

# PRÊTS À JOUER

*pour l'aventure Il faut sauver le soldat Lego*

## CRÉDITS

---

- **ÉCRITURE** : X.O. de Vorcen
- **RELECTURE** : Pierre Debut, Cyril Ronseaux
- **MAQUETTE** : Neoflip

## CONCEPTION

---

Ces prêts à jouer suivent les règles de base de SWADE à l'exception des points suivants.

## COMPÉTENCES SIMPLIFIÉES

Seules les Compétences suivantes sont autorisées pour les jouets. Notez l'absence de Soins, le vivant échappant à l'entendement des jouets.

- Athlétisme (inclut Équitation),
- Combat,
- Culture générale (inclut Électronique, Éducation, Informatique, Recherche et Sciences),
- Discrétion (inclut Subterfuge),
- Intimidation,
- Perception,
- Persuasion (inclut Performance),
- Pilotage (inclut Conduite et Navigation),
- Provocation,
- Réparation (inclut les « soins » aux créatures artificielles),
- Tir.

## COMPÉTENCES À LA CRÉATION

Avec les Compétences simplifiées, il y a seulement 12 points de Compétences en tout à la création, les 5 de bases et 7 autres à répartir.



# LEGO 71 – LA SPORTIVE



Allure : 6.

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTELLECT	VIGUEUR
d8	d6	d6	d6	d6

**Compétences** : Athlétisme d8 (escalade ou poursuite +2), Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d4, Perception d4, Persuasion d6, Provocation d6.

**Handicaps** : Héroïque (Majeur), Présomptueuse (Majeur).

**Atouts** : Coureuse.

PARADE  
5

RÉSISTANCE  
5

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Coureuse** : si à pied, ignore terrain difficile.
- \* **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ignore -1 de Blessure, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.

## ACTIONS

- ✂ **Batte de baseball** : Combat d6, 2d6.
- ✂ **Main nues** : Combat d6, d6, Défenseur désarmé.

## ÉQUIPEMENT

Batte de baseball.





# LEGO 35 – LA SAVANTE



Allure : 6.

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTELLECT	VIGUEUR
d6	d6	d6	d8	d6

**Compétences :** Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d8 (indice +2), Discrétion d4, Perception d6 (indice +2), Persuasion d6, Pilotage d4, Réparation d4.

**Handicaps :** Curieuse (Majeur), Myope (Mineur), Têtue (Mineur).

**Atouts :** Investigatrice.

PARADE	RÉSISTANCE
4	5

## CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Créature artificielle :** +2 pour annuler Secoué, ignore -1 de Blessure, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.

♣ **Myope (Mineur) :** action utilisant la vue -1 sans lunettes (brisées 1 fois sur 2 si trauma).

## ACTIONS

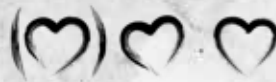
✂ **Main nues :** Combat d6, d6, Défenseur désarmé.

## ÉQUIPEMENT

Crayons, bloc-note.



# LEGO 69 – LA POLICIÈRE



Allure : 6.

AGILITÉ d6	ÂME d6	FORCE d6	INTELLECT d6	VIGUEUR d6
---------------	-----------	-------------	-----------------	---------------

**Compétences** : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d4, Pilotage d4, Tir d6.

**Handicaps** : Impulsive (Majeur), Serment (Majeur — protéger et servir).

**Atouts** : Double détente.

PARADE  
6(1)

RÉSISTANCE  
5

## CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ignore -1 de Blessure, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.

## ACTIONS

- ☒ **Pistolet** : Tir d6, 12/24/48, 2d6 PA 1, coups illimités.  
+ **Double détente** : Tir et dégâts +1/+2 par attaque à CdT 1/en Rafale courte, munitions x2.
- ☞ **Tonfa** : Combat d6, d6+d4, Parade +1.
- ☞ **Main nues** : Combat d6, d6, Défenseur désarmé.

## ÉQUIPEMENT

Tonfa, pistolet.





# LEGO 13 – LA MARIÉE



Allure : 6.

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTELLECT	VIGUEUR
d6	d8	d6	d6	d6

**Compétences** : Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d4, Persuasion d8, Pilotage d4.

**Handicaps** : Bizarrie (Mineur — espère l'arrivée imminente de son fiancé), Pacifiste (Mineur), Susceptible (Majeur).

**Atouts** : Fiable.

PARADE  
4

RÉSISTANCE  
5

## CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ignore -1 de Blessure, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.

\* **Fiable** : Relance gratuite en Soutien.

⚔ **Susceptible (Majeur)** : résister à Provocation -4.

## ACTIONS

✂ **Bouquet** : Combat d4, d6+d4.

✂ **Main nues** : Combat d4, d6, Défenseur désarmé.

## ÉQUIPEMENT

Bouquet d'une fleur.



# LEGO 66 – LE POMPIER



Allure : 6.

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTELLECT	VIGUEUR
d6	d6	d6	d6	d6

**Compétences** : Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Perception d4, Persuasion d4, Pilotage d6, Provocation d4, Réparation d6.

**Handicaps** : Héroïque (Majeur), Phobie (Majeur — aspirateur).

**Atouts** : Brave, Véloce.

PARADE  
4

RÉSISTANCE  
5

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Brave** : +2 contre la Terreur et -2 sur la table.
- \* **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ignore -1 de Blessure, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.
- ☠ **Phobie (Majeur — aspirateur)** : action -2 en présence de l'aspirateur.

## ACTIONS

- ✂ **Hache d'incendie** : Combat d4, 2d6.
- ✂ **Main nues** : Combat d6, d6, Défenseur désarmé.

## ÉQUIPEMENT

Lampe, hache d'incendie, outils de premières réparations.





## LEGO 06 – LE PAPY



Allure : 5 (d6-1, min. 1).

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTELLECT	VIGUEUR
d6-1	d6	d6-1	d8	d6-1

**Compétences** : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Perception d6 (ouïe -4), Persuasion d4, Pilotage d4, Provocation d8<sup>R</sup>, Réparation d8.

**Handicaps** : Âgé (Majeur), Bavard (Mineur), Dur d'oreille (Mineur).

**Atouts** : Humiliation.

PARADE	RÉSISTANCE
5	5

### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ignore -1 de Blessure, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.

### ACTIONS

✂ **Fourche** : Combat d6, 2d6, Allonge 1, Deux mains.

✂ **Main nues** : Combat d6, d6, Défenseur désarmé.

### ÉQUIPEMENT

Fourche, outils divers.



# LEGO 78 – L'EMPLOYÉ



Allure : 6.

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTELLECT	VIGUEUR
d6	d8	d6	d6	d6

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

**Handicaps** : Chimère (Mineur — pense être le chef), Obsession (Majeur — faire bosser les autres à sa place), Suspicieux (Mineur).

**Atouts** : Chauffeur de salle.

PARADE  
4

RÉSISTANCE  
5

## CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Chauffeur de salle** : peut ajouter un 2d dé de Persuasion en Soutien 1/tour.

\* **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ignore -1 de Blessure, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.

## ACTIONS

✂ **Main nues** : Combat d4, d6, Défenseur désarmé.

## ÉQUIPEMENT

Costume cravate.





## LEGO 15 – LE BONHOMME EN PAIN D'ÉPICE

Allure : 6.

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTELLECT	VIGUEUR
d8	d6	d6	d6	d6

**Compétences :** Athlétisme d6 (escalade urbaine +1), Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d8 (urbain +1), Perception d6, Persuasion d6 (parole -1), Réparation d4.

**Handicaps :** Couard (Majeur), Défaut d'élocution (Majeur—bégaiement).

**Atouts :** Voleur.

PARADE  
4

RÉSISTANCE  
5

### CAPACITÉS SPÉCIALES

🛡️ **Couard :** Terreur et résister à Intimidation -2.

✳️ **Créature artificielle :** +2 pour annuler Secoué, ignore -1 de Blessure, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.

### ACTIONS

🗡️ **Boule de guimauve :** Athlétisme d6, d6+d4, peut infliger Distrain à la place du bonus aux dégâts si Prouesse.

👊 **Main nues :** Combat d4, d6, Défenseur désarmé.

### ÉQUIPEMENT

Poignée de guimauves collantes.

