

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Je ne sais pas si les prévisions du GIEC, de l'agence européenne du climat ou de Météo France vont se vérifier, mais pour l'heure, mes annonces sont très simples.

Si ce temps-là continue, si les courbes ne se calment pas, si El Nino s'en mêle, on est parti pour un coma estival avec ronflements, bave, sueur de classe 4 et interdiction d'approcher la bête sans un seau de sorbet à l'hydromel en offrande.

Voilà. Vous êtes prévenus.

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.

BLOODLUŠT

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

SOUVENIRS... (3/? – par Rafael)

Nous en étions à l'écriture des textes, et là dessus, plus grand chose à raconter. Une fois l'équipe fixée, les lecteurs choisis, les playtests programmés, tout roule presque sans accroc. Il y a bien eu quelques moments amusants, quelques anecdotes, mais rien de plus.

Côté méthode ? Rien, nada, que tchi. François et Rafael se lancent la tête en avant, sans plus de questionnement que lorsqu'ils écrivaient pour le Merbold. Un seul principe : chaque entrée du texte doit filer des informations essentielles, ou donner des idées de jeu. Pas de détails inutiles pour faire joli ou nous faire plaisir. Ce sera la principale source de réécriture pendant toutes les phases. C'est aussi la raison pour laquelle nous détestons unanimement la partie Atlas. Même en essayant de faire le maximum, nous n'arriverons jamais à rendre cette section intéressante ou amusante. Petit déjà j'adorais l'histoire et haïssais la géo. L'écriture de Bloodlušt n'aura rien changé à ça...

Côté anecdote ? Une évolution majeure du système quand une playtesteuse essentielle – Gudruniel, l'épouse de LG – tombe enceinte. Jouant allongée à cause de complications, elle perd souvent les pierres de combat et n'arrive pas à s'en dépêtrer. Ce gimmick du système, auquel nous tenions beaucoup, est donc sacrifié sur l'autel de la famille et de la perpétuité... mais c'est d'elle que viendra l'idée de placer les points d'Effort sur le bord de la fiche, afin de marquer le score avec un trombone. Beaucoup plus facile quand on joue allongé. Des fois, le game design tient à de ces trucs...

Des questions de calendrier et de disponibilités font capoter le partenariat le plus important du jeu. En effet, *Bloodlušt Métal* aurait normalement dû être une coproduction entre *John Doe* et *Sans-Détour*. Ça ne se fait finalement pas, et des rumeurs d'engueulade entre les éditeurs bruissent un instant. C'est d'autant plus idiot que le partenariat était avant tout une idée du Grümph et de Rafael pour essayer de faire réaliser la maquette par Cégé, dont ils admirent le travail.

Et un dernier détail. Lors de la première réunion de travail sur le plan général du livre, nous fixons une taille maximum. Pour garder un livre complet mais simple à utiliser, nous tombons tous d'accord. Bloodlušt Métal ne devrait pas dépasser 180 pages (comme *Tenga*). Si on déborde, on s'autorise 210 pages (comme *Hollywood*). Mais pas une de plus. Emmanuel Gharbi, le grand manitou de John Doe, nous dit de ne pas réfléchir ainsi et de prendre la place nécessaire avant tout, pour faire le jeu qu'on a en tête. Si vous avez un exemplaire du jeu à portée, vous voyez qui avait finalement raison.

LE BOUCLAGE

Un beau jour, nous reculons nos chaises et lâchons les claviers. J'arrête de réécrire les textes, LG de fignoler ses dessins et François de vérifier les règles. Le jeu est terminé. La maquette est coulée, avec des minuties, des détails parfaitement inutiles et des privées jokes jusque dans les enchaînements. On a fini.

Le bon-à-tirer fini son circuit. On vérifie tout deux fois. On ne s'aperçoit pas, aucun de nous, à aucun moment, qu'une passe de relecture est passée à la trappe. Le livre est le plus buggé de l'histoire de John Doe, mais de notre côté, on connaît trop bien ce texte pour pouvoir corriger quoi que ce soit. Alors il finit à l'imprimerie. Tant pis.

Ce sera un élément de l'histoire du jeu en bonus, et l'orthographe n'est au final qu'une manière de plus pour la ploutocratie bourgeoise de rabaisser le peuple et d'affirmer son autorité indue⁽¹⁾.

Et un jour, enfin, il est là...

JAPAN EXPO.

Si vous ne connaissez pas *Japan Expo*, c'est une convention consacrée au Japon, comme le nom l'indique, mais surtout à ses aspects pop-culture, manga et anime en tête. Avec le temps, c'est aussi devenu un vaste bazar de goodies et de gadgets de plus ou moins bonne qualité, mais la passion est toujours là.

En 2012, le jeu de rôle n'a plus de grande convention pour rassembler les éditeurs majeurs et les passionnés de partout. *Le Monde du Jeu* a été tué pour offrir ses créneaux à *Paris Games Week*, et la *Gencon France* n'aura tenu que trois ans. *Octogone* finira par reprendre ce rôle, mais à cette époque, Lyon paraît encore trop loin.

C'est pourtant là que *Bloodlust Métal* fera sa première apparition publique. Le livre est tout chaud, sorti des ateliers de l'imprimeur une semaine auparavant. La première fournée est arrivée chez John Doe à temps pour que je passe chercher deux valises pleines, que je les ramène chez moi en RER, pour ensuite les convoier de la même manière à la convention ce matin de juillet 2012.

Je suis seul sur mon morceau de stand ce matin là. *Bloodlust* est accueilli par une boutique partenaire, qui me laisse une table entière pour exposer le jeu, adossé à la bache réalisée pour le monde du jeu deux années auparavant. Nous sommes immanquables, bien placés, mais je n'arrive pas à croire à ce qui se passe. Je sais déjà que je ne vendrai rien dans cette convention où le JdR n'est qu'un invité, une anomalie. François et LG n'arriveront que demain, mais je vois bien que ce sera inutile.

J'ai à peine fini de mettre en place les piles que les premiers visiteurs entrent. La moitié des livres affichent leur couverture, les autres sont de dos. Nous nous sommes embêtés à faire un quatrième de couverture qui explique tout, parle de l'univers, du jeu, je veux que ça se voit. Mais c'est la phrase en exergue qui marche le mieux.

« Moi si j'étais tout-puissant, je serais un vrai fils de pute... »

Je reste persuadé que c'est la meilleure introduction possible pour ce jeu, et à voir les gens qui passent, bloquent sur le stand et s'approchent un sourire amusé aux lèvres, ça marche du feu de dieu.

Comme je le disais, je m'attends à vendre deux livres par jour, trois le samedi si la boutique n'a pas exigé de récupérer ses mètres carrés, et à croiser une poignée de rôlistes. Du coup, ma première vente après dix minutes me laisse pantois.

- *C'est Bloodlust comme le Bloodlust de Croc, il y a quoi... trente ans ?*

- *21 ans en fait. Mais oui, c'est un remake, complété et révisé. Il sort tout juste...*

- *Ah... ok. Je ne pensais pas acheter du JdR aujourd'hui, mais ok.*

Le gars repassera discuter le lendemain. Il ne joue plus, mais a dévoré le livre le soir même.

Au fil de la journée, j'ai toutes sortes d'interactions, du passionné surpris au néophyte qui découvre le concept. Les Actual-play de JdR sur Youtube sont encore à venir et D&D n'en est qu'à sa 4e édition. Je passe une partie de ma journée à expliquer le jeu de rôle, mais je vends tout de même plutôt bien. Ce jeudi, je ne croise personne qui connaisse et attende le jeu. C'est une journée étrange.

Le soir, François et LG arrivent enfin, mais le salon ferme déjà. Je leur raconte ma journée quand un client arrive, essoufflé, et attrape deux exemplaires avec un air victorieux.

- *J'ai vu quelqu'un en parler sur un forum cet après-midi. J'espérais avoir le temps de passer avant la fermeture.*

Il est venu exprès, juste pour notre jeu. Il se fiche de Japan Expo, ne lit pas de manga, ne regarde pas d'anime. Il attendait juste *Bloodlust Métal*.

Meilleur moment de la journée.

(1) Ce n'était vraiment pas fait exprès. Sérieusement. Mais si j'arrive à trouver une bonne justification à un truc un peu honteux, je ne vais sûrement pas me gêner. Et si je peux glisser un coup en traître aux ordures dominantes...