



DEI REDITUS

Le retour des dieux

Un jeu de rôle d'Allegas

Dei Reditus—Le retour des dieux

Un jeu de rôle d'inspiration divine par Allegas, sur une idée de Suncyam développée par Agneau Secret pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC

Crédit illustrations

L'ensemble des illustrations présentes sont sous [licence de contenu Pixabay](#) et sont par ordre d'apparition de :

Couverture de Alana JORDAN

Image de fond de page divin de ractapopoulos

Page 4 et Marque-Page de Hansuan FABREGAS

Page 5 de Elker-Free-Vector-Images

Page 10 de OpenClipart-Vectors

Page 15 de dlsdkeqgl

Marque-page de la Moire de Enrique MESEQUER

Remerciement

Je tiens à remercier l'ensemble des organisateurs des trois fois forgés qui prennent sur leur temps pour organiser et animer cet événement, vous effectuez un travail super.

Les participants qui ont été très vivant sur le discord et absolument motivant.

Je trouve que trois fois forgés est un exercice et un défi réellement captivant et j'espère que mon jeu pourra vous donner autant de plaisir que j'en ai eut à reprendre et transformer les idées des autres forgeurs.

Vous souhaitant une bonne lecture et un potentiel bon jeu !

Sommaire

<i>La proposition de Dei Reditus</i>	<i>Page 5</i>
<i>Aulmère vous parle</i>	<i>Page 6</i>
<i>Matériel</i>	<i>Page 8</i>
<i>Deux propositions de jeu</i>	<i>Page 10</i>
<i>Devenir un dieu</i>	<i>Page 12</i>
<i>Les outils de sécurités émotionnelles</i>	<i>Page 15</i>
<i>Créer un monde sans dieu</i>	<i>page 17</i>
<i>Jouer à Dei Reditus</i>	<i>Page 19</i>
<i>Les points d'essences</i>	<i>Page 21</i>
<i>Évolution divine</i>	<i>Page 23</i>
<i>L'odyssée</i>	<i>Page 24</i>
<i>Un cadre de jeu tout prêt</i>	<i>Page 26</i>
<i>Annexes</i>	<i>Page 30</i>
<i>Cartes</i>	<i>Page 36</i>

La proposition de Dei Reditus

Dans Dei Reditus, vous jouez des divinités réincarnées sous formes humaines et cherchant à regagner leur gloires et pouvoirs passés afin de rayonner sur le monde pour les siècles à venir.

Dei Reditus c'est :

- Deux façons de jouer.*
- Un système utilisant vos romans préférés.*
- Des heures d'aventures.*



Jadis, ils parcouraient la terre et le ciel, ils étaient dans chaque chose, chaque être, ils étaient la vie et la mort, la joie et la tristesse. Nous leurs rendions grâce pour les prodiges qu'ils nous avaient offerts, les priions pour que leurs miséricordes nous soient à jamais accordées et les craignions pour leurs colères sans limites.

En ce temps, chaque cité pouvait se vanter d'avoir la protection d'un dieu, les bois et les routes étaient sous la protection d'être mystiques et chaque activité avait son divin protecteur qui assurait la réussite de ses artisans.

C'était un temps certes faste, mais aussi empli de menace car les dieux étaient querelleurs et rare étaient les années où les affrontements entre les dieux n'affectaient pas les mortels que nous sommes.

Puis un jour, ils nous abandonnèrent, leurs prêtres perdirent leurs magies, leurs oracles devinrent aveugles et les pactes passés qui protégeaient et aidaient les hommes contre divers dous disparurent.

Ce fut une période sombre où nombre des nôtres moururent.

Mais la plus grande vertu de l'homme est celle de savoir se relever à chaque fois que nous tombons ! Nous avions chuté de notre piédestal mais nous nous élevâmes de nouveau pour atteindre des sommets que nous n'avions jamais cru pouvoir atteindre. Nous étions devenues nos propres maîtres.

Pour autant, notre monde n'en fut pas plus en paix. En effet, l'Homme est à l'image de ses créateurs : imparfait, destiné à se moquer, à envier et finalement combattre son prochain. Pour chaque nation qui s'élevait, des tyrans apparaissaient. Des guerres ravagèrent le monde, détruisant des cités, remodelant les pouvoirs en place et laissant s'élever sur leurs cendres encore fumantes de nouveaux royaumes tel un cycle sans fin.

J'ai observé tout cela de loin et en est tiré plusieurs conclusions que certains pensèrent suffisamment éclairées pour m'attribuer le titre de sage. Mais je sais pertinemment que la réalité est tout autre, je ne suis qu'un vieillard au crépuscule d'une vie bien trop longue. A l'image de certaines créatures et certains mystères qui résident encore dans les recoins de ce monde, je ne suis qu'une relique du passé qui à l'approche de la mort ne peut qu'être nostalgique de ce temps passé, le monde n'était peut-être pas plus vivant, mais abritait alors une couleur et une jeunesse qui me manque tellement.

Aulmère

Les Hymnes Aulmerlique

Livre VI – Et pourtant ils marchaient parmi nous

Matériel

Pour jouer à Dei Reditus, vous aurez besoin :

- D'un livre par personne, de préférence un livre qu'elle affectionne tout particulièrement.*
- D'un crayon.*
- D'un dé 10.*
- Des marques pages disponibles en annexe (un de Moire et autant de Dieu que de joueuses).*
- Des autres annexes*

Mon livre, ma muse

Le livre de chaque joueuse aura un rôle central dans le déroulement de la partie.

Il permet à la fois de fournir des mots qui guideront l'histoire ainsi que de définir l'impact d'une action effectuée par une divinité face à une épreuve mortelle.

De ce fait, il sera nommé par la suite Livre-Muse

Des mots et des chiffres

En cours de jeu, il vous sera demandé de choisir des mots et leur chiffre associé.

Pour les déterminer, rien de plus simple :

Ouvrez au hasard votre livre sur une page.

Lisez le mot que vous voyez sur l'emplacement désignée la page puis prenez le dernier chiffre du numéro de la page si nécessaire.

Exemple : si le numéro de page est 146, le chiffre est 6.

Cas particulier : si le mot désigné est un article ou un Nom propre, ignorez-le et passez au mot suivant.

Deux propositions de jeu

Dei Reditus peut se jouer de deux façons différentes.

Dans la première, on parle de jeu avec Maître du jeu, c'est-à-dire qu'une personne va avoir la charge de la gestion des règles, mais aussi de l'adversité cette notion englobe la description du monde, des décors, d'incarner les personnages non joueurs et les obstacles que vont rencontrer les personnages des joueurs.

Dans la deuxième, on parle de jeu sans maître de jeu ou de façon plus complète Tous maître du jeu.

Dans cette façon de jouer, chaque joueuse va incarner à tour de rôle celui de maître du jeu et/ou va incarner une partie de la charge du maître de jeu durant la partie.

Si vous optez pour cette solution, vous serez dans la position d'un MJ tournant, le rôle du MJ étant désigné par le marque-page Moires.

Quand choisir quelle proposition de jeu ?

La version avec maître de jeu relevant de la conception classique du jeu de rôle, elle est bien plus simple d'approche pour une première partie ou pour être utiliser dans un cadre de découverte du jeu de rôle.

La version tous maître du jeu, à tendance à offrir une partie plus longue mais aussi et surtout plus riche, c'est dans cette version que Dei Reditus prend toute son envergure, en effet, quand une joueuse devient la MJ, elle va tinter l'univers de sa façon de mener, de ses idées et de ses conceptions qui peuvent être différentes de celles de son personnage et ainsi montrer la complexité, les différentes facettes du monde.



Devenir un dieu

Étape 1 : Le panthéon

Afin de jouer à Dei Reditus, vous allez devoir créer votre dieu !

Mais avant de se consacrer au dieu, il vous faut travailler de concert afin de définir dans quel cadre ils ont pu exister. Il s'agit du panthéon !

Votre panthéon peu bien sûr être basé sur une religion polythéiste existante comme les dieux grecques, nordiques ou encore Égyptien. Mais il peut aussi tout à fait être imaginaire.

Le but ici d'établir une base de connaissance, de référence et d'histoire associée à ce panthéon. Et ce afin de vous guider non seulement dans l'élaboration de votre divinité mais aussi de jeter les bases de l'ambiance, de l'univers et des intrigues de la partie.

Étape 2 : Créer son dieu

Afin de créer votre dieu, il vous faut dans un premier temps définir son qualificatif.

C'est-à-dire l'élément constitutif de base de sa personnalité. Pour ce faire, il vous faut prendre le premier mot qui peut évoquer un comportement en partant du haut d'une page choisie aléatoirement.

Exemple :

Mathilde prend son exemplaire d'Ilium de Dan Simmons et qui lui semblait particulièrement approprié comme choix et l'ouvre à une page aléatoire et tombe sur la phrase : « Hock-en-bar-eee, reprend Hélène, je te présente de deux nos compagnes, qui sont ici ce matin pour juger de la vérité de tes dires. »

Elle décide que le qualificatif de son être divin sera le jugement.

Puis vous devrez lui définir 4 aptitudes de base.

Pour ce faire, ouvrez aléatoirement votre Livre-Muse, le premier mot déterminera votre aptitude et le numéro de page sa maîtrise de celle-ci.

Exemple :

Mathilde tire des mots au hasard et tombe sur :

comment page 658 qui devient interroger à 8

large et plus vive page 725 qui devient vive ou rapide à 5

stabilisation page 253 qui devient stabiliser ou soigner à 3

Alors pourquoi suis-je planqué page 748 qui devient se cacher à 8

Connaissant son qualificatif et ses aptitudes, vous allez pouvoir maintenant décider du nom et du domaine divin de votre dieu, ce pourquoi il fut vénéré et le sera de nouveau.

L'idée est de trouver plus qu'un domaine, un concept de dieu qu'il vous sera plaisant d'incarner.

Exemple :

Mathilde avec le qualificatif de jugement et les aptitudes interroger, vivre et se cacher, décide de créer la déesse Corberra celle qui rend la justice dans l'ombre et commence à imaginer tout un culte sur le thème du corbeau.

Enfin, vous allez définir votre essence.

L'essence est à la fois votre santé et votre potentiel à réaliser de la magie, des actions divines.

Pour ce faire additionnez vos points d'aptitudes, si le résultat est supérieur à 30, vous commencerez l'aventure avec 10 points d'essence.

Si le résultat est inférieur, vous commencerez la partie avec $10 + (30 - \text{vos scores d'aptitudes})$ points d'essences.

Exemple :

Mathilde a $8+5+3+8 = 24$ points d'aptitude.

Elle commencera donc l'aventure avec 16 points d'essence

$(30-24+10=16)$

Les outils de sécurités émotionnelles.

Afin que la partie de jeu de rôle se déroule dans les meilleures conditions possibles, vous pouvez mettre en place des outils permettant d'anticiper ou résoudre les situations pouvant mettre mal à l'aise une joueuse.

Que vous les utilisiez ou non, rappelez vous toujours que les meilleurs outils resteront toujours la communication, l'empathie et la bienveillance.

La carte X.

Cet outil permet aux joueuses de signaler une situation ou une scène les mettant mal à l'aise, sans avoir à fournir d'explication. Pour ce faire, il vous suffit de prendre en main la carte ou l'objet la symbolisant au centre de la table pour interrompre la scène et trouver une solution alternative qui convient à tout le monde.

Les lignes et les voiles

Contrairement à la carte X qui sert à désamorcer une situation, les lignes et les voiles vise à anticiper les problèmes qui pourraient survenir en cours de partie.

Les lignes sont des limites strictes que les joueuses ne souhaitent pas franchir, quelle que soit la situation, ce sont des tabous absolus à ne pas faire apparaître à table.

Les voiles sont des sujets qui peuvent être abordés avec une certaine réserve autour de la table. C'est-à-dire que les joueuses seront ouvertes à les explorer, à condition qu'ils soient traités avec une certaine sensibilité.



Créer un monde sans dieu

S'il est possible notamment dans le cadre d'une partie avec MJ de partir d'un monde créé de la main de ce dernier, il est plus intéressant de le créer de concert.

Pour ce faire, vous pouvez utiliser le document fournit en annexe appeler lieux d'intérêt.

Celui-ci comporte une ligne pour renseigner des mots clés pour le lieu et un espace pour décrire ce à quoi pourrait ressembler cet endroit.

Chaque personne autour de la table va tirer 4 mots dans son Livre-Muse, pour ce faire il ouvre 4 fois le livre à une page au hasard et recopie le dernier mot de la page.

Puis va décrire sommairement le lieu d'après ceux-ci.

Exemple :

Mathilde tire 4 mots dans son Livre-Muse et tombe sur : Pulvérisés, flottaient, dieu et boue.

Retournant les mots dans sa tête, elle décrit ainsi le lieu : Il s'agit d'une zone marécageuse (boue), par endroits semble surnagé (flottaient) les ruines de temple, sur un îlot se trouve une tête de statue de déesse gigantesque (dieu) au visage ravagé qui semble avoir volé là comme projetée par une explosion (pulvérisés).

Dans le cadre d'un scénario long, il est tout à fait envisageable de réaliser plusieurs tirages et pourquoi pas de les positionner sur une carte.

À cet effet, vous trouverez en annexe des cartes vierges que vous pourrez imprimer et compléter des lieux inventés afin d'immortaliser votre aventure.

Dans le cadre d'une campagne, vous pouvez procéder de la même façon, mais en espaçant les tirages. Plusieurs solutions sont alors possibles :

-Un tirage de toute la table en début de partie.

-Un tirage par une seule joueuse au moment où les dieux arrivent à la sortie d'une zone ou rencontre un personnage qui évoque un lieu lointain ou proche.

Puis les joueuses vont sur cette base décrire à quoi ressemble le monde.

L'idée serait de définir le cadre dans lequel se trouve les lieux cités, pour ce faire, vous pouvez réaliser un tour de table afin de répondre aux questions suivantes :

Qu'elle est le niveau technologique du monde ? Son niveau de civilisation ?

La magie, le fantastique est-il présent ? Accessible aux humains ?

Y a-t-il que des humains ou d'autres races ? Sont-ce même des humains ?

Existe-t-il des tensions ? Des guerres ?

Jouer à Dei Reditus

Quand une action entreprise par une des joueuses est susceptible de créer un jeu intéressant en cas d'échec, le maître du jeu va lancer un dé 10 et la joueuse ouvrir son Livre-Muse à une page au hasard.

L'action est réussie dès lors que le chiffre indiqué par le livre-Muse est supérieur au résultat du dé.

Si une aptitude correspond à l'action demandée, la joueuse peut ajouter le score de l'aptitude au numéro indiqué par la page.

Dans des cas particuliers, le maître du jeu peut augmenter ou réduire la difficulté de 1 à 3 points pour montrer la difficulté, le danger de la situation ou au contraire montrer que le dieu est particulièrement bien positionné pour réussir son action.

Exemple :

Corberra a été défié à une course d'obstacle par le champion de la ville.

L'enjeu est de taille car cela montrerait qu'elle est une déesse apte à intervenir en toutes circonstances.

Le MJ estime que c'est une action très difficile et met un malus de 3, il lance le dé et fait 10.

Mathilde doit donc faire 13 ou plus pour réussir l'action.

Elle ouvre son livre au hasard et tombe sur la page 678, c'est un 8 auquel elle ajoute son aptitude rapide à 5, ce qui fait 13, Mathilde a donc réussie son action.

En cas d'échec, le personnage perd systématiquement un point d'essence.

L'essence étant à la fois la santé et la puissance divine du dieu, cela s'applique aussi bien pour des actions de réflexions, sociales, ... ou le dieu perd de sa puissance en ayant montré sa faiblesse, que lors des combats pour symboliser ses blessures.

Les points d'essences

Comme évoqué plus haut, les points d'essence représentent la divinité et l'existence du dieu.

Celle-ci est restauré à l'aube, le dieu bénéficiant d'un regain de puissance avec un nouveau jour, ses plaies disparaissant, son corps et sa confiance restauré.

Si l'essence d'un dieu vient à tomber à 0, son corps disparaît totalement, mais il reviendra sain et sauf à l'aube.

Outre lors des échecs ou il subit la perte de points d'essence, une joueuse peut décider d'utiliser sciemment ses points d'essences pour réaliser des effets plus ou moins puissants ci-après :

La suggestion

Coût en point d'essence 2

Parfois la nuit porte conseil. Parfois certains indices ou signes posés çà et là, orientent les personnes vers des réflexions et des choix.

La divinité, utilisant ce pouvoir, place des indices, des conseils, qu'elle transmet à un individu pour l'influencer ou le conseiller.

Attention, elle doit voir la cible pour pouvoir l'influencer.

Évocation

Coût en point d'essence de 1 à 6

Outre les esprits, vous pouvez également agir sur la matière, les éléments, l'énergie. Vous pouvez tout créer et tout détruire selon votre volonté. Décrivez avec force détail comme celle-ci se manifeste afin de surmonter le danger.

Plus le phénomène est important ou difficile, plus le coût en point d'essence sera variable.

Exemple :

Allumer un feu de bois coûtera 1 point

Prouvoquer une inondation en plein désert coûtera 6 points.

Mon domaine, ma loi

Coût en point d'essence 5

Pendant tout une scène, vous russisez toute action en lien avec votre domaine divin.

Echo d'une gloire passé

Coût en point d'essence 8 +1

par minute

L'espace de quelques instants, vous revêtez votre forme d'entant, vous êtes auréolé de lumière, de ténèbres, de flammes, ... tout devient possible pour vous et nul mortel ne peut s'opposer à vous.

Remarque : recourir à l'écho d'une gloire passé est extrêmement fatigant, de fait vous ne récupérez que la moitié de vos points d'essence pendant trois jours.

Évolution divine

À la fin de chaque aventure, tous les dieux présent gagne 1 point divin.

S'ils ont fait progresser leur culte, ils gagnent de 1 à 3 points divin.

S'ils ont résolu un problème d'ampleur, ils gagnent 1 point supplémentaire.

Ces points divins peuvent être utilisé de trois façons différentes :

Pour augmenter une aptitude en dépensant autant de point que la valeur actuelle.

Pour augmenter ses points d'essence à raison d'un pour un point divin

Pour créer de nouveaux effets à raison d'autant de point divin que son coût en point d'essence : les effets de ce pouvoir doivent être définis par la table, pour refléter l'évolution du panthéon que celle-ci souhaite.

L'odyssée

Il est temps pour les dieux de partir à l'aventure.

Pour ce faire, il faut remplir une dernière feuille, la feuille de Moiré.

Pour ce faire, chaque joueuse choisi secrètement dans son livre au hasard autant de mots que de participantes.

Les mots serviront à imaginer une épreuve que va rencontrer les dieux durant leur quête.

Dans le cas d'une partie avec Maître du Jeu.

Le maître du jeu va récupérer les feuilles et rédige le contexte et l'épreuve rencontré.

Puis, il va les organiser afin de préparer le déroulé de l'histoire qu'il souhaite faire jouer.

Dans le cadre d'une partie tous Maître du Jeu.

Chacun va rédiger l'épreuve et le contexte qu'il souhaite proposer au cours de la partie.

Une fois que toutes sont prêtes, l'une des joueuses prend le marque-page de La Moire et commence son récit.

Une fois La Moiré réalisée, le marque-page est remis au milieu de la table pour qu'une prochaine joueuse prenne la suite du récit.

L'aventure se termine soit quand toutes les Moirés sont réalisées ou échouées, soit quand la fatigue se fait sentir (bien que dormir c'est triché et pas du tout divin)

Un cadre de jeu tout prêt

Le cadre :

Les dieux ont disparu il y a de cela mille ans. Aujourd'hui les terres de Gardakan ne se souviennent même plus des noms des dieux qui les avaient guidés il y a tant d'années.

Pourtant en ce jour, vous vous êtes réveillés, réincarné dans le corps d'un groupe d'humain. Il est loin le temps où vous les guidiez d'une voix ferme mais juste depuis votre cité volante la Demether.

Cette même cité a chuté à la surface du monde, s'éventrant contre les pics des montagnes, elle a répandu ses richesses, magies et mystère à travers le monde. Mais aussi les expériences ratées de vos frères et sœurs, des monstres qui ont semés la terreur mais aussi des peuplades non humaines qui se sont développés dans les terres trop hostiles pour les hommes.

Type de panthéon :

Assez libre, des dieux bons dans l'ensemble qui ont veillé sur le développement de l'humanité jusqu'à leur disparition.

Un des enjeux sur une partie sur le long terme pourrait être de trouver la cause de leur disparition et de leur retour en ce monde !

Lieux d'intérêts.

Visite sous la montagne

Contexte : sous les montagnes qui bordent l'océan c'est développé une cité prospère, celle des nains !

Ces puissants bâtisseurs ont développé une technologie innovante bien supérieur à celle de leurs voisins, la géothermie, une énergie qui leur fournit la chaleur, la lumière, pousse leurs moyens de transports et leur facilite la vie à chaque instant.

Épreuve : Les nains rencontrent de plus en plus de problème, la terre tremble, les courants de lave se font variable, tantôt trop faible pour alimenter tous les quartiers, tantôt tellement puissants que des éruptions se déclarent dans les rues.

La cause de tout cela ? un Œuf de phénix est sur le point d'éclore, dérégulant la fausse de lave.

Les dieux vont devoir découvrir cette aisance à venir puis convaincre les nains de ne pas détruire ce miracle tout en cherchant à protéger leur mode de vie.

La ville de Senouche

Contexte : cette ville florissante située en bordure de la jungle et de l'océan est un havre de paix au climat doux. Véritable plaque tournant du commerce naval, c'est un melting pot ou transit des représentant des communautés de

tout le royaume.

Épreuve : dans les bas fond de la ville, une étrange communauté s'est formée, arborant un crâne d'oiseau monté en pendentif à la ceinture.

Une enquête minutieuse va révéler aux dieux réincarnés qu'un des leurs est revenue plus tôt qu'eux en ce monde, convaincu que la chute des dieux est dû à l'humanité, il a décidé de la corrompre de l'intérieur.

Les marais Darangho.

Contexte : C'est un endroit humide, où le poison et l'acide cours en tout sens. Repères des plus gros carnivores du monde, c'est aussi la terre d'accueil des hommes lézards, des créatures vivantes en communautés éparées ayant pour chef des shamans.

Épreuve : le duc de Senonche situé en bordure des marais vous accueillit comme des sauveurs quand vous avez dit être des dieux capables de miracles. Si vous ramenez la fleur de Ulatiba seul remède à même de sauver sa femme, il promet de faire ériger une statue en votre nom que les siens pourront glorifier.

Une traversé de tous les dangers

Contexte : Les dieux veulent continuer leur exploration du monde, le moyen le plus simple semble de prendre la mer comme le fait tout le monde, mais pour cela il faut de l'argent.

Épreuve : Pas le choix, il va falloir intégrer un équipage, les dieux vont obtenir de travailler sur le navire La mouette dorée, un navire transportant de riches passagers. Mais pour les dieux, nul répit, entre les manœuvres, les demandes incongrues des passagers et bientôt une sombre histoire de meurtre, la traversée sera un vrai calvaire, mais c'est aussi l'occasion de se faire connaître auprès de gens importants en vue de leurs exploits futur.

Une bien sombre destination

Contexte et épreuve : Les dieux arrivent avec la Mouette Dorée à la ville de Sabuur, mais voilà qu'ils n'ont pas le droit de débarquer, ni de repartir ! Une épidémie serait en cours dans la ville, des odeurs de charniers se font sentir à intervalle régulier, des gardes patrouillent et de temps en temps des personnes vêtue de capuche court entre celles-ci à la recherche de nourriture ou d'autres biens plus pécunier.

C'est l'occasion pour les dieux de tenter un miracle pour trouver l'origine de l'épidémie et comment la résoudre.

Pour le maître du jeu en charge du scénario ou de cette scène, c'est l'occasion de faire preuve de créativité sur l'origine : un poison d'une nation adverse, une créature dans les égouts, un objet magique, un sorcier malveillant, ... vous pouvez tout inventer en fonction des décisions des joueuses.

A

n

n

ε

κ

ε

σ

Les points d'intérêt

Nom du point d'intérêt :
Mots clés :
Description :

Nom du point d'intérêt :
Mots clés :
Description :

Nom du point d'intérêt :
Mots clés :
Description :

La Moirée

Nom de la moirée :
Mots clés :
Contexte :
Épreuve :

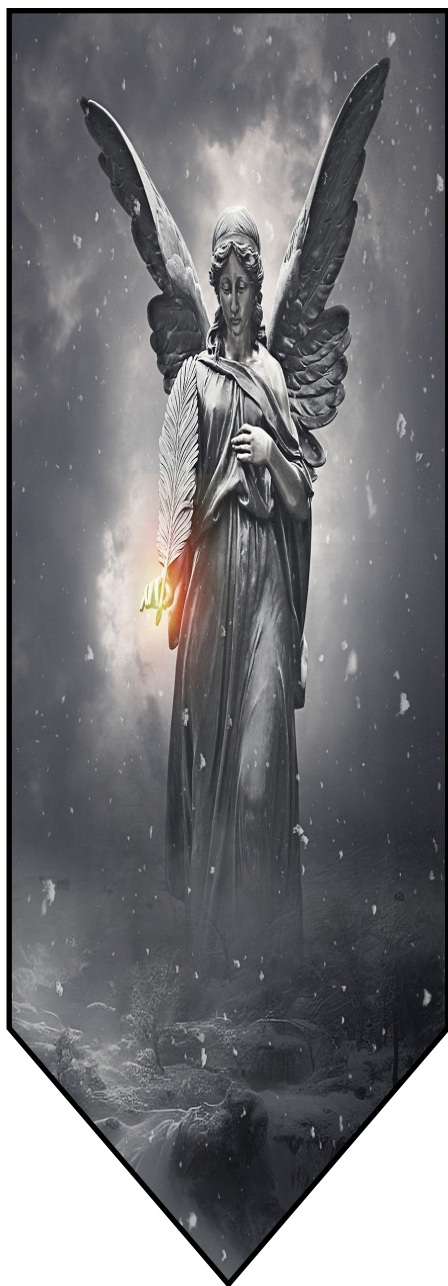
Nom de la moirée :
Mots clés :
Contexte :
Épreuve :

Marque-page divin

Nom :
Qualificatif :
Domaine divin :
Aptitude
Points divins disponibles :
Points divins total :
Essence Total :
Essence en cours :
Infos divers :



Marque-page de La Moire



*C
A
R
L
E
S*

