

Bonne année 12023, avec nos meilleurs conseils possibles vu les expériences accumulées :

- N'espérez pas trop.
- Ajustez vos attentes.
- Ne baissez pas votre garde.
- Respectez les distances de sécurité.
- Profitez de chaque truc cool.
- Profitez de chaque truc cool.
- Profitez de chaque truc cool.

Et dernier rappel : retrouvez-nous sur Mastodon, à l'adresse suivante.

@BadButa@ludosphere.fr

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](http://www.badbuta.fr/discord)

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



## IDÉE – LA CAMPAGNE CORÉENNE *( par Rafael )*

Article de réflexion et de proposition, sur un principe élémentaire en JdR : le jeu en campagne. Je vais simplement vous proposer de jeter aux orties l'une des plus vieilles habitudes de jeu de rôle, pour la remplacer par un principe qui n'a rien de nouveau, mais qui n'est pas assez connu à mon goût. D'ailleurs je n'ai pas trouvé de véritable dénomination pour ce que je vais aborder, malgré la simplicité de la chose.

Je vais donc utiliser une comparaison bien utile, et vous proposer de vous mettre, comme moi, à la "campagne coréenne".

### LA CAMPAGNE TRADITIONNELLE

Le vénérable ancêtre, D&D, est né d'une volonté de quelques joueurs de prolonger dans une autre approche, les aventures de leurs figurines de jeux de guerre<sup>(1)</sup>. On peut donc dire sans trop se tromper que le jeu en campagne est aussi vieux que le JdR. Ce style de jeu consiste simplement à réutiliser tout au long de multiples séries de scénarios, le même personnage. Le but, à l'époque, était simplement de prolonger le plaisir, tout en gonflant la puissance du personnage, jusqu'à en faire une quasi-divinité.

Cela pouvait prendre des années, et les clubs de l'époque se fédérèrent autour de ces campagnes, donnant naissance à de véritables légendes. La série de BD de Ledroit et Froideval, les chroniques de la lune noire, fait partie de cette mouvance, mais chaque club à son équivalent, si ce n'est deux ou trois.

Aujourd'hui encore, le JdR porte des séquelles des jeux de l'époque. Les scores de caractéristiques sur 18 n'ont plus d'utilité réelle dans D&D depuis au moins deux éditions, mais ils sont encore là. Les caractéristiques elles-mêmes ont été redéfinies dès Rolemaster ou le BRPS, mais elles survivent encore et encore. En cause ? Au choix, la fainéantise, la force d'inertie ou le besoin de repères communs.

Mais si je parle de ça, c'est parce que le jeu en campagne a laissé une séquelle de taille dans presque tous les systèmes, même les plus novateurs. Le système d'expérience. Un principe absolu et immuable, presque sacré pour beaucoup, qui exige que les personnages doivent gagner des points d'expérience pour évoluer et devenir peu à peu plus efficaces et plus puissants. Et cela suppose des scénarios, enchaînés, encore et encore.

Et ça marche plutôt bien. Souvent. Alors où est le problème ?

### LE PROBLÈME DU JEU EN CAMPAGNE

Je vais devoir énormément généraliser, aussi ne m'en veuillez pas si votre cas précis vous paraît différent. Je vous assure qu'en quarante ans de jeu, plusieurs boutiques de JdR comme vendeur, ce qu'il faut de clubs, conventions et salons tenus ou fréquentés, je vous retranscris une réalité.

Le jeu en campagne n'est pas adapté au jeu tel qu'il se pratique aujourd'hui.

Les raisons sont multiples, à tel point qu'une liste serait déjà trop longue pour un article un peu digeste. Mais pour faire court, citons en vrac quelques pistes expliquant pourquoi les joueurs n'ont plus l'énergie pour de tels périple. La multiplication des jeux de rôle, pour commencer. Lorsque ce principe s'est solidifié, il y avait une poignée de gros jeux de rôles. Aujourd'hui, ce sont des centaines de jeux commercialisés, sans parler de l'offre indépendante facilement accessible.

Les jeux « autres » ? Si vous avez vécu la naissance de Magic et la crise qui a suivi dans le JdR, vous savez le poids que le temps de jeu disponible peut avoir sur le JdR. Mais 25 ans après, ce n'est plus simplement un jeu qui menace nos tables : le jeu vidéo est passé du simple piège à geek à un loisir de masse, et depuis 10 ans, le jeu de plateau est redevenu un vrai marché et un vrai loisir, acceptable et accepté.

(1) Pour un petit cours de rattrapage foutument bien écrit, documenté, illustré, complet, passionnant et agréable à lire, fiez-vous à Julien Pirou et son livre « La grande aventure du jeu de rôle ».

Bien sûr le JdR a suivi, et aujourd'hui, proposer une partie de JdR fait de vous une personne cool et plus un asocial bizarre, mais ce n'est pas le souci. La ressource nécessaire au JdR, particulièrement en campagne classique, c'est le temps de jeu. Et chaque nouvelle idée sur le marché érode un peu plus nos possibilités. Et je ne parle que des loisirs périphériques.

Le jeu en campagne traditionnelle est né il y a 50 ans. Aujourd'hui, pour continuer à jouer en suivant ses principes, il faudrait vous limiter à une poignée de jeux, éviter les loisirs trop contraignants hors JdR, trouver une bande de potes acceptant d'en faire autant, et gérer vos plannings selon les besoins de la campagne. En gros, vivre comme il y a 30 ans, minimum.

Pas tentés ? Comme je vous comprends.

## LA CAMPAGNE À L'AMÉRICAINNE

En intro, j'ai parlé d'une comparaison bien utile. Commençons donc à tisser notre exemple.

Je considère que la campagne traditionnelle est démodée, exactement comme les vieilles séries américaines. Je parle ici de Buffy, X-Files, Stargate ou Eureka. C'était dans beaucoup de cas d'excellentes séries, mais basées sur un principe à présent inutilisable. Et c'est parfait parce que tout a fait adapté à notre cas.

C'était des séries de 25 épisodes par an environ, un par quinzaine ou presque, utilisant le même casting dans le même univers. Tout comme une campagne traditionnelle, donc.

On suivait une trame, parfois découpée par année mais pas nécessairement, et les enjeux devenaient facilement de plus en plus épiques. Et chaque année, on attendait le début d'une nouvelle saison, avec ses surprises et ses déceptions.

Les cliffhangers, les épisodes filers, les modifications de casting subi plus souhaités, presque tout se retrouve dans les campagnes d'une manière ou d'une autre.

Comme quoi, le transmedia, ça marche parfois...

La progression en expérience est peut-être un peu moins évidente dans ce cas-là, mais les héros des séries apprennent toujours, et accumulent des alliés, des connaissances, parfois du matériel plus ou moins étrange. Ils progressent aussi, toujours, et les spectateurs grognent si on oublie que machin était devenu un expert sur tel ou tel sujet dans l'épisode 3, saison 8.

La campagne traditionnelle se compare donc sans problème avec la série américaine 1990/2000. Ok.

Mais, où est-ce que tout ça nous amène ?

## LA PROPOSITION CORÉENNE

Puisqu'on parle de série télévisée, faisons un tour en Asie pour se changer les idées. Et parlons d'un style bien particulier : le drama coréen ou Kdrama. Pas forcément le genre de chose vers lequel un geek lambda, surtout rôliste, ira facilement, mais comme on va le voir, c'est précisément bien dommage, parce que le Kdrama a des tas de choses à nous apprendre.

Déjà, petite définition de base : le Kdrama typique est une minisérie d'une seule saison de 13 épisodes<sup>(2)</sup>. L'intrigue est simple au début, mais se révèle être plus épique / compliquée / tordue lorsque tout est en place autour de l'épisode 7. L'intrigue principale se conclut à la fin du pénultième épisode ou au début du dernier, qui sert généralement d'épilogue, résout les intrigues secondaires, et referme le livre.

Et c'est fini.

Il y a parfois – rarement – des saisons 2, des séries reprenant un personnage d'une autre, ou des séries interminables (les séries historiques coréennes...), mais restons dans le canevas de base.

Une seule saison. Un sujet bien particulier. Un casting typé et contrasté. Douze épisodes précis avec chacun un enjeu, un élément, une révélation. Peu ou pas de filers. Deux grandes parties, l'une pour préparer le terrain et poser les choses, l'autre pour faire monter la sauce et préparer le climax. On résout, joie et félicité, épisode épilogue...

Et voilà. Comme prévu, c'est fini. Puis on choisit un autre drama, en fonction de ses acteurs préférés, du genre, ou des suggestions des copains.

Et puisqu'on est pas dans Télérama mais dans les Opus de BadButa, on va essayer de revenir au vrai sujet. Qu'est-ce que ça donnerait en JdR ?

(2) Je généralise évidemment. Les séries font jusqu'à 16 ou 20 épisodes et parfois 8 ou 10 seulement. Mais simplifions un peu dans l'intérêt de la facilité de lecture.

## LA PROPOSITION CORÉENNE... MAIS AVEC DES DÉS

Une seule saison. Entendez par là que dès le départ on accepte que les personnages, PJs et figurants, le cadre précis, sont là pour cette campagne, le temps de la campagne et liés à elle. On joue une histoire, pour cette histoire et on se fiche du reste. L'histoire et les PJs du jour sont les seules choses qui comptent, au centre de tout.

Une intrigue précise, sur le sujet que vous voulez : complots politiques ou mystères de magie, secrets des Armes ou temps anciens revisités. Tout est possible, d'autant plus que c'est une campagne précise, dont les enjeux et les révélations n'éclabousseront que les joueurs, pas des PJs qui vivraient ensuite d'autres histoires avec tout ce bagage.

Et dernier avantage immédiat : la possibilité d'aborder des sujets bien particuliers, juste « pour voir ».

Envie de jouer dans le passé de Tanæphis ? Il suffit de choisir une idée de campagne qui colle avec ça, de trouver un cadre sympa en utilisant les infos des Chagars parlant du sujet pour Éclats de lune, et c'est parti !

Pas besoin d'un boulot gigantesque pour commencer. Pas de remise à jour de tout le background, l'historique, les factions. On définit le cadre de jeu précis, on le fige, on esquisse un peu les bords au cas où, et c'est parti. Si après cette campagne ce thème vous a plu, il sera temps de refaire l'exercice sur un autre endroit ou une autre époque.

## ET CÔTÉ JOUEURS ?

Les PJs de telles campagnes seront nécessairement plus précis que des PJs de base, et devront être créés avec le meneur pour s'intégrer à l'histoire qu'il a en tête. En échange, le PJ aura obligatoirement de l'importance dans l'histoire, puisqu'elle tournera forcément autour de lui et de sa bande. Et le meneur devra d'ailleurs intégrer les envies et les idées de chaque joueur pour raffiner l'histoire. Encore une fois, le côté campagne courte facilite tout ça, puisque les enjeux sont limités à l'histoire immédiate.

La campagne coréenne étant plus courte et précise, les joueurs auront beaucoup plus de chances d'en voir la fin. Le geek moyen n'arrête pas de râler sur l'annulation de telle ou telle série pourtant géniale – Firefly, Caprica... – mais n'importe quel rôliste a connu des tas de campagnes avortées parce que le meneur changeait de ville pour ses études, un split de groupe ou une lassitude générale. La campagne courte ne garantit pas une réussite automatique, mais elle facilite le travail de tout le monde.

Et puisqu'on reparle de série télé, pourquoi ne pas aborder la série trop longue pour son bien ? Les dernières saisons de Scrubs, Supernatural ou X-files ? Est-ce que ce ne sont pas des arguments majeurs pour des séries plus courtes, intenses, sur un sujet et une histoire précise ?

Et si vous trouvez un sujet, un thème qui mérite sans aucun doute plusieurs saisons ? C'est absolument parfait ! Faites en plusieurs campagnes, en les reliant au besoin dans une campagne finale absolument géniale, si vous voulez. Mais plusieurs campagnes, c'est des chances de finir chacune en temps et en heure, la possibilité d'intégrer de nouvelles personnes à l'aventure sans le côté « nouveau venu dans un truc existant », et l'opportunité de changer de point de vue, d'angle d'attaque, d'ambiance, à chaque campagne.

Cela permet d'aborder les deux points les plus intéressants pour les joueurs. Commençons par la possibilité de changer de personnage à chaque campagne. Jouer un personnage sur des campagnes fleuves est un excellent moyen de régler ses fantasmes de puissance, mais passer 25 ans, cela devient vite lassant, à moins d'être pathologique. Le roleplay et le fait de jouer avec des personnages différents est un des intérêts majeurs du JdR. La campagne courte donne la possibilité de créer un personnage, de l'explorer dans une histoire complète et satisfaisante, avant de le ranger dans un joli classeur des personnages ayant « réussi » leur carrières.

Chaque jeu propose des classes / carrières / vocations / livrets à essayer. Pourquoi ne pas essayer tout ça en changeant au fil des campagnes ? Il y a des espèces aussi ? Parfait, encore un nouveau truc à tester sans remords, puisque c'est le temps d'une campagne courte. Et si après une campagne particulièrement réussie, le meneur a envie de changer d'air et de proposer un nouveau jeu, n'est-ce pas plus facile si on sait qu'il a prévu une mini campagne de 5 scénarios simples, le temps que tout le monde se fasse une idée ? Parce que évidemment, la campagne coréenne n'est pas figée en termes de durée. Il s'agit simplement de se mettre d'accord dès le début sur le fait que ce sera un nombre fini, gérable, où tout se concentrera sur une histoire précise, un groupe, un destin.

Et d'ailleurs, en parlant du groupe, reparlons du dernier gros avantage de ce style de jeu, qui mérite sa propre section.



## LE PROBLÈME DE L'EXPÉRIENCE

La gestion de l'expérience, on l'a dit plus haut, est un enjeu pour beaucoup de joueurs. Les XPs sont le moyen de faire grandir un PJ, de le rendre plus solide ou puissant, et souvent de le protéger. Le fonctionnement des XPs est un héritage direct des temps anciens de D&D, et même si certains jeux ont bien évolué depuis, les séquelles sont encore là.

Dans une campagne coréenne, l'histoire guidant la mécanique, on peut sans aucun remords utiliser un système un peu différent : la progression des personnages est liée au scénario et à rien d'autre. À chaque scénario, le groupe aura évolué et sera à niveau pour affronter les adversaires et les difficultés prévues. Cela peut être un nombre fixe de XPs à la fin de chaque scénario, un niveau supplémentaire à chaque histoire, ou même encore mieux, des acquis précis à des périodes précises.

Par exemple, rejouer *Ça* - de Stephen King - avec des feuilles totalement revues entre la première et la seconde partie de l'histoire.

Pour reparler de notre bébé, dans une campagne *Bloodlust*, la progression des PJs pourrait être attachée à de nouveaux enjeux, et celle des Armes à des périodes de temps plus longues, ou à des événements particuliers. Autant de nouvelles possibilités, peut être un peu déstabilisantes, mais également plus adaptées à du jeu moderne, évolué.

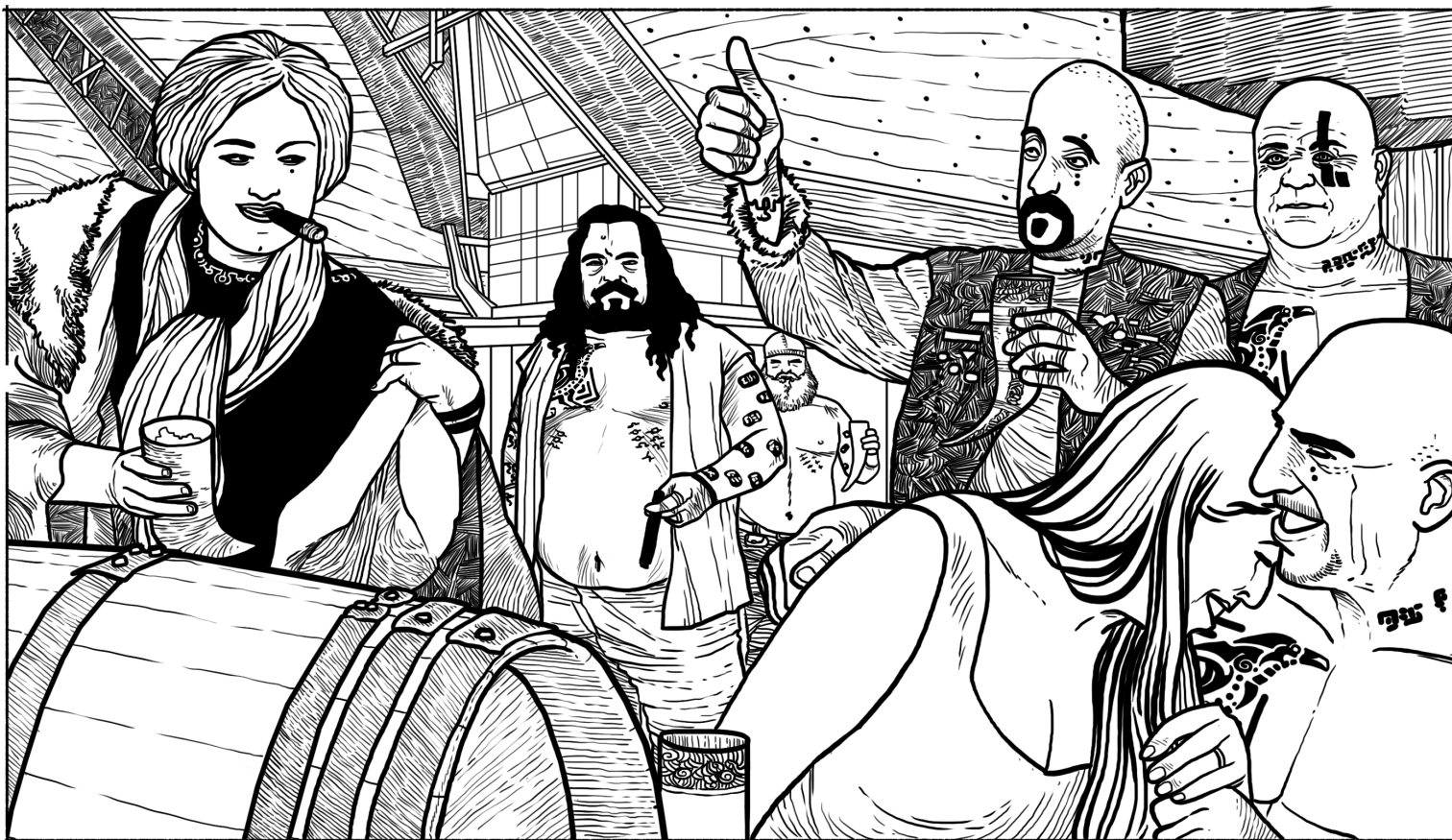
## POUR FINIR...

Petite note pour finir : rien de ce dont j'ai parlé dans cet article n'est novateur, inédit, ou même particulièrement original. Des tas de personnes ont déjà proposé ce genre de changement à une échelle ou une autre. C'est même déjà dans quelques jeux, où dans les habitudes de nombreux groupes.

Simplement, nous n'avions jamais abordé le sujet, et mes rencontres au fil des conventions et clubs m'ont trop souvent montré que la campagne à l'américaine était trop souvent le standard.

La découverte des *Kdrama* m'ayant donné une métaphore parfaite à filer pour proposer une approche sympa et applicable, j'avais ce texte qui germait tranquillement dans un coin de ma tête depuis quelque temps.

À vous de décider si ça valait la peine.



*Et de nouveau, une bonne année 12023, de la part de BadButa !*