FANTASOUR

aventures dans l'antique Sumer elfique

Olivier Dubreuil, 2018

« Gouti, le peuple qui ne connait aucun contrôle,

Dont l'entendement est celui des humains, mais dont l'apparence et le langage balbutiant ceux de chiens,

Enlil les fit venir des montagnes

Et en grand nombre, comme des sauterelles, ils couvrirent la Terre. »

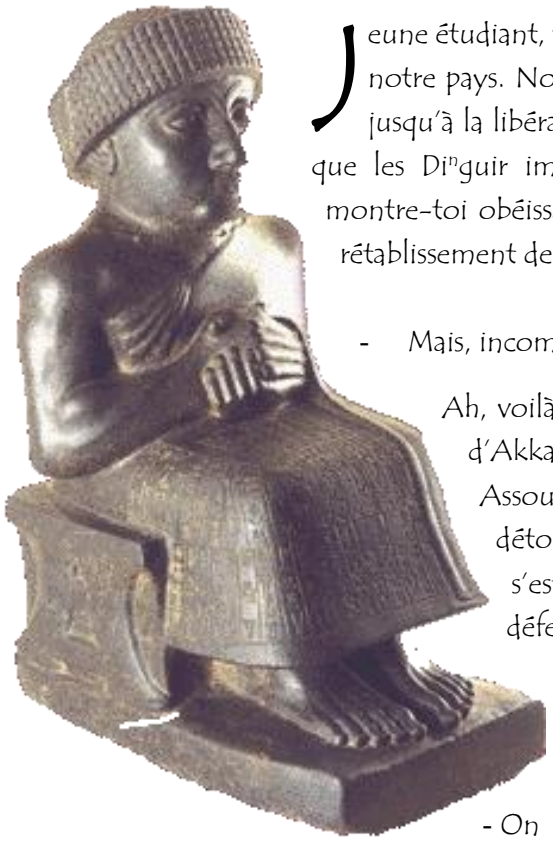
Enheduana, poétesse demi-elfe akkadienne

« Qu'on l'écorche vive ! »

Yarlaganda, chef orc Gouti

I. Création de personnage 3
Peuple 4
Statistiques 6
Compétences et Mé 7
Culture 12
Métiers 13
Finition 20
Motivations 20
II. Jouer 22
Échelle de temps 22
Jet de compétence 22
Jets en opposition 23
Conflits 23
Progression 26
Combat 26
III. Sciences & Magie 30
Pouvoirs 30
Bénédictions (Allégeance) 31
Sciences (Érudition) 32
Tradition (Concentration) 34
IV. Le Monde 36
Les Di^{n}guir 36
Les Démons 42
Les Créatures 43
Le Pays 44
Les Cités 45
L'Écriture 45
La Monnaie 46
L'origine des Peuples Mortels 46
V. Éléments de campagne 48
Ruines 48
Environnement 48
Objets 50
Archétypes 51
Rencontres 53
VI. Distribution 57

1. Création de personnage



Jeune étudiant, ta tâche est ingrate mais sacrée en ces temps troublés que vit notre pays. Nous, les scribes, avons le devoir de sauvegarder la civilisation jusqu'à la libération des Quatre Pays qui subissent le joug des orcs Goutis, que les Di^{n}guir immortels les étouffent ! En attendant cette heure bénie, montre-toi obéissant et cache aux envahisseurs le projet qui nous guide : le rétablissement de l'Empire et de sa splendeur.

- Mais, incomparable Maître, pourquoi devons-nous subir la loi des orcs ?

Ah, voilà bien notre malheur que les héritiers du Grand Roi Sargon d'Akkad, maître humain des Quatre Pays de Sumer, Akkad, Élam et Assour, n'eurent point son envergure. Les Di^{n}guir se sont détournés d'eux et l'empire qu'ils avaient accordé au Grand Roi s'est lentement délité. Les orcs Gouti en ont profité pour déferler sur nos plaines : Assour, Aggadé, Bab-Ili, Kish, Nippour et plus encore ont succombé. Les cités occupées par leurs querelles n'ont pas su arrêter l'invasion, sous le regard goguenard des perfides nains élamites.

- On menace parfois les enfants désobéissants de les livrer à des créatures mauvaises et dangereuses au nord et dans les montagnes ! Qui sont-elles, ô maître respecté ?

Les montagnes, c'est l'étranger. D'ailleurs, n'utilise-t-on pas le même signe pour désigner les deux ? C'est de là que les orcs ont déferlé. Mais il y a aussi les Hourrites au nord, peuple de gobelins primitifs et chaotiques. Et au bord du monde vivent des êtres étranges comme les hommes-scorpions ou les hommes-de-pierre. Sans oublier bien sûr les nains.

- Ne sommes-nous donc entourés que de menaces, maître ?

Pas tout à fait, jeune disciple. Les étrangers des cités humaines de Mari et d'Ebla ont aussi eu la chance de recevoir l'influence civilisatrice des elfes sumériens. À l'ouest s'étend le désert occidental au-delà duquel poussent les précieux cèdres. Les marchands parlent de pays lointains au bord du Monde d'où ils importent les biens qui manquent ici, comme les métaux, le bois ou des gemmes, mais quelle confiance prêter à ces affabulateurs ?

- Quel est notre rôle sur Terre, ô maître ?

Assurer pieusement l'entretien des temples dédiés aux Di^{n}guir et des prêtres qui se consacrent à leur service, sous l'autorité du sage Grand Roi appointé par Enlil. Mais il n'y a plus de Grand Roi depuis l'invasion Goutis, pour notre plus grand malheur.

Entre-toi bien dans le crâne, ma fille, qu'y faut jamais baisser la garde face aux peuples que nous dominons, humains, demi-elfes, elfes et nains. Ce sont tous des comploteurs, même s'ils ont l'air de se soumettre. Ne leur fais jamais confiance !

- S'ils sont si méchants tous ces gens, pourquoi qu'on les tue pas tous ?

Ce sont des idiots utiles. Ils travaillent pour nous, font les boulots de larbins et, au lieu d'entretenir leurs dieux, ils nous entretiennent nous. C'est nous leurs dieux maintenant ! Mais attention, leurs dieux ne doivent pas être négligés non plus, parce qu'ils ont de grands pouvoirs et sont des manifestations des Puissances Mystérieuses. Alors on les laisse s'en occuper un peu, jus' c'qui faut, on sait jamais, hein.

- Que dois-je faire quand je serai grande, fils prodigue de mon grand-père ?

Devenir forte, obéir aux chefs de guerre, maintenir le pouvoir du grand khan des goutis sur les quatre pays.

Que fabriques-tu, o maitre des forges ?

Une arme qui te sera utile si un des trois autres peuples prétend nous envahir. Élam n'est tombée qu'une fois en mille ans, et cela ne doit pas se reproduire. Apprends nos secrets et garde-les, soit discipliné, consacre-toi a la communauté, défends Suse jusqu'à la mort et Élam durera encore mille ans, une et indivisible !

Peuple

Chaque joueur choisit le peuple de son personnage parmi elfe, demi-elfe, humain -akkadien ou sumérien-, demi-orc amorrite, nain élamite ou orc gouti, bien que ces derniers soient plutôt destinés à être les méchants de Fantasour. L'existence des demi-nains est laissée au bon vouloir des joueurs.

Les **Sumériens** sont en majorité des elfes ou des demi-elfes. Les **Akkadiens** sont en grande majorité des humains, les demi-orcs vivant principalement dans les faubourgs et les environs. À Akkad s'ajoutent les orcs de la tribu des **Goutis**, très minoritaires mais constituant la caste dominante. **Assour** est habité principalement par des demi-orcs qui nomadisent aussi dans les steppes du nord. Les **Élamites** sont presque exclusivement des nains.

Les elfes constituent la majeure partie de la classe des prêtres officiants, de par leurs capacités mais aussi leur proximité avec les Di^{n}guir auxquels ils font appel plutôt que de s'intéresser à de vaines sciences. Ils sont ainsi souvent conservateurs et restent réticents devant toute évolution ou changement de mœurs. Ils répugnent à se livrer aux travaux manuels. Ils sont particulièrement surveillés par les Goutis qui leurs font subir mille humiliations.

- ➔ Les elfes ont accès aux métiers guerriers, administratifs, artistiques, de magiciens lou-mash-mash et de prêtres officiants

Les demi-orcs ont hérité du caractère fruste et très indépendant de leurs ancêtres orcs, ce qui les rend incapables de se plier aux lois et aux règles de la civilisation la plus avancée. Les nomades des steppes Amorrites vénèrent Addad, Di^{n}guir des tempêtes, alors que les Assyriens d'Assour vénèrent le Di^{n}guir éponyme de leur pays.

- ➔ Les demi-orcs ont accès aux métiers de guerrier, éleveur, chasseur ou prêtre officiant de leur Di^{n}guir ou d'un Iguigui de la steppe ou de la nature

Les nains sont assez secrets, apparemment très conservateurs et peu loquaces. Ils sont disciplinés mais n'obéissent volontairement qu'à des congénères.

- ➔ Les nains ont accès aux métiers de guerrier, artisan métallurgiste ou bâtisseur (forge, armement, joaillier, maçon, charpentier…), architecte, marchand, prêtre pour des Iguigui liés aux métiers, prêtres de Belili (Di^{n}guir souterraine) ou du Premier Nain, équivalent nain de Doummouzi.

Les demi-elfes ont plus de facilités pour les métiers de lettrés, en particulier de scribe.

- ➔ Les demi-elfes ont accès à tous les métiers, sauf prêtres officiants d'Announaki

Les humains ont une capacité d'adaptation qui n'est pas partagée par les plus anciennes races. Leur curiosité naturelle les a amenés à s'intéresser aux sciences que sont l'exorcisme, la nécromancie et la divination. Seules des raisons sociales ou coutumières leur rend certains métiers moins accessibles.

➔ Les humains ont accès à tous les métiers, sauf prêtres officiants. Ils sont les seuls à pouvoir devenir prêtres de Doummouzi, y compris prêtres officiants

Les demi-nains sont si rares que certains doutent de leur existence même… à moins qu'ils ne soient simplement pas facilement discernables des humains petits et costauds.

Les orcs sont de culture primitive clanique. Leurs pratiques religieuses restent primaires et consistent à se protéger des puissances mystérieuses qui les entourent et à vénérer leurs ancêtres. Leur magie se limite à quelques charmes. Les orcs doivent compter sur l'administration humano-elfique pour gérer les cités et se contentent généralement d'en recevoir tribut et de profiter des plaisirs et du luxe qu'elles offrent.

➔ Les orcs goutis ont accès aux métiers de combattant, chasseur et prêtre gouti

Statistiques

Chaque personnage est défini par six caractéristiques, des attributs associés, treize compétences, quinze traits (ou pouvoirs) à choisir dans un longue liste et au moins trois motivations. Certains peuples bénéficient en plus de pouvoirs innés.

Sexe : il n'est fait dans les règles aucune différence entre les sexes. Le masculin n'est utilisé que pour des raisons grammaticales.

Caractéristiques : elles sont définies en additionnant un certain nombre de dés à 6 faces (dits « d6 », voir table ci-dessous).

- Force (FOR) : puissance physique et la capacité à lever ou casser des objets ou des êtres
- Constitution (CON) : santé générale et capacité à endurer des blessures, des privations ou des maladies
- Dextérité (DEX) : habileté, réflexes et vivacité
- Intelligence (INT) : mémoire et capacité de raisonnement
- Volonté (VOL) : force de concentration, souvent pour des effets paranormaux
- Charisme (CHA) : aura personnelle, beauté et capacité naturelle à influencer les autres.

Table des caractéristiques. Pour chaque caractéristique, lancer un dé de plus que le nombre indiqué et retenir les meilleurs dés (ex. pour un humain, lancer 4 dés à 6 faces et additionner les trois meilleurs). Retirer tout résultat inférieur à 8. Il est recommandé d'autoriser à échanger une seule fois deux caractéristiques ayant le même nombre de dés afin d'avoir des caractéristiques plus conformes au métier choisi.

	Humain	Elfe	Nain	Orc	Demi-Elfe	Demi-Orc
FOR	3d6	3d6	4d6	4d6	3d6	4d6
CON	3d6	3d6	4d6	3d6	3d6	3d6
DEX	3d6	5d6	3d6	3d6	4d6	3d6
INT	3d6	4d6	3d6	3d6	4d6	3d6
VOL	3d6	4d6	3d6	3d6	3d6	3d6
CHA	3d6	3d6	3d6	2d6	3d6	2d6

Attributs et pouvoirs innés :
Les attributs sont communs à toutes les créatures :

- Classe de taille : XXS ou 0, XS ou 1, S ou 2, M ou 3, L ou 4, XL ou 5, etc. Donne des bonus/malus face à des classes différentes. Tous les peuples de Fantasour ont une taille de M, sauf les nains qui ont une taille de S.
- Puissance : capacité de base d'un personnage, d'une arme ou d'où pouvoir à infliger des dommages, sous la forme d'un bonus/malus à un jet de dé. Pour une créature, elle est de -1 à partir de FOR 3 (-2 en-dessous) et augmente de 1 tous les 5 points de FOR, +2 par classe de taille supérieure à M ou -1 par classe de taille inférieure à M.
- Mouvement : nombre de mètres qu'un personnage peut parcourir durant une seconde en combat, ou distance d'engagement immédiat au corps-à-corps. Il est de 6 pour un elfe, 4 pour un nain et 5 pour les autres.
- Rang d'Attaque : détermine l'ordre d'attaque dans un combat et combien d'actions peuvent être entreprises durant un round. Au début d'un combat, il est égal à (DEX+CON)/2 arrondi au-dessus.

Exemples de Classes de Taille :
Onagre : XL
Loup : S
Taureau : XXL

Un humain ou un elfe moyen de FOR 11 et classe de taille M a une Puissance de 0.

Un nain moyen de FOR 14 (+1), classe de taille S (-1) avec l'attribut « Costaud » a une puissance de +1

Certaines créatures possèdent des pouvoirs innés supplémentaires :
Les nains ont le pouvoir de « Costaud » qui compense leur classe de taille de S pour le calcul de leur Puissance (bonus de +1).
Les orcs ont le pouvoir de Vision Nocturne.

Compétences et Mé

Chaque personnage possède 13 Compétences « brutes » quantifiées par un score sous forme de pourcentage. Leur score de base est la somme de deux caractéristiques.

Chaque compétence est complétée par des traits, appelés Mé, terme sumérien désignant les principes civilisateurs que les 7 Sages Elfes ont apportés aux humains. Ils désignent soit des spécialisations ou capacités particulières qui augmentent la compétence brute, soit des prouesses dont le personnage est capable, y compris lancer un sort. Lorsqu'une compétence est utilisée avec un Mé, elle est notée Compétence [Mé], voire Mé seul si la compétence est évidente. Par exemple, Furtivité [Se Cacher] ou simplement Se Cacher.

➔ Une compétence ne peut pas recevoir plus de Mé que son score divisé par 10, arrondi au-dessus, chaque Mé occupant un « espace ».

Il existe des Mé culturels, communs à tous les membres d'une même culture, des Mé de métier -certains faisant partie d'un tronc commun et d'autres optionnels- et des Mé libres. Voir les tableaux ci-dessous.

Liste des Compétences et Mé associés (l'Allégeance est un cas particulier développé dans le chapitre sur les Di^{n}guirs) (les Mé entre crochets correspondent à plusieurs choix possibles) :

- **Agilité** (CON+DEX) Acrobaties, Équilibre, Force, Escalade, Esquive, Saut, Course, Nage, Lancer
- **Corps-à-corps** (FOR+DEX) Bagarre, Bouclier, [Arme de poing]
- **Communication** (INT+CHA) Marchander, Tromper, Psychologie, Langue, Persuader, [Statut/Richesse], Commander
- **Concentration** (INT+VOL) [Sorcellerie], Volonté, Mémoriser
- **Artisanat** (DEX+INT) [Profession artisanale]**,** Chirurgie, Dressage (onagre, chien), Mécanismes
- **Conduite** (DEX+INT) Chariot, Barque (ronde ou d'osier)
- **Érudition** (INTx2) Mécanique, Évaluer, Soins, Nature, Architecture, Herméneutique, Comptabilité, Jurisprudence, Administration, Ingénierie, Littérature, [Région], Écriture [Langue], [Divination], Exorcisme, Nécromancie [Peuple]
- **Perception** (INT+VOL) [Sens] aigu, Ouïe (*), Odorat, Vision Nocturne, Vision (*), Pister, Navigation
  (*) innées chez tous les peuples
- **Interprétation** (CHAx2) Danse, Déguisement, Éloquence, Jouer [instrument], Récitation, Chant, Érotisme, Rituels Propitiatoires
- **Combat à distance** (DEXx2) [Arme à distance]
- **Furtivité** (DEX+INT) Camouflage, Se cacher, Escamoter, Se faufiler
- **Survie** (CON+INT) Endurance, [Environnement], Premiers Soins
- **Allégeance** (VOL+CHA) [Di^{n}guir], [Bénédiction]

Il existe deux types de Mé : ceux utilisables par eux-mêmes et ceux permettant d'obtenir des effets particuliers, nommés « Talents », utilisables uniquement en conjonction avec un Mé associé. Certains Mé peuvent en outre être soumis à des conditions indiquées dans leur description. La plupart des Mé sont évidents et ne réclament pas d'explication particulière. Seuls quelques-uns sont décrits ci-dessous.

Mé

Il n'est pas fait de distinction entre spécialisation, savoir ou pouvoir : tous sont des Mé et peuvent être utilisés de la même manière.

Amulette (Concentration) : Permet d'enchanter un objet de manière permanente. Cf. chapitre VI Éléments de Campagne -> Objets

Augmenter (Concentration) : il s'agit d'une magie accessible à tout un chacun. Cf. chapitre Magie.

Bénédictions (Allégeance) : pouvoir accordé par un Di^{n}guir. Cf. chapitre III La Magie.

Chariot (Conduite) : ce sont les seuls véhicules terrestres. Ils disposent de 4 roues et sont tirés par des onagres.

Commander (Communication): l'art et la manière de faire obéir un groupe ou une personne

Conjurer [Démon] (Concentration) : Mé réservé au métier de lou-mash-mash. Il s'agit un vestige de l'ancienne civilisation sumérienne et requiert le Mé Langage (sumérien). Cf. chapitre III.

[Di^{n}guir] (Allégeance) : ce Mé indique que le personnage se consacre particulièrement à un Di^{n}guir. Il permet à un prêtre de conduire des rituels propres à ce Di^{n}guir et à un profane d'obtenir un bonus pour l'utilisation d'un pouvoir. Il donne accès aux sorts de ce dieu. Cf. chapitre III.

[Divination] (Érudition) : chaque technique est différente et peut être plus ou moins appropriée à la situation, laissée à l'appréciation du narrateur. La divination est gérée comme un conflit d'INT face à une difficulté estimée par le narrateur. Les Mé d'Érudition ou d'Allégeance à des Di^{n}guir sont éligibles comme bonus. Cf. Chapitre III.

Dominer [Démon] (Concentration) : Mé réservé aux métiers de lou-mash-mash, exorciste et nécromancien. Permet de faire obéir une créature particulière. Cf. chapitre III.

Érotisme (Interprétation ou Artisanat). L'Érotisme rassemble des techniques de plaisir charnel et peut être utilisé pour charmer ou influencer quelqu'un dont l'orientation sexuelle concorde.

Exorcisme (Érudition) : permet de libérer ou protéger des démons, êtres surnaturels au service des Di^{n}guir responsables des maux et maladies. Ce Mé est une science qui permet de traiter tous les démons. Il n'est donc pas nécessaire d'en acquérir un pour chaque démon. Cf. chapitre III.

Mémoriser (Érudition). Permet de mémoriser immédiatement une scène, une route, un poème long, une liste…

Navigation (Perception) permet de se repérer dans le désert ou en pleine nature.

Nécromancie (Érudition) : les Revenants (*guédim* en elfique sumérien ou *ettémou* en humain akkadien) sont des morts qui reviennent harceler les vivants. Le Mé Nécromancie est nécessaire pour renvoyer les revenants, à la place du Mé Exorcisme. Cf. chapitre III.

Premiers soins (Survie) : à utiliser pour des blessures pour stabiliser un état ou permettre de tenir jusqu'à ce que des soins puissent être appliqués. Les premiers soins permettent d'atténuer l'effet d'un conséquence négative libellée comme blessure.

Rituels propitiatoires (Érudition ou Interprétation) : Ce Mé est nécessaire pour utiliser de la Magie Divine (Bénédictions), de même que le Mé du Di^{n}guir correspondant. Il recouvre la connaissance et l'exécution du rituel. Il peut donc être inscrit sous Érudition ou Interprétation. Cf. chapitre III.

[Sens] Aigu (Perception) : sens au-delà des capacités humaines normales, comme Vue Aigüe pour un aigle. Certains métiers autorisent ce Mé pour les personnages expérimentés.

Soins (Érudition) : l'art de guérir des blessures physiques ou des maladies pas trop graves. Ce Mé ne reste d'aucun secours face aux démons.

Volonté (Concentration) : permet de résister aux attaques naturelles ou surnaturelles affectant l'esprit.

Talents

Les Talents sont des capacités particulières toujours associées à un Mé noté entre parenthèses. Un Talent remplit un espace de la même compétence que le Mé auquel il est associé.

Les Talents sont un moyen très souple d'introduire de la diversité dans une campagne. La liste ci-contre est donnée à titre d'exemple, ne vous interdisez pas d'en inventer d'autres

Favori de [Di^{n}gir] (Mé). Disponibilité : tous sauf orcs. Le Di^{n}gir accorde un don particulier qui offre un bonus de +1 pour réduire les Points de Résolution adverses lors d'un conflit. Un seul Mé est concerné.

Chef charismatique (Éloquence). Disponibilité : chef de guerre. Permet d'obtenir l'obéissance aveugle de ses subordonnés.

Secret technique [au choix] (Mé d'Artisanat). Disponibilité : artisan nain (construction, arme) ou humain (autres artisanats). Augmente la qualité d'un objet manufacturé ou d'une construction. L'objet peut recevoir une Conséquence positive (Solide, Léger, Grand…) ou un bonus (ex. arme dégâts +1 ou portée +30%).

Faussaire (Écriture). Disponibilité : scribe. Permet de produire de faux documents en imitant l'écriture et surtout le sceau-cylindre, voire de modifier discrètement des documents existants. Permet aussi de reconnaître les faux.

Transgenre (Érotisme ou Déguisement). Disponibilité : humain, elfe, demi-elfe. Permet d'utiliser le Mé d'Érotisme sur les deux sexes (avec un malus si l'orientation sexuelle de la cible ne convient pas) ou Déguisement pour changer de sexe apparent (ce qui compense par ailleurs le malus précédent).

Chef-d'œuvre (Mé artistique). Disponibilité : humain, elfe, demi-elfe, nain. L'œuvre suscite une extase de la part de ses admirateurs qui gagnent un bonus dans une situation correspondante. Par exemple, une statue d'Utu augmente l'Allégeance de celui qui prie devant elle s'il s'adresse à Utu.

Extrême Piété (Di^{n}guir). Disponibilité : tous sauf orcs. Permet de s'en remettre au Di^{n}guir de manière fataliste pour mieux supporter les coups du sort. Permet d'utiliser le Mé Di^{n}guir une fois dans tout conflit.

Un impétueux doit chercher à attaquer chaque round et ne peut réaliser en combat d'action dilatoire que si elle l'aide à attaquer dans le même round.

Herméneutique (Écriture <u>et</u> Langage (sumérien)) : La science herméneutique est l'étude du sens caché des écrits. L'herméneutique permet d'obtenir des informations sur la nature d'une chose en étudiant son écriture, puisque les noms et leurs signes en contiennent l'essence.

Impétuosité (Arme de poing). Disponibilité : orcs. Offre un bonus au score d'Attaque et +5 au Rang d'action au prix d'un malus en défense.

Motivations
Il s'agit de phrases courtes décrivant ce en quoi le personnage croit, quels sont ses sentiments et où va sa loyauté. Chaque personnage a une motivation culturelle, une motivation professionnelle et une motivation personnelle. Quelques exemples sont proposés plus bas.

Richesse
Le statut social est directement lié à la richesse. La richesse est considérée comme un Mé de communication. « Pauvre » peut être écrit dans Survie, au choix. Un personnage est pauvre, moyen, aisé ou riche.

Culture

Mé culturels : ils représentent le fonds culturel commun à chaque peuple. L'akkadien est aussi la langue vernaculaire des Sumériens, alors que le sumérien, langue elfique, reste une langue scientifique, littéraire et liturgique. Les elfes choisissent un Di^{n}guir auquel ils sont dévoués, en général celui résidant dans leur cité. Tous choisissent une motivation liée à la culture.

Culture	**Mé** et compétences correspondantes	**Richesse de départ** (selon statut), en sicles	**Exemples de Motivations**
Elfe	Communication [Langues : sumérien, akkadien] Allégeance [Di^{n}guir] Érudition [Religion] Survie [Cité] Un Mé libre de Communication	Riche : 3d6x300 Aisé : 3d6x100 Moyen : 3d6x30	Pour les Di^{n}guir et le Roi ! Il n'est rien de valable hors de ma cité.
Demi-elfe	Communication [Langue : akkadien] Érudition [Religion] Corps-à-Corps [Bagarre] Survie [Cité] Un Mé libre de Communication	Riche : 3d6x300 Aisé : 3d6x100 Moyen : 3d6x30 Pauvre : 3d6	Toujours plus haut dans la hiérarchie. Je veux être reconnu comme un Elfe.
Humain, akkadien ou sumérien	Communication [Langue : akkadien] Érudition [Religion] Corps-à-Corps [Bagarre] Mé non martial au choix Survie [Cité]	Riche : 3d6x300 Aisé : 3d6x100 Moyen : 3d6x30 Pauvre : 3d6	Libérer ma cité des orcs. L'avenir appartient aux humains.

Demi-orc amorrite	Communication [Langue : amorrite] Érudition [Folklore Amorrite] Survie [Steppe] [Arme de jet] Artisanat (Élevage)	Riche : 3d6x50 en bétail Aisé : 3d6x20 en bétail Moyen : 3d6x10 en bétail Pauvre: un esclave en fuite	Je mènerai mon clan dans un pays où coulent le lait et le miel. Méfions-nous des citadins. Un jour notre heure viendra.
Nain élamite	Communication [Langue : élamite] Survie [Montagne] Érudition [Folklore élamite] Corps-à-Corps [Arme] Un Mé d'artisanat nain	Riche : 3d6x500 Aisé : 3d6x100 Moyen : 3d6x50	Que la montagne est belle. Élam sera vengée.
Orc gouti	Communication [Langue : orc] Survie [Montagne] Érudition [Folklore gouti] Corps-à-Corps [Arme] Agilité [Force]	Riche : 3d6x500 Aisé : 3d6x50 Moyen : 3d6x20	Les Elfes doivent souffrir. Loyauté envers le chef de clan

Métiers

Les métiers apportent des bonus aux Compétences et offrent un choix supplémentaire de maximum 8 Mé. Les elfes possédant un Mé culturel de plus, ils n'ont droit qu'à 7 Mé professionnels. Certains sont obligatoires, d'autres optionnels. Le métier détermine aussi la richesse, au choix du joueur en accord avec le narrateur.

Outre des Mé, le personnage choisit une Motivation liée à son métier. Quelques-unes sont suggérées en fin de chapitre.

Exemples de métiers disponibles pour les Sumériens et Akkadiens : scribes (comptable, écrivain, poète, notaire, enseignant, mathématicien, magistrat, faussaire), artisan (potier, maçon, éleveur, tanneur, hydraulicien, batelier, architecte…), prêtre (officiant, exorciste, devin), prostitué, combattant, chasseur, marchand, voleur, caravanier, artiste (musicien, danseur), marin, diplomate, maire, pêcheur, magicien, voleur. La liste qui suit n'est pas exhaustive et vous êtes invités à étendre les métiers disponibles en vous inspirant du DRS.

Scribes : ce terme regroupe tous les métiers laïcs réservés à ceux qui ont fréquenté les écoles « édouba » et y ont appris à lire, écrire et compter. Nombreux sont ceux qui obtiennent un travail de fonctionnaire au service du gouvernement, du temple et même des Goutis, bien que ceux-ci ne soient pas

vraiment capables de contrôler l'activité des scribes. D' autres peuvent avoir des activités indépendantes, comme écrivain public, poète ou médecin.

Voleur : une civilisation urbaine si complexe qui concentre les richesses ne peut que susciter ce genre de vocations.

Artisan : à Sumer, les artisans sont pour la plupart employés par la cité ou le clergé pour les plus habiles d'entre eux. Ils reçoivent salaire, logement et un lopin de terre si leur position l'autorise. À Akkad, ils sont exploités par les Goutis qui les traitent comme des esclaves utiles.

Prêtre : les prêtres sont au service d'un Di^{n}guir. Chaque cité est consacrée à l'un d'entre eux et abrite la ziggourat, temple à étages au sommet duquel il réside. Les ziggourats sont au centre du quartier du temple séparé du reste de la ville par des panneaux de roseaux. On y trouve les logements des prêtres, des ateliers, des temples annexes, des réserves et tout ce qui est nécessaire à l'entretien du clergé et du Di^{n}guir. Dans les cités occupées, le quartier reste surveillé par les guerriers Goutis qui prélèvent une grande part des dons et des impôts. Les prêtres sont chargés de tous les rituels sacrificiels, y compris propitiatoires, d'exorcisme ou de divination, et essaient tant bien que mal d'entretenir les temples (et eux-mêmes) saccagés par les orcs.

Leur statut de moyen à riche dépend du niveau hiérarchique et de collaboration avec les envahisseurs.

L'allégeance est expliquée plus loin.

Les prêtres se répartissent en trois catégories, mais les Mé de chaque catégorie sont disponibles comme Mé libres pour tous les prêtres :

Prêtre officiant

> Il s'agit du prêtre classique, dédié au service d'un Di^{n}guir. On y retrouve toute la hiérarchie, comme les prêtres chanteurs, ceux qui lavent les statues, qui mènent les offices… ainsi que le ou la hiérodule, sorte d'époux/épouse terrestre du Di^{n}guir qui doit obligatoirement être du sexe opposé au Di^{n}guir. Un prêtre officiant est capable de conduire des rituels propitiatoires pour appeler l'aide du Di^{n}guir. Les rituels propitiatoires sont expliqués plus en détail dans le chapitre Sciences & Magie.

Devin

> Prêtre savant spécialisé dans la divination et la prophétie. Il existe plusieurs techniques divinatoires : astrologie, numérologie (Mé mathématiques requis), oniromancie (interprétation des songes), ornithomancie (vol des oiseaux), métoposcopie (traits du visage), haruspicine (entrailles d'un animal), clédonismancie (événement

fortuit). Chaque technique est représentée par un Mé. La divination est expliquée dans le chapitre Sciences & Magie. Le devins ont généralement le Mé Utu/Shamash.

Exorciste (*ashippou*) / Nécromancien

Prêtre savant spécialisé dans les exorcismes et les protections. Il est capable de prescrire des rituels censés rejeter ou protéger contre les maux ayant une cause surnaturelle (démon ou fantôme), ce qui est quasiment toujours le cas. Il peut établir un diagnostic grâce à la clédonismancie qui n'est autre que l'étude des signes envoyés par les Di^{n}guir. Il reste possible de consulter un devin pour aider au diagnostic. Certains se spécialisent dans la nécromancie, qui est l'exorcisme appliqué aux fantômes plutôt qu'aux démons. Exorcisme et nécromancie sont expliqués dans le chapitre Sciences & Magie. Les Exorcistes ont généralement le Mé Enki/Ea. Les Nécromanciens ont généralement le Mé Nergal, Ereshkigal ou Hendursanga/Ishum.

Prêtre Gouti : ce sont plus des magiciens que de véritables prêtres. Ils prétendent apaiser les puissances occultes et recevoir de leur part des pouvoirs magiques et n'ont pas accès aux Mé d'autres Di^{n}guir. Ils n'hésitent pas à prendre les armes eux aussi. Leur Mé Rituels Propitiatoires est rebaptisé Rituels Orcs et reste limité aux Puissances Mystérieuses et aux quelques Bénédictions qu'elles procurent, ce qui fait dire aux elfes que les orcs sont sans Di^{n}guir. Les prêtres orcs n'ont d'autorité que celle que leur confère leur magie limitée. Les vrais dirigeants goutis sont les chefs de guerre.

Combattant : les Akkadiens et Sumériens sont traditionnellement des soldats au service de l'État enrôlés dans l'armée. Dans la situation actuelle moins ordonnée, ils peuvent être aussi des mercenaires ou des gardes privés pour des notables fortunés ou des organisations suffisamment riches.

Les Akkadiens sont traditionnellement des combattants légers utilisant arc ou javelot et une arme de poing légère. Les Sumériens sont plus adeptes des phalanges lourdes avec lance, arme de poing et armure, qui correspond mieux à leur caractère elfique très discipliné mais peu combatif. Dans les zones directement occupées par les orcs Goutis, l'armée a été réduite à une garde minimale sous contrôle gouti pour des opérations de maintien de l'ordre et la profession reste interdite aux elfes, sauf aux renégats. Les cités restées autonomes maintiennent une armée, essentiellement dans le sud elfique.

Armes offensives : poignard, hachette, hache de guerre, masse, marteau de guerre, gourdin, lances longue et courte, javelot, arc, pierre. Les armes sont en bronze ou en cuivre. Les marteaux élamites ont une tête en obsidienne.

Armes défensives : armure de cuir pour les phalangistes et les Élamites (cape lourde en peau de vache, coiffe de cuir ou de bronze), grand bouclier d'osier (+1 armure en formation serrée ou face aux armes de jet).

Les elfes sont montés sur des chariots à quatre roues conduites par un cocher d'où ils utilisent leurs javelots, leurs flèches ou leur magie. Ce sont généralement des officiers supérieurs qui commandent aux phalanges demi-elfiques.

Les nomades amorrites privilégient eux aussi l'armement léger, les coups de mains et l'embuscade. Ils n'ont jamais constitué de troupe régulière.

Les Élamites sont essentiellement des combattants lourds très disciplinés, couverts d'une cape de cuir et utilisant parfois aussi de grands boucliers d'osier rectangulaires. Leurs armes de jet sont des javelots ou des hachettes. Leur logistique est très bien organisée. Ils défendent leur pays mais sont aussi des mercenaires prisés.

Les orcs sont des combattants barbares, adeptes aussi bien de la charge impétueuse que des coups de mains discrets. Ils combattent essentiellement de nuit, ce qui leur confère un avantage certain sur leurs adversaires. Ils se regroupent par clans et par tribus et suivent les chefs d'armées aveuglément tant qu'ils les pensent capables de leur offrir de beaux pillages.

Les armes sont détaillées à la fin du chapitre II. Jouer / Combat.

Chasseur : le chasseur ne vit pas, ou peu, dans la ville. Il est un intermédiaire entre la vie sauvage et la vie civilisée, et reste à ce titre un genre d'asocial utile. Il possède le Mé Steppe à la place du Mé Cité.

Marchand : appelé « *damgar* », le marchand officie pour le compte de la cité et de son dirigeant. Il voyage vers les cités étrangères où des comptoirs ont été installés, si bien que l'akkadien s'impose comme langue internationale. Les marchands exportent des produits manufacturés et des produits de l'agriculture contre des matières premières rares comme le bois ou les pierres précieuses. Toute transactions est dûment enregistrée par un scribe. Cette activité leur est aussi profitable qu'à l'État et les Goutis ont vite compris l'intérêt d'utiliser les services de scribes comptables.

Lou-mash-mash (Conjureur sumérien) : avant le développement des sciences exorcitiques, les anciens elfes de Sumer avaient trouvé comment conjurer certains démons. La tradition a presque disparu, mais certains l'ont préservée. Seul un personnage elfe peut avoir accès à ce métier.

Scribe	Moyen à aisé	Érudition +20%, Communication +10%	Écriture (Akkadien), Mathématiques Six Mé selon la spécialisation : Langage (Sumérien), Langage (autre), Écriture (Sumérien), Éloquence, Herméneutique(*), Mémoriser, Spécialité (Comptabilité, Jurisprudence, Administration, Architecture, Littérature(*), Géographie) (*) langue et écriture du Sumérien nécessaires.
Médecin	Moyen à aisé	Érudition +15% Artisanat +15%	Écriture (Akkadien), Mathématiques, Premiers Soins, Soins, Chirurgie, Langage (Sumérien), Écriture (Sumérien), Psychologie
Voleur	Pauvre à moyen	Agilité +15% Furtivité + 15%	Poignard, Se cacher, Escamoter Cinq Mé au choix : Escalade, Esquive, Se faufiler, Mécanismes, Évaluer, Déguisement, Tromper
Artisan	Pauvre à aisé	Artisanat +20%, +10% au choix	Artisanat (Technique) plusieurs possibles, au moins deux. Compléter jusqu'à huit Mé: Évaluer, Marchander, Psychologie, Mécanismes, Religion, Nature (pour les éleveurs), Chariot, Architecture, Chef d'Œuvre
Prêtre officiant	Moyen à riche	Allégeance +20%, Érudition ou Interprétation +10%	Langage (Sumérien)(*), Écriture (Akkadien), Di^{n}guir(*), Rituels Propitiatoires Compléter jusqu'à huit Mé : Chant, Écriture (Sumérien), Herméneutique, Mé du Di^{n}guir choisi, Éloquence, Psychologie, Extrême Piété *(*) Si déjà Mé culturel, compenser par plus de Mé parmi les « Mé au choix »*

Pour un prêtre élamite, remplacer akkadien par élamite. Le sumérien reste la langue liturgique mais beaucoup de textes sont écrits dans la langue commune.

Exorciste, Nécromancien	Moyen à riche	Érudition +20%, Allégeance +10%	Langage (Sumérien), Écriture (Akkadien), Di^{n}guir, Exorcisme ou Nécromancie Quatre Mé au choix: Chant, Écriture (Sumérien), Herméneutique, Littérature, Clédinosmancie, Mé en rapport avec le Di^{n}guir, Volonté, Commander
Devin (Baru)	Moyen à riche	Érudition +20%, Allégeance +10%	Langage (Sumérien), Écriture (Akkadien), Di^{n}guir, [Divination] Trois Mé au choix : Chant, Écriture (Sumérien), Herméneutique, Littérature, Mathématiques, Mé de Di^{n}guir choisi, [Divination], Extrême Piété
Prêtre Gouti	Moyen à aisé	Allégeance Puissances Mystérieuses +20% Interprétation ou Communication +10%	Puissances Mystérieuses, Éloquence, Religion orque, Rituels Orcs. Trois Mé au choix: Bénédictions, Arme de Poing (dont Bouclier), Javelot, Soins, Premiers Soins, Réciter, Volonté
Phalangiste demi-elfe	Pauvre à aisé, selon le grade	Corps-à-Corps +20% Agilité +10%	Épieu, Poignard, Esquive Cinq Mé au choix : Bouclier, Javelot, Hachette, Endurance, Premiers Soins, Commander, Lancer, Force
Combattant léger akkadien	Pauvre à aisé, selon le grade	Corps-à-Corps +15% Combat à Distance +15%	Arc, Esquive, arme de poing à une main Cinq Mé au choix : 1 arme légère de poing, Endurance, Premiers Soins, Course, Se cacher, Pister, Commander
Charrier elfe	Moyen à riche, selon le grade	Corps-à-Corps +10% Combat à Distance +10% 10% à l'un des deux premiers ou à Agilité	Lance ou Arc, Épieu, Esquive Cinq Mé au choix : 2 Armes (dont Bouclier), Commander, Premiers Soins, Chariot, Sort

Guerrier semi-orc Amorrite	Pauvre à moyen	Corps-à-Corps +10% Combat à Distance +10%, +10% à l'un des deux premiers ou à Survie	Lance, Poignard ou Hache, Esquive Cinq Mé au choix: Armes (dont Bouclier), Pister, se Faufiler, Camouflage, Course, Premiers Soins, Endurance
Mercenaire élamite nain	Moyen à riche, selon le grade	Corps-à-Corps +20% Agilité +10%	Hache ou Masse, Bagarre, Esquive Cinq Mé au choix : 2 armes (dont Bouclier), Endurance, Premiers Soins, Force, Commander, Lancer, Armurerie
Impétueux orc Gouti	Pauvre à riche, selon le grade	Corps-à-Corps +20% Agilité +10%	Endurance, Esquive, Masse, Impétuosité Quatre Mé au choix : 3 armes (incl. Bouclier), Premiers Soins, Commander, Lancer, Force, Se Cacher
Harceleur orc Gouti	Pauvre à aisé, selon le grade	Combat à Distance +20%, Corps-à-Corps ou Agilité +10%	Arc ou Lance, Se Cacher, Esquive, au choix : Hache ou Poignard Quatre Mé au choix : 2 armes (dont Bouclier), Pister, Se Faufiler, Premiers Soins, Commander, Course, Endurance, Escalade
Chasseur	Pauvre à Moyen	Perception +10% Furtivité +10% +10% à l'un des deux ou à Survie	[Arme à Distance], Se Faufiler, Se Cacher, Pister Quatre Mé au choix: arme de poing, Vision Aigüe, Ouïe Aigüe, Endurance, Premiers Soins, Nature, Pièges.
Marchand (damgar)	Moyen à Riche	Communication +10% Érudition +10% +10% à l'un des deux	Un Mé d'Artisanat ou d'Érudition, Marchander, Psychologie, Persuasion Quatre Mé au choix : Tromper, Écriture (Akkadien), Langage [au choix], Région, Navigation, Mémoriser, Arme, Chariot ou Barque
Lou-mash-mash	Pauvre à aisé	Concentration +20%, Communication +10%	Dominer [Démon], Conjurer [Démon] Compléter jusqu'à huit Mé : Conjurations [Démon], Dominer [Démon], Écriture (Sumérien), Persuader, Religion, Volonté, Éloquence

Finition

Chaque personnage reçoit deux Mé libres. Les Mé spécialisés sont en général réservés aux métiers correspondants et ne peuvent être choisis que sous condition. Le narrateur est seul juge, mais les Mé de prêtrise (rituels propitiatoires, exorcisme, nécromancie et divination) restent réservés aux prêtres. Le joueur choisit une caractéristique et en répartit les points sur des compétences ayant cette caractéristique dans leur calcul de base, puis choisit une Motivation personnelle pour son personnage.

Motivations

Le nombre de motivations maximal est fixé par le Narrateur pour toute la campagne, 5 étant un maximum. Les personnages commencent avec un maximum de 3 motivations chacun. Un seul Mé d'allégeance à un Di^{n}guir peut être converti en motivation. L'allégeance au Di^{n}guir principal d'un prêtre est obligatoirement une motivation.

Exemples de motivations :

Scribes : travailler à tout prix au palais, un bon travail sera récompensé par les Di^{n}guir, mes œuvres seront récitées pendant mille ans, j'épouserai la fille du gouverneur de (…), je ferai chanter le prêtre untel, je fais tout ce qu'on me demande tant qu'on me paie suffisamment…

Artisans : devenir un expert, je serai conseiller du Roi/Khan/Grand Prêtre, un bon travail sera récompensé par les Di^{n}guir, je serai chef d'atelier par tous les moyens, un travail non rémunéré est méprisable, je ne m'amuse que dans les tavernes, je mets les notables dans ma poche en exerçant mes arts…

Prêtres : devenir grand prêtre ou hiérodule, m'accoupler rituellement avec la prostituée sacrée d'Innana à Ourouk, retourner au/quitter le temple principal, rebâtir le temple de (…), convertir les étrangers, esclave du Di^{n}guir (…), faire une offrande dont on parlera durant des siècles, étendre mon autorité sur tout le pays…

Combattants : l'antique héro Gilgamesh est mon modèle, m'enrichir par le pillage et le rançonnage, devenir chef d'armée, entrer dans la garde du roi/khan, je hais les Elamites/elfes/orcs/humains et veux leur faire du mal, je trahirais le roi/khan plutôt que de m'en prendre aux miens, je tuerais les miens plutôt que de trahir le roi/khan, tant qu'il y a de la bagarre je suis heureux, les fonctionnaires/artisans/prêtres sont des fripouilles méprisables…

Chasseurs : foutez-moi la paix, collectionner les trophées, les lions sont admirables, liberté chérie, j'offrirai une fourrure de lion à Untel pour épouser sa fille, j'évite les villes car elles puent…

Marchands : je serai riche ! J'aime voir du pays, tous sont des voleurs qui en veulent à mes biens, éviter Untel que j'ai arnaqué, rapporter la statue de la déesse (…) de la ville de (…), je récolte des informations pour les monnayer, tisser des liens avec les étrangers au cas où…

Conjureurs sumériens : retrouver la conjuration perdue du démon Untel, éliminer le gouverneur, vendre mes services, protéger ceux que j'aime, vivons cachés vivons heureux, craignez-moi, la tradition rien que la tradition...

Prêtre Gouti : avoir l'oreille du khan, faire un sacrifice inoubliable aux Puissances Mystérieuses, éliminer tous ces prêtres elfes qui menacent mon autorité…

Utilisation des Motivations

Une fois par partie, un joueur peut faire appel à une de ses Motivations pour apporter un bonus à un jet de compétence (voir chapitre suivant). Bien entendu, le joueur doit justifier en quoi sa Motivation l'aide à accomplir sa tâche.

II. Jouer

Le jeu se déroule comme un échange verbal entre les joueurs et le narrateur jusqu'à ce qu'une épreuve incite ce dernier à demander un jet de compétence. Pour les épreuves majeures, le narrateur devrait requérir un Conflit qui implique plusieurs jets de dés. Si un combat commence, les joueurs doivent utiliser la procédure de combat jusqu'à défaite ou retrait d'un des camps.

Échelle de temps

Fantasour distingue 4 échelles de temps, qui correspondent l'échelle de la narration en cours. Chaque échelle est parfois détaillée en rounds.

- Pause entre les aventures ou lors de pauses de plusieurs jours comme un long voyage ou un apprentissage, rounds d'un jour ou plus,
- Échelle narrative pour les actions s'étendant sur la journée, comme un enquête ou une journée de voyage, rounds de quelques heures,
- Échelle d'aventure lorsque le rythme s'accélère et la tension monte, comme l'exploration d'un vieux temple ou une négociation, rounds de quelques minutes,
- Échelle de combat pour les combats ou des actions très rapides, rounds de quelques secondes.

Jet de compétence

Il est requis lorsque qu'une action n'est pas certaine de réussir et que le résultat aura une conséquence notable sur l'histoire. Pour déterminer si l'action réussit, choisir la compétence utilisée pour l'accomplir, lancer 1d100 (un d10 pour les dizaines et un d10 pour les unités) et comparer avec la valeur (score) de la compétence. Si un Mé approprié est associé à la compétence, le score est augmenté de 30. Un jet inférieur ou égal au score final est une réussite. Un jet supérieur est un échec. 99 ou 00 sont toujours des échecs, même pour un score supérieur à 100.
Si le jet est une réussite et que le dé des dizaines est supérieur à celui des unités, la réussite devient un « Avantage » qui traduit un résultat encore plus avantageux qu'une réussite simple, si cela a du sens.

Ex.: Un prêtre a un score de 42% en Communication et veut convaincre une cheffe orque de le laisser conduire un rituel. Le prêtre possède le Mé Persuader, recevable pour ajouter 30% à son score pour un total de 72%.
Le joueur lance 1d100 et obtient 62, une réussite et comme 6>2, c'est un Avantage. Le Narrateur décide que non seulement l'orque est convaincue, mais en plus propose des bêtes à sacrifier.

Bonus et Malus
La difficulté de l'obstacle ou les conditions d'utilisation d'une compétence peuvent amener le narrateur à accorder des malus ou des bonus, de même que la possession d'un second Mé (mais pas plus, ex : Mé Montagne en complément de Pister pour suivre une piste dans la montagne). Un bonus

ajoute 30 au score de la compétence, un malus retire 30. On peut cumuler plusieurs bonus ou malus.

Jets en opposition

Les jets de compétence, les jets en opposition et les Conflits correspondent à des phases d'intensité différentes et permettent de régler pratiquement toute situation dont l'issue est incertaine. Un Conflit constitue un point d'orgue dans le déroulement de l'histoire : il est toujours possible de le remplacer par un simple jet en opposition si les conséquences sont plus accessoires, mais le suspens y perd.

Lorsqu'un obstacle, adversaire ou force impersonnelle, s'oppose activement aux efforts d'un personnage, le jet de dé est « en opposition » : faire un jet de compétence pour les deux partis et comparer les résultats sur la table ci-dessous. Si un des deux partis a un score supérieur à 100, ajouter au résultat de dé la partie qui excède 100 avant de comparer. L'un des deux partis est désigné comme « attaquant », l'autre comme « défenseur ».

attaquant/défenseur	échec	réussite	avantage
échec	le résultat le plus élevé gagne	défenseur gagne et Avantage si le jet est supérieur à l'attaquant	défenseur gagne avec Avantage
réussite	attaquant gagne et Avantage si le jet est supérieur au défenseur	le résultat le plus élevé gagne	défenseur gagne et Avantage si le jet est supérieur à l'attaquant
avantage	attaquant gagne avec Avantage	attaquant gagne et Avantage si le jet est supérieur au défenseur	le résultat le plus élevé gagne

Conflits

Ex. : Un groupe de fuyards tente de rejoindre une cité sumérienne par la steppe, poursuivis par des orcs assoiffés de sang. Un des personnages est une chasseuse qui guide le groupe avec sa compétence Navigation à 62% et sa CON de 14 (il s'agit de tenir un rythme soutenu), soit 14 PR. Le chef orc a Pister à 50% et CON 15 pour 15 PR.

Le narrateur fait appel à un Conflit lorsqu'un les personnages font face à un défi important dans l'histoire : une poursuite, l'approche silencieuse d'un endroit dangereux, l'examen minutieux d'un mystère, la tentative de convaincre un fonctionnaire rétif, etc. Un Conflit est résolu par plusieurs jets en opposition.

Une fois la nature et l'enjeu du conflit fixés, les personnages et l'opposition choisissent chacun un meneur et déterminent leur capital de départ en Points de Résolution. Les Points de Résolution sont l'équivalent de « points de vie » qu'ils utiliseront pour déterminer s'ils triomphent ou s'ils échouent. Ils sont notés « PR ».

Les personnages commencent toujours avec un capital de Points de Résolution égal à la caractéristique la plus appropriée du personnage qui

mène le Conflit (CHA pour le diplomate qui mène des négociations, DEX pour le cocher d'un char lors d'une poursuite, INT pour celui qui dirige une enquête, etc.). Le capital de l'opposition est soit une caractéristique de l'adversaire, soit une valeur proposée par le scénario ou improvisée par le narrateur.

Le conflit se déroule en rounds successifs à l'échelle de temps du Conflit. À l'issue de chaque round, le personnage leader et l'opposition effectuent un jet en opposition. L'action que les joueurs et le narrateur décrivent pour ce round déterminent la Compétence et éventuellement le(s) Mé utilisés pour ce jet. En cas de doute, choisir un Mé par défaut ad' hoc comme Course pour une poursuite ou Éloquence pour un débat. Le narrateur doit aussi se référer aux compétences de l'adversaire pour déterminer le score utilisé pour les jets en opposition, ou considérer 50% si rien n'est utilisable. Le camp avec le plus de Points de Résolution décrit et fait son jet en premier. Il peut arriver que cette initiative lui permette de défier l'adversaire sur ses faiblesses, puisque celui-ci devra trouver une parade cohérente. Il est possible de changer de compétence à chaque round, mais le capital en PR reste le même.

Parmi les fuyards, un prêtre a la Bénédiction Course de Bélit-Séri, déesse de la steppe qui les aidera à courir dans la steppe. Un autre a Endurance et porte les affaires de ses compagnons pour leur permettre d'aller plus vite. Il y a donc deux supports pour chacun un bonus, soit deux rounds à 92% ou un seul round à 122%. Un demi-orc avec le Mé Steppe accompagne les poursuivants, et pourra apporter par sa connaissance du coin un bonus au chef orc pour un round à 80%.

Les personnages impliqués sans faire de jet peuvent décrire une Action de Support qu'ils effectuent pour aider le meneur et apporter ainsi un bonus au jet si l'action s'y prête. En général, le narrateur vérifie que le personnage en support possède un Mé correspondant à son action de support. Un Mé ne peut être utilisé qu'une seule fois en support lors d'un même conflit. En plus de ces supports, le narrateur peut utiliser une Conséquence Négative (voir plus bas) comme bonus pour l'opposition. Les joueurs peuvent utiliser autant de Conséquences Positives que souhaité, pourvu que ces Conséquences soient logiques dans le contexte du Conflit. Une Conséquence ne peut être utilisée qu'une seule fois par Conflit. Les Motivations des personnages peuvent être utilisées comme des Conséquences Positives pour apporter un bonus dans une situation appropriée une fois par aventure.

La poursuite s'étendant sur plusieurs heures, le Conflit sera géré à l'échelle Narrative.

- ➔ Un Mé utilisé en Support ne peut plus l'être pour le jet en opposition, et vice-versa.

Pour une opposition impersonnelle -ex. un environnement hostile- le narrateur peut utiliser les valeurs suivantes : opposition faible 6 PR et score 20% ; moyenne 10/50% ; dure 14/80% ; très dure 20/110%.

Une victoire fait perdre 1d6 Points de Résolution au perdant. Un Avantage fait perdre 1d6 points supplémentaires. Le premier qui réduit les Points de résolution de l'autre à zéro ou moins gagne le conflit. Si le gagnant a perdu des points de résolution, le perdant imagine une Conséquence Positive (si les joueurs ont perdu) ou Négative (si les joueurs ont gagné), notée sur la fiche de personnage sous forme d'un phrase (Éreinté, a énervé le fonctionnaire…). Les Conséquences peuvent se cumuler.

Conséquences

Supposons que les fuyards réussissent à semer les orcs en perdant quelques PR. Le narrateur impose au groupe une conséquence « fatigués » qui durera jusqu'à ce qu'ils puissent de reposer.

Une Conséquence est l'effet secondaire d'un Conflit qui influera sur des actions ultérieures. Elle prend le plus souvent la forme d'un bonus/malus. Exemple, une conséquence « fatigué » due à une poursuite donnera un malus pour une action physique subséquente. Ou « le chef orc m'en veut » après avoir corrigé un de ses guerriers pour une interaction sociale avec icelui.

Une conséquence dure tant que l'histoire ou une action ne l'annule pas. Toutes disparaissent à la fin de l'aventure. Le bon sens et la cohérence restent la règle.

Santé

Le principe des règles doit aussi s'adapter à la situation. Dans notre exemple, le narrateur aurait pu imposer la CON la plus faible parmi les membres de chaque groupe pour déterminer le capital de Points de Résolution.

L'état de santé est une Conséquence qu'on peut classifier comme état bénin, sérieux, grave ou mortel. Au-delà, c'est la mort.
Un état bénin n'inflige qu'un malus lors d'un conflit et disparaît dès le passage à une échelle de temps narrative (par exemple un combattant vainqueur ayant perdu moins de la moitié de ses Points de Résolution).
Un état sérieux inflige un malus à tout conflit jusqu'à la fin de l'épisode si aucun soin n'est apporté (par exemple un combattant vainqueur ayant perdu plus de la moitié de ses Points de Résolution).
Un état grave empêche la plupart des actions ou inflige au moins deux malus et ne guérira que si des soins sont apportés.
Un état mortel empêche de faire quoique ce soit et ne guérira que si des soins sont apportés avant le passage à l'échelle de temps supérieure, sinon le personnage meurt.

La nature de l'état de santé, comme maladie, fatigue, empoisonnement ou blessure doit être noté (ex. : fatigue sérieuse, blessure grave…), ou un effet concret (paralysie de la jambe droite, vue perturbée…) afin de pouvoir insérer la Conséquence dans l'histoire au moment opportun.

Guérison

Elle est aussi gérée comme un conflit de CON utilisant la compétence Survie et éventuellement un Mé approprié comme Endurance, ou bien une compétence de médecine (Soins, Chirurgie) ou d'exorcisme. Les états opposent les difficulté suivantes :
- bénin => faible (6/20%)
- sérieux => moyenne (10/50%)
- grave => dure (14/80%)
- mortel => très dure (20/110%)

Menaces (poisons, pièges, maladies…)

Une menace est définie par la difficulté de l'opposition qu'elle représente et par les effets qu'elle produit. L'effet peut être décrit comme un état de santé, ou par toute autre effet ou Conséquence (ligoté, tombe dans l'eau, mort, folie, paralysie, amnésie…).

Progression

À la fin d'une aventure, le Narrateur distribue entre 6 et 10 points selon l'activité du personnage et du joueur, qui peuvent être dépensés ainsi :

1 point pour apprendre un nouveau Mé si les conditions sont remplies (espace libre dans la compétence, temps, maître disponible…).

1 point pour augmenter le score d'une compétence de 1%.

Combat

Le combat est une forme particulière de Conflit se déroulant en rounds de 5 secondes. Le capital de Points de Résolution (PR) est égal à la moyenne entre DEX et CON arrondie au-dessus. L'ordre dans lequel les participants vont pouvoir agir est déterminé par leur Rang d'Attaque (RA). Le RA est égal aux Points de Résolution. Si le joueur a déclaré une double action (ex. dégainer et attaquer) le RA est diminué de 5.

Séquence

Phase préliminaire : détermination des PR de départ.

1- Intentions et calcul des RA
2- Actions dans l'ordre des RA
3- Fin du round. Si le combat continue, recommencer au point 1

Zones

Une zone a un diamètre d'environ 25m. Les combattants de mêlée doivent se situer dans une même zone. La description doit suffire à déterminer s'ils sont engagés ou pas.

Actions : dilatoires ou principales

Une action dilatoire retarde simplement une action principale. Les actions dilatoires possibles sont préparer (une arme ou un objet), viser, changer vers une zone adjacente, support (comme dans le cas de conflits), utiliser un objet (boire une potion, lire un formule sur un tablette…).

Une action principale arrête le tour du joueur qui ne peut plus faire d'autre action pour ce round. Les actions principales possibles sont attaque au corps-

à-corps, attaque à distance, utilisation d'un pouvoir, se déplacer de plus d'une zone.

Lors d'un même round, chaque participant peut effectuer deux actions dilatoires, une action dilatoire suivie d'une action principale (dans cet ordre), ou un action principale.

Corps-à-corps

La perte de PR ne traduit pas forcément une blessure, mais plus souvent un avantage tactique, puisque l'initiative revient à celui qui a le plus de PR. À 5 PR ou moins, une seule action par round reste possible

L'attaquant effectue son attaque à son RA. Le défenseur décide s'il veut parer ou esquiver. L'attaquant fait un jet de Corps-à-corps avec le Mé de l'arme utilisée s'il le possède, en opposition avec le Mé utilisé (arme, bouclier, esquive…) pour la défense. À la différence des Conflits, si les deux échouent dans leurs jets, rien ne se passe dans ce round.

Si l'attaquant réussit son jet et de plus gagne le jet en opposition, il inflige au défenseur une perte de PR égale à 1d6 + Puissance de l'arme + Puissance de l'attaquant + différence de Classe de Taille de la cible avec la Classe Moyenne. Une armure légère réduit la perte de un point, une armure lourde de 2. Si en plus il obtient un avantage, l'attaquant augmente la perte de 1d6 points.

Si le défenseur gagne, il inflige une perte « tactique » de 1d6 à l'attaquant. Avec un avantage, il peut ou bien réduire les PR de l'attaquant de 2d6, ou bien récupérer 1d6 PR perdus auparavant si ceci est plausible.

Défense face à plusieurs opposants : lors de la première défense, le défenseur doit décider s'il défend contre un seul attaquant ou contre tous. Dans ce dernier cas, il reçoit un malus (-30%) à tous ses jets de défense, y compris le premier.

Résultat

Le premier à zéro PR est vaincu. Il est à la merci du vainqueur, qui peut donc choisir dans quel état il laisse sa victime. Les PR perdus par le vainqueur entraînent des Conséquences, comme pour tout Conflit, souvent libellées comme « blessé » ou « fatigué », mais peut-être aussi « haine de la famille du vainncu ».

Combat à distance

Les armes à distance ont une portée effective et une portée longue égale à 1,5 fois la portée effective. On peut tirer dans la même zone sans malus (bout portant), et vers une zone adjacente -et jusqu'à la portée effective de l'arme (voir description des armes)- avec un malus. Au-delà et jusqu'à la portée longue, deux malus. L'action dilatoire de « viser » annule un malus.

Une défense contre une arme de jet requiert un jet d'Agilité, augmentée du Mé utilisé pour la défense (bouclier ou esquive). Face à un arc, le jet d'esquive subit un malus. Perdre un jet en opposition lors d'une attaque à distance ne fait pas perdre de PR à l'attaquant.

Les dommages sont calculés de manière identique au corps-à corps, sauf pour les arcs pour lesquels la Puissance de l'attaquant n'est pas prise en compte.

Combat sur chariot

En général, le chariot est utilisé pour amener le guerrier sur place qui saute à terre pour combattre, sauf s'il utilise des armes à distance. Le Mé Chariot est requis pour pouvoir utiliser un Mé d'arme en déplacement sans malus ou de sauter du chariot sans consommer d'Action Dilatoire. Le combat sur chariot permet de se déplacer de deux zones sans utiliser d'Action et même d'utiliser un arme simultanément. Au-delà, l'action est principale.

Armes & Mé de Combat

Les armes sont regroupées sous le Mé qui les concerne, certains valides pour plusieurs armes.

➔ Lorsque l'arme l'autorise, le Mé correspondant permet de l'utiliser aussi bien au corps-à-corps que lancée.

Les dégâts infligés par des armes sont notés sous la forme d'un chiffre qui représente la Puissance de l'arme à ajouter au D6 de dommages.

Armes de poing

- Mé Bagarre : pieds et poings +0
- Mé Poignard : Poignard +1
- Mé Masse :
  Gourdin +1. Peut être improvisé avec un objet contondant.
  Masse +2
  Marteau de guerre +2
- Mé Bâton : Bâton +2. Le long bâton, toujours utilisé à deux mains.
- Mé Hache :
  Hachette +1, utilisable comme arme de jet.
  Hache de guerre +2.
- Mé Lance : Lance courte +1, utilisable comme arme de jet.
- Mé Épieu :
  Épieu +3, toujours utilisé à deux mains. Rajoute +5RA au premier round seulement.

Lance courte +1

- Armes naturelles des animaux et créatures (cornes, griffes, crocs…) +1 par défaut.

Armes de jet

- Mé Lance à une Main : Javelot+1, portée FORx2 mètres (zone adjacente), utilisable comme lance courte
- Mé Hache : Hachette +1, portée FOR mètres (bout portant), utilisable comme arme de poing.
- Mé Lancer : Pierre +0 portée FOR mètres (bout portant).

Arc

Mé Arc. Lors du calcul des dommages, la Puissance de l'attaquant n'est pas comptabilisée mais seulement celles de l'arc : +2, portée 75m (trois zones).

Bouclier

Mé Bouclier. Grand et en cuir, il apporte un bonus en défense lors d'un combat en formation serrée (esquive impossible) et permet de se protéger plus efficacement contre les arcs.

III. Sciences & Magie

La magie est l'art d'utiliser ou de susciter les pouvoirs exceptionnels et surhumains des Di^{n}guirs, et reste donc le domaine privilégié du clergé, à de rares exceptions près. Elle est plus considérée comme une connaissance qu'une pratique mystique. Elle se fonde des techniques visant à faire agir les Di^{n}guirs ou leur envoyés, les démons. Sous certains aspects, elle est même considérée comme une science.

Potentiel : il s'agit d'une mesure de la limite des pouvoirs utilisables par un personnage. Elle est égale la Compétence associée au Mé de Pouvoir divisée 10 arrondi au-dessus.

Pouvoirs

Ils sont de trois sortes : les Bénédictions accordées par les Di^{n}guirs et accessibles aux prêtres seulement, les Sciences utilisées par les prêtres exorcistes ou devins et la Tradition accessible aux gens pieux et aux magiciens. Chaque pouvoir a trois attributs.

Puissance : détermine la force du pouvoir et « consomme » du Potentiel. La valeur par défaut est 1. Certains pouvoirs, ont une Puissance variable, l'utilisateur la choisit alors au moment de l'activation.

Durée : elle n'est pas déterminée précisément. Un pouvoir reste actif dans une échelle de temps donnée -voir chapitre II « Jouer ». L'échelle par défaut est l'échelle de combat. Les pouvoirs instantanés ont un effet immédiat et définitif (ex. : guérison). Un pouvoir peut être étendu à une échelle de temps supérieure (voir activation ci-dessous). Un pouvoir étendu à l'échelle « narrative » est considéré comme actif le temps de l'aventure. Un pouvoir étendu à l'échelle de Pause constitue un enchantement permanent : ce cas est traité dans le paragraphe « Amulettes » du chapitre VI « Éléments de Campagne».

Portée : notée dans la description des pouvoirs. Certains sont au contact, certains ne s'appliquent qu'à l'utilisateur du pouvoir.

Acquisition et Activation

Les manières d'acquérir et d'activer un pouvoir sont décrites dans chaque section.

La Puissance cumulée de tous les pouvoirs activés simultanément ne peut pas excéder le Potentiel. L'utilisateur d'un pouvoir non instantané peut choisir de l'activer dans une échelle de temps de son choix. Un pouvoir reste actif

dans la même échelle de temps que son activation. Il disparaît dès que l'échelle de temps de l'action en cours devient supérieure à celle du pouvoir

- ➔ La Puissance d'un pouvoir prolongé est comptée comme double à l'échelle d'aventure et triple à l'échelle narrative pour le calcul des limitations.

Lors d'un Conflit, un Pouvoir peut intervenir comme n'importe quel autre Mé, c'est-à-dire pour apporter un Support ou, s'il peut être activé à une échelle de temps suffisante, pour effectuer un jet en opposition avec sa compétence associée. Le narrateur est seul juge de l'adéquation d'un pouvoir pour influer sur un Conflit.

Durant un combat, l'activation d'un pouvoir constitue une action principale qui peut remplacer un jet d'attaque et utilise le Mé du pouvoir et sa compétence associée.

Hors échelle de combat, l'activation d'un pouvoir ne nécessite pas de jet de dé. Un jet en opposition impliquant un pouvoir, par exemple durant un Conflit, détermine alors plutôt l'impact du pouvoir sur l'opposition ou le Conflit.

Magie offensive

Une magie affectant une créature non consentante, même par simple ignorance, est dite offensive. L'utilisateur de la magie doit réussir un Conflit de VOL avec le Pouvoir comme compétence face à la cible pour que son sort prenne effet sur la cible. La VOL est la caractéristique par défaut, mais la cible peut choisir la manière de résister selon l'effet du sort (par exemple CON contre une magie affectant la santé, FOR ou DEX pour garder le contrôle de son corps…). En combat, ce conflit remplace le jet d'activation.

Bénédictions (Allégeance)

Potentiel : Allégeance /10 arrondi au-dessus

Portée : selon la Bénédiction, par défaut VOLx10m.

Accroche de scénario : Les temples d'Akkad sont appauvris et les prêtres ont du mal à trouver les offrandes nécessaires à leurs rituels. Les Goutis refusent de céder leur butin : il faut leur faire parvenir des biens en contrebande.

Une Bénédiction est un pouvoir acquis par le biais d'un rituel propitiatoire conduit dans un temple. Le prêtre obtient ainsi un pouvoir de son choix parmi ceux listés dans la description du Di^{n}guir. Le Mé Rituels Propitiatoires et celui du Di^{n}guir concerné sont requis. Le rituel dure plusieurs heures et coûte 2 sicles par point de Puissance si la Bénédiction profite à un profane (un prêtre trouve ses offrandes dans les réserves du temple), éventuellement multipliée par l'échelle de temps pour les Bénédictions étendues. Le narrateur devrait limiter le nombre de rituels à 2 ou 3 par jour. Si le temple n'est pas le temple principal du Di^{n}guir, le prêtre doit réussir un jet de Rituels Propitiatoires et trouver lui-même les offrandes. Si l'endroit n'est pas

consacré, il subit de plus un malus. Une fois le rituel terminé, la Bénédiction est écrite comme Mé d'Allégeance. Une Bénédiction n'occupe qu'une seule case d'Allégeance, quelle que soit sa Puissance.

Pour appeler la Bénédiction, le prêtre doit simplement réciter des prières durant un round de l'échelle de temps souhaitée. L'effet est immédiat. Une fois l'effet terminé, le Mé est effacé de la liste et le prêtre doit effectuer un nouveau rituel pour pouvoir appeler la Bénédiction à nouveau.

Bénédiction rémanente : un prêtre peut préparer un rituel sans désigner de bénéficiaire. Il inscrit une formule sur une tablette d'argile. Quiconque possède le Mé écriture pourra y écrire le nom du bénéficiaire avant de lire la tablette et de compléter ainsi le rituel. Une Bénédiction rémanente consomme du Potentiel et occupe une case d'Allégeance du prêtre qui en outre ne peut pas l'activer tant que la tablette n'a pas été utilisée. Briser la tablette annule la rémanence. La durée d'une Bénédiction rémanente est fixée au moment de la création de la tablette et ne peut plus être changée.

Les Bénédictions sont détaillées pour chaque Di^{n}guir dans la description de ceux-ci.

Sciences (Érudition)

Ce que l'on entend par Science est en fait un ensemble de pratiques tirées de la tradition et de l'observation, consciencieusement notées par les scribes durant des générations. La science est une connaissance essentiellement empirique des Di^{n}guir et surtout des Démons, vecteurs de leurs pouvoirs. Chaque science est inscrite dans une case de la compétence Érudition.

Potentiel : Érudition divisé par 10 arrondi au-dessus.

Exorcisme (Érudition) : rituel permettant de libérer ou protéger des démons, êtres surnaturels au service des Di^{n}guir responsables des maux et maladies. L'exorcisme est une science qui permet de traiter tous les démons. Il n'est donc pas nécessaire d'acquérir un Mé pour chaque démon.

Un mal comme une maladie ou un handicap est l'œuvre d'un démon, mais peut aussi être d'origine naturelle, comme le venin d'un serpent. Les blessures corporelles naturelles (coupure, fracture…) sont exclues. Le mal peut avoir plusieurs niveaux de gravité : bénin, moyen, grave ou très grave. Chacun a son effet laissé aux bons soins du narrateur. Voir aussi la section « démons ». L'exorcisme peut être utilisé de deux manières :

- Guérison
  Puissance 1, durée instantanée, portée au contact.
  Conflit de VOL de l'exorciste avec la compétence Exorcisme et à l'échelle narrative face à la force du mal pour repousser le démon.

L'opposition est facile pour un mal bénin, moyenne pour un mal moyen, dure pour un grave et très dure pour un très grave. L'effet est immédiat, bien que les symptômes puissent durer quelque temps. Le Mé du Di^{n}guir responsable du mal est recevable pour obtenir un bonus, comme Nirah -mère des serpents- pour la protection contre les serpents ou Abbou -père des plantes- pour guérir d'un empoisonnement par les plantes. La consultation d'un devin (Mé [Divination]) ou éventuellement le Mé Soins pour le diagnostic sont aussi éligibles pour un bonus.

- Protection [Mal] :
  Puissance variable, durée échelle de combat par défaut, portée VOL mètres.
  Lors d'un Conflit face à la source du mal, réduit à chaque round la perte de Points de Résolution de la Puissance du pouvoir (comme une armure). La protection ne concerne qu'une seule source de mal, comme le venin de scorpion ou un démon particulier à choisir au moment du rituel et occupe une case d'Allégeance, car ce sont bien les dieux qui offrent leur protection. L'acquisition et l'activation d'une Protection suivent les même règles que pour une Bénédiction, mais avec le Mé Exorcisme au lieu du Mé Rituels Propitiatoires.

[Nécromancie] (Érudition) : les Revenants (*guédim* en elfique sumérien ou *ettémou* en humain akkadien) sont des morts qui reviennent harceler les vivants. Le Mé Nécromancie est nécessaire pour renvoyer les revenants, en lieu et place du Mé Exorcisme. Chaque peuple ou espèce a son Mé propre.

Des Protections Rémanentes contre les démons et les revenants existent, à l'instar des Bénédictions.

Exorcisme et nécromancie peuvent être utilisés pour conjurer des démons ou des revenants. Une fois l'invocation effectuée, l'exorciste doit réussir un conflit de CHA face au démon/revenant pour le contrôler, à moins qu'il ne connaisse le pouvoir de Commander du démon conjuré ou la Bénédiction Commander Revenant. L'exorciste peut choisir n'importe quel démon, le nécromant doit connaître le revenant. Un échec peut retourner la créature contre le conjurateur. Tant que la conjuration reste active, elle est noté sous la compétence Communication.

[Divination] (Érudition) : Il existe de nombreuses techniques de divination, correspondant à différents supports de lecture, chacune devant être apprise

comme un Mé séparé. La divination concerne la lecture de ces indices laissés par le Di^{n}guir mais aussi la mise en condition et la préparation des supports et se déroule obligatoirement à l'échelle au minimum d'aventure.

La gestion ludique des divinations est délicate et le Narrateur doit veiller à ne pas ruiner l'intérêt de la partie en cours. Des réponses indicatives comme oui/non/plutôt/plutôt pas ou des indices sont en général acceptables, mais divulguer le résultat de l'enquête dont l'aventure est l'objet est dommage. Bien qu'inscrite dans la partie Magie, la Divination est plutôt la science de l'interprétation des signes envoyés par les dieux d'érudit. Le devin doit initier un Conflit d'INT face à une opposition dont la difficulté dépend de la précision, de l'ancienneté ou de la facilité de la question. L'utilisation de plusieurs méthodes offrent autant de possibilités d'avoir un bonus.

La divination peut donner des indices sur le destin d'un personnage, mais il ne peut s'agir que de potentialités qu'il devra mériter. Le Narrateur peut traduire ces informations en terme de Conséquence positive qui donnera un bonus lorsque le personnage fera face à un obstacle à la réalisation de sa destinée, ou bien transformer la prophétie en Motivation.

Tradition (Concentration)

La Tradition rassemble des techniques rituelles traditionnelles visant à produire un effet précis. Elle est transmise par des lou-mash-mash, mais parfois aussi par des prêtres ou des lettrés. Il s'agit un vestige du temps où les elfes parcouraient seuls la Terre.

Chaque pouvoir est inscrit dans une case de Concentration. Une fois appris, un pouvoir n'est pas oublié. Ils sont déclenchés par des formules et une gestuelle précise, parfois même par un rituel long et complexe s'étalant sur plusieurs heures.

Potentiel : Concentration divisé par 10 arrondi au-dessus.

Conjurer [Démon] (Concentration**)**

Puissance variable, rituel, durée échelle d'aventure, portée VOL mètres, activation voir texte.

Pouvoir réservé au métier de lou-mash-mash qui requiert le Mé langue (Sumérien). Seuls quelques elfes conservateurs ont accès à ce savoir jalousement gardé, bien que des demi-elfes aient pu exceptionnellement en avoir leur part. Le Mé permet d'appeler un démon connu par un rituel conduit à l'échelle d'aventure au minimum. Une fois présent, le démon reste le temps de la durée normale du sort. Il ne permet d'appeler qu'un seul démon, à l'inverse de la compétence savante d'exorcisme. Chaque démon requiert donc un Mé particulier et une case de Concentration.

La Puissance de la conjuration doit être égale au nombre de d6 de VOL du démon. Le démon conjuré reste en général neutre envers le lou-mash-mash, mais ne lui est pas soumis. Celui-ci peut combiner la conjuration avec un pouvoir de Dominer [Démon] ou le persuader de lui rendre service avec un conflit de CHA face à une opposition difficile. Si ce service est en accord avec la nature du démon, celui-ci acceptera plus facilement (opposition moyenne). Sinon, il peut s'en prendre au lou-mash-mash.

Dominer [Démon] (Concentration**)**

Puissance 1, durée échelle de combat, portée VOL mètres.

Réservé aux lou-mash-mash. Il n'est utilisable que pour un seul démon. Il peut être inclus au rituel de conjuration, auquel cas il est considéré comme un Talent du Mé Conjurer permettant le contrôle du démon. La durée de la domination ne peut pas excéder celle de la conjuration.

Si Dominer n'a pas été combiné avec Conjurer, le sort devient offensif et le lou-mash-mash doit réussir un Conflit de VOL pour contrôler le démon rencontré. Il est douteux que celui-ci lui laisse le temps d'augmenter la durée du pouvoir.

Le narrateur peut décider d'autoriser le pouvoir de Dominer [Démon ou Revenant] comme Mé libre pour les prêtres exorcistes ou les nécromanciens. Les prêtres ont cependant affaire à d'innombrables démons ou revenants qu'ils conjurent très rarement. Ils s'en remettent pour cette raison plutôt à leur autorité (Mé Commander).

Augmenter [Mé] (Concentration**)**

Puissance 1, durée échelle de combat, sur soi-même seulement.

Donne un bonus pour l'utilisation d'un Mé déjà acquis durant toute la durée de l'activation. Ce pouvoir est disponible pour tout personnage sous réserve de posséder le Mé d'un Di^{n}guir offrant le Mé à augmenter. Ce sort est simplement déclenché par une prière et une gestuelle simple associées à une offrande symbolique (quelques gouttes de bière, une pincée de farine…).

IV. Le Monde

Les Di^{n}guir

Ce sont des êtres immortels qui dirigent le Monde et qu'il faut craindre et servir. Les peuples mortels existent pour les servir, les vénérer, les vêtir, les nourrir et les divertir. Ils leurs ont construit de somptueux palais en haut des ziggourats, et fondé les cités pour les entretenir.

Parmi ces êtres divins, six d'entre eux constituent l'aristocratie des plus anciens et plus puissants, appelés Announaki. Ils sont secondés par de nombreux autres Dinguir, les Iguigui, et Enlil est leur souverain à tous. Les Announaki résident dans les cités elfiques de Sumer. Ce sont les Di^{n}guir les plus puissants qui offrent le plus de pouvoirs. Certains Iguigui, Di^{n}guir de second rang, ont aussi leur propre cité, mais beaucoup ont simplement des demeures dans la cité d'un Announaki. Chacun est assigné à un aspect de l'Univers qu'il est chargé de faire fonctionner. Ils réclament une obéissance totale de la part de leurs esclaves que sont les créatures mortelles.

Les Dinguir sont par défaut des dieux, mais rien ne vous empêche d'en faire des mages étranges, des extra-terrestres ou quoi que ce soit de puissant et merveilleux. Par exemple des dragons qui pourraient se détourner de leurs serviteurs si ceux-ci les négligent, voire décider de les détruire s'ils ne leur agréent plus.

Tous les personnages ont une compétence Allégeance qui détermine leur piété vis-à-vis des Di^{n}guir en général. Chacun peut en outre se consacrer à un Di^{n}guir particulier en prenant le Mé correspondant, qui devient aussi obligatoirement une Motivation supplémentaire. S'il est possible d'avoir plusieurs Mé de Di^{n}guir, un seul sera converti en Motivation. Les Di^{n}guir sont vénérés dans leurs temples principaux et dans des chapelles annexes.

Un Mé [Di^{n}guir] peut apporter un bonus lors d'un conflit utilisant le pouvoir d'un autre. Par exemple Ningirsu (guerre) avec Innana (amour et guerre) ou

Ereshkigal (Enfers) et Hendursanga/Ishum (ordre et guide des gedim/etemmu), ou encore Belit-Seri (Steppe) et Ninkilim (petits animaux sauvages).

Les principaux Di^{n}guir sont présentés comme suit :

Nom / fonctions / cité où se situe leur temple principal / pouvoirs. Les joueurs pratiquant un jeu plus narratif et ouvert peuvent s'inspirer des fonctions de la divinité et de l'intitulé de ses pouvoirs et accorder plus de liberté à leurs effets. Tous les Di^{n}guir offrent les pouvoirs d'Accorder Mé et Consacrer. A chaque Di^{n}guir est associée une liste de Mé : ceux-ci sont disponibles sous la forme d'Augmenter Mé aussi pour les laïcs possédant le Mé du Di^{n}guir.

Le nom des Di^{n}guir est donné en Sumérien / Akkadien

- **Accorder [Mé]** : confère un Mé à celui qui ne l'a pas, sauf Mé d'Érudition, ou donne un bonus supplémentaire pour l'utiliser à celui qui le possède déjà, y compris Mé d'Érudition.
- **Consacrer** (Portée VOL mètres) : sanctifie un lieu de VOL mètres de diamètre pour pouvoir y conduire des rituels avec un bonus (par exemple pour gagner des Bénédictions).

Les Announaki (rejetons d'An)

AN/ANOU. Ciel, père des Di^{n}guir. Ourouk.

- **Invoquer le Taureau Céleste** (Puissance 5) : conjure le Taureau Céleste qui se met aux ordres du prêtre.
- **Télékynésie** (Puissance variable) : fait voler tout objet de taille inférieure à la Puissance à une vitesse de 1+ Puissance en supplément.
- **Lumière** : un point de lumière de la taille et de l'intensité d'une flamme de torche apparait sur un objet physique.

Mé : Astrologie, Religion, Volonté.

ENLIL. Atmosphère, roi en exercice des Di^{n}guir, appointeur des lougal.

- **Autorité** (Puissance variable, offensif). Permet de contrôler un créature intelligente vivante par un conflit de VOL. La Puissance doit au moins être égale à la classe de taille de la créature.
- **13 Vents** (Puissance variable, instantané, Portée VOL mètres). Déclenche un puissant choc d'air sur une cible, infligeant des dommages de même Puissance que celle de la Bénédiction ou appliquant une force représentant une opposition de VOL/Allégeance%
- **Tourbillon** (Puissance 3, Portée VOL mètres). Crée un tourbillon de 3m de diamètre gênant les projectiles, infligeant un malus à ce type d'attaque. Si en plus le terrain est poussiéreux, le tourbillon

de poussière inflige un malus supplémentaire à toute attaque à cause de la gêne causée à la vue (combat à distance) ou à la respiration (combat au corps-à-corps). Le tourbillon peut avancer d'une zone par round de combat et entourer la personne ou l'objet qu'il protège.

- **Respirer** : permet d'éviter la suffocation.

Mé : Commander, Persuader, Statut.

ENKI/EA. Eaux douces souterraines, Di^{n}guir civilisateur et protecteur. Erridou.

- **Bienveillance d'Enki** (Puissance variable). Protège contre la magie en bloquant toute magie offensive de Puissance inférieure ou égale à celle de la Bénédiction.
- **Mé Infaillible** (Puissance 3). Fonctionne comme la Bénédiction Accorder [Mé], sauf que tout jet simple de compétence non en opposition est en plus automatiquement réussi.
- **Outil Béni d'Enki**. Fonctionne sur n'importe quel outil en offrant un bonus à son utilisation.
- **Augmenter INT** (Puissance variable). Augmente l'INT de Puissance points durant la durée de le Bénédiction.
- **Marcher sur l'eau Douce**. Comme son nom l'indique.
- **Guérison** (Puissance 2, instantané). Rétablit une Conséquence Négative due à une blessure physique ou donne un bonus durant un Conflit affectant la santé, y compris lors d'un rituel d'exorcisme.

Mé : Exorcisme, Mé d'artisanat et d'edouba, Psychologie.

INNANA/ISHTAR. Guerre et érotisme, compagne d'An/Anou. Ourouk.

- **Grâce d'Innana** (Puissance variable, offensif). Permet de contrôler un créature intelligente vivante par un conflit de CHA. La Puissance doit au moins être égale à la classe de taille de la créature.
- **Fureur Guerrière**. Sous l'effet de ce sort, une créature reçoit un bonus à tous ses jets d'attaque et pour tout conflit lié au moral, mais un malus à tout jet de défense.
- **Augmenter CHA** (Puissance variable). Augmente le CHA de Puissance points durant la durée de le Bénédiction.

Mé : armes, Mé de Interpréter sauf Disguise, Psychologie.

NANNA/SIN. Lune, marais du sud. Our.

- **Invisibilité** (Puissance 2). Ne fonctionne que la nuit avant le coucher de la lune. La cible reste invisible tant qu'elle ne fait aucune action remarquable comme une attaque, utiliser de la magie ou qu'elle n'est

pas repérée. L'invisibilité inflige par ailleurs un malus à tout autre sens utilisé pour repérer la cible.

- **Manteau de Nuit** (Puissance Variable). Annule tout effet dû au froid dont la Puissance n'excède pas celle de la Bénédiction. Rend la silhouette de la cible trouble, avec le même effet qu'un Accorde Esquive.
- **Fraîcheur Bienfaisante** (Puissance variable). Diminue la Puissance d'une attaque de chaleur de la Puissance de la Bénédiction.

Mé : Se Faufiler, Se Cacher, Vision Nocturne

OUTOU/SHAMASH, soleil, inspirateur des devins. Larsa & Nippour.

- **Boule de Feu** (Puissance variable, instantané, Portée VOL mètres). Projette une boule de feu sur une cible, infligeant des dommages de même Puissance que celle de la Bénédiction.
- **Mur de Feu** (Puissance 3, portée VOL mètres). Crée un mur de feu de 10m² qui bloque la vue depuis un côté. Traverser le feu inflige un dommage de Puissance 3 avec un score de 100%.
- **Manteau de Shamash** (Puissance variable). Annule tout effet dû au feu dont la Puissance n'excède pas celle de la Bénédiction.
- **Détecter Mensonge** (Portée VOL mètres). Le prêtre doit être capable de comprendre ce qu'il voit ou entend. Fonctionne face à des paroles, un texte, une illusion, un déguisement…

Mé : Mé divinatoires.

Principaux Iguigui

NERGAL et **ERESHKIGAL**, roi et reine des enfers.

- **Renvoyer les Morts** (Puissance variable). Permet de renvoyer un mort-vivant ou un revenant au royaume de morts qu'il n'aurait pas dû quitter par un conflit de VOL.
- **Immunité face aux Revenants** (Puissance 6). Le bénéficiaire est complètement immunisé à toute interaction avec un revenant.
- **Commander Revenant** (Puissance variable, offensif). Permet au prêtre de contrôler un revenant dont le nombre de d6 de VOL (par exemple 3 pour un humain, 4 pour un elfe) n'est pas supérieur à la Puissance de la Bénédiction s'il gagne son conflit de VOL.
- **Démoralisation** (Offensif). Si le conflit de VOL est gagné, la cible est démoralisée. Elle cherche à fuir et si elle doit affronter un danger, toutes ses actions offensives reçoivent un malus.
- **Réduire** CON (Puissance variable, offensif). Réduit la CON de Puissance points durant la durée de le Bénédiction.

Mé : Nécromancie, Volonté.

NI^{N}GUIRSOU/NINOURTA, agriculture, guerre.

- **Sainte Lance de Ni^{n}guirsou** (Variable). La lance bénie a une Puissance supplémentaire égale à celle de la Bénédiction.
- **Récupération** (Instantané). Rétablit une Conséquence Négative due à la fatigue.
- **Moral**. Accorde un bonus à tout jet en opposition lié au moral.

Mé : Mé d'agriculture, tactique Militaire, Bouclier.

DOUMMOUZI/TAMMOUZ, premier roi des hommes, élevage, premier amant d'Innana.

- **Imposition des Mains** (Instantané, Portée au toucher). Guérit une Conséquence Négative due à une blessure ou un empoisonnement.
- **Dominer Bétail** (Puissance variable, offensif). Donne le contrôle total d'un mammifère d'élevage -chèvre, onagre, taureau) à la suite d'un Conflit de VOL. La Puissance doit au moins être égale à la classe de taille de la créature.
- **Érotisme Infaillible**. Ne fonctionne que pour un homme envers une femme.

Mé : Endurance, Folklore, Mé d'élevage et d'administration, Éloquence, Commander (limité aux humains).

ISHKOUR/ADDAD, orage, tempête, pluie, Di^{n}guir des Amorrites.

- **Foudroyer** (Puissance variable, instantané). Fait tomber la foudre sur une cible, pour peu que le ciel soit couvert de nuages, infligeant des dommages de même Puissance que celle de la Bénédiction.
- **Rafales** (Puissance 3). Projette un souffle de vent violent issu du prêtre vers une cible qui subit des malus pour utiliser des armes de jet ou, si le sol est par exemple poussiéreux ou en cas de forte pluie, lui inflige une Conséquence Négative « vision réduite ».
- Pour les Amorrites : **Fanatisme**. Fonctionne comme Fureur Guerrière mais pour les Amorrites seulement.

Mé : Se Faufiler durant un orage, Endurance, Bagarre, Éloquence (chez les Amorrites).

BELILI, Di^{n}guir souterraine.

- **Sentir minerai** (variable). Permet de sentir la présence à VOL Mètres d'un minerai par point de Puissance, choisis au moment d'activer la Bénédiction.
- **Sens souterrain**. Permet de se repérer dans la noir le plus total sous la terre et de localiser les sons malgré les échos multiples dans une caverne.

- **Résistance** (variable). Lors d'un combat ou d'un Conflit, annule tout dommage physique faisant perdre moins ou autant de PR que la Puissance de la Bénédiction. Si les points sont supérieurs, tout le dommage est appliqué.

Mé : Navigation (sous terre), Endurance, Minerai

DI^{N}GUIR POLIADES, protecteurs d'une cité : Dagan (Mari), Zababa (Kish), Mardouk (Bab-Ili), Baba (Lagash), Assour (Assour)… Les pouvoirs assortis d'un astérisque ne sont utilisables que sur le territoire de la cité.

- **Location [Temple du Di^{n}guir poliade]**. Indique la direction et la distance du temple de la cité. Peut être combiné avec les Bénédictions pourvues d'un astérisque pour les rendre actives partout.
- **Manteau de [Dinguir]*** (Puissance variable). Annule toute magie offensive dont la Puissance n'excède pas celle de la Bénédiction
- **Récupération*** (comme pour Ninguirsou)
- Baba est aussi une guérisseuse à Lagash et offre les Bénédictions d'**Imposition des Mains***.

Mé : [Cité]. Baba : Médecine.

BÉLIT-SÉRI, steppe. Ses pouvoirs ne sont effectifs que dans la steppe.

- **Trouver de l'eau**. Indique la direction du point d'eau douce le plus proche.
- **Course** (Puissance variable). Augmente le Mouvement d'autant de points que la Puissance de la Bénédiction.

Mé : Endurance (pour survivre dans la steppe), Steppe, Vision

AUTRES : chaque métier a son Di^{n}guir, de même que chaque élément du monde comme les bovidés, les grands animaux sauvages, les plantes à graines, les plantes à fibres, les naissances, les serments… Ces Di^{n}guir mineurs n'offrent que les pouvoirs d'Accorder Mé et Augmenter Mé.

PREMIER NAIN, équivalent de Doummouzi pour les nains.

- **Imposition des Mains** -comme pour Doummouzi, mais ne fonctionne que sur les Nains.
- **Outil Béni du Premier Nain**. Un outil de forge, construction ou mine offre un bonus à son utilisateur.

Mé : Folklore nain, Mé de construction et d'administration, Éloquence (avec les nains), Endurance

PUISSANCES MYSTERIEUSES : les Goutis ont une perception très grossière des mystères du cosmos. Leurs prêtres n'ont accès qu'aux Bénédictions suivantes :

- **Main Lourde** (Puissance variable). Augmente la FOR de Puissance points.
- **Main Vive** (Puissance variable). Augmente la DEX de Puissance points.
- **Increvable** (Puissance variable). Augmente la CON de Puissance points.
- **Démoralisation** - comme pour Ereshkigal.
- **Imposition des Mains** – comme pour Doummouzi
- **Fureur Guerrière** – comme pour Innana
- **Cuir Épais** (Puissance variable). Absorbe autant de points ajoutés aux d6 lors d'un combat, mais pas le résultat des d6 eux-mêmes.

Les Démons

Les démons sont des êtres surnaturels au service des Di^{n}guir dont ils exécutent les sentences. Ils ne sont donc pas forcément mauvais. Ils sont en général invisibles et utilisent leurs pouvoirs par un Conflit avec leur victime : considérez par défaut une opposition dure (14 PR, score 80%), bien que certains puissent être plus ou moins puissants (changez le degré de difficulté de l'opposition). Leurs pouvoirs ne sont pas détaillés afin de laisser plus de liberté au Narrateur. Si vous souhaitez les faire s'incarner, inspirez-vous de leurs descriptions et considérez un degré de difficulté supplémentaire en combat. Appliquez d'éventuels pouvoirs innés et bonus de Puissance liés à leur taille ou leurs armes naturelles.

Quelques exemples de démons majeurs :

Alou, démon du vent et des maux de tête

Apkallou, anciens sages elfes envoyés par Enki/Ea, au nombre 7. Ils ont appris les Mé civilisateurs aux humains (opposition très dure en cas de conflit) et restent auprès d'Enki.

Asag, démon de l'assèchement des puits et de la stérilité

Hommes-Taureaux : corps humain et tête de taureau, ces créatures d'Outou/Shamash combattent le désordre. Ils ont le pouvoir d'Éblouissement. Cornes +1

Kiskil-lila, démone de la nuit et des cauchemars.

Lahama, démon de l'eau douce, provoque la noyade ou fait flotter, purifie l'eau douce

Lamassou, gardiens des palais et des temples. Ils apparaissent comme un lion à tête humaine pourvu d'ailes. Ils peuvent voler. Taille X, Puissance +3, griffes +1.

Ouddoug/Outoukkou, démon de la peste

Pashittou, démones des fausses couches et enfants mort-nés. Elles sont représentées par des femmes à tête de lionne, jambes de rapaces et oreilles d'ânes. Ce sont les ennemies de Pazzouzou

Ougallou, démons des malaises qu'ils peuvent aussi guérir, à apparence humaine avec une tête de lion et des serres à la place des pieds. Crocs +1.

Pazzouzou, démon de la fièvre des marais mais aussi protecteur contre les maladies, humanoïde griffu et ailé.

Taureau Céleste, créature ailée d'An/Anou qui intervient physiquement : classe de taille XXL, Puissance +8, Cornes énormes +2, armure légère. Le Taureau Céleste possède des ailes et a le pouvoir de Vol.

Les Créatures

Sauf mention particulière, considérez par défaut pour tout jet de compétence ou Conflit des scores de 50% et 10 Points de Résolution.

Hommes-scorpions : ce sont des êtres frustes mais pas forcément hostiles, gardiens des passages interdits dans les montagnes. Armure naturelle de chitine (légère). 2 armes simultanées (considérer comme une défense face à deux adversaires) : gourdin +1 et dard +1 empoisonné (menace -moyenne- de 10 RP et 50%, effet = mort), classe de taille L, caractéristiques des humains.

Hommes de Pierre : ce sont des êtres simples et sauvages qui vivent au bord du Monde. Ne peuvent pas flotter mais ne respirent pas et peuvent donc marcher au fond de l'eau. Caractéristiques des humains sauf CHA et INT 2d6, classe de taille L. Armure naturelle de pierre (lourde). Poings de pierre +1. Pouvoir inné : ne respirent pas, Costauds (Puissance + 1).

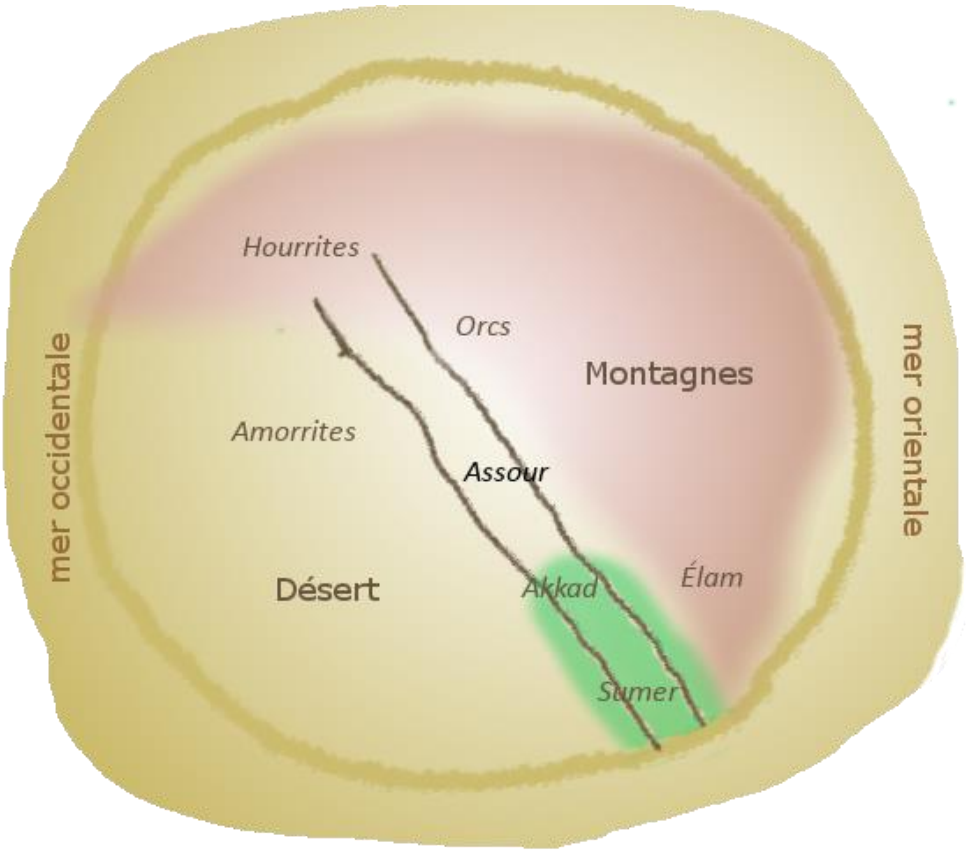
Aigles géants : classe de taille XL. Bec énorme +2. Pouvoir de Vol.

Guedim/Etemmou : ce sont les revenants, spectres des morts revenant harceler les vivants. Utiliser les statistiques mentales de leurs peuples. Ils affectent le moral ou la fatigue (cauchemars) ou peuvent prendre le contrôle d'un vivant grâce au pouvoir de Dominer.

Gobelins : les Gobelins sont des êtres humanoïdes de forme variée, tantôt fins, tantôt gros, tantôt avec de grandes oreilles, mais invariablement petits comme des enfants (classe de taille S). Ils ont une culture barbare comparable à celle des orcs, mais en plus indisciplinés et moins belliqueux. Leur magie est quasiment inexistante, mais certains ont des pouvoirs originaux innés comme un sens plus aigu, une immunité particulière, une sécrétion

acide/puante/collante, une haleine empoisonnée, des griffes acérées, des dents énormes ou tout ce qui peut passer par la tête du narrateur.

Le Pays



Il s'étend dans la plaine parcourue du nord au sud par deux grands fleuves parallèles, ponctués de cités. Au sud la mer salée, au nord et à l'est les montagnes hostiles et à l'ouest le terrible désert. Des « quatre pays », trois se sont dissouts en cités-états sous domination des orcs, mais cette domination reste souvent lâche car les orcs ne sont ni suffisamment nombreux, ni suffisamment éduqués pour vraiment remplacer l'autorité multiséculaire des temples et des potentats locaux ou pour faire fonctionner les cités. Ils en contrôlent le long des routes commerciales, en particulier les cités akkadiennes le long du fleuve de l'est, et se contentent de tributs de la part des cités elfiques de Sumer, plus au sud. Celles-ci gardent de fait une certaine autonomie. Quelques-unes reconstituent mêmes un semblant de royaume en se regroupant sous un seule autorité royale. Alors que le centre akkadien a sombré dans des âges sombres, le sud sumérien continue de briller par sa culture et sa richesse, ce qui suscite quelque jalousies et ressentiments de la part des humains akkadiens.

Quant au nord, le pays demi-orc d'Assour n'offrant que peu de richesses, les Goutis les laissent relativement en paix, n'exigeant d'eux que de défendre la plaine des incursions d'orcs des montagnes hostiles ou d'Amorrites

incontrôlés et de fournir des troupes. Privés de l'influence humano-elfique, les Amorrites retournent lentement vers leur état primitif.

Les nains élamites prétendent avoir recouvré leur indépendance et n'envoyer que des cadeaux diplomatiques aux orcs, ce qui fait bien rire ceux-ci.

Les Cités

Elles sont construites en général au bord ou à proximité d'un fleuve. En leur sein s'étend le quartier sacré où sont construits les temples, mais aussi des ateliers et des logements. En plus du temple du Di^{n}guir principal y résidant, on y trouve celui de son époux ou épouse divine. Le quartier sacré est séparé du reste de la ville par une enceinte de roseaux. Chaque cité est gouvernée par un roi (« ensi ») elfe à Sumer ou simple administrateur humain surveillé par un chef de guerre Gouti à Akkad. La ville est entourée de vastes faubourgs et de champs irrigués par un réseau complexe de canaux. Dans certains faubourgs vit une population interlope : on y trouve les prostitués, les tavernes ou les magiciens. Au temps de l'Empire, les cités dépendaient du Grand Roi des Quatre Pays, et les ensi n'étaient que des gouverneurs.

Our est construite près de l'embouchure du fleuve occidental auquel elle reliée par des canaux. Elle est entourée d'une muraille de briques formant une enceinte ovale d'environ 1300x900m. Deux ports assurent les communications fluviales et maritimes. Our est une antique cité de grand renom.

Nippour est une centre religieux de première importance qui abrite le temple d'Enlil, roi des Di^{n}guir et souverain de l'univers.

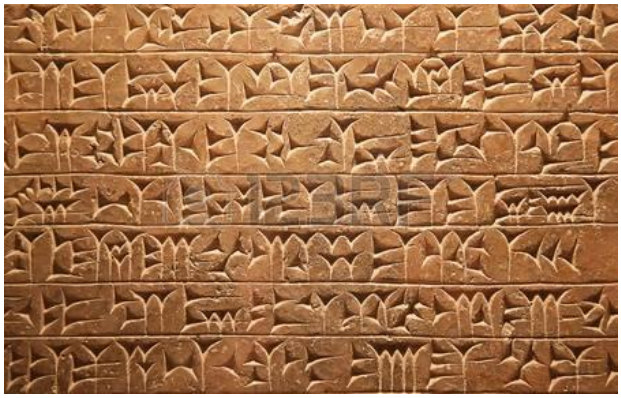
Ourouk est une des plus prestigieuses cités, qui eut jadis pour roi le héros légendaire Gilgamesh. C'est à Ourouk que résident An/Anou et Innana/Ishtar, chacun possédant son temple.

Aggadé fut fondée par le grand Sargon. Elle est maintenant occupée par les Goutis qui en ont fait leur capitale après l'avoir copieusement pillée et ravagée. Elle n'est plus que l'ombre d'elle-même et a perdu les deux tiers de sa population, comme la plupart des cités akkadiennes.

L'Écriture

L'écriture, qui utilise comme support des tablettes d'argile, tient un rôle central. Elle est née dans les cités elfiques sumériennes et est employée intensivement par exemple pour enregistrer des contrats de vente, des décrets, des prières, créer des œuvres poétiques ou pour une correspondance privée ou diplomatique. La comptabilité -pour la gestion des richesses et l'enregistrement des impôts- et la science -dont le but principal est de

comprendre les intentions des Di^{n}guir - figurent parmi ses usages les plus importants. Écrire est un acte créateur qui donne une réalité aux choses. La falsification est très grave et est punie de mort. Les scribes prennent bien garde à ce que les Goutis n'apprennent pas le secret de l'écriture. Ces derniers ne s'y intéressent d'ailleurs pas.



La Monnaie

La monnaie de référence est la sicle (0,8g) d'argent. Le salaire minimum est l'équivalent d'environ 2 à 3 sicles d'argent par mois. Les salaires sont cependant payés en nature. Dans les zones orques, l'usage de la monnaie est extrêmement réduit.

L'origine des Peuples Mortels

Après une révolte des Iguigui lassés de servir les Announaki, ceux-ci décidèrent de créer des êtres pour les servir, les nourrir, les vénérer. Plusieurs essais ont été faits, souvent infructueux, pervertis, ou insatisfaisants.

Les elfes furent les premiers, modelés par Enki/Ea sur le modèle des Di^{n}guir, avec cependant des oreilles pointues afin de les différencier. Intelligents et serviables, ils avaient comme défaut d'être trop contemplatifs et d'exécuter les basses besognes avec beaucoup de réticence : ils ravissaient les Di^{n}guir par leurs chants et poèmes, mais leur servaient une nourriture fade et répugnaient à nettoyer les demeures divines. Il fallait aux Di^{n}guir des êtres moins divins et plus simples.

Les nains furent les suivants, fabriqués sur un modèle plus trapu afin de les rendre plus aptes aux travaux de force. Besogneux, durs à la tâche, maîtres en architecture, ornements et grillades mais têtus et finalement peu flexibles, ils ne s'appliquaient vraiment qu'à ce qui les intéressait. Ils construisirent des beaux palais, mais leurs chants étaient une offense aux oreilles divines.

Les orcs furent plus bestiaux dans leur nature et leur forme, avec des dents acérées et des poils sortant des oreilles, de sorte qu'on ne put les confondre ni avec les elfes, ni avec les nains. Ce furent des créatures très actives,

***Noms sumériens** : Ibbi-Sîn, Ur-Nammu, Ur-Ninnurta, Ur-Nigin, Utu-Hengal, Engilsa, Ki-Lu-Id, Shû-Ilishu, Ishme-dagan, Isbi-Era, Bur-Sîn, Gudea, Enlil-Bani.*

***Noms élamites** : Luhishshan, Epirmupi, Hita, Kutik, Inshushinak, Tan-Uhuratur, Kutir, Indattu.*

***Noms orcs** : Inkishush, Inimabakesh, Yarlagab, Krurum, Apilkin, Puzur-Suen, Yarlaganda, Tiriqan, Ikunum.*

notamment pour la chasse, mais trop turbulentes et incontrôlables qui finirent par s'égailler dans les montagnes.

Les gobelins furent plutôt des tentatives de dieux mineurs vite avortées.

Jaloux de leurs prérogatives, les trois Anciens Peuples se disputèrent la faveur des Di^{n}guir. Mais leur discorde les détourna de leurs tâches et fit tant de bruit qu'An, agacé, voulut tous les noyer dans une grande inondation. Mais Enki leur apprit à construire un grand bateau dans lequel un couple de chaque créature fut sauvée, même des Gobelins qui se cachèrent dans les soutes. Après la redescente des eaux, les Anciens Peuples purent à nouveau croitre mais depuis ce jour, chacun rejette la responsabilité de cette catastrophe sur les autres.

Enfin Enki persuada les Di^{n}guir de façonner des serviteurs à partir des trois anciennes races, sans don particulier mais capables d'apprendre et polyvalents. Ils reçurent une apparence inspirée des Di^{n}guir, en plus laids et imparfaits. Ainsi pouvait-on leur enseigner à servir tous les Di^{n}guir, comme une tablette d'argile fraîche et vierge sur laquelle on peut écrire un poème. Afin de mieux les contrôler et d'assurer un renouvellement constant, ont les fit moins résistants et plus sensibles aux maladies. C'est ainsi que naquit l'humanité. Au début, les humains ne furent pas capables de grand' chose et vivaient comme des bêtes en se multipliant bruyamment, mais Enki décida d'envoyer les 7 Sages Elfes pour leur enseigner les Mé, afin d'obtenir enfin les serviteurs souhaités. Elfes et humains vivent aujourd'hui en bonne intelligence, bien que par le passé, le caractère ambitieux des humains les eut amenés à affronter et à dominer aussi les elfes sous le règne du grand roi humain Sargon d'Akkad. Leur triple origine explique leur capacité à se reproduire avec les trois autres peuples mortels.

***Noms akkadiens** : Apil-Sîn, Rimush, Manishtusu, Dudu, Shu-Durul, Sumuabum, Samsu-Iluna, Abi-Eshuh, Ammi-Ditanna, Itti-Balatu, Nadin, Shumi, Shapik.*

V. Éléments de campagne

Fantasour se prête à toute sorte d'ambiances, de l'enquête urbaine aux courses extérieures en passant par la diplomatie et l'exploration d'anciennes ruines. Tous les ingrédients de l'aventure sont présents, les éléments mésopotamiens sont les épices qui lui donneront sa saveur particulière.

Ruines

Dans les villes rasées par le Goutis la vie continue, mais des quartiers entiers restés à l'abandon sont tombés en ruines alors que certaines bourgades sont maintenant inhabitées. Mais sous le sable se cachent des vestiges bien plus anciens, certains même du temps d'avant le déluge.

Une ancienne chapelle a été découverte en creusant un canal. Il est important de soustraire ce qu'elle abrite aux pillards et aux Goutis. Elle contient d'antiques tablettes écrites en sumérien ancien, dont il s'avère que certaines permettent l'invocation d'un démon.

Un palais abandonné renferme quelque trésor oublié et ignoré des prêtres akkadiens qui s'y rassemblent pour des cérémonies clandestines en cachette des Goutis

Environnement

Les aventures peuvent se dérouler dans quatre principaux types d'environnement : urbain et péri-urbain, steppe, montagne et fleuve/marais.

Les villes akkadiennes sous contrôle gouti sont mal gérées. Les canaux s'ensablent, les temples se fissurent, les immondices encombrent les rues… Les orcs ont laissé l'administration humaine et le clergé en place, et même une garde humaine. Ils occupent les habitations abandonnées ou montent des huttes dans les champs en friche pour y faire paître leurs moutons. Ni leurs compétences, ni leur nombre ne leur permettent un contrôle très serré et les Goutis doivent faire régner la peur pour canaliser les envies de révolte. Cela laisse quelque autonomie aux humains et demi-elfes qui en profitent pour se livrer à des activités interdites ou réprimées par les orcs (prévarication, rébellion…). Entre la justice expéditive et arbitraire des orcs et l'autorité akkadienne limitée au stricte minimum, la criminalité est florissante.

La villa d'un riche notable disparu occupée par un clan orc renferme des tablettes avec des titres de propriété que les héritiers aimeraient récupérer

A moins qu'à la place du clan orc, les fantômes des ancêtres négligés par les occupants disparus ne hantent les lieux pour réclamer les offrandes qui leur sont dues.

Les villes sumériennes sont mieux tenues. Elles se contentent de payer tribut aux orcs mais les voient rarement. Les canaux sont propres, les champs bien cultivés, les temples entretenus, bien que les ponctions des orcs limitent les dépenses somptuaires. Les Sumériens pansent leurs plaies en attendant l'heure où un roi les unira sous sa baguette et chassera les orcs d'Akkad.

Telle bourgade dépendant d'une cité sumérienne paie de moins en moins d'impôts. Il faut aller enquêter dans la bourgade. Le scribe local trafique les comptes pour détourner des biens destinés à la cité pour le compte du chef de la bourgade, d'un chef orc ou de la rébellion akkadienne : que feront les envoyés de la cité face à cette situation ?

Cette accroche peut être bien entendu transposée dans une bourgade akkadienne.

La steppe est le domaine des demi-orcs amorrites. Ils y font paître leurs troupeaux et s'ils se réjouissent d'avoir gagné en autonomie depuis les invasions gouties, ils regrettent le temps où les riches cités échangeaient leurs objets raffinés contre des bêtes. La steppe est parcourue par des rares marchands ou voyageurs suivant les routes établies de cité en cité. Seuls les chasseurs, les demi-orcs et les fugitifs s'en écartent. Les orcs craignent la chaleur intense de la steppe et s'y égarent rarement.

La steppe est un endroit idéal pour des courses-poursuites. En ces temps troublés, les échanges entre cités se sont réduits et les voyageurs ont besoin de protection et d'escorte.

Une tablette importante qui ne doit pas tomber entre les mains des Goutis est envoyée vers une cité de Sumer. Il faut aller vite et le trajet par les fleuves est long et contrôlé par les orcs. Mais gare aux patrouilles amorrites souvent auxiliaires des Goutis.

La montagne est le bord du Monde, l'étranger. Le nord est occupé par des tribus orques, certaines soumises, alliées ou ennemies des Goutis. En particulier les Loulloubis sont les ennemis héréditaires des Goutis : on peut toujours compter sur eux pour baffer leurs rivaux, bien que le prix à payer puisse être élevé, eux-mêmes ne dédaignant pas faire des razzias sur les cités de la plaine.

Les incidents de frontière avec les tribus orques ou gobelines sont fréquents, et parfois avec les nains élamites.

Mais la montagne recèle aussi des ressources rares, comme le bois, le métal ou les pierres précieuses. Une expédition est montée pour rapporter des troncs à faire redescendre le long d'un torrent. Il faudra négocier le passage chez des tribus demi-orques, gobelines ou orques, et peut-être même aller jusque chez les effrayants hommes-scorpions.

Les fleuves relient les cités. Ils sont parcourus par des bateaux ronds remontés par hallage. L**es marais** sont habités par des pêcheurs vivant sur des îlots de roseaux artificiels. On peut se perdre très facilement entre les multiples bras des fleuves ou les sables mouvants. Ce labyrinthe change à chaque saison, et les orcs craignent l'endroit. Les marais du Sud sont immenses, et à par leurs habitants, rares sont ceux qui osent s'y aventurer.

Les marais sont l'endroit rêvé pour cacher des rebelles ou des bandits au grand cœur qui dépouillent les Goutis et leurs séides pour redistribuer le butin aux akkadiens persécutés, aidés par Pazzouzou, le démon de la fièvre des marais. Ajoutez un hazzanoum (chef de village) humain vendu aux orcs qui dirige le village en bordure des marais, et vous avez un thème de campagne à la Robin des Bois.

Objets

Amulettes

Elles sont très rares et très longues à créer. La procédure d'enchantement nécessite la possession du Mé de l'amulette et réclame un conflit de VOL de la part du magicien face à des Points de Résolution de 4 fois la Puissance du pouvoir et un score de 50%. Le processus dure des jours (échelle de pause), occupe une case de Concentration et une éventuelle Conséquence du processus est permanente et doit être endossée par celui qui utilise l'objet enchanté, ce qui explique l'extrême réticence à se lancer dans l'opération.

Il reste certainement d'antiques artéfacts dans de vieux temples ou palais abandonnés, truffés de revenants, d'orcs hostiles ou de bandits. À moins que des demis-orcs assyriens ou des nains élamites ne les aient emportés avec eux, profitant de la débâcle akkadienne. Un tel objet de prestige attise la convoitise de tout le monde, mais le secret de sa cachette ou de ses pouvoirs est caché dans une tablette mystérieuse qu'il reste à trouver.

Où se trouvent la baguette et le cerceau de Sargon, symboles de la royauté ? Celui qui s'en emparera pourra réclamer l'autorité sur Akkad et mener la rébellion. L'association des deux objets forme un amulette d'Autorité sous condition d'effectuer le rituel d'accouplement avec Innana tous les ans.

Tablettes

Les tablettes d'argile recueillant les signes de l'écriture sont une marque de la civilisation. Elles contiennent des comptabilités, des contrats, des poèmes, ou même des Bénédictions rémanentes. De très rares tablettes peuvent contenir des secrets comme des invocations de démons.

Des titres de propriétés inconnus ou des contrats contestables apparaissent à Ourouk. Il s'agit en fait d'un trafic de fausses tablettes ourdi par les Élamites pour déstabiliser la cité. Les complices sont passibles de la peine de mort.

Les tablettes d'un poème racontent l'expédition d'un héros jusqu'à une forêt de cèdres ou une plante magique de longévité. Elles sont malheureusement incomplètes et les morceaux manquants sont dans des ruines brûlées, ou peut-être dans la mémoire de quelque vieux demi-elfe lettré.

Matières premières

Bois, métaux et pierres

C'est une matière première qui fait cruellement défaut. Les barques sont en osier ou en peau, les édifices en briques, mais les charpentes nécessitent des poutres si on veut construire de beaux palais élancés ou renforcer des portes de ville ou des remparts.

De même que le bois, les minerais sont rares. De plus, leur extraction et leur transport sont bien plus difficiles que pour le bois. Il n'y a que trois manières de s'en procurer : le commerce, le pillage et la conquête.

Le commerce de bois est long et dangereux. Il faut trouver un moyen de rapporter les troncs jusqu'à une rivière pour les faire flotter jusque dans la plaine. Il faut passer par des territoires hostiles, payer les taxes aux orcs, voire leur céder tout le lot.

Certaines forêts sont gardées par des monstres, surtout celles contenant les plus beaux arbres. Ainsi la forêt de cèdres au-delà du désert de l'Ouest, gardée par Huwawa aux sept fulgurances.

Le besoins en minerai est une occasion de tenter des échanges avec les Élamites. À moins que la mission ne consiste à trouver où se fournissent ces marchands gobelins pour espionner la place et éventuellement la conquérir.

Archétypes

L'utilisation d'archétypes est courante et bien pratique en jeu de rôle, mais assez réductrice. Comme dans le monde réel, chaque individu est différent, et les archétypes ne sont souvent guère plus que des préjugés. Voici donc les archétypes de chaque peuple, nuancés par quelques remarques.

Les humains sont très variés, c'est ainsi que les Di^{n}guir les ont façonnés. Ils sont inconstants, imprévisibles, peu fiables mais aussi curieux et créatifs. Mais surtout, les humains sont ambitieux, comme s'ils voulaient toujours plus. Ce sont eux qui ont jadis unifié les cités indépendantes sous la férule du grand roi Sargon. Certains sont admiratifs des elfes, d'autres s'en moquent, d'autres cultivent une rancœur féroce à leur égard car les accusent de ne pas avoir aidé Akkad comme il se devait. Ils n'ont pas de complexe vis-à-vis des demi-elfes et n'apprécient pas ceux qui se vantent trop de leur ascendance elfique. Tous les humains ont un minimum de respect pour les Di^{n}guir dont ils craignent les réactions et les punitions et s'en remettent volontiers aux prêtres elfiques ou autres, même ceux qui collaborent avec les envahisseurs Goutis. La grande majorité est attentiste et tente de survivre, mais une partie refuse la domination d'un peuple étranger.

Charismatiques, beaux et glabres, vêtus de simples pagnes de laine, les elfes sont hautains, nombrilistes, intellectuels, contemplatifs et se pensent supérieurs à tous les autres. Ils restent cependant étonnamment à l'écoute des humains qu'ils aident car les Di^{n}guir leur ont confié cette tâche qu'ils accomplissent très sérieusement, comme des parents avec leurs enfants. D'ailleurs, ne sont-ce point des sages elfes, les Apkallou, qui ont éduqué les humains ? Mais il est des elfes qui ont une vraie compassion pour le sort peu enviable d'Akkad. Et inconsciemment ou pas, la curiosité et l'activité permanente des humains fascine certains elfes qui recherchent leur contact, voire fondent famille et sortent du carcan traditionaliste elfique. Ainsi, certains vont aider Akkad par devoir, d'autres par compassion, et d'autre pas du tout, préférant se consacrer à leur cité et c'est bien fait pour les humains. Peut-être en est-il même qui haïssent les humains et les demi-elfes encore plus, au point de leur vouloir du mal.

Des sumériens tentent d'aider la résistance akkadienne aux Goutis. Il faut leur envoyer des armes, mais peut-être aussi exfiltrer un prêtre menacé retenu dans une cité occupée. Une caravane apportant le tribut annuel est l'occasion de parvenir jusqu'à Aggadé sans éveiller les soupçons. Mais ces orcs qui approchent sont-ils des Goutis ou des Loulloubis partis en razzia?

Les demi-elfes, comme héritiers des cultures elfique et humaine, ont le cul entre deux nattes. Ils font preuve de condescendance envers les humains, et ont un complexe d'infériorité vis-à-vis des elfes. Cette situation confine même chez certains à une légère schizophrénie. À Sumer, les demi-elfes ont tendance à vouloir se prendre pour des elfes, mais en Akkad, ils partagent le sort des humains avec qui ils sont solidaires, et sont même particulièrement visés par les Goutis.

Même si les demi-orcs peuvent être de bons compagnons de beuverie ou de bagarre, le intérêt se porte rarement sur les arts ou les activités intellectuelles et ils sont envieux des richesses des cités. Et même si certains ont pu se raffiner au contact de la civilisation urbaine, leur rude vie nomade dans la steppe leur en interdit les plaisirs. Les autres peuples se méfient des demi-orcs qu'ils accusent de collaborer avec les Goutis. Si le demi-orc n'est pas digne de confiance, c'est aussi parce que ses priorités sont ailleurs : la famille, le clan, la survie passent avant les rois et les temples. Finalement, c'est un peuple pragmatique, simple et frugal.

Les nains sont têtus, fermés et bourrus, et font d'excellents artisans. Ils évitent les autres peuples et restent entre eux. Ils sont très disciplinés, voire uniformes et sans personnalité. Mais cette attitude n'est qu'une manière de se protéger. Peu nombreux et isolés dans leurs montagnes, ils doivent se serrer les coudes pour survivre et ont moins l'habitude du contact avec les autres peuples. Pourtant, ils sont avides d'apprendre et ont beaucoup emprunté à leurs voisins elfes qui les accusent de vol et mauvais plagiat. C'est pourquoi on trouve quelques nains dans toutes les cités.

L'orc est brutal, sanguinaire, indiscipliné. Il est l'archétype du méchant, et c'est son rôle dans Fantasour. Mais chez eux aussi certains se sont assagis au contact des cités, et envient cette vie pleine de plaisirs qu'ils ne trouveraient pas dans leurs montagnes. Les chefs se vautrent dans le luxe -ou ce qu'il en reste- et de très rares orcs s'intéressent à cette culture akkadienne qui leur est si étrangère. Ceux-ci deviennent généralement la risée de leurs congénères et essuient le mépris des autres peuples. Verra-t-on jamais un orc dans une édouba ! Les Goutis sont ainsi soumis à deux courants contraires : ceux, très minoritaires, attirés par les lumières humano-elfiques, et les traditionalistes rejetant ces plaisirs amollissants qui affaiblissent les Goutis qui doivent leur puissance à leur mode de vie rude. Les prêtres goutis sont en particulier soucieux de ne pas voir leur pouvoirs mis en concurrence avec ceux des prêtres et savants akkadiens.

Rencontres

Lors de leurs pérégrinations, les personnages vont forcément interagir avec des rencontres qui, dans bien des cas, impliqueront un jet en opposition, voire un Conflit. Si le narrateur n'a pas prévu de statistiques pour la rencontre, il faudra alors improviser une opposition : utilisez simplement les niveaux de

difficultés (moyen, difficile et très difficile), comme expliqué au chapitre « Aventure », selon le niveau de la rencontre dans le conflit.

Une rencontre de niveau « moyen » ne pose pas de grande difficulté à un personnage utilisant une de ses spécialités, mais reste un challenge face à une compétence secondaire et est supérieur face à un jet de compétence brute.

Une rencontre « difficile » représente une opposition du niveau des spécialités d'un personnage.

Une rencontre « très difficile » est supérieure aux personnages et impose de se creuser la tête pour trouver des supports ou pour une action collective. Ce sera par exemple un guerrier d'élite bardé de magie.

Si lors d'un conflit ou d'un jet en opposition le personnage oblige finement la rencontre à se défendre avec une compétence secondaire, diminuez le score de 30%. Pour une compétence brute, diminuez encore de 30% sans jamais descendre sous 20%.

Pour savoir si la rencontre possède un Mé utilisable dans le conflit, utilisez les tables des Mé culturels et des métiers et laissez-vous inspirer par la logique de l'histoire et l'intérêt. Par défaut, utilisez les caractéristiques moyennes du peuple de l'adversaire.

Puissances moyennes des différents peuples : Orcs, demi-orcs et nains +1. Les autres +0.

Les combats requièrent à peine plus de détails. Les Points de Résolution déterminent le Rang d'Action. Des PR abondants (14 voire 20) sont une manière abstraite de considérer des caractéristiques supérieures à la moyenne, des talents spécifiques ou des aides magiques. Pour les dégâts, utilisez la puissance de l'arme et rajoutez celle de son utilisateur. Ajustez selon votre inspiration. Ainsi un impétueux Gouti de base aura un RA de 10 et 50% à la masse, dégâts +3 (masse +2 et Puissance +1). Un vétéran mérite 14/80%/+3 et un impétueux d'élite20/110%/+3, voire +4 s'il est très fort.

Suggestions d'adversaires goutis plus détaillés :

Les scores des compétences de base se fondent sur les valeurs moyennes des caractéristiques. Pour les vétérans, les bonus de compétences des métiers ont été ajoutés. Pour l'élite, une caractéristique a été en plus répartie sur les compétences principales du métier.

Score avec Mé : tous à 52% sauf Corps-à-Corps 55%, Communication 48% et Interpréter 44%

Puissance +1, Rang d'Action 11

Impétueux gouti (moyen/vétéran)

Masse +2

Agilité (Force) 52%/62%, Corps-à-Corps (Masse / Impétuosité, Bagarre) 55%/75%

Impétueux Gouti d'élite (garde du Grand Khan)

FOR 18, CON 13

Puissance +2, Rang d'Action 12

Agilité (Force) 64%, Corps-à-Corps (Masse / Impétuosité, Bagarre) 93%

Harceleur gouti (moyen/vétéran)

FOR 12, DEX 13

Puissance +0, Rang d'Action 12

Javelot +1 ou Arc +2

Lance courte +1 (même arme que le javelot)

Hachette +1

Agilité (Esquive, Force) 54%/64%, Corps-à-Corps (Hache, Lance à une Main, Bagarre) 53%, Combat à Distance (Javelot ou Arc) 54%/74%

Harceleur gouti d'élite

FOR 14, DEX 15

Puissance +1, Rang d'Action 13

Javelot +1 ou Arc +2

Lance courte +1 (si javelot)

Hachette +1

Agilité (Esquive, Force) 71%, Corps-à-Corps (Hachette, Lance à une Main, Bagarre) 53%, Combat à Distance (Javelot ou Arc) 90%

Prêtre gouti (acolyte/prêtre)

FOR 12 VOL 16 CHA 9

Puissance +0, Rang d'Action 11, Allégeance 3/5

Bâton à deux mains +2

Corps-à-Corps (Bâton) 53%, Communication 51%/61%, Allégeance (Puissances mystérieuses, Main lourde, Imposition des Mains / Increvable, Cuir Épais) 55%/75%

Grand Prêtre gouti

FOR 12 VOL 18 INT 15 CHA 9

Puissance +0, Rang d'Action 11, Allégeance 7

Bâton à deux mains +2

Corps-à-Corps (Bâton) 53%, Communication 68%, Allégeance (Puissances Mystérieuses, Main lourde, Main Vive, Imposition des Mains, Increvable, Cuir Épais, Fureur Guerrière) 91%

VI. Distribution

Voici quelques exemples de personnages pré-tirés avec leur petite histoire. Ils sont censés tous se trouver à Aggadé et des liens entre eux sont suggérés, mais ils sont facilement transférables à d'autres cités. Bien que leur sexe soit indiqué, ils peuvent être indéfiniment masculins ou féminins.

Seules les compétences possédant des Mé sont notées. Les scores correspondent à la compétence + le bonus du Mé. Pour les scores de compétences brutes, retirer 30%.

Apil-Sîn, voleur akkadien, humain

Apil-Sîn est un humain né dans les décombres d'Aggadé. Ses parents prétendent que ses ancêtres étaient des notables respectés avant l'invasion goutie, mais il a cessé d'y croire. Peu aidé dans la vie, il s'en sort par des larcins, trafics et autres vols. Il a pas mal fricoté avec les Goutis par pur intérêt, avant de se rendre compte que les Orcs étant les maîtres des lieux, ils étaient les possesseurs des richesses, et donc des cibles privilégiées pour ses affaires. Il a récemment estimé que s'il aidait à libérer Aggadé des Goutis, il pourrait en tirer un très grand bénéfice. Apil-Sîn se méfie des Sumériens et des elfes en particulier dont il estime qu'ils ont abandonné lâchement leurs alliés akkadiens. Il fréquente les garçons et filles de mauvaise vie, et même des demi-orcs amorrites occasionnellement.

FOR 08 CON 09 DEX 14 INT 13 VOL 10 CHA 11

Puissance +1, Rang d'attaque 12, Piété 3

Poignard +1

Agilité (Acrobatie, Escalade, Esquive) 74%, Corps-à-Corps (Bagarre, Poignard) 58%, Communication (Langues [Akkadien, Gouti], Tromper) 54%, Érudition (Folklore Akkadien) 56%, Furtivité (Se Cacher / Favori de Sîn, Escamoter, Se Faufiler) 80%, Survie (Aggadé) 52%, Allégeance (Sîn) 53%.

Motivations : Offrir la tiare du Khan Gouti à la prêtresse de d'Innana, Tirer les ficelles à Aggadéen suivant le voie de Sîn, Finir ma vie dans le luxe.

Utu-Enlil, prêtresse officiante sumérienne, elfe

Utu-Enlil est une de ces elfes prêtes à aider les humains, fille d'un officier de haut rang qui lui a appris l'art du tir à l'arc. C'est une prêtresse d'Enlil talentueuse, qui n'a pas hésité à partir vers Aggadé pour y entretenir les temples et en particulier

la chapelle consacrée à Enlil. Sa famille n'est pas très enthousiaste, mais Utu-Enlil a fait son choix. Elle a dû subir les vexations des Goutis à Aggadé, mais sa force de caractère l'a aidée à résister. Elle est maintenant reconnue par les humains et les demi-elfes qui louent ses dons de guérisseuse et, plus encore, son talent de chanteuse qui est un baume sur leurs souffrances morales. Elle passe volontiers du temps avec les rares lettrés d'Aggadé. Son but ultime reste de renvoyer les Goutis et tous les orcs dans les montagnes où Enlil, roi des dieux et appointeur des rois du Monde, les avait assignés, et de rétablir l'autorité des vrais serviteurs des dieux.

FOR 16 CON 15 DEX 24 INT 15 VOL 20 CHA 13

Puissance +1, Rang d'attaque 20, Piété 7

Arc +2

Agilité (Esquive) 69%, Communication (Langues [Akkadien, Sumérien], Éloquence) 63%, Concentration (Mémoriser) 65%, Érudition (Religion, Écriture Akkadien, Littérature), Écriture Sumérien, Littérature) 71%, Interprétation (Rituels Propitiatoires, Chant) 77%, Perception (Psychologie) 65%, Combat à Distance (Arc) 78%, Furtivité (Se Cacher / Favori de Sîn, Escamoter, Se Faufiler) 80%, Survie (Nippour) Allégeance (Enlil, Consacrer, Guérison, Augmenter INT, Mé Infaillible [Chant]) 98%.

Motivations : Tous les moyens sont bons pour que les cités retrouvent leur liberté, Reconstruire les temples abîmés par les orcs, Je marche sur la trace des Apkallous d'Enki (Enlil)

Dudu, scribe akkadien, demi-elfe

Dudu est un lettré d'Aggadé. Il est un des rares qui tentent de préserver l'antique culture akkadienne et ne récolte pour cela que des coups de pieds au cul de la part des Goutis qui le tiendraient pour complètement crétin et inutile si ses compétences en mathématiques lui permettaient pas d'aider à leur comptabilité, chose dont les Goutis sont bien incapables. Il travaille aussi comme écrivain public, déchiffre des tablettes qu'on lui apporte et intervient dans une édouba. Plutôt pacifique, il est persuadé que toute créature intelligente peut être touchée par la grâce de la civilisation, même les Orcs. Force est de constater que jusque-là ses espoirs sont restés vains, d'où une certaine aigreur vis-à-vis de ces Goutis bien têtus, en particulier de leurs prêtres. De l'enthousiasme à la rancœur, le pas est vite franchi. Il se console en tentant de sauvegarder les tablettes littéraires qu'il trouve ou qu'on lui apporte et en s'entretenant de littérature avec la prêtresse elfe d'Enlil venue de Nippour et dont il fait occasionnellement la comptabilité.

FOR 15 CON 10 DEX 13 INT 18 VOL 16 CHA 13

Puissance +1, Rang d'attaque 12, Piété 3

Agilité (Esquive) 53%, Corps-à-Corps (Bagarre) 58%, Communication (Langue Akkadien, Sumérien], Gouti), Persuader, Éloquence) 79%, Concentration (Mémoriser, Volonté) 64%, Érudition (Folklore Sumérien, Écriture Akkadien, Écriture Summérien, Mathématiques, Herméneutique) 86%, Survie (Aggadé) 68%

Motivations : Percer les secrets de l'épopée de Milgagesh, Je montrerai que certains Orcs peuvent être civilisés, Les Elfes me reconnaîtront comme un des leurs

Rimush, chasseur amoritte, demi-orc

Lorsqu'il vint pour la première fois livrer des chèvres au khan à Aggadé, Rimush le demi-orc amorrite du clan des Mangecailloux fut très impressionné par les hautes murailles de briques cuites, l'imposante ziggourat lézardée et le palais aux murs lépreux à l'ombre desquels se prélassaient les guerriers goutis. Il y resta quelques temps pour y servir de guide. Mais la splendeur architecturale d'Aggadé ne suffit pas à alléger l'oppressante exigüité des rues, et la Steppe le rappelle sans cesse. S'il y revient et aime à planter sa tente dans les faubourgs, c'est pour les bouges et la bière qu'on peut y boire, et aussi pour y trouver quelque emploi payé par des objets manufacturés rares. Il y a fait des rencontres, comme ce demi-elfe qui tente en vain de le persuader des bienfaits de la vie urbaine, ou l'humain Apil-Sîn dont il est devenu ami et qu'il a déjà accueilli dans sa steppe un jour qu'il avait besoin de se faire oublier à Aggadé. L'adversité forge l'amitié. Rimush n'est pas un demi-orc très costaud, mais est très habile et de compagnie acceptable pour un Amorrite.

FOR 13 CON 10 DEX 16 INT 11 VOL 10 CHA 08

Puissance +1, Rang d'attaque 13, Piété 2

Lance courte(*) +1

Javelot(*) +1

Arc +2

(*) même arme

Agilité 8Esquice) 56%, Corps-à-Corps (Lance à une Main) 59%, Communication (Langues [Amoritte, Akkadien]) 49%, Artisanat (Élevage, Premiers soins) 57%, Érudition (Folklore Amorrite) 52%, Perception (Pister, Ouie aigüe, Navigation) 74%, Combat à Distance (Arc, Lance à une Main) 72%, Furtivité (Se Cacher, Se Faufiler) 67%, Survie (Steppe, Endurance) 61%

Motivations : Faut pas toucher à mes potes, Enrichir mon clan peu importe comment, Attraper un lion des montagnes

Kutir, guerrier élamite, nain

Kutir le nain bougon n'est pas ce qu'il semble être. Envoyé à Aggadé comme maçon pour des raisons diplomatiques, c'est en fait un soldat spécialisé dans les fortifications dont la mission secrète est d'évaluer les forces des orcs et l'état des défenses de la cité. Il a déjà demandé les services d'un humain peu scrupuleux pour l'aider à grimper sur des remparts ou en haut de vieilles tours de guet. Il doit aussi récolter tout ce qui pourrait être utile à Élam. Ainsi, au cours des travaux auxquels il participe, il trouve parfois des restes de tablettes qu'il soustrait aux orcs et dont il demande lecture aux lettrés akkadiens. Ils réclame une copie des traités techniques et magiques, mais laisse volontiers les poèmes. Il reste assez neutre vis-à-vis des Goutis, mais la politique d'Élam a toujours été de soutenir les faibles face aux puissants afin d'éviter l'émergence d'une puissance à même de soumettre Élam. Soutenir les rebelles akkadiens face aux puissants Goutis va donc dans ce sens… pour le moment.

FOR 15 CON 20 DEX 17 INT 12 VOL 14 CHA 08

Puissance +1, Rang d'attaque 19, Piété 3, Taille S, Costaud

Lance courte(*) +1

Javelot(*) +1

Marteau élamite +2

Bouclier

Agilité (Esquiver, Force, Lancer) 81%, Corps-à-Corps (Masse), Lance à une Main, Bagarre, Bouclier) 89%, Communication (Langues [Akkadien, Élamite]) 49%, Artisanat (Maçonnerie) 59%, Érudition (Folklore Élamite, Architecture) 52%, Combat à Distance (Lance à une Main) 64%, Survie (Premiers Soins, Montagne, Endurance) 61%

Motivations : Je châtie ceux qui se moquent de ma taille, Je ne manque pas une occasion de prouver la supériorité des guerriers nains, Je rentrerai chez moi avec le secret des sources du bois de cèdres d'Huwawa.

Kutir possède une cape de cuir épais et un bouclier qu'il cache.

Ishtar-Ummi, soldate akkadienne, humaine

Ishtar-Ummi est une soldate qui nourrit une haine féroce envers les Goutis. Elle est officiellement soumise aux ordres du grand Khan qui l'a affectée au maintien de l'ordre et à la garde des temples. Ishtar-Ummi s'entraîne d'arrache-pied en attendant l'heure de la revanche. Elle est talentueuse et a rang de sous-officière, mais les orcs commencent à prendre ombrage de ses dons. Son activité de maintien de l'ordre l'a rapprochée des milieux interlopes et clandestins où elle a quelques contacts, dont des activistes anti-goutis. Elle déplore le fait que seules les prostituées d'Innana soient tolérées et pas les guerrières d'Ishtar, mais se réjouit tout de même de la présence d'une prêtresse à Aggadé. Elle escorte parfois des personnalités et utilise les services d'un Amorrite quand il lui faut aller dans la steppe. Elle garde aussi parfois des chantier et y a croisé Kutir l'Élamite.

FOR 15 CON 12 DEX 18 INT 15 VOL 14 CHA 13

Puissance +1, Rang d'attaque 15, Piété 3

Hachette +1

Arc +2

Agilité (Course, Esquive, Force) 70%, Corps-à-Corps (Bagarre, HAche / Favorite d'Ishtar) 83%, Communication (Langues [Akkadien], Commander) 58%, Érudition (Folklore Akkadien) 60%, Perception (Pister) 59%, Combat à Distance (Arc, Hachette) 81%, Survie (Aggadé, Endurance, Premiers Soins) 60%, Allégeance (Ishtar)

Motivations : Je châtie ceux qui se moquent de ma taille, Je ne manque pas une occasion de prouver la supériorité des guerriers nains, Je rentrerai chez moi avec le secret des sources du bois de cèdres d'Huwawa.

Ea-Nawir, exorciste, humaine

Ea-Nawir est une exorciste prêtresse d'Ea (Enki en sumérien) tolérée par les orcs pour ses talents de guérison. Née à Aggadé, elle a pu aller à Nippour pour y devenir prêtresse d'Ea avant de revenir dans sa ville natale. Elle souhaite soulager les souffrances des akkadiens mais aussi maintenir les braises de la civilisation en attendant des jours meilleurs. Elle soutient la dernière édouba d'Aggadé et désire profondément l'expulsion des orcs hors du pays d'Akkad. Elle tente par ses services d'amadouer les Goutis, de convaincre les tièdes et de soutenir les rebelles. Ea-Nawir espère qu'une fois les Goutis chassés, elle pourra profiter de son prestige pour accéder aux plus hautes responsabilités du temple d'Enki à Nippour, aussi haut que le peut une non-elfe.

Puissance +0, Rang d'attaque 11, Piété 5

Bâton +2

Corps-à-Corps (Bagarre, Bâton) 50% Communication (Langues [Akkadien, Sumérien], Commander) 55%, Concentration (Volonté) 62%, Érudition (Religion, Écriture Akkadien, Exorcisme, Favori d'Enki) 81%, Survie (Aggadé) Allégeance (Enki/Ea, Ningirsou, Protection (Venin, Blessure (*))) 80%.

Motivations : Je suis la volonté d'Ea, Je hais les orcs qui ont asservi ma famille, Je serai l'épouse du futur roi d'Akkad

(*) ce rituel nécessite un être vivant qui reçoit les blessures physiques à la place d'Ea-Nawir. Lors d'un combat, les premiers Points de Résolution sont reportés vers le « réceptacle », jusqu'à atteindre la puissance de la bénédiction ou la CON du réceptacle, auquel cas celui-ci il meurt.

Kinishe-Dudu, lou-mash-mash, elfe

Kinishe-Dudu fait partie de la très rare communauté elfique d'Aggadé. Comme tous les elfes, il a subi force vexations de la part des Goutis. Son père a été écorché vif et accroché aux murailles en ruine d'Aggadé pour avoir tenté de conjurer un démon sur le Grand Khan, et sa mère est esclave du Grand Khan. Il n'a dû sa survie qu'à la fuite dans les faubourgs où il a disparu et a embrassé le métier de prostitué. Il perpétue le savoir de son père et est devenu un courtisan couru – et cher- qui mène beaucoup de gens par le bout du nez. Il ne rêve que de la chute des Goutis et de pouvoir, une fois libre, devenir prostitué sacré d'Innana à Aggadé. Il a comme client Utu-Enlil, Dudu et comme ami Apil-Sîn.

FOR 11 CON 09 DEX 24 INT 20 VOL 21 CHA 16

Puissance +0, Rang d'attaque 17, Piété 4

Communication (Langues [Akkadien, Sumérien], Persuader) 76%, Concentration (Dominer [Ougalou, Peur], Conjurer [Ougalou, Peur, Passion]) 91%, Érudition (Folklore Sumérien, Écriture Sumérien) 71%, Survie (Aggadé) Allégeance (Inanna) 67%.

Motivations : Je hais les orcs qui ont tourmenté mes parents, Je veux retrouver les tablettes des conjurations perdues, Je serai le courtisan de la future reine d'Akkad

Qu'Houwawa aux Sept Fulgurances, Gardien des cèdress protège ces tablettes !