
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.

Eturkalamma (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 extermine 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, agricole, 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.

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 **Dorael**, 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.

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 : **Esaië**, 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 : **Ezéchiél**, 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 présumant 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. Seule 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 Shaitan 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.

Arcane majeur

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 mède 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**.

Sélénims

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.