

# Regles

- [Prototype](#)

# Prototype

## ☐ Introduction

Bienvenue dans un jeu de rôle où vous incarnez des **dieux** à l'aube d'un monde. Vous allez créer vos divinités, façonner vos royaumes, guider des peuples, étendre votre culte, échanger, combattre et régner sur un univers que vous bâtirez tour après tour.

Ce système repose sur des **actions divines à chaque cycle**, une gestion de la **Foi**, des **miracles**, et des **peuples vivants**.

---

## ☐ Création du Dieu

**Nom :**

**Domaine :** (Feu, Mort, Connaissance, etc.)

**Symbole / Apparence :**

**Alignement :** (Bénéfique, Neutre, Maléfique)

## Stats primordiales (50 points à répartir)

Chaque point donne un bonus direct au jet d100.  $\text{Jet} = 1d100 + \text{stat}$ .

- **Force** : puissance physique brute d'un dieu. Sert lors de combats directs, d'actions de destruction ou de manifestations physiques.
- **Volonté** : résistance mentale, tenacité divine, capacité à résister à l'influence ou aux échecs.
- **Puissance** : capacité à canaliser l'énergie divine, lancer des miracles, manipuler le monde.
- **Savoir** : connaissance des lois cosmiques, stratégie, maîtrise des mystères et prophéties.
- **Présence** : influence sur les mortels, charisme mystique, inspiration des foules, apparitions et visions.
- **Aura** : impact social entre dieux, capacité à négocier, imposer sa volonté ou dominer un conseil divin.

## Stats secondaires

- **Foi** : réserve évolutive utilisée pour les miracles, les jets ou la survie. Démarre à 30. Max 100+.

- **Santé divine** : niveau de vitalité du dieu. De 10 (pleinement sain) à 0 (disparu ou exilé).

---

## ⚡ Système de Foi

- Permet de **booster les jets, déclencher des miracles, résister à la destruction.**
- <30 : malus progressifs aux actions
- =0 : oubli ou destruction

### Utilisation :

- 1 point = +1 à un jet
- 10+ points = miracle standard
- 25+ = miracle majeur

**Gain** : fidèles, temples, réussites **Perte** : échecs, hérésies, trahisons

---

## ▣ Les Miracles

Type	Exemple	Coût
Mineur	Vision, bénédiction	5-10
Standard	Création de lieu, apparition	10-20
Majeur	Artefact, résurrection	25-40
Mythique	Loi cosmique, cataclysme	50+

“ Jet de Puissance requis si instable ou contre un autre dieu

---

## ▣▣ Création du Royaume

- Choix libre du **terrain** (forêt, montagne, etc.)
- Chaque royaume reçoit :
  - 1 **malédiction** (1d10)
  - 1 **risque majeur** (secret, décidé par le MJ)
- Un **lieu de culte principal** est tiré au sort : c'est l'endroit où tous les dieux se retrouvent.

# ☐ Création du Peuple

## Caractéristiques (tirées aléatoirement)

Chaque peuple possède les caractéristiques suivantes. Chaque caractéristique est déterminée par un **jet de 3d10** (donc entre 3 et 30). Cela permet une plus grande variabilité et donne une chance d'atteindre les niveaux "moyen" à "bon" dès la création, tout en gardant des faiblesses possibles.

- **Richesse** : capacité économique, production de biens, commerce, exploitation de ressources.
- **Défense** : capacité à se protéger contre les attaques, résister aux catastrophes ou aux invasions.
- **Armée** : puissance militaire et offensive. Permet la guerre, la conquête ou la dissuasion.
- **Santé** : longévité, fertilité, résistance aux maladies, robustesse du peuple.
- **Connaissance** : savoir scientifique, magique ou culturel. Sert à faire évoluer le peuple.
- **Politique** : stabilité interne, capacité diplomatique, structure sociale et contrôle idéologique.
- **Culte** : force et structure du culte du dieu dans ce peuple. Plus il est haut, plus la Foi augmente.

## Seuils de progression

Score	Niveau
0-9	Primitif
10-19	Faible
20-29	Moyen
30-39	Bon
40-49	Très bon
50+	Mythique

“ Chaque cycle permet d'investir pour faire progresser une stat.

## Bonus raciaux

Au moment de la création de leur peuple, chaque dieu peut choisir **un unique bonus racial** parmi la liste ci-dessous. Un second bonus peut être obtenu **plus tard** grâce à un **miracle mythique** (coût élevé en Foi).

Bonus racial	Effet
Artisans nés	+5 Richesse à la création
Peuple belliqueux	+5 Armée à la création
Tradition médicinale	+5 Santé à la création
Savoir ancestral	+5 Connaissance à la création
Architectes divins	+5 Défense à la création
Diplomates rusés	+5 Politique à la création
Foi inébranlable	+5 Culte à la création
Vol ailé	Le peuple peut voler, ignore certains terrains et pièges
Amphibiens	Peut vivre dans l'eau, +5 Défense si zone humide
Mémoire collective	+5 à chaque test de Connaissance historique
Musique envoûtante	+5 Politique ou Culte lors des fêtes ou rituels
Esprits familiers	Peut interagir avec les esprits, +5 Politique ou Culte selon usage
Peau de pierre	+5 Défense, vulnérable à la magie
Sixième sens	+5 Politique contre manipulation ou +5 Défense contre embuscades
Créatures nocturnes	+5 en Politique ou Connaissance la nuit
Nomades	+5 Richesse ou Armée en terrain inconnu
Résistance magique	+5 Défense contre les miracles ennemis
Vitesse divine	+5 à une action de déplacement par cycle
Sang ancestral	Immunité à une malédiction tirée au hasard
Mains sacrées	Peut soigner +1 Santé par cycle
Instinct de meute	+5 en attaque groupée (Armée ou Politique)
Communication animale	Peut utiliser les créatures naturelles comme espions

“ Chaque bonus ne peut être pris qu'une seule fois par peuple, même avec plusieurs miracles. Un second bonus peut être obtenu uniquement via miracle mythique. qu'une seule fois par peuple, même avec plusieurs miracles. Un second bonus peut être obtenu uniquement via miracle mythique.

## Malus raciaux (1d20)

Chaque peuple tire (ou choisit) également **un malus racial** au départ. Ce malus peut être contrecarré par un miracle ou un long développement civilisationnel.

d20	Malus racial	Effet
-----	--------------	-------

1	Fragilité physique	-5 Santé
2	Peuple isolé	-5 Politique
3	Croyance instable	-5 Culte
4	Ignorance profonde	-5 Connaissance
5	Répugnance naturelle	-5 Politique envers autres peuples
6	Vitesse lente	Ne peut agir qu'une fois tous les 2 cycles (armée ou commerce)
7	Faiblesse magique	Vulnérable aux miracles
8	Esclavage ancien	Difficultés sociales, -5 Politique ou Richesse
9	Arrogance divine	Ne peut pas s'allier sans test de Politique difficile
10	Peuple déchu	Commence avec une malédiction supplémentaire
11	Organe vital exposé	Faiblesse secrète exploitable par l'ennemi
12	Reproduction lente	Santé max limitée à 20 au départ
13	Fanatisme violent	Bonus Culte mais malus en Diplomatie
14	Culte divisé	Ne peut pas monter au-delà de 30 en Culte sans événement
15	Mains faibles	-5 Richesse ou Armée, selon MJ
16	Maladresse sacrée	-5 à toute tentative de création de projet ou d'artefact
17	Mémoire défaillante	-5 aux jets de Connaissance ou d'Histoire
18	Sacrilège ancien	Chaque temple coûte +50% à construire
19	Dépendance divine	Ne peut pas agir s'il n'a pas reçu d'ordre divin au cycle
20	Instabilité sociale	1 chance sur 4 (25%) de rébellion au début de chaque cycle

“ Les malus servent à équilibrer ou personnaliser les peuples, et inspirent des quêtes ou des arcs narratifs.

## ☐ Âges des peuples (selon Connaissance)

L'évolution d'un peuple se reflète par des seuils de **Connaissance** atteints. Chaque passage d'Âge représente une transformation majeure de leur culture et de leur civilisation.

Âge	Seuil	Nom	Description
1	≤15	Âge Primordial	Tribalisme, traditions orales
2	≥16	Âge Antique	Premiers écrits, débuts des cultes
3	≥25	Âge Classique	Naissance des cités, académies
4	≥35	Âge de Savoir	Sciences, philosophie, bibliothèques
5	≥45	Âge des Merveilles	Âge d'or culturel et spirituel
6	≥50	Âge des Châteaux	Forteresses, noblesse, guerre sainte
7	≥55	Âge de la Renaissance	Éveil artistique, science et magie harmonisées
8	≥65	Âge Impérial	Expansion massive, bureaucratie divine
9	≥75	Âge Industriel	Machines, exploitation intensive
10	≥85	Âge Technologique	Énergie, progrès fulgurant
11	≥95	Âge Spatial	Exploration d'autres plans et mondes

“ Le passage à un nouvel âge peut déclencher des événements, des changements sociaux ou des révélations mystiques. Les peuples ne progressent pas automatiquement : il peut y avoir des régressions ou des obstacles narratifs.

## □ Cycles Divins

Chaque cycle = 1 période (semaine, année, etc.) Chaque dieu peut faire **2 à 3 actions** :

- Influence divine
- Guerre / pacte / duel
- Miracle
- Construction / Amélioration
- Gestion du royaume / peuple

Fin du cycle :

- Gain/perte de Foi
- Événement divin (tirage 1d20)

---

# ☐☐ Événements Divins (1d20)

1. Pluie de feu
2. Dieu ancien réveillé
3. Comète divine
4. Prophétie mystique
5. Guerre sacrée
6. Hérésie
7. Miracle hors de contrôle
8. Champion émergent
9. Portail interplan
10. Temple effondré
11. Dieu affaibli
12. Créature cosmique
13. Alliance divine
14. Artefact tombé
15. Cataclysme naturel
16. Fanatisme
17. Mortel divinisé
18. Inversion de domaine
19. Souvenir ancien
20. Éveil du Voile

---

## ☐☐ Fin

Ce jeu est modulable à l'infini : ajoutez des quêtes, des champions, des artefacts, des conflits cosmiques ou des alliances épiques.

**Créez. Intervenez. Réglez.**