

BLOODLUŠT

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°227 – 22 SEPTEMBRE 2021

Rien de neuf, ni de très original à dire. Pour ne pas sombrer dans le banal, on évitera les sempiternelles blagues autour du fait de supprimer l'édito. Idem pour les dépressions en cours chez BadButa, ou les états médicaux (a)variés de certains.

Donc, privé des refuges coutumiers, on va se contenter de vous souhaiter une bonne quinzaine, en attendant la suite.

LE COMPLEXE DE L'ÉRUDIT (par Rafael)

Cet article aurait pu s'appeler autrement. Parmi les titres envisagés et les versions de travail, il y avait notamment « *Faites ce que je dis, pas ce que je fais* », « *Le vrai problème avec Bloodlust* » et « *Bad RPG making - A guide to my worst mistake* ».

Mais « *Le complexe de l'érudit* » est une bonne manière de nommer la chose. En gros, on va simplement discuter de ce que nous considérons comme l'un des atouts de Bloodlust Métal, et aussi comme sa pire faiblesse de conception. C'est aussi l'erreur que nous continuons à faire dans les trois-quarts des Chagars, et ce qui fait venir la majorité de nos lecteurs. Quitte à se flageller, autant vous taper un peu dessus, non ?

Donc parlons un peu info-dump massif, sur-glossaire et overdose de gras.

L'encyclopédisme comme fièvre bénigne du meneur

Partons d'un constat simple : Bloodlust Métal peut se résumer en quelques lignes. Jetez un œil sur la quatrième de couverture du livre de base. La colonne de gauche suffit à comprendre le ton, le thème et le style du jeu. En 178 mots.

Puis, pour avoir une idée un peu précise de ce que le jeu propose, sept pages d'intro suffisent. Quelques questions-réponses pour préciser les intentions, une poignée de vannes, les descriptions des peuples et un historique pour situer tout ça.

Et c'est tout. Le reste du livre n'est qu'un usage de loupes de plus en plus précises. Des détails, des descriptions, des tableaux, des gens et des Armes. Des cartes aussi, plus ou moins détaillées. Avec toujours l'envie d'en donner plus. Dans chaque description, une idée de scénario. Glisser des termes évocateurs sur le plan de Durville, mais vous laisser choisir la différence entre les médines blanches et rouges.

Sauf que...

L'encyclopédisme comme maladie aiguë de la table de jeu

Tous ces détails sont utiles, agréables à lire et à découvrir, et chacun apporte sa part de saveur à Tanæphis. Mais aucun n'est réellement nécessaire.

Dans le cadre d'un livre ou d'un film, une œuvre linéaire, ce genre de choses ne posent aucun souci. On amène chaque référence quand elle est utile, on joue avec – le principe set-up/pay-off – et on passe à la suite. Sauf que là, on parle JdR. Et idéalement, le jeu de rôle est joué. Pas simplement lu.

Donc pour être utile, chaque détail doit être intégré. Par tous.

Le bœuf de trait basique de la fantasy médiévale basique suffit pour les besoins d'évasion du joueur moyen. Ça change agréablement du véhicule à moteur, et les blagues à base de bouse sont rigolotes. Mais pour que le polac de Bloodlust s'impose à la table, il faut que les joueurs y trouvent leur intérêt.

Si ce n'est qu'un bœuf avec un nom différent, aucun intérêt. Le fait que ce soit en réalité un taquin n'y change presque rien. Mais ajoutez sa lenteur, sa bêtise, et sa lâcheté naturelle, et vous commencez à avoir une esquisse de truc utilisable. Maintenant, lancez un combat épique dans une ferme relais, avec des pouvoirs d'Armes impressionnants, tonnerre et flammes. Racontez la fuite des bestiaux de la ferme, les poules sautant partout, les bêlements des agneaux. Et pour finir, les polacs brisant la porte de leur étable, bondissant mollement en tous sens, et le plus gras de la bande commençant à essayer de grimper à l'abri, sur les épaules du beau Bjorn, PJ piorad toujours si fier de rappeler à tous sa grande taille.

Voilà. Le détail est devenu un véritable élément du monde. Une anecdote vivante. Grâce à vous, meneur, et à vos efforts. Parce que le Bloodlust Métal que nous avons écrit n'est pas un jeu de rôle. C'est juste un bouquin. Il ne devient un jeu de rôle que quand, après l'avoir lu et mis à votre sauce, vous le ressortez à vos joueurs. C'est votre charge d'opérer cette transformation. De prendre des trucs dans le fouillis que nous avons pondus, et d'en faire un tout cohérent pour vos joueurs.

Et soyons francs, on ne vous facilite pas la tâche. Je plaiderais volontiers l'erreur de jeunesse. Sauf que je ne suis plus si jeune, et à bien y regarder, c'est loin d'être fini.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



L'encyclopédisme comme cancer de l'auteur

Le souci avec la description d'un monde comme Tanæphis, c'est que c'est agréable à faire. Chaque détail donné, chaque anecdote racontée, est un petit plaisir. Tous donnent un petit rush de satisfaction immédiate. L'impression de pousser un peu plus loin la cohérence et la finesse de l'univers. Ayant longtemps joué à Bloodlust Classic avant d'en faire le remake, c'est aussi effroyablement facile dans notre cas.

Côté lecteur, le rush est presque aussi puissant. À chaque info découverte, on se sent plus en phase avec le monde. On le connaît mieux. Il devient plus vivant, plus réel. Star Wars, la Terre du Milieu, Barsaive ou Rokugan se servent des mêmes biais.

Pour le lecteur c'est un plaisir sans fin.

Pour le joueur, un piège terrifiant.

En effet, que se passe-t-il si vous ne connaissez pas tel ou tel élément ? D'un seul coup, tous les avantages narratifs de ces détails, tout le plaisir qu'ils proposent, deviennent autant de chausse-trappes.

Les joueurs ne comprennent rien à ce scénario ? Pourtant vous l'avez basé sur un élément parfaitement canon de l'univers (la note de bas de page n°3 du Chagar 703, « Accents locaux et erreurs de prononciations communes »). Sauf que, pas de chance, aucun joueur n'a lu ce texte, ou ne se rappelle du même détail obscur que vous.

Encore pire, que faire si la description que vous venez de donner ne colle pas avec celle tiré d'un texte quelconque ? Surtout que l'un de vos joueurs casse-bonbons se rappelle très bien ce texte, lui ! Des générations de meneurs de JRTM ont vécu cet instant horrible, où Tolkien « dans le texte » s'invite à la table pour les contredire.

Alors quoi ? Trop de détails tuent le détail ? On arrête les Chagars ? On retente Bloodlust Édition Lithium, en quarante pages, règles comprises ?

Un remède tellement con que ça pourrait être de l'homéopathie

Posons trois principes. Si vous êtes d'accord avec ces bases, et arrivez à les respecter vous-même, vous ne devriez pas avoir trop de soucis.

• **Les détails aident à décrire le monde. Il doivent amener des choses intéressantes, mais ne doivent jamais être essentiels.**

Cette première règle est surtout déclarative, mais c'est aussi un rappel utile au meneur de jeu. Une fois le monde décrit, ne changez pas les bases de ce que vous avez posé. Si vous avez une nouvelle idée qui change tout, libre à vous, mais ce n'est pas un détail. Décrivez la comme telle et donner lui l'importance qu'elle mérite.

Préciser, ajouter, embellir. Ok.

Modifier, redéfinir, changer l'essence ? Nope.

• **Les éléments d'une histoire doivent venir dans l'histoire. Importants ou secondaires, ils doivent apparaître dans cette histoire et ne pas venir de l'extérieur, même d'une source « officiel ».**

Ne considérez jamais un élément du monde comme posé et fixe si vous ne l'avez pas amené et décrit vous même. Et même dans ce cas, ne le prenez pas pour acquis sans l'avoir vu comme tel en jeu. Si vous voulez que vos joueurs utilisent un élément particulier du monde pour résoudre tel ou tel aspect de votre scénario, amenez le naturellement en cours de jeu. Cela peut-être compliqué, et il faudra être fin pour ne pas le faire de façon trop évidente, mais si vos joueurs n'ont finalement pas connaissance de ce détail du monde, votre scénario finira dans l'eau.

En campagne, la même astuce peut servir, en posant à chaque scénario des bases pour la suite. Les détails appris scénario 1 servant dans le 3, et les infos pêchées dans le 4 éclairant les mystères du 2. Vous savez déjà faire ça avec les indices. Essayez avec les détails culturels et les bizarreries locales. Les mécanismes sont presque les mêmes et la satisfaction de créer un monde cohérent est incomparable.

• **Si un bug apparaît à la table, on le résout autour de la table, en équipe. Aucune autorité suprême, livre ou auteur, ne doit se mettre entre les joueurs et la partie.**

Celle-ci est spécialement dédiée à tout les gens qui voudraient citer le Chagar ou les textes de tel ou tel supplément pour contredire un meneur de jeu ou un autre joueur. Notre réponse est simple : nous avons tort. Je ne sais pas ce que le meneur a dit ou pourquoi, mais si vous devez vous référer à nous, vous avez un souci.

Nous sommes les pires juges possibles, car nous ne sommes pas autour de la table. Nous ne connaissons pas votre version de Tanæphis. Nous ne sommes donc pas des références viables, et le Chagar n'est qu'un addendum régulier, lu par une poignée de fans hardcores.

Partez du principe que votre table est la référence. Mettez vous d'accord entre-vous. Entre amis. Nous ne le prendront pas mal. Promis. Après tout, nous savons combien de contradictions nous avons commises entre les Chagars, les Mois des conquêtes et le livre de base. Ne demandez pas. On a déjà assez honte comme ça.