

Chagar enchaîné n°1

Paru le 10 avril 2013

Attends... 2013 ?

Putain.

Dix ans ?

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

SOUVENIRS...

Opus « souvenirs » cette semaine, pour le dixième anniversaire du *Chagar enchaîné*. Dix ans de parution régulière ininterrompue. On n'aurait pas parié un kopeck là-dessus au début, et on a du mal à y croire cette semaine encore.

Sérieusement.

Du coup, on a failli s'offrir une pause pour fêter ça. Mais ça n'aurait pas été si drôle que ça et en plus ça aurait cassé le rythme. Alors on continue, peut-être pour dix années de plus, si Macron, les virus, les tumeurs ou les tempêtes ne nous terrassent pas avant.

En attendant, on va revenir sur cette histoire. *Bloodlust*, *John Doe*, *BadButa*, tout ce qui a lancé cette aventure et qui fait que nous sommes encore là aujourd'hui, à écrire des bêtises.

Merci de nous lire, en espérant que ça vous intéressera / amusera.

Premier contact

Année 1990, Limoges, dans un cercle de jeu luxueux et cosy.

C'est la convention rôliste annuelle, et cette fois, j'ai une place à la table de Croc, habitué de l'événement. Il anime une table de *Bloodlust*, un jeu à paraître, encore à l'état de photocopies et de notes éparses.

Je suis intimidé par le spécimen – j'ai quinze ans à ce moment-là – mais le jeu m'emballa. Je finis même à genoux sur la table, agrippé à la barbe du MJ, lui hurlant de cracher le morceau. Croc couine et chouine, appelle à l'aide, jure qu'il est innocent et qu'une Arme l'a forcé à mentir.

Autour, les joueurs des autres tables sont perplexes. C'est quoi ce jeu bruyant et bizarre ? Le prochain Croc ? Ce sera quoi ?

Évidemment, j'achète *Bloodlust* dès sa sortie l'année suivante, pressé de le dévorer enfin. Mais je n'ai pas de table régulière à l'époque. Je le lis et le relis. Il y a quelque chose. Je le sens...

Et de deux...

Deux ans plus tard.

J'ai à peine fait joué *Bloodlust*, mais toutes les occasions sont bonnes.

À un week-end de jeu organisé par un autre club, je le propose sans trop y croire. Pourtant, une table se remplit vite. Parmi les joueurs ce jour là, François, que je connais depuis quelque temps. Il est en fac, moi au lycée, mais je le croise dans les clubs et les conventions du coin. Il craque complètement sur *Bloodlust*, au point de m'emprunter le jeu le soir même. Encore un contaminé.

Il finit par acheter les suppléments et propose de lancer la campagne officielle. Une petite équipe se soude, et nous explorons Tanæphis à mesure des sorties.

C'est une expérience. Le continent s'agrandit à chaque scénario. Nous comblons les trous, imaginons des réponses à nos propres questions, le temps que le jeu y réponde. La campagne continue et nous animons régulièrement des tables pour des amis, où nous testons des alternatives de jeu, d'ambiance.

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.

Il doit y avoir un truc bizarre avec le BDSM chez BadButa.

Sérieusement.

Parce que si vous l'ignoriez, avant les Chagars, ils enchaînaient déjà des bestioles diverses ! La légende parle de « Gangrels », mais ils ont réussi à faire disparaître les preuves dans les ombres du temps d'avant le net.

Par contre, pour les Merbolds, on a les traces ! Des preuves ! Des images !

Ils prétendent que c'était du fanzinat, des trucs pour l'OGL et un univers appelé « Archipels ».

Pervers !

(Illustration : A'DN)



Puis la campagne se finit enfin, et cela coïncide avec la fin d'une période.

Le groupe éclate, entre fins d'études, séparations et débuts de carrières. La sortie des *Voiles du destin* finit d'enfoncer le clou. *Bloodlust* n'a plus tout à fait le même goût, la même fraîcheur. Ou alors c'est nous qui sommes fatigués. En tout cas, nous refermons un peu la boîte.

Et pourtant elle tourne...

Début 2000, j'arrive sur Paris.

Je rejoins François pour une collocation bienvenue vu les tarifs de la capitale. *Bloodlust*, un peu oublié, est pourtant toujours là. Nous bossons tous les deux dans le code et les débuts de l'Internet grand public. Et pour tester des choses, nous avons des sites persos, des endroits où bricoler tout en s'amusant.

Le Mois des conquêtes est notre site commun, avec forum, articles, zone de stockage, et il parle évidemment de *Bloodlust*. C'est pour ainsi dire le dernier endroit où causer du jeu, abandonné par *Siroz/Asmodée* après *Vengeance*. La crème des rôlistes connectés s'y retrouve, et nous rencontrons des tas de passionnés déçus de la fin de l'aventure et ravis de partager leurs anecdotes, leurs interrogations.

C'est aussi là que nous voyons passer les diverses tentatives de retour du jeu. En anglais évidemment – deux tentatives ratées – et même en danois. Pas de chance : nous ratons la sortie d'*Hyperborea*, *Meister des Stahls*, aucun d'entre nous ne parlant la langue de Rammstein.

Les discussions sur une réédition de *Bloodlust* en français reviennent, très régulièrement, mais le paysage de l'édition est différent en ce début de siècle. Moins d'acteurs, moins d'opportunités, et devenir éditeur est une entreprise risquée et coûteuse, encore plus qu'aujourd'hui.

De plus, nous savons maintenant que Croc, bien échaudé par certaines expériences, n'a plus envie de lâcher ses bébés dans d'autres mains.

Bloodlust est mort et bien mort.

Un beau jeu, mais un jeu oublié de tous, sauf des vieux briscards et des antiquaires forcenés. Tant pis. Ou pas ?

Et de trois ?

Au milieu des années 2000, nous participons activement à l'organisation de conventions de jeu. Pour rappel, nous sommes encore avant le vrai boom / revival du jeu de société. Les conventions sont alors des repaires de geeks honteux et de rôlistes plus ou moins sociables. Cela changera vite, mais à l'époque, le milieu est minuscule et tout le monde, côté pro, se connaît plus ou moins.

C'est en organisant *Objectif Jeu* que nous avons rencontré les gens de *Ballon-Taxi*. Avec *Exil*, ils ont réussi une belle entrée dans le milieu, mais ce sont surtout des gens adorables. Impossible de les croiser sans craquer sur leur jeu comme sur l'équipe.

Parmi eux, le Grümph fait office de grand méchant loup. Il fait un peu peur en convention avec sa stature et son côté velu. Un gros nounours en réalité, mais que voulez-vous...

Un week-end de 2005, nous nous retrouvons à discuter avec lui autour d'un stand de la CJDRA de nos vieux projets abandonnés.

François et moi évoquons *Bloodlust*, évidemment. Le vieux souvenir. Le regret persistant. Le Grümph connaît, mais juste de nom. Il n'a jamais eu l'occasion de tester la bête. La discussion s'éternise au point de finir chez nous ce soir-là, avant de reprendre le lendemain.

Nous avons le temps de parler de tout. De la fin de la gamme qui a divisé les joueurs. Du pitch de départ si parfait. Du monde à développer. Des pistes restant à explorer. Le Grümph, n'ayant pas lu tout le jeu a des tas d'idées décalées, des attentes déçues. Nous délirons des heures d'une version revue et corrigée, juste pour l'exercice.

Nous parlons même de *Métal*, une variation sur le thème de *Bloodlust*, dans un univers différent. Notre projet à demi esquissé, à demi rêvé, jamais vraiment commencé. Une sorte de remake qui ne disait pas son nom, explorant d'autres manières de jouer des demi-dieux.

Nous expliquons aussi au Grümph, la mort dans l'âme l'impossibilité de reprendre la gamme que Croc ne veut pas voir renaître, déçu par trop de mauvaises expériences.

" C'est ÇA que je voulais..."

L'année suivante, nous croisons toujours les copains du *Ballon Taxi* qui se métamorphose en *John Doe*. Nous participons aux tests de ce qui deviendra le *Dk2*, avec Eric Nieudan et le Grümph, et a tout un tas d'autres projets, sans trop reparler de *Bloodlust*.

Et un jour, le Grümph nous appelle.

— *J'ai discuté avec Croc ce week-end.*

— *Ah ?*

— *Il m'a dit qu'il ne serait pas contre nous refiler Bloodlust, mais à condition que ce soit pour refaire une chouette édition.*

— *HEIN ?*

— *Vous pourriez préparer un doc pour résumer vos idées, pour... disons... la semaine prochaine ? Ou ça vous fais juste ?*

La semaine suivante, c'est le *Monde du Jeu*. La grande convention de jeu de rôle de Paris. Elle disparaîtra dans quelques années pour faire de la place à la Paris Game Week, et Cannes reprendra le flambeau coté « jeu-pas-vidéo » avec son festival.

Mais à ce moment-là, le *Monde du Jeu* est la grande messe du jeu de rôle et notre occasion – inespérée – de mettre la main sur la licence *Bloodlust*.

Une semaine plus tard, le document est prêt.

C'est un simple background en quelques pages. Le même qui sert encore de pierre angulaire pour le livre *Silences*. Quelques pages esquissant une histoire différente, mais qui reprend toutes les grandes idées de *Bloodlust Classic*, mais « autrement ». De la place pour un monde un peu plus décrit, plus moderne. Des idées pour ouvrir le jeu. Pas un mot sur le style de règles ou le look du bouquin. Un brin d'humour – disons « notre » humour – pour faire passer la pilule et montrer comment on voit le jeu.

C'est tout. Le document a été pondu en une semaine, mais il résume tout ce que nous voulons pour *Bloodlust*.

Nous croisons Croc en coup de vent le samedi suivant. Il prend le document sans vraiment faire attention, occupé comme on l'est dans ce genre de convention. Ce jour-là, nous avons aussi une dizaine de rendez-vous, des tas de gens à voir. Alors pas de souci. De toute manière, nous n'attendons pas de réponse. Il faudra probablement relancer, insister. Peut-être même réimprimer le document, oublié sur une table de la convention.

Mais non.

Le lendemain, Le Grümph nous fait signe de venir. Il jubile.

— *Il est ok. Il nous file la licence. On peut commencer à bosser...*

Des années plus tard, à la soirée où nous fêterons la sortie du jeu, Croc nous expliquera enfin le pourquoi de cette décision si rapide, si étonnante.

— *Je me suis marré en lisant votre truc. C'était sympa, bien foutu, mais surtout, c'était surprenant. C'est ÇA que je voulais. Réimprimer le truc de base, je pouvais le faire tout seul. Vous connaissiez le machin et vous aviez des idées. Vos idées. Ça me va. Avec John Doe derrière, je savais que ça ferait un bon bouquin.*

Tout simplement.

Merci Croc.

(La semaine prochaine, « *Le travail commence* »)