# LES carnets DE L'ASSEMBLEE

jeux de simulation et cultures de l'imaginaire

numéro **zéro**

## patient 13
la folie n'est plus ce qu'elle était

## trinités
lumière sur la gamme

## traîtres et usurpateurs
mettez du piment dans votre groupe de joueurs!

## witchblade
une trinité occulte pour nephilim (première partie)

tests: earthdawn, horreur à arkham, tigres volants, etc...

**interview de hub, l'auteur de**

# okko

scénario

## la lance de longinus
CROSSOVER VAMPIRE LA MASCARADE / DARK AGES

# SOMMAIRE


## encres inspirations, littérature

**OKKO:** interview de HUB et critique . . . . . 4
**DUNE:** la trilogie "Avant Dune" . . . . . 6
**LES FORGES DE LA FICTION:** thérapie rôlistique . . . . . 7

## à l'épreuve previews, tests et découvertes

**TIGRES VOLANTS:** décalage spatial . . . . . 8
**EARTHDAWN CLASSIC:** renaissance . . . . . 9
**TRINITES:** de Lumière et de Ténèbres . . . . . 10
**PATIENT 13:** la folie n'est plus ce qu'elle était . . . . . 12
**HORREUR A ARKHAM:** le Mythe de Cthulhu sur un plateau . . . . . 14

## boussoles aides de jeu & scénarii

**WITCHBLADE:** une Trinité Occulte pour Nephilim . . . . . 16
**LA LANCE DE LONGINUS:** crossover Vampire La Mascarade / Dark Ages . . . . . 20
**TRAÎTRES & USURPATEURS:** du piment pour vos joueurs . . . . . 40

## escales reportages, manifestations, conventions, etc...

**LES CROISADES D'UNNORD** . . . . . 44
**GENCON 2007** . . . . . 46


## edito

Pourquoi nous?

Parce que nous, c'est vous. Les Carnets de l'Assemblée, c'est un fanzine, certes, mais c'est surtout un fanzine participatif. Vous vous sentez l'âme d'un rédacteur? Vous avez un scénario haletant qui ne demande qu'à être publié? Soumettez-le-nous. Vous avez sous les yeux la preuve qu'avec un peu de temps et de volonté, on peut arriver à un résultat plus qu'acceptable.

Dans ces pages, on traite de tout ce qui nous touche, nous, joueurs. Comme vous, nous pratiquons des jeux aujourd'hui enterrés, et qui parfois ne survivent que grâce à la communauté rôliste (Nephilim, par exemple, ex-fleuron du JdR français, ou Maléfices qui connaît maintenant une seconde jeunesse). Comme vous, nous cherchons de nouvelles sensations ludiques, que ce soit à travers les jeux de plateau, ou les jeux de rôle moins conventionnels, comme l'excitant Patient 13. Ce qui n'empêche jamais d'aller écumer quelques bons vieux donjons de temps en temps ou de se croiser au détour d'une convention!

Et, le plus important, comme vous, nous ne pensons pas que le jeu de simulation est mort. Il se transforme, il se socialise. Il devient adulte.

Bonne lecture, et à vos claviers (ou crayons, plumes, doigts trempés dans le sang ou quelque soit votre mode d'écriture!)


les carnets **de l'assemblée** numéro **zéro**

**rédacteur en chef** Julien De Jaeger
**comité de rédaction** Stéphane "Dedjet" De Geiter, Julien "The Ju™" De Jaeger, Diego "Escrivio" D'Oliveira Granja, Olivier "Dr_Zombie" Camus, Christophe "Erron Flyll" Girard, Sébastien "Aznar.Akeba" Torchy
**maquette** Julien De Jaeger
**illustrations** HUB/ Bruno Graff éditions *(couverture / Okko)*, Julien De Jaeger *(illustrations 2d/3d)* Yno/John Doe RPG *(Patient 13)*
**remerciements** HUB, Yno, John Doe RPG, Les XII Singes



l'éditeur et la rédaction ne sont pas responsables des articles, qui n'engagent que leur auteur. Toutes les illustrations contenues dans ce fanzine sont la propriété pleine et entière de leurs auteurs et éditeurs respectifs. Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, est interdite, sauf accord écrit de l'éditeur.

**L'ASSEMBLEE** association loi 1901
**14, avenue du bois**
**62820 LIBERCOURT**
**03.62.90.80.08**
**http://www.lassemblee.org**
**contact@lassemblee.org**

# Interview

## HUB, dessinateur et scénariste de la série BD « Okko »

**Impossible pour nous de passer à côté de la BD du moment : Okko ! À l'occasion de la sortie début 2007 du 3ème opus des aventures du samouraï sans maître et de ses compères, rendez-vous était pris avec Hub, dessinateur et scénariste, au travers de la toile. Ce touche-à-tout du graphisme a navigué entre cinéma (designer sur le « Cinquième Elément » de Luc Besson), télévision (participation au dessin-animé « Highlander » et à l'émission « Rayon-X »), 3D, jeux vidéos mais sans jamais couper le cordon ombilical de ses inspirations premières : le jeu de rôles. Il nous en dit plus sur ce qui l'a amené au succès actuel de Okko…**

***Tout d'abord, petite présentation : Qui es-tu? D'où viens-tu ? Comment es-tu arrivé dans le monde de la BD ?***

**Hub :** Je m'appelle de mon vrai nom Humbert Chabuel et je signe sous le pseudo Hub mes diverses créations. Je suis né en 1969. Depuis ma tendre enfance j'ai toujours été attiré par la bande dessinée.
Après des études de dessins turbulentes et plusieurs expériences professionnelles dans le cinéma, jeu vidéo et autres encore, j'ai envoyé mon projet de BD à différentes maisons d'éditions. Les éditions Delcourt ont montré un intérêt certain à mon projet, l'aventure commençait, c'est un sérieux raccourci de ma vie, mais bon…

***Qu'est-ce qui t'as inspiré l'univers de OKKO ?***

J'avais développé depuis un certain temps un vrai intérêt pour le Japon féodal et sa culture. Je ne crois pas en la naissance d'un projet ou d'un univers qui naîtrait du néant, on se nourrit de différentes sources d'inspiration… Pour ma part, le jeu de rôle a été une forte source d'inspiration. Ma rencontre avec Bushido et plus récemment L5A ont été des moteurs déterminants. Mais je peux citer aussi le cinéma japonais ou encore le film d'animation « Princesse Mononoké » du génialissime Hayao Miyazaki. La littérature a, elle aussi, eu une véritable importance : « La Pierre et le Sabre », « Les Mémoires d'une Geisha » sont quelques exemples les plus célèbres parmi tant d'autres…

***A propos du jeu de rôle, comment as-tu découvert ce hobby ? Et surtout comment en es-tu venu à jouer dans l'univers de Rokugan (LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX) ?***

Dès l'age de 14 ans, j'ai commencé à jouer avec des copains au célèbre Donjons & Dragons, c'est pas tout récent … J'étais possédé, je ne pensais qu'à ça, envahi par une véritable fièvre, ce que l'on appelle sans doute la passion. J'ai connu tout d'abord le « grosbillisme » avant d'affiner mon approche du jeu de rôle. J'ai testé dans le temps un grand nombre de jeux : Paranoïa, Shadowrun, etc… Avant de découvrir L5A… Le bout du voyage !

***Peut-on faire un parallèle entre la série OKKO et les CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE de Froideval, qui était une mise en images d'une campagne de DONJONS & DRAGONS initialement vécue par son auteur ? Est-ce que tes cycles de l'Eau et de la Terre sont aussi des mises en images de parties du JdR L5A ?***

J'ai « masterisé » quelques parties de L5A, j'aime écrire des scénarios originaux même si cela me prend beaucoup de temps et d'énergie… Il est certain que certains éléments ressortent d'une manière ou d'une autre dans les cycles de Okko. Je crois sincèrement que le jeu de rôle est une bonne école pour apprendre à écrire un scénario, le rythme y est très important.

***Qu'est-ce qui t'a plu dans cet univers en particulier ? Aurais-tu une anecdote de partie à nous raconter ?***

Oups !!!...Il serait bien trop long de raconter une ou deux anecdotes de partie, par contre cet univers me plait notamment pour sa culture et son invitation à l'exotisme. C'est un jeu exigeant et subtil, je le conseille à des joueurs avertis et confirmés.

***Pourquoi ne pas avoir fait la démarche de créer carrément la BD officielle de L5A ? Est-ce un choix délibéré d'y avoir emprunté uniquement les éléments qui te semblaient intéressants ? Où est-ce un soucis de copyright qui t'a empêché de citer directement le décor de Rokugan ?***

Non, je voulais me démarquer de L5A, par exemple, je ne suis pas vraiment amateur de la vision du mal ou de l'Outremonde que propose le jeu. De plus le format d'une bande dessinée ne permet pas d'explorer la richesse d'un tel monde, il faut être plus efficace, symboliser plutôt que partir dans de longues descriptions ou autres explications. Par exemple, dans Okko, j'ai introduit le concept des bunraku de combat, sorte de robot géant fait principalement de bois et de fer, qui me semble être un axe fort et original. Une particularité que j'ai retenue dans OKKO, c'est que contrairement aux héros de BD traditionnels, ici la place du ronin (qui donne son nom à la série) n'est pas si prédominante.

***Tu sembles privilégier une certaine équité dans le rôle de chacun de tes personnages…***

Oui, même si Okko donne son nom à la série, je ne voulais pas un personnage qui prenne toute la place. Ma culture jeu de rôle me pousse a résonner en terme de groupe.

***D'ailleurs, d'où te vient l'idée d'avoir choisi le jeune disciple Tikku (devenu vieux) comme narrateur des évènements ?***

Il s'agit d'un système de narration parfois utilisé, qui donne une certaine teinte au récit. L'exemple le plus célèbre qui me vient à l'esprit serait le « Nom de la Rose » de Umberto Ecco.

***Où en est la gestation du tome 2 du Cycle de la Terre ? Des petites révélations avant sa sortie ?***

Je viens de commencer le storyboard du prochain et dernier album du Cycle de la Terre, c'est chaud !... Je ne me suis pas facilité la tâche, mais je dois aimer cela. Je ne veux pas trop éventer les diverses surprises que je réserve aux lecteurs, je peux juste dire que le prochain album comportera 54 pages au lieu de 46 !!!

***Comptes-tu enchaîner avec un Cycle du Feu, de l'Air, du Vide… ?***
Yep. Air, Feu et Néant…

***J'ai cru voir que OKKO s'exportait également aux USA… Du fait de ce succès, est-ce que OKKO reste ta priorité du moment,***

***ou travailles-tu sur une autre série ?***

Il serait dangereux pour le bien de Okko que je me disperse sur un autre projet. Ma série me prend déjà beaucoup de temps, entre les nombreuses séances de dédicaces et les produits dérivés, il me reste peu de temps pour faire autre chose. D'ailleurs, j'en profite pour vous signaler la sortie prochaine d'une version Okko d'un jeu de figurines d'escarmouche réalisée en collaboration avec Hazgaard éditions. J'en suis très fier, une expérience des plus passionnantes !

***Tu as également participé en tant qu'illustrateur sur la gamme du JdR FADING SUNS. Il n'y a pas eu suite pour toi dans ce créneau depuis ?***

C'était sympa (quoique vraiment peu rémunérateur), c'est pareil je manque de temps pour renouveler l'expérience. La vie est une vraie peau de chagrin…

***Un dernier mot pour nos lecteurs…***

Je vous souhaite de longues et heureuses heures de jeu… Et que les kamis vous protégent, vous et vos jets de dés !

***Propos recueillis par Olivier Camus***

Photo & Images – © Hub/Delcourt
www.okko.fr
www.editions-delcourt.fr

*(1) Pour plus d'informations sur la sortie de ce jeu de figurines, voir le site de l'éditeur Hazgaard ( http://www.hazgaard.com )*

# critique

## OKKO – Le Cycle de la Terre, tome.1

note

***« Dans le Japon médiéval, l'enlèvement d'une jeune geisha est le point de départ d'une chasse effrénée... »***

Voici comment débute la présentation du premier tome de la BD « Okko ». Mais le rôliste avisé ne devrait pas s'y tromper en allant plus loin et en y découvrant de nombreuses inspirations tirées du JdR Le Livre des Cinq Anneaux (L5A). On pense alors inévitablement à faire un parallèle avec Les Chroniques de la Lune Noire (de Froideval) tirées originellement d'une campagne de Donjons & Dragons jouée par son auteur.

Après un premier épisode de 2 tomes intitulé *Le Cycle de l'Eau*, le dessinateur et scénariste français Humbert Chabuel (alias HUB) redonne vie à son groupe d'aventuriers mené par le samouraï ronin Okko. Ici l'empire fantastico-féodal japonisant ne s'appelle pas Rokugan mais Pajan, ses grands clans de samouraïs s'y affrontent avidement, tout le monde s'y damne pour quelques kokus, ses sorciers manipulent les éléments, ses créatures immondes répondent aux noms de Onis (démons), Pennagolans, Ogres, etc… Bref, ça a la couleur et le parfum de L5A sans en avoir vraiment le nom.

Le groupe de héros se compose d'un énigmatique semi-Ogre se cachant derrière un masque Kabuki, quasi immortel, il fait office de bulldozer dans cette équipe hétéroclite, d'un sorcier/bonze peu crédible qui s'en remet plus volontiers aux divinités du saké, d'un jeune disciple orphelin du nom de Tikku (servant aussi de narrateur en toile de fond), et enfin du samouraï sans maître Okko, fine lame qui met son bras au service d'une chasse aux démons effrénée. Ce troisième tome, premier du *Cycle de la Terre*, envoie nos héros pour un périple éprouvant dans les montagnes enneigées à la poursuite d'une étrange secte de Maho-Tsukaï (sorciers maléfiques)…

Graphiquement, on a droit à un coup de crayon résolument moderne, à des couleurs très chaudes et tout à fait adaptées à chaque situation ; des planches agencées de manière osée sans jamais tomber dans le tortueux.

Pour sûr que l'univers de Okko ne manquera pas de s'étoffer prochainement, avec pour preuve les informations annexes développées sur le site officiel de la BD. Une série qui donne envie d'en (s)avoir plus ! A ne pas manquer donc, si vous êtes fan de l'univers de L5A ou tout simplement si vous aimez les histoires de héros solidaires et complémentaires. Hub réussissant le challenge de donner une équité à chacun de ses héros et n'hésitant pas à coller de multiples clichés et idées cinématographiques à ses personnages secondaires. Un de mes coups de coeur BD inégalé depuis *La Quête de L'Oiseau du Temps*.

***Olivier Camus***

*Déjà parus aux Editions Delcourt (collection Terres de Légendes) :*
*Le Cycle de l'Eau, tome.1 (2005)*
*Le Cycle de l'Eau, tome.2 (2006)*
*Le Cycle de la Terre, tome.1 (2007)*

# LA FOLIE N'EST PLUS CE QU'ELLE ETAIT...

***À l'heure de notre parution, la GenCon 2007 aura accueilli plusieurs nouvelles sorties tant attendues, parmi lesquelles il y a déjà quelques perles françaises. Concernant les nouveaux JdR, Patient 13, de création 200% gauloise, s'annonce comme l'un des plus excitants et confirme la montée en flèche de la notoriété du petit éditeur John Doe RPG (dK System, Final Frontier).***

P13 marquera sans nul doute un tournant dans l'histoire du JdR : les personnages évoluent, amnésiques, dans un univers entièrement clos, cloisonné à son hôpital psychiatrique. Dans ce huis-clos oppressant, David Lynch, Clive Barker et Cronenberg y font une joyeuse dépression nerveuse. Que font les personnages prisonniers dans cet endroit ? Pourquoi n'ont-ils aucun souvenir de leur passé ? Pourquoi les Blouses Blanches agissent comme des zombies ? Qu'arrive-t il a celui qui tire le numéro 13 durant la loterie imposée à tous les internés ? L'évasion est-elle vraiment possible ? Comment expliquer toutes ces manifestations étranges et paranormales ? Plus de questions que de réponses…
Patient 13 : Un décor psychologique où la part belle est laissée au role-playing, et où, enfin, les joueurs devront trouver des réponses sur eux-mêmes et un but à leur propre présence ; une expérience inédite !
Pour vous faire saliver, interview avec Yno, son auteur…

***Tout d'abord, une petite présentation : qui es-tu ? Comment en es-tu arrivé à l'écriture de JdR ? Et quel a été ton parcours jusqu'à la sortie imminente de Patient 13 ?***

**Yno :** Je m'appelle Anthony, j'ai 26 ans. Je suis infographiste dans la vraie vie et auteur de jeux de rôle dans la fausse. Depuis 6-7 ans, j'écris des jeux courts et des scénarios. D'abord en amateur par le biais de mon site perso (www.xperyments.com) puis, dernièrement, un peu plus professionnellement (avec la gamme *Vermine* par exemple).

***Présente-nous l'univers de Patient 13… Et, d'ailleurs, à quoi fait référence ce numéro « 13 » ?***

Patient 13 prend place au sein d'un hôpital psychiatrique un peu particulier. Les personnages sont considérés comme des fous par le personnel médical et ils sont enfermés dans ce lieu étrange sans pouvoir en sortir. Les Blouses Blanches se comportent comme des zombies, les Supérieurs comme des psychiatres sadiques et bornés et les personnages sont confrontés à tout un tas de bizarreries : personnages décalés, cafards qui parlent, murs qui chuchotent, couloirs sans fin. Le 13 de «*Patient 13*» fait référence à une loterie organisée irrégulièrement dans l'hôpital, une loterie où chaque patient doit tirer un numéro, son nouveau numéro de matricule. La particularité est que celui qui tire le ticket n°13 ne revient jamais…

***Et selon toi, à qui peut-il s'adresser ? Faut-il plutôt y jouer avec une table restreinte en joueurs ?***

Ce jeu s'adresse avant-tout à ceux qui veulent changer de décor par rapport à leur jeu fétiche habituel. Patient 13 est une alternative, un moyen de varier les plaisirs. Il est possible d'y jouer en petit comité pour accentuer l'ambiance paranoïaque et effrayante ou d'y jouer en « gros comité » pour obtenir un côté « prison » où chacun des personnages aura ses buts personnels et peut former des alliances avec les autres patients pour parvenir à ses fins.

***J'ai beau chercher dans ma mémoire encombrée, je ne trouve aucune référence de JdR dont l'univers est un huis-clos. Patient 13 serait-il le premier JdR d'un nouveau genre ?***

Je ne suis pas un historien du jeu de rôle mais il existe quelques jeux plus ou moins confidentiels reprenant les concepts d'hôpitaux psychiatriques et de prisons. *Patient 13* développe peut-être le concept de huis-clos plus profondément que ce qui a été fait jusqu'alors en présentant une multitude de personnages (supérieurs, patients et autres occupants étranges) ainsi qu'un détail du décor (une petite quarantaine de lieux et de pièces).

***Comment t'es venue l'idée de ce concept de huis-clos ? Quelles sont tes influences ?***

À l'origine je voulais écrire quelque chose de court et aucun concept n'était meilleur pour cela qu'un huis-clos, un univers cloisonné. De fil en aiguille, le huis-clos est devenu un hôpital psychiatrique. Mes influences sont nombreuses mais l'univers développé dans les jeux *Silent Hill*, les films de Cronenberg, les écrits de Philip K.Dick, les séries *Twin Peaks* et *Oz* font partie de mes sources d'inspiration.

***En plus d'en être l'auteur, tu as également une seconde casquette de graphiste. Etait-il important de rendre toi même l'ambiance de ton propre jeu en images ?***

Important, non. Mais comme j'avais la possibilité et que ma « sensibilité graphique » colle bien avec l'univers développé dans *Patient 13* il aurait été idiot que je ne le fasse pas.

***Au niveau règles, s'agit-il du dKsystem ou d'un système maison ?***

Le système n'est pas dK, c'est un système maison, simple qui fonctionne avec des D6. Il se base uniquement sur des Traits (pas de compétences, ni de caractéristiques, juste des Traits positifs/négatifs). Il y a des jauges de Lucidité, de Sang-Froid, de Vitalité pour gérer le personnage (pour savoir s'il est conscient de son environnement, s'il garde son sang-froid, s'il perd des points de vie). À ce titre, il y a en plus du combat "classique", un système d'affrontement psychologique où les adversaires s'intimident pour tenter de faire perdre le sang-froid de leur opposant.

***Sous quelle forme sortira le Livre de Base ? À quelle date ?***

Le livre de base fait 128 pages, il sort pour la GenCon France et sera en boutique début juin. Le jeu contient tout ce qui est nécessaire pour jouer: un système court, simple et original, une description complète des lieux, une trentaine de PNJ et surtout, une campagne en 13 épisodes afin de permettre de jouer directement et de montrer ce qu'il est possible de faire avec ce contexte particulier.

***Quel sera le suivi de la gamme ?***

*Patient 13* fait parti de la gamme DOA de John Doe, des jeux prévus pour se suffire à eux-mêmes. En terme de livre, pur et dur, il ne devrait donc pas y avoir de suppléments sauf succès foudroyant. Toutefois, quelques éléments vont rapidement être disponibles gratuitement à télécharger (des tickets de loteries à imprimer, des tests de Rorschach à utiliser, un résumé de certains éléments, fiche de perso, etc).

***A part P13, tu bosses sur quels autres projets ?***

Je ne suis pas superstitieux mais comme ça porte malheur d'en parler…

***par Olivier Camus***

Blog de Yno : Mister Frankenstein http://frankenstein.over-blog.com/
Blog de l'éditeur : John Doe RPG http://johndoe-rpg.org/

**SI KAFKA S'ETAIT PERDU A SILENT HILL...**

Prévu à l'origine pour être un concept solo, Patient 13 est donc devenu, au fil des développements, un jeu de rôle à part entière. Yno, son auteur, n'en est pas à son coup d'essai; après *Reservoir Bats*, *Le Syndrome de Babylone* ou encore un très bon one shot adapté de *Silent Hill*, le voilà donc qui s'immisce dans l'univers mi-carcéral mi-psychiatrique de *Patient 13* .

Dans ce huis clos moite et stressant, si le premier réflexe est de vouloir s'échapper, on comprend bien vite que le plus urgent est d'apprendre à y survivre. Ce qui est loin d'être facile; entre le règlement interne, le personnel "soignant" et les autres patients, c'est un véritable microcosme qui s'est mis en place, et mieux vaut s'y adapter au plus vite...

Autant le dire tout de suite, *Patient 13* n'est pas à mettre entre toutes les mains. Il faut une certaine expérience du jeu de rôle (ou tout du moins de la distanciation) pour en tirer toute sa quintessence. A l'aide d'un système de jeu assez transparent, il mise tout sur l'ambiance et le roleplay, ce qui nécessite non seulement un MJ (ici appelé Docteur) de qualité, mais aussi des joueurs (ou Patients) impliqués et prêts à relever le défi. Mais lorsque tout est réuni, *Patient 13* tient ses promesses, et vous apportera son lot de frayeurs et de pur bonheur rôlistique.
Et, qui sait, peut-être aurez-vous la "chance" de tirer le ticket gagnant à la loterie...

***par The Ju™***

# LES CROISADES D'UNNORD

**7,8 & 9 avril 2007**
**dans les locaux de HEI, Lille**

***Depuis maintenant 10 ans, les Croisades d'Unnord réunissent à Lille les amateurs de jeux de simulation de tous bords. Bien qu'à peine (re)sortis de notre cocon, il nous était impossible de manquer ce rendez-vous à deux pas de chez nous...***

## SAMEDI

### Baptême du Feu (et de l'Air, Terre, Eau, Lune)

Première sortie "officielle" de l'Assemblée depuis sa renaissance, ces Croisades-là étaient donc sous le signe du baptême. Nous arrivâmes donc en force et en nombre dans ce lieu de débauche, connu pour être fréquenté par de gentils étudiants le jour, et par de sombres adorateurs de Satan et autres psychopathes en puissance à l'époque des Cloches...

Une fois installés près du bar (ils savaient comment nous corrompre, les bougres!) par un des petits chaperons rouges (on me la fait pas à moi, je connais la vraie histoire!), nous nous hâtons de bâtir une barricade de tables entre nous et le monde extérieur. Mieux vaut prévenir que guérir...

Mais rien ne nous préparait à ce qui allait suivre...

J'aurais dû m'en douter. Nous ont-ils drogués? Ou alors peut-être n'étions nous pas suffisamment préparés...

Et oui, hormis quelques énergumènes, ce sont bien des gens normaux que nous avons croisés aux Croisades. Même qu'on les a invités à nos tables. C'est dire! A propos de Table, nos fiers Chevaliers de la Table Ronde n'ont pas chômé. Les pions ont chauffé tout le week-end, pas de 35h à Camelot! Et si ça se trouve, même cet abruti de Perceval a réussi quelque chose sur la cinquantaine de parties... Comme quoi, tout arrive!

Les autres jeux? Ils n'ont pas été en reste. Entre Seb qui remontait ses manches pour affronter le Mythe (Horreur à Arkham) et Christophe qui démontrait que devenir Primogène n'était pas de tout repos (Vampire: Prince of the City), pas le temps de souffler. Tant d'activité, c'était là "leur" tactique pour mieux endormir notre méfiance; le backstab se rapprochait à grands pas!

Pendant que notre Olivier jouait le smitrailleurs en chef, Stéphane emmenait ses ouailles pour une initiation à Trinités, particulièrement attendue... Et là, c'est l'hécatombe; à peine l'intro passée, ces vils organisateurs vinrent enlever de force (bon, j'exagère...) un joueur qui avait le malheur de suffisamment connaître Arkéos pour remplacer au pied levé un meujeu peu scrupuleux... C'est là que j'aurais dû me méfier, je connaissais le programme, pourtant...

Oui, car c'est ensuite votre serviteur qu' "ils" sont venus débaucher, avec deux malheureuses bières pour me corrompre...
Incapable de résister à l'appel du Nephilim le soir au fond des bois (à moins que ce ne fut la bière...), j'abandonnai donc lâchement notre Président, la tête basse et prêt à me prendre une volée d'objets contondants divers. Pauvre Stéphane, heureusement qu'il lui restait le soutien de Maggy pour faire face à ces êtres dégénérés!

Bon, autant le dire, les 45 minutes qui ont suivi ont probablement été les plus courtes de ma vie de rôliste. Absorber un scénario, cinq personnages et créer les aides de jeu manquantes en si peu de temps (merci Diego pour la clé!). J'ai dû tomber dans la faille spatio-temporelle des MJs paniqués, à peine le temps de relever la tête qu'on m'appelait pour me mener à l'abattoir. Pas de bol, j'ai raté mon jet de discrétion...

Je vais éviter de faire un résumé de la partie (surtout que je compte bien la faire rejouer un de ces quatre!), je me contenterai de dire que tout s'est étonnamment bien passé (malgré la présence du trublion Pradines en mode Parano), une fois tout le monde prévenu du postulat de départ (pas de préparation, pas de bouquin de règles, à l'arrache, quoi!).

C'est donc tardivement que je suis sorti de ma bulle du 6è étage (la hauteur nous avait probablement permis de nous rapprocher de l'Eïdos), étonné de l'heure, et totalement inconscient de ce qui avait bien pu se passer durant mon absence. Je me suis précipité aux nouvelles, pour apprendre que Stéphane aussi avait été réquisitionné, pour un Dr. Chestel avec la clique la plus déjantée de la journée (naheulbeukiens amateurs exceptés).
Pour une première, que d'action! Même si le dimanche s'annonçait plus calme, il nous fallait bien quelques heures de repos bien mérité avant d'affronter "Day 2: Day of the Onion"...

## DIMANCHE

### Day 2: Day Of The Onion

Le repos du guerrier est éternel, à ce qu'il paraît. Il faut donc en déduire que le rôliste n'est pas un guerrier, puisque les yeux étaient unilatéralement mi-clos de retour dans la capitale des Flandres. Et pourtant, il a bien fallu se remettre dans le bain, puisque, une fois les premiers tournois terminés, la horde revint refluer vers nos tables accueillantes.
Jusque là, il avait bien fallu se mettre en jambes en faisant rentrer dans l'histoire un Jack enfin victorieux (London 1888) avant de renvoyer Yig jouer avec les Grands Anciens (Horreur à Arkham), à chaque fois en ramenant à nous une âme égarée en manque de jeu (ou plutôt entre deux tournois...).

Au bout du compte, seul notre vaillant Seb aura eu l'opportunité (et le courage) d'initier aux joies des ruelles londonniennes de joyeux drilles pour qui l'aspect collaboratif de la chose fut long à se révéler. Il aurait pu peler un oignon, il n'aurait pas autant pleuré, et sans notre soutien indéfectible (et houblonné), qui sait ce qui serait advenu de ces pauvres jeunes gens sans défense face à un Seb assoiffé...

A peine le temps d'assister à la remise des prix, que le temps des photos souvenirs était venu. Allez, on remballe vite avant que la pleine lune n'arrive et ne révèle le vrai visage de tous ces rôlistes. M'enfin, rendez-vous dans un an, ou trouvera un moyen de prouver que nous étions les seuls gens normaux et sains d'esprits. Ou pas.

***par The Ju™***

*à nouveau, un grand merci aux organisateurs des Croisades pour leur accueil et leur disponibilité. Promis, on reviendra!*

site des Croisades d'Unnord: http://croisades.free.fr/

**PHOTO DE FAMILLE**
*les derniers courageux de L'Assemblée posent pour la postérité*

# TRAÎTRES & USURPATEURS

## ou l'art et la manière de pimenter un groupe de joueurs

**Cet article alertera le meneur de jeu plutôt habitué à gérer le relationnel parmi ses joueurs. Les débutants auront tout de même une vision de ce qu'ils pourront mettre en place à l'avenir afin de pimenter leurs parties.**

### Au commencement…

Une séance classique de jeu de rôle se déroule toujours sur le modèle du Maître de Jeu opposant ses PNJ aux personnages des joueurs. Ce qui amène les joueurs, comme vous le savez certainement, à former une équipe soudée avec tout de même d'inévitables petites tensions au sein du groupe, surtout si les archétypes de PJ proposés reposent sur des castes/familles/races/clans. Exemple : L'elfe répugne à servir aux côtés du nain dans *JRTM*, le Ventrue déteste les méthodes du Brujah dans *Vampire*, etc… Ceci amenant souvent à dispute, on assiste à des scènes de roleplaying tout à fait honorables sortant de la ligne directrice du scénario et peut-être du train-train du *tous-ensembles-unis-contre-les-méchants*. Tout cela demeure pourtant à la portée d'un meneur de jeu moyennement expérimenté, et pour cause, les PJ gardent toujours en vue le même but commun. Ici, nous vous proposons de changer ce dernier paramètre.

### Soudain le changement…

Et si soudainement, c'est vous, Maître de Jeu, qui engendriez ces situations cocasses ? Le but : mettre du piment dans la sauce du groupe. Le concept est simple, il suffit de faire entrer un loup dans la bergerie.
Le loup : un joueur qui manipulera un personnage allant à l'encontre du but des autres joueurs, un personnage que vous aurez pris soin de créer de toutes pièces pour les besoins du scénario. En fait, il s'agira d'un PNJ diabolique, certainement pas le cerveau de l'opposition, mais une troisième force concurrente aux buts tout aussi inavouables. Pour se faire, nous nommerons ce concept « collaboration », le fait qu'un joueur soit de mèche avec le MJ.
Mais, on peut aussi distinguer deux alternatives pour ce collaborateur : le Traître, facilement interprétable, ou l'Usurpateur, plus complexe à mettre en place.

## Le Traître

### Mise en place

Le traître dans un groupe de PJ est un personnage dont le joueur, choisi par le MJ, s'engage à jouer un double jeu, un personnage à deux facettes. Bien souvent, le joueur-traître est votre ami le plus assidu de vos parties et/ou qui ne rechignerait pas à créer un nouveau personnage éphémère à vos côtés et sous vos directives. L'insertion d'un traître s'adapte mieux lorsque vous entamez une nouvelle campagne, ou à l'occasion de la mise en place d'un nouveau groupe de joueurs dans votre univers préféré. En tant que MJ, vous devez fixer les buts et l'historique du traître en considérant en parallèle les limites du roleplaying du joueur collaborateur.

### But & Jeu de Scène

Le traître sera un personnage qui aura pour but principal d'utiliser les services intéressants des autres personnages du groupe pour accomplir ses sombres desseins diaboliques ou cupides. Les pauvres crédules manipulés seront la plupart du temps des combattants devenant, dans l'objectif du traître, de la chair à canon ou tout du moins des remparts face à la menace globale des PNJ du scénario.
Pourquoi ce besoin de manipuler les autres PJ ? Le traître possède bien souvent une constitution chétive (Un riche notable bedonnant des années 20 engage des Investigateurs chevronnés contre très forte somme, jouant le boulet au cours de l'aventure ; il s'agit en réalité d'un sorcier avide de pouvoir voulant s'emparer du puissant artefact…) ou encore s'agit-il d'un être noir très puissant ne pouvant ou ne voulant révéler ses pouvoirs au grand jour (Dans *Mage*, un pitoyable initié solitaire s'attire la sympathie du groupe et se révèle être un agent Technomancien infiltré dans les Traditions, communiquant ses infos aux Hommes en Noir). Dans la plupart des cas, le traître travaille pour son propre compte auquel cas il peut déployer une escouade de spadassins lorsqu'on le démasque ; ou alors il officie pour le chambellan régicide qui ne veut pas que la quête de preux chevaliers se voit accomplie… Le concept de la taupe infiltrée chez les joueurs et alors ici facilement exploitable, d'autant plus si les joueurs appartiennent tous à une organisation commune (la Camarilla, les Cops, les agents du MI6, l'Alliance Rebelle, …).

Le traître doit se jouer en permanence de la confiance des autres joueurs, et même en abuser vilement (le MJ et son collaborateur sont priés de retenir leurs fous rires). En jouant la carte de l'apitoiement, le traître gardera d'autant plus facilement et plus longuement son masque ; le contrat sera rempli dès lors que les autres joueurs seront persuadés d'avoir pris sous leur protection « ce pauvre hère de chien galeux », d'où la nécessité de choisir un joueur chevronné dont le roleplaying à double facette et les mimiques amènent la confiance/pitié/sympathie.

*Variante possible : Le traître dit « involontaire » n'est pas à proprement parler un nouveau personnage mais le personnage habituel du collaborateur qui se retrouve soumis à une pression telle qu'il n'a d'autre choix que de trahir les siens (sa famille est prise en otage, on le fait chanter, une microbombe a été incorporée dans son corps, …)*

### Soupçons

Les soupçons sont aussi une distraction à introduire : des objets de l'équipement disparaissent, les hommes en noirs sont systématiquement sur les lieux avant le groupe, …
Lorsque la paranoïa et les soupçons d'infiltration au sein des joueurs s'accumulent, faites effectuer des jets de dés sur des compétences liées au doute (perception, empathie, vigilance, manipulation, …). Montez, si le coeur vous en dit (selon votre degré de pratique du JdR) les joueurs les uns contre les autres. En termes de jeu, il suffit de les prendre en aparté tous ou seulement certains et revenez à la table de jeu avec un sourire en coin (alors que votre entretien était des plus anodins) ; un seul mot vous viendra alors à l'esprit : zizanie ! Bref, jouez à la fois sur le doute des personnages, et la confiance mutuelle, peut-être un peu trop prématurée, des joueurs.
Ces soupçons peuvent aussi être noyés si le groupe des aventuriers est suivi par un voire plusieurs PNJ alliés (ou suivants) sur lesquels la paranoïa peut se rejeter plus aisément que sur un joueur censé être un « ami ».

### Révélation

La révélation, c'est-à-dire l'instant où le masque du traître tombe, doit survenir lorsque la scène finale de votre scénario/campagne est en ébullition. Les doutes de certains/tous les joueurs se retrouvent fondés ; les sicaires apparaissent pour tenir en respect les PJ et autres PNJ s'opposant à la cause du traître, ou lorsqu'enfin le but ultime est atteint, l'entité démoniaque concurrente vaincue et l'objet de la quête récupéré, le traître révèle son identité dans un rire moqueur et s'enfuit avec le Graal, pensant avoir cloué les PJ dans une impasse… C'est ici que votre collaboration obtient sa récompense et que vous, en tant que MJ, gagnez vos gallons de Grand Manipulateur de PJ crédules.

### Espérance de Vie

La durée de vie du traître est bien plus longue que celle de l'usurpateur (cf. ci-après). Le collaborateur peut user de son/votre personnage durant une campagne entière, ou le ressortir uniquement lorsqu'il joue avec votre groupe de joueurs « manipulés », alors qu'habituellement, il reprendra son autre personnage préféré. Mais il faut savoir qu'une fois le masque tombé, le personnage du traître est alors inutilisable ou s'il le reste c'est sous la forme d'un PNJ.
Selon la performance d'acteur jouée par le collaborateur, le traître pourra ou non être livré en pâture à la colère des autres joueurs ou à leur pardon ! Après tout, comment pourrait-on ôter la vie à un être si pitoyable (qui a été orchestré excellemment comme tel). Vous êtes seul décideur d'une rédemption possible pour ce type de personnage.

## L'Usurpateur

### Mise en place

L'usurpateur tient bien du traître pour ce qui est du concept mais demeure plus difficile à mettre en place et surtout à être interprété par votre joueur collaborateur. Ici, le joueur prend la peau d'un PNJ encore plus démoniaque que le traître (pourquoi pas le big boss de votre aventure), mais la différence subsiste dans le fait que ce personnage n'aura pas besoin de s'attirer les bonnes grâces des autres joueurs : l'usurpateur, comme son nom l'indique, a dérobé les traits et l'identité du personnage habituel de votre collaborateur !
La mise en oeuvre d'un tel vol d'identité et d'apparence ne peut se faire qu'avec des moyens magiques et/ou surnaturels tels les dopplegangers de *Warhammer* ou *D&D,* ou les pouvoirs « changeformes » de certaines créatures du *Monde des Ténèbres*, par exemple. D'autre part, certains sorts ou artefacts puissants existent certainement dans vos recueils de magie med-fan pour y répondre. Dans un aspect contemporain ou S-F, nous pouvons même nous risquer à évoquer la chirurgie esthétique, un haut niveau de compétence de déguisement (*James Bond 007*) ou encore l'éventuel production d'un clone biologique ou robotique de la victime (*StarWars, Mage*). Les masques en latex de *Fantômas* ou *Mission Impossible* peuvent ici être exploités. Dans tous ces cas, le nouveau personnage du collaborateur devra posséder tous les traits caractéristiques de l'apparence et de la description de l'ancien personnage connu de toute la table de jeu.

### But & Jeu de Scène

Les buts restent bien sûr les mêmes que ceux du traître mais avec un role-playing plus difficile à intégrer.

### Soupçons

Deux problèmes d'interprétation subsistent dans le concept de l'usurpateur. Primo, la mémoire du personnage remplacé n'est pas acquise par le joueur (à moins d'un sort puissant d'emprise mentale) ; le joueur doit, en conséquence, se limiter à ne pouvoir les évoquer. Il faudra donc s'arranger pour éluder ou mieux esquiver les questions des autres joueurs basées sur les souvenirs. Secundo, l'usurpateur n'a aucune des compétences ou des habiletés/pouvoirs de sa victime (à moins qu'il ne s'agisse d'un clone génétique) ou tout du moins, elles ne peuvent être identiques à 100%. Il ne faut pas non plus oublier que l'usurpateur peut ne pas réagir comme attendu aux habitudes du personnage originel. L'époque, le lieu ou le pays, les us et coutumes de ce dernier peuvent être totalement étrangers de l'usurpateur.

### Révélation

Lorsque le masque de l'usurpateur tombe, c'est pour révéler une créature repoussante ou un être machiavélique très puissant ou recherché des autorités, … Les autres joueurs ainsi dupés n'auront de cesse de vouloir sa mort, mais avant ne pourraient-il pas s'inquiéter de savoir « …mais où est le vrai Bobby ?… Est-il toujours vivant ? ».

### Espérance de Vie

Pour les raisons précédentes, l'usurpateur n'est jouable que pour une seule session (one-shot) car son espoir de garder le masque plus longuement ou de survivre au courroux des PJ est infime.

## Vous êtes Dieu-le-Père,

**et le sort des traîtres vous appartient !**

N'oubliez surtout pas que votre collaborateur, qu'il soit traître ou usurpateur, n'est là que pour pimenter l'aventure. En aucune manière il ne faut mettre en péril la vie des PJ ou celle de votre campagne pour garder à tout prix votre collaboration et son masque voilé. Si le collaborateur est démasqué avant l'heure, et bien soit, mangeons le piment immédiatement ! Il suffit de jouer la scène de la révélation à cet instant. Si le traître meurt sous les coups des PJ, votre collaborateur peut se retrouver sur la touche pendant un moment (jusqu'à la fin du scénario). La règle primordiale veut que le traître et l'usurpateur ne soient que des personnages « one-shot » (car voués à une mort certaine dans la majorité des cas) et ne doivent devenir les personnages habituels d'un joueur.
Pour ces raisons, les concepts introduits dans cet article ne doivent en aucun cas monter les joueurs manipulés contre vous ou votre collaborateur, arrangez-vous pour satisfaire tout le monde et garder un certain esprit de fair-play convenu. Et dans le pire des cas, rappelez-vous que le personnage du traître ou de l'usurpateur vous appartient plus qu'il n'appartient à votre collaborateur, son destin vous incombe donc, en cas de bourde n'hésitez pas à en reprendre les commandes toujours en considérant ce qui a été joué auparavant.

### Le Goût du Piment

Le but de ces deux concepts est de changer d'orientation dans votre maîtrise du JdR, le temps d'une aventure ou d'une campagne. En conclusion, faites en sorte que le goût du piment soit le moins amer pour toute la tablée. Le MJ voit sa collaboration devenir fructueuse, permettant de transformer un scénario qui aurait pu être banal en une épopée épique de suspicion et de zizanie au sein des joueurs ; après tout le MJ peut s'amuser aussi pour une fois ! Le collaborateur aura lui aussi un plaisir jouissif à manipuler ou à un niveau moindre à duper ses partenaires. Pour les autres PJ, et suivant le caractère de chacun, il faudra éviter les vexés, les « quoi ? on a joué pendant 8 heures pour se faire avoir sur toute la ligne ! », etc… Mais la plupart du temps, vous aurez impressionné votre auditoire.

***par Olivier Camus***

ceci est une version "lite" des **Carnets de L'Assemblée** numéro zéro, réalisée exclusivement dans un but promotionnel, et ne représente en aucun cas une version définitive.

***la rédaction***