



LA BATAILLE DE NOEL

LA BATAILLE DE NOEL

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 est prévue pour être jouée en une ou deux sessions. Vous pouvez utiliser les personnages prêtirés fournis pour ce scénario ou proposer à vos joueurs de créer des personnages leur rappelant les jouets favoris de leur enfance.

Dans ce cas, créez des personnages avec 6 progressions. Il est conseillé qu'au moins un personnage dispose des Compétences Conduite et Réparation. 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 5 cm 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 10 cm.



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 mènent une guerre globale et sans merci contre le terrorisme, avec à sa tête Oswald bin-Toybox et ses fanatiques guerriers Mujafuzzeen. 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 laissent à penser qu'une cellule Mujafuzzeen 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 Mitaine, 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 la table des Séquelles. 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 termes 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. À 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 n'empêchera cet état de fait de se produire. En conséquence, la plupart des missions devront 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 dimensions et distinguent les couleurs.

DISTANCE

Les opérations 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 pourra tirer au maximum à 96 cm.

Le Grand Constructeur 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 selon les règles de *Savage Worlds* (une case équivalent à 2 mètres).

FLINGUES, BAGNOLES ET AUTRES MERVEILLES

Les petits pistolets en plastique qu'on trouve sur les figurines GI Joe ou les playmobils 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 course, des tanks voire même des bateaux pour se déplacer plus rapidement.

Les autres accessoires fonctionnent également comme s'ils étaient vrais. Le four d'une cuisine miniature dans une maison de poupée pourra faire cuire de la nourriture, les soldats en plastique 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 s'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'affaires sans scrupule seraient immédiatement sur le pont, cherchant à percer ses secrets et à exploiter ses habitants.

De ce fait, les jouets — y compris le Mujafuzzeen — 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 subis dans cet état sont néanmoins tout à fait réels.

Ce sont 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 bien réels. Mitaine, le chat de la maison peut très bien vouloir lancer une partie de chasse et démembrer un jouet juste pour le fun, tout 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 de n’importe quel danger. 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 le directeur régional Pinky, un cochon rose en peluche fort de nombreuses 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 amènent à penser qu’ils 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 Constructeur soit avec vous.

Les tubes de transports ressemblent à un système de VMC. Les jouets pénètrent dans des cabines en plastique transparent connectées à un tube d’une dizaine de centimètres de large. En

abaissant un levier, ils sont aspirés dans le tube sur des kilomètres de tuyaux, et atterrissent dans le coffre à jouet sus-cité.

ÉQUIPEMENT

À 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 il est connu pour inventer d’étranges — et souvent dangereux — gadgets.

— 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 jouets ici sont non combattants, ce qui fait que les armes et les explosifs seront rares.

En plus de vos armes et munitions personnelles, voici deux talkies-walkies à courte distance, un kit de réparation avec assez de matériel pour cinq utilisations, deux amorces issues d’un pistolet en plastique, un mètre de corde et une amulette en plastique spéciale. Nous ignorons tout du matériel dont dispose l’ennemi, alors soyez particulièrement prudents.

Sur une note plus inquiétante, notez que le chat d’Emily, Mitaine, 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.

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 ! Une dernière chose : l’un de nos agents de terrain, Stacey, devrait vous attendre à l’extérieur avec des informations à jour sur la situation. Elle est passée maître dans l’art du déguisement, aussi aurez-vous peut-être un peu de mal à la repérer. Soyez prudents.

- 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 elles 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'une 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 a 1 chance sur 6 de se briser, avec deux jouets supplémentaires 2 chances sur 6, etc.
- L'**amulette** est une invention de H : elle peut rendre son porteur invisible. Cela fonctionne comme le pouvoir *invisibilité*. L'amulette dispose de 10 Points de Pouvoir et se recharge normalement (5PP 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. À 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 pièces 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 descendent 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 combat 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, *glousse-t-elle,* je suis parvenue à découvrir deux de leurs opérations en cours : 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 du cœur.

— 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 papillonner ses paupières.*

Le terroriste a toujours son AK-47, mais sans aucune balle (il les a toutes utilisées dans une rencontre regrettable avec Mitaine). 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 Mitaine erre dans la maison. Il a déjà tué l'un des terroristes lors d'une échauffourée 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 garder les choses dynamiques, laissez les personnages trouver deux objets chacun avant de passer à la suite.

ACTE 2 — LA SALLE DE BAIN

SCÈNE 1 — 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-grenouilles 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.

À l'intérieur de la salle de bain, deux hommes-grenouilles 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'un Couvert total 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-grenouilles s'en sont servi pour grimper jusqu'au rebord 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-grenouilles 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 trou dans la baignoire fait une vingtaine de centimètres 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 subira 4d6 de dégâts à cause de l'onde de choc. Les pauvres jouets ligotés seront instantanément tués en cas d'explosion.

Les explosifs ne sont pas connectés à un minuteur. Ils doivent être activés manuellement et ont un temps de déclenchement de six secondes (un Round). Il est possible de désactiver une bombe en réussissant un jet de Réparation. Lorsqu'ils ne sont pas dans l'eau, ils 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. Étant lestés par des billes, ils coulent immédiatement à pic et commencent à se noyer. Ils perdent un niveau de Fatigue à chaque fois qu'ils ratent un jet de Vigueur (d6) et ce jusqu'à atteindre un état critique. À partir de ce moment-là considérez que les jouets meurent après six rounds d'immersion. Les règles pour ranimer un noyé 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 d'Athlétisme (natation) est nécessaire tous les Rounds 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 se cache dans la cuvette des toilettes. 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 par l'évacuation d'eau. N'hésitez pas à offrir un Jeton au personnage qui aura eu une telle idée.

■ HOMMES GRENOUILLES (6)

■ LES PRISONNIERS (4)

Après la fin du combat, les jouets sauvés et libérés par les personnages les 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 **Fuzzychops** 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 Constructeur, 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 cuisine.

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**, entre en 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 humide ! 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'Emily. Avant de disparaître, elle s'arrête, semblant se souvenir de quelque chose, 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 inventions de H et il n'y a bien entendu aucune indication quant à leur fonctionnement.

LES BOUTONS

- **1. JET DE PEINTURE** : le bouton déclenche un jet de peinture sortant de l'arrière du véhicule. Il affecte tout ce qui se trouve dans la carte de poursuite derrière la voiture et toute la zone est recouverte de peinture rose. 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 encombre.

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 mujafuzzeens. Ces derniers, ainsi que le passager du side-car, disposent d'un Couvert moyen. En cas d'attaque ciblée à la tête, ce Couvert n'est bien sûr pas applicable. Aucun des véhicules engagés dans la poursuite ne

VÉHICULE	TAILLE	MAN.	VITESSE MAX.	RÉS.	PASS.
Décapotable rose	4 (Grand)	+2	200 km/h	10 (2)	1+3
<i>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).</i>					
Side-car	2	+1	180 km/h	9 (2)	1+1
<i>Notes : arme fixe (MG42 à l'avant du side-car).</i>					
Camion-benne	8 (Énorme)	0	110 km/h	15 (3)	1+5
<i>Notes : airbags</i>					

dispose d'Armure Lourde, ce qui signifie que les armes normales sont susceptibles de les affecter.

Utilisez les règles de Poursuite de *Savage Worlds*. La première partie de la poursuite se déroule dans un couloir recouvert d'un tapis bien plat et sans obstacle particulier. Les personnages commencent la poursuite sur la troisième carte, et leurs poursuivants sur la première, mais ces derniers bénéficient d'un bonus de +2 lors du premier Round à leur jet de Manœuvre dans la mesure où ils sont déjà en mouvement.

Les Mujafuzzeens se trouvant dans le camion-benne tenteront de sauter dans la voiture des personnages s'ils en ont la possibilité ou d'envoyer le véhicule des personnages dans le décor.

En arrivant à la 9ème carte, 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 précautions.

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 Round.

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)

ACTE 3 — LA CUISINE

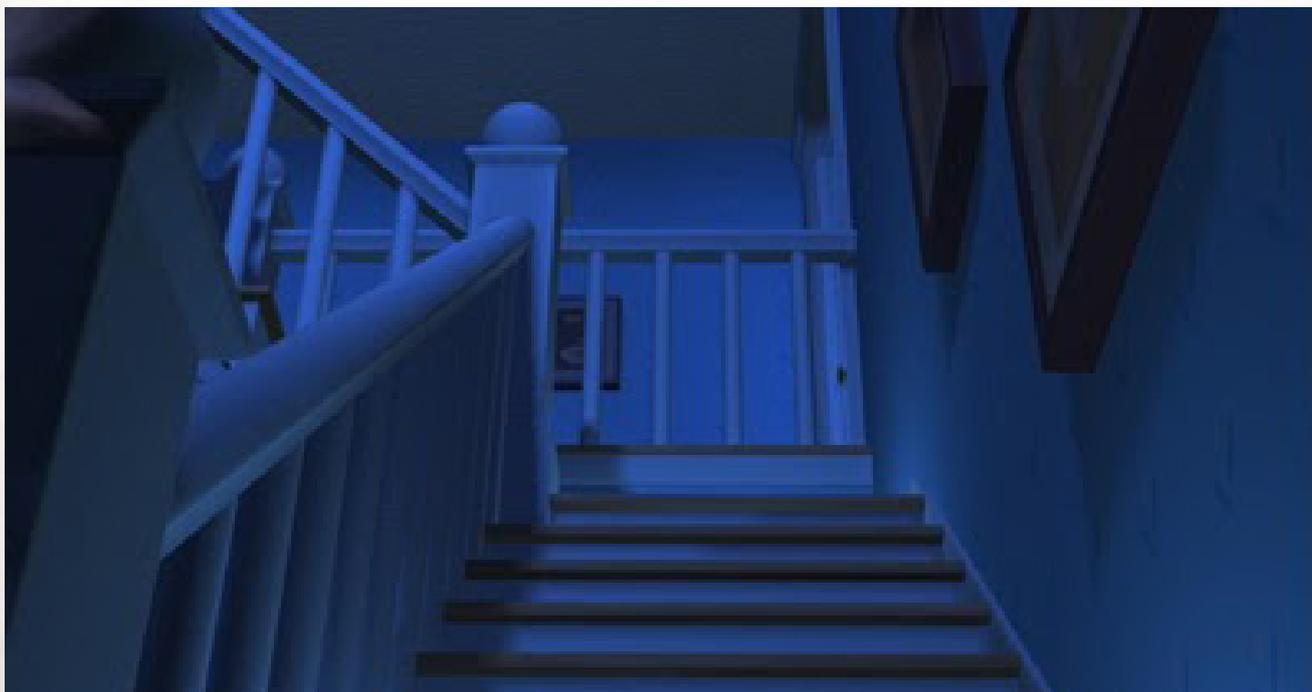
SCÈNE 1 — C'EST MITAINE !

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 Mitaine, 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.

Mitaine 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 surprise habituelles pour déterminer les possibilités de réaction des personnages.

Si les personnages ont réussi à atteindre le bas des escaliers avec leur véhicule intact, ils peuvent poursuivre leur progression et Mitaine se lancera à leur poursuite. 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 Mitaine. 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 devient incapable, Mitaine s'enfuit jusqu'à son panier et n'ennuiera plus les personnages.

■ [J] MITAINE LE CHAT

RÉCUPÉRATION

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

— Braves citoyens du Pays des Jouets ! 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 engeances de Mujafuzzeen, afin d'aider les jouets dans le besoin 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 trouvé un peu de matériel qui pourrait vous servir. Il laisse tomber un sac aux pieds des personnages. Vous trouverez des pièces de rechange (4 utilisations pour le Kit de réparation), un peu de nourriture et une baguette magique qu'on a subtilisée à Bonzo le Magicien.

Cap'tain Patriot, ignorant l'interruption, continue son monologue : « ... et des hot-dogs partout ! Maintenant, 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 la 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*, *adaptation 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 GELÉE

Les activités du 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 d'adaptation 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. Les deux autres saboteurs munis de pieds de biche peuvent faire des jets de Soutien en faisant des jets de Force. 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 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 Prouesse. 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 — 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 (à d8) 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 :

— Ça 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 légos et ont appelé des renforts, beaucoup de renforts. À moins que vous ne 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*. L'aube 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 légos 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 Knox serait une partie de plaisir en comparaison.

SCÈNE 2 — À 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. Jouez ça comme un Conflit social (voir *Savage Worlds*). Laissez-les prononcer un discours captivant. En fonction de leur performance, ils parviendront à recruter des jouets en fonction du tableau ci-dessous :

MARQUEURS	JOUETS RECRUTÉS
0	10
1-3	20
4-5	30
6+	40

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 Mitaine, 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, Mitaine compte comme 30 jouets lors de la bataille finale.

Tenter de recruter Mitaine sans l'avoir vaincu auparavant est suicidaire : il attaque immédiatement les personnages, et s'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. Le nombre de marqueurs pour chaque camp dépend du nombre de jouets que les personnages ont pu rallier à leur cause. Les Mujafuzzeens quant à eux disposent de 60 hommes. Les fortifications leur donnent 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. À 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 des camps ne dispose plus que d'un marqueur. Si un camp se retrouve sans marqueur, jouez cette scène comme le 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. À 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, je 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 Carlos sonne la fin de la bataille.

DÉNOUEMENT

Une fois la fumée dissipée, si les personnages ont été défaits par Carlos, les Mujafuzzeen 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 œil 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 regardez la scène interdits, vous contemplez la magie opérer et le salon reprendre son état normal ! Les cadeaux se réparent d'eux-mêmes 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'œuvre.*

— Voilà ! Les choses sont comme elles 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 nouveaux 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 !



CRÉDITS

- **AUTEUR** : Paul "Wiggy" Wade-Williams,
- **TRADUCTION ET MISE EN PAGE** : Yannick "Torgan" Le Guédart,
- **RELECTURES** : participants enthousiastes du Slack Torgan.net,
- **COUVERTURE** : Christophe "Torone" Cussat-Blanc,
- **ILLUSTRATIONS** : Google images, Pinterest, et internet en général.

ADVERSAIRES

MITAINE, LE CHAT

Mitaine 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 tolère 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 du TIC-TOC des animaux à éviter.



MITAINE, LE CHAT

Allure : 20 (d10)

AGI d10	ÂME d8	FOR d12+4	INT d6	VIG d12
Compétences : Athlétisme d10, Combat d10, Discrétion d10, Perception d10.				
PARADE 7		RÉSISTANCE 12		

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Bond** : Mitaine peut bondir à des hauteurs de 50 centimètres (10 cases) et 75 centimètres en longueur (15 cases).
- * **Robuste** : pas de Blessure si Secoué deux fois.
- * **Taille +4** : Grand (+2). Mitaine mesure une cinquantaine de centimètres.

ACTIONS

- ✂ **Griffes / Morsure** : Combat d10, d12+d6+4. Écrasement.
- + **Saisie** : lorsque Mitaine touche avec une Prouesse, 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.

CARLOS LE HAMSTER

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 gagnant pour le TIC-TOC.



CARLOS LE HAMSTER

Allure : 8 (d8)

AGI d10	ÂME d10	FOR d8	INT d8	VIG d8
------------	------------	-----------	-----------	-----------

Compétences : Athlétisme d8, Combat d10, Culture générale d6, Discrétion d8, Intimidation d10, Perception d8, Persuasion d6, Sarcasmes d10, Stratégie d6, Tir d10.

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

PARADE
7

RÉSISTANCE
8 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Combatif** : annuler Secoué ou Sonné +2.
- * **Increvable** : ignore malus de Blessure en Vigueur pour éviter l'Hémorragie.
- * **Sang-froid** : pioche 2 cartes d'action en plus et en choisit une.
- * **Volonté de fer** : Âme ou Intellect +2 pour résister à un pouvoir ou en annuler l'effet, à une Épreuve.

ACTIONS

- ✂ **Morsure** : Combat d10, d8+d6.
- ✂ **Couteau** : Combat d10, d8+d4.
- ☒ **AK-47** : Tir d10, CdT 3, 24/48/96, 2d8+1 PA 2.
- + **Tireur d'élite** : sans bouger, en 1ère action et CdT 1, Athlétisme (lancer) ou Tir +1 ou ignore -2 d'Attaque ciblée, Couvert, Échelle, Portée ou Vitesse.

EQUIPEMENT

AK47, 2 chargeurs, couteau, veste en kevlar.

HOMME-GRENOUILLE

Recrutés d'une armée de jouets démobilisée, ces hommes-grenouilles 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-harpons sont aussi mortels sous l'eau qu'à l'air libre.

HOMME-GRENOUILLE

Allure : 6 (d6)

AGI d8	ÂME d6	FOR d8	INT d6	VIG d8
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d6, Réparation d4, Tir d8.

Handicaps : Fanatique (ne se rend jamais).

PARADE
5

RÉSISTANCE
8 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Armure +2**. En plastique.
- * **Combatif** : annuler Secoué ou Sonné +2.

ACTIONS

- ✂ **Couteau** : Combat d6, d8+d4.
- ☒ **Fusil-harpon** : Tir d8, 12/24/48, 2d8, Rechargement 1.

EQUIPEMENT

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



TERRORISTE MUJAFUZZEEN

Ces terroristes loyaux à la Cause du Mujafuzzeen ont prêté serment de renverser le gouvernement démocratique du Pays des Jouets et d'imposer leur propre vision du monde. Ce sont des fanatiques totalement dévoués à Oswald bin Toybox et 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.

TERRORISTE MUJAFUZZEEN

Allure : 6 (d6)

AGI d6	ÂME d8	FOR d6	INT d4	VIG d8
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Conduite d6, Culture générale d4, Discrétion d8, Intimidation d6, Lancer d6, Perception d6, Tir d8.

Handicaps : Fanatique (ne se rend jamais).

PARADE	RÉSISTANCE
5	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Combatif** : annuler Secoué ou Sonné +2.

ACTIONS

- ✂ **Couteau** : Combat d6, d6+d4.
- ☒ **AK-47** : Tir d8, CdT 3, 24/48/96, 2d8+1 PA 2.
- ☒ **Grenade** : Athlétisme (lancer) d6, 5/10/15, 3d6, GM.

EQUIPEMENT

AK47, 2 chargeurs, couteau, 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.

SABOTEURS

Allure : 6 (d6)

AGI d6	ÂME d6	FOR d8	INT d6	VIG d6
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Conduite d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d4, Réparation d8.

Handicaps : Fanatique (ne se rend jamais).

PARADE	RÉSISTANCE
6	8 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Armure +2** : En plastique.
- * **Taille +1** : Costaud.

ACTIONS

- ✂ **Pelle ou pioche** : Combat d8, d8+d6.
- ☒ **Grenade** : Athlétisme (lancer) d6, 5/10/15, 3d6, GM.

EQUIPEMENT

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

