

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LIEUX DE DÉSIRS - ARTICLE TECHNIQUE⁽¹⁾ (par François)

Ou : Utiliser les désirs pour décrire et animer facilement un lieu.

Ne nous voilons pas la face, à Bloodlust les joueurs partent facilement dans tous les sens, tout ça pour satisfaire les désirs des personnages et les motivations des Armes. En fait, le côté « *Je fais n'importe quoi parce que mon perso a envie* », c'est vieux comme le JdR. Vous avez certainement tous en tête des souvenirs de scénarios qui ont complètement déraillé parce que les joueurs n'en ont fait qu'à leur tête, en justifiant ça par le background de leurs personnages.

Bloodlust fait partie des jeux qui tentent de canaliser cette tendance par quelques bouts de règles, parce que ça colle avec l'ambiance de l'univers et que les parties sont plus intéressantes quand on accepte l'existence de ce comportement rôliste et qu'on s'en sert.

Je pourrais partir en mode « *vieux rôliste qui radote et raconte ses souvenirs de JdR* », mais ça serait chiant. On va plutôt discuter d'une manière d'utiliser les Désirs (et la propension des joueurs à vouloir les satisfaire) lors de la préparation d'une partie.

Laissons de côté le fait d'utiliser Désirs et Motivations pour créer l'amorce de l'aventure. C'est un sujet évident et qui a déjà été abordé en d'autres circonstances. L'idée serait plutôt d'utiliser les Désirs pour étoffer les lieux où se déroule la partie.

De base quand on crée un lieu, on en fait une description, voire un plan, on définit à quoi il sert dans le scénario et on liste les figurants. Prenons un exemple :

Une ferme fortifiée de maître Borgen, en bordure des Bois Grimault.

Description : un corps de ferme massif avec un étage, une grande étable, une porcherie, une grange, un potager, une petite forge et une tour de guet en bois. Le tout est entouré d'un mur d'enceinte en pierre.

Utilité dans le scénario : la ferme va servir de base arrière aux Porteurs pendant qu'ils traquent une bande de brigands composée de déserteurs de la légion et menée par une Arme de la Mort Carmin. Les personnages sont envoyés là par la milice rurale, avec un petit détachement de miliciens. Le patron de la ferme est le cousin du chef local de la milice, c'est pour cela qu'il a accepté d'héberger l'équipe.

Figurants (tous Vorozions, sauf indication contraire) :

Maître Alexandre Borgen (45 ans) - propriétaire de la ferme, rigide et procédurier, dur à la tâche et sans aucune empathie pour les gens - en général - qu'il considère comme des fainéants.

Sulfine Borgen (37 ans) - épouse d'Alexandre et comptable de l'exploitation. Méthodique et obsédée par son travail. Elle et Alexandre voient leur couple comme une association fructueuse où l'amour n'a rien à faire.

Taligie Borgen (19 ans) - fille aînée du couple. Grande et baraquée, elle s'occupe surtout du cheptel de la ferme. Elle partirait volontiers à l'aventure, mais ce n'est pas le genre de chose qu'elle s'imagine évoquer avec ses parents, ce qui n'a rien d'étonnant quand on voit leur tempérament.

Boran Borgen (17 ans) - le fils cadet du couple. Filou et champion du moindre effort. Il sait y faire pour convaincre ses parents qu'il ne tire pas au flanc.

Osgour Borgen (16 ans) - le benjamin de la fratrie. Il ressemble beaucoup à Boran, mais en très bête. Ses parents le considère comme une cause perdue.

Doldo (40 ans, métais de Gadhar) - biclassé forgeron/cuisinier. Bavard et rigolard. Le seul avec qui Alexandre se déride un peu.

Iptidine (41 ans) - l'épouse de Doldo. Assistante et confidente de Sulfine.

Apter et Langelion (20 et 26 ans, always) - un couple de chasseurs qui vendent leur gibier à la ferme.

(1) Prix de Lausanne de l'aide de jeu technique au titre le plus inutilement pute-à-clics 2019.

N°166 - 12 JUNI 12019

Chaque quinzaine, la question que se pose la foule anxieuse rassemblée devant les locaux du Chagar, est de savoir si nous aurons eu un coup d'inspiration pour l'édito...

Bha là, non, par exemple.

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.



Ajoutons à cela une quinzaine d'ouvriers/ouvrières agricoles entre 12 et 50 ans (à détailler au besoin).

En marge de l'aventure elle-même il y a des chances que les joueurs aient envie d'interagir avec ces figurants, histoire de s'amuser et de « jouer les désirs de leurs persos ». Plutôt que d'être pris par surprise par leurs idées, vous pouvez définir des accroches correspondant à chaque désir. Cela peut canaliser les joueurs vers des sujets auxquels vous avez déjà réfléchi, et qui pourraient même être utiles pour l'aventure.

Pour optimiser les chances que ces accroches puissent servir, ne donnez pas trop de détails, voire même posez des alternatives entre lesquelles vous choisirez au dernier moment. Bref, dotez vous d'aides à l'improvisation plutôt que de bouts de scénarios trop structurés.

Voyons ce que ça pourrait donner pour la ferme de maître Borgen :

Connaissance -

Un des habitants de la ferme est une fouine de premier ordre. Il connaît les va-et-vient de tout le monde. Les nouveaux venus sont une bonne occasion d'apprendre de nouveaux petits secrets.

Plaisir -

Malgré toute sa filouterie Boran est encore puceau, contrairement à son petit frère. C'est une grosse source de frustration.

Pouvoir -

La ferme est bien gérée, grâce à la bonne entente entre Alexandre, Sulfine, Doldo et Iptidine. Si cet équilibre était rompu cela pourrait être catastrophique.

Richesse -

Quelqu'un cache un petit magot dans un recoin de la porcherie. Ca serait pas de chance qu'un cochon le trouve et se mette à chier des pièces.

Violence -

Osgour se verrait bien porteur d'Arme. Comment gérer ses tentatives, bien foireuses, de trucider un personnage ? Même si ses parents ne l'aiment pas plus que ça, ce ne serait pas poli de le dessouder.

UN AUTRE EXEMPLE ?

Cette méthode peut aussi être pratique quand vous devez improviser un lieu. Réfléchissez à comment ce lieu peut interagir avec les joueurs en fonction des Désirs.

Besoin d'une auberge créée sur le pouce, ça peut donner cela :

La cruche à mémé

Auberge tenue par Mémé Irène Dašta, qu'elle tient avec ses trois fils, ses brus et les petits enfants.

Connaissance : la plupart des rumeurs entendues ici sont fausses (un vrai repaire de mytho).

Plaisir : la bouffe est fade mais copieuse.

Richesse : La cave contient deux tonneaux d'un vin très cher. Mémé n'a pas idée de sa valeur.

Pouvoir : Mémé n'est plus toute jeune. Les fils se demandent qui va hériter.

Violence : Au moindre signe de castagne, l'auberge se vide en un éclair.

Au final, cette aide de jeu n'invente rien d'extravagant. Il s'agit juste de s'inspirer des mécaniques du sandbox, ou de celui des quêtes secondaires dans les jeux vidéo, en les passant au filtre des Désirs.

En saupoudrant votre scénario d'idées dont les joueurs peuvent s'emparer pour s'amuser, vous limitez les chances qu'ils injectent des idées hors-sujet.

Vous n'êtes pas complètement à l'abri, bien sûr, mais plus vous définissez l'ambiance de votre univers de jeu, par petites touches, et plus il est probable que les apports spontanés des joueurs soient en phase avec cette ambiance. Du zeitgeist à l'échelle de la table, pour ainsi dire.

