple d'Ishtar Innana : la maison des nuits étoilées.

Temple d'Enki et d'Enlil : les Jardins du fleuve.

Quartier d'Eridu : Eridu tient son nom de la ville d'Eridu, grand centre religieux sumérien, cité d'Enki/Ea, père de Marduk. Tout le complexe a été rebâti par Nabuchodonosor II. Centré sur l'Esagila, l'Etemenanki, et les temples attenants, quartier des prêtres et des aristocrates les plus riches.

Etemenanki : (la maison-fondement du ciel et de la terre). 7 tours superposées, 2 rampes menant au Ginunû, 91 mètres de haut. La tour était construite en briques crues et revêtue de briques cuites formant des pilastres retrouvés sur deux côtés adjacents qui mesurent chacun 91 mètres de longueur. Le dernier niveau comportait six sanctuaires, une chambre et une cour ouverte. Seule une élue du dieu pouvait y demeurer.

Esagila, temple de Marduk (la maison dont le sommet est élevé) 180 mètres de longueur et de 120 mètres de largeur, 10m de haut. Cour extérieure, portes monumentales, cour intérieure. Chapelles de Zarpanitu et de Nabû.

Temple d'Ea : la Maison du quai brillant. Portail vers les étoiles et l'eau.

Eturkamma (l'enclos des bêtes de la terre), Temple d'Ishtar : centre du culte d'Ishtar, mais anciennement aussi dédié à Anu, Inanna, Nanay...

Sanctuaire des fils d'Asag : dédié à repousser les sans repos.

Temple d'Ashratum (ou d'Asherah, ou d'Astarte) : Maison de la matrice maternelle. Femme d'Anu.

Temple de Sîn : la Maison où il fait bon se reposer.

Temple de Madanu : la maison des coiffeuses. Hypostase de la justice, traditions.

Temple d'Amurru : la maison de celui qui nettoie l'Esagil.

Entre le Kadingirra et l'Eridu, la Voie processionnelle, « Que l'ennemi arrogant ne passe pas ! », large de 20m et longue de 900m, ornée de frises de lions et de rosaces, est utilisée pour les cérémonies religieuses.

Quartier de Shuanna : la « Main du Ciel ». Quartier résidentiel aisé, commerçant. Temple de Gula (la maison de la montagne pure).

Temple de Ninurta (la Maison qui exterme les montagnes).

Temple de Nabû (la maison qui se souvient).

Temple d'Urash (la maison de ceux qui retournent la terre).

Temple de Nidaba (Maison de ceux qui écrivent et qui apprennent).

Temple de Tammuz : maison des arbres.

Temple de Pabilsag : maison des chasseurs.

La porte d'Urash ouvre sur la route de Dilbat, ville dont Urash est la divinité tutélaire, et Nippur, ville dont Ninurta est la divinité tutélaire. Le quartier bénéficie de cette ouverture commerciale.

Quartier d'Alueshu : la ville neuve. Grandes avenues se coupant à angles droit, dans une sorte de plan en damier. Résidentiel artisanal. De temps à autres, un vieux temple a échappé aux rénovations.

Temple de Gula (la maison qui relève les malades).

Temple d'Ishara (la maison des poignées de mains) : déesse hittite des traités.

Temple de Marduk (la maison de celui qui brille au soleil).

Temple de Shemesh (la Maison du très haut).

Temple de Ninkasi (la maison de la fermentation) : auberge, bière, brasseurs.

Maison des progrès : ancien temple d'Ashur rénové pour servir de bibliothèque.

Temple d'Ishtar Ninua : maison des ordres des cieux et de l'enfer. Vieux temple datant de l'époque assyrienne.

Quartier de Kullab : (nom ancien du quartier où se trouve le sanctuaire du dieu du Ciel, Anu, à Uruk). Quartier populaire animé, artisans et marchands.

Temple d'Ishtar d'Akkad : la Maison de la Dame des batailles. Lieu réel d'adoration d'Ishtar par le peuple, très fréquenté.

Temple d'Enlil : la maison des cieux.

Temple de Nabû : la Maison du sceptre sur le trône et la terre.

Temple de Papsukkal (la maison du portier d'Anu).

Temple de Ningishzida (la maison du noble exalté).

Temple de Marduk (la maison des ordres des dragons). Proche de la porte de Marduk.

Temple de Zarpanitu (la maison des mariages).

Temple de Girra : la maison des forges.

Quartier de Te.eki : Quartier résidentiel, rural et commerçant, assez paisible. La porte de Zababa ouvre vers Kish.

Temple de Zababa : la Maison de celui qui défait justement ses ennemis.

Temple de Sîn : la maison du Très lumineux.

Temple d'Anunitu : la maison de celle qui multiplie les *Me* de Babylone. Fille de Sîn.

Temple de Lugalbanda : celui qui défait les fils d'Asag au printemps.

Temple de Ninsum : la Maison du troupeau sacré. Mère de Gilgamesh, mariée à Lugalbanda.

Quartier de Lugalirra : Quartier très pauvre, surpeuplé, animé. Au nord, des huttes s'étendent hors les murs.

Temple de Ninmah (la Maison de l'océan bienfaisant) : charité publique.

Temple d'Enlil et de Nusku : la maison des lumières.

Temple de Geshtinanna (la maison des gardiens de la steppe).

Temple d'Amurru le bien aimé.

Temple d'Ishkur : la maison des tempêtes.

Temple d'Elyon : Maison des justes.

Quartier de Kumar : Quartier portuaire qui profite du commerce sur le fleuve, populaire voire pauvre, très animé. A l'ouest, la porte du roi mène vers Harran.

Temple de Shemesh (la Maison de la statue brûlante).

Temple de Nabû (la Maison des devoirs). Taxes fluviales.

Temple d'Adad (la Maison de la houe).

Temple d'Ishtar d'Eanna : Maison du plaisir dans les cieux et en enfer.

Temple de Shulpae : Maison du festival d'été.

Temple de Negin : Maison des enfants.

Maison des bains.

Quartier de Tuba : Quartier pauvre, agraire, paisible. A l'ouest, hors des murs, par la porte d'Adad, au delà du canal, s'étend un cimetière dédié aux étrangers et à ceux qui n'ont pas de maison. Au sud, la porte de Shemesh ouvre sur la route de Larsa.

Temple des Anunnaki : la maison des lamentations.

Temple d'Ishtar Lamashtu : la maison de la Dame des morts.

Temple de Nergal : la maison des maladies.

Temple d'Ereshkigal : la maison du pardon.

Temple de Lahar Sumuqan : la maison des bergers.

Temple de Ninazu : la maison des plantes de soin.

Au delà de cette première enceinte s'étendent les remparts extérieurs, beaucoup plus longs. Peu de monuments publics importants s'y dressent, mis à part le palais royal d'été. Par contre, c'est la zone favorisée pour l'agriculture, et les palmeraies, les champs, et les maisons de campagne des aristocrates se côtoient.

Occulte

La Rota : fraternité de néphilims, et d'agents du Denier, qui recherche les découvertes de Salomon, et progresse en Kabbale. Ils étaient alliés à Mir Ka El, et se sont reposés sur sa puissance. Depuis qu'il est parti, ils sont malmenés par Shemesh, qui exige leurs découvertes (et savoir où Mir Ka El est parti). Ils ont été chassés du culte de Marduk, derrière lequel ils se protégeaient. Cependant, l'absence de Mir ka El n'a pas été complètement négative, puisque ceux qui avaient entamés les recherches ont ainsi fait des découvertes étonnantes sur la kabbale. Ils ont déduit de leurs études l'existence des 5 mondes. Ils ont mis en place une expérience permettant d'ouvrir une porte vers un endroit qu'ils ont découvert, qu'ils savent lié à Zakaï. Leurs ennemis sont les Veilleurs des 7 sceaux, les Attuku, et la Confrérie de Sarmoung. L'ouverture des portes de Nemeth les terrifie. Chef : hlioranide nommée **Shekinah. Daniel**, un sphinx rapatrié de Jérusalem par Mir Ka El en 597, sert de conseiller occulte à Nabuchodonosor II, et fait de l'ombre à Shemesh.

Les Gardiens des nids fulgurants : fraternité d'adoptés de la Roue de la Fortune et de la Force, qui veillent sur les Mushussu. Leur chef est un firbolg qui se fait appeler **Amar** (taureau). En réalité, il s'agit de Teshub, ancien grand prêtre de Baal. Les mushussu sont issus de la puissance de Mir Ka El, qui a fertilisé 5 plexus dans la ville pour qu'ils donnent naissance à ces effets dragons : plexus de feu dans l'Esagila ; plexus d'eau dans les caves du palais royal inondées par le fleuve ; plexus d'air au sommet de l'Etemenanki ; plexus de lune dans le temple de Sîn ; plexus de terre dans les jardins du temple d'Enki. Les mushussu sont des serviteurs utilisés par tous les néphilims de la ville. Beaucoup des habitants en ont aperçu un ou deux, mais ils sont considérés comme de bons génies.

Les Hiérophantes de l'immortalité sont des adoptés du Chariot et de la Tempérance qui cherchent à obtenir l'immortalité pour leurs simulacres. Pour la plupart, ils se contentent d'expédients, et parviennent à se transformer en versions plus jeunes d'eux mêmes. Cependant, certains ont obtenu des moyens magiques d'y parvenir dans les akashas, comme leur chef, le triton **Keraspush**.

Les Zammaru (poètes), **maîtres des Me** : fraternité de la Papesse, de la Roue de la Fortune et de l'Ermite, qui gardent les ressources magiques de la ville, ouvertes aux néphilims, et répertorient l'histoire pour les générations futures. C'est une fraternité ouverte à tous les néphilims, vaste, mais très hiérarchisée : celle qui est à sa tête, une zéphyr nommée **Jnitri**, adoptée de l'ermite, fait tout ce qui est en son pouvoir pour réguler les excès de l'arcane du Soleil.

Les Chrysomorphes : fraternité d'adoptés du Soleil, du Chariot, et de l'Impératrice qui espèrent changer une partie de leur pentacle (souvent le ka lune) en ka soleil. Les moyens envisagés sont divers, c'est une fraternité très vaste : méditation, insolation, drogues, prouesses physiques ou mentales, foi (envers Shemesh), sexe, torture, n'importe quoi qui soit

endogène au simulacre. Les Chrysomorphes n'ont pas de respect pour la nature humaine, et ne cherchent qu'à obtenir des résultats. Les méthodes les moins éthiques ne sont pas mentionnées en dehors de la fraternité. Secrètement, les R+C inspirent leurs travaux et volent leurs résultats. Le chef de cette fraternité n'est autre que Shemesh en personne. Son bras droit est un djinn nommé **Dicadesh**. **Gibil**, un salamandrin, et **Nusku**, un djinn, sont deux adoptés influents de cette fraternité.

Les Rayons miraculeux : fraternité d'adoptés du Soleil et du Bateleur, extrêmement minoritaire, se déclarant plus proche des idées originelles de la lame, dont ils prétendent que leur chef, **Kroeden**, un effrit, aurait pu la toucher. Ils tentent d'introduire du ka soleil dans le pentacle par des moyens exogènes : un mortel fabuleux, une relique liée au ka soleil, ou un lieu particulier. Contrairement au chrysomorphes, ils respectent les mortels, ou plutôt leur ka soleil, comme quelque chose de sacré, ce qui les rend suspects de prométhéanisme. Ils sont méprisés par tous les néphilims babyloniens comme des incapables.

Les Fidèles arpenteurs du sentier d'or : fraternité d'adoptés du soleil qui cherchent à synthétiser le ka soleil à partir du ka lune. Cela passe souvent par la torture d'onirim. Ils coulent de l'or fondu mélangé à des terres rares dans le simulacre d'onirim. **Nagrash**, une manticore incarnée dans un vieil homme barbu et bedonnant ; **Nowaz**, un séraphim, incarné dans un jeune prêtre fanatique ; **Tobannon**, un centaure incarné dans un noble guerrier borgne ; **Midzar**, un effrit incarné dans un maigre astrologue ; **Leonkydos**, un lammasu incarné dans un riche marchand ; et **Doraël**, un triton incarné dans un kabbaliste juif. Ils sont alliés à la Confrérie de Sarmoung.

Les Oiseaux prosélytes sont les fidèles d'**Ashurban**, souvent adoptés de l'Empereur lorsqu'il s'agit de néphilims, ou bien de simples mortels riches aidés par la magie. Ils ont généralement des origines assyriennes, et travaillent à ruiner les fondations de l'empire chaldéen. Beaucoup sont des artistes ou des courtisans, infiltrés jusque dans les hautes sphères du pouvoir. Nostalgiques de l'empire assyrien, ils cherchent à causer le plus de tord possible à Shemesh. Ils sont alliés à la Confrérie de Sarmoung.

La Confrérie de Sarmoung : secte de mystes d'orient, provenant de Perse ou de Médie, souvent zoroastristes. Ils sont tolérés par Ahura Mazda et l'Empereur, et subventionnés par les R+C. Ils se camouflent parmi les adorateurs de Marduk, d'Ashur ou de Nabû, mais aussi des dieux du feu, comme Gibil, Shulpae, ou Girra. Ils sont infiltrés surtout dans l'armée et l'administration. Leur présence en ville est issue d'un pacte entre Mir Ka El et Ahura Mazda, particulièrement puissant en Médie et en Perse. **Amuhia** (Amytis en grec), la princesse mère mariée à Nabuchodonosor II, fille de Cyaxare, est une sœur ouvrière de Sarmoung. En Perse (Anshan), ils se font appeler les mystères d'Atar, un dieu du feu. Leurs rangs rappellent la hiérarchie des abeilles. Ils cherchent à propager leur religion de purification de la magie et d'exorcisme par le feu, et à semer le chaos à Babylone, pour aider les perses à prendre le pouvoir. Leur chef à Babylone se nomme **Marzul**.

Les Héritiers de l'Etemenanki : fraternité de la Papesse et de l'Amoureux, (avec au moins un adopté du Bateleur, et plusieurs de la Maison dieu), dont les recherches remontent jusqu'à la fondation de Babylone. Ils recherchent l'origine des légendes liées à la ziggurat de Babel, et soupçonnent que Sumer n'ait pas été fondée par les sélénims, mais par des néphilims, qui auraient mis en place un compromis aussi ancien que celui d'Egypte, mais sans myste. Ce seraient les sélénims qui auraient mis fin à Sumer, menés par Lilith. Leur société aurait reposé sur un secret antique permettant aux hommes de faire de la magie solaire. Pour

prouver leurs dires, ils sont prêts à voyager très loin dans les akashas, et ils collectionnent le plus de mots d'akasha possible. Quelques uns sont prométhéens, mais d'autres cherchent ce secret pour le détruire. Leur chef est le prince de la Papesse, l'ange **Aleph**.

Les Scribes liminaires : fraternité de la Papesse et de l'Ermite qui cherche à empêcher que les Héritiers de l'Etemenanki ne parviennent à leurs fins. Ce sont des élèves de ceux qui ont mis en place le compromis de Babel, les Abgal. Cependant, ils protègent le secret et ne cherchent pas à le détruire. Ils sont alliés aux Veilleurs des 7 sceaux et aux Zammaru. Chef : **Habacuc**, Anemoï adopté de l'Ermite.

Les Veilleurs des 7 sceaux : fraternité d'adoptés de la Justice, et de la Maison dieu qui détruit toutes les recherches menant à la kabbale, et chasse les kabbalistes. Ils respectent à la lettre les enseignements de Salomon. Depuis la chute du Temple de Jérusalem, ils ont fort à faire, et les immigrés juifs importés de Judée ne leur facilitent pas la tâche. Chefs : **Esaïe**, séraphim de la Justice, et **Micah**, basilic de la Maison dieu.

Le Trône céleste d'Aram est une fraternité de néphilims kabbalistes, du Jugement, du Bateleur et de l'Amoureux, et de bohémiens venus d'Israël et de Judée, qui ne comprennent pas vraiment les implications de leurs actes, mais qui savent que la kabbale existe, et qui souhaitent que les archives de Salomon soient ouvertes. Ils s'opposent violemment à l'arcane de la Justice, mais aussi à Shemesh et à Mir Ka El, qui a fait détruire le Temple de Jérusalem pour le piller. Les **Tétramorphes** en font partie. Ils luttent contre la Rota et les Veilleurs des 7 sceaux. Chef : **Ezéchiël**, ange du Jugement.

Les Sentinelles sidérales : fraternité d'adoptés de l'Etoile et de la Roue de la Fortune, qui cartographient les constellations, et qui sont persuadés que les étoiles sont reliées par des lignes ley stellaires. Ils parviennent à les identifier et à les mesurer selon les éphémérides, mais pas à les changer. Ils craignent de ne pas se trouver au bon endroit, car ils présument que la lune noire trop présente parasite leurs recherches. Ils pensent que les Kaïms sont descendus sur terre après la Chute grâce à des bateaux volants, comme l'Arche d'Atrahasis, et qu'avant, les Kaïms vivaient sur une autre planète, ou dans une autre dimension. Ils cherchent un moyen de se propulser dans l'espace, pour entrer en contact avec les corps célestes. **Rimannu**, un sphinx adopté de la Roue de la fortune, grand astrologue et chef des astrogires de Babylone et de la région, est tellement passionné par les étoiles, qu'il ferait n'importe quoi pour s'en rapprocher. Il est pressenti pour le titre de prince de son arcane, mais n'échappe pas aux critiques de son excentricité. Seul leur chef des Sentinelles sidérales, une amphibène nommée **Anunitu**, parvient à affecter sa puissance magique grâce aux étoiles (elle est prime). Ils sont alliés aux Drakéïdes et au Schème quintessent.

Le Schème quintessent : fraternité d'adoptés de l'Amoureux et de la Roue de la Fortune, ainsi que de bohémiens, menés par **Entée d'Orion**, qui se passionnent pour le ka lune. Morphée et Sîn étant la même personne, ils protègent les onirims contre l'arcane du Soleil et luttent contre celui de l'Impératrice. Ils possèdent un akasha nommé Magur (la barque lunaire), où ils ont remplacé tous les kas par du ka lune et du ka soleil.

Les Attuku sont une fraternité d'adoptés du Diable. Constituée autour d'onirims torturés par l'arcane du Soleil, ils ont assumé des formes démoniaques, et assassinent tous les adoptés qu'ils ne peuvent soumettre au pouvoir de Nemeth. Leur chef, **Baalzebul**, est un ancien cyclope ougaritique, qui a suivi Shaïtan dès son départ d'Egypte. Ils cherchent les portes de Nemeth, qu'il estime mener à l'Agartha, ou à la folie, ce qui pour lui est la même chose.

Le Culte de Lilith est l'organisation mise en place pour palier au mutisme de Lilith. De la même façon que pour l'absence de Mir Ka El, le Culte de Lilith masque l'inactivité de leur supérieure, en lui servant d'intermédiaire avec le monde extérieur. Mais la faiblesse de Lilith n'est pas passée inaperçue, et nombreux sont ceux qui en ont profité. Shemesh n'est pas un amateur de lune noire, et il n'attend qu'un moment propice pour éliminer le Culte de Lilith. Pour pallier à ces déficiences, les jeunes sélénims du Culte doivent rester unis, et ne sont pas contre quelques conversions à demi forcées de jeunes néphilims fraîchement incarnés. Ils doivent composer avec les souhaits des seigneurs d'Aralu, qui se considèrent comme leurs maîtres, et la trahison de l'Arcane sans nom ; d'ailleurs certains d'entre eux cherchent à récupérer la lame arcanique. Leur grand prêtre se nomme **Enn-dsar**.

Les Seigneurs d'Aralu sont les anciens sélénims, que ce soient des élèves de Lilith, ou même d'anciens Custodiens de Kaïa qui ont accepté la métamorphose pour affronter les Glaives prométhéens. Ereshkigal et Nergal en sont les plus remarquables, disposant tous deux d'une anti-terre, et tous deux éthérés : l'une possède la bouche cousue, et parle par l'intermédiaire d'une sans repos ; et l'autre possède une corde de pendu autour du coup, et ses mains, séparées de son corps, flottent au dessus du sol à sa convenance. Ils se fichent complètement des arcanes majeurs, ou des sélénims plus jeunes. Ils sont plus inquiets des agissements de Shemesh, du Dévoreur, des R+C, ou des Parques.

L'Arcane sans nom : le jeune Baal, qui a saisi sa chance en volant la lame de l'Arcane sans nom, a fui en Phénicie pour le moment. Les rares alliés qu'il a laissés derrière lui font tout leur possible pour rester invisibles.

Résumé

Un couple, l'un dit être issu du Culte de Belija'al, un lamassu **Zagan** et l'autre dit être une néréide ancienne Custodienne de Kaïa, **Hegal**, souhaitent révéler aux mortels et aux autres que Marduk n'est qu'une coquille vide, le masque d'un draKaon endormi, qui a servi de couverture à Mir Ka El pour sa politique, et qui est désormais l'alibi de plusieurs fraternités autocratiques. Comme Mir ka El est absent, Shemesh tente de simuler sa présence, et d'éliminer ces trublions. Celle qui se fait passer pour Hégel, Adesha, est retenue par les séides de Shemesh dans son temple.

Zagan essaie de faire libérer Adesha en mettant la pression. Pour cela, il change les lieux magiques liés à Marduk en nids d'effets dragons. Ils pointent du doigt les exactions du gouvernement, en faisant revendiquer les attentats par les peuplades éradiquées par Babylone.

Les pjs sont chargés d'identifier la cause des draconisations, ou sont impliqués dans une émergence d'effets dragons, et finissent par suivre la piste laissées par les terroristes. Ce faisant, ils découvrent qu'une branche parallèle de l'arcane du soleil capture des onirims pour tenter de faire fusionner leurs kas grâce à l'or et les changer en ka soleil.

Les pjs hésitent sur la conduite à tenir, d'autant plus que Zagan leur explique qu'il s'agit d'Hegal en prison, et leur montre des révélations issues des kas de Mir Ka El, qui le relie à Ba'al.

C'est le moment que choisit Shemesh pour avancer sa supercherie : un faux Mir Ka El, en réalité Nusku déguisé par une illusion "revient" pour protéger le bon peuple.

Est-ce que les pjs vont aider Zagan à libérer Hégal ?

Mais les pjs obtiennent la confirmation d'un effet dragon que Hégal n'est pas Hégal. Ils sont prêts à contrôler tous les mushussu pour mener leur projet à bien, et à les consacrer à Belija'al. Celui qui dit être un ancien membre du culte de Ba'al n'est qu'un effet dragon, mais il est parvenu à accumuler 5 kas, et espère devenir un véritable néphilim. L'autre est une adoptée du Diable.

Les pjs peuvent obtenir comme alliés la Confrérie de Sarmoung, pour éliminer les cultistes de Ba'al.

Si les pjs sont parvenus à les arrêter, Shemesh dit qu'il leur permet de rencontrer Mir ka El, et les amène dans la salle du palais où il a disparu. Ils affrontent ses peurs, et Saint Michel survient, leur promettant de tout leur révéler s'ils agissent pour sauver la Mésopotamie : les Attukus, qu'ils ont libérés par erreur, vont se répandre dans le monde...

Implication des pjs

Les pjs sont attaqués par des effets dragons, alors qu'ils négocient avec un officiel humain, la fille du roi de Kish, Maziyah, qui est une espionne à leur service. Zagan a pris Maziyah pour une agente réelle de Shemesh, et envoyé sur elle un effet dragon.

Des mortels proches des pjs sont attaqués par des effets dragons, et cela a des répercussions sur ceux qui ne connaissent pas les néphilims. Mais ils ont été protégés par les Mushussu.

Un effet dragon de feu a décidé de consommer le plexus, ou les objets magiques des pjs pour remplir ses réserves.

Shemesh les a à la bonne. Etrange au vu du scénario précédent, mais pourquoi pas. Il les charge d'enquêter sur les attaques terroristes de plusieurs officiels humains qui ont croisé des effets dragons violents.

Les pjs sont chargés par un autre arcane du travail. La Maison dieu est particulièrement concernée, mais le Bateleur et la Justice aussi.

Effets dragons ou créatures de kabbale ?

Soupçons sur la Force

Les pjs identifient les effets dragons, ou les cultistes, comme des serviteurs de Ba'al.

Les pjs reconnaissent un juge public, **Astruzu**, qui était soit proche d'un attentat à l'effet dragon piégé, soit mène une communauté de guerriers philosophes.

Ces communautés sont des écoles de lutte, de combat à la lance, et de méditation, dédiées à Marduk. Elles sont au nombre de 4 dans Babylone, ne contiennent qu'une dizaine d'adeptes surentraînés et fanatiques, et sont discrètes, et ne recrutent pas ouvertement.

Certains Frères de Sarmoung les fréquentent irrégulièrement, sans forcément savoir qu'elles servent de terreau à l'agitation ambiante.

La piste que remontent les pjs les mène à une cachette d'objets magiques qu'utilisent aussi les humains dévoués à l'entretien des mushussu, derrière un terrain de lutte contre des taureaux, où sont organisés des paris. Les mortels, qui nourrissent les mushussu, ont aperçu

un officiel qui venait régulièrement poser des objets dedans : **Boedegal**, un troll, Gardien des nids fulgurants, incarné dans un bouvier.

Les pjs apprennent que Boedegal est un élève d'**Amar**, un firbolg, le Berger des nids fulgurants. Les pjs peuvent se rendre à l'Esagila, dans une cour à l'écart, pour y rencontrer **Tartakku**, un einherjar, lui aussi élève d'Amar. Tartakku est bien conscient des problèmes liés à la draconisation des champs magiques, et d'un culte de Ba'al résurgent. Par contre il ignore où se trouve Boedegal, qu'il n'a pas vu depuis 3 jours, ce qui commence à l'inquiéter. Il indique aux pjs que Boedegal était chargé de récupérer de nouveaux effets dragons à l'extérieur de la ville, que les Gardiens des nids fulgurants auraient pu transformer en mushussu. C'est d'ailleurs la tâche d'Amar, il est le seul à savoir le faire.

A l'endroit indiqué par Tartakku, au pied d'une colline boisée qui permet de voir un méandre de l'Euphrate, un paysan a vu des mushussu, une dizaine, passer avec quelqu'un ressemblant fortement à Amar. Au sommet, une clairière brûlée, où reste un mushussu de faible puissance, enchanté par Zagan pour attaquer tout néphilim s'approchant. Dans les champs magiques, grosse perturbation draconique : visiblement un pentacle a été sacrifié ici. Un rocher, avec une empreinte sanglante, qu'il aurait été chargée de ka comme une relique avant de mourir : Amar est Teshub, ancien grand prêtre de Ba'al.

Si les pjs tentent de confronter Amar, celui-ci nie en bloc. Mais d'autres que les pjs sauront remonter la piste, dont des frères de Sarmoung qui les ont suivis, et Teshub va être arrêté, ce qui va remettre en cause l'utilisation publique des mushussu.

Accusations sur l'arcane du Soleil

La confrérie de Sarmoung, en tous cas Marzul, n'est pas convaincue de la culpabilité de Teshub, qu'ils connaissent bien. Les frères de Sarmoung sont actuellement en disgrâce auprès de Shemesh, à cause de leurs échecs lors du scénario précédent, et le prince du Soleil refuse de les recevoir, afin d'éviter tout amalgame avec lui. Ils considèrent les pjs comme de dangereux fauteurs de troubles, et des ennemis potentiels, mais aussi des leviers pratiques.

Ils font jouer leur intimidation, et le mortel qui s'occupait des mushussu derrière le parc à taureaux vient les voir : il a à nouveau aperçu Boedegal, venu vider la cachette de reliques. Il sait que plusieurs cachettes ont ainsi été vidées, et que les réserves de nourritures des mushussu baissent. Il ignore ce qui se passera quand ils n'auront plus rien à manger. Cette partie là est vraie.

Il a suivi Boedegal jusqu'à un vieux grenier à blé dans le quartier de Lugalirra. Il a découvert une réunion de sectateurs, qui préparent le sabotage d'une cérémonie importante, dédiée à Marduk et à Shul Pae, le Salut de l'aube, qui a lieu le lendemain matin. Serviabile, il indique même où trouver les responsables de la cérémonie, dans le temple de Marduk du quartier de Kullab. Le pauvre homme ne fait que réciter de façon convaincante les informations transmises par le frère de Sarmoung qui a obtenu lui même ses informations, et qui l'a briefé. La confrérie de Sarmoung cherche à alerter les adoptés du Soleil par tous les moyens, et les pjs semblent idéals pour dévoiler la conspiration. Les frères de Sarmoung ignorent que les pjs vont tomber sur quelque chose de bien plus gros.

Le temple de Marduk, la Maison des ordres des dragons, et imposant, et comporte un champ et de nombreuses dépendances, ce qui est normal, puisque c'est là que sont "élevés" les mushussu. Si les pjs sont venus chercher un adopté du Soleil qu'ils connaissaient déjà, Dicadesh, Zurvan, ou autre, ils doivent tout de même se rendre dans ce temple pour lui parler.

Suite à un malheureux concours de circonstances, les pjs sont abandonnés au milieu du complexe par le serviteur qui les accompagnait à la recherche d'un responsable, quand ils entendent des sanglots.

Les sons leur parviennent depuis un puits, à travers un soupirail situé à mi-chemin de la hauteur. Le puits est protégé contre la magie et les effets dragons, (mais pas contre la kabbale), ce qui est le cas de nombreux endroits du temple. C'est un onirim qui subit des ponctions de sang régulières, mais il ignore pour quoi faire. Ses barreaux sont faits d'un alliage d'orichalque, et il ne peut sortir. Il ne connaît pas le nom de ses tortionnaires, mais il peut les décrire, entre autres un centaure guerrier borgne de haute naissance, et un séraphim, jeune prêtre dont le visage est lumineux dans le noir.

A ce moment là, un prêtre mortel de Marduk vient trouver les pjs pour écouter leurs demandes, qu'il transmettra à qui de droit, Nusku ou Gibil. Il refuse de reconnaître qu'il puisse y avoir un onirim dans leurs geôles et d'ailleurs, il est muselé par un garde, donc les pjs ne l'entendent plus.

Si les pjs s'arrangent pour faire évader l'onirim, un naga nommé **Horsheb**, ils vont avoir du mal à le croire, parce qu'il change d'identité aussi vite qu'il respire, à cause du traumatisme subi. Il explique qu'il provient d'une prison sous l'Esagila, où d'autres onirims étaient retenus, ainsi que les opposants au régime. Depuis quelques temps, la nourriture pour les mushussu est devenue trop rare, alors l'arcane du Soleil extrait le ka des onirims pour les nourrir.

Révélation fumeuse en cascade

Le salut de l'aube se tient sur la terrasse du temple d'Amurru de Lugalirra. Au lieu de l'annuler, Shemesh a choisi d'en faire un piège. A l'heure dite, le plexus de feu sensé naître éructe d'une dizaine de minuscules effets dragons de feu qui s'égayent, en mettant le feu partout. Une voix de stentor retentit, annonçant que les Araméens ne se soumettront plus au règne de Marduk, et que celui-ci ne peut plus protéger les babyloniens. Les pjs (s'ils sont présents) ont le temps de voir une silhouette d'un pyrim couvert de tatouages draconiques fuir. Les gardes du Soleil, ainsi que les Frères de Mardouk, pourchassent Zagan, jusqu'à ce qu'ils le voient entrer dans un feu et disparaître dans les champs magiques.

Que les pjs aient choisi d'intervenir, ou qu'ils se soient désintéressés de cette affaire, ils sont contactés par **Zagan**, un lamassu intrigant, qui les aborde abruptement, loin des regards. Il dit souhaiter connaître leur camp avant de leur donner plus d'informations. Il se présente comme un ancien membre repentant du culte de Ba'al, qui use de ses pouvoirs pour réveiller la population. Il révèle à Negin que "Hégal", sa compagne a été enfermée dans la prison sous l'Esagila. Il n'ignore pas que des onirims y sont enfermés, au seul prétexte de leur métamorphe. Il a des mots très durs envers Mir Ka El, qu'il accuse d'être un dracomaque ambitieux. Il fait lire aux pjs une relique de Mir Ka El en personne : l'ancien dracomaque était un champion de Ba'al, qui a estourbi de nombreux kaïms grâce au draKaon pour augmenter sa puissance. Il est intervenu pour affronter Bilgames non loin de l'Eden, et Ba'al a commis de graves dégradations, qui ont avancé la chute de l'Eden.

Zagan accuse Mir Ka El de vouloir remettre le culte de Ba'al en place, et demande de l'aide aux pjs pour l'aider à libérer Hégal.

Le retour du roi

Des crieurs publics officiels parcourent la ville, accompagnés de tonitruants cornistes. Ils annoncent le retour de Nabuchodonosor II, qui était en train d'arbitrer le conflit entre les Mèdes et la Lydie. Mais la grande nouvelle est surtout qu'il revient accompagné de la statue de Marduk, qui l'a soutenu pendant la guerre. Cette statue est connue par les néphilims de la ville comme la stase de Mir Ka El, et ils l'ont crue toujours présente dans l'Etemenanki. Par ailleurs, aux côtés du roi, son nouveau général, un jeune blond, le suit dans tous ses déplacements. On murmure dans les cercles autorisés qu'il s'agirait de Mir Ka El revenu en personne !

En vérité, il s'agit simplement de Nusku, couvert d'une illusion. Shemesh sait que bientôt, ceux qui soupçonnent que Mir Ka El est parti vont lui demander des comptes. Il espère que cette diversion va lui donner le temps de trouver l'anti-terre de Lilith, et que sa mort lui octroiera définitivement les clefs de la ville.

La grande évasion

Si les pjs croient les boniments de Zagan, ou même qu'ils cherchent à faire évader les onirims, ils vont devoir préparer un casse à l'Esagila. Malgré sa taille, le bâtiment est une forteresse, et tous ceux qui y travaillent font partie du clergé de Marduk.

Il est impénétrable par magie, et ni les effets dragons, ni les sorts ne passent ses murs. Ceci est dû à une certaine forme de tatouage draconique, fixé dans les murs. Comme d'habitude, la kabbale n'est cependant pas arrêtée. Pour avoir une idée du plan, un individu devra se rendre à l'intérieur. Le rez-de-chaussée et les cours sont fréquentés par de simples serviteurs, ainsi que des esclaves du culte. Parmi ceux-ci sont infiltrés les Frères de Sarmoung, qui veillent à ce que personne ne vienne empiéter sur leurs plates-bandes, surtout pas des néphilims. Marzul est contre la libération des onirims, et préfère garder Shemesh plutôt qu'un inconnu potentiellement pire, en attendant que ses supérieurs envoient un homme de Cyaxare.

Localiser l'entrée des sous sols, qui n'existent que par magie, est plus compliquée, car seuls "les plus saints", *ie* les adoptés du Soleil, peuvent s'approcher de leur entrée. Et quand bien même, seul un adopté disposant d'un ka soleil assez poli est capable de réfléchir dans son pentacle la clef de la porte. Pour pallier à ce manque, les pjs vont devoir soit dominer, menacer ou contrôler un adopté du Soleil capable de le faire (ils sont au nombre de 8, dont Nusku, Gibil, et Nagrash). Ou bien causer assez de trouble pour se faire arrêter.

Il existe cependant une ouverture inconnue de Zagan, qui peut permettre aux effets dragons et aux pjs sous une autre forme d'y pénétrer. Cette ouverture est connue de la Rota, ainsi que des Héritiers de l'Etemenanki. Aleph ignore l'existence des onirims captifs, et sera bien ennuyé de l'apprendre. Mais s'il refuse d'impliquer son arcane, il peut donner cette information aux pjs. Daniel, lui, espère pouvoir faire tomber Shemesh avant le retour de Mir Ka El, auquel il croit fermement, et le faux Mir Ka El est une insulte à ses yeux. Cependant, leur neutralité est leur seule sécurité.

Le problème est ensuite de faire sortir les condamnés sans être tués par les gardes. Pour cela, Zagan est très doué en diversion, et il ne verra aucun inconvénient à faire accoucher un

des sites magiques de la ville d'une flopée d'effets dragons en colère, d'autant plus que cela avancera ses propres plans.

Le plus gros souci est la profusion de mushussu qui veillent sur les entrées et sorties de l'Esagila dans les champs magiques. Si Negin peut parvenir à passer inaperçue, ou à s'en débarrasser de quelques uns, ils sont trop nombreux pour être gérés ainsi.

Zagan pourrait leur fournir une relique atlante qui les assommerait, mais il hésite à l'employer, car elle peut aussi avoir des effets indésirables en conjonction avec les protections de la bâtisse. Cependant, en dernier recours, il pense que cela pourrait leur sauver la vie, donc il la leur laisse. En réalité, cette relique provient du culte de Ba'al, et doit pervertir les mushussu de la ville, mais ne peut fonctionner que depuis l'intérieur de l'Esagila. Et comme seul un néphilim peut l'activer, il a besoin que les pjs le fassent.

La mort du matador

Les pjs peuvent commencer à douter de Zagan dès qu'ils aperçoivent ses tatouages draconiques. Et malgré ses dénégations, il use de pouvoirs qui ressemblent fortement à ceux du culte de Ba'al...

Au moment où vous le jugerez opportun, un des mushussu que croise Negin s'arrête devant elle. Il lui explique qu'elle lui rappelle quelqu'un. Les mushussu sont des effets dragons capturés ailleurs, qui sont transformés par les pouvoirs de Teshub. Et leurs souvenirs deviennent très flous. Mais ce mushussu, qui est fait de ka eau, a des réminiscences de sa vie passée. Si Negin accepte d'échanger un peu de son ka avec le mushussu, alors celui-ci lui révèle sa vision.

Negin a alors un aperçu du trajet de l'essence d'Hégal, réduite à la narcose dans son état de kaïm, puis sacrifiée par Zagan et Adesha à Ba'al. Mais son ka est alors absorbé par le draKaon, et, des siècles plus tard, elle renaît, sous la forme d'un effet dragon. Le mushussu se fond alors dans le pentacle de Negin, qui gagne 4 puces de ka.

L'hydrim en prison n'est donc pas Hégal, et Zagan a menti.

Les pjs vont donc avoir envie de le retrouver pour comprendre, et lui briser les rotules. Zagan se trouve sur le toit de l'Esagila, et tente de réveiller Ba'al, en changeant le plexus de feu en omphalos. Il est protégé par plusieurs effets dragons, mais les mushussu vont aider les pjs, s'ils n'ont pas activé la relique.

Zagan est composé des 5 éléments, peut se déplacer en se jetant dans un feu à travers les champs magiques, peut charmer un néphilim ou un effet dragon, peut se tatouer des effets dragons comme un dracomaque, peut se changer en flammes (immatériel), et peut passer pour un néphilim.

Les chevaliers de Saint Michel

Shemesh doit une fière chandelle aux pjs, et se confond en excuses : il a identifié les dissidents de son arcane qui torturaient des onirims, et cela ne se reproduira plus. Il ne souhaite pas se quereller avec eux, et veut effacer toute haine passée. S'ils acceptent de le rencontrer, il les reçoit dans l'Etemenanki, et admet avoir caché certaines choses à son peuple, mais pour son propre bien, car il méprise les mortels, et croit que les néphilims et les sélénims

s'affronteront immédiatement, s'ils connaissent la vérité. Pius, il les amène au sommet de l'Etemenanki.

Si les pjs refusent l'invitation, ils sont alors conviés au même endroit par Daniel, ou par Hemen, un des Tétramorphes, s'ils s'entendent mieux avec eux. Là, ils entrent dans la chambre de Mir Ka El. Vide, couverte de poussière, elle est abandonnée depuis des années. Des pentagrammes d'invocation couvrent le sol et les murs, ainsi que divers reliefs de sacrifices.

Mir Ka El apparaît en personne et leur annonce que la Mésopotamie est en danger. L'ouverture de la porte noire a permis d'ouvrir la marche de Daath nommée Nemeth. Ses légions menacent d'envahir le monde, et de corrompre tout ce qui est magique, par l'orichalque, la lune noire, et le khaïba. Ils doivent trouver un moyen de les refermer, peut être en...

Soudain surgit d'un de ses pentagrammes une créature de Daath : la Peur du Dragon de la fin des temps. Une fois le monstre vaincu, les pjs doivent se rendre à l'évidence, ils n'ont aucune idée de comment refermer la boîte de Pandore...