

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°159 – 6 MARS 2019

Numéro un peu spécial, avec quelques explications sur nos soucis actuels, et l'impact sur nos publications. Comme c'est un peu long pour un édito, on en cause tranquillement dans le mag.

Puis en page 2, un petit article généraliste – c'est à dire non-exclusif à Bloodlust – sur la création de figurant.

DES NOUVELLES DU STUDIO *(par Rafael)*

Depuis un trop long moment, nous vous parlons des soucis de notre petite équipe⁽¹⁾. Nous sommes restés volontairement vagues pour ne pas vous ennuyer ou nous perdre en digression. Mais bon, là, ça devient épique, donc autant vous tenir au courant⁽²⁾.

Pour résumer le début de la saga – la partie chiant – situons le décor. Nous sommes donc parisiens, résidents dans un ensemble d'immeubles anciens, avec des apparts minuscules mais franchement sympas. En gros, un coin idéal, tranquille et cool, à deux pas du quartier asiat et de la place d'Italie. Cela fait quinze ans que nous vivons là, et Bloodlust à été bricolé, testé et écrit ici, de A à Z. En gros, on aime bien le coin.

Là-dessus, débarque un considérable fils de pute. Le genre de voisin dont on imagine qu'il n'existe que dans un mauvais scénario de Raoul. Bruyant, agressif, bruyant, indélicat, bruyant, et par dessus tout, bruyant. Je vais sauter les tentatives d'explications, d'arrangements, de négociations, et les autres pistes explorées pour résoudre la situation. En gros, disons que dans ce genre de cas, si l'ordure de service refuse de se comporter de manière humaine, personne n'a le temps ou les moyens de s'en charger. Et du coup, si tu es la victime, tu te résignes ou tu te barres. Point final.

Le passage d'une situation à l'autre ne s'est pas fait sans mal. Il faut dire qu'entre « Un petit appart sympa au cœur de Paris, calme et pas cher, sûr et silencieux » et « Une cage résonnant de bruits variés jusqu'à 5 heures du mat, avec agressions diverses », il y a un beau saut à encaisser. Ainsi, nous avons passé une année merdique, sur divers plans, avec une fatigue de plus en plus marquée et divers soucis de santé, la stress et les soucis s'empilant. Cela provoqua la mise en stase de presque tous nos projets, JdR ou autres⁽³⁾. Seul le Chagar à survécu, ultime planche de salut, même si lui aussi a pris quelques sales tartes dans le museau, avec l'arrêt – temporaire – de la campagne, et une qualité fluctuante. Ce qui nous amène à cette fin d'année 2018, et la petite cerise au vitriol sur le gâteau au caca.

Le 23 décembre dernier, je suis entré aux urgences suite à un AVC – une hémorragie cérébrale – et j'y suis resté quelques jours, d'abord en service intensif puis en observation. Un mois plus tard, bis repetita non placent : nouvel AVC, et cette fois-ci c'est un infarctus cérébral. Nouveau séjour à l'hošto, quinze jours cette fois.

Les conséquences ? Pour commencer un redémarrage un peu paniqué, et c'est un fichu miracle qu'on ai eu un Chagar tous les quinze jours durant la période. Un gros et franc merci à François pour le coup, d'autant que ce n'était pas franchement le seul truc sur lequel il devait bosser en ce début d'année. Chapeau.

Ensuite ? On verra selon la suite des blagues, mais on reste fixé sur une fin de la gamme aussitôt que possible. On a revu certaines ambitions un peu à la baisse, pour pouvoir finir au plus vite. Ce n'est pas qu'on n'ait plus envie de figoler, mais disons que l'impression générale « d'avoir le temps » de « faire au mieux » n'est plus forcément aussi nette ici.

Enfin, le studio va se relocaliser, et quitter la capitale pour un coin de campagne lointain et plus tranquille. L'an dernier, quand j'expliquais à certains amis que la situation ici n'était plus « vivable », je pensais faire dans l'imagé, voir le métaphorique. Apparemment, le stress, la fatigue et la tension ont décidé que non, on était dans le constat clinique simple. D'où le déménagement en catastrophe, pour en éviter une nouvelle. On garde un pied à Paris, mais le plus gros du temps sera passé au vert, pour profiter un peu du calme et produire des textes bio et du JdR durable.

Voilà, maintenant vous savez tout. On se relance doucement, sans trop savoir si tout tiendra ni comment, mais avec toujours l'envie de sortir la fin de la gamme. L'équipe BadButa est toujours là. Le Chagar Enchaîné aussi. Et ça continue.

(1) Dans cette petite histoire, le « Nous » désignera François et Rafael, c'est à dire la partie « texte » de Bloodlust, aussi connu sous les surnoms de BadButa ou des Ludistes pour les lecteurs de notre vieux blog d'infos.

(2) Au mieux ça vous intéressera ; au pire, ça vous fera marrer et c'est toujours ça de gagné.

(3) Ajoutez à cela la mort de Nolife, second gros coup sur la tête de l'année, qui résonne encore pour nous.

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.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



DESSINE MOI UN FIGURANT ! (par Rafael)

Ceci est un résumé d'une de mes méthodes pour créer un figurant quelconque sur le pouce pour un scénario. Ce n'est ni révolutionnaire ni particulièrement original, mais je me dis que cela peut aider certains meneurs débutants dans leur quête d'astuces pour se faciliter un peu la vie.

LES TROIS TRUCS

Une solution pour construire rapidement un figurant intéressant, est de se poser un défi en essayant de remplir un petit schéma simple : l'astuce des trois trucs. Vous allez simplement définir le figurant en trouvant trois idées, dans un ordre précis.

1 – Qui est-il ?

Le premier terme est simplissime, et correspond déjà au mécanisme de Bloodlust. Il faut simplement définir le figurant le plus clairement possible. Pas de complication ici. Trouvez simplement le terme précis qui décrit le rôle ou la position du figurant dans l'histoire, et le tour est joué.

Prenons quelques exemples qu'on réutilisera ensuite.

- *Une garde ; une barmaid ; un brigand ; un vendeur d'épices*

2 – Une précision visible

Là, vous allez donner un détail ou une précision sur le figurant. Le but est d'ajouter un peu de couleur au PNJ, pour que vos joueurs se souviennent de lui dans la masse des passants et des quidams divers.

- *Une garde ... agressive*
- *Une barmaid ... menteuse*
- *Un brigand ... malheureux*
- *Un vendeur d'épices ... amoureux de sa femme*

Ce détail, vous le montrerez aux joueurs. Le but n'est pas d'en faire un mystère, mais une caractéristique du figurant, et surtout, un composant de votre jeu. Vous ne jouerez pas de la même façon un figurant agressif, menteur, amoureux ou malheureux n'est-ce-pas ?

Avec l'élément (1), vous avez un PNJ de base, bateau, banal ; une silhouette en carton-pâte, qui tient sa position, tout juste. Avec l'élément (2), la précision, vous venez de lui ajouter un peu d'épaisseur.

3 – Une précision décalée

Sur ce dernier élément, ajoutez une précision inattendue, étrange, bizarre ou simplement sans rapport évident avec le figurant. Le but n'est pas de faire dans le burlesque ou le délirant : vous devez simplement trouver un truc un peu original, qui détone avec le PNJ de base.

Notez que cette précision ne sera pas forcément évidente comme le (2). Elle est aussi là pour vous aider à interpréter le figurant, mais cette fois, vous pouvez vous permettre un truc un peu plus planqué ou discret, pour gagner un peu de profondeur. De plus, si un joueur s'intéresse à lui, vous aurez déjà quelques éléments à proposer, sans devoir improviser directement. Pour trouver cette précision, vous pouvez vous appuyer sur l'un ou l'autre des éléments déjà posés, ou trouver quelque chose de totalement nouveau, tant que vous imaginez déjà une petite histoire pour lier la sauce.

- *Une garde agressive ... et veuve depuis peu.*

Au choix, vous avez une explication pour son agressivité (tristesse, solitude) ou pour son veuvage (si l'agressivité était là avant).

- *Une barmaid menteuse ... qui pique dans la caisse.*

Le genre de PNJ un peu folklo, qui amuse les PJs avec ses pitreries, jusqu'au moment où elle essaie de leur mettre ses vols sur le dos pour se dédouaner.

- *Un brigand malheureux ... avec une âme d'artiste.*

Improvisé en quatrième vitesse après un combat – presque une rencontre aléatoire – celui-ci a fini en protégé des PJs, qui l'ont forcé à se présenter devant un noble local pour devenir artiste officiel de sa cour. Quand les bourrins s'improvisent mécènes...

- *Un vendeur d'épices amoureux de sa femme ... mais qui la trompe sans cesse.*

Le style de figurant toujours sur ses gardes, à la fois méfiant, roublard, un peu malheureux et vicelard à la fois, qui va forcément attirer l'attention d'un PJ et se retrouver dans les ennuis jusqu'au cou. Testé deux fois en convention, repéré à chaque fois. Une fois par un Piorad obsédé ; l'autre fois par une Sekeker justicière. Deux destins assez différents...

ASTUCE : LE GENDER SWAP

Un petit conseil pour varier un peu vos interprétations de figurants : quand vous sortez un PNJ du chapeau, vérifiez rapidement si ça ne pourrait pas être amusant d'inverser le genre du personnage qui vous est venu en tête d'instinct.

Voyez juste si le fait de changer le sexe du figurant ne pourrait pas être amusant, utile sur le moment, ou juste intéressant par rapport au rôle précis du PNJ que vous improvisez.

Le but n'est pas forcément de jouer les SJW ou de combattre le patriarcat. Simplement, on a tous des schémas un peu secs et figés bien implantés dans la tête, et parfois, le simple fait de changer le sexe d'un figurant peut amener un vrai bonus au personnage. Ou juste une saveur un peu différente, sortant des habitudes, ce qui n'est déjà pas si mal.

Parfois cela ne changera presque rien au figurant, et cela n'influencera que les réactions des joueurs. Dans d'autres cas, cela modifiera complètement le figurant et son histoire. Mais dans tous les cas, cela modifiera votre roleplay et le style du PNJ tel que vous l'interprétez.