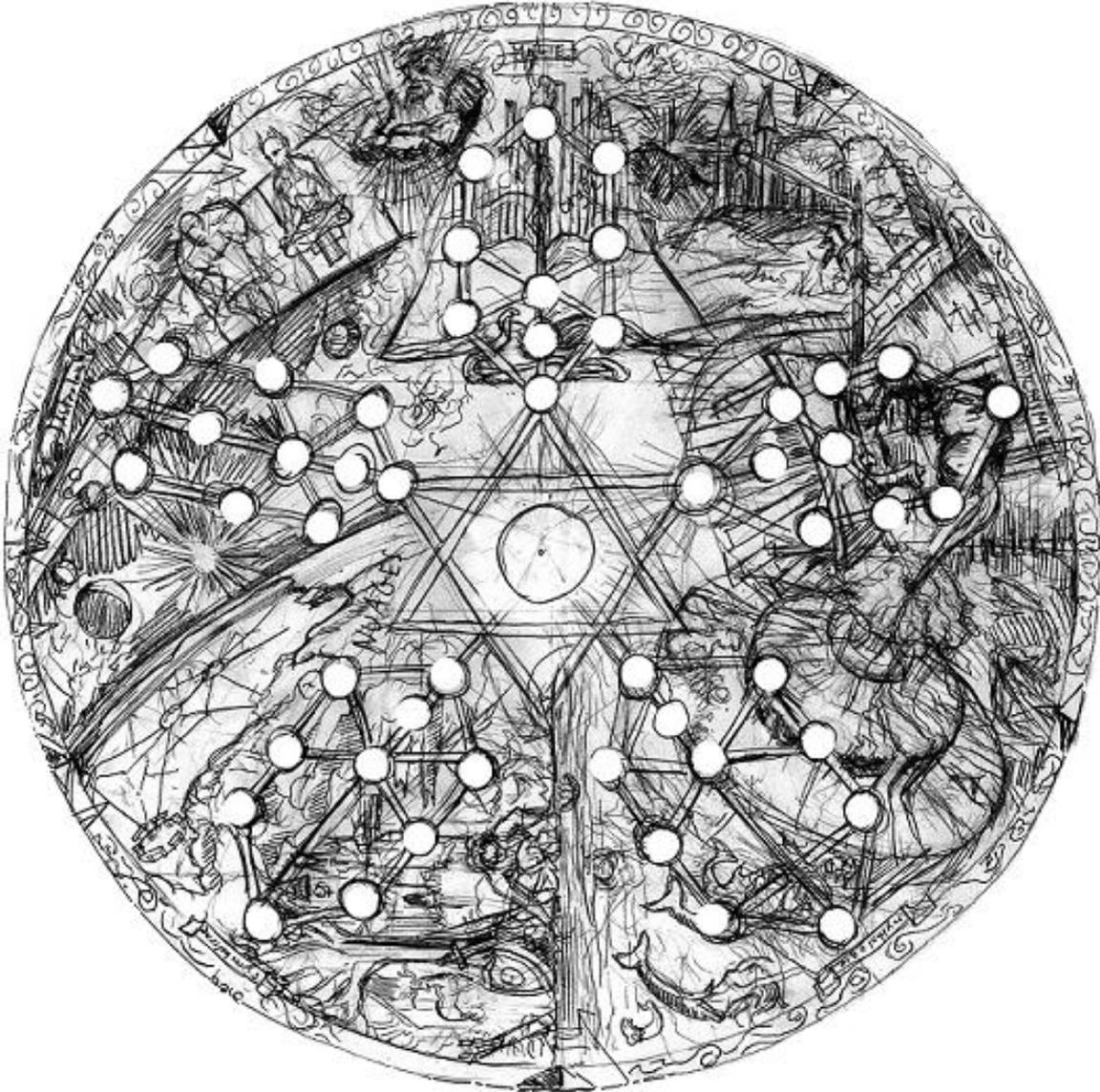


Epopée



Description et but du jeu

Epopée est un jeu coopératif qui emmènera votre groupe sur un chemin initiatique. Le but est d'en atteindre l'apogée (case centrale du plateau) avant la fin du temps imparti. Votre groupe devra d'abord cheminer de concert sur les arbres séfirotiques afin d'y acquérir de précieuses capacités qui l'aideront à ouvrir les Sceaux (cases planétaires) protégeant le soleil central, but ultime de votre quête. La créativité, le savoir et l'esprit d'équipe seront vos meilleurs atouts pour résoudre les différents problèmes posés par chaque arbre dont les sommets paraîtront souvent inatteignables.

Et peut-être qu'alors, les portes du Soleil vous seront ouvertes...

Matériel

- ▶ 1 à 5 joueurs.
- ▶ Une version des question-réponse et des leurs annexes ainsi qu'un plateau de jeu.

- ▶ Autant de pions que de joueurs.

Note : Les pièces d'un jeu d'échecs peuvent suffire puisqu'elles correspondent aux **fonctions** que l'on peut incarner dans le jeu : *Chevalier* (Cavalier), *Troubadour* (Roi), *Prêtre* (Fou), *Maitre Artisan* (Tour) et *Hermite* (Reine).

- ▶ Un dé à six faces.
- ▶ Un cahier de route et un crayon pour chaque joueur afin que chaque puisse noter ses **fonctions**, **charismes** et **défis** ainsi que le nombre de déplacements dans les cases et les numéros des questions ratées.

Recommandé:

- ▶ Des catches afin de faciliter la lecture des questions. (Une procédure est donnée dans un document annexe à la présente notice)
- ▶ Plusieurs feuilles de brouillon et de quoi écrire pour chaque joueur afin d'accomplir certaines actions nécessitant d'écrire ou de dessiner.
- ▶ Un compas, une règle graduée, des crayons de couleur, une connexion internet, une imprimante (Nécessaires pour répondre à quelques questions, vous pouvez aussi reproduire à la main ce qui nécessite une imprimante).

Règle du jeu

Préparation d'une partie

① - On distribue les cahiers de route et on détermine éventuellement quelles **règles optionnelles** on va utiliser (Voir "règles optionnelles").

② - On détermine la **difficulté du jeu**.

- En effet, chaque question est pourvue de trois niveaux de difficulté (*Conte, Légende et Mythe*).
- En facile (*Conte*) on ne répond qu'à la première question. En moyen (*Légende*), on doit répondre à la première et à la seconde et en difficile (*Mythe*), on doit répondre à toutes les questions.

Note : En cas d'échec sur une question, on ne pose pas la ou les suivantes.

③ - Chaque joueur détermine sa **fonction** (Voir "[Fonctions](#)") et choisi une **tutelle** (Voir "[Tutelle](#)").

④ Déterminer le **défi lunaire**.

- Chaque joueur tire les dés trois fois. Les chiffres indiquent ce qui lui donnera son **défi** (Voir chapitre "[Dés à tirer pour les questions planétaires](#)").

Note : Ce **défi** est personnel. Le tirage des dés et la lecture du **défi** doivent être discrets.

→ Le **défi** n'est révélé aux autres joueurs qu'au moment où le groupe inspecte la réussite ou l'échec du défi afin de lever le sceau lunaire.

- ⑤ Chaque joueur tire le dé une fois. Le nombre indiqué le **place sur la case planétaire correspondante** (le nombre est indiqué dans la case sur le plateau).

Note : Le joueur peut entreprendre l'ascension de l'arbre proche ou se diriger vers un autre.

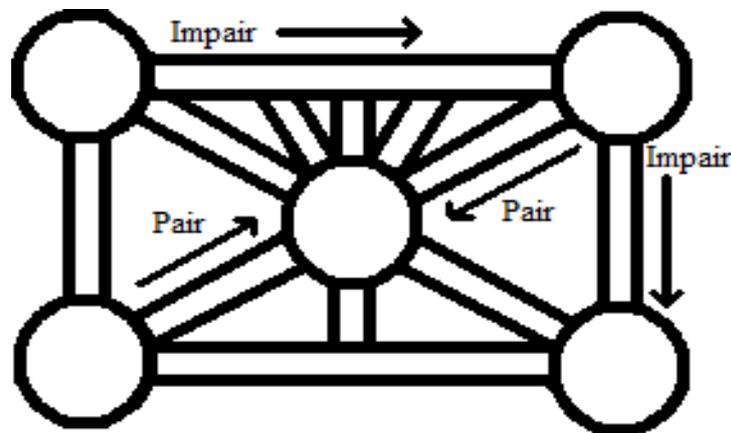
- ⑥ Ce qui détermine **l'ordre dans lequel chaque joueur joue**, dépend du score fait par les dés au point 5. Le plus grand chiffre étant le plus fort, on jouera dans l'ordre indiqué par les dés.
→ En cas d'égalité on détermine arbitrairement un sens de rotation.

Déroulement d'une partie

Les déplacements

- ▶ Chaque joueur joue une fois, chacun son tour. A votre tour, tirez les dés.
- Si la valeur est **impaire** = on déplace son pion **verticalement ou horizontalement**.
- Si la valeur est **paire** = on déplace son pion **diagonalement**.
- Les déplacements sur les **cases de transmigration** (au centre du plateau) correspondent à la **valeur indiquée par les dés**.
→ Par exemple si un joueur fait trois, il se déplacera de trois cases.
- ▶ S'il désire s'arrêter sur une case planétaire, son déplacement prend fin.
- ▶ En cas de plusieurs possibilités, le choix de la direction revient au joueur.

- ▶ Le joueur peut aller dans n'importe quelle direction même si cette action le fait reculer.



- ▶ Lorsqu'un joueur tombe sur une case, une question est lue par celui qui a joué précédemment.

Note : Pour la toute première question, le joueur ayant eu le score le plus bas lit la question.

- Le lecteur donne les instructions de la carte, et confirme ou infirme sa réponse avec le reste des joueurs si c'est requis.

Note : En effet certaines questions (*Créatives* et *résolutives*) dont les réponses sont subjectives nécessitent que le reste des joueurs valide la réponse du questionné (en faisant bien sûr preuve de sincérité).

- ▶ Une fois au sommet d'un *arbre*, le joueur choisit **un seul don sacré**.
 - Il doit ensuite entreprendre le chemin en sens inverse afin de pouvoir retourner dans les cases de transition et changer d'*arbre*.
- On pose des questions **sacrées en montant l'*arbre*** et on pose des questions **profanes en le descendant** (voir le chapitre "[Correspondances des questions profanes](#)").
 - Par exemple, celui qui à grimpé l'Magie, devra répondre à des questions de la catégorie Psychologie en descendant.

- ▶ Un même joueur ne **peut pas refaire deux fois** le même arbre.

Les questions

- ▶ Le score du dé réalisé par le joueur pour avancer, **détermine aussi la question à lire.**

- Le numéro de la question correspond au score indiqué par le dé.
- Pareillement, le score correspond aussi à un numéro de cache, ce qui permettra à celui qui doit lire la question de savoir lequel utiliser.
- La feuille de question possède trois facteurs : **Le domaine, le type et le grade.**
 - Le domaine est bien entendu, déterminé par le thème de l'*arbre* sur lequel on se situe (Par exemple, Astrologie/Philosophie).
 - Le type et le grade de la question sont relatifs à la case sur laquelle se trouve le joueur.
 - Ces deux facteurs sont déterminés par les deux points suivants.

- ▶ Le type de question est selon le pilier sur lequel est le joueur :

- Si le pion se trouve sur une case du pilier droit de l'arbre, on doit tirer une question créative.

- Sur le pilier de gauche une question théorique.

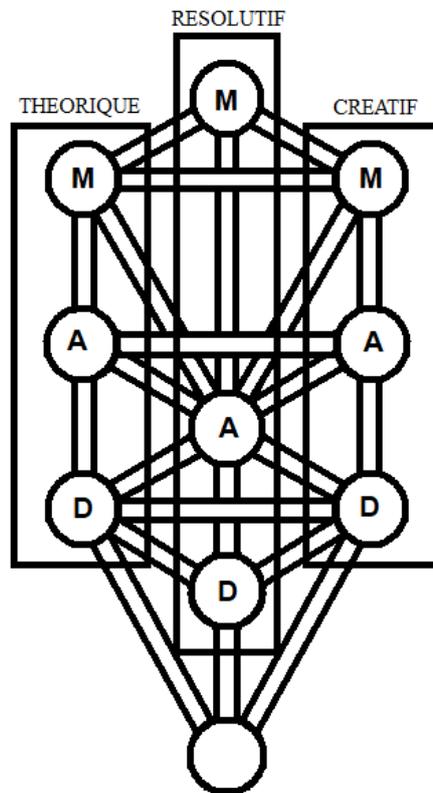
- Sur la voie du milieu, une question résolutive.

- ▶ Le grade de la question est selon la hauteur sur lequel il est :

- Si la case est dans le groupe des trois le plus bas, on tire une question disciple.

- Des trois au milieu, une question adepte.

- Des trois du haut, une question maître.



- ▶ Des indications se trouvent dans chaque case sur le plateau.
→ Dans le cas des *cases de transmigration* on se référera à ces indications.
- Si le joueur parvient à résoudre le problème posé, il pourra tirer les dés à son prochain tour.
 - S'il échoue à y répondre, il doit reculer son pion dans un mode inverse à celui qu'il a utilisé pour avancer.
→ Il recule diagonalement si il avait avancé verticalement ou horizontalement, et il recule verticalement ou horizontalement si il avait avancé diagonalement).
 - Le joueur ne doit pas nécessairement reculer via le chemin par lequel il est monté. Il doit seulement respecter le mode de déplacement.

- ▶ On ne donne qu'une seule réponse par question. En cas d'échec, la réponse est malgré tout divulguée.
 - Si du moins la question possède une réponse objective.
- ▶ Si le joueur tombe sur une case requérant un matériel recommandé dont il ne dispose pas, il doit retirer les dés jusqu'à tomber sur une question qu'il lui est possible de faire.
- ▶ Si deux joueurs se trouvent sur la même case, ils peuvent si ils le souhaitent accomplir l'épreuve ensemble.
- ▶ Lorsqu'un joueur tombe sur une case résolution moyenne, il déclenche une résolution coopérative : Tous les joueurs doivent participer à sa résolution.

Les charismes

- ▶ Lorsqu'un joueur parvient à répondre à la question au sommet de l'*arbre* qu'il gravit, il obtient un **don sacré** qu'il peut choisir dans la liste correspondante au domaine de l'*arbre* (Voir chapitre "[Charismes](#)").
 - Chaque joueur peut disposer de **trois pouvoirs: Un majeur, un moyen et un mineur. Leur utilisation est limitée.**
 - Un majeur s'utilise une fois, un intermédiaire deux fois et un mineur trois fois (Sauf cas particuliers indiqués dans la description du **charisme**).
 - On ne peut choisir un don sacré déjà possédé par un autre joueur.
- Les **charismes** peuvent s'utiliser à n'importe quel moment de la partie du moment que c'est à l'utilisateur dudit **charisme** de jouer.

- ▶ Vous remarquerez que certains charismes brisent les règles du jeu ou encore que plusieurs utilisés de concert par les joueurs peuvent s'avérer très efficaces. Réfléchissez bien à vos choix.

Conditions pour gagner ou perdre la partie

- ▶ Pour pouvoir atteindre la case solaire et ainsi gagner la partie, il convient **d'écartier dans l'ordre encadré ci-dessous les gardiens planétaires.**
- ▶ On ne peut tenter de résoudre les questions des cases planétaires que si chaque joueur dispose de ses trois **charismes** (ce qui lui donne le statut "Initié").
 - Il faut également que tous les joueurs soient placés sur une case planétaire.

Sceaux conditionnels

- ① **Saturne. Il s'agit que tous aient le statut d'initié avant un nombre de cases données.**
 - **Si les joueurs parviennent aux sceaux planétaires avec ce statut avant la fin du compteur, le sceau est levé.**
 - Les joueurs doivent impérativement limiter leurs déplacements dans les arbres. En effet, chaque déplacement de case en case compte pour un point de déplacement.
 - Les déplacements dans les cases de transition comptent pour un.
 - Si la limite de cases est franchie, le groupe perd la partie.
 - La limite est de 36 multiplié par le nombre de joueurs qui sont présents.
- ② **Lune. Il s'agit d'un fil rouge tout le long du jeu attribué à chaque joueur. Si les fil rouges ont été accompli, on considère le sceau comme levé.**

- Un fil rouge est instauré pour chaque joueur en début de partie (voir ④ de Préparation d'une partie).

→ Si chaque joueur parvient à résoudre son défi, le sceau est levé.
→ Durant la partie, le joueur peut utiliser tout ce qui se trouve dans son environnement pour mener à bien son **défi**.

③ Mercure. Il s'agit de pouvoir répondre à toutes les questions où le groupe à échoué.

- Chaque question *théorique* dont la réponse n'a pas été trouvée doivent être notées au cours du jeu.

→ Une fois arrivé sur les cases planétaires, les questions auxquelles le groupe à échoué sont alors reposées.

→ Le joueur devant jouer lit la première question pour l'assistance et on tourne ensuite dans le sens normal du jeu jusqu'à épuisement des questions retenues.

→ Si le groupe parvient à toutes les retrouver, le sceau de mercure est levé.

→ Si le groupe ne fait aucune erreur, le gardien est automatiquement écarté.

Sceaux questions

► Un joueur selon l'ordre de passage, tire un dé trois fois. Le score indique la question à lire à l'assemblée où chacun peut répondre sauf lui-même (Voir chapitre "[Dés à tirer pour les questions planétaires](#)").

④ Mars. Il s'agit de questions auxquelles il convient de répondre en moins d'une minute.

⑤ Vénus. Il s'agit de questions auxquelles il convient de répondre exclusivement en rimes.

⑥ Jupiter. Il s'agit de questions pour lesquelles les joueurs se

divisent en groupes pour donner au moins chacun une partie de la réponse.

→ Exemple, si la question est « Quelle est la comptine de la souris verte ? » la réponse sera divisée en « Une souris verte, qui courait dans l'herbe [...] » et « [...] Elle me fait trois petites crottes ».

→ Faire au mieux selon le nombre de joueurs.

► Lorsque les joueurs parviennent à lever tout les sceaux planétaires de l'hexagramme, ils placent leurs pions dans la case solaire centrale et tirent le dé trois fois pour déterminer une question solaire (Voir chapitre "[Dés à tirer pour les questions planétaires](#)").

→ Si l'un des sceaux venait à ne pas être levé, la partie serait alors perdue.

- La question solaire n'a pas de réponse déterminée. Il s'agit juste d'échanger sur un sujet particulier. On peut considérer que le jeu prend fin quand la conversation est close.

Le statut d'initié

► Si un joueur a le statut "Initié", une fois revenu sur les cases planétaires, il peut tirer un dé et aller sur la case centrale (Résolutif adepte) de l'arbre que le résultat l'indique (Voir chapitre "[Correspondances pour le placement de départ et l'Initié](#)").

- Si un autre joueur se trouve dans l'arbre en question et quelle que soit la case où il est, l'Initié peut accomplir ses épreuves avec lui.
- Il peut à chaque fois que c'est son tour et s'il le souhaite, retirer un dé : il se déplacera alors dans l'arbre correspondant.
 - Il ne peut refuser le déplacement imposé par les dés.
 - Ce mode de déplacement compte toujours pour une case sur le compteur de Saturne.
 - Si le joueur se trouve sur la case **Terre** (\oplus), il permet aux autres

joueurs de ne pas faire les questions de la catégorie Nature entre chaque case planétaire.

Correspondances des questions profanes

- 1: Magie = Psychologie
- 2: Astrologie = Philosophie
- 3: Alchimie = Sciences
- 4: Symbolisme = Arts
- 5: Mythologie = Théologie
- 6: Cases entre les cases planétaires = Nature

Correspondances pour le placement de l'Initié

- 1: Va dans la case Terre.
- 2: Va dans l'arbre Alchimie.
- 3: Va dans l'arbre Symbolisme.
- 4: Va dans l'arbre Magie.
- 5: Va dans l'arbre Astrologie.
- 6: Va dans l'arbre Mythologie.

Dés à tirer pour les questions planétaires

► On détermine au départ la colonne avec un jet préalable.

- Pour le Soleil et la Lune: Si les dés indiquent :

- 1 ou 2 = colonne 1.
- 3 ou 4 = colonne 2.
- 5 ou 6 = Colonne 3.

- Pour les autres:

- Impair = Colonne 1
- Pair = Colonne 2.

► Le second jet détermine le groupe de questions.
A chaque chiffre correspond un groupe de 1 à 6.

- Le troisième jet indique la question. Si les dés indiquent :
- 1 ou 2 = Question A.
 - 3 ou 4 = Question B.
 - 5 ou 6 = Question C.

Les Fonctions et leurs Grâces

Chevalier

- 1. Ascèse:** Dans le *cercle de transmigration*, si il fait six, il peut déplacer de douze cases (Pas moins). Compte dans le *sceau de Saturne*.
- 2. Bravoure:** Le joueur peut donner trois réponses par question.
→ S'il rate les trois, il recule comme d'habitude, mais ne joue pas son tour suivant non plus alors qu'on le comptabilise tout de même pour le sceau de Saturne.
- 3. Honneur:** S'il est présent dans le groupe, on peut se tromper trois fois en tout aux sceaux de Mars, Vénus et Jupiter et ainsi éluder la question concernée.

Troubadour

- 1. Chant:** Quant il est dans le même *arbre* ou sur le *cercle de transmigration* que d'autres joueurs et si à son tour il fait un chiffre pair, permet aux joueurs présents de jouer deux fois de suite.
- 2. Courtoisie:** Peut transformer une question Maître en Adepté ou une Adepté en Disciple trois fois (en tout).
- 3. Syntonie:** Peut voir les défis lunaires de chaque joueur et changer le défi lunaire par une question solaire (de même numéro) pour une personne y compris lui-même. Le joueur devra simplement réfléchir à

cette question durant le jeu.

Prêtre

1. Piété: Certaines questions résolutives disposent d'indices à la place des réponses.

→ Elles peuvent être lues à volonté par le joueur ayant cette fonction.

2. Thaumaturgie: Peut sacrifier son tour pour répondre à la place de quelqu'un d'autre qui n'aurait pas la réponse à la question qui lui est posée.

→ Si la réponse est mauvaise, il ne joue pas non plus son tour suivant alors qu'on le comptabilise tout de même pour le sceau de Saturne.

3. Prophétisme: S'il est présent dans le groupe, on peut omettre trois réponses au sceau de Mercure.

Maitre Artisan

1. Chef d'œuvre: Quant il est dans le même arbre que ses alliés il annule leurs malus.

→ Le chevalier et le prêtre jouent même si ils échouent à répondre à une question pour laquelle ils ont utilisé une capacité.

→ Le chevalier peut donner autant de réponses qu'il le désire.

→ Le prêtre ne perd pas son tour lors de l'utilisation de sa fonction.

→ Le barde fait jouer deux fois ses alliés peu importe si son chiffre aux dés est pair ou impair.

2. Réminiscence: Il peut recommencer un arbre autant qu'il le souhaite.

3. Initiation: Lorsqu'il atteint l'état d'*initié*, il est simultanément dans tous *arbres* du jeu (Mais pas dans la case « Nature »).

Hermite

- 1. Xénoglossie:** Il peut et autant qu'il le souhaite, expliquer les questions qui ne seraient pas comprises (notamment à cause de termes difficiles) si il en est capable (sans pouvoir donner les réponses).
- 2. Mysticisme:** Double l'utilisation des pouvoirs mineurs possédés.
- 3. Sorcellerie:** Augmente la limite de déplacement du groupe d'un tiers.
→ Le groupe peut donc se déplacer de 18 cases de plus multiplié par le nombre de joueurs avant que le sceau de Saturne ne les fasse perdre la partie.

Les Tutelles

Feu

- ▶ A chaque fois que le joueur fait un six aux dés, il récupère une utilisation de pouvoir mineur. Il choisit parmi ceux qu'il possède. Il ne peut dépasser le maximum normal d'utilisations (Si le **Chevalier** fait **Ascèse**, il ne double pas sa récupération).

Air

- ▶ Perds sa troisième **grâce** mais obtient deux points. Ces points peuvent être dépensés pour acquérir n'importe quelle **grâce** de n'importe quelle autre fonction que la sienne. Leur prix correspond à leur niveau (Il peut soit prendre une de 2 et une de 1 ou bien deux de 1).

- ▶ Si on ne joue pas en difficulté Mythologique, il peut demander à ce qu'on lui pose toutes les questions d'une difficulté supérieure et en choisir une. S'il échoue à y répondre (quelle que soit la question même celle d'origine), il perd un tour.

Eau

- ▶ Une seule fois par arbre, peut se déplacer horizontalement ou verticalement, que son jet de dé soit pair ou impair.
- ▶ Double son score aux dés dans le *Cercle de Transmigration*.

Terre

- ▶ Lorsqu'il complète **toutes** les questions d'un arbre, il obtient tous les pouvoirs liés à cet arbre. Ces pouvoirs ne comptent que comme un seul pouvoir.

Charismes

Astrologie

- ▶ Mineur: **Lumière astrale**. Peut poser trois questions au joueur qui présente une question afin de l'orienter vers la réponse.
- ▶ Mineur: **Géomancie**. Change un dé pair en impair ou inversement.
→ Peut être utilisé sur d'autres joueurs.
- ▶ Intermédiaire: **Clairvoyance**. Peut lire une question sans avoir à y répondre et choisir de changer de question en retirant son dé.
- ▶ Intermédiaire: **Divination**. Obtiens la réponse à une question.
- ▶ Majeur: **Horoscope exalté**. Permet de doubler les pouvoirs intermédiaires d'un autre joueur au choix (même si ils les ont déjà utilisés).
- ▶ Majeur: **Omnipotence** . Peut changer une question profane en sacrée ou une sacrée en profane après avoir lu la question (Utilisation illimitée, non applicable sur la même question).

Magie

- ▶ Mineur: **Destinée dominée**. Lorsqu'il descend un arbre, il peut aller dans la case équivalente d'un arbre qu'il a déjà monté, mais il doit continuer à descendre.
- ▶ Intermédiaire: **Téléportation**. Lorsqu'un jeu coopératif (Résolutif adepte) est réussi par le groupe, le joueur peut placer son pion sur la même case que le joueur qui a déclenché le jeu.
- ▶ Intermédiaire: **Sortilège temporel**. Le joueur ne se déplace plus pendant trois tours. Néanmoins, tous les déplacements de ses camarades ne sont plus comptabilisés pour le sceau de Saturne. (S'il est *initié* il peut continuer à se déplacer)
- ▶ Intermédiaire: **Evocation**. Amène un joueur sur la même case que lui.
- ▶ Majeur: **Magnétisme charismatique**. Copie et utilise le pouvoir majeur de quelqu'un lorsqu'il l'utilise lui-même.
→ Utilisable une fois sur chaque joueur.
- ▶ Majeur: **Corps magique**. Peut transformer pour lui ou ses alliés, trois utilisations de pouvoir mineur en une utilisation d'un pouvoir intermédiaire et (sur la même personne)/ou deux utilisations de pouvoir intermédiaire en une utilisation de pouvoir majeur.

Mythologie

- ▶ Mineur: **Sphinx**. Donne un indice à un autre joueur pour répondre à une question. Il a le droit de regarder la réponse.
→ Pour les questions planétaires, il s'exclut de la possibilité de donner la réponse.
- ▶ Intermédiaire: **Assemblée des Dieux**. La question devient une question coopérative.

▶ Intermédiaire: **Fil d'Ariane**. Peut à tout moment revenir sur l'une des cases planétaires.

▶ Intermédiaire: **Sagesse pérenne**. Peut demander à celui qui pose la question de lui dresser une liste de trois réponses possibles (Le joueur à qui il l'a demandé ne peut bien sûr plus donner la réponse dans le cadre de questions planétaires).

▶ Majeur: **Barde**. Permet de doubler le nombre d'utilisations des pouvoirs mineurs de tous les autres joueurs (même si ils les ont déjà utilisés).

▶ Majeur: **Métamorphose**. Peut copier et garder pour 3 points de pouvoirs auprès des autres joueurs. (Il peut par exemple, prendre trois pouvoirs mineurs de trois joueurs, ou bien une utilisation intermédiaire et mineure auprès de deux joueurs ou encore prendre un majeur d'un autre joueur)

Alchimie

▶ Mineur: **Spagyrie**. Empêche un joueur de reculer lorsqu'il échoue à une question.

▶ Mineur: **Rebis**. Peut demander à un autre joueur de l'aider à répondre à une question.

▶ Intermédiaire: **Transmutation**. Lorsqu'il tombe sur une question, il peut transformer le domaine et le type de la question en un autre de son choix (Une "résolutif magie" peut donc devenir une "théorique alchimie" par exemple).

▶ Intermédiaire: **Quintessence**. Avance d'autant de cases que le nombre affiché par les dés. (S'arrête obligatoirement aux cases "résolutives maître", la règle des paires et des impairs est toujours

valable mais le compteur pour le sceau de Saturne ne fonctionne plus)

► Majeur: **Chrysopée**. Permet à un joueur ayant échoué à une épreuve lunaire de la réussir tout de même.

► Majeur: **Pierre philosophale**. Peut neutraliser un *arbre* ou le *cercle de transmigration*: ce dernier ne compte plus sur le compteur du sceau de Saturne, on ne recule plus quand on échoue à une réponse, les malus de fonctions sont annulés (A l'instar du pouvoir permanent du Maître Artisan).

Symbolisme

► Mineur: **Allégorie**. S'il connaît la réponse à une question, il peut la donner sous forme de symboles (verbaux, gestuels ou dessinés) à son camarade.

► Mineur: **Polyglotte astral**. Permet de changer le biais d'expression demandé par une question ("Dessiner" devient "décrire" par exemple) en celui de son choix.

► Intermédiaire: **Analogie**. Peut donner autant de réponses qu'il veut à une question.

► Majeur: **Symbole de Dieu**. Peut transformer une question Lune en question Psychologie, Mars en Science, Vénus en Art, Jupiter en Théologie ou Mercure en Philosophie. Elle sera Théorique maître.

► Majeur: **Sceau magique**. Divise par deux le nombre de questions ratées auxquelles on doit répondre pour le sceau mercuriel (On ôte la première ou la seconde moitié à l'aide d'un dé qui tombe sur paire ou impaire).

► Majeur: **Pélican**. Permet aux autres joueurs d'avoir un pouvoir de plus.

Règles optionnelles

- ▶ Vous pouvez modifier les règles du jeu à votre convenance afin de les adapter au style de jeu qui vous convient le plus.
- Nous vous proposons les variantes suivantes, n'hésitez pas à créer d'autres règles optionnelles en fonction de vos préférences afin de varier l'expérience de jeu, d'en augmenter ou réduire la difficulté.
 - Certaines des modifications impacteront **charismes** ou **fonctions** qui deviennent alors moins ou totalement inutiles.

Facilitant le jeu

- ▶ **Neutralisation** : On ôte une ou plusieurs cases planétaires.
- ▶ **Bavardage** : On peut donner autant de réponses que l'on souhaite à une question. (Tous les joueurs possèdent de façon permanente le *Charisme Analogie*)
- ▶ **Cronos** : On module la limite de cases de Saturne selon son bon vouloir (Relatif aux performances des parties précédentes).

Compliquant le jeu

- ▶ **Âmes vierges** : On joue sans les *Fonctions* et/ou sans les *Tutelles* et *Charismes*.
- ▶ **Diable** : On prend un pion supplémentaire qu'on place sur la case **Terre**.
 - Ce dernier se déplace d'une case dans le sens anti-horaire dans les *cases de transmigration* à chaque fois qu'un joueur joue.
 - A chaque fois qu'un joueur devient *initié*, on ajoute un pion qui se comporte de la même manière. On retire un pion ajouté si un initié se trouve sur la case **Terre**.

→ Un joueur ne peut pas être sur la même case ou les cases adjacentes à ce pion.

Hasardant le jeu

- ▶ **Fortuna** : Mode de difficulté aléatoire. Lorsque l'on tombe sur une question on ne répond qu'à une question sur les trois.
→ On tire un dé pour savoir laquelle des trois niveaux de difficulté doit être posée.

- ▶ **Chaos** : Le joueur peut choisir si sa question sera profane ou sacrée sans devoir respecter leurs attributions de base.

- ▶ **Mimir** : Si un joueur parvient à répondre à une question, il peut décider de répondre à une question supplémentaire dans la succession de difficulté. Il gagne une réutilisation de pouvoir en cas de succès, mais en perd une en cas d'échec (Applicable dans un sens et l'autre et dans l'ordre de puissance des charismes).
→ Valable qu'en difficulté Contes et Légendes.
→ Valable que si un joueur a une utilisation de **charisme** à parier.

▶ Augmentation de nombre de sets de questions.

- Si le set de question est supérieur à un, on demande au joueur de choisir un chiffre entre 1 et le nombre de sets.
→ Si par exemple il y a 2 sets de questions "Mythologie - Créatif - Disciple", c'est au joueur de choisir son set.
→ Des sets supplémentaires peuvent être confectionnés par vos soins ou bien ajoutés par nous-mêmes sous forme d'extensions.

▶ Variation du plateau.

- Le plateau principal s'appelle *Yggdrasil* mais deux autres plateaux alternatifs sont à votre disposition: *Samsara* (Plus versatile et plus de règles) et *Kosmos* (Plus tactique, moins de règles).
 - Ils disposent de règles additionnelles décrites ci-après.

Règles additionnelles pour les plateaux supplémentaires

Samsara

Obtention des charismes : ils sont obtenus après avoir résolu la question résolutive maître qui est dans le cercle extérieur, dans la continuité des pointes du pentagramme.

Cases spéciales : Un passage par une case + ou un – fait perdre ou gagner une utilisation de charisme au joueur.

→ Ne peut dépasser le maximum, applicable au **charisme** le plus faible.

→ Le joueur a toujours le choix de s'arrêter ou non aux **cases planétaires**.

- La case solaire est accessible. Un joueur y passant est dans l'obligation de s'y arrêter. Il peut également faire le choix de passer son tour sur cette case. Il peut alors au choix :

→ Y regagner toutes ses utilisations de **charisme**.

→ Y changer sa **Tutelle** pour une autre.

- Ces cases doivent être traversées, c'est-à-dire qu'un pion ne s'y arrête pas. Ces cases ne comptent pas pour le sceau de Saturne.

→ Le joueur les traverse dans la direction qu'il choisit.

Déplacements :

▶ La règle standard des déplacements est inchangée dans le pentagone central.

- Remarquez que certaines cases imposent de se déplacer d'une des deux façons.
 - En cas d'échec au jet de dé, le joueur passe son tour (Le décompte du **sceau de saturne** avance tout de même).

- ▶ Le cercle extérieur se voit attribué les règles de déplacement des **cases de transmigration**.
 - Les joueurs avancent toujours dans le sens antihoraire.
 - Si un joueur tombe pile sur une case – il se voit retirer deux utilisations de charisme.

- Lorsqu'un joueur parvient à une case de question pour obtenir un **charisme**, il peut s'y arrêter ou non si il est dans le **cercle de transmigration**. S'il vient du **pentagramme**, il doit s'y arrêter. Si il s'y arrête, il doit faire un choix :
 - Répondre à la question pour obtenir un charisme. (Il est toujours impossible d'obtenir deux fois un charisme d'un même domaine)
 - S'il vient du cercle de transmigration : Descendre par la branche de pentagramme à laquelle il fait face. Il ne lit alors pas la question résolutive mais celle suivante, se contentant de traverser la case (Ne compte pas sur le **sceau de Saturne**).
 - S'il vient du pentagramme : Finir son déplacement pour avancer sur le cercle de transmigration le tour suivant.
 - S'il vient du pentagramme et possède le charisme du domaine, il peut immédiatement retirer son dé pour avance dans le cercle de transmigration.

- ▶ Si un joueur est présent dans l'une des branches du pentagramme :
 - Il peut choisir d'avance ou de reculer.
 - S'il tire une valeur paire aux dés, alors il doit se déplacer dans l'une des branches adjacentes.

- Il se place sur la case équivalente, chaque branche comportant cinq cases alignées.

→ Remarquez qu'il doit passer par la case + ou – intermédiaire. S'il tombe sur la case **Terre**, il s'y arrête.

Modification du plateau :

► Au début d'une partie, on tire un dé. Le chiffre indiqué désigne un domaine selon les modalités des [Correspondances pour le placement de départ et l'Initié](#)".

● On attribue ce domaine à la case résolutive maître située à l'extrémité de la branche en bas à gauche du pentagramme. On dispose ensuite les autres domaines dans le sens horaire.

→ La succession des domaines est la suivante : *Théologie – Arts – Psychologie – Philosophie – Sciences*.

→ Leur contrepartie sacrée est toujours liée aux cases de la branche du pentagramme leur faisant face.

→ Le **domaine Nature** est invariablement dédié au pentagone central.

→ La portée d'un domaine dans le cercle est de trois cases. Les cases intermédiaires disposent d'un des deux domaines les entourant, le joueur choisit celui qu'il préfère.

► A chaque fois qu'un joueur gagne un **charisme**, on fait avancer d'un cran et dans le sens horaire, les attributions des domaines.

→ Le plateau indique les attributions de base.

→ La position des pions reste inchangée.

Diable gargantuesque : Si un joueur tire un impair sur la case immédiatement à droite de l'ouroboros, il perd un **charisme** et est déplacé sur la case **Terre**. Si il tire un impaire sur celle de gauche, il est simplement déplacé sur la case **Terre**.

→ Cela signifie que le joueur doit aller récupérer un nouveau **charisme**.

Kosmos

A rédiger.