

TINY

SAUVAGE



UNE RENTRÉE D'ENFER !



CRÉDITS

Savage World est un jeu développé par **Pinnacles** et traduit en VF par **Black Book Édition**.

Tiny est un jeu développé par **JDR édition**, est ce hack est réalisé avec l'aimable accord de l'éditeur.

L'ensemble du document est le résultat d'un travail personnel, chaque création restant la propriété de ses auteurs respectifs.

MISE EN PAGE :

Pretre

CRÉATION DE LA MAQUETTE :

Pretre à partir de la maquette officielle de Tiny.

ILLUSTRATION DE COUVERTURE :

Couverture réalisée par Pretre

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Les images employées dans ce scénario, restent la propriété de leurs auteurs respectifs.

SOURCES DIVERSES :

- Tiny JDR - VF (nécessaire pour jouer)
- SWADE - Livre de base - VF (nécessaire pour jouer)

RELECTURE

Pretre, Perror, Cyril Ronseaux, X.O. de Vorcen, Neoflip



TINY

DANS LES REVES, LES JOUETS FONT LA LOI

SAUVAGE



UNE RENTRÉE D'ENFER !

«Demain, Nathan entre à la grande école, en CP. C'est toujours une épreuve stressante pour un enfant. Cette nuit, un esprit du cauchemar va profiter de ses angoisses pour asseoir son contrôle sur l'innocent bambin. Heureusement, nos héros, jouets favoris de Nathan, sont là pour veiller sur lui.»

PRÉSENTATION

Le père Fouettard est un Akyméride bien ancré dans l'imaginaire collectif des enfants. Normalement son royaume est accessible à la période de Noël mais ce dernier a réussi à créer un lien avec Nathan au cours de la dernière nuit avant les cadeaux. Depuis, il a fait de Nathan sa cible privilégiée. Sentant la détresse de l'enfant à l'approche de la rentrée dans la grande école, l'esprit voit une opportunité de prendre corps. Il envoie donc ses Munchaïsen (lutin des ténèbres) pour préparer le terrain. La nuit ne sera pas de tout repos !

DÉBUT DE L'HISTOIRE

« Dors bien mon grand, demain tu dois être en pleine forme. Tu rentres à la grande école... »

Voici les derniers mots de maman avant que la porte de sa chambre ne se referme presque complètement, laissant un fin rayon de lumière venir éclairer les lieux et le lit de l'enfant. Coton le chaton et ses amis jouets sentent bien que quelque chose ne va pas et que les ténèbres de la chambre sont ce soir bien plus épaisses que d'habitude.

Le chaton se blottit donc contre les jambes de son ami, ronronnant pour le réconforter. Les jouets installés sur le lit profitent de l'endormissement de l'enfant pour se rapprocher discrètement et l'entourer le plus possible. Tous veillent sur Nathan qui petit à petit sombre dans le sommeil, jusqu'à ce que l'environnement de la chambre change...

Coton est le premier à s'apercevoir que quelque chose ne va pas lorsque Nathan se met à gémir. Poussant Tiny, le doudou, de son museau, le chaton prévient l'équipe qui se prépare à l'inévitable : l'entrée dans le monde du rêve.

UNE RENTRÉE ANGOISSANTE

Les volutes des énergies violacées du rêve s'installent petit à petit, avec des sons d'enfants qui jouent, qui crient ou qui pleurent...

Autour des personnages apparaît peu à peu une cour d'école dans laquelle se trouvent de nombreux enfants.

Les jouets se voient équipés par le rêve des objets suivants :

- Un cartable,
- Une blouse d'écolier,
- Un objet au choix parmi :
 - Un yoyo (Portée 1/2/4, dégâts 2d4),
 - Un sac de bille,
 - Un petit canif (dégâts For+d4),
 - Un élastique de jeu,
 - Un rouleau de corde,
 - Un élastique et des trombones (Portée 2/4/8, dégâts 2d4),
 - Un rouleau de ruban adhésif.

Tout autour d'eux, une foule importante d'enfants et de quelques adultes, mais surtout beaucoup de bruits. Nathan n'est pour le moment pas visible et les jouets vont donc devoir le retrouver dans cette foule.

Réussir à passer sans se faire bousculer, et voir où se trouve leur ami n'est pas une mince affaire. Trouver Nathan rapidement nécessite de réussir une Scène dramatique Difficile. L'angoisse grandissante de l'enfant est palpable à travers le rêve, et cela risque de faire monter sa Peur.

Les héros doivent cumuler (6xPJ) Jetons en 4 rounds, avec Athlétisme pour éviter les bousculades ou Perception pour localiser l'enfant rapidement. En cas d'Échec critique, ils subissent un niveau de Fatigue. S'ils ne réussissent pas à retrouver Nathan dans le temps imparti, le Niveau de Peur augmente de 2 crans.

Une fois localisé, ils voient Nathan complètement perdu au milieu de tous ces gens. Il ne sait pas quoi faire, ni où se mettre et les larmes coulent le long de son visage juvénile. Une sonnerie retentit alors dans la cour et une voix d'adulte demande aux enfants de former des rangs en face du numéro de leur classe. Nathan, perdu dans ses angoisses, ne semble pas connaître son numéro de classe.

Aux jouets de trouver l'information le plus rapidement possible. En réussissant un test de Perception ou suivant les idées des joueurs.

Une fois Nathan en rang, les jouets qui réussissent un test de Perception s'aperçoivent que les enfants autour de leur ami sont tous plus étranges les uns que les autres... Le nez d'un premier est long et pustuleux, les dents d'un second sont petites et pointues, alors que les yeux d'un troisième sont jaunes et cruels.

PREMIER COURS

Une fois installé dans la salle de classe, le professeur Sangle demande aux enfants de sortir leur matériel et fait l'appel.

Le professeur n'est autre qu'un Munchaïsen supérieur, qui prend l'apparence d'un vieil homme au regard étrange, un long nez crochu et un poireau très poilu bien visible sur la joue gauche. Ses mains sont pleines de tâches de vieillesse qui ressemblent étrangement à des taches de sang, et une odeur d'humus émane de son vieux corps. Les jouets réussissant un test de Perception se rendront compte qu'il semble également entouré d'une aura de froid intense, et sur une Prouesse cela leur rappellera les steppes gelées du royaume du Père Fouettard.

Cela leur mettra peut-être la puce à l'oreille pour identifier leur adversaire. Pour le moment, il se fait appeler Professeur Sangle et insiste pour qu'on le vouvoie. Plus le niveau de Peur montera, plus le professeur sera inquiétant et angoissant. À vous MJ de faire évoluer son apparence en fonction du Niveau de Peur.

Tout autour de Nathan, les enfants vont être de plus en plus désagréables, d'abord des moqueries, ensuite des boulettes de papier ou des objets lancés, pour finir par quelqu'un qui lui tire les cheveux ou le pince juste par plaisir. Chaque action que les jouets ne pourront pas empêcher aura des conséquences, le Niveau de Peur montera d'un cran.

À chaque fois bien sûr, c'est Nathan qui sera accusé de perturber la classe et de poser problème, jusqu'à ce que le professeur Sangle l'envoie chez le directeur accompagné d'un enfant costaud au regard perçant prénommé Archibald. C'est un Munchaïsen.

Les jouets vont donc devoir trouver une solution pour pouvoir sortir de la classe afin de protéger Nathan. À eux de trouver un moyen de s'éclipser.

EN CHEMIN VERS LE DIRECTEUR

Un traquenard, voilà en quoi se résume ce passage, Nathan accompagné d'Archibald, doit se rendre chez le directeur (qui n'est autre que le père Fouettard).

En chemin, quatre pièges auront pour but de faire monter le Niveau de Peur de l'enfant afin que l'Akyméride soit assez puissant pour tenter de s'incarner, ou au moins gagner en force :

L'ENFERMEMENT DANS LES TOILETTES

En chemin, l'Akyméride va employer son pouvoir d'Obsession pour forcer Nathan à vouloir aller aux toilettes. Le Munchaïsen l'y conduira donc et une fois Nathan entré dans les WC, il l'enfermera et s'enfuira en courant pour préparer la suite. Quand Nathan voudra ressortir, il se retrouvera coincé, appelant à l'aide avec l'angoisse de ne pas pouvoir aller voir le directeur et donc de se faire encore plus punir...

Les jouets devront trouver un moyen d'ouvrir la porte, soit en la cassant, soit en la crochetant, soit en passant par les fenêtres des toilettes. Nathan verra son Niveau de Peur monter d'un cran, voire de 2 si les jouets ne réussissent pas à le faire sortir rapidement.

LA SOLITUDE DES COULOIRS

Une fois Nathan sorti, il se trouvera avec les jouets dans les couloirs de l'école sans savoir vraiment où aller. L'Akyméride va employer son pouvoir d'Altération du rêve pour rendre les couloirs encore plus angoissants et inquiétants, mais aussi essayer de perdre Nathan le plus longtemps possible afin que sa Peur augmente.

Permettre à Nathan de trouver le chemin va être une nouvelle Scène dramatique Difficile (6xPJ jetons en 6 Rounds) avec pour conséquence un Niveau de Peur en cas de Succès et deux en cas d'Échec dans le délai imparti.

À vous MJ de rendre cette scène inquiétante à souhait.

Par exemple :

Première round, la lumière s'éteint, l'enfant est dans le noir, quelles actions les héros proposent-ils pour rétablir la lumière ?

Second round, le couloir a été lavé récemment, il est mouillé et Nathan menace de chuter, il y a des vestes alignées sur des porte-manteaux sur le côté gauche du couloir, une rangée de bancs secs le long du mur droit, et un seau avec serpillère sèche laissé par le

concierge un peu plus loin au prochain croisement. Comment les héros vont-ils sécuriser la progression de Nathan ?

Troisième round, un gros chien ou une grosse araignée est au centre du couloir, Nathan n'ose pas avancer. Une porte s'ouvre à gauche probablement sur une salle de classe, et un sac filet est pendu à un porte-manteau, contenant des ballons. Les héros vont-ils faire prendre un autre chemin à Nathan, effrayer ou distraire l'animal le temps qu'il ne passe ?

Dernier round, un couloir super long avec des dizaines de portes. Ouvrir une porte donne de nouveau sur un couloir similaire plein de nouvelles portes, un vrai labyrinthe. Un dessin est collé à chaque porte. Quelle est la porte qui permettra de sortir d'ici ? Comment choisir ?

Les tests pour la résolution de la scène dramatique peuvent être :


- Perception pour chercher le chemin,
- Culture générale pour localiser la direction du bureau du directeur.
- ou autre, en fonction des décisions des joueurs et des situations décrites par le MJ.

UNE POURSUITE ÉCHEVELÉE

Perdus dans les couloirs de l'école, les héros et Nathan vont être poursuivis par un Munchäisen supérieur qui aura pris l'apparence du gardien. Ce dernier ressemble à un homme grand et très fin, portant des clés qui cliquettent lorsqu'il marche. Il possède de longs bras se finissant par des doigts crochus, des dents pointues et un regard cruel. Il poursuit Nathan en l'invectivant et le menaçant de le punir très durement.

Deux solutions :

- Réussir à s'enfuir ce qui les conduira dans la cour de l'école. Employez les règles de Poursuite avec une piste de 9 cartes. Un Trèfle obtenu pendant la poursuite pourra faire augmenter le Niveau de Peur de 1 au lieu de déclencher un évènement. (Au choix du MJ).
- Affronter le gardien sans que Nathan ne le voit. Ceci implique soit de se séparer, soit de laisser Nathan partir seul dans la cour.

 **Gardien de l'école (Munchäisen supérieur).**

L'EMBUSCADE

Dans la cour attendent des Munchäisen ayant pris l'apparence de grands de CM2, qui voudront racketter Nathan. MJ, commencez comme une vraie scène de racket et faites se transformer les Munchäisen pour qu'ils deviennent de plus en plus inquiétants voir horribles.

- Si le combat dure plus de 4 rounds, le Niveau de Peur augmente à nouveau de 1.
- Si un jouet est Blessé, il augmente aussi de 1, de 2 s'il est Incapacité.
- Si Nathan est Blessé, il augmente aussi de 1.

Au bout de 6 rounds, un surveillant arrive dans la cour et accuse Nathan d'avoir provoqué la bagarre. Il le conduit alors dans le bureau du directeur où l'attend le père Fouettard.

■ **Enfants de CM2 (Munchäisen) (1 par héros + 1).**

CONFRONTATION FINALE

Le bureau est sombre, angoissant, une fenêtre sale laisse passer quelques rayons de lumière blafarde. Le directeur, un grand homme aux cheveux grisonnants, projette son ombre sur Nathan et les jouets. Il leur tourne le dos, les mains jointes et parle d'une voix grave et rocailleuse.

« Alors... Alors... On a été un vilain garnement ?! Qu'allons nous donc faire de vous ? Il me semble qu'une terrible punition est la seule solution ... »

Sur ces mots, il se retourne et prend son apparence d'Akyméride, celle du père Fouettard, un père Noël corrompu à la longue barbe grise et sale, aux yeux injectés de sang et aux longues dents pointues. Ses yeux sont deux trous de ténèbres dans lesquels brillent les lueurs des enfers. Un immense fouet barbelé apparaît dans sa main. Il se jette alors sur Nathan pour essayer de l'attaquer et le forcer à se réveiller pour ensuite s'incarner en lui.

Aux jouets de combattre l'Akyméride et de protéger Nathan.

Deux possibilités :

- Réussir à défaire l'Akyméride en combat.
- Tenir 6 rounds sans que le Niveau de Peur final ne dépasse 10 (âge de Nathan x2) ce qui provoquerait le réveil de Nathan et donc l'entrée de l'Akyméride dans le monde réel (ce qui a pu se produire avant dans le scénario et donc provoquer la confrontation finale directement dans la chambre de Nathan face à un Akyméride bien plus puissant. voir le chapitre Cauchemar dans Tiny Sauvage) ou sans que Nathan ne soit Incapacité.

Peu importe ce qui se produit, une fois l'Akyméride incapable de s'en prendre à l'enfant, Nathan est réveillé par des chants d'oiseaux (le réveil de sa chambre) et par sa mère qui vient l'embrasser pour le sortir des brumes du cauchemar et lui dire que son petit déjeuner est prêt.

Espérons que la rentrée de l'enfant soit bien plus agréable pour lui. Après tout le CP c'est vraiment l'entrée dans l'école des grands, et un moment important dans le développement d'un enfant.

Les jouets et Coton, eux, pourront se reposer au calme dans la chambre après une nuit particulièrement agitée. Jusqu'au prochain cauchemar...

♥ Le père Fouettard.

PROTAGONISTES

♥ Le père Fouettard, Akyméride ♥♥♥

Niveau de Peur : 2 au début de l'histoire

Traits : d4 au départ

PP : Niveau de Peur x2

Pouvoirs de départ : Altération du Rêve, Obsession.

■ Munchäisen

Allure : 8 (d8).

Agilité	Âme	Intellect	Force	Vigueur
d8	d6	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Discrétion d6, Intimidation d4, Perception d6, Provocation d6.

Atouts : Véloce.



Parade


5

Résistance



5

Capacités spéciales

-  Couard : Terreur et résister à Intimidation -2.
-  Esquive : attaque à distance ennemie -2 (sans cumul avec Couvert).

-  Provocateur : si Prouesse de Provocation, provoque l'ennemi (Trait -2 aux actions contre autre que le provocateur).

Actions

-  Morsure/Griffes : Combat d6, 2d4.
-  Objets lancés : Athlétisme (lancer) d6, 2/4/8, 2d4.

♥ Munchäisen supérieur ♥♥♥

Allure : 8 (d8).

Agilité	Âme	Intellect	Force	Vigueur
d8	d8	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6, Provocation d8.

Atouts : Véloce.




Parade

6



Résistance

5

Capacités spéciales

-  Couard : Terreur et résister à Intimidation -2.
-  Esquive : attaque à distance ennemie -2 (sans cumul avec Couvert).
-  Provocateur : si Prouesse de Provocation, provoque l'ennemi (Trait -2 aux actions contre autre que le provocateur).

Actions

-  Morsure/Griffes : Combat d6, d6+d4.
-  Objets lancés : Athlétisme (lancer) d6, 2/4/8, d6+d4.

