

URUK

entre les fleuves, à l'aube



Un univers historique dans la Mésopotamie du III^e millénaire av. J.-C. pour le système Basic RPS
Olivier Dubreuil, 2008

Sommaire

1	INTRODUCTION	5
1.1	Le thème	5
1.2	Choix de la période	5
1.3	La présentation.....	5
1.4	Notes sur l'orthographe des mots suméro-akkadiens.....	6
1.5	Choix des options de règles :	6
2	LE MONDE	7
2.1	Géographie.....	7
2.2	Histoire des Hommes.....	9
2.2.1	La période antédiluvienne.	9
2.2.2	La période historique.....	9
2.3	Les Habitants	10
2.4	Tableau chronologique	11
2.5	Calendrier	12
3	L'ETAT.....	13
3.1	Le Roi = Lugal/Sharru	13
3.2	La Cité	15
3.3	Le Clergé (Cf. section Les dieux et leur service).....	16
3.4	L'Armée.....	17
4	LA SOCIÉTÉ CIVILE.....	19
4.1	L'économie	19
4.1.1	Culture et élevage.....	19
4.1.2	Artisanat	20
4.1.3	Matières premières	20
4.1.4	Les marchands (damgar)	20
4.1.5	Les unités de mesure	20
4.1.6	La monnaie, les salaires	21
4.2	Les Classes Sociales	22
4.3	Le droit	22
4.4	L'écriture	23
5	LA VIE QUOTIDIENNE	25
5.1	La famille.....	25
5.1.1	La structure familiale	25
5.1.2	Le culte des morts	26
5.1.3	Les noms	26
5.2	La pratique religieuse populaire.....	26
5.2.1	La pratique quotidienne.....	26
5.2.2	La piété et l'allégeance.....	27
5.3	Les vêtements, la nourriture, la maison	28
5.3.1	La morale	29
6	LES COMPETENCES ET LES METIERS	31
6.1	Compétences : ME.....	31
6.1.1	Apprentissage	31
6.1.2	Me généraux.....	32
6.1.3	Me de métiers.....	34
6.1.4	Me savants (ont tous une base de 00%) :	34
6.2	Métiers	35
6.2.1	Métiers de base.....	35
6.2.2	Autres métiers	36
6.3	Notables	36
6.3.1	Promotion.....	36
6.3.2	Les offices	38
7	L'ÉCRITURE	40
7.1	Forme.....	40
7.2	Diffusion	41
7.2.1	Dans la société.....	41
7.2.2	Dans le Monde	41
7.2.3	Au cours de l'histoire	41

7.3	Principes	42
7.3.1	Les signes	42
7.3.2	La valeur de l'écriture : l'herméneutique	42
7.3.3	L'herméneutique comme étude propre.....	42
7.3.4	L'herméneutique comme soutien aux sciences.	43
7.3.5	Le système numéral.....	43
7.3.6	Utilisation des systèmes numériques	44
7.4	Les Me non-sacerdotaux d'écriture	44
7.4.1	Literacy... ..	45
7.4.2	Autres compétences dérivées	45
8	LES DIEUX ET LEUR SERVICE	47
8.1	Mythes	47
8.1.1	Cosmogonie.....	47
8.1.2	Les *Dingir/Ilu (dieux).....	48
8.1.3	La création des hommes	50
8.1.4	La mort.....	50
8.2	Les Dieux et les Hommes	51
8.2.1	La loi les dieux	51
8.2.2	Les autorités et les dieux	52
8.3	Le culte	52
8.3.1	Le Temple	52
8.3.2	Les prêtres	53
8.4	Les rituels propitiatoires	54
8.4.1	Définition et caractéristiques.....	55
8.4.2	Fonctionnement.....	55
8.4.3	Résumé du fonctionnement.....	61
9	LES SAVANTS et les magiciens.....	62
9.1	L'origine des sciences.....	62
9.2	La nature du savoir	62
9.3	Les compétences savantes	62
9.3.1	Liste.....	62
9.3.2	Acquisition	63
9.4	L'exorcisme	63
9.4.1	Le Mal	63
9.4.2	Utilisation de l'exorcisme	64
9.4.3	Le rituel d'exorcisme	64
9.4.4	Liste indicative des maux exorcisables	66
9.4.5	Résumé du fonctionnement.....	67
9.4.6	Contre-exorcisme : la malédiction	68
9.5	La nécromancie.....	68
9.5.1	Les revenants : *gedim/etemmu.....	69
9.5.2	Pouvoirs des *gedim/etemmu	69
9.5.3	Les nécromanciens	70
9.5.4	Les rituels de nécromancie	70
9.6	La divination.....	72
9.6.1	Les devins : bârû	72
9.6.2	Les messages divins	73
9.6.3	Rituel de divination déductive.....	73
9.6.4	Questions / Réponses	74
9.6.5	La divination inspirée.....	75
9.7	La magie	75
9.7.1	Rituels magiques	75
9.7.2	Fonctionnement.....	76
9.7.3	Démons conjurés	77
10	BESTIAIRE.....	79
10.1	Les animaux	79
10.2	Etres monstrueux	79
10.3	Créatures divines et démons.....	80
11	ANNEXES.....	84
11.1	Dieux.....	84

11.2	Noms	87
11.3	Numérations numérales sumérienne et akkadienne.	88
11.4	Tarif des exorcistes	89
11.5	Bibliographie.....	89
11.6	Notes au MJ	89
11.7	Autres périodes	90
12	SCÉNARIOS	92
12.1	Scénario 1 : On ne réveille pas un serpent qui dort.....	92
12.2	Scénario 2 : La vengeance d’*Innana	97

1 INTRODUCTION

1.1 Le thème

L'objet de cette extension est de remonter par le jeu aux racines les plus profondes et parfois les plus mystérieuses de notre civilisation, jusqu'à l'aube de l'Histoire.

La Mésopotamie (en gros l'Irak actuel) a en effet vu naître la plus ancienne civilisation historique : c'est dans les cités-états du pays de Sumer, près du golfe persique, qu'est apparue, aux alentours de - 3200, la première écriture connue de l'humanité, avant l'Égypte ou la Chine. La civilisation suméro-akkadienne (la zone akkadienne est en amont de Sumer) a ensuite fertilisé toutes les autres cultures du Moyen-Orient et indirectement de l'occident, jusqu'à nos jours : c'est à elle que nous devons par exemple, outre l'écriture, 60 mn par heure ou par degré d'angle et 60 s par mn, ou la légende du Déluge. Le Sumérien a été durant 3000 ans une langue de culture, et l'Akkadien fut durant de nombreux siècles du II^{ème} millénaire la langue diplomatique.

Alors que la civilisation égyptienne, plus connue du grand public, est déjà exploitée par le jeu de rôle, sa grande voisine mésopotamienne est, que je sache, délaissée¹. Je me suis donc attelé à la tâche, rendant à cette vénérable culture la place qu'elle mérite comme « mère de toutes les cultures ». Des interactions restent possibles entre les deux grandes civilisations du 3^{ème} millénaire, chacune restant assez éloignée cependant pour être un grand mystère aux yeux du voisin, voire rester parfaitement inconnue du commun.

1.2 Choix de la période

La difficulté du choix tient à la durée des civilisations mésopotamiennes. D'un côté la culture fondamentale s'est perpétuée durant plus de 3000 ans ; d'un autre côté, de nombreux empires se sont succédés (Akkad, Sumer, Babylone, Assyrie, invasions régulières de Sémites, Cassites, Perses) jusqu'à l'arrivée des Grecs au 4^{ème} siècle av JC. Si les grands traits de civilisation ont connu une étonnante permanence, il n'en est pas de même pour l'organisation de la société. Il a donc fallu choisir une période afin de donner un cadre au jeu.

Afin de remonter au plus profond de nos racines, c'est la civilisation première que j'ai choisie : Sumer et Akkad, à leur apogée. C'est une période pour laquelle nous disposons de suffisamment d'informations. Elle couvre en gros le troisième tiers du III^{ème} millénaire. Cependant, de nombreux éléments sont utilisables pour les périodes suivantes (Babylone, Assyrie) ou précédentes. Ces dernières constituent d'ailleurs le fonds mythologique mésopotamien mais aussi du jeu.

1.3 La présentation

L'extension est séparée en thèmes permettant, je l'espère, une introduction progressive de l'univers mésopotamien et des particularités du jeu :

Les premiers chapitres, jusqu'au V „les métiers“, décrivent le background général, la vision des gens du commun, et peut servir de cadre aux personnages débutants. Cette partie suffit pour jouer, mais ne rentre pas trop en détail dans les fondements culturels et religieux de la civilisation. Les personnages scribes devraient en plus lire le chapitre VI „l'écriture“. Lorsque personnages et joueurs seront plus aguerris, ils pourront passer à la suite. Les chapitres suivants (VI, VII, VIII) introduisent plus en détail la religion, la vision du cosmos, et ce qui fait l'attrait principal de cette civilisation : les sciences qui en découlent. On entend par science le savoir, y compris magique (exorcisme, diverses formes de divination...) accumulé au cours des siècles. Nous entrons alors plus en profondeur dans la connaissance de l'univers et de ses secrets délivrés au sein des temples, et dans les pouvoirs que l'on peut y trouver.

¹ Il est paru entre-temps une extension d20 sur la Mésopotamie, que je n'ai pas lue mais que je soupçonne concerner Babylone ou l'Assyrie, donc des périodes plus récentes que la présente extension. Il existe aussi une extension amateur pour RQ du groupe « alternate Earth », moins historique.

Les derniers chapitres sont des aides destinées au MJ : monstres, tableaux, idées... et deux scénarios pour commencer à jouer rapidement.

Les personnages sont séparés en deux catégories : les gens du commun et, lorsqu'ils auront acquis un niveau suffisant, les notables. Cette séparation permet de faire pénétrer progressivement les joueurs dans l'univers de jeu sans les écœurer avec des pages d'informations à ingurgiter. Cela donne aussi un but aux personnages, autre que de simplement vivre : finir au service d'un temple ou d'un roi pour accéder à un statut supérieur. Même si cette scission n'est pas exactement conforme à la vérité historique, elle s'en rapproche et surtout donne une motivation supplémentaire aux personnages et donc aux joueurs. Libre au MJ de ne pas en tenir compte.

Bien entendu, cette extension ne prétend pas coller à la vérité historique, bien souvent d'ailleurs peu claire. Elle a pour but de donner un cadre au jeu de rôles, et a demandé de faire des choix ou des interprétations parfois arbitraires. J'espère seulement pouvoir restituer l'ambiance dans laquelle vivaient les hommes de ce temps où les Dieux étaient omniprésents et craints, le monde civilisé limité au pays connu, entouré de contrées peuplées d'êtres et de peuples étranges et redoutables.

Le monde, y compris l'histoire et la chronologie, sera donc présenté tel que les anciens Mésopotamiens le percevaient. C'est à mon avis le meilleur moyen pour les joueurs d'aborder ce thème et de s'imprégner de l'atmosphère de l'époque. En somme, jouer cette extension comme un monde différent du nôtre, un peu comme une extension fantastique plus qu'historique.

Des références seront disponibles en annexe, pour ceux qui désirent plus d'informations historiques sur la Mésopotamie.

Tout au long de l'extension, les encadrés donneront des points de règle particuliers. Les parties grisées sont des exemples servant à illustrer ces points de règle.

1.4 Notes sur l'orthographe des mots suméro-akkadiens

On trouve différentes graphies dans la littérature, aucune ne présentant de difficulté. La graphie utilisée ici est un mélange personnel de ces graphies, dicté par la facilité d'écriture, la convertibilité d'un ordinateur à l'autre, et l'esthétique qui m'a fait préférer écrire „Uruk“ à „Ourouk“ par exemple. Voici donc la liste des lettres et leur prononciation en phonétique française :

Toutes les lettres se prononcent : An est prononcé „ane“.

e est prononcé „é“. Akkade = „akkadé“

u = ou. Ur = „our“

sh = ch. Lagash = „lagach“

g = toujours dur. Gilgamesh = „guilgamech“.

h = fricative équivalente à la jota espagnole. Utu-Hengal = „Outou-hengal“

^ = voyelle longue

Les noms désignant des êtres surnaturels sont précédés d'un *, à l'instar de la graphie cunéiforme. On écrira

*Enlil (Roi des dieux).

Les noms ou mots bilingues seront écrits dans leur forme sumérienne/akkadienne. Ainsi *gedim/etemmu = fantôme.

1.5 Choix des options de règles :

Uruk utilise le système de base du Basic RPG. Aucune option n'est imposée, bien que l'utilisation de l'EDU soit recommandée. Libre aux joueurs de mettre en œuvre les règles optionnelles qu'ils souhaitent.

Enfile maintenant ton pagne de laine, et „monte déambuler sur le rempart d'Uruk [...] Trois cents hectares de ville, autant de jardins, autant de terre vierge - c'est l'apanage du temple d'Ishtar (*)“

(*) L'épopée de Gilgamesh, relatant les exploits d'un roi d'Uruk des alentours de -2650. Traduction de Jean Bottéro.

2 LE MONDE

Il a été créé par les Dieux (*dingir/ilu) qui le dirigent et y assignent la place et le rôle de tout ce qui y naît. Le Monde est leur jardin, et tout ce qui y vit est à leur service, en premier lieu les Hommes. Rien ne s'y fait sans leur volonté.

2.1 Géographie

Le Monde est une sphère creuse immense, séparée en un En-Haut et un En-Bas. En haut se trouve le **Ciel**, régi par le dieu *An/Anu, puis, l'**atmosphère** où règne *Enlil, roi des dieux. Dans le plan diamétral se trouve la **Terre** *Ki, entourée par l'**Eau Amère** (la mer).

En-dessous, l'**Abzu/Apsû**, nappe d'eau douce d'où jaillissent les sources, domaine d'*Enki/Ea, soutient la Terre. En bas se trouve le sombre Monde d'En-Bas, le **Kur/Arallu**, où finissent les morts, domaine de *Eresh-Kigal et *Nergal.

La Terre est parcourue du nord-ouest vers le sud-est jusqu'à la **Mer Orientale** par deux fleuves nourriciers : l'**Idigna** à l'est et le grand **Buranum** à l'ouest. En aval de ces fleuves, vers le sud, et jusqu'aux rives de la mer, s'étend le **Pays de Sumer et d'Akkad**. C'est là que s'est développée la civilisation diffusée par les Sept Sages *Abgal/Apkâllu, selon les directives du dieu *Enki/Ea, qui ont appris aux ancêtres des Sumériens et Akkadiens à bâtir les cités, creuser les canaux, ou tracer sur les tablettes d'argile les signes qui fixent la parole.

Les principales cités se nomment **Eridu, Uruk, Ur, Lagash, Larsa, Umma** pour ce qui est du Sud sumérien. Elles se nomment **Kish, Akkade, Nippur** pour ce qui est du Nord akkadien. Chaque cité abrite un temple, et toute son activité est tournée vers le service du dieu qui habite ce temple.

L'extrême sud de Sumer est noyé sous les marécages où vivent des pêcheurs sur leurs maisons flottantes en osier. Là se cachent aussi les criminels en fuite. Les grands ports (Ur, Lagash...) ne donnent pas directement sur la Mer Orientale, mais sur les multiples bras navigables des fleuves y conduisant.

Au nord, les montagnes où les fleuves naissent et d'où viennent les sauvages Guti.

A l'est, les montagnes du pays **d'Elam**, dont la capitale est la perfide **Suse**, sise aux pieds des montagnes.

A l'ouest s'étend le désert aride jusqu'à la **Mer Occidentale**.

La civilisation s'est diffusée chez les autres peuples, au gré des échanges ou des conquêtes:

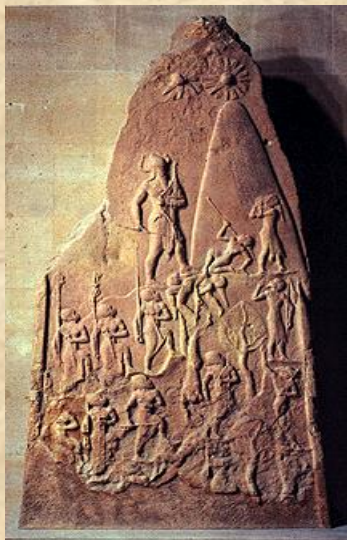
Loin vers le haut de l'Idigna où vivent les **Assyriens**, gens frustes et violents, vivant encore dans des villages.

En amont du Buranum où s'est développée la cité de **Mari**, et plus loin, près de la mer occidentale, la cité **d'Ebla**. Au-delà serait un royaume puissant.

A l'est du pays de Sumer, à Suse, où vivent les **Elamites** de Susiane.

Les peuples périphériques des montagnes du nord ou des déserts du ponant ne connaissent pas la civilisation. Les **Guti** ont été renvoyés dans les montagnes par Utu-Hengal d'Uruk après avoir provoqué la chute de l'empire d'Akkad. Les tribus du désert occidental, dont les plus puissantes sont les **Martu/Amurru**, sont tenues à l'écart par le „mur des Amurru“ bâti par le roi Shu-Sîn d'Ur. Certains s'infiltrèrent cependant par le nord et l'ouest et nomadisèrent dans les steppes entre les cités. D'autres vivent paisiblement sous la protection de l'empire.

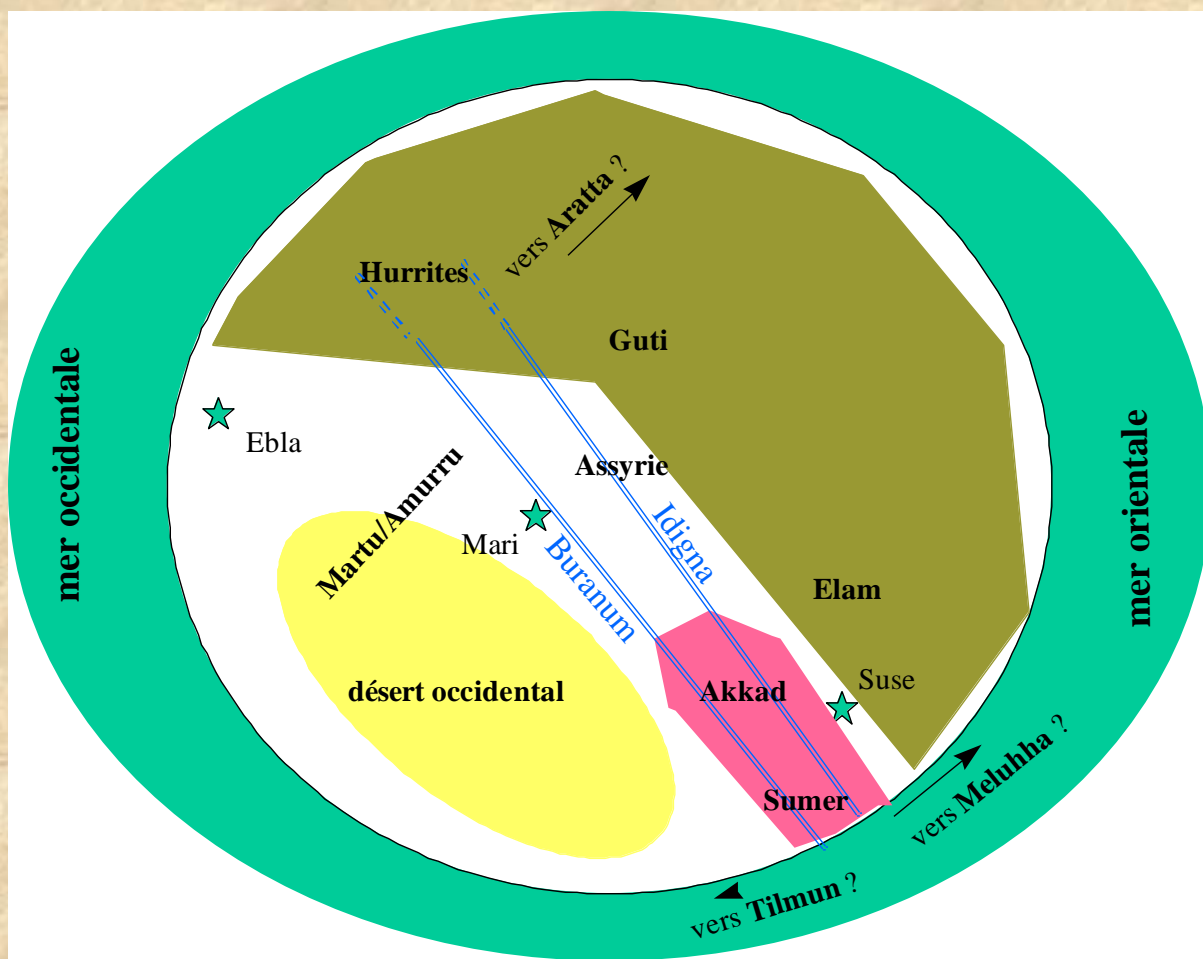
Les personnages sont Akkadiens, Sumériens ou Amurru et originaires d'une cité. Selon la région et l'époque, ils parleront Akkadien, Sumérien ou Amorrite (voir tableau chronologique).



Campagne victorieuse de Naram-Sin, roi de Sumer et d'Akkad, roi des quatre parties du Monde.

Plus loin se trouvent d'autres pays d'où proviennent les denrées rares en Sumer et Akkad, telles que minerais, bois précieux... et que les intrépides marchands échangent contre les richesses locales : ce sont **Aratta**, **Meluhha**, **Tilmun**.

Au-delà de ces pays se trouvent des régions que seuls certains héros ont explorées, qui bordent la Mer aux eaux amères, dont la traversée est réservée aux morts et aux héros.



2.2 Histoire des Hommes

2.2.1 La période antédiluvienne.

Les hommes ont été créés par les dieux sous les directives d’*Enki/Ea pour les servir, après que les dieux régnants eurent à subir une grève des dieux inférieurs jusque-là à leur service. Puis *Enki/Ea a envoyé sept sages Abgal/Apkâllu, mi-hommes mi-carpes sortis de l’Abzu/Apsû, pour leur enseigner la civilisation. Les hommes de cette époque n’avaient pas de maladie, pas de handicap, et vivaient des dizaines de milliers d’années. Pour cette raison, ils se sont multipliés jusqu’à déranger *Enlil, roi des dieux. Celui-ci décida de les noyer sous un déluge. *Enki/Ea enseigna au roi des hommes *Uta-napishti/Atrahasis à fabriquer une arche dans laquelle il put se réfugier ainsi que sa famille et un exemplaire mâle et femelle de chaque animal terrestre. L’humanité fut ainsi sauvée. *Enki/Ea proposa à *Enlil de réduire l’espérance de vie des hommes et de les affaiblir par la maladie et les infirmités afin qu’ils ne puissent plus proliférer comme avant. C’est ainsi que l’humanité devint ce qu’elle est aujourd’hui.

2.2.2 La période historique.

Depuis le Déluge et la nouvelle condition humaine, plusieurs dizaines de milliers d’années se sont écoulées. Durant cette période, chaque cité est dirigée par une dynastie appointée par les dieux. Chacune, comme aujourd’hui, abrite un dieu et sa cour, et son roi doit en assurer le bon gouvernement, c’est-à-dire le bon service des dieux de la cité.

La royauté descendit d’abord sur la cité Kish qui dominait les autres cités du pays. Puis la royauté descendit à Uruk dont le quatrième roi depuis le déluge, *Lugal-Banda, père du héros *Gilgamesh, se libère de la tutelle de Mebaragesi de Kish, inaugurant une période d’autonomie des cités-états.



Le héros *Gilgamesh et son compagnon Enkidu tuent le démon *Huwawa/Humbaba avec l’aide du dieu-soleil *Utu/Shamash.

Cette période dura de nombreuses générations de rois à l’exceptionnelle longévité (*Lugal-Banda régna 1200 ans !) et dont les listes recensent les noms. Puis advint le règne de l’akkadien **Sharru-kîn d’Akkad**, fondateur de la cité d’Akkade, qui réunit sous son autorité tout le pays de Sumer et d’Akkad et au-delà, dans un grand empire allant de la mer occidentale à la mer orientale, englobant même Suse. Il devint ainsi roi des Quatre Pays du Monde. Ensuite, l’histoire se déroule ainsi :

11 rois dirigent successivement Akkad à partir de Sharru-kîn durant environ deux cents ans. L’empire tombe sous les coups des Gutis descendus des montagnes du nord-est. Une période d’anarchie s’ensuit.

2 générations subissent le joug total des Gutis, jusqu’à leur expulsion par le roi sumérien **Utu-Hengal** d’Uruk.

6 rois se succèdent ensuite, à partir d’**Ur-Nammu** qui rétablit la royauté sur les Quatre Pays et fonde la nouvelle dynastie d’Ur. Durant ce siècle, l’empire d’Ur s’efforce de résister à la pression des Hommes de l’Ouest (Martu/Amurru).

La période couverte par la présente extension s'étend sur environ 5 soixantaines d'années, des débuts de la dynastie d'Akkad à la fin de la dynastie d'Ur.

2.3 Les Habitants

Le nord du pays est peuplé par les **Akkadiens**, le sud par les **Sumériens**. Leurs langues sont très différentes, mais c'est bien là la seule différence notable entre un Akkadien et un Sumérien. Sous la dynastie sargonide d'Akkad, les deux zones linguistiques sont encore discernables, bien que l'Akkadien soit devenu langue officielle. Peu à peu, il va s'imposer comme langue vernaculaire dans tout le pays, ne laissant au Sumérien qu'un statut de langue de culture et liturgique (ce qui revient un peu au même). Sous la dynastie d'Ur, et bien que dans un dernier sursaut le Sumérien soit redevenu langue officielle, l'Akkadien finira par s'imposer complètement, laissant le Sumérien aux tablettes et aux temples (voir tableau chronologique).

Les Suméro-akkadiens sont la source de la civilisation. Leur activité est tournée vers la raison de leur existence : le service des dieux. Sous les ordres des Sept Sages venus de la Mer, envoyés d'*Enki/Ea, ils ont appris à construire des canaux pour irriguer la terre fertile d'entre les fleuves. Ils ont construit des maisons en torchis d'argile et de roseau, élevé des murailles et des temples en briques de terre séchée ou cuite. Ils ont fait pousser les céréales et domestiqué les animaux, afin d'en nourrir les dieux. Mais ce qui les distingue encore plus particulièrement des autres peuples, c'est la connaissance de l'écriture.

Les Sumériens et Akkadiens vivent dans des cités ou dans les villages qui en dépendent. Entre ces cités, dans les zones de steppe incontrôlée, les tribus nomades nomadisent plus ou moins selon les époques, et s'infiltrant pacifiquement -ou pas- dans le Pays. Aujourd'hui, ce sont essentiellement des **Martu/Amurru**, dont les tribus intégrées et pacifiques constituent le troisième peuple du Pays.



Naram-Sin d'Akkad, roi des 4 parties du Monde

2.4 Tableau chronologique

Période (durée)	situation politique	remarques culturelles	autres remarques
règne de Sharru-kîn (56 ans)	E M P I R Révolte contre le roi de Kish, fondation d'Akkade et de l'Empire d'Akkad, de la mer orientale à la mer occidentale. Il englobe les montagnes du nord et la cité de Suse à l'est	Adaptation de l'écriture à l'Akkadien. Développement des arts plastiques Le Sumérien est langue vernaculaire à Sumer , et langue des lettres partout.	Conflits périphériques : Hurrites (ouest), Lullubi, Gutî (nord est).
Règne des deux fils de Sharru-kîn : Rimsu (9 ans), Man-Istusu (15 ans)	E D , Pacification de l'empire qui s'effrite au début de chaque règne	L'Akkadien est langue vernaculaire à Akkad et devient langue officielle	
règne de Naram-Sîn, petit-fils de Sharru-kîn, roi des 4 parties du Monde (37 ans)	A K K A D Rétablissement du grand empire d'Akkad		
règne de Shar-Kali-Sharri (25 ans), puis de 6 rois (39 ans)	Désagrégation de l'empire. 15ème année du règne : indépendance de Suse.		
	A N Chute de l'empire qui se réduit à Akkad seulement et invasion des Gutî. Début de la période d'anarchie	Domination des princes Gutî	
période d'anarchie totale sans roi (12 ans)	A R C Domination des Gutî	Court retour au système des cités-états	
règne de Gudea à Lagash (20 ans)	H I E Lagash domine les cités sumériennes d'Ur, d'Uruk et tous les ports		Les Gutî dominent le Pays sans en intégrer la culture.
règne d'Utu-Hengal, à Uruk, puis sur les 4 parties du Monde (10 ans)	Utu-Hengal chasse les Gutî et revendique la royauté universelle		
règne d'Ur-Nammu (17 ans)	E Fondation de la nouvelle dynastie d'Ur, englobant Sumer et Akkad	Etatisme centralisé bureaucratique Le Sumérien est à nouveau langue officielle, et reste langue de lettres	
règne de Shulgi (47 ans)	M P I Conquiert Suse et mène des campagnes au nord	L'Akkadien s'impose de plus en plus comme langue vernaculaire	
règne d'Amen-Sîn (8 ans)	R E Contrôle des routes commerciales du nord. L'empire est presque aussi grand que celui d'Akkad.		
règne de Shu-Sîn (8 ans)	D , U R Pénétrations des Amurru. Construction du Mur des Amurru pour les contenir.	L'Akkadien devient seule langue vernaculaire.	Des clans Amurru nomadisent dans les steppes entre les cités.
règne d'Ibbi-Sîn (24 ans)	Effondrement de l'empire. Déferlement des Amurru. Les Elamites (Suse) détruisent Ur.		La chute d'Ur est vécue comme une catastrophe historique et culturelle

2.5 Calendrier

Il y a deux saisons de 6 mois dans l'année : l'été sec et l'hiver plus frais. L'année est découpée en douze mois de trente jours. Comme cela ne tombe pas juste (il en manque $5 \frac{1}{4}$), les autorités décrètent régulièrement un mois supplémentaire pour rattraper le retard.

Chaque cité possède son propre calendrier qui diffère essentiellement par le nom et le dieu auquel chaque mois est consacré. Cependant, tous célèbrent le début du mois de *Dummuzy/Tammuz (dieu de la fécondité) qui marque le début de l'été et de l'année.

3 L'ETAT

L'organisation de l'état est le reflet de l'organisation de l'univers et de ses maîtres, les dieux : c'est une structure pyramidale centralisée.

3.1 Le Roi = Lugal/Sharru



Gudea, lugal de Lagash

Il est au sommet de l'État, quelque soit sa taille (cité-état ou empire). Son rôle est aussi bien séculier que religieux : il a été désigné par *Enlil, Roi des dieux, pour assurer le bon fonctionnement du Pays, et donc en premier lieu assurer la production des richesses pour l'entretien des dieux. Son titre est sacré et souvent héréditaire. La perte du Roi est un grand malheur pour le pays. Les symboles de la royauté sont le cerceau et la baguette.

Le Roi se préoccupe de l'acquisition des richesses manquantes au Pays par la diplomatie ou la guerre de razzia ou de conquête. Il s'assure que les temples sont bien entretenus, les dieux bien soignés, et les fêtes en leur honneur bien organisées. Il rend la justice selon son sens personnel et éventuellement fait mettre par écrit ses sentences afin de servir d'exemple.

Un des devoirs du Roi est d'épouser tous les ans la déesse *Innana/Ishtar par la personne interposée de sa grande prêtresse. Le mariage doit être bien entendu consommé.

Jadis, chaque cité avait son roi, portant le titre de Lugal, En ou Ensi. Lors de la fondation de l'empire d'Akkad, le roi Sharru-kîn a réuni sur sa tête tous les pouvoirs royaux, ne laissant aux cités que des gouverneurs le représentant : il est le premier Roi Universel, dit „des Quatre Pays“. Ses successeurs se sont efforcés de maintenir ce système central, avec des fortunes diverses.

Durant les périodes d'affaiblissement, les cités redevenues indépendantes recouvrent leur dynastie locale. Ainsi en est-il sous période d'anarchie qui suit la chute de l'empire d'Akkad sous les coups des envahisseurs Guti. Une fois les Guti chassés, Ur-Nammu rétablit et renforce ensuite ce système de royauté universelle pour fonder l'empire d'Ur.

Cette tâche immense de centralisation, surtout pour un vaste empire, ne peut s'accomplir sans l'aide de sages ministres au sommet desquels se trouve le Sukkalmah. Ces ministres forment un Conseil. Ils commandent à d'innombrables fonctionnaires ou serviteurs du Roi et de l'État.

Parmi les charges de la cour, on trouvera aussi ambassadeurs, aide de camp, garde du corps, intendant, secrétaire, interprète, mais aussi coiffeur ou concierge.

Toute cette organisation est consignée par écrit sur les tablettes d'argile par les scribes, caste de fonctionnaires initiés aux secrets de l'écriture, sans lesquels l'administration ne pourrait pas fonctionner.



L'intendant Ebi-II de Mari

3.1.1.1 L'Etat sous l'empire d'Akkad

Le centralisme en est à ses débuts : les cités gardent une certaine autonomie et leurs anciennes structures, mais paient tribut au Roi : la capitale Akkade concentre les richesses. Les provinces sont contrôlées par des délégués du Roi, choisis parmi ses proches. Le Roi possède de vastes terres qu'il octroie à de grands propriétaires.

Après la mort de Sharru-kîn, ses successeurs tenteront de maintenir l'unité de l'empire sans toujours y parvenir parfaitement. L'empire finira par se déliter, ce dont les cités profiteront pour recouvrer leur indépendance.

Période d'anarchie :

Le pays est d'abord dirigé par des princes Guti durant 95 ans. Chaque cité conserve cependant une certaine autonomie, possède son roi et reste indépendante des autres, sauf exception d'une période de domination de Lagash sur le sud. Les Guti interfèrent peu mais pressurent.

3.1.1.2 L'Etat sous l'empire d'Ur

Le pouvoir est très centralisé et concentré entre les mains du Roi qui trône à Ur, secondé par son Sukkalmah. La bureaucratie est très forte. Chaque province est dirigée par un gouverneur civil, l'ensi, et un gouverneur militaire, le shagin. Elles sont soumises à contribution.

Les petites agglomérations sont dirigées par un « maire » : le hazzanum.

Tout ce monde est soumis aux contrôles des shukkal, chargés de mission du Roi.

La production est elle aussi étatisée : les terres sont regroupées en grands ensembles dirigés par l'ensi. Des fabriques d'état assurent la production de biens manufacturés (métallurgie, tissage). Le commerce est conduit par des marchands : les damgar, travaillant aussi pour l'État. Toutes ces richesses sont centralisées et utilisées pour des travaux publics : restauration de murailles, entretien ou construction de temples, travaux d'irrigation...L'activité privée existe, mais de manière réduite.

3.2 La Cité

La cité constitue l'élément essentiel de la civilisation : il s'agit d'une cellule économiquement autonome, regroupant une capitale urbaine, des villages, des terres arables irriguées, un territoire, et une administration complète pour gérer tout cela. La civilisation s'est développée par et dans les cités, qui d'ailleurs vivaient de manière autonome avant l'avènement de Sharru-kîn. Entre les cités s'étend la steppe, régulièrement parcourue par des peuplades sauvages nomades.

La majorité de la population est urbaine.

Chaque cité est habitée par un dieu qui y a sa résidence : le temple. Elle est dirigée par un potentat dont la dynastie a été désignée par les dieux. Son rôle est d'assurer le fonctionnement de la cité pour le service du dieu résidant. Il décide de la politique de la cité, secondé par son conseil, rend la justice et éventuellement déclare les guerres lors des périodes d'indépendance. Sous l'empire d'Akkad, il est sous le contrôle des envoyés du Roi Universel. Sous l'empire d'Ur, les rois locaux sont devenus des gouverneurs (ensi).

Les moyens de production sont contrôlés par la cité, elle-même étant redevable à la capitale : les terres, la production agricole, le commerce, l'artisanat... il reste peu de place pour les activités privées. Toutes ces richesses servent à entretenir les dieux, mais aussi l'imposante administration et le non moins imposant clergé. C'est aussi la cité qui se livre aux grands travaux d'irrigation, de fortification, d'édification des temples. Dans les périodes de forte concentration des pouvoirs (empire d'Ur), la cité n'est qu'un échelon intermédiaire de l'empire, véritable propriétaire et bénéficiaire de toutes ces activités qu'il contrôle.

Les temples sont habités par un(e) dieu/déesse, sa/son parèdre, et sa cour, sur le modèle du roi. Tous ces dieux, supérieurs et inférieurs, doivent être entretenus : c'est la raison d'être du temple. C'est *Enki/Ea qui a appris aux hommes, ses créatures, à vivre comme des êtres civilisés dans des cités, dans le but de servir au mieux les dieux. C'est *Enlil, Roi des dieux, qui en a désigné les dynasties régnantes. C'est le temple qui fait vivre la cité. Cela n'empêche pas d'avoir des temples mineurs d'autres dieux dont la résidence principale se trouve dans une autre cité. Cela n'empêche pas non plus de faire don d'une partie de la production à d'autres cités pour le dieu y résidant.

La cité de Nippur, abritant *Enlil, Roi des dieux, a un rôle particulier de centre religieux, mais n'a pas de rôle politique. Elle se tient bien souvent en dehors des conflits.

Liste des principales cités et des dieux y résidant :

CITÉ	DIEU(X)	RÔLE	TEMPLE
NIPPUR	*ENLIL	Atmosphère. Roi des dieux	E.kur (temple de la montagne)
URUK	*AN/ANU *INNANA/ISHTAR	Ciel. Aïeul des dieux, père d'*Enlil Amour libre, guerre, concubine d'*An/Anu	E.anna
UR	*NANNA/SÎN	Lune	Ehulhul
ERIDU	*ENKI/EA	Dieu de l'Abzu/Apsû, des techniques, concepteur des hommes	
LARSA	*UTU/SHAMASH	Soleil, patron des devins	possède aussi un temple à :
SIPPAR	*UTU/SHAMASH	Soleil, patron des devins	
LAGASH	*NINGIRSU (ou *NINURTA) *BABA	Agriculture et guerre Déesse poliade; paix/médecine	
BORSIPPA	*NABÛ	Ecriture	Ezida
BAB-ILÎ [Babylone]	*MARDUK	Dieu de la cité	Esagil
MARI	*DAGAN	dieu des Martu/Amurrû	

3.3 Le Clergé (Cf. section Les dieux et leur service)

Dans un pays tourné vers le service des dieux, le rôle du clergé est particulièrement important.

Sa fonction première est d'assurer le service des dieux : repas quotidiens, toilette, chants, offrandes, cérémonies publiques ou non... en somme, il est chargé de l'entretien des dieux résidant dans les temples. Pour ce faire, le clergé rassemble les dons, gère des biens de production (terres, troupeaux), emploie de nombreux ouvriers et artisans.

Au sommet de l'État, les prêtres sont là pour protéger le Roi par des conseils avisés : les devins lisent les avertissements des dieux, les exorcistes se chargent de protéger le Roi, et donc le pays, des malheurs prévus ou survenus. Les temples locaux remontent les informations importantes, notamment les signes divinatoires reconnus à travers le pays et ayant une incidence sur le Roi.

Au niveau „public“, les prêtres conduisent les grandes cérémonies et fêtes liturgiques qui ponctuent l'année : nouvel an, processions, mariages entre dieux, ou avec le Roi. Ils reçoivent aussi dans leur temple les fidèles venant chercher conseil (divination) ou protection (exorcisme).

Le temple est un véritable palais pour le dieu de la cité et sa cour. Ville dans la ville, séparée d'elle par une clôture de briques ou de roseaux, il loge les dieux, mais aussi les prêtres et tous les fonctionnaires et artisans dédiés à leur service : scribes, cuisiniers, laveurs, couturiers, intendants... Sous l'empire d'Ur sont érigées les premières ziggurats, construction à terrasses étagées adossée au temple.

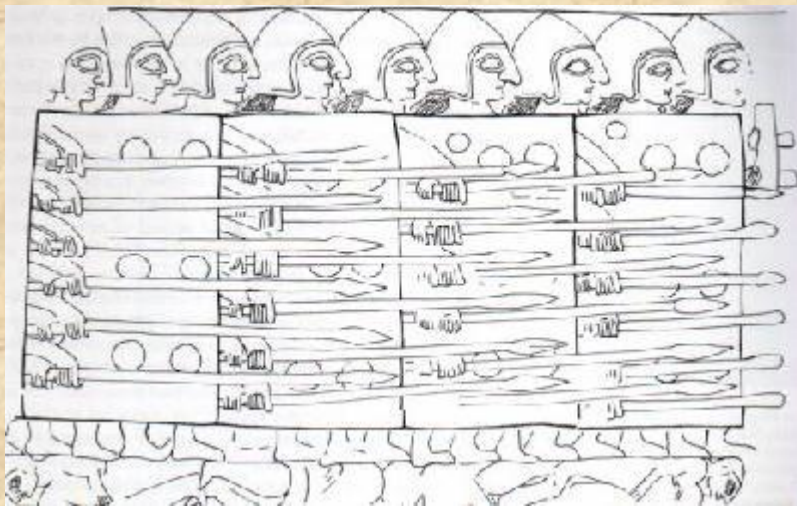


3.4 L'Armée

L'armée sumérienne repose sur la phalange lourde de fantassins armés de lances, et couverts d'une cape de cuir. Les officiers supérieurs sont montés sur des chars à quatre roues tirés par des onagres (genre d'âne) conduits par un aurige. Ces chars servent au transport du combattant et en aucun cas à la charge. La monte de quadrupèdes est inconnue.

Les armées akkadiennes sont plus légères et emploient plus généralement le javelot et l'arc.

Le roi est le chef suprême des armées. Cependant, sa vie est précieuse, voire sacrée. Afin de le protéger, avant d'entamer une campagne, on détourne le mauvais sort par un combat rituel : les mauvais coups que les dieux auront pu réserver au roi seront ainsi détournés. On fabrique pour cela un pantin en suif, la tête à l'envers pour signifier la fuite. Le roi est remplacé par un officier affublé du même nom et des insignes royaux. Le faux roi combat le pantin et bien entendu le vainc. Le faux roi ayant ainsi pris la place du vrai roi, il détournera de celui-ci l'éventuel destin funeste écrit par les dieux.



Phalange sumérienne

L'armée maintient l'ordre, garde les palais, protège des incursions de nomades, réprime les révoltes et opère des razzias ou effectue des conquêtes pour le roi.

L'armement :

Les armes sont de bronze, éventuellement de cuivre. Les armes disponibles sont :

- lance lourde (1d10+1)
- hachette (1d6+1)
- poignard (1d4+2)
- épée courte (1d6+1)
- lance courte (1d6+1) *
- javelot (1d6+1) *
- arc (1d6+1)
- gourdin (1d6)

même arme

Protections :

Bouclier primitif AP10

Buckler AP15

Cape en peau de vache tannée et casque de cuir ou de cuivre (protection 2)



Armée : phalange lourde, chars de guerre.

4 LA SOCIÉTÉ CIVILE

4.1 L'économie

La civilisation se distingue par ses capacités à comprendre le monde, à organiser la société, à transformer la terre pour en produire des richesses, c'est-à-dire par la connaissance des principes civilisateurs, les ME. Ils ont été transmis aux hommes par *Enki/Ea par l'intermédiaire des 7 sages *Abgal/Apkallû sortis de l'Abzu/Apsû, la nappe d'eau douce supportant la Terre. Parmi ces ME certains concernent plus particulièrement la production de richesses : l'économie, l'élevage, l'irrigation, la fonte des métaux, l'écriture, le travail du cuir, l'art d'allumer et d'éteindre le feu...mais aussi le pillage des villes.

L'économie est tournée vers la production agricole et la transformation de biens. Le but premier est d'entretenir les dieux. Des masses laborieuses importantes travaillent dans des grandes propriétés ou ateliers d'état (empire d'Ur) ou concédées par le Roi à des fidèles (empire d'Akkad), qui se constituent ainsi des fortunes foncières.

Le territoire est organisé autour des cités entourées de murailles, abritant des milliers de citoyens qui constituent la majorité de la population. Chaque cité constitue une cellule autonome de production avec son dieu résidant, son dirigeant (lugal, ensi...) et son administration. La cité regroupe sous son autorité des bourgs de moindre importance et des villages, et contrôle les terres environnantes dont elle pourvoit à l'irrigation. Les terres sont réparties en trois secteurs : la plus grosse surface est constituée par les terres de subsistance, appartenant au temple ; les terres affermées, concédées à des notables ou spécialistes, sont constituées de jardins à usage privé permettant une production à l'échelle familiale soumise à l'impôt et la construction d'une maison ; et des terres cédées à des notables d'importance. Le territoire de la cité s'étend sur en gros un jour de marche de la capitale. Entre ces territoires, la steppe constitue une zone de chasse non irriguée et non exploitée.

La plupart de ces cités sont au bord des fleuves et sont en relation par voie fluviale, utilisant des bateaux circulaires de roseaux tressés, semblables à de gros paniers. Des chemins de halage permettent de faire remonter le fleuve aux embarcations chargées.

4.1.1 Culture et élevage

Le Pays entre les fleuves est une terre alluvionnaire très fertile, pourvu qu'on y amène l'eau par des canaux : la pluie est rare. La richesse du Pays est donc tributaire de l'irrigation, dont l'entretien et le développement est pris en charge par la cité. Cette science, enseignée comme toutes les autres par *Enki/Ea, est vitale, et permet de produire des céréales en quantité (blé, épeautre, orge...), des dattes et quelques légumes.

On élève surtout des ovins (moutons, chèvres), mais aussi des bovins. On trouvera aussi du porc et de la volaille. Les onagres (ânes sauvages) sont utilisés comme animaux de bât ou pour tirer des chariots. Aucun homme sensé n'est jamais monté sur le dos d'un quadrupède !

Toute cette production est rassemblée par la cité, puis par la capitale, pour être redistribuée. Cette centralisation et mise en commun des biens nécessite une comptabilité rigoureuse : c'est le rôle des nombreux scribes qui enregistrent sur leur tablettes les entrées et sorties, et calculent les quantités à répartir et à distribuer.



Enregistrement de la production

4.1.2 Artisanat

Les ME plus particulièrement dédiés à la transformation, y compris le ME de l'intelligence, permettent aux artisans civilisés de produire des richesses à forte valeur ajoutée dont le surplus pourra être échangé avec les étrangers. Ces techniques permettent la construction des villes, mais aussi des outils de production. Enfin, ils permettent de complaire aux dieux (et aux rois) en leur bâtissant de belles résidences, en leur fabriquant de belles statues richement décorées, en confectionnant de beaux bijoux et vêtements ou en leur cuisinant des mets raffinés. Ainsi bien entendu que les armes pour défendre ces richesses.

Comme pour la production agricole, une grande partie de ces artisans travaillent pour le temple ou pour l'état. Sous l'empire d'Ur, de grands ateliers royaux sont mis en place.

4.1.3 Matières premières

C'est là la faiblesse du Pays. Les seuls matériaux disponibles en quantité sont l'argile, les roseaux et le bitume. D'où les constructions en briques, torchis ou roseau. D'où aussi l'utilisation de tablettes d'argile pour l'écriture. Il est donc nécessaire de se procurer les matières premières manquantes : matériaux de construction, minerais...Il existe pour cela deux moyens principaux :

la guerre, de conquête ou de razzia. On ne fait pas la guerre pour des raisons ethniques, mais essentiellement pour contrôler des richesses ou des routes commerciales, ou pour des questions de prestige.

le commerce. La civilisation dont jouit le pays lui permet de produire des biens inaccessibles aux étrangers arriérés : excédents agricoles et produits transformés (étoffes, bijoux, outils...). Une classe de marchands se charge de cette tâche, le plus souvent pour le compte de l'état.

Les principales sources étrangères de matières premières sont :

L'or et l'étain (pour la confection du bronze) au très lointain Meluhha, le pays sur la côte qui borde la Mer Orientale à l'est de Sumer.

Dattes et céréales (en complément de la production locale) à Tilmun, au sud-ouest de Sumer, sur la côte sud de la Mer Orientale.

Pierres semi-précieuses et argent pour l'Elam et Marhasi dans les montagnes de l'est.

Bétail chez les nomades Martu/Ammuru du nord-ouest.

Des ports, surtout celui d'Ur, permettent de rapatrier les matières premières par voie maritime.

4.1.4 Les marchands (damgar)

Leur rôle est d'échanger les biens produits dans le Pays contre ceux qui y font défaut. Ils travaillent en général pour l'état, surtout sous l'empire d'Ur. Cela ne les empêche pas de se constituer des fortunes. Ils servent aussi au rachat des prisonniers de guerre. Ils ont un rôle primordial dans la diffusion de la civilisation, et notamment de l'écriture.

Les échanges sont en effet toujours consignés par écrit par un scribe, afin d'éviter les contestations. Un acte non écrit n'est officiellement pas reconnu : coucher des caractères sur une tablette d'argile non seulement sert de preuve, mais confère une existence réelle à la transaction. C'est un des pouvoirs de l'écriture, que maîtrisent les scribes. De véritables notaires enregistrent les transactions pour le compte des marchands. Ceux-ci signent la tablette d'argile en y apposant leur cylindre-sceau : en le faisant rouler sur l'argile fraîche, on laisse une marque identifiant le possesseur du cylindre-sceau.

Les scribes louent aussi leurs services aux marchands pour leur correspondance.

4.1.5 Les unités de mesure

Poids :

20

sicle = environ 0,8 grammes. On notera le sicle „s.“
mine = 600 sicles = environ 500 grammes.
biltu = 60 mines

Volumes :

sila = 0,842 litre
1 gur = 145 sila
shegur = „grenier d’orge“ = 1 152 000 sila

Longueurs

coudée = env. 60 cm
ninda = 10 coudées = env. 6 m
berû = env. 10 km.

Surfaces

qanu = 3,5 m²
shar = 300 hectares

Durées

Le jour commence à la tombée de la nuit et est divisé en 12 berû jusqu’au crépuscule suivant.
Chaque berû est subdivisé en 12 parties de 10 mn chacune.

4.1.6 La monnaie, les salaires

Afin de simplifier le décompte, le sicle d’argent sera utilisé comme valeur de référence. Quand on parlera de n sicles, cela signifiera „des valeurs en métaux précieux ou en nature d’une valeur de n sicles“, et non pas exactement „n pépites d’un sicle“.

Liste de prix indicative (les prix peuvent varier selon la rareté à l’endroit où le bien est recherché) :

bêche 3 s.
charrue 5 s.
esclave 10 s.
honoraires médecin pour un mal standard 5 s.
un mouton 3 s.
un porc 14 s.
un bœuf 50 s.
20 sila d’orge 1 s.
un pagne 2 s.
10 sila de bière 2 à 6 s.
un écrivain public 2 s.
courrier (y compris l’écrivain public) 3 à 10 s. selon éloignement
un acte notarié 4 s.
une prostituée 1 à 8 s.
un chariot 70 s.
un onagre 180 s.
un attelage 3 s.
maison 15 s/qanu

Ces prix peuvent servir de référence pour une conversion d’un des nombreux tableaux de prix disponibles dans la littérature rôliste.

Les salaires sont le plus souvent payés en nature : laine, blé, orge, bétail pour les plus gros salaires. Plus rarement, on emploie des poids de métaux précieux, essentiellement de l’argent. La mesure de base est le sicle d’argent, petit poids servant aux paiements les plus courants (ex : une bêche vaut 3 sicles d’argent). 600 sicles valent une mine, ce qui est déjà une belle somme. La plupart des gens modestes ne verront d’argent que de loin, et la plus grande partie des échanges se fait par le troc.

Comme sous-multiple, on utilisera le sila d'orge, noté s.o.. Un sicla d'argent permet d'acquérir 20 sila d'orge en période faste, et 5 seulement dans les plus grandes périodes de disette. Le salaire annuel minimum est de 20 sila d'orge par mois, plus 4 mines de laine, 4 sila d'huile, des dattes, fruits, poisson, viande occasionnellement pour les fêtes, plus des rations plus faibles pour la femme et les enfants. Un ouvrier de base n'aura donc pas assez pour être propriétaire.

Un spécialiste recevra le double, et un lopin de terre affermé lui permettant de faire pousser quelques légumes et d'entretenir chèvres et canards. Il peut en général acheter une maison et faire vivre confortablement sa famille, voire avoir quelques économies.

4.2 Les Classes Sociales

On distingue trois classes reconnues : les notables, les simples citoyens, les esclaves.

Les notables : ils constituent la classe dominante. On y retrouve les prêtres, les lettrés, les riches marchands (damgar) ou propriétaires, les fonctionnaires importants : rois locaux (lugal/sharru) ou gouverneurs (ensi), gouverneur militaire (shagin), chefs de villages (hazzanum), représentants du Roi (shukkal), officiers, artisans particulièrement réputés. Un personnage, par son mérite, pourra devenir notable.

Les simples citoyens, exerçant une activité privée ou travaillant pour l'état : ouvriers et paysans, petits artisans ou marchands, chasseurs, mais aussi prostitué(e)s... Une frange importante de cette population est très pauvre, s'échinant toute la journée pour fournir le temple. Malgré le fatalisme qui veut que les dieux ont écrit le destin de chacun, des révoltes se produisent parfois.

Les esclaves : citoyens (ou fils de, ou femme de) condamnés pour surendettement ou crime, appelés ir ou geme, ils peuvent se marier et posséder. Prisonniers de guerre, appelés namra, ils n'ont aucun statut. Les esclaves appartiennent à l'état, au temple ou à des particuliers.

4.3 Le droit

Principes de droit

Rendre la justice est l'apanage du Roi. Pour des raisons évidentes, ce droit est délégué localement au gouverneur ou à des magistrats. Le Roi ou son délégué réservera une partie de son temps quotidien à recevoir les plaintes des citoyens, même de classe inférieure et pour des sujets de faible importance.

Le droit n'est pas basé sur une loi fondamentale écrite, mais plus sur la coutume et le sens de la justice. Les Rois les plus sages ont pris soin de faire graver sur des stèles un ensemble de décisions de justice qu'ils ont prises, organisées par thèmes, mais aucune loi d'ordre général n'est promulguée. Cela ne constitue qu'une indication par l'exemple de ce qu'est une justice équitable et bien mesurée. A peine ces recueils peuvent-ils constituer une jurisprudence.

Les Akkadiens, dans le nord du pays, ont un sens plus ferme de la justice : la loi du Talion est régulièrement appliquée. Par exemple, si un maçon construit mal une maison qui s'écroule sur le fils de son client, on exécutera le fils du maçon. En revanche, le sud plus empreint d'habitudes sumériennes règlera plus souvent les problèmes par une compensation financière.

Plus la victime est haute socialement, plus la peine sera lourde.

Exemples de peines :

Vol : rembourser 10 fois la valeur.

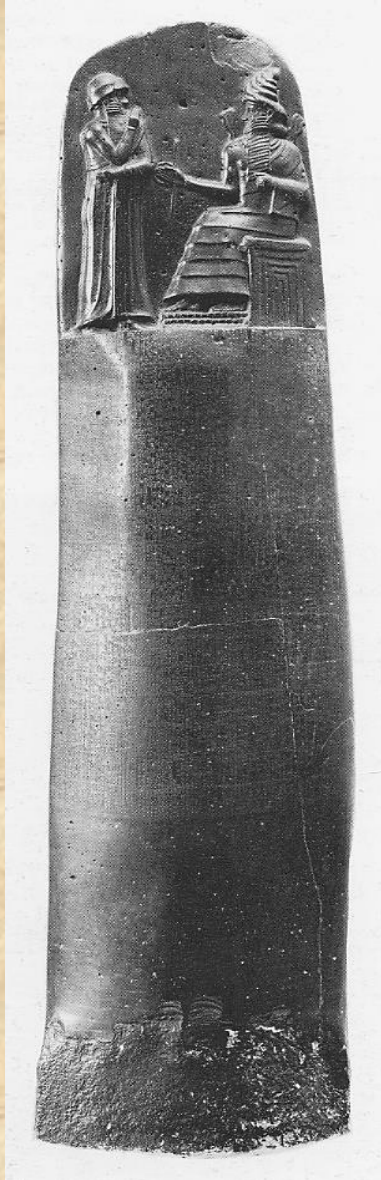
Invalidité permanente (perte d'un œil, d'un bras, des dents...) à la suite de violences : 10 sicles d'argent si la victime est un esclave, une mine d'argent pour un citoyen, mutilation équivalente pour un notable.

Falsification de cylindre-sceau : mort.

Corruption (passive et active) de fonctionnaire : mort (on ne plaisante pas avec l'autorité royale).

Adultère féminin : la femme est jetée à l'eau.

Recevoir un bien quelconque sans enregistrer la transaction auprès d'un scribe : ou bien mort pour vol, ou bien aucun recours du bailleur. Voilà un bel exemple d'incohérence, et montre à quel point la décision est laissée à l'appréciation du juge, selon les circonstances ou l'humeur. C'est une parfaite illustration du pouvoir absolu du Roi en matière de justice, tout comme les dieux ont le pouvoir discrétionnaire de décider du destin des hommes.



Code de lois

4.4 L'écriture

Un mot sur ce sujet développé plus loin.

L'écriture est une science complexe, maîtrisée par les scribes et les lettrés après de longues années d'apprentissage. La grande majorité des gens ne savent ni lire ni écrire, et l'écriture reste pour eux une science absconse.

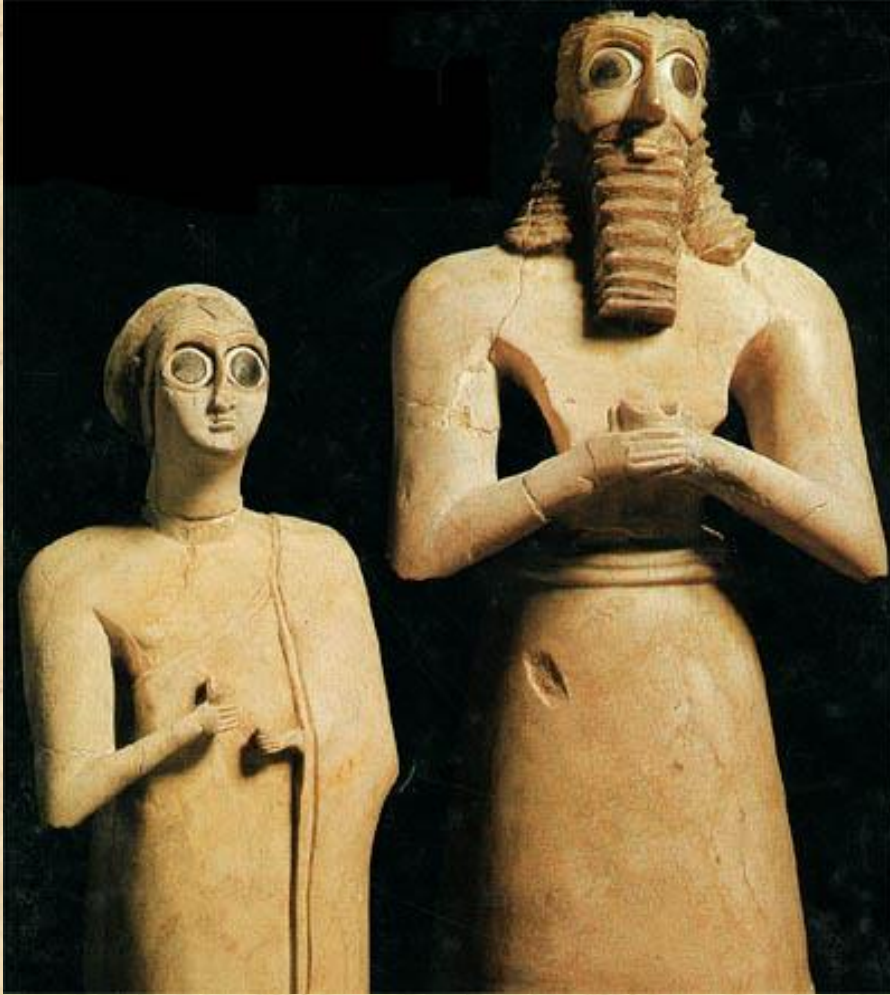
Elle est de fait plus qu'une simple notation du langage : le fait de tracer sur l'argile un mot confère une existence réelle à ce qu'il désigne, tout comme le nom prononcé lui confère le souffle vital. Le mot est intimement lié à la nature même de l'objet, à sa fonction dans l'univers : son destin. Les lettrés les plus savants savent découvrir le destin à travers l'écriture du nom. C'est un grand pouvoir réservé à peu d'hommes. Ainsi l'écriture possède-t-elle un pouvoir quasi-magique, voire divin.

Les textes sont inscrits sur des tablettes d'argile molle ensuite séchées ou cuites. On utilise pour cela une calame, ou tige de roseau plate taillée en biseau, que l'on applique sur la tablette par simple pression. Il en reste une marque plus ou moins longue ou large selon l'angle et la force de pression, d'une forme évoquant soit un clou, soit un chevron. La combinaison de ces empreintes entrecroisées forme un caractère. La combinaison de ces caractères forme des mots et des phrases.

Les non-lettrés font souvent appel à des scribes : pour les transactions (toute transaction non écrite n'est pas reconnue par la loi, le bénéficiaire pouvant même être reconnu coupable de vol !), pour envoyer des messages (le scribe écrit à un collègue scribe de la part du mandant, lui recommandant de transmettre le message au récipiendaire par une formule du genre „tu diras à Untel de la part d'Untel...“), pour signer des contrats (mariage, mise en nourrice...). D'une manière générale, la mise par écrit confère au contrat une réalité concrète et incontestable : l'écriture en a fixé le „destin“ définitivement.

5 LA VIE QUOTIDIENNE

5.1 La famille



couple

5.1.1 La structure familiale

Le système est patriarcal. La famille est dirigée par un chef de famille. Les mariages sont bien souvent arrangés par les chefs de familles, parfois dès l'enfance. La famille de l'époux doit donner une compensation à celle de l'épouse qui quitte sa famille pour rejoindre celle de son mari.

Au sein du foyer, le père a des pouvoirs étendus sur ses enfants et ses femmes, quasiment sa propriété, pouvant même les donner en esclavage pour payer ses dettes à ses créanciers. Il n'a cependant pas droit de vie ou de mort, ni de mutilation. Il n'a pas non plus de devoir moral de fidélité (dans une certaine mesure, voir plus bas „la morale“)

Le rôle de la femme, assigné par les dieux, est de procréer. Comme dans tout système patriarcal, elle n'est autorisée à procréer qu'avec son mari, et donc, à l'inverse de celui-ci, elle se doit d'être fidèle. Si elle est stérile, son devoir est de trouver d'autres femmes officielles à son mari. Elle restera cependant la première épouse du harem ainsi constitué.

5.1.2 Le culte des morts

Les ancêtres ne sont pas oubliés : une pièce leur est réservée dans la maison familiale où ils sont enterrés. L'ensevelissement est nécessaire afin que le mort puisse trouver le chemin de l'enfer, le Kur/Arallu, et ne reste pas sur terre à hanter les vivants. On leur fait des visites régulières, et surtout des offrandes de nourriture afin d'améliorer leurs conditions de vie dans le morne Kur/Arallu, où règne l'inférieur couple *Nergal et son épouse *Ereshkigal. Des banquets familiaux sont régulièrement organisés afin de communier avec les ancêtres. Et gare à celui qui négligerait la tombe d'un ancêtre : son *gedim/etemmu (fantôme) reviendrait le persécuter sur terre... En revanche, un ancêtre comblé peut apporter son soutien si un nécromancien parvient à le contacter et à l'en persuader.

5.1.3 Les noms

Un nom de chose ou d'humain est extrêmement important : il contient en effet l'essence même de ce qu'il désigne. Nommer quelque chose, c'est déjà la créer. L'écrire, c'est lui donner une existence concrète.

Les noms d'hommes sont très souvent de véritables propositions qui font référence à un dieu : on trouvera des Sîn-est-étincelant, des Shamash-est-protecteur, Enlil-est-la-lumière-du-ciel-et-de-la-terre...

Les joueurs peuvent laisser aller leur imagination débridée sur ce modèle : un nom de dieu et un qualificatif. On essaiera de raccourcir les formules si les noms sont trop longs (ex : Sîn-étincelle au lieu de Sîn-est-étincelant). On trouvera en annexe une liste d'exemples de qualificatifs, avec leur traduction akkadienne, que l'on pourra combiner avec les noms de dieux (remplacés par „...“), ainsi que quelques exemples sumériens. Il est tout à fait possible de garder le terme français afin de rendre la signification plus concrète et de rappeler aux joueurs la présence permanente des dieux et de la religiosité.

5.2 La pratique religieuse populaire

Afin de s'attirer les bonnes grâces des dieux, il faut les satisfaire. Il y a des centaines de dieux, pratiquement pour tout ce qui existe : cours d'eaux, céréales, animaux domestiques, tel ou tel métier. Dans la pratique, chacun se préoccupe des dieux principaux et du dieu, bien souvent inférieur, lié à sa propre activité. Les dieux principaux sont *An/Anu (Ciel, père des dieux), *Enlil (Atmosphère, Roi des dieux), *Enki/Ea (techniques, civilisation, créateur des hommes), *Innana/Ishtar (amour libre, passion, guerre), *Utu/Shamash (Soleil), *Nana/Sîn (Lune), *Nergal (Enfers), *Ningirsu (agriculture et guerre), *Dumuzi/Tammuz (fécondité). Une foule de dieux de moindre importance sont consacrés à telle ou telle activité (filage, comptabilité...) ou phénomène (pousse des plantes, pluie...). Enfin, chacun a son dieu personnel, genre d'ange gardien.

5.2.1 La pratique quotidienne

La pratique consiste à faire des prières et des offrandes quotidiennes (libations de bière, farine, fumigations) à son dieu personnel et à sa parèdre. On se plie aussi aux nombreuses règles de vie édictées par les dieux (comme par exemple ne pas uriner dans une rivière). Ainsi ne s'attirera-t-on pas leurs foudres. On participe aux cérémonies et festivités publiques qui se déroulent tout au long de l'année.

Il ne faut pas non plus négliger le culte des ancêtres bien souvent enterrés dans la maison familiale, sous peine que leurs fantômes (*gedim/etemmu) ne viennent harceler leurs descendants négligents.

En cas de manquement, les dieux mécontents peuvent inscrire l'envoi d'un démon punisseur : c'est là l'origine des maux des hommes comme la maladie, la malchance, les accidents, la dépression...). A moins que ce ne soit l'œuvre d'un magicien malfaisant, ou d'un revenant. Il est alors nécessaire de recourir aux savants exorcistes des temples qui ont appris sur leurs tablettes à diagnostiquer et à écarter le mal, bien entendu contre rétribution. Cependant, comme les dieux sont bons, ils écrivent auparavant leurs décisions dans les événements quotidiens : car comme toujours, l'écriture donne une réalité à toute chose. Ainsi, dès qu'un événement sortant de l'ordinaire survient (naissance remarquable, rencontre inattendue, signe dans le ciel, la terre, l'eau...), il est sage d'aller au temple consulter les savants barû (devins) qui ont recensé sur leurs tablettes d'argile les signes et leurs

significations. Si cet événement constitue bien un signe des dieux, on pourra trouver le moyen d'éviter la punition promise par les dieux en effectuant les rituels que les exorcistes auront prescrits. Enfin, il ne faut en aucun cas manquer les cérémonies publiques, comme la fête de l'An Nouveau durant laquelle les dieux sortent de leur palais-temples pour visiter la ville, conduits par les prêtres.

Le sentiment religieux n'est donc pas mystique, mais plutôt résigné, fait de crainte et de respect.

5.2.2 La piété et l'allégeance

5.2.2.1 Définition de la piété :

Tout dans ce monde est issu de la volonté des Dieux. La chance n'existe pas, mais on peut bénéficier de la bienveillance des Dieux. Celle-ci est accordée à celui qui les sert bien : c'est d'ailleurs bien pour cela que les dieux ont créé les hommes. Quelqu'un de pieux servira bien ses maîtres divins en s'acquittant consciencieusement de la tâche qui lui a été dévolue sur terre (labourer, faire la guerre, servir au temple...). La piété n'est pas la foi : il ne s'agit pas de croire, puisque les dieux sont une réalité incontestable, ni de céder à la passion mystique. La piété est plus une acceptation quasi raisonnable de son sort humain : pour ne pas subir le courroux des dieux, il faut se soumettre et les servir. Une grande piété indique une grande soumission, et donc un regard favorable de la part des dieux.

Nouvelle caractéristique : la piété

Un humain est défini classiquement par 7 caractéristiques (Cf. règles du brps) : STrength, CONstitution, SIZE ont été conférés par l'argile, 3 autres par le sang du dieu We immolé lors de leur création : DEXterity, INTelligence, APParence. POWer est remplacé chez les humains par la PIÉté, mesure du crédit du personnage auprès des dieux.

5.2.2.2 Utilisation de la PIE :

A chaque fois que l'on cherchera le secours d'un dieu, on fera appel à la PIE, qui représente en quelque sorte le potentiel d'aide de la part des dieux, ou le crédit (dans tous les sens du terme) que l'on a de leur part ! Cependant, ceux-ci se lassent vite d'être trop sollicités. Chaque sollicitation coûtera donc des points de PIE, notés pp, récupérables par quelque acte de piété ou dans le temps. La PIE représente le maximum de pp dont un personnage peut disposer. En caractères minuscules, la pié désigne la quantité de pp disponibles à un moment donné.

Pratiquement, le PIÉ se substitue au POW et est utilisée quasiment de la même manière, soit pour résister mentalement à un démon, à la magie ou à toute autre attaque surnaturelle, soit comme « carburant » pour des rituels.

Si à un moment la PIÉ tombe à 0, même provisoirement, le personnage aura abusé de la patience des dieux et sera puni : il subira un mal envoyé par un démon. Le MJ pourra s'inspirer des démons décrits dans le chapitre « les Dieux et leurs Services » ou dans le tableau des maux en annexe.

Allégeances

Dans Uruk, on distinguera l'allégeance à la religion universelle et celle liée à une divinité particulière locale liée à une cité ou à un peuple. Par exemple Adad pour un Amurru ou Marduk à Bab-Ilî. La liste des dieux en annexe fournit des exemples supplémentaires.

Par ailleurs, les personnages pourront développer une allégeance supplémentaire à une divinité singulière du panthéon (*Enlil, *Innana/Ishtar...), en particulier les membres du clergé. Le niveau d'allégeance à tous ces dieux débute au niveau de l'allégeance à la religion universelle.

Tous les personnages commencent avec une allégeance de 1d6-2 à Religion Universelle (et à tous ses dieux) et 1d6-2 à la divinité locale les concernant éventuellement.

Lors de leur création, les personnages membres du clergé recevront PIÉ/2 points à affecter en plus à l'allégeance à la divinité qu'ils servent et devront dépenser des points de compétence pour augmenter cette allégeance à un niveau suffisant pour passer une alliance avec elle.

5.2.2.3 Utilisation de l'allégeance :

L'allégeance fournit à chaque personnage un nombre de points utilisables pour augmenter les chances de succès de ses actions (règles BRPS p. 317) durant la partie.

En cas d'allégeances multiples, la plus grande détermine la quantité de points disponibles.

Le personnage peut demander l'aide de son dieu personnel pour augmenter ses chances de succès à un jet de dé, à raison de 1% par point. Le nombre de points affectés doit être décidé avant le jet de dé. Les points dépensés sont immédiatement retranchés du total disponible jusqu'à la fin de la partie. Si le personnage passe une journée dans un temple en faisant des offrandes, il regagnera 1 point par sicle d'offrande jusqu'au maximum de son allégeance.

5.2.2.4 Variation de l'allégeance:

Réussite critique en compétence de métier ⁽¹⁾ : +2

Échec critique en compétence de métier ⁽¹⁾ : -2

Don exceptionnel au temple : +1 / 10s

Service exceptionnel au clergé ⁽²⁾ : +1 à 3 points

Sacrilège : -1 à 6 points

Outrage au roi ou au clergé : -2

Conduite immorale : -1

Meurtre, vol : -1 point

Action d'éclat mettant judicieusement en œuvre un Me lié au dieu avec lequel on a une alliance (amour ou guerre pour Innana/Ishtar, autorité pour Enlil, ruse ou habileté technique pour Enki/Ea...) ⁽¹⁾ : +1 point

Participation active à un rituel important : +1 point par rituel

Absence à un rituel important annuel : -1 point

Négligence de la tombe des ancêtres : -1 point

Victime d'un mal : -1 point

Dépense de tous ses points d'allégeance : -1 point

De même que pour la PIÉ, la perte de tous les points d'allégeance entraîne une punition divine.

dans une situation déterminante et sans sacrilège. Par situation déterminante, on entend toute action ayant une influence positive et réelle sur le déroulement de l'aventure. La validité reste à l'appréciation du MJ

Ce service peut prendre la forme d'une offre spontanée d'aide au clergé en cas de perte de points d'allégeance.

Dans ce cas, le personnage met une de ses compétences de métier au service du temple et s'il obtient une réussite critique, la perte est annulée. Cette possibilité reste toujours offerte aux PJ qui peuvent essayer une fois pour chaque motif de perte de recouvrer leur Allégeance perdue.

5.3 Les vêtements, la nourriture, la maison

Les hommes s'habillent d'un pagne de laine long. Les femmes, d'une robe. Des robes plus élaborées sont de mise pour les événements. On utilise des cosmétiques. Le crâne des hommes est souvent rasé, et ils portent parfois une barbe droite sans moustache.



Femme

La nourriture est conforme à ce qui que le Pays produit : elle reste à base de céréales (blé, épeautre, orge) dont on fait des galettes. On consomme aussi des dattes, ou plus rarement des friandises. Les moins pauvres peuvent manger de la viande. Le porc et le poisson sont communs. Les ovins, bovins, volailles ou gibiers sont plus prisés. La cuisson par grillade et répandue, la cuisine à l'eau est plus raffinée. On boit du lait, différents types de bière, du vin.

Les meilleurs cuisiniers travaillent pour le temple.

A part les palais, temples et murailles, faits de briques séchées ou cuites (plus solides), les constructions sont en torchis de roseaux et argile. Les cloisons, les toits ou les haies sont faits de roseaux tressés, étanchéifiés au bitume. Dans la maison familiale, une pièce est dédiée aux ancêtres qui y sont ensevelis et au culte des morts. Le bois et la pierre sont rares et réservées aux constructions les plus prestigieuses (linteau ou porte de temple par exemple).

5.3.1 La morale

L'homme a été mis sur Terre pour une mission : servir les dieux. Il doit donc accomplir sa tâche du mieux qu'il le peut. Sa destinée a été mise par écrit par les dieux sur les tablettes du destin, lui assignant un rôle sur terre. A partir de ce constat, il est nécessaire de s'efforcer de remplir au mieux sa mission afin de plaire aux dieux et d'attirer leurs faveurs : travailler bien, réussir la tâche qui nous a été assignée, et se conformer aux multiples règles décrétées par les dieux dans leur grande sagesse. La rétribution ou la punition des dieux intervient lors de la vie sur terre : il n'y a pas du jugement au moment de la mort.

Une fois son devoir accompli, rien n'empêche de se livrer au plaisir et d'essayer d'avoir la vie la plus agréable possible. Le principe est : avoir une vie réussie, vivre heureux sans dommage pour les autres, éviter les ennuis. Il y a peu d'interdits moraux. En particulier, l'amour libre est tout à fait recommandé pour les hommes, à condition de ne pas s'y adonner avec une personne par ailleurs mariée. Des très nombreux professionnel(le)s sont disponibles dans les cabarets, sans compter les services religieux du clergé d'*Innana/Ishtar, déesse de la pulsion amoureuse.

Voici les conseils qu'un père donne à son fils :

Ne te porte pas garant pour quelqu'un : il aurait prise sur toi.
 Ne rôde pas où les gens se querellent : on te prendrait pour témoin.
 Ne commets pas de meurtre : ce serait te suicider à la hache.
 Ne couche pas avec ta servante : elle te manquerait de respect.
 Marié, ne parle pas à une autre femme mariée : gare à la calomnie.
 Ne rosse pas le fils d'un paysan : son père pourrait endommager tes canaux d'irrigation.

Seul l'amour maintient la famille : la haine la détruit.

Ne prends pas pour épouse une prostituée, aux 3600 maris ; ni une hiérodoule, réservée à un dieu ; ni une courtisane, qui n'a de cesse de coucher : dans le malheur, elles ne te soutiendraient pas ; en cas de conflit, elles se moqueraient de toi ! Elles ignorent respect et soumission.

Chaque jour, rends hommage à ton dieu : oblations, offrandes, prières : si tu les Lui assures quotidiennement, tu auras des rentrées de biens et, grâce à son soutien, tu prospéreras à l'excès. Car révéler les dieux engendre leur faveur.

Enfin, nul ne doit craindre un jugement après sa mort : l'esprit du mort, ou *gedim/etemmu, rejoint le royaume de *Nergal, où il mènera une existence morne et végétative, améliorée par les soins prodigués par ses descendants vivants.



6 LES COMPETENCES ET LES METIERS



6.1 Compétences : ME

Elles sont divisées en trois catégories : les compétences accessibles à tous (compétences générales), celles accessibles à certains métiers seulement (compétences de métiers), et celles accessibles ultérieurement à partir d'un certain niveau (compétences savantes).

Ces compétences et habiletés permettant le développement de la civilisation transmis par les sages *Appkallu sont appelées les Me. Par la suite, le terme de « Me » sera –abusivement- utilisé de préférence à celui de « compétence ». Les deux termes restent interchangeables dans le cadre de ce jeu.

6.1.1 Apprentissage

La création des personnages se fait de manière classique par répartition de points. Il est recommandé d'utiliser la règle optionnelle de l'éducation **EDU**. Attention ! Certains Me ne seront accessibles qu'à certains métiers.

Système d'expérience par jet d'expérience

Selon la règle standard du BRPS p. 182.

Système d'expérience par apprentissage

L'apprentissage se déroule en général chez un maître ou au sein d'une école, voire par l'étude en solo. Naturellement, ce service aura un coût, car un maître ne fait rien gratuitement. Le paiement s'effectue

généralement en nature (blé, farine, laine, bétail, objet manufacturé si l'élève est artisan), mais peut aussi être la rétribution de journées de travail ou d'une mission.

Bien entendu, progresser est de plus en plus difficile quand le niveau augmente et requiert plus de temps. Cela se traduit dans la durée et le coût d'apprentissage.

10 jours d'apprentissage coûtent 1 sicle, soit 2 silas d'orge par jour. On calculera ensuite la durée de manière suivante : chaque jet d'apprentissage demande un travail d'1/5 jours de la valeur du pourcentage du niveau de départ (arrondi au dessus).

Ex : un jet d'apprentissage (1d6-2) à partir d'une compétence comprise entre 76% et 80% demandera 16 jours de travail pour un coût d'1,6 sicles d'argent (ou 1 sicle d'argent et 12 sila d'orge).

Un certain nombre de Me ne peuvent augmenter que par l'apprentissage, quelle qu'en soit la forme. Cependant, l'herméneutique permet de progresser dans certains de ces Me via l'expérience (voir section „l'écriture“).

Pour plus de réalisme, le MJ pourra multiplier les durées de certains Me demandant un apprentissage plus long (ex : acrobaties, langue étrangère...)

Un maître ne peut enseigner un Me au-delà de son propre niveau.

6.1.2 Me généraux

Ces Me sont accessibles à tout le monde, tels que décrits dans la liste des compétences du BaSIC RPS. Ils sont listés ci-dessous sans plus de détails, sauf ceux qui demandent quelques adaptations au monde, notés en caractères gras. S'y rajoute une liste de Me particuliers à la culture suméro-akkadienne. Certaines compétences du BaSIC RPS ne sont pas disponibles.

Combat

Brawl

Grapple

Melee weapons (lance lourde, lance légère, hache, gourdin, poignard)

Missile Weapons (arc, javelot)

Shield (primitive, buckler)

Communication

Bargain 05%

Command 05%

Disguise 01%

Etiquette 05%

Fast Talk 05%

Language (Ammorite, Susien, Eblite, Assyrien)

L'Amorrite (langue des Amurrû) et l'Eblite (de la cité syrienne d'Ebla) sont des langues proches de l'Akkadien.

Un natif d'un de ces trois peuples connaîtra les deux autres langues à 10%.

Language (Akkadien)

Language (Sumérien) variable

Sous l'empire d'Akkad, le Sumérien reste parlé dans le Sud à EDUx5%. L'Akkadien s'impose lentement comme langue vernaculaire dans tout le pays : le MJ devra en tenir compte selon l'époque où se situe le jeu. Sous la dynastie d'Ur le Sumérien est devenue une langue de savants, niveau de base 00%. Cependant, un personnage issu de Sumer (au sud) aura (3d6-10) x10% de base en Sumérien (minimum 00%).

Perform 05%

Perform (érotisme) APP%

Permet de susciter le désir charnel d'un partenaire et de l'assouvir. Inclut le maquillage, les postures, le ton de la voix, la reconnaissance des désirs cachés ou non de sa victime afin de mieux l'échauffer. Inclut des techniques érotiques et sexuelles pour atteindre une jouissance maximale.

Différente du charme, cette compétence est complètement orientée vers le désir physique, mais permet d'avoir un ascendant sur la victime (par exemple, le MJ pourra demander à la victime un jet d'INT pour éviter des confidences sur l'oreiller).

Persuade 15%
Status 15% ou var.
Teach 10%

Manipulation

Art (various) 05%
Craft (various) 05%
Fine Manipulation 05%
Repair (various) 01%
Sleight of Hand 05%

Mental

Appraise 15%
First Aid INT%
Gaming (INT+PIÉ)%

Knowledge (Natural History) 05%

Permet de savoir faire pousser des plantes, de connaître les besoins en irrigation (éventuellement de creuser des rigoles), de reconnaître des plantes...

Knowledge (histoire, géographie, commerce...) 05%

Du pays de Sumer et Akkad

Knowledge (dieux) 05%

Il existe des centaines de dieux, chacun avec un rôle et des caractéristiques bien précises. Permet de reconnaître un dieu, ses prérogatives, ses pouvoirs, les rituels et prières qui lui sont agréables, ses temples, sa place dans la hiérarchie divine. On considérera que tout le monde connaît les dieux principaux et leur fonction de base respective. Cette compétence sert à déterminer si le personnage connaît la théologie plus en profondeur, et les dieux et démons secondaires.

Medicine (05%)

Concerne essentiellement les dommages physiques ou les empoisonnements. Les maladies sont soignées par les exorcistes (voir „les savants“).

Perception

Insight 05%
Listen 25%

Navigate 10%

Dans le désert autant que dans les vastes marais ou en mer. Les trajets en mer restent du cabotage.

Research 25%, var.

Cette compétence ne peut pas être utilisée à un niveau supérieur à celui en lecture (“literacy”) du Sumérien ou de l'Akkadien. Le MJ prendra en compte une des deux langues selon l'objet des recherches, bien que le Sumérien soit en général nécessaire comme langue de culture ou de sciences. L'Akkadien serait plutôt utilisé pour des textes réglementaires ou juridiques, selon l'endroit et l'époque.

Sense 10%
Spot 25%
Track 10%

Physique

Climb 40%
Dodge DEXx2%

Drive (charrette d'onagres) 10%

Drive (barque ronde) 10%

Hide 10%

Jump 25%

Pilot (bateau) 01%

Stealth 10%

Swim 05%

Throw 25%

6.1.3 Me de métiers

Ces compétences spécialisées sont réservées à certains métiers

Knowledge (architecture) 00% (Craft maçonnerie 75% requis)

Construire un édifice complexe, définir une structure non classique (par exemple pour construire un mur de défense à flanc de montagne), tracer et creuser des canaux, mais aussi repérer les faiblesses d'une construction pour l'abattre plus facilement.

Knowledge (littérature) 00% (literacy – Sumérien 50% requis)

Connaissance mais aussi faculté de créer des œuvres littéraires : hymnes qui plairont aux dieux (et au clergé), poèmes, épopées, tensons... Permet de connaître les anciennes légendes contenant toute la sagesse des anciens.

Literacy (Sumérien, Akkadien, Eblite, Elamite) 00%

Voir chapitre „l'écriture“

Perform (invocation [démon]) 00% (language - Sumérien 25% requis)

Knowledge (jurisprudence) 00% (Literacy – Sumérien et Akkadien 50% requis)

Voir le chapitre „l'écriture“. Permet de connaître les sentences émises par les rois passés et présents, et de conduire un procès en défense ou comme juge.

Science (mathématiques) 00% (Literacy – Sumérien 25% requis)

Voir chapitre „l'écriture“

La masse de la population ignore comment réaliser des calculs, à part des additions ou soustractions simples résolubles en s'aidant des doigts.

Permet de poser et résoudre des problèmes, de réaliser les quatre opérations (x / + -) à l'aide d'un abaque, d'extraire des racines carrées, de calculer des aires, des volumes, des quantités et des angles. Cette compétence inclut la comptabilité.

Perform (rituel propitiatoire - Spécialité) 00% (Knowledge – Dieux 90% requis)

Permet de conduire les rituels nécessaires pour obtenir l'aide d'un seul dieu. Un rituel réussi permet de profiter d'une aide dans un domaine lié au dieu (ex : fureur guerrière ou sexuelle pour *Innana/Ishtar, autorité pour *Enlil...). Voir chapitre « Les dieux et leur service ».

Strategy 01%

6.1.4 Me savants (ont tous une base de 00%) :

Lorsque les personnages auront acquis un certain niveau dans leur métier (voir métiers plus bas), ils pourront prétendre à progresser dans leur statut social et devenir des notables. Cela leur ouvrira la voie à de nouvelles fonctions offrant un certain nombre d'avantages. Les lettrés issus d'écoles de scribes et les prêtres pourront s'initier aux sciences savantes :

Science (exorcisme, nécromancie, divination [specialisation]) 00% (Literacy – Sumérien 90% requis)

Voir le chapitre „les savants“

Science (herméneutique) 00% (Literacy – Sumérien 90% requis)

Voir le chapitre « l'écriture ».

L'herméneutique est la science des mots et des destins qu'ils indiquent. Elle permet, d'après l'écriture du nom d'un objet ou d'un être, d'en connaître les caractéristiques principales. On pourra deviner que tel PNJ est lié au dieu Shamash, mais pas forcément de quelle manière. Ou que tel démon est un démon de la folie, mais pas quels sont ses pouvoirs exacts (rend-il amoureux, amnésique, protège-t-il les fous.... ?). Elle permet aussi de dépasser le score de 100% dans les compétences normalement limitées par l'étude à 100%.

6.2 Métiers

6.2.1 Métiers de base

Les personnages vont commencer avec un métier regroupant un certain nombre de compétences, selon le système classique de création de personnage du Basic. Les métiers utilisant l'écriture seront regroupés sous la catégorie „scribes“, et seront les seuls à proposer l'apprentissage de la lecture, de l'écriture et du calcul.

Lorsque les conditions seront remplies, en général lorsqu'un certain nombre de Me du métier auront atteint 90%, ils pourront accéder à de nouvelles responsabilités au sein du temple, du palais ou dans des institutions prestigieuses (écoles de scribes, ou eduba, par exemple). **Le personnage devient un notable.** Ses nouvelles responsabilités permettent d'améliorer ses conditions de vie, mais aussi d'accéder à certaines connaissances, pouvoirs ou privilèges autrement hors de portée du bas peuple. Le choix du métier déterminera l'évolution possible vers ces promotions. Certains métiers ne permettent pas de progression particulière. Après chaque métier, entre parenthèses, les possibilités d'évolution offertes sont indiquées.

Ces „métiers“ ne sont pas exhaustifs, et avec l'accord du MJ, un joueur pourra en inventer de nouveaux sur des variations des modèles ci-dessous. Ne pas oublier que l'écriture et les mathématiques sont réservées à une élite (les scribes) qui fait des études longues, et qui a tout intérêt à ne pas diffuser ce savoir qui lui assure une place confortable dans la société.

Métiers de lettres

Ce terme regroupe tous les métiers dont les acteurs sont passés par les écoles de scribes : les eduba. Tous auront eu accès à un tronc commun de Me :

Literacy Sumérien ; Literacy Akkadien ; Language Sumérien ; Science mathématiques ; Knowledge littérature ; Teach ; Status.

Selon le métier choisi, des Me supplémentaires seront accessibles, listés ci-dessous.

Scribe / comptable (fonctionnaire impérial, intendant, gouverneur, savant, enseignant ou directeur d'eduba).

Les scribes sont soit des fonctionnaires au service du temple ou des autorités séculières, soit d'un personnage puissant, éventuellement en indépendant. Ils servent aussi de notaires pour enregistrer les transactions. Un comptable devrait avoir un niveau minimum de 50% en mathématiques.

Me complémentaires : etiquette ; research ; appraisal

Médecin (savants exorcistes)

Utilise la médecine profane (potions, rebouteux...), mais pourra plus tard apprendre la science de l'exorcisme.

Me complémentaires : médecine ; first aid ; Knowledge (dieux) ; insight; knowledge (natural history) -pour les plantes).

Acolyte (prêtre(sse), savant, lettré(e))

Me complémentaires : Allegiance [Dieu servi] ; knowledge (dieux) ; Perform (chant, rituel propitiatoire [Dieu servi]) ; Knowledge (Histoire)

Alliance avec le dieu requise.

Acolyte d'*Innana/Ishtar (prêtresse, lettré(e)).

Me complémentaires : Allegiance [*Innana/Ishtar] ; Knowledge (dieux) ; perform (chant, musique, érotisme, rituel propitiatoire [*Innana/Ishtar])

Alliance avec *Innana/Ishtar requise.

Magistrat (fonctionnaire impérial, juge, lettré)

Aide à enquêter et peut éventuellement juger des cas très simples.

Me complémentaires : Insight ; Knowledge (jurisprudence) ; Etiquette ; Fast Talk ; Persuade ; Spot ; Resarch

Aide architecte (architecte, fonctionnaire impérial)

Me complémentaires : Knowledge (architecture) ; Craft (maçonnerie, charpente) ; Art (sculpture) ; repair.

Autres métiers avec progression possible

Damgar [marchand] (diplomate)

Appraise ; Bargain ; Knowledge (géographie) ; Knowledge (Commerce) ; Etiquette ; Drive (charrette, barque, bateau) ; Fast Talk ; Persuade ; Language (au choix) ; Status ; Insight

Eleveur, paysan (engar)

Knowledge (Natural History) ; Repair ; First Aid ; Track ; Drive (charrette) ; Bargain ; Brawl ; Listen ; Spot

Soldat (officier, général, shagin)

Brawl ; Climb ; Dodge ; First aid ; plus 7 parmi : Command ; Grapple ; Melee Weapons ; Missile Weapons ; Shields ; spot ; listen ; track

Artisan (chef d'atelier royal, architecte pour les maçons, cuisinier du temple)

2x spécialités Craft (maçonnerie, forge, charrettes, ébénisterie, peausserie, tissage...) ; Repair ; Fine Manipulation ; Art (adapté à sa spécialité) ; Appraise ; Knowledge (dieux) ; Bargain ; Status

6.2.2 Autres métiers

Marin

Navigate ; Pilot (bateau) ; Spot ; Repair ; Jump ; Climb ; Swim ; Grapple ; Dodge ; Command ; Craft (pêche – inclut la réparation des filets)

Chasseur

Climb ; Track ; Spot ; Listen ; Jump ; Stealth ; Fine manipulation (pièges) ; Hide ; Missile Weapon ; Navigate ; Knowledge (natural history - animaux) ; Knowledge (Region – autour de sa cité)

Les métiers suivants sont reconnus, mais de mauvaise réputation. Ceux qui les pratiquent vivent dans les faubourgs de la ville, bien qu'assidûment fréquentés en ce qui concerne les prostitué(e)s.

Prostitué(e)

Perform (érotisme, chant, instrument) ; Disguise ; insight ; medicine ; persuade ; Fast Talk ; Melee Weapon (couteau) ; Perform (invocation [démon]).

Magicien

La magie regroupe un ensemble de rituels incantatoires visant à s'assurer le service d'un des innombrables démons. Il s'agit bien d'une technique, et non d'un pouvoir. Cette compétence permet de réaliser correctement les incantations apprises. On ne peut conjurer que les démons que l'on connaît. Cette spécialité très ancienne est l'apanage de quelques vieux Sumériens qui en conservent le savoir, mais elle tend à être remplacée par les spécialités savantes d'exorcisme. Voir le chapitre « les Savants et les Magiciens ».

Knowledge (histoire, Dieux) ; Language (Sumérien) 25% minimum ; Persuade ; Teach ; insight ; n x Perform (Invocation [démon])

6.3 Notables

6.3.1 Promotion

Lorsque les personnages remplissent les conditions, ils peuvent devenir des notables en accédant à de nouveaux offices. Ces offices sont soit religieux, au sein d'un temple, soit laïcs, en général au sein du palais ou d'une eduba.

Conditions pour une promotion

Avoir 90% dans trois compétences requises par la nouvelle fonction.

Avoir une PIÉ de 12 au moins.

Parvenir à convaincre ses supérieurs que la promotion est bien inscrite sur sa tablette du destin par un jet de Status modifié par la meilleure des 3 compétences requises, avec les bonus/malus suivant :

+1% par point de XXX, où XXX est une caractéristique dépendant du métier (par exemple PIÉ pour les prêtres)

+1% par point d'APP

les dons aident à convaincre dieux et supérieurs, à raison de 1% pour 2 sicles (ou équivalent nature comme de coutume)

+1% par 5% complets dans la compétence Persuade (règle optionnelle « complementary skills » p. 50)

Le jet se fera une fois par an. En cas de maladresse, la fonction visée est interdite à jamais.

Ex : Ishtar-ma-mère la servante d'*Innana/Ishtar a un score de 90% dans connaissance des dieux, érotisme et literacy-Sumérien. Elle a une APP de 17, une PIÉ de 16, un Status de 40 et connaît « persuade » à 23%. Elle décide de passer au rang de prêtresse, et fait pour cela don d'un bœuf au temple (10s). Ses chances de succès sont 40 (Status) + 16 (bonus PIÉ) + 17 (bonus APP) + 4% (« persuade ») + 5% (pour le bœuf) = 82%. Elle est une acolyte méritante, et espérons que malgré son origine sociale médiocre qu'elle pourra accéder à des charges de prêtresse dans son temple, ou obtenir la direction du petit temple annexe d'un bourg.

Avantages

Un notable intègre une institution : temple, eduba, palais... Chacune offre des avantages en nature, ou permet de faciliter l'acquisition de Me.

Salaire :

Le notable recevra un salaire conséquent : les prêtres prélèvent les dons que les dieux n'ont pas consommés, les devins, exorcistes et nécromanciens demandent rémunération pour leurs services, etc. Les enseignants recevront salaire de leurs élèves. Les fonctionnaires et soldats auront une solde assurée par l'état, et recevront un lopin de terre affermé.

On considérera simplement que les personnages ont de quoi entretenir une famille et au moins un esclave. Ils pourront en outre économiser INT+APP sicles par an.

Logement :

Un notable peut disposer d'un logement suffisant pour y loger son foyer (femme et enfants).

Me :

Un certain nombre de Me restent aisément accessibles et de nouveaux le deviennent, en particulier les compétences savantes. L'accès aux bibliothèques, la fréquentation de maîtres ou la fonction même permet par ailleurs d'améliorer son niveau dans certains Me liés à l'office, et ce à moindre coût, voire gratuitement.

ex : „Knowledge (Littérature)“ est gratuit pour un maître d'eduba, car il a accès libre à la bibliothèque.

Tous les Me concernées sont décrits pour chaque office. Associés aux Me valides pour accéder à la promotion, ils constituent les **Me de l'office**.

ex : pour un prêtre, les compétences de l'office regroupent les compétences d'acolyte Knowledge (dieux), Perform (chant), Knowledge (Histoire), Perform (rituel propitiatoire [dieu servi]), compétences d'eduba, Knowledge (littérature) et Science (herméneutique) (Cf. plus bas).

Les Me gratuits demandent quand-même du temps. Le MJ devra veiller à ce que les joueurs n'abusent pas.

Autres avantages :

Le statut du personnage s'améliore : le score en Status augmente de 1d6 ou est relevé à un minimum de 48 (upper middle class).

Les punitions (y compris les dédommagements) pour des tords faits à un notable sont deux fois plus grands que pour un citoyen moyen.

La fréquentation des personnalités (gouverneur, grand prêtre...) et des notables ouvre des portes vers les classes dirigeantes.

Contraintes

Les nouvelles responsabilités demandent de s'investir plus profondément, laissant peu de temps pour l'apprentissage libre. Cependant, les « Me de l'office » peuvent être travaillés dans le cadre de l'activité.

Le temps d'apprentissage des Me autres que d' « office » est quadruplé, mais pas le coût. Cela est aussi valable pour un prêtre voulant apprendre un rituel propitiatoire d'un dieu qu'il ne sert pas.

Par ailleurs, les personnages peuvent difficilement se soustraire à leurs devoirs, ce qui peut être gênant. Par exemple, un prêtre ne peut pas décommander ne pas assister à un rite pour aller voir son prostitué favori. Le MJ sera plus sévère pour la gestion des allégeances, notamment pour la perte de points.

6.3.2 Les offices

Les offices sont présentés sous la forme suivante :

Titre (Me / caractéristique requis pour le test)

Courte description.

Me d'office supplémentaires.

Me facilités (coût réduit).

C'est l'ensemble de ces Me (requis, supplémentaires et facilités) qui constituent les Me de l'office.

6.3.2.1 Temples

Tous les notables du clergé sont des prêtres, qu'ils se spécialisent dans la liturgie ou les sciences. Les deux sacerdoxes ont été désignés « prêtre » et « savant », bien que tous soient prêtres. Un personnage remplissant les conditions pour les deux aura accès à tous les Me de prêtre et de savant.

Prêtre (Knowledge (dieux), Literacy (Sumérien), une 3ème compétence d'acolyte / PIÉ)

Science (herméneutique).

Knowledge (Histoire, Littérature), Perform (rituel propitiatoire [dieu servi]) ½ coût.

Savant - devin, exorciste, nécromancien - (Knowledge (dieux), Literacy (Sumérien), une 3ème compétence d'acolyte ou de médecin / PIÉ)

Science (herméneutique, divination [spécialisation], exorcisme, nécromancie).

6.3.2.2 Offices laïcs

Lettre (enseignant d'eduba, auteur à succès, poète officiel) (Literacy (Sumérien, Akkadien), 3ème compétence générale d'eduba / INT)

Herméneutique, Research.

Teach, Compétences d'eduba ½ coût.

Knowledge (Littérature) gratuit (accès à la bibliothèque)

Fonctionnaire impérial (Literacy (langue officielle -Akkadien ou Sumérien-), Etiquette, 3ème compétence de comptable ou de magistrat / INT)

Intendant, comptable impérial, voire shukkal (émissaire impérial) ou hazzanum (maire de bourgade).

Knowledge (Jurisprudence), Insight, Knowledge (géographie)

Officier (arme, 2 autres compétences de soldat / FOR)

L'officier a en charge une troupe ou éventuellement un petit poste. Il dirige des missions pour les autorités, parfois associé à un représentant du Lugal [roi].

Strategy.

Command, Weapon (compétences et équipement), Knowledge (géographie) ½ coût

Chef d'atelier (Craft (spécialité), 2 autres compétences d'artisan / DEX)

Bargain, Command ½ coût.

Chef d'atelier au temple : Knowledge (dieux) ½ coût.

Architecte (maçonnerie, architecture, civilisation ancienne / INT)

Architecture ½ coût.

Science (mathématiques), command

Engar (knowledge (élevage ou agriculture), 2 autres compétences d'éleveur ou agriculteur / INT)

On désigne ainsi ceux qui ont le charge d'une parcelle de terre dite terre de bœuf pour el compte de la cité.

Bargain, Command ½ coût.

7 L'ÉCRITURE

„ Jeune homme, es-tu étudiant ?

Oui, je le suis !

Si tu l'es, connais-tu le Sumérien ?

Oui, je peux même parler le Sumérien.

Mais qu'est-ce que tu écris ?

J'ai déjà récité par cœur, puis écrit tous les mots rassemblés dans les tablettes unetelle, unetelle... Je peux analyser et décomposer l'écriture de tous les signes.

Le total des jours qu'il me fallait passer à travailler à l'eduba est le suivant : j'avais 3 jours de vacances par mois ; et comme il y a par mois trois jours de fête chômée, c'était donc 24 jours par mois que je passais à l'école. Et le temps ne me semblait pas long ! Désormais, je pourrai m'appliquer à recopier et rédiger des tablettes, à procéder à tous les calculs utiles. Je maîtrise en effet l'art d'écrire, de mettre les lignes en place et de calligraphier. Il suffit que mon maître me montre un signe pour que j'y en raccroche, de mémoire, quantité d'autres. Pour avoir fréquenté l'eduba tout le temps nécessaire, je suis à la hauteur en Sumérien, en orthographe, et pour le contenu de toutes les tablettes.

Je puis en rédiger de toutes sortes : des documents impliquant des mesures de capacité, de 300 à 180 000 sila d'orge ; de poids, depuis 1 sicle jusqu'à 20 biltu ; tous les contrats que l'on pourra me demander : de mariage, d'association, de vente de bien-fonds et d'esclaves, de caution en argent, de louage des champs, de culture des palmeraies, et même des contrats d'adoption. Je sais rédiger tout cela.“

7.1 *Forme*

L'écriture est un des ME (principe de civilisation) enseignés par *Enki/Ea. Elle utilise comme support des tablettes d'argile fraîche que l'on cuit ou fait sécher pour conserver le document. L'écriture n'est pas linéaire, c'est-à-dire qu'on ne trace pas les signes en tirant des courbes à l'aide d'une pointe. Seuls les plus anciens documents sont ainsi tracés, et réclament une connaissance très approfondie de l'écriture pour les interpréter.



Tablette littéraire

Les signes sont composés de formes simples, en forme de clou de profil ou de chevron de différentes tailles, entrecroisées de manière à former un signe. La combinaison des ces signes permet de traduire la parole. Ils sont tracés de gauche à droite et de haut en bas.

Pour tracer ces signes, on utilise le calame, tige de roseau plate en biseau que l'on applique par pression sur la tablette d'argile humide. En jouant sur la force et l'angle, on obtient des chevrons ou des „clous“ de longueur, largeur et profondeur différentes.

Un personnage scribe aura toujours à portée de la main un calame et un cadre pour étaler l'argile humide.

7.2 Diffusion

7.2.1 Dans la société

Au sein de la population, seule la caste des lettrés (scribes, fonctionnaires, prêtres) possède l'écriture, la grande masse de la population n'y comprend goutte et fera appel à un professionnel en cas de besoin. On apprend à écrire et compter dans les eduba, écoles de scribes. L'écriture, apanage de la civilisation, est omniprésente : elle est nécessaire au bon fonctionnement de l'état. Ainsi la trouve-t-on dans les domaines de :

Droit privé : tout contrat doit être dûment enregistré et signé du cylindre-sceau pour être validé. Cela concerne aussi bien les transactions commerciales que la location ou les offres de services (mise en nourrice, mariage, prêt...).

Droit public : bien qu'il n'y ait pas de loi proprement dite, les rois les plus sages ont fait enregistrer sur des stèles leurs décisions à titre d'exemple (et aussi afin de montrer leur grande sagesse). Ces décisions ont été recopiées et diffusées dans les cités, offrant ainsi aux magistrats une sorte de jurisprudence plus indicative que réellement normative.

Religion : les hymnes, chants et prières sont couchés sur l'argile pour être conservés, diffusés et transmis aux générations futures de prêtres. Des bâtiments importants sont consacrés à un dieu par son constructeur (le roi en général) en écrivant une dédicace sur les briques servant à sa construction.

Sciences. On entend par sciences l'exorcisme, la divination, l'architecture, la médecine, la jurisprudence. Il ne s'agit pas de conserver des théories mais, comme dans le cas de la jurisprudence, d'établir des séries lexicographiques énumérant en interminables listes des cas concrets sous forme proposition conditionnelle-conclusion (par exemple « s'il rêve qu'il mange de la chair de renard, il aura une éruption cutanée ». Voir la section « les Savants ».)

Lettres : à thème religieux ou pas. Il existe entre autres un style particulier, le tenson, où deux êtres ou objets se livrent à un duel verbal, chacun essayant de mettre ses qualités en exergue.

Politique : inscriptions de stèles, messages diplomatiques.

Vie privée : courriers par l'intermédiaire d'écrivains publics.

7.2.2 Dans le Monde

Loin de rester confinée à Sumer et Akkad (où, nous le rappelons, elle est apparue, *Enki/Ea en soit loué), la civilisation rayonne au-delà des deux fleuves grâce aux sages politiques de conquête des lugal et aux intrépides marchands. Ainsi les peuples les plus ouverts (mais pas toujours les plus bienveillants) ont emprunté le système d'écriture, en le dénaturant parfois. Ainsi trouve-t-on des scribes à Suse, Mari, Ebla et chez les Hourrites des montagnes du nord.

La lecture de chacun de ces idiomes reste une compétence à part.

7.2.3 Au cours de l'histoire

Les textes les plus anciens utilisent des signes différents, plus figuratifs. De très vieux documents comptables sont même écrits avec des signes linéaires, c'est-à-dire à la pointe et non au calame. Ces documents sont des documents uniquement sumériens, et sont extrêmement difficiles à déchiffrer.

La première langue à être écrite a été le Sumérien. C'est la raison pour laquelle l'écriture du Sumérien renferme des secrets permettant de découvrir la nature de l'objet nommé. Cependant, les signes se sont transformés, devenant plus abstraits au fil du temps, et changeant même d'orientation. C'est pourquoi plus le document est ancien, plus il sera difficile d'accès au scribe. C'est une des raisons pour lesquelles les scribes n'ont cessé de recopier les anciens documents afin de les mettre à la portée des générations futures.

L'écriture de l'Akkadien est intervenue beaucoup plus tard, sous l'empire d'Akkad. C'est pourquoi tous les documents en Akkadien sont immédiatement compréhensibles par qui sait le lire.

7.3 Principes

7.3.1 Les signes

L'écriture est composée d'environ 800 signes, désignant soit un mot, soit un son, soit un chiffre, soit n'ayant qu'une valeur grammaticale ou syntaxique.

Les logogrammes sont les signes désignant un mot. Un logogramme peut avoir plusieurs significations, en général liées. Par exemple, le logogramme « pied » indique aussi « marcher », « se tenir debout », « transporter ». « Montagne » désigne aussi l' « étranger ». Le contexte renseigne en général sur le sens à donner au signe. En conséquence, un logogramme peut se lire de différentes façons.

Les syllabogrammes sont les signes phonétiques désignant des sons, dont la combinaison forme un mot. Le même signe a souvent plusieurs valeurs phonétiques : les syllabogrammes sont issus de logogrammes pouvant se lire eux-mêmes de différentes façons (Cf. ci-dessus). Pour rajouter un peu de complexité, plusieurs signes peuvent avoir des valeurs phonétiques communes.

Pour faciliter la lecture, on utilise des signes dont le seul but est d'aider à l'interprétation correcte. D'autres signes précisent la valeur des mots, ainsi l'étoile qui précède les noms d'êtres surnaturels, ou ont des fonctions grammaticales.

Les chiffres sont abordés dans le paragraphe « VII.3.c. Le système numéral » et expliqués plus en détail dans les annexes.

Cette complexité explique pourquoi le métier de scribe demande un très long apprentissage et reste réservé à une élite. Mais si l'écriture est ainsi faite, c'est parce qu'elle va au-delà de la simple transcription phonétique de la parole.

7.3.2 La valeur de l'écriture : l'herméneutique

L'écriture est indissociable de son objet. De même, tout objet est indissociable de son identité : c'est le nom qui lui donne une existence. Ce qui n'est pas nommé n'est pas encore réel. Dire, c'est donner le souffle vital créateur. L'objet est son nom, et le fait de l'écrire lui confère une réalité physique, concrète. Même les dieux écrivent le destin des hommes sur une tablette. L'univers même est une tablette sur laquelle ils envoient des signes que le savant s'efforcera de lire.

Quand on écrit un mot, celui-ci est représenté par les signes imprimés sur la tablette. Les signes sont équivalents à l'objet, ils sont tous les deux indissociables. Ainsi, chercher les sens cachés des signes va renseigner sur la nature profonde de l'objet qu'ils désignent : l'écrit est un miroir du monde, un espace équivalent. De cette manière l'écriture permet de comprendre le monde.

Cette science qui permet d'aller au plus profond de la nature cachée des choses est l'herméneutique. Elle permet l'étude du monde à travers l'écriture : nul besoin de réaliser des expériences, puisque le secret des choses réside dans les signes qui les désignent. Les sciences sont fondées sur ce principe, et qui désire approfondir ses connaissances doit se plonger dans la difficile discipline de l'herméneutique, réservée aux meilleurs scribes qui maîtrisent parfaitement l'écriture.

L'étude est plus complexe qu'il n'y paraît : chaque cas doit être replacé dans un contexte pour être vraiment parlant. On étudiera les relations entre le nom de l'objet observé et son environnement, en prenant en compte les circonstances de son étude, ce que l'on cherche à en savoir (ou à démontrer...), enfin une infinité de paramètres qui font de cette science bien plus qu'un apprentissage lexicographique. C'est pour cela aussi que l'herméneutique est réservée à ceux qui maîtrisent parfaitement la lecture du Sumérien et de l'Akkadien.

7.3.3 L'herméneutique comme étude propre.

Un jet réussi d'herméneutique permet de connaître en partie la nature de l'objet étudié, c'est à dire son « destin » assigné par les dieux, en général placé dans un contexte particulier. Moins le contexte est précis, plus l'étude sera générale et, finalement, peu utile pratiquement. Sur un jet réussi d'herméneutique, le MJ pourra donner quelques informations utiles au joueur. Ces informations ne concernent que la nature de l'objet ou les domaines où il agit, et pas sur ses intentions ou sur ses agissements mêmes. Par exemple, tel ancien roi a laissé une dédicace dans un temple, dont on cherche à connaître les secrets. Le nom du dieu, le nom du lieu, le nom du roi et les circonstances de la découverte pourraient divulguer les informations suivantes :

Nature du culte : c'est l'aspect guerrier/fertilité/richesse...du dieu qui était vénéré dans le temple (pourra-t-on y trouver un bénéfice pour la guerre/moisson/or si on le restaure ?)

ou

Nature du temple : le nom ancien de la bourgade est liée au châtiment et le dieu à stérilité : ceux qui chercheront à en percer les secrets auront probablement à subir le courroux des dieux de ce côté-là ! Un exorcisme de protection serait peut-être utile...

ou

Nature du lugal : sanguinaire, pieux, voué à tel dieu, promis à tel destin...

Ce genre d'étude ne peut pas se faire à brûle-pourpoint : elle doit être menée dans le silence des bibliothèques, et dure plusieurs jours. Si les aventuriers sont devant le temple, un jet d'herméneutique ne révélera rien, ou alors seulement du très général (sauf jet critique) : le roi était énergique par exemple. C'est au MJ de décider si une étude d'herméneutique sur un sujet donné pourra révéler des secrets utiles aux aventuriers. Car parfois l'herméneutique peut ne rien révéler que l'on ne sache déjà, ou qui soit d'une quelconque utilité aux personnages.

7.3.4 L'herméneutique comme soutien aux sciences.

L'herméneutique peut permettre d'avancer dans les sciences et les Me ne progressant autrement que par apprentissage grâce à une compréhension plus intime de leur nature. Ainsi, si lors de l'utilisation d'un Me d'exorcisme, divination, nécromancie, médecine, jurisprudence ou tout autre Me sans progression par expérience possible :

le jet de compétence est réussi,

le résultat du jet de dé est inférieur ou égal au niveau d'herméneutique,

le personnage a un niveau de 100% au moins dans la compétence,

il aura droit, quand il pourra enfin étudier à loisir le cas, à un jet d'expérience dans la compétence concernée.

Cette règle s'applique aussi à l'herméneutique elle-même.

Ceci est le seul moyen de progresser dans une science autrement que par l'étude.

Ex : Enlil-est-mon-père est un exorciste réputé : il a 100% en exorcisme. Mais il s'est mis tard à l'herméneutique : il n'a que 20%. Un fidèle vient lui demander de le libérer d'un démon de la grippe. Enlil-est-mon-père fait un jet d'exorcisme : 41. L'exorcisme est exécuté sans avoir à se poser de question profonde sur la nature du mal : ce cas était facile. Le résultat du dé n'étant pas inférieur ou égal à 20 (niveau de Enlil-est-mon-père en herméneutique), l'exorciste ne pourra pas profiter d'une quelconque expérience, et restera à 100%.

Si le jet de dé avait été de 20 ou moins (sous le niveau de compétence „herméneutique“), Enlil-est-mon-père aurait compris un peu plus de la nature du mal, et aurait eu droit à un jet d'expérience en „exorcisme“.

7.3.5 Le système numéral

Le système numéral traditionnel akkadien est décimal, alors que le système numéral sumérien est sexagésimal, c'est-à-dire de base soixante. Là où les Akkadiens additionnent des unités, puis des dizaines, puis des centaines, des milliers et ainsi de suite par puissance de dix, les sumériens additionnent des unités jusqu'à la soixantaine, puis des soixantaines jusqu'à la trois-mille-six-centaine ($3600 = 60 \text{ fois } 60$), puis des deux-cent-seize-milliers ($60 \text{ fois } 3600$), et ainsi de suite par puissances de soixante. La synthèse avec le système décimal akkadien va complexifier l'écriture des nombres.

Les textes en Sumériens utilisent le système sexagésimal sumérien, de même que les compositions savantes, écrites en général en Sumérien. Les textes plus profanes en Akkadien utilisent l'un ou l'autre le système. On trouvera plus d'informations dans les annexes.

7.3.6 Utilisation des systèmes numériques

En conséquence, les documents les plus récents en langue vernaculaire akkadienne utilisent le système de notation décimal. En revanche, les textes savants écrits en Sumérien, langue de savoir par excellence, utilisent une notation sexagésimale, puisque c'est ainsi qu'on compte en Sumérien. Par texte savant, on entend tout texte concernant une science ou requérant un calcul, donc un texte comptable aussi. Cela ajoute encore au caractère abscons des mathématiques pour le commun des mortels. L'influence de ce système se retrouve aussi dans la vie courante dans l'expression « 3600 » pour dire « beaucoup ».

Les calculs se font à partir d'un abaque : par manipulation de bâtonnets ou de signes écrits sur un damier, on sait faire les opérations $+$ $-$ $/$ x , extraire des racines et élever des puissances. La mathématisation des problèmes est courante, notamment pour calculer la répartition des biens. Les élèves d'eduba se livrent à de nombreux exercices de ce genre.

Conseils pour les joueurs

Les joueurs savants, ou simplement scribes, pourront s'efforcer d'employer un système sexagésimal lorsqu'il s'agira de parler de chiffres de manière savante. Par savant, on entend dès qu'il y a décompte ou la moindre opération à faire, ou de très gros chiffres (au-delà des dix-mille), hors de portée du commun des mortels.

Ex : on dira „ouh ! Il y a des centaines de boeufs !“ mais „ouh ! la tablette a comptabilisé plusieurs soixantaines de boeufs“. Ou bien „bon, il y a 400 sicles d'argent et nous sommes trois. Cela nous fait... (jet de mathématiques) ...2 soixantaines et 13 chacun. Reste 1 sicle.“

On dira aussi „il y en a 3600“ pour „il y en a une multitude“ ou „il y en a des milliers“

Personnages sans compétence „mathématiques“ :

Pour aller plus loin dans le réalisme, un personnage sans base en mathématiques devrait être incapable de manier les chiffres au-delà de ce qu'il peut compter avec les doigts. Ensuite, il est dans les Gros Chiffres, que seule la connaissance des mathématiques permet d'appréhender. Il sera en général incapable de connaître précisément sa richesse, et encore moins de calculer par exemple de combien de blé il aura besoin exactement pour payer un maître n jours d'exercice d'un Me. De même, en cas de découverte de valeurs, il sera incapable d'en faire la somme, sauf si les valeurs sont homogènes (un troupeau de moutons par exemple) et qu'il peut en compter les éléments un par un (en rentrant les moutons un par un dans un enclos). Quant au partage, à moins de le faire de même un par un, sans compter, il sera incapable de dire ce qui reviendra à chacun.

Voir en annexe deux propositions pour simuler cette ignorance du calcul.

Voir aussi un système „d60“, pour faire plus sumérien.

7.4 Les Me non-sacerdotaux d'écriture

Ce sont Literacy (Sumérien, Akkadien), Knowledge (Jurisprudence), éventuellement Literacy (Elamite, Eblite, Marite, Hourrite), mathématiques, Knowledge (Littérature). On ne progresse pas dans ces Me que par l'étude et l'herméneutique. Seuls ceux qui ont fréquenté les eduba peuvent les apprendre.



Tablette d'étudiant

7.4.1 Literacy...

Sumérien (00%)

Le Sumérien est une langue encore pratiquée dans le sud du pays sous l'empire d'Akkad, mais qui s'efface progressivement comme langue vivante. Sous l'empire d'Ur, elle n'est déjà plus qu'une langue littéraire réservée aux lettrés et aux scientifiques, bien qu'elle soit redevenue langue officielle.

Le Sumérien fait partie de l'enseignement reçu par les lettrés, et devrait être connue au moins à 25% par n'importe quel étudiant issu d'eduba.

Du fait de son ancienneté et des modifications qu'a subi l'écriture au cours de l'histoire, on infligera un malus de 10% par siècle d'ancienneté d'un document au-delà de 200 ans.

Par ailleurs, une réussite critique permet d'avoir une compréhension plus poussée de l'objet principal d'un texte : il s'agit d'une première approche intuitive de l'herméneutique. Cette compréhension reste très générale, et peut n'être d'aucune utilité immédiate. Cela reste au bon vouloir du MJ.

Akkadien (00%)

L'écriture de l'Akkadien étant récente, il n'y a pas de malus à sa lecture. Il n'y a pas non plus de texte antérieur à l'empire d'Akkad.

Si un jet d'Akkadien est réussi, on pourra tenter un jet de « Literacy (Sumérien) » : si celui-ci est une réussite critique, on aura là aussi accès à une compréhension plus intime de l'objet du texte. Cela est dû au lien originel qui lie l'écriture (et donc les signes) au Sumérien. Bien entendu, une maladresse est toujours possible : le MJ tirera donc les dés.

Langue étrangère (00%)

L'écriture se fait obligatoirement en caractères cunéiformes, bien que ceux-ci puissent être différents. Les langues écrites sont le Hourrite (habitants des montagnes du nord), l'Elamite (pays civilisé à l'est), l'Eblite (cité proche de la mer occidentale), le Marite (dialecte proche de l'Akkadien).

7.4.2 Autres compétences dérivées

Knowledge (Littérature) (00%) (Literacy (Sumérien) à 50% requis)

Connaissance mais aussi faculté de créer des œuvres littéraires : hymnes qui plairont aux dieux (et au clergé), poèmes, épopées, tensons... Permet de connaître les anciennes légendes contenant toute la sagesse des anciens. Le tenson, genre littéraire particulier, met en scène deux objets ou êtres qui se livrent à un duel verbal, chacun cherchant à vanter ses propres mérites. Ce duel peut être conduit par deux lettrés, chacun prenant le rôle d'un des objets.

Science (Mathématiques) (00%). (Literacy (Sumérien) à 25% requis)

La masse de la population ignore comment réaliser des calculs, à part des additions ou soustractions simples résolubles en s'aidant des doigts. Le calcul reste une science mystérieuse et inaccessible, à la limite du magique pour le commun des mortels.

« Mathématiques » permet de poser et résoudre des problèmes, de réaliser les quatre opérations ($x / + -$) à l'aide d'une abaque, d'extraire des racines carrées, de calculer des aires, des volumes et des quantités, des angles. Cette compétence inclut la comptabilité.

Knowledge (Jurisprudence) (00%) (lire/écrire le Sumérien et l'Akkadien à 50% requis)

Permet au juge de connaître les cas similaires et d'en tirer un jugement équitable. Permet aussi d'anticiper les éventuels punitions auxquelles on s'expose si on agit d'une manière peu licite. La jurisprudence n'étant pas toujours très cohérente, cette compétence permet enfin de se référer à des cas similaires ayant conduit à des peines plus légères (ou plus lourdes quand il s'agit d'accabler un adversaire), et de modifier la sentence dans le sens voulu.

8 LES DIEUX ET LEUR SERVICE

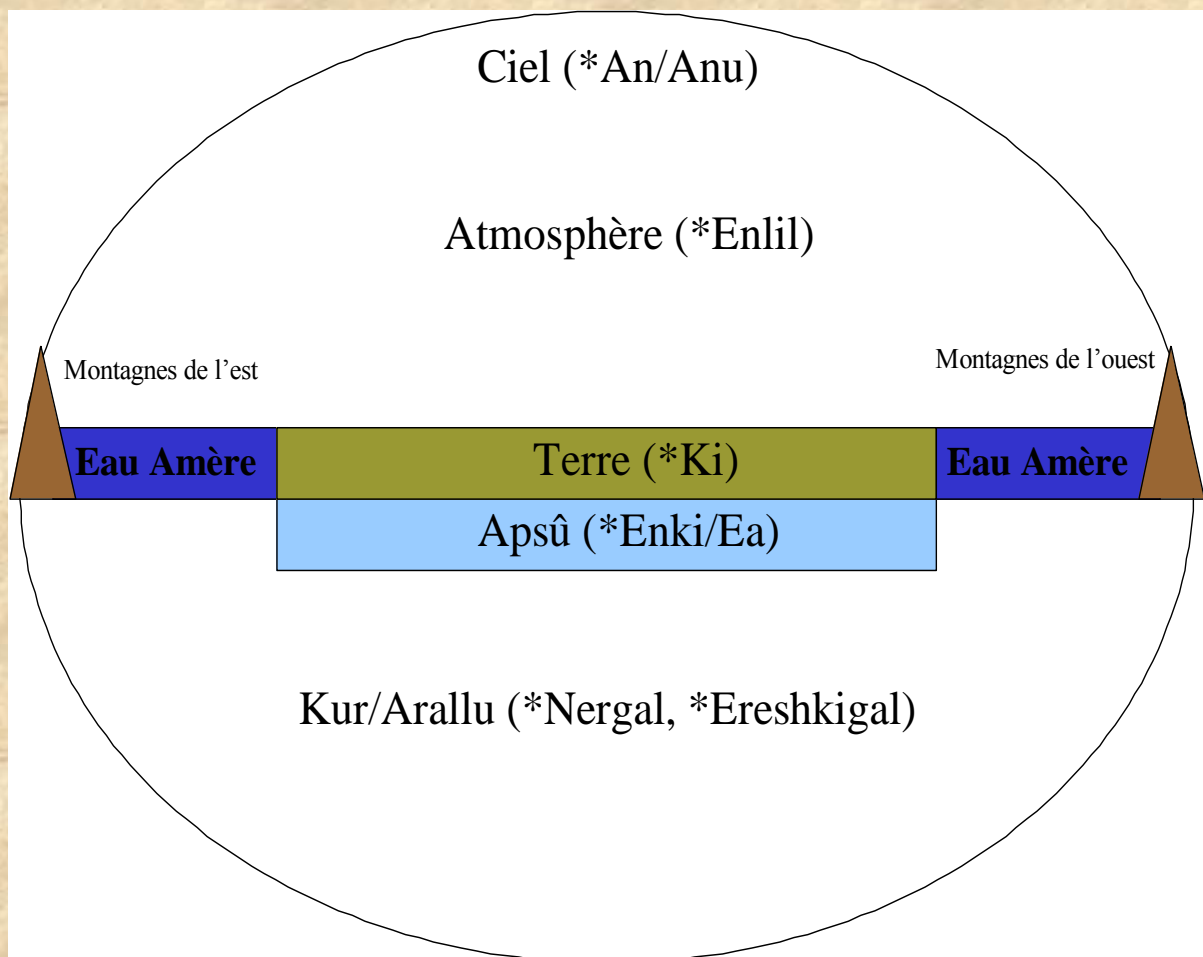
Ce chapitre est plus spécialement réservé à ceux qui ont choisi la voie de la prêtrise. Cela inclut les savants (exorcistes...). Les autres joueurs peuvent éviter cette partie non nécessaire. Il est même plus réaliste qu'ils ne la lisent pas afin de garder le mystère des lois divines que la plupart des gens ne connaissaient pas au-delà du culte quotidien.

8.1 Mythes

8.1.1 Cosmogonie

Au début était *Nammu, Dame des dieux, eau primordiale, la Mère qui a donné naissance à l'univers. Puis se succèdent plusieurs générations de couples de divinités correspondant à divers stades de développement de l'univers, depuis *En-Uru-Ulla et *Nin-Uru-Ulla (Sire et Dame de la cité archaïque) jusqu'à *Urash et *Nin-Urash (Sire et Dame Terre). Enfin apparaissent *An/Anu, le Ciel, et *Ki, la Terre. Le cosmos est encore un enchevêtrement liquide d'eau douce, d'eau salée et de ce qui sera la Terre.

*An/Anu sera le fondateur de la dynastie des dieux régnant aujourd'hui sur l'univers. Une foule de dieux plus ou moins puissants naissent et attendent que le cosmos soit ordonné pour y prendre leur place. Cela sera entrepris par *Enlil qui séparera les éléments de la matrice liquide primordiale pour ordonner le cosmos tel qu'il est aujourd'hui : *An/Anu aura le Haut avec le Ciel. *Enlil son fils aura l'atmosphère. Il deviendra le Roi des dieux, monarque tout puissant.



8.1.2 Les *Dingir/Ilu (dieux)

8.1.2.1 La société divine

*An/Anu est donc le fondateur de la dynastie régnante. Bien que *dingir/ilu primordial et premier d'entre eux, il a laissé l'exercice du pouvoir à ses fils, et plus particulièrement à *Enlil qui est le dieu principal du panthéon. La société des *dingir/ilu va s'organiser et se hiérarchiser.



*An/Anu et ses fils *Enlil et *Enki/Ea formeront la triade supérieure, sous l'autorité d'*Enlil : ce sont les *Annunaki, « fils du Prince ». Trois autres divinités jouent un rôle important et participent au conseil divin : la grande déesse féminine *Innana/Ishtar (amour libre et guerre), *Nanna/Sîn (la Lune) et *Utu/Shamash (le Soleil). Les centaines d'autres dieux, les Igigi, constituent la classe laborieuse.



*Innana/Ishtar *Enki/Ea et sa cour

8.1.2.2 Les *dingir/ilu et leur fonction

Le tableau suivant les classe dans l'ordre approximatif d'importance. Les trois premiers forment la triade dominante. *Ki/Belit-illi n'est pas citée, aucun culte particulier ne lui étant réservé. Les Igigi sont très nombreux : certains savants en comptent 600, mais ont-ils été tous répertoriés ? Le tableau regroupe les divinités les plus importantes et un florilège de quelques unes plus mineures.

Nom	Fonction
ANNUNAKI *An/Anu 	Ciel. Fondateur de la dynastie divine régnante. Il a cédé le trône divin à son fils *Enlil. Son temple principal est l'E.anna à Uruk.
*Enlil	Atmosphère, dieu principal régnant sur ses pairs et l'univers par la décision de son père *An/Anu. Son temple principal est l'E.kur à Nippur, capitale religieuse.
*Enki/Ea 	Abzu/Apsû (nappe d'eau douce supportant la Terre). Dieu de l'industrie et des techniques. Créateur des hommes. Patron de tous les métiers et des exorcistes. Son temple principal est à Eridu.

*Innana/Ishtar

*Nanna/Sîn



*Utu/Shamash



IGIGI

*Nergal



*Ereshkigal



*Ningirsu/Ninurta

*Dagan

*Ishkur/Adad

*Zababa

*Marduk

*Dummuzi/Tammuz

autres Igigi inférieurs (exemples)

*Ashnan

*Namtar

*Misharu

*Lugalbanda

*Enamash

*Ninkilim

*Belit-sêri

*Enbilulu

*Nanshe

*Enkimdu

*Ashnan

*Kulla

*Mushdamma

*Ninsuna

*Shumuqan

*Uttu

*Aruru

*Ninisinna

*Ninmug

*Nibada

*Nisar

*Ninkur

*Abbu

*Ninkasi

*Shutu

*Nabû

*Baba

*Belili

*Damgalnunna

*Ennusharra

Amour libre et guerre. Ses adeptes sont des prostitué(e)s. Compagne d'*An/Anu. Son temple principal est aussi l'E.anna à Uruk.

Lune. Son temple principal est dans la prestigieuse cité d'Ur. Il règne aussi sur les marais du sud.

Soleil. Inspirateur des devins. Ses temples principaux sont à Larsa et Nippur.

Roi des enfers du Kur/arallu où finissent les morts, époux d'*Ereshkigal.

Reine originelle du Kur, qui a partagé son pouvoir avec *Nergal après l'avoir épousé.

Agriculture et fertilité, mais aussi guerre.

Dieu protecteur de la cité de Mari.

Orage, tempête, pluie.

Dieu poliade de la cité de Kish.

Dieu protecteur de la bourgade de Bab-Ili.

Élevage. Premier amant d'*Innana/Ishtar. Ancien roi des hommes.

Céréales

Décisions, destin

Justice

Mer. Ancien Roi d'Uruk.

Parcs à bétail

Dame des petits animaux sauvages

Déesse de la steppe

Fonctionnement des fleuves Idigna et Buranum

Écriture

Travail des champs

Pousse des plantes

Briqueterie

Construction

Dame des bovidés sauvages

Grands animaux sauvages

Déesse du vêtement, tissage

Protection des hommes

Déesse de la prostitution

Travail du bois et du métal

Naissances

Légumineuses

Dame des plantes à fibres

Père des herbes

Dame de la bière

le vent du sud, apporteur de pluie

Comptabilité

Déesse poliade de Lagash

Déesse souterraine

Déesse-mère

Seigneur des Me

8.1.3 La création des hommes

Aux débuts du Monde, les Hommes n'existaient pas. Les dieux *Anunaki étaient servis par les dieux inférieurs *Igigi qui leur fournissaient tout le nécessaire à une vie oisive et luxueuse, leur laissant le temps de s'occuper de la direction du Monde. Un beau jour, les *Igigi déclarèrent qu'eux aussi étant des dieux, ils n'avaient pas à suer pour les autres. Ils arrêtaient donc de travailler. Devant cette fronde inquiétante, privés du luxe dans lequel ils se complaisaient, les *Anunaki se réunirent en conseil. Le plus industrieux d'entre eux, *Enki/Ea, proposa de fabriquer des serviteurs à l'existence limitée, à partir de l'argile à laquelle ils seraient rendus un jour : ainsi ne pourront-ils pas revendiquer une place parmi les dieux. L'argile serait pétrie avec le sang d'un dieu, afin qu'ils aient l'intelligence requise pour travailler correctement au service des dieux. Ainsi fut-il décidé, et les hommes furent créés à partir de l'argile et du sang du dieu *We immolé : bien que contenant une part de divin, les plaçant au-dessus des animaux et justifiant leur maîtrise sur la Terre, leur part argileuse à laquelle ils retournent tous les empêchent d'accéder à l'immortalité et de revendiquer quoique ce soit auprès des dieux. Ce sont les serviteurs parfaits.

Quatorze embryons furent créés et portés par quatorze déesses, qui donnèrent les sept premiers couples humains. Afin d'assurer un service convenable aux dieux, *Enki/Ea envoya aux hommes 7 sages Abgal/Apkallû, démons à l'aspect mi-humain mi-carpe sortis de l'Abzu/Apsû, qui leur enseignèrent les principes de la civilisation, les Me, rassemblant vertus (courage, droiture, mensonge, respect...), principes politiques (guerre, pillage des villes, révoltes des étrangers, paix, stabilité du trône...) ou des techniques (écriture, commerce, fonte du bronze, irrigation...).

Depuis, les hommes sont sur Terre pour y travailler et assurer aux dieux (tous) une existence agréable : c'est là leur destinée inévitable. Les Dieux dirigent le Monde. Ils sont supérieurs et formidables, et il est du devoir des Hommes de les entretenir : leur construire des palais et des statues qu'ils habitent, les vêtir de vêtements précieux, les nourrir de mets délicats, les encenser, les réjouir par des chants et des danses...

Cependant, les premiers hommes vivaient longtemps et n'avaient pas de défauts. Ils ont donc prospéré, à tel point que le bruit de leur foule empêchait *Enlil, roi des dieux, de dormir. Il leur envoya la maladie, mais *Enki/Ea leur enseigna l'exorcisme. Il leur envoya la sécheresse et son corollaire la famine, mais *Enki/Ea leur enseigna l'irrigation. *Enlil décida alors de les noyer sous un déluge, mais *Enki/Ea enseigna à leur roi *Uta-napsihti/Athrahasis comment construire un navire insubmersible et y faire pénétrer sa famille et un exemplaire mâle et femelle de chaque animal. Ainsi l'humanité et la faune furent-elles sauvées du Déluge. Il fut alors décidé, pour régler le problème d'*Enlil, et encore une fois sous la suggestion d'*Enki/Ea, de réduire le nombre des hommes en raccourcissant leur durée de vie, et en leur envoyant les infirmités et la stérilité. *Uta-napsihti/Athrahasis reçut comme don des dieux l'immortalité.

Vu l'extrême longévité des hommes avant le Déluge, cette période s'étendit sur une durée formidable de 432000 ans.

8.1.4 La mort

Lorsque quelqu'un meurt, sa nature physique retourne à la terre d'où il est en partie issu. Il reste de lui une sorte de spectre, le *gedim/etemmu, qui doit trouver le chemin vers l'Arallu, les enfers, royaume de *Nergal et *Ereshkigal. Dans une cité gigantesque sur laquelle règne le couple divin, entourée de sept murailles infranchissables, les *gedim/etemmu se rassemblent pour continuer une existence morne et éternelle, triste reflet de ce qu'ils ont été vivants. Cette destinée est celle de tous les hommes, quelle que fut leur vie sur Terre : il n'y a pas de jugement, ni de rétribution.

Le rôle de vivants consiste à aider le mort dans sa nouvelle existence. Il faut d'abord l'aider à trouver son chemin vers le royaume des morts. Pour cela le corps sera enterré, puisque c'est sous la Terre que le *gedim/etemmu doit se rendre. On lui donnera les provisions nécessaires, des vêtements, et de quoi améliorer son ordinaire là-bas.

Il convient ensuite de faire des offrandes régulières sur la tombe des ancêtres, en général dans une pièce réservée de la maison familiale, et d'y organiser des repas de famille. Cependant, après trois générations, l'ancêtre est généralement oublié.

Gare aux descendants qui négligeraient leurs devoirs : les *gedim/etemmu mécontents pourraient revenir sur terre les harceler. Un *gedim/etemmu particulièrement aigri peut même s'attaquer au premier vivant rencontré. Ces *gedim/etemmu rejoignent la surface par un passage à l'extrémité ouest du monde, s'enfonçant profondément dans les montagnes soutenant la voûte céleste.

Il en est de même pour les *gedim/etemmu dont le corps n'a pas été enterré. Ceux-ci n'ont pas trouvé le chemin de l'Arallu, et errent, prêts à agresser le passant infortuné.

Pour se prémunir de ces revenants, on consulte les nécromants, sorte de prêtres exorcistes spécialisés dans les *gedim/etemmu. Ils savent comment les repousser, mais aussi comment les appeler. Car les *gedim/etemmu ne sont pas forcément méchants : un *gedim/etemmu satisfait de ses descendants peut les aider. Etant au contact plus étroit des dieux, les *gedim/etemmu connaissent des secrets ignorés des vivants.

8.2 Les Dieux et les Hommes

8.2.1 La loi les dieux

Les dieux ont besoin du service des hommes qui leur assurent une existence oisive leur permettant de se consacrer aux conduites des affaires du Cosmos. Les dieux sont des êtres merveilleux, d'une puissance effrayante, qu'il faut s'efforcer de servir au mieux. Ce sont eux qui assignent aux hommes leur destin, que *Namtar écrit sur les tablettes du destin, et ils sont souverains dans leurs décisions. Signe de leur puissance, les dieux peuvent être arbitraires, sans aucun souci de justification de leurs sentences, qu'elles soient positives ou négatives. Ils sont aussi libres de revenir sur leurs décisions quand bon leur semble : cela ouvre des possibilités de rémission pour qui est durement touché par les punitions divines. Cependant, les dieux ne sont pas mauvais, et toute punition est en général causée par une faute commise, volontairement ou non, par le malheureux. Dans leur grande sagesse, les dieux envoient des messages annonciateurs des châtiments qu'ils ont écrit, et peuvent être convaincus d'annuler la sentence. Le rôle du prêtre devin est de lire ces signes, et celui du prêtre exorciste de protéger.

La destinée de l'homme est donc de servir les dieux, et de courber l'échine sous leurs colères. Ils ne peuvent qu'accepter leurs décisions, même lorsqu'elles leur paraissent injustes, car tel est le privilège des dieux. La société humaine étant le reflet de la société divine, il en est de même pour les décisions souveraines (donc sans nécessiter de justification) du Roi. Et c'est concrètement que l'on sert le mieux les dieux : en effectuant les rituels et en tenant pour le mieux son rôle dans la société.

Les malheurs survenant aux hommes, punitions infligées par les dieux, sont exécutées par les démons : malchance, maladie...ce genre de mésaventure peut arriver au plus pieux d'entre les hommes, car on rencontre quotidiennement 3600 possibilités de courroucer les dieux sans même s'en rendre compte.

Ces malheurs surviendront quand les points de Piété d'un personnage tomberont à 0, mais aussi dans le cas suivant : au début de chaque partie, le MJ peut demander aux joueurs (ou effectuer le jet secrètement) de faire un jet de PIÉx5%. En cas de maladresse, le personnage aura courroucé les dieux ou un *gedim/etemmu qui lui enverront un châtimement. On trouvera des exemples de punition par la suite, et en annexe. Il s'agit en général de maladies, malchance, harcèlement par un *gedim/etemmu... Stress garanti pour le joueur, qui sentira tout le poids de la puissance des dieux et de leur loi souvent hors de notre entendement.

Selon la fantaisie du MJ, le mal se développera immédiatement au cours de la partie. Le personnage garde cependant des chances de s'en sortir en consultant un exorciste (voir section Les Savants). Un MJ complaisant peut même lui donner la chance de repérer des signes avant-coureurs par un jet d'INTx3-5% et de courir chez un devin pour en déterminer la signification.

Ex : notre ami Ea-nawir le scribe, avec toujours 12 de PIÉ, est chargé d'une mission pour le temple, prétexte à une nouvelle aventure. La séquence se déroule ainsi :

Le MJ fait discrètement en début de partie un jet de PIÉx5%. Le jet donne 99, un échec critique., Ea-nawir devra subir un châtiment divin.

Le MJ décide alors de la punition : maladie, maladresse, harcèlement par un *etemu...selon son inspiration ou en s'aidant du tableau des châtiments. Le MJ décide que se sera une maladie bénigne.

Selon sa clémence, le MJ décidera ou non que les dieux ont envoyé des signes à Ea-nawir : un mauvais rêve, ou bien il croise trois fois dans la journée un mutilé, ou voit un oiseau tomber mort à ses pieds... Eventuellement un jet d'INT sera nécessaire pour mettre la puce à l'oreille de l'infortuné scribe. En cas de réussite, celui-ci aura la possibilité de consulter un devin afin de connaître son sort, et ainsi de s'en prémunir par avance auprès d'un exorciste.

Ea-nawir pourra toujours consulter un exorciste après être tombé malade.

8.2.2 Les autorités et les dieux

Le Roi est le représentant des dieux sur Terre. Il est le lien entre ces êtres supérieurs et transcendants et leurs esclaves mortels. Son rôle est à la fois séculier et religieux.

Sa cour est organisée sur le modèle des cours divines, avec conseil, ministres et serviteurs de haut rang. Le Roi mène la politique du royaume (ou de la cité) comme les dieux mènent celle du cosmos, c'est à dire de manière souveraine et incontestable. Il doit cependant aussi veiller à ce que les palais des dieux, les temples, soient en bon état et que leur service soit bien rendu. Un bon roi construit et rénove des temples.

Le Roi doit tout les ans remettre sa couronne entre les mains des dieux, lors d'une cérémonie en début d'année. Les dieux, par l'intermédiaire du grand prêtre d'*Enlil, lui rendent la couronne pour l'année qui vient. A nouveau consacré Roi, celui-ci doit alors se marier avec *Innana/Ishtar, représentée par une prêtresse. Le couple royal consume le lien lors d'une cérémonie au temple d'*Innana/Ishtar à Uruk, assurant ainsi prospérité au pays.

8.3 Le culte

Le culte est assuré par les prêtres, serviteurs quotidiens des dieux. Ils assurent la bonne marche du service des dieux en gérant au mieux les richesses du temple. Ils dirigent une véritable société d'artisans, moines, prêtres, paysans, serviteurs, lettrés, aidés des inévitables scribes, afin que les dieux puissent vivre dans le luxe et le plus grand confort.

8.3.1 Le Temple

Il s'agit du palais où réside un dieu, sa (son) parèdre et sa cour divine. Tous ces dieux sont incarnés dans des statues. Il n'est fait aucune distinction entre dieu et statue : la statue EST le dieu.

Ces dieux/statues ne vont pas coucher dehors : on leur a donc construit un palais à leur mesure, autour d'une cour. Les appartements et salles nécessaires à la liturgie entourent cette cour. Les statues trônent dans une salle, protégées par des rideaux : seuls les prêtres consacrés peuvent voir les dieux directement, sauf lors des processions. Les innombrables serviteurs des dieux, à commencer par les prêtres, sont logés dans des bâtiments s'étendant autour du temple. On y trouve aussi la bibliothèque, les cuisines, les entrepôts...les plus grands temples se sont développés au-delà du pourtour de la cour en édifices labyrinthiques complexes, formant un véritable quartier. Le tout est entouré de murs afin d'empêcher la foule non autorisée de pénétrer dans la zone réservée.

Sous le règne d'Ur-nammu, restaurateur de l'empire d'Ur, on a commencé à élever des terrasses superposées, dites ziggurats, adossées au temple. Au sommet se trouve une chapelle. Cette structure se généralise sous l'Empire d'Ur.

Le temple est riche. Il possède et gère autour de la cité des terres cultivées et des troupeaux. A cause du rôle religieux du Roi, il n'est pas toujours clair à qui appartiennent ces biens. In fine, les prêtres s'assureront que ces richesses reviennent bien aux dieux, donc au temple !

Enfin, les bourgades possèdent des temples annexes de divers dieux, de même que chaque cité possède des petits temples de dieux résidant habituellement ailleurs : des genres de résidence secondaires pour les dieux

8.3.2 Les prêtres

8.3.2.1 Le sacerdoce

Il existe toute une hiérarchie de prêtres, avec des fonctions bien déterminées. Chaque prêtre à une tâche particulière à accomplir au sein du temple et lors des cérémonies : chanter, oindre, jouer d'un instrument, réciter les prières.... La prêtrise, surtout pour les sacerdoces de haut rang, est souvent héréditaire, puisque comme pour les rois, ce sont les dieux qui ont désigné une famille pour leur service. Les prêtres sont pour la plupart issus de familles riches. Ce sont aussi des lettrés puisqu'ils doivent pouvoir apprendre sur les tablettes les légendes et les hymnes aux dieux.

Le rôle de prêtre n'est pas réservé aux hommes : c'est même là une particularité de la civilisation, alors que les peuplades primitives réservent la prêtrise aux hommes !

Les prêtres ne vivent pas reclus dans leur temple : une fois les rituels accomplis, ils peuvent vaquer à leurs affaires personnelles ou travailler à leurs ambitions. Ils peuvent se marier et fonder famille, sauf pour le cas particulier des certaines prêtresses.

Leur rôle au sein du temple consiste donc à entretenir les dieux, leur servir leurs quatre repas quotidiens, à collecter les dons et les ressources du temple. Pour les fêtes les plus importantes, les autres cités envoient des dons considérables, des troupeaux de plusieurs centaines de têtes de toutes sortes, du grain remplissant les silos...

Les prêtres sortent aussi les dieux lors des processions publiques, ou bien pour des voyages afin de rendre visite à d'autres dieux dans leurs cités. Est ainsi que tous les ans, *Dummuzy/Tammuz, premier amant d'*Innana/Ishtar, vient la visiter dans son temple à Uruk afin de revivre leur union. Ce faisant, ils visitent d'autres cités en chemin, chaque étape donnant lieu à des festivités.

8.3.2.2 Les fonctions

Le Grand Prêtre, **en** ou **shanga**, est le chef de toute la communauté. C'est à lui qu'échoient certains rituels réclamant une grande communion avec le dieu.

La (le) **Hiérodoule**, associé(e) à chaque dieu (déesse), tient le rôle de la femme (mari) du dieu (déesse). La prêtresse épouse du dieu ne peut pas se marier ni avoir d'enfant : elle est en quelque sorte réservée au dieu. La fréquentation de certains lieux comme les tavernes où officient les prostitués lui sont interdits. Ces restrictions ne s'appliquent pas aux hommes.

Les Prêtres : sous l'autorité du grand prêtre officie toute une équipe de prêtres, chacun ayant un rôle particulier : il y a celui qui chante, celui qui lave, celui qui sert les plats...ces prêtres assurent le service quotidien des dieux. Ils ont bien sûr accès au sein des seins, derrière les rideaux qui cachent les dieux à la vue du commun.

Les Savants (voir section „les savants“) : il s'agit d'une caste particulière de prêtre exerçant des spécialités savantes : exorcisme, divination ou nécromancie. Ils ne montent pas dans la hiérarchie, mais jouent un rôle important, voir prépondérant : ce sont ceux que l'on consulte le plus souvent, y compris les plus hautes autorités.

Les Acolytes : prêtres de rang inférieur, en cours de formation, ils reçoivent les fidèles venus sacrifier ou consulter, aident au fonctionnement du temple.

Les prêtres font aussi appel à des laïcs : occasionnellement à des artisans (tisserands, ébénistes...) hors du temple pour les besoins des dieux et du clergé, serviteurs pour les tâches d'entretien...Les cuisiniers sont un cas particulier, puisqu'ils résident dans le complexe du temple pour préparer les quatre repas quotidiens des dieux : leur fonction est presque sacerdotale.

Toute fonction sacerdotale fait partie de la catégorie des lettrés.

Acolyte est une fonction accessible aux personnages débutants.

Prêtre est un terme désignant ceux qui se spécialisent dans la conduite des rituels et du service des dieux, pour les différencier des savants plus tournés vers des problèmes séculiers. Ceux-ci n'en sont pas moins aussi des prêtres.

Prêtre, savant, artisan travaillant pour le temple sont des notables (cf section « les métiers »). Un acolyte présentant les conditions requises pour être prêtre et savant peut devenir les deux. Sa seule restriction sera le temps à trouver pour tout apprendre : dans la pratique, il devra bien se spécialiser. De même tout prêtre peut devenir savant et tout savant, prêtre.

8.3.2.3 Les rituels

Ce sont un ensemble de gestes, offrandes, paroles destinées à obtenir un bienfait des dieux. Ils constituent la base de la liturgie. On distinguera 5 types de rituels principaux :

Les rituels liturgiques, conduits à date fixe, parfois quotidiennement, dont le but est de remplir le service des dieux et d'assurer la bonne marche du monde. Cela va du service des repas quotidiens et de l'entretien des statues aux grandes fêtes annuelles. Ils constituent la tâche quotidienne des prêtres. Ces rituels ne sont pas destinés aux particuliers.

Les rituels propitiatoires, conduits dans le but d'obtenir une faveur du dieu, pour favoriser un projet (une guerre par exemple). Ces rituels peuvent être conduits au bénéfice de particuliers le demandant et fournissant les dons nécessaires.

Les rituels divinatoires, utilisant de multiples techniques, visant à connaître le destin écrit sur le demandeur, ou plus généralement sur l'avenir du pays.

Les rituels exorcistiques, très répandus au sein de la population, dont le but est de libérer les individus d'un mal les tourmentant ou leur étant promis et révélé par la divination, causé par un démon envoyé par les dieux.

Les rituels nécromantiques, plus exclusivement tournés vers les morts et les revenants (*etemmu).

Ces trois derniers rituels sont des compétences savantes dans lesquelles se spécialisent certains prêtres. Ceux-ci peuvent acquérir beaucoup de prestige et d'ascendant sur la population, mais ne montent guère dans la hiérarchie du temple. De longues tablettes rassemblent le savoir nécessaire à l'exercice de ces arts.

Tous les rituels fonctionnent selon le principe suivant : une série de gestes et de paroles permettent d'avoir l'effet escompté, mais celui-ci n'est pas sûr : la réussite dépendra de la compétence du prêtre. L'effet est conditionné par la quantité de pp que l'on y a investi. La quantité de pp dépend de la valeur de l'offrande faite par le demandant au dieu.

Le processus se déroule ainsi :

le demandant fait appel à un professionnel (prêtre).

le demandant fait une offrande en nature (grain, animal, encens...), qui déterminera le nombre de pp investis dans le rituel (1 pp par sicle d'argent équivalent offert).

le prêtre et le demandant conduisent le rituel.

au moment du déclenchement de l'effet (pas forcément immédiat), on vérifie si le rituel a été correctement effectué sous la compétence du prêtre.

le rituel prend effet et le bénéficiaire dépense ses pp.

8.4 Les rituels propitiatoires

Cette capacité est réservée aux prêtres et acolytes ayant au moins 90% en „connaissance des dieux“.

8.4.1 Définition et caractéristiques

Perform (Rituel propitiatoire [dieu]) (Knowledge (dieux) 90% requis).

Par la conduite de rituels appropriés, le prêtre peut attirer sur lui ou sur une personne la bienveillance du dieu auquel il est consacré. Le dieu agira dans le cadre de sa fonction. Voir la liste des bienfaits des dieux en fin de chapitre. Un rituel propitiatoire doit être appris pour chaque dieu.

Une bénédiction a un effet sur le bénéficiaire, lui apportant en général des bonus, ou améliorant ses capacités ou compétences habituelles. L'effet proprement dit peut être déclenché juste après le rituel ou ultérieurement. Il durera le temps nécessaire à l'accomplissement de l'action qui le met à contribution.

On distingue le **rituel**, ensemble de gestes et de paroles, la **bénédiction**, effet escompté du rituel, le **bénéficiaire**, personne sur laquelle a été invoquée la bénédiction.

8.4.2 Fonctionnement

Le bénéficiaire décide du dieu qu'il mettra à contribution et ce qu'il lui demandera. Un jet de « connaissance des dieux » peut le guider dans ses choix. Il s'adressera à un prêtre, ou fera le rituel lui-même s'il est prêtre.

8.4.2.1 Déroulement

Le prêtre conduit le rituel proprement dit dans un temple. Il implique toujours une offrande (mouton, farine, fumigation...) d'une valeur de 1s (ou un mouton) par pp que le bénéficiaire souhaite investir dans la bénédiction. Un prêtre pourra piocher de temps en temps dans le stock du temple pour lui-même, et ne dépensera en moyenne que la moitié. Par ailleurs, le bénéficiaire rétribuera le travail du prêtre par un don de 5s. Le prêtre peut demander un paiement plus ou moins important selon son humeur et sa réputation.

On invoque le dieu, on effectue les gestes ad hoc. Un pp doit être dépensé par le prêtre lors du rituel. Le bénéficiaire dépensera, lorsqu'il fera appel au dieu, un nombre de pp correspondant à la valeur de l'offrande (soit 1 pp pour 1s). La faveur sera d'autant plus grande que le nombre de pp dépensés augmente.

Ex : Dan-shamash doit partir en campagne contre une troupe de nomades Amurrû qui sèment le désordre dans la région. Il décide d'appeler la bénédiction d'*Innana/Ishtar sur lui, et se rend à l'Eanna d'Uruk où réside *Innana/Ishtar. Il réussit un jet de « connaissance des dieux », et sait exactement qu'*Innana/Ishtar peut insuffler le courage et la fureur guerrière au combattant. Il demande cette faveur à la prêtresse Ina-shamê-sharrat („elle-règne-au-ciel“) qui accepte avec joie les 140 sila d'orge qu'il lui apporte, et s'apprête à effectuer le rituel avec Dan-shamash. Il pourra investir jusqu'à 2 pp grâce à cette offrande.

Ea-nawir le scribe doit aller fouiller un vieux temple pour y retrouver des tablettes perdues. Les fouilles peuvent durer 2 jours, et Ea-nawir le scribe a peur des serpents qui infestent certainement ces vieilles ruines. Il décide donc de demander protection à *Nirah, déesse des serpents, dont une statue se trouve dans un petit temple en périphérie. Il demandera la protection de la déesse, car il pourrait être mordu par surprise par un serpent. Il se rend au temple avec 23 sila de bonne bière pour lesquels il a dépensé 9s, ce qui lui permettra d'investir jusqu'à 4 pp lors de l'invocation du dieu (5 s pour le prêtre, 4s pour les offrandes).

L'effet du rituel est ou bien immédiat, ou bien sera lié à une situation particulière, ou bien déclenché lors de l'invocation du dieu par le bénéficiaire. Il durera durant l'action engagée et pour lequel il aura été invoqué (ex : durant un combat, un plaidoyer...), avec un maximum de 24h. L'effet est unique : le bénéficiaire devra conduire un nouveau rituel pour bénéficier à nouveau d'une bénédiction du dieu.

8.4.2.2 Déclenchement

Afin de conserver la bienveillance du dieu, et tant que la bénédiction n'a pas été invoquée, le personnage ne devra pas oublier de faire ses prières quotidiennes, avec offrande symbolique (poignée de farine par exemple, ou libation de bière). Lorsque la bénédiction doit prendre effet, le bénéficiaire invoque le dieu, sauf si l'effet est

inconscient et automatique. On vérifie à ce moment seulement si le rituel a été correctement effectué par un jet de Perform (Rituel propitiatoire) avec le niveau du prêtre.

Si celui-ci échoue, le prêtre aura mal préparé son rituel et l'effet sera nul, sans autre conséquence.

En cas de réussite, la bénédiction prend effet immédiatement : on ajoute la pié du bénéficiaire aux pp qu'il a décidé d'investir (déterminés par la valeur de l'offrande, voir ci-dessus), on consulte la table des bénédictions, on en applique immédiatement les effets, puis on retranche les pp investis de la pié du bénéficiaire.

En cas de réussite critique, la valeur des pp est doublée (mais pas la quantité dépensée).

En cas de maladresse, le bénéficiaire aura irrité le dieu et perdra ses pp sans effet bénéfique.

Note 1 :

Les pp investis seront perdus à partir du round suivant le déclenchement de l'effet. Ainsi, les éventuels jets de pié/pié cible prendront en compte la pié AVANT la dépense des pp.

Note 2 :

Une fois le rituel accompli et les offrandes faites, on ne choisit plus le nombre de pp dépensés, même s'il ne s'avère pas nécessaire de tous les investir : on ne marchande pas l'aide d'un dieu.

Note 3 :

Même si le personnage n'a pas assez de pp, tous les pp investis sont pris en compte. La pié tombe à 0 et le personnage sera victime d'un mal dont la VIR sera augmentée des pp dépassant.

Note 4 :

Un rituel permet d'appeler une seule fois la bénédiction. Un même rituel propitiatoire peut être répété plusieurs fois afin d'obtenir autant de fois l'aide divine.

Dan-Shamash a une PIÉ de 21. Grâce à ses deux moutons, Dan-Shamash investira 2 pp lors de l'invocation. La faveur maximale accordée par la déesse sera déterminée sur le tableau des bénédictions par le résultat de $PIÉ (21) + pp (2) = 23$. Lorsque Dan-Shamash demandera le soutien de la déesse, il pourra bénéficier au maximum d'un „pouvoir mineur“ de la déesse ou d'une faveur selon son niveau de pié au moment d'invoquer la bénédiction, sous condition que le rituel ait réussi.

Après deux jours de recherche, la troupe menée par Dan-Shamash repère la bande d'Ammuru. Mais ceux-ci ont préparé une embuscade, et la troupe se trouve en fort mauvaise posture. Afin de créer une brèche dans le cercle ennemi, Dan-Shamash invoque l'aide d'*Ishtar, espérant qu'elle lui insuffle la fureur guerrière qui lui permettrait d'améliorer ses compétences aux armes de mêlée. Il pourrait aussi améliorer sa compétence en « leadership » pour haranguer ses troupes. La prêtresse avait un niveau de 85% en „rituel“. Le joueur jette 1D100 et fait 87. *Ishtar n'a pas daigné lui accorder son aide. Peut-être quelqu'un d'impur avait touché les moutons, et la prêtresse ne s'en est pas assurée. Dan-Shamash doit se débrouiller tout seul.

Ea-nawir dépensera 4 pp lors de l'invocation, qui correspondent la valeur de son offrande de bière. On déterminera la faveur de *Nirah par [pié +4], qui correspond à « grâce », et dans le cas de *Nirah à « pouvoir mineur » de neutralité contre les serpents (voir ci-dessous le tableau des bénédictions).

Ea-nawir a ce matin fait sa prière et dépensé son pp pour conserver la bienveillance de la déesse. Il a fait ensuite une prière supplémentaire à son dieu protecteur afin de récupérer 1 pp, ce qui remet son niveau de pié au maximum (= $PIÉ = 12$). Il fouille les briques de terre, lorsque le MJ tire une rencontre avec un serpent. Il tire alors un jet de rituel sous la compétence du prêtre. Celle-ci est de 50% (le prêtre était encore jeune). Le joueur tire 23. Réussite ! La faveur est accordée avec un niveau de $[12+4]=16$. *Nirah accorde sa protection à Ea-nawir. Ea-nawir a droit à un jet de pié contre le POU du serpent. S'il réussit, le serpent l'ignorera. S'il obtient une réussite critique, le serpent viendra se lover gentiment sur lui, plein d'affection, ainsi que tous ses amis serpents, rats, souris, etc. présents à 60 m de distance. Beurk.

Après son jet de pié/POU, Ea-nawir perd 4 pp, et son niveau de pié passe à 08.

8.4.2.3 Rituel rémanent

Il est possible de préparer des rituels sans que le bénéficiaire ne soit désigné. Le prêtre doit, après avoir effectué le rituel dans les conditions décrites ci-dessus en investissant ses propres pp, écrire une prière en y laissant un blanc pour le nom du bénéficiaire.

Le prêtre pourra à tout moment lire la prière (un round) et faire son jet de rituel. Si le bénéficiaire n'est pas présent (détectable et identifiable par un des cinq sens), le prêtre doit préalablement écrire le nom du bénéficiaire sur la tablette (un round, jet Litteracy (Sumérien) ou imprimer le cylindre-sceau). Le bénéficiaire bénéficie de la bénédiction dans les mêmes conditions que s'il avait participé lui-même au rituel au temple. Si le bénéficiaire n'est pas consentant, y compris parce qu'il ne sait pas qu'on veut lui faire bénéficier d'une bénédiction, le prêtre devra réussir un jet de pié/pié du bénéficiaire.

On tiendra compte de la PIE du bénéficiaire et des pp investis PAR LE PRÊTRE pour déterminer la faveur accordée par la divinité.

8.4.2.4 Limitations

Limitation temporelle : tant que le bénéficiaire fait sa prière quotidienne il pourra faire appel à la divinité concernée.

La durée de l'effet d'une bénédiction ne dépasse pas la réalisation de l'action pour laquelle elle est invoquée, et ne durera en aucun cas plus de 24h. Cette action doit être précise et correspondre à un (plusieurs) jet(s) de la même compétence ou caractéristique.

Ex : durant un combat, bonus à « armes de mêlée ». Durant une plaidoirie, bonus à CHA ou « jurisprudence ».

Limitation de quantité : on ne peut pas bénéficier de plus de PIÉ bénédiction en même temps, y compris les rituels rémanents.

8.4.2.5 Bénédiction

Chaque dieu accorde ses faveurs dans son domaine privilégié. Le tableau suivant donne des exemples de bénédiction. Si l'effet indiqué dans la table n'est d'aucun secours, le MJ peut imaginer d'autres bénédiction ou en choisir une autre plus appropriée dans le tableau. Cela dit, si le personnage a sacrifié pour un dieu n'ayant aucun rapport avec sa demande, il est normal que l'aide du dieu ne soit pas d'un grand secours.

Tableau des bénédiction

Les Me et les caractéristiques citées dans le tableau concernent celles liées au dieu (voir liste ci-après). Le jet de Me / caractéristique doit intervenir après l'invocation et sous 24h. Les *Igigi (dieux mineurs) proposent souvent uniquement leurs pouvoirs, sans agir sur les Me ou les caractéristiques. Dans ce cas, les résultats du type « grâce » ou « soutien divin » seront remplacés par un pouvoir mineur. Les autres résultats seront ignorés.

pié+pp	bénédiction	effet
10-14	faveur	le joueur peut rejeter un dé une fois pour un Me ou une caractéristique et choisir le meilleur jet. Il peut à la place faire rejeter le jet à un adversaire s'il réussit de surcroît un jet de pié/pié ET si ce jet avait une conséquence directe pour lui.
15-18	grâce	le joueur peut décaler le degré de réussite du résultat du dé une fois pour un Me ou un jet sous caractéristique (maladresse -> échec ; échec -> réussite ; réussite -> réussite critique). Il peut le faire dans l'autre sens sur un adversaire aux mêmes conditions que précédemment.
19-22	soutien divin	PIÉ % de bonus à un Me ou aux jets sous une caractéristique durant toute l'action.
23-29	pouvoir mineur	le personnage bénéficie d'un pouvoir mineur du dieu
30 et +	pouvoir majeur	le personnage bénéficie d'un pouvoir majeur du dieu

Le MJ est libre de trouver de nouvelles bénédiction en faisant attention de bien respecter un certain équilibre.

8.4.2.6 Malédiction

Une bénédiction peut être inversée et infliger des malus à un adversaire ou annuler un pouvoir (par exemple renvoyer un taureau céleste). La cible peut résister et le prêtre doit réussir un jet de pié/pié de la cible ou de l'invocateur adverse du pouvoir divin. Seul un prêtre qui a lui-même conduit le rituel peut décider au moment d'invoquer le dieu s'il demande une bénédiction ou une malédiction. Dans les autres cas, cela doit être décidé au moment du rituel.

8.4.2.7 Liste (non exhaustive) de bénédictions

Lecture de la liste :

Dieu : POUVOIR MAJEUR. pouvoir mineur / caractéristiques concernées / Me concernés.

Cette liste concerne les principaux dieux. En annexe, on retrouvera le récapitulatif des dieux du tableau avec leurs bénédictions respectives.

*Annunaki :

***An/Anu** (ciel, père des dieux) : INVOQUER LE TAUREAU CÉLESTE. Télékynésie / FOR, PIÉ / Navigation. Sense. Knowledge [dieux].

***Enlil** (atmosphère, roi des dieux) : INVOQUER LES 13 VENTS. Baguette et cerceau / DEX, CHA / Command. Persuade. Sense. Insight. Strategy.

***Innana/Ishtar** (amour libre, guerre): GRÂCE D'INNANA. Fureur d'Ishtar / CHA, CON / Armes. Erotisme. Chant. Persuade.



***Enki/Ea** (techniques, créateur des hommes) : BIENVEILLANCE D'ENKI. Exorcisme / INT, DEX / Me d'artisanat et d'eduba. Parler langues. Medicine. Science (Exorcism).

***Utu/Shamash** (soleil, divination) : COLONNE DE FEU. Clairvoyance / FOR / Spot. Dodge. Science (Divination).



***Nanna/Sîn** (lune) : MANTEAU DE TÉNÉBRES. Lueur / DEX / Stealth. Navigation. Listen.



*Igigi :

***Nergal**, ***Ereshkigal** : PEUR. Protection contre les *etemmu / CON/

***Ningirsu** : FERTILITÉ. Moral du guerrier /-/ Knowledge (Natural History), strategy.

***Dagan**, ***Marduk**, autres dieux protecteurs d'une cité : PAIX (dans leur cité). Moral (en dehors) //

***Adad** : ÉCLAIR. Pluie /-/-

***Belit-sêri** : se repérer-perdre /-/ Knowledge (steppe)

***Ninkilim** : neutralité envers les petits animaux sauvages /-/-



Autres Igigi mineurs : neutralité /-/- ou -/-/ compétence liée à la fonction de l'Igigi (ou les deux). Cf annexe.
Description des pouvoirs

*An/Anu

Taureau céleste : un taureau céleste apparaît pour aider le bénéficiaire. Voir les créatures.

Télékynésie : le bénéficiaire et son équipement sont transportés pendant une heure à la vitesse de course vers un but par le plus court chemin.

*Enlil

13 vents : ils ont une force de 6d6 et peuvent soit emporter le bénéficiaire (FOR vent/TAI), soit immobiliser (FOR vent/FOR cible) ou emporter une cible (FOR vent/TAI cible).

Baguette et cerceau : devant l'autorité du détenteur des ces attributs royaux divins, toutes les créatures cessent leur activité pour écouter, y compris les animaux, monstres et démons. Les créatures non hostiles obtempèrent aux ordres si un jet de CHA/INT est réussi, les créatures hostiles de même sur une réussite critique.

*Innana/Ishtar

Grâce d'Innana : toutes les créatures présentes sont charmées, perdent toute agressivité à l'égard du bénéficiaire, et cherchent à l'aider. Si un jet de CHA/INT est réussi (ou CHA seul contre les animaux), les créatures tombent amoureuses. Les créatures les plus animales dans leur comportement et de sexe opposé voudront s'accoupler.

Fureur d'Ishtar : le bénéficiaire est fanatique et se bat au double de ses capacités mais en oublie totalement de parer ou d'esquiver. Il double aussi ses chances de coup critique. Il peut se battre tant qu'il a 3 pdv ou plus (même s'il reçoit plus de la moitié de ses pdv d'un coup).

*Enki/Ea

Bienveillance d'Enki : 6 points de protection contre toute forme d'attaque (physique, magique, empoisonnement...), bonus de 6 pp à INT et DEX, +30% à tout jet de compétence.

Exorcisme : tous les maux (blessures, empoisonnements, possessions...) sont exorcisés.

*Utu/Shamash

Colonne de feu. Tombe sur la cible et inflige 4D6 à la CON (comme poison), sans protection physique possible (armure...) ni esquive.

Clairvoyance : indication sur ce qu'on va découvrir ou sur le moyen de surmonter un obstacle. Cela peut être une simple lumière pour éclairer les ténèbres. Si le personnage est engagé dans une action réclamant son attention, un jet d'INT sera nécessaire pour comprendre le signe. *Utu/Shamash est le dieu protecteur des devins.

*Nanna/Sîn

Manteau de ténèbres : invisibilité et silence. Rompus par une attaque ou toute action non discrète, mais revient en fin de round.

Lueur : la cible est entourée d'une aura lumineuse qui estompe ses contours et donne un malus de 20% à toute personne cherchant à l'atteindre physiquement. Dans les ténèbres totales, cette lueur permet de distinguer à 1 ninda [= 10 coudées = 6 m] (mais capacités réduites de moitié), et deviner jusqu'à 2 ninda (jet de vigilance nécessaire).

*Nergal, *Ereshkigal

Peur : le bénéficiaire peut, sur un jet réussi de pié/pié (ou POU), susciter la peur chez une cible. Sur une réussite critique, la cible panique et fuit, en attaquant tout ce qui lui barre le passage, même ses amis.

Protection contre les *gedim/etemmu : tant que les *gedim/etemmu voulant agresser le bénéficiaire ne réussissent pas un jet critique de pié/pié, ils seront repoussés pour ce round. S'il y a plusieurs *gedim/etemmu, chaque cas est résolu séparément. Un échec simple décourage définitivement du *gedim/etemmu.

*Ningirsu (Ninurta)

Fertilité : assure et augmente la fertilité d'un champ d'une surface d'un shar [300 ha]. Sur une graine ou un plan, permet à celui-ci de pousser 60 fois plus vite (un an devient 6 jours, un mois devient 12 heures, un jour 24 mn).

Moral du guerrier : permet lors d'un combat de garder le moral et de tenir la ligne sans peur. Annule les effets, naturels ou surnaturels, d'une démoralisation. Ce pouvoir ne fonctionne que pour un combat ou une activité liée à la guerre.

*Marduk, *Dagan, autres dieux protecteurs d'une cité.

Paix (cité) : Ne fonctionne que sur le territoire de la cité. Le bénéficiaire impose un sentiment de paix et de communauté à tous ceux, dans un rayon de 60 coudées [= 36 m], face auxquels il a réussi un jet de pié/pié. On ne jette le dé qu'une fois, et on compare à toutes les pié séparément.

Moral : fonctionne hors du territoire de la cité. Le bénéficiaire retrouve courage et motivation, sentant que son dieu ne l'a pas abandonné. Annule les effets, naturels ou surnaturels, d'une démoralisation.

*Ishkur/Adad

Eclair : envoie un éclair sur une cible, lui infligeant 4D6 de dommages, absorbés par son armure. L'éclair est trop rapide pour être esquivé. Ne fonctionne qu'en extérieur.

Pluie : fait tomber la pluie. Utile en cas de sécheresse. Si le climat est désertique, fera apparaître une simple rosée que l'on pourra néanmoins lécher pour ne pas mourir de soif. Par temps aride (steppe), fait pleuvoir une légère bruine. Par temps plus variable et humide, fait pleuvoir. Et ainsi de suite.

*Belit-Serî

Se repérer-perdre : permet dans la steppe de savoir exactement où on se trouve, et où est le point d'eau le plus proche. Lancé sur une cible avec un jet de pié/pié réussi, l'effet inverse peut être demandé (contre un poursuivant par exemple).

*Ninkilim

Neutralité envers les petits animaux sauvages : dans un rayon de 60 coudées [= 36 m], sur un jet de pié/POU fera perdre toute peur ou intention hostile envers le personnage. Sur une réussite critique, il attirera les animaux vers lui sans danger. Peut être demandé pour la protection de 1 gur (145 sila) de grains par pp dépensé. Lors de grandes cérémonies communes, les pp des participants s'ajoutent (pour les shegur [silo] par exemple).

Autres *Igigi

Neutralité envers [créature] : même fonctionnement que ci-dessus, mais pour les créatures dont l'Igigi est responsable.

Aide : agit sur une compétence. On considérera que pour chaque compétence, on trouvera un Igigi correspondant. Voir aussi en Annexe d'autres bénédictions.

8.4.3 Résumé du fonctionnement

Phase 1 : rituel. Coût : 5 s + 1 s par pp investi. Le prêtre dépense un pp pour la conduite du rituel.

Phase 1' : rituel rémanent. Inscrire une prière ad hoc sur une tablette avec un espace pour le nom du bénéficiaire.

Phase 2 : entretien de la bienveillance de la divinité. Prière et offrande symbolique quotidiennes, au coût de 1 pp par bénédiction par 24 h.

Phase 3 : déclenchement. Invocation de la divinité (un round). Jet de « rituel propitiatoire » du prêtre. pié (bénéficiaire) + pp (investis par bénéficiaire) = lire le résultat de la meilleure bénédiction accordable sur le tableau des bénédictions. Déclenchement de l'effet, puis dépense des pp investis par le bénéficiaire.

Phase 3' : déclenchement d'une bénédiction rémanente. Inscription du nom du bénéficiaire sur la tablette (un round). Lecture de la prière (un round). Jet de « rituel propitiatoire » du prêtre. Détermination de l'effet en tenant compte de la pié du bénéficiaire, déclenchement de l'effet, puis dépense des pp investis par le prêtre.

Si le bénéficiaire ne sait pas qu'on lui accorde une bénédiction, le prêtre doit réussir un jet de pié/pié du bénéficiaire pour que la bénédiction agisse.

9 LES SAVANTS et les magiciens

9.1 L'origine des sciences

Les maux dont souffrent les hommes ont une seule origine : les décisions divines. Certains maux sont intrinsèques à la condition humaine, décidés par les dieux afin de régler le problème de la prolifération humaine qui empêcherait à nouveau *Enlil de dormir. Mais la plupart des maux : maladies, malchance, possession... sont infligés par les dieux mécontents de nous. Les dieux restant transcendants et leur volonté hors de notre entendement, il n'est pas possible d'éviter de commettre un jour ou l'autre quelque impair attirant leur courroux sans même s'en rendre compte. Les dieux inscrivent alors la sentence sur la tablette du destin, qu'un démon à leur service est chargé d'exécuter.

Cependant, les dieux ne sont pas mauvais, et souhaitent conserver de si bons serviteurs que sont les hommes, qu'ils ont failli perdre déjà une fois. Non seulement ils peuvent les prévenir par l'envoi de signes, mais ils peuvent aussi revenir sur leurs décisions si les hommes accomplissent les gestes nécessaires. *Enki/Ea, créateur et protecteur de l'humanité, leur a divulgué ce secret.

Ainsi, aux temps les plus anciens, certains se sont attachés à reconnaître des signes annonciateurs de quelque décision divine, mais aussi les rituels pour repousser tel ou tel démon. Mais ce savoir restait limité, chacun ne sachant se prémunir que contre un nombre limité de maux, et sans réellement discerner derrière la loi divine. Alors les prêtres parmi les plus lettrés ont commencé à compiler d'abord les signes prémonitoires en de longues listes. Puis on fit de même pour les rituels de protection ou de guérison. Ainsi un savoir immense, jusque là hors de portée des mortels, put être transmis et augmenté de génération en génération.

9.2 La nature du savoir

L'étude de ces listes permet de profiter de l'expérience d'autrui et d'être capable de résoudre la plupart des cas. Elle permet aussi, et surtout, non pas de comprendre, car la pensée des dieux est hors de notre entendement, mais de sentir le sens de leurs décisions, et donc d'être d'une certaine manière inspiré lorsqu'un cas nouveau se présente. L'apprentissage de ces listes permet de se rapprocher des dieux, et de les servir mieux, voire de prévenir leurs volontés. C'est en cela que les arts savants sont bien supérieurs à l'ancienne magie, encore pratiquée par de vieux Sumériens excentriques. Celle-ci est non seulement limitée à un certain nombre de rituels correspondant à des cas très précis et dont le sens échappe, mais elle ne fait pas cas de la volonté des dieux. Les prêtres se sont depuis longtemps détournés de cette pratique pour se concentrer sur les arts savants, plus efficaces car plus généraux.

Au-delà de ces rituels savants et sacerdotaux, le savoir s'est étendu à des activités plus profanes (jurisprudence par exemple), suivant le même principe de longues listes de cas. Pratiquement, ces listes se présentent sous la forme d'une protase et d'une conclusion : si telle chose, alors telle chose. Des milliers de tablettes sont ainsi gravées, que les étudiants apprennent longuement. Il est donc évident que pour être savant, il faut être lettré, et même maîtriser la lecture suffisamment pour comprendre les plus vieilles tablettes sumériennes. Mais pour réellement progresser dans son savoir, il faut comprendre la nature profonde des choses objet de l'étude. Pour cela, le meilleur moyen est de pratiquer l'herméneutique.

9.3 Les compétences savantes

9.3.1 Liste

Exorcisme, divination, nécromancie sont des compétences savantes sacerdotales, réservées aux prêtres.

L'herméneutique est à la base du savoir.

La magie n'est pas une compétence savante.

9.3.2 Acquisition

Ces compétences réclament au moins une maîtrise de la lecture du Sumérien, soit un niveau de 90%. Elles sont réservées à ceux qui ont réellement avancé dans leurs offices, jusqu'à mériter le statut de notable. Elles peuvent être alors acquises par deux biais différents :

Par l'apprentissage jusqu'à 100%.

Par l'expérience via l'herméneutique au-delà de 100%. Si lors d'une aventure l'utilisation de l'herméneutique a permis de comprendre et de résoudre un cas concernant une compétence savante, le personnage aura droit à un jet d'expérience dans cette compétence savante (voir paragraphe suivant).

Ainsi donc, seule l'étude de l'herméneutique permet de progresser sans limite dans une science.

Les étudiants passent de longs mois à étudier et recopier des listes de cas, jusqu'à s'en imprégner l'esprit. Celui qui découvre de nouveaux cas ajoutera ses découvertes aux listes, augmentant ainsi la somme de savoir disponible pour l'humanité.

9.4 L'exorcisme

Les rituels exorcistiques sont venus remplacer l'ancienne magie, beaucoup plus limitée. L'exorcisme a pour but de protéger ou libérer l'humanité des maux dont elle souffre. Ils sont conduits par des prêtres spécialisés : les **lu-mash-mash/âshipu**. Bien que ne pouvant prétendre aux plus hautes fonctions sacerdotales, ils jouent un rôle capital. Il n'est en effet peu de cérémonies liturgiques sans la présence d'un lu-mash-mash/âshipu protégeant le rituel et ses acteurs de toute influence néfaste qui viendrait en perturber le déroulement.

C'est aussi le lu-mash-mash/âshipu qui va conduire les rituels nécessaires à la protection individuelle, qu'il s'agisse du roi ou de simples particuliers. Ces rituels peuvent aussi bien avoir pour but de guérir un mal, de le prévenir s'il a été décelé par les devins (bârû), ou afin de se protéger d'un danger reconnu (par exemple le roi doit être protégé de tout dommage pendant une campagne militaire).

9.4.1 Le Mal

9.4.1.1 Origine

Les maux sont des punitions décidées par les dieux. Ceux-ci envoient leurs démons infliger les punitions aux hommes. Tout mal a à l'origine un démon, qui peut agir éventuellement par vecteur naturel interposé (venin du serpent par exemple) : maladie, malchance, empoisonnement... il arrive que des pêcheurs invétérés aient une vie heureuse, alors que de pieux serviteurs des dieux accumulent les malheurs. Cela est une démonstration de la souveraineté des décisions des dieux qui ne souffrent aucune justification. Cela montre aussi le caractère impénétrable de leur volonté. Mais la roue tourne, et qui a la faveur des dieux un jour peut être accablé de maux le lendemain : les pêcheurs ne perdent rien pour attendre. Les décrets divins ne sont cependant pas toujours définitifs. *Enki/Ea a appris aux hommes, ses protégés, comment influencer sur les décisions afin de les modifier.

Ainsi, si un malheureux exécute comme il se doit les rituels prescrits par l'exorciste, en faisant les offrandes nécessaires, en exécutant les gestes ad hoc et en disant les prières qui conviennent, il peut changer son sort. A moins bien sûr qu'un élément perturbateur et inattendu ne vienne perturber la cérémonie : il se met à pleuvoir, le mouton sacrifié était impur, le patient a mangé quelque chose d'impur... 3600 détails qui peuvent ruiner le rituel. Par ailleurs, chaque cas est un cas particulier : les circonstances de l'apparition du mal, la victime, la période dans l'année...la aussi soixante paramètres entrent en jeu, dont il faudra tenir compte pour déterminer le rituel à effectuer.

C'est pour cela que l'exorcisme constitue une véritable science. Un exorciste ne connaîtra pas simplement quelques rituels permettant de se protéger de quelques maux, mais doit être capable de traiter tous les cas qui se présentent. C'est en cela que cette science est supérieure à l'ancienne magie abandonnée de nos jours.

9.4.1.2 Démons

Les démons sont des divinités mineures, aux services des dieux. Ils ne sont pas forcément mauvais, mais sont craints car agissent en général comme exécuteurs des sentences divines. Ils ont souvent une apparence fantastique, mélange de plusieurs animaux et d'humain. Certains démons sont uniques et puissants, comme Pazuzu, protecteur contre les maladies mais aussi maître de la fièvre des marais. Les démons mineurs, ou **Gala**, ne sont pas uniques, et peuvent être rencontrés sur terre.

Un mal, quel qu'il soit, aura toujours un degré de gravité, nommée virulence, ou VIR, à l'instar des maladies ou des poisons. Voir les exemples en fin de paragraphe. La VIR d'un mal, ou du démon le représentant, est de 4d6. La VIR détermine l'intensité des maux quantifiables (ex VIR pdv perdus), et en tous cas la résistance du mal à l'exorcisme.

Un mal issu d'une sentence divine agira automatiquement. En revanche, si un démon gala est rencontré sans qu'il y ait eu sentence divine, par exemple un démon gardien (comme Huwawa le gardien de la forêt de cèdres), ou conjuré par un exorciste, le démon devra réussir un jet de pié/pié ou une autre caractéristique concernée de la victime pour infliger son mal. Ce mal aura une VIR = PIE (démon).
Un tel démon, pourvu d'un corps, pourra aussi attaquer physiquement.

Les démons seront décrits plus en détail dans la section « les créatures ».

9.4.2 Utilisation de l'exorcisme

Un lu-mash-mash/âshipu (exorciste) ne connaîtra pas seulement une liste de rituels à appliquer dans tel ou tel cas : il en connaîtra en fait des centaines, qui constitueront sa base pour déterminer le rituel à effectuer dans chaque cas qui se présentera. Bien souvent, donc, il devra élaborer le rituel lui-même, en s'aidant de son catalogue de rituels et de la compréhension qu'il en a.

Un des grands principes de l'exorcisme est le détournement du mal sur quelque cible de substitution : un animal, une statuette... liés d'une manière ou d'une autre à la victime (l'animal a passé la nuit dans la couche de la victime, la statuette le représente). Le substitut est alors perdu dans les eaux, ou immolé, afin qu'il emporte avec lui le mal. Dans le cas des rois, le substitut est un homme qui sera sacrifié une fois le danger passé.

Il y a deux utilisations de l'exorcisme : la protection et la guérison. De même que pour tout rituel, on distingue le rituel proprement dit, l'effet, et le bénéficiaire (ou patient).

9.4.3 Le rituel d'exorcisme

Le mécanisme mis en jeu est très proche de celui des rituels propitiatoires.

Science (Exorcisme) (Literacy (Sumérien) à 90% requis)-00%

Devant un cas quelconque, le lu-mash-mash/âshipu devra effectuer un diagnostic et en déduire le rituel à appliquer. Le rituel implique toujours des offrandes et le sacrifice de pp, comme pour un rituel propitiatoire. Le lu-mash-mash/âshipu sacrifiera au moins 1 pp. Il commencera toujours par une prière à *Enki/Ea. Le rituel ne doit pas forcément se faire dans un lieu consacré, mais demande parfois un tel matériel qu'il est difficile de le conduire en plein désert, ne serait-ce que pour trouver les offrandes. Le nombre de pp que le bénéficiaire investira dans l'exorcisme dépend de la valeur de l'offrande : on comptera une offrande d'une valeur de 1s par pp investis. Ces pp aideront à l'aboutissement de l'exorcisme.

Le salaire demandé pour un exorcisme est en moyenne, et en plus des offrandes, de 5 s.

Le rituel d'exorcisme permettra ou bien une guérison, ou bien une protection contre un mal.

Le lu-mash-mash/âshipu effectue le rituel. Au moment de constater l'effet du rituel (immédiatement pour une guérison ou plus tard pour une protection - voir IV.3.a à IV.3.d), on fera un jet d'exorcisme sous le niveau du lu-mash-mash/âshipu.

S'il est réussi, le bénéficiaire tente de repousser le mal par un jet de (pié + pp investis)/VIR. En cas de réussite, le mal est repoussé (voir IX.4.a), et les pp sont dépensés.

Si le jet d'exorcisme est une réussite critique, le mal est automatiquement repoussé.

S'il est manqué, le prêtre n'aura pas effectué le bon exorcisme, ou un paramètre involontaire aura annulé l'effet de l'exorcisme (nul doute que le lu-mash-mash/âshipu utilisera cet argument), mais les pp du bénéficiaire ne sont pas dépensés.

Si le jet d'exorcisme est une maladresse, le bénéficiaire perd immédiatement les pp investis, sans autre effet.

Note 1 :

Les pp investis seront perdus à partir du round suivant le déclenchement de l'effet. Ainsi, le jet de (pié + pp)/VIR prend en compte la pié AVANT la dépense des pp.

Note 2 :

Une fois le rituel accompli et les offrandes faites, on ne choisit plus le nombre de pp dépensés, même s'il ne s'avère pas nécessaire de tous les investir : comme de coutume, on ne marchand pas l'aide d'un dieu.

Note 3 :

Même si le personnage n'a pas assez de pp, ceux-ci seront dépensés. Sa pié sera de 0, il sera victime d'un mal dont la VIR sera augmentée des pp ayant dépassé sa pié.

Note 4 :

Un rituel permet d'effectuer un seul exorcisme. Un même rituel peut être répété plusieurs fois afin de bénéficier d'autant de fois de l'exorcisme.

9.4.3.1 Guérison

On fera le jet d'exorcisme dès que la guérison pourra être constatée, éventuellement à l'issue du rituel. Il n'est pas nécessaire de conduire une prière ou une invocation supplémentaire à ce moment.

En cas de réussite, le patient peut tenter de repousser le mal par un jet de (pié+pp)/VIR. En cas de succès, le patient est guéri. En cas d'échec, l'intensité (VIR) du mal est réduite de $\text{PIE}[\text{patient}]/2$ seulement (arrondi au dessous).

Cas des blessures physiques : la VIR est égale aux nombre de points de vie perdus.

9.4.3.2 Protection

Un tel rituel reste „dormant“ jusqu'au moment où le danger contre lequel il est sensé protéger apparaît. À ce moment seulement, et éventuellement automatiquement, la protection deviendra active. La condition peut être simplement l'apparition du mal, ou son apparition dans des circonstances particulières.

Ex : Dan-shamash (PIE 21, pdv 15) a demandé à bénéficier d'une protection contre les blessures dues aux armes.

Tant que l'exorcisme doit être actif, le bénéficiaire devra faire ses prières quotidiennes, avec offrande symbolique (poignée de farine par exemple, ou libation de bière). Lorsque le bénéficiaire est confronté au mal pour lequel la protection a été invoquée, celle-ci se déclenchera automatiquement, et on vérifiera à ce moment seulement si le rituel a été correctement effectué, par le jet d' « exorcisme » sous le niveau du lu-mash-mash/âshipu.

En cas de réussite, l'exorcisme peut prendre effet : si le bénéficiaire réussit son jet de (pié + pp sacrifiés)/VIR, le mal est repoussé. Le round d'après le déclenchement de l'effet, le bénéficiaire perd les pp qu'il a investis.

9.4.3.3 Protection contre les blessures physiques (armes, chute, feu, projectile...).

Ce puissant exorcisme de protection suit des règles particulières. Lors du déroulement de rituel, un être vivant devra être réservé comme substitut, qui subira les dommages à la place du bénéficiaire. Le coût de ce substitut est bien sûr à la charge du bénéficiaire, en plus du coût des offrandes. Le déclenchement se déroule comme les

autres exorcismes (jet d'exorcisme). S'il est réussi, le bénéficiaire tente un jet de (pié + pp)/POU substitut afin d'y détourner les dommages qu'il recevrait lui-même sinon. Le total des dommages détournables est égal aux pp investis. Si ce deuxième jet est manqué, il pourra le recommencer à la prochaine blessure. Une fois un détournement enclenché, il restera actif jusqu'à épuisement de la conjuration.

Une fois déclenchée, la protection dure jusqu'à ce que le total des dommages détournables (= pp investis) ont été encaissés, que le substitut meurt, ou que le bénéficiaire cesse d'entretenir la protection.

Ex : le lu-mash-mash/âshipu que consulte Dan-shamash est un expert (90%). Dan-shamash investit 9 pp pour aider au fonctionnement de l'exorcisme par l'offrande d'un porc (coût de 14 s). Il a apporté une chèvre pour servir de substitut. La chèvre a passé la nuit sur le lit de Dan-shamash afin de lui être liée et de pouvoir tromper le mal. On détermine le POU de la chèvre et ses pdv (CON) - voir section « le bestiaire ». POU 09, pdv 8. Dan-shamash pourra détourner 8 points de dommage sur la chèvre qui en mourra. S'il avait utilisé un canard à 2 pdv, il n'aurait pu détourner que 2 points de dommage. Avec un boeuf à 15 pdv, il aurait pu détourner les 9 points investis.

Dan-shamash se bat contre des rebelles élamites. Un lancier élamite le touche, infligeant 2 de dommages. Dan-shamash vérifie que l'exorcisme a fonctionné (jet d'exorcisme à 90% = niveau du lu-mash-mash/âshipu), le réussit, puis tente un jet de (PIE + pp / POU substitut), soit (21+9)/9. Il réussit, et 2 points de dommages sont détournés sur le substitut, à qui il reste donc 6 pdv. Dan-shamash perd au round suivant ses 9 pp, il lui reste donc 12 pp et tous ses pdv. Le combat cesse, mais la protection reste active pour encore 6 pdv tant que Dan-shamash fera ses libations et prières quotidiennes.

Le lendemain, les Elamites ont reçu du renfort et contre-attaquent. Un lancier transperce Dan-shamash de sa lance lourde, infligeant 14 de dégâts : un coup mortel. Dan-shamash peut encore détourner 6 points de dommage sur le substitut chèvre sans faire de nouveau jet [pié+9]/POU du substitut ni dépenser de pp supplémentaire (ceux-ci ont été dépensés la veille) Si la chèvre avait eu plus de pdv, Dan-shamash aurait pu en détourner 2 de plus. Il ne perd que 8 pdv. La chèvre est morte, et la protection n'agira plus.

9.4.3.4 Rituels rémanents

Un exorcisme peut être préparé à l'avance sans que le bénéficiaire ne soit désigné. Le lu-mash-mash/âshipu doit, après avoir effectué le rituel dans les conditions décrites ci-dessus en considérant sa propre pié et en dépensant ses propres pp, écrire une prière en y laissant un espace pour le nom du bénéficiaire.

Le lu-mash-mash/âshipu pourra à tout moment lire la prière (un round) et faire son jet de rituel. Si le bénéficiaire n'est pas présent (détectable et identifiable par un des cinq sens), le lu-mash-mash/âshipu doit préalablement écrire le nom du bénéficiaire sur la tablette (un round, jet « écrire Sumérien » ou imprimer le cylindre-sceau). Si le bénéficiaire est consentant, il bénéficie de la bénédiction dans les mêmes conditions que s'il avait fait le rituel au temple. Si le bénéficiaire n'est pas consentant, y compris parce qu'il ne sait pas qu'on veut lui faire bénéficier d'une bénédiction, le lu-mash-mash/âshipu devra réussir un jet de pié/pié du bénéficiaire.

C'est le lu-mash-mash/âshipu qui dépense les pp investis par lui-même, mais c'est la pié du bénéficiaire que l'on prend en compte pour combattre le mal : (pié bénéficiaire + pp investis par le lu-mash-mash/âshipu)/VIR.

9.4.3.5 Limitations

La quantité de rituels actifs simultanés ne peut pas dépasser INT du bénéficiaire, y compris les rituels rémanents.

9.4.4 Liste indicative des maux exorcisables

Il n'existe pas d'exorcisme panacée contre tous les maux. Le lu-mash-mash/âshipu devra choisir un type de mal dont il tentera de protéger le bénéficiaire. La liste suivante donne des exemples sans être exhaustive, le MJ pouvant à loisir inventer des maux originaux.

Les maux ont une échelle de VIR de 4 (bénin) à 24 (extrêmement mortel), déterminée par 4d6.

Maladies :

Une maladie va diminuer une des caractéristiques de la victime : FOR (anémie), CON (évanouissements, nausées...), INT (Alzheimer, troubles de la concentration...), DEX (tremblements, arthrite...), CHA (éruption cutanée), pdv (grippe, cholera...), ou combinaison. Le personnage perd 1d3 points de caractéristique par jour jusqu'à VIR. Après guérison, il récupérera ses points perdus à raison de 1 par jour.

La maladie peut avoir des effets particuliers sans perte de points de caractéristique : éternuement (gênant en plein combat !), toux, maux de ventre, colique... Il existe un exorcisme pour chaque type de maladie (c'est à dire chaque symptôme).

Poisons :

Poisons minéraux, d'insecte (pour chaque insecte un exorcisme différent), de serpent, de végétaux, artificiels, surnaturels. Voir règles du Basic.

Dommages naturels d'attrition :

Froid, faim, soif, asphyxie.

Possessions :

Le démon possédant la victime lui inflige un certain nombre de maux et infirmités, souvent psychologiques. Oubli, déprime, folie, passion exagérée, paralysie, perte d'un sens, odeur nauséabonde, confusion, autisme, schizophrénie... à chaque symptôme correspond un démon dont le cas doit être traité individuellement.

La victime devra réussir un jet de (caractéristique concernée)/VIR pour éviter de subir le mal lorsque celui-ci sera gênant (lors d'un jet de dé de compétence mettent en jeu la caractéristique par exemple).

Exemples :

Oubli : INT/VIR pour arriver à se souvenir de quelque chose. Sur une maladresse, l'oubli est définitif.

Folie (selon une forme choisie) : INT/VIR pour faire ou dire quoique ce soit en situation de stress (quand un jet de dé est nécessaire). Sur un échec critique, la folie se déclenchera automatiquement si la même situation se reproduit.

Passion : pour une personne, un objet...tout ce que fera le personnage sera tourné vers cette passion, sauf réussite du jet d'INT/VIR.

Perte de sens : CON/VIR pour surmonter le handicap.

Mauvaise odeur : CHA/VIR pour ne pas faire fuir les gens.

Maladresse : DEX/VIR, ou le résultat d'une action est une maladresse.

Dommages physiques : chute, armes (tout objet, même naturel, utilisé consciemment comme moyen d'infliger des blessures), acide, armes naturelles (sauf poison), noyade. On peut s'en protéger comme décrit précédemment.

Animaux : pour chaque animal. L'animal concerné reste amical, ou au pire neutre à l'égard du bénéficiaire. Un scorpion ne piquera pas, un lion passera son chemin tranquillement...si plusieurs animaux sont présents, un seul jet de dés sera comparé à tous les POU des bêtes. Celles qui résistent ne seront pas affectée.

Les joueurs peuvent solliciter d'autres protections et, avec l'accord du MJ, demander à bénéficier de l'exorcisme correspondant.

9.4.5 Résumé du fonctionnement

Phase 1 : rituel. Coût : 5 s + 1 s par pp investi. Le lu-mash-mash/âshipu dépense un pp pour la conduite du rituel.

Phase 1' : rituel rémanent. Inscrire une prière ad hoc sur une tablette avec un espace pour le nom du bénéficiaire. Entretien de la bienveillance de la divinité jusqu'au déclenchement. Prière et offrande symbolique quotidiennes, au coût de 1 pp par bénédiction par 24 h.

Phase 2 : déclenchement de la guérison. Jet d'exorcisme du lu-mash-mash/âshipu. Jet de (pié patient + pp dépensés)/VIR mal.

Phase 2' : déclenchement de la protection. Invocation de la divinité (un round) si nécessaire. Jet d' « exorcisme » du lu-mash-mash/âshipu. Jet de (pié patient + pp dépensés)/VIR mal, puis dépense des pp investis par le bénéficiaire.

Cas des blessures : jet de (pié patient + pp dépensés)/POU substitut pour détourner le mal.

Phase 2'' : rituel rémanent : inscription du nom du bénéficiaire sur la tablette (un round). Lecture de la prière (un round). Jet d' « exorcisme » du lu-mash-mash/âshipu. Jet de (pié patient + pp dépensés)/VIR mal, puis dépense des pp investis par le prêtre.

Si le bénéficiaire ne sait pas qu'on exorcise son mal, pas de répétition, mais le lu-mash-mash/âshipu doit en plus réussir un jet de pié/pié du bénéficiaire pour que la bénédiction agisse.

9.4.6 Contre-exorcisme : la malédiction

Un lu-mash-mash/âshipu peut, s'il le désire, inverser l'effet d'un rituel afin d'infliger une malédiction à une victime. Cependant, il s'arroge ainsi une partie du pouvoir des dieux, seuls dépositaires de la justice. Cette pratique n'est donc pas sans danger.

9.4.6.1 Principe

Le fonctionnement est exactement le même que pour un exorcisme de protection, mais quelques détails dans le rituel inversent l'effet. Le rituel provoque l'intervention d'un démon mineur gala infligeant un des malheurs listés ci-dessus à l'infortunée victime choisie par le lu-mash-mash/âshipu. Le démon aura une PIE, ou VIR, de 4d6.

Cependant, il est fort peu probable que la victime soit consentante et participe au rituel. Ce sera donc le lu-mash-mash/âshipu qui dépensera ses propres pp. Par ailleurs, il aura besoin ou bien du nom de la victime, ou bien d'un objet intime (cheveux, pagne porté au moins toute une journée...), ou d'être en contact par au moins un des cinq sens.

La malédiction peut être effective dès la complétion du rituel si la victime est connue. Il est aussi possible de conduire un rituel rémanent et de désigner la victime au moment de déclencher l'effet, par écrit ou pas.

9.4.6.2 Effet

Si le rituel est un succès (jet d'exorcisme réussi), le lu-mash-mash/âshipu devra réussir un jet de (PIE+pp)/PIE démon pour lui ordonner de s'attaquer à la victime désignée. La VIR de la malédiction sera égale à la PIE du démon. Celui-ci devra cependant à son tour réussir un jet de VIR/pié victime ou VIR/ [caractéristique concernée par le mal (INT, CON...)] pour lui infliger son mal.

La durée de l'effet est variable selon les malédiction. Un handicap dure généralement VIR-[caractéristique concernée par le mal (INT, CON...)] jours avec un minimum de 24h. Il est définitif si le démon a réussi un jet critique.

9.4.6.3 Conséquences pour le lu-mash-mash/âshipu

Si le jet de rituel « d'exorcisme » est une réussite critique, le démon obéit automatiquement au lu-mash-mash/âshipu.

Une maladresse au jet d'exorcisme courrouce les dieux, avec pour conséquence la perte définitive du point de PIE, et le démon qui attaque immédiatement le lu-mash-mash.

Par ailleurs, pour un échec critique sur le jet de (PIE+pp)/PIE démon, le lu-mash-mash/âshipu devient la cible du démon.

9.5 La nécromancie

La nécromancie est en fait une spécialisation de l'exorcisme pour traiter le cas des revenants. Les techniques sont particulières, et constituent une compétence à part.

9.5.1 Les revenants : *gedim/etemmu

Quand un individu meurt, son corps retourne à la Terre, et il reste de lui un spectre : *gedim/etemmu, qui descend au Kur/Arallu sous la Terre et l'Abzu/Apsû. Les morts sont sensés y rester, sujets de *Nergal et *Ereshkigal, enfermés dans la grande cité aux sept murailles. Ils vivent une existence morne que seules les offrandes régulières de leurs descendants peut améliorer. Mais ils sont aussi plus près des dieux inférieurs, et acquièrent ainsi une connaissance cachée aux yeux des vivants.

Cependant, dans certaines circonstances, ils peuvent retourner sur Terre et se mêler des affaires des vivants, en général pour leur malheur. Ils passent alors par le gouffre reliant la surface aux enfers, à la limite ouest du cosmos, là où le ciel s'appuie sur la Terre.

Ainsi les *gedim/etemmu dont les corps n'ont pas été enterrés et qui n'ont donc pas pu trouver le chemin des enfers : ils restent sur Terre à errer et harcèlent les vivants qui passent à leur portée.

Ainsi aussi parfois ceux dont les descendants (au moins les plus récents) négligent l'entretien et les condamnent ainsi à une vie morne et misérable, à se nourrir de boue au lieu de bonnes offrandes de nourriture : ils reviennent harceler leur descendants négligents pour leur rappeler leurs devoirs.

Enfin, certains peuvent avoir été appelés par des nécromanciens.

Les *gedim/etemmu sont déterminés par deux caractéristiques : INT (3d6) et PIE (4d6). Une fois sur Terre, ils peuvent simplement apparaître à volonté, ou agir sur les vivants en réussissant un jet de PIE/PIE. Ils apparaissent sous la forme de spectres plus ou moins effrayants.

9.5.2 Pouvoirs des *gedim/etemmu

Apparition : durant le sommeil, ou la nuit, ou à la tombée de la nuit...leur aspect diaphane les rend presque invisibles en pleine lumière. Ces apparitions annoncent en général un harcèlement à venir. Le personnage est démoralisé. Il veut renoncer à ses projets, fuit le danger, refuse le conflit (compétences réduites de moitié lors de tout conflit : combat, jurisprudence, CHA...).

Harcèlement : toutes les nuits, en général durant le sommeil mais pas toujours, le *gedim/etemmu peut tenter un harcèlement. Il doit pour cela réussir un jet de PIE/PIE de sa victime. Le harcèlement a plusieurs formes, laissées à la fantaisie du MJ, mais dont voici des exemples. Pour certains d'entre eux, les effets deviendront de plus en plus forts, passant de palier à palier, selon la règle suivante : à chaque nuit de harcèlement réussi, un palier suivant est franchi. Après chaque nuit tranquille, on revient au palier précédent. En cas de réussite critique du *gedim/etemmu, on passe au dernier palier automatiquement. En cas de maladresse, le *gedim/etemmu est expulsé et on revient à l'état normal.

Cauchemar : la victime a peur de s'endormir, et passe des nuits agitées. La fatigue s'accumule lui conférant un malus de 5% par palier à tous ses jets de dés (sauf jets de PIE), jusqu'à un maximum de PIE (*gedim/etemmu)x5%.

Déprime : le personnage ne veut plus sortir. Toute action autre que celles nécessaires à sa survie demande un jet de PIEx5% au premier palier, PIEx4% au deuxième...jusqu'à être impossible.

Folie (au choix du MJ) : peu à peu, la victime développe une folie : peur du noir, oubli, hallucinations... Au matin qui suit le harcèlement, la victime fera un jet d'INT. S'il est manqué, à chaque moment critique de sa vie quotidienne (au moindre stress), la folie se déclenchera. Au deuxième harcèlement successif, le jet sera de INTx4%, puis INTx3%...jusqu'à effet automatique.

Handicap. Concerne une des caractéristiques suivantes : INT (confusion de l'esprit), CHA (timidité excessive), DEX (perte de coordination), CON (perte de l'appétit), PIE (perte de la confiance dans les dieux), FOR (anémie). Pour chaque harcèlement réussi, la victime perd un point dans une (ou plusieurs si le MJ est pervers) des caractéristiques ci-dessus, jusqu'à un maximum de PIE *gedim/etemmu. Si une caractéristique tombe à 2 ou

moins, le personnage victime devient légume/comateuse/complètement paralysée...selon la caractéristique concernée. Si ses pdv tombent à 0, il meurt. Si une caractéristique devient négative, il restera des séquelles, et une guérison ne pourra rétablir que la caractéristique originale moins les points négatifs.

Ex : une victime a une INT de 10. Un *gedim/etemmu à la PIE de 15 le harcèle, et arrive à descendre son INT à -02. Malgré tous les efforts des nécromanciens, la victime ne pourra plus retrouver qu'une INT de $(10-2) = 08$ après guérison.

Possession : c'est le moyen d'action préféré des *gedim/etemmu errant sans sépulture. Ces revenants animés par une haine féroce des vivants s'attaquent à eux pour les détruire.

Quand un personnage passe à portée d'un tel *gedim/etemmu, celui-ci se manifeste et tente de posséder la malheureuse victime. Chacun fait un jet de pié/pié par round de combat. Celui qui réussit son jet fait perdre à son adversaire 1d3 pp. Les deux adversaires peuvent réussir simultanément, et chacun fait perdre des pp à l'autre. On recommence, jusqu'à ce qu'un des deux voie sa pié réduite à 0 :

pié du *gedim/etemmu à 0 : le *gedim/etemmu est repoussé, et sera neutralisé jusqu'à ce qu'il retrouve tous ses pp (en 24 h).

pié du mortel à 0 : le *gedim/etemmu prend possession du corps de l'infortuné mortel, et se comporte comme un dément. Il attaquera en général les autres vivants, et finira certainement par commettre quelque acte entraînant sa mort (courir dans le désert, s'attaquer à plus fort que lui, cesser de boire et de manger...). Un tel personnage est pris en charge par le MJ jusqu'à sa mort certaine et rapide, à moins que les autres personnages n'aient réussi à le neutraliser et décidé de l'emmener voir un exorciste nécromancien.

Si les deux tombent à 0 de pié, le personnage n'est pas possédé, mais souffre des inconvénients de la perte de tous ses pp (cf « la vie quotidienne », paragraphe « la piété »). Quant au *gedim/etemmu, il est neutralisé pendant 24h.

9.5.3 Les nécromanciens

Ce sont des lu-mash-mash/âshipu spécialisés dans le traitement des *gedim/etemmu. Ils savent les repousser, les contrôler, trouver un remède à leur tourment, et même les appeler à leur secours, ou simplement pour profiter de leur savoir secret.

Toutes ces pratiques ont regroupées dans la compétence « nécromancie ».

Science (Nécromancie) (Litteracy (Sumérien) à 90% requis)-00%

Comme pour les exorcismes des *gedim/etemmu, il s'agit de diagnostiquer l'origine du problème (que cherche le *gedim/etemmu, ou pourquoi est-il là ?), et de trouver le remède à ce problème par la conduite du rituel approprié.

Les nécromanciens sont aussi des prêtres. Les rares prêtres consacrés à *Nergal ou *Ereshkigal sont très souvent nécromanciens, mais ceux-ci se retrouvent aussi dans beaucoup d'autres temples, en proportion très réduite cependant.

9.5.4 Les rituels de nécromancie

9.5.4.1 Procédure

Le procédé reste le même que pour un exorcisme : offrande, invocation du *gedim/etemmu (assorti souvent de compliments pour l'amadouer), dépense d'1 pp du nécromancien pour le rituel et d'un nombre de pp du bénéficiaire déterminé par l'offrande (1 pp par 1s de valeur de l'offrande + paiement du nécromancien). Le nécromancien devra réussir un jet de « nécromancie ».

S'il est réussi, le bénéficiaire devra, afin d'obtenir du *gedim/etemmu ce qu'il cherche, tenter un jet de (pié + pp investis)/pié du *gedim/etemmu. Selon la situation, le prêtre ou le bénéficiaire du rituel pourra agir sur le *gedim/etemmu de plusieurs manières.

Si c'est une réussite critique, le rituel fonctionne automatiquement avec dépense de pp.

Si le jet d'exorcisme est une maladresse, le bénéficiaire perd immédiatement les pp investis, sans autre effet, sauf pour une conjuration (cf infra).

Note 1 :

Les pp investis seront perdus à partir du round suivant le déclenchement de l'effet. Ainsi, le jet de (pié + pp)/PIE prend en compte la pié AVANT la dépense des pp.

Note 2 :

Une fois le rituel accompli et les offrandes faites, on ne choisit plus le nombre de pp dépensés, même s'il ne s'avère pas nécessaire de tous les investir.

Note 3 :

Même si le personnage n'a pas assez de pp, ceux-ci seront dépensés. Sa pié sera de 0, il sera victime d'un mal dont la VIR sera augmentée des pp ayant dépassé sa pié.

Note 4 :

Un rituel permet d'effectuer un seul exorcisme. Un même rituel peut être répété plusieurs fois afin de bénéficier d'autant de fois de l'exorcisme.

9.5.4.2 Effets du rituel

9.5.4.2.1 Apaisement : pour le harcèlement et les apparitions.

Le jet de (pié+pp)/pié est réussi :

Le nécromancien aura déterminé les causes du harcèlement et les moyens d'y remédier (rénovation de la tombe, offrandes) qui feront partie du rituel. Le *gedim/etemmu libère immédiatement sa victime et retourne au royaume des morts.

Le jet de (pié+pp)/pié est une réussite critique :

Le *gedim/etemmu retourne au royaume des morts, et récompense l'ex-victime en répondant à l'une de ses questions.

Le jet de (pié+pp)/pié est une maladresse :

Le *gedim/etemmu tente une possession pour détruire la victime.

9.5.4.2.2 Exorcisme : pour les cas de possession.

La victime étant complètement inexistante et à pié = 0, c'est le nécromancien qui devra dépenser ses pp et faire le jet de (pié + pp)/pié. Le *gedim/etemmu est immédiatement renvoyé du corps de sa victime. Celle-ci peut seulement alors commencer à recouvrer ses pp. Le *gedim/etemmu retourne en général dans la zone où il errait auparavant. Si le corps est retrouvé, on pourra faire une cérémonie d'enterrement pour le renvoyer à jamais au royaume des morts.

Le jet de (pié + pp)/pié est une réussite critique :

Le *gedim/etemmu est renvoyé définitivement au royaume des morts.

Le jet de (pié + pp)/pié est une maladresse :

La victime perd définitivement 1d3 PIE, et le *gedim/etemmu tente une possession du nécromancien, libérant du coup la victime.

9.5.4.2.3 Conjuraison

Si le nécromancien connaît un mort par son nom, il pourra essayer de le conjurer. Cette opération est cependant risquée. Elle l'est moins quand le mort est un ancêtre ou un ami décédé. Le nécromancien devra convaincre le *gedim/etemmu contacté en utilisant son CHA au lieu de sa pié, car il s'agit plus de convaincre que de vaincre. Il dépensera quand même ses pp.

Avant de tenter de convaincre le *gedim/etemmu, on détermine son attitude en tirant 1d6 :

1 : le *gedim/etemmu est complètement et automatiquement coopératif.

2-3 : le *gedim/etemmu est neutre. Il faudra réussir le jet de (CHA+pp investis)/PIE pour le rendre coopératif. Si le jet est un échec critique, le *gedim/etemmu deviendra agressif. Sur un échec, le *gedim/etemmu retournera sous Terre.

4-5 : le *gedim/etemmu est hostile. Il faudra là aussi réussir le jet de (CHA+pp investis)/PIE pour le rendre coopératif. Un échec le rendra agressif.

6 : le *gedim/etemmu est agressif. Il attaque immédiatement le nécromancien pour le posséder et le détruire, avant de retourner au royaume des morts. Le nécromancien pourra cependant tenter un jet de (CHA+pp investis)/PIE. Une réussite critique retournera le *gedim/etemmu en sa faveur (coopératif). Une réussite simple le renverra au royaume des morts.

Si le jet de « nécromancie » est une réussite critique, le *gedim/etemmu conjuré est automatiquement coopératif.

Si le *gedim/etemmu est un ancêtre du nécromancien, toujours entretenu par celui-ci par les offrandes habituelles (ce sera en général au plus un arrière grand-père), ou s'il s'agit d'un ami décédé, on tire 1d4 au lieu d'1d6.

Services rendus par le *gedim/etemmu :

Renseignement : le *gedim/etemmu répondra à une question du mieux qu'il pourra concernant le passé ou les dieux. Il aura un niveau de « connaissance des dieux » de 120%. Il pourra par ailleurs apporter un bonus de 20% au niveau de « civilisation ancienne » du nécromancien.

Harcèlement : le *gedim/etemmu harcèlera une cible désignée par le nécromancien. Celui-ci doit connaître le nom de la victime, ou avoir un objet intime lui appartenant, ou au moins la voir. Le nécromancien décidera du harcèlement à appliquer. Le *gedim/etemmu continuera son harcèlement jusqu'à ce que la victime le repousse (maladresse dans le jet de PIE/PIE ou exorcisme), ou qu'il aura fait CHA[nécromancien] tentatives (réussies ou non).

Possession : le *gedim/etemmu tentera de posséder une cible. Une fois la cible possédée, elle sera aux ordres du nécromancien. Le *gedim/etemmu abandonne si sa pié tombe à 0, s'il est exorcisé, ou si la durée de la possession atteint CHA[nécromancien] jours.

9.5.4.2.4 Protection

Ce cas particulier concerne un rituel conduit avant le contact avec un *gedim/etemmu. Il fonctionne comme les autres rituels exorcistiques de protection, sauf qu'ils ne sont efficaces que face à des *gedim/etemmu. La protection doit être entretenue par la dépense d'un pp par jour.

Lorsqu'un *gedim/etemmu tente de harceler ou de posséder le bénéficiaire de la protection, celle-ci s'active immédiatement, et le nombre de pp investis viennent s'ajouter à la pié du bénéficiaire, réduisant les chances de succès du *gedim/etemmu de (pp investis)x5%. Cette protection dure tant que le *gedim/etemmu s'attaque au bénéficiaire (même pendant plusieurs jours), et que le bénéficiaire continue à sacrifier son pp quotidien lors d'une petite prière.

Une fois la protection déclenchée pour un *gedim/etemmu, elle disparaîtra définitivement dès la fin du harcèlement par celui-ci.

9.6 La divination

9.6.1 Les devins : bârû

La divination est l'art de déceler et interpréter les signes envoyés par les dieux. Le dieu protecteur des devins est *Utu/Shamash, dieu soleil, qui voit tout et dont la lumière éclaire le monde. La majorité des devins se trouvent dans le nord akkadien. Ce sont des prêtres spécialisés, appelés bârû.

Ces prêtres sont au service aussi bien de l'état que de ceux qui viennent les consulter. Les bârû récoltent toutes les informations concernant des événements remarquables ou incongrus (naissance difforme, rêves, présence

d'un animal sauvage en ville...) que viennent lui rapporter les citoyens zélés. Ils en tirent des conclusions quant au destin écrit pour le roi et le pays : mort, famine, inondation, guerre, épidémie, abondance...et en font part aux plus hautes autorités qui prendront les mesures nécessaires (par exemple un exorcisme en bonne et due forme). Ils sont donc d'une importance capitale pour le gouvernement de l'empire.

Mais ils remplissent aussi un rôle de consultant sur l'avenir pour les simples sujets. Ceux-ci leur apportent des offrandes et cherchent une réponse, ou au moins une indication sur l'issue de leurs affaires, ou sur la signification de tel ou tel événement dont ils ont été témoins ou acteurs. Eclairés par les réponses du bâru, ils peuvent eux aussi prendre les mesures nécessaires, y compris la consultation d'un lu-mash-mash/âshipu si une destinée défavorable leur a été écrite avant que celle-ci ne se réalise.



*Utu/Shamash, inspirateur des bâru.

9.6.2 Les messages divins

Il existe deux types de divination : la divination inspirée et la divination savante.

La divination inspirée est, comme son nom l'indique, directement inspirée par un dieu. Elle peut être complètement involontaire, ou provoquée par des pratiques que les bâru connaissent.

La divination savante est celle qui permet de lire les innombrables signes disponibles dans la nature. Elle demande un long apprentissage, et est pour cela une compétence savante. Chaque fois que, dans le déroulement de la vie, quelque chose de remarquable survient, même de peu d'importance, c'est que les dieux veulent signifier quelque chose. Tout, dans le cosmos, a une signification. Si quelque chose se détache du quotidien, il faudra donc y chercher un sens.

Il existe de nombreuses techniques de divination, correspondant chacune à un support de lecture : extispicine et hépatoscopie (étude des boyaux d'un animal sacrifié ou de son foie), chronomancie (hasards et coïncidences avec le calendrier), tocomancie (nouveaux nés humains ou animaux), physiognomonie (aspect physique et psychologique des hommes), oniromancie (rêves), aléas de la vie quotidienne... un bâru se spécialisera dans une de ces spécialités. Il aura une connaissance très basique des autres.

9.6.3 Rituel de divination déductive

Science (Divination [spécialisation]) (Literacy (Sumérien) à 90% requis)-00%

Comme la plupart des rituels, celui-ci impliquera des offrandes, le sacrifice d'un pp au moins par le bârû, et le sacrifice de pp de la part du bénéficiaire. Celui-ci peut sacrifier un pp par 1s d'offrande. Le bârû demandera en général un paiement de 5s pour son office.

Une divination ne se déroule pas forcément dans un temple.

Le bénéficiaire pose une question au bârû qui en cherche la réponse dans le rituel. La question peut être fermée ou ouverte, mais la divination ne permet pas de tout savoir (voir ci-après le paragraphe « réponses »). Le bârû fera un jet de « divination [spécialité] ». Si le bârû cherche à obtenir une réponse avec une spécialité qu'il n'a pas étudiée, il réussira sur un jet critique.

Si le jet est une réussite, *Utu/Shamash aura entendu la demande. Le demandeur fera alors un jet de [moyenne (PIE demandeur / INT bârû) + pp dépensés]x5% pour savoir si *Utu/Shamash agréé les offrandes, envoie un signe au bârû, et si celui-ci comprend le message. Une maladresse fait comprendre de travers.

Si le jet de divination est une réussite critique, la compréhension est automatique.

Si le jet de rituel est un échec, le rituel aura été mal réalisé ou une interférence en aura altéré le déroulement.

Si le jet est une maladresse, le bârû perdra ses pp sans autre effet.

9.6.4 Questions / Réponses

Le MJ doit être très prudent dans les réponses à donner. Elles doivent aider l'aventurier, mais pas donner la clé de l'aventure au joueur.

Les questions concernent l'avenir directement lié au demandeur. Pas de question du genre « Untel est-il coupable de concussion » ou « où est passé le cylindre-sceau qui a été volé ? ». La divination permet de connaître le destin écrit pour le demandeur, pas de tout savoir sur le passé, le présent et l'avenir.

Questions fermées : la réponse sera très rarement oui ou non, mais plutôt une tendance favorable ou défavorable. Les réponses doivent tenir compte des circonstances et du point où en est l'aventurier. Si la voie empruntée est favorable, la réponse sera favorable. Mais si le personnage change complètement de stratégie et fait fausse route, une nouvelle divination donnera un oracle défavorable, un peu comme le jeu « tu chauffes / tu refroidis ».

Questions ouvertes : donne une idée de l'avenir du demandeur pour une circonstance donnée. Par exemple, si un personnage doit aller explorer un ancien temple, il peut demander ce qui l'attend. La réponse donnera une indication : « la lecture des entrailles du mouton indique la mort par brûlure ». Cela veut dire qu'il y a du danger mortel lié au feu. Mais pas que le personnage mourra automatiquement par le feu.

Un signe divinatoire n'est pas une tablette. Il n'y aura pas d'information sur un nom propre (de personne, de lieu...).

Enfin, la divination sert aussi à connaître les châtements réservé au demandeur : si celui-ci a fait un rêve, ou a le sentiment d'être victime de quelque démon ou *gedim/etemmu, il peut consulter un bârû pour avoir une idée précise sur son sort et éventuellement aller voir un lu-mash-mash/âshipu avant que le mal ne se déclenche ou n'empire.

Exemples de questions/réponses :

Quel danger me guette dans mon entreprise (voyage, visite d'un lieu, entrevue)?

mort par le feu [un démon cracheur de feu se cache, ou des conjurés font périr leurs ennemis par le feu]

noyade, marécage, eau salée [les pas de l'aventurier le mèneront dans une zone de sables mouvants, ou sur la mer en pleine tempête]

roi, notable, prêtre... [l'aventurier risque de souffrir de l'inimitié d'un grand personnage, ou un grand personnage est impliqué]

Comment se présente l'issue de mon affaire ?

favorable/défavorable [le personnage est sur la bonne/mauvaise voie]

danger (voir ci-dessus) [si le personnage continue comme il le fait, cela finira probablement mal]

Que signifie tel signe [rêve étrange, j'ai croisé un infirme, un oiseau et tombé mort devant moi, etc.] ?

un des maux listés dans le paragraphe III.2.d.

Le MJ peut aussi utiliser avec circonspection la divination pour mettre des joueurs bloqués sur la bonne voie. Pour cela, il existe la possibilité de solliciter une divination inspirée.

9.6.5 La divination inspirée

Un personnage peut recevoir involontairement un rêve envoyé par un dieu pour qu'il serve de medium à la délivrance d'un message d'importance. Ce type de songes est du ressort du MJ. On pourra éventuellement demander au personnage un jet d'INT pour qu'il se rende compte du caractère extraordinaire du songe.

Il est aussi possible de solliciter un dieu pour qu'il envoie un songe. Le solliciteur conduira alors un rituel approprié, et demandera un songe concernant un projet ou une affaire précise. Cependant, les dieux accèdent rarement à ce genre de demande qui constitue une grâce très importante, donc rare et éventuellement dangereuse. Le solliciteur n'est pas forcément un bârû, mais demander l'aide d'un prêtre peut être utile, ceux-ci ayant une grande connaissance des dieux et des rituels.

Le solliciteur fera une offrande d'une valeur de 1s par pp qu'il pourra dépenser (minimum 1), puis un jet de « connaissance des dieux ».

Si le jet est réussi, le solliciteur aura (pp)% chances de recevoir un rêve. Il aura INTx5% chances de le comprendre.

Si le jet de « connaissance des dieux » est un échec, le sommeil sera serein.

Si le jet est une maladresse, le dieu mécontent d'être dérangé par un serviteur lui enverra un cauchemar. Le personnage sera démoralisé au réveil (il voudra abandonner son projet, cherchera à fuir tout danger...) pendant 1d6 jours. De plus, il perdra définitivement un point de PIE à la fin de l'aventure.

Si le jet est une réussite critique, la compréhension est automatique.

Le MJ est libre de déterminer l'utilité des informations contenues dans le songe.

9.7 La magie

La magie regroupe en fait de vieilles techniques datant de temps anciennes où les hommes ne maîtrisaient pas encore les arts savants. Depuis, l'exorcisme a montré sa supériorité et a peu à peu supplanté la magie. De nombreuses pratiques et rituels magiques ont d'ailleurs été intégrés puis améliorés par les lu-mash-mas/âshipu, dont le nom même provient des magiciens sumériens.

Ce sont en effet essentiellement eux qui ont pratiqué la magie, sorte de science balbutiante. On les nommait d'ailleurs eux aussi lu-mash-mash. Aujourd'hui, il reste encore quelques praticiens dans le sud sumérien. Ceux qui ont choisi cette voie jouissent d'une mauvaise réputation, et vivent dans les faubourgs, près des remparts, avec les prostitué-e-s et autres proscrits de tout poil. Mais s'il reste des gens à choisir la voie de la magie, c'est que celle-ci n'est pas une science : il s'agit d'un savoir transmis oralement, ne nécessitant pas de connaître l'écriture. Cette accessibilité a une contrepartie, outre le fait d'être mal considéré : les arts magiques sont beaucoup plus limités et rigides que les arts savants.

Ils consistent en un catalogue de rituels et incantations permettant de soigner tel ou tel mal, ou de contrôler tel ou tel démon. Chaque rituel est appris séparément, et n'est utilisable que pour un cas déterminé. Un lu-mash-mash ne saura pas définir de nouveaux rituels pour des cas nouveaux : il ne saura appliquer que ceux qu'il aura appris. C'est pour cela que chaque rituel est traité comme une compétence à part.

9.7.1 Rituels magiques

Perform (Invocation [démon]) (Language (Sumérien) 25% requis)- 00%

Pratiquement, le rituel se déroule d'une même manière proche d'un rituel d'exorcisme. Il comporte une gestuelle, des incantations aux accents très précis, qui demandent une pratique régulière pour être exécutés parfaitement. Des accessoires peuvent être aussi employés. Les incantations se font toujours en Sumérien. Une

différence importante avec l'exorcisme est qu'elle s'adresse à un démon ou à un Gala, démon mineur, et non pas aux dieux.

9.7.2 Fonctionnement

Note : un démon étant identique au mal qu'il inflige, sa puissance sera définie par une VIR, et non par un POU ou un PIE. La VIR est de 4d6. (Cf IV.1 « le mal »)

Le lu-mash-mash décide d'investir un certain nombre de pp, qui l'aideront à contrôler la puissance invoquée. Il effectue son rituel, et fait des offrandes d'une valeur de 1 s par pp.

Au moment de constater l'effet, le lu-mash-mash fait son jet de « invocation [démon] ».

S'il réussit, il pourra essayer de contrôler le démon par un jet de [pié + pp investis]/VIR démon. Les types de contrôles sont décrits plus bas. Si la cible (bénéficiaire ou victime) du pouvoir du démon n'est pas le lu-mash-mash, celui-ci devra posséder un objet intime ou une partie du corps (cheveux, sang, semence...) de la cible, ou bien être en présence de celle-ci (i.e. pouvoir sentir sa présence par un des cinq sens).

En cas de réussite critique, le contrôle est automatique.

Si c'est un échec, il n'y a aucun effet.

En cas d'échec critique, les pp sont perdus sans autre effet.

9.7.2.1 Guérison

Si le démon est responsable d'une maladie, le lu-mash-mash pourra le forcer à abandonner sa victime. Bien entendu, un lu-mash-mash ne peut guérir que des démons qu'il sait invoquer.

On fera le jet d'invocation dès que la guérison pourra être constatée, éventuellement à l'issue du rituel. Il n'est pas nécessaire de conduire une prière ou une invocation supplémentaire à ce moment.

En cas de réussite, le démon est contacté et le patient guéri si le jet de [pié + pp investis]/VIR démon est réussi.

9.7.2.2 Protection

Ce rituel permet de se protéger par avance contre un démon en l'amadouant par des offrandes. Un tel rituel reste « dormant » jusqu'au moment où le démon contre lequel il est sensé protéger agit. A ce moment seulement, et éventuellement automatiquement, la protection deviendra active.

Tant que la protection doit être active, le bénéficiaire devra faire ses prières quotidiennes, avec offrande symbolique (poignée de farine par exemple, ou libation de bière). Lorsque le bénéficiaire est confronté au mal pour lequel la protection a été invoquée, on vérifie si le rituel a été correctement effectué par le jet de « invocation » sous le niveau du lu-mash-mash. Le mal aura une VIR de 4d6. S'il s'agit d'une protection contre des êtres vivants, la VIR sera égale à la PIE de l'être vivant (cas par exemple d'un démon contrôlant des animaux).

Si le bénéficiaire réussit ensuite son jet de (pié + pp sacrifiés)/VIR, le démon accepte le rituel et n'inflige pas le mal, ou protège le bénéficiaire. Le round d'après le déclenchement de l'effet, le bénéficiaire perd les pp qu'il a investis.

9.7.2.3 Conjuración

La conjuration est un rituel complexe. Il permet se faire apparaître un démon lorsque le lu-mash-mash l'appellera. Une fois le rituel complété, le lu-mash-mash devra réciter des compliments et offrir 1 pp par jour au démon pour que celui-ci ne l'oublie pas et accepte d'apparaître au moment voulu.

L'appel au démon et son apparition durent un round. S'il doit être amadoué, cela durera un round supplémentaire par jet de persuasion (voir ci-dessous). Le démon exécutera les ordres au round suivant, avant toute autre action

(un démon est rapide). Les démons étant liés à des maux, ils peuvent aussi bien les infliger qu'en protéger. On utilise le CHA à la place de la pié pour le contrôle du démon, même si les pp sont dépensés comme pour tout rituel.

Procédure :

Jet de **perform (invocation – démon)** pour vérifier le succès du rituel
Déterminer l'attitude du démon (1d6)
Éventuellement tenter d'amadouer le démon : **persuade** (un round supplémentaire)
Jet de **(CHA+pp investis)/VIR** pour contrôler le démon
Le démon agit et le lu-mash-mash dépense ses pp

Attitude du démon :

Un démon coopératif utilisera une fois son pouvoir au bénéfice du lu-mash-mash. L'attitude du démon peut cependant varier selon son humeur au moment où on l'appelle. On tire 1d6 :

- 1 : le démon est complètement coopératif, trop content de pouvoir utiliser son pouvoir.
- 2-3 : le démon est neutre.
- 4-5 : le démon est hostile.
- 6 : le démon est agressif.

Si le jet d' « invocation » est une réussite critique, le démon conjuré est automatiquement coopératif.

Contrôle du démon :

Le démon accordera au lu-mash-mash son aide une fois si celui-ci réussit son jet de (CHA+pp investis)/VIR. Le lu-mash-mash doit dire au démon le nom de la cible ou lui en donner un objet intime ou une partie du corps, ou la lui désigner à vue ou tout autre sens pour que le démon la reconnaisse.

Jet de (CHA+pp investis)/VIR.

Réussite => le démon obéit

Échec => le démon repart sans aider le lu-mash-mash

Échec critique => le démon attaque le lu-mash-mash

Modificateurs :

Attitude du démon

Coopératif => décalage d'un niveau de réussite (ex. : échec devient réussite simple)

Neutre => pas de modification

Hostile => décalage d'un niveau d'échec

Agressif => décalage de deux niveaux d'échec

Jet de persuasion (**persuade**)

Réussite critique => décalage de deux niveaux de réussite (ex : échec devient réussite critique)

Réussite => décalage d'un niveau de réussite

Échec => pas de modification

Échec critique => décalage d'un niveau d'échec

Note : si le MJ désire accélérer l'action, il peut considérer le démon comme neutre et ne pas tirer de jet de persuasion, voire considérer une VIR de 14 par défaut.

9.7.3 Démons conjurés

Le MJ et le joueur s'inspireront de la liste des maux exorcisables (IV.4) pour choisir son démon. Un démon peut être employé pour se protéger ou pour attaquer (par exemple un démon du feu peut ou bien protéger de VIR contre les flammes, ou infliger une brûlure de VIR). Ils pourront aussi en inventer d'autres.

Si les maux infligés sous ordre des dieux sont automatiques, ceux infligés sur ordre d'un lu-mash-mash peuvent être repoussés : le démon devra réussir un jet de VIR/une des caractéristiques de la victime (voir les exemples ci-dessous) pour infliger son mal.

L'imagination, l'équilibre et la cohérence sont les seules limites à s'imposer.

Exemples de démons :

***Alu** (vent, maux de tête). VIR/CON

Migraine : tous les jours, la victime doit réussir un jet de CON/VIR, ou toutes les compétences et jets de caractéristiques seront réduits de moitié à cause de la douleur, pendant VIR heures. Peut aussi faire souffler le vent.

***Asag** (assèche les puits, stérilité).

Empoisonner : 1 sila de liquide ou nourriture devient poison de virulence VIR, ou n sila à VIR/n.

Assécher : VIR sila d'eau disparaissent.

***Kiskil-Lilla** (démone de la nuit). VIR/pié

Cauchemard (idem pouvoir des *gedim/etemmu -Cf V.2)

***Lahama** (démon de l'eau douce). VIR/TAI

Noyer/Flotter (TAI max = VIR).

Purifier VIR sila d'eau douce.

***Udug/Utukku** (Peste). VIR/CON

Peste : réduit pdv, FOR et CON en même temps.

10 BESTIAIRE

Les caractéristiques sont données comme valeur moyenne, ou en jet de dés si le MJ veut personnaliser ses créatures. Les caractéristiques des créatures courantes ne sont pas répétées. Reportez-vous à votre livret de règles favori.

10.1 Les animaux

Animaux domestiques

Bétail (ovins, bovins), les animaux de trait (onagres, bœufs), la basse-cour (canards, oies, poules...) et les chiens.

Animaux sauvages

Gazelle
Onagre
Lion
Hyène
Vautours
Serpents
Scorpions
Aigles

Carpes : certaines sont réputées intelligentes et pleines de sagesse.

10.2 Etres monstrueux

Hommes-scorpions

Les hommes-scorpions vivent dans les zones montagneuses en périphérie de l'empire. Ils gardent des régions sauvages et des passages menant à des endroits interdits aux hommes. Ils vivent dans des villages, et ont un niveau de développement rudimentaire.

Ils peuvent attaquer avec une arme et leur dard dans le même round deux adversaires différents ou la même cible. Le dard possède un poison de VIR = CON. Ils sont recouverts d'une carapace de chitine leur conférant 3 pa.

FOR 14 (4d6) TAI 17 (3d6+6) CON 11 (3d6) INT 13 (2d6+6) DEX 11 (3d6) PIE 11 (3d6) CHA 7 (2d6)
PA 3

Armes :

Dard 55%, 1d6 + 1d4 (bonus) + poison VIR = CON

Gourdin 40% 1d6 + 1d4 (bonus)

Hommes de pierre

Ils vivent au-delà des montagnes. Certains avaient pour mission de tirer la barque du nocher d'*Uta-Napishti/Atrahâsis, mais ont été détruits par *Gilgamesh. Ils ne peuvent pas nager, mais ne respirent pas et donc peuvent se déplacer sous l'eau.

Ils sont très frustrés. Leur constitution de pierre leur confère 6 PA.

FOR 23 (3d6+12) TAI 23 (3d6+12) CON 11 (3d6) INT 7 (2d6) DEX 10 (2d6+3) PIE 11 (3d6) CHA 4 (1d6)
PA 6

Armes :

Poings 50% 1d6 + 2d6 bonus (les poings sont très gros).

Aigle géant

Les aigles géants vivent sur les plus hauts sommets, et descendent d'un grand aigle merveilleux. Ils viennent rarement vers les hommes, mais leur faim insatiable peut les pousser à dérober quelques têtes de bétail. Ils peuvent attaquer avec les deux serres et le bec en même temps (les deux serres sur la même cible). Si l'attaque réussit avec une serre, ils peuvent essayer d'enlever la proie sur un jet de ½ FOR/TAI cible. S'ils réussissent avec les deux serres, ils utiliseront leur FOR complète (FOR/TAI cible).

Ils peuvent, en restant à terre, générer un vent de force = FOR/3

FOR 45 (6d6+24) TAI 45 (6d6+24) CON 11 (3d6) INT 13 (2d6+6) DEX 7 (2d6) PIE 11 (3d6) CHA 11 (3d6)
PA 3 (plumes)

Armes :

Bec 35 % (DEXx5%) 1d8 + 5d6 bonus

Serres 35 % (DEXx5%) 1d8 + 5d6 bonus

***Gedim/etemmu**

Voir la partie traitant des nécromanciens.

PIE 14 (4d6) INT 11 (3d6)

10.3 Créatures divines et démons

Elles sont en général un mélange de plusieurs créatures, et disposent d'un pouvoir magique dont elles usent quand les dieux le demandent. L'utilisation de ce pouvoir leur coûte 1 pp.

Les créatures traitées ici sont mineures et en général non uniques : ce sont des gardiens créés par les dieux. Ils peuvent être amicaux ou hostiles selon leur mission sur terre (ex : ils peuvent interdire un accès particulier, ou venir aider pour une mission).

Taureau céleste

Les taureaux célestes sont d'énormes taureaux, créatures d'*An/Anu. Ils peuvent voler et transporter des gens. Ils ont l'intelligence d'une bête, mais peuvent comprendre des ordres comme un cheval dressé.

FOR 39 (6d6+18) TAI 46 (8d6+18) CON 13 (2d6+6) DEX 7 (2d6) PIE 14 (4d6)

PA 2 (peau)

Pdv 30

Armes

Cornes 55% (DEXx5%) 1d8 + 6d6 bonus

Piétinement (*) 80% 2d6 + 6d6 bonus

(*) sur un adversaire à terre ou de TAI inférieure de plus de 20 à celle du taureau céleste.

Homme-taureau



Ce sont des serviteurs de *Utu/Shamash qui combattent le chaos et le désordre. Ils disposent du pouvoir d'éblouissement : sur un jet de pié/pié, la cible ne peut plus regarder l'homme-taureau.

FOR 23 (3d6+12) TAI 17 (3d6+6) CON 11 (3d6) DEX 11 (3d6) INT 13 (2d6+6) PIE 14 (4d6) CHA 11 (3d6)
PA 1 (peau)

Pdv 14

Armes

Cornes 55% (DEXx5%) 1d8 + 1d4 bonus

Coup de pied 40% 1d4 + 1d4 bonus

Compétences à 90% : Chercher. Cascade. Sagacité. Divination.

Pouvoir : éblouissement.

Pashittu



Les Pashittu sont des démons femelles qui s'attaquent aux femmes enceintes et aux petits enfants. Ce sont des ennemies de Pazuzu. Elles ont une tête de lionne, dents et oreilles d'ânes, serres d'aigle, et un corps de femme. Elles disposent d'un pouvoir de maladie, qu'elles infligent aux enfants sur un jet de pié/CON victime, d'une VIR=PIE. Ce pouvoir, selon la pashittu, s'attaque à l'une des caractéristiques de la victime.

FOR 17 (3d6+6) TAI 13 (2d6+6) CON 11 (3d6) DEX 11 (3d6) INT 13 (2d6+6) PIE 14 (4d6) CHA 4 (1d6)

Pdv 12

Armes :

Morsure 40% 1d6 + 1d4 bonus

Serres 30% 1d4 + 1d4 bonus

Compétences à 90% : sentir les bébés

Lamassu



Les Lamassu sont les gardiens des palais et temples. Ils apparaissent comme un lion à tête humaine, pourvu d'ailes. Un lamassu peut voler.

Leurs rugissements leur confèrent le pouvoir de Peur (voir « les dieux et leurs services »). Les lamassu peuvent attaquer la même cible avec les deux griffes simultanément. Si les deux attaques portent, ils s'accrochent et peuvent automatiquement labourer la victime avec les deux pattes arrière au round suivant.

FOR 24 (5D6+6) TAI 20 (4D6+6) CON 11 (3D6) DEX 11 (3D6) INT 13 (2D6+6) PIE 14 (4D6) CHA 13 (2D6+6)

PA 1 (peau)

Pdv 16

Armes :

Griffes (x 2) 55% (DEXx5%) 1d6 + 2d6 bonus

Déchirement 100% (*) 2d6 + 2d6 bonus

(*) si les deux attaques avec griffes ont réussi au round précédent.

Mushkhushshu



Ce sont les montures des dieux, dont leur roi *Enlil. Ils ont un corps de quadrupède couvert d'écailles de serpent, des pattes postérieures d'oiseau et antérieures de lion, une tête de serpent munie de deux cornes. Ils peuvent faire des bons prodigieux et courir dans le ciel sans aucune fatigue.

FOR 26 (4D6+12) TAI 26 (4D6+12) CON 11 (3D6) DEX 7 (2D6) INT 13 (2D6+6) PIE 14 (4D6)

PA 4 (écailles)

Pdv 19

Armes :

Cornes 35% (DEXx5%) 1d4 + 2d6 bonus

Griffes (cabré) 35% (DEXx5%) 1d6 + 2d6 bonus

Serres (ruade sur un adversaire derrière) 35% (DEXx5%) 1d4 + 2d6 bonus

Pouvoirs :

Bond. 1 berû [10 km] par pp dépensé, dans toutes les directions.

Porter surcharge : pendant 1 jour, 1 talent [30 kg] au-delà du maximum normal sans pénalité, par pp dépensé.

Ugallu

Humain à tête de lion et serres à la place des pieds. Ils provoquent ou guérissent des malaises.

Ils disposent en outre du pouvoir de malaise : jet de pié/pdv victime, et la victime s'évanouit pendant VIR minutes.

FOR 17 (3d6+6) TAI 13 (2d6+6) CON 11 (3d6) DEX 11 (3d6) INT 13 (2d6+6) PIE 14 (4d6) CHA 11 (3d6)

Pdv 12

Armes :

Morsure 55% (DEXx5%) 1d6 + 1d4 bonus

Serres 30% 1d4 + 1d4 bonus

Apkâlu

Mi-hommes, mi-carpes, gros poissons avec deux bras et deux jambes, les apkâlu vivent dans l'Abzu/Apsû sous la Terre. Ce sont les créatures d'*Enki/Ea. Ils sont en général favorables aux hommes et sont prêts à les aider par leurs bons conseils.

Les apkâlu peuvent respirer sur terre comme dans l'eau douce. Chaque apkâlu possèdera au moins une compétence à 100% parmi exorcisme, compétences d'artisanat et d'eduba, sagacité, parler langues, médecine, toute compétence de type « A ». Certains possèdent même des compétences à plus de 100%.

FOR 11 (3d6) TAI 14 (4d6) CON13 (2d6+6) DEX 7 (2d6) INT 17 (3d6+6) PIE 14 (4d6) CHA 13 (2d6+6)
PdV 14

Armure 3 (écailles)

Armes : brawl 35% (DEXx5%) 1d6+1d4

Pouvoir : apprentissage rapide. Une journée en contact avec un apkâlu permet d'augmenter de 1d6%, pour un humain, une compétence que l'apkâlu possède au moins à 90%. Cette augmentation est définitive. L'apkâlu peut aussi pour une action inspirer son bénéficiaire et lui conférer provisoirement un bonus de 20%. En aucun cas le score dans la compétence ne pourra dépasser celui de l'apkâlu.

Autre compétence : nager 100%.

Huwawa



Huwawa est le gardien de la forêt des cèdres qu'Enkidu a occis en compagnie de *Gilgamesh. Mais qui sait s'il ne reste pas un Huwawa quelque part, gardant des lieux interdits par les dieux.

Ce démon est très puissant : son souffle est une pestilence, son cri est effroyable, sa bouche crache du feu...Huwawa dispose des « 7 fulgurances » dont il use pour sa mission.

FOR 40 TAI 30 CON 18 INT 13 DEX 11 PIE 24 CHA 10

Pdv 24

Pa 7 (fulgurances)

Armes :

Brawl 95% 1d6 + 4d6

Pouvoirs :

Cracher du feu : 3d10, portée 1 ninda [6m]



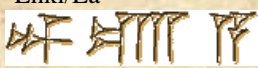
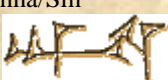

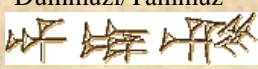
Cri effroyable : même effet que le pouvoir de PEUR sur tout ceux qui entendent le cri.

Haleine pestilentielle : portée 1 ninda. Même effet qu'un poison de VIR 24.

7 fulgurances : 7 peaux de bêtes conférant 1 pa chacune. De plus, au coût d'1 pp, les dommages physiques infligés (y compris magiques, ou par un poison) sont renvoyés à son auteur. Chaque peau permet d'utiliser ce pouvoir une fois par 24 h, et doit être rechargée au coût de 1 pp. Huwawa ne dort pas avec ses fulgurances.

11 ANNEXES

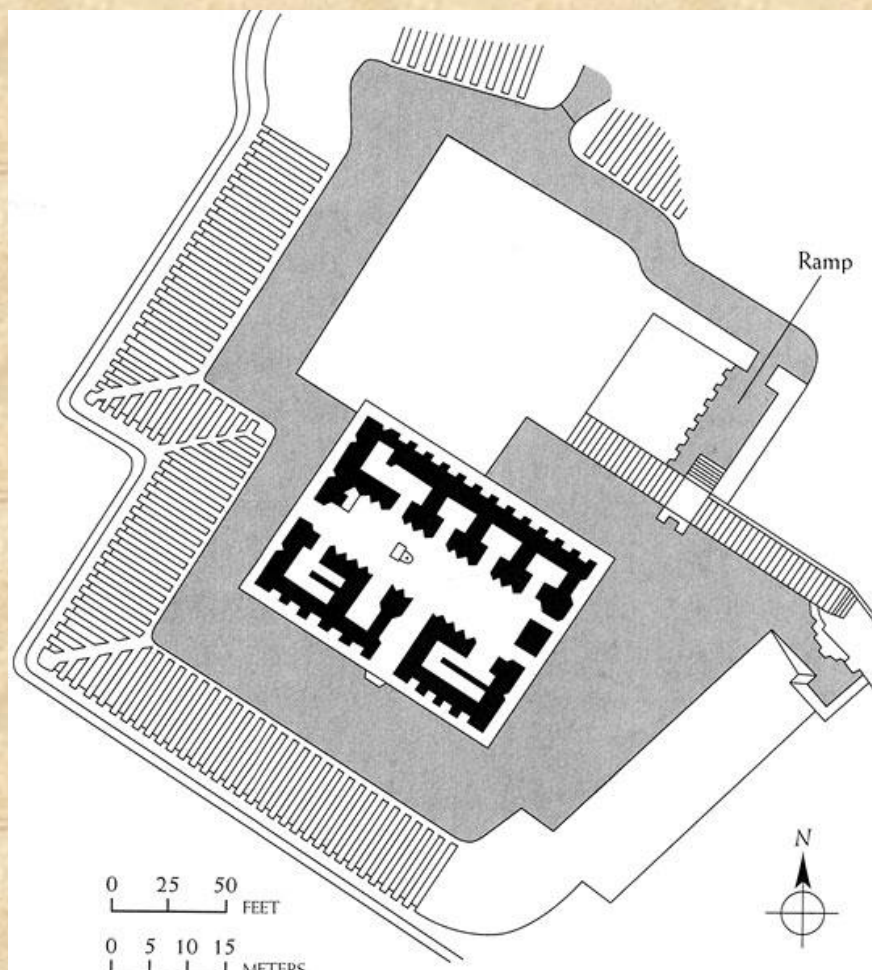
11.1 Dieux

Nom	Fonction	bénédictions : pouvoirs / caractéristiques / compétences
ANNUNAKI		
*An/Anu 	Ciel. Fondateur de la dynastie divine régnante. Il a cédé le trône divin à son fils Enlil. Son temple principal est l'E.anna à Uruk.	INVOQUER LE TAUREAU CÉLESTE. Télékynésie / FOR, PIÉ / Navigation. Sense. Knowledge [dieux].
*Enlil 	Atmosphère, dieu principal régnant sur ses pairs et l'univers par la décision de son père *An/Anu. Son temple principal est l'Ekur à Nippur, capitale religieuse.	INVOQUER LES 13 VENTS. Baguette et cerceau / DEX, CHA / Command. Persuade. Sense. Insight. Strategy.
*Enki/Ea 	Abzu/Apsû (nappe d'eau douce supportant la Terre). Dieu de l'industrie et des techniques. Créateur des hommes. Patron de tous les métiers et des exorcistes. Son temple principal est à Eridu	BIENVEILLANCE D'ENKI. Exorcisme / INT, DEX / Compétences d'artisanat et d'eduba. Parler langues. Médecine. Science (Exorcism).
*Innana/Ishtar	Amour libre et guerre. Ses adeptes sont des prostitué(e)s. Compagne d'*An/Anu. Son temple principal est aussi l'E.anna à Uruk.	GRÂCE D'INNANA. Fureur d'Ishtar / CHA, CON / Armes. Erotisme. Chant. Persuade.
*Nanna/Sîn 	Lune. Son temple principal est dans la prestigieuse cité d'Ur. Il règne aussi sur les marais du sud.	MANTEAU DE TÉNÉBRES. Lueur / DEX / Stealth. Navigation. Listen..
*Utu/Shamash 	Soleil. Inspirateur des devins. Ses temples principaux sont à Larsa et Nippur.	COLONNE DE FEU. Clairvoyance / FOR / Spot. Dodge. Science (Divination)..
IGIGI		
*Nergal	Roi des enfers du Kur/arallu où finissent les morts, époux d'*Ereshkigal.	PEUR. Protection contre les *etemmu / CON/-
*Ereshkigal	Reine originelle du Kur, qui a partagé son pouvoir avec *Nergal après l'avoir épousé.	PEUR. Protection contre les *etemmu / CON/-
*Ningirsu/Ninurta	Agriculture et fertilité, mais aussi guerre.	FERTILITÉ. Moral du guerrier /-/- knowledge (natural history). Strategy
*Dagan	Dieu protecteur de la cité de Mari	PAIX (dans sa cité). Moral (en dehors) /-/-
*Ishkur/Adad	Orage, tempête, pluie	ÉCLAIR. Pluie /-/-
*Marduk	Dieu protecteur de la bourgade de Babylone	PAIX (dans sa cité). Moral (en dehors) /-/-
*Dummuzi/Tammuz 	Elevage. Premier amant d'*Innana/Ishtar. Ancien roi des hommes.	-/CON/ Craft [élevage]
autres Igigi inférieurs (exemples)		
*Abbu	Père des herbes	fertilité (pour les herbes seulement)/-/ médecine (pour la confection de potions et onguents)
*Aruru	Protection des hommes	PAIX (partout dans rayon de PIE coudées) /-/-
*Ashnan	Céréales	fertilité (pour des céréales seulement) /-/-
*Baba	Déesse poliade de Lagash	Moral (hors de Lagash)/-/médecine (à Lagash)
*Belili	Déesse souterraine	Perdre-se repérer (sous terre)/-/-

*Belit-sêri	Déesse de la steppe	se repérer-perdre /-/ Knowledge (steppe)
*Damgalnunna	Déesse-mère	Réconfort (contre toute perte de moral)/-/
*Enamash	Parcs à bétail	renforcer parc (+1 point de résistance par pp dépensé et par ninda [=6m] de longueur)/-/
*Enbilulu	Fonctionnement des fleuves Idigna et Buranum	flotter sur l'eau douce (jusqu'à une TAI de 20 pour un objet plus dense que l'eau douce) /-/ Craft [pêche]
*Enkimdu	Travail des champs	/-/ agriculture
*Ennusharra	Seigneur des Me	Apprentissage (divise par 7 la durée d'apprentissage d'une compétence, durant une session continue d'apprentissage)/-/
*Erra	Femme d'Ishum. Maîtresse des *Udug/Utukku	Provoquer/protéger de la peste (pv, CON, FOR ensemble)
*Gibil/Gira	Feu, purification	Allumer-éteindre (feu de la taille d'un foyer)/-/tout rituel (purifie les dons)
*Hendursanga/Ishum	Ordre, guides *gedim/etemmu	Guider les *gedim/etemmu (renvoie le *gedim vers le Kur si PIE/PIE *gedim réussi)/-/science (nécromancie)
*Ismu	Messenger d'Enki	Songe (un rêve est envoyé sur jet de pié/pié)/-/parler Sumérien
*Kulla	Briqueterie	-/-/Craft [maçonnerie]
*Lahar	Maternité, élevage	- /-/Craft [élevage]
*Lugalbanda	Mer. Ancien Roi d'Uruk.	-/-/command
*Mamitu	Gardienne des serments	Serment (chaque parti investit des pp. Celui qui rompt sera attaqué par un mal de VIR = somme des pp investis)/-/
*Martu	Steppe, mari de Belit-Seri	-/-/Navigation [steppe]
*Misharu	Justice	-/-/Knowledge (jurisprudence)
*Mushdamma	Construction	-/-/Knowledge (architecture)
*Nabû	Comptabilité	-/-/Science (mathématiques)
*Namtar	Décisions, destin	-/-/insight
*Nanshe	Déesse des prophéties et rêves	-/-/divination inspirée
*Nanshe	Ecriture	décrypter une tablette /-/ literacy
*Nibada	Naissances	protection contre les pashittu (idem protection contre *gedim/etemmu) /-/
*Ninazu	Médecine, dieu souterrain	Exorciser maladie/-/médecine
*Ningishzida	Gardien des démons souterrains	-/-/perform (conjuración)
*Ninhursanga	Fertilité	Fertilité [humains] pour rendre fertile un accouplement (jet de CON à réussir)/-/
*Ninisinna	Déesse de la prostitution	-/-/érotisme
*Ninkasi	Dame de la bière	-/CON contre l'effet de l'alcool dans la bière / Craft [brasserie]
*Ninkilim	Dame des petits animaux sauvages	neutralité envers les petits animaux sauvages /-/
*Ninkur	Dame des plantes à fibres	fertilité (plantes à fibres seules) /-/
*Ninmug	Travail du bois et du métal	-/-/Craft [ébénisterie] et [forge]
*Ninsuna	Dame des bovidés sauvages	neutralité envers les bovidés sauvages /-/
*Nirah	Serpents	neutralité envers les serpents/-/
*Nisaba	Déesse écriture, compréhension	-/-/Science (herméneutique ?)
*Nisar	Légumineuses	fertilité (légumineuses seules) /-/
*Nusku	Lumière	Lumière (équivalent à une torche, depuis un objet quelconque)/-/
*Papsukkal	Gardien des passages	Garder (oppose une FOR de 4d6 à celui qui veut pénétrer dans une surface de ppxpp investis coudées, et avertit l'auteur du rituel)/-/

*Shara	Dieu poliade d'Umma	PAIX (à Umma). Moral (en dehors)/-/-
*Shulpa'e	Jeunesse	Priapisme (déclenche et augmente la durée d'une érection)/-/-
*Shumuqan	Grands animaux sauvages	neutralité envers les grands animaux sauvages /-/-
*Shutu	le vent du sud, apporteur de pluie	Shutu (vent de FOR 3d6) /-/-
*Tashmetu	Déesse. Aide aux prières	-/-/perform (rituel propitiatoire)
*Tishpak	Dieu poliade d'Eshnumma	PAIX (à Eshnumma). Moral (en dehors)/-/-
*Uttu	Déesse du vêtement, tissage	-/-/ artisanat (tissage et confection)
*Zababa	Dieu poliade de Kish, guerre	PAIX (à Kish). Moral du guerrier (partout)/-/-

Plan de l'Eanna



Maux

Id20	type de mal	effet (caractéristique concernée)
01-07	maladie	1d8 : 1 FOR, 2 CON, 3 DEX, 4 INT, 5 CHA, 6 pdv, 7 autre maladie, 8 combinaison : tirer deux fois.

08-11	Handicap mental	1d10 : 1 oubli (INT), 2 hallucinations (PIE), 3 passion (INT), 4 déprime (PIE), 5 autisme (CHA ou INT), 6 phobie (PIE), 7 dyslexie (CHA), 8 schizophrénie (PIE), 9 confusion (INT), 10 autre au choix du MJ.
12-15	Handicap physique	1d10 : 1 paralysie d'un membre (FOR), 2 paralysie totale (FOR), 3 perte d'un sens (CON), 4 allergie (CON), 5 mauvaise odeur (CHA), 6 perte des cheveux (CHA), 7 tic (CHA), 8 impuissance (CON) , 9-10 autre au choix du MJ
16-19	Hostilité automatique	1d10 : 1 fauves, 2 reptiles, 3 insectes, 4 scorpions et araignées, 5 humains, 6 oiseaux, 7 animaux marins, 8 canins, 9 quadrupèdes domestiques, 10 combinaison : tirer deux fois ou autre au choix du MJ.
20	Autre mal fantastique, selon la fantaisie du MJ	ex : malchance (malus de VIRx1d4% à tous les jets de dé), légèreté (TAI/VIR pour ne pas s'envoler), insectes sortent de la bouche, voix changée, parle à l'envers, parle une langue inconnue, aboie, pilosité excessive, oreilles d'onagre, changement de sexe, vieillissement, retombée en enfance, sueur acide, priapisme, obésité (+1d3 TAI/semaine jusqu'à VIR).

11.2 Noms

Noms akkadiens

Qualificatif Français	Transcription akkadienne
... -étincelant	...-nawir
...-couronné (-de-lumière)	...-apir-agâ-shu
Elle-règne-au-ciel (Ishtar)	Ina-shamê-sharrat
...-lumière-céleste-et-terrestre	...nûr-shamê-irsitim
Imposante-parole-de-...	Rabât-amat-...
...-regarde-moi !	...-napsilam
...-prend-moi-en-compassion	Rêmêni-...
...-père-du-faible	...-abi-enshi
...-protecteur	...-hâtin
...-me-garde	...-epiri
...-mon-père	...-abi
...-ma-mère	...-ummi
...-prend-soin-de-son-fils	... mushalim-apli-shu
...-premier-de-tous	...-asharîdu
...-seigneur	...-bêlu
...-roi	...-shar
...-roi-des-dieux	...-shar-ilî
...-dieu-des-dieux	...-enlil-ilî
...-premier-dieu	...-asharîd-ilî
...-est-grand	...-rabi
...-sublime	...-nâ'id
Puissant-...	Dan-...
Qui-égale-... ?	Mannu-ki-...
...-au-grand-éclat (surnaturel)	Rabi-melammu-...
...-a-pitié	...-rêmanni
Quel-pêché ?	Mîna-arni

Noms sumériens

Qualificatif Français	Transcription sumérienne
-a-appelé	ibbi-
appartient-à-	shu-
digne-de-	-tum
-fonce-droit-au-but	-kinishe-dudu
-emplit-le-sanctuaire	-zagesi
-furieux	-banda
guerrier-de-	ur-
roi-	lugal-

On trouvera d'autres noms dans les listes royales sumériennes et akkadiennes.

11.3 Numérations numériques sumérienne et akkadienne.

Le système sumérien

L'écriture des nombres est basée sur un principe de position : les ordres supérieurs sont à gauche, les unités le plus à droite. On écrit éventuellement l'ordre en toutes lettres si cela est nécessaire pour la compréhension, mais le contexte suffit souvent. Ce système est le système savant des abacistes et calculateurs.

Ainsi, dans les anciens textes sumériens, l'unité est désignée par un petit « clou » (une marque de calame). Deux clous collés forment le chiffre 2, et ainsi de suite. Afin de simplifier la lecture et éviter des tas illisibles de clous collés (imaginez 58 clous...), avec toutes les erreurs que cela implique, on a introduit un signe (le chevron) pour les dizaines. Ainsi, notre 58 est désigné par 5 chevrons et 8 clous, ce qui est plus lisible. Il existe donc 59 signes différents, formés de chevrons et clous combinés.

Chaque puissance de soixante supérieure est écrite de la même manière, bien que le clou soit plus gros. Un clou représente donc 1, 60, 3600...selon sa position. De même, un chevron représente 10, 600, 36000... : il s'agit bien d'un système de notation en base soixante. Lorsqu'un ordre manque, on le remplacera par un espace vide : 3 x 60aines et 4 sera noté « 34 », alors que 3 x 3600aines et 4 sera noté « 3 4 ». Pour éviter les erreurs, lorsque le contexte ne renseigne pas sur l'ordre du chiffre, on fera suivre le chiffre du mot désignant l'ordre : 3 x 3600aines sera noté « 3 Trois-mille-six-centaines ». Mais les scribes n'écrivent pas toujours de manière très rigoureuse...

Le système akkadien

La langue akkadienne utilise une numération purement décimale. C'est donc dans la littérature que les choses se compliquent par le mélange avec le système sexagésimal sumérien. On a introduit alors des signes désignant des puissances de 10 : en plus de l'unité (clou) et de la dizaine (chevron), on trouve un signe pour 100 (Me), 1000 (Lim)... Par ailleurs, le système strictement positionnel est quelque peu mis à mal, puisque les ordres supérieurs sont écrits en « tous syllabogrammes ». C'est ainsi que notre 3 5 36 sumérien devient 1 myriade 1 millier 1 centaine 3 dizaines 6.

Simulation de l'ignorance du calcul

Deux solutions alors pour simuler cela :

Le MJ tient pour les joueurs le compte exact des richesses gagnées par les personnages, ne leur en donnant qu'une idée générale. Les joueurs dépensent au fur et à mesure, sachant le prix dépensé à chaque fois, mais avec interdiction de le noter et de calculer la somme totale. Le MJ indique en gros qu'il a dépensé « un tiers », ou « à peu près la moitié ».

Les personnages ne jouent pas le jeu et connaissent leur richesse qu'ils notent scrupuleusement, ou bien le MJ ne veut pas se charger du décompte des richesses (au risque parfois de ralentir le rythme). Toutes les dépenses et tous les gains seront alors affectés d'un élément aléatoire de 20% au moins. A chaque dépense, on comptera le prix moyen, auquel on ajoutera +/- 20% (à pile ou face). Il sera donc impossible de faire des comptes d'apothicaire complètement invraisemblables pour quelqu'un ne sachant pas additionner au-delà de ses 10 doigts.

Bien entendu, un scribe peu scrupuleux peut tirer partie de cette situation s'il réussit un jet de « mathématiques »...

Système D60, ou « on n'avait pas assez de l'icosaèdre »

Afin de créer une ambiance très mésopotamienne et rendre plus présente la numération sumérienne, on pourra convertir le système D100 du Basic en système D60, qui colle parfaitement à la base soixante avec dizaines intermédiaires du système de numération sumérien.

Pour le D60, on utilise un D6 pour les dizaines (6 = 0 dans ce cas) et un D10 pour les unités.

Les jets sous caractéristiques se feront ainsi : facile caractéristique X 3, moyennement difficile caractéristique X 2 ; très difficile caractéristique X 1.

Chaque 5% du système D100 devient 3% en D60. ex : 65% => 39% (ou plutôt „pour soixante“)

Les jets critiques sont 01, 02 et 03. Les maladrresses surviennent sur 58, 59, 60.

Les bonus/malus de 5% deviennent 3 (10% devient 6, et ainsi de suite).

Dans ce système, l'utilisation des points d'allégeance devient plus déterminante.

11.4 Tarif des exorcistes

On pourra compter, pour la rémunération d'un prêtre ou exorciste, au lieu des 5 s standard, 1 s par 10% de niveau en « exorcisme » du praticien. Ex : Un lu-mash-mash/ashippu avec un niveau en exorcisme de 63% demandera 6s, en plus des offrandes destinées, elles, aux dieux.

Solution alternative à la divination

Lorsqu'une question est posée, le joueur peut décider de ne pas avoir de réponse. Quand, plus tard, une situation se présentera qui est en rapport direct avec la question, le joueur aura droit de rejouer une des actions : on considèrera ainsi que l'action jouée était la vision ou sa réponse, et on lui donnera, à lui et à ses compagnons s'il le désire, la possibilité de s'être préparé à l'événement.

11.5 Bibliographie

L'Epopée de Gilgamesh. Anonymes. III-IIème millénaire. Il en existe plusieurs traductions et plusieurs versions.

Pour comprendre la vision du monde des Mésopotamiens, les ouvrages de Jean Bottéro :

Mésopotamie

La Plus Vieille Religion

Georges Roux : La Mésopotamie

Manfred Lurker : Das Lexikon der Götter und Dämonen. Il en existe une traduction en Anglais et en Espagnol.

Mircea Eliade : Dictionnaire des Religions

Georges Ifrah : Histoire Universelle des Chiffres

J. Bottéro, J.-P. Vernant : L'Orient Ancien et Nous

Collectif : les Empires de Bronze, aux PUF.

Duchazeau / De Bonneval : Gilgamesh, Dargaud. L'épopée en BD. Je ne l'ai pas encore lue.

11.6 Notes au MJ

Idées : les scénarios peuvent être étonnamment « modernes », vu la puissance de l'organisation étatique : trafic de faux sceaux, détournement de production, détournement de biens avec de faux sceaux, corruption...

Expédition vers la forêt de cèdres (chercher infos dans l'épopée de *Gilgamesh, deux routes : Mari -> Ebla -> sud, ou traversée directe du désert), exploration de vieux temple (chercher de vieilles tablettes, des statues de dieux...), expéditions vers les montagnes et leurs habitants monstrueux...

Des devins préconisent l'utilisation d'un substitut royal pour détourner sur lui le mauvais sort annoncé sur le monarque. Puis assassinat du monarque, et le substitut reste au pouvoir comme homme de paille des conspirateurs.

Conspiration pour devenir Lugal (un certain ensi d'Uruk qui se fera appeler Ur-Nammu a besoin de signes montrant qu'il est choisi par Enlil). Par exemple de vieilles tablettes ou de vieilles inscriptions sur des statuettes que plusieurs partis cherchent à récupérer, contenant des divinations oubliées.

Des scénarios plus guerriers sont aussi possible, face aux multiples ennemis civilisés (Elam, cités concurrentes) ou pas (Nomades, montagnards).

Deux scénarios sont proposés en fin d'ouvrage.

Anachronismes : cheval, chameau, fer, char de guerre de type assyrien.

Exemples de personnages féminins : prêtresse, prostituée (petite-fille de magicien...), tenancière de taverne.

Personnages pré-tirés :

Innana-resplendit, prostituée sumérienne, petite-fille de lu-mash-mash. Elle a appris à invoquer deux démons auprès de son grand-père.

FOR 09 TAI 09 CON 14 INT 13 DEX 10 PIE 11 CHA 15

Grapple 40 ; Melee weapon (poignard) 45 ; Bargain 25 ; Disguise 41 ; Fast talk 45 ; Language (Akkadien) 60 ; Language (Sumérien) 25 ; Perform (sing) 41 ; Perform (play instrument – au choix) 32 ; Perform (erotism) 65 ; Status 20 ; Medicine 35 ; Insight 45 ; Sense 20 ; Dodge 30 ; Perform (invoquer démon de peur -même effet que le pouvoir de PEUR de *Nergal) 40 ; Perform (invoquer démon d'impuissance) 45 (agit sur la CON et rend impuissant ; en outre, le moral de la victime en est affecté comme lors d'apparition de spectres *gedim/etemmu).

Ea-mon père, scribe akkadien, travaille comme comptable occasionnellement pour le temple, et pour des damgars (marchands). Il a retenu de sa jeunesse turbulente des notions de bagarre. Il est logé au rez-de-chaussée de la maison d'un riche damgar pour lequel il travaille occasionnellement.

FOR 11 TAI 09 CON 11 INT 16 DEX 09 PIE 15 CHA 12

Brawl 40 ; Grapple 40 ; Etiquette 25 ; Language (Amorrite) 30 ; Language (Sumérien) 25 ; Persuade 20 ; Status 35 ; Teach 40 ; Knowledge (Dieux) 20 ; Appraise 25, Insight 15 ; Research 50 ; Sense 25 ; Knowledge (litterature) 50 ; Litteracy (Sumérien) 60 ; Litteracy (Akkadien) 60 ; Science (Mathématiques) 75

11.7 Autres périodes

Cette extension peut être utilisée pour d'autres périodes, antérieures ou postérieures. Voici quelques grandes lignes pour l'adaptation au cours des II^{ème} et II^{ème} millénaires. Le MJ devra cependant se renseigner sur le contexte historique.

Période antérieure : les cités-états sont plus libres. L'une d'elles, sur laquelle « descend la royauté », domine de temps en temps les autres, ou une partie des autres. Exemple : Kish.

L'Akkadien n'est pas écrit.

L'exorcisme comme compétence disparaît. La magie (invocation [démon]) le remplace.

Les peuples périphériques sont différents : Lullubi, Benjamites...

Période Babylonienne

L'organisation reste très semblable.

Babylone (Bab-Ili) devient la capitale.

Marduk remplace Enlil dans le panthéon (Enlil est en quelque sorte mis à la retraite). Le mythe de la création est par ailleurs changé : Marduk doit vaincre Tiamat avant d'ordonner le monde. Il crée les hommes sous les conseils de son père Enki.

La divination par observation des astres (astrologie) se développe.

Le Sumérien comme langue parlée a disparu définitivement.

Le bronze devient courant.

Période Cassite

Le pays est dominé par le peuple envahisseur cassite.

Les relations avec les autres empires se développent (Hittites, Egypte, Urartu, Mitanni...)

Le char de guerre fait son apparition, ainsi que la caste guerrière aristocratique des Mariannu, combattants sur char.

Pénétration de tribus sémites.

Introduction du fer par les Hittites, qui reste un métal rare.

Durant tout le II^e millénaire, l'Akkadien (dans sa version babylonienne) est la langue diplomatique.

12 SCÉNARIOS

12.1 Scénario 1 : On ne réveille pas un serpent qui dort

Un ancien savoir et une enquête haletante.

Note : ce scénario n'a malheureusement pas eu l'occasion d'être testé.

Nous sommes dans une cité sumérienne au choix du MJ, sous l'empire de Sumer à la fin du III^e millénaire. Les PJs seront en mission pour le temple : tout type de personnage ne convient pas. Scribe, soldat, architecte, acolyte (selon la cité), damgar (marchand), médecin, lu-mash-mash/ashippu sont acceptables, à intégrer selon leur fonction. Exemple : le damgar pourrait être présent sur le chantier pour fournir du matériel et des vivres, l'architecte dirige le chantier. Le soldat le garde... D'autres personnages pourront être intégrés au cours du scénario, par exemple un des PNJs rencontrés et ayant tout intérêt à aider.

Introduction :

Les PJs dont au moins un acolyte et si possible un scribe sont convoqués par le temple : on a, lors du creusement d'un canal, trouvé les restes d'un vieux bâtiment enfoui dans le sable pas très loin de la berge d'un bras du fleuve et qui pourrait être un vieil autel. Ils doivent s'y rendre pour l'examiner et faire l'inventaire de ce qu'on y trouve, l'évaluer, rapporter ce qui est transportable et faire un rapport. Les personnages disposent d'une charrette tirée par un onagre.

Inspection :

Sur le site de creusement du canal, à 1h de marche de la cité, un espace de 5x5 ninda (1,5x1,5 m) a été dégagé, dévoilant un sol ou un couvercle de briques. On peut dégager jusqu'à un des bords : il s'agit bien d'un toit ou d'une terrasse d'un bâtiment de briques.

Si on tente de découvrir complètement le bâtiment, on passe une 1 journée à en isoler les contours principaux avec les ouvriers. ½ journée suffit à dégager la porte sur un des côtés étroits (structure classique mésopotamienne). C'est un petit bâtiment rectangulaire de 10x15 ninda (3m x 4,5m) dont la porte a été scellée par des briques colorées.

Les briques du mur du bâtiment portent une dédicace, difficile à lire.

« lire le Sumérien (*) -10% » : la dédicace du lugal Ur-Utu invoque *Enki et sa protection sur cet autel.

Herméneutique, connaissance des dieux ou jet critique en *lecture* : cette protection pourrait prendre la forme d'un démon (au choix du MJ, un ou plusieurs *lamassu par exemple). Un exorcisme permettrait de neutraliser cette protection, si le démon a été identifié auparavant.

« connaissance de la civilisation » : Ur-Utu est le dernier roi de la 4^{ème} dynastie d'Uruk il y a quelques générations, aux temps troublés de la décadence de l'empire d'Akkad. Ur-Utu fut vaincu par les Guti.

Une inspection en détail des parois (20 mn) et un jet de « perception » permettent de déceler une petite faille dans une arête du toit.

(*) si aucun personnage ne lit le Sumérien, cette dédicace sera écrite en Akkadien en mentionnant *Ea au lieu d'*Enki.

Ouverture :

Il faut se munir de pioches de cuivre. Les outils sont disponibles. Le chef de chantier refusera de faire travailler ses ouvriers car il a peur de profaner un temple et d'être puni par les dieux. Les personnages doivent le faire par eux-mêmes.

Le petit temple contient deux pièces, sans fenêtre, séparées par une cloison de briques largement ouverte. Du sable a pénétré lentement par une fracture, formant un tas dans un coin de la première pièce qui fait 10x10 ninda (3x3 m²).

« Perception » : on voit près du tas de sable et sur celui-ci les traces d'un serpent. Si on creuse, un serpent apeuré caché dans le sable attaque. Ce serpent a pénétré par la faille et a fait son nid dans le vieux temple. Sous le sable, on découvre des restes de boîte de bois désagrégé contenant des **tablettes écrites**.

Dans la deuxième pièce, un petit autel avec une statuette d'*Enki/Ea, et de divinités mineures. Une deuxième statuette, presque aussi grande que celle d'*Enki/Ea, représente un serpent à tête d'oiseau. Ces deux statuettes sont en albâtre et sont précieuses. Sur le piédestal, un texte est imprimé (malus de 20% en lecture) : « *Enki/Ea protège les tablettes dictées par *Nirah qui ordonnent au *serpent ». Le qualificatif divin « * » est associé au mot serpent, qui indique donc une créature surnaturelle.

Les tablettes sous le tas de sable sont encore plus anciennes et écrites dans une langue difficile à déchiffrer pour un non-expert (-50%). Un jet de « lire le Sumérien » sans malus permet de déterminer qu'il s'agit bien de Sumérien. L'étude de ces tablettes réclame de toutes manières le calme d'un temple ou d'une eduba.

Note : la découverte de ces tablettes est nécessaire à la suite du scénario. Si les PJs ne cherchent pas, le MJ pourra les faire apparaître à la suite d'un mouvement du tas de sable quand le serpent attaque par exemple, ou bien elles seront découvertes par le chef de chantier qui finalement est entré à la suite des PJs.

Retour au temple avec les trouvailles :

Il est décidé d'en confier la traduction à Nanshe-Epiri, maître de l'eduba locale. Les tablettes y sont apportées dans la plus grande discrétion. Quelques jours plus tard, alors qu'on vient demander des nouvelles de la traduction, l'eduba est en effervescence : la traduction des tablettes a été dérobée !!! Les PJs vont être chargés de les retrouver car les Dieux le veulent, d'autant que certains pourraient penser qu'ils trempent dans l'affaire.

Enquête :

Les informations suivantes peuvent être rassemblées par des interrogatoires des suspects ou de leur entourage, des filatures, voire des divinations si les PJs pataugent.

Le maître de l'eduba est désolé. Il avait disposé un garde qui a été retrouvé endormi devant la porte de la cellule où étaient les tablettes. Le garde a été arrêté et emmené dans les prisons, il pourrait être exécuté. Il n'y a aucune trace d'effraction.

Le garde avouera sous la pression seulement qu'une femme arrangée comme une prostituée est venue le voir durant sa garde. Malgré ses injonctions, elle n'a pas voulu partir et a invoqué un « démon de sommeil » contre lui, déclare-t-il.

Deux personnes seulement étaient au courant de l'existence de ces tablettes dans l'eduba : Nanshe-Epiri et le scribe Namtar-Rabi [Namtar-est-grand]. Les deux prétendront avoir été absents ce soir-là.

Le soir du vol, les voisins du scribe Namtar-Rabi déclareront l'avoir entendu rentrer tard chez lui, il devait encore être dans une taverne ou chez une prostituée qu'il fréquente assidûment. Il en est de même pour Nanshe-Epiri qui est effectivement allé jouer dans une taverne. Cette taverne est fréquentée par toute l'eduba, mais seul Nanshe-Epiri y était le soir du vol. On y joue beaucoup et on y rencontre les prostituées. Le tenancier confirme et peut en raconter plus sur Nanshe-Epiri le maître et Namtar-Rabi le scribe. Ce sont deux clients assidus qui jouent beaucoup et qui fréquentent la prostituée Mina-Ami [Quel-Pêché ?] de sa connaissance. Ce soir, Nanshe-Epiri est resté boire et jouer, alors que Namtar-Rabi n'est pas apparu. Il était peut-être avec Mina-Ami qu'il n'a pas vu à la taverne non plus.

Des filatures des deux suspects mèneront aux mêmes tavernes.

Dans les faubourgs et notamment chez les habitués de la taverne, on connaît bien sûr Nanshe-Epiri qui est un notable, mais aussi le scribe Namtar-Rabi qui a des dettes de jeux. Ces dettes viennent d'être payées. Les deux hommes fréquentent Mina-Ami qui est réputée faire de la magie de lu-mash-mash. Elle est facile à trouver et avouera vite tout ce qu'on veut pour éviter d'être exécutée : elle a été recrutée par le scribe Namtar-Rabi pour le compte de Nanshe-Epiri qui la fréquente aussi pour endormir un garde dans l'eduba. Comme cela venait d'un vénérable maître d'eduba, elle a accepté. Ce soir-là à l'eduba, le scribe et un autre homme attendaient qu'elle eût fini sa mission, mais Nanshe-Epiri n'était pas parmi eux.

Nanshe-Epiri prétend ne rien savoir de cette histoire, mais connaît bien la prostituée. Le scribe, lui, avouera vite être le seul responsable du forfait, mais y avoir été poussé par un vilain lu-mash-mash du nom sumérien de Shu-Utu [Appartient-au-Soleil] qui possède maintenant les traductions des tablettes. Namtar-Rabi lui a vendu les tablettes pour payer ses dettes de jeu. Elles permettent d'invoquer un puissant démon de *Nirah (dieu des serpents) et de le contrôler.

Chez Shu-Utu : la maison est vide, des traces de reptile géant y sont visibles (jet de « perception ». C'est une maison avec cour qu'il partage avec d'autres rufians. Il habite au rez-de-chaussée, au fond de la cour, dans deux pièces. Elle est en grand désordre, des affaires gisent au sol ou sont cassées : on dirait qu'il y a eu une bagarre ou qu'un troupeau d'onagres a pénétré dans la maison !

Les voisins ont bien entendu brièvement du bruit. Certains, effrayés voire traumatisés ont vu le un serpent-démon à tête d'aigle sortir avec le lu-mash-mash sur le dos. Ils demandent la protection des dieux, une femme s'accrochera aux PJs prêtres pour exorciser les lieux, etc.

En interrogeant le voisinage, on peut en apprendre un peu plus :

Une rumeur : les faubourgs où vivent prostituées, lu-mash-mash et autre population en marge de la société bruissent d'un étrange événement survenu la nuit dernière : un homme a été vu dans les rues sur un serpent géant. Ils ont traversé le quartier et disparu dans la steppe. Une divination peut relier cet événement aux tablettes et à l'enquête. En recoupant les témoignages, il semblerait que le serpent soit sorti d'une maison où habite le lu-mash-mash Shu-Utu.

Le scribe Namtar-Rabi : il avouera si on le presse plus qu'il a lu la traduction à Shu-Utu qui voulait apprendre le rituel d'invocation du démon. Mais il n'est pas très sûr des mots d'invocation en Sumérien et il se peut que l'invocation ait mal tourné.

Poursuite :

Le Serpent contrôle le lu-mash-mash et réclame du sang. Affolé, le lu-mash-mash est parti chercher des proies à l'extérieur. Puis une fois le serpent rassasié et disparu, Shu-Utu est parti se réfugier dans son village d'origine, dans les marais, en espérant pouvoir oublier cette histoire et que le démon ne reviendra pas.

Les PJs peuvent se préparer avec des exorcismes ad hoc auprès du temple. On considère que chacun a APP s de budget à disposition pour cela.

Les traces mènent après quelques heures à un reste de campement. On peut y trouver des traces de sang. Le campement, probablement des nomades Amorrites, a été levé et les traces sont faciles à suivre. En cherchant bien « perception », les traces d'un piéton isolé partent à l'opposé, en direction du fleuve et des marais.

Vers les Amorrites : ils raconteront avoir été attaqués dans la nuit par un démon, un serpent à tête d'oiseau qui a dévoré l'un d'eux. Les autres se sont cachés dans la nuit. Quand les bruits ont cessé, ils sont revenus et ont levé le camp. Ils n'ont pas été suivis par le serpent. Il faut chercher d'autres traces à partir du campement.

En suivant les traces de pas isolées : on rencontre un chasseur qui racontera avoir croisé un homme vêtu à la citadine, assoiffé. Il lui a donné à boire, lui a demandé où il allait : il allait vers son village, dans les marais. Il avait l'air un peu perdu. Il portait un sac lourd. Le chasseur peut être convaincu de guider les enquêteurs vers les marais et leur indiquer le chemin du village. Les traces mènent jusqu'au bord des marais. Des pêcheurs visibles lancent leurs filets depuis leurs barques. Ils prennent volontiers les PJs sur leurs barques en osier pour les emmener dans leur village. Ce sont des barques rondes, genre de gros panier aplatis couverts de naphte noir.

Le village est constitué d'habitations flottantes en roseau, elles aussi imperméabilisées au naphte. Il rassemble une quinzaine de foyers dans autant de huttes. Celles-ci sont réparties dans les marais, chacune à 10-20m de l'autre, parfois cachées par des roseaux : il est impossible d'avoir une vue d'ensemble du village. L'accueil au village dépendra de l'attitude des PJs. S'ils n'annoncent pas tout de suite le but de leur visite, ils seront bien accueillis et pourront se reposer au village mais Shu-Utu se cachera.

Le jour, les PJs peuvent interroger les habitants et tenter de trouver Shu-Utu. La persuasion, l'appât du gain ou la menace permettent de convaincre les villageois de mener les PJs vers Shu-Utu qui se défendra en invoquant ses démons. Shu-Utu se cache dans la hutte de sa famille.

Au moindre doute, Shu-Utu attend la nuit pour tenter d'invoquer le serpent et surprendre les PJs. Il a déjà sacrifié à plusieurs démons, y compris au démon-serpent. Il possède 10s à sacrifier à nouveau, qu'il utilisera en deux fois (2x5s) si nécessaire. Si les PJs ne sont pas vaincus, une folle poursuite en barque d'osier commencera. Les nombreux roseaux rendent la visibilité difficile, limitées à 3d6+6 mètres. Il faudra écouter ou chercher des traces (des roseaux endommagés).

Plusieurs solutions s'offrent au MJ :

Il permet l'arrestation de Shu-Utu, l'aventure en reste là.

Il permet à Shu-Utu de fuir avec les tablettes. Une campagne peut commencer pour retrouver Shu-Utu

Ils récupèrent les tablettes (tombées de la barque d'osier, lancées dans l'eau ou négociées par Shu-Utu pour sauver sa peau...) mais pas Shu-Utu : un ennemi récurrent est disponible pour d'autres scénarios.

Récompense :

Le temple exorcisera tous les maux acquis durant la mission. Les PJs pourront auprès du temple ou de l'eduba passer quelques temps à apprendre une compétence ou à préparer un rituel propitiatoire. La récompense est évaluée en équivalent sicle. Une récompense plus matérielle sous forme de sicles ou silas d'orge est possible, mais elle sera diminuée de moitié. Chacun recevra :

Pour retrouver les tablettes : 8s

Pour ramener le coupable vivant : 4s

Si le coupable est occis : 2 s

PNJs :**Petit serpent dans le sable**

TAI 2

DEX 10

Pdv 2

Morsure 70%, 1d2 + poison 7

Le serpent est difficile à toucher, ses adversaires ont un malus de 20%.

Shu-Utu

DEX 11

PIE 15

CHA 16

Pdv 13

Poignard 25% 1d4+2

Persuade 70% ; Insight 50%

Invoquer Démon-Serpent 17%, pp 5. Conjure le démon de *Nirah. Shu-Utu vient d'apprendre cette conjuration.

Urticaire, CON, 70%, pp 5. Provoque des démangeaisons si intenses que la victime doit se gratter et éventuellement ôter ses vêtements. Elle est virtuellement incapable de faire autre chose durant VIR secondes. Ensuite, la victime subit une nouvelle attaque VIR/CON de démangeaisons à chaque moment de stress intense, durant VIR-CON jours, et de façon permanente (possession) en cas de réussite critique.

Cécité, CON 50%, pp5. Provoque la cécité durant VIR-CON jours, permanente en cas de jet critique. Une intense concentration et un jet de CON/VIR permet de distinguer vaguement des formes.

Commander, PIÉ, 40%, pp5. Le démon prête sa voix au lu-mash-mash. La cible du lu-mash-mash doit obéir à un ordre sujet-verbe-complément. S'il est poursuivi sur l'eau, Shu-Utu pourra par exemple commander à un PJ de sauter à l'eau. Sur un jet de pié réussi, la victime aura pied.

Pour conjurer un démon (par exemple celui qui provoque l'urticaire), Shu-Utu devra donc

Réussir un jet d'invocation « perform (invocation démon de l'urticaire) » (70 pour l'urticaire). 1 round.

Tirer 1d6 le comportement du démon et 4d6 pour sa VIR

Éventuellement convaincre le démon par un jet de « persuade » durant 1 round de plus si celui-ci est hostile

Contrôler le démon grâce à son CHA augmenté de 5 (5pp sacrifiés) : (CHA+pp)/VIR, en modifiant le résultat selon l'attitude du démon.

Le démon attaque sa victime par un jet de VIR/CON. Si elle réussit, la victime subit immédiatement une crise d'urticaire et plus tard à chaque situation de stress durant VIR-CON jours. Si la première attaque est un échec, il n'y en aura pas de suivante.

Pour accélérer le mouvement, le MJ peut aussi considérer une VIR de 14 ou la tirer à l'avance ou considérer le démon comme neutre et ne pas faire de jet de « persuade » : ne restent alors que les jets de « perform (invocation démon de l'urticaire) » puis (CHA+pp)/VIR.

Shu-Utu a sacrifié à 4 démons par des invocations rémanentes. Au lever du jour, il doit faire une prière et offrir 4 pp à ses démons pour garder le bénéfice de ses sacrifices. Il récupère environ 1pp toutes les heures et demie.

Démon-serpent de *Nirah

FOR 30

TAI 30

95

PIE 17

DEX 7

Pdv 25

Armure (écailles) 3

Constriction 70%. Dommages à la fin du round seulement. Les dommages augmentent et sont cumulatifs : 1d6 le premier round, 2d6 le deuxième... jusqu'à 3d6 par round. Une fois l'armure dépassée, elle ne compte plus. Peut entourer deux victimes, mais à demi-dommages sur chaque victime (1d3, 2d3...) Le jet de constriction est lancé une seule fois, il est automatique (95%) les rounds consécutifs à la première réussite.

Bec 35%, 90 % après une constriction réussie, 2d6 + poison VIR 17

Le serpent a besoin de sang humain pour obéir, sinon il se retourne contre son conjurateur. Sa force peut être adaptée selon le niveau des PJ's.

12.2 Scénario 2 : La vengeance d'*Innana

Un étrange village cachant un secret douloureux.

Scénario librement inspiré d'un scénario de la publication pour Runequest 3 « Shadows On the Borderlands » d'Avalon Hill. Ce scénario ne rentre pas trop dans les détails et n'a malheureusement pas eu l'occasion d'être testé. Le MJ pourra les préparer lui-même ou les improviser.

La trame de ce scénario d'ambiance n'est pas linéaire. Les interactions et événements sont à gérer par le MJ au cours du développement de l'histoire et selon les besoins : tous ne sont pas obligatoires non plus. Les indices ne devraient pas être divulgués trop facilement, les PJs devant lentement découvrir la situation tendue et surnaturelle. Un basculement dans la violence reste une option ouverte pour le MJ.

Il y a quelques années, une jeune fille d'un petit village éloigné de la cité voulait se consacrer à Innana et comptait rester vierge. Le fils du hazzanum (chef du village) voulait l'épouser. Devant son refus, il l'a violée avec l'aide d'autres jeunes du village. Personne ne comprit pourquoi elle ne voulait plus entrer au temple, et ceux à qui elle se confia firent semblant de ne pas la croire, pensant plutôt qu'elle était délurée. Sa mère en avait honte pour elle. De désespoir, elle s'est suicidée en se jetant dans le fleuve proche, maudissant le village et les jeunes et en appelant à la vengeance d'Innana. Quelques années plus tard, alors que les jeunes hommes se furent mariés, elle est revenue les harceler sous la forme d'Ardat-lili (succube). Elle les force à féconder les femmes du village, puis Innana envoie des Pashittu enlever les bébés. Rares sont ceux qui en réchappent. Les hommes sont lentement vidés de leur substance vitale, maintenus dans un état de fatigue les empêchant de travailler comme il se doit. Ils sont fascinés par Ardat-Lili. Les femmes sont terrorisées et se lamentent sur leur sort. Depuis, la production du village est en déclin, ce qui n'a pas échappé à l'intendance du temple de la cité. Il est donc décidé d'envoyer des fonctionnaires enquêter sur place sur les raisons de cette baisse de production.

Personnages joués : scribes (comptable), acolytes, exorciste, soldats, éleveur pour évaluer les ressources, éventuellement un ancien habitant du village parti avant les événements.

Introduction :

L'intendance du temple ou du palais envoie les PJs en mission pour contrôler le village et déterminer si les habitants ne se soustraient pas à leur devoir envers le lugal. Si un des joueurs est une acolyte d'*Innana, des divinations auront pu indiquer que la déesse ou le temple sont concernés, ce qui justifie sa présence.

Indices avant de partir :

les comptes relevés par les comptables montrent un déclin des impôts, traduisant une diminution de la production depuis au moins 3 ans maintenant.

le dernier recensement dévoile une baisse des naissances.

Au village.

Il se trouve à 7-8 heures de marche. Accueil froid et formel. Le Hazzanum paraît gêné quand on évoque le sujet, car il connaît l'histoire de son fils et est lui-même victime d'Ardat-lili. Il se doit cependant d'accueillir des envoyés du temple chez lui, dans la seule maison à plusieurs pièces. Son fils et sa belle-fille vivent dans la même maison. Il n'a pas de petit-fils.

Les champs sont mal travaillés, les canaux en mauvais état : le village n'est pas bien entretenu. Les gens ont l'air fatigués.

PNJs particuliers :

Le Hazzanum. Formel, poli mais ferme. Il veut que les personnages repartent au plus vite. Il mettra les mauvaises récoltes sur le compte de la volonté des dieux. Il essaiera d'empêcher les personnages d'enquêter « que faites-vous ici, laissez les villageois dormir en paix, etc. » et les expulsera au moindre prétexte. Il avouera ce qu'il sait si la situation devient désespérée ou que les personnages découvrent le pot-aux-roses. Il sait que quelque chose s'est passé impliquant peut-être des jeunes du village, mais ne pense pas que son fils soit impliqué. Il le plaindra même, pensant que sa dulcinée a disparu, le pauvre petit.

Le fils du hazzanum : il niera tout en bloc, cherchant des excuses, allant jusqu'à mettre en cause le comportement du lugal (roi) qui retombe sur le dos des pauvres paysans qui encourent la colère des dieux. Il deviendra violent si les personnages approchent de la vérité. Ses amis le suivront, avec moins d'enthousiasme.

Les autres villageois ne l'aideront que sous la menace et le lâcheront s'ils le peuvent à la première difficulté. Les investigations des personnages le rendront de plus en plus nerveux.

Si on interroge toutes les femmes, l'une d'elle fera des allusions au comportement passé des jeunes qui sont maintenant mariés sur un jet réussi de persuasion. Cette info pourra être aussi obtenue d'un homme d'âge mûr, mais avec plus de persuasion (persuasion assortie menaces sévères, jet spécial, érotisme...).

Si les PJs restent assez longtemps, ils remarqueront (jet d'INT tous les jours) qu'une vieille de 45 ans et sa fille de 20 ans pas encore mariée bien que pas vilaine semblent être tenues à l'écart des autres : c'est la mère de la jeune fille et sa jeune sœur. Elles sont épargnées par Ardat-lili. Elles feront référence à la faute des jeunes et au sacrifice de la fille. Elles n'en diront pas plus, car elles sont aussi terrifiées. Elles ne parleront que de la juste vengeance d'Innana, et de leur punition acceptée pour ne pas avoir crû et soutenu leur fille aimée.

Les autres villageois sont partagés entre la crainte de la punition et leur fascination pour Ardat-Lili. Ils ne seront d'aucune aide et viendront se plaindre rapidement au hazzanum si on les menace.

Autres indices pour aider les personnages :

bruits la nuit : des gens parlent dans les maisons « ils vont nous attirer des ennuis », « elle va venir, c'est sûr »... harcèlement du fils du hazzanum par Ardat-Lili la nuit pour qu'il fasse partir les visiteurs. Des PJs avisés et aux aguets pourront entendre chuchoter et espionner. Attention à ne pas se faire prendre.

pas de bébés ou d'enfant en bas âge, mais plusieurs femmes enceintes

déprime générale. Personne ne sort la nuit.

les gens sont fatigués, mettant ça sur le compte des mauvaises récoltes

une femme enceinte proche du terme demande à un des personnages d'adopter son enfant. Le père est d'accord.

Ils indiqueront avoir peur qu'une Pashittu ne l'enlève, comme pour les autres bébés.

l'autel de *Dummuzi (dieu protégeant les récoltes) n'est pas bien entretenu

des hommes d'âge équivalent, mi-vingtaine, se regroupent et parlent à voix basse. Ils font semblant de rien quand approchent les personnages.

deux femmes dont une vieille vont pleurer au bord du fleuve : ce sont la mère et la sœur de la jeune fille.

un accouchement se prépare : une Pashittu va provoquer une fausse couche. Des divinations peuvent prévenir les personnages qui pourraient tenter un exorcisme (un oiseau mort tombe aux pieds de la femme, elle se cogne trois fois la tête, un serpent passe entre ses pieds sans la toucher...). Un jet d'INT permet de reconnaître un possible signe interprétable.

Des bâtons dans les roues :

Une nuit, la succube s'attaque à un des personnages pour le forcer à violer une femme mariée : c'est un crime grave qui justifierait l'expulsion des personnages et leur mise en prison.

Elle peut aussi tenter de contrôler un des personnages pour le mettre de son côté. Le personnage doit alors tenter de convaincre les autres de repartir, ou les mettre sur une fausse piste. Cette option est plus subtile que la précédente.

Étant soumis à Ardat-Lili, si le pot-aux-roses est découvert, tout le village essaye de chasser les personnages, menés par le fils du hazzanum (voir plus haut).

Si un des villageois parvient à surmonter sa passion ou sa peur et tente de fuir, Ardat-lili s'acharnera sur lui ou sur sa famille jusqu'à diminuer sa CON à 0. C'est arrivé à l'un d'eux. Les autres ont peur de subir le même sort.

Aides possibles en cas d'impasse :

Le prêtre local de Dummuzi (ou de la divinité principale de la cité choisie) pourra aussi donner des infos allusives au passé des jeunes. Il a su se protéger jusqu'ici d'Ardat-Lili par ses invocations (grâce divine à son jet de CON contre la succube).

La sœur peut devenir un PNJ aidant les PJs s'ils patagent ou sont en difficulté : elle veut que sa sœur retrouve la quiétude de la mort et ne supporte plus la situation.

Ardat-Lili :

Elle n'est pas rassasiée de vengeance et veut continuer à faire du mal. Elle n'est plus la jeune fille, mais un démon néfaste. Elle tentera de faire échouer les PJs par la manipulation, en utilisant son influence sur les principaux PNJs. Si ses plans échouent et que les PJs sont sur le point de tout découvrir voire d'exorciser le village, le MJ peut la faire se matérialiser et provoquer le lynchage des PJs par le village qu'elle domine. Le scénario basculera subitement dans la violence.

Il lui reste une parcelle d'humanité qui lui fait tenir sa mère et sa sœur à l'écart de sa vengeance. Elle ne fera rien contre elles.

Résolution : il faut retrouver le corps de la jeune fille (la mère et la sœur savent où il est, le squelette est dans les marais), lui donner une sépulture et faire intervenir un nécromancien pour la renvoyer. Pour renvoyer la Pashittu, les jeunes doivent être jugés. Comme il ne s'agit pas de vider le village de ses forces vitales et que la victime n'était pas une notable, une castration du meneur (le fils du hazzanum), un don du prochain né de chaque homme du groupe fautif au temple d'Innana et une amende carabinée assortie d'une cérémonie d'exorcisme feront l'affaire.

Récompense :

Le temple exorcisera tous les maux contractés durant la mission. Les PJs pourront auprès d'une institution de la cité (temple, armée, intendance) passer quelques temps à apprendre une compétence ou à préparer un rituel propitiatoire ou d'exorcisme. La récompense est évaluée en équivalent sicle. Une récompense plus matérielle sous forme de sicles ou silas d'orge est possible, mais elle sera diminuée de moitié. Chacun recevra selon le degré de réussite de la mission jusqu'à l'équivalent de 12s.

PNJs :

Ardat-Lili

Succube issue d'une fille morte. Elle provoque la passion chez ses victimes et les pousse à l'assouvir avec elle. Elle se nourrit de la volonté de la victime et de sa substance vitale. Elle possède les caractéristiques de la défunte, avec un CHA x 1,5.

PIE 15

DEX 14

CHA 23

Pdv 12

Griffes x2 70% 1d4

Érotisme 100%

Pulsion CON, 100%, 1pp. La victime doit assouvir à tout prix ses pulsions sexuelles envers une ou des cibles choisies par Ardat-Lili. Dès qu'une cible est à portée de la victime, celle-ci devra réussir un jet de CON/VIR pour se retenir de sauter sur l'objet de ses désirs. Elle perd de 1 PIE et 1 CON supplémentaire si l'accouplement se fait avec Ardat-Lili.

Ardat-Lili devra donc d'abord infliger son mal grâce à un jet de PIE (=15)/CON. Si elle réussit, sa victime se verra affligée du mal et sera soumise aux pulsions dès qu'une cible sera à portée. Dans le village, cela signifie immédiatement.

Passion INT, 100%, 1pp. La victime reste soumise à Ardat-Lili. Chaque jour, elle doit réussir un jet de INT/CHA [Ardat-Lili] ou ne rien faire d'autre que vénérer Ardat-Lili. La victime perd l'appétit et ne mange plus. Durée PIE (15) jours.

Éliminer physiquement Ardat-Lili ne fait que la renvoyer. Elle reviendra dans 15 (PIÉ) heures. L'utilisation d'un pouvoir par Ardat-Lili lui coûte 1 point de pitié à chaque fois.

Pashittu : elle n'apparaîtra pas physiquement, mais sa présence se fera sentir par les symptômes de la parturiente. Si un exorcisme est tenté, un MJ souhaitant plus d'action pourra la faire se matérialiser pour se défendre contre l'exorciste. Voir les statistiques de la Pashittu dans le chapitre « Bestiaire ».

Hazzanum

DEX 11

PIE 7

Pdv 13

Bâton 50% 1d6

Arc 30% 1d6+1

Fils du hazzanum

DEX 13

PIE 8

Pdv 8

Gourdin 50% 1d6+1d4

Bagarre 40% 1d4+1d4

Arc 35% 1d6+1

Villageois

DEX 11

PIE 7

Pdv 7

Gourdin 30% 1d6

Bagarre 35% 1d4

Acolyte de Dummuzi

DEX 11

PIE 15

Pdv 14

Bagarre 30% 1d4

3x bénédiction de *Dummuzi pp 1, 2 et 5, 75% (*) (permet d'obtenir une grâce = décalage de la réussite du jet de CON face à Ardat-Lili). C'est ainsi que l'acolyte a pu éviter de succomber aux pulsions provoquées par Ardat-Lili, qui le laisse en paix s'il reste tranquille.

L'acolyte a conduit 3 rituels propitiatoires en offrant 1s, 2s et 5s. Il les entretient par des prières quotidiennes. Il pourra donc demander la bénédiction 3 fois, à chaque fois avec le nombre de points de piété équivalent à l'offrande (1, 2 ou 5pp). Il a 75% de chances d'être écouté par *Dummuzi, ce qui correspond à son niveau de « rituel propitiatoire ». À pleine PIÉ, 1pp lui suffit, mais en cas de demandes d'aide répétées (qui font dépenser des pp et baisser la piété), il a préféré préparer aussi un rituel avec des offrandes plus conséquentes (5s pour 5pp).