

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

On attaque donc la deuxième décade des Opus, avec des ambitions et une motivation renouvelée. Numéro 500 for the win, ok guys ?

Je déconne. C'est le 1er mai.

Je me fais déjà l'effet d'un quasi social-traître à poster un Opus aujourd'hui.

Donc : service minimum !

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.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

SOUVENIRS... (par Rafael)

« On peut commencer à bosser... »

Ça peut paraître, comme ça, vu de loin, un excellent début. Le lancement d'une grande aventure, pleine de choses à faire et de bidules à découvrir. Ça ressemble à une porte qui s'ouvre sur une aventure merveilleuse.

Nope.

C'est d'abord un moment de panique intense, avec une question essentielle. Qu'est ce que je suis venu faire dans cette galère ? Parce qu'entre l'idée de départ – reprendre un jeu adoré pour en refaire notre version – et la réalité, il y a quelques interférences majeures.

On va parler de ça cette semaine, ainsi que d'autres anecdotes bizarres, amusantes ou étranges. Tout ça s'est passé au cours des années de développement du jeu, et même si ce n'est qu'une part de l'histoire, c'est tout ce que nous pourrions en partager.

Navré si vous ne trouvez pas le souffle épique que vous espéiez dans ces lignes. Le monde du JdR est plus bizarre que fantastique, l'édition plus tordue que mystérieuse, et nous sommes plus des pieds nickelés que des héros picaresques. Mais nous essayons d'être amusants ; c'est déjà ça...

L'équipe

L'équipe de départ, c'est donc François, Rafael et le Grümph. Les deux premiers à l'écriture, et le troisième à la partie graphique et aux règles. Une répartition logique vu les connaissances et les compétences de chacun.

Sauf que pour François et Rafael, c'est vite la panique. Réfléchir à un monde, jouer des parties, décrire au fil de l'eau, c'est bien joli. Mais pondre un volume utilisable, un jeu lisible et intéressant, des textes clairs et agréables à la fois... ce n'est pas précisément la même tambouille. Du coup, l'idée d'agrandir l'équipe devient vite évidente.

Dès l'annonce du projet, le buzz est lancé. Vu la réputation du jeu, ce n'est pas étonnant. Ce n'est pas rassurant non plus, du côté de l'équipe. Les gens ayant envie de participer viennent vite gratter à la porte, et ils sont plus nombreux que prévu. Certains sont des amis, qui veulent juste savoir s'ils peuvent aider et mettre leur grain de sel dans l'affaire.

D'autres sont, disons... plus étonnant. Pour l'exemple, citons cet auteur qui nous assure de sa passion pour le jeu, mais met des conditions à sa participation. Selon ses mots « *L'important c'est de remettre le jeu sur les rails. Écrire une version sérieuse, moderne. Déjà, on vire le côté cul et déjanté, et surtout on ne fait pas dans l'humour, qui gâchait la version de base.* » Si vous avez lu l'édition Métal, vous comprendrez qu'on n'a pas donné suite.

Au final, l'équipe restera la même jusqu'à la fin.

La raison principale, je crois, est simplement que nous avons fini par trouver notre rythme. François et Rafael travaillaient ensemble depuis des années sur divers projets et avaient leurs habitudes. Le Grümph, en conseiller et poseur de questions qui fâchent, faisait office d'aiguillon pour faire avancer le projet. Un bon attelage, au final, même si lent et lourd au démarrage.

Le coin des artistes...

L'idée d'origine était de recruter plusieurs dessinateurs pour *Bloodlust*. Chacun devrait se charger de plusieurs peuples, et LG ferait la gestion globale, et assurerait la maquette. La première recrue est Christophe Swal, dont les dessins sont si réussis qu'on décide vite qu'il sera certainement capable de faire le taff seul, assurant une vraie cohérence graphique. Ses dessins en style carnet de voyage sont magnifiques, et ses premiers tests de couverture emballent tout le monde. Quand ils sont dévoilés au monde du jeu sur un visuel géant, le buzz grandit encore... mais Swal n'est déjà plus dans le projet. Peu après le lancement de la prod, il a décroché un contrat pour une BD, et est parti s'en occuper avec les encouragements de l'équipe.

LG ayant alors défriché le développement du système, et craignant de ne pas trouver un autre auteur aussi efficace et passionné que Swal, décide de s'atteler seul aux dessins. Rafael s'étant découvert une passion pour le maquettage, la nouvelle organisation paraît gérable. Sauf que gérable et efficace, ce n'est pas tout à fait la même chose. Ne vous méprenez pas. C'est un plaisir de bosser avec un dessinateur comme LG. C'est juste... fatigant.

La partie "recherche de style" est déjà longue. LG ne se sent pas de reprendre le style carnet de Swal, et veut trouver le sien. Il essaie une douzaine de méthodes, de trait, et finit par trouver ses marques. Mais même là, il n'est jamais satisfait. Les dessins, même validés, sont souvent repris, au minimum.

Un exemple ? Vous vous souvenez du Chagar #23 ? C'est le code de tatouage piorad. Un soir, nous avons décidé avec LG que les Piorads, comme les prisonniers ou les marins, avaient des tatouages aux significations bien précises. S'en est suivie une discussion longue et passionnée, avec prise de notes et délires divers. Personnellement, je n'exclus toujours pas un tatouage piorad un de ces jours... La conséquence la plus immédiate, par contre, ce fut le retard sur les dessins que causa cette discussion. En effet, il fallait 'absolument' reprendre chaque illustration laissant apercevoir un Piorad, pour s'assurer que le code était respecté. Vous vous demandiez pourquoi les Gadhars ne pratique qu'un marquage à base de couleur, sans code pictural ? C'est pile pour ça. Pas me faire avoir deux fois, non mais...

Et les règles ?

Du côté du système de jeu, c'est aussi un chantier important. Déjà, sachez que François et Rafael ne sont pas – ne seront jamais – des techniciens du jeu⁽¹⁾. On aime le JdR, on le pratique depuis longtemps, mais le système n'a jamais été notre passion. Nous avons manipulé des systèmes compliqués – Shadowrun, Hero... – mais toujours attirés par un univers, un cadre.

Le Grümph, beaucoup plus passionné de technique, a donc la charge de nous dégoter un système et de le tester. Mais surtout, il doit faire ça avec nous, pour que nous puissions comprendre et utiliser le système, nous assurer qu'il colle à Bloodlust, et finalement traduire nos idées en l'utilisant.

Le Chagar #214, celui du 1er avril 2021, vous donne une idée de ce par quoi nous sommes passés. Après des tests de système divers, nous expérimentons avec des délires de toutes sortes, jusqu'à ce que le Grümph attrape enfin le fil qui nous amène enfin à Métal. Petit à petit, le jeu devient de plus en plus concret, avec l'aide d'un forum de test, toujours hébergé sur le Mois des Conquêtes. Le site se sépare d'ailleurs en deux versions, Bloodlust Classic et Métal.

Nos tests et nos essais publics nous permettent d'avancer, mais pas sans mal. Les déçus et les grincheux sont aussi de la partie. Certains sont d'ailleurs un peu véhéments. Devant les premières versions de métal, l'un des testeurs volontaires s'emporte et refuse de tester une telle horreur. Quand on lui demande ce qui lui pose problème, il fait un véritable pamphlet pour qu'on utilise le vieux système, à peine modifié, pour respecter *l'œuvre et ses intentions*. Pas tout à fait l'ambiance, donc. Il n'apprécie pas vraiment nos réponses, et quitte le forum avec pertes et fracas, en ajoutant qu'il a hâte qu'on sorte notre version ratée, pour venir cracher au visage de LG. Bizarrement, on ne le croquera jamais en dédicace. Il devait avoir piscine ce jour-là...

(La semaine prochaine, « Bouclage... »)

(1) François continue à se bercer d'illusions dans ce domaine. C'est sûrement dû à son profil d'informaticien / développeur. Mais il se soigne et apprend à faire les choses plus simplement? maintenant.