

TINY

SAUVAGE



DANS LES REVES, LES JOUETS FONT LA LOI

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.

RELECTURE

X.O de Vorcen, Cyril Ronseaux, Torgan, Maedh, Fenris, Pretre

MISE EN PAGE :

Pretre

CRÉATION DE LA MAQUETTE :

Pretre à partir de la maquette officielle de Tiny.

ILLUSTRATION DE COUVERTURE :

Couverture réalisée par Pretre

Illustration principale tirée du jeu **Histoires de Peluches** édité chez **Edge**.

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

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

SOURCES DIVERSES :

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

FICHES DE PERSONNAGE :

- Fiche de personnage - Pretre



TINY

DANS LES REVES, LES JOUETS FONT LA LOI

VERSION SAUVAGE



CRÉATION DE PERSONNAGE

LE HÉROS DE VOS RÊVES

Dans **Tiny Sauvage** il est possible d'incarner un jouet ou un animal de compagnie qui a pour rôle de protéger l'enfant qui le possède des dangers du monde, des changements induits par son évolution, mais surtout du Cauchemar et des créatures qui y naissent les **Akymérides**....

ESPÈCES

L'univers de Tiny propose deux espèces utilisables par les joueurs : les Jouets et les Animaux de compagnie. Il est très fortement recommandé de ne pas avoir plus d'un Animal dans le groupe.

LES JOUETS

- **Créature artificielle (2)** : le jouet est un être composé de matière non-organique. Il bénéficie d'un bonus de +2 pour annuler un état Secoué, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas et est immunisé aux poisons et aux maladies.
- **Rêve (1)** : un jouet commence avec la Compétence Rêve lui permettant des actions dans le monde du rêve.
- **Au choix (suivant le type de jouet)** :
 - **Adhérence (2)** : le jouet peut se déplacer normalement sur les surfaces verticales ou à la moitié de son Allure la tête en bas. Il commence à d6 en Athlétisme et son maximum passe à d12+1.
 - **Allure (2)** : l'Allure du jouet est augmentée de 2. Son dé de course passe au cran supérieur.
 - **Bond (2)** : le jouet peut sauter deux fois plus loin. En outre, il bénéficie d'un bonus de +4 aux dégâts au lieu de +2 lorsqu'il bondit pour faire une Attaque totale (ne fonctionne pas dans les espaces confinés où les sauts horizontaux ou verticaux sont limités, à l'appréciation du MJ).
 - **Vol (2)** : le jouet peut voler à une Allure de 6, et « courir » normalement. Utilisez la Compétence Athlétisme lorsque des Manoeuvres sont nécessaires. Cette Capacité sous-entend que ce modèle dispose d'ailes qui peuvent être ciblées ou endommagées (un personnage Entravé ou Immobilisé ne peut pas voler).
- **Dépendance (-1)** : le jouet doit être au contact ou proche de son enfant une heure chaque jour. Si ce n'est pas possible, il subit un niveau de Fatigue

chaque jour jusqu'à Incapacité. Il décède après une journée supplémentaire. Chaque heure à son contact permet d'éliminer un niveau de Fatigue.

- **Espèce ennemie Akyméride (-1)** : les jouets cultivent une haine tenace et ancestrale à l'égard des Akymérides. Ils subissent un malus de -2 aux jets de Persuasion lorsqu'ils traitent avec eux, et peuvent devenir hostiles sur une simple provocation.
- **Handicap Loyal (Enfant) (-1)** : les jouets sont forcément loyaux envers l'enfant qu'ils protègent.

LES ANIMAUX DE COMPAGNIE

- **Au choix** :
 - **Adhérence (2)** : l'animal peut se déplacer normalement sur les surfaces verticales ou à la moitié de son Allure la tête en bas. Il commence à d6 en Athlétisme et son maximum passe à d12+1.
 - **Allure (2)** : l'Allure de l'animal est augmentée de 2. Son dé de course passe au cran supérieur.
 - **Armure (2)** : Carapace, Coquille, etc. Cette Capacité octroie une Armure de +4.
 - **Bond (2)** : gagne l'Atout Bond (voir plus loin).
 - **Vol (2)** : l'animal peut voler à une Allure de 6, et « courir » normalement. Utilisez la Compétence Athlétisme lorsque des Manoeuvres sont nécessaires. Cette Capacité sous-entend que l'espèce dispose d'ailes qui peuvent être ciblées ou endommagées (un personnage Entravé ou Immobilisé ne peut pas voler).
- **Rêve (1)** : un animal commence avec la compétence Rêve lui permettant des actions dans le monde du rêve.
- **Au choix** :
 - **Morsure/Griffes (2)** : Dégâts For + 1d4
 - **Robuste (2)** : un deuxième résultat Secoué n'est pas converti en Blessure
- **Taille au choix (-2)** : l'espèce est grande par rapport aux autres personnages. Référez vous au tableau d'échelle pour choisir la taille de votre animal en fonction des exemples donnés.
- **Mains non préhensiles (-1)** : l'animal ne peut pas pleinement attraper un objet et le contrôler avec précision. Il subit un malus de 1 sur tout jet de Trait où une manipulation fine et précise est nécessaire.

ATTRIBUTS

Les Attributs commencent à d4 et le joueur peut répartir librement 5 points comme indiqué dans **Savage Worlds**.

COMPÉTENCES

Les Compétences de base, Rêve inclus, commencent à d4 et le joueur peut répartir librement 12 points comme indiqué dans **Savage Worlds**.

NOUVELLE COMPÉTENCE

Rêve : Cette compétence d'arcanes sert aux Jouets et Animaux de compagnie à manipuler la trame du rêve de l'Enfant. C'est une Compétence de base.

ARCANES ONIRISME

Seuls Arcanes de l'univers, il utilise la Compétence d'arcanes Rêve. Elle permet aux personnages d'Activer leurs différents pouvoirs, mais aussi d'agir sur les rêves de l'enfant.

À l'intérieur du rêve, mais aussi dans le monde réel, les Jouets, même non arcanistes, peuvent utiliser trois pouvoirs innés avec cette Compétence et leur 10 PP de base :

L'achat de l'Atout « Grand Rêveur » permet de devenir arcaniste à part entière, d'apprendre de nouveaux pouvoirs, d'augmenter ses PP.

TAILLE RÊVÉE

Rang : voir Croissance/Rapetissement
Points de pouvoirs : voir Croissance/Rapetissement
Portée : voir Croissance/Rapetissement
Durée : voir Croissance/Rapetissement

Ce pouvoir n'est autre que le pouvoir de Croissance/Rapetissement de SWADE. Il peut être employé sur un autre personnage voir même sur un objet du décors.

RÊVERIE

Rang : Novice
Points de pouvoirs : 2
Portée : Intellect
Durée : 5

Le personnage peut rêver un objet et ainsi le faire apparaître dans la réalité du monde ou du Rêve de l'enfant pour la durée du pouvoir.

GROS CALIN

Rang : Novice
Points de pouvoirs : 5
Portée : Personnel
Durée : Instantané

Permet au jouet et à son Enfant de récupérer d'un niveau de Fatigue ou de réduire la Peur d'un cran avec un test de Rêve réussi. Une Prouesse permet d'obtenir les deux résultats. Ce pouvoir demande cependant un calin d'une heure environ avant de faire effet.

POUVOIRS

En tant que jouet ou animal d'un enfant, les héros sont des êtres capables d'agir sur l'univers du rêve, mais aussi de manipuler la réalité afin de protéger leur enfant.

L'arcane Onirisme a été expliqué plus haut, mais nous allons parler ici des pouvoirs auxquels les personnages ont accès avec l'Atout « Grand Rêveur ».

GRAND RÊVEUR

La manipulation des pouvoirs du Rêve demande cependant l'achat de l'Atout « Grand Rêveur ». Sans lui, seules les capacités ci-dessus peuvent être employées. Tous les Jouets commencent avec 10 PP.

- **Compétences d'arcane** : Rêve
- **Pouvoirs de départ** : 2 (Grand Rêveur)
- **Points de pouvoir** : 10

Les personnages n'ont pas accès à l'entièreté des pouvoirs de **Savage Worlds**, car certains sont clairement marqués par les énergies sombres.

UTILISATION DES POUVOIRS

Tant qu'ils sont dans les rêves de l'enfant, l'utilisation des pouvoirs et de l'Arcanes suit strictement les règles de **Savage Worlds**.

Cependant quand les jouets agissent dans la réalité, leur capacité à faire appel à la magie du Rêve est moins grande.

Le coût en PP de tous pouvoirs y est doublé même en cas d'échec du pouvoir ou pour le maintenir, afin de représenter la plus grande difficulté à influencer le monde réel sauf pour les détenteurs de la l'Atout « Grand Rêveur ».

POUVOIRS INTERDITS

Voici la liste des pouvoirs qui sont interdits pour les héros :

- Bannissement
- Détection/Dissimulation d'arcanes
- Dissipation
- Divination
- Marionnette
- Résurrection
- Terreur
- Zombi

TAILLE DE DÉPART

Comme nous allons le voir dans la règle d'univers Tailles de jouets, l'échelle des Tailles de Tiny est différente de l'échelle standard proposée pour Savage Worlds.

Un jouet a bien une Taille standard de 0 (et un Animal de 1), mais il fait environ 500g (et non 70kg).

Pour jouer des personnages plus grands ou plus petits que cette Taille standard, il est nécessaire de prendre les Handicaps ou Atouts spécifiques.

Un enfant est considéré comme Géant, et un adulte comme... Adulte.

ÉCHELLE

La notion d'échelle est dans ce jeu différente par rapport aux univers habituels de **Savage Worlds**. Référez vous au tableau ci-dessous.

DÉGÂTS

Malgré leur capacité à se déplacer, parler et même conduire des voitures miniatures, les jouets ne sont pas des êtres biologiques.

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 réparés, ce qui nécessite une aiguille et du fil, de la colle ou un équipement particulier. Les animaux eux sont des êtres vivants et doivent être soignés. On utilise la Compétence Soins pour les animaux et Réparation pour les jouets. La règle de **l'heure d'or** ne s'applique dans cet univers.

	TAILLE	MOD. D'ÉCHELLE	MASSE TYPIQUE	EXEMPLE
MINUSCULE	-4	-6	<15 g	la taille d'un insecte
TRÈS PETIT	-3	-4	30g	
PETIT	-2	-2	<60g	petite figurine
NORMAL	-1	-	< 125g	Souris, petit oiseau
	0	-	500g	Rat, pigeon, jouet
	1	-	1 kg	
	2	-	2 kg	Lapin nain, chaton
	3	-	4 kg	Chiot moyen
GRAND	4	+2	8kg	Bébé humain, Chat, petit chien
	5	+2	15kg	Petit enfant, Chien moyen
	6	+2	32kg	Enfant, Gros chien
	7	+2	64 kg	Adolescent
ÉNORME	8	+4	125kg	Humain adulte

Un Animal de compagnie possède bien souvent une taille différente de celle d'un Jouet. Le joueur choisit donc la Taille en fonction du tableau ci-dessus, de -1 (souris) à 6 (gros chien). N'oubliez pas qu'une taille plus importante augmente la Force de l'animal ainsi que sa Résistance, mais présente aussi un très gros désavantage en terme de possibilités comme pour passer dans des endroits trop petits, avoir plus de difficulté à toucher les créatures de taille d'Échelle inférieure, ou des capacités de discrétion bien moins importantes. À vous meneur de jeu de tenir compte de cela.



BLESSURES

Les animaux et jouets suivent les mêmes règles de blessures que pour les humains, cependant elles ne prennent pas la même apparence pour les jouets.

- **Secoué = Taché** : le jouet n'est plus aussi propre, l'enfant peut avoir moins envie de jouer avec lui.
- **Blessé 1 = Tordu** : le jouet est légèrement abimé, il n'est plus tout neuf.
- **Blessé 2 = Sale** : le jouet est vraiment sale, les parents risquent de le laver, ce qui va lui faire perdre des jours à attendre dans le panier à linge ou près de l'évier au risque d'être perdu.
- **Blessé 3 = Cassé** : le jouet est mal en point, l'enfant risque de l'abandonner ou ses parents de le vendre ou le mettre au grenier !
- **Incapacité = Pièce perdue** : le jouet n'est plus complet, il perd temporairement un de ses Atouts en attendant d'avoir été réparé.

LA PEUR

À chaque fois que l'enfant est confronté à une situation lui causant de la peur ou du dégoût, ou à chaque fois que les jouets montrent eux mêmes ces sentiments, le Niveau de Peur augmente d'un cran.

NIVEAU DE PEUR

Il représente la prégnance du Cauchemar qui s'installe dans la partie et offre de plus en plus de puissance aux créatures du cauchemar et aux Akymérides.

À chaque fois que le niveau de Peur augmente, le Meeneur reçoit un Jeton. En contrepartie, ce dernier ne reçoit pas de Jetons pour ses Jokers.

Un Akyméride n'existe que parce que l'on croit en lui, et plus on lui donne corps, plus il devient dangereux. Aussi le nombre de Points de pouvoir à disposition des Akymérides pour lancer leur sombre magie est égal au Niveau de Peur multiplié par 2.

LA MONNAIE

Dans l'univers de Tiny, la société des jouets possède sa propre monnaie représentée en bonbons, boutons, billes ou gâteau. Vous trouverez les prix et les objets disponibles dans le livre de règles de Tiny.

- 1 bille = 1 gâteau
- 1 bille = 3 bonbons ou boutons
- 1 bonbon = 1 croquette

OBJETS DE RÊVE

Ce sont des objets magiques que les jouets peuvent découvrir ou créer avec les Atouts habituels. Ils emploient les règles habituelles de **Savage Worlds** et les mêmes règles que les pouvoirs de Rêve pour le coût des Points de pouvoir.

RÈGLES D'UNIVERS

Les règles d'univers suivantes sont utilisées dans **Tiny Sauvage** :

- Aventure haute en couleur
- Chance insolente
- Combat créatif
- Conviction
- Les héros ne meurent jamais (attention cette règle est un peu différente, car les Akymérides eux peuvent être détruits).
- Limite de blessures
- Naissance d'un héros

ATOUS ET HANDICAPS

ATOUS INTERDITS

Les Atouts suivants ne sont pas utilisés dans **Tiny Sauvage** :

- Arcanes autres qu'Onirisme
- Trompe la mort
- Courage liquide
- Bricoleur de génie
- Guerrier saint/Impie
- Mentaliste
- Efforts supplémentaires

HANDICAPS INTERDITS

Les Handicaps suivants ne sont pas utilisés dans **Tiny Sauvage** :

- Sanguinaire
- Sceptique



ATOUTS JOUETS ET ANIMAUX

Les Atouts ci dessous ne possèdent pas de prérequis, c'est aux joueurs et au MJ de valider leur achat en fonction du personnage et de ses spécificités.

ACCESSOIRES (JOUET)

Le jouet possède 3 accessoires qui fonctionnent au choix parmi :

- Appareil permettant de voler
- Arme
- Armure (+2 d'armure)
- Radio-communicateur
- Respirateur
- Véhicule
- Petit jouet fonctionnant comme un Extra (coût 2 accessoires)
- Un nouveau pouvoir sous la forme d'un objet de Rêve possédant 5PP. Coût 2 accessoires.

AMI IMAGINAIRE (JOUET)

Prérequis : N, Jouet

Le jouet peut faire appel à l'ami imaginaire de l'enfant en dépensant 1 Jeton. Ce dernier surgit de n'importe où pour venir apporter son aide pendant toute une scène. Il est considéré comme un Joker (caractéristiques aux choix du MJ mais vous trouverez un exemple plus loin)..

BOND (ANIMAUX)

Prérequis : N, Animal

L'animal peut sauter deux fois plus loin. En outre, il bénéficie d'un bonus de +4 aux dégâts au lieu de +2 lorsqu'il bondit pour faire une Attaque totale (ne fonctionne pas dans les espaces confinés où les sauts horizontaux ou verticaux sont limités, à l'appréciation du MJ). S'il possède la capacité d'espèce Bond, il multiplie sa distance de saut par quatre sans pouvoir dépasser son Allure .

COMPÉTENCE D'ÉLITE (JOUET)

Prérequis : N, Jouet

Le jouet possède une Compétence liée à sa nature (Discrétion pour un soldat de plastique, Combat pour un soldat de plomb, etc.) dans laquelle il est un virtuose. Il possède une Relance gratuite quand il l'emploie.

CONSTRUCTION (JOUET)

Prérequis : N, Jouet

Certains jouets sont capables de se modifier, de changer leur forme ou de s'améliorer. Cet Atout permet au jouet d'accéder aux pouvoirs Augmentation de Trait et Don du guerrier en utilisation personnelle.

CROISSANCE (JOUET)

Prérequis : N, Jouet

Cet Atout permet d'utiliser le pouvoir de *Croissance* en dépensant 2 PP de moins.

DOUDOU PRÉFÉRÉ (JOUET)

Prérequis : N, Jouet

Il n'y a qu'un seul Doudou, cet atout ne peut donc être pris que par un seul personnage. Il peut employer le pouvoir « Gros calin » pour un coût de 2 PP seulement.

ÉMULATEUR VOCAL (JOUET)

Prérequis : N, Jouet

Le jouet est capable de parler aux humains sans éveiller les soupçons, car les adultes ou l'enfant considéreront que cela fait partie de sa programmation. Le jouet est même capable d'imiter la voix de quelqu'un qu'il a déjà entendu parler et qu'il a pu enregistrer avec un test opposé de Performance.

FORCE EXCEPTIONNELLE (JOUET ET ANIMAUX)

Prérequis : N

Le personnage est capable d'actions de force extraordinaire, il est capable de soulever 5 fois le poids soulevable normalement limité par sa taille.

GRAND RÊVEUR

Prérequis : N

Le personnage est un puissant manipulateur de la magie du Rêve, il est capable de faire appel aux pouvoirs du Rêve dans la Réalité et dans le monde du Rêve. Il acquiert donc complètement l'Arcanes Onirisme.

GRIFFES/CROCS AGÈRÉS (ANIMAUX)

Prérequis : N, Animal

L'animal est doté de griffes et de crocs pouvant causer de terribles dommages. Il gagne la capacité armes naturelle et fait des dommages à mains nues de Force + 1D4. Les dommages montent à Force + 1D6 s'il possède déjà la capacité d'espèce Griffes/Crocs. Les Griffes lui donnent aussi un bonus de +2 en Athlétisme (Escalade), les crocs un bonus de +2 en Empoignade.

JOUET D'ÉVEIL (JOUET)

Prérequis : N, Jouet

Prévu pour l'enseignement ou la culture de l'enfant, ce jouet possède un bonus de +1 en Culture générale, Education et Sciences.

LICENCE (JOUET)

Prérequis : N, Jouet

Le jouet est un personnage d'une licence spécifique : film, dessin animé, BD, etc. Il possède un bonus de +1 en Persuasion et Intimidation.

MAILLÉABLE (JOUET)

Prérequis : N, Jouet

Le jouet est en caoutchouc ou en tissus et rempli de bourre. Il possède un bonus de +1 aux tests d'Athlétisme pour entrer dans des espaces plus petits que lui ainsi qu'une Armure de 2.

MEILLEUR AMI DE L'HOMME (ANIMAUX)

Prérequis : N, Animal

L'animal peut employer le pouvoir « Gros calin » pour un coût de 2 PP seulement.

MOTORISATION (JOUET)

Prérequis : N, Jouet

Le Jouet est équipé d'un moteur. Il peut bénéficier de +4 en Allure pour rouler (ou voler s'il possède cette Capacité) pour une durée de 5 tours contre 3 PP. Ce pouvoir peut être Maintenu (1 PP pour une nouvelle durée de base).

MULTIPLICITÉ (JOUET)

Prérequis : N, Jouet

Le jouet est composé d'un ensemble de jouets minuscules, comme des soldats de plastiques, des figurines articulées, etc. Le PJ contrôle l'ensemble de cette équipe, qui peut donc se séparer, parler entre eux, agir de manière indépendante, sauf en situation de combat où ils doivent se trouver ensemble pour attaquer en équipe. L'équipe est composée de 5 jouets, ou alors le jouet est capable de se scinder en éléments plus petits (jouet liquide, robot qui peut se séparer, slime, etc.). Les blessures et états subis se répercutent sur l'ensemble de l'équipe.

PUNCHING BALL (JOUET)

Prérequis : N, Jouet

Le jouet est conçu pour encaisser tous les dommages sans souffrir. Il gagne +1 en Résistance et ignore tout dégât de Chute ou de collision.

RESSORT (JOUET)

Prérequis : N, Jouet

Le jouet peut sauter deux fois plus loin. En outre, il bénéficie d'un bonus de +4 aux dégâts au lieu de +2 lorsqu'il bondit pour faire une Attaque totale (ne fonc-

tionne pas dans les espaces confinés où les sauts horizontaux ou verticaux sont limités, à l'appréciation du MJ). S'il possède la capacité d'espèce Bond, il multiplie sa distance de saut par quatre sans pouvoir dépasser son Allure.

RÊVEUR (JOUET ET ANIMAUX)

Prérequis : N

Le personnage peut altérer le rêve dans lequel il se trouve pour y imposer son thème contre l'utilisation de 3 PP. Cette capacité dure 1 scène complète. Pendant ce temps, il peut avec une action standard :

- changer le lieu où il se trouve
- changer l'allégeance d'un personnage des rêves hors Akymérides
- transformer un véhicule pour l'adapter à un nouveau milieu
- faire apparaître un objet sans capacité particulière (pas une arme ou une armure)

SOLIDITÉ (JOUET)

Prérequis : N, Jouet

Le jouet est composé d'une matière extrêmement solide. Il gagne une Armure naturelle de 4 qui ne peut pas lui être retirée.

HANDICAPS JOUETS ET ANIMAUX

BOULIMIQUE (MAJEUR) (ANIMAUX)

L'animal aime manger, il adore ça, et c'est devenu compulsif. L'animal doit manger au moins une fois par scène et réclame à grands cris qu'on le nourrisse si cela n'est pas fait dans l'heure. Tant qu'il n'a pas mangé, l'animal ne peut plus utiliser de jeton et doit réussir un test d'Âme pour ne pas se jeter sur toute nourriture à sa portée.

COMPORTEMENT INSTINCTIF (MINEUR) (ANIMAUX)

L'animal est doté d'un comportement caractéristique de son espèce qu'il peut difficilement réprimer. Lorsqu'il souhaite ne pas succomber à son instinct, l'animal doit réussir un jet d'Âme :

- **Chien** : courir après une voiture, marquer son territoire, aboyer ou grogner après les humains ou jouets en uniformes ou ramener les objets lancés par exemple.
- **Chat** : courir après les boules de papier ou les points lumineux, se cacher dans un trou si un bruit fort retentit, s'asseoir dans les cartons, etc.
- **Oiseau** : tester les nids inoccupés, chanter quand le soleil se lève ou se couche, etc.

COURT SUR PATTES (MINEUR OU MAJEUR) (JOUET)

Le jouet possède de petites pattes ou de petites roulettes par rapport à sa taille. Il possède un malus de -1/-2 à tous ses tests d'Athlétisme liés au déplacement.

DOUX COMME UN AGNEAU (MINEUR) (ANIMAUX)

L'animal n'est pas du tout agressif. Il ne peut pas prendre l'Atout Griffes/Crocs et refuse de faire du mal à un autre être vivant (cela ne compte pas les créatures de Cauchemar et Akyméride).

JOUET PREMIER ÂGE (MAJEUR) (JOUET)

Le jouet possède une intelligence et une compréhension du monde limitées. Il agit et interagit émotionnellement comme un enfant de moins de 5 ans.

MÉMOIRE DÉFAILLANTE (MINEUR) (ANIMAUX)

L'animal souffre d'un défaut de mémoire immédiate : il oublie souvent des choses.

MINUSCULE (MAJEUR) (JOUET)

La taille du jouet est Minuscule, avec tout ce que cela implique.

NÉMÉSIS (MINEUR OU MAJEUR) (ANIMAUX)

L'animal déteste un personnage non joueur jouet ou animal. Il perd tout contrôle face à lui ou à un personnage lui ressemblant. Si le Handicap est majeur, il doit réussir un jet d'Âme pour éviter de lui nuire ou de l'attaquer.

PAS DE MAINS (MAJEUR) (JOUET)

Le jouet n'a pas d'organes préhensiles. Il ne peut pas pleinement attraper un objet et le contrôler avec précision. Il subit un malus de 1 sur tout jet de Trait où une manipulation fine et précise est nécessaire.

PILES (MAJEUR) (JOUET)

Le jouet est sur batterie, en cas d'Échec critique à l'utilisation d'une de ses Compétences, le maître du jeu peut dépenser un jeton pour qu'il tombe à court d'énergie. Il ne peut plus agir et tombe incapacité tant qu'on ne lui a pas changé ses piles.

PORTE-MALHEUR (MAJEUR) (ANIMAUX)

L'animal porte malheur, lorsque il fait un Échec critique, son action a un impact négatif sur un de ses alliés (exemple : pour un jet d'Athlétisme, il trébuche sur une échelle qui chute et Sonne un autre jouet, ou pour un jet de Culture générale, il prononce une énorme

bêtise et un autre jouet part d'un fou rire impossible à contrôler).

PRIMA DONNA (MAJEUR) (JOUET)

Le jouet ignore tout de sa nature de jouet et pense être réel ainsi que le héros de cette aventure. Il agit comme si tout ce qui l'entourait faisait partie de son univers de jeu. Étant un héros, il n'a peur de rien et agit sans réfléchir aux conséquences. Il possède un malus de -1 aux jets sociaux avec les autres jouets.

RÉGLAGES D'USINE (MINEUR) (JOUET)

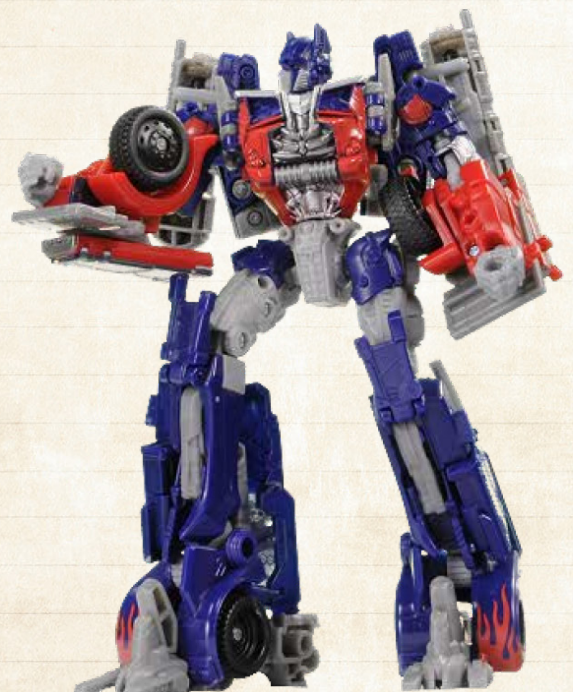
Le jouet possède un bouton reset, relativement bien caché (au PJ d'indiquer où il se trouve). Si ce bouton est utilisé, le jouet perd immédiatement tous ses souvenirs et peut même changer de langue. Le jouet retrouvera ses souvenirs si quelqu'un réussit à le mettre sur le bon mode (aller trouver la notice et la comprendre, emmener le jouet chez un réparateur, convaincre un adulte, etc.) Toute une aventure.

SADIQUE (MINEUR) (ANIMAUX)

L'animal aime jouer avec ses proies.

SOMNOLENT (MAJEUR) (ANIMAUX)

L'animal a besoin de dormir souvent. Il doit dormir au moins une fois par scène, et se plaint toujours d'être fatigué. Tant qu'il n'a pas dormi dans une scène, il subit un Niveau de Fatigue.





CAUCHEMAR

AKYMÉRIDES

Un Akyméride est une créature qui se nourrit du Cauchemar et se renforce avec lui. Plus le cauchemar est prégnant et prend de la force, plus la créature gagne en puissance jusqu'à pouvoir s'incarner dans la réalité afin de tuer l'enfant qui lui a donné vie.

Les jouets sont là pour l'en empêcher et le combattre, mais malheureusement ces créatures sont extrêmement dangereuses et puissantes. Il leur faut donc agir le plus rapidement possible, avant qu'elle ne soit trop redoutable.

CARACTÉRISTIQUES D'UN AKYMÉRIDE

Un Akyméride possède des caractéristiques et des Compétences en rapport avec le Niveau de Peur. Plus ce dernier est haut, plus la créature est puissante. Il suffit de se référer au tableau ci-contre pour connaître le profil d'une de ces créatures.

Les Attributs et les Compétences de l'Akyméride sont au Niveau indiqué dans le tableau. Au MJ de lui choisir ses Compétences, ses Atouts et ses pouvoirs en fonction de ce qu'il veut faire de cette créature.

Un Akyméride est toujours un **Joker**.

ARCANES CAUCHEMAR

La Compétence Arcanes cauchemar d'un Akyméride est toujours égale à D12. Elle ne peut ni augmenter ou ni diminuer sauf avec l'utilisation d'un pouvoir comme Augmentation/Diminution de Trait.

CAUCHEMAR

- **Compétences d'arcanes** : Rêve
- **Pouvoirs de départ** : 2
- **Points de pouvoir** : Niveau de Peur x 2

POUVOIRS DU CAUCHEMAR

Les Akymérides et les créatures du cauchemar ont accès à tous les pouvoirs de **Savage Worlds** sauf ceux interdits dans l'univers.

INCARNATION

Une fois Incarné, un Akyméride n'existe qu'en fonction du Niveau de Peur atteint par l'enfant pendant qu'il était dans ses rêves.

Ce dernier même s'il augmente ne le nourrit plus. C'est pour cette raison que les Akymérides font tout pour augmenter ce dernier le plus possible pendant qu'ils ont accès à la psyché de leur cible.

ENFANT TUÉ

Un Akyméride qui a réussi à tuer l'enfant qui lui a donné corps est à nouveau capable d'évoluer en cherchant une nouvelle victime. Il acquiert cependant à ce moment-là un corps physique qui lui permet de rester dans le monde réel. Une telle créature en liberté est un véritable danger pour tous les êtres vivants, et les jouets ne peuvent laisser cela se passer.

Ils doivent tout faire pour venger la mort de leur maître et protéger les autres enfants de ces créatures infernales.

RÉVEIL DE L'ENFANT

L'enfant se réveille automatiquement quand le Niveau de Peur une valeur égale à 5 + âge de l'enfant. Ce qui permet à l'Akyméride de s'incarner dans la réalité afin de surtout de gagner en puissance. et de tenter de tuer l'enfant ou de s'enfuir pour grandir davantage.

C'est aux jouets de tout faire pour empêcher se réveil, en réduisant le Niveau de Peur dans le Rêve. Une fois, l'Akyméride incarné, ils n'auront d'autres choix que de le combattre et le vaincre s'ils veulent sauver leur enfant et de l'empêcher de s'enfuir.

NIVEAU DE PEUR	RANG	DANS LE RÊVE	INCARNÉ	INCARNÉ - ENFANT TUÉ
0-5	Novice	D4	D6	D8
6-10	Aguerri	D6	D8	D10
11-15	Vétéran	D8	D10	D12
16-20	Héroïque	D10	D12	D12+2
20+	Légendaire	D12	D12+2	D12+4

POUVOIRS DU CAUCHEMAR

Il existe de nouveaux pouvoirs spécifiques aux créatures du cauchemar. Ces pouvoirs suivent les règles de **Savage Worlds**, en voici la liste :

AH MOI !

Rang :	Aguerri
Points de pouvoir :	4
Portée :	Intellect
Durée :	Spéciale

Avec ce pouvoir, la créature peut s'accaparer l'enfant et l'isoler complètement de ses jouets. Il peut donc décider d'interdire temporairement l'accès au rêve de l'enfant aux jouets ou posséder l'enfant quand il se réveille de peur.

Avec un Succès, l'enfant est Tourmenté. A la fin de chacun des tours de l'Akyméride, tant que l'Enfant est Tourmenté, le Niveau de peur augmente de 1.

Un jouet en présence d'un enfant Tourmenté doit réussir un jet de Perception à -2 pour s'apercevoir qu'il se passe quelque chose d'anormal, sinon, l'enfant semble dormir paisiblement.

Dès que les jouets se sont aperçus de ce qui se passe ils doivent réussir un test de Rêve en opposition avec l'Akyméride pour pénétrer dans son royaume. Le pouvoir s'arrête quand tous les Jouets réussissent à pénétrer dans le rêve.

ABSORPTION

Rang :	Vétéran
Points de pouvoir :	4
Portée :	1 cible
Durée :	Instantannée

La créature essaie d'absorber les Points de pouvoir des jouets. Il fait un test d'Âmes en opposition et absorbe 2 PP (4 en cas de Prouesse) à chaque jouet dans un Petit gabarit. Ces Points de pouvoir sont tout de suite à sa disposition.

ALTÉRATION DU RÊVE

Rang :	Novice
Points de pouvoir :	2
Portée :	à vue
Durée :	Instantannée

Le monstre peut changer le contenu du rêve qui l'entoure. Il augmente le Niveau de Peur de 1 (2 en cas de Prouesse). Il peut agir sur la réalité, s'il est incarné.

Exemples de modifications :

- faire parler un PNJ (hors enfant)
- faire agir un PNJ (hors enfant)
- changer l'apparence d'un lieu (plus sombre, plus froid, plus inquiétant...)
- Changer de la Taille d'un lieu ou d'un objet.

ANGOISSE DIFFUSE

Rang :	Aguerri
Points de pouvoir :	2
Portée :	Toucher
Durée :	1 heure

Ce pouvoir permet à la créature de contaminer les autres habitants de la maison avec la peur qu'il instille à l'enfant. Tous les habitants de la maison sont considérés comme Distracts pendant la durée du pouvoir et augmentent le stress de l'enfant par leur attitude en faisant monter le Niveau de Peur de 1 (2 en cas de Prouesse). Ces derniers feront tout pour réveiller l'enfant s'il le voit en train de dormir pensant qu'il est en train de cauchemarder.

ATTIRANCE DES CRÉATURES INFECTES

Rang :	Novice
Points de pouvoir :	2
Portée :	Intellect
Durée :	5 tours

Le monstre peut infester un lieu de créatures désagréables qui ne causeront pas de dommages, mais des démangeaisons, du dégoût, pourront gêner le passage, etc.

Les cibles du pouvoir dans un Grand gabarit sont considérées comme Distraites, Sonnées en cas de Prouesse.

OBSESSION

Rang :	Novice
Points de pouvoir :	2
Portée :	Intellect
Durée :	1 jour

La créature inscrit dans l'esprit de l'enfant une obsession, à laquelle ce dernier succombe. Il fera tout pendant la durée du pouvoir pour y répondre. Cette obsession ne saurait être quelque chose de dangereux, mais quelque chose qui poussera la curiosité de l'enfant : ouvrir la porte de la cave, fouiller une malle. En cas de Prouesse cependant, elle pourrait être plus macabre ou autodestructrice.

OMNIPRÉSENCE MÉDIATIQUE

Rang : Vétéran
Points de pouvoir : 4
Portée : Intellect
Durée : 1 jour

La créature agit sur la réalité pour altérer les médias consultés par l'enfant afin de lui faire continuer son cauchemar et faire apparaître des images liées à ce dernier ou à un super-vilain. Ainsi, pendant la durée du pouvoir, il peut se nourrir de la peur de l'enfant et permettre ainsi au Niveau de Peur d'augmenter tout seul de 1 par jour.

PARASITE

Rang : Vétéran
Points de pouvoir : 4
Portée : Intellect
Durée : Spéciale

La créature emploie ce pouvoir si l'enfant est en train de se réveiller. Il doit réussir une opposition d' me contre un Jouet. En cas de réussite, il s'infiltré en lui et s'y met en sommeil.

Une fois dans la réalité, il pourra prendre le contrôle du Jouet qui ne se souvient de rien, afin d'explorer l'environnement et la maison par exemple. Un autre Jouet peut tenter un jet de Perception à -2 pour s'apercevoir de la présence de l'Akyméride.

Seul le Jouet possédé pourra ensuite tenter de rejeter la créature, en réussissant une Scène dramatique Délicate. En cas d'échec il subira deux niveaux de Fatigue et 1 en cas de Succès.

RÊVEIL MENSONGE

Rang : Vétéran
Points de pouvoir : 2
Portée : Intellect
Durée : 1 heure

Ce pouvoir fait croire aux Jouets et à l'enfant qui ont raté un jet d'Âme à -1, qu'ils se sont réveillés et sont donc sortis du rêve, alors qu'il n'en est rien.

L'enfant pensera être en sécurité, et les Jouets devront employer leurs capacités comme s'ils étaient dans le monde réel. Des Jouets ayant résisté au pouvoir peuvent essayer de contrer les effets qui touchent leurs compagnons avec Persuasion à -2 en opposition au jet de Cauchemar de l'Akyméride.

Un seul essai possible sauf si une situation particulière vient modifier la scène (à l'appréciation du MJ).





TINY

DANS LES REVES, LES JOUETS FONT LA LOI



TINY

NOM	PELUCHE DE 25 CM	25 CM
DESCRIPTION	TIGRE EN PELUCHE	TAILLE 600 GR
TYPE DE JOUET	NATHAN	POIDS TISSUS
ENFANT	DOUDOU FAVORIS	MATIERE
RÔLES ALORS DE L'ENFANT	CHEF D'EQUIPE	
RÔLES CHEZ LES JOUETS		



ATTRIBUTS

4	6	8	10	12	AGILITÉ
4	6	8	10	12	ÂME
4	6	8	10	12	FORCE
4	6	8	10	12	INTELLECT
4	6	8	10	12	VIGUEUR

6	ALLURE
6	PARADE
5	RÉSISTANCE

HANDICAPS

HEROIQUE (MAJEUR)
ENNEMI (LE VIEUX SCAR) (MINEUR)

COMPÉTENCES

4	6	8	10	12	ATHLÉTISME
4	6	8	10	12	CULTURE GÉNÉRALE
4	6	8	10	12	DISCRÉTION
4	6	8	10	12	PERCEPTION
4	6	8	10	12	PERSUASION
4	6	8	10	12	RÊVE
4	6	8	10	12	COMBAT
4	6	8	10	12	EDUCATION
4	6	8	10	12	SURVIE
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	

ÉQUIPEMENTS

OBJETS DE RÊVE

OBJET/POUVOIR ACTIVATION EFFETS

ATOUTS ET PROGRESSIONS

DOUDOU PREFERE
CROISSANCE

J (Jouet)
J
J
C (Coupain)
C
C
C
A (Ami)
A
A
A
P (Préférée)

P
P
P
D (Doudou)
D
D
D

BLESSURES

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGUE

POUVOIRS PP MOD. PORTÉE DÉGÂTS/EFFETS DURÉE

ARMES PORTÉE CDT DÉGÂTS PA NOTES

POINGS	/	/	FOR	/	/

POUVOIRS (PP)

CONVICTION

CAPACITÉS D'ESPECE

CREATURE ARTIFICIELLE

BOND

LOYAL ENFANT (MAJEUR)

ESPECE ENNEMI (AKYMERIDE) (MINEUR)

DEPENDANCE



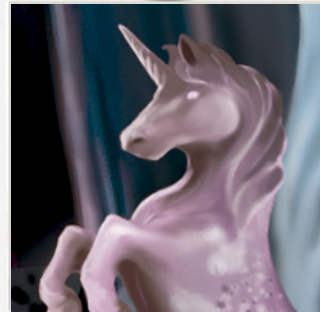
TINY

DANS LES RÊVES, LES JOUETS FONT LA LOI



RAINBOW

NOM	LICORNE ROSE	15 CM
DESCRIPTION	FIGURINE	TAILLE 250 GR
TYPE DE JOUET	NATHAN	POIDS PLASTIQUE
ENFANT	LA MAGICIENNE DE SES AVENTURES	MATIERE
RÔLES ALPHES DE L'ENFANT	GUIDE	
RÔLES CHEZ LES JOUETS		



ATTRIBUTS

4	6	8	10	12	AGILITÉ
4	6	8	10	12	ÂME
4	6	8	10	12	FORCE
4	6	8	10	12	INTELLECT
4	6	8	10	12	VIGUEUR

8	ALLURE
2	PARADE
5	RÉSISTANCE

HANDICAPS

PAS DE MAINS (MAJEUR)

PRIMA DONNA (MAJEUR)

COMPÉTENCES

4	6	8	10	12	ATHLÉTISME
4	6	8	10	12	CULTURE GÉNÉRALE
4	6	8	10	12	DISCRÉTION
4	6	8	10	12	PERCEPTION
4	6	8	10	12	PERSUASION
4	6	8	10	12	RÊVE
4	6	8	10	12	PROVOCATION
4	6	8	10	12	RECHERCHE
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	

ÉQUIPEMENTS

OBJETS DE RÊVE

OBJET/POUVOIR	ACTIVATION	EFFETS

ATOUTS ET PROGRESSIONS

GRAND RÊVEUR

SEDUISANT

J ((JOUER))

J

J

C ((COCHON))

C

C

C

A ((AME))

A

A

A

P ((PRÉFÉRÉ))

P

P

P

D ((DOUCEUR))

D

D

D

BLESSURES

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGUE

POUVOIRS	PP	MOD.	PORTÉE	DÉGÂTS/EFFETS	DURÉE
AVEUGLEMENT	2		INT	-2(-4)	INST
ECLAIR	1		INTX2	2D6(3D6)	INST

ARMES	PORTÉE	CDT	DÉGÂTS	PA	NOTES
SABOT	/	/	FOR	/	/



POUVOIRS (PP)



CONVICTION

CAPACITÉS D'ESPÈCE

CREATURE ARTIFICIELLE

ALLURE

LOYAL ENFANT (MINEUR)

ESPECE ENNEMI (AKYMERIDE) (MINEUR)

DEPENDANCE



TINY

DANS LES RÊVES, LES JOUETS FONT LA LOI



M. BRIQUE

NOM
ROBOT

25 CM

DESCRIPTION
CONSTRUCTION

TAILLE
500 GR

TYPE DE JOUET
NATHAN

POIDS
PLASTIQUE

ENFANT
JOUÉ SOUVENT LE ROBOT ALIEN

MATIÈRE

RÔLES ALORS DE L'ENFANT
TECHNICIEN

RÔLES CHEZ LES JOUETS



ATTRIBUTS

4 6 8 10 12 AGILITÉ
4 6 8 10 12 ÂME
4 6 8 10 12 FORCE
4 6 8 10 12 INTELLECT
4 6 8 10 12 VIGUEUR

6 ALLURE
5 PARADE
5 (7) RÉSISTANCE

HANDICAPS

PILE (MAJEUR)

CURIEUX (MAJEUR)

COMPÉTENCES

4 6 8 10 12 ATHLÉTISME
4 6 8 10 12 CULTURE GÉNÉRALE
4 6 8 10 12 DISCRÉTION
4 6 8 10 12 PERCEPTION
4 6 8 10 12 PERSUASION
4 6 8 10 12 RÊVE
4 6 8 10 12 COMBAT
4 6 8 10 12 REPARATION
4 6 8 10 12 ELECTRONIQUE
4 6 8 10 12 TIR
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12

ÉQUIPEMENTS

TROUSSE D'OUTILS

OBJETS DE RÊVE

OBJET/POUVOIR ACTIVATION EFFETS

ATOUTS ET PROGRESSIONS

ACCESSOIRE (ARME, RADIO, ARMURE)

CONSTRUCTION

J (Jouet)

J

J

C (Copain)

C

C

C

A (Ami)

A

A

A

P (Préféré)

P

P

P

D (Douceur)

D

D

D

BLESSURES

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGUE

POUVOIRS

PP

MOD.

PORTÉE

DÉGÂTS/EFFETS

DURÉE

AUGMENTATION DE TRAITS

2

PERSO

+1(2) CRAN

5/INST

DON DU GUERRIER

4

PERSO

ATOUT

5

ARMES

PORTÉE

CDT

DÉGÂTS

PA

NOTES

RAYON LASER

12/24/48

1

2D6+1

1

/

POUVOIRS (PP)

CONVICTION

CAPACITÉS D'ESPECE

CREATURE ARTIFICIELLE

BOND

LOYAL ENFANT (MINEUR)

ESPECE ENNEMI (AKYMERIDE) (MINEUR)

DEPENDANCE



TINY

DANS LES REVES, LES JOUETS FONT LA LOI



GRAOUZAURE

NOM
DINOSAURE

15 CM

DESCRIPTION
FIGURINE

TAILLE
400 GR

TYPE DE JOUET
NATHAN

POIDS
PLASTIQUE

ENFANT
FAIT PARFOIS LE MECHANT

MATIERE

RÔLES APRÈS DE L'ENFANT
FORCE DE FRAPPE

RÔLES CHEZ LES JOUETS



ATTRIBUTS

- 4 6 8 10 12 AGILITÉ
- 4 6 8 10 12 ÂME
- 4 6 8 10 12 FORCE
- 4 6 8 10 12 INTELLECT
- 4 6 8 10 12 VIGUEUR

- 8 ALLURE
- 6 PARADE
- 10(4) RÉSISTANCE

HANDICAPS

PAS DE MAINS (MAJEUR)

SUSCEPTIBLE (MAJEUR)

COMPÉTENCES

- 4 6 8 10 12 ATHLÉTISME
- 4 6 8 10 12 CULTURE GÉNÉRALE
- 4 6 8 10 12 DISCRÉTION
- 4 6 8 10 12 PERCEPTION
- 4 6 8 10 12 PERSUASION
- 4 6 8 10 12 RÊVE
- 4 6 8 10 12 COMBAT
- 4 6 8 10 12 PROVOCATION
- 4 6 8 10 12 INTIMIDATION
- 4 6 8 10 12 SURVIE
- 4 6 8 10 12
- 4 6 8 10 12
- 4 6 8 10 12
- 4 6 8 10 12
- 4 6 8 10 12

ÉQUIPEMENTS

OBJETS DE RÊVE

OBJET/POUVOIR ACTIVATION EFFETS

ATOUTS ET PROGRESSIONS

FORCE

SOLIDITE

J (Jouer)

J

J

C (Copain)

C

C

C

A (Ame)

A

A

A

P (Préféré)

P

P

P

D (Douceur)

D

D

D

BLESSURES

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGUE



POUVOIRS (PP)



CONVICTION

CAPACITÉS D'ESPÈCE

CREATURE ARTIFICIELLE

ALLURE

LOYAL ENFANT (MINEUR)

ESPECE ENNEMI (AKYMERIDE) (MINEUR)

DEPENDANCE

POUVOIRS PP MOD. PORTÉE DÉGÂTS/EFFETS DURÉE

ARMES PORTÉE CDT DÉGÂTS PA NOTES

CROCS	/	/	FOR+1D4	/	/



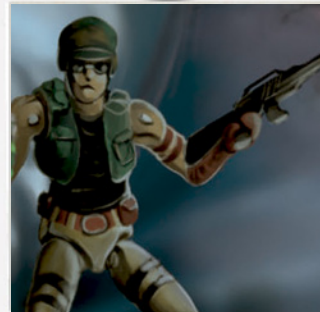
TINY

DANS LES RÊVES, LES JOUETS FONT LA LOI



SERGEANT BASTOGNE

NOM	SOLDAT FORCES SPECIALES	10 CM
DESCRIPTION	SOLDAT ARTICULE	TAILLE 50 GR
TYPE DE JOUET	NATHAN	Poids PLASTIQUE
ENFANT	HEROS DES AVENTURES DE GUERRE	MATIERE
RÔLES ALPHES DE L'ENFANT	SOLDAT D'INFILTRATION	
RÔLES CHEZ LES JOUETS		



ATTRIBUTS

4	8	10	12	AGILITÉ
4	8	10	12	ÂME
4	8	10	12	FORCE
4	8	10	12	INTELLECT
4	8	10	12	VIGUEUR

8	ALLURE
5	PARADE
7(2)	RÉSISTANCE

HANDICAPS

ARROGANT (MAJEUR)
CODE D'HONNEUR (MAJEUR)

COMPÉTENCES

4	8	10	12	ATHLÉTISME
6	8	10	12	CULTURE GÉNÉRALE
4	8	10	12	DISCRÉTION
4	8	10	12	PERCEPTION
4	8	10	12	PERSUASION
6	8	10	12	RÊVE
4	8	10	12	COMBAT
4	8	10	12	TIR
4	8	10	12	STRATÉGIE
6	8	10	12	SUBTERFUGE
6	8	10	12	SURVIE
6	8	10	12	
6	8	10	12	
6	8	10	12	
6	8	10	12	
6	8	10	12	

ÉQUIPEMENTS

GILET PARE-BALLES (2)

OBJETS DE RÊVE

OBJET/POUVOIR ACTIVATION EFFETS

ATOUTS ET PROGRESSIONS

ACCESOIRES (ARME, RADIO, ARMURE)
COMMANDEMENT

J (Jouet)

J

J

C (Copain)

C

C

C

A (Ami)

A

A

A

P (Préféré)

P

P

P

D (Douceur)

D

D

D

BLESSURES

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGUE

POUVOIRS PP MOD. PORTÉE DÉGÂTS/EFFETS DURÉE

ARMES PORTÉE CDT DÉGÂTS PA NOTES

FUSIL D'ASSAULT 12/24/48 2 2D6+1 1

COUTEAU / / FOR+1D4 / /

POUVOIRS (PP)

CONVICTION

CAPACITÉS D'ESPÈCE

CREATURE ARTIFICIELLE

ALLURE

LOYAL ENFANT (MINEUR)

ESPECE ENNEMI (AKYMERIDE) (MINEUR)

DEPENDANCE



TINY

DANS LES RÊVES, LES JOUETS FONT LA LOI



COTON

NOM	PETIT CHATON	45 CM
DESCRIPTION	ANIMAL DE COMPAGNIE	TAILLE 1.5 KG
TYPE DE JOUET	NATHAN	POIDS POILS
ENFANT	FAIRE DES CALINS, RECLAMER A MANGER	MATIERE
RÔLES ALPHES DE L'ENFANT	UN BON COPAIN	
RÔLES CHEZ LES JOUETS		



ATTRIBUTS

4	6	8	10	12	AGILITÉ
4	6	8	10	12	ÂME
4	6	8	10	12	FORCE
4	6	8	10	12	INTELLECT
4	6	8	10	12	VIGUEUR

6	ALLURE
6	PARADE
7	RÉSISTANCE

HANDICAPS

COMPOTEMENT INSTINCTIF (MINEUR)
SOMNOLENT (MINEUR) NEMESIS (MAJEUR)

COMPÉTENCES

4	6	8	10	12	ATHLÉTISME
4	6	8	10	12	CULTURE GÉNÉRALE
4	6	8	10	12	DISCRÉTION
4	6	8	10	12	PERCEPTION
4	6	8	10	12	PERSUASION
4	6	8	10	12	RÊVE
4	6	8	10	12	COMBAT
4	6	8	10	12	PROVOCATION
4	6	8	10	12	SURVIE
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	

ÉQUIPEMENTS

OBJETS DE RÊVE

OBJET/POUVOIR	ACTIVATION	EFFETS

ATOUTS ET PROGRESSIONS

GRIFFES ET CROCS ACERES
RÊVEUR

J (Jouet)
J
J
C (Copain)
C
C
C
A (Ami)
A
A
A
P (Préférée)
P
P
P
D (Douceur)
D
D
D

BLESSURES

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGUE

POUVOIRS PP MOD. PORTÉE DÉGÂTS/EFFETS DURÉE

ARMES PORTÉE CDT DÉGÂTS PA NOTES

GRIFFES/CROCS	/	/	FOR+1D6	1	/

POUVOIRS (PP) CONVICTION

CAPACITÉS D'ESPÈCE

MAINS NON PREHENSILES (MINEUR)
TAILLE 2
BOND

