



90

# MYTHOLOGIES CARNET D'AUTEUR

PARTIE 01 - DE LA NAISSANCE D'UN JEU

96



MAXIME BABAD - MICKAËL "FROH" GARCIN



ARTHUR BOCCARD

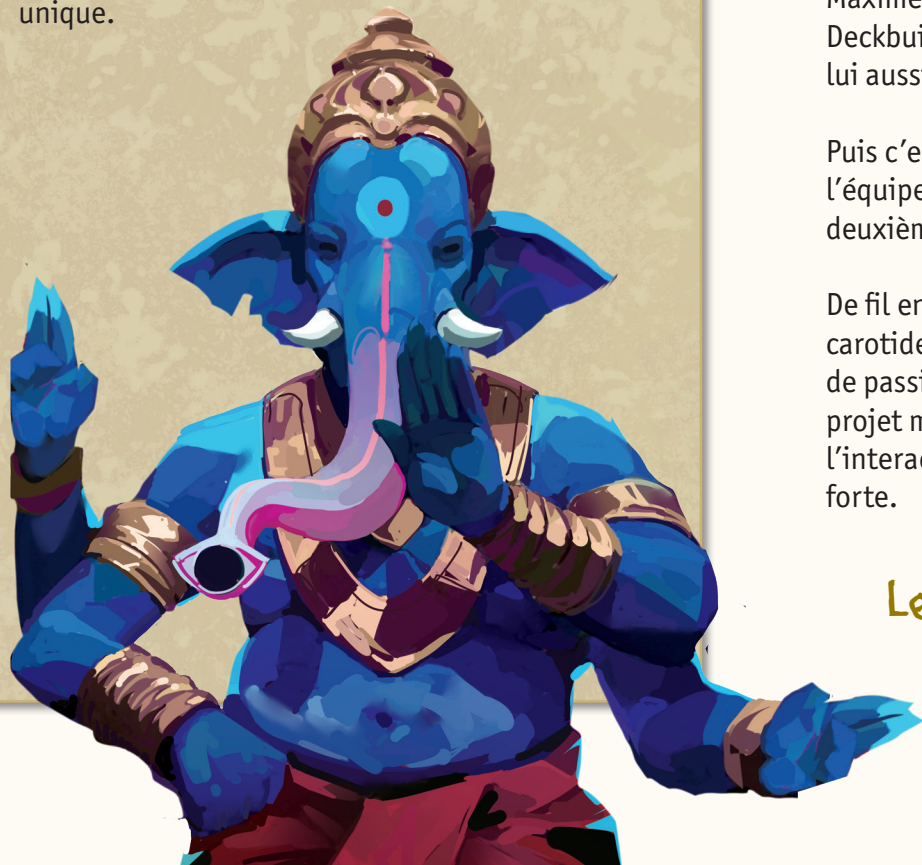


## Genèse

De l'origine d'un jeu unique selon deux créateurs...

*Mythologies*, ou *Mythic Mashup* comme on l'appelait au départ, a connu un développement long et riche, avant d'aboutir à sa forme actuelle. Le jeu est le fruit d'un cheminement en duo, parfois sinueux, souvent enthousiasmant, toujours enrichissant. Un travail en coopération, tantôt contraignant, tantôt salvateur.

À travers ces notes, nous vous invitons à plonger dans les coulisses de la création de *Mythologies*, un jeu mêlant stratégie, mythes ancestraux (forcément !) et rejouabilité à foison. Découvrez comment deux visions distinctes ont fusionné pour donner naissance à une expérience ludique unique.



## L'Éclair Primordial

La rencontre, la première étincelle, le chaos initial.

*Fun fact : Après deux ans et demi de développement, Mythologies voit le jour. Pourtant, ses deux auteurs ne se sont croisés qu'une seule fois... en coup de vent, à Cannes.*

Tout commence avec un projet fanmade autour de *Blood Bowl Team Manager*, pour lequel Mickaël conçoit une vingtaine d'équipes supplémentaires.

Maxime, déjà auteur de *Saint Seiya Deckbuilding*, rejoint le groupe, passionné lui aussi par *BBTM*.

Puis c'est au tour de Mickaël de rejoindre l'équipe de playtesteurs de Maxime, pour son deuxième jeu à paraître, *Death Note*.

De fil en aiguille, ou plutôt de plaquages à la carotide en suspensions infondées, notre duo de passionnés se forme, soudés autour d'un projet mettant l'accent sur la rejouabilité, l'interaction, l'originalité et une thématique forte.

**Le projet Mythic Mashup prend vie.**

## Le Destin Tissé

Dates marquantes et premiers choix divins.

18/10/2018

Premier contact. Maxime propose son aide sur le fanmade *Blood Bowl*. Mickaël tente de gratter une boîte gratuite (spoiler : il échouera).



Mickaël vous fait coucou !

Appuyez pour faire aussi un coucou

Hello, je pensais bien que tu serais au taquet 😊

Hola. Bienvenue. N'hésite pas à poser tes questions si besoin est mais aussi n'hésite pas à m'envoyer un exemplaire gratuit de *Saint Seiya*

2020

Max profite du confinement pour recruter des playtesteurs pour *Death Note*



Maxbad 02/05/2020 09:41

Salut Mickaël, ça roule ? (enfin, dans un périmètre raisonnable de ton domicile avec l'attestation qui va bien)



Froh 02/05/2020 12:26

Ca pourrait rouler mieux mais je survis



Maxbad 02/05/2020 12:42

Est-ce que ça t'intéresse de tester mon prochain jeu, *Death Note*, un de ces 4 ?



Froh 02/05/2020 12:57

Carrement

*Max assume encore ses blagues douteuses cinq ans plus tard. Mickaël, lui, préfère les oublier.*

Fin 2021

Max propose à Mickaël de passer à un "vrai" projet, histoire de financer sa piscine en or massif (remplie d'eau normale, l'or liquide étant peu pratique). Ils décident de créer un jeu à deux.

Max veut un jeu de draft. Mickaël, une piscine. Le projet est lancé.



## Le Mythe Fondateur

Civilisations, créatures, et le socle sacré du jeu.

Lorsque Mickaël arrive avec une thématique de Civilisations historiques, Maxime lui propose de reprendre l'univers d'un prototype sobrement nommé **Gods Pantheonik Battle** afin d'en récupérer les templates.

On n'est pas loin de la notion de Civilisations, mais ça donne une dimension plus épique, et cela permet de reprendre les fichiers de cartes déjà prêts du prototype pour les adapter.

Nous disposions alors d'une base de 6 mythologies comprenant chacune 4 Divinités et 3 Créatures. Largement suffisant pour tester les premières mécaniques de Mythic Mashup et son fameux carrousel...



Les 6 mythologies en question étaient déjà assez diversifiées, avec déjà la présence des Hindous et des Incas parmi d'autres cultures bien plus connues comme l'Égypte et la Grèce antiques, les Nordiques et le Japon.

A quelques exceptions près, ces 36 divinités et créatures sont encore présentes dans la version finale de **Mythologies**. Chez les égyptiens, les cousins Criosphinx et Hiérasphinx ont laissé leur place à la Momie et au Scarabée. Et le Berserk nordique est devenu le Draugr qu'il aurait toujours dû être.

## Le Carrousel des Âmes

D'une malédiction en résurrection de concept.

La base du jeu voulait proposer l'expérience d'un carrousel que l'on retrouve dans les jeux vidéo d'autobattlers (Dota Chess, Teamfight Tactics...), c'est-à-dire que chaque manche débute par une phase de choix durant laquelle tout le monde essaye de récupérer des unités sur un plateau rotatif où défilent les unités. On essaie alors, selon son placement, de récupérer rapidement celles qui nous intéressent avant qu'elles nous passent sous le nez et soient prises par le joueur suivant..

Nous avons ainsi rapidement développé un prototype de plateau mécanique rotatif, sur lequel les joueurs pouvaient sélectionner une carte d'une mythologie au moment où la flèche de leur plateau pointait la zone de cette mythologie.



Malheureusement, ce choix posait plusieurs problèmes :

- **La lisibilité des cartes** sur un socle mouvant : cela demandait des cartes très simples.
- **Stress et manque de temps** pour revoir sa stratégie quand une carte convoitée était prise par un adversaire : Difficulté de stratégiser.
- **Plateaux mécaniques trop complexes** et coûteux à produire pour un éditeur : Possiblement le souci numéro 1, c'est infaisable dans un budget limité, et un gros risque éditorial.

Nous avons dû trouver une solution alternative Mais en conservant deux idées fortes :

- **L'open draft**, permettant d'anticiper ses choix et les stratégies adversaires.
- **Le choix simultané**, offrant des parties rapides et des revirements.

Adieu Carrousel, bonjour cartes Destinée. Celles-ci sont piochées au hasard, à chaque phase de sélection, et donnent l'ordre aléatoire dans lequel les joueurs peuvent sélectionner une de leurs deux cartes (ou non) sur chaque partie du plateau, successivement.

On conserve nos idées fortes, mais on crée une nouvelle tension sur l'incertitude : Quelle est la prochaine Mythologie à laquelle on aura accès? Dois-je laisser passer des choix dans l'espoir que le prochain ne sera pas pris? La tension stressante imposée par le mécanisme du plateau rotatif laisse donc sa place à une tension de dilemmes et de "paris" sur nos choix et ceux des adversaires. "Un tiens vaut mieux que deux tu l'auras" paraît-il... ce sera à vous d'en juger.



## Offrandes et Gemmes

Panthéons personnels et stratégies sacrificielles.

En parallèle du système de sélection, il fallait que ces entités mythologiques nous servent à quelque chose.

Plutôt que d'avoir des dieux qui se mettent sur la tronche à coups de supers pouvoirs, ce que d'autres jeux font déjà très bien, ne serait-ce pas plus intéressant de les associer dans le but de créer une culture unique ? Comment mesurer la pertinence de nos choix sans confrontation directe et sans comparer des valeurs à répétition, afin de conserver un bon rythme de partie.

D'emblée, ériger un panthéon original et unique nous a semblé une approche plus pertinente, et une belle promesse de profondeur et de rejouabilité à faire aux joueurs. Et si le positionnement de ces créatures dans notre panthéon nous apportait plus que de simplement les collectionner ?

C'est tout l'intérêt de la construction de tableau que nous voulions mettre en place. Pour ce faire, il nous fallait déterminer des leviers permettant d'avancer vers la victoire. Différentes pistes de renommée ? Des ressources de différentes valeurs ? Des jetons d'offrandes à collectionner ou dépenser ?

Sachant que nous partions sur un jeu très riche en combos et profond, ou chaque choix serait impactant, mais que nous voulions absolument maintenir le cap de parties courtes.

## Les Tablettes d'Ancien Savoir

Choix de design : texte ou symboles, traditions ou modernité.

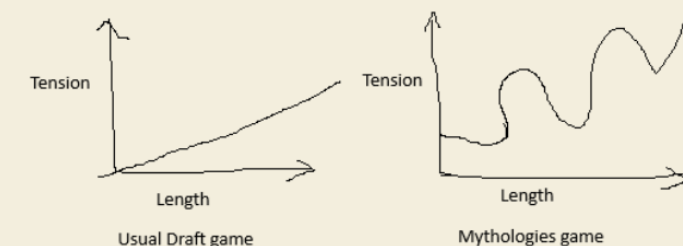
Définir les mécaniques d'un jeu, c'est d'abord identifier clairement de l'expérience qu'on souhaite proposer, et essayer de s'y tenir, de la garder comme un cap à suivre tout au long du développement du jeu. De multiples curseurs à ajuster et autant de points d'équilibre à trouver, comme par exemple la durée de la partie par rapport au sentiment de montée en puissance, la profondeur par rapport à l'accessibilité, la richesse par rapport à la complexité, etc. Trouver un gameplay efficace et plaisant est la base du gamedesign, et plus on se fixe de critères plus il est dur de trouver celui qui répond à tous ces critères.

Le game design des jeux de société a bien évolué ces deux dernières décennies, privilégiant des parties courtes, des règles limpides, et une autre particularité, des cartes avec le moins de texte possible (voire même sans aucun texte). C'est le cas de beaucoup de jeux modernes qui visent la même durée de partie que nous. >

> Nous avons tenu les 2 premières contraintes (parties courtes et règles limpides), mais nous avons fait le choix d'assumer du texte sur les cartes. Cela nous offre plus de versatilité en termes d'effets, et donc plus de thématique.

De la même façon, nous avons choisi de nous abstraire de la contrainte de draft dynamique qui ne propose que des nouvelles cartes à chaque manche. Ça a l'air d'être un choix anodin. Mais c'est souvent un des points sur lesquels les joueurs reviennent souvent de leur première partie.

Notre jeu propose une montée en puissance, non pas parce que les cartes de la manche 2 sont plus fortes que celles de la manche 3, mais plutôt parce qu'elles se combinent entre elles, et que les divinités vont venir rajouter ces pointes de puissance.



*Graphique totalement sourcé et impeccablement mis en forme sur la représentation d'une partie habituelle de Mythologies.*

Ici la tension se ressent dès la première manche, grâce à une mécanique de draft à la fois simple et tactique. Durant cette phase, les joueurs peuvent prendre des risques, anticiper ce que vont faire leurs adversaires, mais aussi réagir à leurs choix et réadapter leur propre stratégie. La partie est rythmée par les opportunités et combinaisons de cartes très variées, aux effets très versatiles selon la situation..

Ce choix permet aussi plusieurs apports :

- **Les débutants** ont moins de cartes à lire sur les tours suivants (puisque des cartes sont restées).
- **Les moins débutants** pourront compter sur ces cartes restantes pour orienter leurs combinaisons.

Le tout, dans un jeu où chaque carte possède plusieurs utilités (effets, gains directs, et intérêt pour les objectifs).

Autant dire qu'une carte qui peut paraître mauvaise au premier abord ne l'est pas souvent réellement, ni ne le restera selon les parties.

C'est tout l'aspect découverte qui fait que chaque partie ne ressemblera jamais à une autre.



## L'Épopée des Panthéons

Romains, Chinois, Celtes, Zoulous : les élus du panthéon étendu.

Après diverses itérations et bouleversements profonds du gameplay, nous avons atteint le stade où nous estimions que notre mécanique était la bonne.

En tout cas, elle était suffisamment solide pour servir de base pour développer davantage de contenu. Nous avons alors commencé par étoffer un peu le bestiaire avec une 4ème créature par mythologie (et plus tard une 5ème puis une 6ème). Mais nous nous sommes surtout rendu compte que nous tenions un concept se prêtant parfaitement à la modularité et au renouvellement des parties. Avec 6 mythologies, nous avons 15 combinaisons de 4 mythologies possibles, et 180 set up différents, ces set up définissant les objectifs de la partie.

Le cœur du jeu étant de mixer les mythologies entre elles pour sans cesse découvrir de nouvelles synergies, nous avons donc rapidement voulu étoffer le nombre de mythologies, chaque nouvelle mythologie augmentant de façon exponentielle les possibilités combinatoires.

Mickaël n'avait jamais développé de projet à moins de 30 factions, et Maxime ne voulait pas faire des jeux sur lesquels il ne peut jouer plusieurs centaines de parties toujours différentes. Nous nous sommes directement lancés dans le design de 4 mythologies supplémentaires d'un coup. **De quoi monter à 210 combinaisons de mythologies et 2520 mise en place !**

Nos choix de mythologies additionnelles se sont portés d'une part sur les **Romains** et les **Chinois**, qui nous semblaient assez incontournables.

Les **Romains** : Une culture à la fois riche et connue, il y avait largement matière à intégrer de nouvelles divinités en évitant les doublons avec les **Grecs**. Pour les Créatures, cela a été un peu plus difficile d'en trouver qui soient davantage caractéristiques des légendes romaines que grecques.

Les **Chinois** : C'était sans doute la mythologie la plus connue au monde que nous n'ayons pas déjà intégrée au jeu. Ici, c'est le choix des Divinités qui a été complexe. Déjà parce qu'il y en a énormément, mais ça à la rigueur c'est le cas de beaucoup d'autres mythologies, mais aussi parce que nous avons eu du mal à définir lesquelles étaient considérées comme les principales.

A force de croiser les sources d'informations (références encyclopédiques, sites spécialisés, IA et natifs) nous avons validé le casting final qui nous semblait à la fois correspondre aux divinités majeures du panthéon chinois, et correspondre à nos contraintes de gamedesign. >

> Pour les deux autres mythologies, notre objectif était d'explorer des cultures moins souvent représentées. Nous voulions nous éloigner de l'Antiquité et du bassin méditerranéen, souvent privilégiés dans les œuvres culturelles. Puisque notre jeu met en valeur des connaissances historiques et culturelles, nous avons choisi de renforcer cet aspect en proposant aux joueurs de découvrir un maximum de cultures nouvelles, peu familières pour beaucoup d'entre nous.

Nous avons retenu les **Zoulous**, avec leur bestiaire mystique et sauvage et comme dignes représentants du continent Africain.

Il a fallu fouiller les méandres des internets pour réussir à croiser quelques sources suffisamment solides pour bien cibler les Divinités et Créatures qui pouvaient être mises en avant dans le jeu. Les sources étant beaucoup plus rares et éparses que pour toutes les autres mythologies que nous avons intégrées au jeu.

Enfin, notre dernier choix s'est porté sur les **Celtes** dont les croyances sont bien plus lugubres que nous le pensions.

C'est un mélange de différentes cultures, et les Divinités ne sont pas aussi bien établies que pour les autres mythologies. Par contre leur bestiaire est tout à fait unique, très porté sur les légendes parfois assez sinistres (cavalier sans tête par exemple).

**Bien que le jeu soit très mécanique, nous avons veillé à donner à chaque Mythologie une influence particulière, qui se concrétise en une ou deux thématiques majeures pour chacune d'elles.**

Ainsi les **Incas** sont portés sur le sacrifice, les **Grecs** sur le déplacement et l'interaction, les **Hindous** sur l'invocation, les **Nordiques** sur l'agression, etc.

Et individuellement, et dans la mesure du possible, chaque carte dispose d'un effet en rapport avec le rôle que l'entité correspondante semblait tenir d'après nos connaissances actuelles. Ainsi, Anubis règne sur les abysses, les Valkyries pourfendent des Divinités, les Rākshasas sont métamorphes, etc.

# L'Éternel Retour

## Rejouabilité et possibilités infinies

L'un des aspects les plus importants de **Mythologies** réside dans sa rejouabilité sans commune mesure pour un tableau building, et même plus largement pour un jeu de ce format.

Sa grande modularité découle du fait que le jeu a été pensé dès le départ avec cet objectif en tête (ceux qui nous connaissent savent l'importance que nous accordons tous les deux à la rejouabilité). Nous avons très rapidement intégré des éléments clé au cœur de la conception du jeu, qui sont le noyau du gamedesign, que nous n'avons jamais remis en question par la suite.

Le point de départ, c'est de devoir choisir 4 mythologies par partie, ou les tirer au sort, ça marche aussi, l'important est justement que toutes les combinaisons fonctionnent. Sachant que chaque mythologie a ses propres spécificités, degrés d'interaction, mécaniques clé, etc. Chaque combinaison de 4 mythologies donnera donc un feeling particulier à votre partie, et avec 8 mythologies dans la boîte ça nous fait déjà quelque 70 expériences différentes et leurs lots de synergies à explorer.

Sans compter que vous ne verrez pas toutes les cartes de chaque mythologie en une seule partie. Vous pouvez obtenir votre dose de plaisir ludique en jouant plusieurs parties avec la même configuration. >



> 70 expériences différentes c'est déjà un gage significatif. Pour aller plus loin, le plateau central sera formé par l'assemblage des plateaux des 4 Mythologies de la partie. Cet assemblage, qu'on appelle le Sanctuaire, fait notamment office de marché pour récupérer des cartes. Mais l'ordre de son assemblage est capital, car chaque plateau est recto/verso avec un début de phrase d'un côté, et une fin de l'autre. **La façon dont vous assemblez les 4 plateaux sélectionnés va donc créer 2 phrases uniques qui seront les objectifs de la partie. Ce qui nous fait la bagatelle de 840 paires d'objectifs uniques !**

Chaque double objectif pose de vrais choix à faire : vider son panthéon, poser des créatures de façon parfois moins optimale, remplir certaines colonnes... Ce focus permet aussi une certaine prédictibilité pour les interactions entre les joueurs. Et cela donne de vrais dilemmes pendant vos tours. Même lorsque vous connaissez très bien le jeu.

**Ainsi une carte ne sera alors pas forcément intéressante pour son effet, mais très intéressante de par ce qu'elle rapporte pour l'objectif.**

Évidemment certains objectifs se ressemblent, par exemple si un objectif vous demande de remplir une ligne ou une autre. Sauf que les cartes que vous jouerez n'auront pas le même effet, le même gain ou la même utilité selon la ligne dans laquelle vous jouez.

L'intérêt de chaque carte sera donc variable à chaque partie, mais aussi au fil de la partie selon son déroulement. Une même synergie très forte dans un cas peut être bien moins rentable dans une autre configuration.

Dans **Mythologies** il est impossible d'avoir sa stratégie habituelle pour gagner, le maître-mot est l'adaptabilité. Il faudra toujours adapter vos choix aux objectifs de la partie, à son déroulement et aux opportunités qui s'offrent à vous. Et qui sait, découvrir de nouveaux horizons avec des cartes que vous n'auriez habituellement pas joué.

**Côté synergies, nous avons beaucoup travaillé pour que les mythologies se combinent entre elles, et non chacune indépendamment.**

Les égyptiens valorisent l'écrasement ? Vous allez pouvoir trouver des effets jouant sur l'écrasement dans d'autres mythologies. Vous avez une carte générant des gains importants ? Elle demandera la présence de mythologies différentes sur votre plateau.

On évite ainsi l'écueil des jeux "mono faction" où la façon optimale de jouer est de s'enfoncer dans une seule et unique couleur (parfois en compétition avec d'autres joueurs).

Ainsi, on quitte la routine du plan habituel, puisqu'il faudra considérer toutes les cartes à disposition, ce qui va forcément maintenir une certaine tension dans la draft de celles-ci.



## La Quête de l'Oracle

Trouver un éditeur, ou comment lire les signes des dieux du marché.

Chercher un éditeur est simple. Trouver un éditeur qui signe, c'est plus complexe. Il faut comprendre la période, les éditeurs sont surbookés, ont des projets pour les 3 ans à venir, et n'ont strictement aucune place dans le calendrier. Vient ensuite notre projet ovni, avec une demande graphique importante (beaucoup d'illustrations !), et un jeu qui se veut pour des joueurs confirmés, mais qui pour autant ne fait que 30mn de partie. C'est très rare. Pas mal d'éditeurs ont vu notre projet, et nous les remercions du temps passé. Certains sont peut être passés un peu trop rapidement sur le pitch, et quelques retours de protos physiques nous ont montré que tous ne jouaient pas le jeu, avec des retours parfois étranges et parfois très intéressants. Mais ce n'est pas grave, nous avons persévéré.

Après avoir enchaîné les rendez-vous pendant un an, Charles-Amir, de Super Meeple, à force de tester différentes itérations du jeu au fil de son développement, appréciait de plus en plus ses spécificités, et comprenait la direction vers laquelle on tendait. Il a probablement compris que sa boîte mail allait recevoir ce projet tous les mois jusqu'à sa mort, et a donc, par dépit, accepté.

Le travail ne s'est pas arrêté là. Ce sont des centaines de parties et de retours à prendre en compte. Des directions à suivre, et certaines à abandonner. Tout ce qui rend un projet de jeu intéressant, c'est de garder une direction. Car un projet qui essaye de plaire à tout le monde terminera par ne plaire à personne.

## L'éphémère Apogée

La roue du Temps ne peut être arrêtée.

Un des aspects qui sort un peu de l'ordinaire pour ce type de jeu (qui met le focus sur les combos) : **Mythologies** n'est PAS un jeu à moteur. Plus on crée des combos puissants, plus on est tenté des les répéter et les améliorer pour en tirer un maximum de bénéfice. Nous ne voulions absolument pas que les joueurs aient le sentiment de répéter les mêmes séquences en boucle, avec de surcroît le risque inhérent aux jeux à moteur que l'écart entre les joueurs ne fasse que grandir au fur et à mesure de la partie. Au contraire, nous voulions que les joueurs aient à réévaluer la situation et leurs possibilités à chaque manche, qu'il n'y ai pas de move automatique. C'est vraiment un mantra pour nous, marqué au fer rouge dans notre philosophie de ce que doit être un jeu engageant et captivant jusqu'au décompte final.

Même si l'aspect draft ouverte va dans ce sens, d'autres éléments moins mécaniques veillent aussi à tenir les joueurs en haleine jusqu'au bout. Nous avons veillé à ce que le jeu ne propose pas trop d'effets permanents pouvant être réactivés à chaque tour.

Nous avons ajusté le timing de complétion des objectifs, imposant certaines contraintes aux joueurs à un moment donné, quitte à chambouler leurs panthéons juste avant/après pour optimiser leurs cartes d'une autre façon.

Le fait que le jeu se termine au bout de 4 manches va aussi dans ce sens. En seulement 4 manches, des effets ponctuels bien optimisés peuvent être bien plus rentables que des bonus passifs permanents.

À tout cela se rajoute l'interaction entre joueurs. Plus on permet aux joueurs de mettre un grain de sable dans les rouages de l'adversaire et plus on le force à se réadapter. Mais rassurez-vous pour ce dernier point ! Il est évident que certains joueurs n'aiment pas qu'on contrarie leurs plans, c'est pourquoi le niveau d'interaction est modulable : Chaque Mythologie est plus ou moins portée sur l'interaction, et ce degré d'interaction est clairement indiqué. Libre à chacun de choisir des Mythologies plus ou moins interactives à chaque partie.



## Le Pacte des Héros

Travailler à deux : synergie, équilibre et foi commune.

Il y a plusieurs avantages à travailler à deux. Surtout lorsqu'on est complémentaire.

L'un des points principaux fut de déterminer dès le départ les objectifs que l'on se fixait pour jeu : des règles accessibles, des parties rapides, une grande rejouabilité, une bonne profondeur.

Ces objectifs ont orienté la plupart de nos choix de design. Si une idée allait totalement à l'encontre d'un de ces quatre piliers, hop, enlevée. Ça paraît simple présenté ainsi, mais chaque idée était souvent bénéfique sur un aspect mais préjudiciable sur un autre. Il fallait donc prendre le temps de peser le pour et le contre.

Une tâche inévitable, pour laquelle deux visions valent mieux qu'une, même si ça peut facilement générer de longs débats.

Même en ayant défini des objectifs clairs, même en ayant des références communes importantes, et même en partageant une vision assez proche de ce qui fait un bon jeu, des désaccords surviennent forcément de temps à autre. La plupart du temps, ils viennent d'une incompréhension. Il est donc important de prendre le temps de s'écouter, de se mettre à la place de l'autre, et d'arriver à analyser la base du problème ou du désaccord. Que cherche l'autre ? Qu'est-ce qui lui pose problème exactement ? Quelle partie de la solution proposée vous pose problème ?

Un vrai travail de fond sur soi-même pour faire taire notre égo et ainsi avancer.

Mais voilà, le désaccord c'est l'art du compromis. Un art ...verbeux, puisque nos discussions sur le moindre sujet peuvent requérir énormément de paragraphes de textes remplis de pseudo-justifications histoire d'avoir raison.



## Tirer les fils des Moires

Où l'on traite du destin

S'il s'avère que le jeu trouve son public, nous avons bien entendu prévu un grand nombre de choses. Avant même que Super Meeple ne prenne le projet sous son aile, nous avons déjà travaillé sur des concepts d'extension, et des Mythologies supplémentaires (oui, elles sont déjà là).

Et comme on est (un peu trop ?) passionnés, on a aussi continué en parallèle du développement du jeu final. Mais pour que toutes ces belles idées se concrétisent, cela ne peut dépendre que de vous, chers joueurs, qui aurez su embrasser notre vision, notre proposition ludique, qui, nous l'espérons, saura vous convaincre de sa pertinence au fur et à mesure de vos parties.



*Merci, valeureux  
joueurs. À bientôt,  
là où les mythes  
prennent vie.*

Mickaël & Maxime

PARTIE Ω - DANS LA TÊTE D'ARTHUR BOCCARD

Découvrez bientôt le Carnet d'Illustrateur...

"MYTHOLOGIES" est un jeu édité par SUPER MEEPLE. 193, rue du faubourg Saint-Denis - 75010 Paris  
©2025 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE et son logo sont des marques déposées de Super Meeple.

Suivez-nous sur Facebook, Instagram et [www.supermeeple.com](http://www.supermeeple.com)



# JEU DE DRAFT ET DE CONSTRUCTION DE TABLEAU



 MAXIME BABAD - MICKAËL "FROH" GARCIN  ARTHUR BOCCARD

[www.supermeeple.com](http://www.supermeeple.com)