

Introduction

Ur est un cadre de jeu donnant des éléments pour créer des personnages et jouer dans une ambiance mésopotamienne ancienne. Ni l'univers ni les règles ne sont très détaillés, le but étant d'offrir un outil rapide et facilement utilisable pour une partie unique, une première approche ou comme complément exotique d'une campagne. Ou tout simplement pour donner envie d'en savoir plus.

Ur a été écrit pour les règles de base de Revolution D100, parfois même sous une forme proche du free-form : ce petit supplément serait donc aisément utilisable pour d'autres règles. Une description plus complète est disponible dans le supplément amateur « Uruk » dont Ur s'inspire ; vous trouverez des suggestions de liens en fin d'ouvrage.

Le Monde d'Ur

Jeune étudiant, sache que l'Empire d'Ur, dont la splendeur illumine le Monde, s'étend sur un pays plat fertilisé par deux grands fleuves. Ses plus grands biens : la civilisation, les sciences et l'écriture. Le peuple soumis travaille pour la plus grande gloire des dieux sous la sage autorité de notre lugal Shulgi, secondé par les scribes et les prêtres.

Ur est la capitale de l'Empire, en pays sumérien. Elle domine les cités des pays de Sumer et d'Akkad, où fleurit la civilisation. Derrière les murs de briques d'argile sèche ou cuite, chaque cité abrite le temple principal d'un dieu ou d'une déesse, perché au sommet d'une

ziggourat. Les prêtres servent les dieux, les fonctionnaires aident le lugal qui trône à Ur et le peuple entretient tout le monde. Le lugal Ur-Namu a expulsé les barbares Guti et son successeur Shulgi a soumis les perfides Élamites pour rendre à la vraie civilisation tout son éclat millénaire. Sous son règne, l'ordre du Monde est rétabli, et les dieux sont satisfaits.

Elam est le royaume ennemi séculaire, dont la capitale Suse menace de se séparer à nouveau de l'Empire. Les Élamites ont construit des cités et singent notre culture depuis leurs montagnes.

L'Assyrie est un pays peuplé de paysans mal dégrossis et sanguinaires.

Les Guti et les Hourrites sont des barbares pillards qu'il est bon de maintenir à distance.

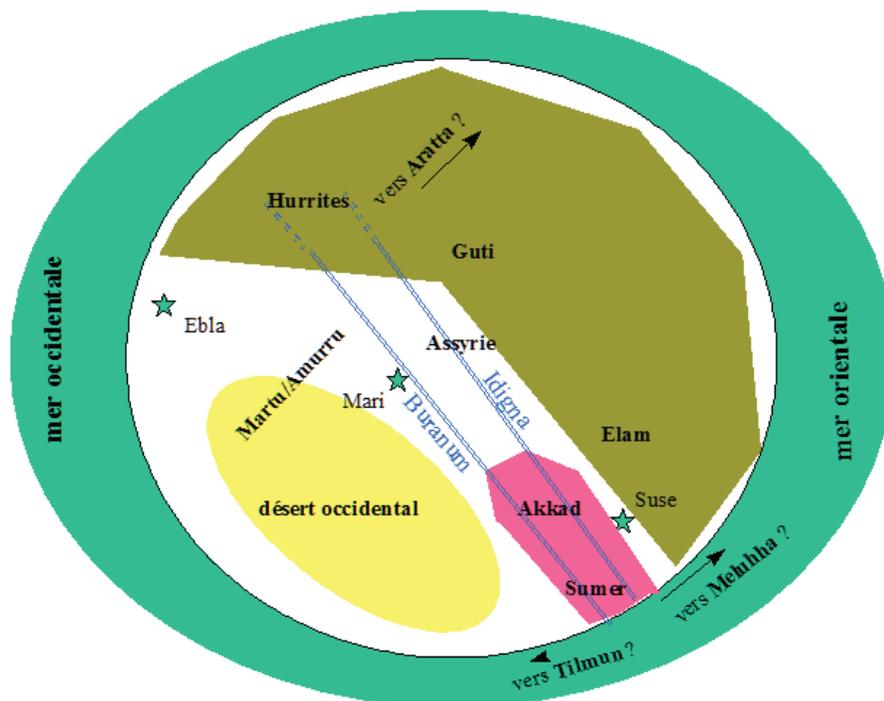
Les Amurru, ou Amorrites, sont des peuples crasseux errant dans les déserts, dormant sous des tentes, à peine plus évolués que les animaux qu'ils élèvent. Certaines tribus sont soumises à l'Empire et autorisées à nomadiser entre les cités.

Les cités étrangères de Mari et d'Ebla ont eu la chance de recevoir l'influence civilisatrice de Sumer.

À l'Ouest s'étend le désert occidental au-delà duquel poussent les précieux cèdres.

Enfin, les marchands parlent de pays lointains au bord du Monde d'où ils importent les biens qui manquent à l'Empire, comme les métaux, le bois ou des gemmes.

Protégés de toutes ces menaces par le sage lugal, les sujets de l'Empire assurent pieusement l'entretien des prêtres qui se consacrent au service des dieux. Tel sera ton devoir quand tu sortiras de l'eduba.



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 dieu ou de la déesse principale y résidant, on y trouve aussi 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 gouverneur (« En ») dépendant directement du souverain, le lugal. 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.

Ur est construite près de l'embouchure du fleuve occidental Buranum auquel elle est reliée par des canaux. Elle est entourée d'une muraille de briques formant une enceinte ovale d'environ 1300 x 900 m. Deux ports assurent les communications fluviales et maritimes. Ur, antique cité de grand renom, est la capitale politique et culturelle de l'empire, mais le lugal lui préfère Nippur pour sa résidence.

Nippur est la capitale religieuse qui abrite le temple d'Enlil, roi des dieux et souverain de l'univers.

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

Écriture

L'écriture, qui utilise comme support des tablettes d'argile, tient un rôle central. Elle est née dans les cités 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 dieux - 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.

Monnaie

La monnaie de référence est la sicle (0,8 g) 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.

1 sicle = 50 crédits de Revolution D100.

Création de personnage

Peuple : Sumérien, Akkadien ou Amorrite.

Sexe : libre. Historiquement, les femmes sont soumises aux hommes sauf certaines professions comme prêtresse ou courtisane.

Caractéristiques : selon votre méthode habituelle.

Traits : dans Ur, ils sont appelés *Me*. Ce terme sumérien désigne les principes civilisateurs que les dieux ont apportés aux Hommes.

Me culturels : ils représentent le fonds culturel commun à tous les habitants de l'empire. L'Akkadien est aussi la langue vernaculaire des Sumériens, le Sumérien restant une langue de sciences et de liturgies.

Historique	Me (et compétences correspondantes)	Richesse de départ (selon statut), en sicles (1 sicle = 50 cr.)	
		Exemples de Motivations	
Sumérien ou Akkadien	Langue (Akkadien)	Riche : 3D6x10	Pour les dieux et le lugal !
	Folklore (Sumer ou Akkad)	Aisé : 3D6x2	Plus haut dans la hiérarchie.
	Survie [Cité]	Moyen : 2D6	Il n'est rien de valable hors d'Ur/ma cité.
	Trait non martial libre	Pauvre : rien	
Amorrite	Langue (Amorrite)	(sous forme de bêtes échangeables)	Mener mon clan dans un pays où coulent le lait et le miel.
	Folklore (Amorrite)	Riche : 3d6x2	Se méfier des citadins.
	Survie [Steppe]	Aisé : 3D6	Un jour notre heure viendra.
	Arme parmi Poignard, Bagarre ou Javelot	Moyen : 1D6 Pauvre : rien	

Métiers

Les métiers offrent un choix supplémentaire de maximum 9 Me. Certains sont obligatoires, d'autres optionnels.

Exemples de métiers disponibles pour les Sumériens et Akkadiens : scribe (comptable, écrivain, poète, notaire, enseignant, mathématicien, magistrat), artisan (potier, maçon, éleveur, tanneur, hydraulicien, batelier, architecte...), prêtre (prêtre officiant, exorciste, devin), prostitué, combattant, chasseur, marchand, voleur, caravanier, artiste (musicien, danseur), marin, diplomate, maire, pêcheur.

Exemples de métiers disponibles pour les Amorrites : *prêtre* officiant de Dagan ou Addad, chasseur, éleveur, combattant, guide.

Seuls certains de ces métiers sont développés dans ce supplément. Sauf précision, les bonus aux compétences sont les mêmes que dans les règles.

Artisan

Les artisans sont pour la plupart employés par l'État ou le clergé pour les plus habiles d'entre eux. Ils reçoivent salaire, logement et un lopin de terre si leur position l'autorise.

Niveau de vie : pauvre à aisé.

Bonus de compétences : Artisanat +20 %, Communication +5 %, +5 % au choix.

Me : Artisanat (selon le métier, plusieurs possibles).

Me optionnels (compléter pour un total de 9 Me) : évaluer, marchander, réparer, religion, art (selon le métier, plusieurs possibles), nature (pour les éleveurs ou les hydrauliciens), ingénierie, chariot.

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 Me Steppe à la place du Me Cité.

Niveau de vie : pauvre à moyen.

Me : arme de jet, suivre une piste, nature

Me au choix : arme, réparer, animaux sauvages, camouflage, furtivité, premiers soins, navigation

Combattant

Les Akkadiens et Sumériens sont des soldats au service de l'État enrôlés dans l'armée impériale. Les Akkadiens sont traditionnellement des combattants plus légers utilisant le javelot et une arme de poing. Les Sumériens sont plus adeptes des phalanges lourdes avec lance, arme de poing et cape de cuir. Les Amorrites sont des nomades et privilégient eux aussi l'armement léger.

Niveau de vie : pauvre à aisé, selon le grade et l'ancienneté.

Me : 2 armes, lutte, esquive

Me au choix : 2 armes, endurance, bagarre, premiers soins, suivre une piste, commander, chariot, lancer

Armes disponibles : poignard, hachette, lance à deux mains, javelot, arc simple, pierre. Les armes sont en bronze ou en cuivre. Petit bouclier, armure légère pour les phalangiastes (cape lourde en peau de vache, coiffe de cuir ou de bronze).

Magicien sumérien (lu-mash-mash)

Avant le développement des sciences exorcitiques, les anciens Sumériens avaient trouvé comment conjurer certains démons. La tradition a presque disparu, mais certains l'ont préservée. Seul un personnage sumérien a accès à ce métier.

Niveau de vie : pauvre à aisé.

Bonus aux compétences : Concentration +20 %, Communication +10 %.

Me : langue (Sumérien), commander.

Me optionnels : Conjurer (démon), écriture, volonté, 4 Me livres.

Marchand

Appelé « damgar », le marchand officie pour le compte du lugal. Il voyage vers les cités étrangères où des comptoirs ont été installés, si bien que l'Akkadien s'impose comme langue internationale. Les damgar exportent des produits manufacturés et des produits de l'agriculture contre des matières premières rares comme le bois ou les pierres précieuses. Toute transaction est dûment enregistrée par un scribe. Cette activité leur est aussi profitable qu'à l'État.

Niveau de vie : moyen à riche.

Me : évaluer, marchander.

Me au choix : écriture, comptabilité, langue étrangère, région, artisanat, chariot, persuader, psychologie, arme, riche.

Prêtre

Les prêtres sont au service d'une divinité. Chaque cité est consacrée à l'une d'entre elles et abrite la ziggourat, temple à étages au sommet duquel elle 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 dieu. Les prêtres sont chargés de tous les rituels sacrificiels, y compris propitiatoires, d'exorcisme ou de divination.

Niveau de vie : moyen à riche, selon le niveau hiérarchique.

Bonus de compétences : Allégeance +15 %, Connaissances +10 %, Communication +5 %.

Tous les prêtres possèdent les Me suivants :

Me : langue (Sumérien), écriture, religion, dieu, Me de spécialité.

Les prêtres se répartissent en trois catégories, mais les Me de chaque catégorie sont disponibles comme Me optionnels pour tous les prêtres.

Me particuliers à Ur

Herméneutique (Connaissances) : 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. Les Me écriture et langue (Sumérien) sont requis.

Érotisme (Exécuter). L'Érotisme rassemble des techniques de plaisir charnel et peut être utilisé pour charmer ou influencer quelqu'un. Ce Me est obligatoire pour les prêtresses d'Innana.

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

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

Dieu (Allégeance) : ce Me indique que le personnage se consacre particulièrement à un dieu. Il permet à un prêtre de conduire des rituels propres à ce dieu et à un profane d'obtenir un bonus pour l'utilisation d'un pouvoir.

Rituels propitiatoires (Concentration) : ce Me permet d'attirer la bienveillance d'un dieu en conduisant à l'échelle narrative le rituel approprié, qui inclut obligatoirement des offrandes. Il est nécessaire pour obtenir de la Magie Divine, de même que le Me du dieu correspondant. Le fonctionnement est sinon en tout point le même que la Magie Divine de Revolution D100.

La Sainteté dépend du niveau d'allégeance selon le tableau de la page 197.

Dans Ur, les bénédictions peuvent être étendues de manière rituelle (règles p. 175) afin d'en faire bénéficier un tiers. Cependant, cette aide est accordée avec beaucoup de parcimonie, puisque les prêtres disposent d'un nombre maximal de bénédictions limité à leur Sainteté. Seuls l'importance du demandeur, des situations exceptionnelles ou des dons importants peuvent faire fléchir leur volonté.

Règles particulières :

- ⇒ Le coût de base du rituel s'élève à 5 sicles en dons et offrandes ;
- ⇒ Le Conflit du rituel est effectué par le demandeur. Il s'agit d'un conflit de CHA et non de WIL, car le but reste de convaincre le dieu de bien vouloir prendre en considération le misérable quemandeur. Le prêtre peut apporter des supports durant le conflit (par exemple avec un Me du dieu) ;
- ⇒ Chaque perte de RP peut être compensée par autant de sicles supplémentaires ;
- ⇒ La bénédiction est inscrite dans un slot d'Allégeance du demandeur ;
- ⇒ La bénédiction ne peut pas être étendue au-delà de l'échelle narrative ;
- ⇒ Le nombre maximum de bénédictions simultanées est égal à la Sainteté du bénéficiaire.

Bénédition rémanente : un prêtre peut préparer un rituel sans désigner de bénéficiaire. Il inscrit une formule sur une tablette d'argile. Quiconque possède le Me écriture pourra y écrire le nom du bénéficiaire avant de lire la tablette et de compléter ainsi le rituel. Chaque bénédiction rémanente occupe un slot d'Allégeance du prêtre tant que la tablette n'a pas été utilisée. Briser la tablette annule la rémanence.

Divinations (Connaissance) : chaque technique est différente et peut être plus ou moins appropriée à la situation, laissée à l'appréciation du MJ. La divination est gérée comme un conflit d'INT face à une difficulté estimée par le MJ. Les Me de connaissance ou d'allégeance à des dieux sont éligibles comme bonus.

Exorcisme (Connaissance) : fonctionne de manière similaire aux rituels propitiatoires, y compris les bonus aux Points de Résolution obtenus des offrandes, mais face aux démons. Les démons sont des êtres surnaturels au service des dieux responsables des maux et maladies.

Guérison : conflit de WIL de l'exorciste avec la compétence exorcisme face à la force du mal pour repousser le démon. L'effet est immédiat, bien que les symptômes puissent durer quelque temps. Le Me du dieu responsable du mal est recevable pour obtenir un bonus. Le diagnostic (identification du démon) est cependant important : un Trait de divination ou éventuellement médecine est éligible pour un bonus.

Protection : donne au bénéficiaire un Me (protection) qui occupe un slot d'Allégeance et peut être utilisé soit comme bonus dans un conflit face à la cause du mal ou pour le jet d'effet (Allégeance [protection]).

Le Me d'un dieu tiers peut apporter des bonus, par ex. Nirah pour la protection contre les serpents, Abbu pour guérir un empoisonnement par les plantes...

Fantômes (ettemu). Ce sont des morts qui reviennent harceler les vivants et les rendre mentalement malades. Le Me nécromancie est nécessaire pour les renvoyer.

Exorcisme et nécromancie peuvent être utilisés pour conjurer des démons ou des ettemu. Une fois l'invocation effectuée, l'exorciste doit réussir un conflit de CHA face au démon/ettemu pour le contrôler. Il peut choisir n'importe quel démon resp. ettemu. Un échec peut retourner le démon contre le conjurateur.

Conjurer (concentration ou communication) : il s'agit un vestige de l'ancienne civilisation sumérienne et requiert d'avoir le Me langue (Sumérien). La conjuration fonctionne comme pour les exorcistes, à la différence que le magicien apprend à conjurer un nombre limité démons qui sont autant de Me.

Innana/Ishtar. Guerre et érotisme, compagne d'An/Anu. Uruk. Grâce d'Innana, Fureur Guerrière, armes, érotisme.

Nanna/Sin. Lune, marais du sud. Ur. Manteau de Ténèbres, Lueur, marais du sud, furtivité.

Utu/Shamash. Soleil, inspirateur des devins. Larsa, Nippar. Colonne de Feu, Clairvoyance, Me divinatoires.

Nergal et Ereshkigal. Roi et reine des enfers. Mort, peur, protection contre les etemmu.

Ningirsu/Ninurta. Agriculture, guerre. Champs fertiles, moral, stratégie.

Dummuzi/Tammuz. Premier roi des hommes, élevage, premier amant d'Innana.

Ishkur/Addad. Orage, tempête, pluie. Foudre.

Dieux et déesses poliades, protecteurs d'une cité : Dagan (Mari), Zababa (Kish), Marduk (Bab-Ili), Baba (Lagash). Paix (sur le territoire de la cité), moral. Baba est aussi une guérisseuse à Lagash.

Autres : chaque métier a son dieu, 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...

Les démons

Ils sont innombrables et seuls quelques-uns sont donnés en exemple. Les démons sont au service des dieux dont ils exécutent les sentences. Ils ne sont donc pas forcément mauvais. Ils constituent une opposition difficile, bien que certains puissent être plus ou moins puissants (changez le degré de difficulté de l'opposition). Ils utilisent leurs pouvoirs par un conflit avec leur victime.

Quelques exemples :

Alu, démon du vent et des maux de tête

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

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

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

Uddug/Utukku, démon de la peste.

Pashittu, démons 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 Pazzuzu

Ugallu, démons des maladies qu'ils peuvent aussi guérir, à apparence humaine avec une tête de lion, et des serres à la place des pieds.

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

Le Taureau Céleste, créature d'An/Anu, intervient physiquement par sa force (opposition très difficile, taille XXL, Puissance +7, Cornes 54 %, armure légère, rang d'action 14).

Hommes-Taureaux : créature d'Utu/Shamash combattant le désordre. Ils ont le pouvoir d'éblouissement. S'ils se matérialisent, utiliser les statistiques du Minotaure sans hache.

Apkallu, créatures d'Enki/Ea au nombre 7, à corps de carpe et membres humains. Ils ont appris les Me civilisateurs aux humains (opposition très difficile en cas de conflit).

Les créatures

Hommes-scorpions : ce sont des êtres frustes, mais pas forcément agressifs, gardiens des passages interdits dans les montagnes. Armure naturelle de chitine (légère). 2 armes simultanées : gourdin et dard empoisonné (Virulence = CON, effet = mort). Caractéristiques des humains, classe de taille L.

Hommes de Pierre : ce sont des êtres simples et sauvages qui vivent au bord du Monde. Ils ne respirent pas et peuvent donc marcher au fond de l'eau. Caractéristiques des humains, classe de taille L. Armure naturelle (lourde). Poings. Utiliser les statistiques des Trolls si nécessaire.

Aigles géants : utiliser le Ptéranodon.

Gedim/Emmu : ce sont les spectres des morts revenant harceler les vivants. Utiliser les statistiques des fantômes.

Notes de conversion des scénarios d'Uruk

L'extension « Uruk » (lien ci-dessous) propose deux scénarios libres : les statistiques suivantes sont une conversion des PNJs aux règles de base de Revolution D100. Ne sont présentées que les données utiles des règles de base. Les bonus des armes incluent tous les bonus, y compris de Puissance.

On ne réveille pas un serpent qui dort

Petit Serpent

STR10, CON 7, DEX15, INT 4, WIL 10

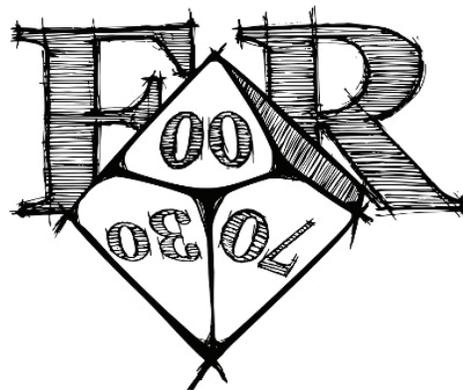
Taille XS, Rang d'Action 13, Mouvement 4

Combat de mêlée [morsure] 50 %, poison injecté, puissance 7, temps narratif, instantané paralysie, mort. La morsure elle-même ne blesse pas vraiment, mais injecte un poison. La plus petite armure suffit à s'en protéger.

Athlétisme [Esquive] 85 %

Table des Matières

Introduction	2	Me particuliers à Ur	6
Le Monde d'Ur	2	Motivations	7
<i>Les cités</i>	3	Les dieux	7
<i>Écriture</i>	3	Les démons	8
<i>Monnaie</i>	3	Les créatures	8
Création de personnage	3	Notes de conversion des scénarios d'Uruk	8
Métiers	4	On ne réveille pas un serpent qui dort	8
<i>Artisan</i>	4	<i>Petit Serpent</i>	8
<i>Chasseur</i>	4	<i>Shu-Utu, lu-mash-mash sumérien</i>	9
<i>Combattant</i>	4	<i>Serpent de Nirah</i>	9
<i>Magicien sumérien (lu-mash-mash)</i>	4	La Vengeance d'Innana	9
<i>Marchand</i>	4	<i>Ardat-Lili</i>	9
<i>Prêtre</i>	4	<i>Hazzanum</i>	9
<i>Scribes</i>	5	<i>Prêtre de Dummuzi</i>	9
Me libres	5	<i>Villageois(e)</i>	9



Créez, Jouez, Rêvez !

<http://www.d100.fr>