

---

# La prophétie du Thaumaturge

-587 -586

---

Les pjs sont confrontés à un étrange mortel aux pouvoirs de divination, sensé avoir été fabriqué par l'arcane du Soleil. Mais il semble en réalité provenir des expériences de l'Empereur. De plus, ce médium est convoité aussi par les R+C, qui voient en lui l'élú de la Qiyas. Les pjs devront identifier l'origine de ses pouvoirs, puis choisir quoi faire des jardins miraculeux d'où ils sont tirés. Ce faisant, l'un des pjs va retrouver des fragments de sa mémoire : et si c'était lui, l'élú du Trait ?

## 1 - Un jeune prodige

---

Invitation à l'Esagila de la part de l'arcane du Soleil.

**Aleph**, ange, parle à Mehen : il y a quelque chose d'étrange à l'arcane du Soleil, et j'aimerais que vous espionniez pour le compte de la Papesse. A quoi peut bien servir le petit protégé de Shemesh ?

Shemesh présente aux néphilims de Babylone "sa" création, **Nahum**, un jeune prophète hagard, merveilleuse réussite du Sentier d'or. Divinations.

Un ange adopté du Jugement, **Ezéchiel**, s'exclame : "ce n'est pas un véritable prophète, c'est un imposteur !" Brouhaha, Shemesh clôt la séance, passe au banquet, et cache Nahum.

## 2 - Kidnappé !

---

Nahum est retenu dans les salles cachées de l'Esagila, où les Chrysomorphes l'étudient. C'est un lieu protégé contre la scrutation magique, mais pas contre les effets dragons, par exemple. Une fois par jour, au coucher du soleil, il a le droit de se promener dans les jardins de l'Esagila, sous la garde de deux mortels.

Nahum est amnésique, et ignore pourquoi il a des visions, mais il sait qu'elles ne viennent pas de l'arcane du Soleil, puisqu'ils en cherchent eux aussi l'origine. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il s'est réveillé dans le temple de Shemesh, à Dur Sharrukin, entre les mains de **Gibil**, une salamandre, et d'autres adoptés du Soleil. Peut être qu'en retournant à Dur Sharrukin, la mémoire lui reviendrait ?

Quand les pjs interviennent pour lui parler, les agents d'Ashurban, des mortels, surgissent, déguisés en gardes de l'Esagila, pour le kidnapper. Ils demandent gentiment aux pjs de s'écarter, en se faisant passer pour des gardes, puis une fois qu'ils sont loin, s'enfuient avec lui. Ils ignorent que Nahum est un thaumaturge créé par l'arcane de l'Empereur d'Ashurban, mais doivent le ramener à Assur.

L'essentiel est que Nahum quitte l'Esagila.

### 3 - Prenez la porte

---

Alors que les pjs fuient avec Nahum, ils sont arrêtés par une escouade de soldats, dont certains possèdent de discrets tatouages en forme de flammes : des frères de Sarmoung. Ils ne sont pas encore sûrs de leur décision (tuer Nahum, ou le rendre à Shemesh) mais ils craignent ses pouvoirs, et attaquent les pjs. Les pjs ont le temps d'en interroger un, et d'apprendre ce que sont les frères de Sarmoung, car Nahum le voit dans une vision. Il révèle aussi leurs liens contre nature avec l'arcane du Soleil, même s'il ne sait pas les proportions que ça atteint.

Sur ces entrefaites, Gibil et de véritables gardes du palais surviennent, et tentent de récupérer Nahum, par la force, s'il le faut. Si les pjs essaient de négocier, Nahum a une autre vision, et révèle devant tout le monde que c'est Aleph qui leur a demandé d'espionner le Soleil. Il ne peut contenir ses révélations !

Lors du combat qui s'en suit, **Habacuc**, un anemoï adopté de l'Ermite survient, et leur parle dans son non-langage, les invitant de force dans sa sphère privée. Le temps ne s'y écoule pas de la même manière, et il peut leur dire que les révélations de Nahum vont mettre la Mésopotamie en danger, et qu'il ne doit pas rester entre les mains de Shemesh. Habacuc sait que Shemesh veut se servir de Nahum pour découvrir l'entrée du royaume de Lilith, mais il ne le dira pas aux pjs.

En tous cas, il ouvre un seuil magique, qui mènera les pjs jusqu'à Dur Sharrukin.

### 4 - La ville oubliée

---

Dur Sharrukin (Khorsabad) a été bâtie par Sargon II au VIIIème siècle, mais dès sa mort, avant même qu'elle ne soit terminée, son fils Sennachérib a emménagé à Ninive. La ville est donc complètement en ruines.

Contrairement à Shemesh, Ashurban n'a pas été dérangé par les adorations des mortels envers des dieux autres que lui, surtout tant que ses simulacres étaient les dirigeants, ou leur famille. Les temples de Dur Sharrukin ne sont pas dédiés à Ashur, mais dans chacun d'entre eux, Sargon est quasiment déifié. La mort du souverain loin de chez lui, sans tombe, a causé sa malédiction, et il erre dans sa ville, à l'affut du ka soleil.

Dans les ruines, les pjs trouvent des traces du passage des hommes d'Ashurban à la recherche de Nahum, ainsi qu'un marteau emmaillotté dans un foulard. Ce marteau rappelle à Nahum qu'il connaît bien les mathématiques, et qu'il est initié aux secrets de l'architecture. Il se souvient d'avoir vécu toute sa vie à Ninive.

Dans le même temps, ce maillet rappelle à Mehen des souvenirs disparus. Il se souvient d'avoir accompagné un bâtisseur égyptien, Hekheb, fascinant par ses connaissances occultes, myste de rang élevé, manipulé par des R+C. Il regagne une puce de ka.

Si Gibil et ses hommes avaient choisi ce lieu pour se replier après le rapt de Nahum, c'était parce que les ruines sont abandonnées. Il ignore qu'elles sont hantées. Les pjs vont le comprendre rapidement, quand de la musique de flûte va retentir, et que la lune noire va produire des effets cosmétiques inquiétants. Si les pjs trouvent le moyen de parler avec le

Spectre de Sargon, ils peuvent comprendre qu'il est contrôlé à distance par nécromancie, sans doute par un sélénim ! En effet, le Culte de Lilith a compris que Shemesh cherche à retrouver l'entrée du royaume de leur déesse grâce à Nahum, et ils souhaitent le tuer !

Nahum va d'ailleurs accuser le grand prêtre de Lilith de Babylone, **Enn-dsar** de vouloir le tuer, au cours d'une transe de plus, sans expliquer pourquoi. Les pjs ne pouvant pas grand chose contre la lune noire, il y a de grandes chances qu'ils fuient.

En fuyant les ruines de Dur Sharrukin, les pjs tombent sur une caravane de Mannush. Ceux-ci se rendent vers Ninive, ou du moins ce qu'il en reste. C'est à seulement 12 km.

Sur le trajet, les Mannush sont curieux de savoir qui est Nahum. En effet, il leur rappelle les effluves magiques de l'Euphrate, alors que Ninive a été bâtie sur le Tigre... Ils estiment que Nahum a sans doute été touché par une Muse, mais que ceux qui l'ont manipulé ont gâché ses talents, et qu'il ne pourra jamais s'épanouir. Cependant ses révélations pourraient amener à des découvertes miraculeuses...

## 5 - La splendeur perdue

---

En 614, les Mèdes pillèrent Assur, et assiégèrent Ninive. En 612, Nabopolassar et le roi des Mèdes s'allièrent, et le dernier roi des assyriens fut tué. Ashurban, renvoyé en stase par Mir Ka El en 625, en est ressorti peu après, et depuis, il cherche à retrouver sa gloire passée. Ninive est tombée, mais des akashas ouvrent toujours sur la ville. C'est dans un de ceux-ci, les Jardins de Dercéto, qu'il a installé son paradis nostalgique, souvenir de la gloire de l'empire assyrien du temps de Sargon II ou de Sennachérib. Nahum a été élevé dans cet akasha, et donc se souvient d'une Ninive éclatante, pleine de vie, ce qui contraste violemment avec la réalité.

Dercéto n'est autre que l'origine mythique de Sémiramis, une ondine philistine mariée de force avec Ashurban. Mais comme elle a atteint une certaine forme d'accomplissement mystique à travers son jardin, Ashurban, jaloux, l'a laissée être capturée par des sélénims, qui l'ont métamorphosée. Après plusieurs siècles, une fois sa chute prononcée par Mir Ka El, Ashurban s'est réfugié dans son jardin, mais il n'a jamais compris les effluves mystiques dégagées par les fleurs, et s'est contenté de le piller pour ses ressources magiques. C'est là que le ka soleil de Nahum a été changé, élevé dans un environnement paradisiaque, grâce à son éducation artistique de l'Empereur, mais aussi aux manipulations d'Ashurban.

Ruines urbaines, village de tentes. La porte de l'akasha est cachée dans la ville.

Les Mannush dissipent leur brume pour entrer en contact avec les marchands et apprendre où se trouve la porte. A ce moment là, Ashurban apparaît, et téléporte directement Nahum dans l'akasha, expliquant aux pjs qu'il s'agit de son bien, et que Shemesh n'a pas intérêt à chercher à le capturer à nouveau.

Avant de disparaître, Nahum souffle : "Le Triangle de la lune peut être étayé par le Triangle du soleil."

La porte d'akasha ne peut s'ouvrir qu'en activant trois endroits différents. Les Mannush ont appris où se trouvent ces lieux mystiques. Habacuc se manifeste à nouveau, et dévoile aux pjs que grâce aux pouvoirs de son arcane, il peut entrapercevoir l'avenir. Par contre, s'il souhaite conserver cette sagesse, il ne peut intervenir. C'est pour cela qu'il se sert des pjs pour éviter que cela ne s'envenime. Il leur conseille de commencer par se rendre à l'ancien arsenal.

## L'architecte : Ninyas

---

L'ancien arsenal est bâti en bas de la colline où se dresse le palais, au bord d'un ancien quartier riche. Cette caserne hébergeait la fleur de l'armée assyrienne, et permettait d'en entraîner de nouveau. Vastes cours, créneaux triangulaires, râteliers vides, lits abandonnés.

Au centre de la plus vaste cour d'entraînement se dresse une tour carrée fortifiée, qui servait de QG. Des buffles ailés semblent renforcer ces murs. Le toit est triangulaire, et orné d'un soleil ailé (symbole d'Ashur). Des archers de pierre sont dirigés l'un vers le palais, et l'autre vers les jardins d'Ishtar. Dans les ruines, une quantité impressionnante de lions erre à l'affût de nourriture. Ils restent paisibles tant que les pjs n'essaient pas de sortir de l'Arsenal. Ces lions sont la narcose de Ninyas.

Tout en haut de la tour, dans l'ancien bureau des généraux, plusieurs sages griffonnent sur des tablettes. Ils sont en train de décrypter une des énigmes laissées par le fondateur des Jardins de Dercéto, **Ninyas**, un centaure versé dans les mathématiques, qui en a échafaudé les plans. Tant qu'ils ne l'ont pas décryptée, ils ne peuvent sortir sans que les lions ne tentent de les dévorer.

L'énigme est la suivante : un pentagramme est inclus dans un pentagone (chacun de sommets de l'un touche les sommets de l'autre). Combien y-a-t-il de triangles ? La réponse est 35. Le plus facile est de comptabiliser le nombre de triangles possibles avec un des côtés du pentagone, de multiplier par 5, puis de recommencer avec un des segments du pentagramme, et de faire attention aux doubles.

A chaque réponse fausse, un lion entre et attaque. Une fois que les pjs ont résolu l'énigme, les sages acceptent de leur parler.

Ce sont les Frères aînés, une secte des R+C qui recherche l'Elu, un mortel capable de redécouvrir le Trait, une science occulte qui a disparu avant d'être développée. Ils nomment Nahum *ḥaṭṭu ḥasīsu*, ce qui signifie le « sceptre de l'ingéniosité », le super-sage. L'Atrahasis est dans les légendes sumériennes et akkadiennes le survivant du Déluge, qui a ému Enki, et a été averti suffisamment tôt pour fabriquer l'arche. Il serait immortel, et vivrait dans le jardin éternel de Dilmun, où réside Ea. Ils ignorent d'où peuvent bien venir les pouvoirs du Trait, ni ce qu'il serait possible de faire avec. Mais ils savent que cette découverte sera à la base d'une nouvelle science occulte, liée à la beauté et au ka soleil. Ils espèrent que Nahum soit cet élu. Comme ils sont prêts à le protéger, et qu'ils possèdent des leviers qui leur permettent de manipuler la Confrérie de Sarmoung, ils proposent leur aide aux pjs, pour lutter contre Ashurban.

Par contre, en échange, ils devront livrer Nahum aux R+C... Ils souhaitent que les pjs demandent à Nahum d'où il tire son inspiration. S'il leur répond de la femme du désert, ou même qu'il mentionne une muse, alors il est possible qu'il soit l'élu.

## La princesse : Dercéto

---

Les jardins d'Ishtar s'étendaient autour du temple de celle-ci, juste à côté du fleuve, à l'embouchure avec l'autre rivière alimentant la ville. Pendant l'apogée de l'Assyrie, Lilith possédait une entrée de son anti-terre dans son temple. Mais ses jardins étaient éloignés de la lune noire, et l'ondine Dercéto aimait à s'y promener, épargnée par la pression sociale, avant que son akasha ne soit élaboré. Depuis la chute de la ville, les jardins sont retournés à l'état

sauvage, et les mignons canaux fleuris se sont changés en marigot puant. C'est le lieu de villégiature de Dercéto, désormais changée en sélénim.

Pour activer le lieu, les pjs doivent verser de l'eau sur le visage de pierre de la statue d'Ishtar. La vieille statue est brisée, et sa tête a été emportée par un effet dragon d'eau, semblable à une grosse tortue.

D'un des bassins antiques, une silhouette de femme surgit, pâle et dégoulinante. Ses yeux ont la rondeur de ceux de l'ondine, mais sont noirs comme l'encre. Dercéto leur exprime sa douleur d'avoir été condamnée par Ashurban, jaloux. Elle leur parle de Ninyas, l'architecte, qui l'aimait sans pouvoir l'être en retour. Elle ignore tout du Trait, car elle n'a fait que profiter de l'art de Ninyas. Elle n'en veut pas aux sélénims de Lilith qui lui ont causé sa malédiction, mais elle souhaite se venger d'Ashurban. Elle laisse à Negin une part de sa malédiction, qui peut lui permettre de détruire ses jardins, d'immobiliser Ashurban pendant quelques minutes, ou d'ouvrir une porte vers l'anti-terre de Ninive, un lieu où les victimes des conquêtes assyriennes sont vaincues pour l'éternité.

Elle leur révèle que la porte de ses jardins se trouve dans une des cours du palais royal.

### L'empereur : Takultu

---

Le Palais sans égal, taureaux androcéphales, colonnes monumentales, multitudes de pièces et de cours, désert. Dans ce lieu lié à la puissance de Sennachérib et des rois assyriens, les pjs doivent organiser un banquet, où ils doivent assumer le rôle des dieux de la Mésopotamie, qui mangent avec Ashur, qui les a invités. Le rôle d'Ashur est confié à une de ses représentations, une statue fait l'affaire. Les Mannush peuvent aider les pjs à organiser leur banquet.

Tout se passerait bien, s'ils ne se trouvaient confrontés aux véritables dieux, qui viennent assister au repas. **Shemesh**, un lamassu, vient pour récupérer Nahum, et remercie les pjs de l'aider dans ce sens. **Nergal** et **Ereshkigal** viennent s'assurer que Shemesh sache qu'ils sont au courant de sa volonté de détruire Lilith, et qu'ils ne cautionnent pas son geste, mais qu'ils n'interviendront pas directement contre lui... mais contre ses agents, c'est une autre histoire. Ils ne le mentionneront pas devant les pjs, en tous cas, il est important que les pjs ignorent que Shemesh recherche l'antiterre de Lilith. Sîn/Morphée ne se déplace pas en personne mais envoie **Anunitu**, son élève, une amphibène adoptée de l'Etoile. Elle est là pour rappeler à Shemesh que ses mauvaises actions contre les onirims ne seront jamais oubliées. Elle hait les sélénims. **Gibil**, salamandrin adopté du Soleil, représente Ninurta et Ishkur, adoptés de la Force tous les deux, dont il a été l'élève. Ninurta détestant Ashur, son absence n'est pas considérée comme un problème. Gibil et Anunitu se détestent. Et évidemment, une fois que tout le monde est là, **Ashurban** s'en vient en personne. Le phœnix exulte de voir tous ses ennemis à sa table. Les Mannush sont terrifiés, évidemment.

L'indisposition de Lilith, l'absence de Mir Ka El, la puissance du culte de Sîn, la chute d'Assur sont autant de sujets autour desquels tourne la conversation de manière perverse, rapprochant inéluctablement le moment où le repas va se changer en boucherie. Toutes les tentatives des pjs pour orienter la discussion vers des terrains moins fangeux verront les regards se tourner vers eux, et ils n'auront que très peu de soutien (Anunitu).

Puis les pjs vont découvrir qu'un des plats a été salé avec de l'orichalque. Shemesh s'empresse de révéler l'information et accuse Ashurban de ne pas respecter les lois de l'hospitalité. C'est le moment que vont choisir les frères de Sarmoung pour intervenir, et

attaquer tous ces dieux en même temps. Ils sont très nombreux, et puissamment armés, bardés d'orichalque. Les sélénims n'en ont que faire, et ils fuient sous forme éthérée. Les frères de Sarmoung épargnent Shemesh et Gibil. Ashurban est tué, et fuit dans un autre corps.

Si les pjs ont tenté de protéger une des ces augustes figures, elle leur en sera plus ou moins reconnaissante.

## 6 - Les Jardins de Dercéto

---

Une fois les trois sommets du triangle activés, la porte des Jardins de Dercéto s'ouvre sur Ninive du temps de sa splendeur. Une gigantesque plateforme soutenue par des piliers massifs sur 5 étages, surmonte la ville, à la place du palais. Les jardins sont pleins de créatures exotiques, de riches faïences, d'élégantes statues, d'or et de bijoux, de fontaines musicales...

Plantes merveilleuses : possibilités de gagner ou perdre des points de compétences, des mots analogiques, du khaïba, et même du ka soleil...

Des habitants semblables à des jardiniers assyriens, androgynes, éduqués, mélancoliques.

Le gardien de l'akasha se nomme **Dumotagesh**. C'est un effet dragon de terre très puissant placé dans l'akasha par Ashurban, qui dévore les imprudents. Il ressemble à un géant de compost. Il est insensible aux dégâts physiques, se nourrit des sorts de terre et de lune, possède une force effroyable, projette des épines empoisonnées autour de lui, et possède une action de plus par tour. Les pjs n'ont probablement pas très envie de le croiser.

L'alimentation en eau semble inépuisable, mais une piscine occupe le centre des Jardins, au sommet. Au centre de cette piscine, un sanctuaire dédié à l'eau, rond, contenant une pyramide.

Lorsque Nahum voit cette pyramide miniature, il se souvient de tout. Il explique aux pjs qu'il n'est qu'une création magique d'Ashurban, qui a perdu la mémoire par la faute des agents de Shemesh. Ils comprennent vite qu'il n'est pas l'élu.

Cependant, il se souvient qu'il devait boire l'eau de l'Euphrate, à Babylone. Grâce à cela, même s'il n'est pas l'élu, il devine que les Jardins de Dercéto sont une création édénique, qui aura des échos à travers l'Eïdos. Il sait que l'architecte de ce lieu, Ninyas, s'est servi d'une ancienne sagesse perdue pour les créer, le Nam Sidim, 71ème *Me*. Il ignore d'où il la tenait, mais sait que Ninyas était araméen.

Mehen, par contre, lorsqu'il aperçoit la pyramide, se souvient d'avoir croisé Ninyas, dans les collines de Judée. Hekheb a rejoint Salomon, et s'est fait appeler Hiram. Grâce à Balkis, ils ont érigé le Temple de Jérusalem. Mehen n'était que l'un des nombreux participants de ce projet, tout comme Ninyas. Salomon semblait effectivement être en train de développer une nouvelle science occulte, ou même plusieurs, car il noyait ses découvertes dans les références incompréhensibles. Cependant, l'effet mnemos s'arrête, sans expliquer comment cette science occulte s'est perdue, ou pourquoi. Il regagne une puce de ka.

Cette pyramide est couverte de symboles en énochéen, qui illustrent la construction de l'akasha, grâce aux liens entre l'empereur, la princesse et l'architecte. Cependant, il semble manquer un pendant ésotérique à ce triangle amoureux, qui rend l'édifice trop fragile pour être

une révélation solide. En tout cas, les glyphes révèlent comment fermer les portes de l'akasha définitivement, en inversant le trajet de l'eau qui alimente les plantes. Dumotagesh n'aura pas l'intention de les laisser faire.

Que vont faire les pjs des Jardins de Dercéto ? Les laisser à Ashurban (qui revient dans son nouveau simulacre) ? Les détruire comme le suggérait Dercéto, qui ne peut plus y retourner ? Nahum est désabusé, car il aimerait rester dans ces jardins, mais voudrait aussi être libre des chaînes d'Ashurban...

## 7 - Le temple abattu

---

Au sortir de l'akasha, les pjs sont rejoints par Habacuc. Qu'ils aient détruit ou fermé l'akasha, il les remercie. S'ils souhaitent se rendre à Jérusalem, pour tenter de percer les voiles du passé, il les met en garde, car beaucoup de personnes préfèrent que cela reste enfoui, comme les Veilleurs des 7 sceaux, et d'autres, comme les R+C du Trait ou les Tétramorphes, espèrent récupérer ce qui s'y trouve pour leur propre compte.

Depuis la fin de Salomon, le Temple a été négligé, et ses découvertes protégées, souvent avidement réservées à une élite, qui n'a jamais su les comprendre. Après 3 siècles, seules deux fraternités se disputent le Temple : les **Tétramorphes**, des orphelins opposés à tout compromis avec les mystères, et les **Veilleurs des 7 sceaux**, une fraternité d'adoptés de la Justice et de la Maison dieu.

En 605, le jeune roi Nabuchodonosor II commence l'extension de son empire, avec le soutien de Mir Ka El. Il défait le pharaon Neko lors de la bataille de Karkemish, envahit la Judée qui en est l'un des vassaux et y établit un protectorat. Il connaît cependant un important revers militaire quatre ans plus tard et, militairement affaibli, voit nombre de peuples assujettis se révolter. Parmi ceux-ci, Joachim, roi de Judée, refuse de verser le tribut qui lui a été imposé et se rallie ostensiblement à l'Égypte.

L'expédition punitive de Nabuchodonosor a lieu au mois de *kislev* en -599 et s'achève au second jour du mois d'*adar* en 597. Malgré les efforts des Tétramorphes, ainsi que des Veilleurs des 7 sceaux, la ville tombe, mais reste relativement épargnée, même si elle est pillée.

Le **tétramorphe**, ou les « quatre vivants », ou encore les « quatre êtres vivants », représente les quatre animaux ailés tirant le char de la vision d'Ezéchiél (Ez 1 ; 1-14). Leur origine remonte à la nuit des temps et on les retrouve dans diverses civilisations de l'Antiquité avant de les retrouver dans la Bible avec Ezechiel d'abord puis avec saint Jean dans l'Apocalypse (Apoc 4; 7-8).

En Égypte, ils étaient les « quatre gardiens du créateur », représentés dans plusieurs temples, dont celui d'Edfou. L'un avait les apparences d'un rapace. Le visage encadré d'ailes, il portait un harpon. On le nomma *Seigneur du harpon*. Le deuxième était un lion puissant ; il portait un couteau. C'était le *Seigneur du couteau*. Le troisième, un serpent, brandissait un poignard. On le dénomma « celui dont la terreur est grande ». Le quatrième, enfin, portait aussi un couteau, c'était un taureau et son nom fut : *celui dont le rugissement est puissant*. Ces quatre gardiens se subdivisèrent en quatre compagnies, les lions au nord, les serpents à l'est, les faucons au sud, les taureaux à l'ouest.

À Babylone, ils représentaient les quatre points cardinaux et en astrologie, ils symbolisent les quatre signes fixes du zodiaque.

Plus tard, les Pères de l'Église en ont fait l'emblème des quatre Évangélistes : le lion pour Marc, le taureau pour Luc, l'homme pour Matthieu et l'aigle pour Jean.

Les Tétramorphes, qui sentaient leur défaite, sont parvenus à transférer le contenu du temple dans une réplique akashique. Joachim meurt et son fils Joaquin lui succède ; il se constitue prisonnier au troisième mois de son règne et est déporté à Babylone avec dix mille hommes parmi l'élite du pays (parmi lesquels Ézéchiël, ange du Jugement, et **Daniel**, sphinx de la Rota), tandis que ses richesses sont pillées. **Sédécias**, frère de Joachim, est installé sur le trône de Juda par Mir Ka El, en raison de son caractère docile.

Cependant, après dix ans de règne, Sédécias décide, sous l'influence d'**Esaïe**, séraphim de la Justice et chef des Veilleurs des 7 sceaux, et de **Mafdet** manticore des 2 tétramorphes restants, avec l'appui des royaumes de Moab, d'Edom, de Sidon et de Tyr, de secouer le joug babylonien en concluant une nouvelle alliance avec le pharaon Apriès (Hophra dans les récits bibliques), malgré l'opposition du prophète Jérémie, simulacre d'**Hemen**, simurgh des Tétramorphes, qui hait trop les mystes pour s'allier avec eux.

Nabuchodonosor II, conseillé par Daniel, décide d'en remettre une couche, et se rend à Jérusalem avec son armée. Les forces sont complètement déséquilibrées, et la Judée n'a aucune chance. Un long siège commence, pendant lequel surviennent les pjs. Leur objectif est d'entrer dans la ville, puis d'accéder au Temple, sur le mont Sion.

### Forces en présence, côté judéen

---

Jérémie, prophète simulacre de **Hemen**, simurgh kabbaliste :

Hemen est très virulent contre toute forme de compromis humain/néphilim, et considère Babylone comme un compromis, ne serait-ce que par la présence des Frères de Sarmoung parmi les assiégeants. Il craint que les découvertes de Salomon ne terminent entre les mains des arcanes mineurs. Mais comme sa sœur de ka, il espère négocier le retour de la stase de ses frères, Kemour et Yeliel. Hemen est un dévot fanatique, qui craint la justice divine.

Sophonie, prophète simulacre de **Mafdet**, manticore kabbaliste :

Mafdet est une pyrim chaude, et estime que sa fraternité doit venger les affronts qu'elle a subis. Mir Ka El les a dépossédés de leurs trésors qu'ils étudiaient paisiblement, ce qui est contraire aux lois de la Justice, si tant est qu'elles aient une importance pour tous ces adoptés (pas pour Mafdet, mais elle est assez fine pour s'en servir). Elle espère l'arrivée de néphilims puissants, comme Imhotep, qu'elle a contactés. Elle est fière, mais souhaite négocier le retour de Kemour et de Yeliel, dont les stases sont détenues par la Rota. Mafdet est pragmatique, et elle souhaite employer les découvertes de Salomon pour ce qu'elles permettent, et non pour le symbole qu'elles représentent.

**Esaïe**, séraphim de la Justice, chef des Veilleurs des 7 sceaux :

Esaïe est un gardien fidèle de l'héritage de Salomon, qu'il considère comme maudit. La mort d'Hiram et le destin cruel de Salomon n'ont fait que conforter ses opinions. Aussi, toute tentative pour s'appropriier la kabbale, ou la Qiyas doit être étouffée dans l'œuf. Cela vaut aussi pour les Tétramorphes ! Cependant, Esaïe a été incapable d'acquérir les connaissances interdites, refusant cette damnation. Il ne sait donc pas vraiment à quoi ces deux sciences occultes correspondent, et n'a d'ailleurs aucune idée, tout autant que les autres, de la Qiyas morte née. Il ne saurait reconnaître des tablettes qui traitent de la kabbale de traités médicaux par exemple. Par contre, s'il voit un pentagramme et une créature magique, il saura à quoi s'en tenir. Il est prêt à barrer les portes de l'akasha de l'intérieur, et à sacrifier le temple physique.



Pour Esaïe, la garde des trésors de Salomon est une forme de quête agarthienne, et il considère secrètement qu'il a déjà échoué, avec la perte des 7 sceaux. Il sent qu'il va devoir se sacrifier, comme le ferait un Juste.

**Micah**, basilic de la Maison dieu, Veilleur des 7 sceaux :

Micah est très proche de Hemen, dans le sens où il craint fortement que les découvertes de Salomon ne puissent être récupérées par les mortels. Il préférerait détruire le Temple et son akasha plutôt que de le laisser piller par des humains. Il a accumulé une certaine connaissance de la kabbale derrière le dos d'Esaïe, et craint superstitieusement l'Unique. Pour Micah, ce siège est une ordalie divine, et l'Unique interviendra pour les sauver au dernier moment.

### Forces en présence, côté babylonien

---

**Nabuchodonosor II** :

Le roi babylonien n'a cure du temple, sinon comme symbole de la richesse de Judée. Ce qu'il souhaite, c'est faire comprendre à l'Egypte que toute la côte méditerranéenne est sous leur contrôle militaire, et donc économique. Si cela doit passer par des milliers de morts, tant pis.

**Daniel**, sphinx de la Rota, initié du Denier :

Daniel croit fermement en l'existence de l'Unique, autant que ceux qui défendent le Temple. Mais pour lui, ces fossiles hermétiques ont gâché toutes les connaissances de Salomon, soit en les enfouissant profondément, soit en se les appropriant pour leur compte. Il en veut pour preuve la foi des hébreux, qui est vouée à toutes sortes de dieux sémites, araméens ou phéniciens, mais certainement pas à l'Unique. Le Temple lui même est employé pour toutes sortes de cérémonies qui n'ont rien à voir. Daniel doute fortement de la foi des Tétramorphes et des Veilleurs : soit trop, soit trop peu.

**Dicadesh**, djinn adopté du Soleil :

Dicadesh est loyal envers Shemesh, et ne considère pas le temple comme un lieu particulier. Il considère les néphilims croyants comme des fous. Il est là pour que Nabuchodonosor parvienne à ses fins, et éventuellement éviter les débordements des arcanes mineurs. Il se croit capable de tenir les frères de Sarmoung, ce qui est faux.

**Gibil**, salamandrin adopté du Soleil :

Obséquieux envers Shemesh, Gibil est là pour faire la chasse à ceux qui refusent le statut de dieu à son maître et qui croient en un dieu unique. Il ne mesure pas la richesse occulte de ce qui se trouve dans la ville, ou s'en méfie, et souhaite que les frères de Sarmoung les détruisent. Il n'apprécie pas du tout Daniel.

**Ezéchiël**, ange kabbaliste du Jugement :

Pour Ezéchiël, cet événement est une des nombreuses marches menant à l'Apocalypse. En bon kabbaliste de Pachad, il est là éventuellement pour aggraver la situation si elle n'est pas assez sérieuse. Il est là pour faire échouer toute tentative de négociation pouvant mener à une paix par les pjs.

**Habacuc**, anemoï adopté de l'Ermite :

Habacuc sait que la chute du Temple est quasi-certaine, et il en fera part aux pjs. Il sait aussi que de cet événement surgira des enseignements qui mèneront à une nouvelle science

occulte, qui se déploiera sur le monde dans plusieurs siècles. Mais peut être, que s'ils sont assez rapides et malins, les pjs pourront en obtenir un aperçu.

**Thomas**, espion R+C du Trait :

Assumant le rôle d'un médecin militaire, Thomas est là en embuscade, à la recherche des mêmes d'Hiram. Avec 6 des siens, ils disposent du cristal de l'éclosion, un objet magique R+C permettant de réserver la Qiyas à la coupe.

Les pjs peuvent espérer les avoir laissés derrière eux à Ninive, mais ils disposent de teknés R+C pour communiquer. Selon ce que les pjs ont ou pas révélé aux Frères Aînés sur le statut de Nahum, Thomas est plus ou moins décontenancé, mais il espère bien que les pjs vont le mener à son but.

## Révélation

---

Les pjs doivent donc se glisser dans la ville, avec ou sans l'assentiment des troupes babyloniennes. Une fois à l'intérieur, ils doivent glisser inaperçus au milieu des assiégés, jusqu'aux ruines du Temple. C'est beaucoup plus petit que prévu, et même assez décevant : Mir Ka El a dissipé la plupart des sorts de kabbale qui en faisaient une bâtisse impressionnante.

Cependant, devant ces ruines, Mehen a son dernier effet mnemos :

Un messenger apporte la nouvelle de la mort d'Hiram à Salomon. Celui-ci est bouleversé, et en vision ka son spectacle déformé se déséquilibre violemment. Des créatures de kabbale, les Voix invocantes du Désert lumineux, surgissent, et accusent Salomon d'avoir provoqué cela, en déséquilibrant l'Axis Mundi : tel est le prix à payer pour l'hubris.

Mais le messenger annonce aussi que Balkis ne reviendra pas tout de suite à Jérusalem, car elle attend un enfant. Là, Mehen entrevoit une fleur à nulle autre pareille, parangon de toutes les fleurs, faite de ka soleil. Il ne regagne qu'1 puce de ka.

Une fois qu'il a raconté son effet mnemos, tout le groupe peut choisir un seul des symboles du premier cercle de la Qiyas, qu'ils peuvent activer avec le ka soleil de leur simulacre et une compétence de rituel.

Si les pjs ont tenté de négocier entre les deux camps, ils ont pu obtenir des judéens une tablette énonçant l'initiation à la kabbale, qui devrait servir à convaincre les babyloniens (et les pjs) de ne pas tout détruire. Hélas, rien ne fera faiblir les frères de Sarmoung, qui vont broyer avec leur orichalque ce qu'il reste du temple.