



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Jeuderologie > Trucs de MJ > **Une campagne, ce n'est pas que des scénarios**

## Une campagne, ce n'est pas que des scénarios

par Benoît Bottin, in BELudis n° 18, pages 2-4

lundi 15 septembre 2003, par [Benoît Bottin](#), [Pitche](#)

### Prise 1

*Le meneur vient de vous décrire l'intérieur de la taverne, le barde Bill Buddins s'avance, pose son pied sur un tabouret et sa vielle sur sa cuisse, et entonne de sa voie mélodieuse une des ses ballades les plus célèbres. A ce moment, le meneur enclenche son magnétophone et la voie de Louis Armstrong remplit la pièce.*

Vous, impatient de poser vos questions au prêtre d'Hécate assis dans un coin sombre, vous prenez votre mal en patience en attendant que le meneur de jeu poursuive. Durant la chanson, vous en profitez pour discuter avec votre voisin du match d'hier soir (5 à 1, on les a caissés ... ou on s'est fait piler, ça dépend du point de vue) ainsi que pour causer de votre cuite de vendredi soir.

La chanson s'arrête et le silence tombe sur la table. Où donc étions-nous ? Ah oui, l'auberge. Bon, passons aux choses sérieuses. Vous allez trouver le prêtre, vous vous asseyez, et de votre tact légendaire vous lui demandez : « Dis mon gros, j'aimerais faire un tour par la porte de l'espace-temps. Comme c'est ta déesse stupide qui l'a fait construire, je suppose que tu sais où elle est, pas vrai ? Si tu es sage, je te donnerai 3 pièces d'argent. » Et bien entendu, très ennuyé du fait que l'autre n'apprécie pas votre compagnie, vous le passez par le fil de votre épée, pour lui apprendre le respect...

**COUPEZ !** Si telle est votre vision du jeu de rôle, si pour vous une campagne n'est qu'une succession de combats, d'énigmes et de récompenses, sans

climat, sans moeurs, si seul le fric, le pèse, le blé (et le pouvoir, la puissance, la baston, la shoote) vous intéresse, il me semble que votre personnage n'est qu'une infâme caricature et que vous feriez mieux de jouer à *Doom Raider 375* sur votre ordinateur ! Enfin, quoi, les efforts de meneur pour faire vivre son monde ne vous importeraient-ils pas ?

### Prise 2

*Le meneur vient de vous décrire l'intérieur de la taverne, le barde Bill Buddins s'avance, pose son pied sur un tabouret et sa vielle sur sa cuisse, et entonne de sa voie mélodieuse une des ses ballades les plus célèbres. A ce moment, le meneur enclenche son magnétophone et la voie de Louis Armstrong remplit la pièce.*

*Vous fermez les yeux, comme ces paysans charmés le feraient, et vous vous laissez bercer par les paroles et la voix du Maître Barde.*

La chanson est apaisante, vous pouvez imaginer le silence qui se fait dans la salle, les couples se tenant proches, les enfants que l'on berce inconsciemment, la voix qui égrène doucement la mélodie, répandant la paix sur l'assemblée. La musique s'arrête, de toutes parts les applaudissements fusent, une voie grave tonitruée : « Tenancier, une chope pour le barde, ce qu'il voudra ! De la part de Garlsen ! » Le barde gagne le comptoir, et prend un verre de vin. Le peuple qu'il aime tant et qui l'aime tant s'approche, l'entoure, le félicite, lui pose mille questions. Il répond de son mieux, un énigmatique sourire au coin des lèvres. Vous traversez la pièce, jetant un oeil vers le Barde, et vous atteignez la table retirée où le prêtre

d'Hécate est assis.

Il a le visage grave, fermé. Sans vous asseoir, vous lui faites signe et lui dites : « Bonjour, prêtre, je cherche la sagesse. » Il vous fait signe de prendre place face à lui. Vous obtempérez, non sans avoir discrètement fait sauter la sangle de sécurité de votre épée. Deux précautions valent mieux qu'une !

**COUPEZ !** A ce moment, le meneur intervient à nouveau. Bien sûr, il vous aura accompagné tout au long de cette scène, mais l'ambiance, c'est vous qui l'avez recréée de toutes pièces, des quelques phrases plus ou moins habilement glissées par le meneur de jeu. Ne croyez pas que c'est à lui de faire tout le travail, de vous donner des descriptions extraordinaires à tout moment. Face à vous, avec une meute de PNJs et de détails à maîtriser, sa performance est souvent bien pauvre. C'est vous, joueur, vous qui n'avez rien d'autre à faire que d'apprécier et de vous amuser, c'est vous qui devez faire l'effort d'ouvrir votre crâne et de laisser les brumes de Greyhawk, de Tofairiand ou de Krynn vous envahir au point de vous retrouver là-bas en chair et en os !

## La teneur d'une campagne

Une campagne réussie à un petit air de « chez soi », le sentiment qu'au début de chaque séance, on se retrouve dans un endroit connu, dont on maîtrise certains aspects. Comme saluer les gens de la rue, comment ils seront habillés, l'ambiance de telle taverne connue, la bière préférée de votre personnage (ou son vin !), les mets de saison, les chansons et chanteurs à la mode, les dangers de traverser Green Square la nuit ou de rôder sur le Dock 6, les papillons Flamboyants qui volètent dans la cour du château à la belle saison, et certainement bien d'autres choses encore auxquelles je ne pense pas mais que vous avez retenu et qui font que telle campagne vous attire réellement, qui font que vous y soyez « chez vous », aussi à l'aise que dans votre ville.

Un tel résultat ne s'obtient qu'avec énormément de travail, souvent fastidieux, de la part du meneur, sur des détails dont tout le monde s'en fout sauf celui pour qui ils seront importants (et, compte tenu de la

diversité humaine, il y a toujours quelqu'un pour qui cela l'est).

Il me semble que la meilleure récompense que puisse glaner un meneur de jeu est de ressentir lors du jeu combien les détails et l'atmosphère de la campagne ont pénétré ses joueurs. J'ai connu ce sentiment lors d'une de mes premières campagnes, lors de la « bataille de Torrey ». Les hordes du mal avait assailli Tofairiand, frappant à Lutina, Bilun et Daglon. Partout la victoire fut nôtre, mais à Daglon l'Ennemi lui-même débarqua ; le Roi l'affronta seul à seul. Plus tard, les officiers de l'armée furent appelés au château royal ; c'est le premier Officier qui apparut au balcon leur disant : « Messires, le Roi ... est mort ! ».

Et bien, moi qui l'ai vu, j'ai encore du mal à y croire : les joueurs, qui comme tous les joueurs plaisantent entre eux sur les PNJs et restent difficilement sérieux, sont tous restés sonnés, pétrifiés, effondrés, comme s'ils avaient réellement perdu un être cher (qui pourtant n'était qu'un PNJ).

Sur l'heure qu'il restait à jouer, on pouvait sentir le deuil recouvrir leurs actions... Plus que tout ce qu'ils auraient pu me dire, c'est cette expérience qui me permet d'affirmer sans crainte aujourd'hui qu'ils ont « vu » Tofairiand comme moi-même je la vois parfois.

## Conclusions

Quelles conclusions peut-on en tirer ? Simplement qu'une campagne doit être vivante et doit foisonner de détails.

TSR s'en est rendu compte. De toutes ces campagnes, les Royaumes Oubliés est sans doute celle pour laquelle le plus d'efforts ont été réalisés à ce jour : le "Well met !" traditionnel et le nom d'Elminster sont devenus célèbres. La sortie d'accessoires comme les "Trail Maps" ou les "Volo's Guides" illustre cet état de choses. C'est aussi dans les Royaumes Oubliés que l'on retrouve Raven's Bluff, la cité du R.P.G.A., riche de plus de 40 commerces divers décrits en détails avec leurs propriétaires et leurs particularités. Les mondes publiés après les Royaumes Oubliés comme Ravenloft ou Dark Sun, paient une attention toute



particulière aux détails d'ambiance.

Mais n'oubliez jamais, joueurs, quelque soit la perfection d'une aide de jeu, quelque soit le volume de travail consacré par votre meneur à l'ambiance de sa campagne, c'est vous - et vous seuls - qui êtes responsables de ce que vous allez en retirer.

C'est à vous qu'ils incombe de faire l'effort d'aller vers la campagne, et non le contraire. C'est vous qui pouvez suggérer au meneur : "et si tu nous parlais de tel ou tel aspect ?". Les meneurs de jeu comptent sur votre réponse et sur votre participation. Ne les decevez pas !