A Toy TRIP

*« Jouez comme des enfants, trinquez comme des adultes »*

*Par Suncyam, sur une idée de Fred Boot pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC*

*Votre vie est emprisonnée par le rythme infernal « métro-boulot-dodo » à tel point que vous n’avez pas une minute pour préparer une partie de jeu de rôle ? Vous êtes nostalgiques de ces parties à base d’hexagone et de figurines où vous vous preniez vraiment au jeu ? Vous ne voulez pas choisir entre prendre l’apéro avec vos amis et organiser un one-shot ? Après une heure assis autour d’une table, vous avez des fourmis dans les jambes ? Alors* A Toy Trip *est fait pour vous ! Le temps d’un verre, retombez en enfance et vivez de formidables aventures !*

\*\*\*

*La source du Maëlstrom métallique des âmes désincarnées dominait la noire toundra de Sandsberg, frappant celle-ci de ses froids et invisibles miasmes.
Kalkhan, seul rescapé de la tribu des Mattelites, avançait difficilement face au vent, rassemblant ses forces pour tenter de briser la sarco-cage d’antiques technologies corrompues et dévoyées par le Sinistre Culte qui avait massacré les siens.
Présence lointaine et protectrice, son acolyte volait en cercle loin au-dessus de lui. Tommy, le légendaire… oiseau blanc et doré à ailes laser power ranger.

« En fait tu peux pas voler en cercle, le Maëlstrom t’en empêche »
« Mais non regarde, si la source du vent c’est le ventilateur, ça fait un bon moment que je suis passé au-dessus ! »
« Bon ok, mais dans ce cas pour redescendre tu devras entreprendre une action difficile. En dessous de toi, tu vois la brume qui s’installe, et qui s’épaissit à chaque instant. Dans quelques déplacements tu auras perdu la vision sur ton compagnon. »
« On dirait que mes yeux bioniques me permettent de voir à travers la brume. Je remarque un truc ? »
« Ok ça me va. Du coup grâce à ton pouvoir tu te rends compte que des guerriers-lune se déplacent à travers de gros amas et sont en train d’encercler Kalkhan. Tu ne peux pas l’avertir tu es trop loin, que fais-tu ? »
« Je prépare mon bol de chips et je descends en piquet ».*

**A quoi on joue ?**

A Toy Trip est un jeu de rôle apéritif, qui se joue entre 2 et 5 joueurs, dont l’un accepte de jouer de Maître du Jeu, désigné comme MJ. Ce jeu nécessite peu de préparation, et vise à restituer l’atmosphère déjantée des jeux d’enfants où la créativité de chacun est mise à contribution, et où l’imagination s’inspire de ce qui entoure les joueurs. Ici, vous trouverez donc des fiches de personnages minimalistes, et quelques conseils pour faire de votre salon le cadre de jeu parfait pour une aventure entre amis. Et gardez tous en tête un principe simple : bien souvent le voyage importe plus que la destination.

**De quoi avons-nous besoin ?**

Pour jouer, vous aurez besoin de :

- 2 dès à 6 faces par joueur
-Une feuille et un crayon de papier
-La pièce dans laquelle vous vous trouvez, ou une maison entière. Vous pouvez aussi jouer sur le trottoir mais c’est audacieux
-Un verre par joueur, et quelque chose à mettre dedans
-Un jouet, qui sera le personnage de chaque joueur
-Votre gâteau apéritif préféré

**Préparation de la partie**

**Création de personnages :**

-Chaque joueur dévoile **le jouet qui sera son personnage**. N’importe quelle figurine fera l’affaire, il n’est pas question d’unité de taille, d’univers, ou de style… De la même manière il est complètement possible de prendre une figurine issue d’une licence précise et d’en faire totalement autre chose. Les seules limites sont celles de votre imagination, et de l’acceptation de vos propositions par les autres joueurs.

-Ensuite, chacun votre tour, **présentez votre personnage en quelques mots**. Donnez-lui un nom puis, une fois que tout le monde a pu s’exprimer, chaque joueur va décider pour lui-même **d’un nombre de traits égal au nombre de joueurs, MJ inclus**. Ils serviront de bonus et de malus au cours de la partie. Ces traits, s’ils sont présents ou explicitement suggérés par votre jouet donnent un bonus de +2. Si vous les créez parce que vous en avez envie, le bonus sera de +1.

*Par exemple le trait « volant » donnera un bonus de +2 à un personnage équipé d’ailes ou de réacteurs, +1 si vous jouez avec un petit soldat en plastique dont rien ne dit qu’il puisse voler. N’oubliez pas que ce n'est qu'un jeu, pas un concours d’optimisation de figurines, alors choisissez ce qui vous amuse !*
*Si vous n’êtes pas inspirés partez dans un premier temps des éléments observables et demandez-vous ce que ce jouet fait de mieux. N’hésitez pas non plus à jouer sur les rapports de taille pour faire émerger un « géant » ou un « nain ». Vous pouvez aussi jouer avec plusieurs exemplaires d’une figurine identique pour gagner « horde », encore une fois, les seules limites sont celles de votre imagination, sous réserve qu’elles conviennent à tout le monde.*

-Enfin, énoncez pour votre personnage un trait négatif ou défaut avec un malus de -2, le MJ vous en donnera un avec un malus de -1. Expliquez en quelques mots d’où viennent ces points faibles.

*Votre figurine en métal déformée peut ainsi être blessée par la rupture de l’espace-temps (-2) en s’appuyant sur un défaut visible à l’œil nu, ou vous pouvez plutôt décider que votre barbare est alcoolique (-2), les deux sont possibles !*
Maintenant, tous les joueurs, sauf le MJ doivent quitter la pièce. Hors de question de se tourner les pouces, préparez l’apéritif. Mettez dans des contenants de taille *à peu près* équivalente les différents gâteaux apéritifs que vous avez amenés. Ce sont les points de vie des personnages et des PNJ.

**Création du scénario :**

Pendant ce temps, le MJ va construire **l’univers où va se passer la partie : la pièce dans laquelle il se trouve !**

-Il faut d’abord **déterminer l’objectif de l’aventure**. Par exemple vaincre une créature particulière, ou arriver à un point de fuite.
-Préparez ensuite **quelques antagonistes issus de votre coffre à jouet**. A ce stade pas la peine de leur donner un nom ou des traits, l’inspiration viendra au fur et à mesure.
-Observez attentivement la pièce dans laquelle vous vous trouvez et **commencez à établir différents lieux**. Voici quelques principes à suivre :

**-Construisez un cadre plein de dangers et d’aventures :**
*Tout est prétexte à confrontation et à challenge. Envisagez chaque élément du décor, jusqu’au plus simple, comme une opposition qui cherche à maltraiter les personnages. Par exemple ce banal escalier est en réalité une chute d'eau invisible qui n’émet aucun bruit, ces nœuds dans la table en bois sont autant de sables mouvants… Et cette élégante surface en verre récite à haute voix les dernières pensées des héros qui y ont péri à cause de la soif et de la faim.***-Préparez des descriptions grandioses et épiques** :
*Regardez votre bibliothèque pour la première fois comme la ruine monumentale du Grand Temple de Zbaroark, Dieu Déchu de la Connaissance. Les livres qui la composent sont autant de traces de religions disparues. Votre horloge est un antique artefact, dont personne ne comprend le sens, mais à chaque heure qui passe, le déplacement de la petite aiguille déclenche un bruit de tonnerre qui résonne dans tous les crânes, peu importe l’éloignement.***-Soyez opportunistes pour inventer des tribulations créatives**
*Le bac à glaçon est en train de fondre sur votre terrasse ? Voici venu le temps de forcer les aventuriers à le traverser avant qu’il fonde complètement et qu’ils se noient. Ou alors, la fonte totale de ce bac permettrait à votre grand méchant de se libérer, et ils doivent fuir la pièce avant que cela arrive ? La fenêtre restée ouverte est elle un miroir sur la nuit, ou alors un portail arcanique qui ouvre sur une infinité de dimensions ?*

Prenez au fur et à mesure quelques notes qui vous serviront de pense-bête et d’idées. **S’il vous reste des trous ce n’est pas grave**, vous les comblerez pendant la partie avec l’aide de vos joueurs.

-Enfin, faites revenir vos joueurs. **Réfléchissez ensemble à comment vos personnages se sont retrouvés à former un groupe**. Vous pouvez choisir une idée toute simple comme une rencontre il y a quelques minutes dans la boîte à chaussure/auberge du Grand-Hall, ou carrément imaginer que chacun de vos personnages a été extrait d’une guerre qu’il menait dans son univers pour se retrouver ici, sans comprendre ce qu’il fait. L’important c’est que l’idée vous motive à accomplir le voyage !

**Règles et déroulement de la partie**

-**A Toy Trip est un jeu apéritif**. Ainsi, il commence par un service de la boisson de votre choix. Trinquez ensuite à vos aventures à venir.

-Les joueurs prennent leur bol de gâteau apéro et se placent dans la position la plus confortable pour eux en fonction de la situation. **Ne soyez pas statiques sur votre chaise**, collez votre nez au parquet pour déceler l’existence de failles sismiques, soyez tous accroupi en cercle autour des figurines lors d’un jet de dés décisif… Lâchez-vous et mettez vous à l’aise.

-Ensuite le MJ place vos personnages à l’emplacement de départ, décrit rapidement ce que voient les personnages autour d’eux et leur délivre l’objectif.

-Il pose ensuite la traditionnelle question **« Que faites-vous ? »** selon la forme de sa convenance. Libre à vous de faire ce que vous voulez, tout en respectant les règles du jeu.

**Déplacement des personnages :**

Tendez votre pouce et votre index de manière à ce qu’ils forment un angle à peu près droit. La distance entre les deux, qu’on appelle l’hypoténuse pour les plus érudits, indique votre capacité de déplacement. Posez donc votre pouce aux pieds de votre personnage, et avancez jusqu’à l’index.
Non nous n’avons pas tous la même distance mais ce n’est pas grave. L’important c’est de s’amuser et personne ne va chipoter pour quelques centimètres. Charge au MJ de décider si vous êtes dans un moment où vous faites un déplacement à la fois ou si vous pouvez vous déplacer librement.

 **Points de santé :**

Chaque joueur a un bol de gâteaux apéritifs qui représente ses points de vie, de santé mentale et de tout ce que vous estimerez nécessaire de quantifier via cette méthode. Il peut piocher dedans à volonté et grignoter ainsi de manière détachée les précieux points de vie de son personnage.
Lors de l’aventure, en conséquence à votre échec, le MJ pourra vous demander de retrancher un certain nombre de points de santé à votre bol. Nous vous conseillons de les manger plutôt que de les jeter, c’est l’apéro après tout. **Il est tout à fait approprié de désigner la perte de PV par « quelques », « une poignée », ou autre mesure approximative**.
Vous pouvez aussi tenter d’en offrir au MJ en échange d’avantages ponctuels lors de la partie, libre à lui d’accepter ou de refuser. Par contre, ce qui est mis en marché doit être mangé, soit par le MJ s’il accepte, soit par vous s’il refuse, jamais remis dans le bol.

**« On dirait que » :**

A n’importe quel moment de la partie, un des joueurs peut déclarer « Mais en fait on dirait que » puis ajouter un élément qui devient alors partie intégrante de son personnage ou du scénario. Dans ce cas, l’ensemble des joueurs, MJ compris, **doit dès lors intégrer cet élément dans l’histoire que vous construisez ensemble.
Il est interdit de déclarer cette action pour détruire un élément qui vient d’être rajouté.** On construit un récit ensemble, on ne le détruit pas. Soyez raisonnables dans votre recours à cette possibilité. Elle doit vous permettre de préciser les capacités de votre personnage ou d’ajouter un élément amusant à votre quête, pas à ruiner le scénario ou à rendre fous les autres joueurs. Dosez avec l’intelligence qui est la vôtre aujourd’hui et convoquez la créativité enfantine qui vous anime toujours un peu.

 **« Pouce »**

**N’importe quel joueur peut lever le pouce en s’exclamant « pouce ! » pour mettre littéralement le jeu en pause.** Il peut le faire pour aller aux toilettes, mais aussi, *et surtout*, pour discuter un point de règle. Activation litigieuse d’un trait, un degré de difficulté qu’il considère comme mal adapté… A vous de vous mettre d’accord sur un moyen de régler le problème, mais Le MJ a le dernier mot en la matière. Il peut donc décider de ne rien changer si vous ne parvenez pas à le convaincre de votre bon droit.

**Défis rencontrés**

Les joueurs pourront tomber sur deux types de défis, **ceux de contexte, et ceux de combat.** Leur qualification dépend de ce que font les joueurs. Celui qui cherche à infliger des dégâts fera face à un défi de combat, pendant que celui qui cherche à contourner l’adversaire sans bruit fera face à un défi de contexte.

**Défis de contexte :**

Dites ce que vous souhaitez faire, et en fonction le MJ définit un niveau de difficulté allant de 5, dérisoire, à 20, quasiment impossible. Définissez les traits qui vous apportent un bonus et vous lancez vos 2d6 auquel vous ajoutez ledit bonus. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de difficulté, alors vous réussissez l’action, dans le cas contraire vous échouez. A n’importe quel moment, le MJ peut activer vos défauts s’ils sont cohérents avec l’enjeu qui vous fait face. Le MJ peut aussi décider que vous faites face à un défi et vous imposer de lancer les dés. Dans ce cas à vous aussi de décider de vos traits à activer.

**Défi de combat :**

Le MJ sort un nouveau bol et verse à l’intérieur les points de vie du PNJ sous forme de gâteaux apéritifs. Il annonce ensuite combien les attaques de son personnage infligent de dégâts aux joueurs. Il fixe ensuite une difficulté arbitraire en fonction des armes utilisées, de la distance, de la force de son PNJ… De la même manière les joueurs peuvent décider quels traits les avantage, pour obtenir un bonus à leur jet. En cas de succès, les joueurs peuvent ainsi dévorer les points de vie de leur adversaire.

**« Relance One Shot » :**

Parce que c’est un jeu apéritif, chaque joueur peut obtenir une relance gratuite en finissant son verre d’un seul coup. Encore une fois, à vous de ne pas abuser de cette opportunité. Le but c’est de s’amuser, pas de finir mal après 20 minutes de malchance.