

# DIEU EST DANS LES DÉTAILS

Un jeu de rôle divin, par Momi ♦ Magique, sur une idée de Yaakab développée par Meeple pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.





# PRÉSENTATION

*Dieu est dans les détails* est un jeu de rôles asymétrique et sans meneur, dans lequel des Divinités vont confronter leur vision du monde à un témoin mortel appelé le Conteur. La partie est constituée de 5 actes se jouant de manières différentes, retraçant 5 facettes d'une mythologie co-construite.

## TABLE DES MATIÈRES

Commencement	4
Matériel	5
Rôles	5
Système de jeu	6
Fin de partie	6
Jouer la Divinité	7
Jouer le Conteur	7
Acte 1 : Au début du monde	8
Acte 2 : formation du Panthéon	10
Acte 3 : Dieux et Mortels	12
Acte 4 : Créer et détruire	14
Acte 5 : Au delà du mythe	17
Table des Lois	20
Note d'intention	21
Sécurité émotionnelle	21
Crédits	21



# COMMENCEMENT

A la création du monde il y avait... quoi déjà ?

Un monde n'arrive pas de nulle part. Il naît du chaos, de l'espoir et de l'hubris d'entités divines.

Cette histoire, souvent appelée Mythe de la création, est ensuite racontée par les sages qui savent (ou qui pensent savoir) tout ce qui s'est passé. Et puis on en écrit des ouvrages aussi vénérés que les entités créatrices elles-mêmes.

Finalement ces ouvrages sont perdus suite à des conflits, retrouvés dans des ruines mystérieuses, traduits car on ne comprend plus rien, détruits car personne n'est d'accord puis réécrits car il y a toujours un vieux sage encore en vie qui pense être au courant.

Tout ça pour dire qu'en plus de divinités qui déplacent des montagnes, créent la vie avec de l'argile ou déclenchent des guerres grâce à des songes. Il existe aussi des mortels qui n'étaient pas là à ce moment mais qui racontent ce qui fut, qui partagent le savoir de notre passé à toutes et tous, c'est cela qui va se jouer pendant la partie.

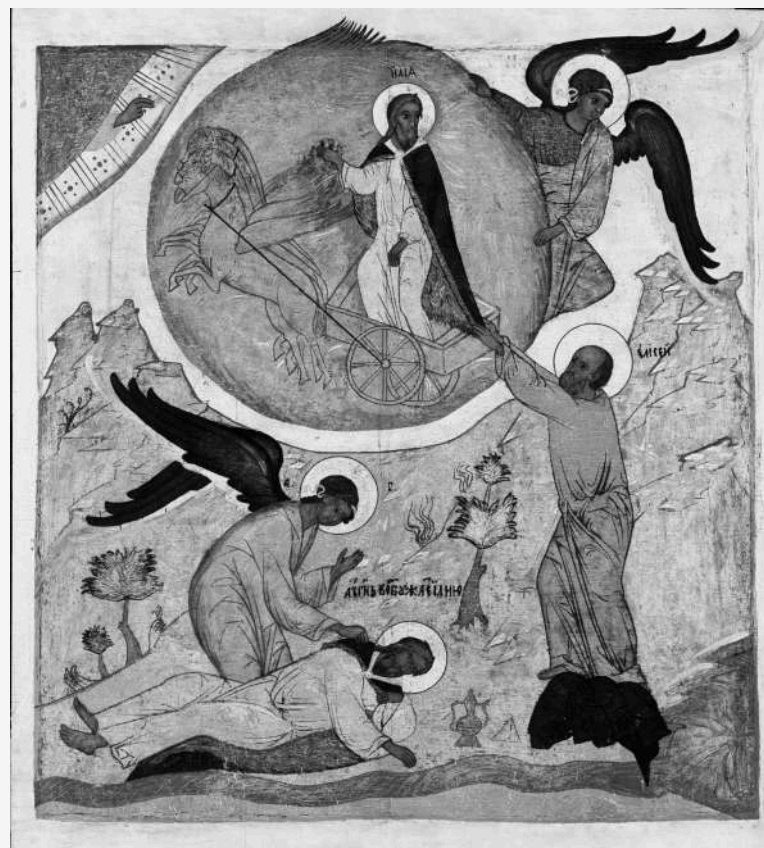
*Au commencement, Dieu créa les cieux et la terre.*

*La terre était informe et vide : il y avait des ténèbres à la surface de l'abîme, et l'esprit de Dieu se mouvait au-dessus des eaux.*

*Dieu dit : Que la lumière soit ! Et la lumière fut.*

*Dieu vit que la lumière était bonne ; et Dieu sépara la lumière d'avec les ténèbres.*

*La Bible, Ancien Testament*



# MATÉRIEL

Pour jouer à *Dieu est dans les détails*, vous aurez besoin d'être au moins quatre.

Munissez-vous d'un **dé à 6 faces par joueuse**, et placez-les devant vous.

Prenez une feuille blanche ou imprimez la Table des Lois, ainsi que quelques stylos. Vous pouvez commencer.

*Dans la hutte humble au milieu des roseaux,*

*Nous avons étalé la fraîche natte de jonc*

*Et nous nous sommes couchés tous deux.*

*Chronique des faits anciens (Kojiki)*



# RÔLES

Une personne incarnera **le Conteur**, c'est un mortel élu par des Divinités pour raconter le Mythe de la création à l'humanité. C'est lui qui conclura les actes par un résumé adressé aux mortels.

Les autres seront **les Divinités**, entités mystiques du panthéon de ce monde. Les premières à avoir façonné cette terre, entités surpuissantes qui doivent malheureusement se partager la direction du monde. Chacune ira de ses propres idées afin de façonner le monde à son image.



## SYSTÈME DE JEU

Le Mythe de la Création va être développé ensemble par la discussion.

Il n'y a pas de tour de parole précis mais il s'agit tout de même de veiller à ce que chacun puisse suffisamment et sans excès s'exprimer.

Être des divinités tyranniques, imbues d'elles-mêmes ou égotistes ne vous empêche pas d'être de bons joueurs et joueuses attentives au plaisir à la participation de tous et toutes.

---

Le Conteur va parcourir les actes du Mythes et interroger les Divinités en tant que représentant de l'humanité.

Les Divinités, omniscientes par nature, vont alors raconter collectivement la véritable histoire derrière le Mythe fondateur.

Au début du jeu, les Divinités placent leur dé sur la face 1.

Chaque fois qu'elles **adhèrent** au propos d'une autre Divinité, ou apprécient ce qui se dit autour de la table, elles peuvent **augmenter la valeur de leur dé de 1**.

Lorsqu'elles sont en **désaccord** avec les propos d'une autre Divinité, elles peuvent **diminuer la valeur du dé de 1**. Cela signifie aussi implicitement qu'elles demandent la parole pour réagir.

Le Conteur aussi peut intervenir dans l'acte en cours en posant des questions aux Divinités, pour éclaircir certains détails ou clarifier des éléments. Il ne peut en aucun cas ajouter de nouveaux éléments au Mythe.

Lorsque l'on a répondu à toutes les questions de l'acte, les Divinités ne peuvent plus faire varier la valeur de leur dé. **La différence entre le plus petit et le plus grand score** permettra d'établir un **score d'harmonie** qui représente l'harmonie ou la discorde au sein du panthéon.

Selon ce **score d'harmonie**, le Conteur ou les Divinités concluent l'acte en inscrivant une loi fondamentale dans la Table des Lois, sous forme d'un commandement ou d'une morale.

Bien que tout ce que disent les Divinités est considéré comme la vérité, ce que répète le Conteur à l'humanité peut différer. Il comprend bien ce qu'il veut de ce qu'on lui raconte après tout.

## FIN DE PARTIE

Une fois les 5 acte du Mythe parcourus, la partie se termine.

Relisez ensemble la Table des Lois et débrieffez de la partie.

*Que retiendra l'humanité de cet entretien avec les Divinités ?*

## JOUER LA DIVINITÉ

Les Divinités ne doivent pas hésiter à déchaîner des pouvoirs mystiques afin de façonner le monde, ce sont les entités les plus puissantes de ce monde à une époque ou elles sont à leur apogée.

Pour autant chaque Divinité est lié à un domaine et chacune doit donc exprimer ses pouvoirs divins en restant cohérente avec celui-ci (cela n'a pas beaucoup sens de voir Hadès faire pousser un arbre titanesque ou Poséidon modifier les lois de la gravité)

Mettez en jeu vos liens avec les autres Divinités pour créer des conflits d'intérêt.

Jouez des personnalités bien tranchées, et réglez vos comptes sur la terre plutôt que dans les cieux.

Utilisez les humains comme intermédiaires de vos passions et vos tragédies divines.

Manipulez souvent le dé d'harmonie, jouez avec le fait que les autres Divinités ne savent pas immédiatement si vous l'augmentez ou le diminuez.

## JOUER LE CONTEUR

Le Conteur n'est pas en dehors de la création du monde, par la voix du sachant, de celui qui a lu des textes racontant le Mythe il peut influencer sa création tout au long du jeu de deux manières :

Par des « *On raconte que...* » le Conteur peut insuffler des rumeurs sur ce qu'il s'est passé à l'aube des temps. Celles-ci ne sont pas des vérités intransigeantes, aux Divinités de se les approprier et de faire avancer le Mythe par elles-mêmes.

Le Conteur peut aussi indiquer ce que fait les autres aspects du monde (civilisation, monde sauvage, entité mineur...) mais son influence sur le monde reste bien moindre que les Divinités

Bien sûr vous avez aussi une totale maîtrise du Mythe qui est rapporté à votre auditoire, oui ce n'est pas un pouvoir divin comme contrôler les tempêtes ou faire soulever les morts mais à votre échelle ce n'est pas rien. Vous contrôlez la mémoire du passé, qui sait, ça à peut-être de l'importance pour le futur...





# ACTE 1 : AU DÉBUT DU MONDE

Commençons par le commencement, justement.

Comment le monde a-t-il été créé ?

Le Conteur va en faire la proposition initiale en lançant 2 dés à 6 faces puis en utilisant la table aléatoire ci-dessous, ou en inventant une lui-même.

Cette proposition peut avoir la forme d'une rumeur ou d'une affirmation. C'est ce que l'humanité croit qu'il y avait à l'aube des temps.

Ensuite, il fait un tour de table pour interroger les Divinités. Chacune d'elle peut adhérer à ces prémices ou les altérer légèrement en fonction de ses préférences.



1-2	1- Une terre... 2- Un océan... 3- Une forêt... 4- Une montagne... 5- Un champ... 6- Une cascade...	1-2	1- ... de feu 2- ... de roches 3- ... de glace 4- ... d'ossements 5- ... floral·e 6- ... fait·e d'or et de gemmes
3-4	1- Un éléphant... 2- Un golem... 3- Une bête... 4- Une nuée... 5- Une baleine... 6- Un champignon...	3-4	1- ... qui se nourrit 2- ... entravé·e 3- ... qui arrive 4- ... qui tombe 5- ... qui se meurt 6- ... qui dort
5-6	1- Une explosion... 2- Une danse... 3- Un cri... 4- Une couronne... 5- Une révolte... 6- Une tempête...	5-6	1- ... qui rigole 2- ... terrorisé·e 3- ... amoureux·se 4- ... qui pleure 5- ... en colère 6- ... joyeux·se

## Une bête amoureuse

« A l'aube des temps, il y avait deux gigantesques ourses amoureuses qui s'endormirent enlacées l'une dans l'autre pour former un nouveau monde. »

décète le Conteur.

« L'amour des ourses étaient si fort, qu'elles ont enfanté la Vie et les plantes, avec les montagnes comme berceau. »

ajoute Delphine.

« De leur amour naquit la jalousie, et ainsi les premiers conflits éclatèrent parmi leurs enfants. »

affirme Hana.

« Et à leur mort, elles transmirent leur amour à toutes formes de vie, créant ainsi le libre arbitre. »

termine Camil.

## Une forêt de roches

« A l'aube des temps, il y avait une terre couverte par une immense forêt fossilisée où plus rien ne vivait, vestige d'un temps oublié jusqu'à aujourd'hui. »

décète le Conteur.

« C'était les vestiges d'une ancienne guerre menée par les Étoiles entre elles. Un conflit éternel né au centre de l'univers qui s'est dilué pendant son expansion, jusqu'à la stagnation. »

continue Hana.

« Puis après des millénaires, une étoile tomba sur le monde, secouant la terre et faisant s'effondrer les roches. De ce choc naquit la vie, grandissant sur les cendres de l'ancien monde. »

ajoute Camil.

« N'ayant rien à voir sur ce monde désertique, les premiers êtres regardèrent vers le ciel. Et les Étoiles clignotantes leurs offrirent leurs premiers émois, faisant naître une passion sidérale pour elles. »

termine Delphine.

## Une révolte qui dort

« A l'aube des temps, il y avait un monde d'inégalités, un monde de souffrance, un monde où une étincelle peut tout faire péter afin que ce monde meure et qu'un nouveau naisse. »

commence le Conteur.

« Ainsi la guerre totale éclata, les âmes s'entreuèrent dans un ballet mortel d'idéaux contraires. Les affrontements résonnaient dans toutes les strates du cosmos. »

« Seuls les idéaux les plus forts en sortirent victorieux et devinrent les premières Divinités de ce monde. Nous. »

enchaînent Hana et Camil. Delphine reste silencieuse et valide ces propos en hochant la tête et en augmentant son dé d'harmonie.



A la fin de l'acte, comparez la valeur des dés des Divinités. La différence entre la valeur la plus haute et la valeur la plus basse définit le score d'harmonie.

**Si le score d'harmonie est 0 ou 1**

Les Divinités inscrivent la première loi fondamentale du monde dans la Table des Lois.

**Si le score d'harmonie est supérieur à 1**

Le Conteur inscrit la première loi dans la Table des Lois.

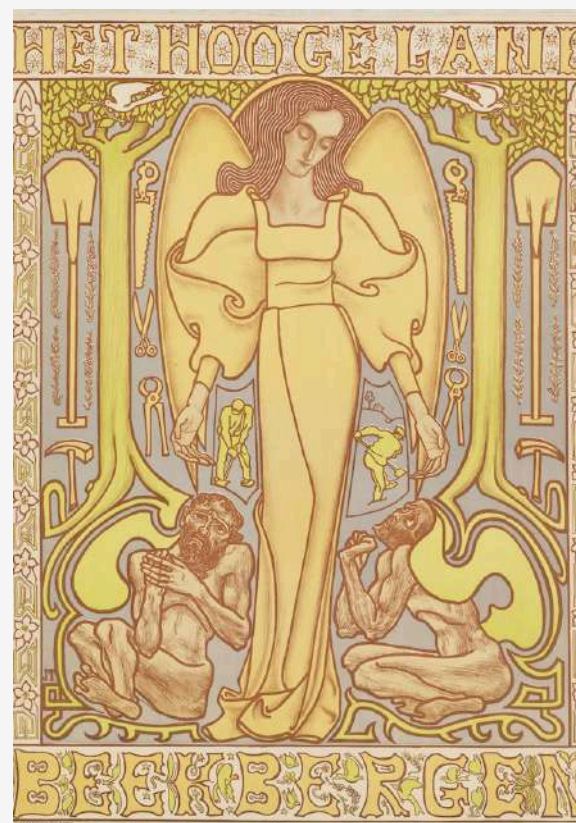
*Sous la brise monte le bonheur étale*

*Dans le calme de brillantes étoiles.*

*La joie règne sur la terre entière*

*Partout sont enterrées les haches de guerre.*

*La Pérégrination vers l'Ouest, Wu Cheng'en*



Nom : **HACHIMAN**

Domaine : **GUERRE**

Aime :

**LA DÉFIANCE, L'AUTORITÉ, LES CONFLITS, LE DÉPASSEMENT DE SOI ET LA DESTRUCTION.**

Déteste :

**L'ORDRE ET L'HARMONIE**

## ACTE 2 : FORMATION DU PANTHÉON

Cet acte retrace la naissance des Divinités et l'établissement du Panthéon.

Chaque Divinité remplit sa fiche de personnage avec son nom, son domaine et ce qu'elle aime et déteste.

Le domaine d'une Divinité lui est unique, c'est ce qu'elle gouverne seule et exclusivement dans le monde.

Il peut parfois y avoir des chevauchements, par exemple le domaine de la Mort et celui de la Vie. A vous alors d'en définir les limites en discutant entre vous.

Aidez-vous de ce qui a été raconté dans l'acte 1 pour vous créer une identité divine.

Voici par exemple ci-après les fiches de Delphine, Hana et Camil à l'issue de la création du monde.

Lorsque tout le monde a rempli sa fiche, le

Conteur fait un tour de table pour que chaque Divinité se présente.

Ensuite, en comparant la valeur sur les dés de chaque Divinité, le Conteur va essayer d'en déduire les relations des Divinités entre elles.

Valeur identique	Amour, lien familial
Différence de 1	Ancien amour, famille distante
Différence de 2	Amitié, partenariat
Différence de 3	Amour brisé, amitié distante
Différence de 4	Rivalité, relation interdite
Différence de 5	Haine, amour impossible

Nom : **APHRODITE**

Domaine : **AMOUR ET BEAUTÉ**

Aime :

**LES MIROIRS, LES SENTIMENTS PROFONDS, LES BELLES CHOSSES, LES GENRES CHANGEANTS.**

Déteste :

**LA LAIDEUR ET L'APATHIE.**

Nom : **HÉLA**

Domaine : **MORT**

Aime :

**LA FIN ET LE RECOMMENCEMENT, LES ÂMES ET LES ENFERS.**

Déteste :

**LA STAGNATION**

## ACTE 3 : DIEUX ET MORTELS

Durant cet acte, le Conteur va interroger le rapport des Divinités à l'humanité.

Le Conteur **lance son dé et choisit une question** de la liste correspondant au résultat. Il peut aussi en inventer une.

Tout le monde écoute ensuite la Divinité répondre, soit sous la forme d'un monologue à la première personne, ou d'une courte saynète illustrant la réponse.

Le Conteur peut rebondir aux réponses des Divinités, à la manière d'un enquêteur ou d'un chroniqueur cherchant le plus de détails possible.

Les autres Divinités peuvent toujours réagir en faisant varier la valeur de leur dé d'harmonie.

### 1. VÉNÉRATION

- L'humanité vous aime. Pourquoi ?
- Que pensez-vous des temples dressés en votre nom ?
- Aimez-vous les œuvres d'art qui vous sont consacrées ?
- Comment répondez-vous aux prières de vos fidèles ?

Lorsque toutes les Divinités ont répondu une fois, calculez le score d'harmonie.

#### Si le score d'harmonie est 0

Les mortels sont sous l'emprise des Divinités. Les Divinités inscrivent une loi dans la Table des Lois

#### Si le score d'harmonie est 1 ou 2

Les mortels respectent les Divinités. Le Conteur et les Divinités inscrivent conjointement une loi dans la Table des Lois

#### Si le score d'harmonie est 3 ou plus

Les mortels redoutent les Divinités. Le Conteur inscrit une loi dans la Table des Lois.

### 2. EFFACEMENT

- Vous n'êtes plus aussi populaire qu'avant. Pourquoi ?
- Vos temples sont lentement tombés en ruine. Qu'est-ce que cela vous fait ?
- Pourquoi vous ne vous manifestez plus autant qu'avant ?
- Avez-vous peur de tomber dans l'oubli ?

### 3. APPRÉHENSION

- Qu'avez-vous fait pour susciter la peur chez les mortels ?
- De quoi avez-vous le plus peur ?
- Vous méfiez-vous des autres Divinités ?
- Pourquoi avez-vous peur de l'humanité ?
- Comment voyez-vous l'avenir ?

### 5. COMPRÉHENSION

- Qu'a retenu l'humanité de vos préceptes ?
- Que pensez-vous des textes sacrés écrits en votre nom ?
- Quels aspects de vous-même restent incompris par l'humanité ?
- Comprenez-vous tout ce que font les mortels ?

### 4. POUVOIR

- Qu'a fait l'humanité pour mériter votre colère ?
- Quelles traces le monde garde-t-il d'une de vos querelles ?
- Pourquoi pensez-vous être essentiel pour l'humanité ?
- Qu'est-ce qui sépare l'humanité des animaux ?

### 6. AMOUR

- Avez-vous déjà aimé un ou une mortelle ?
- L'amour des mortels est-il différent de l'amour d'une Divinité ?
- L'amour d'une Divinité est-il universel ?
- Qui est le plus digne de votre amour ?



*A ceci tous connaîtront que vous êtes mes disciples, si vous avez de l'amour les uns pour les autres.*

*La Bible, Jean 13 : 35*



## ACTE 4 : CRÉER ET DÉTRUIRE

Durant cet acte, les Divinités vont faire l'inventaire de tout ce qu'elles ont créé ou détruit dans le monde. Le Conteur quand à lui, leur racontera les conséquences de ces actes depuis la perspective de l'humanité.

A tour de rôle, en partant de la Divinité désignée par le Conteur, elles peuvent :

**Augmenter la valeur de leur dé d'harmonie pour décrire une de leur création.**

Qu'a t-elle créé et pourquoi ? En quoi est-ce lié à son domaine ? Qu'est-ce que cela était supposé apporter dans le monde ?

**Diminuer la valeur de leur dé d'harmonie pour décrire la destruction de quelque chose.**

Qu'a t-elle détruit et pourquoi ? Pourquoi était-ce important pour elle ? Regrette-t-elle ce choix ?



Après chaque intervention, le Conteur décrit les conséquences de leurs actes sur le monde et surtout sur l'humanité. Il peut remercier les Divinités de leurs créations ou au contraire les blâmer pour quelque chose qu'elles n'auraient pas vu ou anticipé. Le but ici est de confronter le point de vue omnipotent des Divinités avec celui terre à terre des mortels qui ne peuvent que subir ce que les Divinités leur imposent.

Laissez les Divinités créer et détruire autant qu'elles le veulent, avec pour seule condition que le dé d'harmonie ne peut pas aller en dessous de 1, ou au dessus de 6. Une Divinité dont le dé d'harmonie indique 6 ne peut plus créer, et inversement.

Lorsque toutes les Divinités sont satisfaites de leurs créations, calculez le score d'harmonie.

**Si le score d'harmonie est paire**

Les Divinités ont drastiquement modifié le monde de leurs créations. Les Divinités inscrivent une loi dans la Table des Lois.

**Si le score d'harmonie est impaire**

Les mortels sont fascinés par les créations des Divinités. Le Conteur inscrit une loi dans la Table des Lois.

*Alors il arrangea le ciel en sept cieux dans l'espace de deux jours : à chaque ciel il révéla ses fonctions. Nous ornâmes de flambeaux le ciel le plus voisin de la terre, et nous le pourvûmes de gardiens. Tel était le décret du Puissant, du Savant.*

*Le Coran, Sourate 41*

*« J'ai créé la rose, fleur symbole d'amour et de beauté. Je l'ai créée dans une grande variété de couleurs pour montrer toutes les formes d'amour et j'ai ajouté des épines pour rappeler aux mortels que l'amour peut parfois mener à la douleur. »*

Raconte Aphrodite en faisant passer son dé d'harmonie de 4 à 5.

*« La rose a été utilisée inlassablement pour célébrer l'amour, laissant des centaines d'autres espèces de fleurs dans l'oubli. Tout comme les hommes et les femmes tombées dans l'oubli à cause de leur beauté inorthodoxe. »*

Conclut le Conteur.

*« J'ai mis fin à l'immortalité des êtres lorsqu'ils ne trouvaient plus de sens à leur existence. Avec une durée de vie limitée, ils pouvaient profiter pleinement des plaisirs de la vie. En leur offrant la mort je les ai privés de l'ennui éternel. »*

Raconte Hela en faisant passer son dé d'harmonie de 3 à 2.

*« Tout le monde ne considère pas la mort comme un cadeau, au contraire. Certains trouvent injuste de n'avoir qu'une seule chance de vivre sa vie. Comment pouvez-vous considérer cela comme un cadeau alors que vous-même êtes éternels ? »*

Termine le Conteur.



## ACTE 5 : AU DELÀ DU MYTHE

Dans cet acte final, le Conteur va confronter les Divinités aux mythes et à leurs actions passées.

En vous basant sur des mythes existants (ou non), le Conteur va questionner les Divinités sur la véracité des informations racontées par les mortels au fil des siècles.

Le Conteur lance un dé et se réfère aux tables aléatoires ci-après pour proposer un mythe aux Divinités.

Elles pourront ensuite parler librement et raconter la véritable histoire derrière ce mythe. Si personne n'est familière avec le mythe choisi, il est possible d'en prendre un autre, l'important est d'avoir une idée approximative de ce que cette histoire raconte pour pouvoir en dévier.

Le Conteur peut rebondir sur le récit en posant des questions pour approfondir certains détails. Comme d'habitude, les Divinités peuvent modifier le score de leur dé d'harmonie si elles adhèrent ou non au récit des autres.

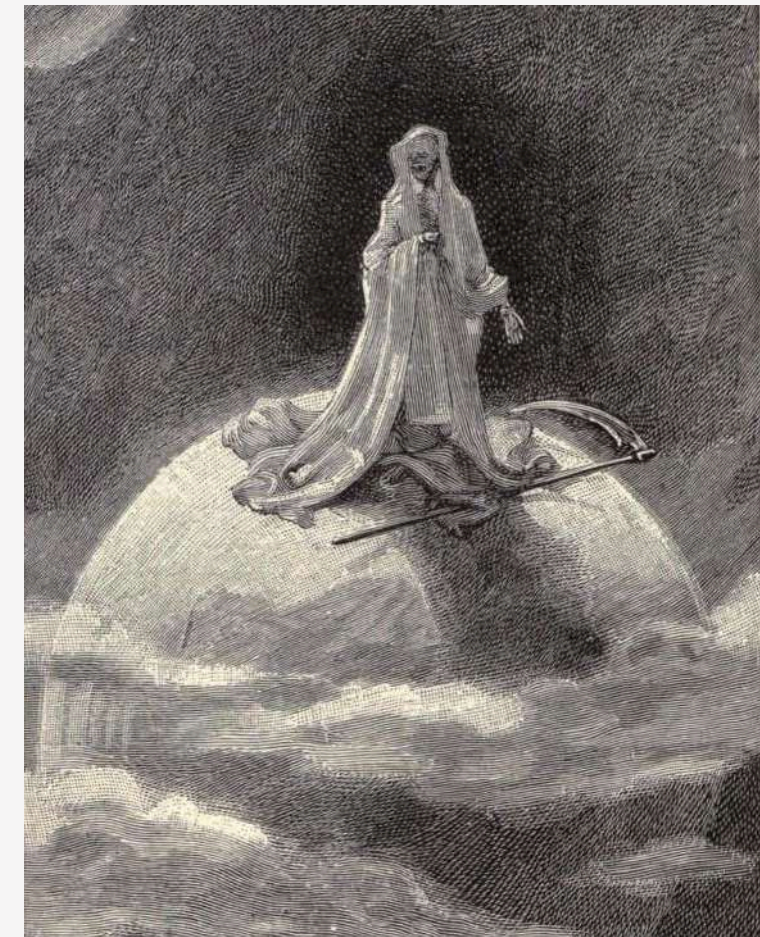
Lorsque le Conteur est satisfait du récit, regardez les dés d'harmonie.

### Si tous les dés d'harmonie sont sur 6

Les Divinités ont atteint l'illumination. Les Divinités écrivent une loi dans la Table des Lois.

### Dans le cas contraire

Le Conteur écrit une loi dans la Table des Lois.



*Achille continuait de pleurer son ami Patrocle. Chaque jour à l'aube, après une nuit d'insomnie, il attelait ses chevaux à son char. Trois fois de suite, il traînait le corps d'Hector autour du tertre de Patrocle, puis le laissait étendu, le front dans la poussière.*

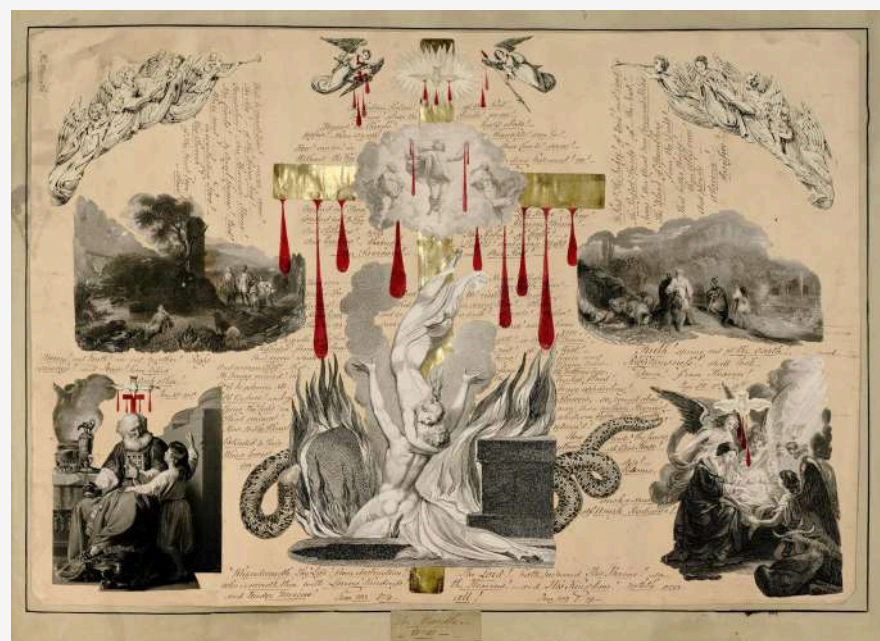
*L'Iliade, Homère*



*Invidia atra huc, successibus aspera faustis,  
Ipsa fit infelix carnisicina sui.*



<b>1</b>	<b>ELUX</b> Histoires où les Divinités ont choisi une personne pour accomplir leurs desseins	Un long voyage (Ulysse, Moïse, Sun Wu Kong) Une épopée héroïque (Gilgamesh, Orphée, Jeanne d'Arc)
<b>2</b>	<b>LIÉUX</b> Histoires de lieux théâtres d'événements divins	Tragédie de la Tour de Babel Création des îles nippones Comète de Tunguska
<b>3</b>	<b>MANIFESTATIONS</b> Histoires d'apparitions des Divinités dans le monde.	Visions de Dieux Miracles en tout genre Phénomènes naturels (aurores boréales, éruptions volcaniques...)
<b>4</b>	<b>AFFRONTÉMENTS</b> Histoires de guerres et de meurtres au nom d'une Divinité.	Croisades et guerres de religion Guerre de Troie Minos et son labyrinthe
<b>5</b>	<b>ROMANCES</b> Histoires d'amour entre des Divinités et des mortels	Des divinités métamorphes qui se mêlent aux mortels L'Immaculée conception
<b>6</b>	<b>DEUILS</b> Histoires de sacrifices et de mort	Rites de momification Sacrifices humains



Le Conteur lance son dé. Il tombe sur sa face 2. Il décide de revisiter le mythe de la légendaire cité d'Ys.

« Que s'est-il passé ? »

Interroge le Conteur.

« Nos légendes racontent qu'une antique cité du nom d'Ys, apparaît parfois au large de la Bretagne. Est-ce vrai ? Est-ce de votre fait ? »

« Il y a eu le premier mort. »

Dit Hachiman en regardant Hela. Elle hoche la tête. Aphrodite augmente la valeur de son dé de 1, appréciant la proposition.

Les Divinités réfléchissent un instant. Aphrodite prend la parole en première.

« Quelqu'un est mort, et ainsi les habitants et habitantes d'Ys ont commencé à se tourner vers... moi. Sirène était de plus en plus jalouse, qu'ils me redoutent plus qu'elle. Progressivement, ils dressèrent des tombes, des autels et des temples à mon honneur. »

« Oui bien sûr, je crois que je me souviens. C'était une cité fabuleuse, remplie de tours ornées, de mosaïques multicolores et de musiques folkloriques. »

« Finalement elle a... englouti la ville toute entière. »

« Je crois que ça a mal fini pour eux... non ? »

Renchérit Hachiman. Aphrodite fait diminuer la valeur de son dé, par appréhension.

Termine Aphrodite.

« Oui... une longue histoire. Une histoire qui concerne... vous-savez-qui. »

« Oui. Tout en gardant en vie ses habitants. Hors de mon atteinte. Parfois elle refait surface, mais elle a fini par être oubliée, tout comme Sirène. »

Les Divinités se muent dans un silence complice. Hachiman augmente la valeur de son dé de 1. Hela reprend.

« Est-ce que c'est cette ville que l'on nomme Atlantide ? »

« Il y a longtemps, nous étions plus nombreux que cela. Sirène, la Déesse des Océans, avait voulu aider les humains à construire une cité sur l'eau, au large des terres, où elle serait vénérée. »

Finir par demander le Conteur ?

« C'était quand nous étions toutes un peu plus impliquées dans la vie des mortels. »

« Possible. Les mortels ont souvent maintes légendes pour les mêmes lieux ou événements. »

Interrompt subtilement Aphrodite, avant de laisser Hela continuer.

A la fin de la scène, tous les dés d'harmonie ne sont pas sur la face 6. Le Conteur inscrit donc la loi suivante dans la table des lois :

« Sirène a protégé Ys et ses habitants pendant de nombreuses années, leur apportant des courants profitables et une pêche foisonnante. Cependant... »

« Les Divinités déclenchent des catastrophes sous le coup de la colère ou de la jalousie. »



# TABLE DES LOIS

## PANTHÉON

Nom	Domaine

## HARMONIE

Score d'harmonie de chaque acte

1  2  3  4  5

## LOIS FONDAMENTALES

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

## « QUE L'HUMANITÉ RETIENDRA

## NOTE D'INTENTION

Ce jeu évoque le thème des Divinités et des panthéons mais n'a pas pour but de faire une satire des religions et des croyances.

Bien qu'il soit facile de critiquer et se moquer des religions par le biais de l'interprétation de divinités impétueuses et moqueuses, assurez-vous bien de ne pas froisser les sensibilités autour de la table.

Vérifiez bien le consentement des joueurs et joueuses autour de la table avant de débiter la partie. L'objectif premier est de s'amuser, et de réfléchir aux mécanismes mis en place par les croyances pour justifier de la présence d'être divins.



## SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

Comme évoqué ci contre, ce jeu peut évoquer des thèmes sensibles : religions et croyances, guerres, mort, etc...

Avant de commencer, vous pouvez utiliser la méthode des **Lignes et des Voiles** pour mettre un cadre sur ce que vous voulez voir, ou ne pas voir pendant la partie.

**Lignes** : Les éléments qu'on ne veut absolument pas voir évoqués durant la partie.

**Voiles** : Les éléments tolérés, seulement si on y jette un voile pudique pendant la partie.

Demandez explicitement aux joueurs et joueuses de lister les éléments qu'ils veulent mettre dans chaque liste.

En complément, vous pouvez aussi mettre en place une liste de **Phares**. Ce sont les éléments qui sont souhaitables de voir évoqués pendant la partie.

## CRÉDITS

### Fonts

Caesar Dressing, Alegreya Sans - Google fonts

### Images

- Texture marbre, Augustine Wong via Unsplash

- Autres images issues du domaine public via <https://public.work>

### Relecture et correction

Mist et Crystal