

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Un Opus de plus, consacré cette fois à quelques réflexions sur la campagne en cours et une manière de l'améliorer. Je vous laisse lire ça, vous verrez bien de quoi ça parle.

Et sinon, c'est l'anniversaire de François ce week-end, le 3 Juillet pour être exact. Je vous fais confiance pour passer sur le discord pour le lui souhaiter – puisqu'il y a une chance sur deux que j'oublie de mon côté.

Et bonne lecture, bien-sûr.

by **BADBUTA**
+ Éditions John Doe

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 Discord – www.badbuta.fr/discord

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



MENEURS ONLY !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

LA CAMPAGNE, REVUE ET CORRIGÉE (par Rafael)

Si vous suivez régulièrement cette campagne et lisez les news publiées au sujet de nos projets, vous savez déjà l'essentiel de ce qui suit dans cette introduction. Mais pour m'assurer d'être clair et compris, je résume rapidement.

Notre ambition pour la réédition de notre remake de Bloodlust, est de proposer d'un bloc trois éléments (hors bonus et gadgets) :

- une édition révisée
- une version papier des Chagars
- une version papier de la campagne

Cela prend du temps, parce qu'une partie de l'équipe travaille hors du JdR, et que l'autre est passablement abîmée. Mais ça avance, et on profite de ce temps pour ajouter quelques ambitions à notre liste pour la réédition.

Déjà, si j'ai ajouté « révisée » en parlant de la réédition, ce n'est pas une figure de style. L'idée est de sortir un jeu contenant plus de détails, d'infos utiles, entièrement réillustré et aux textes mis à jour ou réécrits. Le système de jeu sera aussi une nouvelle version, mais les gens qui suivent le Discord ont déjà une bonne idée de cette partie là.

Mais « révisée », cela s'applique aussi aux deux autres sections, puisque les textes des Chagars seront ajustés, augmentés, précisés ou amendés, selon notre satisfaction du travail de l'époque. Et c'est précisément là que je voulais en venir. Parce que cela s'appliquera aussi aux Chagars estampillés Éclats de lune. Ça concernera la partie réécriture / augmentation, évidemment, mais nous suivons aussi une autre direction.

Et on touche au sujet du jour.

Un simple souci de cohérence

En réécrivant la campagne, nous avons essayé de corriger ce que nous jugions améliorable, et ce qui nous apparaissait comme des erreurs de l'époque. La campagne était déjà mémorable, mais elle date des années 90, et les standards ont évolué depuis. À vous de juger si nous avons réussi pour l'instant.

Le souci, c'est qu'ayant joué – et aimé – cette campagne, nous avons un avis biaisé dessus. Genre, vraiment biaisé. Et nous avons ainsi un angle mort assez conséquent sur quelques erreurs majeures. Précisément, nous avons oublié un aspect important, pourtant évident à posteriori.

Il faut savoir que la campagne a été, à l'origine, écrite au fur et à mesure de la sortie des livres, et que certains aspects n'ont été imaginés que pour un scénario précis. C'est ainsi qu'à la fin du scénario en cours – Sœurs de sang, ou Une aiguille dans une botte de foin, dans sa version de 1992 – les PJs rencontrent, lors de la scène finale, le grand méchant de la campagne. Ce grand méchant tombe comme un cheveu sur la soupe, et ni les Porteurs ni leurs Armes ne comprennent réellement ce qui arrive.

Dans le scénario suivant, un monstre TRÈS particulier apparaît, qui a une importance énorme et qui est en fait une sorte de grand méchant potentiel lui aussi... sauf qu'il n'existait clairement pas dans les scénarios précédents. Cela donne au final une aventure mémorable, mais l'enchaînement laisse une impression d'incohérence.

Et malgré nos efforts sur certains points de la campagne, nous devons avouer qu'après toutes ces années, nous avons oublié / occulté cet aspect. Nous avons essayé de rendre une cohérence à l'histoire globale, mais omis de donner aux joueurs ce qu'ils peuvent attendre d'une campagne moderne.

D'où cet article.

Le principe Setup / PayOff

Petite parenthèse méthodologique, concernant l'écriture d'histoire telle que pratiquée aujourd'hui. Promis, on reste sur les bases. Et navré si vous connaissez tout ça, mais c'est nécessaire pour la suite.

Le principe Setup / PayOff est un principe scénaristique, qui ressemble à celui du fusil de Tchekhov. Cette version ultra connue est parfaite pour expliquer cette notion. L'auteur Anton Tchekhov l'exprime ainsi :

« Si dans le premier acte vous dites qu'il y a un fusil accroché au mur, alors il faut absolument qu'un coup de feu soit tiré avec au second ou au troisième acte. S'il n'est pas destiné à être utilisé, il n'a rien à faire là. »

Évidemment, ce principe de sobriété n'est pas adapté au JdR. Il permet simplement de mieux raconter et de simplifier l'histoire. Certains auteurs abusent d'ailleurs de ce principe, et il suffit de voir sur quels détails ils insistent pour connaître l'histoire à venir, deux chapitres à l'avance. Mais en JdR, nous pouvons utiliser la version plus moderne, qui dit simplement que si je veux qu'un coup de feu soit tiré, je dois absolument introduire une arme dans mon histoire. C'est ce à quoi correspond le principe complet.

Le Setup est un élément quelconque, qui paraît insignifiant au début. C'est en fait un élément important, introduit à l'avance.

Le PayOff est une action ou une révélation où le Setup apparaît soudain sous son vrai jour, changeant l'histoire, servant ou expliquant l'intrigue, ou encore, aidant à une résolution importante.

Si vous voulez des exemples, prenons simplement Retour vers le futur, où ces effets sont légions :

Pas très subtil pour commencer ? Au début du film, le spot télé parle d'un vol de plutonium. Un instant après, on découvre une caisse de matériel radioactif sous un meuble, et tout cela sert à préparer l'apparition des terroristes libyens de la scène du parking.

Plus discret ? Dès son arrivée en 1955, la DeLorean montre quelques soucis à l'allumage. Cela paraît insignifiant, simple moment de frisson, ou justificatif pour un changement de rythme. Mais lorsque cela se produit dans la dernière scène en 1955, alors que Marty doit absolument tenir un minutage précis, cela devient essentiel et le spectateur y a été préparé en douceur.

Et parfois, c'est tout en finesse et on s'en aperçoit à peine. Ainsi, dans la première scène avec Georges et Biff, au début du film, on voit George qui contracte nerveusement sa main en disant qu'il n'est pas « doué pour la confrontation ». C'est précisément le geste qu'il refera à la fin du film avant d'étaler Biff d'un coup de poing.

Dans chaque exemple, le but du scénariste est d'offrir au spectateur attentif l'occasion de s'écrier « Oh, là ça correspond à ça, avant ! Je l'avais vu ! » .

Et en JdR, cela permet de donner une cohérence à votre histoire. En plus d'une solidité narrative du cadre de jeu, c'est un outil idéal pour récompenser les joueurs attentifs. Rien ne vaut, pour un joueur, l'impression de compréhension et d'accomplissement, quand il parvient le premier à mettre bout à bout les éléments d'une intrigue. Et bien, devinez quoi : il n'y a aucune raison de se limiter aux scénarios d'enquête.

Cela donne l'impression à vos joueurs qu'ils vivent dans un monde qui existe et dans lequel les choses ont une logique. Et lorsqu'ils repèrent des événements annoncés ainsi, cela les met en valeur, les aide à se sentir acteurs du monde.

Retour de bâton

Le Setup / PayOff peut servir à presque tout si on s'en donne la peine. Il peut tout annoncer, préparer, introduire. Mais attention, car il est sans pitié quand il est raté. Ainsi, si la trilogie Retour vers le futur est bourrée de bons exemples, il y a aussi un bel exemple de ratage, qui apparaît à qui se fait un marathon. Le point faible de Marty, qui ne supporte pas qu'on le traite de poule mouillée, apparaît brusquement dans le deuxième épisode. À partir de là, il est géré de façon cohérente, mais avant ça, aucune annonce ou indice. Marty n'a aucun problème à fuir une situation trop risquée. C'est le genre d'incohérence qui ne gêne pas dans une comédie, mais qui ne pardonne pas dans une saga épique. Et c'est justement ce que nous visons ici.

Coup de chance, nous n'avons pas d'ambition littéraire. Dans une campagne, personne ne s'attend à ce que vous annonciez l'ambiance à venir, les thèmes qui vont apparaître, par un foreshadowing subtil – autre nom du même principe, les scénaristes adorant réinventer l'eau chaude.

Tout ce que vous avez à faire, c'est donner aux joueurs l'impression que votre monde tient debout, et que vous n'inventez pas les intrigues et les personnages au fur et à mesure.

Pour cela, vous devez simplement vous assurer de trois choses :

- Rester dans un cadre cohérent, dont l'évolution est compréhensible. Ne changez pas d'ambiance à chaque scénario sans logique.
- Résolvez les intrigues et les annonces en temps et en heure. Si les joueurs s'aperçoivent que la moitié de ce qui se passe ne signifie rien ou n'a pas d'importance, ils cesseront d'y prêter attention.
- Et surtout, assurez-vous que ce que vous ajoutez à l'intrigue respecte l'histoire telle qu'elle existe jusque-là. Si vous sortez un fusil de derrière votre dos sans aucune explication, vous perdez vos joueurs, vous cassez la cohérence de l'histoire, et vous peinez ce pauvre Tchekhov. Et ça c'est mal.

La théorie appliquée à notre campagne

Nous avons déjà employé cette technique dans la campagne, essentiellement avec le prologue. Pour beaucoup d'éléments, c'était tout sauf subtil, mais nous avons préparé l'arrivée des Hadiths, l'apparition des Premières, Meconops, et même annoncé un ou deux thèmes. Et quand je dis nous, je parle aussi de vous amis meneurs. Parce que si vous avez réussi le prologue avec votre groupe, c'est vous qui avez fait le plus gros du travail.

Dans le reste de la campagne, nous avons essayé de continuer sur cette lancée, et réussi une ou deux fois. Par exemple, dans la version de Bloodlust Origin, les PJs ne voyaient jamais une chute de météorite. Ils étaient sous terre, dans le canal pour la première évoquée, et couraient ensuite après les restes. Nous avons donc écrit une partie « film catastrophe » pour le scénario Gadhar, histoire de montrer plus tôt cet aspect de la saga. Lorsque, dans une paire de scénarios, les PJs vont réaliser – spoiler ! – qu'ils sont sur le site probable d'un bombardement apocalyptique, ils seront plus à même de pouvoir jauger la situation.

Mais, comme je l'ai dit dès le départ, nous avons aussi omis quelques points, dont le grand méchant de la campagne, et son monstre familial à tout faire. Deux échecs critiques, soit, mais rattrapable en s'y prenant bien, et en se sortant un peu les doigts du cul.

C'est bien beau de causer aux meneurs...

Petite note rapide, à destination de ceux d'entre vous qui écrivent aussi leurs propres scénarios. Vous vous demandez peut-être comment nous avons réussi ces fumbles monumentaux, alors que nous voulions justement essayer de donner plus de cohérence à l'univers et à la campagne.

C'est tellement con, à vrai dire, que ça a presque l'air fait exprès.

Et bien non. Pas fait exprès. Nous avons simplement commis une des erreurs les plus vieilles du JdR. Vieille, donc, et extrêmement conne, mais aussi très facile à commettre. Nous avons simplement confondu ce qui se passe dans l'univers de jeu, et ce qu'en verraient les joueurs.

Parce que croyez-moi, la campagne est d'une cohérence en fer météorique embué, pour tout ce qui concerne le cadre de jeu. La véritable histoire des éclats de lune, les retombées de la campagne et les liens avec les divers secrets révélés dans *Silences* seront délectables pour vous, meneurs.

Sauf que, bougre de cons que nous sommes, si les joueurs n'en profitent pas, c'est un ratage complet du point de vue de la campagne.

Un exemple simple de ce dont je parle ?

Imaginez un instant que vous faites jouer l'histoire originale de Star Wars – la trilogie – à des joueurs qui ne la connaissent pas. Tout se passe bien, vous enchaînez les scénarios, les joueurs s'amusez comme des fous, et vous suivez l'histoire à la lettre. Seule erreur mineure : lors du duel sur Bespin, la scène tourne court, et Vader ne prononce jamais son fameux « *I am your father !* ».

Du point de vue de l'histoire, cela n'a en fait aucune importance. Tout le reste des films / scénarios peut se dérouler presque à l'identique, sans aucun souci. Luke se laisse simplement capturer à la fin, voulant affronter l'Empereur de toute manière.

Mais lorsque Vader se retourne contre son maître à la toute fin pour sauver son fils ? Là encore, la logique est respectée, et les actions sont parfaitement adaptées. Simplement, du point de vue de Luke et des autres joueurs, c'est incompréhensible. Un des principaux méchants se retourne soudain contre l'autre, l'assassine froidement, avant de mourir de ses blessures...

Cela ressemble à un Deus Ex Machina, et pas un joli en plus. Sauf que le Deus Ex Machina est exactement ça : un PayOff sans aucun SetUp. Un truc intervient brusquement, sans que personne ne sache pourquoi ou comment. L'histoire se tient peut être parfaitement. Elle est même magnifique et émouvante.

Sauf que, du point de vue des joueurs, c'est un ratage absolu.

Déclaration d'intention

Pour en revenir à notre campagne – oui, enfin – l'idée est la suivante. Nous souhaitons corriger notre erreur en « annonçant » un maximum de choses, et surtout les plus essentielles. Dans la version finale, nous nous proposons de faire vivre ce principe en soulignant à chaque scénario les SetUp à mettre en place, et en expliquant pourquoi.

Le meneur aura ainsi un maximum de billes en main. Il pourra préparer ses parties, surveiller les réactions des joueurs à tel ou tel élément, et savoir ce qui a pris ou pas, et ce sur quoi il doit insister. Cela signifie aussi que la plupart des points importants seront expliqués au meneur dès le début, pour qu'il sache de quoi on lui parle, et sache reconnaître les éléments de l'histoire à mesure qu'ils arrivent.

En gros, le livre éclats de lune commencera donc par un vaste synopsis de la campagne, résumant chaque épisode succinctement. Puis on reviendra dans un chapitre « Points forts » sur ce qui fait, selon les auteurs, l'intérêt de la campagne. Thèmes, éléments de scénarios, grandes figures.

Et enfin, viendront les scénarios, où seront disséminés des encadrés SetUp ou PayOff, où on soulignera chaque occasion d'utiliser cette technique. Quel élément annoncer sur quelle scène. Quel thème mettre en avant. Quel personnage est évoqué à quel moment. Quelle histoire. Et des rappels de leurs rôles dans la suite de l'histoire.

Et donc ?

Voilà donc la grande idée pour corriger le tir. Cela ne changera rien pour vous qui avez déjà commencé la campagne, ou n'attendez pas la version finale. C'est plus une explication / excuse sur les erreurs commises, et un engagement à ne pas continuer sur notre lancée.

Mais pour la suite, et pour la version finale, c'est aussi une proposition de venir nous dire ce qui vous paraît améliorable. Quels points sont obscurs, mal expliqués ou sous-exploités, selon vous. Sur quoi voudriez-vous des précisions ou une meilleure intégration à l'histoire ? L'idée est de revenir sur les scénarios déjà publiés pour voir ce que nous pouvons corriger bien sûr. Mais surtout, c'est une invitation à rester attentifs. Si vous voyez un élément qui vous paraît bizarre, incongru, mal expliqué ou hors-contexte, venez nous le dire.

Il y a des bugs dans presque tous les jeux, tous les scénarios, toutes les sagas. Sauf que ce coup-ci, vous pouvez nous le dire et poser vos questions avant de faire jouer le scénario. Et nous pourrions intégrer la version corrigée, adaptée, figiolée, avant la parution finale.

Ça vous tente ?

