

Toon

Une critique d'Armand Buckel

TOON

➤ De Nullepartville à l'espaââce...

Un cartoon, univers mystérieux et plein d'incohérences. Vous rêvez d'en faire partie. Eh bien maintenant vous le pouvez. Vous avez de l'humour et un don pour le non-sens, vous êtes fait pour ce jeu. TOON, comme son nom l'indique se passe dans le monde fou et joyeux des cartoons. Une des règles d'or est : **oubliez tout ce que vous savez sur les jeux de rôles et agissez avant de penser**. Vous pouvez y incarner tout ce que vous voulez ; de la chouette qui a peur du noir aux kangourous joueurs de basket en passant par le panel d'humains tous plus fous les uns que les autres (non c'est peut être trop près de la réalité) .

Différent terrains de jeux sont proposés :

- NULLEPARTVILLE est la ville toon par excellence. Vous pouvez y mettre un cabaret avec BETTY BOOP comme star comme il peut y avoir un port mal famé. C'est le rêve de tout maître de jeu : une ville modulable à merci. Différents archétypes de locaux comme la maison hantée, l'usine, la fête foraine, y sont plus amplement décrits.
- L'ESPACE, proche et lointain : que de merveilleuses aventures pouvons-nous vivre dans ces endroits-là. Je ne vous dis pas le nombre de journaux de bord que j'ai déjà pu faire. Tout un univers d'absurdités multiples est à découvrir d'urgence. La station spatiale Zéro virgule Zéro Un est un plaisir à découvrir.
- Vous pouvez bien sûr pasticher tous vos univers préférés. Les inspirations sont nombreuses, du moment que c'est incohérent et loufoque à souhait .

➤ Agissez avant de penser !

L'esprit du jeu est bien représenté dans les règles par les dix commandements suivants :

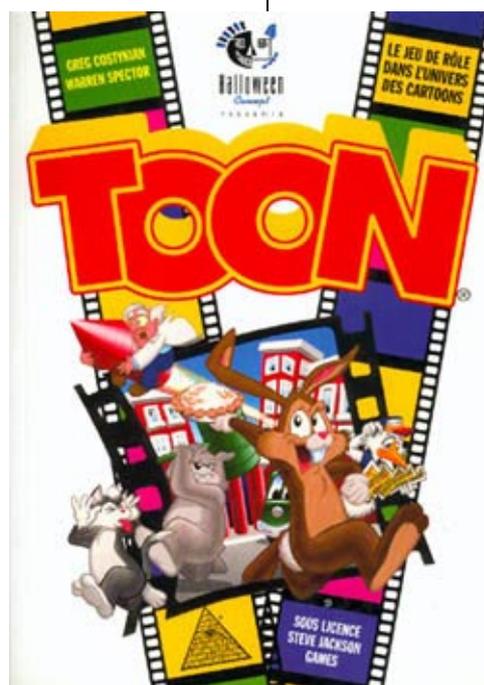
1. OUBLIEZ TOUT CE QUE VOUS SAVEZ SUR LE JEU DE ROLE
2. AGISSEZ AVANT DE PENSER
3. CONNAISSEZ LES REGLES - LES VERIFIER PREND DU TEMPS. LA LENTEUR EST UNE CHOSE NUISIBLE
4. VOUS CONNAITREZ VOTRE PERSONNAGE COMME VOUS-MEME
5. SI VOUS VOULEZ FAIRE QUELQUE CHOSE, EXAGEREZ-LE
6. NE FAITES PAS SIMPLE QUAND VOUS POUVEZ FAIRE COMPLIQUE
7. SI VOUS ETES DANS LES ENNUIS, FAITES TOUT VOTRE POSSIBLE POUR LES FAIRE EMPIRER
8. LORSQUE VOUS AVEZ UN DOUTE, RECAPITULEZ
9. SI VOUS NE POUVEZ PAS RECAPITULER, SORTEZ UN TRUC DE NULLE PART
10. ET SI VOUS NE POUVEZ PAS SORTIR UN TRUC DE NULLE PART, TRICHEZ

A ma connaissance c'est bien le seul jeu où l'on est incité à tricher du moment que l'on s'amuse autour de la table.

➤ Des muscles, de la cervelle et du zip !

Quant aux règles : d'une simplicité enfantine. Enfin un jeu où il ne faut pas ingurgiter une tonne de littérature avant de commencer une partie. Déjà tout se fait avec deux dés à 6 faces. Le personnage se définit à travers différents paramètres très simples.

D'une part le sujet en tant que tel ; les choses à mon avis importantes sont la définition de ses ennemis naturels (que serait un personnage de Toon sans





ennemis ?) et ses croyances et objectifs qui lui donnent un peu de psychologie. Cela peut s'avérer utile en cours de partie.

D'autre part il y a comme dans tous les jeux des compétences qui sont dans quatre grandes familles :

- Muscle : définit toutes les actions physiques plutôt musculaires
- Cerveille : définit toutes les actions faites avec réflexion (même dans l'absurde : il faut savoir penser absurde !)
- Zip : définit les actions liées à l'adresse (non pas celles de l'annuaire...)
- Pêche : définit le baratin, la discrétion, et autres...

Quant aux délires, c'est une chose à part. On pourrait dire que se sont les capacités magiques des personnages mais revues et corrigées façon Toon. Elles sont très diverses et rien ne vous empêche d'en inventer d'autres (du moment que c'est absurde).

Autre point intéressant des règles : on ne meurt pas. Après épuisement des points de vie on revient dans la partie après trois minutes chrono passées au coin, un bonnet d'âne sur la tête.

Il y a même tout un chapitre de tables aléatoires de création de scénarios toutes aussi loufoques les unes que les autres. C'est une bonne approche pour sentir l'esprit du jeu.

➤ Rire à tout prix !

Un conseil pour les maîtres, soyez de bons improvisateurs. Une bonne partie de toon se caractérise par de la rigolade et de l'imprévu, cohérent dans l'incohérence. Les tables d'événements aléatoires diverses et variées en fin de règles sont une aide précieuse mais sachez les utiliser avec rythme et souplesse ; il ne faut surtout pas que ça ralentisse l'aventure. Car une partie de Toon se doit d'être aussi speed qu'un vrai dessin animé.

Et c'est là peut-être le plus dur pour le maître de jeu.

Les différents scénarios proposés sont intéressants dans le sens où il y a une bonne progression pour évoluer dans les règles. Ma préférence va quand même pour le dernier : de vampire en pire. C'est une merveilleuse histoire de savants fous et de vampires sur le retour. Il y a là de quoi passer de grands moments de rigolade.

Pour conclure, Toon est un jeu de qualité pour maîtres et joueurs qui ne se prennent pas au sérieux, pour qui le jeu de rôle reste avant tout un jeu et non pas une prise de tête.

Je ne pourrais conclure sans citer le grand philosophe gréco-irlandais du 24ème siècle SAM O'THRACE : « L'univers de Toon est très ouvert ; de grandes et nombreuses années de découvertes sont encore devant nous. Avec nos vaisseaux, allons de l'avant. »

THAT'S ALL, FOLKS ! ! !