

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 et soutiennent ou s'opposent au héros. A la fin, un seul d'entre eux l'accompagnera dans l'ultime épreuve.

QUI ? OÙ ? QUAND ?

- 3 à 6 personnes aimant jouer et raconter des histoires.
- Assis dans un endroit calme comme votre salon, un jardin, la plage, etc.
- Pendant une à deux heures de libre.

MATÉRIEL DE JEU

- Une fiche de héros (une feuille de papier peut faire l'affaire).
- Un ensemble de cartes avec la description des dieux.
- Un pion de couleur par joueur.
- Un sac opaque.
- Une feuille pour noter le score des joueurs.
- Une quinzaine de dés à 6 faces.
- Des petits bouts de papier.
- Des crayons.
- De quoi grignoter et se désaltérer pour passer un bon moment.

II.

MISE EN PLACE

LA QUÊTE

La quête est l'objectif que doit atteindre le héros à la fin de son périple. Elle est créée collaborativement par tous les joueurs et se compose d'une action et de son objet.

Exemple : « Fonder une nouvelle cité », « Vaincre le prêtre du peuple serpent ».

La quête doit être proposée avant la distribution des rôles.

[Des exemples sont fournis à la fin de cet ouvrage.]

DIEUX ET ATTRIBUTS DIVINS

Une carte de dieu est distribuée à chaque joueur qui en prend connaissance avant de la révéler aux autres. Celle-ci est composée d'un nom, d'un court texte présentant le dieu et de trois attributs divins. Ces derniers sont les domaines avec 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 présenter leur rôle. Chacun reçoit ensuite un pion de couleur et le place dans le sac.

NAISSANCE DU HÉROS

Le héros est caractérisé par un nom et des attributs. Pour commencer, choisissez collectivement un nom et un patronyme.

Exemple : Patros, fils d'Altos.

Inscrivez le en haut de la fiche du héros.

[Pour aider, une liste de noms est fournie à la fin de ce document.]

ATTRIBUTS HÉROÏQUE

Les attributs héroïques seront utilisés au cours de la quête pour surmonter les obstacles. Ils peuvent être une qualité physique ou sociale, une compétence, un objet, une arme, un compagnon, une monture, etc. Ils n'ont pas besoin de désigner clairement quelque chose, et peuvent être simplement des noms évocateurs.

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

Chaque joueur inscrit n attributs sur un bout de papier (n est égal à 3 pour 5 ou 6 joueurs, 4 pour 4 joueurs et 5 pour 3 joueurs). Trois sont tirés au hasard. Ils composent les attributs initiaux du héros et sont ajoutés sur la fiche. Les autres sont conservés et mis de côté.

Ensuite, les joueurs racontent brièvement le début de la vie du héros en mettant en scène les trois attributs. Des personnages et des évènements 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 et annonce quelle est sa 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 énoncé, si un joueur souhaite commencer, il devient le dieu en colère, sinon, désignez en un au hasard.

III.

DÉROULEMENT DU JEU

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 est contée. Elle est essentiellement constituée d'une opposition que le héros doit vaincre.

Le dieu en colère est désigné pour décrire le conflit et un autre sera tiré au hasard pour raconter comment le héros tente de surmonter cette épreuve.

ENJEU ET CONFLIT

Le dieu en colère pioche un papier sur lequel est inscrit un attribut héroïque. Cet attribut devient l'enjeu du tour.

Il propose ensuite de fixer le cadre, les protagonistes et la nature d'un conflit qui met en scène cet enjeu. Les autres dieux peuvent faire des suggestions, mais le dieu en colère est celui qui décide en dernier ressort. Une fois le conflit défini, le dieu raconte comment il se présente au héros.

Un pion est alors pioché dans le sac pour désigner le joueur qui interprète 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.

RÉSOLUTION DU CONFLIT

Pour tenter de résoudre le conflit, le héros doit mettre en scène ses attributs. A contrario, le dieu en opposition ajoute des éléments liés aux siens pour rendre plus difficile la tâche du héros.

Le déroulement est narré par les deux camps en prenant en considération les attributs ajoutés.

Pour déterminer le vainqueur, un jet de dés est effectué.

Le héros dispose de 2 dés par

attribut héroïque (maximum trois) mis en scène.

Le dieu en colère a 2 dés de base plus 2 par attribut divin utilisé (maximum deux).

Les autres dieux peuvent soutenir l'un des deux camps en lui octroyant 1 dé supplémentaire. Ils doivent alors intégrer un de leur attribut divin dans la narration.

Les résultats des dés sont comparés deux à deux par ordre décroissant. Le camp qui obtient le dé avec la valeur la plus élevée (non égale) remporte le conflit.

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 4 contre 3.

En cas d'égalité, les dès sont relancés.

VARIANTE

Pour ajouter plus de dynamique au conflit, les dés sont lancés dès qu'un attribut est mis en scène.

CONSÉQUENCES

Le vainqueur raconte la conclusion du conflit et ses conséquences. Il peut ajouter tous les détails qu'il souhaite sauf tuer le héros. Exception faite si le dernier attribut héroïque est perdu (voir fin du jeu).

En plus de cela, le vainqueur ajoute à son score autant de dés que disposait le camp adverse. Il peut distribuer ces points aux autres dieux, par exemple ceux qui l'ont soutenu, mais en réduisant d'autant les siens.

Les attributs héroïques sont ensuite mis à jour :

- soit en y ajoutant l'enjeu, si le héros a remporté le conflit. Sachant que le maximum est de 8. Si ce seuil est atteint, un attribut doit être remplacé par l'enjeu.
- soit en supprimant l'un d'entre eux au choix du dieu en colère, si ce dernier a été le vainqueur.

FIN DU TOUR

Si le sac est vide, tous les pions y sont replacés. Le joueur qui a incarné le héros devient le dieu en colère et un nouveau tour commence...

IV.

FIN DU JEU

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 ni
vainqueur, ni perdant.

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.

Un seul dieu l'accompagnera dans cette ultime épreuve. Pour déterminer qui aura ce privilège, tous les joueurs lancent autant de dés que leur score divisé par cinq, arrondi à l'entier supérieur. Celui qui obtient la plus haute valeur accompagne le héros. En cas d'égalité, un nouveau

jet est effectué pour départager les ex æquo.

Les dieux qui n'ont pas été choisis déterminent la nature de la dernière épreuve, alors que l'élu raconte comment le héros tente de la surmonter.

Le conflit se résout comme les autres sauf que :

- L'opposition a 4 dés par défaut.
- Le héros obtient 1 dé par attributs héroïques mis en scène. Il n'est pas limité en nombre.
- Le dieu qui l'aide peut utiliser autant d'attributs divins qu'il désire. Chacun apporte 1 dé.

- Les autres dieux peuvent soutenir l'un des deux camp en ajoutant 1 dé.

Le vainqueur du conflit raconte la fin de la quête et éventuellement la mort du héros.

Si le héros est vainqueur, il porte désormais le nom du dieu qui l'a soutenu.

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

Il est maintenant grand temps d'aller fêter cela autour d'une grande coupe d'ambrosie !

V.
BIBLIOGRAPHIE
+
REMERCIEMENTS

- 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

Care Boss pour les conflits et la fin du jeu.

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

NOMS MASCULINS

Adonis	Jeno	Pelops
Boreas	Kratos	Rasmus
Creon	Ladon	Soterios
Cyrus	Laertes	Talos
Cyrek	Lichas	Teuthras
Damae	Menelaus	Theon
Denes	Neleus	Tyrone
Elek	Nicias	Xenos
Glaucus	Orion	Yanni
Iason	Otis	Zenon
Isocrates	Palamedes	Zoltan

NOMS FÉMININS

Adonia	Ianthe	Saba
Astrid	Idola	Selena
Callia	Kaia	Sibyl
Callidora	Letha	Stella
Charissa	Melanctha	Thea
Circe	Obelia	Uriana
Electra	Ophelia	Vesna
Eudocia	Panthea	Xena
Eunice	Persis	Xylina
Helen	Phoebe	Zanthe
Hypatia	Rhoda	Zelia

ACTION DE LA QUÊTE

Détruire	Chercher	Inciter
Restaurer	Cacher	Calmer
Occire	Libérer	Voler
Défendre	Capturer	Protéger

OBJET DE LA QUÊTE

Cheval d'argent	Bandits cannibales
Lion flamboyant	Empoisonneurs
Araignée de cristal	Sorcières
Serpent de fer	Chimère
L'aigle du tonnerre	Centaure
Taureau de bronze	Phénix
Boisson enchantée	Cyclope
Arme divine	Harpie
Vêtement sacré	Hydre
Amulette	Statue vivante
Couronne	Sphinx
Sceptre	Kraken
Feu sacré	Charybde et Scylla
Femmes guerrières	Titans
Secte mystérieuse	Cerbère
Culte d'assassins	Sirènes
Prêtres du serpent	Dragon
Armée mercenaire	Griffon