



MENER UNE CAMPAGNE SANDBOX* EN UTILISANT LES MODULES CDO

TEXTE : Patrick Perret
RELECTURE : Islayre d'Argolh, Matthieu Chalaux

INTRODUCTION

COUREURS D'ORAGES se présente comme un jeu de poche dont l'ambition est de « proposer le maximum de potentiel ludique dans un texte le plus court possible ». Il dispose de quatre modules *sandbox* visant la même concision. Cette dernière s'est toutefois avérée intimidante et quelques MJ nous ont fait part de leur difficulté à s'approprier ces campagnes et/ou ne pas savoir par quel bout les prendre pour les mener.

Cette aide de jeu a pour but de présenter la méthode utilisée lors des playtests de deux modules CdO. Il ne s'agit bien évidemment pas de règles gravées dans le marbre, simplement de trucs et d'astuces formalisés au gré de nos lectures et de notre pratique.

L'article détaillera ce qu'un MJ peut faire avant, pendant et entre les séances de sa campagne et sera illustré d'exemples tirés des modules *Pour une poignée de sapèques* et *À l'ombre du mont Yimsha*.



AVANT LA PARTIE

APPRÉHENDEZ LE GENRE


Dans une campagne *sandbox*, les joueurs décident librement des objectifs de leurs personnages. Cette liberté d'action demandera de la part du MJ une certaine aisance dans l'improvisation afin de répondre aux initiatives des joueurs. Toutefois, improviser ne signifie pas inventer *ex nihilo* des situations, des personnages. Vous pourrez vous appuyer sur un imaginaire collectif défini par le genre dans lequel s'inscrit la campagne. Par exemple, les *Sapèques* appartiennent au Wuxia, qui s'apparente au « cape et épée », et *Yimsha* relève du picaresque avec de forts emprunts à la *sword & sorcery*. Avoir une certaine connaissance des codes, du décorum d'un genre vous aidera dans vos improvisations. Vous pourrez en respecter les conventions ou au contraire développer des idées allant à l'encontre de certaines figures imposées mais dans les deux cas, vous disposerez d'un terreau fécond pour nourrir votre imaginaire.

Les plus curieux d'entre vous consulteront avec profit le site *tvtropes* qui décode les « tropes » des œuvres et des genres dont raffole notre loisir.

ENVISAGEZ DES AXES DE JEU

Nous avons essayé de proposer des modules très différents les uns des autres, offrant des opportunités de jeu très variées. Les aventures que les coureurs d'orages vivront dans le Val des Corbeaux n'auront rien à voir avec celles qui se passeront dans le pays de Zu ou en Hindoustan. Quelles images vous sont venues à la lecture d'un module CdO, quelles scènes, quelles ambiances ? Quelles histoires attendent d'être racontées ? Quels PNJ vous ont marqué ? Toutes ces impressions vous aideront à orienter les joueurs dans la création du groupe de PJ.

Les axes de jeu sont en filigrane des factions et des hexagones. Vous aimez l'idée d'un pays de Zu plongé dans le chaos et soumis à la cupidité des mandarins ? Pourquoi ne pas proposer aux joueurs d'incarner des justiciers itinérants ou des voleurs qui redistribueront les richesses ? On peut négliger cet aspect du module pour lui préférer les arts martiaux. Les films d'élèves d'écoles d'arts martiaux bien décidés à démontrer la supériorité de leur kung-fu abondent. La campagne pourrait mettre en scène les luttes d'écoles rivales. Pour des joueurs qui n'auraient pas envie de décider de leurs objectifs dès le début de la campagne, il est toujours possible de jouer des convoyeurs, bon prétexte pour explorer le territoire, rencontrer ses occupants et décider des combats à mener. Laissez vaquer votre imagination.



En parallèle à ces questions, réfléchissez au niveau de puissance souhaité pour les PJ et le cadre de jeu en général. *Yimsha* appartenant au picaresque, on s'attend à narrer les aventures de héros miséreux vivant en marge de la société, mais il relève également de la *sword & sorcery* qui met en scène des personnages plus grands que nature. Vous pouvez préférer le premier genre et décider que la campagne débutera avec des PJ de niveau 1 ou avoir plus d'affinité avec une ambiance *pulp* et autoriser des héros de niveau 3 ou 4 (comme c'est le cas pour les prêtirés du module).

APPROPRIEZ-VOUS LES FACTIONS

Les modules de CdO sont des espaces dynamiques. Ils ne sont pas peuplés de figurants attendant l'arrivée des PJ pour s'activer mais de personnages qui ont une histoire, des ambitions, etc. Pour vous approprier ces factions, nous vous conseillons d'avoir pour chacune d'entre elles la réponse aux questions suivantes : Que veut la faction ? Comment compte-t-elle atteindre son but ? Qu'est ce qui l'empêche de l'avoir déjà réalisé ? Où la trouve-t-on ? Quelles sont ses relations avec les autres factions ? Ainsi, il sera plus facile de réagir aux initiatives des joueurs et de décider si les actions des PJ vont leur attirer les foudres d'une faction ou son soutien.

Notez également que les PJ n'interagiront pas avec des factions désincarnées mais avec des PNJ. Triez les PNJ qui arriveront assez tôt dans la campagne et que vous aurez d'abord à incarner (parmi les seconds rôles de *Yimsha*, ce seraient probablement le gouverneur de Peshawar et Yar Afzal) de ceux qui n'entreront en scène que plus tard (comme la femme écarlate). Apprêtez-vous à donner une voix à ces PNJ.





SÉANCE ZÉRO

On appelle « séance zéro » la session au cours de laquelle les joueurs créent leurs personnages et où la table décide de l'orientation de la campagne. Il est conseillé de profiter de cette séance pour lever certains implicites comme la nécessité d'avoir un comportement proactif de la part des joueurs ; ils ne doivent pas attendre que l'aventure vienne à eux mais aller au-devant d'elle.

Si le terme zéro s'est bien implanté dans le langage rôliste, il faut bien comprendre que ce n'est pas une séance qui « ne compte pour rien ». Lorsque l'on crée le groupe et les personnages, on *fait* du jeu de rôle. La campagne s'épanouira d'autant mieux que les bases posées dès de départ auront été solides.


PRÉSENTEZ LE SETTING

Les playtests des *Sapèques* et de *Yimsha* ont commencé tous deux par la lecture du contexte du module tel qu'écrit dans les livrets. Pour *Yimsha*, le paragraphe évoquant la femme écarlate a toutefois été omis. Les textes ont été rédigés afin de présenter rapidement les principaux intervenants et les enjeux du module ; les informations fournies correspondent à ce que tout personnage vivant dans le cadre de jeu est censé savoir. Lorsque certains points n'étaient pas clairs, des précisions ont été apportées. Une fois les personnages créés, des informations plus spécifiques ont été fournies. Par exemple, ce n'est qu'après la création d'un personnage hindou que le système de castes a été détaillé.

CRÉEZ LE GROUPE

Groupe et personnages sont en réalité créés en parallèle. Toutefois, par nécessité de clarté, nous commencerons par nous intéresser au groupe et cela pour deux raisons : il définit un objectif collectif qui sera le fil rouge de la campagne et permet de s'assurer de la cohérence et de la complémentarité des personnages.

Le cadre de jeu ayant été brossé rapidement, vient une phase de *brainstorming* où les propositions de jeu qui intéressent la table sont énumérées. Laissez les joueurs lister leurs préférences et validez ce qui est raccord avec le genre et l'esprit du module, écarter les propositions narrativement moins pertinentes ou intéressantes. Vous pouvez également imposer un type de groupe (par exemple des mercenaires, membres d'une guilde réputée) ou vous laisser surprendre. Par exemple la proposition des joueurs



d'incarner les assistants du Juge Ti n'avait pas été anticipée mais elle offre un bon ancrage dans le setting et des objectifs clairs (en l'occurrence conclure l'enquête initiée par le Juge, trouver son ou ses assassins).

Une fois le groupe choisi, précisez les relations que ce groupe entretient avec certaines des factions évoquées dans l'introduction. Lors du playtest de *Yimsha*, les joueurs ont décidé que l'objectif du groupe tournerait principalement autour de la contrebande. Oui, mais laquelle ? Les armes ? Trop facile, ce serait celle du Lotus ! Aussi les PJ se retrouvaient-ils avec des ennemis tout désignés : les sorciers noirs et des factions avec lesquelles il faudrait composer : les tribus afghanes dont il faudrait traverser les territoires et les Portugais au moment d'écouler les produits du délit.

CRÉEZ LES PJ

La création des personnages se fait en parallèle de la création du groupe et peut conduire à affiner les objectifs communs de la troupe. Les joueurs doivent réfléchir aux points suivants : comment le personnage s'inscrit dans le groupe ? Quels rapports entretient-il avec les autres personnages (PJ, PNJ) ? Quels sont ses objectifs individuels ? Sont-ils conformes avec ceux du groupe ou risque-t-il d'y avoir des conflits ?

Les réponses à ces questions sont sources de *roleplay* : *roleplay* du personnage par le joueur ou entre le PJ et les autres héros ou les figurants. Ce sont aussi autant de pistes que les joueurs vous tendent pour développer la campagne ; ils vous disent littéralement : j'ai envie que mon personnage soit mis dans telle ou telle situation.

Les prêtirés du module *Sous l'ombre du mont Yimsha* correspondent aux PJ qui ont été joués dans la campagne de playtest. Pour chacun, on retrouve : un objectif personnel ; un lien avec au moins un autre PJ ; un lien avec au moins une faction. João Pinto Fogo veut de l'argent pour retourner au Portugal, son objectif personnel sera aussi celui du groupe. Les autres PJ ne serviront pas de faire-valoir mais l'aider dans son entreprise leur permettra d'obtenir ce qu'ils désirent : pour Paulo Bronca, évangéliser les tribus afghanes qu'ils rencontreront dans les montagnes ; pour Vijay, amener Fuego à lutter contre les Thugs. Ainsi, chaque PJ était lié à un autre PJ et à une faction (Hadjira est un PNJ créé à l'issue de la première séance).

PREMIÈRE SÉANCE

La première session peut venir juste après la séance zéro ou plus tard dans le temps. Si la phase de création du groupe et des PJ a été fertile, vous disposez d'amorces d'intrigues qui ne demandent qu'à être développées. Toutefois, il convient pour cette première séance d'être modeste. Les conseils de Saint Baker, auteur d'*Apocalypse World*, peuvent être suivis sans la moindre hésitation : décrivez simplement une journée typique des PJ, qu'ils commencent à préparer un plan pour atteindre leurs objectifs et si vous sentez que le rythme de la partie s'essouffle, baston !

La question est rituelle en jdr mais elle est primordiale dans un *sandbox* : *que faites-vous ?* Une campagne *sandbox* est une auberge espagnole, si on n'apporte rien, on n'aura rien à manger. Les joueurs doivent se montrer proactifs. Mais cette proactivité nécessite que les joueurs aient une vision assez claire des opportunités qui leur sont présentées. En tant que MJ, vous devez être pourvoyeur d'informations, de rumeurs vraies ou fausses. L'information est le combustible qui fait avancer la campagne. Comment attendre des joueurs qu'ils décident des opportunités à saisir dans un monde dont ils ignorent tout ? Le background n'a aucun intérêt si les informations du livret ne sont connues que de vous, inutile donc d'être avare. Le plus intéressant n'est pas d'obtenir des informations mais de découvrir ce que les PJ feront de celles-ci. Ce sont leurs actions et les conséquences de celles-ci qui vont construire l'histoire.

Pour ce qui est de la première séance de *Yimsha*, nous avons conté comment le groupe préparait depuis Peshawar son périple vers les vallées tenues par les sorciers noirs. Rencontre avec les contacts de Fogo pour trouver du matériel de valeur à vendre, introduction de Mahbub Ali dans la partie, palabres dans les souks et marché aux esclaves et invention collective de Hadjira. Ce PNJ était apparu pour servir de guide au sein des terres afghanes, une idylle naîtra avec l'un des PJ, sa mort guidera certaines décisions de la fin de la campagne.



ENTRE LES SESSIONS DE JEU



Nous vous déconseillons de trop préparer les séances à venir. D'une part, la quantité de travail à fournir risque sur le long terme de vous démotiver. D'autre part, trop anticiper ce qui pourrait se passer risque d'orienter votre maîtrise de la partie et de contraindre inconsciemment les choix que vous proposerez aux joueurs. Contentez-vous de préparer ce dont vous aurez *vraiment* besoin lors de la séance à venir à savoir : les conséquences des actions des PJ lors de la séance qui vient d'être jouée ; ce que les joueurs ont prévu pour la séance à venir ; dans une moindre mesure, les actions des factions pour faire avancer leurs plans. Une fois cela préparé, s'il vous reste du temps et que vous en éprouvez l'envie et le plaisir, peaufinez lieux, PNJ, etc.

LES ACTIONS DES PJ ET LEURS CONSÉQUENCES À COURT OU LONG TERME

Lors du playtest de *Yimsha*, une séance s'était conclue sur la prise d'un champ de lotus par les PJ. Quelle serait la réponse des sorciers noirs ? Comment cela serait perçu par les autres factions de l'Hindou Kouch ? Quel est le fil logique à suivre ? Comment twister ces attentes pour relancer la campagne dans une nouvelle direction ? Par la suite, les PJ ont continué leur conquête des terres sous le contrôle des sorciers et n'ont pas tardé à lancer une attaque contre la tour des nécromants, une faction bien trop puissante pour eux. La séance s'est achevée sur ce qui semblait être un TPK mais une prochaine partie a malgré tout été programmée. La séance suivante, les PJ se sont réveillés enchaînés. Entravés, certes, mais vivants. Sous leurs yeux, la fin d'un rituel permettant de sceller le puits que l'attaque des PJ avait manqué d'ouvrir. Le sang d'Hadjira aura servi de combustible au rituel ; quant aux PJ, s'ils ont été maintenus vivants, c'était pour servir de pions pour les noirs sorciers. Un parasite leur a été introduit dans les entrailles et ne leur serait retiré que s'ils acceptaient d'aller se battre contre la femme écarlate. Nulle autre information ne leur a été donnée, la chair à canon n'a pas vocation à être éduquée. Bien sûr, il n'était pas attendu que les PJ se plient à ces injonctions mais ainsi il a été possible de maintenir la campagne, d'introduire une nouvelle faction, de créer un sentiment puissant de haine envers les sorciers et relancé la campagne dans une direction inattendue.



CE QU'ONT PRÉVU LES JOUEURS

Prenez toujours le temps de demander aux joueurs dans quel borbier ils comptent lancer leurs PJ lors de la séance à venir. Faites-le à la fin d'une partie, quand les événements de la séance sont encore frais dans l'esprit de chacun. Si d'autres idées germent, il sera toujours possible d'échanger par mail ou le biais d'autres messageries mais vous avez besoin d'une piste pour préparer ce qui viendra ensuite.

À la fin de la première séance du playtest de *Yimsha*, les PJ s'apprêtaient à traverser les montagnes afghanes pour se rendre dans les vallées où pousse le lotus. La travail de la deuxième séance allait donc porter sur des descriptions et des éléments d'ambiance qui rendront la passe de Khyber vivante et crédible ; anticiper quelques rencontres qui ne manqueront pas d'avoir lieu, qu'elles soient aléatoires (petit check sur la table correspondante) ou imposées afin d'introduire de nouvelles factions (comment passer à côté d'une confrontation avec Yar Afzal ?) ; si les PJ traversent villes ou villages, quelles rumeurs de la région leur communiquer, qu'est-ce que les PJ pourraient apprendre de ce qui se trame dans la région ; etc.

LES ACTIONS DES FACTIONS EN COULISSES

Cette préparation est optionnelle. *Sous l'ombre du mont Yimsha* utilise une mécanique empruntée à *Apocalypse World* : l'horloge des événements qui annonce la progression de la campagne vers une fin apocalyptique. C'est un outil appréciable mais il faut lui reconnaître une limite : il tend à rendre les PJ réactifs aux événements et non plus proactifs. Dans l'absolu, ce n'est pas gênant pas. Au contraire, cela renforce la crédibilité du cadre de jeu, et dessine un monde dans lequel les PNJ existent et agissent indépendamment des PJ. Cependant, il faut éviter d'en avancer trop rapidement la progression ou de multiplier les horloges. Les PJ se trouveraient à courir après l'histoire au lieu de la produire. Pour le MJ, c'est certes plus confortable car on se rapproche de la préparation d'un scénario scripté où les scènes et les échanges avec les PNJ peuvent être anticipés mais vous perdrez le plaisir d'être surpris par le déroulement de la partie et de voir la campagne aller dans un sens tout à fait inattendu et surtout vous risquerez de transformer vos joueurs en spectateur d'une cinématique interactive très éloignée d'une campagne *sandbox*.

EN CONCLUSION



Dans une campagne *sandbox*, le MJ ne cherche pas à raconter une histoire ; l'histoire naîtra des choix des joueurs, des conséquences des actions des PJ. Pour autant, on peut optimiser les chances de réussite d'une campagne ou d'une scène en s'assurant de quelques précautions.

Une histoire, celle d'un livre, d'un film ou celle qui naîtra d'une partie de jeu de rôles peut se résumer ainsi : A veut B mais C s'y oppose. Roméo et Juliette ne demandent qu'à vivre librement leur amour mais leurs familles respectives s'opposent à leur union. Phileas Fogg veut faire le tour du monde en quatre-vingt jours mais les imprévus du voyage risquent de le retarder dans sa course contre la montre. Les aventuriers veulent vider les donjons de leurs trésors mais ils devront pour cela éviter pièges et monstres.

Prenez le temps de bien définir les objectifs des PJ et construisez la campagne autour d'eux. En tant que MJ, votre rôle sera de tester la motivation des PJ ; la campagne a raconté la lutte de ces personnages pour réaliser leurs rêves. Racontez en quoi ce chemin change les personnages. Ce qu'ils croyaient, ce qu'ils désiraient au début de la campagne est-il toujours vrai après plusieurs séances ? Sinon, comment définir à présent leurs idéaux ?

Cette même logique pourrait être appliquée à toute scène dans laquelle s'engagent les PJ : quel est le rôle de cette scène dans la narration ? Qu'est-ce que les PJ ont à gagner ou à perdre ? Qu'est-ce qui s'oppose à leur but ?

Ne pas présumer de la fin d'une scène, d'une séance, d'une campagne mais au moins s'assurer de partir sur des bases solides.





RESSOURCES

WEST MARCHES, B. Robbins, en anglais :
[http://arsludi.lamemage.com/index.php/78/
grand-experiments-west-marches/](http://arsludi.lamemage.com/index.php/78/grand-experiments-west-marches/)

QUICK PRIMER FOR OLD SCHOOL GAMING, M. Finch, en anglais :
[https://www.lulu.com/content/e-book/
quick-primer-for-old-school-gaming/3019374?page=1&pageSize=4](https://www.lulu.com/content/e-book/quick-primer-for-old-school-gaming/3019374?page=1&pageSize=4)

QUICK PRIMER, TRADUCTION FRANÇAISE, Kobayashi,
en annexe du jeu **SWORD & WIZARDRY** :
WHITEBOX : [https://drive.google.com/
file/d/oB4TBit4mrI1tLXRmMG1VWVWNYTlk/edit](https://drive.google.com/file/d/oB4TBit4mrI1tLXRmMG1VWVWNYTlk/edit)

PRINCIPIA APOCRYPHA par B. Milton, D. Perry, S. Lumpkin, en anglais :
<https://lithyscaphe.blogspot.com/p/principia-apocrypha.html>

PRINCIPIA APOCRYPHA, traduction française, E. Nieudan :
<https://la-caravelle.itch.io/principia-apocrypha>

STRUCTURE ET IMPROVISATION EN BAC À SABLE
[Orc'idée 2014], Le Grümph :
https://youtu.be/gyortNYpT_A

