



Par Paul "Wiggy" Wade-Williams
Traduit et mis en page par Yannick "Torgan" Le Guédart

LA BATAILLE DE NOËL

Un nouveau front s'est ouvert dans la lutte contre le terrorisme : le Pays des Jouets est en guerre ! Les personnages sont membres du TIC-TOC (*Tactical Intelligence Committee Terrorism Obstruction Cell* — Comité d'Espionnage Tactique, Cellule Anti-Terrorisme) dont l'objectif est de défendre le Pays des Jouets contre d'éventuels agresseurs. La mission consiste à déjouer un complot visant à gâcher la fête de Noël d'une petite fille, chose que le TIC-TOC ne peut accepter.

Cette aventure *one-shot* est prévue pour être jouée en une ou deux sessions. Vous pouvez utiliser les personnages pré-tirés fournis

pour ce scénario ou proposer à vos joueurs de créer des personnages leur rappelant leurs jouets favoris de leurs enfances. Dans ce cas, créez des personnages avec 30 xp (6 progressions). Il est conseillé qu'au moins un personnage dispose des Compétences suivantes : Conduite, Connaissance (explosifs), Escalade et Natation. Nous vous suggérons d'utiliser un plan de votre propre habitation, même s'il est nécessaire d'y trouver les pièces suivantes : un salon avec un sapin de Noël, une cuisine, une salle de bain, un couloir, un escalier et enfin une chambre.

L'échelle au pays des jouets est de 2cm par case. Une alternative amusante à l'utilisation de plans et de figurines peut être d'utiliser des jouets réels et de présenter les situations dans le monde réel. Dans ce cas, considérez qu'une case équivaut à 5cm.

Pour le MJ

Vous pensez que vos vieux ours en peluche et soldats en plastique font quoi lorsque vous dormez ? Qu'ils attendent là que vous veniez jouer avec eux le matin ? Eh bien, désolé de vous l'apprendre : vous avez tort ! Ils se lèvent et combattent une guerre globale et sans merci contre le terrorisme, avec à sa tête Oswald bin-Toybox et ses fanatiques guerriers Mujafuzzen. Eh oui les enfants, c'est aussi terrible que ça en a l'air : le Pays des Jouets est en guerre, et vos jouets sont en première ligne.

Les rapports dont dispose le directeur du TIC-TOC le laissent à penser qu'une cellule Mujafuzzen pourrait passer à l'action le soir de Noël dans la demeure de la petite Emily Winters avec pour but de tout simplement gâcher la fête de la petite fille. Bien entendu, il n'est pas question qu'une telle opération soit un succès : une équipe d'agents a été envoyée sur place pour empêcher l'impossible de se produire.

Après avoir rencontré leur contact, Stacey, les personnages apprennent que les terroristes préparent des attentats dans la salle de bain et la cuisine. C'est seulement en bravant les dangers de la maison d'Emily que les plans d'Oswald bin-

Toybox pourront être déjoués. Encore pire que les terroristes, le chat Mittens, un tueur de jouets tristement célèbre, erre librement dans la maison.

Alors que l'aube approche, une bataille épique aura lieu au pied du sapin. Les agents de TIC-TOC seront-ils capables de sauver les rêves d'une petite fille ou pleurera-t-elle pour le restant des vacances ?

Seul l'avenir le dira.

Règles spéciales

Dans la mesure où cette aventure se déroule dans le monde des jouets, quelques règles spéciales s'appliquent. Partagez-les avec les joueurs.

Dégâts

Malgré leur capacité à se déplacer, parler et même conduire des voitures miniatures, les jouets ne sont pas des êtres biologiques. Ils croient que le Grand Constructeur les a créés d'une manière qui leur échappe totalement. Les sciences ne sont pas une connaissance très répandue parmi les jouets.

Toutefois, les dégâts sont gérés de manière tout à fait normale, conformément aux règles de *Savage Worlds*, ce qui inclut les malus dus aux blessures et les tirages sur les tables des blessures. Oui, maintenant vous pouvez comprendre



comment votre chien en peluche a perdu sa patte arrière droite. Les jouets ne saignent pas, mais ils perdent des pièces, ce qui a le même effet en terme de règles.

Les jouets peuvent être soignés (ou réparés), ce qui nécessite une aiguille et du fil, de la colle ou un équipement particulier. Bien qu'il ne s'agisse pas de créatures vivantes, on utilise la Compétence Soins. La règle de **l'heure d'or** ne s'applique pas aux jouets.

Le jour et la nuit

Pour des raisons évidentes, les jouets ne vivent pas pendant la journée. A cause de leur physiologie si particulière, tous les jouets tombent automatiquement dans un coma de l'aurore au crépuscule. Rien de ce qu'un jouet peut tenter empêchera cet état de fait de se produire. En conséquence, la plupart des missions doivent être menées en une seule nuit sous peine de passer une journée à la merci d'un enfant.

En tant que créatures nocturnes, les jouets peuvent voir dans les ténèbres, même totales, comme s'ils étaient en plein jour. La plupart voient en trois dimension et distinguent les couleurs.

Distance

Les opération du TIC-TOC se déroulent dans le monde réel. Toutefois, les jouets sont petits et les humains sont gigantesques, ce qui fait qu'une case ne mesure que 2 centimètres de côté. Un jouet doté d'un pistolet ayant une portée de 12/24/48 pourrait tirer au maximum à 96 cm.

Le grand Créateur interdit aux jouets de mettre la main et d'utiliser un vrai pistolet

(d'humain), mais si cela devait arriver (et non, il n'y a pas de vrai pistolet dans cette aventure), la portée serait normale en suivant les règles de Savage Worlds (une case équivalent à 2 mètres).

Flingues, bagnoles et autres merveilles

Les petits pistolets en plastique qu'un retrouve sur les figurines GI Joe ou les playmobsils peuvent sembler inoffensifs, mais ils fonctionnent normalement dans les mains d'un jouet et peuvent s'avérer mortels. Ils peuvent même être utilisés contre les humains ou les animaux, mais dans ce cas, la taille de la cible fait qu'elle ne craint pas grand chose.

De la même manière, les petites voitures sont totalement fonctionnelles dès qu'un jouet s'y installe : ils ont donc accès à des voitures de courses, des tanks voire même des bateaux pour se déplacer plus rapidement.

Les autres accessoires fonctionnent également comme s'ils étaient vrais. Une le four d'une cuisine miniature dans une maison de poupée pourra faire cuire de la nourriture, les soldats en plastiques disposant de talkies-walkies pourront communiquer à distance, une maison de poupée deviendra un manoir luxueux, etc. Les jouets téléphones sont particulièrement utiles dans la mesure où ils permettent d'appeler des numéros de téléphone humain.

Pour résumer, un jouet peut utiliser n'importe quel accessoire sur lequel il peut mettre la main et ce dernier se comportera comme si il était vrai.

Humains et animaux

Se faire repérer par un humain serait un désastre total pour le Pays des Jouets. Certains agents ont déjà mis la nation en danger en mettant dans la tête de deux enfants que leurs jouets étaient vivants, ce qui est à la fois dangereux pour l'enfant (qu'on soigne souvent pour troubles mentaux) et pour la sécurité du pays des Jouets. Si les adultes suspectaient son existence, des hommes d'affaire sans scrupules seraient immédiatement sur le pont, cherchant à percer ses secrets et à exploiter ses habitants.

De ce fait, les jouets — y compris le Mujafuzzen — sont entraînés à agir comme s'ils étaient sans vie en présence d'humains. Un jouet sans vie ressemble à... un jouet normal en fait. Lorsqu'un jouet est dans cet état, rien ne peut révéler qu'il est en fait une créature vivante. Tous les dégâts subits dans cet état sont néanmoins tout à fait réels.

C'est les jouets qui choisissent à quel moment ils passent dans cet état de coma artificiel en fonction des risques qu'ils sont prêts à prendre. De nombreux adultes ont déjà perçu des mouvements à la périphérie de leur vision et après enquête n'ont rien trouvé d'autre que Popsy le clown équipé d'une mitrailleuse en plastique. De manière générale, les adultes considèrent que leurs enfants ont une nouvelle fois oublié de ranger leurs jouets.

Les jouets ont un comportement différent vis à vis des animaux : ils n'ont pas à feindre l'inactivité en leur présence. Néanmoins, les dangers d'un chat ou d'un chien sont réels pour les jouets. Floppsy le chat de la maison peut très bien vouloir lancer une partie de chasse et démembrer un jouet juste pour le fun, comme il chasse des rongeurs.



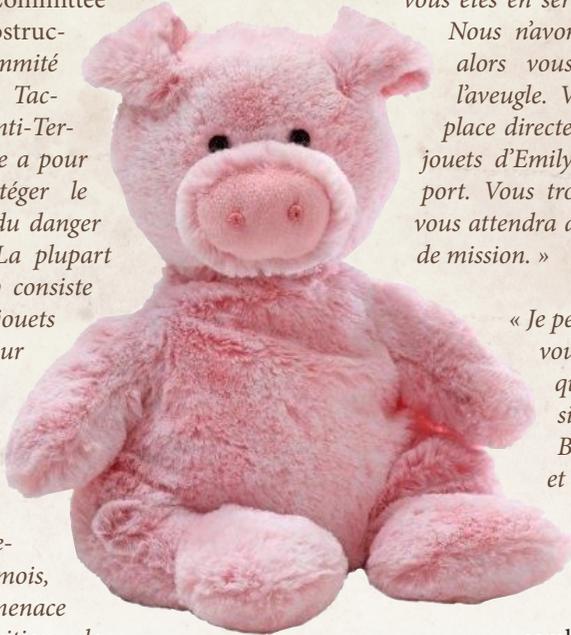
Acte 1 — Prêts !

Scène 1 — briefing

Lisez à vos joueurs ou inspirez-vous du texte en italique :

Vous êtes membres du TIC-TOC (Tactical Intelligence Committee Terrorism Obstruction Cell — Comité d'Espionnage Tactique, Cellule Anti-Terrorisme). L'agence a pour objectif de protéger le Pays des Jouets du danger quel qu'il soit. La plupart du temps, le job consiste à attraper des jouets qui, de par leur comportement, mettent à mal le secret autour de l'existence du Pays des Jouets, mais depuis quelques mois, une nouvelle menace a fait son apparition : le Mujafuzzeen. Ce groupuscule de jouets terroristes a pour objectif de remplacer le gouvernement démocratique du Pays des Jouets et d'imposer une dictature avec à sa tête le mystérieux Oswald bin-Toybox.

Vous avez répondu à l'appel de votre supérieur du directeur régional Pinky, un cochon rose en peluche avec des années d'expérience, et vous vous trouvez actuellement dans son bureau, rempli d'autres peluches et décoré de couleurs flashy.



— *Jouets, commence-t-il, se balançant d'avant en arrière derrière son bureau, nous avons intercepté des communications cryptées de plusieurs cellules Mujafuzzeen qui nous amène à penser qu'il préparent une opération d'envergure sur la maison de la petite Emily Winters cette nuit même.*

« *Je sais bien que c'est la nuit de Noël, mais vous êtes en service et c'est votre job. Nous n'avons pas d'autres infos, alors vous partez un peu à l'aveugle. Vous allez arriver sur place directement dans le coffre à jouets d'Emily par tubes de transport. Vous trouverez H là-bas qui vous attendra avec votre équipement de mission.* »

« *Je pense qu'il est inutile de vous rappeler le chagrin qu'aura la petite Emily si la mission échoue. Bonne chance à vous, et que le Grand Créateur soit avec vous.* »

Les tubes de transports ressemblent à un système de VNC. Les jouets pénètrent dans des cabines en plastique transparents connectées à un tube d'une dizaine de centimètres de large. En abaissant un levier, ils sont aspiré dans le tube, aspiré sur des kilomètres de tuyaux, et atterrissent dans le coffre à jouet sus-cité.

Équipement

A l'intérieur du coffre, H attend les agents. C'est un gros hippopotame violet en peluche. C'est le quartier-maître de l'équipe et est connu pour inventer d'étranges — et souvent dangereux — gadgets.



« Voilà c'est tout. Rappelez vous : il faut être de retour avant l'aube sous peine de passer la journée dans le monde des humains. Je vous assure que ce n'est pas une sinécure pour de vieux jouets. Ah, et une dernière chose : L'un de nos agents de terrain, Stacey, devrait vous attendre à l'extérieur avec des informations plus à jour sur la situation. Elles est passée maître dans l'art du déguisement, aussi aurez-vous peut-être un peu de mal à la repérer. Soyez prudents. »

— Ah, vous voilà ! Salut à tous, sourit-il alors que vous atterrissez dans le coffre avec un léger *pof*. Il s'assure que le transit s'est bien passé et que les agents ne sont pas blessés avant de continuer, puis s'approche d'une table fabriquée en legos sur laquelle repose des armes et de l'équipement.

— Bon, souffle-t-il, j'ai pas eu des tonnes d'infos pour la mission, alors il va falloir faire avec ce qu'on a ici et ce que vous pourrez récupérer sur le terrain. Rappelez vous toutefois que la plupart des jouez ici son non combattants, ce qui fait que les armes et les explosifs seront rares.

« En plus de vos armes et munitions personnelles, voici deux talkie-walkie à courte distance, un kit de réparation avec assez de matière pour cinq utilisations, deux amorces d'un pistolets en plastique, un mètre de corde et une amulette en plastique spéciale. Nous ignorons tout du matériel dont dispose l'ennemi, alos soyez particulièrement prudents. »

« Sur une note plus inquiétante, notez que le chat d'Emily, Mittens, se trouve sur la zone d'opération. Malgré son nom tout mignon, cette créature est un tueur de sang-froid responsable de la mort de deux agents au cours des derniers mois. Ils ont vraisemblablement pris des risques inconsidérés, mais considérez cet animal comme hostile. C'est une menace de rang 8. »

Les talkies-walkies ont une portée de deux pièces seulement, ce qui signifie qu'ils sont efficaces entre deux pièces adjacentes et pas au delà. La taille des pièces importe peu tant qu'elles communiquent entre être par un passage.

Le kit de réparation octroie un bonus de +2 aux jets de Soins pour cinq utilisations.

Les amorces ne provoquent guère plus que l'effet d'un piqûre à un être humain, mais elles sont particulièrement dangereuses pour les jouets, les animaux ou les véhicules. Elles sont déclenchées par pression et causent 2d6 de dégâts dans un Gabarit Moyen.

La ficelle — ce que les jouets appellent corde — peut supporter aisément le poids de deux jouets. Avec un jouet supplémentaire, elle se brise sur un 6 sur un d6, sur 5-6 si deux jouets supplémentaires y grimpent, etc.

L'amulette est une invention de H : il peut rendre son porteur invisible. Cela fonctionne comme le pouvoir *invisibilité*. L'amulette dispose de 10 Points de Pouvoir et se recharge normalement (1PP par heure). Un jet d'Intellect se substitue au jet d'Arcane.

Scène 2 — Stacey

H construit un escalier avec des blocs de bois qui permet aux personnages de sortir du coffre à jouets. A l'extérieur, les personnages se retrouvent dans la chambre typique d'une petite fille de 8 ans : posters de personnages de séries télé, linge sale abandonné sur le sol, jouets traînant par terre, livres de coloriages et pièce de puzzle éparpillés ici et là.

Non loin du placard à vêtements, une splendide poupée barbie aux longs cheveux blonds et vêtue d'un simple bikini : il s'agit de Stacey, un agent sous couverture du TIC-TOC et accessoirement une tireuse d'élite à défaut d'être spécialiste du déguisement comme H l'affirmait.

Alors que les personnages descende du coffre, Stacey les gratifie d'un large sourire et les accueille d'un signe de la main avec un « you-hou » retentissant. En approchant, les



personnages réussissant un jet de Perception peuvent distinguer une paire de bottes de combats dépassant de sous une chaussette.

Stacey parle et se comporte comme la bimbo typique californienne. Elle a tendance également à flirter avec les personnages masculins au cours du briefing.

— *Salut les garçons ! lance-t-elle avec un battement de cils. Je m'appelle Stacey. Il se passe des choses terribles ce soir. Les Mujafuzzeen sont arrivés il y a quelques heures et ont déjà commencé leur opération visant à gâcher le Noël d'Emily. Elle en mourrait de chagrin s'ils arrivaient à leurs fins.*

« *En usant de mes atouts féminins, gloussait-elle, je suis parvenue à découvrir deux de leurs opérations immédiates : l'une consiste à inonder la maison en remplissant la baignoire et en perçant un trou dans son flanc, et la seconde a pour but de débrancher le réfrigérateur et de l'ouvrir pour gâcher le repas. Deux opérations gravissimes ! Elle frissonne d'horreur en faisant une petite moue avant de reprendre : voilà, c'est tout. Vous avez besoin d'autre chose ? Parce que sinon, j'ai un rendez-vous au Pays des Jouets et ça serait une catastrophe que j'arrive en retard.* »

Si les personnages mentionnent les bottes de combat, Stacey soulève la chaussette pour révéler la présence du corps d'un soldat Mujafuzzeen, touché par plusieurs tirs de pistolets au niveau de son coeur.

— *Il devenait suspicieux, confie Stacey, alors je l'ai attiré ici pour m'en débarrasser. J'ai bien fait, hein, les garçons ? demande-t-elle en faisant paillonner ses paupières.*

Le terroriste a toujours son AK-47, mais sans aucune balle (il les a toutes utilisées dans une rencontre regrettable avec Mittens). Il dispose néanmoins d'une grenade.

Si les personnages demandent à Stacey des informations sur les jouets de la maison, elle leur expliquera qu'ils ne sont pas des combattants, et qu'ils ont tendance à se jeter au sol en cas d'échange de tir. Le chat Mittens erre dans la maison. Il a déjà tué l'un des terroristes lors d'un échouage en bas des escaliers.

Les autres jouets ne souhaitent pas être mêlés à cette affaire (du moins pour l'instant). Laissez les personnages faire le tour de la chambre et récupérer de l'équipement. Le MJ devrait autoriser tout équipement non militaire qu'on pourrait trouver raisonnablement dans la chambre d'une petite fille. Pour grader les choses dynamiques, laissez les personnages trouver deux objets chacun avant de passer à la suite.



Acte 2 — la salle de bain

Scène 1 — accéder à la baignoire

La première partie du plan des Mujafuzzeen est d'inonder la maison en faisant exploser les parois d'une baignoire pleine. Des hommes-grenouille d'élite sont en train d'installer une charge explosive alors même que la baignoire est en train de se remplir. Lorsque les personnages arrivent sur place, ils sont sur le point de mettre leur plan à exécution.

A l'intérieur de la salle de bain, deux hommes-grenouille sont en train de positionner les explosifs sur les parois internes de la baignoire. Il est impossible de les voir en entrant. Deux autres sont positionnés sur les rebords de la baignoire, montant la garde, ainsi qu'un troisième planqué à l'intérieur des toilettes (il bénéficie d'une Couverture Totale par rapport à des adversaires se situant au sol). Le sixième homme grenouille se trouve au niveau du robinet de la baignoire d'où il contrôle le remplissage de cette dernière. Quatre jouets sont ligotés et alignés sur le rebord de la baignoire, pieds et poings liés, et lestés par des billes.

Deux ficelles pendent du bord de la baignoire, fixées grâce à des trombones modifiés en grappins. Les hommes-grenouille s'en sont servi pour grimper jusqu'aux rebords de la baignoire et les personnages peuvent suivre le même chemin. Utilisez les règles normales d'Escalade.

Plusieurs événements peuvent arriver durant la bataille, indépendamment des actions des personnages :

L'explosion des parois de la baignoire : les hommes-grenouille continuent à poser les explosifs alors même que le combat fait rage dans la pièce. Il leur faut 10 rounds pour terminer leur mission. Au cours du 11ème round, ils font exploser la charge, se sacrifiant dans le processus, et la baignoire se brise, déversant un déluge d'eau dans la pièce.

Le tour dans la baignoire fait une vingtaine de centimètre de diamètre. Un personnage pris dans le torrent d'eau doit réussir un jet de Force à -4 pour éviter d'être entraîné 2d20 cases plus loin et de subir 3d6 points de dégâts. Tout personnage se trouvant dans l'eau au moment de l'explosion subir 4d6 de dégâts à cause de l'onde de choc. Les pauvres joués ligotés seront instantanément tués en cas d'explosion.



Les explosifs ne sont pas connectés à un minuteur. Elles doivent être activées manuellement et ont un temps de déclenchement de six secondes (un round). Il est possible de désactiver une bombe en réussissant un jet de Connaissance (Explosifs). Lorsqu'elles ne sont pas dans l'eau, elles explosent sur une zone couverte par un Gabarit Moyen et occasionnent 2d6 de dégâts.

Jouets menacés de noyade : au cours du premier round de combat, les hommes-grenouille se trouvant sur le rebord de la baignoire poussent les jouets ligotés dans la baignoire. Étant lestés par des billes, ils coulent immédiatement à pic et commencent à se noyer. Il perdent un niveau de Fatigue à chaque fois qu'ils ratent un jet de Vigueur (d6) et ce jusqu'à atteindre un état critique. A partir de ce moment là considérez que les jouets meurent après six rounds d'immersion. Les règles pour ranimer un noyées sont utilisées normalement.

Si un personnage plonge dans le bain, l'homme-grenouille le plus proche se précipite pour retirer la bonde. Malgré le fait que l'eau commence à s'évacuer immédiatement, le processus prend plusieurs minutes, ce qui donne toujours l'occasion de se noyer. En outre, un tourbillon se crée immédiatement, et un jet de Natation est nécessaire tous les round sous peine d'être attiré vers le fond de la baignoire.

Secourir les jouets est relativement simple : il suffit de plonger jusqu'à eux et de couper leurs liens (Résistance 6).

Tirer sous l'eau : tirer sous l'eau est possible bien que difficile. Les portées sont réduites de moitié (à l'exception des fusils à harpons) et la

résistance du liquide inflige une pénalité de -2 aux jets de tir.

Tirer la chasse : c'est un moyen intéressant de se débarrasser de l'homme-grenouille qui s'y cache. Cela nécessite d'escalader une serviette jusqu'au radiateur (50 centimètres d'escalade), puis de sauter jusqu'à la chasse d'eau (2 cases sans prise d'élan); et enfin faire un jet de Force pour réussir à appuyer sur le bouton. En cas de succès, l'homme-grenouille est aspiré et disparaît dans les évacuations d'eau. N'hésitez pas à offrir un Jeton au personnage qui aura eu une telle idée.

► **Hommes grenouilles (6)**

Le prisonnier

Après la fin du combat, les jouets sauvés et libérés par les personnages le remercient chaleureusement. Les ex-prisonniers sont Monsieur Bulle (un chien en plastique dont des bulles sortent de la truffe), Sally (une poupée de chiffon), Cap'tain Patriot (un super-héros des années 60 quelque peu dépassé) et Fuzzy-chops le singe.

Ils expliquent au groupe qu'ils étaient sortis dans la maison dans l'espoir d'apercevoir le Père Noël (dans les croyances des jouets, ce dernier est censé être l'assistant principal du Grand Créateur, un peu comme un archange pour les humains), et qu'en entendant du bruit dans la salle de bain, ils sont allés voir ce qui se passait par curiosité. Ils ont été rapidement capturés et ligotés par les Mujafuzzeen. Les personnages connaissent la suite.

Les jouets n'ont aucune envie d'être embarqués dans les histoires des personnages. Ils souhaitent juste rejoindre le sèche-linge pour pouvoir sécher leurs affaires. Par contre, ils

peuvent indiquer aux personnages vers où se trouve la

Scène 2 — Les escaliers

Au moment où ils quittent la salle de bain, les personnages entendent le ronronnement du moteur d'une voiture de sport. Qu'ils se mettent à couvert où qu'ils restent sur place, quelques secondes plus tard, une voiture rose décapotable, immatriculée I LUV ME, arrive sur la scène et freine dans un grand dérapage. Stacey est au volant, cette fois habillée d'une splendide robe de bal bleue.

— *Salut les garçons ! leur lance-t-elle en descendant de la voiture. Vous avez l'air humides ! Vous voulez que je vous frotte le dos pour vous sécher ?... Enfin bref, j'ai réussi à faire fonctionner cette vieille voiture et j'ai pensé qu'elle pourrait vous servir. J'adore trop cette couleur ! Faut que j'y aille ! J'ai un autre rendez-vous avec un écureuil tout bonnement parfait ! Ça me fait tourner la tête de réfléchir à ce succès que j'ai, c'est tout juste dingue !*

Sur ce, elle descend de la voiture en jetant les clefs aux personnages et prend la direction de la chambre d'Emiliy. Avant de disparaître, elle s'arrête, semblant se souvenir d'un oubli, et se retourne vers le groupe ;

— *Ah oui, les garçons, n'appuyez pas sur les boutons avant d'en avoir absolument besoin. C'est genre à utilisation unique vous voyez ? Bisous !*

Sur ce, elle disparaît sans donner plus d'explications. Les caractéristiques de la décapotable sont données ci-dessous. Sur le tableau de bord se trouvent cinq gros boutons roses portant les chiffres de 1 à 5. Ce sont des in-

ventions de H et il n'y a bien entendu aucune indication quant à leur fonctionnement.

DÉCAPOTABLE ROSE

Acc/VM : 30/56 ; **Résistance** : 11 (3) ;

Passagers : 1+3

Notes : Airbags, Décapotable (les passagers bénéficient d'une Couverture Moyenne mais ne bénéficient d'aucune protection contre les tirs ciblés à la tête ou sur le haut du torse).

Les boutons

► 1. **Jet de peinture** : le bouton déclenche un jet de peinture à l'arrière du véhicule. Utilisez un Gabarit de Cône et placez le parallèlement à l'axe de la voiture. Tout ce qui se trouve dans la zone est recouvert de peinture rose et aveuglé. Le pare brise d'un véhicule affecté est recouvert également de peinture pour 3 rounds, infligeant un malus de -4 aux jets de Conduite. Toute autre cible subit un état secoué.

► 2. **Lance-roquette** : ce bouton permet de lancer une roquette vers l'avant du véhicule. Elle continue sa course rectiligne jusqu'à ce qu'elle touche un obstacle et explose, faisant 4d6 de dégâts dans un Grand Gabarit.

► 3. **Siège éjectable** : le siège du passager est éjecté 6d10 centimètres dans les airs et

sans parachute. Calculez les dégâts de chute normalement.

► 4. **Airbag géant** : le quatrième bouton déclenche la sortie d'un airbag géant sous le tableau de bord et ce sur toute la largeur du véhicule. Les dégâts en cas d'accident sont alors réduits de moitié, mais les jets de Conduite subissent un malus de -1. L'airbag reste activé jusqu'à un éventuel crash, à un lancement de la roquette (qui perce l'airbag sans exploser) ou à 2 points de dégâts perforants.

► 5. **Skis** : le dernier bouton escamote les roues pour les remplacer par des skis. La Vitesse Maximale passe à 15, mais la décapotable peut alors descendre les escaliers sans encombres.

La poursuite

Quelques secondes après le démarrage de la voiture, les personnages voient deux véhicules lancés à toute vitesse dans leur direction : un side-car et un camion-benne sur lequel sont montés quatre majafuzzeen. Ces derniers, ainsi que le passager du side-car, disposent d'une Couverture Moyenne. En cas d'attaque ciblée à la tête, cette couverture n'est bien sur pas applicable. Aucun des véhicules engagés dans la poursuite ne dispose d'Armure Lourde, ce qui signifie que les armes normales sont susceptibles de les affecter.

Utilisez les règles de Poursuite de Savage Worlds (p. 143) pour une poursuite étendue (10 rounds). La première partie de la poursuite se déroule dans un couloir recouvert d'un tapis bien plat et sans obstacle particulier.

Les mujafuzzeen se trouvant dans le camion-benne tenteront de sauter dans la voiture des personnages s'ils en ont la possibilité (s'ils tirent un Roi ou un Joker) ou de Forcer l'avantage pour envoyer le véhicule des personnages dans le décor.



Après 1d6+2 rounds, la poursuite atteint les escaliers, et les choses deviennent alors délicates ! Les personnages ont le choix de s'engager à fond dans la descente, d'y aller au ralenti ou au pas avec de grandes précaution.

Dans le premier cas, le véhicule s'envole et s'écrase quelques marches plus bas, avant de partir en tonneaux jusqu'au bas des escaliers. Les passagers et le véhicule subissent alors 4d6 de dégâts.

Dans le second cas, le conducteur doit réussir un jet de conduite à -4 lors de chaque tour de la poursuite sous peine de subir les effets d'une Complication Désastreuse.

Enfin, en tentant de descendre au pas, le conducteur doit réussir un jet Conduite à -2 sous peine de subir les effets d'une Complication « Obstacle mineur ».

Si les personnages appuient sur le bouton faisant sortir les skis escamotables, leur descente sera plus facile, un simple jet de Conduite permettant de rejoindre le bas des escaliers sans encombre.

- Mujafuzzeen (7)

SIDE-CAR

Acc/VMax : 20/40 ; **Résistance** : 9 (2) ; **Passagers** : 1+1

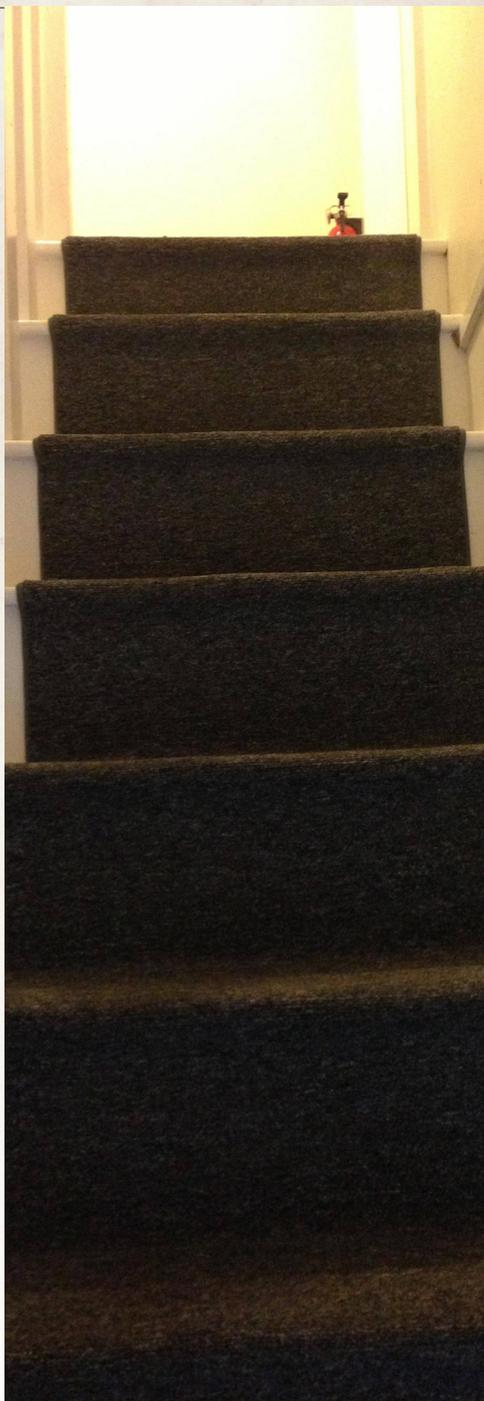
Notes : arme fixe (MG42 à l'avant du side-car)

ARMES

MG42 (30/60/120, Dégâts 2d8+1, CdT 4, PA2)

CAMION-BENNE

Acc/VMax : 10/20 ; **Résistance** : 15 (3) ; **Passagers** : 1+5



Acte 3 — la cuisine

Scène 1 — C'est Mitten !

Que la décapotable se crashe au bas des escaliers ou que les personnages arrivent en un seul morceau, les voilà au rez-de-chaussée. Malheureusement, c'est aussi là que se trouve Mitten, le chat dévoreur d'agents du TIC-TOC ! Laissez un peu de temps aux personnages pour soigner leurs blessures liées à la poursuite avant que le félin ne vienne voir ce qui a causé tout ce raffut.

Mitten est assis sur une petite table près de la porte d'entrée, observant ces étranges petites créatures évoluant dans SA maison. Sans prévenir, elle bondit et attaque. Utilisez les règles de surprises habituelles pour déterminer les possibilités de réaction des personnages (Savage Worlds p. 110).

Si les personnages ont réussi à atteindre le bas des escaliers avec leur véhicule intact, ils peuvent poursuivre leur progression et Mitten se lancera à leur poursuite. Une poursuite simple (5 round en résultera). Le chat utilisera son score d'Agilité, et pourra faire une attaque au contact sur le véhicule s'il obtient au moins un Valet (grâce à son Allonge et ses bonds). S'il réussit une attaque le conducteur doit réussir un jet de Conduite à -2 sous peine de perdre le contrôle de son véhicule (Savage Worlds p. 170).

Si les personnages parviennent à lui échapper pendant 5 rounds, le chat abandonnera la poursuite et ira faire une sieste dans son panier. N'hésitez pas à récompenser vos joueurs d'un Jeton pour être parvenu à passer cet obstacle sans combat.

Les personnages ne pourront pas parvenir à tuer Mitten. Le félin subira les malus de blessures, mais il ne s'agit pour lui que de piqûres de moustiques qui provoqueront surtout une grande colère chez lui. Lorsqu'il subit un état incapacité, Mitten s'enfuit jusqu'à son panier et ne troublera plus les personnages.

► [J] Mitten le chat

Récupération

Après avoir échappé aux griffes de Mitten le terrible, le groupe est rejoint par les quatre joués qu'ils ont secouru dans la salle de bain. Cap'tain Patriot, porte-parole auto-proclamé des survivants, s'adresse aux personnages :

— *Braves citoyens de Toyland ! commence-t-il, bombant le torse avec fierté. Moi, Cap'tain Patriot, ai convaincu mes acolytes de vous rejoindre dans votre croisade contre les maléfiques engances de Mujafuzzeen, afin d'aider les jouets dans le bsoin en ces heures sombres, pour sauvegarder la liberté et...*

— *Ce qu'il veut dire, l'interrompt Mr Bubbles, c'est que nous vous devons nos vies. On a fait un tour dans la chambre et on a trouve un peu de matériel qui pourrait vous servir. Il laisse tomber un sac au pied des personnages. Vous trouverez des pièces de rechange (4 utilisation pour le Kit de réparation), un peu de nourriture et une baguette magique qu'on a subtilisé à Bonzo le Magicien.*

Cap'tain Patriot, ignorant l'inter-
ruption, continue son monologue :
« ... et des hot-dogs partout ! Main-
tenant, il est temps pour nous de
retourner à mon repaire secret. Là-
bas, moi, Cap'tain Patriot, tenterai



d'unir tous les citoyens et d'organiser une Résistance. Venez, mes loyaux acolytes, en route pour le Palais du Patriote ! » Les autres jouets haussent simplement les épaules et s'éloignent à la suite du vieux super-héros.

Manger la nourriture permet de soigner une blessure de manière automatique. La baguette magique contient 20 Points de Pouvoir et permet d'utiliser les pouvoirs suivants : *Éclair*, *Protection environnementale* et *Télékinésie*. La compétence Tir est utilisée pour lancer le pouvoir *Éclair*, et un jet d'Intellect est nécessaire pour activer les deux autres. Un personnage qui s'empare de la baguette en connaît immédiatement toutes les capacités (c'est magique).

Scène 2 — La cuisine congelée

Les activités de Mujafuzzeen dans la cuisine se limitent à la zone du congélateur. Deux saboteurs vêtus de manteaux de fourrure (+2 pour résister aux effets du froid) sont actuellement en train d'essayer de retirer la prise à l'aide de pieds de biche alors qu'un troisième manœuvre un camion-grue. De multiples ficelles relient la grue à la prise, et pas moins de cinq terroristes sont positionnés à proximité.

Plusieurs événements peuvent avoir lieu dans la cuisine :

Les petits pois congelés : un sac de petits pois congelés est visible au dernier étage du congélateur. Tirer dessus avec une arme automatique déchirera le sachet, déversant le contenu sur le sol en une terrible et mortelle avalanche ! Toute personne se trouvant dans une zone de 6 cases devant le congélateur doit faire un jet d'Agilité pour s'en sortir sans dégâts. En cas d'échec, le personnage subit 2d6 points de dégâts et se retrouve à terre. En cas

d'échec critique, la victime est ensevelie sous une montagne de petits-pois et subit 4d6 points de dégâts.

La porte est ouverte : pour rendre les choses encore plus délicates, la porte du congélateur est ouverte, et la zone devant l'appareil est glaciale. Toute personne s'approchant à moins de 12 cases doit faire un jet de Vigueur ou subir la perte d'un niveau de Fatigue. Ce jet doit être fait une fois par round ! C'est une bonne occasion pour utiliser cette baguette de *protection environnementale*.

Débrancher la prise : le conducteur du camion-grue tente de retirer la prise durant le combat. Au cours de chaque round, il doit faire un jet de Conduite à -2 et en cas de succès, il parvient à priver le congélateur d'énergie. L'utilisation du pouvoir de *Télékinésie* de la baguette permet de s'opposer au camion-grue, dont le conducteur doit réussir un jet de Conduite un jet opposé à la Force du pouvoir (d12+4).

Remettre la prise en place : même si cette action n'est pas fondamentale (le congélateur conservera assez de froid pendant plusieurs heures, même avec la porte ouverte), un jet de Force à -2 est nécessaire pour rebrancher le congélateur.

Fermer la porte : une telle action nécessite vraisemblablement un effort concerté. Plusieurs personnages peuvent faire un jet de Force coopératif avec un malus de -4 et doivent obtenir une relance. L'utilisation du camion-grue octroie un bonus de +4 au jet. Dès que la porte du congélateur est fermée, la zone de froid disparaît.

- ▶ **Mujafuzzeen (9)**
- ▶ **Saboteurs (3)**

Acte 4 — Confrontation sous le sapin

Scène 1 — Clown sous couverture.

Alors que les personnages nettoient la cuisine pour effacer les traces de combat, un terroriste Mujafuzzeen s'introduit en douce. Faites un jet de Discrétion opposé à la Perception des personnages. En cas de succès, il se racle la gorge bruyamment lorsqu'il se trouve à 12 cases des personnages. En cas d'échec, il jette son flingue et lève les mains au ciel en signe de reddition.

— *Ne tirez pas ! crie-t-il, je suis Paddle le clown, un agent du TIC-TOC sous couverture ! J'ai mon code d'identification dans la doublure de ma veste si vous voulez vérifier.*

Une fois que les héros ont vérifié que le clown est effectivement de leur côté :

— *Ca fait plusieurs mois que je suis infiltré, mais j'ai reçu un message de Stacey disant que vous seriez dans le coin et que j'étais autorisé à casser ma couverture en cas de besoin. Et croyez moi, y'a du gros besoin ! Les Mujafuzzeen ont construit une fortification à base de cubes et de legos et ont appelé des*



renforts, beaucoup des renforts. A moins que vous puissiez réunir une armée, et je veux dire une vraie bonne armée, il n'y a pas la moindre chance de reprendre la position !

Et il y a pire, rajoute-t-il en regardant sa montre avec une grimace. Laube s'approche à grands pas. Si vous ne remplissez pas votre mission, le Noël d'Emily est foutu !

Les personnages peuvent confirmer les informations de Paddle en faisant une reconnaissance dans le salon. Une fortification de cubes et de legos entoure le sapin, et des douzaines de terroristes Mujafuzzeen patrouillent dans la zone, lourdement armés (mitrailleuses lourdes, bazookas, lance-flammes, etc.). S'emparer de Fort Nox serait une partie de plaisir en comparaison.

Scène 2 — A la recherche d'alliés

Les seuls alliés potentiels des personnages se trouvent dans la chambre d'Emily. Fidèle à sa parole, Cap'tain Patriot a parlé aux jouets et lorsque les personnages reviennent dans la chambre, tous les jouets sont rassemblés. Combien suivront les personnages dépend des personnages. Laissez les prononcer un discours captivant, et faites leur faire un jet de Persuasion coopératif. Chaque succès et Relance permet d'enrôler 10 jouets supplémentaires.

Les véhicules rencontrés au cours de l'aventure peuvent également servir d'alliés. Chacun d'entre eux compte pour 3 jouets, moins le nombre de blessures qu'ils ont subi jusque là.

Si les personnages ont vaincu Mitten, ils peuvent tenter de le rallier à leur cause. Ils ne peuvent bien entendu pas communiquer, mais le félin a développé un certain respect

pour ces «dangereux rongeurs». Un jet de persuasion à -2 permettra aux personnages de lui faire faire plus ou moins ce qu'ils souhaitent. Dans ce cas, Mitten compte comme 30 jouets lors de la bataille finale.

Tenter de recruter Mitten sans l'avoir vaincu auparavant est suicidaire : il attaque immédiatement les personnages, et si il est vaincu à ce moment là, il n'aura aucune intention de les rejoindre, sa fierté de félin rudement mise à mal. Une autre solution consiste à attirer le chat dans la bataille sans l'avoir vaincu et à détourner son attention et sa colère sur les Mujafuzzeen. Il est indéniable que c'est une opération extrêmement risquée.

Scène 3 — La bataille du sapin.

La confrontation finale utilise les règles de combat de masse (Savage Worlds p. XX). Le nombre de jetons pour chaque camp dépend du nombre de jouets que les personnages ont pu rallier à leur cause. Les Mujafuzzeen quant à eux disposent de 60 hommes. Les fortifications leur donne un bonus de +2 jusqu'au troisième round de la bataille, et un autre bonus de +2 grâce à leur armement supérieur, et ce jusqu'au quatrième round. A partir de ce moment là, le combat passera au corps à corps et les terroristes perdront une grosse partie de leur avantage.

Les modificateurs de Moral sont normalement en faveur des Mujafuzzeen : ils disposent de fortifications et n'ont pas de possibilité de retraite (pour un bonus de +4 au final). Les alliés des personnages quant à eux bénéficient d'un bonus de +4 également : ils défendent l'esprit de Noël, leur cause est juste !

Menez la bataille de manière habituelle jusqu'à ce qu'un de camps ne dispose plus que

d'un Jeton. Si un camp se retrouve sans jeton, jouez cette scène comme un dénouement de la bataille. Carlos le hamster vient à la rencontre des personnages :

Le son étourdissant des armes à feu et les plaintes des blessés semblent s'atténuer alors que la bataille touche à sa fin. A travers les nuages de fumée, le chef de la cellule terroriste Mujafuzzeen, Carlos le hamster, apparaît devant les personnages accompagné de trois de ses sbires. Il s'adresse à eux avec un fort accent espagnol :

— Alors c'est vous les pénibles qui avez causé tant de problèmes ? Soyez maudits, agents du TIC-TOC ! Mais c'est trop tard maintenant, car moi, Carlos le hamster, suis victorieux ! L'aube est presque là, et vos forces ne contrôlent pas encore la zone d'opérations ! Je vais me faire un plaisir de vous grignoter jusqu'à la moelle.

Sur ces paroles, il se précipite sur vous toutes dents dehors : « Mourrez, chiens d'infidèles ! »

- ▶ (J) Carlos
- ▶ Terroristes (3)

La défaite (ou la victoire) de Carlosonne la fin de la bataille.



Dénouement

Une fois la fumée dissipée, si les personnages ont été défaits par Carlos, les Mujafuzzen détruisent le sapin, volent les cadeaux et gâchent complètement le Noël de la petite Emily. C'est peut-être la saison des fêtes, mais les personnages ont bien merdé...

S'ils ont vaincu Carlos, ce que nous espérons tous, ils entendent des bruits de frottements dans le conduit de la cheminée. Un des jouets murmure : « C'est lui ! C'est le représentant sur terre du Grand Constructeur ! Le Père Noël ! ». Sur ce, tous les jouets s'inclinent et gardent la pose.

Après quelques secondes, le Père Noël (le représentant sur terre du Grand Constructeur donc), extirpe sa large carcasse du conduit de cheminée. Il regarde le salon dévasté d'un oeil désapprouvateur, puis s'adresse aux personnages :

— *Bon, bon, bon, dit il, sa voix profonde résonnant dans la pièce, qu'a-t'il bien pu se passer ici ?*

Après avoir écouté les explications, il se redresse et sourit :

— *L'aube approche, et vous devez tous retourner à vos places. Laissez-moi nettoyer tout ça. il fait un geste de la main et de la poussière scintillante emplit rapidement la pièce. Alors que vous contemplez la scène interdits, vous contemplez la magie opérer et le salon reprendre son état normal ! Les cadeaux se réparent d'eux-même et les décorations se remettent en place toutes seules. Même les alliés des personnages tombés au*

combat se relèvent, ramenés à leur vie de jouet par la puissante magie à l'oeuvre.

— *Voilà ! Les choses sont comme elle devraient être. Le Noël d'Emily est sauvé. Maintenant, retournez dans vos foyers, car il sera bientôt l'heure pour les humains de se lever et pour de nouveau jouets de rejoindre le monde. Tous les jouets commencent à se diriger lentement vers la porte du salon, encore sonnés par cette rencontre exceptionnelle.*

— *Oh, et une dernière chose ajoute le Père Noël : Joyeux Noël à tous !*



MITTENS, LE CHAT [JOKER]

Mittens est un gros chat noir avec le bout des pattes blanches. En tant que seul animal de la maison, il se considère comme le maître incontesté des lieux et ne tolèrent aucun rival, en particulier les jouets. Deux agents sont déjà tombés, victimes de ses griffes acérées, et il est actuellement classé 4ème sur la liste des animaux à éviter du TIC-TOC.

Allure — 20

Bond — Mittens peut bond à des hauteurs de 50 centimètres (24 cases) et 75 centimètres en longueur (36 cases).

Véloce — Mittens ajoute d10 à son déplacement lorsqu'il court

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d8	d12+4	d6	d12

Compétences — Combat d10, Discrétion d10, Escalade d12, Perception d10.

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	12 (+4 — Taille)

Grand — on ajoute +2 à ses jets d'attaque contre un drake en raison de sa grande taille.

Résistant — un second résultat Secoué ne provoque pas une Blessure.

Taille +4 — Mittens mesure une cinquantaine de centimètres.

ATTAQUE

Saisie — lorsque Mitten touche avec une Relance, il saisit sa victime et peut faire une attaque de morsure le round suivant en bénéficiant des bonus d'une attaque surprise (+4 à l'attaque et aux dégâts) Contre sa victime sans défense.

Griffes / Morsure	Combat	Dégâts
	d10	d12+d6+4

CARLOS LE HAMSTER [JOKER]

Un des hommes de confiance d'Oswald, Carlos est un terrible hamster en peluche. Sans scrupule et totalement dévoué à la cause des Mujafuzzeen, sa capture ou sa mort serait un coup gagnet pour le TIC-TOC.

Allure — 8

Charisme — -4

Handicaps — Arrogant, Sanguinaire, Serment.(servir la Cause)

Véloce — Carlos ajoute d10 à son déplacement lorsqu'il court

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d10	d8	d8	d8

Compétences — Combat d10, Connaissance (Batailles) d6, Discrétion d8, Intimidation d10, Perception d8, Sarcasmes d10, Tir d10.

Volonté de Fer — +2 en Intimidation et Sarcasme, +2 pour y résister

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	8 (+2/+4 — Kevlar)

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué.

Incredible — Ignore le malus de Blessures sur les jets lorsqu'il passe dans un État critique

ATTAQUE

Sang froid — Agit sur la meilleure de trois cartes en combat.

Tireur d'élite — La manœuvre Visée (+2 en Tir) est automatique si le personnage ne se déplace pas.

AK47	Tir	Dégâts
24/48/96, PA2, Auto	d10	2d8+1
Couteau	Combat	Dégâts
	d10	d8+d4

Morsure	Combat	Dégâts
	d10	d8+d6

EQUIPEMENT

AK47, 2 chargeurs, couteau (For+d4), Veste en kevlar (Armure +2/+4 contre les balles)



HOMME-GRENOUILLE

Recrutés d'une armée de jouets démobiliée, ces hommes-grenouille sont des soldats d'élite aussi à l'aise dans une baignoire que sur terrain sec. Bien qu'ils ne disposent pas d'armes automatiques, leurs fusil-harpon sont aussi mortels sous l'eau qu'à l'air libre.

Allure — 6

Handicaps — Fanatique.(ne se rend jamais)

TRAITES

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d8

Compétences — Combat d6, Intimidation d6, Natation d10, Perception d6, Tir d8.

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	8 (+2 — En plastique)

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué.

En plastique — Armure +2

ATTAQUE

Fusil-harpon	Tir	Dégâts
12/24/48/96, CdT 1/2	d8	2d8

EQUIPEMENT

Fusil-harpon, 5 harpons, matériel de plongée; mine limpet (3d6 de dégâts dans un Gabarit Moyen)



TERRORISTE MUJAFUZZEEN

Ces terroristes loyaux à la Cause du Mujafuzzeen ont prêté le serment de renverser le gouvernement démocratique de Toyland et d'imposer leur propre vision du monde. Ce sont des fanatiques totalement dévoués à Oswald Ben Toybox et totalement prêts à sacrifier leur propre existence pour lui permettre d'atteindre ses buts.

Ces terroristes peuvent être de toute forme. Ceux présentés ici sont des soldats génériques.

Allure — 6

Handicaps — Fanatique. (ne se rend jamais)

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d4	d8

Compétences — Combat d6, Conduite d6, Discrétion d8, Intimidation d6, Lancer d6, Perception d6, Tir d8.

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué.

ATTAQUE

AK47	Tir	Dégâts
24/48/96, PA2, Auto	d6	2d8+1
Couteau	Combat	Dégâts
	d6	d6+d4
Grenade	Lancer	Dégâts
5/10/20, Gabarit Moyen	d6	3d6

EQUIPEMENT

AK47, 2 chargeurs, couteau (For+d4), grenades

SABOTEURS

Spécialistes des destructions en tout genre, les saboteurs à la solde du Mujafuzzeen sont endurcis par des années de dur labeur et armés de pioches et autres pelles dont ils se servent également en combat avec une grande application.

Allure — 6

Handicaps — Fanatique. (ne se rend jamais)

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d6	d6

Compétences — Combat d8, Connaissance (Explosifs) d8, Conduite d6, Intimidation d6, Perception d6.

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6 (+1 — Costaud, +2 — En plastique)

Costaud — +1 en Résistance

En plastique — Armure +2

ATTAQUE

Pelle ou pioche	Combat	Dégâts
	d8	d6+d6
Grenade	Lancer	Dégâts
5/10/20, Gabarit Moyen	d6	3d6

EQUIPEMENT

Pelles et pioches (For+d6), casque de chantier (Armure +2 à la tête).



SAVAGE WORLDS

PRÉTIRÉS



SIR TRUNKY (CHEF D'ÉQUIPE)

Sir Trunky est un éléphant vert recouvert d'une armure de plaques. C'est le leader de l'équipe en vertu de son titre de noblesse et ses connaissances tactiques. Il dédaigne l'utilisation des armes à feu en faveur de sa bonne vieille épée antique : Dépiquante. Malheureusement,, Sir Trunky a tendance à devenir enragé lorsqu'il est blessé, ce qui n'est pas le trait de caractère le plus indiqué pour un leader.

Son code de l'honneur est quelque peu dépassé, mais il s'y tient avec une grande application, déclarant régulièrement :

— *L'honneur est loin d'être un concept dépassé, jeune homme.*

Tout comme son honneur, sa façon de s'exprimer a elle aussi un petit côté archaïque.

Allure — 6

Charisme — +2

Handicaps — Deux mains gauche, Code de l'honneur, Chimères (croit qu'il vit au moyen-âge)

Noble

TRAITTS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d6

Compétences — Combat d8, Connaissance (Batailles) d8, Escalade d4, Intimidation d6, Perception d4, Persuasion d6+2, Sarcasmes d6.

DÉFENSE

Parade	Résistance
7 (+1 — Blocage, +1 — Bouclier)	6 (+1 — Costaud, +3 — Armure)

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué.

Costaud — +1 en Résistance

Blocage — +1 en Parade

ATTAQUE

Commandement — Les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.

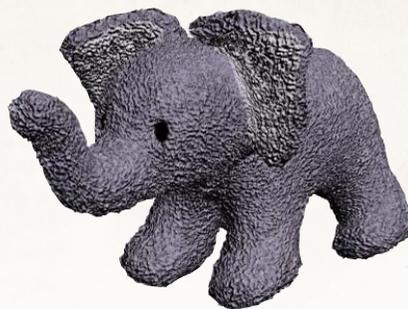
Balayage — attaque tout ennemi adjacent avec un malus de -2

Enragé — le personnage devient enragés'il subit une blessure ou un état Secoué. Il subit un malus de -2 en Parade, et un bonus de +2 en Résistance, à tous ses jets de Combat, de Force et aux dégâts de corps-à-corps.

Dépiquante	Combat	Dégâts
	d8	2d8
Dépiquante (Balayage)	Combat	Dégâts
Cible tous les adversaires adjacents	d8-2	2d8

EQUIPEMENT

Armure de plaques (Armure +3), Bouclier (+1 en Parade, +2 en Armure contre les projectiles), épée longue (Dépiquante).



BUGGLES (MÉDECIN)

Buggles le lapin en connaît un rayon sur la douleur. Il a perdu sa jambe gauche face à un chien enragé il y a des années. Un humain l'a doté d'une jambe de bois qu'il porte maintenant avec fierté. Malheureusement, la jambe n'est que ça : un bout de bois et ne remplace pas une jambe valide. Il est incapable de faire des sauts.

Il ne croit pas que le combat avec effusion de sang règle les problèmes, aussi utilise-t-il un pistolet tranquilisant.

Allure — 4

Handicaps — Boiteux, Pacifiste (Mineur), Loyal

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d6	d8	d6

Compétences — Combat d6, Perception d6, Persuasion d6, Sarcasmes d8, Soins d10+2, Tir d8.

Soigneur — +2 en Soins.

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7 (+2 — Armure)

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué.

Esquive — -1 aux attaques à distance contre ce personnage.

Incrévable — Ignore le malus de Blessures sur les jets lorsqu'il passe dans un État critique

ATTAQUE

Tête froide — Agit sur la meilleure de deux cartes en combat.

Pistolet tranquilisant	Tir	Dégâts
4/8/16, CdT 1, non mortel	d8	2d6+2

EQUIPEMENT

Pistolet tranquilisant (8 balles), 2 chargeurs, veste de protectin en cuir (Armure +2).



WAFFLE (SCOUT)

Waffle la souris est l'éclaireur et le pourvoyeur d'informations. Obèse, Waffle tend à se balancer d'un côté et de l'autre au lieu de courir. C'est également une créature timide, capable de pousser des petits cris stridents lorsqu'elle est effrayée par un bruit fort et soudain (oui, une explosion, ça compte).

Malgré tout, elle utilise deux gros pistolets et n'a pas peur de s'en servir, à la manière de John Who : les deux en même temps !

Allure — 5

Handicaps — Curieuse, Obèse, Phobie (Chats)

Noble

TRAITTS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d4	d8	d8	d6

Compétences — Combat d6, Crochetage d6+2, Discrétion d8+2, Escalade d6+2, Natation d6, Perception d8+2, Persuasion d6+2, Tir d8.

Vigilance — +2 en Perception.

Voleur — +2 en Escalade, Crochetage, Discrétion et pour désamorcer les pièges.

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7 (+2 — Armure)

Esquive — -1 aux attaques à distance contre ce personnage.

ATTAQUE

Tête froide — Agit sur la meilleure de deux cartes en combat.

Desert Eagle	Tir	Dégâts
15/30/60, PA2, semi-auto	d8	2d8
Desert Eagle (2 mains)	Tir	Dégâts
15/30/60, PA2, semi-auto	d8/d8-2	2d8

EQUIPEMENT

Deux Desert Eagle, 2 chargeurs, veste de protectin en cuir (Armure +2), jumelles.



SERGEANT REX (ARMES À FEU)

Recruté en tant qu'ancien membre d'une unité de marines de l'armée des jouets, le sergent Rex est un vétéran des champs de bataille. Sa devise est : « Frapper preum's, frapper fort », ce qui passe moyennement bien avec ses supérieurs. Il est volontaire pour toutes les missions disponibles, même si ses compétences ne sont pas requises. Rien n'est trop gros ou trop solide pour le Sergent Rex.

Il fume des barreaux de chaise, il aime plus sont fusil que sa propre mère (enfin, s'il avait une mère...) et appelle tout le monde d'un « chef » retentissant.

Allure — 6

Handicaps — Loyal, Présomptueux, Têtu.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d8	d4	d8

Compétences — Combat d8, Conduite d6, Connaissance (Explosifs) d4, Discrétion d4, Escalade d6, Natation d6, Perception d4, Tir d8.

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	10 (+2 — Armure, +2 — En plastique)

En plastique — Armure +2

Nerfs d'acier — Ignore 1 point de malus lié aux Blessures.

ATTAQUE

Frappe éclair — Peut attaquer un adversaire se portant au contact une fois par round.

Poigne Ferme — Ignore la pénalité lié à une Plateforme instable.

Rock'n roll — Le tireur ignore le malus de Tir automatique s'il ne se déplace pas.

Tireur d'élite — La manoeuvre Visée (+2 en Tir) est automatique si le personnage ne se déplace pas.

M16	Tir	Dégâts
24/48/96, PA2, Auto, CdT3, Rafale	d8	2d8
Couteau	Combat	Dégâts
	d8	d8+d4
Bazooka	Tir	Dégâts
24/48/96, GM, PA9, Tir statique, AL	d8	4d8

EQUIPEMENT

M16, 3 chargeurs, couteau (For+d4), veste de protectin en cuir (Armure +2), Bazooka, 3 roquettes.



SPARKY (ARMES LOURDES)

Le robot Sparky est le dernier ajout à l'équipe de Sit Trunky. En dépit des étincelles et des crissements qui s'échappent de ses roues lorsqu'il se déplace, il reste capable d'être efficace face aux agents du Mujafuzzeen. Il est fort probable que ces bruits indésirables finissent un jour par attirer l'attention, le chat.

Rares sont les jouets à disposer de la puissance de feu de Sparky et des compétences pour s'en servir. Il dispose également de pinces avec lesquelles il est tout juste capable d'effectuer les tâches les plus grossières. Inutile de lui demander du travail de précision.

Enfin, le plus gros problème de Sparky, c'est qu'il a tendance à perdre son calme lorsqu'il est blessé, finissant généralement en tirant sur tout ce qui bouge.

Allure — 4

Handicaps — Deux mains gauche, Unijambiste, Bizarrerie (fait du bruit et des étincelles lorsqu'il se déplace)

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d6	d8	d6	d10

Compétences — Combat d6, Intimidation d8, Perception d4, Sarcasmes d6, Tir d6.

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	10 (+1 — Costaud, +2 — En plastique)

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué.

Costaud — +1 en Résistance

En plastique — Armure +2

ATTAQUE

Enragé — le personnage devient enragé s'il subit une blessure ou un état Secoué. Il subit un malus de -2 en Parade, et un bonus de +2 en Résistance, à tous ses jets de Combat, de Force et aux dégâts de corps-à-corps.

Souffle d'étincelles — équivalent à un lance-flamme.

Souffle d'étincelles	Tir	Dégâts
<i>Gabarit de cône, ignore l'Armure</i>	—	2d10



SOCKO (ARTS MARTIAUX)

Socko est un maître de Kung-fu, de l'école du signe (forcément...). En tant que pratiquant d'arts martiaux, il est posé et concentré. Malheureusement, dans toutes les autres situations, il est un imbécile avec une propension à interpréter la moindre situation de travers. Certains ont émis l'hypothèse que sa conception du monde avait pour ambition d'élever les autres jouets à un nouvel état de conscience, mais la plupart pensent qu'il a simplement le cerveau de travers.

Quoi qu'il en soit, nul ne conteste ses compétences dès qu'il s'agit de missions où des combats pourraient survenir.

Allure — 6

Handicaps — Ignorant, Loyal, Bizarrerie (se suspend à tout et n'importe quoi avec sa queue).

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d6	d6	d8

Compétences — Combat d10, Discrétion d8, Escalade d10, Lancer d8, Pistage d6.

DÉFENSE

Parade	Résistance
8 (+1 — Acrobate)	6

Acrobate — Parade +1

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué.

Esquive — -1 aux attaques à distance contre ce personnage.

ATTAQUE

Arts Martiaux — For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé

Bagarreur — +2 aux dégâts à mains nues

Kung-fu	Combat	Dégâts
	d10	d6+d4+2
Shuriken	Lancer	Dégâts
3/6/12	d8	d6+d4

EQUIPEMENT

6 shurikens, ficelle (1m) et grapin.

