



Nul ne se souvient quand cela a commencé. Cela a peut-être même toujours été ainsi, qui sait ?

Depuis la nuit des temps, les créatures de cauchemar hantent les rêves des enfants et tentent de prendre pied dans la réalité. Leurs armes sont la peur, la tromperie et l'imagination. Les enfants ne sont heureusement pas démunis face à ces monstres et ne sont surtout pas seuls. Leurs jouets peuvent les accompagner et profiter du rêve pour dévoiler leur existence et leurs pouvoirs. Sous couvert du songe, les jouets peuvent lutter à armes égales avec les cauchemars.

L'innocence de chaque enfant est en jeu, parfois même sa vie. Car les Akymérides, qui insufflent les cauchemars, cherchent à s'incarner sur Terre et à dévorer les petits humains. Les jouets luttent contre ces monstres depuis la nuit des temps et font tout pour éviter le pire.

Bienvenue dans la collection de jouets d'un enfant, il va vous falloir l'aimer et le protéger, à tout prix!

REVES & JOUETS

Les enfants possèdent souvent une belle collection de jeux et jouets. Certains sont flambant neufs et adorés, d'autres sont anciens et toujours appréciés. Devant les humains de tous les âges, les jouets sont inertes. Entre les mains d'un enfant, les jouets vivent avec lui des aventures formidables. Lorsqu'il dort, en retour, les jouets entrent dans ses rêves pour l'accompagner dans ses péripéties oniriques.

Cette symbiose, la Grande mission et les Lois de plomb ponctuent toute la vie des jouets, de jour comme de nuit.

LA GRANDE MISSION

Les jouets doivent à tout prix protéger leur maître des monstres des cauchemars. Les Akymérides cherchent à tuer les enfants et les jouets ne peuvent pas laisser faire cela, sous peine de provoquer leur propre destruction, mais aussi à cause des Lois de plomb. La première mission des peluches et autres figurines est donc d'arrêter ces créatures dans les rêves.

Une chose de cauchemar est relativement faible au début d'un songe et va tout faire pour se cacher, emprunter des apparences trompeuses et surtout attendre le bon moment pour le pervertir, le transformer en mauvais rêve. Plus la peur de l'enfant grandira, plus la puissance de la créature s'affirmera. Maître de l'illusion et de la tromperie, l'Akyméride fera basculer le songe lentement, en puisant dans les phobies et les doutes de l'enfant. C'est un moment difficile pour les jouets, car ils devront démasquer le monstre tout en protégeant leur maître.

Dans un rêve, en mouvement permanent, habité de myriades de personnages et animaux qui peuvent tous cacher la créature, les jouets devront enquêter, interroger et parfois même laisser se dérouler le rêve pour deviner où et surtout derrière qui se dissimule la chose. Heureusement, les songes dotent les joujoux de tous leurs pouvoirs. De l'altération du rêve lui-même à la capacité de voler, il existe énormément de possibilités.

Au paroxysme du cauchemar, l'Akyméride se dévoile et use de tout son pouvoir pour terrifier l'enfant et tenter de le réveiller, quitte à le tuer dans le songe. C'est à ce moment critique que les jouets peuvent frapper une dernière fois avant que la chose ne prenne pied dans la réalité. Rassurer l'enfant, transformer le rêve, ridiculiser ou détruire la créature sont autant d'options qui s'offrent à eux. Mais le monstre est à son apogée à ce moment-là et sera bien difficile à affronter!

Si les jouets ne parviennent pas à contenir le monstre dans le royaume du sommeil, il est alors de leur devoir de détruire l'Akyméride incarné, tangible et malfaisant. La chose prendra une forme différente à chaque incarnation, selon le cauchemar qui l'a amenée sur Terre et certaines changent même d'apparence à volonté pour tromper les jouets.

Son seul but sera alors d'agresser physiquement l'enfant, les gardiens de peluche et de plastique devront l'arrêter et la détruire. Mais le monstre est terriblement intelligent et patient.

Une fois incarné, il peut prendre tout son temps pour tuer l'enfant afin de se libérer des limites que celui-ci lui impose. Se cacher sous le lit ou sous l'escalier lui permet d'attendre le moment propice, car le réveil de l'enfant attire souvent les adultes. Tant qu'elle n'a pas tuée l'enfant qui l'a amenée au monde, la créature est coincée dans la maison et y restera parfois des semaines pour remplir son sinistre dessein.

La mission des jouets devient critique et c'est à eux de détruire l'Akyméride, bien que, dans la réalité, ils n'aient plus de pouvoirs. Pire, les Lois de plomb les contraignent à la prudence et à la discrétion.



LES LOIS DE PLOMB

La société des jouets, aussi connue sous le nom de Coffre, est complexe et hiérarchisée, tournée vers la destruction des Akymérides et la perpétuation de la partie de cache-cache entre eux et les adultes. Des lois strictes ont été édictées et doivent être appliquées à la lettre. La peine imposée par les autres jouets à ceux qui désobéissent est souvent l'isolement loin de l'enfant, ce qui assure une mort lente et pitoyable.

Quelques-unes de ces lois :



Le choix

L'enfant choisit le jouet, le jouet ne choisit pas l'enfant. Les jouets ne peuvent pas changer de maître volontairement ou sans l'accord du Coffre.



La confiance

Les jouets ne doivent jamais perdre la confiance de leur maître. Jamais l'enfant ne doit voir les jouets animés dans la réalité, seulement dans les rêves. Une seule exception existe : quand l'enfant vient de sortir du rêve et qu'il n'est pas encore totalement éveillé, les jouets ont le droit d'agir quelques instants de plus.



La croissance

Les jouets ont comme mission secondaire d'accompagner et de protéger les rêves de l'enfant jusqu'à l'âge où les cauchemars ne pourront plus le mettre en danger (12 ans). Il leur est interdit de quitter leur maître avant.



Il est absolument interdit aux jouets de se laisser voir par un humain lorsqu'ils agissent dans la réalité. S'ils sont vus, les jouets ont pour mission de faire taire définitivement le témoin. Si les adultes venaient à découvrir la véritable existence des jouets, ces derniers seraient considérés comme possédés et détruits tout autour du monde. Aucun jouet ne doit être vu et aucun indice ne doit laisser deviner l'existence des jouets. Ainsi, les jouets doivent masquer toutes les traces d'affrontement entre eux et un Akyméride incarné et éliminer tout indice qui pourrait laisser deviner la vie secrète des jouets à l'enfant ou aux adultes, bien plus perspicaces : revenir à leur place originelle, dans la dernière position vue par un humain.



Le représentant

La nation des jouets est dirigée par le Coffre. Des agents de cette agence, sous couvert de prêt, passent d'enfant en enfant pour vérifier que les lois sont bien appliquées. Certains groupes de jouets se voient attribuer un agent permanent du Coffre. Ces joujoux particuliers, un par enfant maximum, font office de représentants de la loi et de l'autorité du Coffre et font appliquer les lois plus ou moins fermement, selon les risques encourus. Par tradition, tout jouet à l'effigie d'un représentant la loi des humains (voiture de police, figurine de shérif) ou des forces armées humaines (soldat de plomb, figurine de militaire) sont souvent nommés agents du Coffre.



L'entraide

Les jouets ne doivent pas se battre entre eux, sauf si leur survie est menacée ou si l'un des jouets est déclaré hors la loi.

REJUME

Voici, en quelques points, les limites et possibilités des jouets. Il est conseillé au MJ de les lire aux joueurs avant la partie de jeu.

Ce que les jouets peuvent faire :

- agir dans la réalité sans aucun témoin
- entrer dans les rêves
- utiliser leurs pouvoirs dans les rêves
- agir quelques instants dans la réalité devant l'enfant qui se réveille
- chasser et tuer un Akyméride incarné dans la réalité sans témoin

Ce que les jouets ne peuvent pas faire :

- utiliser leurs pouvoirs dans la réalité
- agir devant témoin dans la réalité
- quitter l'enfant désigné avant l'âge de fin des cauchemars

REGLES

Le système de règles SVS se veut simple et souple, afin que l'attention se concentre sur l'ambiance bien spéciale de TINY, qui mélange amusement, action et peur. Le mécanisme se veut également suffisamment réaliste : une règle simple permet de gérer la fatigue des personnages, le Potentiel d'Action. Le Maître de jeu a, de plus, la possibilité d'adapter la difficulté d'un jet, selon son estimation de la complexité de l'action ou selon la compétence du personnage.

LE JET VARIABLE

Le jet de dé par défaut est réalisé avec un dé à six faces. C'est le dé le plus petit que l'on utilisera dans le jeu. D'autres dés seront utilisés selon la difficulté et chaque joueur devra avoir sous la main un set composé de D8, D10, D12 et D20 pour les adultes, les objets les plus gros.

Nous conseillons aux MJ de donner une réussite automatique à toutes les actions simples à l'échelle du jouet, inutile de faire jeter des dés à tout va! Le jet de dé simple est réalisé par le joueur. Il lance un D6 dont le résultat devra être inférieur ou égal à son Niveau d'Action actuel duquel on a soustrait les éventuels modificateurs (Groupe de compétences dont dépend le jet, malus, etc.).

Exemple: Tiny le doudou-tigre veut refermer la trappe d'aération au nez d'un Akyméride en liberté dans la maison.

Le MJ demande un jet de Manipulation, qui est une compétence de catégorie Adroit. Le Potentiel d'Action de Tiny est à 47, il a donc un Niveau d'Action de 4.

Tiny n'ayant pas de bonus dans le Groupe Adroit, il n'y a aucun modificateur à appliquer.

Le résultat du jet au D6 devrat donc être inférieur ou égal à 4 pour réussir.

COMPETENCES

Posséder la compétence demandée permet de réaliser le jet avec un D6. Sans la compétence demandée par le MJ, celui-ci imposera un jet du dé d'un cran supérieur. Un D6 devient un D8 s'il s'agit d'une compétence de niveau 1, un D10 pour une compétence de niveau 2 voire un D12 pour une compétence de niveau 3.

Plutôt que de vous donner ici une longue liste de compétences, considérez que les compétences de niveau 1 sont celles que l'on maîtrise avec quelques semaines d'entraînement (utiliser une arme à feu, suivre une piste), celles de niveau 2 demandent au moins une année d'expérience et relèvent de l'activité professionnelle. Enfin, celles de niveau 3 représentent les domaines d'ex-

pertise demandant plusieurs années d'études et de pratique (chirurgie, pilotage d'hélicoptère, etc.).

ECHELLE

La taille d'un jouet est souvent réduite par rapport à un enfant. Interagir avec un environnement géant est donc souvent difficile. Voici une échelle des jouets, ainsi qu'un proposition de difficulté selon la taille de l'adversaire ou de l'objet avec lequel le jouet veut interagir.

En règle générale, un jouet devra réussir un jet de D6 face à un adversaire ou un objet de taille identique à la sienne et devra jeter un dé d'un cran supérieur face à un objet plus gros que lui.

ECHELLES

	Taille	Poids pesé et soulevé
Minuscule	4 à 8 cm	20 g
Petit	8 à 16 cm	100 g
Moyen	16 à 26 cm	500 g
Grand	26 à 50 cm	2 kg
Géant	50cm à 1m	5 kg
Adulte	1m et+	10 kg et +

INTERACTIONS

Adversaire ou taille de l'objet

		Minuscule	Petit	Moyen	Grand	Géant	Adulte
Taille du jouet	Minuscule	D6	D8	D10	D12	D20	D20
	Petit	-	D6	D8	D10	D12	D20
	Moyen	-	-	D6	D8	D10	D12
	Grand	-	-	-	D6	D8	D10
	Géant	-	-	-	-	D6	D8

- : Réussite automatique, pas de jet nécessaire

COMPLEXITE

Si la situation est particulièrement complexe, le MJ pourra décider d'augmenter la difficulté d'un cran (c'est à dire demander au joueur de jeter le dé supérieur à celui qu'il allait lancer). Certains joueurs tentant parfois des actions impossibles, nous vous proposons les niveaux suivants pour juger de la difficulté d'un jet (ci-contre).

COMPLEXITE

D6	Moyennement difficile (je fais ça souvent !)
D8	Difficile (vous savez que ça risque de rater)
D10	Insensé (ça ne peut simplement pas marcher)
D12	Incroyable (c'est magique ?)
D20	Par saint Joujou!!!! (C'est un miracle!)

REJUME

Afin de déterminer quel dé devra lancer le joueur, le MJ devra donc considérer :

- L'échelle du jouet par rapport à l'action voulue,
- La difficulté de l'action envisagée,
- Le niveau de la compétence employée et si le personnage la possède.

Exemple:

Tiny le doudou-tigre veut sauter de la table du salon sur l'armoire toute proche (un bond de 50cm). La table a été cirée dans la journée et est assez glissante. Comme il veut impressionner une peluche de loutre, il tente un saut périlleux avant.

Pour déterminer la difficulté, le MJ commence par comparer l'échelle de Tiny (Moyen) avec la distance (Grande). Cela donne un jet au D8. La table glissante augmente un peu la difficulté de la tâche et demande donc un jet au D10 à présent. Enfin, Tiny ne possède pas la compétence Acrobatie du groupe Adroit, de niveau 2, ce qui augmente encore le dé de 2 crans : il passe au D20. Le résultat du D20 devra être inférieur ou égal à la Force du jouet (qui n'est que de 6), si Tiny y parvient, la loutre va être vraiment impressionnée!



LE POTENTIEL DACTION

Le Potentiel d'Action ou PA est la jauge de l'état du personnage. Elle représente à la fois ses points de vie (sa santé) et sa capacité à agir efficacement (son état émotionnel, sa concentration, son courage). Elle peut aller de 60 à 1. Du Potentiel d'Action, on tire le Niveau d'Action (NA), la valeur de chaque compétence, qu'elle soit mentale ou physique. Le NA peut aller de 6 à 1. Ainsi, plus un personnage est blessé ou fatigué, moins il est efficace et, là où il était déjà moins bon, il devient médiocre. Le Potentiel d'Action est donc le cœur du système de jeu et tout joueur devra protéger ses points jalousement. Chaque personnage commence les parties avec 40 points s'il est frais et dispos.

POINTS DE VIE

Le PA représente en premier lieu les points de vie. Les blessures sont donc directement soustraites du niveau du Potentiel d'Action actuel. Les effets des pertes massives de PA ne seront pas couverts ici pour simplifier le jeu, mais sachez qu'une perte de 20 points d'un coup est un traumatisme majeur : le jouet est immédiatement cassé et perd le tour suivant à tâter sa blessure, à tituber ou perd carrément connaissance sous le choc. Pour chaque tranche de 10 PA perdus par rapport à son niveau de départ, un jouet subit un effet. Le premier est Taché. Si le jouet est déjà taché, alors il devient Tordu et ainsi de suite :

En récupérant tous ses PA (à raison de 10 par jour de repos), le jouet peut également annuler l'effet le plus grave. Il lui faudra probablement longtemps pour éliminer tous les effets, à moins que beaucoup de temps ne passe entre deux parties.

Certains effets peuvent être annulés en jeu : un jouet peut se laver, tenter de se réparer ou de retrouver ses pièces perdues. Cela annule bien entendu immédiatement l'effet, mais il doit bien entendu commencer par l'effet le plus grave avant de passer aux autres : un jouet cassé, même propre, reste cassé!

L'armure que peut porter un jouet le protège bien sûr des dommages. On retranche la valeur de l'armure aux points de dommages reçus avant tout calcul

FATIGUE

La fatigue diminue le Potentiel d'Action à la fin de l'effort ou de la scène (on parle de scène pour délimiter un même type d'actions ou une action continue. Par exemple : un combat, la fouille d'une pièce, un sprint). Une nuit blanche abaisse le Potentiel d'Action de 8 points au petit matin et un long sprint le diminue d'un point à la fin de la course. Le MJ jaugera la fatigue de chaque action intense en prenant pour règle que si cela laisse le personnage pantelant, c'est qu'il a perdu au moins 1 PA. Evitez de faire soustraire des points d'action pour le moindre effort toutefois, les joueurs auront bien d'autres occasions d'en perdre!

EFFET

Taché Le jouet n'est plus aussi propre, l'enfant pourrait avoir moins envie de jouer avec lui.

Tordu Le jouet est légèrement abîmé, il n'est plus tout neuf.

Sale Le jouet est vraiment très 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 et risquer d'être perdu.

Pièce perdue Le jouet n'est plus complet, il perd une de ses capacités et le pouvoir associé.

Cassé Le jouet est mal en point, l'enfant va probablement l'abandonner et il finira au grenier,

vendu, donné ou jeté.

COMPENSER UN JET RATE

Après avoir jeté les dés et échoué à un jet demandé par le MJ, un joueur peut dépenser des points d'action pour « se rattraper ». Il dépensera, après coup, autant de points que nécessaire pour abaisser le résultat du dé jusqu'au niveau qu'il devait atteindre à raison d'un Point d'action pour un point de résultat.

LES COMPETENCES

Afin de déterminer la valeur d'une compétence, prenez le Niveau d'Action actuel. Les bonus et malus éventuels s'ajoutent. Notez qu'un joueur pourra toujours tenter un jet, on considère qu'il a au moins 1.

Plutôt que de parler en chiffres, les jouets utilisent des niveaux. Ces qualificatifs permettent de plonger les joueurs dans l'ambiance, le MJ les utilisera donc de préférence!

QUALIFICATIFS

1	Pas du tout
2	Pas vraiment
3	Un tout petit peu
4	Un peu
5	Plutôt
6	Vraiment
7	Très
8	Rudement
9	Terriblement
10	Énormément
11	Incroyablement
12	Extraordinairement

DOMMAGE, PROTECTION

Les dommages sont basés sur l'aspect Costaud du personnage et nécessitent de calculer sa Puissance : prenez le Niveau d'Action du personnage et appliquez le modificateur de Compétences Costaud. Vous obtenez une valeur comprise entre 0 et 8.

Les dommages au corps à corps (à main nue ou à l'arme blanche) dépendent de la Puissance et de l'échelle : un coup d'un petit objet en plastique ne fera pas grand mal à un enfant!

DOMMAGES

A main nue

Frapper du poing cause des dommages s'élevant à Puissance.

Frapper du pied : Puissance +1D6

Armes de corps à corps

Couteau : Puissance +1D6*

Sabre, machette et batte : Puissance +1D8*

Hache: Puissance +1D10*

*si l'arme est à la même échelle que l'adversaire. Modifier d'un cran en plus ou en moins les dommages si ce n'est pas le cas avec un maximum de +2 crans.

Armes à feu

Les armes à feu (à rayon et projectiles) causent des dommages qui ne dépendent pas du jouet. Pistolet à bille : portée max 50 m, dommages 1D6 Fusil à pompe du colonel BadBoy (une figurine de 11 cm) : portée max 6 m, dommages 1D6 x 2

Exemple 1 : Tiny réussit à frapper un Akyméride d'un coup de sabre tiré d'une panoplie de déguisement de pirate de Nathan. L'arme est tellement grande qu'elle cause Puissance +1D10 dommages, mais le joueur doit lancer un D10 pour la manipuler.

Exemple 2 : Tiny a reçu un grand coup de 25 points de dommages. Le MJ détermine qu'il s'agit de la patte gauche et qu'elle est donc arrachée. Tiny ne pourra simplement plus utiliser cette patte et pourra même tenter de la recoudre plus tard.

Déterminez au hasard la localisation si nécessaire. Les jouets ne subissent pas de dommages particuliers lorsqu'ils sont touchés à un endroit précis par un coup de 20 points et plus, seule la capacité à utiliser cette localisation est affectée.

Les armures protègent d'une valeur fixe qui se soustrait aux dommages avant d'enlever le résultat du Potentiel d'Action.



Protection/armure:

Vêtements épais, fourrure : 3

Tenue d'astronaute « blindée » en plasti-

que dur: 6

Armure de chevalier en plomb: 8

COUPS CRITIQUES

Un joueur peut tenter une action de manière à obtenir un effet exceptionnel (plus de dommages sur une attaque, effet bien plus important sur les autres actions). Après avoir reçu le type de dé à lancer de la part du MJ, le joueur peut décider de l'augmenter d'un cran. L'effet est alors augmenté d'autant (les dommages sont augmentés de +2, les autres actions ont un effet proportionnellement plus grand).

Exemple: Le joueur qui incarne la peluche Tiny doit faire un jet de Corps à corps au D8. Afin d'augmenter les dommages de 2 points, il décide à la place de lancer un D10 pour son jet. Plus tard, Tiny veut faire une entrée très remarquée dans un bar réservé aux peluches. Le MJ demande au joueur de réaliser un jet d'Impressionner au D6. Le joueur voulant vraiment marquerle coup, décide de lancer 1D8 à la place.

Les joueurs peuvent choisir d'augmenter le dé lancé de plus d'un cran à la fois. Pour chaque cran, les effets sont augmentés d'autant. Les dommages se cumulent et augmenter de 3 crans le dé lancé, ajoutera un bonus de +6 aux dommages.

Lors d'un jet critique, un résultat du maximum du dé est toujours un échec et fait perdre immédiatement 1 PA.

ACTIONS

Les combats dans TINY sont fréquents et la raison d'être même des jouets est de tuer les Akymérides! Les combats sont découpés en tours de jeu, chaque tour dure environ cinq secondes. Chaque personnage peut agir une seule fois et réagir une seule fois dans un même tour (hors exception, voir livre de base).

Lors d'un combat, le personnage qui commence est déterminé en priorité par une suite de valeurs, dans cet ordre :

- Posséder la compétence Agir en premier (et réussir le jet),
- Avoir la plus haute valeur de Compétence Rapide (Potentiel d'Action auquel s'ajoute le modificateur de Compétences Rapide),
- Avoir le plus haut Potentiel d'Action.

Le premier personnage peut alors choisir d'agir une fois (voir la liste des actions cidessous), puis l'on passe au second personnage et ainsi de suite, en prenant en compte les personnages joueurs comme les personnages non joueurs. Les dommages sont résolus immédiatement, un personnage visé pouvant réagir par une esquive, comme expliqué plus bas.

ACTIONS RAPIDES

Voici une liste (non exhaustive) des actions que l'on peut entreprendre en un seul tour de jeu :

Marcher sur 2xE

Courir sur 6xE

Parler ou crier 5 mots (pas un de plus, le MJ comptera les mots particulièrement longs comme 2 mots voire plus)

Entraver un adversaire d'une échelle de taille inférieure ou supérieure d'un cran maximum (l'adversaire a droit à une esquive)

Frapper un adversaire à main nue ou avec une arme blanche (l'adversaire a droit à une esquive)

Sortir ou saisir une arme ou un objet

Tirer sur un adversaire à portée d'une arme de jet, à projectile ou à feu (l'adversaire a droit à une esquive)

Recharger une arme (changer de chargeur, mettre un projectile en place)

Toute action rapide dépendant d'une compétence, avec ou sans jet.

Actions possibles en un tour de jeu

Si le MJ décide de passer à une narration en tours de combat, c'est que l'action se précipite et que le temps devient important. Chaque action compte! Afin de respecter l'échelle de chaque jouet, les distances sont proposées en multiples de l'échelle du jouet (appelée E). Ainsi, 3xE pour un petit jouet de 9 cm représente au maximum 45 cm.

Dans quelques rares cas, le personnage peut réagir spontanément, par pur réflexe. Il s'agit alors d'une action supplémentaire qui s'ajoute à l'action décidée par le joueur et ne la remplace pas. Ces réactions sont naturelles et gratuites. Toutefois, dans certains cas, le MJ pourra les refuser, si le personnage est entravé, par exemple.



LES POUVOIRS

Dans les rêves, les jouets deviennent plus puissants. Ils gagnent en pouvoir ainsi qu'en taille. L'enfant les voit bien plus grand et chaque jouet agit à l'échelle du cran supérieur. Sa taille et son poids suivent ce changement d'échelle. On prendra la taille maximum de la nouvelle échelle.

Exemple : le sergent Bastogne (échelle Petit, taille de 10cm, capable de porter 100g dans la réalité) peut, dans les rêves, est bien plus grand (échelle Moyen, mesure 26cm et porte jusqu'à 500g).

Chaque jouet possède un ou plusieurs pouvoirs qui ne peuvent se manifester que dans le rêve. Seuls les pouvoirs des personnages pré-tirés du kit sont détaillés ci-après :

Tiny

Doudou : Tiny peut abaisser le niveau de peur du rêve à raison de 1 poit de peur enlevé pour 10 PA.

Taille : Tiny peut grandir dans les rêves et atteindre la taille d'un enfant de 10 ans, ses valeurs physiques passent au D10, contre une dépense de 2 PA par tour de jeu.

Sergent Bastogne

Autorité: le sergent est un agent du Coffre et peut désigner un personnage ou jouet comme hors la loi. Il a le droit de l'agresser physiquement et tous les jouets et personnages du rêve sont tenus de le respecter et de lui obéir. Les jouets sous son autorité peuvent agresser d'autres jouets.

Accessoire (arme à feu) : Fusil d'assaut, portée 8m, dommages 1D10.

Accessoire (armure): Protection de 4.

REACTIONS

Voici une liste non exhaustive des réactions possibles :

L'esquive : le personnage peut se jeter au sol pour éviter une ou plusieurs attaques. Il annule totalement toutes les attaques adverses s'il réussit un jet de la compétence Esquive. Esquiver une attaque à main nue ou avec une arme blanche se fait au D6, esquiver un projectile se fait au D8, esquiver une bille rapide, une balle d'arme à feu ou un projectile de très grande taille se fait au D10 à courte portée et au D8 à plus longue portée. Le personnage ne pourra agir qu'après avoir passé le prochain tour à se relever. Tant qu'il reste au sol, il ne peut plus qu'esquiver.

La parade: le personnage peut tenter de bloquer l'attaque adverse avec un objet qu'il tient déjà en main. Il annule une partie des dommages de l'attaque adverse s'il réussit un jet de la compétence Parade (Adroit niveau 2). Parer avec un objet long d'au moins la moitié de sa taille se fait au D6, parer avec un objet «de poing» se fait au D8. On ne peut parer avec un objet plus petit. Les dommages sont annulés à hauteur de la résistance du matériau de cet objet (plastique léger 2, verre 4, plastique solide 5 à 6, bois fragile 6, bois dense 8, métal 12). Le MJ pourra rajouter 2 à 4 points si l'objet est particulièrement résistant ou épais. Si les dommages atteignent ou dépassent cette valeur de résistance, l'objet est brisé en deux sous l'impact, ce qui annule également les dommages en totalité.

Rattraper (se) : le personnage peut tenter de rattraper un objet ou une personne qui tombe à portée de main (s'il doit se déplacer, il ne peut réagir à temps) ou se raccrocher à quelque chose ou quelqu'un s'il tombe lui-même. Il annule la chute s'il réussit un jet de la compétence Réaction.

Eviter : variante de l'esquive, cette réaction ne s'applique qu'à la conduite de véhicule. Le personnage peut tenter d'éviter un obstacle, un projectile ou autre à la toute dernière seconde s'il réussit un jet de Réaction. Le dé se détermine par la vitesse du véhicule. A 10km/h, le jet se fait au D6, à 20km/h, au D8, à 30km/h, au D10, à 40km/h, au D12, à 90km/h et +, au D20.

Mr Brique

Construction : le jouet est composé de plusieurs dizaines d'éléments imbricables de formes et de couleurs différentes. Le jouet peut s'assembler dans presque toutes les configurations possibles, changeant sa forme et son échelle. Chaque transformation lui coûte 5 PA. Sans changement, il conserve son apparence et ses valeurs précédentes. A chaque transformation, le jouet peut choisir parmi une de ces altérations : augmenter ou diminuer ses Groupes de compétences de 1 point, créer des armes à projectiles causant 1D6 points de dommage et portant à 5xE, acquérir une armure de 5 points, se configurer de manière à gagner une compétence de n'importe quel niveau.

Graouzore

Peur : le jouet arbore une apparence intimidante et impressionne les autres jouets et créatures de rêves, qui le craignent et le fuient s'ils ne le connaissent pas. Les Akymérides échappent à ce pouvoir, mais simulent à la perfection la peur si besoin.

Solide : le jouet est extrêmement solide, il est fait d'acier et de plastique ABS. Cela lui confère une armure de 6 points.

Puissant : le jouet est capable de soulever des poids importants et de causer des dommages considérables. Il peut ainsi soulever jusqu'à 5 fois son poids. Le jouet gagne également un bonus de +2 en puissance.

Rainbow

Beauté: le jouet est magnifique et impressionnant, à moins d'être poussées par l'Akyméride ou particulièrement mauvais, les autres jouets et créatures de rêves sont spontanément amicaux et certains tombent même amoureux. Les Akymérides échappent à ce pouvoir, mais simulent à la perfection la passion si besoin.

Rêve: le jouet peut altérer le rêve en imposant son thème pendant une scène contre 6 PA. Il peut ainsi, au choix: changer de lieu tout en gardant sa taille globale (une usine en stade, une pièce en salle de classe), changer l'allégeance d'un personnage des rêves, créer un objet sans pouvoir particulier (pas une arme) à portée de main. Le joueur peut proposer d'autres altérations, soumises à l'acceptation du MJ. Comme grande ligne directive, le pouvoir permet de changer une chose à la fois ou une ambiance.

CONSEILS DE JEU

L'enfant (ici Nathan) est un PNJ mais est le personnage central du rêve lors des aventures. Et pourtant, il doit rester un PNJ et ce sont bien les jouets qui doivent accomplir les actions. Afin de donner envie aux joueurs de prendre les choses en main, le MJ fera agir l'enfant selon son âge de cinq ans : décisions motivées par la couleur ou l'apparence des choses, timidité face aux adultes, envie de se faire un ami de tout autre enfant rencontré, etc. Si les jouets ne prennent pas très vite le rêve en main, ils vont se laisser entraîner dans bien des soucis.

Heureusement, l'enfant écouterales conseils de ses jouets et les suivra en priorité, même s'il faudra parfois le convaincre que les bonbons cachent bel et bien un piège!

Les rêves sont tout sauf linéaires. Le MJ passera d'une scène à l'autre d'une simple phrase faisant usage d'ellipses temporelles, comme par exemple :

- « Le bateau a navigué quelques jours sans encombre avant que... »
- « Après bien des jours de mer... »
- « Le voyage se déroule comme dans un rêve et vous arrivez... »

LA PEUR EN JEU

Nathan, l'enfant que les jouets protègent, est sensible aux fantômes, aux squelettes, aux monstres géants, à la perte de sa famille et de ses amis, à la perte de ses jouets, aux cris et au stress en général. A chaque fois qu'il sera confronté à cette situation, ou à chaque fois que les joueurs en sont témoins (ou éprouvent de la peur ou du stress), le MJ ajoutera 1 point au total de peur. Ce total commence à 0 et doit être connu de tous les joueurs. Idéalement, le MJ conservera un compteur (un dé à 12 faces placé en évidence suffira).

A partir de 6 points de peur (âge de l'enfant + 1), l'Akyméride pourra tenter de réveiller l'enfant en se dévoilant et en l'attaquant ouvertement dans le rêve. Peu importe que la créature touche ou non l'enfant, il se réveille lors de l'assaut et la créature s'incarne sur un jet de D10, si le résultat du jet est inférieur ou égal aux points de peur dépassant 5 (l'âge de Nathan). Ainsi, si le niveau de peur est de 8, l'enfant se réveillera avec le monstre quelque part dans sa chambre sur un jet de 3 ou moins.

Dans tous les cas, si le résultat du jet est un 1, l'Akyméride s'incarnera automatiquement. Lors d'une partie, les jouets doivent tout faire pour éviter que le niveau de peur n'atteigne un total égal à l'âge de l'enfant + 10 car, dans ce cas, l'Akyméride s'incarnera à tous les coups.

Il est possible de rassurer l'enfant, de le faire rire ou de ridiculiser l'Akyméride pour faire descendre le niveau de peur de 1 point, à tout moment.

Le MJ fera en sorte de toujours déclarer l'augmentation du niveau de peur, afin de ne pas le dévoiler d'un coup, à la fin, sans justification. Si le MJ oublie une augmentation et s'en rend compte, il proposera de faire l'augmentation a posteriori, avec l'accord des joueurs.

Quand arrive la fin du rêve, la créature n'a pas le choix : peu importe le niveau de peur, elle attaque l'enfant pour tuer, ce qui le réveillera tout autant que la peur. Si l'enfant est mort dans le rêve, le jet de dé pour l'incarnation est réalisé. C'est le même que précédemment.

Exemple: Le niveau de peur du rêve vient d'atteindre 9 pour Nathan. Le maximum du jet de D10 est donc de 4 si l'Akyméride se dévoile immédiatement. Pour assurer ses chances, il devrait continuer à effrayer l'enfant, au risque de se faire localiser et combattre par les jouets. Si le rêve (le scénario) arrive à sa fin, l'Akyméride peut immédiatement tenter de tuer l'enfant et, s'il y parvient malgré la protection des jouets, tentera le jet de 4 au D10.

IMA MURIO

Une aventure du jeu TINY pour 2 à 5 joueurs

JYNOPJIJ

Mika, l'un des copains de Nathan, a disparu, il est perdu quelque part sur une île, le seul indice que possèdent Nathan et ses jouets est le nom de l'île : Isla Murio.

A LA RECHERCHE DE L'ILE!

Le rêve commence à bord du Vaillant, un galion à voiles impressionnant datant du XVIIIème siècle, bardé de canons et commandé par John Gold. Le pseudo-capitaine est un adulte plus proche du pirate que du marin de sa majesté, tout comme son équipage de mutins. Après avoir jeté l'ancien capitaine par-dessus bord, c'est John qui a pris leur tête, mais ils sont tous prêts à se mutiner à nouveau car tous veulent être « capitaine à la place du capitaine ».

Une mutinerie éclatera assez rapidement et un combat fratricide, marin contre marin, sabre en main, devra être interrompu par la force et réglé par la diplomatie : comme tous veulent être le capitaine, ils n'en finiront jamais. Il va falloir trouver une solution qui plaise à tous (élection, combat pour le plus fort, laisser Nathan devenir capitaine, autre). Car les marins refusent d'aller sur Isla Murio sans un capitaine courageux et John n'est pas le plus brave d'entre eux ! L'île inconnue a une mauvaise réputation.

Pour découvrir où se trouve cette île, le navire abordera d'autres bateaux ou fera escale pour enquêter. Dans les recherches et surtout lors des négociations, les jouets vont pouvoir aider Nathan. La première rencontre en mer se fait avec un personnage louche, que le MJ choisira dans la liste. Ensuite, puisque le Port des Larmes Rouges est à portée, ce sera une escale pour aller enquêter dans les tavernes.

RENCONTREJ

Choisissez 2 rencontres dans cette liste pour une partie courte :

Le capitaine Agrafe qui est persuadé que Nathan est un des enfants perdus et saura retrouver l'île merveilleuse de ses ennemis quitte à enlever l'enfant.

Jack Carotte est un peureux qui connaît l'île mais refuse de remettre le pied sur un bateau et donnera ses directions depuis la terre avec des pigeons voyageurs.

Le second Plinthe et sa carte au trésor qui est le seul endroit où il veut aller, quitte à mentir pour s'embarquer.

Le capitaine Eskimo et son équipage de pingouins à bord d'un navire rempli de glace.

Après avoir rencontré des capitaines tous hauts en couleur, mais dont aucun ne sera parfait pour l'emmener jusqu'à l'île, Nathan recevra un message louche, enroulé autour d'une flèche d'indien. Le message donne rendez-vous dans la cave de la cabane des 3 pendus. Personne n'ose s'y rendre car elle serait hantée. Le cartographe indien Flèche des Mers connaît bien Isla Murio et proposera ses services si vraiment aucun autre personnage n'a séduit les jouets. Nathan adore les indiens justement...

L'Akyméride transforme le rêve au fur et à mesure : des personnages louches et aux regards menaçants traînent à bord, dans la cale ou sur le pont de nuit, sur les navires croisés ou dans les ports. Certains invitent Nathan à leur bord, mais avec des intentions malhonnêtes comme l'abandonner en pleine mer, sur une île minuscule, le faire ramer dans la cale ou encore l'emmener dans des pays exotiques loin de chez lui et de son ami. Nathan commence cette phase du rêve en ressentant la joie d'aller à l'aventure sauver un copain, d'être une sorte de pirate luimême et cela influe sur les jouets également (tous se retrouvent avec des accessoires à leur échelle : bandeau sur l'œil, sabre, jambe de bois, tricorne, longue-vue).

ISLA MURIO OU L'ILE DES PIRATES AU DRAPEAU A TETE DE MORT

Des pirates naviguent au large de l'île et sont prêt à défendre leur territoire. Le combat au canon et l'abordage sont inévitables. Quelques pirates (2 ou 3 selon le nombre de joueurs) vont même engager Nathan dans un combat épique. Sans l'intervention des jouets, le combat continuera très longtemps, les forces étant équilibrés et de nouveaux marins et pirates faisant leur apparition dès que le besoin s'en fait sentir. Le MJ n'hésitera pas à impliquer les joueurs pour qu'ils ne restent pas coincés dans un combat sans fin.

Il vaudra bien mieux profiter de la cohue pour descendre une chaloupe et rallier l'île pendant que l'équipage du bateau occupe les pirates. L'Akyméride transforme le rêve : Les pirates pourraient capturer Nathan pendant l'abordage et le terrible capitaine Barbe Longue vouloir le torturer pour le faire parler.

Indice sur l'Akyméride : un panache d'eau recrachée par une baleine ou un cachalot est visible de temps à autre près du bateau des pirates. La créature est bien trop intelligente pour se laisser voir plus que ça ou se laisser approcher. Nathan vit cette phase du rêve en ressentant de la colère : tout échoue, son sabre casse, les pirates se moquent de lui, la chaloupe est terriblement grande et peu manœuvrable, la tempête gronde et la pluie est glaciale.

MIKA EST SAUVE!

Arrivé à terre, le petit groupe retrouvera Mika attaché au seul cocotier de la minuscule île de sable blanc, sans surveillance. Mika est devenu un pirate et ne veut pas partir avec Nathan, il va falloir le raisonner ou l'emmener de force. Les navires étant toujours bloqués en plein conflit; pour quitter l'île, il faudra improviser. Le sous-marin des pirates, construit de bric et de broc et peu gardé, peut être volé facilement. Il n'est pas simple à piloter et il faut être plusieurs pour actionner les énormes commandes en même temps.

L'Akyméride transforme le rêve: le sousmarin se remplit de serpents, de moustiques énormes et de choses gluantes et noires qui sucent le sang. Impossible de poser la main sur une commande, de s'asseoir ou de se reposer sans tomber sur ces parasites. Nathan commence cette phase du rêve en ressentant de la peur quand le sous-marin menace de couler, lorsque des fuites se déclarent et arrosent tout le monde, ou quand le feu se déclenche à bord suite à l'impact d'un tir de canon en croisant, au large, des pirates.

HOME SWEET HOME

Le retour à la maison des parents est d'autant plus facile que le pavillon est entouré d'eau : c'est devenu une île à part entière. Le groupe a tout juste le temps d'entrer pour se reposer et constater la disparition de tout le monde. Les pirates ont suivi Nathan sur le dos d'un énorme cachalot blanc, insensible à toute attaque en surface et qu'il va falloir détruire avec les torpilles du sous-marin.

L'Akyméride transforme le rêve : La maison est vide, bien plus grande qu'avant, toute la famille a été capturée et est ficelée sur le dos du cachalot vicieux. Le cachalot commence à faire s'effondrer la maison en frappant dessus, alors que tout le monde est dedans, c'est bien entendu l'Akyméride. Comme il s'agit de la fin du rêve, la créature n'a pas le choix : peu importe le niveau de peur, elle se dévoile et attaque. Tuer l'enfant le réveillera tout aussi bien que la peur!

Si tous les jouets sont incapacités, ou si le jet de peur est réussi, Nathan se réveille de peur avec l'Akyméride incarné qui prend immédiatement une nouvelle forme, pour se cacher. Si le temps de jeu le permet, les jouets peuvent tenter de l'arrêter dans la chambre sans se faire voir de l'enfant. Sinon, la créature s'enfuit par la porte et vers le salon, alors que les parents, réveillés, viennent voir ce qui se passe. Il faudra retrouver et détruire le monstre la prochaine partie, sinon il reviendra attaquer Nathan pour le tuer...

VALEURS

Nathan

Enfant de 5 ans, mesure 1 m 10 et réalise tout ses jets avec une valeur de 5 au D12. Nathan n'a encore aucune compétence. Il possède 50 PA.

Les Mutins

Les marins du Vaillant, sont des adultes de petite taille (1 m 40) et à l'échelle Géant seulement, qui réalisent tous leurs jets avec une valeur de 7 au D12. Ils savent se battre avec des armes blanches et naviguer. Ils possèdent 20 PA.

Les Pirates

Les kidnappeurs de Mika sont des adultes de petite taille (1m 40) et à l'échelle Géant, qui réalisent leurs jets avec une valeur de 7 au D12. Ils savent se battre avec des armes blanches et naviguer. Ils possèdent 20 PA.

Le Cachalot

La bête possède des nageoires comportant un espace entre le radius et le cubitus (distinctif des Akymérides). Il s'agit d'une énorme bête, réalisant ses jets avec une valeur équivalente au niveau de peur, au D12. Elle est absolument insensible à toute attaque en surface, sa peau est trop épaisse. Il possède 50 PA.

Mika

Enfant de 5 ans, mesure 1 m 05 et réalise tout ses jets avec une valeur de 4 au D12. Mika n'a aucune compétence. Il possède 30 PA.

Tir de canon

Portée 120 m, dommages de 1D20.

Torpille

Portée 900 m, dommages de 1D12.

PUISSANCE ECHELLE MON TAILLE MATIERE JOUET

Peluche Peluche Moyen 25 cm TINY

ETAT DU JOUET CASSE SALE TACHE PIECE PERDUE TORDU

ETAT DU JOUET

Rainbow Licorne 15 cm

MON

JOUET TAILLE

TACHE

TORDU SALE CASSE

PIECE PERDUE

Plastique

MATIERE ECHELLE PUISSANCE

Petit

-

RAPIDE

COSTAUD

UN PEU

UN PEU

FULE PLUTOT - Mémorisation - Se souvenir

- Déduction

COSTAUD PLUTOT 1+

- Pousser/tirer - Soulever

- Réaction

RAPIDE VRAIMENT

FOTE

-

- Sprint

- Course

- Déduction

- Etiquette

7

- Défoncer

SOLIDE

ADROIT

UN PEU

MIGNON

1+

ADROIT

--

SOLIDE

PLUTOT

- Séduction

- Corps à corps

PLUTOT

- Discrétion

- Sang froid

- Baratin/

persuasion

- Menacer

- Corps à corps - Saut

- Séduction - Baratin/

NONDIN UN PEU

persuasion

POUVOIRS

NOTE

vue et un tricorne

pour ce rêve.

- Chercher

Porte une longue-

LUCIDE

-

PLUTOT

abaisser le niveau

Doudou: peut

POUVOIRS

de peur du rêve

pour 10 PA.

impressionnant, les Beauté: le jouet est magnifique et autres sont amicaux.

thème pendant une Rêve : le jouet peut scène contre 6 PA. altérer le rêve en imposant son

PLUTOT

LUCIDE

NOTE

sur l'oeil droit et un Porte un bandeau tricorne pour ce

rêve.

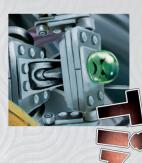
ans contre 2 PA par

tour de jeu.

d'un enfant de 10

atteindre la taille dans les rêves et

Taille : peut grandir



UN PEU

Réaction

- Se souvenir

Mémorisation

PLUTOT

Mécanique

PLUTOT

RAPIDE

E

FUTE

COSTAUD

PUISSANCE MATIERE ECHELLE TAILLE JOUET MON Mr Brique Minus. à Moyen Plastique Construction 1 à 25 cm

PIECE PERDUE CASSE

ETAT DU JOUET TORDU TACHE JALE

TAILLE JOUET MOM

MATIERE Sgt Bastogne

Soldat Petit Plastique $10 \, \mathrm{cm}$

PUISSANCE

ECHELLE

ETAT DU JOUET

PIECE PERDUE CASSE TORDU TACHE JALE

COSTAUD

PLUTOT

RAPIDE

UN PEU

UN PEU

FUTE

- Réaction Course
- Sprint

premier - Agir le

PLUTOT

Volonté

- Sang froid

SOLIDE

ADROIT

Armes à feu

UN PEU

Corps à corps

Discrétion

Esquive

- Grimper Explosifs

est un agent du Coffre.

1D10. 8m, dommages d'assaut, portée Accessoire : Fusil

tion de 4. Accessoire: Protection lui coûte 5 PA. Chaque transformaet son échelle. changeant sa forme rations possibles, toutes les configubler dans presque jouet peut s'assem-Construction : le

> Ecouter Chercher

UN PEU

sur l'oeil gauche Porte un bandeau

pour ce reve.

LUCIDE

ZOTES

POUVOIRS

POUVOIRS

copier

Contrefaçon/

VRAIMENT

+

LUCIDE

Autorité : le sergent

Chercher

Stratégie

Porte un sabre et

3 3

MIGNON

UN PEU

UN PEU

JOLIDE

+

ADROIT

VRAIMENT

UN PEU

MIGNON

corps à corps

- Armes de

Impressionner

- Armes de jet

 Manipulation Corps à corps

MOTES

un tricorne pour ce



RAPIDE

COSTAUD

VRAIMENT Défoncer

FUTE UN PEU

- Agir le premier

- Course - Sprint

MIGNON

ADROIT

SOLIDE

PLUTOT

- Impressionner

- Corps à corps - Esquive

- Menacer - Sang froid

NOTES Le jouet porte une fausse jambe de bois pour ce rêve.

LUCIDE

+

PLUTOT - Chercher

- Ecouter

- Suivre une piste - Flair

POUVOIRS

Peur: le jouet

impressionne.

Solide: armure de 6 pts.

Puissant: le jouet jusqu'à 5 fois son poids. peut soulever

CREDITS

TINY est un jeu de Frédéric Dorne ©JDR Editions 2017.

Le jeu est en souscription jusqu'au 18 juillet 2017 sur : https://fr.ulule.com/tiny-jdr

Suite au succès de la souscription, les illustrations internes seront toutes en couleurs.

Retrouvez-nous sur notre site Internet: www.jdreditions.com

