



# LE NOËL DES SCHTROUMPFS





# LE NOËL DES SCHTROUMPFS

*PARCE QUE LE PÈRE NOËL EST UNE SCHTROUMPFURE...*

Une schtroumpfesque aventure *Savage Worlds* en édition Adventure.

## PROLOGUE

De drôles d'événements se sont produits récemment au château du Père Noël. Après l'échec de négociations salariales, les elfes employés par le Père Noël se sont mis en grève. Le triste silence assourdissant de la non-activité a envahi l'usine de production de jouets.

Le Père Noël, privé de sa main d'œuvre, a capturé des Schtroumpfs pour remplacer les elfes au pied levé. La production repart de plus belle, mais les Schtroumpfs s'épuisent rapidement, peu habitués à fournir un travail aussi conséquent.

Toutefois, les elfes ne voient pas cette situation d'un bon œil. Après tout, leurs revendications salariales ne tiennent plus s'ils sont remplacés par une main d'œuvre moins coûteuse ! Ils décident donc d'envahir l'usine, dont ils

connaissent bien tous les passages, y compris les plus secrets, pour saboter la production...

Les Schtroumpfs, de leur côté, essaient d'échafauder un plan d'évasion. De nombreux obstacles se dressent toutefois sur leur chemin : elfes syndicalistes revanchards, cadeaux empoisonnés, rennes monstrueux patrouillant dans l'usine et ses alentours, machines-outils rendues folles par la sur-activité et la magie de Noël...

Et quelle est donc cette étrange ombre qui rôde dans les couloirs les plus obscurs de l'usine de jouets ?

## RÈGLE D'UNIVERS

Ce scénario utilise les règles *Chance insolente*, *Héros sans armure*, *Les héros ne meurent jamais*, *Limite de blessures*.

## LES SCHTROUMPFS

Les joueurs incarnent des Schtroumpfs prisonniers de l'usine. Leur but principal est de s'évader avec tous les autres Schtroumpfs. Toutefois, s'ils peuvent faire en sorte que le Père Noël et les

elfes s'entendent à nouveau pour que les enfants sages (si une telle impossibilité quantique existe) du monde aient leurs jouets, tant mieux !

Tous les Schtroumpfs subissent le Handicap Bizarrerie « Schtroumpfer comme un Schtroumpf » : ils doivent parler en remplaçant certains mots par « schtroumpf », « schtroumpfement », « schtroumpfer », etc. Voir les personnages prêts-à-jouer.

Les Schtroumpfs étant très petits, ils ne peuvent pas agir facilement sur des éléments à taille humaine. Heureusement pour eux, l'usine est à la fois adaptée au Père Noël et aux elfes, donc les héros devraient pouvoir se servir de la plupart des objets disponibles dans l'aventure, quitte à travailler en équipe. Sans oublier que de nombreux jouets, dont les jeux de construction, sont à peu près de leur gabarit, donc utilisables sans malus. En outre, la différence d'Échelle s'applique pour les jets opposés de Discrétion et de Perception, ce qui leur permet de bien se cacher et d'échapper facilement à la vigilance de leurs géoliers.

Au début de l'aventure, les Schtroumpfs sont répartis ici et là dans l'usine : certains dorment (mal) dans des cellules, d'autres travaillent comme des forçats dans les différentes zones de production des jouets. Tous ont de terribles entraves aux pieds : le Père Noël, un véritable

génie du mal, les a chaussés avec de lourdes bottes dont les lacets sont noués ensemble ! Pour défaire ces nœuds magiques, il faut réussir un jet d'Arcanes (Magie de Noël). Utiliser un objet « magique » (l'épée de Musclor, la carte As du volant du 1 000 bornes, etc.) accorde un bonus de +2 à ce jet. Tant que leurs lacets sont noués ensemble, les Schtroumpfs subissent le Handicap Lent (Majeur).

Toutefois, avec les nombreux outils et objets divers traînant dans l'usine, les héros peuvent facilement trouver ou se fabriquer tout ce dont ils peuvent avoir besoin, du pistolet à eau aux bombes puantes, en passant par les paillettes multicolores, sans oublier tous les jouets fonctionnant à piles : de quoi faire de jolies diversions.

La nourriture est également abondante, sous forme de bonbons, marshmallows, chocolats chauds et autres sucres d'orge, bien que le met préféré des Schtroumpfs — le jus de salsepareille — se trouve sous clef et sous bonne garde.

Les joueurs sont invités à être créatifs et loufoques, et le meneur de jeu à récompenser leurs idées les plus schtroumpfesques par des Jetons. La magie de Noël rend les plans les plus insolites efficaces et les objets peuvent fonctionner de manière inattendue.



## LES ELFES

La plupart des elfes sont désormais en grève. Les plus acharnés, les membres du syndicat F.O. — Folklore Ouvrier, dirigé par Elfette Laguiller — s'introduisent dans l'usine par des passages secrets connus d'eux seuls pour la saboter. Bien remontés, ils s'en prennent même aux Schtroumpfs, les privant de nourriture, les empêchant de dormir, leur faisant tomber des piles de jouets dessus, voire en les attaquant directement ! Des traces de leurs exactions sont visibles un peu partout dans l'usine : tracts syndicaux traînant par terre (« Elfettes, elfes ! On vous ment, on vous spolie, on vous exploite ! »), affiches invitant à la grève, machines sabotées, etc.

Certains elfes savent bien que les Schtroumpfs ne sont pour rien dans toute cette histoire, et se sont introduits dans l'usine de jouets pour les aider. Dirigés par Mohandas Ghandelfe, ils épauleront les personnages dès qu'ils les rencontreront. Ces elfes sont toutefois peu nombreux et pacifiques : ils ne feront rien qui puisse blesser quiconque ou endommager quoi que ce soit.

Enfin, quelques contremaîtres elfes, appelés les médelfes, surveillent les Schtroumpfs pour le compte du Père Noël. Ce dernier les a grassement payés en sucres d'orge et pièces en chocolat pour s'assurer leur fidélité : ils ne le trahiront pas. Les contremaîtres gardent chaque salle par groupes de quatre. Ils possèdent un exemplaire des clefs de l'usine, mais elles nécessitent un Succès en Arcanes (Magie de Noël) pour être utilisées.

La plupart des elfes ont des talents magiques : ils peuvent donc facilement dénouer les lacets des Schtroumpfs.

## LES NEUF RENNES DU PÈRE NOËL

Menés par Rudolphe, les neuf rennes patrouillent dans et autour de l'usine (quatre à l'intérieur, cinq dont Rudolphe à l'extérieur). Ils peuvent bien évidemment voler — ce qu'ils font la plupart du temps, passant au-dessus des Schtroumpfs — et s'avèrent très dangereux pour les Schtroumpfs comme pour les elfes. Ils prennent d'ailleurs automatiquement en chasse ces derniers mais cherchent avant tout à les capturer. Généralement, chaque renne se déplace seul, mais ils peuvent former des groupes.

La magie des rennes leur permet de voler, d'ouvrir toutes les serrures de l'usine et aussi de dénouer les lacets des Schtroumpfs sur un simple Succès.

## LES OBJETS (DÉS)ENCHANTÉS

La magie de Noël se fait lentement, mais sûrement, corrompre par toute cette ambiance délétère. Des étincelles de magie fusent parfois dans l'usine. Les objets inanimés qu'elles touchent prennent alors vie et deviennent fous. Certains se mettent à courir partout pour s'enfuir, d'autres attaquent à vue les créatures vivantes ou détruisent les machines, etc. En fonction de l'objet, ses attaques varient (un cadeau tente d'Entraver ses victimes, une perceuse de le perforer, etc.).

Quand elle touche un être vivant, la magie corrompue provoque un effet aléatoire. Pour déterminer lequel, il faut piocher une carte d'action :

- **PIQUE** : la créature doit réussir un jet d'Âme ou attaquer la première autre créature qu'elle voit. Un Schtroumpf victime de cet événement se transforme en Schtroumpf noir s'il rate son jet d'Âme (il garde ses Traits). Un Schtroumpf noir s'en prend en priorité aux autres Schtroumpfs, essayant à chaque tour de les saisir par la queue pour les transformer à leur tour en Schtroumpfs noirs (il s'agit d'une attaque d'Empoignade à -2). À la fin de chacun de ses tours, la créature affectée peut effectuer un jet d'Âme en action gratuite pour se libérer de l'effet de la magie. Un Schtroumpf noir redevient automatiquement normal s'il consomme du jus de salsepareille ou de la soupe surprise à la bananane (voir **Le dortoir et le réfectoire** et **La confiserie**), si la Schtroumpfette ou Sally la poupée lui font un bisou, ou si un autre personnage réussit un jet d'Arcanes (Magie de Noël) opposé à son Âme ;
- **CŒUR** : la créature doit effectuer un jet de Terreur ;
- **CARREAU** : la créature subit 2d6 dégâts non létaux et doit réussir un jet de Vigueur, sous peine d'être Sonnée ;
- **TRÈFLE** : la créature doit réussir un jet d'Âme, sous peine d'être transformée en objet inanimé pendant 2d6 round. Un autre personnage peut annuler la transformation en réussissant un jet d'Arcanes (Magie de Noël), ou en utiliser sur la créature transformée du jus de salsepareille ou de la soupe surprise à la bananane (voir **Le dortoir et le réfectoire** et **La confiserie**) ;
- **JOKER** : il faut piocher une deuxième carte et appliquer ses effets avec un malus de -2 pour la victime (-4 si la deuxième carte piochée est encore un joker, auquel cas il faut piocher une troisième carte pour connaître les effets de la magie). Comme d'habitude, il faut mélanger le paquet après avoir pioché un joker.



LE PÈRE NOËL

## LE PÈRE NOËL

Le Père Noël est désespéré depuis que sa femme l'a quitté, après une dispute idiote au sujet d'une barbe à papa. Aigri, fragilisé et en colère contre lui-même, le Père Noël a succombé à une lettre imprégnée d'un maléfice. Il a alors lancé le sort qui empêche la Mère Noël de revenir.

Depuis ce triste jour, il néglige son apparence, boit de plus en plus de cherry et traite de moins en moins bien les elfes... Il a ainsi refusé en bloc toutes leurs revendications salariales — sauf celles des contremaîtres — ce qui a provoqué la situation actuelle.

## JACK L'ÉPOUVANTAIL ET SALLY LA POUPEE

Un épouvantail monstrueux rôde dans les couloirs de l'usine. Jack, désœuvré depuis la fin d'Halloween, est venu voir son ami le Perce Oreilles. Toutefois, la magie corrompue a réveillé en lui ce qu'il sait faire de mieux : provoquer la terreur. Ceux qui ont le malheur de le croiser deviennent fous de terreur... ou pire !

Sa petite amie, Sally la poupée, est à sa recherche. Elle peut s'avérer une alliée précieuse, car elle sait où se trouve la Mère Noël — elle est d'ailleurs sa meilleure amie. Avec l'aide de Sally, les héros peuvent facilement convaincre la femme du Père Noël de revenir pour tout arranger. Toutefois, la poupée veut d'abord trouver et calmer Jack.

Si les héros la questionnent sur ce qui a provoqué la situation, Sally leur expliquera. Sinon, elle n'aborde pas d'elle-même le sujet, trop préoccupée par l'état de Jack.

Si Jack est présent dans l'usine dès le début de l'aventure, Sally n'apparaît qu'une fois que les héros ont exploré deux salles, en plus de la salle de départ.

## LA MAGIE DE NOËL

La Compétence d'Arcanes (Magie de Noël), basée sur Intellect, est la seule utilisable dans ce scénario. Même sans connaître de pouvoirs, un personnage avec cette Compétence peut réussir des actions comme utiliser les clefs elfiques, dénouer les lacets, faire qu'un vœu se réalise, animer un objet pour quelques instants, etc. À l'appréciation du meneur de jeu.

Voici quelques exemples : transformer une carte blé du jeu Colons de Catane en brin de blé pour le Schtroumpf paysan, faire voler un vaisseau de jeu de construction, animer un bonhomme en pain d'épice...

## SCHRTRUMPFS AU TRAVAIL OBLIGATOIRE

Nos héros se trouvent donc prisonniers de l'immense usine du Père Noël. Leurs esprits étant embrumés par la magie de Noël, ils ne souviennent pas vraiment des événements les ayant amenés là. Tout juste se rappellent-ils avoir suivi une nouvelle Schtroumpfette chevauchant une licorne, avant d'être capturés. Puis, ils se sont réveillés dans cette usine, avec de nombreux autres Schtroumpfs. La pièce dans laquelle ils sont situés ressemble à un dortoir peu confortable.

Trois médelfes viennent rapidement les chercher pour les conduire dans différentes salles de l'usine. Celles-ci résonnent du bruit des machines qui fabriquent les jouets, sans étouffer l'insupportable musique de Noël (qui se veut guillerette mais qui tape sur les nerfs). Un immense tapis-roulant relie toutes les salles en sinuant comme un serpent géant fou, s'engouffrant dans d'obscurs passages, au sein des épais murs de l'usine. Des affiches aux couleurs criardes claquent la joie de travailler pour Noël et les jouets, ce qui contraste énormément avec l'ambiance que ressentent les héros : les Schtroumpfs sont

abattus, les médelfes maussades, la musique étrangement dissonante et discordante... même les jouets semblent tristes : les poupées ne brillent pas, les peluches sont miteuses, le papier-cadeau a perdu son éclat... et toute l'usine est encombrée de détritrus (papiers de bonbons, restes de guimauves, paquets éventrés...), d'outils divers, de cartons, etc. Au-dessus des héros, un renne passe rapidement en volant, laissant une traînée d'étincelles derrière-lui qui illuminent un instant le haut plafond. Le renne s'engouffre dans une fenêtre — il y en a plusieurs dans chaque pièce — pour continuer sa ronde.

Les médelfes expliquent rapidement aux Schtroumpfs ce qu'ils doivent faire et s'en vont patrouiller ou surveiller d'autres endroits de l'usine. Les héros se retrouvent livrés à eux-mêmes, leurs lacets noués, à devoir effectuer inlassablement les tâches répétitives d'un travail fastidieux et abrutissant dans l'immense salle d'emballage : positionner correctement les jouets avant qu'ils n'entrent dans la machine qui les enveloppe d'un paquet cadeau, vérifier que tout est correct avant qu'une autre machine noue un ruban sur les paquets et qu'une troisième répande des paillettes un peu ternes dessus, etc.

Un éclair de magie corrompue de Noël fuse dans la pièce, animant un ours en peluche. Ce dernier prend vie et se met à crier « Du miel ! Je veux du miel ! » avant de courir partout, provoquant une certaine agitation. Les médelfes essayent de l'attraper, ne prêtant plus trop attention à nos héros, qui devraient saisir cette occasion pour prendre la poudre d'escampette.

## DANS L'USINE

Les héros vont désormais errer dans l'usine, cherchant un moyen de s'évader. Deux salles adjacentes sur le plan de l'usine sont reliées par des couloirs, les accès du tapis-roulant ou les fenêtres des rennes.

Changer d'étage est possible en empruntant les escaliers de la salle d'emballage (vers l'atelier des jeux de société), de la bibliothèque (vers la fabrique des instruments de musique), de la fabrique des jeux de construction (vers



JACK

la confiserie) ou de l'atelier de confection des poupées et peluches (vers le département de recherche et développement des jeux vidéo).

Les matériaux nécessaires à la création des jouets arrivent directement dans leurs ateliers respectifs par magie. Il n'y a donc pas d'entrée de service... La seule porte de sortie visible se trouve dans le hangar de chargement de la hotte du Père Noël, mais elle est constamment gardée par quatre médelfes et Rudolphe qui patrouille à l'extérieur avec les autres rennes. Sortir par une des fenêtres est possible, mais dangereux car elles se situent à plusieurs mètres de haut, les rennes passent régulièrement, et les murs sont difficiles à escalader. En outre, la chute risque d'être rude, malgré la neige (voir *Savage Worlds* p.117).

L'extérieur de l'usine se compose d'une simple cour enneigée, ceinte d'un haut mur.

Chaque salle de l'usine est différemment agencée, afin de s'accorder à sa fonction. La petite musique de Noël résonne partout, bien qu'aucun haut-parleur ou autre appareil sonore ne soit visible.

Quand les héros pénètrent dans une salle, le meneur de jeu pioche une carte d'action :

|              | PIQUE   | CŒUR             | CARREAU            | TRÈFLE           |
|--------------|---|------------------|--------------------|------------------|
| De 2 à 6     | Magie sauvage   | Rien             | Rien               | Magie sauvage    |
| De 7 à 10    | Patrouille volante  | Secours elfiques | Patrouille volante | Action syndicale |
| Figure ou As | Terreur d'Halloween   | Baby Doll        | Secours elfiques   | Action syndicale |
| Joker        | Piocher deux autres cartes et appliquer les deux effets (trois cartes si le second joker est pioché), puis mélanger le paquet |                  |                    |                  |

**Note :** ces événements n'ont pas forcément lieu dès l'entrée en salle. Le meneur juge du bon moment où ils se produisent.

■ **MAGIE SAUVAGE :** une décharge de magie corrompue de Noël fuse dans la pièce, touchant aléatoire un objet ou un personnage présent (voir **Les objets (dés)enchantés**).

■ **RIEN :** rien de particulier ne se passe, ouf !

■ **PATROUILLE VOLANTE :** un renne passe dans la salle au moment jugé opportun par le meneur, forçant les héros à réussir des jets opposés de Discrétion contre la Perception du renne. En cas d'Échec, le renne fonce sur le Schtroumpf repéré pour le capturer et le remettre au travail.

■ **SECOURS ELFIQUES :** les héros croisent la route de quelques elfes menés par Ghandelfe, qui essaient alors de les aider. Toutefois, il faut qu'un des deux groupes repère l'autre : chaque groupe effectue un jet de Perception opposé à la Discrétion de l'autre (les héros font chacun leurs deux jets, les elfes effectuent deux jets de groupe). Les deux groupes peuvent parfaitement ne pas se voir !

S'ils repèrent les héros, Ghandelfe et ses amis viennent aussitôt les aider et les libérer de leurs entraves. Si les héros repèrent les elfes, ils peuvent s'approcher d'eux et bénéficier de leur aide.

Ghandelfe expliquera aux héros ce qu'il sait de la situation actuelle : le Père Noël a changé depuis plusieurs semaines, il est devenu plus exigeant voire méchant, ce qui a fini par détraquer l'usine et la magie qui l'anime. Rudolphe semble déprimé mais reste fidèle à son maître, et nul ne sait ce qu'est devenue la Mère Noël. Ghandelfe suppose qu'un maléfice a été lancé sur le Père Noël. Il demandera alors aux héros de l'aider à résoudre cette affaire, en fouillant l'usine de fond en comble pour déterminer l'origine du maléfice et trouver un moyen de le lever. Il leur décrit un rituel de Noël qui devrait normalement fonctionner (voir le laboratoire d'analyse des lettres d'enfants). Ghandelfe et les siens vont ensuite explorer d'autres salles et aider les autres Schtroumpfs, laissant nos héros se débrouiller seuls. Il leur confie toutefois deux pots de yaourt reliés par une ficelle pour pouvoir le joindre en cas de besoin (il a le même objet à la ceinture et le qualifie de Smart-Pot).

Une fois l'aide de Ghandelfe obtenue, cet événement est remplacé par « Magie sauvage ».

■ **ACTION SYNDICALE :** les elfes de F.O. arrivent dans la salle et commencent à la saccager, provoquant une grande panique et l'intervention des médelfes présents, puis des rennes, ce qui met fin à cet événement dans le plus grand désordre. Si les héros reviennent plus tard dans la salle, celle-ci est sens dessus-dessous et des Schtroumpfs sont obligés de nettoyer avant de reprendre le travail. Un renne reste désormais en permanence dans la salle, aux aguets (il effectue un jet de Perception par round à +2).

■ **TERREUR D'HALLOWEEN :** Jack l'épouvantail surgit devant les héros dans un recoin sombre de l'usine. Ils doivent tous effectuer un jet de Terreur. Ceux qui surmontent leur peur peuvent ensuite agir normalement. Jack se déplace dans la pièce, cherchant à effrayer tous ceux qu'il voit ou entend, faisant fuir les médelfes et même les rennes (mais ils reviendront avec du renfort au bout de quelques minutes — Jack sera parti entretemps).

S'ils sont accompagnés par Sally, les héros reçoivent un bonus de +2 à leur jet de Terreur (et -2 sur la table de Terreur). Sally essaiera ensuite d'arrêter Jack par tous les moyens. Si l'épouvantail est immobilisé, assommé ou Incapacité d'une manière non létale, Sally pourra le soigner grâce à un chant d'Halloween (Performance). Il faut toutefois faire vite avant que les médelfes ou les rennes ne reviennent. Cela est géré comme une Scène dramatique délicate : pendant que la poupée chante, les héros surveillent les alentours (Perception) ou aident Sally avec leurs Compétences Performance, Soins ou Arcanes (Magie de Noël).

Le jus de salsepareille ou la soupe surprise à la bananane (voir **Le dortoir et le réfectoire et La confiserie**) soignent automatiquement Jack.

Une fois l'épouvantail sauvé, il raconte aux héros tout ce qu'il sait : le Père Noël, très contrarié après la dispute avec la Mère Noël, a succombé au maléfice qui imprègne une lettre écrite par un enfant pas sage (en réalité, l'auteur de la lettre est Gargamel, mais Jack ignore ce détail). Le Père Noël ne quitte plus le laboratoire d'analyse des lettres d'enfants, et a même jeté un sortilège pour que la Mère Noël ne puisse pas revenir dans l'usine.

Un fois Jack sauvé, cet événement est remplacé par « Magie sauvage ».

■ **BABY DOLL** : les héros rencontrent Sally si elle est déjà entrée dans l'usine (à partir de la troisième salle que les héros visitent après la salle d'emballage). Ils peuvent l'apercevoir furtivement s'il réussissent un jet de Perception opposé à sa Discrétion ou si celle-ci réussit un jet de Perception opposé à leur Discrétion. Bien qu'amicale, elle veut avant tout retrouver Jack et ne fera équipe avec les héros que si ceux-ci arrivent à la convaincre de les aider.

Si Sally accompagne les héros ou si elle n'est pas encore arrivée, cet événement est remplacé par « Magie sauvage ».

## LE HANGAR DE CHARGEMENT DE LA HOTTE DU PÈRE NOËL

Cette grande salle contient l'unique porte visible pour quitter l'usine, gardée en permanence par quatre médelfes. Les jouets, une fois emballés, arrivent ici par le tapis roulant et sont déchargés dans la hotte du Père Noël. Celle-ci, magique, n'a pas de fond et contient absolument tous les jouets chargés. Pour en sortir un, il faut plonger la main dans la hotte et réussir un jet d'Âme à -2 ou d'Arcanes (Magie de Noël) sans malus.

Cette grande salle est assez peu encombrée et ne contient pas grand-chose pouvant servir aux héros.

## L'ATELIER DE CONFECTION DES POUPEES ET PELUCHES

Les meubles de cet atelier croulent sous les tissus, les morceaux de bois, les ficelles, le matériel de couture et les poupées et peluches en cours de fabrication. Les poupées semblent suivre des yeux les Schtroumpfs lorsqu'ils passent ici. La magie corrompue de Noël transforme les poupées en tueuses sanguinaires, les peluches en monstres pas gentils et les marionnettes en vrais petits garçons. Prudence. Le meneur peut traiter cela en Rencontre rapide s'il le souhaite.

Le matériel de couture peut toutefois servir aux héros de nombreuses manières.

## LA BIBLIOTHÈQUE DES LIVRES POUR ENFANTS

Les livres sont en cours d'écriture. Le « scritch scritch » de plumes invisibles écrivant les mots sur les pages des livres couvre tout autre son, et inflige un malus de -1 à tout jet de Perception auditive. Les livres racontent des contes plutôt effrayants pour les enfants... Avec un jet de Recherche, les héros peuvent trouver des livres spéciaux comme le Magirama des Castors Juniors (Succès), Les Recettes de Nounou Ogg (Succès), le Nécronomicon pour enfants précoces (Prouesse), Science Abridged Beyond The Point Of Usefulness (Prouesse) et quelques pages



volantes d'un album des Schtroumpfs jamais parus (Prouesse).

Lire le Magirama des Castors Juniors permet de faire un jet d'Intellect : le personnage gagne la Compétence Arcanes (Magie de Noël) à d4 pour le reste du scénario en cas de Succès, d6 en cas de Prouesse. Lire le Nécronomicon pour enfants précoces provoque immédiatement un jet de Terreur à -2. Le dernier livre est en anglais, une langue incompréhensible pour les Schtroumpfs. Enfin, les pages volantes de l'album des Schtroumpfs détaillent le rituel de Noël et donnent quelques indices flous sur les moyens d'obtenir des marqueurs de tâches automatiques ou l'effet du jus de salsepareille (voir **Le laboratoire d'analyse des lettres d'enfants**).

## LA FABRIQUE DES JEUX DE CONSTRUCTION

Cet atelier regorge de petits personnages et de briques en plastiques de différentes formes, tailles et couleurs, permettant de construire des châteaux, des voitures, des navettes spatiales... il y a même des armes minuscules adaptées aux petits personnages.

Il est possible de trouver beaucoup de choses utiles pour le reste de l'aventure ici, mais chaque tentative provoque un jet d'Athlétisme : en cas d'Échec, le personnage marche sur une brique en plastique et subit un niveau de Fatigue (Bleus et bosses) causé par une vive douleur (jet de Vigueur nécessaire pour ne pas crier et alerter les médelfes).

## LE DORTOIR ET LE RÉFECTOIRE

Quelques Schtroumpfs maussades sont attachés au réfectoire. Des médelfes les surveillent tout en gardant la réserve de jus de salsepareille. Boire du jus de salsepareille soigne les Blessures, enlève la Fatigue et permet même de lever certains maléfices — comme celui qui empoisonne Jack. Le garde-manger est toutefois verrouillé : il faut soit forcer la serrure (Solidité 16), soit la crocheter (Subterfuge ou Arcanes (Magie de Noël)), soit utiliser l'une des clefs des médelfes.

Le dortoir n'est pas trop surveillé, mais les chambres ne sont pas très confortables. Néanmoins, les héros peuvent récupérer des niveaux de Fatigue en se reposant ici.

## L'ATELIER DES JEUX DE SOCIÉTÉ

Cette salle est la plus calme de l'usine, et l'une des plus labyrinthiques. Des myriades de jeux encombrant la pièce. Les étagères et les établis bougent parfois tout seul, après un étrange bruit ressemblant au roulement d'un dé. Quelques voix éthérées chuchotent des questions saugrenues et leurs réponses quand les personnages s'avancent entre les jeux. Au cœur de l'atelier, un jeu étrange — le jeu du mage Ji — est déballé : dés, pièces, plateau... tout est sorti. Si un personnage décide de lancer un dé, il doit le faire avec un d6 :

- **1** : le personnage est téléporté dans la salle d'emballage de l'usine ;
- **2-3** : les meubles de l'atelier changent de position ;
- **4** : une créature sauvage apparaît et se met à chasser les héros, pendant 2d6 rounds ;
- **5** : le personnage est téléporté dans une jungle, voit passer un homme immense habillé d'un pagne en peau de léopard, puis revient dans l'atelier au bout de 2d6 rounds ;
- **6** : le personnage devient aussi grand qu'un homme pendant 2d6 rounds.

En fouillant les lieux, les héros peuvent découvrir une étagère remplie de livres. En cas de Succès en Recherche, ils trouvent un exemplaire de *Savage Worlds* édition Adventure. Ils gagnent tous un Jeton. S'ils le lisent dans l'espoir de trouver ce scénario, ils effectuent un nouveau jet de Recherche : en cas de Succès, ils obtiennent la description du rituel de Noël (voir **Le laboratoire d'analyse des lettres d'enfants**), et des indices flous sur les moyens d'obtenir des marqueurs de tâche automatiques ou l'effet du jus de salsepareille en cas de Prouesse.

## LA CONFISERIE

Cette immense cuisine tient plus du laboratoire alchimique qu'autre chose. Une épaisse fumée poisseuse fait tousser en cas d'Échec à un jet de Vigueur. De nombreux chaudrons, fours, alambics et autres ustensiles regorgent de substances diverses. Ici sont produits les sucres d'orge, les bonbons, les barbes à papa, les cigarettes en chocolat et toutes les autres sucreries adorées des enfants.

Dans la confiserie, on peut trouver du persil pour se boucher les oreilles, ce qui rend sourd (et ridicule) le porteur : il subit -1 à tous ses jets d'Intimidation, de Persuasion, de Performance

et de Provocation, mais est protégé contre toutes les attaques basées sur le son.

Si les héros ont le livre *Les Recettes de Nounou Ogg*, ils peuvent préparer une soupe surprise à la bananane qui soigne la plupart des maux (Blessures, Fatigue, maléfices...). Très utile pour aider Jack !

## LA FABRIQUE DES INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Cet atelier est bruyant : il retentit non seulement des bruits de la fabrication des instruments, mais aussi de nombreux coups de sifflets stridents. Après tout, que serait Noël sans un sifflet dans lequel un gamin va souffler à 5 h du matin ?

Les sifflets peuvent être utilisés comme arme : toute créature située dans un Grand gabarit centré sur l'utilisateur doit réussir un jet de Vigueur ou être Sonnée. Se plaquer les mains sur les oreilles protège un peu : le jet de Vigueur se fait alors à +2. Il est possible de trouver des boules Quiès dans la fabrique (ou du persil dans la confiserie), ce qui immunise le porteur contre toute attaque basée sur les sons, même magiques.

Deux instruments magiques peuvent être découverts ici, avec un Succès en Perception. Ce sont des objets arcaniques avec 5 PP s'utilisant avec la Compétence Performance. Ils n'ont qu'un pouvoir, déterminé par une carte d'action :

- **PIQUE** : son/silence ;
- **CŒUR** : choc ;
- **CARREAU** : confusion ;
- **TRÈFLE** : terreur ;
- **JOKER** : sommeil.

## LE DÉPARTEMENT DE R&D DES JEUX VIDÉOS

Cet endroit, organisé en open space avec des bureaux informatiques, est très calme. Seuls retentissent les bruits des doigts sur les claviers et les souris. Les Schtroumpfs qui travaillent ici ont tous des lunettes et un casque. Ils parlent un jargon incompréhensible pour les héros et finissent toutes leurs phrases par « semi-colonne ».

Les ordinateurs sont des appareils bien trop technologiques pour les héros. Avec un Succès en Perception, ils peuvent remarquer une pilule rouge sur une table à l'entrée de la pièce. Celui qui la mange gagne Informatique d6 pour le reste du scénario — et il comprend ce que disent les employés de cette pièce.

Les ordinateurs contiennent peu d'informations utiles. Un personnage peut trouver la liste

des 9 000 jeux vidéos demandés pour Noël par un certain HAL avec un Succès en Recherche (un papier traîne sur un bureau) ou en Informatique. Ce dernier permet aussi de trouver le plan des rondes des rennes à l'extérieur de l'usine, de télécharger des plans de catapultes ou de canons à deltaplanes et autres moyens loufoques de s'évader, ainsi qu'une description du rituel de Noël (voir *Le laboratoire d'analyse des lettres d'enfants*). Une Prouesse donne accès aux systèmes d'alarme et de sécurité de l'usine.

## LE LABORATOIRE D'ANALYSE DES LETTRES D'ENFANTS

Entrer dans cette pièce ne provoque aucun événement.

Le laboratoire d'analyse des lettres d'enfants est plongée dans le noir. Le Père Noël y dort profondément, ronflant comme un sonneur, complètement imbibé par les trop nombreux cherrys qu'il a bus. La musique de Noël ne retentit pas, ici.

Des piles et des piles de lettres encombrant la pièce qui sert de bureau au Père Noël. Toutes sont écrites par des mains malhabiles sur des papiers décorés de petits animaux (des lapins ou des chats, essentiellement) et commencent par « Cher Papa Noël ». Les fautes d'orthographe et les pâtés d'encre sont nombreux.

Si les héros font trop de bruit ou allument la lumière, ils réveillent le Père Noël. Celui-ci se met à farfouiller dans la pièce pour trouver à boire. S'il aperçoit les héros, il crie et tente de les capturer.

Faire boire au Père Noël un jus de salsepareille ou lui faire manger de la soupe surprise à la bananane peut lever momentanément le maléfice dont il est victime, ce qui permet ensuite de discuter avec lui pour le convaincre de tout arranger. Les moyens de parvenir à cela sont variés : Attaque ciblée à la tête, remplir discrètement une bouteille, persuader le Père Noël de goûter à un nouvel alcool...

En réussissant un jet d'Âme à -2, ou d'Arcanes (Magie de Noël) sans malus, on peut s'apercevoir qu'une lettre luit étrangement : elle est maudite ! Gargamel, lorsqu'il a écrit cette lettre pour demander comme cadeau d'enfin réussir à capturer les Schtroumpfs, a investi toute sa méchanceté dans l'encre, ce qui a contaminé l'esprit du Père Noël, affaibli par la rupture amoureuse. Pour vaincre le maléfice, il faut réussir un rituel de Noël.

Ce rituel est décrit dans les pages volantes d'un album des Schtroumpfs jamais parus que les héros peuvent trouver dans la bibliothèque des livres pour enfants, mais aussi dans le livre de règles de *Savage Worlds* édition Adventure ou dans un fichier informatique. Enfin, Ghandelfe le connaît bien et en parle aux héros.

Mener ce rituel constitue une Scène dramatique de groupe difficile dans laquelle les héros doivent réaliser plusieurs tâches (chaque tâche ne peut être menée que par un personnage à la fois, mais d'autres peuvent le Soutenir s'ils ne réalisent pas déjà une tâche) :

- chanter un chant de Noël (Performance). Exemples de Soutiens : connaître et souffler les paroles de la chanson (Culture générale ou Éducation), guider le chant (Performance) ;
- décorer un sapin de Noël (Performance). Exemples de Soutiens : faire la courte échelle (Athlétisme), préparer rapidement les décorations (Athlétisme, Réparation) ;
- s'offrir des cadeaux symbolisant l'amitié et l'amour (Culture générale pour savoir quoi offrir, Performance ou Réparation pour préparer le cadeau) ;
- réussir un jet d'Arcanes (Magie de Noël) en ciblant l'objet maléfique (ici, la lettre) ou la personne envoûtée (ici, le Père Noël, mais il risque de ne pas se laisser faire !).

L'équipe peut gagner jusqu'à deux marqueurs de tâche automatiquement en accomplissant les actions suivantes (un marqueur par action, chacune prend un round) :

- le Schtroumpf costaud et le Schtroumpf à lunettes font la paix (sincèrement) ;
- la Schtroumpfette embrasse les autres sur la joue sous une guirlande ;
- le Schtroumpf grognon ne dit rien de négatif durant toute la Scène.

Boire du jus de salsepareille avant d'accomplir le rituel accorde un bonus de +1 à toutes les actions.

Une fois le rituel accompli avec succès (six marqueurs de tâche en quatre rounds), le maléfice disparaît et le Père Noël retrouve définitivement ses esprits.

## LA MÈRE NOËL

Si Jack est sauvé, Sally ira aussi vite que possible voir la Mère Noël. Cependant, cette dernière ne peut pas revenir à l'usine tant que le sort jeté par le Père Noël n'est pas levé. Il faut soit que le Père Noël lève lui-même le sort, soit que la Mère Noël chevauche Rudolphe. Les héros ne peuvent pas trouver la Mère Noël, ni lever le sort par eux-mêmes.

## CONVAINCRE RUDOLPHE D'AIDER

Rudolphe peut être convaincu à l'aide d'un Conflit social :

- **0 MARQUEUR** : il refuse d'aider les héros et tente de les capturer ;
- **1 À 3 MARQUEURS** : troublé, Rudolphe raconte ce qu'il sait de la dispute de ses maîtres, puis s'éloigne pour réfléchir. Il n'intervient plus dans le scénario (les autres rennes continuent de surveiller l'usine) ;
- **4 OU 5 MARQUEURS** : Rudolphe libère les Schtroumpfs et les laisse passer, puis va chercher la Mère Noël si Sally le lui demande ;
- **6+ MARQUEURS** : il part chercher la Mère Noël et la ramène au bout de quelques heures. La Mère Noël fait tout ce qu'elle peut pour arranger la situation.

## S'ÉCHAPPER DE L'USINE

Les héros disposent de plusieurs possibilités. En voici quelques-unes :

- convaincre Ghandelfe de les faire sortir par les passages secrets. Ghandelfe demandera d'abord l'aide des héros pour rétablir l'ordre dans l'usine en trouvant ce qui empoisonne l'esprit du Père Noël ;
- réussir à tromper la surveillance des rennes et passer par-dessus le mur d'enceinte de l'usine (corde, échafaudage, catapulte et parachute, deltaplane...) ;
- convaincre le Père Noël de les laisser partir ;
- soigner le Père Noël ;
- faire intervenir la Mère Noël grâce à Sally ou Rudolphe.

# PROTAGONISTES

## PÈRE NOËL



Allure : 7 (d4).

| Agi | Âme | For    | Int | Vig |
|-----|-----|--------|-----|-----|
| d6  | d8  | d12+12 | d8  | d10 |

**Compétences :** Athlétisme d8, Culture générale d8, Discrétion d8, Équitation d8, Intimidation d8, Perception d8, Performance d8, Persuasion d6.

**Handicaps :** Mauvaise habitude (Majeur — noie son chagrin dans le cherry depuis le départ de la Mère Noël), Obèse.

**Atouts :** Résistance aux Arcanes.

| PARADE | RÉSISTANCE |
|--------|------------|
| 2      | 21         |

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Arcanes (Magie de Noël) :** Magie de Noël d10, 20 PP, recharge 5 PP/h de repos.
- \* **Obèse :** Taille +1, Résistance +1, Allure -1, dé de course -1 cran et Force (pour Force min. sauf arme) -1 cran.
- \* **Résistance aux Arcanes :** inflige -2 en Arcanes et dégâts quand ciblé par pouvoir.
- \* **Taille 13 :** Gigantesque (+6), Obèse inclu.

### ACTIONS

- ✂ **Main nue :** Combat d4-2, d12+12, Allonge 3, Défenseur désarmé.
- **Adhérence (Chem-chem-cheminée) :** Magie de Noël d10, 2 PP, 8 cases, 5 rd. La cible se déplace sur paroi et plafond à demi-Allure [Allure normale].
- **Éclair (Boule de neige) :** Magie de Noël d10, 1 PP, 16 cases, Inst. Dégâts 2d6 [3d6] — +d6 (+2).
- **Invisibilité (Poudre de perlinpinpin) :** Magie de Noël d10, 5 PP, 8 cases, 5 rd. Rend invisible la cible et inflige -4 [-6] aux actions requérant la vue contre elle ou pour la percevoir — par cible supplémentaire (+3).
- **Ravage (Souffle de vent) :** Magie de Noël d10, 2 PP, 8 cases, Inst. Toutes les cibles dans Cône ou GM sont Distraites, puis projetées à 2d6 cases si Échec à un jet de Force [à -2] — résiste à -2 (+1), GG (+1).
- **Sommeil (Sable du petit Nicolas) :** Magie de Noël d10, 2 PP, 8 cases, 1 h. Cible endormie si Échec à un jet d'Âme [à -2] — GM (+2), GG (+3).
- **Silence (Douce nuit) :** Magie de Noël d10, 1 PP, 8 cases, 5 rd. Étouffe les sons dans GG, in-

flige Perception -4 [Échec automatique] — par cible, résiste avec Âme [-2] en fin de tour (+1), zone déplaçable de Arcanes cases/tour (+1).

- **Son (Clochette de Rudolphe) :** Magie de Noël d10, 1 PP, 40 cases, Inst. Crée un son.
- **Terreur (Ho ! Ho ! Ho !) :** Magie de Noël d10, 2 PP, 8 cases, Inst. Provoque un jet de Terreur [-2] — GM (+2), GG (+3).

### ÉQUIPEMENT

Robe de Noël, bouteilles de cherry (vides).

## RUDOLPHE



Allure : 12 (d8), Vol 24.

| Agi | Âme | For    | Int    | Vig |
|-----|-----|--------|--------|-----|
| d8  | d8  | d12+16 | d6 (A) | d10 |

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d6, Discrétion d4, Intimidation d6, Magie de Noël d8, Perception d6+2.

**Handicaps :** Loyal (Père Noël).

**Atouts :** Véloce, Vigilant.

| PARADE | RÉSISTANCE |
|--------|------------|
| 5      | 23         |

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Renne savant :** Rudolphe est capable de parler.
- \* **Taille 16 :** Gigantesque (+6).

### ACTIONS

- ✂ **Ruade :** Combat d6, d12+d4+16, vers l'avant ou l'arrière, Allonge 3.
- ✂ **Bois :** Combat d6, d12+d4+16, dégâts +4 si Course d'au moins 5 cases, Allonge 3.



RUDOLPHE

## RENNE (X8)

### RENNE

Allure : 12 (d8), Vol 24.

| Agi | Âme | For    | Int    | Vig |
|-----|-----|--------|--------|-----|
| d8  | d6  | d12+16 | d4 (A) | d10 |

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d4, Discrétion d4, Intimidation d6, Magie de Noël d6, Perception d6.

**Handicaps :** Loyal (Père Noël).

**Atouts :** Véloce.

| PARADE | RÉSISTANCE |
|--------|------------|
| 4      | 23         |

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Taille 16 :** Gigantesque (+6).

#### ACTIONS

✂ **Ruade :** Combat d4, d12+d4+16, vers l'avant ou l'arrière, Allonge 3.

✂ **Bois :** Combat d4, d12+d4+16, dégâts +4 si Course d'au moins 5 cases, Allonge 3.

## MEDELFE

### MEDELFE

Allure : 6.

| Agi | Âme | For   | Int | Vig |
|-----|-----|-------|-----|-----|
| d6  | d6  | d12+2 | d4  | d8  |

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d6, Magie de Noël d4, Perception d6, Persuasion d4, Soins d4, Tir d6.

**Handicaps :** Loyal (Père Noël).

| PARADE | RÉSISTANCE |
|--------|------------|
| 5      | 10         |

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Taille 4 :** Grand (+2).

#### ACTIONS

✂ **Matraque :** Combat d6, d12+d4+2, Allonge 1.

✂ **Pistolet en plastique :** Tir d6, 6/12/24, 2d6, 6 coups.

#### ÉQUIPEMENT

Uniforme de garde, pistolet en plastique, matraque, clefs de l'usine, sifflet d'alarme.

## JOUET (DÉS) ENCHANTÉ

### JOUET (DÉS) ENCHANTÉ

Allure : 6.

| Agi | Âme | For | Int | Vig |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| d6  | d4  | *   | d4  | d6  |

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

| PARADE | RÉSISTANCE |
|--------|------------|
| 4      | 5 + TAILLE |

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Force variable :** d6 pour un personnage de jeu de construction ; d8 pour une figurine ou une petite poupée ; d12+2 pour une peluche.

\* **Taille variable :** -1 pour un personnage de jeu de construction ; 1 pour une figurine ou une petite poupée ; 3 pour une peluche.

#### ACTIONS

✂ **Corne/Griffe/Morsure (peluche) :** Combat d4, d12+d4+2, Arme naturelle.

✂ **Arme de corps-à-corps adaptée à la Taille (poupée, figurine, personnage de jeu de construction) :** Combat d4, For+d4.

✂ **Arme de tir adaptée à la Taille (figurine, personnage de jeu de construction) :** Tir d4, 2/4/8, 2d6, 6 coups.

#### ÉQUIPEMENT

Les peluches ont des armes naturelles (griffes, cornes, morsure...), les figurines et poupées ou personnages de jeu de construction peuvent avoir des armes adaptées à leur Taille.



MÉDELFE

## JACK L'ÉPOUVANTAIL

**JACK L'ÉPOUVANTAIL** (♥)♥♥♥(♥♥)

Allure : 8.

|           |           |               |           |            |
|-----------|-----------|---------------|-----------|------------|
| Agi<br>d8 | Âme<br>d8 | For<br>d12+10 | Int<br>d6 | Vig<br>d10 |
|-----------|-----------|---------------|-----------|------------|

**Compétences** : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d8, Intimidation d8+2, Perception d8, Performance d6, Persuasion d6 (danger +2), Subterfuge d6.

**Handicaps** : Obsession (Majeur — faire peur au monde entier).

**Atouts** : Agitateur, Sixième sens.

|                    |                         |
|--------------------|-------------------------|
| <b>PARADE</b><br>6 | <b>RÉSISTANCE</b><br>19 |
|--------------------|-------------------------|

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Agitateur** : Intimidation ou Provocation sur Gabarit moyen, chaque cible résiste, action limitée.
- \* **Apparence effrayante** : Intimidation +2.
- \* **Sixième sens** : Perception (danger) +2, à -2 si pas de jet normalement.
- \* **Taille 12** : Gigantesque (+6).
- \* **Terreur**.

### ACTIONS

✂ **Griffe** : Combat d8, d12+d4+10, Allonge 3.

### ÉQUIPEMENT

Vêtements d'Halloween.

## SALLY LA POUPÉE

**SALLY LA POUPÉE** (♥)♥♥♥(♥♥)

Allure : 8.

|           |           |               |           |           |
|-----------|-----------|---------------|-----------|-----------|
| Agi<br>d8 | Âme<br>d8 | For<br>d12+10 | Int<br>d8 | Vig<br>d8 |
|-----------|-----------|---------------|-----------|-----------|

**Compétences** : Athlétisme d8 (escalade urbaine +1), Combat d4, Culture générale d6, Discrétion d8 (milieu urbain +1), Intimidation d4, Perception d8, Performance d8, Persuasion d6, Réparation d8, Subterfuge d6+1.

**Handicaps** : Obsession (Majeur — sauver Jack), Pacifiste (Mineur).

**Atouts** : Chauffeuse de salle, Voleuse.

|                    |                         |
|--------------------|-------------------------|
| <b>PARADE</b><br>4 | <b>RÉSISTANCE</b><br>18 |
|--------------------|-------------------------|

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Chauffeuse de salle** : peut ajouter un 2d dé de Persuasion ou Performance en Soutien, action limitée.
- \* **Poupée rafistolée** : peut détacher et rattacher ses membres en réussissant un jet de Réparation. Cela n'occasionne pas de Blessure. Les membres détachés agissent indépendamment, comme des Extras alliés (même carte d'action) et avec les mêmes Traits que Sally sauf la Force qui est d12+2. Chaque membre est Taille 4 (Grand, modificateur d'Échelle +2, une Blessure).
- \* **Présence reconfortante** : les alliés à 10 cases reçoivent +2 pour lutter contre la Terreur.
- \* **Taille 12** : Gigantesque (+6).

### ACTIONS

- ✂ **Main nue** : Combat d4, d12+10, Allonge 3, Défenseur désarmé.
- ✂ **Ciseaux de couture** : Combat d4, d12+d4+10, coupe automatiquement le fil de couture, Allonge 3.
- ✂ **Fil de couture** : Empoignade, Athlétisme d8, le fil a une Solidité de 20, Allonge 3.
- ✂ **Lasso en fil de couture d'Halloween** : Athlétisme d8, 2/4/8, cible Entravée (Immobilisée si Prouesse), le fil a une Solidité de 20.

### ÉQUIPEMENT

Vêtements d'Halloween, matériel de couture.



SALLY LA POUPÉE

## ELFETTE LAGUILLER

 **ELFETTE LAGUILLER**



Allure : 6.

|           |           |              |           |           |
|-----------|-----------|--------------|-----------|-----------|
| Agi<br>d8 | Âme<br>d8 | For<br>d12+1 | Int<br>d8 | Vig<br>d6 |
|-----------|-----------|--------------|-----------|-----------|

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

**Handicaps :** Obsession (Majeur — aller au bout de la grève et obtenir les revendications salariales coûte que coûte).

**Atouts :** Agitatrice, Chauffeuse de salle.

|               |                   |
|---------------|-------------------|
| <b>PARADE</b> | <b>RÉSISTANCE</b> |
| 4             | 9                 |

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Agitatrice :** Intimidation ou Provocation sur Gabarit moyen, chaque cible résiste, action limitée.
- ✂ **Arcanes (Magie de Noël) :** Magie de Noël d6, 10 PP, recharge 5 PP/heure de repos.
- \* **Chauffeuse de salle :** peut ajouter un 2d dé de Persuasion ou Performance en Soutien, action limitée.
- \* **Taille 4 :** Grand (+2).

### ACTIONS

- ✂ **Petit gourdin :** Combat d4, d12+d4+1, Allonge 1.
- ✂ **Bombes diverses :** Athlétisme d6, 4/8/16, effet divers :
  - + **Fumigène :** Grand gabarit, Visibilité -4 pendant 2d6 rounds ;
  - + **Incendiaire :** 2d6 dégâts de feu sur Gabarit moyen (généralement lancée sur des machines) ;
  - + **Étourdissante :** Grand gabarit, les cibles effectuent un jet de Vigueur (à -2 en cas de Prouesse) ou sont Sonnées.
- ✂ **Confusion :** Magie de Noël d6, 2 PP, 8 cases, Inst. Affecte toutes les cibles dans un GM et les rend Distraites ou Vulnérables [les deux] jusqu'à la fin de leur prochain tour — PG (+0), GG (+1).
- ✂ **Déflexion :** Magie de Noël d6, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Attaques (Combat ou tir, au choix) sur la cible à -2 [-4] — par cible supplémentaire (+1).
- ✂ **Enchevêtrement :** Magie de Noël d6, 2 PP, 8 cases, Inst. Cible Entravée [Immobilisée] par des liens de Solidité 12 — solidité 16 (+1), GM (2), GG (+3).

### ÉQUIPEMENT

Vêtements de travail, petit gourdin, outils divers, 3 bombes de chaque sorte, affiches de propagande.

## ELFE DE F.O. (X7)

**ELFE DE F.O.**



Allure : 6.

|           |           |              |           |           |
|-----------|-----------|--------------|-----------|-----------|
| Agi<br>d6 | Âme<br>d6 | For<br>d12+1 | Int<br>d6 | Vig<br>d6 |
|-----------|-----------|--------------|-----------|-----------|

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

**Handicaps :** Loyal (Elfette Laguiller).

|               |                   |
|---------------|-------------------|
| <b>PARADE</b> | <b>RÉSISTANCE</b> |
| 4             | 9                 |

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✂ **Arcanes (Magie de Noël) :** Magie de Noël d4, 10 PP, recharge 5PP/heure de repos.
- \* **Taille 4 :** Grand (+2).

### ACTIONS

- ✂ **Petit gourdin :** Combat d4, d12+d4+1, Allonge 1.
- ✂ **Bombes diverses :** Athlétisme d6, 4/8/16, effet divers :
  - + **Fumigène :** Grand gabarit, Visibilité -4 pendant 2d6 rounds ;
  - + **Incendiaire :** 2d6 dégâts de feu sur Gabarit moyen (généralement lancée sur des machines) ;
  - + **Étourdissante :** Grand gabarit, les cibles effectuent un jet de Vigueur (à -2 en cas de Prouesse) ou sont Sonnées.
- ✂ **Aveuglement :** Magie de Noël d4, 2 PP, 6 cases, Inst. Inflige -2 [-4] à la victime, résiste avec Vigueur en fin de tour — résiste à -2 (+1), GM (+2), GG (+3).
- ✂ **Confusion :** Magie de Noël d4, 2 PP, 6 cases, Inst. Affecte toutes les cibles dans un GM et les rend Distraites ou Vulnérables [les deux] jusqu'à la fin de leur prochain tour — PG (+0), GG (+1).
- ✂ **Silence :** Magie de Noël d4, 1 PP, 6 cases, 5 rd. Étouffe les sons dans GG, inflige Perception -4 [Échec automatique] — par cible, résiste avec Âme [-2] en fin de tour (+1), zone déplaçable de Arcanes cases/tour (+1).
- ✂ **Son :** Magie de Noël d4, 1 PP, 30 cases, Inst. Crée un son.

### ÉQUIPEMENT

Vêtements de travail, petit gourdin, outils divers, 2 bombes de chaque sorte, affiches de propagande.

## MOHANDAS GHANDELFE


**MOHANDAS GHANDELFE**


Allure : 6.

|                  |                  |                     |                  |                  |
|------------------|------------------|---------------------|------------------|------------------|
| <b>Agi</b><br>d8 | <b>Âme</b><br>d8 | <b>For</b><br>d12+1 | <b>Int</b><br>d8 | <b>Vig</b><br>d6 |
|------------------|------------------|---------------------|------------------|------------------|

**Compétences** : Athlétisme d6, Culture générale d8, Discrétion d6, Éducation d6, Perception d8, Persuasion d8<sup>R</sup>, Réparation d6, Science d4, Soins d6.

**Handicaps** : Pacifique (Majeur).

**Atouts** : Charismatique, Fiable.

|                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| <b>PARADE</b><br>2 | <b>RÉSISTANCE</b><br>9 |
|--------------------|------------------------|

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✂ **Arcanes (Magie de Noël)** : Magie de Noël d8, 15 PP, recharge 5 PP/heure de repos.
- \* **Charismatique** : Relance gratuite en Persuasion.
- \* **Fiable** : Relance gratuite en Soutien.
- \* **Taille 4** : Grand (+2).

### ACTIONS

- ✂ **Main nue** : Combat d4-2, d12+1, Allonge 1, Défenseur désarmé.
- ✂ **Confusion** : Magie de Noël d8, 2 PP, 8 cases, Inst. Affecte toutes les cibles dans un GM et les rend Distraites ou Vulnérables [les deux] jusqu'à la fin de leur prochain tour — PG (+0), GG (+1).
- ✂ **Déflexion** : Magie de Noël d8, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Attaques (Combat ou tir, au choix) sur la cible à -2 [-4] — par cible supplémentaire (+1).
- ✂ **Enchevêtrement** : Magie de Noël d8, 2 PP, 8 cases, Inst. Cible Entravée [Immobilisée] par des liens de Solidité 12 — solidité 16 (+1), GM (2), GG (+3).
- ✂ **Illusion** : Magie de Noël d8, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Crée du visuel imaginaire — percer l'illusion à -2 (+2), l'illusion sonore (+1).
- ✂ **Sommeil** : Magie de Noël d8, 2 PP, 8 cases, 1 h. Cible endormie si Échec à un jet d'Âme [à -2] — GM (+2), GG (+3).

### ÉQUIPEMENT

Vêtements de travail, outils divers, Smart-pot.

## ELFE DE GHANDELFE (X2)

**ELFE DE GHANDELFE**


Allure : 6.

|                  |                  |                     |                  |                  |
|------------------|------------------|---------------------|------------------|------------------|
| <b>Agi</b><br>d6 | <b>Âme</b><br>d6 | <b>For</b><br>d12+1 | <b>Int</b><br>d6 | <b>Vig</b><br>d6 |
|------------------|------------------|---------------------|------------------|------------------|

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

**Handicaps** : Loyal (Ghandelfe), Pacifiste (Mineur).

|                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| <b>PARADE</b><br>4 | <b>RÉSISTANCE</b><br>9 |
|--------------------|------------------------|

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✂ **Arcanes (Magie de Noël)** : Magie de Noël d6, 10 PP, recharge 5 PP/heure de repos.
- \* **Taille 4** : Grand (+2).

### ACTIONS

- ✂ **Petit gourdin** : Combat d4, d12+d4+1, Allonge 1.
- ✂ **Aveuglement** : Magie de Noël d6, 2 PP, 6 cases, Inst. Inflige -2 [-4] à la victime, résiste avec Vigueur en fin de tour — résiste à -2 (+1), GM (+2), GG (+3).
- ✂ **Confusion** : Magie de Noël d6, 2 PP, 6 cases, Inst. Affecte toutes les cibles dans un GM et les rend Distraites ou Vulnérables [les deux] jusqu'à la fin de leur prochain tour — PG (+0), GG (+1).
- ✂ **Silence** : Magie de Noël d6, 1 PP, 6 cases, 5 rd. Étouffe les sons dans GG, inflige Perception -4 [Échec automatique] — par cible, résiste avec Âme [-2] en fin de tour (+1), zone déplaçable de Arcanes cases/tour (+1).
- ✂ **Son** : Magie de Noël d6, 1 PP, 30 cases, Inst. Crée un son.

### ÉQUIPEMENT

Vêtements de travail, petit gourdin, outils divers.

## CRÉDITS

- **ÉCRITURE** : Éric De Monte
- **RELECTURE** : Pierre Debut, Étienne Decencièrre, Romain « Fenris » Schmitter, Denis R.
- **MAQUETTE** : Yannick « Torgan » Le Guédart.