

Le Gentil Barbu présente

SANDBUCKET

Un jeu de rôle narratif sans préparation
et sans MJ en temps limité





LES REGLES

C'est quoi ce jeu ?

De quoi j'ai besoin ?

Comment je crée mon personnage ?

Comment je joue ?

ça commence !!!

Sandbucket est un jeu de rôle narratif sans préparation et sans meneur en temps limité...

En d'autres termes, c'est un jeu qui propose à 3 ou 4 joueurs de raconter, ensemble, des histoires de 30 minutes dans lesquelles des personnages, qu'ils ont créés, sont les héros.

Mais ne vous inquiétez pas, on va tout vous expliquer !

Pour jouer, vous aurez besoin de quelques amis, de pas mal d'imagination, de beaucoup d'écoute et d'un peu de lâcher prise !

Mais, vous aurez aussi besoin de vous munir d'objets un peu plus concrets :

5 jetons blancs et 5 jetons noirs
qu'on ne peut pas différencier au toucher.

Un petit sac dans lequel mettre les jetons pour des tirages « à l'aveugle ».

Un gant de toilette fait parfaitement l'affaire.

Un timer

Vous pouvez mesurer le temps avec votre montre, un chronomètre ou votre téléphone portable mais rien ne vaut le timer de cuisine avec son tic-tac agaçant et sa sonnerie inratable !

Trois dés à 10 faces

Quelques crayons

accessoirement des chips et des boissons gazeuses...

Et bien sur, **une feuille de personnage** par joueur et **une feuille d'épisodes** pour le groupe.

Et puisque nous parlons de feuille de personnage, tournez la page !

Remplir sa feuille de personnage

NOM

du personnage

PEUPLE

Choisissez ou inventez un peuple

OCCUPATION

C'est la « classe » de votre personnage, ce qu'il fait, son métier...

FORCES

Ce sont les qualités de votre personnage. Choisissez-en 3 ou 4.

Il peut s'agir de qualités fort, incroyablement beau, perspicace, inventif...

d'un talent

super cuisinier, contorsionniste, connaissance des légendes naines

d'un élément de background

je n'ai jamais perdu un duel, fils du roi du clan de l'ours...

d'un équipement particulier

hache magique qui brille dans le noir, habits top class, matériel de crochetage ayant appartenu à Voleur l'Ancien

FAIBLESSES

Ce sont les défauts de votre personnage. Choisissez-en 2.

C'est la même chose que pour les forces, je ne vous refais pas un tour d'exemple...

J'en profite donc pour vous rappeler que Sandbucket est un jeu narratif, vos forces et faiblesses n'engagent donc à rien en matière de règle alors allez-y franchement :

Préférez « extrêmement fort » à « un peu costaud », « n'a jamais perdu un duel » à « bon duelliste », « mourant » à « j'ai une petite maladie qui me fait tousser quand il y a du brouillard »...

LIENS

En vous mettant d'accord avec les autres joueurs, essayez de définir rapidement quels sont les liens qui unissent les différents personnages qui viennent d'être créés.

« Je suis amoureuse de Bob »

« Bob est mon frère »

« J'ai rencontré Bob lors de ma première aventure, il m'a aidé à tuer une hydre ! »

« Je ne sais pas qui c'est ce type mais il me suit depuis deux ans !!! »

ORIGINALITÉ

une petite chose qui rend votre personnage unique. Vous trouverez bien une idée originale !

ANECDOTE 1

En une phrase racontez un petit moment du passé de votre personnage.

Si vous n'avez pas d'idée tout de suite, vous pouvez en trouver une pendant la partie... Ce sera l'occasion de raconter un flashback.

ANECDOTE 2

Tiens, un peu de place ! Alors voici quelques suggestions :

Peuples :

Humain, Nain, Elfe sylvain, Haut Elfe, Elfe noir, Hobbit, Gnome, Demi-orque, Barbare, Homme-chat, Draconide, ...

Occupations :

martiale : soldat, garde, officier, archer, loup solitaire, gladiateur, mercenaire, sapeur, artificier, duelliste, chasseur de sorcière, ...

mystique : mage généraliste (à la Gandalf quoi), démoniste, élémentaliste, psioniste, illusionniste, prêtre (choisissez votre dieu), cultiste (choisissez votre culte), druide, alchimiste, ...

professionnelle : voleur, brigand, assassin, barde, inventeur, marchand ambulant, pisteur, chasseur, artisan, ...

Maintenant, il faut définir les « **contraintes** » de votre partie, pour cela prenez vos dés et les tables qui se trouvent dans les **Annexes**.

Tirez aléatoirement un **titre** pour votre épisode, un **lieu** où se déroulera une partie significative de votre histoire, un **personnage** important et une **action** remarquable et reportez-les sur votre **feuille d'épisode**.

Vous allez enfin pouvoir commencer à jouer !

Un épisode se raconte en trois parties minutées.

Le prologue, où l'on retrouve les personnages dans une action qui les amènera à vivre une aventure.
Le prologue se raconte en **5 minutes maximum**.

L'aventure, c'est l'histoire que vivent les personnages, elle doit refléter le titre qui a été tiré et contenir le lieu, l'action et le personnage préalablement tirés.

Durant l'aventure, un joueur qui commence à raconter une scène ne peut pas la finir : un autre joueur prend alors la parole. Mais avant de poursuivre, **il doit tirer un jeton** : un jeton blanc indique que l'aventure va dans le sens des personnages, un jeton noir indique le contraire.

Quand tous les jetons ont été tirés, remettez-les dans le sac.
L'aventure dure **20 minutes**.

L'épilogue conclut l'histoire, il dure **5 minutes maximum**.

A la fin de chaque partie, quand le **timer sonne**, cela ne signifie pas que les **joueurs** doivent stopper net leur narration mais qu'ils doivent simplement conclure leur scène.

Quelques règles pour aider la narration de groupe :

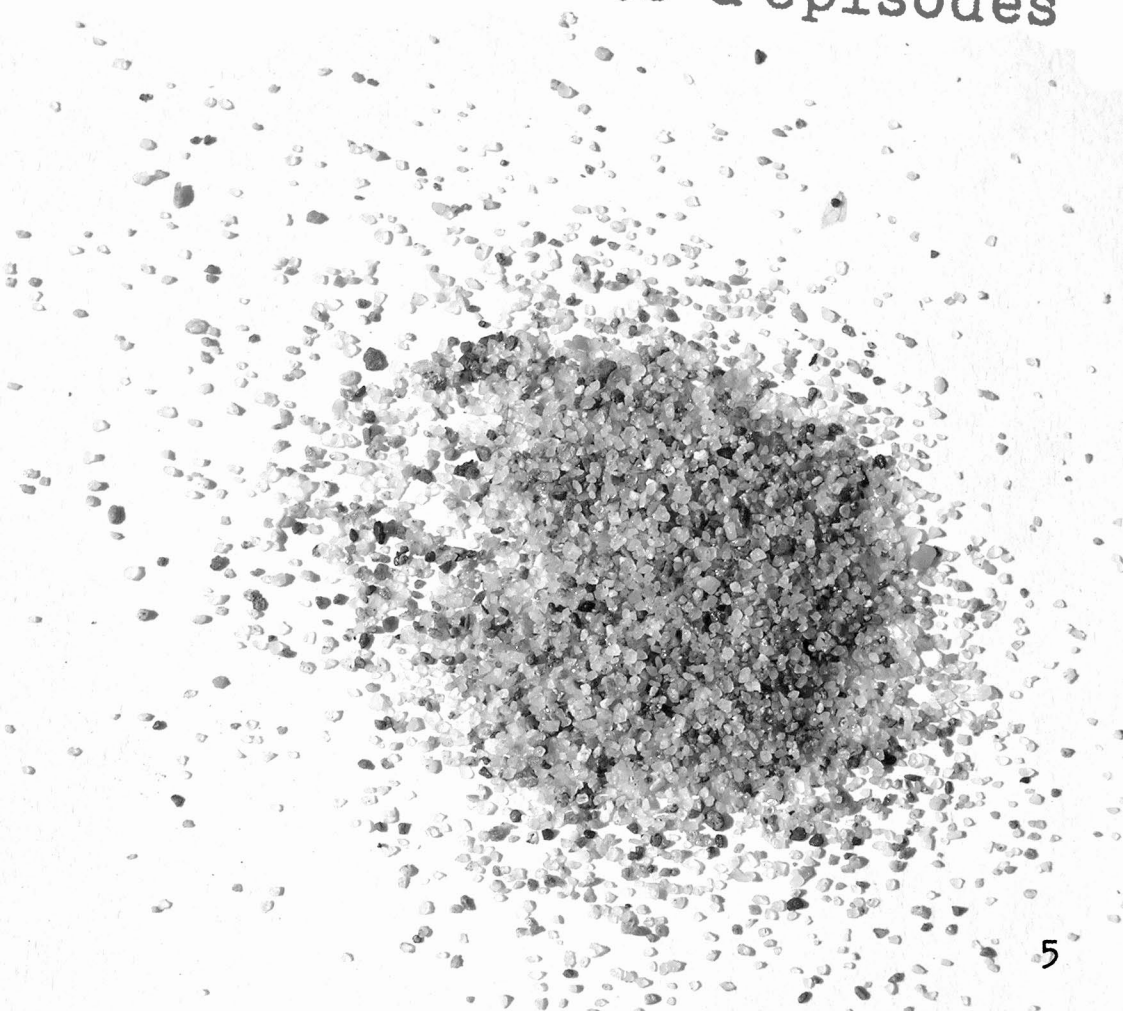
- 1 Un seul joueur parle à la fois**, même si plusieurs personnages sont en jeu : il raconte ce qui arrive à tous les personnages et pas uniquement au sien.
- 2 Ce qui a été raconté par un joueur** (et approuvé par les autres) **est considéré comme étant une vérité** : on ne défait pas ce qui a été fait !
- 3 Une seule action/scène à la fois** : quand on commence une idée, on la laisse vivre jusqu'au bout..
- 4 Un joueur peut toujours donner son avis** sur les actions effectuées ou subies par son personnage...
- 5 On peut créer des scènes de dialogues** dans lesquelles chaque personnage est incarné par un joueur.

LES AIDES

Interpréter un jeton

Quelques outils narratifs

Formats d'épisodes



Les jetons servent à infléchir l'histoire d'un côté ou d'un autre.

Ce ne sont pas de simples réussites ou échecs,
ce sont les aiguillages de votre épisode.

Voici quelques pistes pour interpréter vos tirages.

JETON BLANC JETON NOIR

Réussite

Les personnages réussissent ce qu'ils voulaient faire.

Pas simplement leur(s) action(s) mais l'objectif de la scène.

Ils voulaient entrer dans la chambre du roi pour lui voler ses bottes. Ils n'ont pas simplement passé les premiers gardes, ils ont carrément pénétré le château, volé les bottes et sont ressortis avec leur magnifique trophée aux odeurs de pieds royaux ! A vous de raconter comment ça s'est passé, avec les hauts et les bas : il a peut-être fallu tuer un garde avant qu'il ne donne l'alerte ou accepter de se faire tripoter les miches par un majordome alors qu'on essayait de passer par les cuisines déguisé en soubrette...

Echec

Les personnages ratent ce qu'ils voulaient faire.

Pas simplement leur(s) action(s) mais l'objectif de la scène.

Echec de l'ennemi

L'ennemi au sens large : ça peut être quelqu'un mais aussi un piège, une situation... Vos personnages peuvent arriver à leurs fins, non pas parce qu'ils sont forts, mais parce que l'ennemi est trop nul.

Il se trouve que le grand sorcier qui voulait invoquer Gruduk le terrible démon boulimique n'a pas vraiment réussi à le contrôler et s'est fait bouloter ! C'est ballot... d'autant que sans démoniste pour maintenir le lien, notre bon vieux Gudruk a dû retourner dans sa dimension... Le monde ne sera pas dévoré aujourd'hui.

Réussite de l'ennemi

Ce ne sont pas les héros qui ont raté leur scène mais
leur ennemi qui a brillamment réussi !

Deus ex Machina

Il arrive un événement inattendu qui sort tout le monde d'un mauvais pas.
Vos personnages n'y sont pour rien mais ça ne les empêchera pas de s'attribuer tous les mérites !

Nos héros sont les derniers à se tenir entre l'armée des morts et le village des gentils paysans sans défense. Les non-morts avancent. Tout espoir semble perdu quand tout à coup, on entend un énorme fracas. Le barrage a cédé. Nos héros ont juste le temps de se réfugier sur le tertre du Roi Borgne avant que l'eau n'arrive et n'emporte tout avec elle ! Quand l'eau se retire, il ne reste plus que nos valeureux héros, un peu mouillés et tremblant, et l'armée du Grand Nécromant réduit à l'état de fond de barbecue après l'orage.

Diaboli ex Machina

Il arrive également un événement inattendu mais cette fois
il n'est clairement pas à l'avantage de nos héros !

Allié inattendu

Même principe que le Deus ex Machina. Alors que tout semble sans espoir, un allié surgit au bon moment pour sauver la situation.

Gandalf au Gouffre de Helm est un bon exemple !

Ennemi inattendu

C'est exactement la même chose... sauf que c'est pas un allié !

Traîtrise

Il y a toujours un individu versatile pour retourner sa veste au dernier moment et venir couper les liens qui maintenaient nos héros, ou poignarder le grand méchant dans le dos, ou travailler secrètement pour le culte des Adorateurs du Dieu Sans Nom..

Traîtrise

Un plan se déroulant sans accroc

Quel que soit tout ce que les personnages ont pu prendre dans les dents avant, tout cela faisait partie d'un super plan qui évidemment marche à merveille !

Oui Zorbac le sorcier a transformé le barbare en grenouille. Oui, il a enfermé l'elfe dans une dimension infernale. Oui, la prêtresse est enchaînée sur un autel sacrificiel et Zorbac s'apprête à lui arracher le cœur... Mais c'est exactement ce qu'on avait prévu !

Au moment où Zorbac abaisse le poignard, l'elfe revient de la dimension infernale poursuivi par Glob le démon crapaud. La prêtresse enchaînée utilise son sort d'échange dimensionnel avec le barbare transformé en grenouille qui se retrouve alors sous la lame du sorcier. En voyant le sorcier menacer une grenouille, Glob le démon crapaud entre en fureur et massacre Zorbac : S'en est fini du sorcier et de ses manigances !

Il va juste falloir maintenant trouver un moyen de rendre sa forme au barbare et ramener Glob dans sa dimension avant qu'il ne détruise toute la région.

Mais ça, c'est une autre histoire !

Un plan machiavélique se déroulant sans accroc

Quel que soit tout ce que les personnages ont pu faire avant, cela faisait partie d'un super plan machiavélique qui les conduira à leur perte ! Ouhou Haha *rire démoniaque*

Trop tard

Une des raisons de réussir, peut être aussi tout simplement que le temps joue en faveur des héros.

Trop tard

Les héros ont fait exactement ce qu'il fallait... mais pas assez vite !

Quelques outils narratifs pour rendre vos parties un peu moins linéaires.

Le flashback : ça c'est passé avant !

Le flash forward : ça se passera plus tard !

L'ellipse : un petit saut dans le temps pour donner du rythme.

Le guerrier était face à la bête. Des éclairs zébraient le ciel. La mort attendait son heure. La bête chargea !

Ellipse

« J'ai bien cru qu'elle t'avait bouffé ! » Lui dit le nain alors qu'il changeait les bandages du guerrier.

« La prochaine fois, c'est toi qui stoppe la charge et moi qui prend l'arbalète... » dit le guerrier dans un demi sourire avant de retomber dans les pommes.

Le contre-champ : une scène déjà jouée vue sous un angle différent.

Les retours sur images : une scène déjà jouée racontée une nouvelle fois pour y apporter de nouveaux détails.

Pendant ce temps-là à Puerto Valarta : Il s'agit tout simplement de raconter quelque chose qui se passe ailleurs... pour, pourquoi pas, s'en resservir plus tard.

Voici pour finir, une petite liste non-exhaustive des formes que peuvent prendre vos épisodes.

Le classique : Histoire linéaire. Ce qui ne vous empêche pas d'utiliser quelques outils précédemment cités.

Le 48h plus tôt : Forme très utilisée dans les séries.

On commence dans le prologue par une scène qui finit très mal pour les personnages. Puis on dit « 48h plus tôt » (ou 3 mois, ou 1 an, ou 5 minutes, comme vous voulez). Ensuite, on passe la première moitié de l'aventure à les amener à cette situation et la deuxième partie de l'aventure à les en sortir !

Le spin-off : Une aventure où on ne suit pas les héros habituels mais un personnage secondaire qui les croisent souvent. Il est toutefois sympa de connecter avec les aventures de vos personnages : ils peuvent par exemple faire une petite apparition !

Comme dans un rêve : souvent utilisé dans les séries.

Il se passe des choses incroyables : des personnages principaux meurent, c'est la fin du monde, etc.. ! Mais ne vous inquiétez pas, à la fin on apprend que tout cela n'était qu'un rêve, ou un entraînement, ou une histoire racontée à un petit garçon au coin d'un feu de camp... Et comme tout est possible et sans conséquence : lâchez-vous !

Rendez-vous en fin d'épisode : où on suivra deux groupes (ou plus) évoluer en parallèle dans une histoire et ne se rencontrer qu'à la fin. Il peut s'agir des héros qui sont séparés ou d'un côté les héros et de l'autre la « menace ».

L'épisode prétexte : un grand classique : les héros vivent une aventure banale, sans forcément grand intérêt... et chaque moment est le prétexte à un flashback qui racontera un élément du passé d'un personnage (issu des anecdotes par exemple).

Le décousu : un épisode raconté dans le désordre à la Pulp Fiction ! Accrochez-vous et écoutez-vous bien !

L'épisode double (ou triple) : l'histoire sera racontée en plusieurs épisodes. Les prologues servant de « previously » et les épilogues de « dans le prochain épisode ». Il est de coutume que le premier épisode (ou le deuxième en cas de trilogie) se finisse mal pour les héros !

Le Gouffre de Helm : Faites tout un épisode avec une seule bataille. Pour donner du rythme, enchaînez les plans larges et les plans rapprochés et n'hésitez pas à utiliser les outils narratifs décrits précédemment.

Le Tarantino : vous pouvez bien sûr faire un épisode décousu, mais pour faire du Tarantino, il faut surtout soigner les dialogues ! Il faut que chaque scène de tension (combat, influence, etc...) soit résolue par un magnifique dialogue bien tendu (prenez votre temps) et ensuite racontez l'action de façon très expéditive.

Le Survival : façon film de zombi par exemple.

Placez vos personnages dans une situation extrême, accompagnez les de quelques PNJ que vous aurez défini avant (histoire de s'attacher un peu) et à chaque jeton noir, tuez au moins un personnage !

L'enquête ou la Scoobidoo : Qui a tué le bourgmestre ?

C'est à vos personnages de le découvrir ! C'est un épisode qui ressemble à une galerie de personnages où plus on avancera, plus on apprendra des choses sur le bourgmestre et de raison de buter ce sale... vilain monsieur !

N'oubliez pas qu'au final, le coupable c'est celui qu'on a interrogé en premier et qu'on pensait totalement innocent !

Et pour finir, la comédie musicale : Qui n'a jamais rêvé de faire une partie où chaque dialogue serait chanté, ou les scènes de combat seraient accompagnées de claquements de doigts rythmiques à la West Side Story ?

Juste un petit conseil, prenez des airs connus pour vos scènes (les Demoiselles de Rochefort, ça le fait très bien !).

**Cette fois vous savez tout !
A vous de jouer !**



LES ANNEXES

Les tables de contraintes

La feuille de personnage vierge

La feuille d'épisode vierge

Titre : 3 dés 10

1 La fille...	1 du Roi...	1 des elfes
2 Le temple...	2 de Gorlaug...	2 perdu
3 Dans les ténèbres...	3 des hommes (ou du peuple)...	3 hors du temps
4 L'armée...	4 maudit...	4 sans ombre
5 Le trésor...	5 du démon ...	5 borgne
6 La statuette...	6 du rêve...	6 rouge
7 La couronne...	7 du sorcier...	7 Venu d'ailleurs
8 Le mystère...	8 du gardien...	8 oublié
9 L'attaque...	9 des créatures...	9 étincelant
10 Le serviteur...	10 du petit chien...	10 fantôme

Lieu : 2 dés 10

1 une caverne	1 hanté
2 un château	2 mystérieux
3 un marais	3 maudit
4 une forêt	4 béni
5 des souterrains	5 aux innombrables dangers
6 un temple	6 légendaire
7 une crypte	7 aux innombrables richesses
8 une nécropole	8 disparu/enfoui
9 une tour	9 accueillant
10 une ville	10 source de pouvoir

Personnages : 2 dés 10

1 un minotaure	1 amoureux
2 un marchand nain	2 agonisant
3 un prince elfe	3 reconnaissant
4 un collectionneur d'objets magiques	4 en fuite
5 une magnifique femme barbare	5 furieux
6 trois gobelins	6 revenu d'entre les morts
7 ton frère	7 dans le besoin
8 un cuisinier hobbit	8 fourbe
9 un voleur de renom	9 très puissant
10 Anthanagor Bombastus, le grand alchimiste gnome	10 invisible

Action : 2 dés 10

1 un duel	1 sanglant
2 une bataille	2 inattendu
3 un combat	3 épique
4 une trahison	4 magique
5 une découverte	5 mémorable
6 un exploit	6 interrompu
7 une discussion	7 inutile
8 une création	8 ridicule
9 une fuite	9 récurrent
10 une exploration	10 avec (table personnage)

SANDBUCKET

NOM	PEUPLE	OCCUPATION
FORCES	FAIBLESSES	LIENS
ORIGINALITE		
ANECDOTE 1		
ANECDOTE 2		

SANDBUCKET

feuille d'épisodes

Titre de l'épisode :

Lieu important :

Personnage secondaire :

Action remarquable :

Titre de l'épisode :

Lieu important :

Personnage secondaire :

Action remarquable :

Titre de l'épisode :

Lieu important :

Personnage secondaire :

Action remarquable :

Titre de l'épisode :

Lieu important :

Personnage secondaire :

Action remarquable :

AIDES

flashback flash forward ellipse

contre-champ retour sur images

Pendant ce temps-là à Puerto Valarta

Jeton Blanc

- Réussite
- Echec de l'ennemi
- Deus ex Machina
- Allié inattendu
- Traîtrise
- Un plan se déroulant sans accroc
- Trop tard

Jeton Noir

- Echec
- Réussite de l'ennemi
- Deus ex Machina
- Ennemi inattendu
- Traîtrise
- Un plan machiavélique se déroulant sans accroc
- Trop tard



Les auteurs tiennent particulièrement à remercier

Frédéric Sintès, l'auteur de *Prosopopée*, de nous avoir donné du plaisir à jouer à son jeu et l'envie de créer le nôtre.

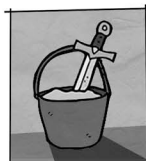
Robert Howard, l'auteur (entre autres) de *Conan le Barbare*, décédé il y a 80 ans et qui pourtant continue de nous donner envie de raconter des histoires efficaces et intenses.

Sabine Jentey pour avoir bien voulu relire et corriger la maquette du livret que vous venez de lire.

L'Auberge Virtuelle et ses habitués qui contribuent grandement à nous donner envie de continuer à faire du jeu de rôle malgré nos âges vénérables.

Et bien évidemment, tout ceux qui ont déjà joué à **Sandbucket** et ont participé à son évolution :

Thomas Durlin, Sabine Jentey , Stéphane Limoge, William Plazat, Némó Sanchez, Thierry Sanchez.



SANDBUCKET

Sandbucket est une création du **Gentil Barbu** alias Matthieu Barboszcz et Guillaume Jentey enregistré sous licence Creative Commons CC-BY-4.0: Attribution 4.0 International