

ÉPOPEE

UN JEU D'HISTOIRES MYTHIQUES

RÈGLES

PAR
PIERROT

MAI 2008
VERSION 0.1

I. PRÉSENTATION GÉNÉRALE

QU'EST-CE QUE C'EST ?

Épopée est un jeu dans lequel les joueurs racontent collaborativement une quête héroïque à l'époque de la Grèce antique. Tel Ulysse, Orphée, Hercule et tant d'autres, le héros devra surmonter de nombreuses épreuves avant que son voyage ne prenne fin. Les joueurs incarnent les dieux de l'Olympe qui viennent en aide au héros ou bien qui s'y oppose, mais un seul gravera son nom auprès de celui du héros.

Care Boss pour les conflits et la fin du jeu.

- *Agon* de John Harper pour le cadre et les aides de jeu.

MATÉRIEL DE JEU

- Une fiche de héros (ou une feuille de papier).
- Un ensemble de cartes avec la description des dieux.
- Un pion de couleur par joueur rassembler dans un sac opaque.
- Une feuille pour noter les scores des joueurs.
- Un ensemble de dés à 6 faces.

VOCABULAIRE

- Les joueurs sont désignés comme étant les dieux.
- Le héros est le personnage central de la quête. Il est commun à tous les joueurs et sera interprété à tour de rôle.

- Beaucoup de livres sur la mythologie grecque lus depuis mon enfance en particulier *Mythes et Légendes* d'Anthony Horowitz et *Les plus belles histoires de la mythologie* de Michael Gibson avec les illustrations de Giovanni Caselly, Fernand Nathan, 1978.
- *Jason et les Argonautes* de Don Chaffey et *Le Choc des Titans* de Desmond Davis avec les remarquables effets spéciaux de Ray Harryhausen.
- *Under the Bed* de Joshua Newman, pour l'idée des influences.
- *Shooting the Moon* de Emily

V.
BIBLIOGRAPHIE
+
REMERCIEMENTS

II.
MISE EN PLACE

LA QUÊTE

La quête est l'objectif que doit atteindre le héros à la fin de son périple. Elle est définie par une action et l'objet de cette action.

Exemple : « Fonder une nouvelle cité », « Vaincre le prêtre du peuple serpent ». Des listes sont fournies en annexe pour aider à la création d'une quête.

Elle est définie collectivement par tous les joueurs dès le début de la partie, avant même de distribuer les rôles.

- Les autres dieux peuvent soutenir le camp qu'ils souhaitent en ajoutant 1 dé dans le groupe.

- Les dés de l'opposition sont lancés par l'un des dieux qui ne soutient pas le héros.

Le vainqueur du conflit raconte la fin de l'histoire.

Si le héros gagne le conflit final, le dieu qui l'accompagne peut ajouter son nom à celui du héros et est déclaré vainqueur par ses congénères.

Exemple : Patros, fils d'Altos protégé de Zeus.

æquo.

Le dieu désigné raconte comment le héros surmonte la dernière épreuve et doit résoudre un conflit. Il se résout comme les autres mais avec les règles suivantes :

- L'opposition a 4 dés.
- Le héros obtient 1 dé par attributs héroïques mis en scène. Il n'est pas limité en nombre.
- Le dieu qui accompagne le héros peut utiliser autant d'attributs divins qu'il le souhaite mais apporte seulement 1 dé par attributs.

L'OLYMPÈ

Une carte de dieu est distribuée à chaque joueur, qui en prend connaissance et la révèle aux autres. Celle-ci est composée d'un nom, d'un court texte présentant le dieu et de trois attributs divins. Ces attributs définissent les domaines sur lesquels le joueur va pouvoir agir.

Exemple : Zeus, dieu du tonnerre et du ciel. Roi des dieux et des hommes, sévère et avisé dans son jugement, il impose le respect du destin. Craignez sa colère, et

respectez ses mots.

*Attributs divins : le ciel, la justice,
la concupiscence.*

Les joueurs prennent une minute pour se présenter aux autres et introduire leur rôle. Chacun reçoit un pion de colère divine.

LA FIN DE LA QUÊTE

Quand le nombre de tours fixés est atteint, le héros arrive au bout de sa quête. Il ne lui reste plus qu'à surmonter un dernier obstacle pour la réaliser, mais un seul dieu pourra l'accompagner. Pour déterminer qui aura ce privilège tous les dieux lancent 1 dé par tranche de cinq points de mythe. Celui qui obtient la plus haute valeur est celui qui accompagne le héros. En cas d'égalité, un nouveau jet est effectué pour départager les ex

HÉROS DÉCHU

Si le héros perd tous ses attributs la partie prend fin. Pour avoir osé perturber les dieux, ces derniers décident de le châtier. Pensez à Prométhée, Sisyphe et autres. Il n'y a pas de vainqueur.

NAISSANCE DU HÉROS

Le héros est créé de manière collégiale. Il est défini par un nom et des attributs héroïques. Généralement masculin, vous pouvez aussi créer une Xena la guerrière.

Le nom du héros est composé de deux parties : son nom et son patronyme.

Exemple : Patros, fils d'Altos.

Inscrivez le en haut de la fiche du héros.

ATTRIBUTS HÉROÏQUE

Les attributs héroïques sont utilisés par le héros pour surmonter les obstacles. Ce peut être une qualité physique ou sociale, une compétence, un objet, une arme, un compagnon, une monture, etc., et n'est pas nécessairement clairement défini.

Exemple : demi-dieu, force formidable, rusé, épée d' Aoélus, sac des quatre vents, Selagus le sage.

Chaque joueur propose x attributs lié à son dieu et l'inscrit sur

IV. FIN DU JEU

FIN DU TOUR

Si le sac est vide, tous les pions des joueurs sont remis dedans. Le joueur qui incarne le héros devient le dieu en colère et un nouveau tour commence.

un bout de papier. x est égal à 2 pour 5 ou 6 joueurs, 3 pour 4 joueurs et 4 pour 3 joueurs. Trois attributs sont tirés au hasard au début de la partie et composent les attributs initiaux du héros. Ils sont reportés sur sa fiche.

Collectivement, les joueurs racontent brièvement le début de la vie du héros en mettant en scène les trois attributs héroïques. Des personnages et des événements tragiques peuvent être introduits dès cette étape.

L'ORACLE

Apollon (ou un dieu au hasard si Apollon n'est pas présent) révèle la destinée du héros. Il annonce quelle est sa quête. L'oracle est de la forme : Nom et paronyme du héros suivi de l'objet de la quête.

Exemple : Patros, fils d'Altos ton destin s'accomplira en volant l'amulette sacrée du temps de l'île de Khytos.

Une fois l'oracle réalisé, un dieu est choisi pour être le premier

d'attributs est de 8. Si ce maximum est atteint le joueur qui interprète le héros doit remplacer un attribut déjà existant par l'enjeu.

- L'opposition : un attribut héroïque est supprimé par le dieu en colère.

La perte ou le gain d'un attribut doit se justifier par le conflit qui a eu lieu.

CONSÉQUENCES

Le vainqueur raconte la fin du conflit et ses conséquences.

Il n'est pas possible de tuer le héros, sauf s'il est le perdant et qu'il ne lui reste qu'un attribut héroïque (voir fin du jeu).

Le vainqueur gagne autant de points de mythes que le nombre de dés du camp adverse. Il peut les distribuer aux autres dieux, ou bien tout garder pour lui.

Si le vainqueur est :

- Le héros : l'enjeu est ajouté aux attributs du héros. Le maximum

opposant. Si un joueur souhaite commencer et que tous les participants sont d'accords, il devient le dieu en colère. Sinon, un pion est pioché dans le sac pour le désigner. Dans ce cas, le pion est immédiatement remis dans le sac.

III. DÉROULEMENT DU JEU

RÉSOLUTION

Les deux camps lancent autant de dés qu'ils en ont dans leur groupe. Celui qui obtient la valeur la plus haute parmi les dés remporte le conflit. En cas d'égalité, les dés sont comparés par ordre décroissant.

Exemple : le héros obtient 6-5-4-2-2-1 et l'opposition 6-5-3-3.

Les 6 et 5 étant identiques, c'est le héros qui gagne avec son 4.

En cas d'égalité, les dès sont relancés.

VARIANTE (À TESTER)

Le dieu en colère pioche l'enjeu du conflit avant de le fixer. Le conflit est choisi en fonction de l'enjeu. Le joueur qui interprète le héros doit simplement chercher à surmonter ce conflit en utilisant ses attributs.

Les groupes de dés sont alors constitués pour :

- le héros : de 2 dés par attributs héroïques (maximum trois).
- l'opposition : de 2 dés pour l'enjeu plus 2 par attribut divin (au maximum deux).

TOUR DE JEU

Le jeu se déroule en un nombre de tours fixés : 12 pour 3, 4 et 6 joueurs et 10 pour 5 joueurs. À chaque tour, une étape de la quête héroïque est contée. Elle est essentiellement constituée d'un conflit que le héros doit surmonter pour continuer sa quête. Un joueur, le dieu en colère, est désigné pour décrire le conflit et un autre pour raconter comment le héros le surmonte, ou non.

CHOIX DU CONFLIT

Le dieu en colère propose un conflit pour ce tour et en définit le cadre : lieu, personnages, nature du conflit, etc. Les autres dieux peuvent faire des suggestions et intervenir comme ils le souhaitent, mais le dieu en colère reste celui qui décide en dernier ressort. Il est conseillé que cette opposition soit proche de ses attributs divins.

conflit, plus 2 dès si l'enjeu est mis en scène.

- l'opposition : de 2 dés de base plus 2 par attribut divin mis en scène par le dieu en colère (au maximum deux).

Tous les autres dieux peuvent soutenir s'ils le souhaitent l'un des deux camps en lui octroyant 1 dé supplémentaire. Cela passe par la mise en scène d'un de leurs attributs divins.

GROUPE DE DÉS

Les groupes de dés dépendent des attributs héroïques et divins mis en scène au cours du conflit. Le héros et le dieu en colère doivent ajouter des détails permettant de justifier l'utilisation de ces attributs. Cela peut passer par des objets, des personnages, des évènements surnaturels, etc. Les groupes de dés sont constitués pour :

- le héros : de 2 dés par attributs héroïques (maximum deux) mis en scène pour résoudre le

METTRE EN SCÈNE

Une fois l'enjeu et le cadre fixés, le dieu en colère raconte comment l'opposition se présente au héros. Les autres dieux peuvent intervenir mais uniquement pour faire des suggestions. Une fois l'opposition posée, un pion est pioché dans le sac pour désigner le joueur qui interprètera le héros. Si le dieu en colère tire son propre pion, mettez le de côté et piochez-en un nouveau avant de le remettre dans le sac.

ENJEU DU CONFLIT

Le joueur qui interprète le héros pioche au hasard un papier sur lequel figure un attribut. Cet attribut est l'enjeu du conflit et sera ajouté à ceux du héros s'il gagne le conflit.

RÉSOLUTION DU CONFLIT

Un conflit oppose deux camps :

- Le héros qui est interprété par le joueur tiré au hasard ;
- L'opposition qui est jouée par le dieu en colère.

Chaque camp doit constituer un groupe de dés pour déterminer le résultat du conflit.