



Maison des Associations - 46 ter rue Sainte Catherine - 45000 ORLEANS
Site internet : <http://lbdr.free.fr/bdr2/>

L'adhésion à notre association est ouverte à toute personne **âgée de 13 ans ou plus**. Pour devenir membre de l'association, il vous suffit de remplir les documents suivants : le bulletin d'adhésion et l'autorisation parentale (indispensable pour les mineurs), documents que vous pouvez obtenir auprès d'un membre du Bureau ou bien les télécharger sur notre site internet, puis de venir les remettre à un membre du Bureau et de vous acquitter de la **cotisation annuelle de 12 euros** (inscription valable de septembre à août).

Pour celles et ceux qui ne peuvent pas venir aux horaires d'ouverture de l'association, vous pouvez tout de même vous inscrire à distance. Merci de nous faire parvenir par courrier à notre adresse le bulletin d'adhésion complété par vos soins ainsi qu'un chèque d'un montant de 12 euros au nom des Bâtisseurs de Rêves. Remplissez bien la partie identité pour que nous puissions vous communiquer vos identifiants au site des Bâtisseurs après réception de votre adhésion.

Les locaux de l'association sont ouverts **tous les samedis de 14H à 19H**, sauf les jours fériés et pendant les vacances d'été. De plus, nous vous proposons de pratiquer nos activités le **vendredi de 19H15 à 00H deux fois par mois** au foyer Saint Vincent.

Editorial

Bonjour à toutes et à tous, bienvenue dans le numéro 2012 du courrier des Bâtisseurs. Nous profitons de la rentrée en fête des associations orléanaises pour vous proposer un nouveau numéro sous format papier, vous y trouverez une sélection de nos articles publiés sur notre site cette année. Nous espérons que cette sélection vous plaira autant qu'à nous. Grosse nouveauté cette année, les Bâtisseurs vont pouvoir jouer encore plus cette année. Nous sommes en train de conclure un accord avec la mairie d'Orléans pour pouvoir vous proposer des créneaux horaires supplémentaires le vendredi soir de 19H15 à 00H et ce deux fois par mois. Plus de détails sont disponibles sur le site de l'association et dans la partie de ce numéro consacrée à notre association. Trêve de bavardages, je vous laisse avec les bâtisseurs, que l'année 2012-2013 soit plus productive que les années précédentes et rappelez-vous : l'important c'est de jouer.



Dracosir



Sommaire

- Les jeux de rôles sur le monde du Seigneur Des Anneaux page 2
- Théorie rôlistique : Jeu de rôle et archétypes page 4
- Critique de "Cthulhu Dice" page 7
- Critique de "Zombie Dice" page 8
- Infos sur Notre association page 10

Les jeux de rôle sur le monde du Seigneur Des Anneaux

Le seigneur des anneaux, de JRR Tolkien, est un best seller de la littérature fantastique moderne, dont la popularité s'est encore accrue depuis que son adaptation a été portée au cinéma au début des années 2000.

Cette œuvre a influencé nombre d'auteurs modernes, et logiquement, les jeux de rôles ont également puisés dans cette œuvre majeure.

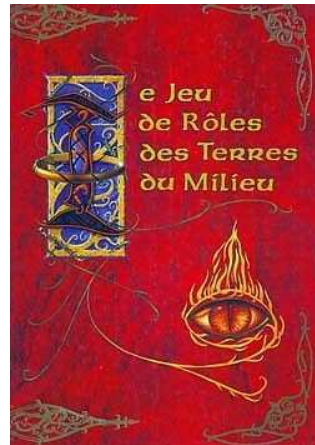
Suivant l'évolution globale de l'histoire du jeu de rôle, et sans compter les nombreux jeux qui se sont inspirés partiellement de l'univers de la Terre du Milieu, pas moins de 3 jeux différents sont issus de la licence de la famille Tolkien.

Historique

Tout démarre en 1986, grâce à ICE (exploité en France sous la marque Hexagonal), qui édite une déclinaison de Rolemaster spécifique au SDA, sous le titre de *Jeu de Rôle des Terres du Milieu* (JRTM). Suivant la norme de l'époque, ce jeu est à mi chemin entre le jeu de rôle, le jeu de simulation (avec nombre de caractéristiques, de compétences, de tables de références...) et le jeu de plateau, avec des figurines et des plans à trame hexagonale.

Le jeu issu de la boîte de base est déjà complet et permet de lancer un groupe d'aventuriers des Terres du Milieu sur les traces de Frodon et de la communauté de l'anneau. Un exemple montre l'importance du souci du détail : quasiment chaque peuple est représenté ainsi que son dialecte. De plus,

les extensions sont nombreuses, variées et rédigées dans un souci d'approfondir encore le back ground de JRTM.



En 95, JRTM se permet un lifting, la boîte tout-en-un étant remplacée par un beau livre de règles, rouge et doré. Quelques modifications sont apportées cependant, cette seconde édition ne change pas en profondeur l'esprit du jeu.

En 2002, par contre, le changement est radical. Exit JRTM, avec la licence issue des films de Peter Jackson, voici *le Jeu de rôle du Seigneur des Anneaux* (JdRSA dans le texte) édité par Décifer, toujours distribué en France par Hexagonal. Au-delà du titre, l'esprit qui guide ce nouveau jeu est bien différent de son prédécesseur. Il n'est plus question de jouer un aventurier dans le monde de Tolkien, mais de mener un héros en devenir dans le film de Peter Jackson. En

un ordinateur tout puissant et paranoïaque. Un univers loufoque issu de la rencontre improbable entre Kafka, George Orwell et les Monty Pythons.

★**Shadowrun** : Bienvenue dans un monde futuriste ... mais éveillé. Nous sommes en 2060 et le monde a terriblement changé : certains animaux se sont transformés en monstres tout droit sortis des mythes et légendes, les nains, elfes, orcs et trolls sont à nouveau parmi nous, la technologie a terriblement évolué au point de permettre à l'Homme de se transformer en surhomme à l'aide d'implants cybernétiques, internet s'est transformé en Matrice (devenant un monde à part entière) mais surtout, la magie est de retour et elle fonctionne à merveille. Venez incarner un coureur de l'ombre, un mercenaire prêt à vivre des aventures dépassant l'imagination contre un peu d'argent.

★**In Nomine Satanis / Magna Veritas** : A l'origine, Dieu créa le ciel et la terre. Accessoirement, il en profita pour se créer lui-même. Dans le plus pur style parodique et dans la joie et la bonne humeur, venez incarner un "youyou" (ange) ou un "rougeaud" (démon), prêt à participer à des missions visant à déstabiliser le camp adverse. Et tout naturellement, le terrain de jeu se trouve être notre bonne vieille Terre.

★**Stargate** : jeu libre reprenant la célèbre série télévisée, vous incarnez des soldats lutant contre les Goa'uld, race extraterrestre voulant s'emparer de la Terre.

Il se déroule une à deux parties chaque semaine, parfois trois.

Nous vous invitons à vous rendre sur le calendrier de l'association (dans le menu principal) pour savoir quels sont les jdr, jeux de plateau ou jeux de cartes que nous pratiquons et ce chaque week-end dans les locaux de la maison des associations d'Orléans et deux vendredi par mois au foyer Saint Vicent. Le forum est aussi à votre disposition pour en savoir plus ou encore prendre contact avec nous.

A bientôt,

Yann Coulais
Dominique Signoret



Les Bâtisseurs de Rêves

Dans notre association basé sur Orléans, nous jouons à des **jeux de simulation**, c'est à dire des jeux conçus pour simuler une activité, tel qu'un sport, une campagne militaire, la résolution d'une énigme policière ou bien la gestion d'une entreprise ou d'un pays. Ces jeux sont également appelés **jeux de plateau** car ils se jouent sur un plateau à l'aide de pions, de dés ou de cartes. Et puis il y a les **jeux de rôle**, qui constituent l'activité principale de notre association, dans lesquels les participants incarnent des personnages qui prennent part à des aventures plus ou moins mouvementées dans des univers très variés : L'Heroic Fantasy, la Science-Fiction, l'Aventure, le Fantastique contemporain...

Nos activités en détails :

Voici quelques uns des jeux de rôle pratiqués dans notre association sur Orléans :

★ **Donjons & Dragons** : Le premier et le plus célèbre des jeux de rôle, il propose aux joueurs d'évoluer dans de nombreux univers d'Heroic Fantasy.

★ **Le Seigneur des Anneaux** : Tiré du célèbre roman de J. R. R. Tolkien

adapté au cinéma par Peter Jackson, ce jeu permet de prendre part à la lutte contre le Seigneur des Ténèbres.

★ **Star Wars** : Avec cette adaptation officielle des films de George Lucas, les joueurs rejoignent la Rébellion pour renverser l'Empire.

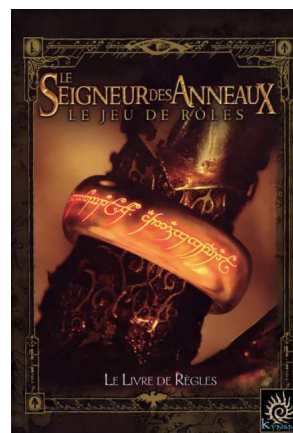
★ **Fading Suns** : Dans un lointain futur, l'humanité a établi un vaste empire galactique mélangeant une technologie de très haut niveau et un obscurantisme digne du moyen-âge.

★ **Polaris** : Après une catastrophe qui a dévasté la surface de la Terre, les êtres humains habitent à présent dans les océans. Certains ont appris à maîtriser un pouvoir prodigieux : le Polaris.

★ **L'appel de Cthulhu** : D'après l'œuvre de H. P. Lovecraft, les joueurs sont confrontés à des créatures surnaturelles qui dominaient la terre bien avant l'apparition des êtres humains.

★ **Paranoïa** : L'action se situe dans le futur, dans un gigantesque complexe souterrain ultra-sophistiqué dirigé par

terme de jeu, plus de D100-infini avec des tables de coups critiques, mais un système de 2D6 modifié face à un seuil de difficulté (système CODA), et l'apparition de points de courage à utiliser pour glorifier les actions héroïques des personnages. Les spécificités du monde de Tolkien sont mises en avant notamment grâce aux avantages/défauts inclus à la création de personnage.

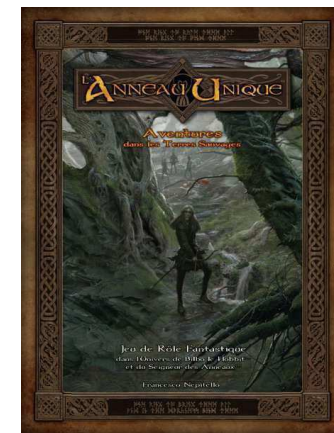


Les extensions sont assez réduites, et permettent pour l'essentiel de coller à l'esprit des films de Jackson. A noter : cette édition contient de très belles cartes des Terres du Milieu (Eriador, Rohan, Gondor...) sur plusieurs pages A3 de très bonne qualité.

Nouvelle édition

Enfin, à la veille de la sortie du nouvel opus de Peter Jackson, un nouveau jeu, vient de paraître : *l'Anneau Unique*, qui propose de jouer des personnages à priori sur une période de 70 ans, dans l'intervalle de temps de la montée en puissance de Sauron entre la fin de *Bilbo le Hobbit* et le début du *Seigneur des anneaux*.

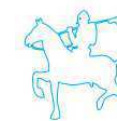
Ce nouveau jeu, édité par Edge Entertainment (qui a notamment la licence de la plupart des jeux de plateaux récents sur le SDA), se présente sous la forme d'un beau livre cartonné, avec une feuille de personnage très réduite, pour un jeu efficace, porté sur l'action.



Les aides de jeux et extensions sont encore peu nombreuses, le livre de base étant sorti cet été, il est donc encore difficile de déterminer l'ambition de Edge en terme de rôle playing et d'évolution du back ground.

A noter : Edge consacre un site internet spécifique à ce jeu ; quelques supports dont notamment un scénario gratuit, sont d'ores et déjà disponibles.

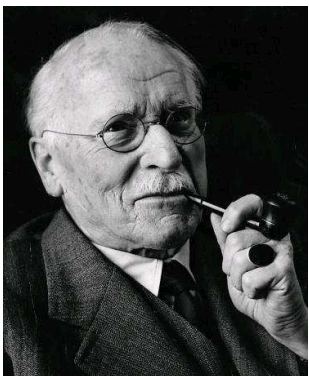
Fred



Théorie rôlistique : Jeu de rôle et archétypes

A *dangerous method*, le film de Cronenberg traitait des relations entre S. Freud et C.G. Jung m'avait donné envie de me replonger dans les œuvres de ce dernier. Et en relisant certains de ses écrits, je me suis interrogé sur la pertinence qu'il pourrait y avoir à mêler psychologie analytique et jeu de rôle. Je ne parle pas ici d'utiliser le jeu de rôle dans un but thérapeutique (ce pourrait faire l'objet d'un tout autre article) mais bien de mettre les outils de la psychologie analytique au service d'une expérience ludique.

L'idée n'est pas nouvelle, en fait. Elle fut déjà creusée par les jeux *Everway* et *Deliria* dont je reparlerai. Mais sans doute est-il préférable de commencer par définir dans les grandes lignes (et de façon très caricaturale, j'en ai peur) les différents concepts développés par Jung.



La théorie jungienne

Le travail de Jung s'inscrit initialement dans la continuité de celui de Freud qui considère d'ailleurs initialement son cadet comme son dauphin naturel, amené à reprendre le flambeau après sa mort. Mais deux grands sujets de divergence vont rapidement apparaître entre les deux hommes et, au fil des années, creuser entre eux une faille qu'ils ne parviendront jamais à combler et qui aura raison de leur amitié.

D'une part, Jung refuse les explications presque exclusivement sexuelles que Freud donne de l'inconscient, du rêve ou de la névrose. D'autre part, en étudiant les cas de plusieurs patients, il croit distinguer un certain nombre de motifs inconscients qui dépassent la psyché de l'individu et semblent appartenir à un fond commun (qu'il nommera inconscient collectif). Il les baptisera « archétypes ».

Jung retrouve ces archétypes dans toutes sortes de productions mentales humaines: la folie et le rêve, bien sûr, mais aussi l'art, les mythes et légendes, les contes de fées et même l'alchimie ou le tarot. Ce sont des images puissantes venues du fond des âges, traversant notre Histoire et notre imaginaire et formant le canevas même de notre inconscient profond.

Contrairement à Freud, Jung ne voit pas cet inconscient comme un bouillonnement dangereux de la libido dont les surgissements seraient le plus souvent problématiques. Bien au contraire, il préconise un travail constant sur cet inconscient, une écoute attentive de ses manifestations qui peuvent constituer des mises en garde ou même receler des indications sur soi-même. Dans ses passages les plus mystiques, cette appréhension de l'inconscient collectif qui est en nous se rapproche de façon troublante d'une forme de communication divine.

Et le jeu de rôle dans tout ça ?

En tant que forme du conte, le jeu de rôle est le lieu privilégié de manifestation des archétypes. Le héros, le monstre, le magicien, le souterrain, l'épée... sont autant de symboles profondément ancrés dans notre esprit, dans notre culture. Chacun de ces symboles renvoie à une infinité de sens qui se mêlent.

Exemple : l'épée. L'image de l'épée renvoie à une foule de notions parfois complémentaires, parfois contradictoires :

Stop ou encore ?

Après son premier jet, le joueur peut continuer son tour ou s'arrêter. S'il arrête, il marque le nombre de cerveaux mangés sur une feuille (ils sont donc définitivement gagnés) et passe tous les dés au joueur suivant. S'il continue, il prend dans sa main les dés qui ont donné des empreintes (s'il y en a) et pioche dans le gobelet autant de dés qu'il faut pour en avoir trois en main. Il procède alors à un nouveau lancé et répartit les dés en fonction de leurs faces. Plusieurs lancers d'affilée sont donc réalisables, ce qui permet de manger un grand nombre de cerveaux en un tour, même s'il est surtout bien plus probable que vous perdiez tous vos points avec les trois coups de fusils.

En rentrant un peu plus dans le détail, le jeu dispose aussi d'une autre mécanique pour vous aider à faire votre choix : il existe trois sortes de dés. Les 6 dés verts sont plutôt favorables (3 faces de cerveaux, 2 d'empreintes et un seul fusil), les 4 dés jaunes sont plutôt équitables (2 faces de chaque) alors que les trois dés rouges sont très défavorables (3 fusils, 2 empreintes et un seul cerveau). En connaissant la couleur des dés sur la table, il est possible de mesurer sa chance en fonction des dés restants. Toute la "finesse" du jeu est là, c'est le fameux "stop ou encore". Faut-il s'arrêter là ou tenter d'accumuler encore plus de points, quitte à tout perdre au prochain jet de dés ? Faut-il tenter sa chance au-delà du raisonnable pour semer vos adversaires ? Il est tentant de continuer quand deux dés noirs ont donné un cerveau tout comme il est prudent d'arrêter quand on a déjà deux coups de fusils. C'est à vous de voir, les parties montrent que l'audace peut être grassement payée mais qu'il est aussi possible d'avoir trois fusils dès le premier jet de dés (et même avec que des verts ...).

La vraie question est au final la suivante : vous sentez-vous en veine ?

Verdict : Miam miam ?

Après plusieurs parties, je ne déplore qu'un seul véritable point négatif : un gobelet (ou un chapeau) est nécessaire pour jouer confortablement à *Zombie Dice*. En effet, le jeu est certes livré dans un gobelet en carton mais le bruit du brassage de dés s'y avère infernal.

Autre petit regret, le jeu n'offre aucun marqueur pour comptabiliser ses points de victoire, il vous faudra le classique combo crayon papier ou des marqueurs (en forme de cerveau ?).

Malgré ces petits points, *Zombie Dice* s'avère être un très bon jeu de hasard où les retournements de situation sont possibles. Les parties ne sont pas très longues et les 10 euros du jeu seront vite amortis. De mon côté, j'ai adopté ce bon petit jeu où l'audace paye. C'est donc sans surprise que je vous le recommande.

Yann Coulais



Avis sur : Zombie Dice



Les zombies, c'est un peu comme de la mauvaise herbe, on a beau lutter contre, elle finit toujours par revenir. Ils sont même devenus un produit marketing très vendeur et de nombreux secteurs s'en sont emparés avec plus ou moins de succès (cinéma, BD, jeux vidéo, jdr, etc). Rien d'étonnant donc à ce que Steve Jackson Games les utilisent pour l'un de leur jeu de société, en l'occurrence pour un petit jeu à base de dés.

Principe du jeu

Chaque joueur incarne un zombie, le gagnant étant celui qui réussit le premier à manger 13 cerveaux humains (ou plus). Ca c'est pour le speech, concrètement le jeu se présente sous la forme d'un jeu de dés où chaque joueur joue chacun son tour. Au début de son tour, le joueur pioche et lance 3 dés au hasard dans un gobelet contenant les 13 dés à 6 faces du jeu. Ces dés représentent vos

potentielles victimes et les faces du dé donnent le résultat de votre chasse :

- Si la face représente un cerveau, bravo vous venez de manger un cerveau. Placez le dé à votre gauche, ils symbolisent le nombre de points potentiellement gagnés.
- Si la face représente des empreintes, c'est que votre victime s'est fait la malle, placez le dé face à vous. Vous allez pouvoir poursuivre ces fuyards, ces dés seront obligatoirement dans votre main si vous décidez de continuer votre tour.
- Pas de chance en revanche si la face représente un tir de fusil, vous vous êtes fait toucher par la "victime", placez le à la droite. Attention, les zombies sont "faibles" : vous perdez dès que vous vous faites toucher trois fois, votre tour prendra alors fin et vous perdez tous les nouveaux cerveaux que vous aviez eus pendant votre tour.

- la violence
 - la protection (l'épée est le symbole de la noblesse, le noble étant initialement celui qui travaille et de celui qui prie)
 - la Justice (balance dans une main, épée dans l'autre)
 - le serment (jurer sur son épée, faire serment d'allégeance)
 - l'esprit (l'épée comme métaphore de l'intelligence qui tranche, qui sépare les idées)
 - la sexualité (l'épée comme substitut phallique, cf. l'épée entre Tristan et Yseult ou celle que plante Arthur entre Lancelot et Guenièvre)
- etc. etc. etc.

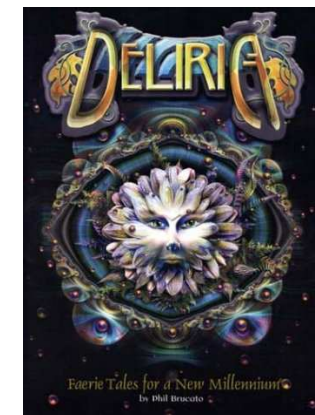
Tous ces sens sont simultanément présents dans notre inconscient et n'attendent que d'être réactualisés. Le meneur de jeu habile peut utiliser ces non-dits du symbole pour activer chez ses joueurs des réactions semi-conscientes qui seront bien plus efficaces encore qu'une simple description.

C'est exactement ce que fait George Lucas lorsqu'il met en scène l'ultime étape de l'initiation de Luke Skywalker au sein d'une caverne. Pourquoi une caverne plutôt qu'une forêt, par exemple ? Parce que la caverne symbolise les origines et la petite enfance (la caverne est un symbole de l'utérus), mais aussi les forces obscures (forces chthoniennes, enfers) et l'initiation (le mythe de la caverne de Platon). La caverne est aussi une bouche prête à avaler l'imprudent. Elle recèle les ténèbres qui ouvrent tout un nouveau champ symbolique. Etc.

Est-ce à dire que le MJ doit devenir un maître symboliste ? Oui et non. Plus il étudiera les archétypes et leurs polysémies, plus il pourra les utiliser de façon consciente pour parler directement à l'inconscient de ses joueurs. Mais il doit aussi et surtout être à l'écoute de son propre inconscient, de sa propre intuition. S'ils lui soufflent que le décor idéal pour une scène est une caverne, il doit se demander pourquoi de façon à pouvoir optimiser la portée de ce symbole.

Quelques outils pour penser les archétypes

A ma connaissance, deux jeux ont consciemment tenté d'utiliser les archétypes afin d'optimiser l'expérience ludique: *Deliria* (Laughing Pan Productions, 2003) et *Everway* (Wizards of the Coast, 1995).



Le premier expose un certain nombre d'archétypes qui permettent de définir les principaux rôles que l'on retrouve au sein des contes de fées: la sorcière, le chevalier, la bonne marraine etc. Le joueur peut en choisir un qui guidera son role-play et les choix décisifs qu'il sera amené à faire au cours de sa vie. Cette utilisation des archétypes est finalement assez proche des classes de personnages qui furent utilisées dès les premiers temps du jeu de rôle et qui caractérisaient tout autant des compétences spéciales (capacité de combat, sorts, facultés de voleur etc.) que des rôles proprement dit (le guerrier courageux, le voleur agile et filou, le mage chétif mais redoutable etc.).

Everway va beaucoup plus loin. La création des personnages se fait par libre association, une série d'images permettant au joueur d'imaginer le passé et l'identité de son personnage. Les caractéristiques elles-mêmes sont empreintes de symbolisme. Au nombre de quatre, elles sont appelées Eau, Feu, Terre et Air et font appel à un imaginaire médiéval teinté d'alchimie. Le

système aléatoire lui-même (celui qui remplace les dés lorsque le hasard intervient dans la résolution d'une action) repose sur un système symbolique puisqu'il repose sur un tirage de cartes similaires à celles du tarot divinatoire. Le meneur de jeu est alors responsable de la libre interprétation de la carte ainsi tirée (ex : lors d'un combat, tirage pour l'adversaire du PJ de la carte « Lion » inversée, le MJ l'interprète en décidant que, dans ce cadre, le lion est symbole de courage. Blessé, le PNJ s'enfuit donc sans demander son reste).

Le cas d'*Everway* est un peu extrême. On peut même se demander si on a encore affaire à un jeu de rôle (au sens classique du terme). De fait, la dimension ludique s'efface presque entièrement au profit d'une narration collective qui nécessite une confiance absolue dans le meneur de jeu / interprète du destin. Mais sans aller aussi loin, on peut parfaitement mettre à profit les idées d'*Everway* dans le cadre d'un jeu plus classique.

Jeu de rôle et tarot

Nombre de jeux l'ont compris, introduisant l'utilisation de cartes de tarot. Pour ne citer que quelques exemples : *Maléfices*, *Lace & steel*, *Ambre*, le décor de campagne de *Ravenloft* ou encore *Chimère* dans lequel ce tarot joue un rôle primordial lors de la création du personnage. Il est parfaitement possible d'étendre l'utilisation du tarot divinatoire à d'autres jeux. Un tel outil peut intervenir lors de plusieurs phases du jeu :

- la création d'un personnage : un tirage divinatoire peut permettre de développer certaines facettes de la personnalité du personnage, voire même d'anticiper conjointement quelques grandes étapes de sa destinée dont le MJ tiendra compte par la suite lors de la campagne.
- la création de scénarios : un tirage peut parfaitement servir de catalyseur, faisant naître dans l'esprit du MJ des idées qu'il intégrera dans son scénario ou même évoquer une intrigue complète.
- en cours de partie, un tirage de carte peut également être utilisé pour pimenter

l'aventure à la façon des tables de rencontre d'autrefois ou pour informer le MJ sur l'attitude d'un PNJ par exemple.

Ce type de tirage repose souvent sur l'utilisation des arcanes majeurs (moins nombreux et plus faciles à mémoriser ou à interpréter librement que les arcanes mineurs). Mais les autres cartes peuvent également avoir leur utilité dans le cadre du jeu. Les honneurs (têtes couronnées de chacune des familles) peuvent par exemple être assimilés aux principaux PNJs récurrents de la campagne. Les arcanes mineurs numérotés de 1 à 10 peuvent quant à eux remplacer l'utilisation du d10 ou du d20 (tirage de deux cartes).

De nombreux jeux existent dans le commerce. Parmi ceux que je préfère utiliser, citons :

Médiéval Fantastique : Universal Fantasy Tarot (Lo Scarabeo), Fantastical Tarot (US Games Systems), Hobbit Tarot (US Games)

Fantastique (historique ou contemporain) : Necronomicon Tarot (Ada Editions), Dark Grimoire Tarot (Lo Scarabeo), Archeon Tarot (US Games Systems)

Il en existe de nombreux autres sur des thèmes qui se prêtent parfois bien mieux encore à certains jeux de rôles : tarots Steampunk, Vampires, Dragons, Zombies, UFO etc.

Chacun de ces jeux introduit une imagerie et une sensibilité qui lui est propre mais tous sont bâtis sur le même modèle, ce qui signifie que l'on n'est pas obligé de réapprendre un système symbolique lorsque l'on passe de l'un à l'autre.

En ce qui concerne ces symboles, la place manque ici pour en dresser une liste indicative (on la trouve dans les petits livrets accompagnant les jeux). Si certaines personnes sont intéressées par des interprétations plus axées sur la pratique du jeu de rôle, je pourrai en mettre une à disposition sur le site des bâtisseurs. Elle ne sera qu'indicative, bien sûr, puisque l'intérêt du symbolisme (et par extension du Tarot) est de rester un système ouvert et ré-interprétable à l'infini.

Griff Silverblade

Avis sur : Cthulhu Dice



A première vue, utiliser le mythe de Cthulhu dans un jeu de dés vendu à 6 euros peut faire penser à un produit purement marketing, du genre faire vendre un petit (mauvais ?) jeu aux fans de l'univers de H.P. Lovecraft (et uniquement ceux-là ?). Mais comme nous ne sommes jamais à l'abri d'une bonne surprise, voyons voir ce que ce petit jeu a dans le ventre.

Le principe du jeu est relativement simple : chaque joueur incarne un cultiste dont le but est de rendre fou tous les autres joueurs (niark niark). Tous les joueurs commencent la partie avec 3 points de santé mentale et ils pourront, chacun à leur tour, lancer un sort à la victime de leur choix. C'est l'effet de ce sort qui va permettre de rendre fous tous les

adversaires en leur retirant tous leurs points . Dans les faits, le cultiste désigne une victime, lance le dé Cthulhu à 12 faces et applique le résultat du dé (qui symbolise le résultat du sort). Il est possible de voler ou faire perdre un point de santé mentale à la victime, faire perdre un point à tout le monde, regagner un point ou encore de choisir l'un de ces effets. Une fois le résultat appliqué, la victime lance à son tour un sort à son agresseur puis c'est au tour du joueur suivant.

Verdict

Après quelques essais, il s'avère que les parties se finissent très rapidement (les effets des sorts sont très agressifs), que le côté stratégie du jeu est inutile et qu'au final, les joueurs se contentent de lancer le dé chacun leur tour (ce qui peut devenir vite lassant). C'est bien simple, jouer à pile ou face avec une pièce de deux euros s'avère tout aussi passionnant et bien moins cher.

Deux bons points cependant, les joueurs fous (et donc perdants) peuvent revenir dans la partie en arrivant à gagner des points de santé mentale et il est possible que tout le monde perde (si le résultat du sort fait perdre le dernier point de santé mentale aux survivants). Ces petits détails permettent de garder l'attention de toute la table jusqu'au dénouement final.

Au final, il reste de ce produit un beau dé à 12 faces qui devrait ravir les collectionneurs, les autres ne verront qu'un produit marketing de plus et un mini jeu apéritif que l'on oublie après une poignée de parties.

Yann Coulais