

GREG COSTYKIAN
WARREN SPECTOR



Halloween
Concept

PRÉSENTE

LE JEU DE RÔLE
DANS L'UNIVERS
DES CARTOONS

TOON[®]



SOUS LICENCE
STEVE JACKSON
GAMES

TOON®

LE JEU DE RÔLE DANS L'UNIVERS DES CARTOONS

Par Greg Costikyan
Développé par Warren Spector

Édité par Halloween Concept sous licence Steve Jackson Games

Adaptation française :

Tristan Lhomme

Relecture :

Bertrand Caillé et la citrouille magique

Couverture :

Kyle Miller

Illustrations intérieures :

Kyle Miller et Pierre Lepivain

Matériel additionnel :

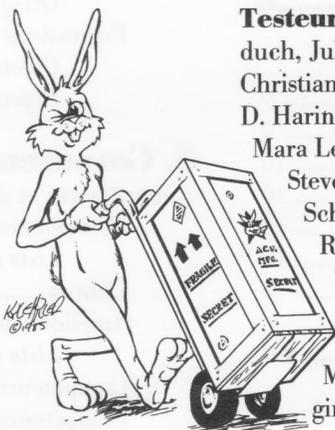
Joseph J. Anthony, Caroline Chase,
William Herz, Steve Jackson,
Kyle Miller, Gerald Swick
et Allen Varney

Idées absurdes supplémentaires, tables et gadgets :

Chad Duncan, Russel Grant Collins,
Dave Sals et Andy Egan

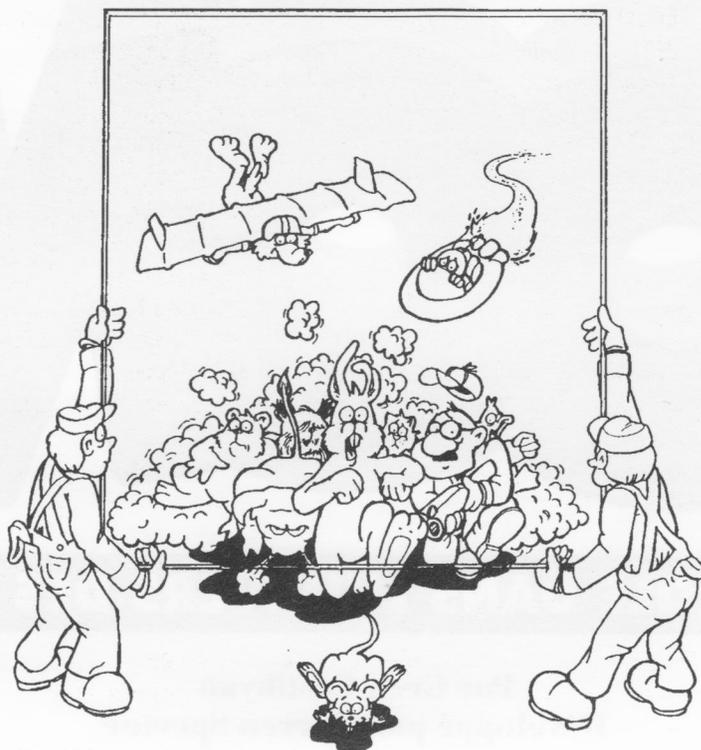
Autres illustrations ridicules :

Carl Anderson



Testeurs : Aaron Allston, Matthew Bachopen, Norman Banchuch, Julie Chandler, Mark Chandler, Caroline Chase, Gary Christiansen, Blake Ellman, Jerry Epperson, Ray Greer, Scott D. Haring, Eric Jablow, David Ladyman, Creede Lambard, C. Mara Lee, Robert Bryan Lipton, Roberta Miller, David Noel, Steve Petersen, Barbara Poulter, Wallace Poulter, Dr. Alan Schurman, Matt Schurman, Bud Simons, Carl Skutsch, Richard Steinberg, Bruce Sterling, Nancy Sterling, David Thompson, Stephen W. Tihor, Edd Vick, Bobb Waller, Bill Wallace, Sally Wallace... les cinglés de **Toon** sur le BBS Illuminati, et quantité d'autres personnes. Merci aussi à tous ceux qui ont joué avec l'édition originale de **Toon** et qui ont fait des remarques idiotes!





1. Bienvenue dans Toon ! 4

Note aux rôlistes expérimentés 5

2. Qu'est-ce que c'est que ce jargon ? 6

(les définitions. Un chapitre **très court**)

Dés 7
 Personnages 7
 Caractéristiques 7
 La feuille de personnage 7

3. C'est parti 8

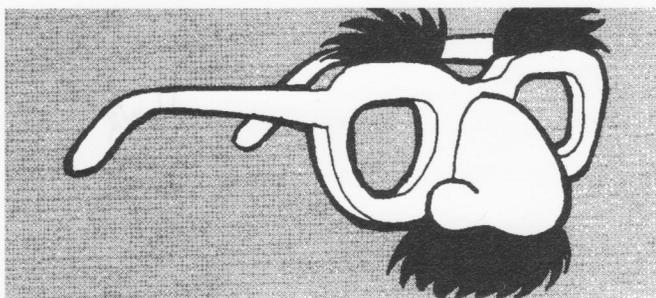
(qui a besoin d'une tonne de règles ?

Entrons tout de suite dans le vif du sujet !)

Compétences 9
 Combat 9
 K.O. 10
 Autres compétences 10
 Points d'intrigue 12
 Le Réalisateur 12
 Pour le Réalisateur uniquement 13

Les Jeux Zoolympiques 14

(une aventure courte et stupide,
 pour vous mettre dans l'ambiance)



4. Créer des personnages de dessin animé 18

(vous pouvez, vous aussi, devenir une star !) 19

Créer un personnage 19
 Caractéristiques 19
 Points de vie 19
 Description 19
 Table des espèces 19
 Ennemis naturels 20
 Croyances & Objectifs 20
 Table des espèces absurdes 20
 Occupations 21
 Possessions 22
 Objets "raisonnables" 23
 Objets inhabituels 23

5. Comment tout faire 24

(Compétences et délires pour tous usages)

Compétences 25
 Liste des compétences 25
 Délires 26
 Améliorer les compétences et les délires 26
 Liste des délires 26
 Compétences de Muscle 27
 Compétences de Zip 29
 Compétences de Cerveille 31
 Compétences de Pêche 34
 Les délires 36
 Délires à usage unique 42
 Délires personnalisés 42
 Délires utilisables sur autrui 43

6. Le dur métier de Réalisateur ... 44*(Comment devenir le Cecil B. De Mille des tables de Toon et, plus simplement, un Grand Joueur)*

Généralités	45
<i>S'orienter</i>	45
Oh oh ! Je ne m'attendais pas à ça !	46
<i>Effets sonores</i>	46
Logique illogique	47
Cause et effet	47
<i>Éléments cartoonesques</i>	47
Coïncidences	48
Être Sidéré	48
Les personnages et les "vrais" animaux	49
Objets inanimés	49
Panneaux	50
Se déplacer dans le temps de Toon	50
<i>Objets cartoonesques</i>	50
Distribuer les points d'intrigue	51
Le Réalisateur parfait	52
Pas de panique !	53
<i>Qu'y a-t-il dans la bouteille ?</i>	53
Écrire des cartoons	54
Être un grand joueur	55
Le fondu final	55

7. Les aventures56*(tout ce qu'on espère, c'est que vous vous amuserez autant à les jouer que nous à les écrire !)*

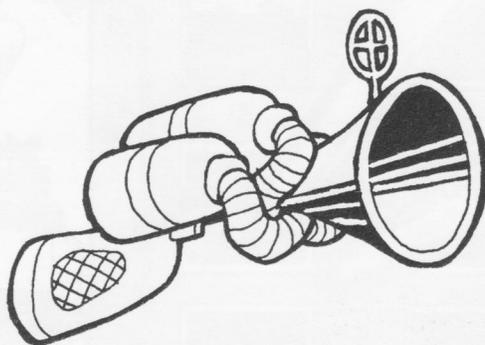
Que dire aux joueurs ?	56
Le retour des Jeux Zoolympiques	57
L'enlèvement de la princesse	58
L'odieux oiseau oiseau	59
De vampire en pire	66

8. Le générateur d'aventures76*(il ne vous faut que des dés et une absence totale d'inhibitions)***9. Où aller ? 82***(quelques endroits absurdes à faire visiter à vos personnages)*

L'usine robot	83
La boulangerie	84
Le magasin de costumes	85
Le zoo	86
<i>Les chats noirs</i>	86
La quincaillerie	87
La maison hantée	88
<i>Génies en bouteilles</i>	90
Les fantômes	90
Le far west	92
La foire	94
L'Espace Infini	97
L'Espace Proche	97
L'Espace Lointain	97
La Station Spatiale Zéro Virgule Zéro Un	98
<i>Martiens et autres extra-terrestres</i>	100

9. Les stars 102*(certains de nos personnages préférés)***10. Tables absurdes 108***(lancez les dés et criez TRÈS FORT)*

Crises	108
Choses qui tombent du ciel	109
Objets/animaux	109
Pièges	100
Déguisements ratés	111
Espèces vraiment stupides	111
Hypnoses ratées	112
Espèces incroyablement stupides	113
"Appelez-moi un taxi !"	113
Changements de forme ratés	114
Contenu des bouteilles	114
Téléportations aléatoires	115

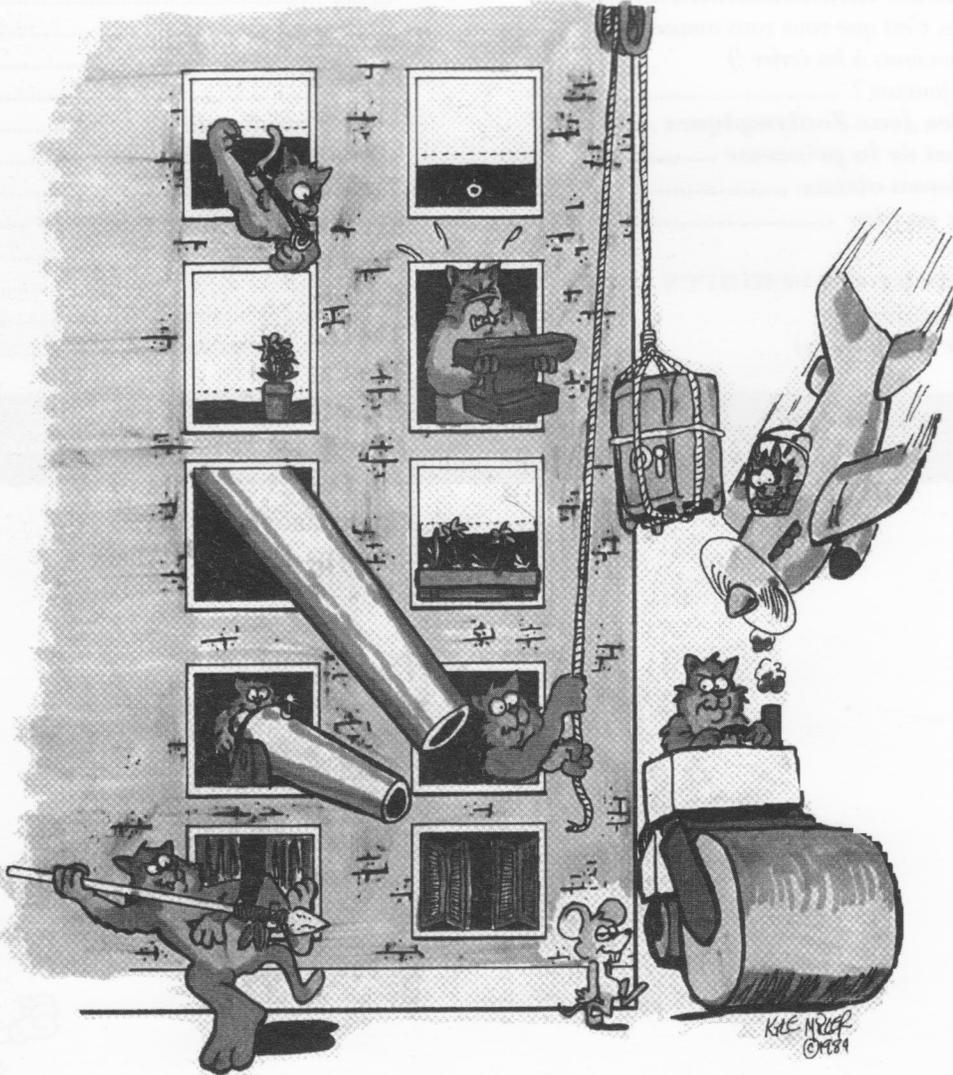
Index 116**Feuille de personnage 120**

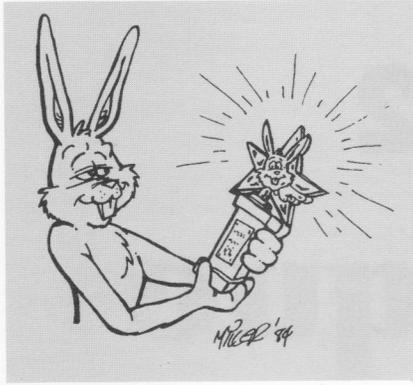
4

Chapitre 1

Bienvenue dans *Toon* !

Toon se déroule dans le monde dément des dessins animés. Ici, tout peut arriver. Les lois de la physique ne s'appliquent que quand vous vous souvenez de leur existence. Les chats, les souris, les lapins, les canards et ainsi de suite parlent tous comme vous et moi. Ils passent leur temps à comploter les uns contre les autres, à se faire exploser, à s'entre-dévorer et à commettre toutes sortes de méfaits divertissants. Mais *personne ne meurt jamais*. Voilà tout ce que **Toon** met à votre portée !





Ce livret contient tout ce qui est nécessaire pour créer des héros de cartoons. Après l'avoir parcouru, vous serez en mesure de jouer tous les personnages dessinés que vous avez pu voir dans les films ou à la télévision. Et, surtout, vous pourrez créer votre propre personnage et vos propres aventures !

Toon est un jeu de rôle. Il se peut que vous soyez déjà familier avec ces jeux où l'on "fait comme si". Si c'est le cas, laissez tomber ce chapitre et passez directement au suivant. Si vous n'êtes pas sûr de savoir ce que sont les jeux de rôle, continuez à lire.

Dans un jeu de rôle, vous prenez l'identité d'un héros, d'un pirate, d'un pilote de vaisseau spatial, exactement comme quand vous étiez enfant. La différence est qu'ici, il y a des règles. Celles-ci peuvent être simples (c'est le cas ici – en fait, elles peuvent difficilement être plus simples que dans **Toon**) ou remplir plusieurs gros volumes. Cela n'a aucune importance. L'essence du jeu de rôle reste la même : "faisons comme si".

Il faut être au moins deux pour jouer à **Toon**. Un groupe de trois ou quatre amis est encore préférable. L'un des joueurs, le *Réalisateur*, dirige la partie. Il explique aux autres joueurs dans quel sorte de dessin animé ils se trouvent,

quelles autres créatures y vivent et ce qui se passe. Le *Réalisateur* peut utiliser l'un des scénarios qui se trouvent dans le livret. Les *Metteurs en Scène* expérimentés créent leurs propres aventures.

Les autres joueurs, quant à eux, assument le rôle d'un seul personnage. C'est ici qu'apparaît la notion de *jeu de rôle*; Le *Réalisateur* décrit le décor et les événements qui s'y déroulent. Chaque joueur réagit au fur et à mesure, décrivant ce que fait son personnage. Le *Réalisateur* décide des conséquences des actions des joueurs et décrit la situation qui en découle. Les joueurs réagissent... et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'histoire.

C'est tout ce qu'il y a à faire !

Note aux rôlistes expérimentés

Toon n'a guère de points communs avec les jeux dont vous avez l'habitude. Dans la plupart des JdR, il faut préparer ses actions, les planifier, penser avant d'agir, s'assurer que son personnage survit, s'améliore, devient plus puissant, etc.

OUBLIEZ TOUT ÇA.

La survie ? Pourquoi faire ? Vous ne pouvez pas mourir. Donc, vous n'avez rien à perdre en fonçant droit devant vous, juste parce que cela vous semble amusant.

Penser avant d'agir ? Impossible. Si vous prenez du temps pour réfléchir à chacune de vos actions, le jeu va ralentir et personne ne s'amusera plus. Dans une partie de **Toon**, l'action doit

être rapide – follement rapide. Souvenez-vous que vous êtes censé être un personnage de dessin animé. Où et quand avez-vous vu un personnage dessiné faire quelque chose de logique ? **AGISSEZ** avant de **PENSER**.

Toon présente une autre différence avec les jeux de rôle ordinaires : votre personnage peut être faible, stupide ou lamentable en tout, cela n'a aucune importance. Ce n'est pas parce que vous avez des caractéristiques faibles que votre personnage est mauvais. *Échouer* ajoute beaucoup à l'intérêt du jeu... parce que quand vous échouez, en général, il se produit toutes sortes de choses absurdes et intéressantes ! Les "mauvais" personnages sont donc aussi amusants -voire davantage- que les "bons" personnages.

Donc, en résumé :

**OUBLIEZ TOUT
CE QUE VOUS SAVEZ
SUR LES JEUX DE RÔLE**

et
**AGISSEZ
AVANT
DE PENSER.**



6

Chapitre 2

Qu'est-ce que c'est que ce jargon ?

Les jeux de rôles ont leur propre langage. "Caractéristiques", "compétences", "lancez 2d+2". Qu'est-ce que cela veut dire ? Expliquons quelques termes.



Dés

Tout ce dont vous avez besoin pour jouer à **Toon** est une paire de dés à six faces (les bons vieux dés cubiques qui se trouvent dans n'importe quel jeu normal). Vous lancerez parfois un dé, parfois deux ou trois. Dans certains cas vous devrez lancer plusieurs dés et *ajouter* un au résultat. Cela se dit, par exemple, "lancer 2 dés plus 1" ou "2d+1".

Parfois, vous devez faire un jet de "Dizaines-et-Unités". Cela signifie que vous prenez un dé et que vous dites "celui-ci représente les dizaines". Plus vous en lancez un autre, en disant "celui-là représente les unités". Au lieu d'additionner les résultats, comme vous le faites d'habitude, vous les lisez l'un après l'autre. Par exemple, si votre premier dé donne 4 et votre second 3, vous



avez fait 43 (et pas 7 !). Un conseil : prenez deux dés de couleurs différentes, et gardez toujours le même pour les dizaines. Un jet de Dizaines-et-Unités vous donne un résultat allant de 11 à 66, ce qui peut être pratique quand vous déterminez un objet dans une longue liste (les tables absurdes qui se trouvent dans ce livret, entre autres).

Personnages

Le mot "personnage" désigne tout individu participant à l'histoire du Réalisateur. Il y a des Personnages-Joueurs et des Personnages-Non Joueurs. Un



Personnage-Joueur (PJ, en abrégé) est contrôlé par... un joueur. Qui l'eut cru, hein ? Quant aux Personnages-Non Joueurs (PNJ), c'est au Réalisateur de les faire "vivre".

Caractéristiques

Chaque personnage est défini par quatre *caractéristiques* - des nombres qui décrivent ses capacités de base. Ce sont le Muscle, le Zip, la Cerveille et la Pêche.

Le *Muscle* est tout simplement la mesure de la force de votre personnage. Le *Zip* recouvre la vitesse, la vivacité,

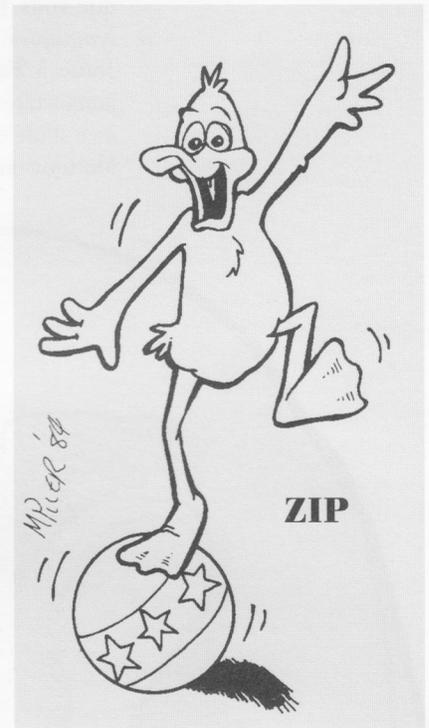


la dextérité et la coordination. La *Cerveille* porte bien son nom - elle mesure l'intelligence, les connaissances et toutes ces sortes de choses. Et la *Pêche* indique à quel point votre personnage est sûr de lui. Un personnage qui a beaucoup de Pêche est capable de commettre les pires bêtises, avec en prime la certitude d'avoir raison. Vous apprendrez à calculer les caractéristiques au Chapitre 4.

La feuille de personnage

La *feuille de personnage* est un formulaire où vous notez tout ce qui concerne votre personnage. Au début de la partie, le Réalisateur en donne une copie à chaque joueur. Elle se trouve page 119. Vous pouvez la photocopier, tant que c'est pour votre usage personnel. Vous y inscrirez toutes les informations nécessaires pour bien jouer votre personnage. Le Réalisateur a le droit de regarder la feuille de personnage d'un joueur quand il le désire. Les joueurs peuvent se montrer leurs feuilles de personnages les uns aux autres... mais n'y sont pas obligés !

Voilà pour les définitions. Le délire peut commencer.



Chapitre 3

C'est parti

Pour accélérer votre parcours vers la joyeuse absurdité d'une vraie partie, voici quelques règles de base, et une aventure d'initiation : les Jeux Zoolympiques. Lisez ces deux chapitres et vous pourrez commencer à jouer tout de suite avec les personnages "tout prêts" des pages 102-107. **Toon** contient bien d'autres éléments, mais cette aventure vous fera découvrir l'esprit du jeu, vous montrera comment fonctionne l'essentiel de ses mécanismes et vous apprendra à lire une feuille de personnage, entre autres données utiles. Maintenant, invitez une paire de bons amis, si possible aussi cinglés que vous. L'un de vous trois servira de Réalisateur pour les *Jeux Zoolympiques*. Les deux autres joueront l'un des personnages pré-tirés. Jouer à **Toon** pour la première fois est facile, même si vous n'avez jamais tâté des jeux de rôle auparavant. Tout ce dont vous avez besoin à ce stade est d'en savoir un peu plus sur les compétences et le rôle du Metteur en Scène.

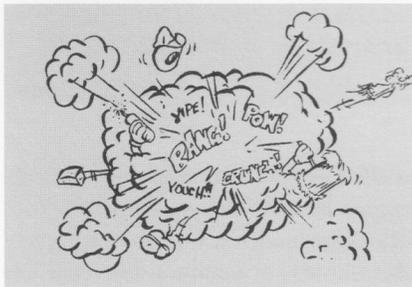


Compétences

Vous vous servez de vos compétences pour agir sur les autres personnages. Ceux-ci utilisent les leurs pour agir sur vous. Certaines compétences peuvent opérer sur des objets inanimés (rochers, lampadaires, murs, etc.). La plupart du temps, les rochers, lampadaires, murs, etc., ne ripostent pas quand on s'attaque à eux. Ceci dit, dans **Toon**, on ne sait jamais.

Il existe 23 compétences. Chacune se voit assigner un nombre, ou *niveau*, entre 1 et 9. Cela indique votre maîtrise de la compétence.

Plus votre niveau est élevé, meilleur



Combat

C'est l'une des compétences les plus importantes pour les *Jeux Zoologiques* (et, pour être franc, dans **Toon** en général). Cette compétence sert... eh oui, à combattre un autre personnage ! Si deux personnages veulent se battre, il font tous les deux un jet sous leur compétence de Combat.

S'ils réussissent tous les deux leurs jets, il ne se passe rien. Les deux coups ont manqué ou s'annulent.

S'ils ratent tous les deux leurs jets, il ne se passe rien non plus. C'est également manqué.

Mais si l'un des personnages réussit son jet et que l'autre le rate, celui qui a réussi atteint l'autre et lui fait subir des dommages.

La notion de "dommages" sera expliquée dans un petit moment.

Une minute.

Et si votre personnage ne veut pas se battre ? Pas de problème. Tout ce que vous avez à dire est : "j'essaye de me mettre à l'abri". Bien entendu, ce n'est pas si simple. Votre adversaire peut profiter du moment où vous lui tournez le dos pour tenter un dernier jet de Combat. S'il le réussit, vous êtes touché une dernière fois avant de vous enfuir, et vous subissez des dommages.

vous êtes. Pour réussir à utiliser une compétence, vous devez obtenir un score *inférieur ou égal* à votre niveau avec deux dés. Cela s'appelle "faire un jet sous" une compétence.

Par exemple, si vous voulez lancer une fléchette dans une cible, vous ferez un jet sous votre compétence Lancer. Si vous avez une compétence en Lancer de 6, vous devez faire 6 ou moins pour toucher la cible. Il n'y a ni fléchettes ni cibles dans les *Jeux Zoologiques*, mais ne vous faites pas de souci ! Avant que le champion ne soit choisi, vous aurez l'occasion de lancer toutes sortes

d'ustensiles - sur quantité de cibles !

Faire avec succès un jet sous une compétence s'appelle "réussir son jet". Si vous avez un niveau de compétence de 6 et que vous faites 6 ou moins avec les dés, vous avez réussi votre jet. En clair, vous êtes parvenu à accomplir ce que vous cherchiez à accomplir. Si vous faites plus de 6... c'est raté. Dommage pour vous !

Souvenez-vous : un niveau élevé dans une compétence est une bonne chose. Mais un niveau faible n'est pas particulièrement *mauvais*. Cela signifie juste que vous allez échouer plus souvent.

Combat

(Max attaque)

Regardons ensemble la compétence de Combat qui se trouve sur la feuille de personnage de Max le Mulot (page 16). Max a une compétence de Combat de 8, ce qui signifie que c'est une sacrée brute. Et maintenant, examinons la feuille de Fred le Bouledogue (page 16). Fred a l'air d'un dur, mais sa compétence est dérisoire : juste 4. Que de la gueule ! Fred n'est pas un très bon combattant. Il lui faudra probablement penser à d'autres moyens pour obtenir ce qu'il veut.

Max se sent de mauvaise humeur aujourd'hui. Il fonce sur Fred et lui balance un bon coup dans les babines. Bien entendu, la bagarre éclate. Le Réalisateur demande à Max et à Fred de faire chacun un jet sous leur compétence de Combat. Au premier essai, Fred fait 9 et Max 10. Ils ont tous les deux manqué leur coup (les résultats des deux jets sont supérieurs à leurs compétences respectives). Personne ne subit de dommages (le résultat aurait été le même s'ils avaient tous deux *réussi* leurs jets de Combat).

Nos deux héros ont bien l'intention de continuer à se taper dessus. Ils refont donc un jet. Cette fois, Fred fait 6 (raté !) et Max 3 (réussi !). Max a touché Fred. Le joueur de Max lance un dé pour déterminer



quelle quantité de dommages il inflige au pauvre Fred. Il fait 6. Aie ! Fred enlève 6 à son total de Points de Vie, qui était de 8. Il ne peut plus subir que 2 points de dommages avant d'être K.O.

SUBIR DES DOMMAGES

Lorsque vous touchez un autre personnage (ou que vous l'écrasez, le faites exploser ou le poussez par la fenêtre, peu importe), vous lui faites subir des dommages. La quantité de dommages subis est déterminée en lançant un dé (ou plusieurs, parfois, en fonction des circonstances). Le résultat du dé est le nombre de *points de vie* perdu par l'autre personnage.

Ah ? Et qu'est-ce que c'est, les points de vie ? Eh bien, les points de vie sont

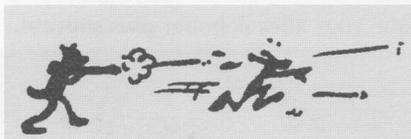
la mesure de la quantité de dommages que peut encaisser votre personnage. Tous les personnages commencent la partie avec un certain nombre de points de vie. Au cours d'une aventure, vous



risquez de vous battre, de tomber du haut d'une montagne (voire de recevoir une montagne sur la tête !). Vous allez être blessé, écrasé, mutilé, découpé, tronçonné, ébouillanté et peut-être privé de dessert.

Heureusement que vous ne pouvez pas mourir !

Chaque fois qu'il vous arrive quelque chose de désagréable, vous risquez d'être blessé ("de subir des dommages"). Lorsque cela se produit, vous soustrayez quelques points de vie de votre total. Lorsque tous vos points de vie ont été dépensés, vous êtes *K.O.*



K.O.

Dans le monde des dessins animés, personne ne meurt jamais. On se contente d'être *K.O.* Lorsque vous subissez plus de points de dommages que vous n'avez de points de vie, vous êtes *K.O.* C'est fâcheux, mais pas catastrophique.

Dans les dessins animés, il arrive toutes sortes de choses épouvantables aux personnages, mais ils sont toujours frais et dispos pour la scène suivante. Dans *Toon*, les personnages *K.O.* reviennent en jeu après être restés silencieux pour trois minutes. Allez, ça vaut le coup qu'on le répète :

Un personnage *K.O.* n'est pas mort, il est juste hors-jeu pour trois minutes. Si vous êtes seul avec votre Réalisateur, laissez tomber les trois minutes, qui ne feraient que ralentir le jeu, et continuez simplement à jouer.

Après trois minutes, vous entrez de nou-

Subir des dommages & être mis K.O.

(Fred prend la pâtée)

Regardons une nouvelle fois la feuille de personnage de Max le Mulet. Après les mots "Points de Vie", nous voyons "12". Cela signifie que Max peut subir 12 points de dommages avant d'être *K.O.* Et maintenant, voyons Fred. Il a 8 points de vie. Avec ces informations en tête, revenons au combat de la page précédente :

Quand nous avons quitté Max et Fred, Max venait de faire subir 6 points de dommages à ce pauvre Fred. On enlève six aux huit points de vie de Fred. Il ne lui en reste plus que deux. Après une autre série de jets de Combat, Fred obtient 11 (raté), et Max réussit avec un 2 (le rongeur répugnant triomphe encore !). Fred encaisse un autre dé de dommages. Cette fois,



Max fait 4. Fred a subi un total de dix points de dommages (6 + 4, on est bien d'accord ?). Il ne pouvait en supporter que huit. Il est donc *K.O.* Le joueur de Fred doit rester silencieux pendant les trois prochaines minutes. Le combat est fini. Max ricane. Fred est répandu en tas dans un coin, l'air sonné, avec de petits biscuits pour chien qui tournent autour de sa tête.

veau dans la partie. Vous êtes exactement là où vous vous teniez lorsque vous vous êtes écroulé (à moins que les autres personnages ne vous aient déplacé, ou que le Réalisateur ne veuille que vous soyez autre part). Vous êtes revenu à votre maximum de Points de Vie.

Autres compétences

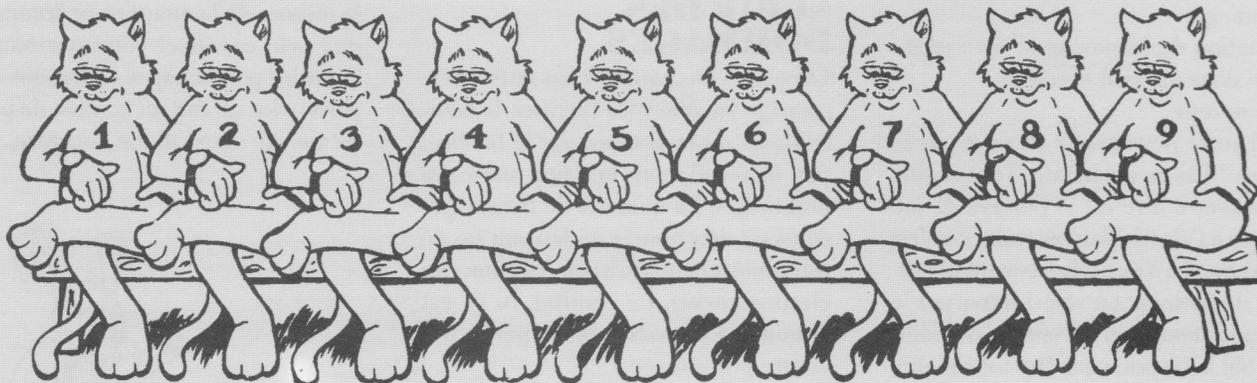
Le système utilisé pour le Combat sert à toutes les autres compétences. Lorsque vous voulez faire quelque chose, lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur à votre niveau dans la compétence concernée, vous avez réussi. Faites plus, et vous avez échoué.

Dans les *Jeux Zoolympiques*, vous

n'allez pas pouvoir vous contenter de cogner bêtement sur vos ennemis. Vous allez apprendre à *Courir* et à *Lancer* des choses, et même à *Tirer* sur vos malheureux adversaires. Vous aurez aussi besoin d'*Esquiver* les choses qu'on vous lancera. Vous apprendrez à utiliser le *Baratin* pour pousser les autres personnages à se fourrer dans des situations dangereuses. Et vous apprendrez enfin à *Résister* à un personnage qui veut vous baratiner pour vous faire accomplir quelque chose que vous ne voulez pas faire. Jetons un rapide coup d'œil à chacune de ces compétences :

COURIR

Si vous voulez courir, vous dites simplement "je cours" et vous lancez deux dés. Si vous réussissez votre jet, vous courez sans problème. Si vous échouez, vous n'arrivez pas à courir - vous vous emmêlez les pieds, ou faites une autre



ATTENDRE TROIS MINUTES...

bêtise. C'est le Réalisateur qui décide de ce qui vous arrive, mais les suggestions des joueurs sont toujours les bienvenues (tant qu'elles sont absurdes, bien entendu).

Et si vous décidez de courir et qu'un autre personnage décide de courir avec vous ou de vous poursuivre ? Cela fonctionne exactement comme le combat. Les deux joueurs lancent deux dés :

- Si tous les deux réussissent leur jet de Courir, la poursuite continue. Ils n'ont ni l'un ni l'autre gagné de terrain.
- S'ils échouent tous les deux, il ne se passe rien d'intéressant, ils continuent tous les deux à courir.
- Si le poursuivant réussit et que le poursuivi échoue, le poursuivant rattrape sa proie et peut commencer un combat (ou faire n'importe quoi d'autre).
- Si le poursuivi réussit et que le poursuivant échoue, le poursuivi s'échappe et la poursuite s'achève. Les deux joueurs peuvent passer à autre chose.

Courses & Poursuites

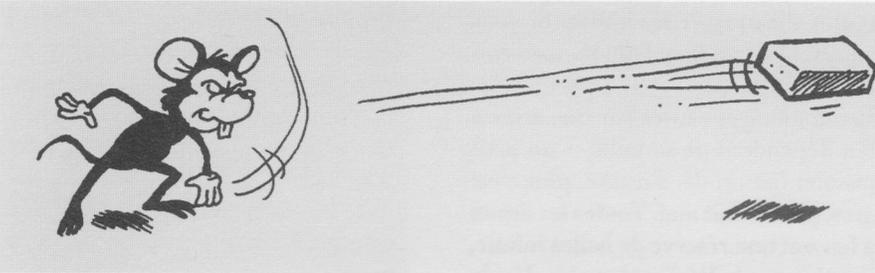
(Fred se venge)

Max le Mulot a une compétence Courir de 3. Il est très, très lent. Fred le Bouledogue a 8 en Courir : il est extrêmement rapide. Fred décide que Max l'a assez fait tourner en bourrique pour cette fois. Il s'empare donc d'un énorme tue-mouche et se précipite vers son minuscule ennemi. Max n'a pas spécialement envie de se faire écrabouiller. Il court aussi. La poursuite commence.

Max et Fred font chacun un jet sous leur compétence Courir. Fred réussit son jet avec un 7. Max fait 3 et, à la surprise générale, réussit le sien. Les deux personnages ayant réussi, la poursuite continue si Fred le désire. C'est bien son intention — après tout, Max l'a mis K.O. il y a seulement quelques minutes. Lors de la seconde série de jets, Fred fait 4 (un succès) et Max 12 (un échec retentissant). Fred attrape Max et peut le combattre avec son tue-mouche, ou faire ce qu'il veut.

(Si Max, qui était poursuivi, avait réussi son jet et que Fred, le poursuivant, avait raté le sien, Max se serait échappé. La poursuite aurait fini là, laissant Fred et Max libres de faire autre chose).

cause d'une parole malheureuse... Il arrive qu'un personnage tente de convaincre un autre d'accomplir une action réellement idiote ou incroyablement dangereuse. Dans **Toon**, vous utilisez pour cela votre compétence Baratin. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre niveau en Baratin, votre adversaire sera convaincu de faire une idiotie, ou ce que vous voulez... à moins qu'il ne réussisse à Résister au Baratin (cf. paragraphe suivant). Si votre Baratin échoue, votre vis-à-vis ne se laisse pas prendre à vos belles paroles, et n'a pas besoin d'essayer de Résister. Vous pouvez essayer de baratiner



LANCER

La compétence de Lancer sert lorsque quelqu'un décide de lancer quelque chose sur une cible (si vous vous posez la question : oui, les autres personnages peuvent bel et bien servir de cible). Le Réalisateur doit décider si le personnage est oui ou non assez fort pour lancer un objet donné. Pour l'instant, n'essayez pas de lancer un objet ridiculement grand. C'est possible, mais on verra ça plus tard.

Lancer et Esquiver

(Max contre-attaque)

Max a trouvé une brique et décide de la lancer sur Fred. Il jette deux dés et fait 4. C'est très inférieur à son niveau dans la compétence Lancer, qui est de 7. A moins que Fred ne réussisse à Esquiver, il va prendre une brique sur la tête. La compétence d'Esquive de Fred est de 3. Il fait son jet et — oh oh ! — fait 4. BLAM ! La brique le touche, lui faisant un dé de dommages.

Si vous voulez lancer quelque chose, faites un jet sous votre compétence de Lancer. Si vous échouez, l'objet manque sa cible (et disparaît de l'écran). Si vous réussissez, vous avez touché votre cible (enfin... la plupart du temps). Si vous lancez quelque chose sur un autre personnage, celui-ci a une chance de s'écarter de la trajectoire, en se servant de sa compétence Esquiver.

ESQUIVE

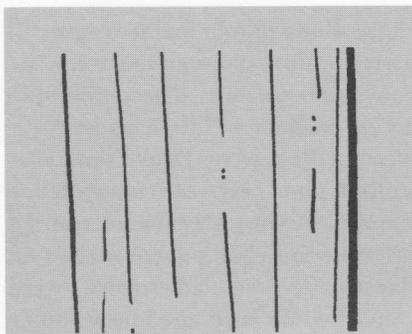
Lorsque vous êtes la cible d'un Lancer réussi, vous pouvez jeter deux dés et comparer le résultat à votre niveau dans la compétence Esquive. Si vous réussissez votre jet, vous vous êtes écarté à temps. Si vous manquez votre jet, vous êtes touché.

BARATIN

Les personnages des cartoons se sortent souvent de situations impossibles en discutant. Et ils se fourrent tout aussi fréquemment dans les ennuis à

quelqu'un encore et encore, jusqu'à ce que vous échouiez. Une fois que vous avez échoué, ce personnage ne gèrera plus jamais ce bobard-ci (en revanche, pour les autres, tous les espoirs sont permis). Par exemple, disons que Max le Mulot a convaincu Fred le Bouledogue de sauter du haut d'une falaise. Quelques minutes plus tard, tous deux se retrouvent une fois de plus au sommet de la falaise. Max peut essayer de persuader Fred de sauter une seconde fois. S'il réussit son jet de Baratin, Fred saute. Et Max pourra réessayer plus tard dans l'aventure. Mais s'il échoue, Fred sera immu-



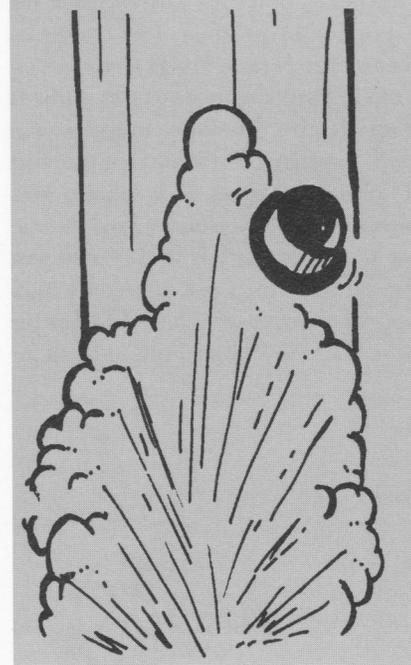


Le baratin et comment y résister

(Fred part pour un long voyage)

Max, qui est un individu infâme, rusé et sans pitié, veut convaincre notre pauvre Fred, si confiant, de sauter du haut d'une falaise ("Écoute, Fred, essaie au moins avant de dire non ! Le vent te portera doucement jusqu'en bas. Bon sang, ce sera la sensation de ta vie !"). Max fait un jet de Baratin. Sa compétence est de 9, il doit donc faire 9 ou moins avec deux dés. Il réussit, avec un 8.

Fred a encore une chance : il peut faire un jet de Résister au Baratin. Fred lance deux dés, essayant de faire autant ou moins que sa compétence... qui se trouve être de 3. Bonne chance ! Malheureusement pour lui, il fait 10... et se lance dans le vide. Le Réalisateur décide que la chute va lui faire subir deux dés de dommages (la falaise était vraiment haute). Il laisse Max déterminer les dommages. Celui-ci lance les dés et fait 9, ce qui est plus que les huit malheureux points de vie de Fred. Ce dernier est donc K.O. une fois de plus. Cette fois, il est enterré dans le sol jusqu'au cou. Lorsqu'il aura réussi à se dégager, il ressemblera à un bouledogue très large, très plat, et haut de dix centimètres. Mais il sera en parfait état pour la prochaine scène.



nisé à ce baratin spécifique pour le reste de la partie ("Non, monsieur, je ne le ferai pas. J'ai dit non. Vous ne ferez pas sauter du haut de cette falaise une fois de plus. Pas question.")

RÉSISTER AU BARATIN

Si vous vous êtes fait Baratiner, il vous reste une chance de salut. Vous pouvez essayer de lancer deux dés sous votre compétence Résister au Baratin. Si vous réussissez, vous conservez assez de bon sens pour éviter de faire des sottises. Sinon, vous êtes à la merci de votre adversaire.

TIR

C'est la dernière compétence dont vous aurez besoin pour les *Jeux Zoolympiques*.

Pour toucher une cible immobile, vous n'avez qu'à faire un jet sous votre compétence Tir. Si vous réussissez, vous touchez votre cible.

Si on vous tire dessus, vous pouvez tenter d'Esquiver les balles. Si vous y parvenez, très bien ! Sinon, vous êtes touché.

Les dommages causés par une arme à feu dépendent de sa taille – un petit pistolet fait un dé. Ensuite, plus c'est gros, plus ça fait mal. Toutes les armes à feu ont une réserve de balles infinie, à moins que le Réalisateur n'en décide autrement.

TOON

Avec ces compétences, vous devriez pouvoir jouer les *Jeux Zoolympiques*. Il en existe beaucoup d'autres, qui vous seront présentées au Chapitre 5.

Mais nous n'avons pas parlé jusqu'ici du but du jeu. Qu'essayez-vous d'accomplir au juste dans *Toon* ?

Bien entendu, la chose principale à faire est de se comporter de manière absurde et de s'amuser. Mais vous essayez aussi d'obtenir des *Points d'Intrigue*.

Points d'Intrigue

Les points d'intrigue vous sont attribués par le Réalisateur lorsque vous faites quelque chose d'amusant et/ou d'intelligent, ou lorsque vous arrivez à



Tirer & Esquiver

(Bang ! Bang ! Fred est mort !)

Max le Mulot est vraiment de très mauvaise humeur aujourd'hui. Il s'est arrangé pour se procurer un pistolet et décide de s'exercer... sur le pauvre Fred. Max a une compétence Tir de 4 - ce n'est pas terrible, mais il peut toujours essayer. Il vise Fred et... BANG ! BANG ! les balles sifflent dans toute la pièce. Max fait 3 ! A moins que Fred n'arrive à Esquiver (bonne chance !), il va se transformer en bouledogue à trous. Il fait 7. Sa compétence d'Esquive est de 3. Les balles touchent Fred et lui font 1d de dommages. Max ricane : c'est vraiment une chouette journée !

la fin d'une aventure. On les appelle points d'intrigue parce qu'ils sont décernés aux personnages qui ont fait avancer l'intrigue de l'histoire.

Nous en parlerons plus en détail dans les prochains chapitres. Pour le moment, tout ce que vous avez besoin de savoir est que mieux vous jouez, plus vous recevez de points d'intrigue.

Le Réalisateur

Le Réalisateur est en partie conteur et en partie arbitre. En tant que Réalisateur, vous devez maintenir le rythme de l'action à un niveau constant (quelque part entre la frénésie hystérique et la folie furieuse, si vous vous y prenez bien). Il faut aussi vous assurer que tous les joueurs s'amuse et participent à l'action. Voici un truc pour

vous y aider : disposez vos joueurs en cercle. Allez de l'un à l'autre, en demandant à chacun ce que fait son personnage. Donnez *une action* à chacun, puis passez au joueur suivant, qui recevra à son tour une action, et ainsi de suite.

Qu'est-ce qu'une action ? Dans **Toon**, une action se définit de la façon suivante : tout ce que fait un personnage jusqu'au moment où il doit faire un jet de compétence. Chaque personnage peut faire tout ce qu'il veut, mais une fois qu'un joueur a fait un jet de compétence, c'est au tour du joueur suivant

de décrire les actions de son PJ. Si une autre personne doit faire un jet de compétence à cause de vos faits et gestes (par exemple, pour Esquiver quelque chose que vous auriez lancé, ou pour Résister à un Baratin), cela ne compte pas comme une action.

Les personnages-non-joueurs ne sont pas liés par ce système d'actions. Ils agissent quand le Réalisateur pense que c'est amusant ou approprié.

(Bien entendu, si vous êtes un rôliste expérimenté et que vous voulez utiliser un autre système, allez-y ! Gardez

simplement à l'esprit que certaines choses dans **Toon** dépendent du système d'actions, et faites les modifications qui conviennent).

Le Réalisateur est aussi celui qui distribue les points d'intrigue. Pour nous répéter : les joueurs reçoivent des Points d'Intrigue pour avoir atteint les objectifs de l'aventure (dans le cas des *Jeux Zoolympiques*, en remportant les compétitions). Ils reçoivent aussi un point d'intrigue à chaque fois qu'ils font quelque chose de particulièrement dément, amusant ou rusé.

Pour le Réalisateur uniquement !

Si vous êtes un des joueurs des *Jeux Zoolympiques*, ne lisez pas plus loin ! Si vous allez assumer la lourde tâche de Réalisateur, vous pouvez continuer. Le Réalisateur doit lire toute l'aventure qui suit, et aider chaque joueur à se choisir un personnage. Lorsque tout le monde est prêt à commencer, il lit la Scène d'Ouverture à haute voix, et le jeu commence.

Règle de base : quand les personnages commencent une nouvelle scène, dites aux joueurs tout ce qu'ils peuvent voir, à l'exception des informations

décrites comme "secrètes". Cela inclut le décor, le comportement des PNJ, mais pas leurs motivations ou, par exemple, la présence d'une porte secrète dans le mur de gauche... Bien entendu, tout ce qui *se produit* est par définition secret jusqu'à ce que cela se soit produit. Laissez les joueurs découvrir les événements par eux-mêmes. Par exemple, dans les *Jeux Zoolympiques*, les personnages devront combattre une bande de singes savants. Gardez-vous bien de le leur dire avant que les singes ne débarquent !

Lorsque vous avez un doute sur la façon

dont les PNJ vont réagir, ou sur ce qui va arriver, réduisez la situation à une question "fermée" (on peut y répondre par oui ou non). Par exemple : les singes aiment-ils les daiquiris à la banane ? Trouve-t-on du pop-corn à la buvette ? Lancez un dé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, la réponse est OUI. Sur un 4, 5 ou 6, c'est NON. Cela s'appelle la Règle des Cinquante Pour Cent. Vous verrez, c'est très pratique !

Enfin, souvenez-vous que vous êtes le Réalisateur du dessin animé. Vous êtes libre de changer ou d'ajouter ce que vous voulez.

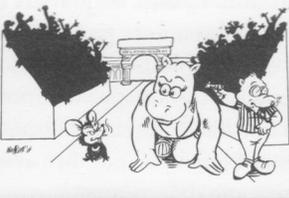


TOON

Court Métrage

**Les Jeux
Zoolympiques**

par
Warren Spector



Warren Spector '84



DISTRIBUTION

Mieux vaut jouer cette aventure avec un Réalisateur et deux joueurs. C'est la solution la plus simple. Si vous voulez vraiment en faire profiter trois ou quatre joueurs, c'est possible, mais certaines épreuves (notamment le match de boxe) devront être divisées en rounds, et prendront plus longtemps. Les joueurs peuvent choisir n'importe lequel des personnages présentés en pages 16-17. Ce ne sont pas des personnages "complets". Ils n'ont que les compétences nécessaires à ce scénario. Si vous le désirez, vous pourrez les développer et les utiliser dans d'autres aventures.

Le réalisateur contrôle les personnages non-joueurs, en l'occurrence une bande de singes vicieux évadés d'une cirque. Il joue également le rôle de l'arbitre, une taupe myope qui donne le départ des épreuves en tirant un coup de pistolet (et on ne sait jamais dans quelle direction exacte il le pointe !). Enfin, le Réalisateur anime la foule, qui acclame

et hue les sportifs, fournit les effets sonores et agit aussi stupidement que possible, en bon troupeau de supporters qu'elle est.

LE LIEU

L'aventure se déroule dans le Grand Stade de Nullepart-ville, un tout petit stade qui n'a de grand que le nom. C'est juste une piste ovale, située en extérieur. Elle a connu des jours meilleurs. Le Grand Stade comporte bien entendu des gradins répartis tout autour de l'ovale. Il y a une piste de course juste devant les gradins, et une pelouse au centre de la piste.

OBJECTIF DE L'AVENTURE

Les personnages de ce dessin animé vont disputer trois épreuves. Il y aura un match de boxe, qui les exercera en Combat. Le lancer de javelot leur apprendra les mécanismes de la compétence Lancer. Et enfin, la course à pied leur fera exercer leur compétence

Courir. Le gagnant de chaque épreuve gagne un point d'intrigue. Le personnage qui aura le plus de points d'intrigue à la fin de la compétition reçoit une voiture de sport, un étincelant coupé Fnord !

L'INTRIGUE

Gardez ces informations pour vous jusqu'à ce que les joueurs les découvrent par eux-mêmes.

Souvenez-vous que chaque épreuve commence par un coup de pistolet de Juge Taupe. Il croit tirer en l'air, aussi n'a-t-il pas à faire de jet de compétence. Mais chaque personnage doit lancer un dé. Celui qui obtient le plus mauvais résultat doit faire un jet d'Esquive ou être victime d'une balle perdue (un dé de dommages).

Inutile de le dire aux joueurs, mais si l'un d'eux y pense, il peut parfaitement Baratiner le juge et le pousser à lui confier son pistolet. Un personnage armé peut tirer sur les autres PJ, ou sur les singes quand ils se montreront.



SCENE D'OUVERTURE

Bienvenue aux Jeux Zoolympiques ! Les bannières flottent gaiement au-dessus du Grand Stade de Nullepart-ville. Il fait un temps magnifique et la foule attend impatiemment la cérémonie d'ouverture. L'événement sportif du siècle va commencer dans quelques instants. La flamme va être allumée... eh, attention avec cette torche ! Regardez où vous allez ! Aïïe !

LE MATCH DE BOXE

La première épreuve se déroule sur un ring, au centre de la pelouse du Grand Stade. Deux personnages se trouvent dans le ring. L'objectif est de mettre l'adversaire K.O. ou de le pousser à l'abandon. Dans le premier cas, il suffit de réussir ses jets de Combat (et d'espérer que l'adversaire rate les siens). Dans le second, il faut le Baratiner et le convaincre qu'il n'a aucune chance de gagner.

Les joueurs peuvent aussi essayer de baratiner l'arbitre (ou de le combattre), avec l'espoir qu'il se joindra

à eux et commencera à taper sur leur adversaire.

Après que chaque joueur ait accompli trois actions, un singe arrive sur le ring et commence à créer des complications. Pour commencer, il lance une tarte à la crème sur un des boxeurs. S'il touche sa cible, celle-ci perd une action. Le singe s'empare ensuite d'une paire de gants de boxe et essaye de combattre un autre personnage. Si la victime du singe est mise K.O., il tourne son attention vers un autre.

Les PJ peuvent continuer à se combattre dans l'espoir de remporter la compétition. Ils peuvent aussi essayer (ensemble ou séparément) de faire mettre le singe K.O. Dans ce cas, il ne reviendra plus sur le ring. Le personnage qui lui a infligé le coup fatal reçoit un point d'intrigue.

Le boxeur qui est le dernier debout sur le ring est déclaré gagnant. Il reçoit un point d'intrigue. Si le singe a vaincu les deux boxeurs, l'arbitre le déclare vainqueur... et les joueurs ne reçoivent pas de point d'intrigue !

LE LANCER DE JAVELOT

Cette épreuve se déroule également sur la pelouse, au centre du Grand Stade. L'objectif est de lancer votre javelot au centre d'une cible. L'épreuve se termine quand un joueur a touché trois fois la cible (en réussissant trois jets de Lancer).

Chaque fois qu'un personnage atteint la cible, le Réalisateur doit lancer un dé pour décider de la "qualité" du résultat. C'est la note donnée par le juge au personnage. Le joueur qui a obtenu la meilleure note à la fin de l'épreuve gagne et reçoit un point d'intrigue.

Les joueurs peuvent se concentrer sur la cible. Ils peuvent aussi se servir des javelots contre leurs petits camarades (jet de Lancer, 1d de dommages),



Max le Mulot

Description : Max est un rongeur originaire de Brooklyn, qui fume le cigare. Il est plus gros et plus costaud que la moyenne des souris.

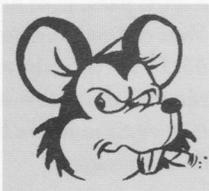
D'habitude, il ne porte pas de vêtements, mais pour les Jeux, il s'est senti obligé de mettre un dossard (et rôle sans arrêt à ce sujet).

Croyances & Objectifs : Max aime pousser les autres personnages à se séparer de leurs possessions. Et il s'en vante, en plus ! Il éprouve une haine farouche pour les oiseaux et les chats.

Donnez-lui une arme à feu, et il risque de donner libre cours à ses pires impulsions.

Points de vie : 12

Combat : 8
Lancer : 3
Esquiver : 2
Tir : 4
Courir : 3
Baratin : 9
Résister au Baratin : 8



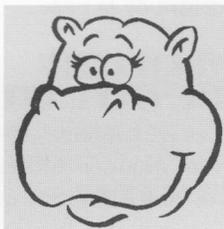
Olga Hippopovna

Description : Olga est une hippopotame russe, très grande et très imposante. C'est une athlète professionnelle (une chose qu'elle n'admettra jamais), aussi porte-t-elle toujours un survêtement. Elle dit à tout le monde qu'elle est ballerine. Elle marche toujours sur ses pattes de derrière.

Croyances & Objectifs : Olga est convaincue que tout est meilleur en Russie. Elle se plaint sans arrêt de ce Grand Stade délabré, du temps, de la nourriture... Elle essaiera de commettre toutes sortes de tricheries en secret, et d'en faire retomber la responsabilité sur un autre personnage.

Points de vie : 10

Combat : 8
Lancer : 7
Esquiver : 3
Tir : 2
Courir : 3
Baratin : 5
Résister au Baratin : 9



Fred le Bouledogue

Description : Fred est un bouledogue anglais très bien élevé et passablement stupide. Il se déplace sur deux ou quatre pattes. Il est gros comme un chien normal. D'habitude, il ne porte que son chapeau melon, mais pour les Jeux, il a mis un survêtement.

Croyances & Objectifs : Fred est convaincu qu'un gentleman ne sort *jamais* sans son chapeau. Il se moque des considérations matérielles tant qu'il a de la nourriture et des louanges en quantité suffisante. Il n'est pas agressif en temps normal, mais il n'hésitera pas à se lancer dans toutes sortes de choses dangereuses pour protéger les gens qui lui semblent avoir besoin d'aide.

Points de vie : 8

Combat : 4
Lancer : 4
Esquiver : 3
Tir : 8
Courir : 8
Baratin : 6
Résister au Baratin : 3

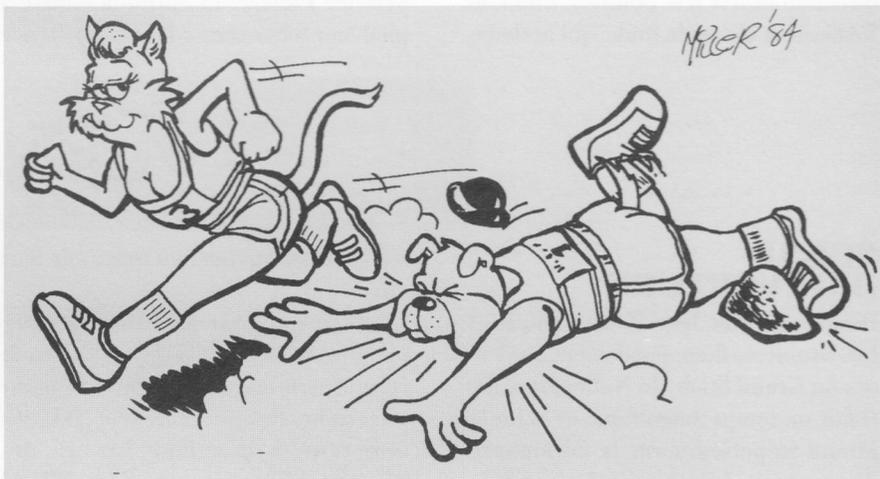


essayer de mettre leurs adversaires K.O. pour pouvoir faire plein de jets de Lancer et remporter l'épreuve pendant que leurs concurrents sont hors-jeu. Ils peuvent aussi Esquiver les javelots qu'on leur lance, essayer de Baratiner le juge pour le convaincre de leur donner six point à chaque fois qu'ils touchent leur cible (un jet de Baratin par Lancer réussi, SVP. Pas plus). Ils ont aussi la possibilité de lancer leur javelot sur le juge (quoi que cela ne semble pas très malin), de chercher à Baratiner leur adversaire pour le convaincre d'attraper les javelots, de se battre... Bref : ils peuvent faire exactement ce qu'ils veulent, et c'est à vous de réagir en fonction de leurs faits et gestes.

LE MARATHON

Cette épreuve se déroule sur la piste. Les concurrents se placent sur la ligne de départ. Le juge lève son pistolet (en supposant que personne ne l'ait convaincu de s'en séparer) et fait feu. La course est commencée. Pour l'emporter, il faut réussir six jets de Courir. Le premier joueur qui arrive à six jets réussis gagne (les joueurs lançant les dés en même temps, il est possible qu'il y ait des ex aequo).

Les joueurs doivent garder trace du nombre de jets de Courir qu'ils ont fait. Cela leur permet de savoir s'ils sont en avance ou en retard. Par



exemple, disons que Fred a réussi cinq jets, et Max quatre. Cela signifie que Max est en retard d'un. Pour qu'ils se retrouvent à égalité, il faudra que Fred rate son prochain jet et que Max réussisse le sien. Quand deux personnages se retrouvent côte à côte, ils peuvent se battre, se baratiner, ou faire ce qu'ils veulent.

Après que les deux coureurs aient fait trois jets de dés, deux singes apparaissent sur la piste et commencent à courir de ci, de là, de préférence dans les jambes des personnages. Un singe s'accroche à la jambe de chaque personnage et l'empêche de courir. Il faudra s'en débarrasser (en les mettant K.O.) avant de faire les trois derniers jets de Courir. Si les joueurs ont des problèmes pour se débarrasser des

singes, le Juge Taupe les fera fuir en tirant plusieurs coups de feu. A la troisième détonation, les singes prennent le large et la compétition peut continuer (à moins que les joueurs ne décident de les poursuivre). Chaque fois que le juge tire, les joueurs lancent un dé pour savoir qui devra Esquiver (le Réalisateur lance les dés pour les singes).

Les PJ peuvent courir vers la ligne d'arrivée sans se laisser distraire, un personnage avec une arme peut tirer sur l'autre. Lorsque deux coureurs sont côte à côte, ils peuvent combattre, se baratiner, ou faire ce que bon leur semble. Par ailleurs, la piste est jonchée de ballons, de javelots, de disques, de poids, de cailloux que les personnages peuvent se lancer.

Le juge Taupe

Description : le juge Taupe est une taupe bipède d'environ un mètre de haut. Il porte des lunettes extraordinairement épaisses. Même comme ça, il y voit à peine. Il porte le maillot rayé et le short noir d'un arbitre.

Croyances & Objectifs : le juge Taupe prend ses fonctions d'arbitre très au sérieux. Il ne laissera pas les joueurs tricher. Il est scrupuleusement honnête et difficile à Baratiner.

Points de vie : 11

Combat : 6
Lancer : 6
Esquiver : 6
Tir : 2
Courir : 6
Baratin : 2
Résister au Baratin : 9



Comme l'explique le texte principal, le juge Taupe donne le départ de chaque épreuve par un coup de pistolet.

Mais si un des personnages s'arrange pour Baratiner le juge et le pousser à lui donner son petit pistolet ? Le juge devra trouver un autre moyen d'ouvrir les compétitions.

S'il perd son pistolet, il revient avec un bazooka (2d de dommages).

Si on lui confisque le bazooka, il monte dans les gradins et vole la fronde d'un gamin (elle fait trois points de dommages quand elle touche).

Privé de fronde, il va chercher un arc et des flèches (1d de dommages).

Et ainsi de suite...

Le Réalisateur peut se servir de son imagination pour lui fournir des armes de plus en plus ahurissantes.

Fifi la Féline

Description : Fifi est une chatte, et française par-dessus le marché. Elle a la taille d'un chat ordinaire, et se déplace sur deux ou quatre pattes. En temps normal, elle est à la dernière mode de Paris et s'inonde de parfums ruineux. Pour les épreuves, elle porte un survêtement très ajusté. Les personnages mâles ont tendance à faire l'impossible pour l'impressionner.

Croyances & Objectifs : Fifi est persuadée d'être la créature la plus attirante qui soit sur Terre, et il se pourrait qu'elle ait raison. Elle est incapable de résis-

ter à la tentation de se contempler dans un miroir. Elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour gagner et prouver 1°) que les Français sont les meilleurs et 2°) qu'elle est supérieure à n'importe quel mâle.

Points de vie : 7

Combat : 3
Lancer : 6
Esquiver : 8
Tir : 2
Courir : 7
Baratin : 9
Résister au Baratin : 8



Les singes

Description : ce ne sont que des singes.

Ils ne peuvent pas parler, mais savent fort bien créer des problèmes.

En combat, chaque singe fait deux points de dommages quand il touche sa cible.

Ils sont un peu plus petits que des chimpanzés. Ils se sont échappés d'un cirque.

Le nombre exact est au choix du Réalisateur, disons autant qu'il en faut pour maintenir le rythme de l'action.

Croyances & Objectifs : tous ces petits bonshommes veulent juste s'amuser. Ce qui, pour eux, signifie empoisonner l'existence des athlètes qui participent aux Jeux Zoolympiques.

Points de vie : 5 chacun

Combat : 6
Lancer : 6
Esquiver : 7
Tir : 3
Courir : 6
Baratin : Non Applicable
Résister au Baratin : NA

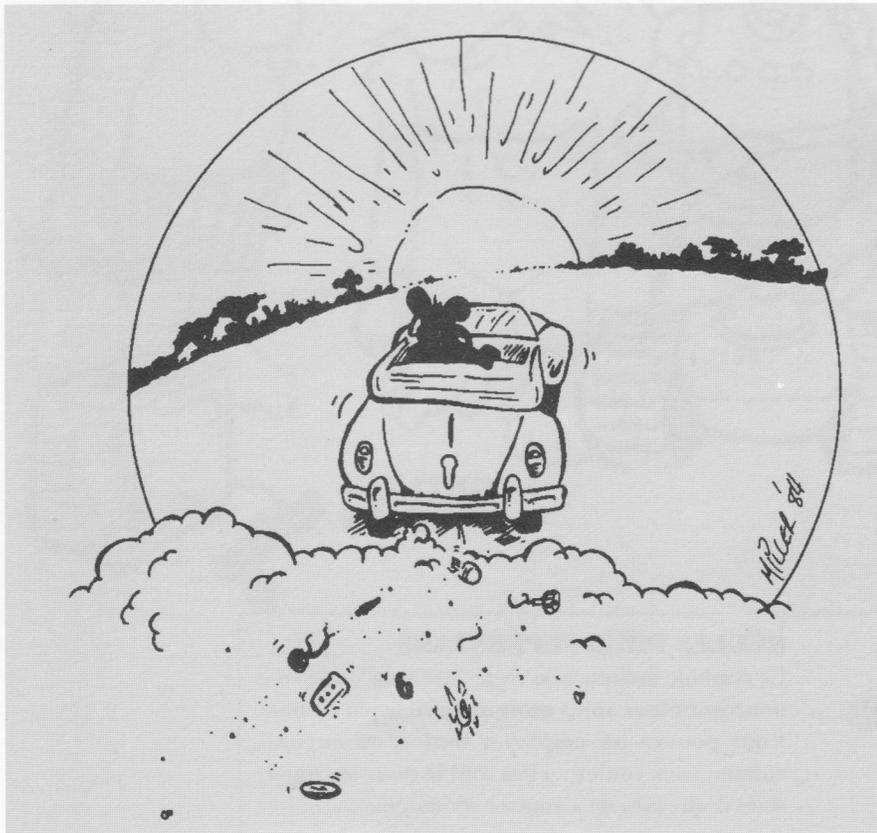


LE (GRAND ?) FINAL

Lorsque les trois compétitions sont finies, le personnage qui a le plus de points d'intrigue est déclaré vainqueur. La cérémonie finale comporte un baiser donné par le Roi (ou la Reine) du Jour.

Secret : le Roi/Reine porte un masque et a un corps sublime. Hélas, sous le masque se cache un visage absolument hideux. Le baiser inflige un dé de dommage au gagnant.

Le juge Taupe donne au personnage les clés d'une belle voiture de sport. Quant au perdant, il peut toujours tenter de Baratiner le gagnant pour récupérer les clés. Le conducteur, quel qu'il soit, a la bonne surprise de voir la voiture se désintégrer autour de lui morceau par morceau, dès qu'il met le contact. Pendant ce temps, le mot "FIN" apparaît sur l'écran. L'aventure est terminée.



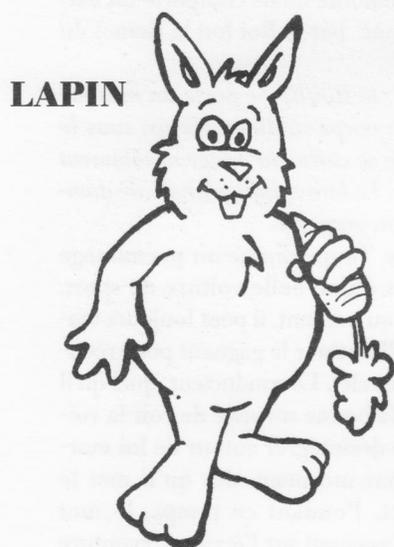
18

Chapitre 4

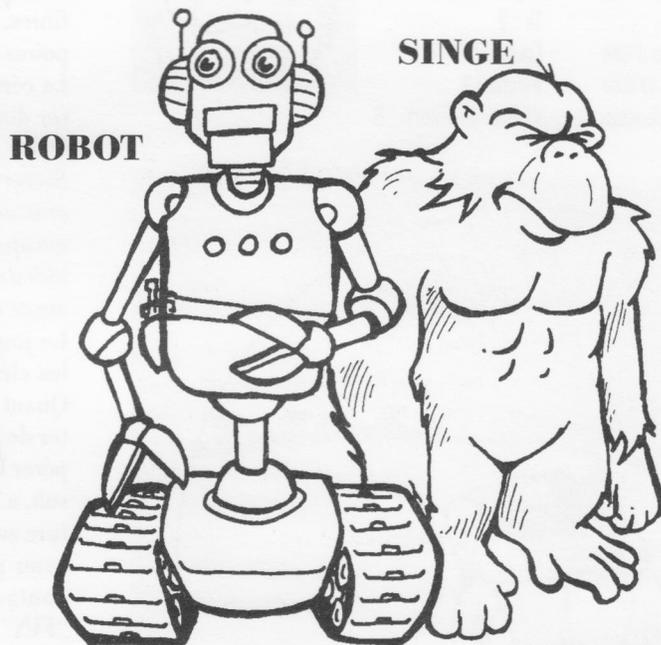
Créer des personnages de dessin animé

Maintenant que vous avez goûté à **Toon**, vous avez sans doute envie de créer vos propres personnages, d'écrire vos aventures, et de vous lancer sans attendre dans toutes les merveilleuses corvées qui attendent le Réalisateur. Parfait. LUMIÈRE ! CAMÉRAS ! MOT... euh, non. Attendez une minute. Pas tout de suite.

Avant que vous ne vous précipitiez devant les caméras, parlons un peu de la *création de personnage*, du fonctionnement des *compétences* et des *délires*, pour finir par une présentation rapide du rôle du Réalisateur.



LAPIN



ROBOT

SINGE



SINGE
GLABRE

GRILLE-
PAIN



RÈGLES POUR SUPERSTARS :

Ce symbole indique une règle "avancée", que vous pourrez utiliser après avoir maîtrisé le jeu de base. Vous pouvez les employer toutes, ou aucune, comme vous voulez... elles sont là pour les superstars désireuses de s'amuser *sérieusement*.

Créer un personnage

Jusqu'ici, vous vous êtes servi de personnages déjà définis. Il est maintenant temps de vous expliquer comment remplir une feuille de personnage tout seul comme un grand. Vous en avez une sous la main ? (Photocopiez donc celle de la page 120). Allons-y :

Pour commencer, décidez du type de créature que vous désirez jouer. Vous pouvez choisir ce que vous voulez. Votre personnage est-il une souris, un sanglier, un lapin, un robot, un grille-pain ?

VOUS POUVEZ ÊTRE CE QUE VOUS VOULEZ.

Si vous n'avez pas d'idées, vous pouvez utiliser les deux Tables des Espèces qui se trouvent sur cette page et la suivante (ou même les Tables Absurdes des pages 108-115). Lancez deux dés. C'est un jet de Dizaines-et-Unités (voir page 7). Le résultat correspond à un nombre. Consultez la table que vous avez choisi. En regard de ce nombre, vous trouverez une suggestion.

Un personnage humain a besoin d'une *Occupation*. Vous pouvez choisir ce qui vous plaît - chasseur, chef d'orchestre, policier, général de la Première Guerre Mondiale, ou faire un autre jet de Dizaines-et-Unités sur la Table des Occupations, page 21. Au fait : si vous voulez jouer un animal doté d'une occupation, cela ne pose aucun problème !

Caractéristiques

L'étape suivante est la détermination de vos *caractéristiques*. Lancez un dé quatre fois. Le premier jet vous donne votre score en *Muscle*, le second celui en *Zip*, le troisième celui en *Cerveille* et le dernier indique votre *Pêche*. Inscrivez-les sur votre feuille de personnage. C'est parfait !



Si vous n'avez pas envie de vous fier au hasard, vous pouvez calculer vos caractéristiques de la façon suivante. Vous disposez de 14 *points de caractéristiques* à répartir. Ils doivent être divisés comme bon vous semble entre les quatre caractéristiques (*Muscle*, *Zip*, *Cerveille* et *Pêche*). Seules limitations : au moins un point dans chaque, et pas plus de six par caractéristique.

Table des Espèces

Utilisez cette table ou la suivante pour déterminer la race de votre personnage. Faites un jet de Dizaines-et-Unités. Si vous voulez des espèces encore plus stupides, reportez-vous aux tables des pages 111 et 113.

11-21	Humain	41	Loup
22	Fourmi	42	Renard
23	Fourmi robot	43	Gorille
24	Puce	44	Cheval
25	Petit homme vert venu de Mars	45	Cochon
26	Robot	46	Vache
31	Lapin	51	Poulet
32	Souris	52	Coq
33	Rat	53	Canard
34	Chat	54	Perroquet
35	Chien	55	Faucon
36	Coyote	56	Canari
		61	Hibou
		62	Diable de Tasmanie
		63	Ours
		64	Kangourou
		65	Serpent de mer
		66	Autre

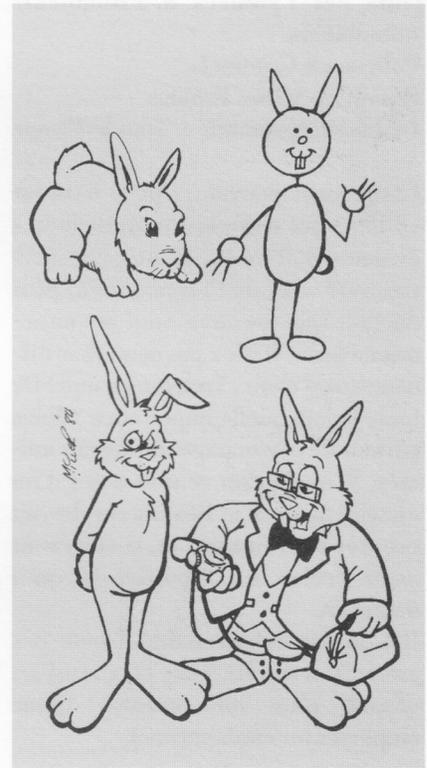
Points de vie

Déterminons maintenant vos *Points de Vie*. Lancez un dé et ajoutez 6 au résultat. C'est le nombre de points de dommage que peut subir votre personnage. Lorsque vous êtes à court de points de vie, vous êtes K.O. Notez le résultat de ce jet (1d+6) sur votre feuille de personnage, dans la case marquée "Points de vie".

Description

Et maintenant, notez une brève description de l'aspect de votre personnage. "Lapin" est un bon début, mais c'est quand même un peu court. Est-ce qu'il est simplement couvert de fourrure, comme tout lapin qui se respecte ? Porte-t-il un costume trois-pièces et une montre à gousset en or ? Est-il de taille normale (pour un lapin), grand comme un homme, monstrueusement gros ou ridiculement petit ? Trotte-t-il sur ses quatre pattes, ou marche-t-il comme vous et moi ?

L'une des cases de la feuille de personnage s'intitule "Description". Notez-



y vos idées. Si vous avez l'âme d'un artiste, vous pouvez y dessiner votre personnage. Si vous êtes incapable de produire autre chose que des gribouillis consternants, vous pouvez toujours Baratiner un artiste de vos amis.



Ennemis naturels

Avez-vous des *Ennemis Naturels* ? Si oui, c'est le moment de le préciser. Un Ennemi Naturel est une créature que votre personnage veut voir mort (ou qui veut le voir mort !). Les Ennemis Naturels rapportent des points d'intrigue (voir page 51), si vous arrivez à les mettre K.O. Voici quelques paires d'Ennemis Naturels évidents :

Chiens & Chats
Chats & Souris
Chats & Oiseaux
Gremlins & Robots
Coyotes & Bip-bips
Chasseurs & Animaux
Ours des Pyrénées & Promoteurs Immobiliers
Policiers & Criminels
Espions & Autres Espions
Diables de Tasmanie & Tout le Monde

Les joueurs peuvent, s'ils le désirent adopter des ennemis naturels moins évidents. Par exemple, un petit martien vert venu de l'Espace Infini peut décider que les chats sont ses ennemis naturels. Il n'y a pas de raisons évidentes à ce choix. Trouvez-en une ! De toute façon, quelle importance ? Nous parlons de personnages de dessins animés. Si quelqu'un veut se doter d'un ennemi naturel, le Réalisateur devrait écouter ses raisons... et, si elles sont assez drôles, lui accorder ce qu'il demande.

Il n'est pas indispensable d'avoir des ennemis naturels, mais cela rend les choses plus intéressantes (pour employer un euphémisme).

Croyances & Objectifs

Vous allez décider à présent du comportement et de la personnalité de votre personnage. Il doit avoir une série clairement définie de *Croyances et d'Objectifs*.

Les personnages de dessins animés ne sont pas d'une grande profondeur psychologique. Les joueurs n'ont pas à choisir des Croyances et des Objectifs compliqués. Un personnage peut avoir

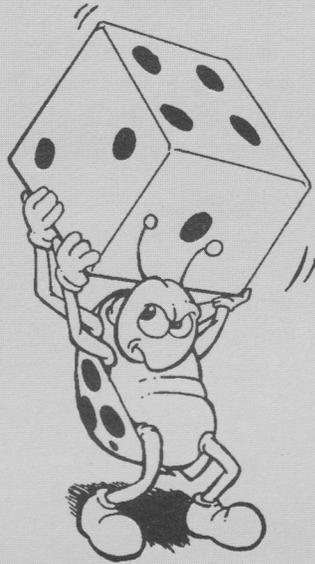


Table des Espèces Absurdes

Certains de ces personnages risquent d'être difficiles à jouer à moins que le Réalisateur ne donne un petit coup de pouce aux joueurs assez fous pour vouloir essayer. Les requins, par exemple, devraient se voir autoriser à respirer ailleurs que dans l'eau et à marcher (bondir ?) sur leur nageoire caudale.

11	Grenouille
12	Corbeau
13	Cigogne
14	Dinosaure

15	Éléphant
16	Hippopotame
21	Oiseau-mouche
22	Écureuil
23	Panda
24	Pingouin
25	Pingouin géant
26	Pingouin-garou géant
31	Bip-bip
32	Tortue
33	Morse
34	Daim
35	Alligator
36	Panthère
41	Sauterelle
42	Loup-garou
43	Fantôme
44	Vampire
45	Singe
46	Taureau
51	Ornithorynque
52	Elfe
53	Gremlin
54	Nain
55	Hobbit
56	Orc
61	Lézard
62	Licorne
63	Poisson
64	Requin
65	Baleine
66	Pieuvre

autant de Croyances et d'Objectifs que vous le désirez (ou aussi peu, si vous ne vous sentez pas inspiré). Peu importe leur nombre, ils doivent être conçus pour pousser votre personnage *dans* l'action, et pas l'en tenir à l'écart.

Par exemple, l'objectif évident d'un policier sera d'arrêter les personnages qui violent la loi. L'objectif d'un lapin sera de récupérer des carottes par tous les moyens possibles. En revanche, le policier ne doit pas avoir pour objectif de rester près des cellules et de garder les prisonniers. Cela l'empêcherait de partir à l'aventure ! Et quel serait l'intérêt de jouer un lapin désireux d'éviter les ennuis à tout prix ?

Il peut être très amusant de choisir des Objectifs et des Croyances complètement opposées à ce que vous pourriez attendre du personnage. Les souris sont censées être de petites créatures peureuses. Max le Mulot est amusant parce qu'il est vicieux et coriace. Que diriez-vous d'un éléphant timide, ou d'un

requin amical ? Ou d'un Diable de Tasmanie reconverti en maître d'hôtel : poli, bien élevé, vêtu d'un smoking... et qui n'entre en rage que quand quelqu'un renverse un verre ?

Veillez à ce que vos Croyances & Objectifs ne soient pas trop précis. Sinon, ils risquent de ne jamais entrer en jeu. Par exemple, ne vous donnez pas pour objectif de mettre Max K.O. à chaque fois que vous le rencontrerez. Que se passera-t-il si Max ne participe pas à votre prochaine aventure ? Rien. Il ne se passera rien. Et c'est précisément ce qu'il faut éviter ! En revanche, si nous disons que vous voulez la peau de toutes les souris, vous ne risquez pas de vous retrouver à court de travail avant un bon moment. Vous saisissez la nuance ?

Pour vous aider à créer votre personnage, nous vous fournissons ci-dessous une liste de Croyances et d'Objectifs typiques. Vous êtes libre de créer les vôtres, mais voici déjà quelques idées :

Occupations

11	Bébé
12	Enfant
13	Étudiant
14	Policier/Détective privé
15	Pompier
16	Facteur
21	Laitier
22	Boutiquier (tous commerces)
23	Garde-chasse
24	Astronaute
25	Savant fou
26	Criminel
31	Chasseur
32	Fermier
33	Médecin
34	Homme de loi
35	Bonne/maître d'hôtel/domestique



36	Marin
41	Espion
42	Représentant
43	Général en retraite
44	Acteur (lamentable, bien entendu)
45	Chanteur/musicien
46	Artiste
51	Ouvrier du bâtiment
52	Pirate
53	Cow-boy
54	Indien
55	Cuisinier français/Chef suédois
56	Tailleur
61	Joueur de football
62	Politicien
63	Clown
64	Mr. Loyal dans un cirque
65	Vagabond
66	Employé de la fourrière

CROYANCES

1. Mon espèce est supérieure à toutes les autres. Un personnage affligé de cette Croyance risque de ne pas se montrer terriblement amical ou coopératif. Mieux, il se prépare à se faire avoir par le premier déguisement venu.

2. Je suis le plus grand. Ce genre de personnage veut toujours être le patron. Un personnage égoïste risque de devenir vite extrêmement pénible.

3. Je hais... les chats, les chiens, les gens, les éléphants, ce que vous voulez. C'est l'une des motivations essentielles des personnages de dessin animé. A chaque fois qu'un chat voit une souris, on peut être sûr qu'il y aura une poursuite.

4. Un boulot doit être fait impeccablement ou pas du tout. Un personnage avec cette croyance est incapable de laisser une tâche inachevée, même si cela doit le plonger dans les ennuis.

5. La douleur est insupportable. Le personnage peut être un lâche... ou accomplir des actes de bravoure en pleurnichant sans arrêt !

6. Travailler est inadmissible. Le personnage dépense énormément de temps et d'énergie à pousser les autres à travailler à sa place, que ce soit par paresse ou par fierté.

7. Tout le monde doit être poli en permanence. Ce personnage passera sans doute beaucoup de temps à se disputer avec ses camarades ! L'emploi de bon nombre de compétences est en contradiction flagrante avec cette



Croyance. Mais on peut être totalement malhonnête et rester poli...

OBJECTIFS

1. Trouver et manger quelque chose : géraniums, lapins, carottes, bananes, ce que vous voulez. La faim est une motivation très importante pour les héros des cartoons. Les joueurs doivent préciser ce que leurs personnages veulent manger.

2. Trouver (mais pas manger) quelque chose : l'amour, l'argent, de la compagnie, une bonne partie de poker, ce que vous voulez. Là encore, les joueurs doivent préciser ce qu'ils recherchent.

3. Empêcher tous les autres d'atteindre leurs Objectifs. Les personnages de cartoons ont tendance à être machiavéliques. Cela peut être très drôle, si vous jouez avec d'excellents amis ou des ennemis jurés.

4. Rouler les autres à chaque fois que c'est possible. Pour les amateurs de Baratin. Convaincre autrui de se séparer de ses biens les plus précieux peut être très amusant !

5. Faire comprendre aux autres comment fonctionne le monde. Cela marche mieux quand "l'enseignant" en sait moins que ses élèves.

6. Vaincre les méchants. Le personnage est Bon, et déjouera toute tentative pour tourner la loi (qu'elle vienne du monde du Réalisateur ou de l'esprit d'un autre joueur). Cela peut aller jusqu'à contrecarrer les plans des autres personnages !

7. Sauver ou aider les faibles... humains, chats, lapins, ce que vous voulez. Également appelé "syndrome du paladin". Un personnage doté de cet objectif se lancera dans toutes sortes de quêtes désespérées pour le remplir.

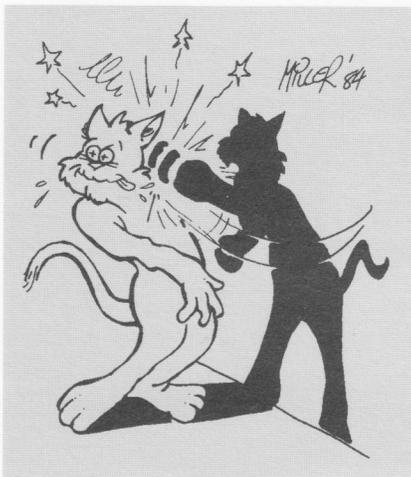
8. Protéger ma propriété (ou celle d'un autre personnage) à tout prix. Celui-là est pour tous ces bons vieux chiens fidèles au cœur pur qui prennent plaisir à persécuter les pauvres chats / voleurs / etc.

9. Ramasser tout ce qui traîne, ça peut toujours servir. Le personnage a intérêt à avoir des poches profondes !

10. Créer des choses. Le personnage peut être un inventeur, un écrivain, un architecte, un cuisinier... Il sera très logiquement opposé à ceux qui veulent :

11. Semer la panique et détruire les possessions d'autrui. Est-il besoin d'en dire plus ? On ne peut pas être davantage dans l'esprit des cartoons !





LES CROYANCES ET LES OBJECTIFS EN JEU

Les croyances et les objectifs aident les joueurs à rester dans leur personnage tout au long de la partie. Quels effets peuvent-ils avoir sur sa conclusion ? C'est simple : ils conditionnent largement la récupération des points d'intrigue. Et ces derniers sont très importants pour le développement du personnage.

Maintenant que vous avez joué les *Jeux Zoolympiques*, vous savez que le Réalisateur décerne des points d'intrigue aux joueurs qui accomplissent des actions particulièrement tordues ou amusantes, et d'autres pour être venu à bout de l'aventure. Le Réalisateur vous donne aussi des points d'intrigue pour avoir agi de manière cohérente avec vos croyances et vos objectifs, *surtout* si le résultat est brillant et/ou absurde !

Les Croyances & Objectifs vous aident à rester dans la peau de votre personnage. Ils rapportent des points d'intrigue. Ceux-ci servent à améliorer vos compétences (voir page 26). Pour cette raison, les Croyances & Objectifs sont très importants.

Félicitations. A ce stade, vous avez un personnage !

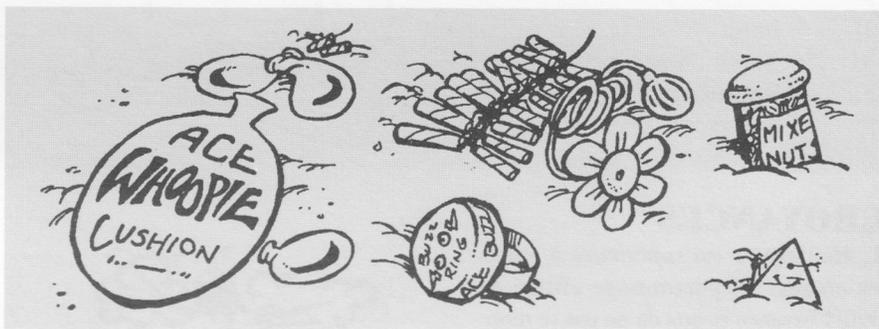


Soyez vous-même : les Croyances & Objectifs en jeu

Pierrot le Porcelet est un personnage très bien élevé. L'une de ses Croyances est qu'il faut *toujours* être poli. Avec plusieurs de ses camarades, il vient juste de découvrir le repaire d'une bande de hors-la-loi. Les autres envisagent de s'y précipiter, de prendre les bandits par surprise et de les capturer avant qu'ils aient eu le temps de réagir. Pierrot, quant à lui, estime que ce serait abominablement grossier. Alors, pendant que ses amis préparent leur plan, il se lève et va poliment frapper à la

porte de la cachette des bandits. C'est un acte idiot, mais Pierrot est indiscutablement dans son personnage. Il devrait donc recevoir un point d'intrigue.

Entre autres objectifs, le Dr. Nutzenboltz, savant fou de son état, tient absolument à démonter toutes les machines compliquées qu'il trouve sur son chemin, avec l'idée de découvrir tout ce qu'il y a à savoir dessus ("Tout, vous m'entendez ! **TOUT ! Hahahaha !!**). Il se précipite donc sur un robot, le démonte et le reprogramme de façon à ce qu'il passe toute l'aventure à poursuivre un autre personnage. C'est brillant, et conforme aux Croyances & Objectifs du bon docteur. Le Dr. Nutzenboltz recevra donc un point d'intrigue.



Possessions

Le haut de votre feuille de personnage doit être à peu près rempli maintenant. Mais il reste toujours un grand espace vide au milieu, sous la rubrique *Possessions*. Vous inscrirez ici tout ce que transporte votre personnage. Vous pouvez avoir jusqu'à huit objets avec vous au début de chaque aventure. Quatre d'entre eux au moins doivent être "normaux". Les quatre autres peuvent être *n'importe quoi*, tant que le Réalisateur est d'accord.

Les vedettes des dessins animés ne portent pas toujours de vêtements, mais pour les besoins du jeu, tous les personnages ont des "Poches Secrètes" qui peuvent contenir un nombre et une variété sidérante (et virtuellement infi-

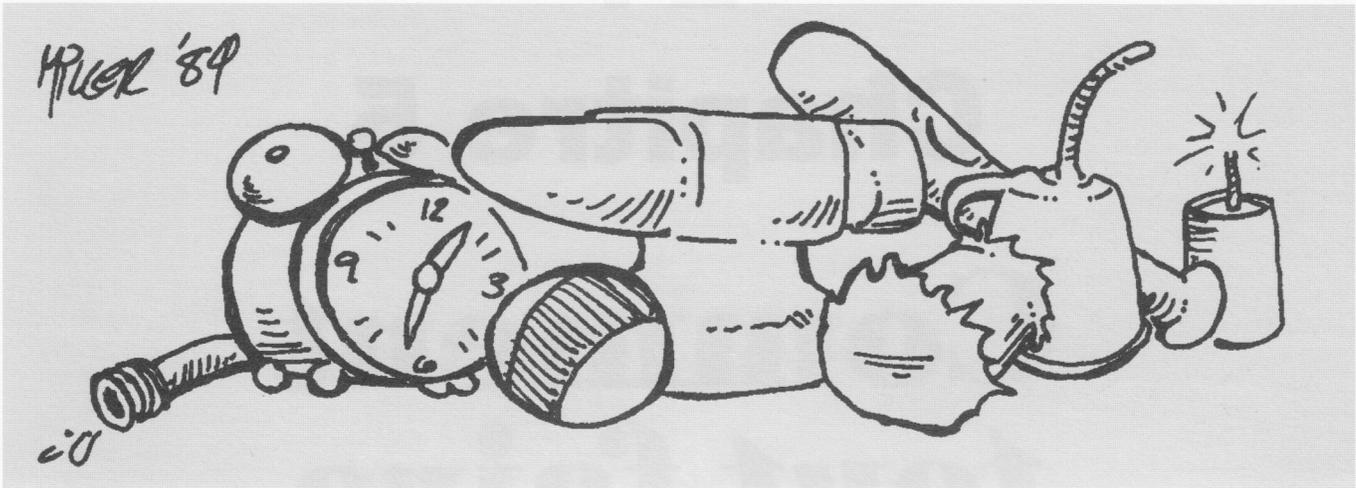
nie) d'objets. Max le Mulot transporte un pistolet plus gros que lui dans sa poche secrète. Fred a un gros bâton, plein de pétards et de ballons, des allumettes, un casse-croûte et une fleur-arrosoir de farces et attrapes à sa bou-tonnière.

Utilisez votre bon sens lorsque vous décidez de vos possessions. A moins que le Réalisateur ne vous donne le feu vert, vous ne pouvez pas transporter un réfrigérateur plein, une encyclopédie en trente volumes ou une guérite de péage dans vos poches secrètes. Et il n'est pas honnête d'ajouter des objets à votre liste après le début de la partie, à moins que vous ne les trouviez en jeu. Les choses que vous ramassez au cours de l'aventure ne font bien entendu pas partie des huit objets auxquels vous êtes limité



Il y a deux règles de Superstar à propos des possessions. Primo, en fonction de votre personnage, vous pouvez considérer certains objets inhabituels comme "normaux". Par exemple, Chèreloque Holmes, le fameux détective, ne se sépare jamais de sa loupe. Pour un détective, c'est parfaitement logique. Donc, sa loupe compte comme un des quatre objets "normaux". Bien entendu, elle fait toujours partie des huit objets de départ.

Secundo, si vous êtes K.O. et qu'un autre personnage tente de s'emparer de vos possessions, il oublie *toujours* quelque chose, surtout si vous êtes sur le point d'être emprisonné. Il vous restera toujours un objet susceptible de vous aider (au choix du Réalisateur).



au début. Huit est juste un chiffre raisonnable pour *commencer*. Assurez-vous bien que vous avez noté tout ce que vous vouliez transporter avant le début de l'aventure.

Si vous prenez un petit objet banal comme des élastiques, des allumettes ou des ballons, vous en avez une réserve illimitée. Si vous choisissez des objets plus volumineux, vous n'en avez qu'un seul exemplaire, à moins que vous ne précisez le contraire. Dans ce cas, chaque exemplaire compte pour une unité.

En temps normal, vous ne pouvez pas perdre vos possessions. Toutefois, si vous êtes mis K.O., vos ennemis (ou vos amis) peuvent vous les faucher.

LES GIZMOS

Les personnages de dessins animés semblent avoir un don pour avoir sous la main exactement le gadget qu'il leur faut pour semer un maximum de panique ou pour leur éviter les pires catastrophes. La souris se faufile jusqu'au bout la queue du chat, et se trouve *comme par hasard* être en possession du taille-crayon qui va lui permettre de faire une très mauvaise surprise à la pauvre bête...

Objets inhabituels (quelques modestes suggestions)

Filet à papillons
Marteau
Patins à roulettes
Banjo
Clairon
Pièce de monnaie avec deux "face"
Accordéon
Ordinateur

Quelques objets "raisonnables" à emporter

Déjeuner
Ficelle
Corde
Pistolet
Allumettes
Ballons
Fleur-arrosoir
Photos de sa famille
Seau
Jeu de puces et puces

Papier et crayon
Billes
Chewing-gum
Papier d'emballage
Gâteaux au chocolat
Parasol
Sifflet
Élastiques
Miroir
Bouteille de parfum
Rouge à lèvres
Bouteille d'huile
Tube de colle
Journal
Couteau suisse

Le rhinocéros tombe de l'hélicoptère et, *comme par hasard*, il a sur lui le minuscule parachute qui va lui éviter de s'aplatir comme une crêpe en arrivant au sol. Comment font-ils ? Ils utilisent des *gizmos*. Ce sont des possessions multi-usages qui deviennent ce dont vous avez besoin *au moment où vous les utilisez* - taille-crayons, parachutes, nourriture, grenades, souris, encyclopédies, torches enflammées, tartes... *ce que vous voulez*. Vous pouvez prendre un *gizmo* comme possession "inhabituelle" au début de l'aventure. Vous pouvez "acheter" des *gizmos* supplémentaires pour un point

d'intrigue/pièce, jusqu'à la limite des quatre possessions "inhabituelles". Vous ne pouvez pas obtenir de *gizmos* autrement. Il est par exemple impossible d'en sortir d'un Sac à Malice. Vous devez l'avoir sur vous au début de l'aventure. Au cours de la partie, vous précisez ce que vous voulez que soit votre *gizmo*, et il le devient, exactement comme si vous aviez choisi l'objet en question au début de la partie. Toutefois, votre *gizmo* restera "coincé" sous cette forme pour le reste de l'aventure.

Comme à peu près tout ce qui existe dans **Toon**, les *gizmos* peuvent réserver de mauvaises surprises. Lorsque vous précisez ce que c'est et essayez de l'utiliser, le Réalisateur lance un dé. Sur 1 ou 2, votre *gizmo* s'est transformé en camelote. Il va vous poser plus de problèmes qu'il n'en résoudra !

Masque de Mitterrand
Dynamite
Piège à ours
Planche à roulettes
Téléphone
Pistolet désintégrateur
Gants de boxe
Batteur à œufs
Réveil
Aquarium avec piranha
Poil à gratter
Loupe
Enclume (la limite extrême du bon sens)



24

Chapitre 5

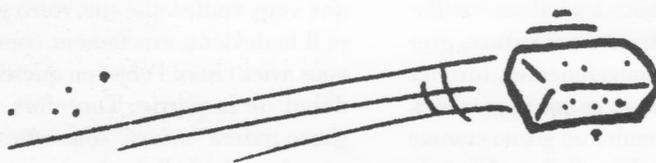
Comment *tout* faire



Nous avons avancé, mais il reste encore des espaces vides sur votre feuille de personnage. Nous allons maintenant en apprendre un peu plus sur la façon dont on peut agir dans

Toon. Si vous vous souvenez bien des Jeux Zoolympiques,

on ne peut rien faire sans une compétence. Eh bien, il en existe un grand nombre, beaucoup plus que vous n'en avez utilisé jusqu'ici.



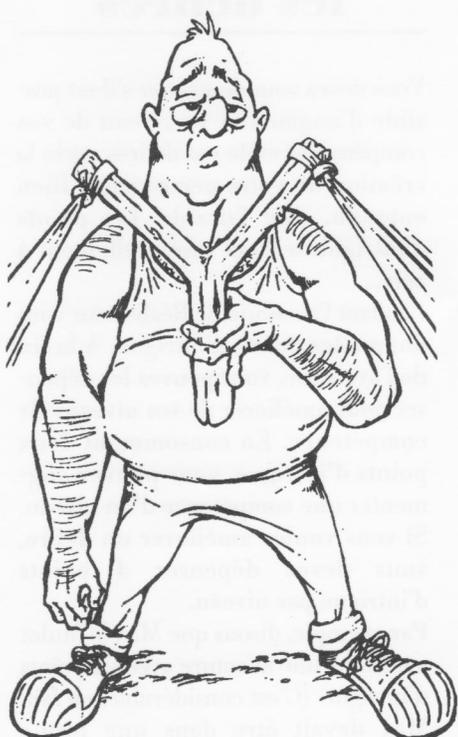
Les compétences

Elles sont en fait au nombre de vingt-trois. Elles sont toutes indiquées sur la feuille de personnage. Chaque personnage possède un niveau dans toutes ces compétences. Ce niveau est indiqué par un nombre entre 1 et 9. Plus votre niveau est élevé, plus vous avez de chance de réussir à utiliser cette compétence.

Dans la liste qui suit et sur la feuille de personnage, les compétences sont classées suivant la caractéristique dont elles dépendent. Il y a donc les compétences de Muscle, les compétences de Zip, les compétences de Cerveille et les compétences de Pêche.

Chaque compétence commence à un niveau égal à sa caractéristique directrice. Par exemple, un personnage avec un Muscle de 3 aura un niveau de 3 dans toutes les compétences de Muscle. Un personnage avec un Zip de 5 aura 5 dans toutes les compétences dépendant du Zip, et ainsi de suite.

Vous disposez aussi de trente points, que vous pouvez ajouter aux compétences que vous voulez. Ajouter un point à une compétence augmente son niveau d'un point. *Exemple* : Fred le Bouledogue a 3 en Zip. Sa compétence Courir commence donc à 3. Le joueur de Fred décide de dépenser 5 de ses



Si un personnage fait 2 lorsqu'il tentait d'utiliser une compétence, la cible de l'attaque n'a aucune chance de riposter. Ainsi, si votre personnage se bat avec un autre et que vous faites 2 à votre jet de Combat, vous touchez automatiquement votre adversaire. Il n'a même pas la possibilité de faire un jet de Combat. Un jet de 2 est *toujours* un succès.

30 points pour la passer à 8. Il lui reste 25 *points de compétences* à dépenser ailleurs.

Ces trente points ne servent qu'à améliorer les *compétences*, et PAS les caractéristiques. Il n'est pas impossible de modifier ces dernières, mais cela ne se produit que dans des circonstances très particulières. Seul le Réalisateur (ou l'auteur de l'aventure) peut arranger des situations où les caractéristiques augmentent ou diminuent, et seulement pour une durée limitée. Gardez trace des points de compétence que vous dépensez. Inscrivez le nombre de points dépensés pour chaque compétence sur la feuille de personnage, à côté de son nom. Lorsque vous avez utilisé vos trente points, inscrivez vos niveaux de compétence définitifs sur la feuille de personnage. Les points non dépensés sont perdus.

Aucune compétence ne peut dépasser 9. Il est donc inutile de dépenser des points dans une compétence qui se trouve déjà au niveau 9. Le niveau d'une compétence ne peut pas être inférieur à 1.

Un personnage qui fait 2 aux dés réussit toujours son action, même s'il n'avait qu'une compétence de 1. En clair : un jet de 2 sur 2d est un succès automatique.

Liste des compétences

Voici une liste des compétences de **Toon**, classées en fonction de leur caractéristique directrice.

Compétences dépendantes du Muscle

- Casser les Portes
- Combat
- Grimper
- Lancer
- Soulever les Trucs Lourds

Compétences dépendantes du Zip

- Conduire des Véhicules
- Courir
- Équitation
- Esquiver
- Nager
- Sauter
- Tir

Compétences dépendantes de la Cerveille

- Faire/Défaire des Pièges
- Identifier les Choses Dangereuses
- Lire
- Résister au baratin
- Pister/Couvrir sa Piste
- Se Cacher/Trouver ce qui est Caché
- Voir/Entendre/Sentir

Compétences dépendantes de la Pêche

- Baratin
- Être discret
- Passe-passe
- Refiler/Détecter Camelote



Délires

Certains personnages de cartoons disposent de facultés stupéfiantes qui leur permettent de réaliser des choses impossibles à simuler avec le système de compétences. Ce sont les *Délires*, des super-pouvoirs spéciaux étranges et bizarroïdes. Par exemple, le délire "Sac à Malice" vous permet de sortir n'importe quel objet dont vous avez besoin de votre sac (ou de vos poches, ou de ce que vous voulez). Cette faculté ne correspond à aucune compétence. Il fallait donc créer un délire. Certains délires sont décrits dans les pages 36 à 42. Les joueurs sont encouragés à créer les leurs (à condition, bien entendu, que le Réalisateur approuve leurs idées). Pour acheter un délire, un joueur doit dépenser des points de compétence. Le coût exact dépend du délire. Certains reviennent plus "cher" que d'autres. Un second délire peut être acheté pour 5 points de compétence *supplémentaires* (qui viennent s'ajouter à son prix normal).

Liste des délires

Voici les délires décrits en pages 36-42, avec leur coût de départ en points de compétences. Souvenez-vous que si vous prenez un second délire, il vous coûtera cinq points de plus que d'habitude. Si vous créez un nouveau délire, le Réalisateur vous fixera son coût en points.

- Altération cosmique (10)
- Bras multi-usages (4)
- Changement à vue/ Déguisement (3)
- Changement de forme (5)
 - Détecter objet (2)
 - Élongation (3)
- Fidèle compagnon (3)
- Force fabuleuse (5)
 - Hypnose (5)
 - Invisibilité (5)
- Sac à malices (5)
- Téléportation (6)
- Veine du tonnerre (3)
- Vitesse incroyable (5)
 - Vol (4)
- +2 pour rendre un Délire utilisable sur une autre personne



Par exemple, disons que vous voulez "acheter" le délire Hypnose, qui coûte 5 points, et le délire Vol, qui en coûte 4. Le coût en points de compétence sera de 5 plus 4, plus *cinq points supplémentaires* pour un total de 14. Que voulez-vous, mon pauvre ami, être une star, cela se paye !

Tous les délires commencent avec un niveau de 5. Ils fonctionnent exactement comme une compétence. Leur niveau de départ est impossible à améliorer, à moins que les personnages ne commencent à accumuler des points d'intrigue. Aucun personnage ne peut posséder plus de deux délires.

Qu'un délire soit choisi sur la liste ou inventé par un joueur n'a qu'une importance secondaire. En revanche, il est primordial que joueur et Réali-



sateur se mettent d'accord sur sa définition et son fonctionnement exacts. Tout pouvoir spécial accepté par le Réalisateur est un délire. Reportez-vous à la page 42 pour plus d'informations sur les délires personnalisés. Notez vos niveaux de compétence définitifs et vos délires sur votre feuille de personnage.

Améliorer les compétences et les délires

Vous devez vous demander s'il est possible d'augmenter le niveau de vos compétences et de vos délires après la création de votre personnage. Bien entendu, c'est faisable. Les points d'intrigue servent essentiellement à cela.

Pendant l'aventure, le Réalisateur vous donne des points d'intrigue. A la fin de l'aventure, vous pouvez les dépenser pour améliorer de vos niveaux de compétence. En consommant deux points d'intrigue, vous pouvez augmenter une compétence d'un niveau. Si vous voulez améliorer un délire, vous devez dépenser 4 points d'intrigue par niveau.

Par exemple, disons que Max le Mulot a terminé une aventure avec six points d'intrigue. (C'est considérable, en fait. Max devait être dans une forme



Les joueurs Superstars peuvent utiliser les points d'intrigue pour acheter des délires "temporaires". Vous pouvez dépenser trois points d'intrigue pour acquérir un délire supplémentaire (qui ne compte pas dans la limite des deux délires "normaux"). Il durera une aventure. A la fin de cette dernière, le personnage perd son délire temporaire, même s'il ne l'a jamais employé. Les délires temporaires sont toujours à un niveau de compétence de 5 et ne peuvent pas être améliorés. Tous les délires de la liste peuvent être achetés (eux et tout ce que vous pourrez rêver d'autre, bien entendu). Sous leur forme temporaire, ils coûtent tous trois points d'intrigue. Le Réalisateur donne juste au personnage la faculté d'employer temporairement le délire, ou lui attribue un gadget fabuleux ou un objet magique qui contient le délire. Une fois l'aventure terminée, l'objet disparaît. Notez qu'il n'est pas compté parmi les huit possessions de départ.

éblouissante). Il peut dépenser quatre de ses six points pour faire passer Hypnose (un délire) de 5 à 6, et utiliser les deux points restants pour faire passer sa compétence Casser les Portes d'un ridicule 3 à un niveau de 4, légèrement moins lamentable. A moins qu'il ne préfère dépenser ses six points pour monter Casser les Portes de trois niveaux... ou tout simplement garder ses points pour plus tard.

Compétences dépendantes du Muscle

CASSER LES PORTES

Cette compétence sert à enfoncer les portes verrouillées et autres obstacles du même genre. Si elle est utilisée avec succès, la porte est cassée et votre personnage se rue dans la pièce qui se trouve au-delà. Elle peut aussi servir à défoncer un mur (ce qui y laisse un trou de la forme de votre personnage).

COMBAT

La compétence Combat est une des plus utilisées (vous savez, votre mère avait raison. Tous ces dessins animés sont horriblement violents. Ça rend fou. La preuve, vous vous êtes mis aux jeux de rôle). Cette compétence sert lorsqu'un personnage veut en combattre un autre. Mais son usage ne se limite pas aux bêtes échanges de coups. Elle sert dès qu'un personnage veut avoir un contact physique de quelque nature que ce soit avec un autre, qui s'y refuse. Ainsi, si votre personnage veut mettre une cravate à quelqu'un, vous emploierez la compétence Combat.

Pour combattre, il vous suffit de dire que vous attaquez un autre personnage (ou que vous l'embrassez, ou ce que vous voulez). Dans ce cas, l'autre personnage et vous-même devenez une masse floue, d'où émergent occasionnellement un bras, une tête, un pied, des étoiles ou de la poussière. Le per-

sonnage que vous attaquez peut faire quatre choses : répliquer, s'enfuir, se téléporter à l'abri ou ne rien faire (et se laisser battre, piétiner, déchiqueter, mettre une cravate, etc.).

Au cours d'un combat, chacun des adversaires fait un jet de Combat. S'ils échouent ou réussissent tous les deux, il ne se passe rien. Si un seul personnage réussit, il fait un dé de dommages à l'autre. Le résultat du jet est soustrait au total de points de vie de son adversaire.

Si un combat se prolonge pendant trois actions sans qu'aucun des combattants n'ait réussi à blesser l'autre (en d'autres termes, si les deux joueurs touchent - ou ratent - trois fois chacun), ils s'écroulent au sol, épuisés. Ils laissent tous les deux passer la prochaine action. Le combat se termine. Les deux personnages devront trouver autre chose à faire lorsqu'ils seront revenus dans leur état normal.



Sur un jet de 12, la porte n'était pas fermée (ou s'évapore tout simplement). Dans ce cas, votre personnage passe à travers l'obstacle sans l'endommager. Par contre, il subit un dé de dommages, tombe avec un grand "PAF!" et voit trente-six chandelles.

Par ailleurs, deux personnages ou plus peuvent combiner leurs compétences en Casser les Portes en essayant de démolir l'obstacle ensemble.

Le Réalisateur décidera au cas par cas de combien de personnages peuvent raisonnablement s'attaquer à la fois à un obstacle donné. Les niveaux de compétence de tous les participants sont additionnés pour donner *un seul nombre*. L'un des joueurs lance deux dés. S'il obtient un résultat inférieur à ce total, la porte est enfoncée. Il y a de fortes chances qu'aucun obstacle ne supporte longtemps un pareil traitement.

Mais il y a aussi une surprise : pour chaque personnage qui aide à enfoncer la porte, soustrayez un au seuil fatidique au-dessus duquel ils se lancent sur une porte ouverte (et prennent un dé de dommages chacun). Par exemple, si deux personnages s'attaquent ensemble à une porte, ils se couvriront de bleus et de ridicule sur un jet de 11 ou 12. A trois, ce sera sur 10, 11 ou 12.





A moins que la limite des trois actions ne soit atteinte, un combat continue jusqu'à ce que l'un des combattants s'échappe ou soit mis K.O.

S'il y a plus de deux personnages impliqués dans un combat, vous devez annoncer quel personnage est la cible de votre attaque. Vous ne pouvez pas attaquer plus d'un personnage à la fois, mais plusieurs personnages peuvent (s'ils le désirent) se liguer contre un isolé (la notion de fair play n'est pas très développée chez les toons). Si vous attaquez un personnage qui est occupé à taper sur quelqu'un d'autre, vous lui faites automatiquement des dommages si vous réussissez votre jet de Combat. Cela marche dans les deux sens, d'ailleurs. Si vous êtes attaqué par un personnage et que vous ne répliquez pas, vous subissez automatiquement un dé de dommages si votre assaillant réussit son jet de Combat.

Si vous voulez vous enfuir, il vous suffit de le déclarer. Bien entendu, au moment où vous tournez le dos à l'action, tous les autres combattants peuvent vous donner un coup - vous ne pouvez pas fuir et répliquer en même temps.

Si quelqu'un veut vous courir après, vous vous retrouvez impliqué dans une poursuite. Tous les personnages peuvent commencer à faire des jets de Courir. Si personne ne se lance après vous, vous avez réussi à vous éloigner.

Les personnages peuvent combattre à mains nues (ou à pattes nues, ou à griffes nues... vous avez saisi l'idée ?) ou avec une arme (une batte de baseball, une canne, un sac à main, ou ce

que vous avez sous la main). Un personnage ne peut pas ramasser une arme ou en changer au milieu d'un combat (en revanche, laisser tomber son arme et combattre à mains nues est parfaitement possible). Certaines armes font des dommages plus importants que la moyenne.

NOTE : Les armes à feu et les objets lancés dépendent de compétences complètement différentes, et ne sont pas considérées comme des "armes" dans le cadre des règles sur le Combat.

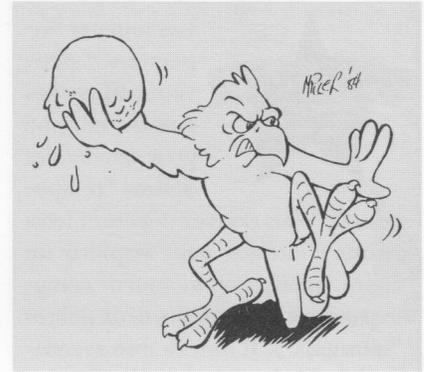


GRIMPER

Tout personnage peut franchir un obstacle mesurant jusqu'à sa taille sans avoir besoin de faire de jet de Grimper. Pour les obstacles plus importants, vous devez faire un jet de Grimper. Si vous réussissez votre jet, vous avez escaladé l'obstacle, et peu importe sa taille. Si vous avez manqué votre jet, vous tombez et prenez un dé de dommages. (Le Réalisateur peut ajouter un point de dommages ou plus si vous tombez de vraiment très haut.)



Cette règle de base peut être modifiée. Par exemple, grimper à une échelle couverte de savon ou aux barreaux enduits de colle est nettement moins facile qu'une escalade ordinaire. Si votre personnage essaye de franchir ce genre d'obstacle, ou n'importe quoi de particulièrement ardu, ajoutez deux au résultat de votre jet de dés - cela rend l'ascension particulièrement difficile.



LANCER

La compétence Lancer sert à lancer (eh oui !) tout ce que vous pouvez ramasser. Si la cible est immobile (si c'est un rocher ou un mur, par exemple), tout ce que vous avez à faire est de réussir votre jet de Lancer pour la toucher. Si vous obtenez un résultat supérieur à votre niveau de Lancer, vous l'avez raté.

Si vous lancez quelque chose sur un autre personnage, il peut essayer d'Esquiver.

Si vous réussissez votre jet, vous avez touché votre cible. Dans ce cas, l'objet peut faire des dommages. La plupart - cailloux, couteaux, haches, boomerangs, briques, mixers, porcelaine de chine, etc. - font un dé de dommages.

NOTE IMPORTANTE : Les tartes à la crème ne causent aucun dommage. Toutefois, elles Sidèrent toujours la personne qu'elles touchent. Pour plus d'informations à ce sujet, voir page 48.

SOULEVER LES TRUCS LOURDS

La plupart des objets ordinaires peuvent être soulevés sans qu'il soit besoin de faire de jet. Cette compétence sert à soulever les voitures, les rocs de plusieurs tonnes, les Airbus, ce genre de choses. Si vous réussissez un jet de Soulever les Trucs Lourds, vous êtes arrivés à vos fins. Si vous échouez, vous ne parvenez pas à soulever l'objet, et vous ne pouvez pas réessayer.



Il n'y a pas de limite au poids que vous pouvez soulever si vous êtes chanceux et que vous faites de bons jets de dés. Mais il existe deux règles supplémentaires qui peuvent rendre les choses beaucoup plus intéressantes. Primo, plus une chose est lourde, plus elle est difficile à soulever. Si l'objet pèse deux fois le poids de votre personnage, ajoutez 1 au résultat de votre jet de dés. S'il pèse trois fois votre poids, ajoutez 2, s'il pèse quatre fois

votre poids, ajoutez trois, et ainsi de suite.

Pour les besoins de cette règle, si votre personnage est humain, on supposera que votre poids tourne autour de 70 kg.

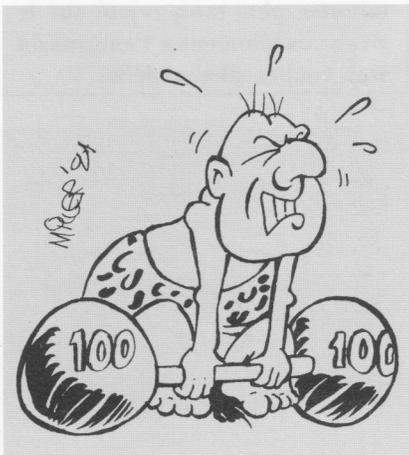
Si votre personnage est nettement plus gros ou plus petit (disons, une souris ou un éléphant), son poids sera déterminé par le Réalisateur et mentionné sur votre feuille de personnage, avec la description de ce dernier. Un personnage de la taille d'une souris ne pourra pas soulever grand-chose (bien entendu, une souris dotée d'une Force Fabuleuse est une toute autre affaire).

Seconde règle additionnelle, deux personnages ou plus peuvent combiner leurs compétences en Soulever des Trucs Lourds pour soulever quelque chose d'énorme. Le Réalisateur décide combien de personnages peuvent se placer autour de l'objet. Toutes leurs compétences sont additionnées. L'un des joueurs jette deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal au total de toutes les compétences en Soulever, le groupe parvient à transporter l'objet. Un objet soulevé par un groupe peut être transporté, mais pas lancé.

Reste la Première Loi du Réalisateur : l'amusement prime les règles. Si laisser les personnages ramasser quelque chose peut avoir des conséquences comiques, ils y arriveront sans doute.

Un personnage qui tente de Soulever un Truc Lourd et qui fait 12 au dé s'y est pris de telle façon que l'objet a été projeté en l'air... et lui retombe dessus, lui faisant 1d de dommages.

Il n'y a pas de limite au poids qu'un personnage peut essayer de soulever. Si un rocher de dix tonnes vous tombe dessus et vous écrase, vous pouvez toujours vous relever, carrer le rocher sur vos épaules et aller le déposer plus loin... si vous réussissez votre jet de Soulever les Trucs Lourds. Généralement, les personnages ne peuvent pas s'en prendre aux objets fixés au sol. Mais après tout, nous sommes dans un cartoon. Si votre Réalisateur décide que vous pouvez soulever une maison, pas de problèmes !



Compétences dépendantes du Zip

CONDUIRE DES VÉHICULES

Cette compétence sert pour toutes sortes de véhicules : voitures, camions, camions de pompiers, rouleaux compresseurs, vaisseaux spatiaux, avions à réaction, etc. Si vous voulez prendre les commandes d'un véhicule, montez dedans, mettez le contact et essayez de faire un jet de Conduire. Si vous y parvenez, tout va pour le mieux et vous pouvez piloter

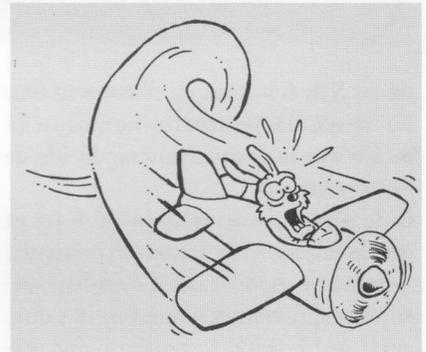


Si vous êtes mis K.O. en conduisant un véhicule, vous trouvez en plus le moyen de le casser.

Il ne peut plus servir à rien à moins que quelqu'un ne parvienne à le bricoler (jet de Faire/Défaire des Pièges réussi). Si c'est le cas, il pourra servir à nouveau.

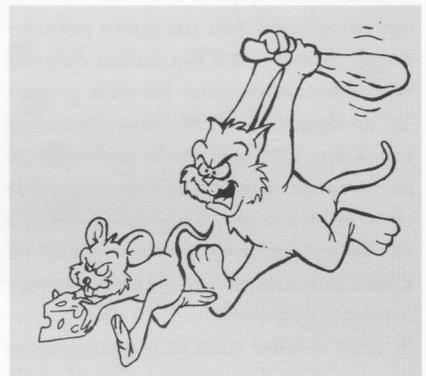
Si le jet de Faire des Pièges est manqué, l'appareil est réduit à un tas de débris complètement inutilisables.

l'engin sans problèmes. Si vous manquez votre jet, quelque chose va de travers. Vous partez en marche arrière, vous prenez un mauvais virage et tombez du haut d'une falaise, et autres événements désagréables. Le Réalisateur décide de ce qui se produit. Si vous n'arrivez pas à conduire un véhicule mais que vous survivez, vous pouvez poursuivre vos essais jusqu'à ce que vous soyez mis K.O. ou que vous réussissiez. Comment ça, il n'y a pas de véhicules aux environs ? Il y en a toujours. Regardez mieux ! Si vous voulez quelques idées, voyez la table de la page 113.



COURIR

En temps normal, tous les personnages peuvent courir (les bébés rampent très vite, les serpents serpentent, les melons roulent. C'est la même chose). La com-



pétence Courir ne sert que lors d'une poursuite, quand un personnage cherche à en attraper un autre. Lorsque cela se produit, les deux personnages font un jet sous leur compé-





SAUTER

Cette compétence sert à sauter hors d'un trou, depuis une hauteur, ou par-dessus un obstacle.

Tous les personnages peuvent sauter (en hauteur ou en longueur) une distance équivalente à leur taille sans avoir besoin de faire de jet.

Au-delà, un jet de Sauter réussi leur permet de franchir une hauteur ou une longueur équivalente à deux fois leur taille.

Si vous manquez votre jet de Sauter, votre personnage s'écrase au sol, percute un mur ou n'importe quel autre désastre qui lui causera 1d de dommages.

tence. S'ils échouent ou réussissent tous les deux, la poursuite continue (à moins que le poursuivant ne décide de l'interrompre).

Si le poursuivant manque son jet et que le poursuivi le réussit, le poursuivi arrive à s'échapper. Et si c'est le poursuivant qui réussit son jet et le poursuivi qui le rate, le poursuivant rattrape sa proie et peut commencer un Combat (ou faire rigoureusement ce qu'il veut, en fait).

ÉQUITATION

Un personnage utilise la compétence Équitation lorsqu'il tente de monter sur un animal (ou un autre personnage). Si votre jet d'Équitation échoue, vous êtes désarçonné (et vous prenez 1d de dommages). Si vous réussissez votre jet, l'animal ou le personnage peuvent faire un jet d'Esquiver pour vous jeter à terre. Vous n'arriverez à vos fins que si vous réussissez votre jet d'Équitation et que votre monture rate son jet d'Esquiver.

Si vous voulez vous faire transporter par un animal et que celui-ci n'y voit pas d'inconvénients, vous réussissez automatiquement, sans avoir besoin de faire de jet d'Équitation.

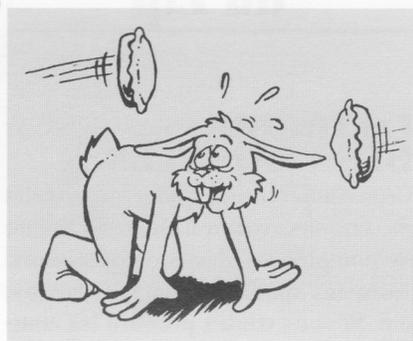
ESQUIVER

Cette compétence sert lorsqu'un personnage cherche à sortir de la trajectoire de quelque chose. Le quelque chose en question peut être une balle (voir "Tir", plus bas), un objet lancé par un autre joueur (voir "Lancer", page 28), un rouleau compresseur en vadrouille ou tout autre objet inanimé. Elle est également utilisée pour éviter



La compétence Esquiver peut aussi servir à sortir du chemin d'un individu qui vous fonce dessus... si votre Zip est supérieur à celui de ce personnage. Si vous avez un meilleur Zip, vous pouvez choisir de vous enfuir (et de déclencher une poursuite) ou de l'esquiver. Si vous réussissez votre esquive, l'autre personnage passe à côté de vous.

Pour peu que le Réalisateur se sente d'humeur taquine, il ira percuter un arbre ou le mur le plus proche (à moins qu'il ne tombe du haut d'une falaise, ou que... vous avez saisi l'idée ?). Si vous manquez votre jet d'Esquiver, l'autre personnage vous attrape et vous manquez la prochaine action.



de servir de moyen de transport à un autre personnage (voir "Équitation", juste au-dessus). Dans tous les cas, faites un jet d'Esquiver pour vous mettre à l'abri.

NAGER

Comme son nom l'indique, cette compétence sert lorsque vous voulez franchir une étendue d'eau trop large pour que vous sautiez par-dessus et trop profonde pour être passée à pied. Si vous réussissez votre jet de Nager, tout va bien. Si vous le manquez, vous buvez la tasse, mais parvenez quand même à votre destination (en ayant quand même subi un dé de dommages).



Si vous manquez votre jet de Nager, vous pataugez, buvez la tasse et prenez 1d de dommages.

Vous devez vous maintenir à la surface en réussissant un second jet de Nager. A chaque échec, vous subissez un autre dé de dommages, jusqu'à ce que vous en réussissiez un (ce qui vous permet de parvenir à votre destination) ou que vous soyez mis K.O. (gloub, gloub, gloub...). Vous rentrez en jeu trois minutes plus tard, rejeté sur le rivage exactement à l'endroit où vous vouliez aller au début.





TIR

Cette compétence gouverne la manipulation de toutes les armes à distance (pistolet, arc et flèches, bazooka, canon, désintégrateur, etc.).

Si vous réussissez votre jet, la cible est touchée, sauf si elle réussit à Esquiver. Si le Tir rate, vous avez manqué votre coup et le projectile disparaît hors-champ.

Si deux personnages se tirent dessus en même temps et qu'ils réussissent tous deux leurs jets, ils se sont touchés mutuellement et subissent tous les deux des dommages !

Les armes font plus ou moins mal selon leur taille :

- Pistolet à bouchon 1 point
- Pistolet à eau 2 points
- Arc et flèches 1 dé
- Revolver 1 dé
- Fusil de chasse 1 dé plus un
- Bazooka 1 dé plus deux
- Canon 1 dé plus trois
- Désintégrateur 2 dés

Ne vous gênez surtout pas pour compléter cette liste !



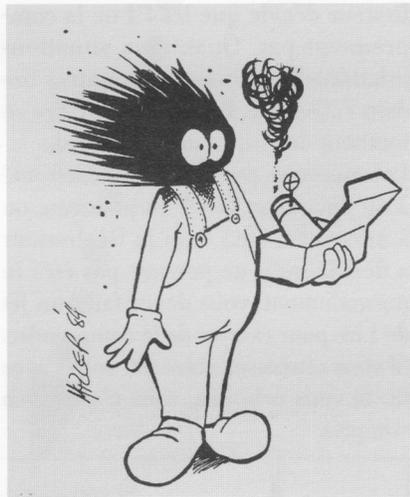
Si un personnage réussit à boucher le canon de l'arme de son adversaire (avec un caillou, un doigt, ou ce qui lui passe par la tête), un jet de Tir Raté entraînera l'explosion de l'arme et c'est le tireur qui encaissera les dommages. L'arme sera détruite.

Ricochets ! Si vous réussissez votre jet de Tir et que votre adversaire réussit son Esquive, le projectile ricochera et pourra toucher quelqu'un d'autre : tous les joueurs doivent jeter un dé (y compris la cible et le tireur). Le personnage ayant obtenu le résultat le plus faible doit alors réussir un jet d'esquive sinon il se fera toucher par le ricochet.

Compétences dépendantes de la Cerveille

FAIRE/DÉFAIRE DES PIÈGES

Que serait un cartoon sans pièges ? Fosses camouflées, tas de graines pour oiseaux avec une enclume suspendue au-dessus, gâteau d'anniversaire fourré à la dynamite... tous les pièges imaginables peuvent apparaître dans **Toon**. Tout ce que vous avez à faire est de penser aux détails de votre piège diabolique et à réussir votre jet de Faire/Défaire les Pièges. Il ne vous reste plus qu'à vous asseoir et à attendre (faites quand même attention. Si votre jet de Faire/Défaire les Pièges échoue, il risque de se déclencher trop tôt... et de se retourner contre vous).



Lorsque les personnages s'approchent d'un piège, le Réalisateur leur demande à tous de faire un jet d'Identifier les Choses Dangereuses. Si l'un d'eux réussit, le groupe est averti qu'il y a un piège. L'un des PJ peut tenter de le désamorcer en utilisant sa propre compétence en Faire/Défaire les Pièges. Si personne ne réussit à repérer le piège, tout le monde se précipite dedans.

Lorsque vous parvenez à identifier le piège à temps, vous avez deux options : le contourner ou essayer de le désamorcer. Souvent, vous n'aurez pas la possibilité de le contourner (c'est le Réalisateur qui décide s'il peut être évité). Parfois, tenter de l'éviter risque de vous entraîner dans des jets de Grimper ou de Sauter. Si vous les manquez, la chute (ou autre) vous cause des dommages et, en prime, vous tombez droit dans le piège.

Le désamorçage est donc généralement préférable. Pour désarmer un piège, faites un jet sous votre compétence Faire/Défaire les Pièges.

Si vous réussissez, le piège est immédiatement neutralisé. Si vous échouez, il se déclenche et vous subissez les dommages prévus (généralement un dé, à moins que le Réalisateur n'en décide autrement).

Faire/Défaire les Pièges sert aussi de compétence de bricolage. A chaque fois que vous voulez mettre les pattes dans une machine quelconque (pour la démonter, la réparer ou pour construire quelque chose à partir de rien), faites un jet de Faire/Défaire les Pièges.

Si vous réussissez votre jet, vous avez obtenu le résultat désiré.

Si vous échouez, vous vous retrouvez avec une pile de boulons, d'écrous et de débris inutilisables.



Si vous utilisez cette règle, après avoir manqué un jet destiné à Faire un Piège, vous avez le droit de lancer une seconde fois les dés.

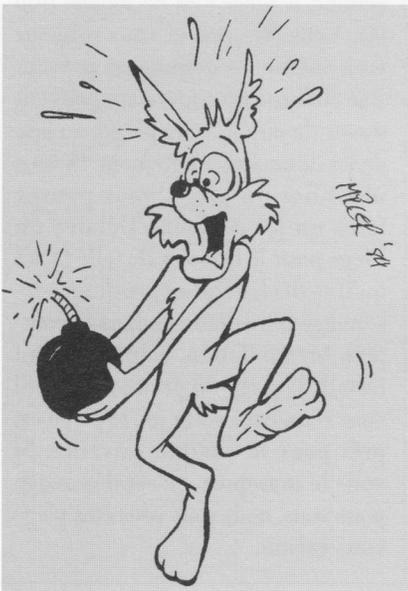
Si le second jet est réussi, vous réalisez que le piège ne fonctionnera pas et vous avez le droit de réessayer à la prochaine action. S'il échoue, le piège s'est déclenché trop tôt. Vous êtes pris et vous subissez vous-même les dommages prévus. Par ailleurs, les superstars peuvent tenter de modifier les pièges au lieu de les désamorcer bêtement. Si vous identifiez un piège, vous pouvez faire un jet de Faire/Défaire un Piège pour le bricoler de telle façon qu'il se déclenche au prochain personnage qui se jette dedans (y compris, bien entendu, celui qui avait installé le piège en premier lieu). Si vous réussissez votre jet, le piège est prêt pour la victime suivante. Si vous le manquez... c'est dommage pour vous, mais vous vous êtes piégé vous-même.



IDENTIFIER LES CHOSES DANGEREUSES

Cette compétence sert à s'apercevoir des menaces potentielles. Par exemple, supposons que le Dr. Nutzenboltz vous tende un verre contenant une boisson fumante, d'une couleur suspecte. Bien entendu, elle est droguée, mais votre personnage ne s'en apercevra pas à moins qu'il n'arrive à l'Identifier comme étant dangereuse. Ou, plus gratifiant, supposons que vous donniez un objet sphérique, noir, métallique et muni d'une mèche allumée à cet individu affreux, abominable et globalement pénible qu'est Max le Mulet. C'est de toute évidence une bombe, mais Max va se contenter de la regarder jusqu'à ce qu'elle explose, à moins qu'il ne réussisse un jet d'Identifier les Choses Dangereuses.

Vous pouvez aussi utiliser Identifier les Choses Dangereuses pour repérer les pièges, même s'ils sont dissimulés. Vous n'avez même pas à dire que vous cherchez un piège. S'il y en a un dans les environs, le Réalisateur vous dira de faire un jet de dés (ou le fera pour vous). Si vous le réussissez, vous sentez qu'il y a un piège et pouvez tenter de le désamorcer (voir Faire/Défaire les Pièges, plus haut).



NOTE :

Si vous essayez de détecter quelque chose de dissimulé, mais d'inoffensif, vous employez Trouver ce qui est Caché, par Identifier les Choses Dangereuses. C'est le Réalisateur qui décide, de toute façon.



LIRE

La plupart du temps, les personnages peuvent lire sans avoir besoin de faire de jet de compétence. Ce n'est que face à un document ou à une situation inhabituelle que vous devrez lancer les dés. Les documents "inhabituels" peuvent être écrits en hiéroglyphes égyptiens, en martien, ou dans n'importe quelle langue, à partir du moment où le Réalisateur décide que les PJ ne la comprennent pas. Quant aux situations inhabituelles, citons entre autres lire dans l'obscurité, lire en courant, lire en tombant du haut d'un gratte-ciel...

Lorsque votre personnage est confronté à un document (ou à un panneau, ou à une carte, etc.) dont le Réalisateur a décidé qu'il ne pouvait pas être lu normalement, vous devez faire un jet de Lire pour essayer de le comprendre. Si vous réussissez votre jet, vous l'avez lu. Si vous échouez, vous n'avez rien compris.



Si votre jet de Lire échoue, le Réalisateur fait un second jet (secret) sous votre compétence en Lire. Si ce second jet réussit (autrement dit, si le Réalisateur obtient un score inférieur ou égal à votre niveau de compétence), votre personnage comprend ce que signifie le document.

Si le jet du Réalisateur échoue, vous avez tout compris de travers et le Réalisateur vous donne de fausses informations. Par exemple, un message disant "Gare au Monstre" risque d'être lu "Gare de Mons", ce qui présente nettement moins d'intérêt. Une erreur de ce genre avec une carte au trésor risque de pousser votre personnage à tourner à droite après le gros arbre, au lieu de partir à gauche. Et, évidemment, il se mettra à creuser dans un endroit terriblement peu approprié. Le Réalisateur ne doit pas révéler si le second jet est manqué ou réussi. Il se contente de vous dire ce qu'indique le texte (ou ce que vous pensez qu'il indique), en fonction de son résultat.

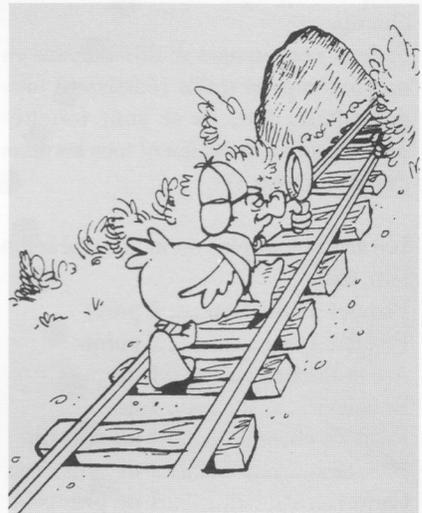
RÉSISTER AU BARATIN

Utilisez cette compétence lorsque vous essayez de résister aux effets d'un Baratin. Lorsqu'un personnage tente de vous baratiner (voir page 34), vous pouvez repousser son attaque verbale en réussissant un jet de Résister.

PISTER/COUVRIR SA PISTE

Cette compétence sert à suivre toutes les traces laissées par un autre personnage : empreintes de pas, traces de pneus, voie ferrée, etc. Vous pouvez même suivre les traces d'un individu marchant sur du béton ou volant dans les airs ! Si le personnage que vous voulez suivre ne fait pas de tentatives pour dissimuler sa piste (ou manque son jet de Couvrir sa Piste), il est inutile de faire un jet de dés, vous pouvez le suivre facilement.

Si vous voulez suivre un personnage qui a couvert ses traces, faites un jet sous votre compétence Pister. Si vous le réussissez, vous trouvez la piste, aussi bien cachée qu'elle soit (une seule ten-



tative par personnage, SVP !). Si vous manquez votre jet, les empreintes dissimulées restent introuvables.

Vous pouvez aussi utiliser cette compétence pour couvrir vos propres traces. Si vous réussissez votre jet, vos traces ne pourront être découvertes que par un personnage qui aura réussi son jet de Pistage. Vous ne pouvez pas prendre le temps de couvrir vos traces lorsque vous êtes en pleine poursuite.



Si vous manquez votre jet de Pistage, le Réalisateur en fait un second sous votre niveau de compétence. Si ce second jet échoue, vous croyez être toujours sur la piste alors qu'en fait, vous l'avez confondu avec une autre série d'empreintes, celles d'un ours teigneux, par exemple (le Réalisateur ne vous le dira que lorsqu'il sera trop tard).

SE CACHER/ TROUVER CE QUI EST CACHÉ

Vous employez cette compétence pour éviter d'être vu, monter des embuscades et dissimuler les objets que vous possédez. Tout objet qui n'est pas dissimulé est clairement visible. De même, un personnage qui n'est pas Caché ou Discret peut être vu par tout le monde.

Vous ne pouvez pas vous déplacer quand vous êtes caché. Bouger ou attaquer vous rend visible (pour mouvoir sans être vu, utilisez la compétence Être Discret). Si vous voulez vous cacher ou dissimuler un objet,



Si vous manquez votre jet de Se Cacher alors que vous tentiez de vous fondre dans le paysage, faites-en un autre immédiatement. S'il réussit, vous vous rendez compte que votre tentative est manquée (ou que l'objet est visible, si vous tentiez de cacher un objet). Vous pouvez réessayer. Si votre second jet est manqué, vous restez bêtement là, en pleine vue, sans avoir compris que vous aviez échoué.

vous devez réussir un jet de Se Cacher. Si vous manquez votre jet, vous n'êtes pas arrivé à vous cacher. Vous devez aussi faire un jet sous cette compétence pour repérer quelque chose qui est dissimulé. Si vous le réussissez, vous voyez le personnage ou l'objet dissimulé. Si vous manquez votre jet, le Réalisateur se gardera bien de vous dire s'il y a quelque chose ou quelqu'un de caché dans votre voisinage immédiat.

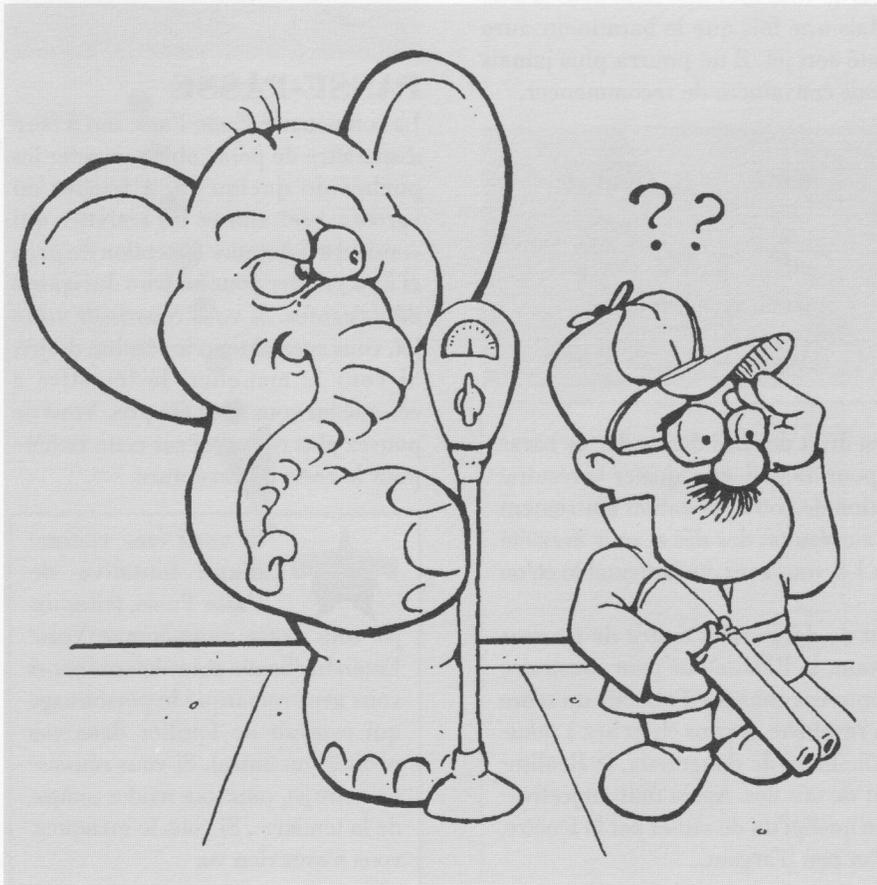
Cacher quelque chose n'a rien à voir avec la préparation d'un piège. Pour tendre un piège, vous devez utiliser la compétence Faire/Défaire un piège (voir page 31).

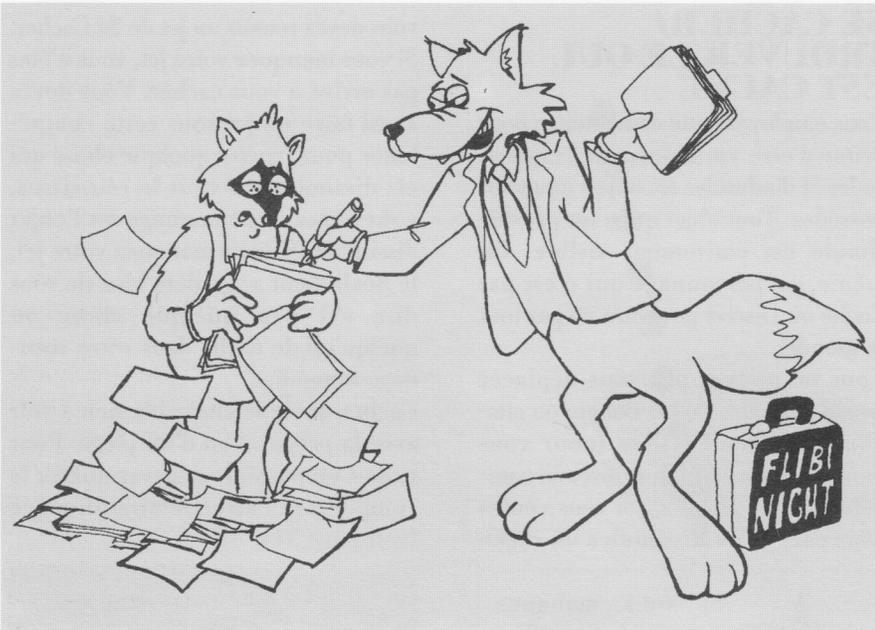


VOIR/ENTENDRE/ SENTIR

C'est une compétence de perception générale. Elle sert à chaque fois qu'un personnage a l'occasion de repérer quelque chose qui n'est pas caché, mais qu'il aurait pu ne pas remarquer. Si, par exemple, deux personnages en pleine poursuite dépassent un panneau, ils devraient avoir la possibilité de faire un jet de Voir/Entendre/Sentir pour le remarquer (et, bien entendu, il se pourrait qu'ils doivent aussi faire un jet de Lire pour comprendre qu'il y a écrit : "Attention aux avalanches").

La compétence Voir/Entendre/Sentir sert également à repérer les personnages qui essaient d'Être Discret. Si un personnage tente de passer discrètement à côté de vous, le Réalisateur peut vous donner une chance de faire un jet de Voir/Entendre/Sentir. Si vous le réussissez, vous détectez le personnage. Si votre jet échoue, il arrive à se faufiler...





Compétences dépendantes de la Pêche

BARATIN

Cette compétence sert à convaincre les autres personnages de faire quelque chose... en général, quelque chose qu'il ne veulent pas faire. Elle comprend la faculté de faire un discours vraiment émouvant et celle de parler si vite et de façon si confuse que vos victimes n'ont pas la moindre idée de ce que vous pouvez bien leur raconter au juste. Vous pouvez utiliser le Baratin pour convaincre un garde de vous laisser passer, persuader un épicier de vous donner une caisse de carottes, ou décider tout le monde à voter pour vous aux élections municipales.

Si quelqu'un essaye de vous baratiner, vous pouvez essayer de faire un jet de Résister au Baratin, pour voir si vous êtes capable de l'ignorer. Si vous réus-

sissez à Résister, vous ne vous faites pas avoir. Si vous vous êtes fait baratiner et que vous manquez votre jet de résistance, vous êtes cuit... vous devez essayer de faire ce que le baratineur vous a demandé.

Vous pouvez être poussé par le Baratin à accomplir la même chose, encore et encore... jusqu'à ce que le personnage qui vous baratine *manque* son jet. En d'autres termes, il est parfaitement possible de vous convaincre plusieurs fois de vous tirer une balle dans la tête. Mais une fois que le baratineur aura raté son jet, il ne pourra plus jamais vous convaincre de recommencer.



Le Réalisateur est en droit de vous demander de baratiner votre victime pour de vrai, et d'ajuster le résultat de votre jet en fonction de votre prestation (autrement dit, de soustraire 1 au résultat des dés si vous avez été brillant, et d'ajouter 1 si vous avez été lamentable et/ou ennuyeux).

Le sujet du baratin peut aussi affecter le jet de dé. Si vous tentez de pousser votre victime à faire quelque chose d'attrayant, le Réalisateur peut soustraire 1 ou 2 au résultat de votre jet (ce qui augmente vos chances d'obtenir un score final inférieur à votre niveau en Baratin). En revanche, si vous cherchez à pousser votre proie à faire quelque chose de difficile ou de dangereux, le Réalisateur est en droit d'ajouter 1 ou 2 au résultat de vos dés. Après tout, objectivement, vous avez peu de chances de convaincre quelqu'un de sauter par la fenêtre. En revanche, le persuader de vous donner un peu d'argent...

ÊTRE DISCRET

Cette compétence précieuse vous permet de vous glisser sans être vu d'arbre en arbre, de buisson en buisson (ou de n'importe où à n'importe où, en fait). Vous pouvez même passer devant un autre personnage, en plein jour, sans qu'il vous remarque. Bien entendu, vous risquez toujours d'être repéré... mais sans risques, la vie serait bien morne. Voici comment ça fonctionne : si vous voulez aller d'un endroit à un autre sans être vu, vous devez réussir un jet d'Être Discret. Si vous le manquez, vous êtes automatiquement vu. Si vous le réussissez, vous ne pouvez pas être vu, à moins qu'un autre personnage ne réussisse un jet de Voir/Entendre/Sentir.

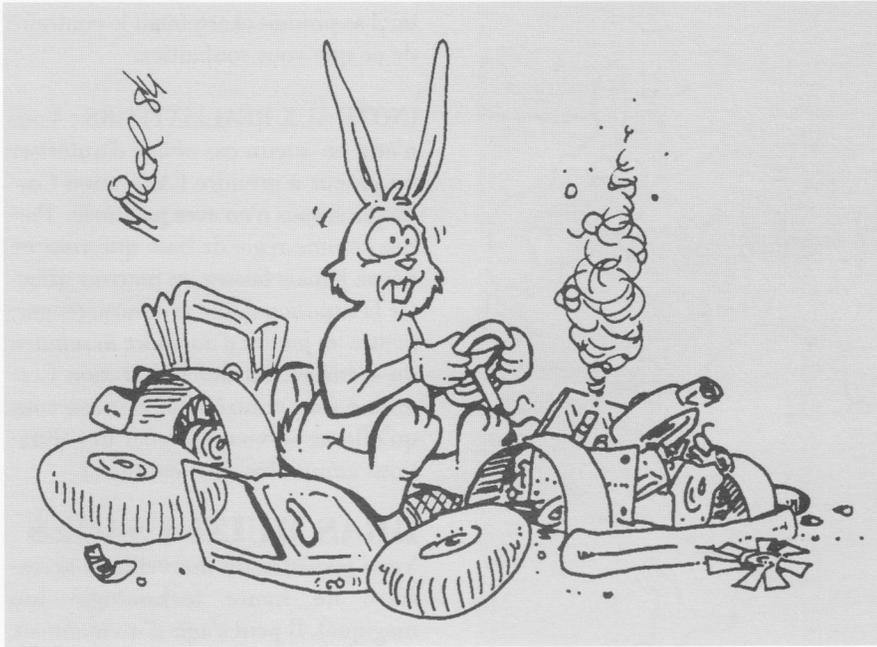


PASSE-PASSE

La compétence Passe-Passe sert à faire disparaître de petits objets, à vider les poches de quelqu'un, à tricher au cartes... bref, toutes les activités qui consistent à distraire l'attention du gogo et à en profiter pour lui faire des choses déplorables. Si vous réussissez votre jet, vous avez obtenu le résultat désiré. Si vous le manquez, la tentative a échoué ou vous avez été pris. Vous ne pouvez plus réessayer sur cette victime pour le reste de l'aventure.



Si vous êtes victime d'une tentative de Passe-Passe, faites un jet sous votre compétence Voir/Entendre/Sentir pour déterminer si vous avez remarqué le personnage qui essayait de fouiller dans vos poches (ou autre). Si vous réussissez votre jet, vous vous rendez compte de la tentative. Si vous le manquez, vous n'avez rien vu.



REFILER/DÉTECTER CAMELOTE

Il y a des moments où un joueur veut obtenir certaines pièces d'équipement : un canon, de la dynamite, des patins à roulettes munis de réacteurs, ce genre de chose. Le Réalisateur devrait laisser les PJ acheter ce qu'ils veulent, dans les limites du raisonnable (qui sont très élastiques à **Toon**). Disons qu'il devrait les dissuader de se procurer des navettes spatiales ou des bombardiers lourds, à moins qu'ils n'aient des raisons particulièrement idiotes à faire valoir. Obtenir des objets n'est pas difficile. Et à moins que le



cadre de l'aventure ne précise qu'il en va autrement, le Réalisateur devrait partir du principe que les personnages ont assez d'argent dans leurs poches pour acheter tout ce dont ils ont besoin.

Les joueurs peuvent donc s'équiper facilement, *mais* il y a un piège. Ils risquent de se retrouver avec de la *camelote*, et la camelote tombe toujours en panne (ou explose, etc.), au pire moment possible.

Si vous décidez que vous voulez quelque chose, le Réalisateur devra décider où vous devez aller pour vous le procurer (à la boulangerie Pakui pour une tarte à la crème, chez G. A. R. Auboum SARL pour de la dynamite, etc.). Le Réalisateur lance alors un dé en secret. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, la boutique essaye de vous fourguer de la camelote. Sur 4, 5 ou 6, elle propose des marchandises "normales".

Le Réalisateur sait maintenant si ce que vous avez acheté est bon ou pas... *mais pas vous*. A chaque fois que vous cherchez à acheter quelque chose, le Réalisateur vous fera faire un jet de Détecter Camelote.

Si vous le réussissez, vous saurez à quoi vous en tenir. Si vous le ratez, il vous dira quelque chose du genre "tout à l'air parfaitement normal", si possible en évitant de ricaner de façon trop évidente.

Si vous réussissez à repérer la camelote, vous pouvez la refiler ou l'accepter (avec l'arrière-pensée de la refiler à un autre personnage).

Si vous n'arrivez pas à Détecter la camelote, vous l'acceptez sans savoir si elle est bonne ou non (vous le saurez vite, ceci dit. Dès qu'elle vous aura explosé au visage).

Les magasins ne sont pas les seuls à essayer de vous vendre des objets défectueux. Un personnage peut parfaitement essayer d'en donner à un autre.

Si cela arrive, les joueurs font des jets sous leurs compétences de Détec-

ter/Refiler Camelote. S'ils réussissent tous les deux, l'acheteur accepte la camelote mais sent qu'il y a quelque chose qui cloche. Il sera *souçonneux*, ce qui peut lui éviter des ennuis par la suite (voir plus bas).

Si l'acheteur réussit et que le vendeur manque son jet, l'acheteur comprend qu'on a essayé de le rouler et insiste pour avoir des marchandises en bon état.

Si l'acheteur rate et que le vendeur réussit son jet, l'acheteur accepte la camelote sans arrière-pensées.

Si le vendeur manque son jet de Refiler de la Camelote, l'acheteur n'est même pas obligé de lancer les dés. Il peut commencer le combat, appeler la police, ou ignorer complètement le vendeur.

Lorsqu'un personnage utilise de la camelote, elle lui explosera inévitablement dans les doigts et lui fera du mal, au lieu d'en faire à ses adversaires.

Par exemple, disons qu'un personnage achète de la dynamite et un détonateur, puis installe un piège. Lorsqu'il appuie sur le détonateur... il lui explose dans les mains. Quant à la dynamite, elle n'a pas sauté.

Le Réalisateur est libre de décider du comportement exact de la camelote, mais il doit invariablement engendrer des catastrophes.

Un personnage soupçonneux peut éviter la catastrophe (il peut entendre le sifflement de la mèche du détonateur, par exemple, et se mettre à l'abri à temps).

La catastrophe se produira de toute façon, bien entendu. Le personnage a gâché du temps et des efforts, mais a une meilleure chance de rester indemne.

Notez que la compétence Identifier les Choses Dangereuses n'est pas efficace sur la camelote. Il n'y a que Détecter Camelote qui puisse être d'une quelconque utilité.



Les Délires

ALTÉRATION COSMIQUE

L'Altération Cosmique est l'un des délires les puissants de Toon. Le Réalisateur ne devrait autoriser ses joueurs à le choisir que s'il est expérimenté et qu'il se sent assez solide pour gérer toutes les étrangetés qui en découlent. Les cartoons sont pleins d'événements complètement illogiques et impossibles. Un personnage poursuivi par un méchant s'engouffre dans la pièce voisine et claque la porte derrière lui. Son ennemi se précipite, ouvre la porte... et trouve derrière une autre porte, fermée. Il l'ouvre, pour en trouver une autre, puis une autre, puis encore une autre. Enfin, à la vingt-sixième, il voit de la lumière, se rue dans l'embrasure... et fait une chute de dix étages jusqu'à la rue. D'où sortaient ces portes ?

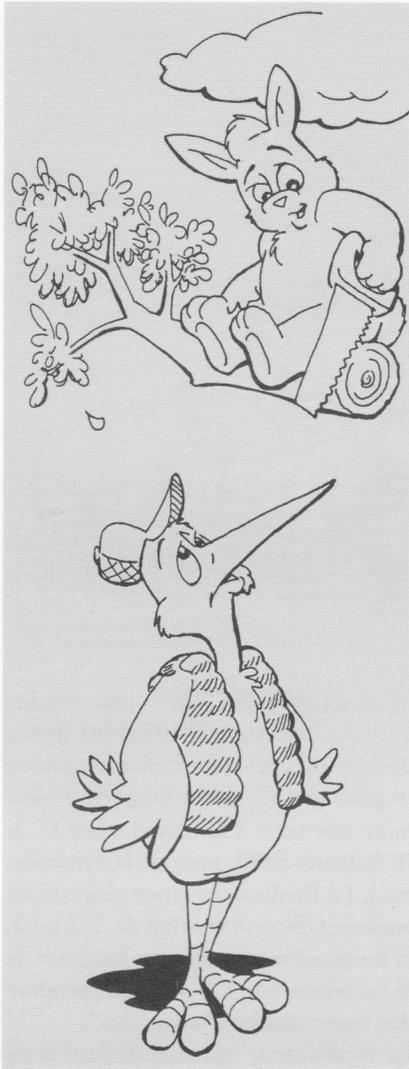
Autre cas classique, l'individu qui peint une entrée de tunnel dans un mur, dans l'espoir que son Ennemi Naturel va s'y assommer. Nous savons tous ce qui va arriver : la victime va effectivement se précipiter dans le tunnel comme s'il était réel. Et lorsque le malheureux qui l'a peint va s'en approcher dans l'espoir de comprendre ce qui se passe, il va se faire aplatis par un train ou par un camion.

En termes de **Toon**, on peut dire que la victime prévue n'avait tout simplement pas assez de Cerveille pour se rendre compte qu'il est impossible d'entrer dans un tunnel peint. D'accord, mais alors, d'où venait le camion ?

L'Altération Cosmique vous permet de rendre l'imaginaire réel et le réel imaginaire. Il y a quand même des limites. Vous pouvez créer une interminable série de portes avec un gouffre à la fin, ou faire sortir des camions d'un tunnel peint. Vous pouvez agiter une cape rouge devant un taureau furieux, et faire apparaître subitement une enclume derrière la cape (*bonning !*) Si quelqu'un essaye de détruire votre maison, vous pouvez faire en sorte que la dynamite détruise tout ce qui se trouve autour de chez vous, laissant votre foyer bien-aimé intact et entouré par une sorte de fossé.

Mais répétons-le, il y a des limites. Vous voulez altérer le cosmos pour :

- causer des dommages à vos ennemis



(pas plus d'un dé par personnage, toutefois),

- vous protéger d'éventuels dommages,
- atteindre vos Objectifs & Croyances.

C'est tout !

Vous ne pouvez pas utiliser l'Altération Cosmique pour autre chose. Et surtout, surtout, il y a une règle essentielle : *vous devez être drôle !* Si le Réalisateur ne trouve pas votre idée amusante, elle ne fonctionnera pas.

Lorsque vous tentez d'altérer le cosmos, expliquez le résultat que vous désirez à votre Réalisateur. S'il donne son feu vert, faites votre jet de dés. S'il est réussi, la réalité se plie à vos désirs. Le changement dure pour tout le dessin animé, ou jusqu'à ce que le Réalisateur décide qu'il a cessé d'être drôle (si vous décidez que les choses doivent revenir à la normale, vous devrez tenter une nouvelle Altération).

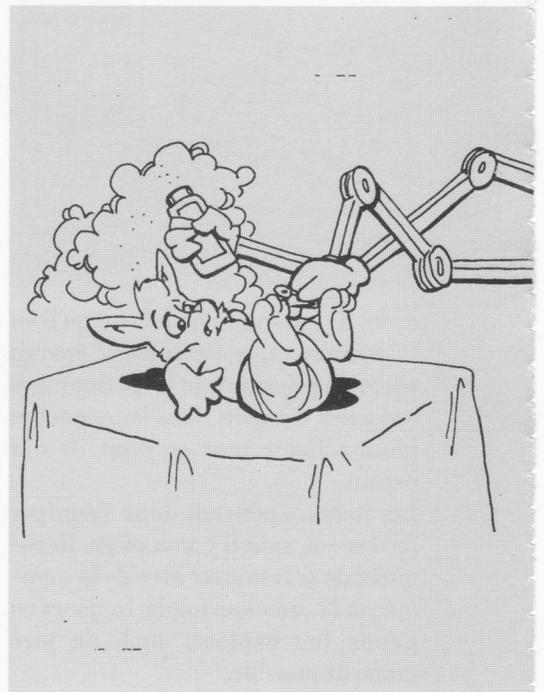
Si vous manquez votre jet de délire, votre tentative a des effets secondaires dramatiques. Vous subissez les dommages que vous voulez causer à autrui,

ou il se produit exactement le contraire de ce que vous souhaitiez.

(NOTE AUX RÉALISATEURS : Vous n'êtes en aucun cas *obligé* d'autoriser un joueur à prendre l'Altération Cosmique si vous n'en avez pas envie. Prenez comme règle de base que vous ne devez jamais laisser ce pouvoir affecter la *situation* d'une aventure, ou permettre au joueur d'atteindre *la solution* du scénario. Gardez l'Altération Cosmique sous contrôle, et assurez-vous qu'elle ne serve qu'à créer des situations amusantes. Bon courage.)

BRAS MULTI-USAGES

Vous possédez un merveilleux accessoire de haute technologie (ou magique). Il peut s'agir d'un manteau, d'un chapeau, d'un harnais ou d'une coquille. Quoiqu'il en soit, il renferme une quantité phénoménale de gadgets. Lorsque vous réussissez votre jet de délire, un bras mécanique jaillit de votre manteau. Il tient juste l'objet dont vous avez besoin : un téléphone, une machine à écrire, un désintégrateur, une lampe à bronzer, un micro-ordinateur, un bout de papier et un crayon rongé... bref, tout ce que vous voulez. Techniquement, vous pouvez sortir un panier de fruits ou un chimpanzé. Mais ce gadget met surtout l'accent sur les objets manufacturés. Sortez donc un distributeur de sodas aux fruits ou un chimpanzé-robot, vous serez plus dans le ton.



Ce délire diffère du Sac à Malice sur plusieurs points :

1) Vous devez choisir les gadgets qu'il contient avant le début de l'aventure. Vous pouvez en avoir autant que vous voulez, ils font tous partie de la possession "inhabituelle" que sont les Bras. Vous pouvez prendre un gizmo si vous le désirez, mais c'est le seul qui vous soit permis. Les gizmos supplémentaires vous coûteront des points d'intrigue.

2) Une fois que vous avez réussi un jet de délire pour un gadget donné, vous pouvez le faire réapparaître à volonté pendant tout le reste de l'aventure, sans avoir besoin de relancer les dés.

3) Avec des Bras Multi-Usages, vous pouvez faire beaucoup de choses simultanément : taper à la machine et répondre au téléphone tout en survolant la ville avec vos Fusées Dorsales, par exemple. Il n'y a pas de limites au nombre de bras et de gadgets que vous pouvez produire simultanément. Vous pouvez être un homme-orchestre à vous tout seul.

Si vous manquez votre jet de délire, vous obtenez un autre gadget, qui n'est pas ce que vous vouliez... vous ne saviez peut-être même pas que vous le possédiez. Le Réalisateur peut choisir un objet dans votre liste, en imaginer un ou faire un jet sur la Table des Animaux/Objets de la page 109 (ou, d'ailleurs, sur toute autre table qui lui semble appropriée - y compris celle de votre salon).



Si le Réalisateur décide que vous avez gravement manqué votre jet, tous vos gadgets deviennent fous furieux, vos bras s'agitent hystériquement et tous vos accessoires se mettent à mal fonctionner. Tout ce qui peut causer des dommages vous explose à la figure. Et vous allez probablement vous retrouver K.O. ! La technologie n'est-elle pas une chose merveilleuse ?



CHANGEMENT À VUE/DÉGUISEMENT

Vous pouvez vous transformer presque instantanément en une imitation convaincante d'à peu près n'importe qui ou n'importe quoi. Il y a quand même quelques limitations. Vous pouvez modifier tous les détails de votre apparence, mais pas votre taille ou votre poids. Un canari peut se déguiser en perruche, ou en souris, ou peut-être même en petit chat ou en éléphant minuscule. Mais il ne peut pas prendre la taille d'un éléphant adulte. Un homme peut se déguiser en ours, ou en petit cheval, ou peut-être en très gros chat. Mais il ne peut pas se réduire à la taille d'un canari, ou grossir jusqu'au format d'un dinosaure.

Vous devez être caché pour vous déguiser. Vous pouvez faire ça n'importe où : dans une cabine téléphonique, derrière un rocher, etc. (il n'y a pas besoin de faire un jet de Se Cacher). Pour parvenir à changer de costume, faites un jet sous le niveau de votre délire Changement à Vue. Si vous le réussissez, vous êtes déguisé. Pour voir à travers votre déguisement, les autres personnages devront faire des jets de Voir/Entendre/Sentir.

Si votre jet de Changement à Vue/Déguisement échoue, le Réalisateur lance un dé en secret. Sur un résultat de 1 ou 2, vous émergez de votre cachette vêtu de sous-vêtements rayés. Sur un 3 ou un 4, vous avez mis le mauvais costume, un tutu par exemple (pour quelques idées idiotes de costumes inadaptés, voyez la table de la page 111). Enfin, sur un 5 ou un 6, vous êtes persuadé d'être déguisé alors qu'en fait, tout le monde vous reconnaît immédiatement.

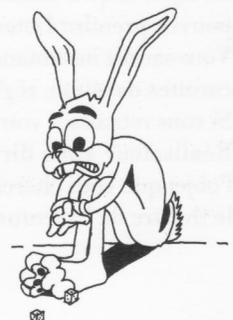
Un déguisement dure jusqu'à ce que vous décidiez de l'enlever ou jusqu'à ce qu'il soit endommagé (vous êtes mouillé, par exemple, ou vous subissez des dommages). Si cela se produit, vous pouvez abandonner le déguisement ou faire immédiatement un nouveau jet de délire pour vous assurer qu'il est toujours en place.

Les personnages disposant de Changement à Vue/Déguisement sont censés avoir une réserve illimitée de costumes et d'accessoires dans leurs poches secrètes.



CHANGEMENT DE FORME

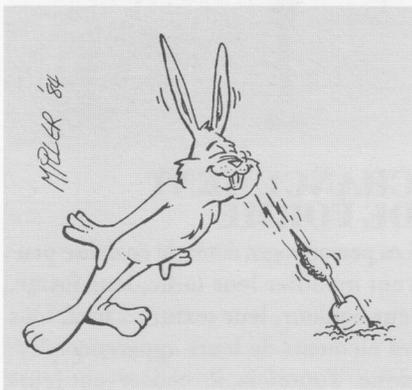
Les personnages dotés de ce délire peuvent modifier leur taille, leur forme, leur couleur, leur texture... bref, tous les éléments de leurs apparence physique. Toutefois, ils conservent leurs caractéristiques et leurs compétences. Ainsi, un vampire peut se transformer en chauve-souris géante, un humain peut rétrécir jusqu'à la taille d'une fourmi, un canari peut devenir gros



comme un éléphant, etc. Vous pouvez vous changer en ballon, en boomerang, en pistolet ou en assiette de spaghettis. Un personnage couvert de fourrure rouge peut la transformer en écailles violettes, ou en autre chose si cela l'amuse.

Si vous réussissez votre jet de délire, vous parvenez à changer de forme. Si le jet échoue, vous vous transformez en quelque chose d'autre pour trois actions. Le Réalisateur décide de votre nouvelle forme (à l'aide de son imagination ou, à défaut, de la Table des Animaux/Objets, d'une des Tables des Espèces ou simplement de la Table des Changements de Forme Ratés de la page 114). Après trois actions, votre personnage revient à la normale.

Cette capacité n'a pas grand-chose en commun avec Changement à Vue/Déguisement. Les personnages qui changent de forme restent identifiables et ne peuvent pas se faire passer pour quelqu'un ou quelque chose d'autre qu'eux-mêmes. Le détail qui les trahit dépend de ce qu'ils sont. Quoi qu'il devienne, un vampire aura toujours des crocs et des yeux rouges, par exemple. Et si ce bon vieux Fred le Bouledogue apprendait un jour à changer de forme, il porterait *toujours* son chapeau melon, quelle que soit son apparence présente.

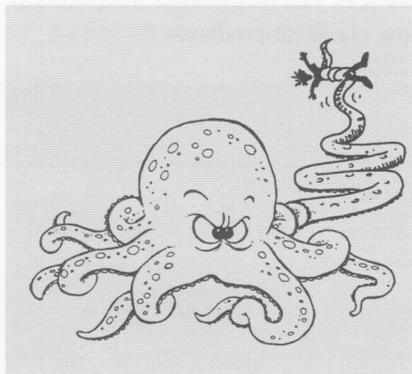


DÉTECTER OBJET

Ce délire vous permet de détecter un objet précis, où qu'il soit. Vous le choisissez en même temps que le délire. Si par exemple, votre personnage est un lapin et qu'il aime les carottes, vous pouvez prendre Détecter les Carottes. Vous saurez instantanément s'il y a des carottes dans une région donnée.

Si vous réussissez votre jet de délire, le Réalisateur vous dira si oui ou non l'objet que vous cherchez se trouve sur le théâtre de l'aventure, et la direction

générale dans laquelle commencer les recherches. Si vous manquez votre jet, il ne vous dira rien. Ce délire ressemble un peu à un radar, et ne marche que sur les objets situés hors de votre champ de vision. Si vous pouvez voir un objet, vous n'avez pas besoin de faire de jets pour le localiser.



ÉLONGATION

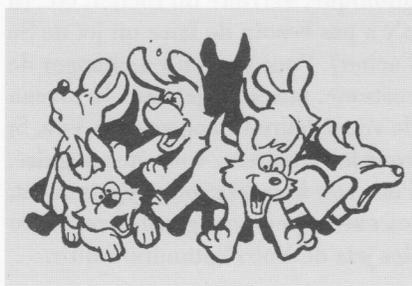
Vous pouvez étirer bras, jambes et corps comme un super-héros. Vous pouvez attraper des objets éloignés, vous étendre en hauteur pour observer le paysage ou envelopper quelqu'un dans votre corps malléable.

Notez que si vous voulez vous faire passer pour ce que vous n'êtes pas (disons une chaise, ou un éboueur) c'est du Déguisement. Et vous ne pouvez pas prendre l'apparence de quelque chose doté d'un aspect ou de capacités différentes, à moins que vous n'avez aussi acheté Changement de Forme.

Si vous manquez un jet d'Élongation, vous perdez le contrôle de vous-même. Le bras que vous étendiez devient tout mou, et vous allez devoir le rembobiner comme une ligne de pêche. Ou, alors que vous étiez en train de vous étendre comme un drap, vous vous emmêlez et vous devez vous reformer de A à Z. C'est au Réalisateur de décider, mais vous êtes libre de faire des suggestions.

FIDÈLE COMPAGNON

Vous avez un animal familier ou un compagnon qui vous aidera (peut-être) dans vos aventures. Que ce soit un animal ou

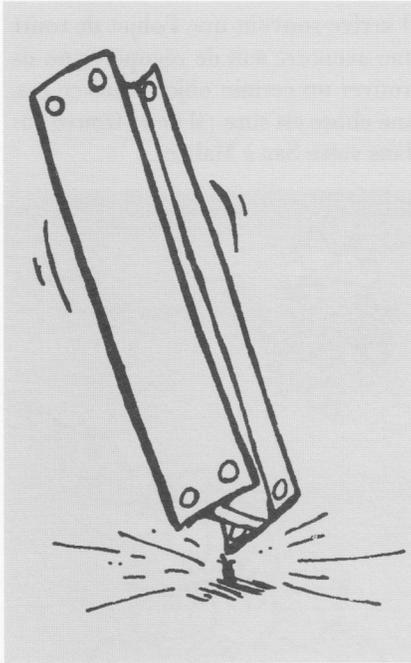


un individu, c'est un personnage à part entière, avec des caractéristiques, des compétences, des délires, des croyances et des objectifs. Tout cela devrait être déterminé par le Réalisateur. Mais s'il est trop occupé (et les Réalisateur le sont presque toujours), vous pouvez créer votre compagnon vous-même et le lui soumettre pour approbation (ou modification). Ce nouveau personnage est créé comme d'habitude, avec 30 points de compétences.

Si vous avez choisi un compagnon, il peut être de la même espèce que vous. Vous pouvez aussi faire un jet sur l'une des Tables d'Espèces. Tenez-vous en au résultat, quel qu'il soit ! (avoir un Diable de Tasmanie pour compagnon risque d'être une expérience... euh, intéressante). Les Croyances & Objectifs de votre compagnon devraient être compatibles avec les vôtres, mais ce n'est pas indispensable. C'est le Réalisateur qui décide... des buts et une vision du monde différents des vôtres, voire opposés, aident beaucoup à créer le chaos qui est indissociable des meilleures parties de **Toon**. Les Objectifs & Croyances de votre compagnon étant déterminées, qui va le jouer ? Réponse : le Réalisateur et vous. Votre personnage est celui qui initie les actions. Habituellement, votre compagnon suit. Lorsque c'est à votre tour d'agir, dites ce que vous faites et ce que votre compagnon fait.

Lorsque vous voulez que votre compagnon fasse quelque chose d'utile (c'est le Réalisateur qui décide de ce qui est "utile"), vous faites un jet de Baratin. Si vous le réussissez, votre compagnon suit les ordres. Si le jet est manqué, il ne comprend pas ce que vous lui voulez, ou est de mauvaise humeur, et le Réalisateur décide de ce qu'il fait... et ce sera toujours, exactement et précisément, ce qu'il ne faut surtout pas faire. Vous êtes sans doute en train de penser "Mais dites donc... Si j'ai un compagnon, j'aurais deux actions par tour !" Vous avez raison. Mais nous vivons dans un monde cruel où rien n'est gratuit. *Chaque fois que vous Baratinez votre compagnon, vous dépensez un point d'intrigue.*

Vous pouvez faire ce que vous voulez à votre compagnon — combattre, monter à cheval, et ainsi de suite. Mais lui faire de vraies méchancetés est déconseillé, et le Réalisateur risque de diminuer votre ration de points d'intrigue en conséquence.



FORCE FABULEUSE

En utilisant ce délire, vous pouvez soulever et lancer un poids à peu près infini, si vous réussissez votre jet de dés. Si vous le ratez, vous êtes K.O. et complètement aplati. Vos limites exactes sont laissées aux bons soins du Réalisateur. Dans ce domaine, le ridicule ne tue plus depuis longtemps. Une puce peut soulever un éléphant !

Lorsque l'on vous demande un jet de Soulever des Trucs Lourds, de Combat ou de Lancer, vous avez la possibilité de faire à la place un jet sous ce délire (qui, en revanche, ne remplace pas Casser les Portes ou Grimper). Son utilisation comporte des risques, mais les avantages qu'il est possible d'en retirer les compensent largement.

Si vous réussissez un jet de délire pendant un combat et que votre adversaire rate son jet, vous lui faites 3 points de dommages supplémentaires. Votre ennemi s'envole dans les airs et percute le sol. En prime, il est Sidé. Si vous ratez votre jet de délire et que votre adversaire a réussi son jet de Combat, vous vous emmêlez les pinces et vous êtes Sidé.

Si les deux joueurs impliqués dans un combat réussissent ou ratent leurs jets, il n'y a pas d'effets. Les deux coups sont manqués ou ont été interceptés.

Si les deux joueurs impliqués dans un combat réussissent ou ratent leurs jets, il n'y a pas d'effets. Les deux coups sont manqués ou ont été interceptés.

HYPNOSE

Vous pouvez hypnotiser n'importe qui et le forcer à faire ce que vous voulez. Ce délire fonctionne comme un "superbaratin". Lorsque vous essayez d'hyp-

notiser un autre personnage, vous le regardez droit dans les yeux en disant "vos paupières sont lourdes... lourdes... lourdes..." (ou quelque chose d'équivalent). Puis vous faites un jet sous votre niveau en Hypnose. Si vous le réussissez, votre victime est endormie et fera ce que vous demanderez : répondre à vos questions (d'une voix monocorde), marcher au bord d'une falaise (avec les bras étendus devant elle), etc.

Si votre jet d'Hypnose rate, c'est très dommage pour vous. Vous ne pouvez pas essayer d'hypnotiser le même personnage plus d'une fois (tout du moins, plus d'une fois pour lui faire faire la même chose). Bien entendu, vous pouvez essayer d'hypnotiser un autre personnage, ou ré-endormir le premier si



vous lui demandez autre chose. Vous ne pouvez pas pousser une victime donnée à accomplir une action particulière plus d'une fois.

A chaque fois que vous ordonnez à votre esclave hypnotisé de faire quelque chose de manifestation dangereux, vous devez faire un nouveau jet sous Hypnose. S'il est réussi, la victime n'a pas le choix : elle doit continuer. S'il est raté, elle sort de sa transe. Les personnages endormis se réveillent également après avoir subi des dommages. Même un malheureux petit point de vie perdu suffit.

Un individu hypnotisé fait tout ce que lui ordonnera l'hypnotiseur. C'est ce qui différencie l'hypnose du Baratin. Si vous dites à un personnage hypnotisé qu'il peut voir dans le noir, il verra dans le noir. Et si vous lui dites qu'il peut voler, il vole.

Les tentatives d'Hypnose ratées peuvent entraîner des effets secondaires désastreux. Si vous faites 12 aux dés,

non seulement vous avez échoué, mais vous avez réussi à vous hypnotiser vous-même. Vous êtes maintenant aux ordres du personnage que vous tentiez d'hypnotiser, et vous resterez son esclave jusqu'à ce que vous ayez subi des dommages ou terminé la tâche que vous vouliez lui faire accomplir.

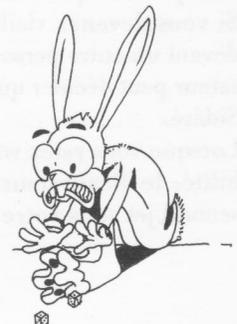
Si le Réalisateur trouve que c'est plus amusant, il peut aussi faire un jet sur la table de la page 112, qui propose toutes sortes de conséquences amusantes à ce genre d'échec dramatique.

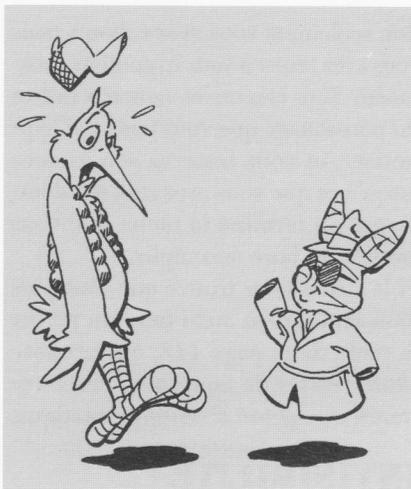
INVISIBILITÉ

Si vous réussissez votre jet de délire, vous êtes devenu invisible. Vous le resterez jusqu'à ce que vous ayez subi des dommages (un seul point de vie suffit), que vous vous retrouviez couvert de peinture, de farine, de crème chantilly – et assimilé – ou que vous décidiez de redevenir visible. Être invisible ressemble à Être Discret. Mais les autres personnages ne peuvent pas faire de jets de Voir/Entendre/Sentir pour vous localiser jusqu'à ce que vous essayez



Un hypnotiseur superstar peut essayer d'hypnotiser n'importe quoi, et pas seulement les autres personnages. Bien entendu, il est plus difficile d'hypnotiser quelque chose d'inhabituel. Le Réalisateur ajoutera un chiffre au résultat du jet de dés de l'hypnotiseur, en fonction de la cible. Vous pouvez ajouter 2 pour les animaux incapables de parler, 3 pour une plante carnivore et 5 pour un robot. Cela rend aussi les désastres plus probables !





d'affecter un objet visible (disons, de faucher un gâteau ou de pousser quelqu'un dans une machine à laver). Si le Réalisateur décide que vos actions risquent de vous trahir, les autres personnages peuvent faire des jets de Voir/Entendre/Sentir. Un jet réussi signifie que le personnage qui vous a repéré peut vous localiser tant que vous resterez invisible, même si vous cessez d'agir (ainsi, même si vous abandonnez le gâteau ou que vous arrêtez d'attaquer, vous restez visible pour ceux qui auront réussi leur jet).

Si vous redevenez visible, puis réutilisez l'Invisibilité, le personnage qui avait repéré vous perd de nouveau, et doit refaire un jet de Voir/Entendre/Sentir. Bien entendu, un jet de Voir/Entendre/Sentir raté signifie que le personnage ne peut vous voir. Mieux, le personnage ne peut même pas dire où vous êtes ("Euuuh - Patron, j'le vois pas !"). Mais on peut faire des jets de Voir/Entendre/Sentir à chaque round où vous trahissez votre présence.

Deux personnages invisibles ne peuvent pas se voir mutuellement, à moins qu'ils ne suivent la procédure décrite ci-dessus (Voir/Entendre/Sentir et tout le reste... dites, vous suivez ?) Si vous manquez votre jet d'Invisibilité, vous avez réussi à vous rendre partiellement invisible. Le Réalisateur décide quelle partie de vous-même a disparu dans le néant. C'est une vision si stupéfiante que vous êtes Sidé.

Si vous devenez visible ou invisible devant un autre personnage, le Réalisateur peut décider que ce dernier est Sidé.

Lorsque vous ratez votre jet d'Invisibilité, le Réalisateur peut faire un second jet sous votre Délire. S'il est

réussi, vous êtes invisible. S'il est raté, vous êtes persuadé d'être invisible, mais vous êtes repérable. Votre ombre continue d'apparaître, à moins que ce ne soient les objets que vous transportez. Il est inutile de faire des jets de Voir/Entendre/Sentir pour vous localiser. Vous vous préparez de belles surprises !

Vous pouvez payer deux points supplémentaires (voir page 43) pour disposer de la faculté de rendre les autres invisibles. Ils le resteront tant qu'ils n'auront par trouvé un moyen de se rendre visibles (se couvrir de peinture ou de ketchup serait parfait). Encouragez les victimes de l'invisibilité à trouver des moyens amusants pour redevenir visibles.



SAC À MALICES

Vous possédez un sac magique (ou un chapeau ou ce que vous voulez), que vous portez en permanence dans vos poches secrètes (il ne fait pas partie des huit objets auxquels vous êtes limité en début d'aventure). Il ne marche que pour vous. Quand vous le désirez, vous pouvez sortir quelque chose de votre sac. Quoi ? Ce que vous voulez ! Tout ce que vous pouvez imaginer s'y trouve : une bêche, une liasse de billets de 100 \$, un rhinocéros, un avion, une boîte d'épinards, un raton-laveur... vous n'avez qu'à demander ! (il faut que le Réalisateur soit d'accord, bien entendu). Mais il y a un piège : pour retirer l'objet du sac, vous devez faire un jet sous le niveau de votre délire, avec deux dés. Si vous réussissez votre jet, vous avez ce que vous voulez. Si vous le manquez, vous avez attrapé... quelque chose d'autre. Le Réalisateur n'a plus qu'à jeter les dés et à regarder la Table des Objets/Animaux de la page 109 et à vous communiquer le résultat.

Il arrive souvent que l'objet de toute une aventure soit de récupérer ou de trouver un certain objet. Dans ce cas, une chose est sûre : il ne se trouve pas dans votre Sac à Malices.

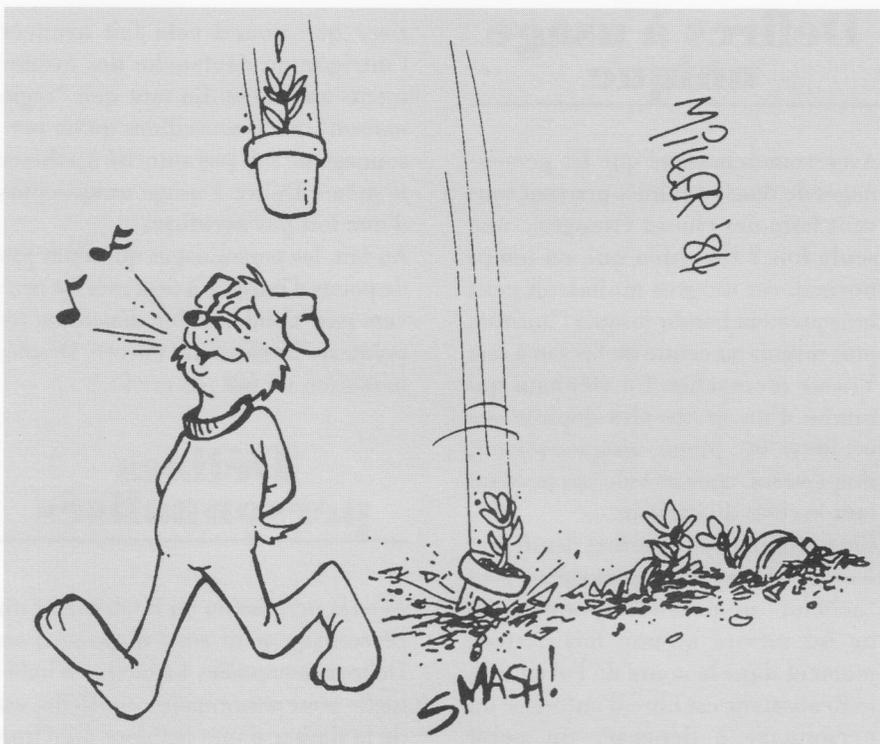


TÉLÉPORTATION

Vous pouvez vous téléporter d'un endroit à l'autre. Toutefois, vous ne pouvez vous rendre que dans des endroits que vous avez déjà vu. Tout ce que vous avez à faire pour y parvenir est un jet de délire réussi. Vous vous téléportez alors, disparaissant (peut-être dans un nuage de fumée) et réapparaissant là où vous voulez être.

Si vous échouez, le Réalisateur lance un dé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, vous restez à votre point de départ. Sur 4, 5 ou 6, vous vous téléportez dans un endroit inattendu. Par principe, ce sera *le pire endroit possible* dans votre champ de vision, ou un autre endroit plus lointain et encore plus absurde (les Réalisateur en quête d'idées peuvent consulter la table de la page 115).

Vous pouvez vous téléporter hors d'un combat. Lorsque vous pensez que vous êtes sur le point de faire déchoquer, vous pouvez vous téléporter. Vos adversaires auront l'air idiots - agiter frénétiquement un hachoir dans espace vide manque singulièrement de dignité. Mieux, ils perdent la possibilité d'accomplir leur prochaine action. Et comme vous disparaissiez instantanément, ils n'ont pas la possibilité de vous porter un dernier coup, contrairement à ce qui se produit quand vous vous contentez de fuir.



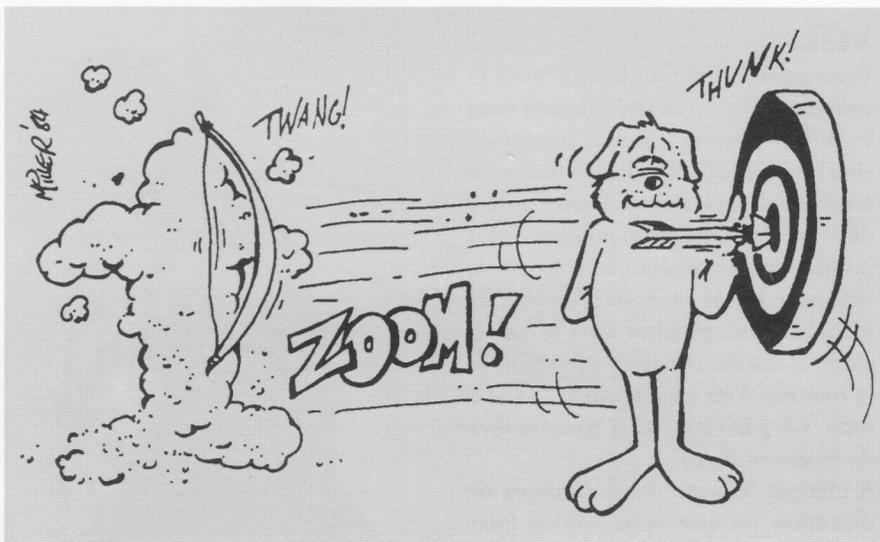
VEINE DU TONNERRE

Ce délire donne à son propriétaire la possibilité d'éviter le danger avant qu'il ne frappe. Il peut être utilisé à la place de la compétence Esquiver lorsque le personnage est pris pour cible par un tireur (par exemple). Au lieu d'esquiver, notre chanceux se penche pour ramasser un billet, et la balle passe au-dessus de lui.

Lorsque le veinard fait face à un danger sérieux (une avalanche, un camion fou, un troupeau de bisons en furie, etc.), le Réalisateur peut lui permettre de faire un jet pour voir s'il a de la chance. Le Réalisateur n'est pas obligé de l'autoriser à lancer les dés. Personne n'est chanceux en permanence.

Si un jet de Veine est autorisé, et réussi, le Réalisateur devra décrire l'événement miraculeux qui sauve le personnage. Si le jet est manqué, le Réalisateur se fera un plaisir de décrire quelque chose du genre : "les rochers s'abattent autour de toi, mais aucun ne te touche. Ils s'entassent autour de toi. C'est fini, la poussière retombe... Tu escalades le tas de pierres... et le dernier rocher te tombe juste sur la tête". Une Veine du Tonnerre peut être utile d'une autre façon. Une fois par partie, alors que le Réalisateur est sur le point de décider de quelque chose au hasard, le personnage peut dire "je me sens en veine" et faire un jet sous son délire. S'il réussit, le Réalisateur doit laisser le

personnage décider de ce qui se produit. Un jet manqué signifie que le personnage a gâché cette chance pour cette partie.



VITESSE INCROYABLE

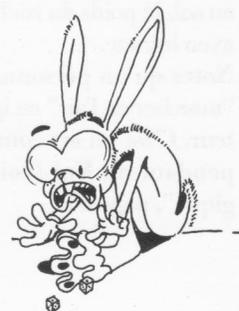
Vous pouvez vous déplacer incroyablement vite, plus rapidement qu'un personnage qui a réussi son jet de Courir. Si vous réussissez votre jet de délire, vous échappez automatiquement à votre poursuivant (ou vous rattrapez votre proie tout aussi automatiquement). Une réserve toutefois : il faut que l'autre n'ait pas lui aussi Vitesse incroyable.

Les gens que vous dépassez sont déséquilibrés, tournent comme des toupies

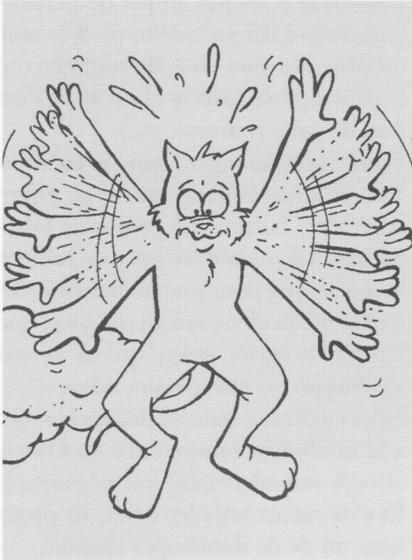
et finissent par tomber. De plus, ils sont engloutis dans l'énorme nuage de poussière que vous soulevez. Au passage, vous leur faites perdre leur prochaine action.

Si votre jet de Vitesse incroyable échoue, vous vous précipitez vers l'obstacle le plus proche (personnage, arbre, mur, etc.), vous le percutez, prenez un dé de dommages et vous vous arrêtez. L'obstacle n'est pas abîmé (le personnage vous a fait un croche-pied, le mur est plus dur que vous de toute façon, l'arbre a ployé sous le choc, mais s'est tout de suite redressé, etc.).

Deux personnages qui possèdent Vitesse incroyable peuvent se poursuivre en faisant des jets sous leurs délires. La procédure est exactement la même que pour une poursuite ordinaire. Si l'un d'eux réussit son jet et que l'autre le rate, celui qui a réussi s'échappe ou attrape son adversaire. S'ils réussissent tous les deux, celui qui a la meilleure compétence en Courir attrape son adversaire (ou s'échappe). Et s'ils ratent tous les deux, ils prennent un dé de dommages chacun.



être incroyablement rapide dans l'eau, mais pas sur terre ou en l'air. Un Bip-bip est incroyablement rapide sur terre, mais pas dans l'eau ou en l'air, et ainsi de suite. Si vous voulez disposer d'une Vitesse incroyable sur terre et dans les airs (ou dans les airs *et* dans l'eau, etc.), vous devez acheter ce délire deux fois, ce qui vous coûte un total de 17 points. Vous ne trouvez pas ça un peu cher ?



VOL

Vous pouvez voler ! Lorsque vous le voulez, vous pouvez vous élaner dans les airs et y rester (enfin, si vous réussissez votre jet). Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur à votre niveau dans ce Délire, vous pouvez voler jusqu'à une destination de votre choix (l'Espace Infini excepté). Si votre jet échoue, vous plongez vers le sol et subissez des dommages (en fonction de la hauteur d'où vous tombez. D'habitude, 1d, parfois deux si vous tombez de *vraiment* haut).

A chaque fois que vous changez de direction ou que vous voulez faire quelque chose en volant (sortir un objet de votre poche, laisser tomber un rocher, etc.), faites un autre jet sous votre délire. S'il réussit, aucun problème ! S'il est manqué, vous restez en l'air mais l'action échoue. Vous dérivez dans la mauvaise direction, vos poches se vident et leur contenu tombe au sol, le poids du rocher vous entraîne avec lui, etc.

Notez qu'un personnage peut parfois "marcher en l'air" en ignorant la pesanteur. C'est un art complètement indépendant du Vol (voir "logique illogique", page 47).

Délires à usage unique

Avez-vous remarqué que les personnages de dessins animés peuvent souvent faire des choses étranges... une seule fois ? Un chien qui, en temps normal, est un gros mollasson peut brusquement bondir jusqu'à l'horizon, puis revenir au centre de l'écran à une Vitesse incroyable. Un éléphant qui tombe d'un gratte-ciel déploie ses oreilles et plane gracieusement jusqu'au sol, mais ne vole pas pendant tout le reste du cartoon.

Ces personnages ont utilisé des *délires à usage unique*. Votre personnage peut "acheter" un délire temporaire, qui ne lui servira qu'une fois. A tout moment dans le cours de l'aventure, le Réalisateur est libre d'autoriser un personnage à dépenser un point d'intrigue. Celui lui donne un délire temporaire. Il marchera une fois, ou aussi longtemps que cela paraîtra amusant au Réalisateur, avant de dis-

riser que quand cela fait avancer l'intrigue ou déclenche des événements amusants. En tant que "règle maison", nous conseillons qu'un personnage ne soit pas autorisé à acheter le même Délire à usage unique plus d'une fois par aventure.

Au fait, les personnages qui n'ont pas de points d'intrigue à dépenser ne peuvent pas "s'endetter" en dépensant les points qu'ils n'ont pas encore. Désolé, la maison ne fait pas crédit.

Délires personnalisés

Avec la permission du Réalisateur, un personnage peut aussi disposer d'un Délire *personnalisé*. La méthode habituelle pour personnaliser un Délire est de le limiter d'une manière ou d'une autre. Il ne marche que dans certaines circonstances, ou est assorti d'une limitation. Le Réalisateur réduit son coût en points à son idée (le diviser par

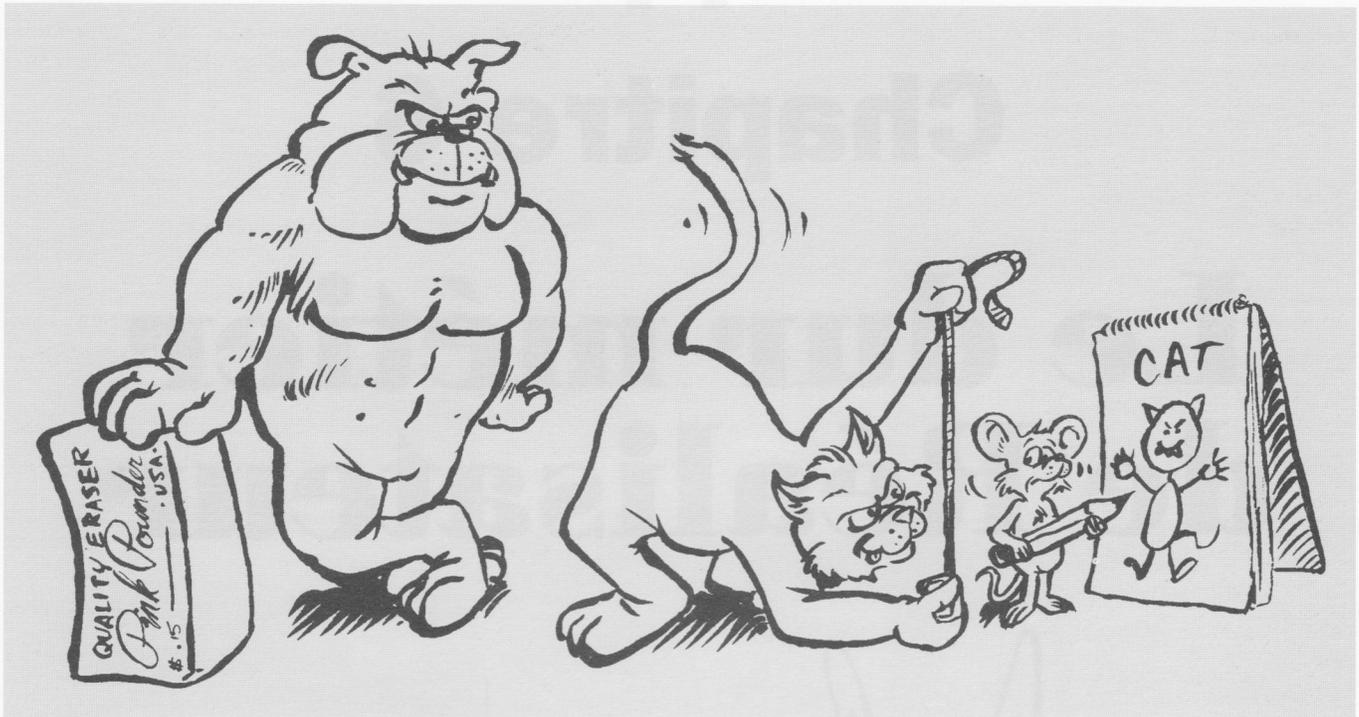


paraître (comme d'habitude, au pire moment possible).

Ces délires à usage unique ont un niveau de 5. Un joueur qui rate son premier jet peut continuer à essayer, jusqu'à ce qu'il ait réussi une fois.

Le Réalisateur n'est jamais obligé de laisser quelqu'un acheter un délire à usage unique. Il vaut mieux ne l'auto-

deux est un principe raisonnable). Encouragez les personnages à être créatifs et très, très absurdes. Par exemple, Sire Né (page 105) possède une Force Fabuleuse, mais elle ne marche qu'en combat, et à condition que la visière de son heaume soit baissée. Et dans ce cas, il ne voit plus sur qui il tape. Le Réalisateur laisse au



hasard le soin de décider sur qui Sire Né va laisser tomber une grêle de coups d'épée.

Cela fait de lui un puissant guerrier, dont les amis s'enfuient en hurlant de terreur quand ils le voient baisser la visière de son heaume. Le Réalisateur a décidé que ce Délire personnalisé ne coûtait que deux points.

Délires utilisables sur autrui

Comment une sorcière peut-elle transformer Olga Hippopovna en grenouille ? Comment le désintégrateur d'un martien peut-il vous téléporter à Parsippany, New Jersey ? Le Réalisateur a dit que cela arrivait, donc cela arrive. Mais, et si un *personnage-joueur* veut téléporter quelqu'un, ou le transformer en grenouille ? Dans ce cas, le personnage doit acheter un délire utilisable sur les autres.

Rendre un délire utilisable sur les autres personnages et les objets coûte deux points supplémentaires. Si vous voulez "améliorer" un délire que possède déjà votre personnage, il vous en coûtera quatre points d'intrigue. Bien entendu, le personnage peut continuer à l'utiliser sur lui-même, comme toujours.

Le Réalisateur peut laisser tous les délires fonctionner sur les autres personnages, si le joueur arrive à inventer une justification qui tient debout et démontre que cela peut engendrer des situations amusantes.

Un délire utilisable sur autrui doit être associé à un effet visible et théâtral lorsqu'on l'utilise : gestes frénétiques, cris incohérents, illuminations multicolores, ce genre de choses. La cible du délire doit avoir une chance de remarquer que l'utilisateur se prépare à lui faire quelque chose et décider si elle le laisse faire ou non.

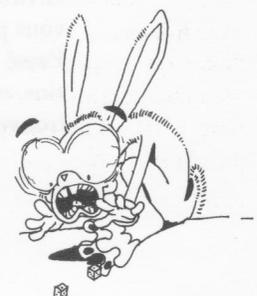
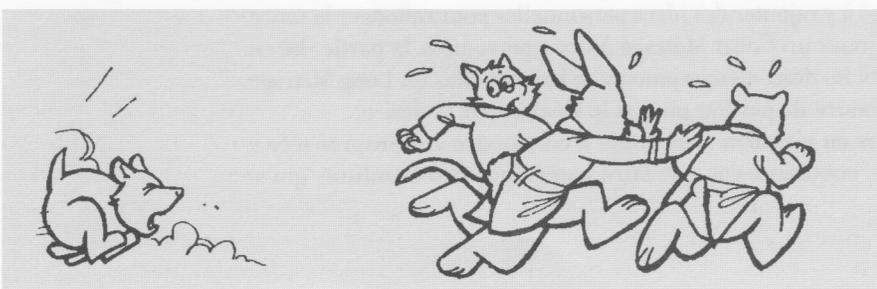
Bien entendu, certains personnages regarderont du mauvais côté. D'autres sont trop bêtes pour comprendre ce que signifient toutes ces gesticulations

et ces effets sonores. C'est au Réalisateur de décider mais, en règle générale, un personnage affligé d'une Cervelle de I restera bien sagement à regarder le spectacle.

Si la cible est volontaire, ne remarque pas ce qui se prépare, ou est simplement trop stupide pour comprendre ce qui l'attend, un jet de délire réussi déclenchera les effets habituels, exactement comme si la victime l'avait utilisé elle-même. Un jet manqué signifie que c'est l'utilisateur (celui qui lance le délire) qui va subir des effets secondaires déplaisants, alors que la cible n'est pas affectée.

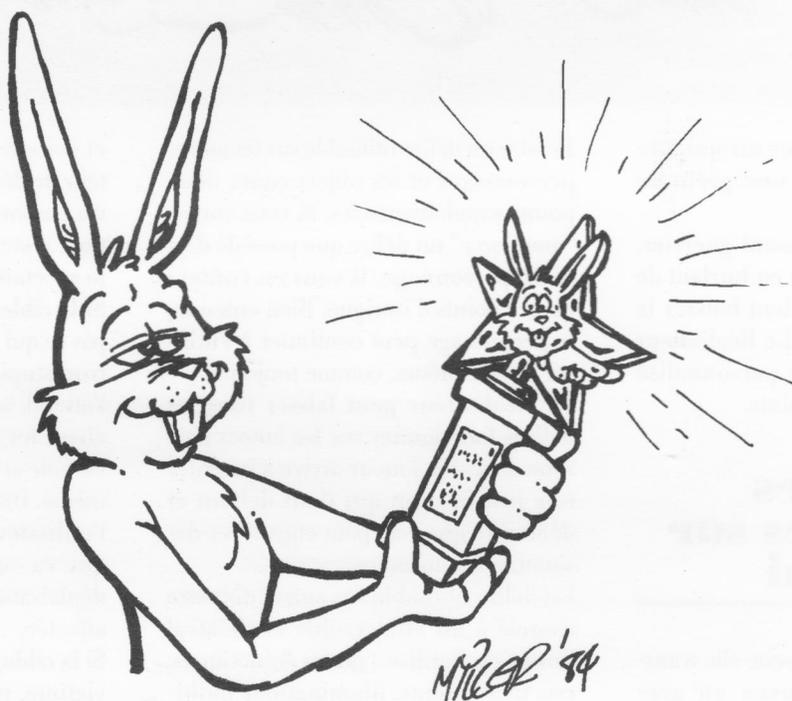
Si la cible du délire ne *veut pas* en être victime, elle a le droit de faire un jet d'Esquiver. Si elle manque son jet d'Esquiver, elle est touchée et subit les effets du Délire.

Mais si la cible parvient à Esquiver, le délire *ricoché*. Tous les autres personnages (y compris le lanceur) lancent un dé. Le délire retombe sur celui qui a fait le plus mauvais résultat !



Chapitre 6

Le dur métier de Réalisateur



Vous savez maintenant tout ce qu'il y a à savoir sur la création de personnages. Vous êtes prêt à jouer. Mais si vous voulez vous lancer dans la maîtrise d'une partie ? Voici quelques conseils pour vous aider à devenir un grand Réalisateur (et aussi un meilleur joueur de **Toon**).

Avant le début de la partie, le Réalisateur crée une aventure (d'habitude, c'est l'heureux propriétaire du livret de règles qui s'y colle). Plus il y a de joueurs, plus l'aventure sera longue. Comptez vingt minutes par personne pour un Court Métrage. Les Longs Métrages durent trente minutes ou plus par joueur : il y a plus de choses à faire. Enfin, une Bande Annonce ne prend que quinze minutes par joueur, mais le Réalisateur est fortement encouragé à y rajouter des idées personnelles pour rallonger la sauce. Ainsi, si le Réalisateur fait jouer un Court Métrage à deux personnes, la partie durera environ quarante minutes. Si les deux mêmes joueurs se lancent dans un Long Métrage, vous pouvez compter une heure de jeu (ou plus, si le Réalisateur le désire).

Passé un certain stade, vous en viendrez sans doute à commettre vos propres scénarios, mais pour le moment, contentez-vous de faire jouer l'une des aventures qui se trouvent dans ce livret.

Un bon scénario de **Toon** comporte plusieurs éléments. Les plus importants sont la *Longueur*, la *Distribution*, le *Lieu*, la *Situation*, les *Objectifs* et *l'intrigue*. Le Réalisateur devrait consacrer quelques minutes à réfléchir sur chacun de ces points. Vous pouvez donner à vos joueurs certaines informations à l'avance, mais ne leur gâchez pas les surprises !

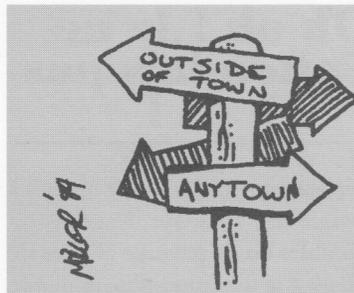
La *Longueur* est simplement ce que son nom indique. S'agit-il d'une Bande Annonce, d'un Court Métrage ou d'un Long Métrage ?

La *Distribution* est une liste des personnages-non-joueurs que rencontreront les PJ. Choisissez les PNJ qui vous semblent coller à l'aventure. Les principaux devraient être créés exactement comme les PJ. Attribuez-leurs des caractéristiques, des compétences et remplissez une feuille de personnage pour chacun (n'ayez aucun scrupules à choisir leurs caractéristiques plutôt que de les tirer au hasard. Vous pouvez aussi dépasser la limite des 30 points de compétence. Et, à condition de ne pas le faire trop souvent, vous pouvez leur donner des niveaux de compétence supérieurs à 9). Les PNJ secondaires peuvent être moins détaillés. Contentez-vous de déterminer les caractéristiques et les compétences dont vous pensez avoir besoin pendant l'aventure.

Vous devez aussi décider ce que font les PNJ, et la façon dont ils réagiront face aux personnages des joueurs. Donnez des *Croyances & Objectifs* à tous les PNJ.

Cette rubrique devrait aussi comporter quelques indications sur le nombre et le genre de *personnages-joueurs* adaptés à la situation. Certains scénarios fonctionnent mieux si deux des PJ sont des ennemis naturels. D'autres excluent absolument cette possibilité. C'est aussi le moment d'indiquer si les PJ auront besoin d'un objet particulier pour réussir l'aventure (désintégréateur, coucou suisse et toutes ces sortes de choses). Si les personnages doivent posséder un talent particulier pour réussir ce scénario, vous devez le leur dire à l'avance.

Et maintenant, décrivons le *Lieu*. Votre aventure se déroule-t-elle en Transyl-



S'orienter

La géographie du monde de **Toon** est un peu étrange. Les personnages peuvent commencer à la partie à Moose Jaw (Dakota du Nord) et se retrouver sur la Lune en un clin d'œil... et prendre le mauvais tournant sur la route de Belfort vous fourre inévitablement dans les pires ennuis.

Dans **Toon**, vous disposez de quatre lieux principaux : Nullepart-ville, les Extérieurs, la Grande Ville et l'Espace Infini.

Nullepart-ville est au centre de l'univers de **Toon**. C'est un hameau paisible et somnolent, avec le charme reposant de ce genre de localité (reposant jusqu'à ce que les personnages y débarquent, s'entend). Il y a assez de place pour une prison, une banque, une épicerie-droguerie-quincaillerie, une boulangerie, une bibliothèque et pas mal de personnes... chasseurs, boutiquiers, politiciens, tout ce dont vous avez besoin. Nullepart-ville peut ressembler à ce que vous voulez (sauf à une grande ville). Si vous voulez lâcher les personnages dans un

vanie, sur une île déserte, dans les jungles de l'Afrique ? Souvent, connaître le cadre aide les joueurs à définir leurs personnages. Cela aide aussi le Réalisateur à décider de la nature des PNJ qu'ils rencontreront (il y a peu de risques de marcher sur la queue d'un tigre au beau milieu de la Transylvanie. En revanche, visiter un château infesté de vampires ou de savants fous...). **Toon** vous propose quatre lieux principaux : Nullepart-ville, les Extérieurs, la Grande Ville et l'Espace Infini (voir page 97).

La *Situation* s'explique d'elle-même. C'est un résumé de ce que vous attendez des joueurs. Si le lieu est une île déserte, comment les PJ y sont-ils arrivés ? Ont-ils fait naufrage ? Cherchent-ils un trésor ? Se sont-ils trompés de virage alors qu'ils cherchaient un raccourci qu'ils ne trouvèrent jamais, pour échouer ici sans aucune possibilité de retour ?

Lorsque vous aurez déterminé la situation de base, vous devrez dire aux joueurs quels sont leurs *Objectifs* exacts.

grand chantier, un métro, des HLM, un embouteillage, une salle de concert, des grands magasins et des foules innombrables, envoyez-les à la Grande Ville.

Et puis, n'oublions pas les Extérieurs. Vous y trouverez des banlieues, des fermes, une campagne verdoyante, bref, une nature pure, intacte et merveilleuse... ainsi que la forêt de Sherwood, l'Afrique, la Transylvanie et tout ce que vous pourriez imaginer d'autre. Si vos joueurs ont envie de visiter l'Âge de Pierre, vous pouvez être certain qu'il fait partie des Extérieurs. Et si vous voulez qu'ils tombent sur un preux chevalier en armure étincelante, faites donc sortir les PJ de la ville pendant un moment. Ils se retrouveront au temps du Roi Arthur avant d'avoir pu dire "ouf". Tout ce qui, dans le passé, le présent ou l'avenir de notre planète, n'est ni Nullepart-ville, ni la Grande Ville est un Extérieur.

Mais l'univers de **Toon** ne se limite pas à notre mesquine petite planète. Dans l'Espace Infini vous attendent la Lune, toutes les planètes, la Voie Lactée ainsi que la totalité de cette galaxie et de ses voisines. Vous n'avez qu'à faire passer les personnages par la Base Ultra-Secrète de Lancement de Fusées (qui est, comme vous l'avez deviné, un Extérieur), et zou !

Vous êtes libre d'ajouter tous les lieux, toutes les époques et d'une façon générale tout ce que vous voulez à l'univers de **Toon**. Souvenez-vous, les personnages de dessins animés peuvent aller partout.

Reportez-vous au chapitre 9 si vous voulez d'autres idées.

Assurez-vous qu'ils savent exactement ce qu'ils sont censés faire pendant l'aventure. Essayent-ils de rentrer chez eux ? Doivent-ils mettre un monstre K.O. à deux reprises ? Sont-ils engagés pour pénétrer dans une maison sévèrement gardée et y remettre un message ? Soyez certain que vos joueurs sont bien au courant. Autrement, ils vont se contenter d'errer n'importe comment, de discuter avec les PNJ et de tomber dans tous les pièges (ceci dit, s'ils choisissent d'errer n'importe comment et qu'ils s'amuse, ce n'est pas grave. Détendez-vous et amusez-vous aussi).

Enfin, épicez un peu le plat en décrivant *l'intrigue*. C'est maintenant que vous donnez du corps à l'aventure et



Par exemple, si un personnage avec un Zip de 4 essaye de jouer à l'équilibriste, il lui faudra faire 4 ou moins pour marcher sur la corde. S'il fait entre 5 et 12, il tombe.



Vous pouvez ajuster le nombre de dés lancés par le joueur qui fait un jet de caractéristique. Si l'action est facile à accomplir, il ne lance qu'un dé. Si vous la jugez "normale", il lance deux dés. Et si elle est très très difficile, il devra lancer trois dés. Une souris tentant de se promener sur une corde ne lancera qu'un dé. Un hippopotame devra, cela va de soi, en lancer trois.

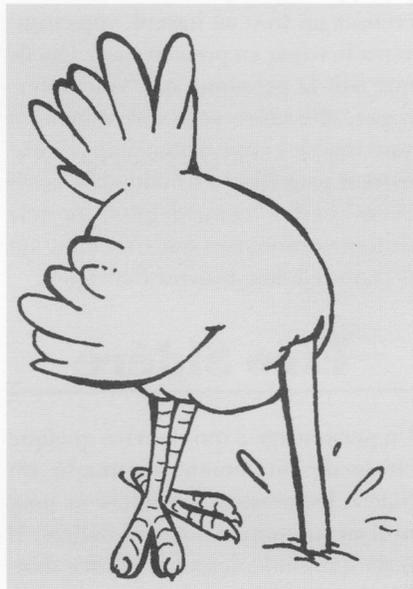
Logique illogique

Les personnages peuvent parfois accomplir des actions "impossibles", mais qui possèdent leur propre logique bizarre. Par exemple, une autruche que l'on poursuit peut s'arrêter et enfouir sa tête dans le sable. Dans ce cas, le poursuivant s'arrête, regarde autour de lui... et ne la voit pas !

Même si l'autruche est parfaitement visible, elle est convaincue que, si elle ne peut pas voir ses poursuivants, ils ne la verront pas non plus. Et dans l'univers de **Toon**, elle peut avoir raison. Si vous voulez essayer un tour de ce genre, faites un jet de dés sous votre Cervelle. Si vous manquez votre jet (autrement dit, si vous obtenez un résultat supérieur à votre score en Cervelle) votre action à réussi, parce que vous n'êtes pas assez intelligent pour réaliser qu'elle ne peut pas fonctionner. Mais si vous réussissez votre jet de Cervelle, vous êtes trop malin pour votre propre bien. L'action échoue parce que vous êtes assez futé pour comprendre que vous tentez quelque chose d'impossible. Par exemple, la *pensanteur* ne s'exerce

que sur les personnages qui se souviennent qu'elle existe. Si vous voulez traverser un gouffre en courant, vous pouvez parfaitement vous lancer dans le vide et y parvenir... à moins que vous ne réalisiez que vous n'avez que de l'air sous vos pieds. C'est le genre de situation où vous pouvez faire un jet de Cervelle. Si vous manquez votre jet, votre personnage ne voit rien d'anormal et peut continuer à courir dans les airs. Si vous obtenez un résultat inférieur à votre score en Cervelle, vous êtes assez brillant pour réaliser que vous allez tomber. Vous vous arrêtez, vous regardez en bas et AAAAAHHHHH....

Autre exemple : si vous êtes sous l'eau, faites un jet de Cervelle pour voir si vous vous en apercevez. Si vous réussissez votre jet, vous comprenez que, logiquement, vous devriez être en train de



vous noyer, vous prenez un dé de dommages et vous remontez à la surface en suffoquant. Si vous manquez votre jet de Cervelle, pas de problème ! Vous êtes trop stupide pour comprendre ce qui vous arrive, et vous pouvez respirer sous l'eau tant que vous voulez.

Ce ne sont que quelques exemples de logique illogique. D'autres se présenteront en cours de jeu. Souvenez-vous juste de cette simple règle :

Plus c'est niais, mieux c'est - surtout à Toon !

Cause et effet

Ce qui marche pour un personnage dans **Toon** ne fonctionne pas toujours pour son voisin. Ce n'est pas parce que

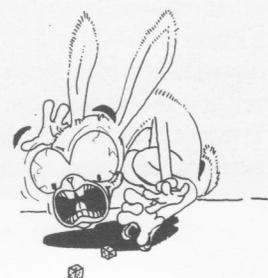
Éléments cartoonnesques

Il arrive des tas de choses dans les cartoons qui ne se produisent pas dans le monde réel. Cela fait partie du plaisir. Voici quelques éléments qui vous pouvez introduire dans vos parties de **Toon**.

Courrier instantané

Combien de fois avez-vous vu un personnage glisser une lettre dans la boîte pour HOP ! recevoir la réponse immédiatement ? Cela arrive tout le temps. De cette façon, les personnages peuvent commander par correspondance tout ce dont ils ont besoin (pièges, cartes, graines pour oiseaux, uniformes, encyclopédies en trente volumes, enclumes, catapultes, outillage lourd, avions à monter soi-même, faites votre choix). Bien entendu, ce n'est pas tout à fait aussi simple que de dire "hé, je veux poster une lettre". A Nullepart ou dans la Grande Ville, il y a toujours une boîte aux lettres aux environs. Dans les Extérieurs ou l'Espace Infini, le Réalisateur devrait utiliser la règle des cinquante pour cent pour décider s'il y en a une à proximité. Une fois que vous avez trouvé une boîte aux lettres, vous pouvez poster votre courrier ou votre commande. La réponse arrivera à l'action suivante. Mais il y a un risque. La société de vente par correspondance peut, elle aussi, essayer de refiler de la camelote à des personnages sans méfiance. Le Réalisateur fait le jet pour la compagnie. Elle essaye de fourguer de la camelote sur un résultat de 1 à 4 sur un dé. Le personnage doit réussir un jet de Détecter Camelote en recevant son colis, ou il se fait avoir.

vous personnage a franchi le fleuve en sautant dans un canon et en se faisant propulser jusqu'à l'autre rive que n'importe qui pourra faire la même chose (au second essai, le canon pourrait exploser, envoyer son projectile sur la Lune, ou n'importe quelle autre action absurde). Autre exemple : vous êtes en plein combat et que vous soufflez dans un sifflet. La première fois, une dizaine de policiers accourent à la rescousse. Si vous réessayez par la suite, les mêmes policiers arrivent... et vous passent à tabac avec leurs matraques. Par ailleurs, les événements prévisibles ne se produisent pas toujours. Un personnage qui sort appeler un taxi peut, peut-être, en héler un... mais il est tout



Éléments cartoonesques (suite)

Ombres indépendantes

Si le Réalisateur en décide ainsi, les ombres peuvent prendre vie et agir indépendamment des personnages qui les projettent. La mobilité des ombres est limitée : elles ne peuvent pas quitter la surface où elles sont projetées. Mais aussi longtemps qu'elles s'y tiennent, elles ont les mêmes compétences de Muscle et de Zip que le personnage dont elles dépendent. Une ombre peut cogner sur tout ce qui passe à portée de ses bras et est impossible à blesser. Un individu assez bête pour tenter de taper sur une ombre cogne la surface où elle se trouve, et prend un point de dommages. Une ombre est toujours contrôlée par le Réalisateur et jamais par le personnage qui la projette. Cette suggestion vaut aussi pour les reflets dans l'eau ou dans un miroir.

Petits caractères instantanés

Personne ne lit jamais les paragraphes en petits caractères d'un document. Donc, personne ne peut dire ce qu'ils racontent. Cela peut être pratique si vous avez à faire signer un contrat, lire un ouvrage de droit ou quelque chose du même genre.

Pour utiliser les petits caractères à votre avantage, brandissez le document, écrivez sur une feuille de papier ce que vous voulez pousser votre pigeon à faire et tentez de le Baratinier. Si votre jet réussit, il signe et se retrouve légalement lié par le document. Il ne vous reste plus qu'à lui montrer la clause en petits caractères. Le personnage doit obéir au contrat et accomplir ce qu'il y a écrit jusqu'à son prochain K.O. Être mis K.O. annule tous les contrats précédents. Le marché est également rompu si vous perdez le contrat.

Un personnage qui refuse d'honorer sa signature est immédiatement saisi par une dizaine de policiers qui lui infligent une raclée.

Vous ne pouvez pas utiliser ce petit tour plus d'une fois par aventure, à moins que le Réalisateur n'en décide autrement (ou qu'il ne l'interdise une fois pour toutes).

Le coup de la panne

Si les personnages sont dans une voiture ou un bateau qui tombe à court de carburant, leur véhicule s'arrête. Pas de problèmes. Si les personnages sont dans un avion, un hélicoptère ou un vaisseau spatial, il s'arrête aussi, immédiatement, et reste suspendu en plein ciel sans tomber. C'est un bon moyen pour le Réalisateur d'éviter les crashes : dites-leur que leur avion est tombé en panne d'essence juste avant de percuter le sol. Si les personnages pensent à vider les réservoirs exprès, parfait ! Ça marche aussi. Cinquante pour cent du temps, du moins.

à fait possible qu'au bout du compte, ce soit un paquebot ou un avion qui s'arrête (voir la table de la page 113). Le Réalisateur décide de ce qui arrive à chaque fois qu'un personnage essaye de faire quelque chose. Si vous n'avez rien prévu, lancez un dé. Avec un résultat de 1, 2 ou 3, il obtient le résultat recherché. Si vous faites 4, 5 ou 6, il se passe quelque chose d'inattendu, ou le contraire de ce que voulait le joueur.

Coïncidences

Dans un cartoon, les coïncidences sont la norme. Si vous tendez un piège sur un sentier au milieu de la jungle, vous pouvez être sûr que votre proie y passera tôt ou tard (ainsi que plein, plein d'autres gens qui pourraient bien ne pas apprécier la plaisanterie). Si vous creusez un trou au hasard, vous trouverez le trésor au premier essai. Quelle que soit la personne que vous interrogez, elle saura vous dire comment vous rendre à votre destination. Le Réalisateur peut étirer les limites des "accidents" et des "coïncidences" au-delà de toute raison, tant que c'est amusant ou que cela fait avancer l'intrigue.

Être Sidéré

Un personnage à qui il arrive quelque chose de totalement inattendu est *Sidéré*. Un personnage Sidéré ne peut utiliser ni compétences ni délire. Il reste immobile, les yeux perdus dans le lointain, arborant une expression d'idiotie complète... à moins qu'il ne préfère "piquer une crise", selon la procédure décrite ci-dessous. Le personnage Sidéré perd également une action : les autres personnages ont droit à une action gratuite pendant qu'il reste à regarder dans le vide.

Le Réalisateur décide si un personnage est ou non Sidéré. Toutefois, si un *joueur* (et pas son personnage, attention) éclate d'un fou-rire hystérique, son personnage est très certainement Sidéré. De même, si le *joueur* (et pas le personnage) reste sans voix parce qu'il vient de se produire quelque chose de totalement inattendu, son personnage est Sidéré. Et recevoir une tarte à la crème en pleine figure sidère toujours !

CRISES ET SUPER-CRISES

Dans les cartoons, les personnages sidérés réagissent souvent de manière... intéressante. Ils virent au blanc, leurs cheveux se dressent sur leur tête, leurs yeux jaillissent de leur crâne, ils bondissent si haut qu'ils percutent le lustre, etc. Ces réactions sont appelées "crises". Une table contenant quelques idées se trouve page 108.

Lorsqu'un personnage est sidéré, le Réalisateur peut inviter son joueur à décrire une "crise". Le Réalisateur est seul juge de l'opportunité de la chose. Ne l'autorisez que lorsque c'est amusant. Les tartes à la crème ne déclenchent pas de crise : le victime reste juste plantée là où elle est.

Une crise peut être n'importe quelle réaction. Qu'elle ait ou non un sens n'a aucune importance. Ce qui compte, c'est qu'elle soit idiote... et drôle. Un personnage peut toujours *décider* qu'il pique une crise parce qu'il est surpris, même si les règles ne l'obligent pas être Sidéré :

"Et lorsque le brontosaurus me regarde, je me dissous en une petite flaque de bave verte".

"Et quand la souris devient grosse comme un gratte-ciel, je me réduit à la taille d'une souris avant de m'évanouir".



Si la crise est particulièrement amusante ou adaptée à la situation, le Réalisateur peut même distribuer des points d'intrigue pour récompenser le joueur.

Si un joueur Sidéré fait preuve d'un sens de la mise en scène acceptable (et c'est au Réalisateur d'en décider), son personnage pique une "super-crise". Il ou elle bondit dans les airs, prenant même un dé de dommage si la situation l'exige, et retombe au pire endroit possible, comme s'il avait raté une Téléportation.

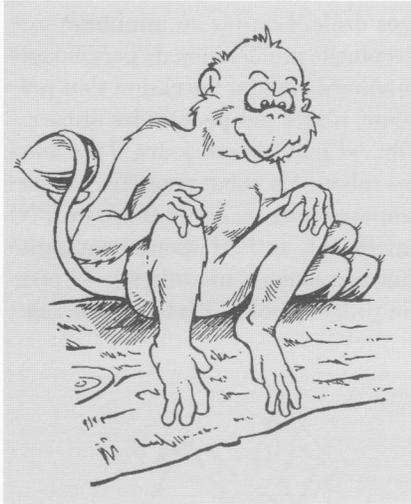
L'effet d'une crise dure au moins une action (le personnage est Sidéré, vous vous souvenez ?). Si elle est particulièrement dramatique, le Réalisateur peut décider qu'elle dure aussi longtemps qu'elle reste amusante. Si la terreur a fait blanchir le rhinocéros au début de l'aventure, les chasseurs le prendront sans le moindre doute pour un rarissime rhinocéros blanc, et passeront le reste de la partie à lui courir après.

Les personnage et les "vrais" animaux

Dans l'univers de Toon, il y a animaux et *animaux*. Les joueurs peuvent incarner des bestioles dotées de caractéristiques, de compétences et, peut-être, de délires. Mais il y a aussi des animaux "normaux". Comment faire le tri ? Un animal qui parle est un personnage. Les autres sont juste des bêtes.

Cela a son importance dans certains cas. Imaginons que Fred le Bouledogue soit tombé amoureux d'un vrai caniche ? Il pourra toujours passer des heures à lui réciter des poèmes d'amour, sa bien-aimée s'en fiche : tout ce qu'elle veut, c'est un os. Ou supposons que Fred joue le matador dans une arène. Les taureaux qu'il devra affronter ne sont sans doute que des taureaux ordinaires. Quant aux poulets que vous trouverez dans la basse-cour d'un fermier, ce sont des poulets sans rien de particulier. Il y a peu de chances qu'ils affectent le déroulement de l'aventure. Et s'il l'un d'eux finit dans une marmite, ce n'est pas un meurtre ! C'est de la soupe au poulet.

En règle générale, si faire un personnage d'un animal ralentit l'aventure, il



reste un animal. Mais attention : nous sommes à **Toon**. Certains animaux ont des personnalités, des compétences et même des délires. Voyez, par exemple, le gorille de la page 65 pour vous en convaincre.

Les vrais animaux ont du Muscle et du Zip. Ils sont moins gâtés du côté de la Cerveille (un score de 1 suffit pour la plupart). Ils peuvent avoir un peu de Pêche. Si le Réalisateur le désire, ils auront des compétences. Restez logique. Par exemple, un vrai ours aura Combat, mais certainement pas Tir.

Les animaux ne peuvent pas lire. Les panneaux sont sans effet sur eux. Certains animaux peuvent être Baratinés. D'autres pas. C'est au Réalisateur d'en décider... faites ce qui vous semblera amusant ! Si un animal n'a pas de compétence en Résister au Baratin, il ne peut pas être baratiné. Si vous voulez un exemple d'un animal parfaitement ordinaire, voyez les singes de la page 17.

Objets inanimés, avez-vous donc une âme ?

Les lave-vaisselle, les nuages, les taille-crayons électriques, etc. n'ont pas, d'habitude, de caractéristiques ou de compétences. La plupart du temps, ils ne sont pas considérés comme des personnages. Le Réalisateur peut néanmoins autoriser un joueur à incarner un objet inanimé si on lui propose une idée assez amusante.

Il y a aussi des moments où les objets inanimés prennent vie. Bien préparé, le vieux gag des objets en folie reste

Scier des trous, scier des branches

A chaque fois qu'un personnage découpe un trou dans un plancher ou tente de couper une branche d'arbre, le Réalisateur applique la règle des cinquante pour cent. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le personnage fait un trou dans le plancher ou coupe la branche. Avec 4, 5 ou 6, c'est le plancher qui tombe ou l'arbre qui s'écroule. Il reste un morceau de parquet circulaire suspendu en l'air, ou une branche flottant en plein ciel sans attaches visibles. Si le personnage se tenait sur le plancher ou sur l'arbre, la chute lui cause un dé de dommages. Un PJ qui se tient sur le disque de plancher ou à la branche ne prend pas de dommages, et regagne la terre sans problèmes, juste à temps pour l'action suivante.

Graines de haricots magiques

Plantez-en une, et un haricot géant jaillit instantanément du sol. Rien ne peut arrêter sa croissance, à part une décision du Réalisateur. Les haricots peuvent être un moyen d'évasion pratique pour les PJ confrontés à une situation dangereuse. Ils peuvent aussi servir de moyen de pousser les personnages dans une aventure. Les personnages qui mangent des haricots magiques risquent de devenir verts, de bourgeonner... bref, tout ce que le Réalisateur trouvera amusant. Ils grandissent également, jusqu'à mesurer dans les dix mètres — instantanément. Leurs caractéristiques et leurs compétences restent inchangées. Ils ont une chance d'utiliser leur nouvelle taille. A leur seconde tentative, ils retrouvent leur taille normale.

La conscience

Tous les personnages de dessin animé ont une conscience. Elle a la forme d'une miniature angélique du personnage. Généralement, la conscience apparaît lorsque le personnage doit prendre une décision d'ordre moral. Elle tente de convaincre le personnage de faire le "bien". En général, la conscience est accompagnée d'un petit diable ressemblant au personnage, qui tente de le pousser à faire le "mal". Les joueurs peuvent se faire leur propre idée sur ce qu'ils désirent faire. Si le Réalisateur le désire, ils peuvent aussi faire des jets sous leurs propres compétences en Baratin et Résister au Baratin. Si le Baratin réussit, le diable l'emporte et le personnage fait le "mal". Si le jet de Résister au Baratin est un succès, c'est la conscience qui gagne, et le personnage fait le "bien". Les notions de "bien" et de "mal" sont laissées à l'entière appréciation du Réalisateur.



Objets cartooquesques

Tout dessin animé devrait avoir ses propres "gimmicks". Voici quelques classiques, mais vous en trouverez d'autres moyennant quelques recherches approfondies (en regardant la télévision aux heures des émissions pour enfants, par exemple). Ces gadgets puissants sont à disposition généreusement sur les lieux de l'aventure. Les personnages peuvent être autorisés à commencer l'aventure avec, tout au plus, *un et un seul* de ces objets. Et lorsqu'ils trouvent quelque chose, ne leur dites pas juste "pilules à tremblement de terre". Non, expliquez-leur que "c'est une bouteille pleine de pastilles violettes", et laissez-les faire ce qu'ils veulent avec. De toute façon, ce sera instructif...

Boussole

Elle pointe toujours dans la direction où vous voulez aller. Si un personnage lui demande "Où est ma maison ?", l'aiguille indiquera la bonne direction. Bien entendu, la boussole peut être complètement faussée s'il y a un aimant dans les parages... ou si elle a mal compris la question.

Il existe aussi des boussoles très spéciales qui indiquent toujours la mauvaise direction. Elles poussent le vice jusqu'à ne jamais indiquer deux fois de suite la même, de manière à ce qu'il soit impossible de prendre le contre-pied de leurs indications.

Gomme

Comme vous pouvez vous en douter, une gomme est capable d'effacer des personnages, des barreaux, des murs, tout ce que vous voulez. Gommer des objets est facile : vous n'avez qu'à déclarer votre intention. Pour effacer un autre personnage, faites un jet de caractéristique sous votre Zip pour prendre votre victime par surprise. Il faut au moins deux rounds (et deux jets de Zip) pour effacer complètement un personnage.

Vous devez préciser si vous commencez à le gommer en partant d'en haut ou d'en bas. Un personnage dont la moitié supérieure a été effacée ne peut plus combattre, mais peut encore Courir. Ceux qui ont perdu leurs jambes ne peuvent plus courir, mais peuvent encore Combattre. Un personnage totalement gommé devient une voix désincarnée jusqu'à ce qu'il trouve un individu muni d'un crayon qui pourra réparer les dégâts (si aucun personnage n'a de crayon, la victime réapparaîtra après avoir manqué trois actions. Attention, cela n'a rien à voir avec le fait d'être mis K.O.).

Fusées dorsales

Elles se portent comme un sac à dos. Leur utilisateur peut voler sur de courtes distances, mais leur emploi le plus commun est de servir d'aide à la

très drôle. Limitez au minimum une éventuelle prolifération de personnages inanimés mais, si l'occasion s'en présente, n'ayez pas peur de les utiliser. Oh... et puis, de nos jours, il y a aussi les robots. Un robot peut être un personnage-joueur, un ennemi, un PNJ intelligent, un PNJ sévèrement limité (un peu comme un animal), ou juste un gadget. Seul le Réalisateur le sait.



Panneaux

Beaucoup de dessins animés utilisent les pancartes comme gag à répétition. Vous savez bien, "OUVERTURE DE LA SAISON DE CHASSE AU CANARD" ou "DANGER : CHAMP DE MINES !" Leurs héros les sortent de leurs poches secrètes et les utilisent pour intimider ou duper leurs petits camarades.

Vous pouvez en faire autant, même si vous n'avez pas pris de pancarte parmi vos possessions de départ. N'importe qui peut, quelles que soient les circonstances, sortir un panneau de nulle part. Il porte l'inscription que désire le personnage. Par exemple : "Dynamite", "Pourquoi faites-vous une chose pareille ?" ou "Si vous pouvez lire ceci, c'est que vous êtes trop près".

Le Réalisateur peut ou non demander un jet de Lire à ceux qui voient un panneau. Si cela ralentit l'histoire, ou s'il est amusant que l'un des personnages sache ce qu'il y a d'écrit, aucun jet n'est nécessaire : ils comprennent automatiquement. Mais si un personnage est très bête, ou si vous espérez des merveilles d'une erreur d'interprétation, allez-y, faites-leur faire des jets de dés !

Lire un panneau compte pour une action si vous réussissez votre jet. Cela

peut être important, par exemple si vous voyez une pancarte devant un tas de curieux bâtons rouges munis de mèches allumées... Le temps que vous compreniez de quoi il retourne ("Danger... euh... dain, non... dine... euh... mythe, non, mite... euh... danger, dynamite"), la dynamite vous aura explosé à la figure.

Il n'y a aucune limite au nombre de panneaux que vous pouvez sortir pendant l'aventure, mais le Réalisateur peut mettre le holà en cas d'excès - autrement dit, si ce n'est plus drôle.

Une fois qu'un panneau a rempli sa fonction (avertir ou convaincre les autres personnages, par exemple), il disparaît. Un panneau peut être utilisé une fois pour tout autre but utile (taper sur la tête de quelqu'un, ou être démantibulé pour fournir du bois, par exemple). Après quoi, il disparaît. Ce n'est pas un "vrai" objet. Ce n'est qu'un élément d'intrigue, comme dans les dessins animés. Et si le *but de l'aventure* est de trouver du bois, tous les panneaux seront en carton. Et vice versa.

Se déplacer dans le temps de Toon

La façon dont les personnages se rendent là où ils doivent aller est laissée aux bons soins du Réalisateur. Si l'aventure se passe dans les profondeurs de l'Afrique, le Réalisateur peut les laisser simplement sortir de la ville... et hop, ils y sont !

Mais si le Réalisateur le désire, les personnages peuvent avoir à trouver une méthode plus amusante ou plus intéressante pour s'y rendre. Imaginez un morse essayant d'acheter un billet d'avion, ou une souris s'embarquant comme passager clandestin à bord d'un paquebot. Aller quelque part peut représenter la moitié du plaisir. A vous de décider des moyens de transport.

Et combien de temps faut-il ? Dans **Toon**, aller d'un endroit à un autre prend UNE ACTION, à moins que le Réalisateur ne désire faire jouer le trajet. Mais le but du jeu reste quand même l'action... ami Réalisateur, le voyage prend du temps si et seulement si vous décidez qu'il fait partie de l'amusement.



Distribuer les points d'intrigue

Le premier objectif des joueurs de **Toon** est d'acquérir des points d'intrigue. Cela fait partie du plaisir du jeu, dans la mesure où ils sont accordés aux gens qui jouent de manière amusante ou brillante. Ne soyez donc pas radin. Bien entendu, évitez aussi d'être trop généreux. Il faut que les joueurs les méritent.

Ne soyez pas timide lorsque vous attribuez un point d'intrigue. Si quelqu'un accomplit quelque chose de spécialement amusant, hurlez "POINT D'INTRIGUE", montrez-le du doigt, et faites-le acclamer par les autres.

De temps en temps, vous devrez leur retirer des points d'intrigue. Vous devrez aussi leur en faire dépenser pour certaines choses, comme l'achat d'un Délire à usage unique. Assurez-vous d'être relativement équitable, de manière à ce que tout le monde s'en sorte plus ou moins de la même façon. Quelques conseils :

1. A chaque fois qu'un personnage met K.O. quelqu'un, le personnage qui a porté le dernier coup reçoit un point d'intrigue, et celui qui est mis K.O. en perd un. Un PJ perd aussi un point d'intrigue si un PNJ le met K.O.

2. Les personnages reçoivent un point d'intrigue supplémentaire à chaque fois qu'ils mettent K.O. un ennemi naturel, à condition qu'ils s'y soient pris de manière intelligente.

3. Donnez un point d'intrigue à un personnage qui se blesse, ou qui cause des problèmes terribles et/ou amusants à ses amis, en accomplissant une action cohérente avec ses Croyances & Objectifs. N'hésitez pas à retirer des points d'intrigue aux personnages qui sont "à

côté de leurs pompes" et qui violent leurs Croyances & Objectifs.

4. Un joueur qui arrive à faire piquer un fou-rire au Réalisateur gagne un point d'intrigue.

5. Chaque aventure rapporte un nombre prédéterminé de points d'intrigue, à répartir entre les personnages une fois la partie terminée. Pour une aventure particulièrement simple, il peut y en avoir juste deux. Cela peut monter jusqu'à cinq ou six pour un scénario difficile. Les joueurs ne devraient pas savoir combien de points d'intrigue sont disponibles, ni quelles actions seront récompensées. Ils ne le sauront qu'une fois les objectifs de l'aventure atteints.

A la fin de la partie, le Réalisateur divise la quantité de points d'intrigue disponible entre les joueurs. Un joueur qui n'a rien fait (ou qui n'a pas été drôle) recevra moins de points qu'un autre qui a beaucoup aidé à résoudre le scénario (ou qui a fait rire tout le monde). En règle générale, même un joueur qui n'a été que marginalement utile devrait recevoir un point.

6. Enfin, le Réalisateur devrait se sentir libre d'attribuer des points d'intrigue supplémentaires à un personnage qui s'est particulièrement illustré par sa ruse... ou sa démenche.

UTILISER LES POINTS D'INTRIGUE

Les joueurs qui reçoivent des points d'intrigue pendant ou après une aventure les notent sur leurs feuilles de personnage. Il est possible de les dépenser de plusieurs façons :

1. Pour améliorer compétences et délires, selon la procédure décrite page 26. Augmenter une compétence coûte 2 points par niveau. Augmenter un délire coûte 4 points par niveau. Cela

course. Les personnages vraiment lents peuvent mettre des fusées dorsales et faire des jets de Conduire des véhicules à chaque fois que le Réalisateur demande un jet de Courir. Un jet de 12 signifie qu'il y a un problème : les fusées sont en panne de carburant, ou elles ont trop bien fonctionné et leur utilisateur se retrouve propulsé dans l'Espace Infini à une vitesse incroyable, et ainsi de suite. Les fusées dorsales peuvent être sabotées par un personnage qui réussit un jet de Faire/Défaire un Piège. Les fusées dorsales sont un gadget puissant, à ne distribuer qu'avec précautions. Il y a cinquante pour cent de chances qu'une fusée dorsale soit de la camelote.

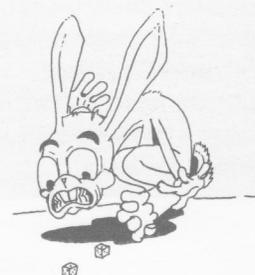
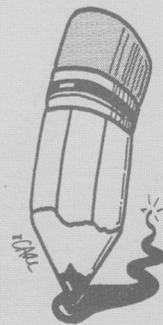
Pistolet-jouet

Cette arme fait "pop", puis un drapeau rouge portant le mot "BANG" et le dessin d'un pétard jaillit du canon. Ce pistolet ne fait aucun dommages, à moins que quelqu'un ne pense à effacer le pétard. Dans ce cas, il récupère un vrai pétard, allumé, qui explose après une action. Il inflige un dé de dommages à qui le tient ou le reçoit.

A la place du BANG, vous pouvez faire apparaître un message, comme pour un panneau.

Crayon/Pinceau/Brosse

Il existe quantité de pinceaux, brosses et crayons aux alentours, mais ce modèle est spécial. Il dessine des choses "réelles", voitures, tunnels (qui s'ouvrent là où il n'y avait qu'un mur blanc) et ainsi de suite. Le Réalisateur décide du temps nécessaire pour dessiner un objet donné. Plus le dessin est détaillé, plus le travail sera long. Par exemple, dessiner un pétard prend une action, une entrée de tunnel deux actions. Une locomotive grandeur-nature demandera deux, trois ou même quatre actions. (Crayons et pinceaux peuvent servir à redessiner un personnage qui a été gommé. Cela prend autant de temps qu'il en a fallu pour l'effacer.)



Trou portatif

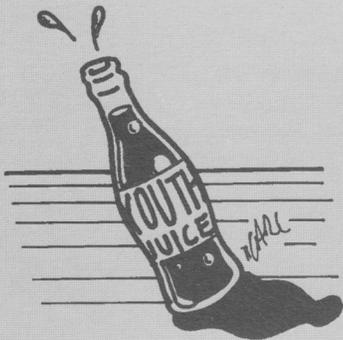
Il permet à son utilisateur de passer à travers les murs, les portes et autres obstacles. Appliquez simplement le trou sur le plancher ou le mur, et il devient... un trou. Vous n'avez plus qu'à le franchir, à le décoller, à le plier et à le ranger pour plus tard.

Baguette magique

Il s'agit en fait d'un délire de Changement de Forme utilisable par quiconque s'en empare. Elle peut changer les PJ en animaux, en humains ou en objets inanimés (et vice versa), convertir l'eau en vin, ou n'importe quoi d'autre. Le Réalisateur fait un jet de Cinquante pour cent. Une réussite signifie que le personnage armé de la baguette obtient ce qu'il désire. Un jet manqué veut dire qu'il se produit quelque chose d'inattendu. Le Réalisateur fait un jet sur l'une des Tables des Espèces ou des Objets pour découvrir ce que la baguette a créé. Les baguettes magiques sont indestructibles, mais sont souvent la propriété d'un sorcier ou d'un génie qui cherchera à la récupérer.

D'autres choses ont des effets équivalents. Parmi les variations sur ce thème, citons la poudre de perlimpinpin, les potions magiques, les miroirs enchantés, les formules cabalistiques, les pistolets à eau maudits, etc.

La fontaine de jouvence



Elle peut se trouver n'importe où : fontaine dans un jardin, bouteille dans une épicerie, percolateur dans un café... une gorgée rajeunit le personnage, qui devient un enfant. Ceux qui étaient déjà particulièrement jeunes se retrouvent bébés. Une autre gorgée change l'enfant en nourrisson. Et les bébés imprudents qui continuent l'expérience se retrouvent changés en œufs, qu'ils appartiennent ou non à une espèce ovipare. L'effet dure aussi longtemps qu'il reste amusant, puis disparaît à un moment peu approprié. Si le Réalisateur le désire, toutes les compétences et caractéristiques sont réduites. Les Croyances & Objectifs peuvent changer ("je veux du lait" est un objectif populaire parmi les victimes de la Fontaine de Jouvence).

Entre autres variations, il existe la Fontaine de Vieillessement, la Fontaine d'Invisibilité, la Fontaine de Stupidité, et ainsi de suite.

se produit *entre* les aventures.

2. Ils peuvent servir à acheter des gizmos (voir page 23). Chaque gizmo coûte un point d'intrigue. Cela se produit *avant* le début de l'aventure, lorsque les personnages choisissent leurs possessions.

3. Pour acheter des délires à usage unique (voir page 42). Chaque délire à usage unique coûte un point d'intrigue. Cela se produit *pendant* l'aventure. Le personnage doit avoir un point disponible pour le dépenser au bon moment.

Le Réalisateur parfait

La Réalisation n'est pas une tâche aisée. Établir l'atmosphère qui convient et la faire ressentir aux joueurs est particulièrement délicat. Pour leur donner l'impression qu'ils sont bien dans un dessin animé, agitez les bras comme un dément, bondissez dans tous les sens, prenez des voix idiotes et faites des effets sonores - KABOOM ! SPROING ! SPLAF ! Plus vous serez ridicule, bruyant et loufoque, meilleur vous serez.

LES DIX COMMANDEMENTS

1. OUBLIEZ TOUT CE QUE VOUS SAVEZ SUR LE JEU DE RÔLE.
2. AGISSEZ AVANT DE PENSER.
3. CONNAISSEZ LES RÈGLES - LES VÉRIFIER PREND DU TEMPS. LA LENTEUR EST UNE CHOSE NUISIBLE.
4. TU CONNAITRAS TON PERSONNAGE COMME TOI-MÊME.
5. SI VOUS VOULEZ FAIRE QUELQUE CHOSE, EXAGÉREZ-LE.
6. NE FAITES PAS SIMPLE QUAND VOUS POUVEZ FAIRE COMPLIQUÉ.
7. SI VOUS ÊTES DANS LES ENNUIS, FAITES TOUT VOTRE POSSIBLE POUR LES FAIRE EMPIRER.
8. LORSQUE VOUS AVEZ UN DOUTE, RÉCAPITULEZ.
9. SI VOUS NE POUVEZ PAS RÉCAPITULER, SORTEZ UN TRUC DE NULLE PART.
10. ET SI VOUS NE POUVEZ PAS SORTIR UN TRUC DE NULLE PART, TRICHEZ.

La chose la plus importante dont vous devez vous souvenir en tant que Réalisateur est que vous êtes le patron. Si vous dites quelque chose, c'est comme ça. Soyez assez ouvert pour accepter des suggestions intéressantes (autrement dit, amusantes), mais n'oubliez jamais qui dirige le spectacle.

Vous êtes libre de faciliter ou de compliquer les jets de compétences, de délires ou de caractéristiques en fonction de ce que les joueurs sont en train d'essayer de faire. Soustrayez un point (ou plus) au résultat des dés si un PJ veut accomplir une action facile. Tendre un piège à souris est une action facile. Le Réalisateur peut soustraire 2 au résultat du jet de Faire/Défaire un Piège du personnage. D'un autre côté, un PJ qui s'embarque dans la construction d'un mécanisme effroyablement complexe risque de se retrouver avec 3 points *ajoutés* à son résultat, histoire de lui compliquer un peu plus la tâche. Maintenez les personnages ensemble autant que possible. S'ils se séparent, arrangez-vous pour les réunir. Si les joueurs ont l'air de décrocher, sortez un ou deux pièges de votre manche, ou des indices qui les remettront sur la piste... n'importe quoi pour relancer l'action.

Et n'oubliez pas : comportez-vous comme un dingue !

Pas de panique !

Cela fait cinq minutes que vous avez commencé votre première partie de **Toon**. Les joueurs ont l'air de se moquer éperdument du scénario que vous leur aviez si amoureuxment préparé. Les personnages courent dans tous les sens et font toutes sortes de choses folles, sauf ce qu'ils étaient censés faire. L'aventure est en panne. Vous réalisez avec horreur que vous avez perdu le contrôle de la partie. **QUE FAIRE ?**

RÉCAPITULER

A chaque fois que la situation commence à vous échapper et que vous ne savez plus ce qui doit arriver, prenez un moment pour récapituler ce que les personnages sont en train de faire. "D'accord. Le gremlin est agrippé aux cornes du taureau et essaye de ne pas se faire désarçonner ; le lapin est dans le bombardier qui est attiré par l'aimant qui se trouve dans la poche du canard ; la vache vampire vole jusqu'au second étage, avec la bombe que lui a lancé l'escargot juste derrière elle (*Pcccchhh...*)"

Récapituler vous donne une chance de penser à quelque chose d'amusant. Par ailleurs, la récapitulation est souvent drôle en elle-même. Cela vous aide aussi à vous souvenir de ce qui se passe. Accessoirement, cela a le mérite de rappeler aux joueurs où se trouvent leurs personnages et leur donne une chance de décider de leurs prochaines actions. Récapituler vous permet aussi de repérer des joueurs inactifs et de préparer quelque chose qui les ramènera dans l'action.

TRICHER

Si les joueurs refusent de suivre l'histoire et que la récapitulation ne vous a pas fait penser à un moyen de les remettre en selle, semez les éléments cruciaux de l'histoire comme bon vous semble. Oubliez la logique. Court-circuitez des chapitres entiers de votre intrigue. Les joueurs ne sauront pas ce que vous êtes en train de faire, et ce n'est pas nous qui allons vous dénoncer.

Mieux, lorsque les joueurs font des choses totalement imprévues, pensez

à ce qui peut arriver de plus étrange, de plus absurde et de plus improbable. Cela se produit aussitôt. Il n'y a pas de raison qu'ils soient les seuls à vous empêcher de réfléchir, non ?

Ignorez tous les jets de dés qui risquent d'empêcher quelque chose de drôle de se produire. Ignorez la logique et les lois de la nature. L'amusement est tout ce qui compte.

Disons que les joueurs sont censés trouver la porte secrète qui mène à la bombe de mousse à raser, la seule chose qui puisse vaincre l'abominable Pingouin-garou. Mais... la porte secrète est sur Terre et les personnages se sont précipités sur la Lune. Pas de problème. Vous pouvez leur envoyer une hirondelle (qui s'est perdue sur le chemin de l'Afrique). Elle porte une noix de coco à l'intérieur de laquelle se trouve la bombe de mousse à raser. Vous pouvez décider que la porte secrète est sur la Lune, et aménager vos plans en conséquence. Vous pouvez faire découvrir aux PJ un gigantesque panneau qui dit "POUR LA MOUSSE A RASER, C'EST **PAR LA**", avec une flèche lumineuse de trente mètres de haut. Certes, c'est impossible dans le monde réel, mais nous sommes dans un dessin animé, non ?

IMPROVISER

Si vous n'avez pas envie de tricher pour ramener la situation sous votre contrôle, laissez les joueurs faire ce qu'ils veulent. Ils s'amusent, et c'est tout ce qui compte. (Voyons les choses du bon côté : si les joueurs ne dépassent jamais la scène d'introduction de votre dessin animé... eh bien, vous pourrez toujours leur resservir la prochaine fois.)

Bien entendu, si vous leur laissez la bride sur le cou, vous devrez sortir énormément de choses du néant. La règle des Cinquante pour cent est là pour vous aider.

Plus vous vous y connaissez en cartoons, moins vous aurez de mal à improviser. Regardez-en autant que possible et souvenez-vous des gags qui vous ont fait rire la prochaine fois que vous jouerez à **Toon**. Notez les pièges et les baratins utilisés par les protagonistes, et incorporez-les dans votre prochaine partie.

Qu'y a-t-il dans la bouteille ?

Les cartoons sont pleins de toniques merveilleux, de pilules-miracles, de potions infâmes et d'expériences chimiques de toutes sortes, pourvu qu'elles soient bizarres. Voici une petite sélection du meilleur et du pire (si vous voulez une jolie table aléatoire, reportez-vous page 114).

Eau déshydratée

Il suffit d'ajouter un peu d'eau à cette poudre et vous obtenez... de l'eau, pure, rafraîchissante et tout et tout. C'est donc un objet totalement et désespérément inutile. Personne n'en prendra (ou pire, n'en achètera) s'il est dans son état normal. Ceci dit, un simple jet de Baratin peut faire des miracles. C'est le produit idéal pour les escrocs...

Il existe une variante plus utile. Il suffit d'ajouter une goutte d'eau à une pincée de poudre, et on se retrouve avec des milliers et des milliers de litres d'eau, qui inondent les environs.

Crème à disparaître

Les personnages qui s'en enduisent deviennent invisibles. Cela fonctionne comme la compétence Être Discret, à ceci près qu'il n'y a pas besoin de faire de jet de dés. Les autres personnages peuvent faire des jets de Voir/Entendre/Sentir pour repérer le personnage invisible. Deux individus invisibles ne peuvent se voir mutuellement. La crème à disparaître marche aussi bien sur les objets que sur les personnages. L'effet dure jusqu'à ce que le personnage s'essuie, se fasse mouiller ou subisse des dommages (même un point de vie).

L'autre problème posé par la crème à disparaître est que si vous cessez, même un instant, de surveiller la bouteille, il y a 50% de chances pour que la crème elle-même disparaisse...

Encre invisible

Écrivez ce que vous voulez avec : le texte s'efface dès que vous quittez la scène. C'est un instrument idéal pour les messages secrets, les notes, les contrats (ou les signatures sur les contrats), et pour semer la confusion en général. Toutefois, comme la crème à disparaître, il y a 50% de chances qu'elle se rende elle-même invisible juste au moment où l'on en a besoin.



Pilules "Tremblement de terre"

Lancées sur le sol, chacune de ces pilules provoque un petit tremblement de terre. Si vous en avalez une, vous êtes pris de tremblements, de convulsions... et vous prenez deux dés de dommages. Par ailleurs, avant votre prochaine action, vous rotez, ce qui suffit à causer un tremblement de terre assez fort pour faire perdre l'équilibre à tous les autres personnages (qui ont quand même droit à un jet de Zip s'ils veulent rester sur leurs pieds).

Lotion capillaire

Versez-en un peu sur une calvitie, une joue, une main, une brique, un navet ou n'importe quelle autre surface. En quelques secondes, l'objet se retrouve couvert de cheveux hirsutes. Malheureusement, les bouteilles de lotion capillaire ressemblent terriblement aux bouteilles d'engrais liquide qui se trouvent, tragique coïncidence, sur l'étagère d'à côté.

Si vous cherchez la lotion capillaire et que vous manquez un jet de Lire, vous risquez de prendre l'engrais à la place (50% de chances). Et vous ne vous en apercevrez que lorsque la zone que vous avez frictionné commencera à se couvrir de fleurs.

Ce produit fonctionne différemment selon le personnage. Pour l'un, il produira une barbe ou des cheveux. Chez un autre, il déclenchera une croissance incontrôlable de la pilosité. Le personnage fini englouti dans une montagne de poils, qui l'empêchent de bouger jusqu'à ce qu'il soit mis K.O. Faites un jet de Cinquante pour cent pour découvrir ce qui arrive à chaque fois qu'un imbécile... pardon, un courageux expérimentateur essaye de s'en servir.

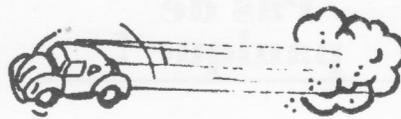
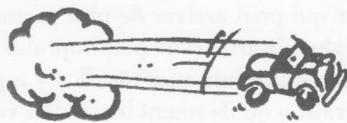
Si les cheveux commencent à nuire à l'amusement, le Réalisateur peut décider qu'ils tombent soudainement, ou que le personnage marche dessus et se retrouve K.O. Dans trois minutes, il rentrera dans l'action, complètement imberbe.

Lotion lapinaire (et lapinicide)

Comme son nom l'indique, c'est un tonique remarquable pour les lapins. Une seule cuillerée guérit un lapin de tous les dommages dont il souffre. Cela ne marche pas sur les autres espèces (en fait, si un non-lapin en boit une bouteille entière, il se change en lapin jusqu'à son prochain K.O.).

Le lapinicide est un poison mortel pour les lapins. Une seule goutte suffit à mettre un lapin K.O. Il suffit d'en brandir une bouteille pour faire fuir tous les lapins du voisinage (comme l'ail pour les vampires). Elle est inoffensive pour toutes les autres espèces.

Si, à la suite d'un jet de Lire manqué, quelqu'un en vient à confondre "lapinaire" et "capillaire"... eh bien, c'est vraiment désolant !



Écrire des cartoons

Regarder des dessins animés vous aidera à improviser lorsque vous dirigerez une partie. Cela vous simplifiera aussi la vie quand vous en viendrez à écrire vos propres aventures. Modelez vos œuvres sur les cartoons que vous aurez vu à la télévision. Voici quelques thèmes très répandus :

1. Deux personnages (ou plus) s'affrontent pour un trésor, une femme, un homme ou n'importe quelle autre récompense.

2. Un personnage en poursuit un autre : chasseur et proie, détective et voleur, espion et pauvre pigeon innocent, etc.

3. Plusieurs personnages travaillent ensemble à atteindre un but unique.

4. "Comédie de situation". Plusieurs personnages sont lâchés dans un endroit donné. Il ne vous reste plus qu'à orchestrer le gâchis...

Gardez en mémoire que vous avez le temps et l'espace à votre disposition. Si vous voulez situer des aventures dans le cosmos ou à l'Age de Pierre, personne ne vous en empêchera.

En général, les cartoons qui marchent le mieux (et les plus faciles à créer) sont ceux où plusieurs personnages cherchent à accomplir un objectif commun (ceci dit, il n'est absolument pas obligatoire qu'ils y travaillent ensemble) Mais ne nous croyez pas sur parole, surtout !

Essayez d'écrire un peu dans tous les genres, et voyez ce qui marche le mieux pour vous et vos joueurs.

Pour vous aider à commencer, nous avons inclus plusieurs scénarios de diverses longueurs, qui vous aideront à mieux cerner les possibilités du jeu. Et le Chapitre 10, le Générateur d'Aventure, vous permettra de créer des aventures stupides simplement en lançant quelques dés. Amusez-vous bien !

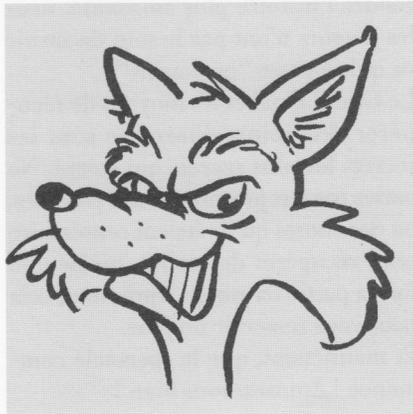




Être un grand joueur

Nombre de conseils destinés aux Réalisateurs s'appliquent également aux joueurs. Les joueurs doivent aussi savoir improviser. Cela signifie qu'ils doivent avoir plein d'éléments de cartoon en tête, prêts à servir. Les joueurs doivent connaître les règles aussi bien que le Réalisateur, de manière à ce que l'action ne s'interrompe jamais.

Tâchez d'avoir à l'esprit avec un peu d'avance, ce que peut faire votre personnage et ce qu'il ne peut pas faire. Avant de commencer la partie, pensez à quelques bons gags, pièges et trucs que votre personnage cherchera à mettre en place. En d'autres termes, définissez sa personnalité jusqu'au point où ses actions deviendront automatiques. Définir ses Croyances & Objectifs est un bon début, mais ce n'est qu'un début. Connaissez votre personnage (si vous êtes un rôliste débutant, vous pouvez



chercher dans un premier temps à recréer votre personnage de cartoon favori). Souvenez-vous aussi que vous ne devez pas penser "et maintenant, que va faire mon personnage?". Vous devez penser *comme lui*, du générique d'ouverture jusqu'à l'apparition du mot "FIN".



Le fondu final

Une partie de **Toon** peut durer de trente minutes à trois heures, selon le scénario et le nombre de joueurs. Il y a deux façons de terminer une partie. Au Réalisateur de décider.

Primo, il est possible de laisser les joueurs atteindre l'objectif de l'aventure, quel qu'il soit. Dans les *Jeux Zoologiques*, le but est de remporter le championnat, et le vainqueur s'éloignant à bord de son "prix" est le fondu final. Si vous choisissez cette méthode, c'est à vous, ami Réalisateur, de vous assurer

Pilules Futé

Ingérées, elles augmentent la Cerveille d'un personnage (et les compétences qui en dépendent). Comptez +1 par pilule, jusqu'à un maximum de +6. Un personnage qui tenterait de dépasser cette limite verrait son score en Cerveille *baisser* d'un point par pilule (et la morale de cette histoire, chers petits amis, est : ne soyez jamais avides). Le Réalisateur lance deux dés. Le résultat est le nombre d'actions que vous pouvez accomplir avant que les effets disparaissent. Si vous êtes mis K.O. auparavant, vous serez redevenu normal à votre retour.

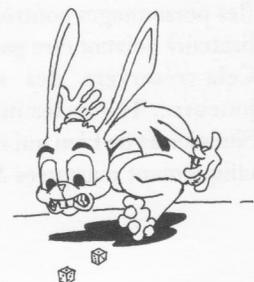
Potion Jekyll/Hyde

Elle transforme les personnages en monstres hideux (et les personnages hideux en merveilleux prix de beauté). Un personnage qui assiste à une transformation sera terrifié - et Sidé. Les caractéristiques et compétences de la victimes ne sont pas affectées. En revanche, les gentils deviennent méchant, et vice versa. L'effet dure aussi longtemps que le Réalisateur le désire, et le personnage risque de se métamorphoser plusieurs fois, même s'il n'a pris qu'une malheureuse petite gorgée...

que les joueurs arriveront à l'emporter. S'ils sont trop bêtes, inondez-les d'indices, faites donner les coïncidences... ne reculez devant rien pour les faire gagner.

Seconde méthode, la limite de temps. Vingt minutes par joueur pour un Court Métrage, une demi-heure par personne pour un Long, vous vous rappelez ? Regardez la pendule avant de commencer... et quand c'est fini, c'est fini ! Chaque joueur a droit à une action pour composer un final percutant. Les joueurs qui réussissent à mettre sur pied une fin amusante gagnent un point d'intrigue supplémentaire. Évidemment, si les personnages n'ont pas atteint l'objectif de l'aventure, ils n'en récupéreront pas d'autres. Mais s'il reste encore une partie substantielle de l'histoire, vous pouvez remplacer le mot "fin" par "à suivre..."

Et maintenant, passons aux choses sérieuses : les aventures !



56

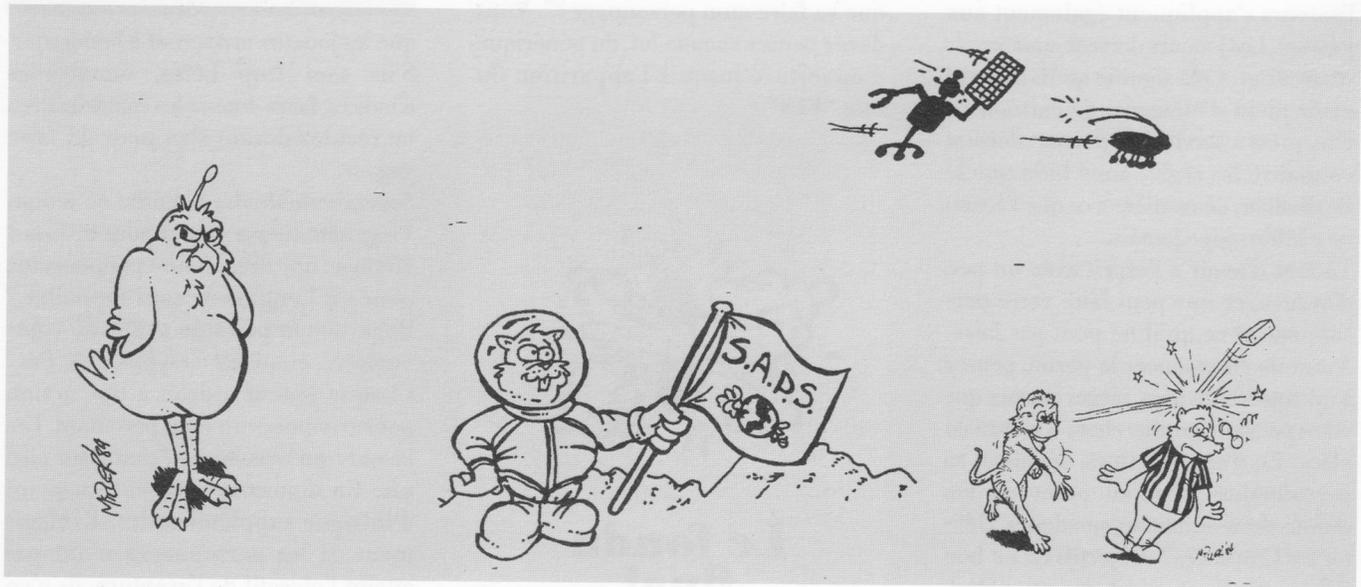
Chapitre 7

Les aventures

Voici quelques exemples d'aventures pour vous aider à débiter. Au bout d'un moment, vous en viendrez sans doute à vouloir écrire vos propres scénarios, mais cela vous sera plus facile après avoir joué une ou deux aventures tirées de ce livret.

A part la Bande Annonce, chaque aventure commence par une durée estimée, des suggestions sur la distribution, le Lieu où elle va se dérouler, la Situation et l'Objet de l'histoire.

Vient ensuite une description détaillée de l'intrigue du dessin animé. L'aventure s'achève par un Grand Final (une suggestion de fin) et des conseils sur la répartition des points d'intrigue.



Que dire aux joueurs ?

Les joueurs ne doivent pas lire l'aventure à l'avance. Cela gâcherait tout ! Le Réalisateur doit lire attentivement le scénario. Les informations sur les PNJ (les personnages contrôlés par le Réalisateur) doivent être gardées secrètes. Cela réservera des surprises aux joueurs... Toutes les informations de Situation et de Lieu qui ne sont pas spécifiquement marquées *Secret* peuvent

être divulguées aux joueurs avant le début de la partie, ou dès que les joueurs poseront une question à ce sujet (au Réalisateur de décider).

Les joueurs ne devraient pas connaître l'Objet de l'aventure dès le début de la partie. Cette rubrique contient aussi parfois quelques notes secrètes pour le Réalisateur. Ne les révélez surtout pas ! Ne divulguez les informations sur l'intrigue et les données secrètes qu'au fil de l'aventure, quand le moment vous semblera propice. Certains secrets ne devraient jamais être dévoilés : ce sont

des guides pour aider le Réalisateur à rendre l'histoire plus amusante, mais les joueurs n'ont pas besoin de savoir ce qui se passe "en cuisine".

Le Grand Final et les moyens de récupérer des points d'intrigue sont les secrets les plus secrets qui soient. Ne parlez pas aux joueurs des fins possibles, ou des choses qu'ils étaient censés faire pour récupérer des points, même une fois la partie terminée. Après tout, cela peut vous resservir un jour.

Et maintenant, que le spectacle commence ! Amusez-vous bien !

TOON

Court Métrage
**Le Retour
des Jeux
Olympiques**

par Warren Spector



Les Jeux Zoolympiques était une aventure simple. Mais elle peut être très facilement adaptée et compliquée par un Réalisateur expérimenté. Elle était conçue pour vous expliquer le fonctionnement de quelques mécanismes de base, mais il est parfaitement possible de la faire jouer en utilisant *toutes* les règles et *toutes* les compétences. Le Réalisateur peut ajouter des personnages-non-joueurs : un arbitre par-

tial, un promoteur baratineur qui vend les Authentiques Épingles de Cravate Officielles des Jeux, un fan adulateur qui se jette dans les jambes de tout le monde, etc. Créez-les, dessinez-les si vous pouvez... A vous de jouer !

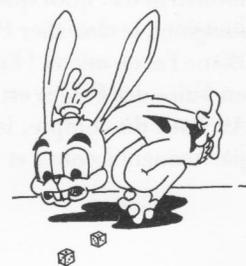
D'AUTRES ÉVÈNEMENTS

Vous pouvez ajouter, entre autres compétitions, des championnats d'haltérophilie (qui fait appel à la compétence Soulever des Trucs Lourds) ; de saut à la perche (compétence Sauter, ou compétence Passe-passe pour confisquer la perche de son adversaire à l'instant où il va sauter) ; une course de vélos (comme la course à pied, mais avec la compétence Conduire des véhicules). Et ainsi de suite.



COMPLIQUER L'INTRIGUE

Les Frères Zaffreux veulent peut-être voler la recette de la journée. Les singes seront peut-être accompagnés par un gorille géant échappé du zoo. A moins que le Dr. Nutzenbotz n'ait construit un Robot Athlète Multi-Usages et ne soit désireux de le tester. Qui sait ?



The logo for 'TOON' is written in a bold, stylized, blocky font with a thick outline and a slight shadow effect, set against a white background within a film strip frame.

Bande Annonce

Le rapt de la Princesse

(ou : 193 475°
variation
sur un thème éculé)

par Allen Varney

Nous sommes à Camelot (un Extérieur). Les personnages sont tous des chevaliers de la Table Ronde, au service du Roi Arthur. Or, justement, l'infâme chevalier Plus-Blanc-Que-Blanc a kidnappé la princesse et la retient captive dans son château, là-bas dans les collines d'Écosse. Les personnages sont désignés volontaires pour la sauver. Il y aura une grosse récompense.

Après quelques recherches plus ou moins rapides selon votre humeur, les personnages découvrent le château du félon. Au sommet de sa plus haute tour, un drapeau portant le nombre "18". L'ignoble Plus-Blanc-Que-Blanc s'en sert pour piéger les golfeurs écossais, qui envoient leurs balles dans le portail du château, persuadés que c'est le dernier trou de leur parcours. Et quand ils frappent à la porte pour réclamer leurs balles, l'abominable chevalier les fait jeter aux oubliettes.

Les personnages vont vivre des moments pénibles (mais amusants) quand ils tenteront de s'introduire dans le château. Celui-ci est équipé de défenses contre toutes les attaques imaginables. Pensez aux moyens de repousser une agression ou une tentative pour se glisser dans le château-huile bouillante, ciseaux géants, trappes, pont-levis enduit de savon, gardes monstrueux- quoi que vous puissiez imaginer, le chevalier Plus-Blanc-Que-Blanc l'a, en mieux ! Et sa compétence en Faire des Pièges est de 9...

Au bout du compte, les personnages parviennent à entrer et affrontent Plus-

Blanc-Que-Blanc lui-même. C'est un nabot voûté avec un nez pointu et une petite face de fouine. Ses caractéristiques sont à 5, ses compétences à 9 et il a 12 points de vie. Il a aussi une femme qui le martyrise continuellement. Elle passe son temps à lui taper dessus avec un rouleau à pâtisserie. Cela ne lui fait pas de dommages, il a l'habitude. Par contre, les personnages qui viendront embêter cette aimable petite personne prendront 2 dés de dommages.

Si les personnages arrivent à mettre Plus-Blanc-Que-Blanc K.O., Mme PBQB (je pense que vous la connaissez assez pour qu'on passe au diminutif) intervient et les poursuit dans tout le château jusqu'à ce qu'il soit remis. C'est une vraie terreur avec son rouleau à pâtisserie ! (Utilisez Mme Monkey Bars, du scénario suivant. C'est la même actrice dans un rôle différent.) Au bout du compte, si les personnages continuent à semer la pagaille, Plus-Blanc-Que-Blanc et sa femme les défient en tournoi. Le vainqueur aura la princesse (et tous les Écossais en prime). La seule mention du mot "tournoi" fait apparaître une meute de maniaques en armure, hurlant d'imp-

tience, suivis d'une horde de fanatiques vociférants. Avant d'avoir eu le temps de protester, les personnages se retrouvent au milieu du terrain. Les combattants ont tout amené avec eux : bannières, rafraîchissements, stand de merguez-frites, caisse... sans oublier la lice elle-même !

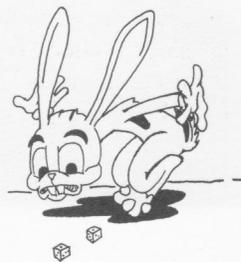
Le chevalier Plus-Blanc-Que-Blanc fournit des chevaux pour la compétition. Ces créatures, qui sont censées servir de monture aux personnages, sont des PNJ complets. Ils ne veulent pas qu'on monte sur leur dos. Ils ont Baratin et Résister au baratin au niveau 10, et cherchent à persuader les personnages de changer de place avec eux. S'ils y parviennent, les chevaux jouteront contre Maybelle, la jument du chevalier Plus-Blanc-Que-Blanc. Et ce dernier ? Il porte sa jument, bien entendu. La situation est déjà complètement absurde, mais ce n'est pas fini. Quel que soit le déroulement du tournoi, le chevalier sera vaincu. Les personnages peuvent ramener la princesse à Camelot. Seulement voilà, elle est bête. Si belle que tous les personnages en tombent éperdument amoureux. Chacun veut être le seul à la ramener, et ils commencent à se battre pour savoir qui l'escortera. Pendant ce temps, la princesse vend des tickets d'entrée aux curieux désireux d'assister à la bagarre. Juste avant le fondu final, on l'aperçoit en train de distribuer des esquimaux et des chocolats aux spectateurs, pendant qu'à l'arrière-plan, les personnages s'étripent avec entrain.

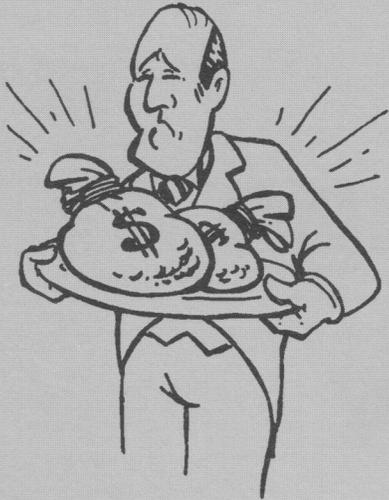
TOON

Court Métrage

**L'odieux
oiseau oiseux**

par Kyle Miller





Jeeves, le maître d'hôtel

Description : Jeeves est un maître d'hôtel. Il ressemble à un maître d'hôtel. Il se comporte comme un maître d'hôtel. Point.

Croyances & Objectifs : Jeeves reste poli, quelle que soit l'ampleur des provocations que les personnages ne manqueront pas de lui faire subir. Il n'est pas au-dessus d'un rictus condescendant de temps à autre, toutefois.

Points de vie : 2

Muscle : 1

Casser les Portes : 2
 Combat : 2
 Grimper : 2
 Lancer : 2
 Soulever les Trucs Lourds : 2

Zip : 6

Conduire des Véhicules : 6
 Courir : 6
 Équitation : 6
 Esquiver : 6
 Nager : 6
 Sauter : 6
 Tir : 6

Cervelle : 5

Faire/Défaire des Pièges : 5
 Identifier les Choses Dangereuses : 9
 Lire : 9
 Résister au baratin : 9
 Pister/Couvrir sa Piste : 5
 Se Cacher/Trouver ce qui est Caché : 5
 Voir/Entendre/Sentir : 5

Pêche : 1

Baratin : 2
 Être discret : 2
 Passe-passe : 2
 Refiler/Détecter Camelote : 9

Distribution

Le Réalisateur et un maximum de trois joueurs. Ces derniers sont libres de prendre les personnages qu'ils désirent. Ils peuvent travailler ensemble ou séparément.

Le Réalisateur joue Jonathan T. Muggsworth, un riche individu qui lance l'aventure, et le maître d'hôtel de Muggsworth, Jeeves.

Le Réalisateur joue également l'Oiseau Foogle, dont l'activité essentielle est d'éviter la capture. Il peut aussi se laisser attraper, essentiellement pour causer des problèmes à ses ravisseurs. Enfin, le Réalisateur dirige les actions de Monkey Bars, l'homme de la jungle et de son épouse, Mme Monkey Bars, d'un gros singe et de deux tigres (un brave vieux félin paisible et édenté et une grosse brute féroce et cartoonivore).

Les lieux

L'aventure commence à Nullepart-ville. Par la suite, les personnages devront visiter les jungles de l'Afrique Très Très Noire.

Là-bas, les PJ découvriront toute une variété de paysages : collines, plaines, savanes et surtout jungles épaisses. Il y a quantité de lianes auxquelles se suspendre, ou à récolter pour tendre des pièges. On y trouve aussi plein de gros blocs de pierre à faire tomber sur la tête d'autrui.

Situation

Jonathan T. Muggsworth, archi-mégazillionnaire, offre une récompense d'un milliard de dollars à qui sera assez brave pour s'aventurer dans les jungles d'Afrique pour lui ramener le dernier des légendaires Oiseaux Foogle. Le monde retient son souffle : y aura-t-il un explorateur assez brave, assez courageux, assez fort et assez stupide pour tenter de capturer cette créature ?

Objectif de l'aventure

Les PJ doivent revenir d'Afrique Très Très Noire avec l'oiseau Foogle. Ce sera difficile. Le Foogle est un client coriace.

Secret : les personnages peuvent arriver à leurs fins de deux manières au moins. Ils peuvent mettre le Foogle K.O., le ligoter et le ramener. Cela risque de poser des problèmes. Les armes et les compétences de Combat ne suffiront sans doute pas. Il vaudrait mieux se servir de sa tête et essayer de l'avoir par la ruse. Les pièges, le Baratin et les ruses diverses seront plus efficaces. Parmi les méthodes envisageables, l'Hypnose ou un appel direct aux Croyances & Objectifs du Foogle.

L'intrigue

Tout comme les personnages, Jonathan T. Muggsworth vit à Nullepart-ville. Un beau jour, les murs de la cité se couvrent d'affiches parlant du Foogle et de la récompense proposée à qui le ramènera vivant. Si cette offre les intéresse, les PJ doivent se présenter au manoir de Muggsworth. Ils n'ont aucune difficulté à trouver la maison.

CHEZ MUGGSWORTH

Muggsworth vit dans un palais, dans les faubourgs de Nullepart-ville. Les personnages sonnent... La porte est ouverte par Jeeves, les maître d'hôtel. Il est poli mais dédaigneux. Il les installe dans une salle d'attente. Lorsque tous les personnages sont arrivés, Muggsworth entre dans la pièce et leur dit tout ce qu'il sait sur le Foogle.

Malheureusement, il ne sait pas grand-chose. Les Foogles sont si rares qu'il n'en a jamais vu un. Il ne sait même pas à quoi ils ressemblent. Il n'existe aucune photographie. Il a entendu dire que les Foogles étaient des créatures féroces, d'une force inimaginables... et carnivores. Muggsworth ne sait rien d'autre, à part qu'il sont censés vivre en Afrique.

En Afrique Très Très Noire, pour être précis.

Les personnages quittent le manoir. Jeeves, sortant de la cuisine, les rejoint. Il donne à chacun d'eux un paquet superbement enveloppé "des provisions pour votre voyage, messieurs", à ouvrir quand ils seront en Afrique Très Très Noire.

Secret : Rappelez aux joueurs l'existence de ces paquets dès qu'ils seront à pied d'œuvre. Lorsqu'ils les ouvriront, ils y trouveront une bouteille de soda

et une banane. Assurez-vous bien que vous savez ce qu'ils ont fait de ce décevant repas. Si l'un d'eux décide de garder la banane, elle pourra lui servir plus tard.

L'AFRIQUE TRÈS TRÈS NOIRE

Pour trouver le Foogle, les personnages doivent aller en Afrique (qui se trouve juste à l'Extérieur de la ville, bien entendu). Une fois là-bas, il faut trouver le chemin qui mène en Afrique Noire, puis en Afrique Très Noire et enfin en Afrique Très Très Noire. Inutile de dire qu'il y a des panneaux qui marquent la route. S'ils se trompent et ratent un tournant, ils se retrouveront en Afrique Profonde, ils n'ont plus qu'à faire demi-tour. Les personnages qui se comportent logiquement et demandent "dans quelle direction fait-il le plus noir ?" méritent un traitement particulier. Ce n'est pas le moment d'être logique ! Donnez-leur une direction. Il la suivent, et il fait de plus en plus noir. Finalement, ils se retrouvent plongés dans les ténèbres. Il fait nuit. Ils peuvent réessayer le lendemain.

Secret : le truc de l'Afrique... Noire... Très Noire... Très Très Noire... est juste un gag destiné à mettre les joueurs dans l'ambiance. Les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à atteindre leur destination.

Les personnages peuvent trouver l'Oiseau Foogle de plusieurs façons. Les joueurs qui pensent à faire un jet de Pister découvrent ses empreintes sans aucun problème. Le Foogle est assez sûr de lui pour ne pas s'embêter à couvrir ses traces (qui ressemble de manière frappante à celles d'un gigantesque poulet). Par ailleurs, avec un jet de Voir/Entendre/Sentir réussi, on peut entendre un monstrueux *glouk-glouk-glouk* dans le lointain. Les traces et les gloussements mènent directement au repaire du Foogle.

Si les personnages errent assez longtemps, ils tombent sur les rencontres décrites ci-dessous. Mais ils peuvent aussi tourner en rond pendant un long moment, et se persuader eux-mêmes qu'ils se sont perdus (un Réalisateur compétent préparera quelques pièges pour animer encore un peu la partie, ainsi que quelques descriptions amu-



Jonathan T. Muggsworth

Description : Un vieux gentleman, très très riche et impeccablement vêtu. Ses cheveux et sa moustache sont blancs.

Croyances & Objectifs : Muggsworth est un collectionneur. Il est toujours à la recherche de l'objet le plus rare du monde. Une fois qu'il se l'est procuré, il s'en désintéresse ("comment ce truc pourrait-il être l'objet le plus rare du monde, alors que j'en ai un ?") Au début de ce dessin animé, il est convaincu que l'Oiseau Foogle est la créature la plus rare du monde.

Points de vie : 10

santes d'une vaine promenade en forêt. Cela distraira toujours un peu vos joueurs). Au bout du compte, même le joueur le plus obtus devrait découvrir les indices qui mènent au Foogle.

UNE RENCONTRE AVEC MONKEY BARS

Mais tout d'abord, nos courageux explorateurs vont rencontrer Monkey Bars, l'homme de la jungle. Ils entendent un énorme hurlement... Une forme jaillit des arbres, suspendue à une liane. Il atterrit au milieu d'eux, les renversant comme des quilles dans un bowling (pas de dommages). Monkey Bars insiste : ils doivent quitter la forêt immédiatement. S'ils refusent, ils pousse un rugissement féroce et un énorme singe arrive. Toutefois, sa première action est de piétiner l'homme de la jungle, qu'il met instantanément K.O.

Il y a une chance que le singe s'intéresse aux personnages une fois qu'il se sera débarrassé de Monkey Bars. Faites un jet de Cinquante pour cent. Sur un résultat de 1-3, il attaque. Une banane ou une ruse vraiment brillante pour-

Muscle : 1

Casser les Portes : 2
Combat : 2
Grimper : 2
Lancer : 2
Soulever les Trucs Lourds : 2

Zip : 1

Conduire des Véhicules : 2
Courir : 2
Équitation : 2
Esquiver : 2
Nager : 2
Sauter : 2
Tir : 2

Cerveille : 6

Faire/Défaire des Pièges : 6
Identifier les Choses Dangereuses : 6
Lire : 8
Résister au baratin : 8
Pister/Couvrir sa Piste : 6
Se Cacher/Trouver ce qui est Caché : 6
Voir/Entendre/Sentir : 6

Pêche : 5

Baratin : 7
Être discret : 5
Passe-passe : 5
Refiler/Détecter Camelote : 6

raient le calmer, qui sait ? Sur 4-6, il ignore les PJ et s'en va.

Aucun de ces deux individus ne peut aider les personnages à trouver le Foogle. Monkey Bars est trop stupide pour faire des suggestions utiles, même s'il en avait envie. Quant au singe, c'est un "vrai" gorille.

TIGRE, TIGRE !

Après leur rencontre avec Monkey Bars, les personnages vont tomber sur un tigre endormi. Il a l'air famélique, comme s'il n'avait pas mangé depuis longtemps (qu'on ne vienne pas nous dire qu'il n'y a pas de tigre en Afrique. On sait bien que ça devrait être des lions. Mais il se trouve que les rayures sont plus faciles à dessiner que les crinières).





Monkey Bars, l'homme de la jungle

Description : Monkey Bars est humain (approximativement). Il porte une peau de léopard. Il occupe ses journées en se balançant de liane en liane en poussant des hurlements sauvages de toute la force de ses poumons. Il a l'air effrayant, mais c'est un minable.

Croyances & Objectifs : Monkey Bars est convaincu que la jungle lui appartient. Les intrus doivent être chassés, si possible brutalement.

Points de vie : 9

Muscle : 2

Casser les Portes : 2

Combat : 4

Grimper : 6

Lancer : 2

Soulever les Trucs Lourds : 2

Zip : 4

Conduire des Véhicules : 4

Courir : 6

Équitation : 4

Esquiver : 4

Nager : 6

Sauter : 6

Tir : 4

Cerveille : 2

Faire/Défaire des Pièges : 2

Identifier les Choses Dangereuses : 2

Lire : 2

Résister au baratin : 2

Pister/Couvrir sa Piste : 8

Se Cacher/Trouver ce qui est Caché : 4

Voir/Entendre/Sentir : 4

Pêche : 5

Baratin : 5

Être discret : 5

Passe-passe : 5

Refiler/Détecter Camelote : 5

En fait, ce tigre est âgé et édenté. Si on l'attaque, il se défendra sans beaucoup de conviction. Une fois que les personnages l'ont vaincu, ils peuvent lui demander leur chemin, ou lui poser d'autres questions. Le tigre est heureux de leur indiquer la direction du repaire du Foogle, et répond de son mieux aux autres questions.

Il leur explique que le Foogle est une toute petite créature végétarienne et totalement inoffensive. Toutefois, si les personnages lui demandent de les accompagner, il crie "non ! non ! tout mais pas ça !". Il ne se joindra pas à l'expédition à moins qu'on ne le traîne de force. Dans ce cas, il hurle et se débat tant qu'il peut...

En fin de compte, avec ou sans le tigre,

LES PANNEAUX D'AVERTISSEMENT

Peu après, les personnages trouvent une série de poteaux indicateurs, qui portent tous la mention "pour le dernier des Foogle, c'est par là". Après avoir repéré le premier (pas la peine de faire de jet), ils découvrent de grandes empreintes toutes fraîches, qui semblent avoir été faites par des pattes de poulet. Elles font bien trente centimètres de long, et sont assez profondes pour qu'un personnage gros comme une souris tombe dedans et ait du mal à remonter. Peu après, ils entendent un horrible gloussement. Cela ressemble au son que pourrait produire un poulet géant. Et cela vient de tout près.



les personnages se remettent en route, dans la direction du repaire du Foogle. Peu après, ils rencontrent un autre tigre famélique, qui ressemble comme deux gouttes d'eau à celui qu'ils ont laissé derrière eux.

Mais celui-là est en pleine forme, affamé et vicieux. Il attaque tout ce qui bouge. Il est possible de passer discrètement devant lui sans qu'il ne bronche. Mais si les jets d'Être Discret sont ratés, les personnages devront s'occuper de lui d'une manière ou d'une autre. Si tous les PJ finissent K.O. ou en fuite, le tigre déploie une nappe, met la table, allume les chandelles et se prépare à déguster sa victime... lorsque Monkey Bars, qui se balançait d'arbre en arbre au-dessus de la scène, lâche sa liane et lui tombe dessus. Cela suffit à les mettre K.O. tous les deux. Les personnages peuvent s'enfuir.

OH NON, ENCORE LUI !

Une fois les personnages convenablement angoissés, Monkey Bars fait une dernière apparition, exactement comme la dernière fois : il projette les personnages dans tous les sens, puis insiste pour qu'ils quittent la forêt. Il commence à hurler... et s'arrête juste à temps. Le Réalisateur peut commencer à pousser un énorme cri à la Tarzan, qui s'achève presque tout de suite dans un couinement effrayé.

Si les personnages l'attaquent, l'homme de la jungle riposte -faiblement- pendant quelques rounds. Dès qu'il est réduit à deux points de vie, son épouse intervient, disperse les personnages en les traitant de tous les noms et ramène son mari à la maison en le tirant par l'oreille.

Les personnages qui choisissent de parler à Monkey Bars, ils se rendent vite

compte qu'il est crédule. Son score de Résister au baratin est dérisoire. Il n'est pas très utile (il est trop bête pour ça), mais il suivra le PJ qui l'a baratiné et obéira docilement aux ordres, jusqu'à ce que Mme Monkey Bars vienne le sortir de ses ennuis. Et elle est difficile à manipuler : son score de Résister au Baratin est bon.

QUE D'OS, QUE D'OS !

Enfin, nos vaillants chasseurs atteignent une clairière qui donne sur le repaire du Foogle. Ce dernier vit dans une grande caverne qui s'ouvre au pied d'une falaise. Pour l'atteindre, les personnages doivent franchir le tapis d'ossements qui jonche la clairière. Le Réalisateur peut se faire plaisir et déclarer d'une voix lugubre : "ces pitoyables vestiges seraient-ils les restes des précédents chasseurs de Foogle ?" Et en fait, chaque PJ aperçoit le squelette d'un membre de sa propre espèce.

Trois pièges sont dissimulés dans les ossements. Le Réalisateur peut faire trois jets sur la table des Pièges de la page 110. Une fois qu'ils les auront déclenchés ou désarmés, les personnages peuvent entrer dans la caverne (ou escalader la falaise, si cela leur chante, même si cela ne paraît pas spécialement utile).

Les gloussements du Foogle viennent de l'intérieur de la caverne. Les personnages doivent entrer s'ils veulent l'attraper. Il ne quittera pas son repaire de son plein gré, quelque soit le bruit que peuvent faire les personnages pour l'y inciter.

DANS LE REPAIRE DU FOOGLE

La caverne est bien éclairée par des torches fixées aux murs. Il n'y a pas de meubles, juste des tas d'ossements... et deux autres pièges (jets sur la Table des Pièges). Une fois cette dernière épreuve franchie, la caverne s'élargit et les personnages découvrent le Foogle.

Il ressemble à une gigantesque peruche boursofflée, de couleur rose vif. Il mesure pas loin de quatre mètres de haut. Pour l'instant, il est allongé sur un matelas de plumes, en train de lire un exemplaire de *Guerre et Paix* qui a connu des jours meilleurs.

Le Foogle est incroyablement intelligent, terriblement fort, désagréable-

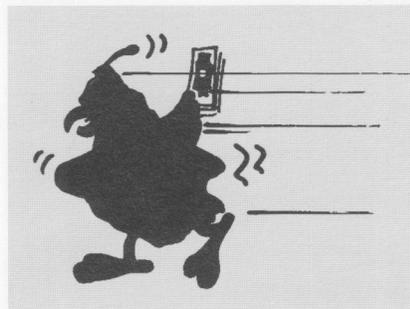
ment rapide et surtout affreusement et horriblement pénible. Il a également des compétences et des délires à des niveaux surhumains. Il est difficile à abattre. Les personnages préféreront sans doute être discrets et lui préparer un piège.

Le grand final

Si les personnages n'arrivent pas à attraper le Foogle et que l'heure de la fin de la partie approche, le Réalisateur peut s'arranger pour que ce soit le Foogle qui les attrape. Le dessin animé se termine par une vision des PJ en cage dans le plus grand zoo d'Afrique Très Très Noire. Ils ont l'air désespérés, et le Foogle vend des tickets.

Si le Foogle est mis K.O. (ou s'il décide de se laisser capturer, ou si les personnages peuvent le convaincre de faire ce qu'ils veulent à l'aide du Baratin ou de l'Hypnose), les personnages peuvent le ligoter et le ramener à Muggsworth. Le méga-archi-zillionnaire sera assez satisfait pour leur donner la récompense tout de suite. Une fois l'Oiseau Foogle officiellement à lui, il s'extasie devant pendant un moment, puis le relâche ! (il voulait juste savoir à quoi cela ressemblait, un Foogle...)

Le Foogle arrache les sacs d'or des mains des personnages et s'envole en ricanant dans le soleil couchant. C'est fini !



Points d'intrigue

Si les personnages s'arrangent pour attraper le Foogle, donnez deux points à chaque personnage impliqué dans la capture. Attribuez un point à chaque joueur qui a participé à la défaite de Monkey Bars, du tigre féroce ou du gorille. Soustrayez un point d'intrigue à ceux qui ont mis K.O. Mme Monkey Bars ou le vieux tigre.



Mme Monkey Bars

Description : Comme son mari, Mme Monkey Bars est humaine (et pas approximativement du tout, elle). Elle porte une peau de léopard.

Croyances & Objectifs : Elle veut juste protéger son mari (qui en a bien besoin, soit dit entre nous).

Points de vie : 9

Muscle : 5

Casser les Portes : 5

Combat : 7

Grimper : 8

Lancer : 7

Soulever les Trucs Lourds : 5

Zip : 5

Conduire des Véhicules : 5

Courir : 8

Équitation : 5

Esquiver : 5

Nager : 5

Sauter : 7

Tir : 5

Cerveille : 5

Faire/Défaire des Pièges : 5

Identifier les Choses Dangereuses : 5

Lire : 5

Résister au baratin : 9

Pister/Couvrir sa Piste : 8

Se Cacher/Trouver ce qui est Caché : 9

Voir/Entendre/Sentir : 7

Pêche : 6

Baratin : 6

Être discret : 6

Passe-passe : 6

Refiler/Détecter Camelote : 6



L'Oiseau Foogle

Description : Le Foogle est un oiseau de quatre mètres de haut, qui ressemble à une énorme perruche boursoflée. Il a de ridicules petites ailes, mais peut voler comme un aigle. Il émet des gloussements assourdissants, comme un poulet géant. Il sait aussi parler. Il ne porte pas de vêtements.

Croyances & Objectifs : Il veut juste rester seul. Il aime les pièges, et a un sens de l'humour tordu. Il ne se détournera pas de son chemin pour commencer un combat, mais une fois qu'il est lancé, il se bat comme un démon.

Points de vie : 11

Muscle : 6

Casser les Portes : 9

Combat : 9

Grimper : 6

Lancer : 9

Soulever les Trucs Lourds : 9

Zip : 4

Conduire des Véhicules : 4

Courir : 7

Équitation : 4

Esquiver : 7

Nager : 4



Sauter : 6

Tir : 4

Cervelle : 6

Faire/Défaire des Pièges : 6

Identifier les Choses Dangereuses : 8

Lire : 6

Résister au baratin : 6

Pister/Couvrir sa Piste : 6

Se Cacher/Trouver ce qui est Caché : 7

Voir/Entendre/Sentir : 9

Pêche : 5

Baratin : 5

Être discret : 5

Passe-passe : 5

Refiler/Détecter Camelote : 9

Délires :

Force fabuleuse : 6

Vol : 9

Muscle : 2

Casser les Portes : 2

Combat : 6

Grimper : 5

Lancer : 7

Soulever les Trucs Lourds : 6

Zip : 5

Conduire des Véhicules : 5

Courir : 9

Équitation : 7

Esquiver : 8

Nager : 5

Sauter : 5

Tir : 7

Cervelle : 6

Faire/Défaire des Pièges : 9

Identifier les Choses Dangereuses : 8

Lire : 6

Résister au baratin : 8

Pister/Couvrir sa Piste : 6

Se Cacher/Trouver ce qui est Caché : 7

Voir/Entendre/Sentir : 8

Pêche : 6

Baratin : 6

Être discret : 7

Passe-passe : 9

Refiler/Détecter Camelote : 8

Le vieux tigre

Description : un vieux tigre tout maigre et édenté. Il a du mal à marcher, alors combattre... Il peut parler, et fournir des informations aux personnages.

Croyances & Objectifs : Il est trop vieux pour se soucier de ces choses-là. Il veut juste avoir la paix.

Points de vie : 7

Muscle : 1

Casser les Portes : 2

Combat : 4

Grimper : 2

Lancer : 2

Soulever les Trucs Lourds : 2

Zip : 1

Conduire des Véhicules : 2

Courir : 4

Équitation : 2

Esquiver : 3

Nager : 2

Sauter : 2

Tir : 2

Cervelle : 6

Faire/Défaire des Pièges : 6

Identifier les Choses Dangereuses : 6

Lire : 6

Résister au baratin : 6

Pister/Couvrir sa Piste : 6

Se Cacher/Trouver ce qui est Caché : 6

Voir/Entendre/Sentir : 6

Pêche : 2

Baratin : 2

Être discret : 2

Passe-passe : 2

Refiler/Détecter Camelote : 2

Le tigre féroce

Description : C'est un tigre affamé et violent qui ressemble exactement au vieux tigre que les personnages viennent de rencontrer. Il ne parle pas, il se contente d'attaquer.

Croyances & Objectifs : Si ça bouge, ça se mange. Manger tout ce qui bouge.

Points de vie : 11

Muscle : 6

Casser les Portes : 6

Combat : 8

Grimper : 6

Lancer : NA

Soulever les Trucs Lourds : NA

Zip : 6

Conduire des Véhicules : NA

Courir : 9



Le fermier (encore un Foogle, pour la route)

Description : Un oiseau jaune d'un mètre de haut, avec un énorme bec et un long cou écailleux. Il s'habille comme au Far West et porte un vieux chapeau délabré impossible à identifier. Il parle vite, d'une voix haut perchée. Il est très superstitieux. Il possède un banjo et une réserve d'armes illimitée.

Croyances & Objectifs : S'amuser, ennuyer autrui. La violence ? Jamais. Je suis contre. Ceci dit, les blagues un peu corsées...

Points de vie : 9

Équitation : NA
 Esquiver : 7
 Nager : 6
 Sauter : 8
 Tir : NA

Cervelle : 1

Faire/Défaire des Pièges : NA
 Identifier les Choses Dangereuses : 2
 Lire : NA
 Résister au baratins : 9
 Pister/Couvrir sa Piste : 6
 Se Cacher/Trouver ce qui est Caché : 6
 Voir/Entendre/Sentir : 8

Pêche : 6

Baratin : NA
 Être discret : 9
 Passe-passe : NA
 Refiler/Détecter Camelote : 6

D'autres Foogles

L'Oiseau Foogle est le dernier de son espèce. Enfin, en quelque sorte. En fait, il reste beaucoup de Foogles. Certains vont même jusqu'à dire qu'il y en a trop: des petits, des grands, des gros, des maigres, des verts, des bleus et même des spécimens à carreaux. Et chacun d'eux est le dernier de son espèce. Il se trouve seulement qu'il y a de nombreuses espèces de Foogles.

Les Croyances & Objectifs d'un Foogle sont de s'amuser, d'éviter de s'ennuyer, de semer la pagaille et de persécuter impitoyablement ceux qui osent le contrarier. Ils n'ont aucun respect pour l'autorité, une très faible dose de bon sens et pensent rarement aux conséquences de leurs actes. En d'autres termes, ils ressemblent beaucoup au PJ moyen.

Chaque Foogle a de petits traits de personnalité qui le rendent unique. Un Foogle donné peut être superstitieux, avare, comédien ou amateur de sales blagues. Ce qui marche avec (ou sur) un Foogle ne fonctionnera pas nécessairement avec un autre.

Les aventures avec des Foogles marchent mieux quand les PJ sont placés dans des positions de responsabilité. Le comportement joyeusement chaotique des Foogles les mettra alors automatiquement en conflit avec les personnages. Au Far West, nous aurons un desperado Foogle qui voudra dévaliser la banque que gardent les personnages. A moins

Le gorille

Description : Le plus gros gorille du monde.

Croyances & Objectifs : Piétiner Monkey Bars. Et peut-être, tant que j'y suis, piétiner quelqu'un d'autre, juste pour le plaisir.

Points de vie : 12

Muscle : 6

Casser les Portes : 9
 Combat : 9
 Grimper : 9
 Lancer : 9
 Soulever les Trucs Lourds : 9

Zip : 3

Conduire des Véhicules : NA
 Courir : 6
 Équitation : NA

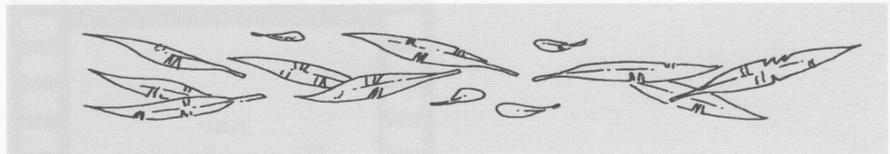
Esquiver : 3
 Nager : 5
 Sauter : 3
 Tir : NA

Cervelle : 1

Faire/Défaire des Pièges : 4
 Identifier les Choses Dangereuses : 2
 Lire : NA
 Résister au baratins : NA
 Pister/Couvrir sa Piste : 4
 Se Cacher/Trouver ce qui est Caché : 2
 Voir/Entendre/Sentir : 5

Pêche : 6

Baratin : NA
 Être discret : 6
 Passe-passe : NA
 Refiler/Détecter Camelote : 6



que les PJ n'habitent un immeuble et que le Foogle soit le plus bruyant de leurs voisins. Quant aux personnages obligés de travailler avec un Foogle se rendront vite compte qu'il travaille énormément, lui aussi... à leur rendre la vie insupportable.

Voici quelques Foogles. Chacun d'eux est le dernier de son espèce.

José del Foogle : Pilleur de banque, voleur de chevaux et de sucettes, joueur de guitare calamiteux à ses moments perdus, c'est le Robin des Bois du Far West. Il vole aux riches et donne 20% aux pauvres. Il a toujours une bonne blague ou une phrase percutante aux lèvres. Ce sympathique bandit va de village en village, suivi d'une horde d'admirateurs et d'une meute de policiers.

Grandpa Foogle : Un vieux fermier aigri, bien décidé à ce que tout reste comme au bon vieux temps. D'habitude, il est enfermé dans sa cabane, qui se trouve dans un coin perdu des Extérieurs. Comme il se doit, les PJ sont chargés de lui transmettre un avis d'expulsion et se font recevoir à coup de fusil. A moins qu'il ne préfère utiliser l'une de ses inventions : crème fouettée à haute pression, mines au chewing-gum ou petites bombes fumigènes à pattes qui courent dans tous les coins.

Pierre de la Foogle : Un vieux prospecteur qui cherche l'or des Foogles au plus profond du Yukon. Pierre est un voleur

de concessions connu. Et ce n'est pas son seul crime : il bat les femmes, martyrise les animaux et lance des boules de neige aux enfants. Il n'est content que quand il peut rendre son entourage très malheureux. Les PJ sont des mineurs, chassés de leur filon par Pierre et son fidèle ours blanc apprivoisé. S'ils arrivent à le neutraliser, ils y gagneront la gratitude de tous les prospecteurs d'un peu partout.

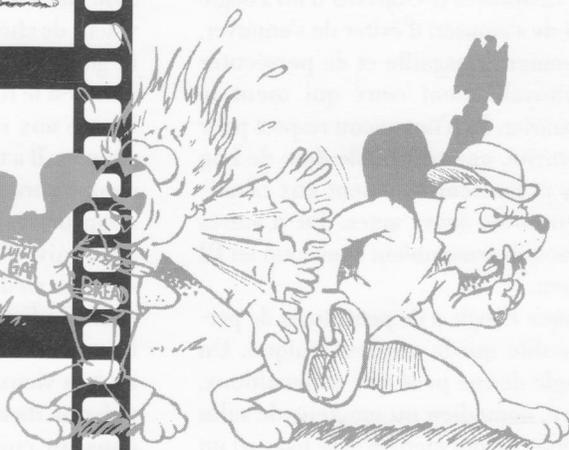
Le Foogle à ventre jaune et cou rouge : Cet oiseau ressemble beaucoup à ses cousins dans sa quête perpétuelle d'amusement au dépend des autres. Mais ce spécimen ne recule devant rien pour faire connaître son existence. C'est un cabotin. Les ornithologues qui tentent d'apercevoir cet oiseau rare ne verront que deux yeux injectés de sang qui les regardent. Et un photographe qui chercherait à obtenir un bon instantané se retrouvera, au développement, avec des photos d'un Foogle prenant des poses recherchées... Là où il y a un public, vous pouvez être sûr de trouver un Foogle à ventre jaune et cou rouge.



TOON

Long Métrage
De vampire en pire... en pire...

par
Warren Spector





Le sergent Karpov Trotsky

Description : Un policier de dessin animé, corpulent à souhait. Il porte une culotte courte en cuir, une veste en cuir trop serrée et un chapeau tyrolien orné d'une plume. Il a une grosse moustache qui change d'aspect selon son humeur (lorsqu'il est en colère, les pointes sont toutes droites, lorsqu'il est content, elle frise, etc.) Il vire à l'écarlate à la moindre provocation. Il parle, mais a du mal à s'exprimer à un volume sonore inférieur au rugissement. Le sergent est équipé d'un tromblon (1 dé de dommages) et porte un insigne.

Croyances & Objectifs : Faire ce que m'ordonnent mes supérieurs. Tout le monde est suspect. On peut repérer les criminels aisément : ils ont des yeux sournois. Les criminels doivent être arrêtés et mis en prison. Les monstres aussi.

Points de vie : 11

Muscle : 3

Casser les Portes : 6
 Combat : 7
 Grimper : 4
 Lancer : 5
 Soulever les Trucs Lourds : 4

Zip : 2

Conduire des Véhicules : 2
 Courir : 5
 Équitation : 2
 Esquiver : 5
 Nager : 2
 Sauter : 2
 Tir : 6

Cerveille : 2

Faire/Défaire des Pièges : 2
 Identifier les Choses Dangereuses : 4
 Lire : 2
 Résister au barat : 4
 Pister/Couvrir sa Piste : 6
 Se Cacher/Trouver ce qui est Caché : 6
 Voir/Entendre/Sentir : 6

Pêche : 2

Baratin : 2
 Être discret : 2
 Passe-passe : 2
 Refiler/Détecter Camelote : 2

Distribution

Le Réalisateur et trois joueurs maximum. Un Réalisateur expérimenté peut essayer de faire jouer ce scénario avec davantage de monde. Les joueurs peuvent choisir les personnages qu'ils veulent. Évitez toutefois les couples d'Ennemis Naturels. En effet, les PJ devront travailler ensemble pour atteindre leurs objectifs.

Le Réalisateur joue les rôles du Dr. Nutzenboltz (un savant fou), celui du comte Gotchula, un vampire vieillissant et édenté. Il dirige aussi le Sgt. Karpov Trotsky (un officier de police dilligent mais pas très intelligent), les monstres du Dr. Nutzenboltz, et tous les villageois que les PJ pourraient rencontrer.

Les lieux

Ce scénario se déroule en Transylvanie. Les décors principaux sont un petit village transylvanien, le laboratoire d'un savant fou, et une montagne au sommet de laquelle se trouve un château vraiment effrayant.

La situation

Les personnages travaillent pour un studio de dessin animé à Nullepart-ville. Ils ont été chargés par leur patron d'effectuer les recherches préparatoires d'un film d'horreur à gros budget. Ils ont ordre de revenir à Nullepart-ville avec une vedette pour ce film : un vrai vampire. A cet effet, on leur a donné des tickets d'autobus pour les étendues sauvages de Transylvanie.

Malheureusement, ils doivent revenir dans les deux semaines... et le prochain bus pour Nullepart-ville ne quitte pas la Transylvanie avant un mois. Il n'y a pas d'avions, ni de bateaux, ni de trains. Le groupe est censé rentrer ensemble. Pour les besoins de ce scénario, un sac à malices produira tout ce que vous voulez, *sauf* un moyen de transport.

Secret : les villageois sont superstitieux. Ils ont peur des monstres, et de tout ceux qu'ils soupçonnent d'être des monstres. Et les étrangers sont automatiquement suspectés d'être des créatures des ténèbres déguisées...

L'objectif de l'aventure

Les personnages doivent rentrer à Nullepart-ville, *tous ensemble*, et si possible avec un vampire.

Secret : ils peuvent y arriver de plusieurs façons. Le Dr. Nutzenboltz a, en bon savant fou, un gadget qui les téléportera chez eux... à condition qu'ils le trouvent et qu'ils comprennent comment l'on s'en sert. S'ils ne savent pas l'utiliser, inutile de vous dire où ils vont atterrir, *hmm ? (les matérialiser dans le château du comte est une bonne idée).*

Les PJ peuvent aussi convaincre le comte de se transformer en chauve-souris et de les ramener chez eux (sous sa forme animale, c'est une très grosse chauve-souris). Il acceptera si les personnages réussissent à l'Hypnotiser ou à le Baratinier.

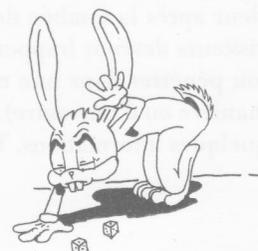
Même si les personnages n'attrapent pas le comte, ils peuvent s'emparer de son trésor et acheter un paquebot ou un avion pour rentrer chez eux. (Cela peut aussi être le prélude d'une nouvelle aventure. Qui d'autre pourrait être à bord du navire ? L'un d'eux sait-il piloter un avion ? Vous voyez l'idée.)

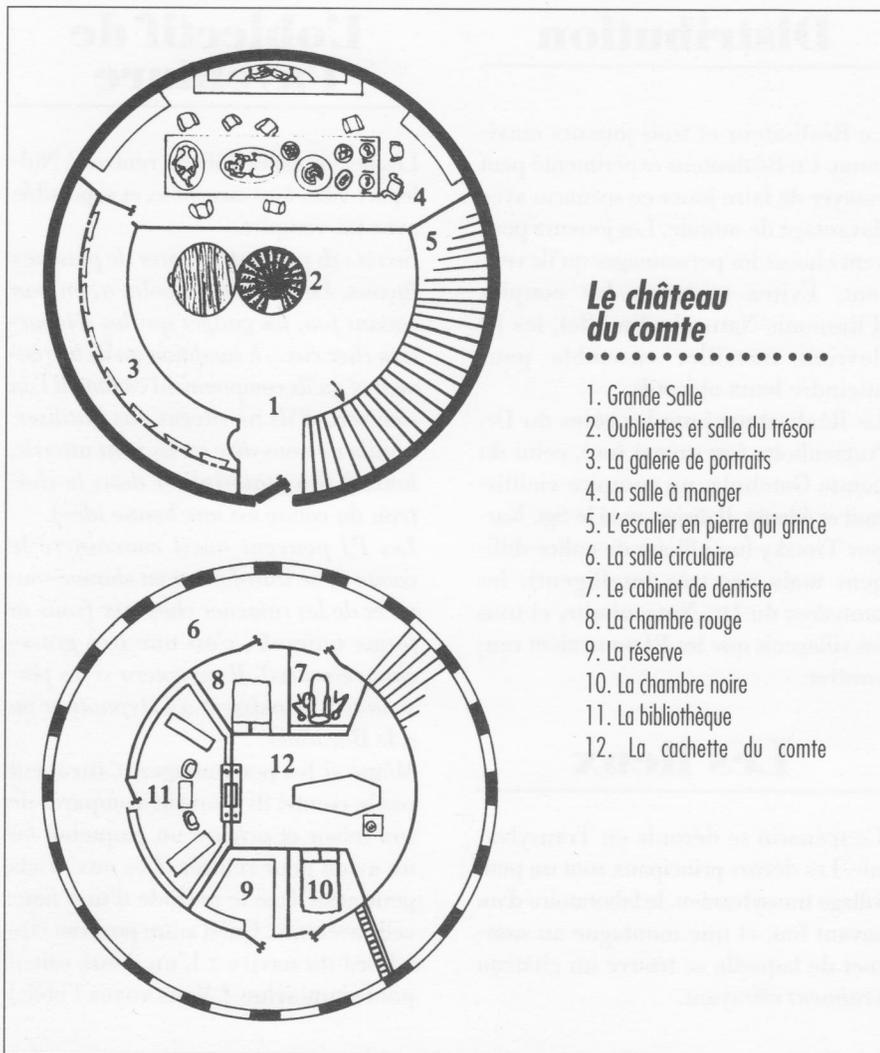
L'intrigue

L'action commence lorsque les personnages pénètrent dans le paisible petit village de Bourgsanglant (comme le dit le panneau à l'entrée du village, cela se prononce "Sanlan" et pas "sanglant"). De là, ils peuvent aller au château du comte ou au laboratoire du Dr. Nutzenboltz, comme ils le désirent. Toutefois, à moins qu'ils ne prêtent attentions aux certaines rumeurs qui circulent en ville, ils ne sauront même pas que le docteur sévit aux environs.

LE VILLAGE

Les PJ y trouvent tout ce dont ils ont besoin : une auberge, de jolies maisonnettes, une prison, une épicerie, etc.





Le château du comte

1. Grande Salle
2. Oubliettes et salle du trésor
3. La galerie de portraits
4. La salle à manger
5. L'escalier en pierre qui grince
6. La salle circulaire
7. Le cabinet de dentiste
8. La chambre rouge
9. La réserve
10. La chambre noire
11. La bibliothèque
12. La cachette du comte

Il n'y a aucune trace de technologie. Impossible de se procurer de la dynamite, ou une machine complexe... à moins qu'ils ne pensent à recourir aux services de la Poste Instantanée.

Notez que ce village n'existe que pour fournir des informations aux PJ, et peut-être quelques complications sous la forme d'erreurs d'identité (une bonne partie des villageois les prennent pour des monstres en cavale). Si les personnages passent trop de temps sur place, le Sgt. Trotsky intervient (peut-être en compagnie d'une horde de villageois brandissant des torches et des fourches) et les ramène *manu militari* au laboratoire.

Le soir tombe lorsque les personnages arrivent à Bourgsanglant. Tout est d'une tranquillité mortuaire. Il n'y a aucune trace d'activité. Personne à Bourgsanglant ne s'aventure à l'extérieur après la tombée de la nuit. Les visiteurs devront frapper à une porte (ou pénétrer dans une maison d'une manière ou d'une autre) pour obtenir quelques informations. Tous les bâti-

ments se ressemblent, et les PJ ne peuvent pas lire les panneaux, rédigés en dialecte transylvanien. Le Réalisateur peut lancer un dé et consulter l'une des tables de la page 74 (en fonction de la situation : sommes-nous de jour ou de nuit ?). Il saura ainsi sur quoi ils tombent...

Le château du comte

C'est un bon vieux château hanté de dessin animé. Il y a toujours un gros nuage d'orage au-dessus du bâtiment, avec une dose généreuse de tonnerre et d'éclairs. Les loups hurlent dans le lointain. Leurs cris résonnent dans la nuit perpétuelle qui environne les remparts. Toutes les montures refusent d'aller plus loin et cherchent à désarçonner leurs cavaliers.

Les personnages approchent du château. Ils arrivent obligatoirement devant la grande porte (il n'y a aucun moyen d'atteindre un autre endroit, à moins

de savoir voler. Et avec cette tempête, c'est risqué... au mieux). La porte s'ouvre d'elle-même avant que quiconque ne l'ait touché. Comme de juste, elle émet un grincement lugubre. Ceci dit, relativisons : dans ce château, *tout* émet des grincements lugubres, y compris les pas des personnages (ajoutez un au résultat de tous les jets d'Être Discrets).

SALLE 1 : LE GRAND HALL

La grande porte s'ouvre sur un hall immense, rempli de toiles d'araignées et de meubles poussiéreux. Contre le mur de droite, un grand escalier mène au premier étage. Au milieu de la pièce se trouve une trappe ouverte. Et dans le mur de gauche, une ouverture voûtée qui débouche sur Dieu sait où.

SALLE 2 : LES OUBLIETTES ET LA CHAMBRE AU TRÉSOR

La trappe donne sur le sous-sol du château, via un interminable escalier en spirale, qui paraît descendre éternellement. En fin de compte, au moment où les personnages commencent à en avoir vraiment assez, il débouche dans les oubliettes. Ils y découvrent une richesse qui surpasse leurs rêves les plus fous : assez d'or, d'argent, de bijoux, de carottes et ainsi de suite pour acheter une armée, un paquebot, toute une flottille d'avions - tout, en un mot. Il y a aussi plusieurs squelettes enchaînés aux murs. Certains sont humains, d'autres ont appartenu à des chats ou à des souris.

A moins qu'ils n'aient suivi le comte (ou que ce dernier ne les ait suivi), les personnages sont en sécurité ici.

SALLE 3 : LA GALERIE DE PORTRAITS

L'ouverture qui se trouve à gauche dans l'entrée débouche sur une longue salle étroite qui suit la courbe du mur extérieur. Les murs sont encombrés d'interminables rangées de tableaux représentant des créatures semi-humaines. Les joueurs qui réussissent un jet de Voir/Entendre/Sentir remarquent que les tableaux semblent les suivre du regard. Si les personnages déplacent l'un des portraits, ils s'aperçoivent que ses yeux sont découpés et qu'il y a un

L'infâme comte Gotchula

Description : Le comte Gotchula a vieilli. Même les vampires ne sont pas à l'abri des méfaits de l'âge. Ses dents ont disparu depuis longtemps, et il s'est fait faire un dentier (qui ne lui va pas très bien). Les Réalisateurs qui savent parler avec une voix de vampire vont devoir se reconvertir... à une voix de vampire *édenté* ("Hienheneu han hon hâteau. Je huis le homte Gohuha. Hou he que he heu, c'est un heu de hotre chhang"). Le comte n'aime pas l'exercice physique, et préfère utiliser l'Hypnose quand il rencontre les personnages. Il a aussi une profonde aversion pour l'ail (les personnages peuvent le deviner s'ils se rendent compte qu'il y a de l'ail accroché dans tous les coins, au village). Soustrayez 1 au résultat de tous les jets de Combat faits par des personnages munis de goussets d'ail. Et ajoutez 1 au résultat de tous les jets d'Hypnose ou de Baratin faits contre le comte par un porteur d'ail. En revanche, les pieux, les crucifix, les miroirs et l'argent ne l'incommodent pas du tout.

Si le comte triomphe des personnages, ils se réveillent dans une chambre de l'étage. Ils sont tous entassés dans le même lit. Chacun d'eux a deux petits trous dans le cou. Cela peut se produire plus d'une fois, s'ils persistent à s'attaquer au comte sans parvenir à le vaincre. La morsure du comte ne change pas les personnages en vampires (quoique... si le Réalisateur se sent tenté, il aurait tort de se gêner).

Si nos héros mettent le comte K.O., ils peuvent le ligoter et se préparer pour leur voyage de retour. Mais dès qu'ils lui tourment le dos, ils se change en rat et se faufile entre les cordes. Après quoi, il se transforme en chauve-souris et quitte le château. Les personnages vont devoir trouver un autre moyen de le ramener à Nullepart-ville. (Il est quand même possible de captu-



rer le comte. Il ne peut pas se changer en brume. On peut donc l'enfermer dans une boîte, une bouteille ou quelque chose de ce genre).

Un jet de Baratin ou d'Hypnose réussi est le meilleur moyen de convaincre le comte de venir à Nullepart-ville. Le Baratin le convaincra directement. Une fois qu'il se sera décidé à cesser de mordre les personnages pour écouter leur histoire, il réalisera vite que la vie de vedette de cinéma est certainement préférable à celle qu'il mène actuellement. L'Hypnose est plus risquée. Pour endormir le comte, il faut le regarder droit dans les yeux... ce qui lui permet d'essayer d'hypnotiser le PJ.

Si les personnages découvrent le trésor du comte mais n'arrivent pas à le convaincre, ils peuvent lui voler son trésor. C'est un bon point de départ si vous avez envie de tourner la suite un jour. Le comte veut récupérer son or !

Croyances & Objectifs : Le comte veut juste vivre en paix, boire du sang, dormir toute la journée et étudier la dentisterie. S'il peut faire tout cela sans faire le moindre effort, il n'en sera que plus heureux. Il ferait *n'importe quoi* pour avoir un dentier qui lui aille.

Points de vie : 12

Muscle : 5

Casser les Portes : 5
Combat : 7
Grimper : 5
Lancer : 5
Soulever les Trucs Lourds : 6

Zip : 4

Conduire des Véhicules : 4
Courir : 7
Équitation : 4
Esquiver : 8
Nager : 4
Sauter : 4
Tir : 4

Cerveille : 6

Faire/Défaire des Pièges : 6
Identifier les Choses Dangereuses : 7
Lire : 9
Résister au baratin : 8
Pister/Couvrir sa Piste : 6
Se Cacher/Trouver ce qui est Caché : 7
Voir/Entendre/Sentir : 6

Pêche : 1

Baratin : 2
Être discret : 5
Passe-passe : 2
Refiler/Détecter Camelote : 2

Délires :

Changement de Forme : 9
Hypnose : 8 (spécial, peut fonctionner contre plusieurs victimes à la fois)
Vol : 7



passage secret derrière le mur. Il descend vers les oubliettes, tout comme la trappe de la salle principale. Les PJ qui découvrent le passage secret distinguent brièvement une énorme créature ressemblant à une chauve-souris qui descend dans le passage. Aucun des intrus ne peut aller aussi vite, à moins que l'un d'eux n'ait Vitesse Incroyable.

Les personnages qui prennent le passage secret se retrouvent aux oubliettes. Si les PJ ont suivi la créature ailée, ils y trouveront le comte. Ce dernier essaiera de les Hypnotiser. Attention, son pouvoir est particulier : il peut les hypnotiser tous en même temps !

Si le comte l'emporte, tous les personnages se réveillent dans une chambre de l'étage, avec deux petits trous dans leurs cous. S'il échoue, ils peuvent com-

battre, courir, le baratiner ou essayer de faire ce qu'ils veulent.

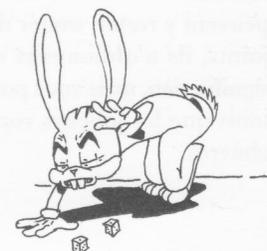
SALLE 4 : LA SALLE À MANGER

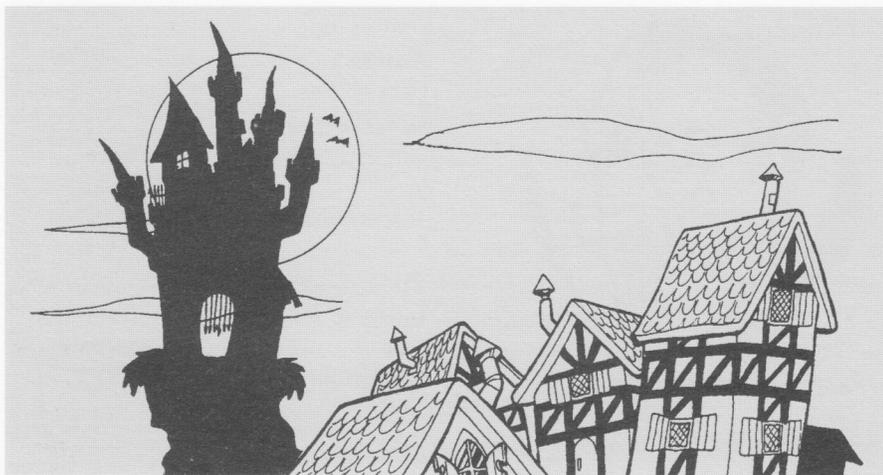
Les personnages qui traversent la galerie d'un bout à l'autre se retrouvent dans une grande salle à manger, avec une immense cheminée, une table interminable flanquée de chaises et deux buffets. L'un des deux contient une quantité d'argenterie, coupes en argent et ainsi de suite. L'autre est plein de porcelaines. Toute la pièce est décorée en écarlate et noir. C'est très élégant et très angoissant. La table est mise, et les assiettes contiennent un plat merveilleux, tout chaud et qui semble délicieux.

Lorsque les personnages entrent, le feu s'allume tout seul dans la cheminée. Si

l'Objectif d'un des personnages est de se procurer une nourriture donnée, elle se trouve dans les assiettes. Bien entendu, les PJ ne peuvent pas savoir qu'elle est droguée. Si l'un d'eux mange quoi que ce soit, il tombe endormi deux actions plus tard. Les personnages qui réussissent un jet de Voir/Entendre/Sentir réalisent que quelque chose en va pas avec la nourriture. Ils ne savent pas quoi, mais ils en sont certains.

Le comte arrive dans la pièce quelque rounds après les personnages. Ceux qui





n'ont pas mangé sont encore là pour le rencontrer. Le comte sera très chagriné de les trouver encore éveillés (souvenez-vous que c'est un très vieux vampire, complètement édenté, qui est las de combattre ses victimes). Il est suffisamment perturbé par cette situation pour que les personnages aient une chance de courir, de le combattre, de le baratiner, etc. S'ils ne font rien, le comte essaye des hypnotiser (tous à la fois, grâce à son pouvoir amélioré). Si les personnages sont vaincus, ils se réveillent dans une chambre de l'étage, avec deux petits trous au cou. S'ils battent le comte, ils peuvent en faire ce que bon leur semble.

SALLE 5 : L'ESCALIER EN PIERRE QUI GRINCE

L'escalier qui se trouve à droite dans le grand hall monte vers le premier étage, en longeant la courbe du mur extérieur. C'est un escalier en pierre, ce qui ne l'empêche pas de grincer. Quand quelqu'un pose le pied sur la première marche, cela fait "GrrrrrOCK!" (très fort. Ami réalisateur, c'est le moment de faire preuve de vos talents de bruiteur). Le personnage, bien entendu, saute en arrière. Mais il ne se passe rien d'autre. Au deuxième essai, re-"GrrrrrOCK". La marche suivante fait "URRRRkkkk". et ainsi de suite.

Chaque marche émet un son à vous glacer le sang dans les veines (bon courage pour la sonorisation !). A une exception : la sixième, qui reste obstinément silencieuse. Les personnages peuvent y rester, sauter dessus à pieds joints, ils n'obtiennent rien. Cela ne signifie rien, mais vous pouvez être certains que les joueurs vont en devenir chèvres.

SALLE 6 : LA SALLE CIRCULAIRE

Ce hall circulaire fait le tour du château. Il se termine par une balustrade basse, juste au-dessus de l'escalier. Un personnage qui court dans le hall doit faire un jet de Zip pour éviter de passer par-dessus. S'il le manque, il chute jusqu'au rez-de-chaussée. Il y a des fenêtres tout le long du mur extérieur. Ceci dit, il n'y a rien à voir dehors, à part la tempête. Cinq portes donnent dans cette pièce. Ce sont celles des salles du premier étage.

SALLE 7 : LE CABINET DE DENTISTE

Cette pièce contient un équipement de dentiste complet et en état de marche, avec une chaise perfectionnée et une fraise (1d+1 de dommages - vrrrrzzzzz!). Il faut réussir un jet de Combat pour pousser et maintenir quelqu'un sur la chaise. Et pour utiliser la fraise, il faut en réussir un second. Il y a aussi tout le nécessaire pour fabriquer de fausses dents (plâtre, moules en résine, et ainsi de suite).

SALLE 8 : LA CHAMBRE ROUGE

Une chambre relativement normale, avec un grand lit et rien d'intéressant. Tout est rouge sang.

SALLE 9 : LA RESERVE

Cette pièce contient plusieurs modèles de dentiers pour vampire. (Les personnages peuvent les porter sur un jet de 1-2 avec un dé. Cela leur permet de faire 1d+1 de dommages quand ils mordent. Pour gérer les morsures, uti-

lisez les règles de Combat normales). La pièce contient aussi plusieurs pelles (pour creuser des tombes), quantité de capes et des étagères pleines de bouteilles de ketchup.

SALLE 10 : LA CHAMBRE NOIRE

Une autre chambre, tendue de noir. Il y a un lit et une commode. Dans cette dernière se trouve une petite bouteille contenant une douzaine de Pilules Futé (voir page 55).

SALLE 11 : LA BIBLIOTHEQUE

C'est une bibliothèque bien fournie. Les personnages qui déclarent qu'ils jettent un coup d'œil et réussissent un jet de Trouver ce qui est caché découvrent un livre important. Il s'agit d'un ouvrage écrit par un certain Herr Doktor Professor Nutzenboltz, qui décrit une machine de son invention. Il s'intitule *Téléportation de la Matière* (les personnages qui manqueraient leur jet de Lire risquent de faire toutes sortes d'interprétations créatives). Ceux qui lisent ce livre sauront se servir de la machine à téléporter du savant fou. Cette pièce contient aussi une petite cheminée éteinte. Il suffit de la toucher pour qu'elle pivote brutalement vers la pièce 12 en entraînant le personnage avec elle. Les personnages restés dans la pièce verront une cheminée identique... leur compagnon a disparu.

SALLE 12 : LA CACHETTE DU COMTE

C'est ici que le comte passe ses journées. La pièce contient un cercueil (fermé) et une petite table, sur laquelle est posé un verre d'eau. Celui-ci contient le dentier du comte.

Si les personnages n'ont pas déjà rencontré le maître des lieux, ils le trouvent ici. Il est endormi dans son cercueil, mais cela ne veut absolument pas dire qu'ils soit sans défense. Après tout, il fait toujours nuit autour de son château... Le comte n'aime pas être réveillé en sursaut, et sera assez en colère pour Hypnotiser ou Combattre les intrus (en soupirant, et en protestant contre le dérangement). S'il triomphe des personnages, ils se réveilleront à dans une des chambres de l'étage, mordus au cou.

Le laboratoire du Docteur Nutzenboltz

Si les personnages sont capturés par le sergent Trotsky (qui les prend pour des monstres évadés), ils seront amenés au laboratoire de Nutzenboltz. C'est un petit immeuble sans fenêtres, sur une colline à l'extérieur de la ville.

LA MURAILLE ET LA PORTE

Le laboratoire est entouré d'un mur haut de trois mètres, épais d'une trentaine de centimètres. La seule entrée est la grande porte. C'est un portail ordinaire : une grande grille avec deux battants. Les barreaux de la grille sont assez rapprochés pour empêcher un individu de taille humaine d'entrer (ou de sortir). En revanche, les petits personnages n'auront aucun mal à se glisser entre les barreaux. Il n'y a pas de garde à la porte.



Le docteur Nutzenboltz

Description : Le Dr. Nutzenboltz est un humain chauve qui mesure environ un mètre vingt. Il porte d'épaisses lunettes, et est quasiment aveugle s'il en est privé. Les poches de sa blouse blanche sont particulièrement profondes (au lieu d'un sac à malices, le bon docteur à des *poches* à malices). Il est armé d'un filet à papillon et d'un rayon Ca-Rend-Sourd (voir page 72).

Croyances & Objectifs : Nutzenboltz est un savant fou typique. Il n'est pas méchant, mais peut se montrer très désagréable envers les espions et les intrus. Pour lui, la connaissance est une bonne chose, et plus elle est étrange, mieux c'est ! Il capture des spécimens intéressants et fait des expériences sur eux. Il aime construire des gadgets. Il crée aussi des monstres, surtout parce qu'il sait que c'est ce qu'un savant fou est censé faire. Mais il reconnaît volontiers qu'il n'est pas très doué. Ses monstres ne sont pas féroces, juste ridicules.

Points de vie : 10

LA PROPRIÉTÉ

La grande porte donne sur une vaste zone boisée. Les arbres peuvent sans problèmes dissimuler plusieurs personnages chacun si le besoin s'en fait sentir. Une route serpente et zigzague de manière démente entre les arbres. Tout le terrain est parsemé de pièges inoffensifs installés par Nutzenboltz pour empêcher ses créatures de s'évader. La plupart sont en état de marche. Si les personnages sont escortés par le sergent Trotsky, ils n'auront aucun problème. S'ils sont seuls, le Réalisateur devrait faire un jet par PJ sur la Table des Pièges. Si ça se trouve, ils seront même heureux d'atteindre le laboratoire et la "sécurité".

LA PORTE D'ENTRÉE

C'est une porte ordinaire. Elle est fermée, mais pas verrouillée. Si les visiteurs se contentent de tourner la poignée, ils peuvent entrer sans aucun problèmes. Par contre, s'ils sonnent, ils se préparent des ennuis. Le bouton

Muscle : 2

Casser les Portes : 2
Combat : 5
Grimper : 2
Lancer : 2
Soulever les Trucs Lourds : 2

Zip : 4

Conduire des Véhicules : 4
Courir : 5
Équitation : 4
Esquiver : 4
Nager : 4
Sauter : 4
Tir : 8

Cerveille : 6

Faire/Défaire des Pièges : 9
Identifier les Choses Dangereuses : 9
Lire : 9
Résister au baratin : 9
Pister/Couvrir sa Piste : 9
Se Cacher/Trouver ce qui est Caché : 9
Voir/Entendre/Sentir : 9

Pêche : 5

Baratin : 5
Être discret : 5
Passe-passe : 5
Refiler/Détecter Camelote : 5

Délires :

Sac (poches) à malices : 5

active bien une sonnette, mais il ouvre aussi une trappe. Si les personnages se tiennent juste devant la porte, elle s'ouvrira juste devant la porte. S'ils sont à gauche de la porte, elle s'ouvre à gauche. S'ils sont à droite, elle y est aussi. Et s'ils sont dispersés un peu partout... eh bien, c'est une *grande* trappe. Un jet réussi d'Identifier les Choses Dangereuses prévient les personnages qu'il ne faut pas appuyer sur le bouton. S'il tente le coup quand même, chaque personnage a droit à un jet de Zip. S'il est réussi, le PJ saute à l'abri. Sinon, il tombe dans un trou de trois mètres de profondeur.

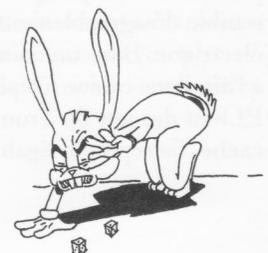
Si les personnages sont escortés par le sergent Trotsky, ce dernier sonne à la porte et fait un pas en arrière. Le Réalisateur lance un dé. Sur 1, 2 ou 3, la trappe s'ouvre et les PJ tombent dedans. Trotsky les salue poliment et s'en va. Sur 4, 5 ou 6, c'est le sergent qui tombe dans le trou. De tout façon, à partir de maintenant, les personnages sont libres de faire ce qu'ils veulent. Trotsky a joué son rôle, et le Dr. Nutzenboltz ne répond pas à la sonnette (il travaille sur un de ses gadgets, et n'entend rien).

SALLE 1 : LE HALL

Une entrée parfaitement normale, exactement comme chez vous. Le tapis est couvert d'empreintes monstrueuses et des fragments d'appareils électriques sont éparpillés un peu partout. Mais non, décidément, il n'y a rien d'anormal ! Quatre portes donnent dans l'entrée. Reportez-vous au plan de la page 72.

SALLE 2 : LA CUISINE

Tous les repas sont préparés ici. Accessoirement, le docteur utilise cette pièce comme laboratoire de chimie. Il n'y a personne, les personnages exceptés. Ils découvrent du matériel de cuisine ordinaire, plus des becs Bunsen, des éprouvettes et des tubes biscornus. Les placards renferment des produits chimiques peu ordinaires. Tout est méti-



culousement étiqueté, mais les personnages doivent faire des jets de Lire pour comprendre les inscriptions.

Une grosse marmite pleine d'un ragoût odorant bout doucement sur le fourneau. De plus, un étrange flacon plein d'une curieuse décoction violette refroidit non loin de là.

Si quelqu'un boit le contenu du flacon, il lui trouve un goût délicieux (en fait, il augmente son score de Muscle d'un point pour la durée du dessin animé. Malheureusement, il n'y en a qu'une dose).

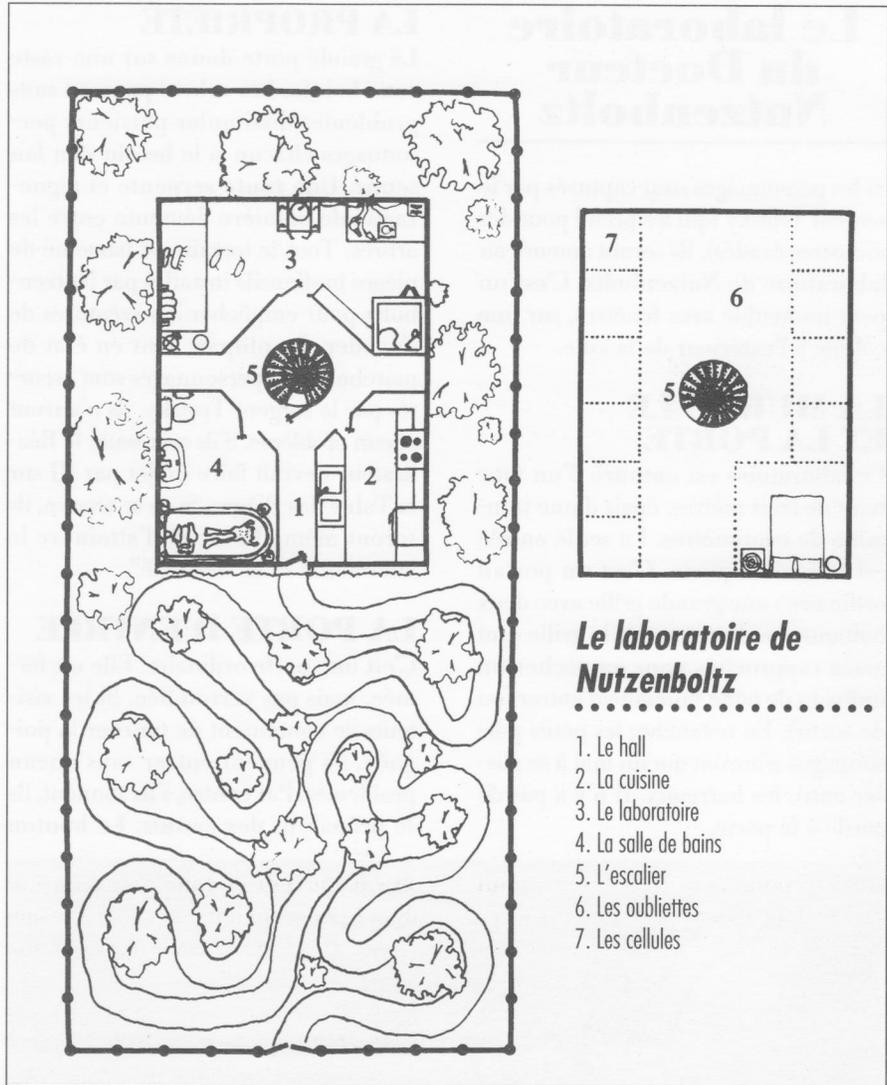
S'ils goûtent le ragoût, lancez un dé pour chaque personnage qui en mange. Après le nombre d'actions indiqué par le destin, ils se transforment en monstres velus (et là, bien entendu, il y a assez de doses pour tout le monde !). C'est de la potion Jekyll/Hyde ! Sous forme monstrueuse, Muscle et Zip montent à 6 (et toutes les compétences qui leur sont associées augmentent en proportion). Quant à la Cerveille et à la Pêche, elles tombent à 1 (et toutes les compétences associées suivent le mouvement). Le personnage devient aussi incroyablement hostile et attaque tout ce qui bouge.

Une fois le dessin animé terminé, le personnage reviendra à la normale, mais pour la durée de l'aventure, il se changera en monstre aux moments les plus inopportuns ! Lorsque le personnage est K.O. (ou lorsque le Réalisateur en a envie), lancez un dé. Sur 1, 2 ou 3, le PJ se transforme en monstre. Sur 4, 5 ou 6, il reste égal à lui-même. A moins que les autres personnages ne réussissent des jets de Voir/Entendre/Sentir, ils ne remarqueront rien d'anormal jusqu'à ce que le monstre les attaque.

Toutefois, la condition de monstre est fragile. Les dommages (même un seul point) suffisent à ramener le personnage à la normale. Et la Chaise Électrique (ci-dessous) le guérira définitivement.

**SALLE 3 :
LE LABORATOIRE**

C'est ici que le Dr. Nutzenboltz fait joujou avec l'électricité. Au centre de la pièce se trouve quelque chose qui ressemble désagréablement à une chaise électrique. Dans un coin, un objet qui a l'air d'une cabine téléphonique. Si les PJ font des jets de Trouver ce qui est caché, ils repèrent également un pis-



Le laboratoire de Nutzenboltz

- 1. Le hall
- 2. La cuisine
- 3. Le laboratoire
- 4. La salle de bains
- 5. L'escalier
- 6. Les oubliettes
- 7. Les cellules

toilet à rayons posé au milieu d'un tas de pièces détachées, sur une table. Il y a Cinquante pour cent de chances pour que Nutzenboltz en personne soit présent.

La chaise électrique est exactement ce qu'elle à l'air d'être. Si quelqu'un s'y assied (ou y est poussé), des bracelets se referment automatiquement autour de ses poignets et de ses chevilles. Il y a un gros commutateur sur le mur, non loin de la chaise. Si on appuie dessus, la chaise fait deux dés de dommages, puis relâche automatiquement sa victime. Ce traitement énergétique guérit des effets de la potion Jekyll/Hyde.

La cabine téléphonique est en fait un Téléporteur. Elle sert aussi de téléphone. Si les personnages ont déjà visité le château du comte, trouvé le livre qui en parle et réussi à le lire, ils peuvent facilement rentrer chez eux, mettant un terme à la partie. S'ils n'ont pas rempli ces conditions, lancez un dé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, l'engin fonctionne comme une cabine téléphonique ordi-

naire, qui les branche sur Myrt (la standardiste-potineuse la plus proche. Elle connaît toutes les informations de la table des rumeurs, et est heureuse de les partager avec les personnages). Sur un 4, 5 ou 6, tous ceux qui se trouvent dans la cabine sont instantanément téléportés dans les oubliettes du docteur.

Le pistolet à rayons est, bien entendu, une arme Ca-Rend-Sourd. Le Dr. Nutzenboltz faisait des expériences sur la gravité, mais une simple erreur de montage sur le prototype du rayon Ca-Rend-Lourd l'a amené à faire cette prodigieuse découverte. Il suffit de braquer l'arme vers la cible et d'appuyer sur la détente. Des arcs électriques jaillissent du canon... Inutile de faire des jets de Tir, le rayon ira jusqu'à tourner dans les coins pour trouver sa cible ! Cette dernière à quand même le droit d'Esquiver. Mais si elle manque son jet, les étincelles le touchent, et il est incapable d'entendre quoi que ce soit pour cinq actions.

SALLE 4 : LA SALLE DE BAINS

Savant fou ou pas, on a toujours besoin d'une salle de bains. Celle-ci est parfaitement normale, à part les grenouilles apprivoisées dans la baignoire et l'exemplaire de *Comment j'y suis arrivé*, par V. von Frankenstein, qui prend la poussière sur une étagère.

SALLE 5 : L'ESCALIER

C'est un long escalier en spirale, exactement comme celui qui descend dans les oubliettes du château du comte. Décrivez-le exactement de la même façon, descendant éternellement dans les ténèbres... lui aussi donne sur des oubliettes.

SALLE 6 : LES OUBLIETTES

(en Transylvanie, il y a des oubliettes partout)

C'est ici que le Dr. Nutzenboltz garde ses monstres les plus dangereux et ses expériences les plus ratées. Il y a Cinquante pour cent de chances pour qu'il s'y trouve en personne, s'il n'a pas été rencontré précédemment. Les oubliettes sont obscures et jonchées

de pièces mécaniques. Si les joueurs cherchent quelque chose de mécanique, il y a Cinquante pour cent de chance pour que cela s'y trouve, sauf si c'est un moyen de transport, évidemment. Ils découvrent aussi un prototype du rayon Ca-Rend-Sourd. Il est trop gros pour être transporté, mais il est monté sur pivot et peut être utilisé sur n'importe quelle personne se trouvant dans la salle. Si l'on tire sans une cible précise, l'arc électrique part quand même. Et il a bien l'intention de toucher *quelqu'un*. Décidez au hasard ou lancez un dé. Si la première cible Esquive, il se dirige vers une autre personne, et ainsi de suite.

Les PJ ne trouveront qu'un monstre ici. Les autres se sont tous évadés. Celui qui reste est un représentant en assurances (le monstre le plus dangereux du labo !). Il suivra les personnages partout, essayant de les Baratinier jusqu'à ce qu'ils acceptent de signer ses polices d'assurance. Il ne lâchera pas les joueurs tant que ces derniers ne l'auront pas mis K.O. Il a été si souvent victime du rayon Ca-Rend-Sourd qu'il n'entend plus le mot "non". Ca l'aide beaucoup dans son travail.

il tire à coups de rayon sur les intrus. Mais si quelqu'un fait rapidement un jet de Baratin, il y a Cinquante pour cent de chances pour que le Dr. N se sente de bonne humeur et réponde aux questions... à moins qu'on ne l'interroge sur ses inventions. Cela suffit à le convaincre que les PJ sont des espions. Dans ce cas, il attaque, sortant une arme quelconque (au choix du Réalisateur) de ses poches.

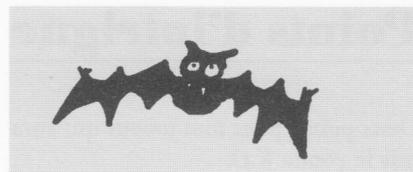
Si le Dr. Nutzenboltz bat l'un des personnages, il l'utilisera comme cobaye (en Transylvanie, il est légal de se servir des cambrioleurs comme sujets d'expériences malsaines). Toutefois, il explique fièrement tout ce qu'il fait au fur et à mesure, ce qui peut donner des informations intéressantes à sa victime. Le Réalisateur peut jeter un dé pour chaque personnage capturé, et voir sur la table suivante ce qu'on lui fait subir :

1-2 : Forcé de manger le Ragoût à Monstres de la cuisine

3-4 : Obligé d'écouter du rock transylvanien (1d de dommage)

5-6 : Ligoté sur la chaise électrique et chatouillé avec une plume. Nutzenboltz prend des notes tout du long (aucun dommages).

Lorsqu'il en aura fini avec ses expériences, le Dr. Nutzenboltz les enfourne dans son Téléporteur et les expédie sur le pas de la porte du château du comte - ou ailleurs, si le Réalisateur a d'autres idées.



SALLE 7 : LES CELLULES

Elles sont solidement fermées avec de gros barreaux (mais un personnage de toute petite taille n'aura pas trop de mal à se glisser entre ces derniers). Toutefois, le Dr. Nutzenboltz trouve cruel de garder ses monstres dans ces minuscules cellules. Il préfère les utiliser comme placard, à l'exception de la plus grande, qui lui sert de chambre. Les personnages le trouveront ici s'ils ne l'ont pas encore rencontré.

Le grand final

Si les personnages ont persuadé le comte de revenir avec eux, le Grand Final sera leur retour triomphant à Nullepart-ville sur le dos d'une chauve-souris géante, ou dans une gerbe d'étincelles multicolores s'ils se servent du téléporteur. Tout le personnel de leur société de production applaudit et congatule le comte, qui va bientôt devenir une vedette de dessin animé. Fondu. FIN

Si les personnages n'ont pas ramené le comte mais ont volé son trésor, le fondu final se fera sur les personnages vautrés sur leur montagne d'or... avec dans un coin sombre, un rat aux yeux rouges qui chuchote entre ses fausses dents de vampire : "Je vous aurai, tôt ou tard".

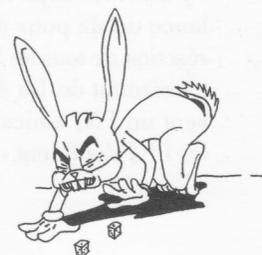
Et si les personnages ont complètement échoué, le sergent Trotsky les capture et les emmène au laboratoire... où l'un des monstres les traîne devant Nutzenboltz... qui pousse un ricanement dément et les jette dans le Téléporteur... qui les expédie où vous voulez, pourvu que ce soit absurde.



Une visite chez le Dr. Nutzenboltz

Les monstres du Dr. Nutzenboltz sont peut-être ridicules, mais ses gadgets sont très réussis. Sa dernière invention est le rayon Ca-Rend-Sourd. Ce merveilleux appareil rend sourd pour cinq actions (il n'y a aucune chance d'Esquiver). La personne assourdie est immunisée au Baratin et à l'Hypnose jusqu'à ce que les effets disparaissent. Le Dr. Nutzenboltz le sait, et utilisera le rayon sur lui-même s'il a l'impression qu'on veut le pousser à agir contre sa volonté.

Lorsque le Dr. Nutzenboltz rencontre les personnages, il est mécontent qu'ils interrompent ses expériences "Und que faites-vous dans mon laboratoire ?" S'il ne reçoit pas une réponse satisfaisante,



Points d'intrigue

Deux points pour tout joueur qui aura mis le comte K.O.

Un point à qui aura réussi, par le Baratin ou l'Hypnose, à convaincre le comte de rentrer avec eux.

Un point à qui aura vaincu Nutzenboltz ou le représentant en assurances.

Et moins un point à qui aura mis K.O. le sergent Trotsky ou un autre citoyen de Bourgsanglant.

Table des rencontres nocturnes

Lancez un dé :

- 1 : Les personnages ont choisi de pénétrer dans la prison. Ils y rencontrent le sergent Trotsky. Il somnole, mais pas assez pour oublier le fait que son métier est d'attraper les monstres qui s'échappent du laboratoire. Après les sommations d'usage, il essaye d'attraper les PJ. S'il parvient à les neutraliser et à les capturer, il les amène au laboratoire et les "rend" au Dr. Nutzenboltz.
- 2-4 : Les personnages sont entrés dans une maison ordinaire. Le Réalisateur doit lancer un autre dé pour déterminer la réaction des habitants. Sur un jet de 1 ou 2, ils sont amicaux et peuvent fournir l'une des informations de la table des rumeurs (une info par maison). Ils répondent de leur mieux aux questions et proposent de loger les personnages pour la nuit. Sur un jet de 3-6, les habitants de la maison s'enfuient en hurlant de toutes les forces "Ils sont là ! Ils sont venus nous prendre ! Au monstre ! Au vampire ! Au secours ! Nous sommes perdus !"
- 5-6 : Les personnages ont pénétré dans un bâtiment public (auberge, boutique ou autre, selon les désirs du Réalisateur). Plusieurs personnes s'y trouvent déjà. Le Réalisateur lance un dé pour déterminer la réaction de *tous* les habitants. Sur un résultat de 1 à 4, les PJ trouvent un PNJ amical. Sur 5 ou 6, les PNJ s'enfuient en hurlant...

Table des Rencontres diurnes

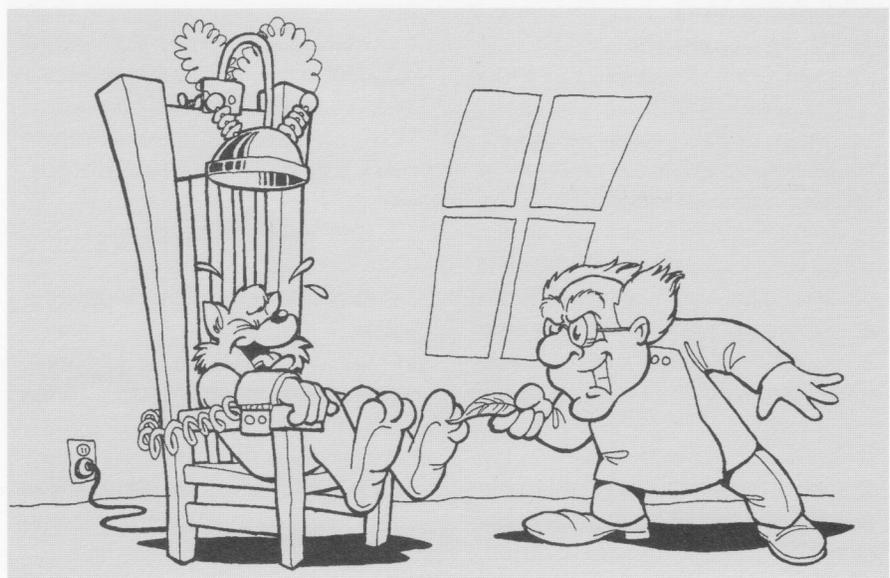
Lancez un dé

- 1 : Les personnages rencontrent le sergent Trotsky. Il possède la seule arme à feu de la ville. C'est un énorme tromblon, qu'il le braque vers eux en disant : "Bon. Fini la promenade, mes oiseaux, retour au laboratoire. Le docteur m'a averti que vous veniez par ici. Je vous attendais, et je suis trop malin pour vous, hein ? Allez. En avant, marche !" Il fera tout son possible pour attraper les personnages et les ramener immédiatement au laboratoire.
- 2-3 : Les PNJ s'enfuient en hurlant des choses du genre : "Les monstres... les monstres sont parmi nous ! Les créatures du docteur... Elles viennent pour nous ! Fuyez ! Fuyez !"
- 4-6 : Le PNJ leur offre une information issue de la table des rumeurs. Si les PJ posent des questions précises, il fera tout son possible pour y répondre. Gardez tout de même à l'esprit que les natifs de Bourgsanglant ne sont pas particulièrement brillants, et très superstitieux (en fait, ils s'enfuiront sans doute, terrorisés, si l'un des personnages est un chat noir. Les chouettes risquent de finir clouées sur les portes de granges, et les PJ lapins feraient bien de garer leurs pattes). Dans l'ensemble, ils ne savent pas grand-chose de ce qui se passe dans et autour de leur ville.

Table des Rumeurs

En ville, les personnages peuvent apprendre plusieurs choses des villageois. Tant qu'ils sont à Bourgsanglant, dès que l'action se ralentit, le Réalisateur peut leur faire entendre l'une des rumeurs suivantes, déterminée au hasard.

- 1 : Il y a eu une grande évasion. Le laboratoire du Dr. Nutzenboltz est quasiment vide. Personne ne sait au juste combien de monstres ont filé, ni lesquels, mais le sergent Trotsky est à leur recherche en ce moment même. (En fait, il n'y a pas de monstres en cavale à Bourgsanglant, à moins que vous n'ayez envie de les créer. Mais le sergent, les autres habitants et les PJ ne le savent pas.)
- 2 : Le comte est sans doute un vampire. C'est pour cela qu'il y a autant d'ail partout. Il est très vieux et terrorise le village depuis des siècles.
- 3 : Le Dr. Nutzenboltz a toutes sortes de machines, dont une qui fait disparaître les gens. Ils réapparaissent à un autre endroit.
- 4 : Le comte est très riche. Depuis des siècles, il vole l'argent et les bijoux de ses innombrables victimes.
- 5 : Le Dr. Nutzenboltz est un savant fou. Son laboratoire est plein de potions bizarres, sans parler de toutes sortes de monstres.
- 6 : Le comte a été vu se changeant en une grande créature ailée, ressemblant à une chauve-souris, mais beaucoup plus grosse.





Le représentant en assurances

Description : C'est la création la plus abominable du Dr. Nutzenboltz. Il est humain, du moins en apparence. Il mesure près d'un mètre quatre-vingt. Il porte un costume gris sinistre, qui va parfaitement avec sa personnalité grise et sinistre. Il radote sans fin à propos de polices d'assurances, de sécurité, de bénéfices et de primes. Même au plus fort d'un combat, il tentera de vendre une police aux personnages.

Croyances & Objectifs : Vendre cette police !

Points de vie : 12

Muscle : 4

- Casser les Portes : 4
- Combat : 4
- Grimper : 4
- Lancer : 4
- Soulever les Trucs Lourds : 4

Zip : 4

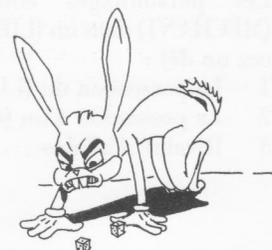
- Conduire des Véhicules : 4
- Courir : 4
- Équitation : 4
- Esquiver : 4
- Nager : 4
- Sauter : 4
- Tir : 4

Cervelle : 1

- Faire/Défaire des Pièges : 2
- Identifier les Choses Dangereuses 2
- Lire : 8
- Résister au baratin : 8
- Pister/Couvrir sa Piste : 2
- Se Cacher/Trouver ce qui est Caché : 2
- Voir/Entendre/Sentir : 2

Pêche : 6

- Baratin : 9
- Être discret : 6
- Passe-passe : 6
- Refiler/Détecter Camelote : 9



Chapitre 8

Le Générateur d'Aventures

C'est facile ! C'est drôle ! Suivez les instructions, lancez les dés, insérez les mots dans les espaces vides, et vous avez une aventure prête à jouer, avec une situation de base, un lieu, un méchant, des coups de théâtre et même un Grand Final. Si les dés vous donnent une aventure tellement incroyable que vous ne savez pas par quel bout la prendre, c'est parfait ! On est à **Toon** ici ! Et si vous ne voulez vraiment pas faire jouer cette aventure, refaites les jets : vous êtes le Réalisateur. Lancez un dé, et reportez-vous à la SITUATION correspondante (par exemple, si vous faites "3", allez à l'encadré n°3 et lisez le squelette de la "BATAILLE"). Vous trouverez une phrase pleine de blancs. Remplissez-les avec les tables des pages qui suivent, et vous avez une aventure ! Si vous voulez un coup de théâtre, revenez à cette page après avoir terminé et relancez les dés pour obtenir un SECRET supplémentaire.

Situations

1. SURVIE

Les personnages sont coincés dans un (LIEU) et persécutés par le (MÉCHANT). Il faut qu'ils survivent et/ou qu'ils rentrent chez eux.

SECRET Lancez un dé.

- 1-3 Le (MÉCHANT) veut un (OBJET) que possèdent les personnages
- 4-6 Rien

2. SAUVETAGE

Les PJ doivent sauver un (PERSONNAGE) détenu par le (MÉCHANT) dans un (LIEU).

SECRET Lancez un dé

- 1 Le (PERSONNAGE) ne veut pas être délivré
- 2 En fait, c'est le (PERSONNAGE) qui détient le (MÉCHANT)
- 3 Le (PERSONNAGE) est lui-même un (MÉCHANT)
- 4 Le (PERSONNAGE) est le propriétaire du (LIEU)
- 5-6 Rien

3. BATAILLE

Les personnages combattent le (MÉCHANT) dans un (LIEU) pour (lancez un dé) :

- 1 La possession du (LIEU)
- 2 La possession d'un (OBJET)
- 3 Rivalité d'affaire

- 4 Antipathie pure
- 5 Relations avec un (PERSONNAGE)
- 6 Désir pour une (MOTIVATION)

4. POURSUITE

Les PJ poursuivent le (MÉCHANT) dans un (LIEU). Ils doivent récupérer un (OBJET) pour le compte d'un (PERSONNAGE)

SECRET Lancez un dé

- 1 Le (MÉCHANT) a deux ou plusieurs personnalités (qui ne s'entendent pas)
- 2 Le (MÉCHANT) a un assistant ou un familier étrange (faites un jet sur la Table des Espèces)
- 3 Le (LIEU) change de scène en scène (faites un jet sur une Table des Lieux de votre choix)
- 4 L'(OBJET) est en réalité un gadget martien doté d'un délire de votre choix
- 5-6 L'un des précédents, ou tous !

5. VOL

Les personnages vont dans un (LIEU) pour voler un (OBJET) qui leur permettra d'accomplir une (MOTIVATION)

SECRET Lancez un dé

- 1-2 L'(OBJET) a été (relancez un dé)
 - 1 changé en un autre objet

- 2 piégé
- 3 changé en être vivant
- 4 intelligemment dissimulé
- 5 déjà volé par (choisissez une espèce)
- 6 mangé par (choisissez une espèce)
- 3-4 L'(OBJET) est détenu par un (MÉCHANT)
- 5 Les deux précédents
- 6 Rien

6. MYSTÈRE

Les PJ sont envoyés par un (PERSONNAGE) pour enquêter sur un (LIEU) et trouver un (OBJET) avant que le (MÉCHANT) ne s'en empare.

SECRET Lancez un dé

- 1-2 Le (LIEU) est infesté de (faites un jet sur la Table des Espèces)
- 3 L'(OBJET) est maudit (à chaque fois que quelqu'un le prend, faites un jet sur la Table des Choses qui Tombent du Ciel)
- 4 L'(OBJET) est gardé par un monstre (faites un jet sur la Table des Espèces, et donnez-lui des caractéristiques au niveau 6 et des compétences au niveau 9)
- 5 Le (MÉCHANT) a un objet cartoonique de votre choix
- 6 Le (MÉCHANT) dispose d'un délire de votre choix au niveau 9.

Et maintenant, lancez un dé pour déterminer le LIEU. Reportez-vous à la table indiquée par le résultat. Faites ensuite un jet de Dizaines-et-Unités pour savoir plus précisément où votre aventure prendra place.

Lieux

1/2. NULLEPART-VILLE

- 11 Prison
- 12 Banque
- 13 Épicerie-quincaillerie
- 14 Boulangerie
- 15 Bibliothèque
- 16 Magasin de costumes
- 21 Épicerie
- 22 Hôtel de ville
- 23 Hôtel
- 24 Restaurant
- 25 Cabinet d'un médecin
- 26 Marchand d'animaux
- 31 Écurie
- 32 Coiffeur
- 33 Gare
- 34 Bar
- 35 Station-service
- 36 Forge
- 41 École
- 42 Poste
- 43 Cabinet du dentiste
- 44 Restaurant minable, peuplé de routiers
- 45 Piscine couverte
- 46 Parc
- 51 Terrain de golf
- 52 Chantier
- 53 Opéra
- 54 Terrain de football
- 55 Terrain de rugby
- 56 Musée
- 61 Zoo
- 62 Laboratoire d'un savant
- 63 Laboratoire d'un savant fou
- 64 Repaire des truands
- 65 Entrepôt de la société de vente par correspondance "Ace"
- 66 Faites un jet sur la Table des Extérieurs

3/4. LA GRANDE VILLE

- 11 Chantier
- 12 Station de métro
- 13 Tunnel de métro
- 14 Égout
- 15 Embouteillage
- 16 Opéra/Salle de concert
- 21 Grand magasin
- 22 Épicerie
- 23 Prison
- 24 Magasin de costume
- 25 Boulangerie
- 26 Banque
- 31 Hôtel de ville
- 32 Restaurant

- 33 Bijouterie
- 34 Entrepôt
- 35 Station-service
- 36 Laverie automatique
- 41 Musée
- 42 Magasin de disques
- 43 Bar
- 44 Poste
- 45 Hôpital
- 46 Magasin d'accessoires de sport
- 51 Quincaillerie
- 52 Vendeur de voitures
- 53 Hôtel
- 54 Gratte-ciel
- 55 Salon de beauté
- 56 Fleuriste
- 61 Zoo
- 62 Usine de robots
- 63 Librairie
- 64 Cabinet d'un dentiste
- 65 Bowling
- 66 Station de télévision

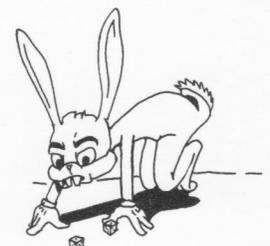
5. L'ESPACE INFINI

- 11 Lune
- 12 Mars
- 13 Planète Éclair
- 14 Planète Prune
- 15 Anneaux de Saturne
- 16 Voie Lactée
- 21 Station Spatiale Zéro Virgule Zéro Un
- 22 Au bord de l'Univers
- 23 Trou Noir
- 24 Univers d'Anti-Matière
- 25 Nuage de poussière galactique
- 26 Planète des Peluches Psychopathes
- 31 Quincaillerie spatiale
- 32 Foire spatiale
- 33 Zoo spatial
- 34 Usine de robots en orbite
- 35 Convention de martiens verts
- 36 Planète vivante et intelligente
- 41 Astroport (comme un aéroport)
- 42 Vaisseau spatial minuscule
- 43 Vaisseau spatial gigantesque
- 44 Vaisseau spatial hanté
- 45 Champ d'astéroïdes
- 46 Soleil (ouille !)
- 51 Averse de météores
- 52 Distorsion temporelle
- 53 Monde esclave des martiens
- 54 Planète à faible gravité
- 55 Planète à forte gravité
- 56 Marais de Vénus
- 61 Planète où tout est gigantesque
- 62 Planète où tout est ridiculement minuscule

- 63 Univers d'Anti-Matière
- 64 Nuage de gaz (hilarant, bien sûr)
- 65 Trou Noir
- 66 Convention de martiens non-verts

6. LES EXTÉRIEURS

- 11 L'Age de Pierre
- 12 L'Angleterre arthurienne
- 13 Base de lancement de fusées/mis-siles
- 14 Ferme
- 15 Maison hantée
- 16 Atlantis
- 21 Caverne d'Ali Baba
- 22 Île déserte dans les Mers du Sud (avec cannibales)
- 23 Forêt de Sherwood
- 24 Transylvanie
- 25 Afrique (noire)
- 26 Afrique (très très noire)
- 31 Désert du Sahara
- 32 Puits de pétrole
- 33 Réserve indienne
- 34 Aéroport
- 35 Gare
- 36 Forge
- 41 Au milieu de l'océan (plouf !)
- 42 Pôle Nord
- 43 Chine
- 44 Studio
- 45 Vaisseau (ou crique) pirate
- 46 Grande caverne
- 51 Far West
- 52 Mine de diamants
- 53 Ranch
- 54 Asile de fous
- 55 Base militaire
- 56 Pont (au-dessus d'une rivière)
- 61 Centre de la Terre (avec plein de diabolins rouges armés de fourches)
- 62 Réserve naturelle
- 63 Fort
- 64 Le Complexe Alpha
- 65 Station de télévision
- 66 Le monde réel !



Et maintenant, remplissez les blancs qui restent avec les tables MÉCHANT, PERSONNAGE, MOTIVATION et OBJET. Si vous voulez une aventure vraiment bizarre, vous pouvez aussi demander aux joueurs de vous donner au hasard quelques noms, les mettre dans les blancs et leur faire jouer le scénario qu'ils ont choisi (enfin, "choisi"... à leur corps défendant).

Méchant

Lancez un dé

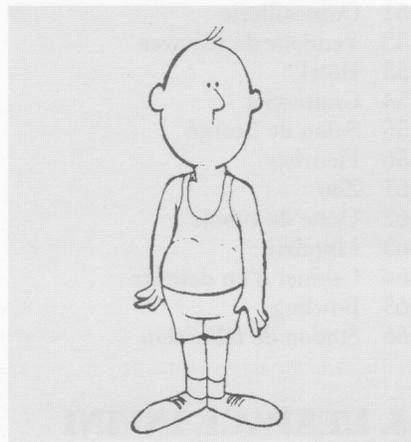
- 1 Gangster avec sbire
- 2 Jet sur l'une des Table des Espèces
- 3 Espion
- 4 Génie du mal
- 5 Sorcière
- 6 Monstre



Personnage

Lancez un dé

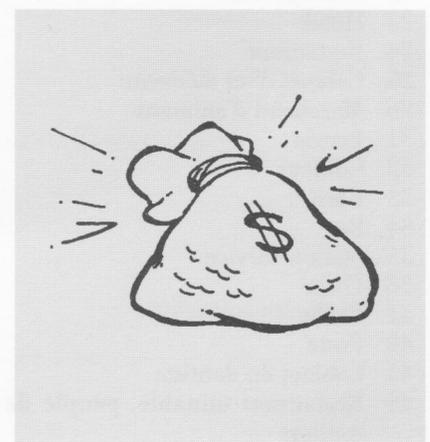
- 1 Eux-mêmes
- 2 Fille
- 3 Fils
- 4 Professeur
- 5 Mère-grand
- 6 Patron



Motivation

Lancez un dé

- 1 Argent
- 2 Réputation
- 3 Amusement
- 4 Amour
- 5 Nourriture
- 6 Tout ce qui précède



Objet

Faites un jet de Dizaines-et-Unités

- 11 Un des autres personnages
- 12 Rouleau compresseur
- 13 Seau d'eau
- 14 Bidon d'huile (plein d'huile)
- 15 Ampoule électrique (allumée)
- 16 Biniou
- 21 Bombe de peinture
- 22 Toupie
- 23 Éléphant
- 24 Taureau (furieux)
- 25 Vaisseau spatial
- 26 Les Petits Chanteurs à la Croix de Bois

- 31 Épingle à nourrice
- 32 Tuba
- 33 Rouleau à pâtisserie
- 34 Trois mètres de corde
- 35 Autruche
- 36 Diable dans une boîte (jaillit au bout de deux actions)
- 41 Canon (2d de dommages)
- 42 Loupe
- 43 Cigare (allumé)
- 44 Tarte à la crème
- 45 Banane (non épluchée, la peau peut toujours servir)
- 46 Cravate

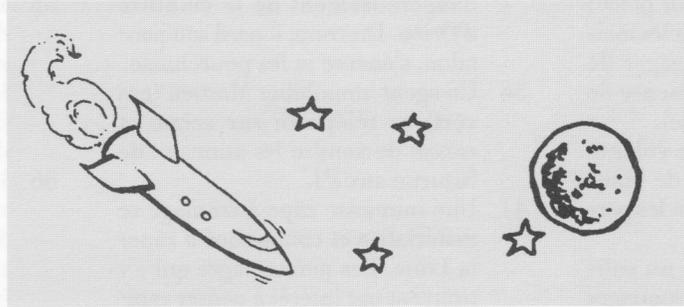
- 51 Ressorts
- 52 Porte à tambour
- 53 Fil et aiguille
- 54 Haricots
- 55 Siphon d'eau de Seltz (plein)
- 56 Fausse moustache
- 61 Voilier
- 62 Pingouin
- 63 Papillon
- 64 Paire de gants de boxe
- 65 Seau de confettis
- 66 Eux-mêmes (le personnage se rencontre lui-même – ou alors c'est un sosie parfait)

Si vous voulez qu'il arrive d'autre gags idiots, faites simplement un jet de Dizaines-et-Unités et consultez la table d'ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES de la page suivante. Pour Nullepart-ville, la Grande Ville et les Extérieurs, utilisez la table "Générale". Réservez la table "Espace Infini" aux moments où ils s'aventurent dans l'univers.

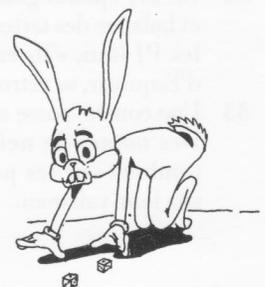
Quand tout le monde aura bien ri et que vous en aurez assez, vous pouvez abrégier la partie en faisant un jet sur la table du GRAND FINAL APOCALYPTIQUE de la page 81.

Événements aléatoires généraux

Attention, voici un principe valable pour cette table et la suivante : si vous obtenez un résultat dépourvu de sens (une tempête de grêle dans un tunnel, par exemple), refaites un jet. Si vous êtes trop paresseux pour relancer les dés, descendez simplement le long de ces tables jusqu'à ce que vous ayez trouvé un résultat qui vous convienne.



- | | | |
|---|---|---|
| 11 Tremblement de terre | 41 Tempête de sable | hors de la cabine téléphonique la plus proche et demande si quelqu'un aurait une télécarte |
| 12 Grosse averse | 42 Des pièces de monnaie tombent du ciel | 61 Les Rockettes traversent l'écran en dansant. Elles écrasent tout ce qui se trouve sur leur chemin |
| 13 Il pleut des hallebardes (tous aux abris) | 43 Des pilleurs de banque poursuivis par des policiers traversent l'écran et laissent tomber un gros sac plein d'argent | 62 Un Génie apparaît et accorde un vœu au personnage le plus pénible (au choix du Réalisateur) |
| 14 Raz-de-marée | 44 Un geyser de pétrole fait éruption juste sous les pieds des personnages | 63 Le plafond tombe sur les personnage. Si l'on est en Extérieur, ils reçoivent une maison sur la tête. Tous les personnages qui ratent leur Esquive subissent Id de dommages. |
| 15 Averse de météorites | 45 En entrant dans une boutique, l'un des personnage devient le Millionième Client et reçoit un cadeau inhabituel (un objet cartoonesque, cf. chapitre 6) | 64 Les personnages marchent sur une gigantesque plaque de chewing-gum (jet de Muscle pour se libérer) |
| 16 Éclipse | 46 Quelque chose tombe du ciel. Faites un jet sur la table du même nom | 65 Un personnage choisi au hasard reçoit une bouteille sur la tête (Id de dommages, et un jet sur la Table du contenu des bouteilles) |
| 21 Éruption volcanique | 51 Un éléphant piétine tout sur son passage | 66 Erreur de montage. Le film saute. Peu importe ce qui se passait, allez directement à la scène suivante (c'est un bon moyen pour maintenir l'aventure sur les rails, si ce genre de choses vous semble important) |
| 22 Un défilé passe (militaires, majorettes, cirque...) | 52 Un bus s'arrête. Il va dans un endroit choisi au hasard parmi les Extérieurs | |
| 23 Invasion de puces savantes échappées d'un cirque | 53 Invasion de termites affamés qui mangent tout le bois | |
| 24 Une puce savante dotée d'une Force Fabuleuse s'évade d'un cirque | 54 Invasion de mites affamées qui mangent tous les vêtements | |
| 25 Tornade | 55 L'armée se livre à des expériences secrètes (et explosives) tout près | |
| 26 Un employé de la fourrière myope essaye d'attraper un des personnages | 56 Un super-quelque chose bondit | |
| 31 Un rouleau compresseur fonce sur les personnages | | |
| 32 Un paquebot passe | | |
| 33 Des bandits attaquent une banque | | |
| 34 Blackout - plus d'électricité (et si voulez que cela s'étende à toutes les autres formes d'énergie, on ne peut pas vous en empêcher) | | |
| 35 Blizzard (vous avez dit blizzard ?) | | |
| 36 Tempête de grêle | | |



Événements dans l'espace infini

- 11 Un météore tombe sur les personnages (tout le monde fait un jet d'Esquiver et prend 1d de dommages s'il est raté).
- 12 Le soleil s'éteint et l'univers se refroidit ; tout est gelé sur place ; les personnages sont congelés mais peuvent tenter de se dégager (le soleil revient dès que l'absence de lumière cesse d'être drôle).
- 13 Arrivée d'une soucoupe volante pilotée par un Martien de mauvaise humeur, qui attaque les personnages.
- 14 Un livreur apparaît. Il a un colis urgent pour l'un des personnages (faites un jet sur la Table des Pièges pour savoir ce qu'il contient)
- 15 La gravité disparaît et les personnages commencent à flotter en l'air (et s'ils étaient déjà en apesanteur ? Eh bien, la gravité *apparaît*).
- 16 Une planète entière s'écrase sur les PJ (2d de dommages s'ils ratent leur jet d'Esquiver).
- 21 Les personnages sont douchés par une infecte pluie de lait caillé (en provenance, bien entendu, de la Voie Lactée).
- 22 Une énorme tempête de poussière cosmique réduit tout le paysage en poudre. Les personnages sont Sidérés.
- 23 Un météore s'écrase, rebondit... et retombe sur les PJ (ceux qui ratent leur jet d'Esquiver prennent 1d de dommages).
- 24 Un météore tombe, voit le plus laid des personnages et repart vers le ciel en hurlant.
- 25 Une constellation s'anime et demande aux personnages "quel est votre signe ?". S'il ne répond pas, elle s'énerve et les bombarde d'étoiles filantes. Compétence Tir 7, 1 dé de dommages.
- 26 Une vache dérive aux environs. Il s'agit de la vache qui a sauté par-dessus la lune. En fait, c'est un taureau et il pourchasse les personnages à travers tout l'univers.
- 31 Le vaisseau spatial des personnages est à court de carburant et commence à plonger vers le corps céleste le plus proche.
- 32 Un ver spatial géant jaillit du sol et balance des tartes à la crème sur les PJ (qui, s'ils ratent leurs jets d'Esquiver, se retrouvent Sidérés).
- 33 Une comète passe au-dessus d'eux. Des tonnes de neige et de glace tombent sur les personnages ou sur leur vaisseau.
- 34 Un tremblement de terre (enfin, de planète). Les personnages qui manquent un jet de Zip sont Sidérés.
- 35 Les personnages se rapprochent dangereusement de la ceinture d'Orion. Du coup, il perd son pantalon, s'énerve et les pourchasse.
- 36 Un agent immobilier Martien (pas vert) se téléporte sur scène et essaye de vendre les anneaux de Saturne aux PJ.
- 41 Une immense râpe à fromage se matérialise et commence à râper la Lune. Les personnages qui s'y trouvent ont intérêt à penser rapidement. Les autres risquent de se trouver engloutis sous des milliers de tonnes de fromage râpé.
- 42 Les étoiles s'alignent pour un concours de beauté. Les personnages sont désignés comme juges. La moutarde risque de monter au nez des perdantes (ça peut faire un effet visuel intéressant. Et les PJ auront des ennuis à court terme).
- 43 Une distorsion dimensionnelle projette les PJ au Bord de l'Univers (qui est décrit page 97). Une horde de pèlerins chantants s'y prosternent devant le plus stupide des personnages, qui devient leur prophète.
- 44 Une tarte à la crème géante tombe du ciel. Les personnages qui ratent leurs jets d'Esquiver sont Sidérés.
- 45 Les personnages découvrent un drapeau géant, qui couvre des centaines de milliers de kilomètres carrés. A bonne distance, on peut lire "BANG" dessus. C'est la preuve que la Terre a été jadis visitée par les Réalisateurs Inconnus.
- 46 Les personnages basculent dans un univers alternatif où tout est inversé.
- 51 Les personnages dérapent et se retrouvent dans le générique d'un space opera à grand spectacle (s'ils sont dans un vaisseau spatial, il est temporairement HS. S'ils sont sur une planète, ils se retrouvent Sidérés et enfouis sous un amas de lettres gigantesques).
- 52 Les PJ rencontrent un routard galactique qui est porteur d'une terrible maladie spatiale (la Cerveille et les compétences qui en dépendent sont réduites à 1 aussi longtemps que cela vous amuse).
- 53 La Grande Ourse émerge de son hibernation et fait des grimaces aux personnages avant de se rendormir.
- 54 Les écailles du Scorpion se détachent. Les personnages reçoivent des météores. (Comme d'habitude, 1d de dommages pour ceux qui manquent leur Esquive.)
- 55 L'attraction solaire augmente soudain. Les personnages sont aspirés, se posent sur le soleil et se brûlent les pieds (1d de dommages, et ils rebondissent vers le ciel comme des fusées).
- 56 Une distorsion trans-dimensionnelle expédie les personnages sur Mars, qui s'avère grouiller de Martiens verts. Les personnages ont intérêt à s'en sortir vite, et à avoir d'excellentes compétences en Baratin.
- 61 Les personnages se retrouvent sur une planète habitée par d'adorables petites créatures. Elles sont couvertes de piquants et ont tendance à taper sur les nerfs des gens. Bien entendu, leur seule raison d'être est de se faire aimer et serrer très, très fort.
- 62 L'univers accélère, les personnages commencent à vieillir rapidement.
- 63 Les personnages se posent sur Vénus. Comme de juste, ils y tombent amoureux (de la première chose qu'ils voient, qu'elle soit vivante ou non).
- 64 Les personnages sont soudain frappés par la signification cosmique du Grand Tout. Et Du Reste. Si un personnage rate son jet de Cerveille, il se transforme en gourou psalmodiant jusqu'à ce que le Réalisateur ne puisse plus le supporter.
- 65 Un nuage de poussière magnétique apparaît autour des PJ. La visibilité tombe à zéro, leur vaisseau devient incontrôlable... et les personnages sont dotés d'une charge électrostatique. En clair, ils sont aimantés – cela dure aussi longtemps que cela vous fait rire.
- 66 Un déséquilibre cosmique fait sortir les planètes de leurs orbites. Elles se percutent et rebondissent comme des boules de billard, s'engouffrent dans des trous noirs et émergent dans un univers alternatif à une vitesse supérieure à celle de la lumière. Après quoi, elles foncent jusqu'au Bord de l'Univers en une seconde, retournent dans notre propre continuum en un éclair et reprennent leurs anciennes position. La partie continue.

Le Grand Final apocalyptique

Si vous voulez finir une aventure sur une conclusion percutante, laissez à chaque joueur une chance d'accomplir un dernier gag. Si cela vous semble générer une fin valable, c'est parfait ! Sinon, faites un jet de Dizaines-et-Unités et consultez la table suivante.



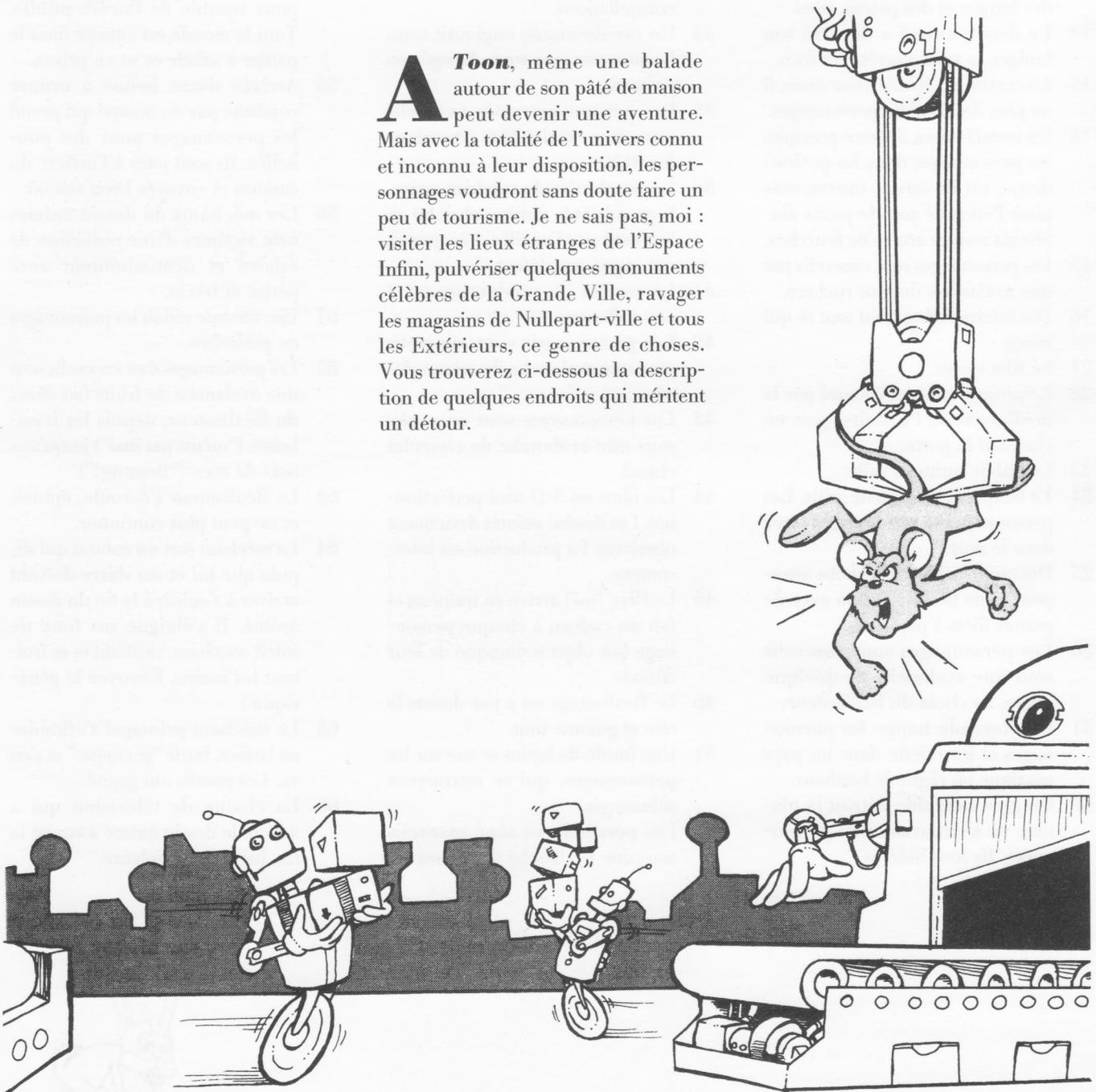
- | | | |
|--|--|---|
| <p>11 Une pluie de pétards tombés du ciel fait tout sauter. Les personnages flottent dans les nuages, avec des harpes et des petites ailes.</p> <p>12 Le dessin animé a dépassé son budget, le studio arrête les frais.</p> <p>13 Le crayon du Réalisateur casse, il ne plus dessiner les personnages.</p> <p>14 Un tremblement de terre précipite les personnages dans les profondeurs, où ils seront tourmentés pour l'éternité par de petits diabolins rouges armés de fourches.</p> <p>15 Les personnages sont ensevelis par une avalanche de gros rochers.</p> <p>16 Des éclairs carbonisent tout ce qui bouge.</p> <p>21 Le film casse.</p> <p>22 Le projectionniste, écœuré par la médiocrité de l'histoire, part en claquant la porte.</p> <p>23 Le public quitte la salle.</p> <p>24 La lampe du projecteur grille. Les personnages se retrouvent à errer dans le noir.</p> <p>25 Des types en blouse blanche attrapent toute la distribution avec de grands filets à papillons.</p> <p>26 Les personnages sont ensevelis sous une avalanche de quelque chose, au choix du Réalisateur.</p> <p>31 Une tornade happe les personnages et les rejette dans un pays magique où règne le bonheur.</p> <p>32 Un gros astéroïde détruit la planète où se trouvaient les personnages. Ils sont Sidérés.</p> | <p>33 Un volcan entre en éruption sous les personnages. Ils sont projetés dans le ciel et deviennent des constellations.</p> <p>34 Un raz-de-marée engloutit tout, les personnages sont changés en poissons.</p> <p>35 Les personnages sont ensevelis sous une avalanche de crème fouettée.</p> <p>36 La grand-mère du méchant arrive, le gronde et le ramène chez lui en le tirant par l'oreille. Les gentils ont gagné par défaut.</p> <p>41 Le société de production est à court d'encre.</p> <p>42 Les personnages sont ensevelis sous une avalanche de crème glacée.</p> <p>43 Les personnages sont ensevelis sous une avalanche de chocolat chaud.</p> <p>44 Les films en 3-D sont perfectionnés. Les dessins animés deviennent obsolètes. La production est interrompue.</p> <p>45 Le Père Noël arrive en traîneau et fait un cadeau à chaque personnage (un objet toonesque de leur choix).</p> <p>46 Le Réalisateur en a par-dessus la tête et gomme tout.</p> <p>51 Une horde de lapins se rue sur les personnages, qui se retrouvent submergés.</p> <p>52 Les personnages sont ensevelis sous une avalanche de cerises.</p> | <p>53 C'était un rêve ! Les personnages se réveillent.</p> <p>54 La police arrête tout le monde pour trouble de l'ordre public. Tout le monde est entassé dans le panier à salade et va en prison.</p> <p>55 Arrivée d'une benne à ordures conduite par un myope qui prend les personnages pour des poubelles. Ils sont jetés à l'arrière du camion et envoyés Dieu sait où.</p> <p>56 Les méchants du dessin animés sont victimes d'une réduction de salaire et démissionnent avec pertes et fracas.</p> <p>61 Une tornade réduit les personnages en poussière.</p> <p>62 Les personnages sont ensevelis sous une avalanche de fruits (au choix du Réalisateur, depuis les framboises ("même pas mal") jusqu'aux noix de coco ("Bonng!").</p> <p>63 Le Réalisateur s'écroule, épuisé, et ne peut plus continuer.</p> <p>64 Le méchant sort un contrat qui stipule que lui et ses sbires doivent arriver à s'enfuir à la fin du dessin animé. Il s'éloigne sur fond de soleil couchant, ricanant et se frottant les mains. Envoyez le générique !</p> <p>65 Le méchant principal s'effondre en larmes, hurle "je craque" et s'en va. Les gentils ont gagné.</p> <p>66 La chaîne de télévision qui a acheté le dessin animé a coupé la fin, jugée trop violente.</p> |
|--|--|---|



Chapitre 9

Où aller ?

A *Toon*, même une balade autour de son pâté de maison peut devenir une aventure. Mais avec la totalité de l'univers connu et inconnu à leur disposition, les personnages voudront sans doute faire un peu de tourisme. Je ne sais pas, moi : visiter les lieux étranges de l'Espace Infini, pulvériser quelques monuments célèbres de la Grande Ville, ravager les magasins de Nullepart-ville et tous les Extérieurs, ce genre de choses. Vous trouverez ci-dessous la description de quelques endroits qui méritent un détour.



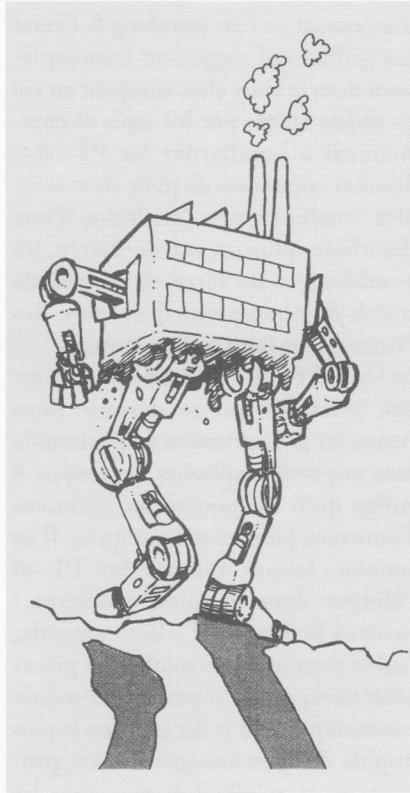
L'usine robot

Bienvenue dans l'usine automatisée de l'avenir, qui s'installe aujourd'hui à la limite de la Grande Ville ! Grâce à cette merveilleuse invention, la fabrication d'objets entre dans une nouvelle ère de démesure mécanisée. Laissez les personnages se perdre dans cet énorme bâtiment de béton dépourvu de signes distinctifs (ils peuvent jouer des employés, des superviseurs, ou tout simplement d'innocents livreurs). Une fois qu'ils sont à l'intérieur, l'enfer se déchaîne et les PJ commencent à s'amuser (s'ils parviennent à ne pas être mis K.O. toutes les trente secondes, évidemment).

La porte de l'usine est une immense surface d'acier, avec un bouton rouge sur l'un des bords. Lorsqu'on appuie sur le bouton, une voix jaillit d'un haut-parleur dissimulé. Elle demande le code d'identification du personnage. A vous de voir si c'est un obstacle sérieux ou si n'importe quel baratin suffit à la tromper. Une fois que les PJ l'ont dupée/satisfaite/découpée au chalumeau, elle glisse dans le plafond, comme un bête store vénitien.

Derrière la porte se trouve une immense chaîne de montage. La pièce est pleine de machines gigantesques, couvertes de manettes, de leviers, de boutons, de voyants, de cadrans et de tableaux de commande. Des tapis roulants les relient. Ils zigzaguent dans toute la salle. On peut voir un peu partout des piles de caisses, de tonneaux et de boîtes de toutes les tailles et de toutes les formes. Des ouvriers-robots montés sur une seule roue foncent dans tous les sens, chargés d'outils divers (chalumeaux, marteaux-piqueurs, pistolets à huile, clés à molettes... ce que vous voulez, de toute façon, tout ce bazar fait un dé de dommages).

Les tapis roulants transportent des gadgets d'une machine à l'autre à une vitesse incroyable. Les personnages qui tombent ou qui sont poussés sur un tapis ont droit à un jet d'Esquiver avant d'être happés par une machine. Si quelqu'un rate son jet d'Esquiver, il se retrouve dans la machine (que Dieu le protège !). Les engrenages grincent, la machine tremble, fume et vibre, des sirènes retentissent, un panneau "REFUSÉ" s'allume sur un des côtés



de l'appareil... Un orifice s'ouvre sur l'une de ses faces et le personnage sort par là, proprement emballé dans un paquet-cadeau... ou coupé en lamelles... ou roulé comme un vieux tapis... ou réduit en pièces détachées soigneuse-

La rue déserte incroyablement animée

Voici un truc qui peut être utilisé pour rendre fou vos joueurs, qu'ils soient dans un passage très fréquenté de l'usine ou dans une avenue de la Grande Ville. La rue est déserte. Pas une voiture (ou un robot) en vue. Mais vous savez que dès que les PJ vont essayer de traverser, des centaines de voitures filant à toute vitesse vont faire leur apparition. Le personnage zigzague désespérément pour éviter les autos... et à l'instant où il renonce et regagne le trottoir, la rue est de nouveau complètement déserte.

Techniquement parlant, le Réalisateur doit décider combien de voies comporte la rue. Une rue ordinaire est à deux voies. Une grande artère peut en avoir six ou huit. Un personnage qui tente de traverser la rue doit faire un jet d'Esquiver pour chaque voie franchie. Un jet manqué signifie que le personnage se fait écraser et prend un dé de dommages. Si le personnage arrive à réussir un jet d'Esquiver pour chaque voie, il arrive de l'autre côté sans trop de bobos. S'il craque à mi-chemin, il peut revenir à l'abri sans avoir besoin de faire de nouveaux jets. Mais il lui reste encore à traverser la rue...

Toutes ces jets d'Esquiver comptent pour une seule action.

ment étiquetées, avec la notice en anglais, japonais, serbo-croate et esquimau en prime (Il va falloir le remonter. Jets de Lire, quelqu'un ?). A vous de décider de ce qui lui arrive. Techniquement parlant, il n'a subi qu'un dé de dommages.

Si les personnages ne s'empressent pas de se pousser les uns les autres sur les tapis roulants, aidez-les un peu. D'énormes griffes métalliques pendent du plafond. Elles se déplacent sur des rails. Ces mains robot sont censées déplacer les caisses. Mais, bien entendu, elles ne demandent pas mieux que d'attraper un PJ à la place, soi-disant "par erreur". Une griffe qui empoigne un personnage commence un combat (comp. Combat 10). Les personnages qui manquent leurs jets de Combat et d'Esquive sont pris. Chaque griffe a 6 points de vie et ne revient pas si on la met K.O.

Parmi les caisses et les boîtes se trouvent plusieurs gros bidons marqués "PRÉCIEUX. NE PAS CASSER !" Ils sont incroyablement fragiles, et contiennent des milliers et des milliers de balles rebondissantes. Lorsqu'elles auront été libérées, tout le monde (personnages et robots) devra faire un jet de Zip pour ne pas se casser la figure.

Vos joueurs voudront sans doute faire quelque chose à tous ces robots qui courent dans tous les sens. Bonne chance. Ils sont très occupés, pas très malins et pensent que les personnages sont des pièces d'équipement à mettre sur les tapis roulants. Ils ont 6 à toutes leurs caractéristiques (sauf 1 pour la Cerveille). Toutes leurs compétences sont au niveau 9 (sauf celles qui dépendent de la Cerveille, qui sont à 1). Ils ne parlent ni ne Baratinent, mais communiquent entre eux par "bips" aux inflexions variées, et en faisant clignoter leurs nez selon des codes précis. (A vous de décider si les PJ arriveront à comprendre ce qu'ils se racontent).

Et que fabrique cette usine ? Des trucbidulechoses, ou des chosemachinchouettes, peu importe. Ce que vous



voulez. Vous avez besoin d'un tank robot ? C'est une usine de tanks. Il vous faut un camion plein d'extincteurs ? Il est là. Canots gonflables (et autres objets gonflables, si vous voulez), rouleaux compresseurs, gratte-dos électriques, dentifrice, paniers, pianos, lanceurs de tarte à la crème... l'esprit recule, pris de vertige devant l'étendue des possibilités qui s'offrent à vous. Si c'est idiot, c'est ici.

Et comment casser tout ça ? (c'est une question importante dans toutes les aventures de **Toon**.) Eh bien, l'usine robot est vulnérable à l'eau et à tous les liquides, qui court-circuitent tous les robots et toutes les machines dans une réaction en chaîne spectaculaire. Les explosifs, les ondes électromagnétiques et les radiations feront le même genre de gâchis - bombes atomiques, radars... Baratiner un pauvre robot peut causer une confusion qui s'étendra par radio à tous ses petits camarades. Il est très facile de mettre du sable dans les rouages, au propre ou au figuré. Et après, il n'y a plus qu'à s'asseoir et à contempler le gâchis.

Vos joueurs comprendront instantanément que les choses commencent à se gâter lorsque des jets de vapeur jailliront de toutes les machines, que les robots commenceront à danser une sorte de rock acrobatique, que le sol et les murs se mettront à trembler et que des caisses et des barriques se détacheront et commenceront à rouler à travers toute la pièce, poursuivant les PJ avec la malignité propre à ce genre d'objets. Les tapis roulants lancent leur

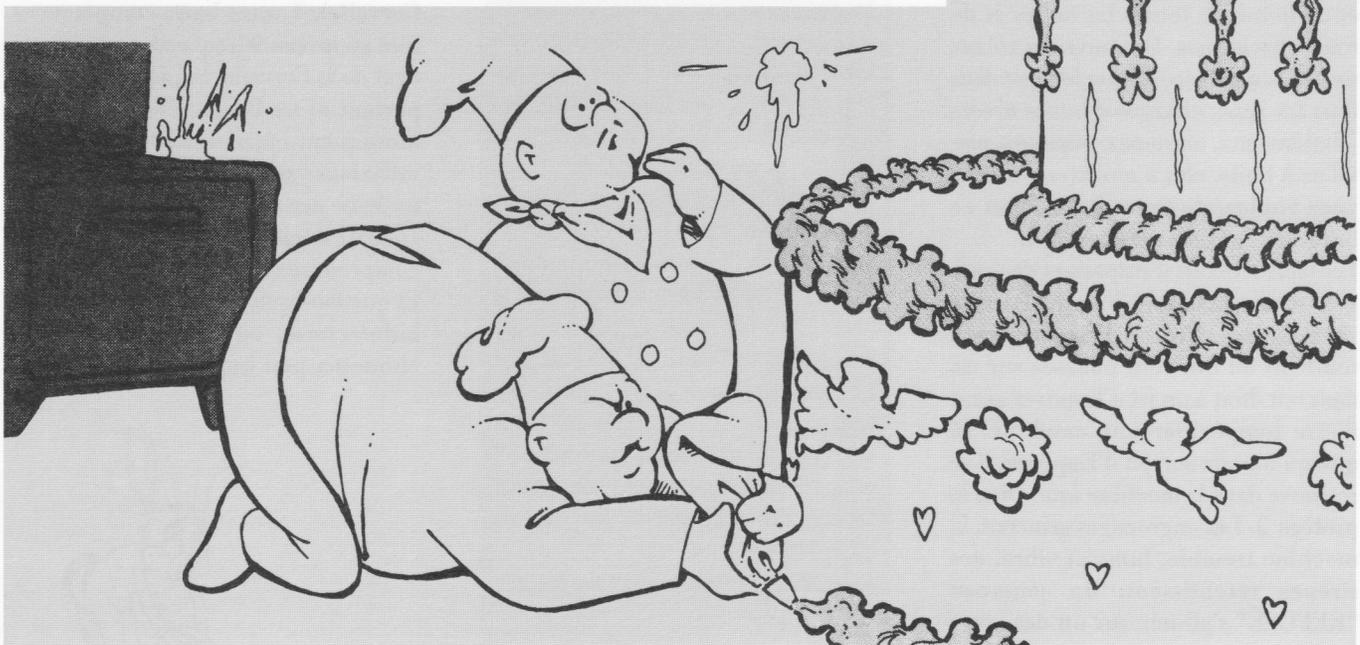
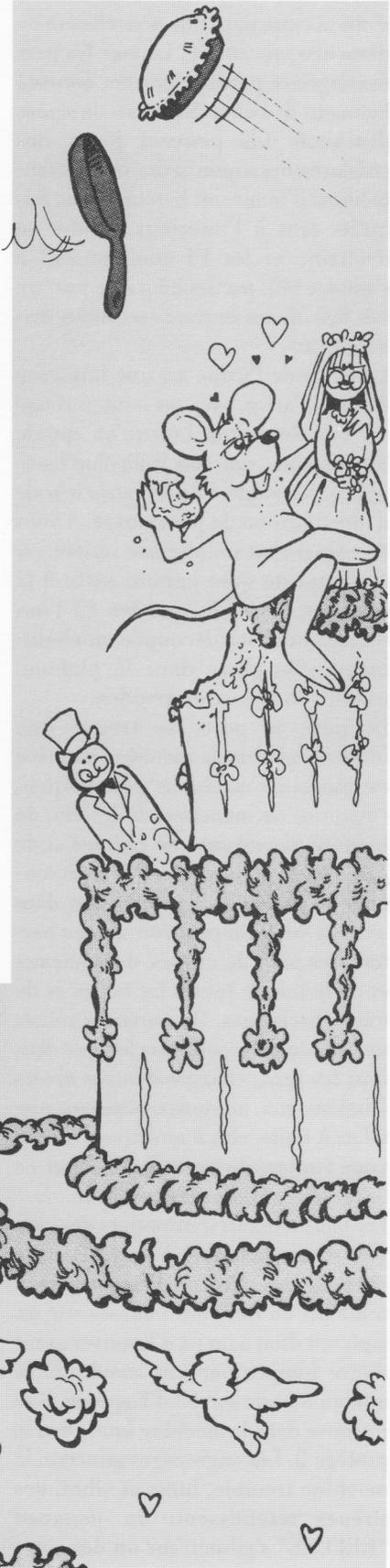
chargement en l'air (*sproing !*). Quant aux griffes, qui s'agitaient frénétiquement dans le vide, elles attrapent au vol les objets lancés par les tapis et commencent à bombarder les PJ avec. Résultat : une sorte de pluie de météorites, combinée avec l'explosion d'une chaudière, plus un raz-de-marée, un tremblement de terre et un soir de match de championnat au parc des Princes pour faire bonne mesure.

Le Grand Final le plus évident pour une aventure qui se déroule dans l'usine est la destruction de l'ensemble dans une seule explosion titanesque. A moins qu'il ne pousse au bâtiment d'énormes jambes mécaniques. Il se penche, faisant tomber les PJ, et s'éloigne dans le soleil couchant - envoyez le mot "FIN". Bien entendu, l'usine peut toujours tomber en pièces détachées, ou se réparer elle-même automatiquement et décider que le plus stupide des personnages est son propriétaire et qu'elle doit, avec tous les robots, obéir à ses ordres (cela peut donner un final intéressant).

La boulangerie

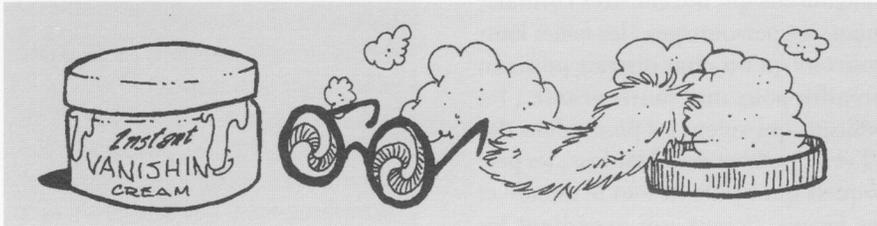
Toutes ces tartes à la crème doivent bien venir de quelque part ! Remontons donc à la source de toutes les batailles de tartes jamais livrées, et visitons la boulangerie de Nullepart-ville. C'est une petite boutique brillamment éclairée, avec plusieurs vitrines à travers lesquelles on aperçoit les présentoirs et la caisse.

A l'étalage, on peut contempler des dizaines et des dizaines de tartelettes, gâteaux, éclairs, religieuses, meringues, croissants... toutes les pâtisseries et toutes les douceurs imaginables. Derrière le comptoir, il y a des couteaux, des pinces,



des fourchettes et des pelles à tarte. Et derrière le comptoir se trouvent de grandes armoires vitrées qui semblent en permanence déborder de... (devinez!) de tartes en tous genres. Aux pommes, aux cerises, à la banane, au chocolat, aux concombres, aux framboises, au café, aux raisins, à la noix de coco, aux groseilles, aux myrtilles, aux... excusez-moi, j'ai un peu mal au cœur. Vous finirez la liste vous-même.

Une porte battante derrière le comptoir mène à la cuisine. Il y a là des fours (ouch !), des réfrigérateurs (brrr !), de vastes barriques de cerises, de noix, de crème fouettée, et des pots et des moules pour toutes sortes d'usage. Il y a aussi de grandes plaques sur les étagères, qui portent toutes sortes de merveilles en instance de cuisson.



Manger des pâtisseries pas encore cuites est une mauvaise idée. La levure fait gonfler l'imprudent. Dorénavant, il peut être lancé comme un ballon. Et s'il en mange trop, il s'envole et reste collé au plafond. Quelle quantité représente "trop" ? Oh, ben... au Réalisateur de décider, avec son impartialité habituelle. Et pour redescendre ? Comme nous le disions plus haut, il y a plein de fourchettes dans la boulangerie. Une piqûre bien placée suffira (BANG ! - le personnage explose et retombe sur le sol comme le ballon crevé qu'il est).

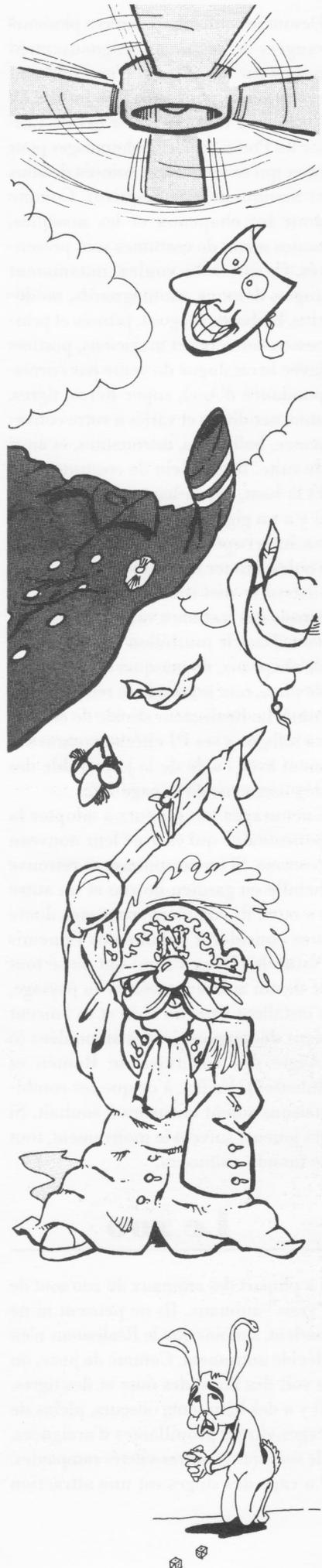
Les boulangeries sont, traditionnellement, le repaire des boulangers. En règle générale, ce sont des *prima donna* dotées d'un caractère exécrationnel, qui ne supportent pas de voir des gens manger les chefs-d'œuvre sur lesquels ils ont tant trimé. Les autres PNJ qu'il est possible de rencontrer dans une boulangerie sont le gros mitron qui dévore à peu près la moitié de la production de la boutique à lui tout seul (il ressemble presque à un ballon, lui aussi. Il s'en faudrait d'un rien...) et la caissière, qui est toujours un Ennemi Naturel du personnage le plus agressif. Le personnage poursuit la caissière (ou le contraire), le conflit se déplace vers la cuisine, et les tartes commencent à voler bas. Banzai !

Le magasin de costumes

Vous n'avez pas votre Sac à Malices sur vous ? Ni de Changement à Vue en perspective ? Vous avez besoin de faire un saut au magasin de costumes de la Grande Ville. Cette merveilleuse petite boutique, innocemment placée dans un quartier reculé, au fond d'une petite rue, ne paye pas de mine. De l'extérieur, on ne voit qu'une porte vitrée et une petite vitrine où est peint le mot COSTUMES. En se collant à la vitre, on aperçoit un mannequin habillé en chef indien (complet, avec la coiffure de plumes), un autre costumé en infirmière, et un costume de cheval de cirque rose à pois verts bourré de copeaux de polystyrène.

Dans la boutique se trouve un long comptoir vitré, qui expose des dizaines de cravates, d'écharpes et d'objets moins classiques : dents de vampire, faux nez, lunettes à rayons X... Un autre comptoir présente du maquillage : poudre de riz, poudre de pizza (qui fait ressembler à une pizza, absolument), crème pour le visage, crème à disparaître, et des tas d'autres poudres en tous genres, prêtes à soulever d'impénétrables nuages dès que quelqu'un aura cassé le comptoir.

(Dans le nuage, les personnages se rentrent dedans, marchent sur des choses, s'emmêlent dans des costumes et finissent par se retrouver déguisés sans s'en être rendus compte. L'air reste plein de poudre tant que cela vous amuse. Lorsque le calme revient, tous ceux qui étaient à l'intérieur du nuage se retrouvent couverts de poudre blanche. Ils risquent d'être pris pour des fantômes.) Derrière le comptoir, il y a une étagère pleine de chapeaux et de masques en caoutchouc. Hauts de forme, couronnes royales, coiffure de chef indien, turbans, casques, képi de général, masque de soudeur... tête de gorille, de poulet, d'alligator, d'extra-terrestre, d'ours en peluche... tout ce que vous pouvez imaginer s'y trouve.



Devant le comptoir s'étendent plusieurs rangées de costumes, soigneusement rangés sur des cintres. L'ensemble est assez dense pour que l'on puisse s'y Cacher ou tout renverser (jet de Caser les Portes, un dé de dommages pour ceux qui se retrouvent coincés dessous et manquent leur Esquive). Comme pour les chapeaux et les masques, toutes sortes de costumes sont présentés. Ce que vous voulez, notamment anges, démons, montagnards, médecins, barbares, dragons, princes et princesses, sorcières et magiciens, postiers (avec le catalogue de vente par correspondance d'Ace), super-héros, tigres, animaux divers et variés à votre convenance, ballerines, astronautes, et ainsi de suite. Bref : plein de costumes.

Et là-haut, tout là-haut près du plafond, il y a un gigantesque ventilateur, avec un interrupteur défectueux. Si vous voulez animer un peu la scène, le ventilateur se met soudain en marche en envoi des costumes voler dans tous les sens. Dans le tourbillon de vêtements, de chapeaux, de masques et de poudre de pizza, tout le monde se retrouve costumé. Le Réalisateur décide de ce qu'il va infliger à ses PJ chéris, éventuellement avec l'aide de la jolie Table des déguisements de la page 202.

Encouragez vos joueurs à adopter la personnalité qui va avec leur nouveau costume. Si un personnage se retrouve habillé en gardien de zoo et un autre en ours, ils commenceront sans doute à se considérer comme des Ennemis Naturels. Deux PJ qui ont passé tout le dessin animé à saccager le paysage, s'installent dans un coin et se lancent dans de longues tirades ampoulées (ô magie des costumes de Roméo et Juliette !). Veillez à ce que les combinaisons soient absurdes à souhait. Si les joueurs suivent le mouvement, tout le monde s'amusera.

Le zoo

La plupart des animaux du zoo sont de "vrais" animaux. Ils ne pensent ni ne parlent, à moins que le Réalisateur n'en décide autrement. Comme de juste, on y voit des lions, des ours et des tigres. Il y a des bâtiments obscurs, pleins de cages vitrées grouillantes d'araignées, de serpents et autres saletés rampantes. La cage des singes est une attraction

populaire, avec des chimpanzés et des gibbons qui se balancent allègrement de trapèze en trapèze et des gorilles et des orangs-outangs qui restent près des barreaux, plongés dans une apathie factice - c'est pour mieux t'attraper, mon enfant !

Les zoos possèdent normalement des buvettes, des grands bassins pour les phoques et les morses, un Zoo pour Enfants, avec une basse-cour et autres animaux de la ferme, plus des bâtiments indépendants pour les oiseaux, les reptiles, les insectes et les poissons.

Parmi les animaux utiles pour un cartoon, notons les petits pingouins, si mignons (et si fermement décidé à retourner au Pôle sud) ; les otaries et leur passion du jonglage (avec les PJ dans le rôle des balles, si possible) ; les kangourous qui boxent -très cordialement- les personnages ; les bébés kangourous qu'un chat distrait pourrait prendre pour une souris géante ; les pélicans qui volent les possessions des PJ et les cachent dans leur bec ; les perroquets qui insultent tout le monde et les bisons vicieux qui expédient les importuns hors de leur enclos à coups de cornes (d'habitude, dans ce cas-là, l'intrus fait un long vol plané pour atterrir dans la cage des lions).

D'autres animaux sont parfaits si vous voulez un bon fou-rire : les autruches qui se cachent la tête dans le sable (et donc, deviennent invisibles) quand quelque chose les effraie et les paresseux qui mettent tout le cartoon à accomplir une seule action (un bon gag récurrent), par exemple. Et n'oublions pas les éléphants pour ces occasions exceptionnelles où vous avez besoin d'une bonne, grosse, et belle catastrophe ! Rappelez-vous que tous les éléphants de dessin animé ont une peur mortelle des souris. Si par hasard ils aperçoivent l'ombre du commencement du bout de la moustache d'un rongeur, ils se jettent dans les bras du personnage le plus proche.

Les "méchants" traditionnels d'une aventure au zoo sont les serpents, qui ont automatiquement le délire Hypnose à 8 et des compétences de Baratin indécentement élevées ; les hyènes, qui rient comme des folles lorsqu'un personnage se couvre de ridicule ; et le terrible tigre de Sibérie, qui n'est absolument pas en voie de disparition dans les dessins animés (pour l'excel-

Les chats noirs

Les chats noirs peuvent apparaître n'importe où, mais il sont particulièrement à leur place dans une aventure animalière, qu'elle se déroule au zoo ou dans une ferme. Bien entendu, le zoo pourrait posséder quelques *gros* chats noirs !

Les chats noirs portent la poisse. Croiser leur chemin porte malheur. Soyez gentils avec eux, ou ils feront exprès de passer sans arrêt devant vous... et il vous arrivera des choses terribles.

Les chats noirs ont un Muscle (et les compétences associées) de 1, une Zip (et les compétences associées) de 7, ni Cerveille ni Pêche, et 6 points de vie. Lorsqu'ils n'ont plus de points de vie, ils ne sont pas mis K.O. Ils perdent simplement une de leurs neuf vies. Ils reviennent pour leur vie suivante, avec la totalité de leurs points de vie. Et quand ils sont morts trois fois, ils disparaissent de l'aventure.

Les Croyances & Objectifs des chats noirs sont

- 1) d'être gratouillés et caressés, et
- 2) de croiser impitoyablement le chemin de ceux qui ne les caressent ni ne les gratouillent.

Un chat noir peut croiser le chemin d'un personnage si le Réalisateur le désire. Vous pouvez Esquiver pour changer de trottoir ou éviter le chat. Cela ne compte pas comme une action. Si vous réussissez le jet, il ne vous arrive rien. Mais si vous le ratez, les ennuis commencent.



Vous aurez la Poisse jusqu'à votre prochain K.O. (qui ne tardera sans doute pas beaucoup). C'est le contraire du délire de Veine du tonnerre. Le Réalisateur traite tout ceux qui vous entourent comme ayant une Veine incroyable qui marche automatiquement. Tout ce que vous tentez se retourne contre vous. Vos possessions s'avèrent être la pire des camelotes. Et de temps en temps, voire un peu plus souvent, le Réalisateur fait un jet sur la Table des Choses qui Tombent du Ciel (page 109) pour voir ce que vous allez recevoir sur la tête (vous avez quand même le droit d'Esquiver).

Les chats noirs peuvent aussi retirer la malchance. Si vous pouvez retrouver celui qui vous a maudit, vous pouvez essayer de faire ami-ami, de lui faire un gros câlin, ou tenter n'importe quel stratagème biscornu pour s'assurer son affection. Mais ce doit obligatoirement être le même chat noir !

Les chats noirs ne portent la poisse que quant ils sont noirs. Vous pouvez les neutraliser en les plongeant dans la peinture mauve, en les rasant, en leur faisant peur (une peur bleue, obligatoirement)... bref, en leur faisant subir quelque chose qui les fera changer de couleur. Le seul petit défaut de la méthode et qu'à sa vie suivante, le chat sera de nouveau noir, et qu'il vous en voudra beaucoup...

lente raison que ses Croyances & Objectifs sont de manger tout ce qui bouge, et qu'il a les moyens de sa politique). Quant aux aventures typiques, il y a la recherche d'un objet de valeur perdu au cours d'une précédente visite ; l'évasion (ou la récupération) d'un animal précieux qui plonge les personnages dans toutes sortes de complications et, bien entendu, l'accumulation de bêtises qui entraîne l'évasion de *tous* les animaux. Les PJ peuvent être des gardiens, des visiteurs, des responsables de la sécurité ou -pensez-y- des attractions, enfermées avec les autres animaux.

Les spectateurs peuvent également poser des problèmes : fonctionnaires municipaux pompeux qui viennent faire un discours pour l'inauguration d'une nouvelle attraction ; horribles garnements qui viennent lancer des bouteilles, tirer la langue aux animaux et ouvrir les cages ; petites vieilles dames armées de parasols, qui les utilisent fréquemment pour taper sur les garnements ; criminels qui veulent voler les animaux pour leurs plumes ou leurs fourrures et zoologues amateurs qui sont soit terriblement effrayés par les animaux, soit totalement ignorants du danger. Vous pouvez lancer ces gens dans n'importe quelle situation et être tout à fait certain qu'il va se passer des choses intéressantes.

Dans la plupart des dessins animés, un canard en visite ne considérera pas un "vrai" canard enfermé au zoo comme un parent. Un joueur qui se trouve animer un lion n'a pas à se sentir concerné par la vue d'un "vrai" lion en cage. Ceci dit, nous sommes dans **Toon**. Et si les joueurs ont envie d'une aventure du style "sauvons nos cousins", allez-y ! Mais souvenez-vous : dans un zoo, le Grand Final évident voit le gardien du zoo, ou les personnages, ou les deux, finir derrière les barreaux avec des visiteurs qui lui lancent des cacahuètes.

La quincaillerie

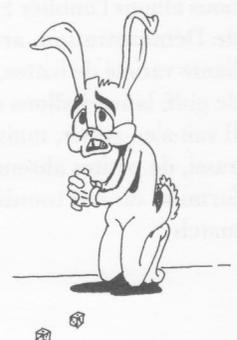
C'est là que vous procurerez des détonateurs, de la dynamite, des marteaux, des foreuses, des barres de fer, des réverbères, des baguettes de sourcier, des maillets géants, des ampoules, des lance-flammes, des pièges à souris, des pièges à ours, des pièges à ce que vous voulez, y compris le très populaire

Piège à Tigres de Birmanie (peu importe ce qui tombe dedans. Quand vous regardez à l'intérieur, vous avez... devinez ? Un tigre !)

La quincaillerie est un grand entrepôt prospère, qui se trouve dans la rue principale de Nullepart-ville. Derrière le comptoir s'étendent de grandes dépendances pleines de marchandises. L'un d'elles est pleine d'outils : tenailles, scies, scies à bois, scies à métaux, lames, cuves de fonderie, derricks, rampe de lancement de cuirassés, et ainsi de suite.

L'autre contient d'innombrables pots de peinture. De toutes les couleurs. De tous les formats. A pois, rayée, invisible, écossaise... toutes les nuances sont disponibles. Il y a aussi des pinceaux, des brosses, des rouleaux, de la térébenthine (dans des bouteilles sans étiquettes, qui ressemblent de façon frappante à des bouteilles de soda) et du matériel de nettoyage comme du white spirit (qui, si le Réalisateur le désire, peut fonctionner comme une Gomme).

Contre le mur sont alignés d'énormes tonneaux pleins de clous, d'écrous, de boulons, de vis et chevilles. Cent soixante quinze mille punaises sont entassées dans des boîtes ouvertes et fragiles, faciles à casser ou à renverser. Près de la porte, à côté des pièges, il y a une grande exposition de robots à vendre (avec une abondante garniture de panneaux : "Nouveaux !" "Ils font la vaisselle et sortent le chien ! Ils font le ménage et visitent la belle-famille à votre place ! ROBOTS !". En dessous, en Petits Caractères, on peut lire, si l'on est très très attentif : "Avertissement. Ces modèles n'ont pas été totalement testés. Certains comportements imprévisibles peuvent découler d'une utilisation en conditions normales. Surtout, ne les maltraitez pas". Les "comportements imprévisibles" ne sont pas précisés. Ami Réalisateur, à vous de jouer ! Et quels sortes de robots, au fait ? Comme d'habitude : ce que vous voulez. Robots nettoyeurs armés de plumeaux et d'aspirateurs. Robots domestiques habillés en maître d'hôtel, avec théière et distributeur de tasses intégrés ("Bzzt-puis-je-prendre-votre-manteau-monsieur-bzzt"). Robots pompiers avec des lances à incendie dans le torse et des détecteurs de chaleur ultra-sensibles (en clair, un personnage qui





La maison hantée

aurait l'imprudence de faire remarquer "j'ai chaud", ou même simplement "vous commencez à m'échauffer les oreilles" gagne une bonne douche et se retrouve Sidéré).

Comme la plupart des magasins de Nullepart-ville, la quincaillerie ne connaît pas le sens des mots "contrôle de qualité". Les marchandises que l'on y trouve sont défectueuses cinquante pour cent du temps. Les personnages doivent faire un jet de Détecter Came-lote pour s'en apercevoir.

La boutique est parfois vide (déposez l'argent sur le comptoir et partez). A d'autres moments, il y a un employé, ou même un autre client. Le Réalisateur peut utiliser l'un des Acteurs du chapitre suivant. Eddy le Dur, Grand-Maman et le Professeur sont à leur place ici (Grand-maman ne laissera *certainement pas* un jeune blouson noir lui prendre sa place dans la queue !). Bien entendu, la quincaillerie fait aussi commerce d'articles de sports. On y trouve des battes de base-ball, des filets de tennis, des javelots, des piscines en pilule (ajoutez-y une seule goutte, et vous avez assez d'eau chlorée pour remplir une piscine), des frondes, douze douzaines de boules de bowling, des bicyclettes, des monocycles (jet de Chevaucher pour rester dessus) et -dire que nous allons l'oublier !- l'Athlète-Robot de Démonstration, armé d'une terrifiante variété de battes, raquettes, clubs de golf, lance-ballons et ainsi de suite. Il sait s'en servir, mais il a parfois, lui aussi, de petites absences qui le transforment en fou toonicide. Jeu, set et match !

Lorsqu'un vent glacé siffle dans les cimetières et que les loups-garous hurlent à la pleine lune, rien de tel qu'une bonne vieille maison hantée pour faire dresser les cheveux (plumes/écailles/rayez les mentions inutiles) sur la tête des personnages.

Cet endroit hieux, immense, délabré, obscur, humide et sinistre se dresse dans les faubourgs de Nullepart ou de la Grande Ville. La propriété est entourée par une haute grille de fer, hérissée de pointes. La porte pend par une charnière. Le vent la fait grincer étrangement.

Vos personnages peuvent être des livreurs qui apportent un vase incroyablement fragile à la mauvaise adresse. Il peut s'agir de femmes de ménage (ou d'hommes de ménage... ou de tortues ou de canards de ménage, etc.) qui ont reçu un appel téléphonique mystérieux pour un "gros boulot de nettoyage".

A moins qu'il ne se soient tout simplement perdus. Peu importe la façon dont vous les avez amenés. Les personnages se trouvent devant un manoir environné de brume, juste au moment où le soleil se couche.

Il y a un grand arbre difforme dans la cour. Les volets sont fermés, et cloués. La peinture s'écaille. Le vent siffle à travers les murs. A l'intérieur, les hiboux hululent et des chaînes cliquentent. Les PJ vont *adorer* cet endroit !

Au rez-de-chaussée, il y a une petite véranda, et plein de pièces : salle de séjour, salle à manger (manger qui ?), cuisine et réserve, bureau, escaliers qui montent et qui descendent à la cave... Le premier étage est plein de chambres. On y trouve aussi l'escalier du grenier. Voici les descriptions de ces différents endroits, et de ce qui peut s'y produire.

Véranda : Des escaliers grinçants donnent devant une énorme porte, avec un gros heurtoir en bronze. Celui-ci est en forme de tête de lion. Si quelqu'un essaye de s'en servir, il rugit d'un air menaçant (ce n'est *pas* un personnage, et il ne s'animerait pas). La porte peut être verrouillée ou s'ouvrir d'elle-même à l'approche des PJ.

Devant la porte, il y a un paillason marqué BIENVENUE. Comme vous vous en doutez, il dissimule une trappe qui s'ouvre quand quelqu'un tripote le heurtoir. Les imprudents atterrissent dans la cave. Ceci dit, même le plus débutant et le moins expérimenté des joueurs s'attend à ce genre de chose...

Grand hall : C'est *poussièreux*. Sur une petite table, les personnages trouveront une lampe et un petit mot "Contrôle anti-rongeurs effectué. 18 janvier 1874". Le papier a été grignoté, comme par des souris... La patère peut essayer d'attraper le chapeau d'un des personnages (ou sa tête, s'il n'a pas de chapeau. Ne vous laissez pas arrêter par ce genre de détails). La patère n'a ni caractéristiques ni compétences, à part Combat au niveau 6. Elle a aussi 4 points de vie. Le hall ouvre sur toutes les autres pièces de l'étage, et un escalier monte vers les profondeurs obscures de l'étage.

Salle de séjour : Une grande pièce au sol couvert de tapis. Les meubles sont dissimulés sous des housses poussiéreuses. Bien entendu, il y a des portraits accrochés aux murs. Et, bien entendu, leurs yeux suivent les mouvements des personnages. Dans un des grands fauteuils se trouve un squelette en smoking. A ses pieds, le squelette d'un chien. Ils ne reviendront pas à la vie (surpris, hein ?). Près du fauteuil, un gros piège à souris attend qu'un imprudent passe à proximité pour se déclencher (Gnap ! Un dé de dommage et Sidéré).

Il y a aussi une grande cheminée vide. A l'instant où quelqu'un la remarque, des flammes jaillissent du foyer. A côté

de la cheminée, se trouve un sac contenant des marshmallows et des bâtons pour les faire griller. Le premier imbécile qui mange la guimauve maudite va avoir des problèmes (les suivants aussi, d'ailleurs). Il devient invisible, se change en zombie bleu ciel pour trois actions... à moins que vous ne préférerez lui appliquer le résultat d'un jet de dé fait sur *n'importe quelle* table de ce livret.

La salle de séjour donne sur le hall et la salle à manger.

La salle à manger : Cette pièce contient une longue table et plusieurs dessertes élégantes remplies de porcelaines de chine. Renverser les dessertes est facile, et la porcelaine se brise avec un fracas tout à fait réjouissant. La table est couverte d'une nappe. Le couvert est mis pour douze personnes... mais tout cela disparaît sous la poussière et les toiles d'araignées.

Secret : si un personnage quitte cette pièce sinistre et poussiéreuse et revient par la suite, il la trouvera complètement changée. Tout est brillamment éclairé. Les assiettes sont pleines de nourriture. Les plats changent à chaque visite (et le dessert est, bien entendu, à base de marshmallows grillés). Si les personnages quittent la pièce après le dessert, la pièce sera de nouveau lugubre et crasseuse à leur visite suivante. Bien entendu, s'ils sortent et reviennent encore une fois, ils trouveront un nouveau repas. La nourriture est absolument normale, à moins que le Réalisateur n'en décide autrement.

La salle à manger donne sur la salle de séjour, le hall et la cuisine.

Cuisine : Éclairée par la lune qui filtre à travers une fenêtre brisée, cette pièce a un fourneau à bois, une glacière vide et une réserve. Cette dernière est pleine de boîtes vides. Un message est griffonné sur le mur du fond : "nous voulons à manger. Signé : les souris". Les visiteurs qui manqueraient un jet de Lire risquent de comprendre de travers. "Nous voulons vous manger. Signé : les souris", par exemple.

La cuisine ouvre sur le hall, la salle à manger et l'arrière-cour. La porte de la cave porte un grand X rouge. L'arrière-cour est vide... à part quelques tombes anonymes.

Cave : un escalier grinçant s'enfonce dans une cave poussiéreuse, humide et pleine de toiles d'araignées. Un jet de

Voir/Entendre/Sentir révèle une faible, mais étrangement *indicible*, odeur de fromage. Il fait noir. Une douzaine de souris attendent ici, en embuscade dans un gros tonneau de vin vide. Leurs petites têtes de rongeurs dépassent du tonneau, et elles sont prêtes à combattre. Elles ont 7 en Combat et 1 point de vie chacune.

Lorsque les personnages les attaquent, les souris se placent devant les divers objets que contient la cave. Un jet de Combat manqué par la souris ou par les personnages signifie que l'objet a été touché. Il y a une réserve de charbon (le charbon tombe et englutit le personnage), des canalisations d'eau, une pile de briques, etc. Les conséquences d'un coup manqué peuvent être aussi divertissantes ou aussi dramatiques que vous le désirez.

Laissez quelques souris s'échapper par des trous judicieusement rongés dans les murs. Elles harcèleront les personnages dans la suite de leurs explorations.

Escaliers vers le premier étage : Vous pouvez bien vous amuser avec ceux-là. Les marches peuvent disparaître pour laisser une surface plate (et les personnages se retrouvent en tas au rez-de-chaussée). Certaines marches sont peut-être piégées et précipitent les intrus à la cave ? Vous saisissez l'idée ? A l'étage se trouvent des chambres, un bureau et un escalier menant au grenier.

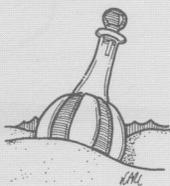
Chambres : Elles sont presque toutes identiques : des lits immenses, avec des baldaquins pourrissants. Il n'y a pas d'autres meubles à part deux chaises et une commode surmontée d'un grand miroir. Si vous le désirez, le miroir peut refléter ce qui désire : vieux documents et actualités périmées, émissions télé, scènes précédentes du cartoon, etc. Un jet de Baratin pourrait le convaincre de répondre aux questions, mais il est plutôt désagréable.

Toutes les commodes sont vides, à part des petits billets qui disent "Plus d'habits tant qu'on n'a pas à manger. Signé : les souris". Un jet de Lire manqué traduit cela par "Maintenant mes amis, nous allons vous manger. Signé : les souris".

C'est un bon moment pour qu'un des draps de lit se mette à bouger. C'est peut-être un fantôme ! Il n'y a que vous, ami Réalisateur, qui puissiez le dire. Si



Génies en bouteille



Dans une maison hantée (ou n'importe où ailleurs dans le monde des cartoons, en fait), soyez prudent lorsque vous manipulez un récipient. Il peut s'agir d'une vieille lampe à huile d'aspect oriental, aussi d'une bouteille de soda, d'une carafe de vin, d'un tube de dentifrice ou d'un de ces affreux récipients en plastique qui contiennent du shampoing anti-pelliculaire. Si le personnage la frotte, la prend, la laisse tomber ou, pire que tout, l'ouvre, un génie en sort.

Un génie est une créature magique piégée dans le récipient, qui accorde un vœu à celui qui l'en fait sortir. Il peut ressembler et s'exprimer comme n'importe quelle personnalité connue : un acteur, un politicien, un animateur télé... A moins que vous ne préfériez lui donner une personnalité originale. Le génie se matérialise dans un nuage de fumée et offre généreusement d'exaucer un vœu. Il a des caractéristiques, délires, compétences et points de vie. Tout cela est à un niveau aussi élevé que vous le désirez. Les personnages ne devraient pas pouvoir le mettre K.O. Une fois le vœu exaucé, il disparaît.

Le Réalisateur peut exaucer tous les vœux susceptibles de rendre la situation plus amusante, tant qu'ils ne court-circuitent pas le reste de son scénario. Mais souvenez-vous : les génies souvent entêtés, contrariaires et dotés d'une tendance à tout interpréter au pied de la lettre. "Vous m'avez dit que vous vouliez avoir de l'oseille à ne plus savoir quoi en faire ? De quoi vous plaignez vous ? J'ai collecté des centaines de milliers de pieds de cette saleté de plante pour vous !"

Une personne qui a libéré un génie peut le rappeler ("hé, génie !" sera parfait) et lui demander d'exaucer un autre vœu. Toutefois, les génies n'aiment pas ça. La première fois, passe encore ! Mais ils deviennent de plus en plus ronchons à chaque nouvel appel et, au pire moment possible, ils se rebellent. Le casse-pieds se retrouve changé en grenouille, en chauve-souris, en vache ou en Lulu la Limace Mutante.

Vous pouvez tenter de Baratinier un génie, ou concevoir une ruse géniale pour le ramener dans sa bouteille. Il y est piégé à nouveau. Il suffit de l'en faire sortir une nouvelle fois pour recommencer tout le cycle... à ceci près que le génie risque d'être très très mécontent. Les souhaits risquent d'avoir des conséquences imprévisibles et catastrophiques pour tout le monde !

les personnages s'attendent à un fantôme, le drap bouge parce qu'il y a une pyramide de souris haute de six mètres en dessous. Ces délicieuses petites créatures essayent d'effrayer à mort les personnages. Si les personnages se méfient déjà des souris, c'est peut-être un fantôme. A moins que ce ne soit le fantôme d'une souris, si vous vous sentez très en forme ?

Chaque chambre possède une porte secrète qui s'ouvre dans le fond de la commode. Elle mène sur toutes les autres pièces de la maison, par un miracle architectural qu'il est inutile de discuter ici. Les souris utilisent ces passages pour effrayer les personnages, galopant de pièce en pièce avec toujours un peu d'avance sur eux. Les tunnels sont, est-il besoin de le dire, à la taille des souris. Seuls les personnages de tout petit format (et ceux qui ont raté leur jet de Cerveille) peuvent les emprunter.

Bureau : Des étagères pleines de livres le long des murs, une cheminée où brûle un bon feu, un grand bureau de chêne près d'une fenêtre et un grand fauteuil près de la cheminée... et un piano à queue qui se met à jouer à chaque fois que les personnages le regardent. Il y a peut-être des souris qui dansent sur les cordes à l'intérieur ? Ou un fantôme invisible qui vient se dégourdir les doigts ? Il y a une autre porte secrète qui débouche sur tout le reste de la maison dans le piano. Les personnages qui voudront l'utiliser se retrouveront à jouer l'ouverture de "Guillaume Tell" en se faufilant entre les cordes.

La bibliothèque pivote pour révéler... non, non, pas une chambre secrète (ce gag-là est beaucoup trop usé pour nous, voyons !), mais simplement du vide. Les personnages qui poussent, tirent, appuient, effleurent, tripotent ou simplement regardent les livres se retrouvent brusquement suspendus en l'air, à plusieurs mètres du sol. Ils ont une action pour réfléchir à leur situation. Puis ils tombent comme des pierres, droit dans une des tombes de l'arrière-cour (à vous de voir si elle était vide... avant).

Grenier : C'est l'endroit idéal pour le Grand Final de l'aventure. Si vous pouvez vous arranger pour que tout et tout le monde (y compris la maison) se retrouve K.O. en même temps, c'est parfait !

Le grenier est froid et poussiéreux. Le clair de lune fournit un peu de lumière en passant par les vasistas. Il y a des malles et des coffres dans tous les coins, ainsi que des lampes brisées, des meubles délabrés et des patères (les petites cousines de celle que les personnages ont combattu en bas). Vous pouvez également y mettre une souris. Disons qu'elle fait trois mètres de haut, avec les yeux rouges et qu'elle se lèche les babines en voyant entrer les PJ, hmm ?

Et si l'ensemble vous paraît encore manquer d'animation... que diriez-vous de quelques créatures ?

Les fantômes

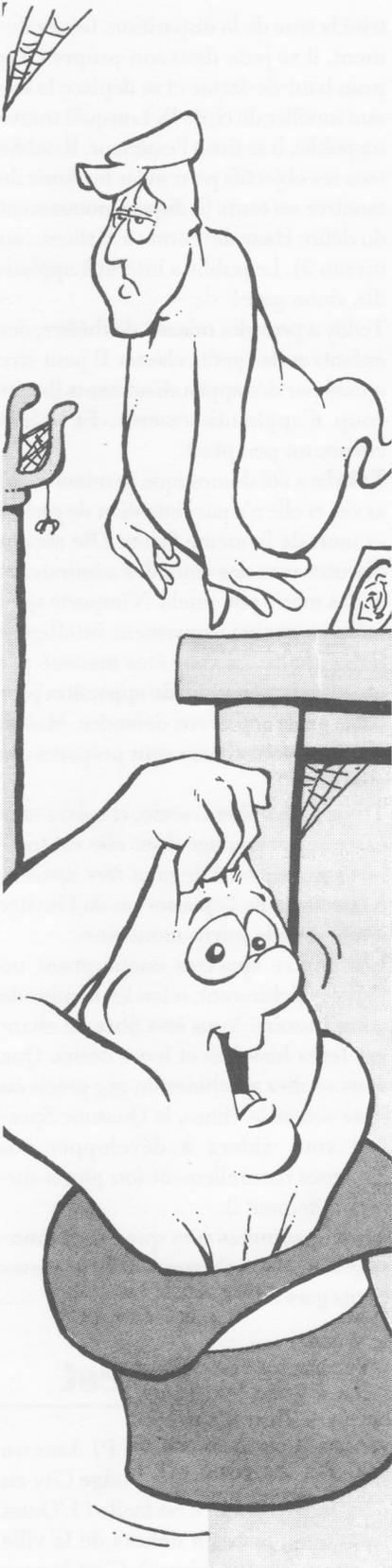
Personne ne meurt jamais dans **Toon**. Mais cela ne veut pas dire que les fantômes n'existent pas. D'où viennent-ils ? Au Réalisateur d'en décider. Quoi qu'il en soit, devenir un spectre ajoute une nouvelle dimension à la vie d'un personnage.

Les fantômes se souviennent généralement de toute leur vie passée, et disposent de nouvelles capacités. Tous les fantômes ont le délire Invisibilité au niveau 10. Ils peuvent faire flotter dans les airs les objets qu'ils touchent. Ils peuvent aussi changer de forme (délire au niveau 10) ou se téléporter (aussi à 10). Les fantômes ne risquent pas de cogner aux murs : ils n'ont pas de substance. Toutefois, si un fantôme le désire, il peut manipuler les objets et les gens, comme s'il était vivant.

Les fantômes ne sont jamais K.O., mais peuvent être Sidérés. Si le Réalisateur le souhaite, être Sidéré peut leur faire un effet analogue au K.O. - mais cela ne devrait s'appliquer qu'aux surprises les plus extraordinaires !

Les fantômes perdent quelquefois des pièces détachées, oublient un bras ou une tête, mais ils contrôlent toujours leurs membres errants, comme s'ils étaient encore fidèlement à leur place. Comme tous les personnages de **Toon**, les fantômes peuvent transporter des choses dans leurs poches secrètes. Mais les fantômes n'ont pas à se compliquer la mort avec les notions de possessions "normales" ou "inhabituelles". Par définition, tout ce que possède un fantôme est "inhabituel".

Chaque fantôme a sa propre personnalité. Leurs Croyances & Objectifs



varient d'un individu à l'autre. La plupart ont sans doute "terroriser les personnages" et "montrer que je suis un spectre". Mais s'il y a plusieurs fantômes dans votre aventure, vous pouvez leurs donner des croyances et des objectifs contradictoires. Peut-être l'un des fantômes veut-il aider les PJ ? Ou juste

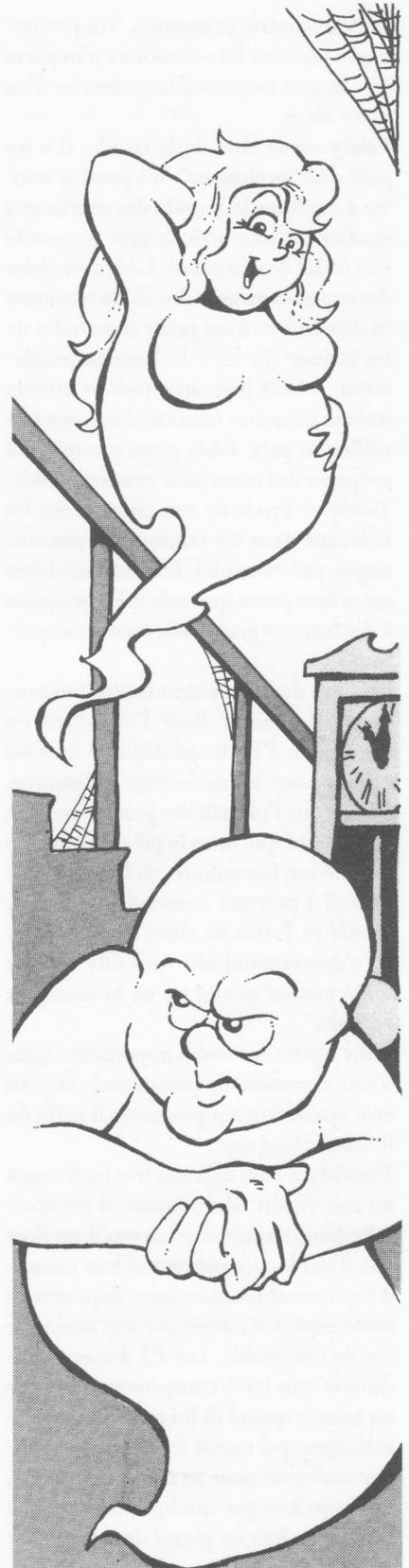
être laissé tranquille ? Un autre veut du sorbet aux groseilles, et un troisième aura décidé d'épouser un des personnages. Des Croyances & Objectifs divergents au sein d'une bande de fantômes peuvent vous fournir "l'intrigue" qui vous manquait pour rendre une aventure de maison hantée divertissante à hurler.

Les aventures fantomatiques sont faciles à concevoir. Mettez un fantôme à l'esprit tordu dans un environnement amusant et regardez les joueurs essayer de l'arrêter. Les fantômes ne pouvant être mis K.O., le seul moyen de les stopper est de les apaiser. Il y a une chose que chaque fantôme aime par-dessus tout : les films de Jerry Lewis, les trains électriques, les Rembrandts, jouer à la belote... Si les personnages arrivent à découvrir la passion d'un fantôme et s'arrangent pour exaucer ses désirs, il sera si reconnaissant qu'il décidera de ne plus jamais hanter cet endroit. Mais les PJ risquent d'avoir de grosses difficultés pour découvrir ce qu'il faut lui offrir - et ensuite, pour lui amener l'objet en question !

Vous pouvez aussi apaiser un fantôme en lui permettant de remplir ses Croyances & Objectifs. Parfois, un fantôme n'est motivé que par un but précis : mettre K.O. un méchant vivant, mettre K.O. un gentil vivant (un des PJ, par exemple), détruire un certain bâtiment ou célébrer un événement précis de son ancienne vie. Ses motivations sont laissées aux bons soins du Réalisateur. Assurez-vous juste qu'elles soient idiotes.

Si l'apaisement ne marche pas sur un fantôme, il reste une chance de l'effrayer. Les fantômes se souviennent de toute leur vie, et donc de toutes leurs peurs. Peut-être ce fantôme était-il terrorisé par les macarons au fromage ? A moins qu'il n'ait eu une intense phobie des grenouilles ? Ou une terrible allergie aux fleurs ? Arrangez-vous tout de même pour que les personnages aient à travailler pour comprendre ce dont il retourne.

Vous voulez des exemples pratiques ? Parfait. Laissez-moi vous présenter le Quatuor Spectral : Eddy, Freddy, Teddy et Trixie. Ces quatre affreux hantaient des endroits différents au début de leur non-vie, mais leurs repaires ont été démolis par la municipalité. Nos expulsés se sont donc retrouvés à la rue, se



sont rencontrés et associés. Vos personnages peuvent les rencontrer n'importe où : ils sont toujours à la recherche d'un foyer idéal.

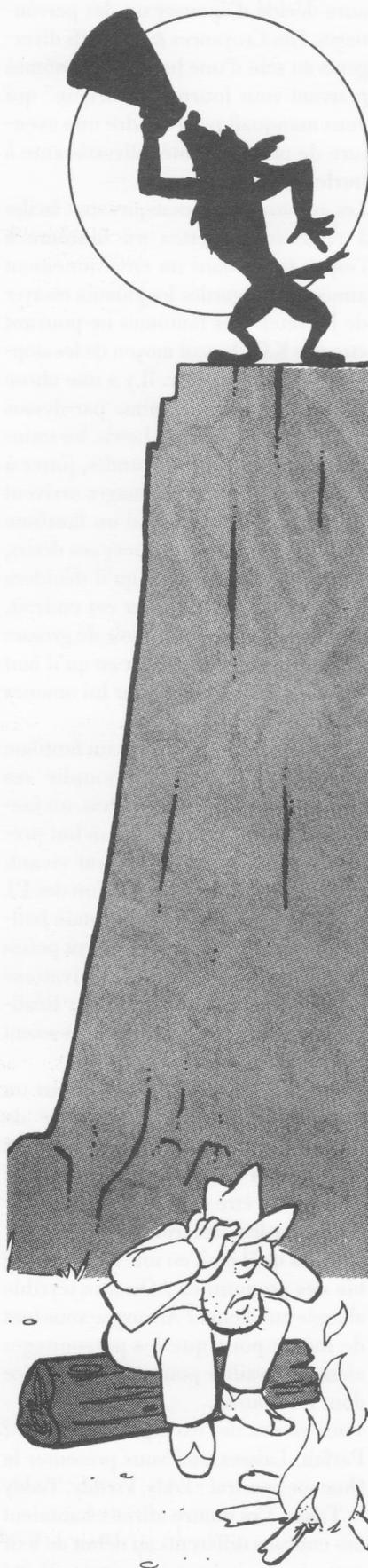
Eddy est le chef de la bande. Il a un petit côté "professeur". Il a passé sa non-vie à explorer le monde des esprits et à étudier ses interactions avec le monde réel (celui des cartoons). Eddy aime faire des expériences avec des objets magiques (il demandera à ses petits camarades de les utiliser sur les PJ). Fondamentalement, il veut juste que tout le monde (même les autres fantômes) le laisse travailler en paix. Eddy passe son temps à préparer des ruses pour écarter Freddy, Teddy et Trixie de son chemin (en les fourrant dans les jambes des personnages, par exemple). Les autres suivent ses ordres parce que cela mène toujours à des frayeurs grandioses pour les importuns !

Comme de bien entendu, les personnages devraient finir l'aventure en s'occupant d'Eddy, en dépit de tous ses efforts pour les maintenir à distance. Disons que l'objectif des joueurs ne peut être atteint que dans la pièce où Eddy a installé son laboratoire, ou bien qu'il est le seul à pouvoir convaincre Freddy, Teddy et Trixie de vider les lieux. Les PJ s'apercevront vite qu'Eddy est une vraie terreur quand on ne le laisse pas en paix.

Eddy a peur des foules importantes (plus d'une douzaine de personnes), et peut être apaisé très simplement : il suffit de le laisser tout seul.

Freddy n'était déjà pas très intéressant de son vivant. Maintenant, il est mortellement ennuyeux. Lorsqu'il ne dort pas, il suit les personnages et leur raconte d'interminables anecdotes dépourvues toute espèce d'intérêt sur son ancienne vie de comptable. Les PJ doivent faire des jets sous leurs compétences Résister au baratin quand ils lui parlent. Les personnages qui ratent leurs jets s'écroulent endormis pour au moins une action, ou jusqu'à ce que quelqu'un les secoue (Freddy se fera un plaisir de les réveiller pour la raconter la suite... et les rendormir).

Freddy a peur des employés des impôts. Les personnages peuvent l'apaiser en lui donnant de l'argent ou en le laissant remplir leurs déclarations de revenus. Lorsqu'il était en vie, **Teddy** était un magicien raté. Et maintenant, c'est le seul fantôme qui n'ait pas encore maî-



trisé le truc de la disparition. Généralement, il se jette dans son propre chapeau haut-de-forme et se déplace le faisant sautiller de ci, de là. Lorsqu'il trouve un public, il se tire à l'extérieur. Il oublie tous ses objectifs pour avoir le plaisir de montrer ses tours (il dispose notamment du délire Haut-de-Forme à Malices... au niveau 3). Le public a intérêt à applaudir, sinon gare !

Teddy a peur des rideaux de théâtre, des enfants et des petits chiens. Il peut être apaisé par des applaudissements (beaucoup d'applaudissements. Et même encore un peu plus).

Trixie a été domestique pendant toute sa vie, et elle n'a pas l'intention de gâcher sa mort de la même façon. Elle aime à discuter avec des amis, des admirateurs et des maris potentiels. N'importe quel mâle au moins vaguement intelligent fera l'affaire. Si vous êtes menacé par un autre fantôme, Trixie apparaîtra probablement pour vous défendre. Mais si vous la plaquez, vous vous préparez des ennuis.

Trixie a peur d'être seule, et suivra sans cesse le personnage dont elle est tombée amoureuse. Elle peut être apaisée, à condition de l'épouser ou de l'inviter à une grande soirée mondaine.

Ces quatre spectres coopéreront ou s'entre-déchireront, selon les besoins de votre histoire. Vous êtes libre de changer leurs histoires et leurs désirs. Que vous vouliez machiner un gag précis ou juste semer le chaos, le Quatuor Spectral vous aidera à développer vos intrigues naturellement (ou plutôt *sur-naturellement* !).

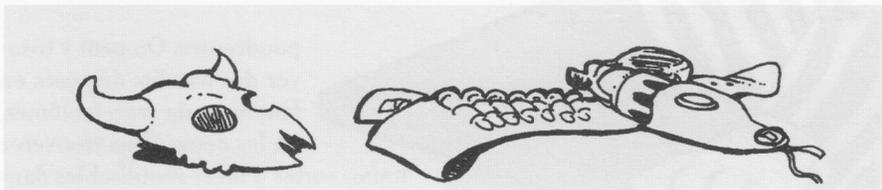
Et nous sommes sûrs que vos personnages vont bien s'amuser avec ces braves petits gars !

Le Far West

Si vous voulez lâcher vos PJ dans un saloon, à Tombstone, à Dodge City ou à Sassafras Gulch, c'est facile ! L'Ouest les attend, juste en dehors de la ville (c'est un des Extérieurs). C'est le pays des cactus et des duels au revolver. Ils vont pouvoir flinguer desperados, tricheurs et autres vermines, former des bandes pour pourchasser les voleurs de bétail, visiter des villes fantômes, se faire scalper par les indiens et déchiqueter par les grizzlis. Ils en ont, de la chance !

Le Far West comporte des déserts, des mesas, des canyons et des ravins. Il y a aussi de très photogéniques pâturages verdoyants avec des multitudes de moutons qui disputent chaque brin d'herbe à des hordes de bovins. Et n'oubliez pas les coyotes !

Les villes du Far West se limitent à une grande rue bordée de bâtiments. Les ruelles entre les maisons sont des cachettes idéales pour les méchants. Quand on quitte la ville, on trouve des ranchs, des villages indiens et des forts. Parmi les immeubles de la rue principale, le bureau du shérif (avec les traces de balles de la dernière évocation) ; la banque (avec les traces de balle de la dernière attaque) ; le general store ; le bureau d'évaluation, où les prospecteurs viennent faire estimer leur or (là



aussi, il y a des traces de balles. L'or attire toujours les bandits) ; le saloon, dont les murs sont si percés de balles, de chevrotines, de flèches et ainsi de suite que c'est un miracle qu'il tienne encore debout ; et la boutique du coiffeur qui porte aussi des traces de balle, essentiellement parce que le coiffeur travaille comme un *sagouin*.

Les seuls endroits à ne pas avoir été mitraillés récemment sont les bureaux du Pony Express et l'hôtel. Les bandits attendent que les cavaliers du Pony Express soient sortis de la ville avant de leur tirer dessus... et ils ont peur des gens qui vivent dans l'hôtel.

Dans une ville du Far West, vous rencontrerez le shérif, un petit lâche qui se cache d'aussi loin qu'il aperçoit un bandit. Il y a aussi le barman coriace, qui ressemble comme un frère au coriace propriétaire du general store, à l'expert coriace du bureau d'évaluation, et au vieux coiffeur coriace. Il y a un gros banquier élégant, un joueur de piano cynique au bar... Le saloon est toujours plein de cowboys. Et n'oublions pas la ravissante maîtresse d'école !

Toutes les villes de ce genre ont aussi leur poivrot attiré - un vieux débris éternellement ivre qui titube à travers la rue et se met en travers du chemin

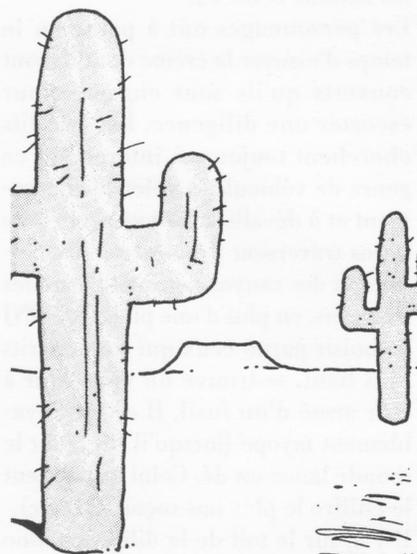
de votre cheval (parfois, au cours de l'aventure, il décide de changer de vie et arrive juste à temps pour sauver les gentils et trouver une mort héroïque). Les PJ qui ont besoin de matériel trouveront tout ce qu'ils veulent au general store. On y trouve des armes, de la nourriture, des arcs et des flèches, des vêtements, des trains, du bétail, des poulets, des chariots, des canoës et bien d'autres choses, qui forment des piles gigantesques dans la minuscule boutique.

Si quelqu'un retire quelque chose d'une des piles, il y a 50% de chances qu'elle s'écroule et ensevelisse tout le monde (1d de dommages pour ceux qui manquent leur jet d'Esquiver). Cela vaut aussi pour le propriétaire de la boutique. Ce dernier est le seul à savoir

exactement où trouver un objet donné. Lorsqu'on lui demande quelque chose, il passe deux actions ou plus à le chercher de pile en pile. Si l'une des piles s'effondre sur lui, il y a une pause. Après quoi, sa tête jaillit du gâchis, et il en émerge, en brandissant l'objet désiré.

Le boutiquier ne laissera pas les PJ quitter le magasin sans avoir payé. Les personnages désargentés ont le choix entre le Baratin... et la course à pied. Le marchand peut être convaincu de leur faire crédit, ou de prendre quelque chose en échange de ses marchandises. Si la tentative de Baratin échoue ou si les joueurs s'essayent au vol à l'étalage, le marchand se transformera en un ennemi féroce, qui réapparaîtra périodiquement. Il interviendra aux pires moments possibles, avec son fusil de chasse et Tueur, son fidèle chien de garde. Et lui (ou son frère jumeau) sera toujours là à la fin de l'aventure, prêt à récupérer ce que les personnages lui doivent.

Le Far West offre toutes sortes de possibilités toonesques. Les bergers sont toujours en lutte contre les éleveurs de bétail pour récupérer de la terre. Les prospecteurs passent leur temps à découvrir des mines d'or fabuleuses, et sont toujours accompagnés d'une nuée



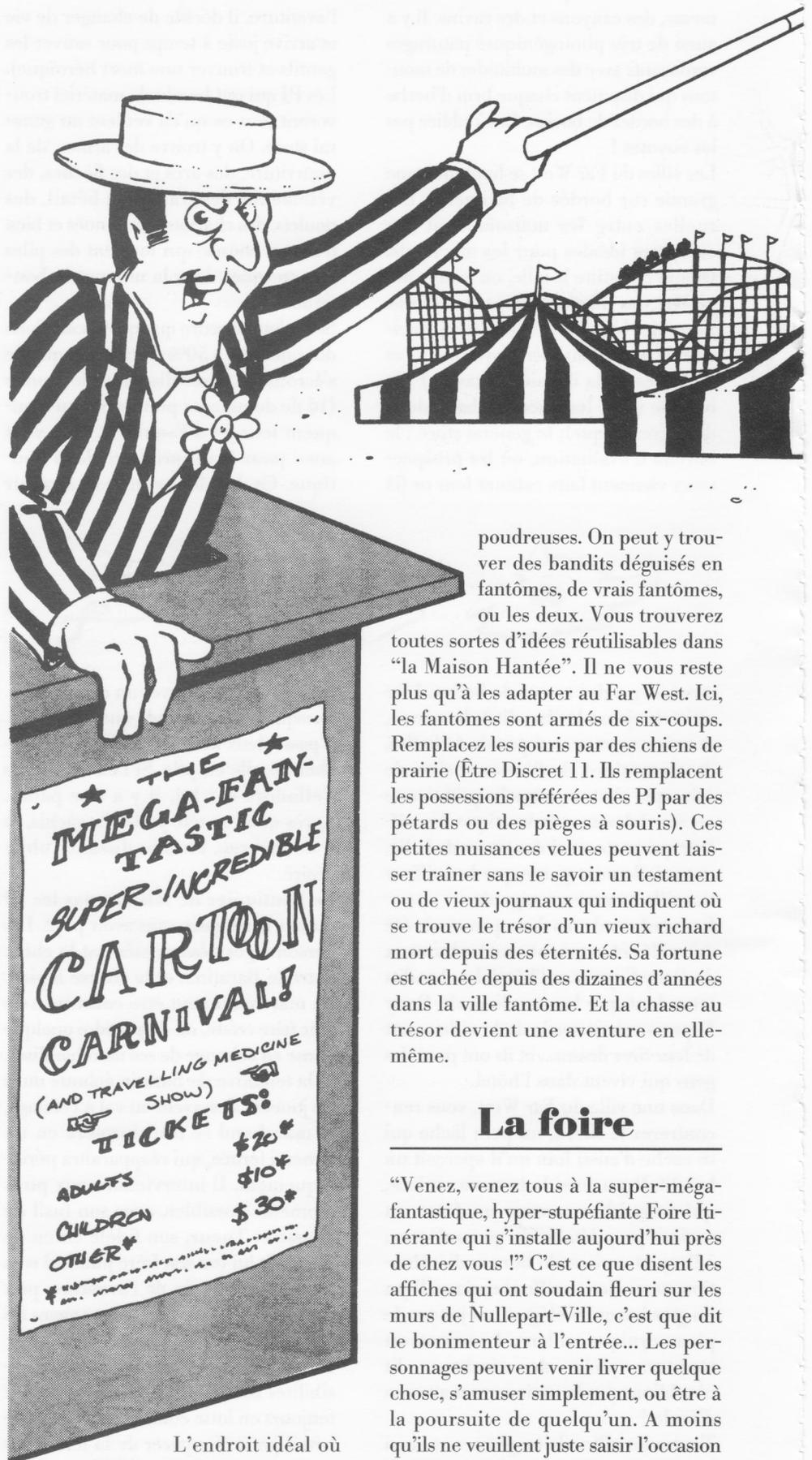
de crapules et d'escrocs (y compris les PJ, le cas échéant). Et le Pony Express livre *toujours* le courrier, même si c'est à vos PJ de faire le travail.

Les marchands sont toujours menacés par des voleurs, et le shérif est toujours un lâche et un inutile. Vos personnages arriveront-ils à vaincre les méchants ? C'est une bonne occasion pour un règlement de comptes à K.O. Corral ("d'accord, mon pote. Tartes à la crème à vingt pas. Rendez-vous là-bas à midi"). La bataille sera compliquée par le bétail, qui panique, charge, gêne ou piétine les personnages ; par la maîtresse d'école, qui a eu l'idée d'amener ses élèves en excursion au corral, etc. Et en définitive, ce sont les enfants, armés jusqu'aux dents de frondes et de boulettes de papier mâché, qui ont des chances de vaincre les bandits et les PJ.

Les personnages ont à peine eu le temps d'essayer la crème dont ils sont couverts qu'ils sont engagés pour escorter une diligence. Les bandits cherchent toujours à intercepter ce genre de véhicule, à voler le chargement et à dévaliser les passagers. Nos héros traversent des déserts, des collines et des canyons étroits. Parmi les passagers, en plus d'une pincée de PNJ à choisir parmi ceux qui sont décrits plus haut, se trouve un vieux dur à cuir armé d'un fusil. Il est incroyablement myope (lorsqu'il tire, tout le monde lance un dé. Celui qui obtient le chiffre le plus bas reçoit la balle).

Il y a, sur le toit de la diligence, une grosse boîte métallique solidement fermée. Personne ne sait ce qu'elle contient, et elle est impossible à forcer. Après la rencontre avec les inévitables bandits, la boîte s'ouvre soudain... A l'intérieur, il y a -vous l'avez deviné- ce que vous voulez ! De l'or, de la nourriture, de la dynamite, des pétards (qui ressemblent à de la dynamite), des pagnes et des peintures de guerres indiennes, toute une tribu indienne avec pagnes et peintures de guerre, le 7e de Cavalerie, ou n'importe quoi, pourvu que cela vous semble approprié et amusant.

Le coup de la diligence peut aussi vous servir à rapprocher les PJ du site de la véritable aventure. Une fois qu'ils sont sur les lieux, la diligence a un accident, les perd ou se réduit soudain à un petit cube.

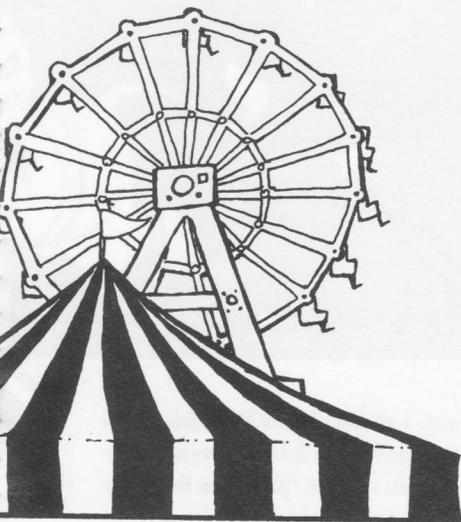


L'endroit idéal où abandonner les personnages est la bonne vieille ville fantôme, avec le vent qui souffle et gémit dans les rues

poudreuses. On peut y trouver des bandits déguisés en fantômes, de vrais fantômes, ou les deux. Vous trouverez toutes sortes d'idées réutilisables dans "la Maison Hantée". Il ne vous reste plus qu'à les adapter au Far West. Ici, les fantômes sont armés de six-coups. Remplacez les souris par des chiens de prairie (Être Discret II. Ils remplacent les possessions préférées des PJ par des pétards ou des pièges à souris). Ces petites nuisances velues peuvent laisser traîner sans le savoir un testament ou de vieux journaux qui indiquent où se trouve le trésor d'un vieux richard mort depuis des éternités. Sa fortune est cachée depuis des dizaines d'années dans la ville fantôme. Et la chasse au trésor devient une aventure en elle-même.

La foire

"Venez, venez tous à la super-méga-fantastique, hyper-stupéfiante Foire Itinérante qui s'installe aujourd'hui près de chez vous !" C'est ce que disent les affiches qui ont soudain fleuri sur les murs de Nullepart-Ville, c'est que dit le bonimenteur à l'entrée... Les personnages peuvent venir livrer quelque chose, s'amuser simplement, ou être à la poursuite de quelqu'un. A moins qu'ils ne veuillent juste saisir l'occasion de manger des sucreries, de faire les poches des gogos, de semer le chaos ou d'atteindre l'un de leurs Objectifs.



La foire est une grande zone fermée par une clôture. A la porte, le bonimenteur vend des tickets d'entrée. C'est un grand type maigre, qui porte une veste rayée, avec une fleur-arrosoir à la boutonnière. Il a 6 dans toutes ses caractéristiques et compétences, à part Baratin et Résister au baratin (10 dans chaque). Il a 10 points de vie, et n'existe que pour soulager les personnages de leur argent.

Si un personnage essaye de resquiller en se glissant sous la clôture, il se fera repérer par le videur. C'est un gros bouledogue, doublé d'une sombre brute (utilisez les caractéristiques de la page 106). Il jette les intrus dehors sans trop regarder où il les lance. Cinquante pour cent du temps, ils atterrissent sur l'une des attractions. Les PJ rencontrent le videur ou l'un de ses nombreux collègues à chaque incident (autrement dit, presque tout le temps). La foire comporte toute sorte d'attractions, un petit cirque, toutes sortes de stands, bref tout ce que l'on trouve d'habitude dans ce genre d'endroit. Où que les personnages aillent, la première personne qu'ils voient est toujours Thelma, la vendeuse de tickets. Elle occupe *tous* les stands et toutes les guérites de *toutes* les attractions. Thelma est une vieille femme squelettique, avec un chignon qui évoque une ruche, des lunettes d'écaille, trop de maquillage, de longs ongles rouges et des bras interminables qui s'étendent encore pour attraper les gens qui tentent de se faufiler sans payer. Elle

parle du nez et mâchonne sans cesse un chewing-gum, qu'elle fait parfois exploser "Dis donc, toi, où est-ce que tu crois aller comme ça, hein ? (*Chom, chom, pop !*)"

Les attractions de la foire peuvent toutes réserver des surprises, et causer des problèmes désopilants. Choisissez celles que vous aimez, et faites-les délirer quand vous en aurez envie. Voici quelques suggestions :

Le manège est au milieu de la foire. Il aurait besoin d'un bon réglage. Si les personnages y montent, il se met à tourner à toute vitesse et finit par les éjecter (ils atterrissent, Sidérés, sur les montagnes russes, sur la grande roue ou ailleurs si cela vous chante).

La grande roue peut tourner comme une folle, rompre ses supports et se mettre à dévaler, écrasant tout sur son passage. Elle peut aussi se bloquer. Les personnages sont coincés là-haut, tout là-haut... Un jet de Grimper réussi permet de redescendre vers le plancher des vaches. Un sauvetage amusant ou inventif peut rapporter un point d'intrigue.

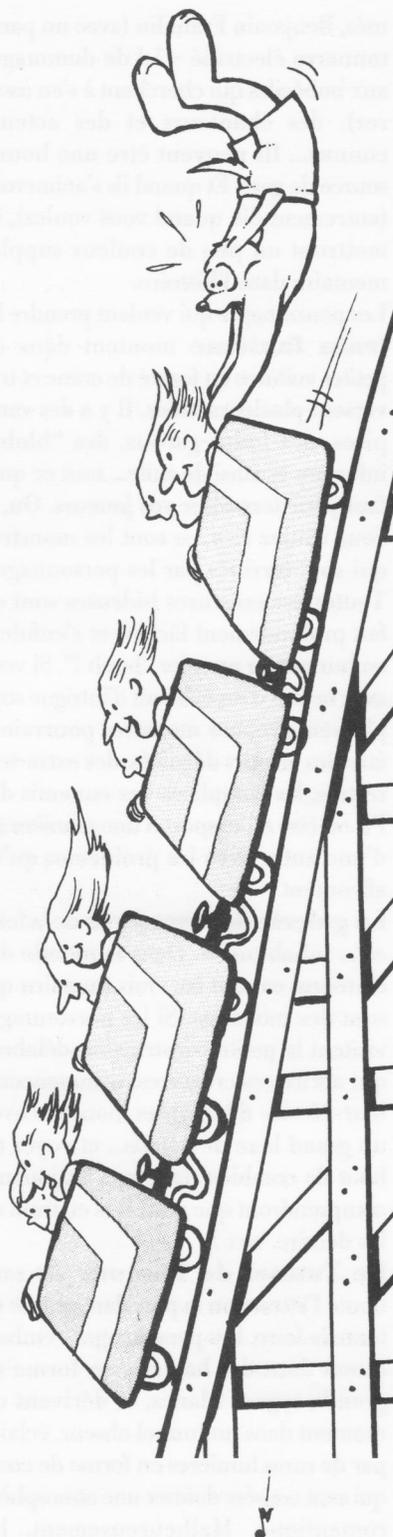
Les montagnes russes. Eh bien, nous savons tous ce que peuvent faire les montagnes russes dans les cartoons. BANZAÏ !

La maison des miroirs est un labyrinthe de panneaux de verre, avec des chemins tortueux et, bien entendu, des miroirs. Un personnage qui s'y aventure se place entre les mains du Réalisateur. L'endroit est si perturbant que toute tentative pour faire quelque chose (combattre, tirer, courir), demande un jet de Cinquante pour cent pour réussir. Il faut un jet de Cerveille pour arriver à sortir de là. Et bien entendu, les reflets s'animent et attaquent les personnages !

Les PJ qui décident simplement de tout casser peuvent briser tous les miroirs qui se trouvent dans le bâtiment.

Mais pour le reste de l'aventure, ils seront *incroyablement* malchanceux. Lorsqu'ils tentent de faire quoique ce soit à quelqu'un d'autre, considérez que leur cible a une Veine du Tonnerre au niveau 10.

Le musée de cire présente des reproductions grandeur-nature de personnages célèbres. On y trouve Napoléon, Georges Washington, Cléopâtre, d'illustres interprètes de dessins ani-



més, Benjamin Franklin (avec un paratonnerre électrifié - 1d de dommages aux imbéciles qui cherchent à s'en assurer), des chanteurs et des acteurs connus... Ils peuvent être une bonne source de gags. Et quand ils s'animeront (autrement dit, quand vous voulez), ils mettront un peu de couleur supplémentaire dans l'histoire.

Les personnages qui veulent prendre **le train fantôme** montent dans de petites voitures en forme de crâne et traversent plusieurs salles. Il y a des vampires, des loups-garous, des "blobs" informes et ainsi de suite... tout ce qu'il faut pour terroriser vos joueurs. Ou, si vous voulez rire, ce sont les monstres qui sont terrifiés par les personnages. Toutes ces créatures hideuses sont en fait profondément lâches, et s'enfuient en hurlant au premier "bouh !". Si vous avez besoin d'un élément d'intrigue supplémentaire, ces monstres pourraient être des acteurs déguisés, des extra-terrestres, les complices des ennemis des PJ, ou être en rapport d'une manière ou d'une autre avec les problèmes qu'ils affrontent.

La galerie des monstres de la foire est... inhabituelle. Dans le monde des cartoons, ce sont les vrais humains qui sont des monstres. Si les personnages visitent la petite construction délabrée qui abrite ces créatures, commencez à leur décrire d'horribles monstres avec un grand luxe de détails... et voyez au bout de combien de temps les joueurs comprendront que vous êtes en train de les décrire, *eux !*

Le Tunnel de l'amour est sans doute l'attraction la plus dangereuse de toute la foire. Les personnages s'embarquent dans des bateaux en forme de grands cygnes blancs, et dérivent un moment dans un tunnel obscur, éclairé par de rares lumières en forme de cœur qui sont censées donner une atmosphère romantique. Malheureusement, les "bateaux" sont en fait de vrais cygnes, et ils n'aiment pas du tout leur travail. Dès qu'ils sont hors de vue des forains, ils attaquent impitoyablement les PJ. Ils ont 8 en Combat. toutes leurs autres compétences et caractéristiques ont à 2. Ils sont immunisés au Baratin et ont chacun 8 points de vie. Vous pouvez aussi décider que tout ce romantisme fait son effet : les personnages tombent désespérément amoureux des cygnes qui les attaquent (ou vice-versa).

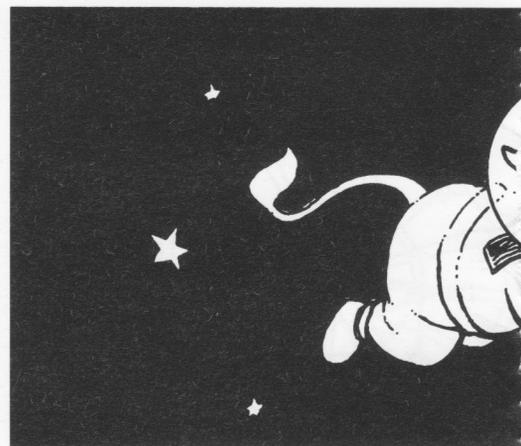
La buvette risque de porter le coup de grâce à ceux qui auront survécu jusque là. Thelma y vend des glaces, de la barbe à papa et du pop-corn. Mais elle essaye aussi de Baratiner les PJ pour les pousser à acheter le Remède Miracle de la Foire : le Distillat de Gaz des Marais du Mississippi qui guérit, c'est garanti, toutes les maladies. Il adoucit aussi l'haleine, et fait un dé de dommages à ceux qui sont assez bêtes pour en boire. Beurk ! Il y a d'autres risques : se retrouver enfermé dans un des congélateurs où l'on garde les glaces, ou tomber dans la machine à barbe à papa, par exemple. Nous laissons cela à la tendre miséricorde du Réalisateur...

Entre chaque attraction, il y a des rangées de **stands**. Les personnages peuvent tenter leur chance : lancer des fléchettes dans des ballons, renverser des bouteilles de lait avec des balles de tennis ou tirer quelques balles sur des cibles. Chaque stand est géré par Thelma ou par le bonimenteur. Et ils sont tous truqués.

Les ballons sont des blocs de pierre peints impossible à faire éclater. Les bouteilles de lait sont incroyablement fragiles et se brisent au moindre effleurement, ce qui met le propriétaire du stand très en colère. Les fusils explosent cinquante pour cent du temps (sauf, bien entendu, celui que le forain garde sous son comptoir pour les trouble-fêtes. Celui-là fonctionne très bien).

En dépit des fusils défectueux, le **stand de tir** reste une des attractions les plus populaires de la fête. Les personnages peuvent y tirer sur des cibles mobiles (ou se tirer dessus si ça les amuse). Un jet de Baratin suffit à persuader un personnage de prendre place parmi les cibles. Il y a aussi cinquante pour cent de chances pour qu'un objet lancé dans une toute autre direction atterrisse dans la zone des cibles, de façon à ce que les personnages se fassent tirer dessus par les passants en allant le récupérer. Les fusils du stand de tir font 1d de dommages.

Le Cirque est la grande attraction de la fête. On y trouve en permanence des acrobates, des clowns et des éléphants. Si votre partie de **Toon** ressemble déjà à un cirque, les personnages vont sûrement se déchaîner en découvrant leur nouveau terrain de jeu. Les personnages souris vont s'amuser à terroriser les éléphants. Les clowns jonglent avec tous les malheureux qui leur tombent sous



la main. Les acrobates Baratinent les personnages jusqu'à les convaincre de se mettre au trapèze "juste une fois pour voir". Les personnages se poursuivent à bord de petites voitures qui s'avèrent contenir une vingtaine de nains. Et les autres vedettes -plus grosse femme du monde, contorsionniste indien, femme à barbe, squelettes vivants- tombent amoureux des visiteurs.

Tous les cirques sont pleins de lions, de tigres, d'ours, de singes, de gorilles et d'autres animaux, de ceux qui rendent la vie si intéressante dans les cartoons. Il peut s'agir d'animaux "normaux", de personnages, ou de personnages se faisant passer pour des animaux parce qu'ils veulent faire carrière dans le show-biz.

Et puis, ne nous voilons pas la face : à partir du moment où les PJ sont entrés sous le chapiteau, ce n'est plus qu'une question de minutes avant qu'il ne s'écroule.

Pour faire joujou avec cet arrière-plan, voici quelques suggestions d'intrigues : poursuivre des pilleurs de banque, retrouver un collier perdu (généralement, le personnage l'aperçoit autour du cou d'un singe, juste avant que se dernier n'aille se réfugier dans la maison des miroirs); retrouver une personne disparue ; et le toujours populaire "djouer le complot des Martiens qui veulent envahir la Terre" (non, ne nous demandez pas pourquoi ils ont pris une fête foraine comme base d'opérations. Ce sont des extra-terrestres au mode de raisonnement incompréhensible, après tout). Les fins possibles sont nombreuses, de la destruction totale de toute la foire à la démence irréversible chez les personnages en passant par le plus drôle : les PJ finissent par devenir propriétaires de toute la fête !



L'Espace Infini

Dans un souci de rigueur scientifique, l'espace du monde de **Toon** a été divisé en deux zones : l'Espace Proche et l'Espace Lointain. Le premier inclut la Terre, la Lune et les divers corps célestes que l'on voit dans le ciel nocturne. Dans le second, on trouve des Trous Noirs et... le Bord de l'Univers

L'ESPACE PROCHE

Notre voisine la Lune est faite de fromage vert. Il y a effectivement du lait dans la Voie Lactée, et des astronautes bovins bondissent d'une étoile à l'autre. Entre autres lieux touristiques de l'Espace Proche, il nous faut mentionner la Lune, Prune la planète des déserts et Éclair, la planète des desserts.

Il y a aussi des étoiles, de fragiles petites choses qui sont suspendues dans le ciel. De temps en temps, l'une d'elles perd l'équilibre et tombe en hurlant vers la Terre. Les étoiles sont disposées en constellations, qui s'animent quand bon leur semble.

L'ESPACE LOINTAIN

C'est le monde de la science-fiction. Parmi les lieux intéressants, citons la Station Spatiale Zéro Virgule Zéro Un, le dernier cri dans le domaine des aires de repos/stations-service cosmiques. Cet endroit animé mais si fragile est décrit en détail plus loin.

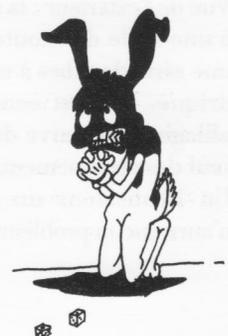
Le très redouté Vortex Temporel fait partie des sites à ne surtout pas visiter. Les personnages qui y tombent se mettent se déplacer incroyablement vite ou très, très lentement (tous ceux qui se déplacent dedans souffrent de Vitesse ou de son opposé, Léthargie).

Les PJ se mettent à vieillir ou à rajeunir à toute allure. Le Vortex peut même servir de passage vers un autre univers (utilisez la Table des Extérieurs, page 77).

Et n'oublions pas les planètes ! Il y a des milliards et des milliards de planètes à visiter, toutes plus stupides les unes que les autres. L'une d'elle peut avoir une faible pesanteur. Les personnages rebondissent dans tous les sens comme des balles de ping-pong dans une machine à laver. D'autres ont une pesanteur importante : les PJ sont lents, se fatiguent vite et ont de gros malus à leurs jets de Zip et de Muscle. Certaines ont des atmosphères bizarres : gaz hilarant, hélium (tout le monde parle d'une petite voix aiguë), etc. Oh, au fait : il y a un synonyme à "pesanteur", c'est "gravité". Et ce dernier mot, dans une autre acception, est aussi synonyme de "sérieux". De là à dire que sur les planètes à faible gravité, tout le monde rigole en permanence, il y a un pas... que vous êtes libre de franchir ! Toutes les planètes ont des habitants étranges : Martiens (ils sont partout) et autres bestioles (voir page 100 pour plus de détails sur les extraterrestres).

Au cas peu probable où les personnages se fatigueraient de l'Espace Lointain, vous pouvez leur faire découvrir les secrets qui se cachent au-delà du Bord de l'Univers.

Le Bord de l'Univers est un gouffre très très profond. Il s'étend à perte de vue à droite et à gauche. Au-delà, aussi loin que vous pouvez l'imaginer, il n'y a que des nuages gris et sinistres. La monotonie est rompue de temps en temps par une baleine volante, un château





flottant ou un avion suivi d'une banderole publicitaire. Les nuages dissimulent un Vortex Temporel qui aspire ceux qui franchissent le bord du gouffre. Le malheureux est happé... et se retrouve instantanément à son point de départ, parfaitement indemne. Finalement, ce n'est pas si terrible.

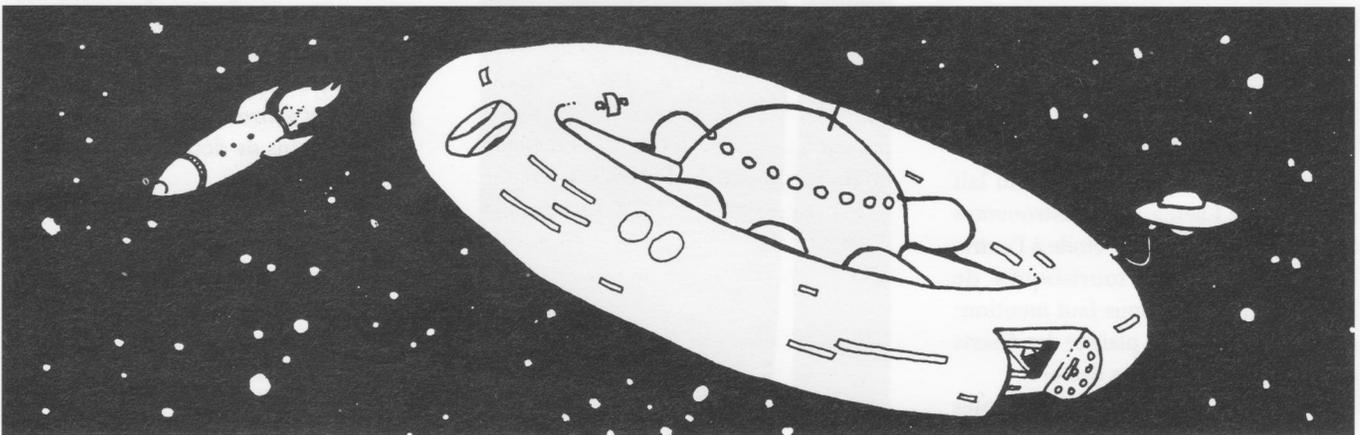
Le Bord de l'Univers est encombré de prophètes, de saints, de gourous et autre pèlerins. Ici, tout le monde est à la recherche de l'illumination, ou occupé à illuminer autrui moyennant finances. Si vous tournez à gauche une fois arrivé au Bord de l'Univers, le décor change

subitement et vous vous retrouvez face au Trou Noir qui occupe le centre de notre galaxie. Si vous regardez dans le trou, vous ne voyez rien que des ténèbres totales, impénétrables, et -en résumé- ténébreuses. Bon sang, qu'il fait noir ! Un personnage qui a le courage d'y entrer y trouvera un trésor fabuleux : toutes les chaussettes dépareillées perdues par tous les habitants de la totalité de la galaxie. Il y a un inconvénient, toutefois. L'endroit est incroyablement chargé d'électricité statique. En sortant de là, le PJ sera aimanté, et attirera toutes sortes de choses (papier, bouches d'égoût, immeubles, vaisseaux spatiaux, etc). L'effet dure aussi longtemps qu'il reste amusant.

Et au fait, comment font nos personnages aimantés pour sortir de là ? Si vous voulez, ils n'ont qu'à faire demi-tour. Ce n'est pas vraiment drôle. Il vaudrait mieux que vous leur annonciez qu'ils en sont incapables. Il va falloir qu'ils

se frayent un chemin à travers des montagnes de chaussettes.

Au bout d'un long moment, ils se retrouvent la tête en bas. Ils ont émergé dans un univers d'anti-matière, où tout est inversé. Tout est sens dessus dessous, et nos héros s'apercevront vite qu'ils doivent marcher à reculons pour avancer, tourner à gauche s'ils veulent aller à droite, etc. C'est un monde où le laid est beau, les vieux sont jeunes et où toutes les croyances et tous les objectifs sont inversés (un personnage qui voulait devenir riche distribuera son argent. Un autre qui avait une passion pour certain plats ne pourra plus les supporter. Un misogyne se transformera en amoureux fougueux -et encombrant-, et ainsi de suite). Le choc sera tel que nos vedettes voudront sans doute regagner la relative santé mentale de leur propre univers. Comment faire ? Oh, à vous de voir. Il y a des dizaines de possibilités absurdes. Amusez-vous bien !



Station Spatiale Zéro Virgule Zéro Un

C'est son nom officiel. Pour la suite de ce texte, nous allons être un peu plus familier et nous contenter de l'appeler Station Spatiale Zéro. La Station Spatiale Zéro, donc, est une Nullepart-ville galactique, avec toutes les commodités que peuvent désirer des créatures de cartoon lancés dans une excursion spatiale... plus quelques autres.

Vue de l'extérieur : la station ressemble à une balle de caoutchouc reliée par une série de tubes à une "roue" cylindrique. Elle est construite dans un alliage à l'épreuve de tout... de tout, sauf des éternuements.

Un Réalisateur un peu compétent n'aura aucun problème à faire éternuer

les personnages. Un peu de poivre, un gros rhume, la découverte d'un étrange virus extra-terrestre et... aaattchoummm ! Si la paroi extérieure est démolie par un éternuement, des sonneries d'alarme résonnent dans tous les coins, les membres de l'équipages se précipitent vers les capsules de sauvetage et la station commence à se dégonfler - brutalement. A moins que le trou ne soit bouché (du chewing-gum ferait parfaitement l'affaire), la station foncera d'un bout de la galaxie à l'autre à une vitesse incroyable, comme un ballon crevé.

Le moyeu : La salle de contrôle, le générateur et les quartiers de l'équipage se trouvent tous au centre de la

station. Toutes les portes qui y mènent sont fermées par des verrous à commande vocale. Elles arborent des panneaux qui disent "RÉSERVÉ AU PERSONNEL - FICHEZ LE CAMP - CELA S'ADRESSE AUSSI A VOUS - Signé : l'Écrabouilleur". Les verrous peuvent être Baratinés, et les personnages qui tiennent absolument à découvrir par eux-même qu'il n'y a rien d'intéressant dans ce secteur peuvent Casser les portes (ou éternuer devant).

L'Anneau extérieur : On y trouve des boutiques, des bars, des hôtels, des quais pour vaisseaux spatiaux, des entreprises idiotes, et autres services destinés à plumer les gogos... pardon, à rendre service aux clients. La plupart

Percy

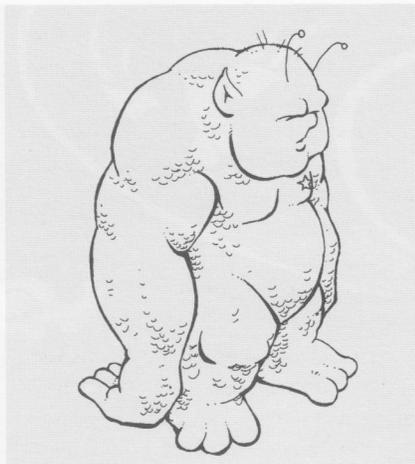
Description : Un extra-terrestre monstrueux, plus gros que tout le monde. Il ressemble à un gorille, avec une peau bleue et écailleuse, de gros yeux exorbités, des bras comme des troncs d'arbres et des phalanges qui traînent par terre. Il semble toujours sur le point d'éternuer.

Croyances & Objectifs : Faire ce que dit l'Écrabouilleur. Passer les intrus par le sas. Ne pas éternuer !

Points de vie : 12

Muscle : 6

Toutes les compétences dépendant du Muscle : 10



Zip : 6

Toutes les compétences dépendant de la Zip : 9

Cerveille : 2

Faire/Défaire des Pièges : 4

Identifier les Choses Dangereuses : 2

Lire : 2

Résister au baratin : 8

Pister/Couvrir sa Piste : 4

Se Cacher/Trouver ce qui est Caché : 2

Voir/Entendre/Sentir : 8

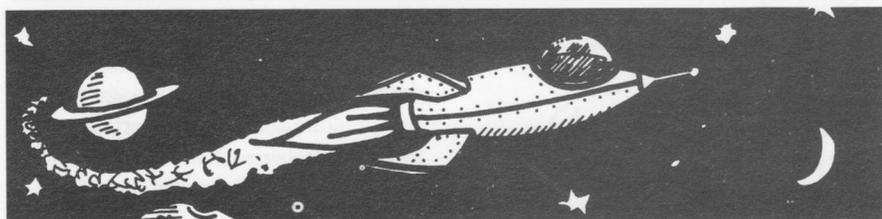
Pêche : 1

Toutes les compétences dépendant de la Pêche : 2

Délires :

Téléportation : 9

Force fabuleuse : 9



de ces magasins sont gérés par des personnes privées (parfois des Martiens, parfois des robots ou des extra-terrestres bizarres). Et tous sont *scandaleusement* chers. Une tasse de café : 50 000 F. Le plein : 7 894 903, 50 F. De la crème et du sucre : vous ne pouvez même pas en rêver.

Les panneaux : Il y a, dans toute la station, des panneaux réglementant toutes les actions possibles, et même quelques autres.

- DÉFENSE D'ÉTERNUER
Signé : l'Écrabouilleur
- DÉFENSE DE CRACHER,
DE NAGER, DE COURIR OU
DE SPLROKER DANS
LE RÉSERVOIR
Signé : l'Écrabouilleur
- DÉFENSE D'ÉTERNUER !!!
Signé : l'Écrabouilleur
- OBÉISSEZ AUX PANNEAUX.
LA LOI RÈGNE DANS LA STATION
Signé : l'Écrabouilleur
- IL EST DÉFENDU DE SAIGNER
TOUT PARTOUT SUR
LE TROTTOIR PROPRE
Signé : l'Écrabouilleur
- J'AI DIT :
DÉFENSE D'ÉTERNUER !!
VOUS NE SAVEZ PAS LIRE ?
Signé : l'Écrabouilleur.

Le Réalisateur est libre de créer d'autres panneaux en fonction de ses besoins.

Violer une des interdictions n'entraîne pas de sanction... à moins qu'un des personnages n'en parle. Mais ils devront se rendre compte par eux-mêmes que transgresser une règle est moins dangereux que de dire "oh oh, tu n'aurais pas dû faire ça !". Si cela peut déclencher un combat, parfait. Si les personnages apprenaient, par un hasard inconcevable, à fermer leurs clapets, un PNJ vendra la mèche, de toute manière.

Quelqu'un finit par dire ce qu'il ne fallait pas, tôt ou tard. Le sol se met à trembler. Il y a un grondement sourd. Les PNJ s'enfuient en hurlant. L'Écrabouilleur apparaît.

C'est un tout petit bonhomme, qui porte un melon et un sweater orné d'une étoile de shérif. Il représente la loi à bord de la station. D'une petite voix couinante, il enjoint les personnages de se tenir tranquille, SINON... Il peut être Baratiné, bien que ce ne soit pas facile. Mais face à un refus d'obéissance pur et simple ou pire, à des menaces, il appelle (gloup !) Percy. Si l'on arrive à le faire taire, ou à le mettre K.O. très vite, il n'appelle pas Percy... pour le moment.

Percy est un extra-terrestre monstrueux. Il mesure trois bons mètres de plus que tous les autres passagers (PJ compris). Lorsqu'il est appelé, il se Téléporte derrière les personnages, bouchant complètement le couloir. Il essaye de les saisir, et sans leur laisser

L'Écrabouilleur



Description : L'Écrabouilleur représente la loi à bord de la station. C'est un petit homme de soixante centimètres de haut, avec un chapeau melon et un sweater beaucoup trop

grand. Il parle d'une petite voix couinante. S'il suspecte l'un des personnages d'être un contrevenant, il le suivra, déguisé, jusqu'à ce que sa conviction soit faite. Parfois, quand il marche, les couloirs tremblent sous ses pas. Mais s'il réussit à être discret, il peut passer complètement inaperçu.

Croyances et Objectifs : Toutes les règles doivent être suivies. La sécurité de la Station Spatiale en dépend. En cas de doute, pose un panneau. En cas de danger, appelle Percy.

Points de Vie : 12

Muscle : 2

Toutes les compétences dépendantes du Muscle : 2

Zip : 2

Toutes les compétences dépendantes de la Zip : 2

Cerveille : 6

Toutes les compétences dépendantes de la Cerveille : 9
sauf Résister au baratin : 8

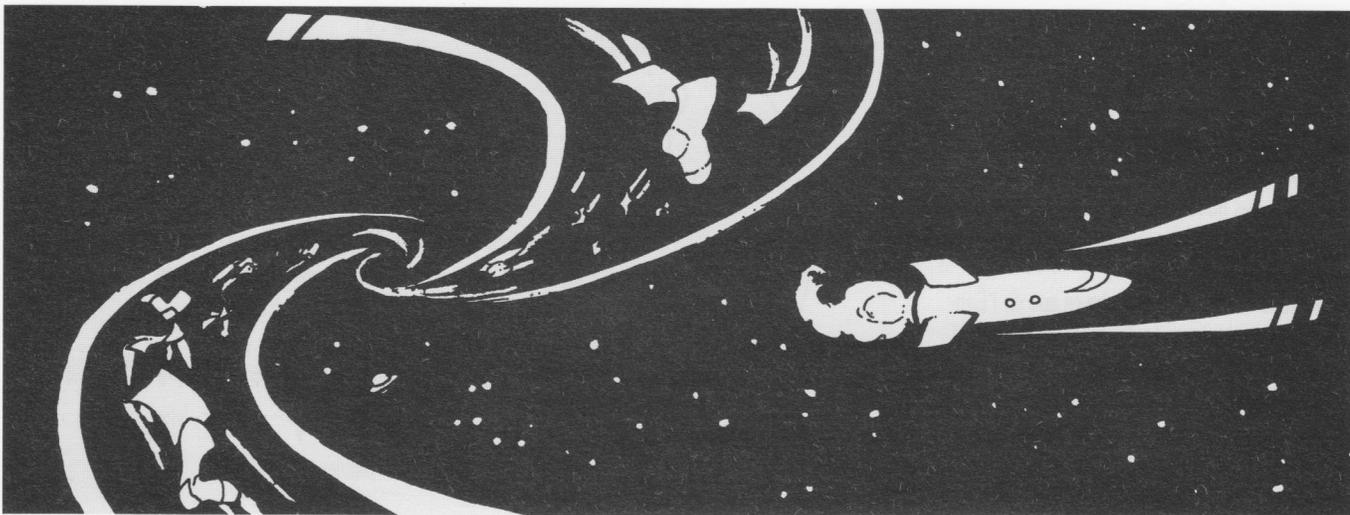
Pêche : 4

Baratin : 4 / Être discret : 9 / Passe-passe : 8

Détecter/Refiler camelote : 9

Délires : Changement à vue/Déguisement : 9





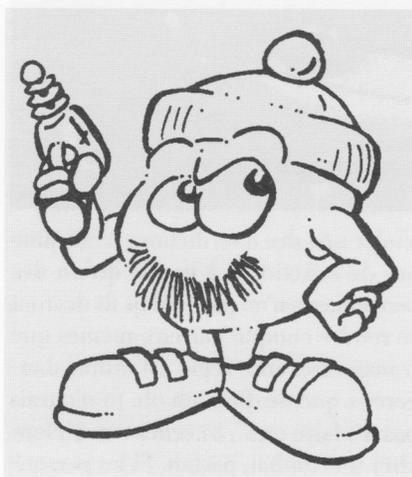
la moindre chance de négocier, les plie en forme de bretzels (de nœuds papillons, de scoubidou, ou de ce que vous voulez).

Ne vous gênez surtout pas pour modifier les caractéristiques de Percy et de l'Écrabouilleur. Ils sont un élément de décor, un bon gag à répétition et un moyen de maintenir la situation sous contrôle.

Oh, un dernier détail à propos de Percy. Il a un gros problème de sinus (vous devinez la suite ?). Même alors qu'il fait des nœuds avec les personnages, il renifle et se plaint d'être patraque. Il est toujours *sur le point* d'éternuer. S'il éternue (les PJ peuvent l'y aider en lui balançant du poivre à la figure, ou en lui chatouillant le nez avec un plume, etc), il se retrouvera projeté à travers le mur de la station. Mais même si cette dernière n'est pas expédiée au Bord de l'Univers, l'Écrabouilleur peut faire venir BEAUCOUP d'autres Percys... ne laissez pas les personnages s'en débarrasser trop facilement.

Les PJ trouveront des représentants de toutes les planètes de l'univers à la station. Des choses à tentacules, des être gazeux, des petits hommes verts, de gros canards à pois... ce que bon vous semble. Vous pouvez même y ajouter vos personnages de SF préférés, si vous voulez ajouter un peu de piquant. Bien entendu, il y a aussi des méchants.

Et que font les PJ ici, au fait ? Ils pourraient être des voyageurs spatiaux désargentés, qui veulent faire réparer leur vaisseau sans payer (ou en escroquant quelqu'un qui leur donnera une somme suffisante). Ils pourraient être désireux de tester des jeux de hasard des extra-terrestres, être engagés



comme balayeurs ou convaincus de participer à un braquage.

Si vous voulez des complications, en voilà ! Passagers clandestins et contrebandiers, mystérieux étrangers qui s'avèrent être des collectionneurs de vaisseaux anciens, robots en cavale... tout ce monde retarde leur retour. Et n'oubliez pas : dès que les joueurs hésitent, faites apparaître l'Écrabouilleur et Percy. Cela suffira à les remettre en mouvement !

Martiens et autres extra-terrestres

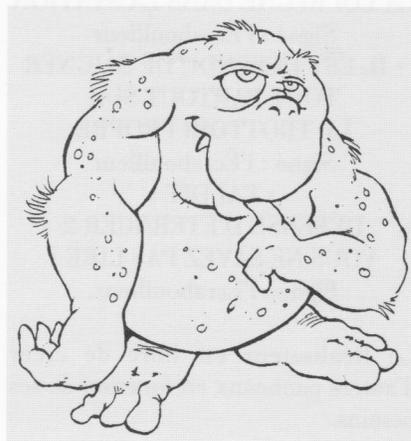
L'Espace Infini est plein d'extra-terrestres de toutes sortes. Ils sont partout ! Les E.T. les plus célèbres sont les martiens. Ils n'habitent pas seulement Mars : il y en a dans toute la galaxie. Presque tous les martiens sont verts. Tous les martiens verts veulent détruire la Terre. Certains martiens verts ont recours à des plans biscornus et à des machines

compliquées. D'autres se contentent de détruire la Terre... personnage-joueur par personnage-joueur. Certains veulent aussi détruire d'autres planètes. Ils ont vraiment un très sale caractère.

Pourquoi les martiens verts passent-ils leur temps à préparer un destin horrible à notre pauvre planète ? Auraient-ils juré de se venger de l'humanité (ou de la cartoonité ?) Est-ce simplement parce qu'ils s'ennuient et que cela met un peu de piment dans leurs mornes existences ? Personne n'en sait rien.

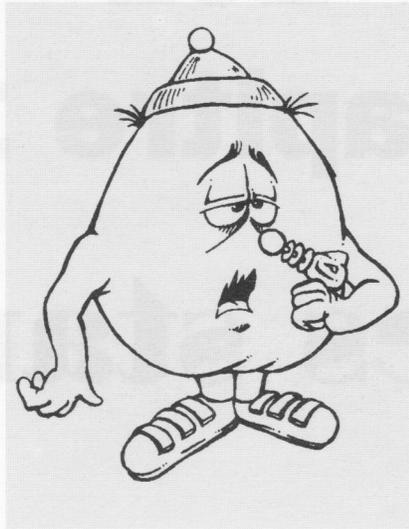
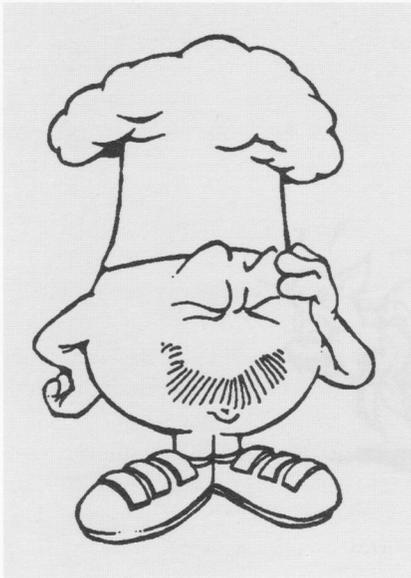
Certains martiens verts sont petits et rusés. D'autres sont énormes et stupides. Certains peuvent se téléporter. Il y en a aussi qui changent de forme, ou qui savent hypnotiser leurs victimes. Les pires maîtrisent toutes ces connaissances et bien d'autres. Mais la plupart ne savent rien faire, à part tirer au désintégrateur. Il est vrai que là, ils s'en sortent comme des chefs. Les seules choses certaines à propos des martiens verts est qu'ils sont

- a) hostiles
- b) arrogants à l'égard des misérables Terriens
- c) qu'ils ont tendance à travailler seuls



ou par deux, parce qu'ils sont aussi (a) et (b) entre eux.

Mais il y a bien d'autres extra-terrestres dans l'Espace Infini. Il y en a des violets, des roses, des violets à pois roses, et plein d'autres. Certains ressemblent à des personnages de cartoon humanoïdes, d'autres ont l'air de taille-crayons ou de guitares électriques. Les E.T. de dessin animés peuvent ressembler à n'importe quoi (ou plus exactement, être n'importe quoi), tant que c'est amusant.



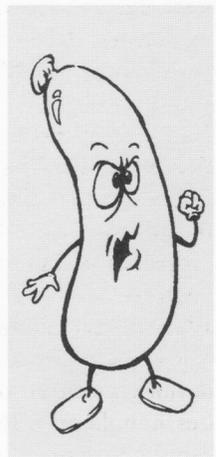
Et quelles sont les motivations d'un E.T. qui n'a pas l'intention de détruire la Terre ? Leurs Croyances & Objectifs varient, mais vous pouvez être sûrs qu'ils sont toujours étrangers. Les E.T. ont des desseins incompréhensibles à nous autres, simples Terriens. Ils peuvent, eux aussi, désirer s'amuser, manger, avoir des amis et quelqu'un à aimer... mais l'idée qu'ils se font de toutes ces choses risque d'être extrêmement étrange. Un E.T. peut passer toute une aventure à suivre les PJ sans prêter attention à ce qui l'entoure. Il

éprouve un intérêt obsessionnel pour les boutons de col d'un des personnages. Ceux-ci ne devraient pas être trop surpris, même lorsqu'il commencera à manger les boutons.

Les caractéristiques, compétences et délires des E.T. sont aussi variés que ces derniers. La plupart des martiens se débrouillent en Tir et en Résister au baratin. Leur score de Cerveille est soit très haut, soit ridiculement bas.

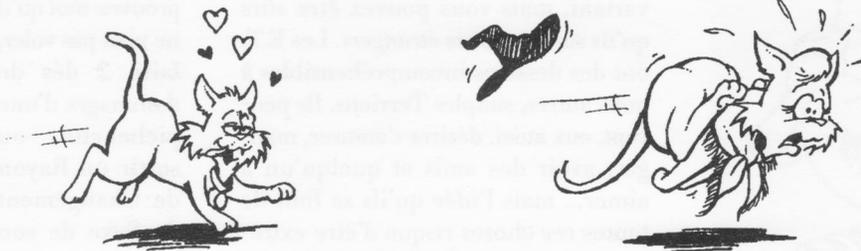
D'autres E.T. peuvent être différents. Tout est possible. Si vos personnages persécutent un extra-terrestre et que vous avez décidé que cela suffisait, assignez-lui un délire de votre choix, là immédiatement tout de suite.

Après tout, il vient d'Ailleurs, non ? Alors, prouvez-moi qu'il ne peut pas voler, faire 2 dés de dommages d'une pichenette, ou sortir un Rayon de Changement de Sexe de son bizarre et incompréhensible Shle-bonga à malices ?



Chapitre 10

Les stars



Qu'est-ce qui fait une star d'un banal personnage de dessin animé ? Des tas de compétences à des niveaux élevés, qui lui permettent de réussir tout ce qu'il entreprend ? Non. Dans **Toon**, l'échec représente bien la moitié du plaisir. Une quantité de points de vie, de façon à n'être jamais mis K.O. ? Non plus. Qui se soucie d'être K.O., après tout ? On revient trois minutes après et la question est réglée.

Alors, qu'est-ce qui fait une star ? La *personnalité*. Autrement dit, les Croyances & Objectifs. Si vous les avez choisis intelligemment, ils vous permettront de prendre des décisions rapides face à n'importe quelle situation... or, les commandements de base du joueur de **Toon** sont toujours : soyez rapide, soyez drôle et restez dans le personnage.

Une bonne sélection de *possessions* cartooniques vous aidera aussi à réagir de façon amusante. Un personnage qui a un paquet de chewing-gum et un

lance-flammes finira toujours par les utiliser. Un personnage qui a les mains vides a moins d'options.

Dans ce chapitre, nous vous présentons quinze de nos personnages préférés, en commençant par quelques PJ fameux, pour continuer avec des figurants issus du camp des gentils, et finir par un assortiment d'affreux, de sbires et de dupes plus ou moins innocents. Ces personnages secondaires sont des "personnages acteurs". Qu'est-ce que c'est encore que ça, vous demandez-vous ? Continuez à lire...

Personnages acteurs

Dans les vieux cartoons, les lieux, les situations et les intrigues changent, mais les personnages sont toujours les mêmes. Cela vaut aussi bien pour les vedettes que pour les personnages secondaires. Une fois que les dessina-

teurs ont parfaitement réussi leur Méchante Sorcière, il y a de fortes chances qu'ils en soient si contents qu'ils la réutilisent partout. Certains personnages les plus célèbres ont commencé comme "seconds couteaux" et se sont frayé un chemin vers la gloire sous la pression du public.

En tant que Réalisateur, vous aurez souvent besoin d'un génie du crime, d'un sbire idiot ou d'un boutiquier cinglé. Alors, faites comme les réalisateurs d'autrefois, prenez toujours le même "personnage acteur". Les joueurs apprendront vite à connaître leurs partenaires... et cela risque de rendre l'action encore plus délirante.

Par exemple, si vous voulez un maître d'hôtel, utilisez à satiété Jeeves, qui est décrit page 60. Et pour les occasions où vous aurez besoin d'un savant fou, le Dr. Nutzenboltz (page 71) fera toujours l'affaire. Un index de *toutes* les descriptions de personnages qui se trouvent dans ce livret figure page 117.

Max le mulot

Description : Max est un rongeur de Brooklyn qui fume le cigare. Il est un peu plus gros que la moyenne des souris, et nettement plus coriace. Il ne porte pas de vêtements, marche sur ses pattes de derrière et a une queue préhensile.

Croyances & objectifs : Max aime pousser les autres personnages à se séparer de leurs possessions - et il s'en vante. Il éprouve une haine homicide pour les chats et les oiseaux. Donnez-lui un revolver et il fera un carnage.

Points de vie : 12

Muscle : 3

Casser les portes : 3

Combat : 8

Grimper : 3

Lancer : 3

Soulever les trucs lourds : 3

Zip : 2

Conduire des véhicules : 2

Courir : 3

Équitation : 2

Esquiver : 2

Nager : 2

Sauter : 2

Tir : 4

Cerveille : 5

Faire/Défaire des pièges : 6

Identifier les choses dangereuses : 5

Lire : 5

Résister au baratin : 8

Pister/Couvrir sa piste : 5

Se Cacher/Trouver ce qui est caché : 5

Voir/Entendre/Sentir : 5

Pêche : 5

Baratin : 9

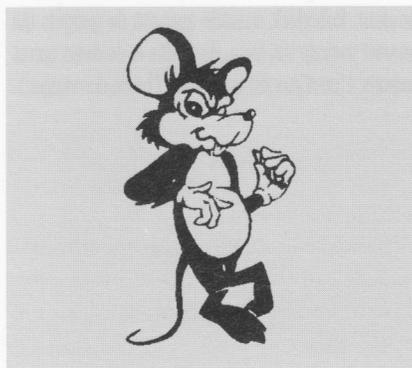
Être discret : 5

Passe-passe : 5

Refiler/Détecter camelote : 9

Délire :

Hypnose : 5



Morty la tortue

Description : Morty est une tortue d'un mètre de haut. Il marche sur ses pattes de derrière et a des mains, comme tout personnage de cartoon qui se respecte. Le dos de sa carapace se soulève pour révéler une fusée dorsale. Et le devant de sa carapace s'ouvre sur son Sac à Malice - ou plus exactement, sa "Carapace à malices", mais c'est exactement la même chose.

Croyances & objectifs : Accomplir un maximum de choses en faisant le minimum d'efforts possible. Inventer des gadgets pour travailler à sa place. Si ça barde trop, Morty rentre dans sa carapace. Il considère les lièvres comme ses ennemis naturels (et les lapins aussi, par extension)

Points de vie : 12 dans sa carapace, 7 en dehors (dans son "marcel" et son caleçon rayé).

Muscle : 3

Casser les portes : 3

Combat : 6

Grimper : 3

Lancer : 3

Soulever les trucs lourds : 3

Zip : 2

Conduire des véhicules : 8

Courir : 2

Équitation : 2

Esquiver : 6

Nager : 2

Sauter : 2

Tir : 7

Cerveille : 6

Faire/Défaire des pièges : 9

Identifier les choses dangereuses : 7

Lire : 6

Résister au baratin : 7

Pister/Couvrir sa piste : 6

Se Cacher/Trouver ce qui est caché : 6

Voir/Entendre/Sentir : 7

Pêche : 6

Baratin : 7

Être discret : 6

Passe-passe : 6

Refiler/Détecter camelote : 6



Duck Drake

Description : Un canard noir de taille normale. Il porte un trench coat et un chapeau mou. Il transporte une loupe, un carnet et un crayon, des cigares et des allumettes, et un revolver (un dé de dommages).

Croyances & objectifs : Toujours résoudre l'affaire. "J'aurai mon homme. Je ferai *tout* pour l'attraper". Il essaye (sans grand succès) d'agir comme Sam Spade. Ses ennemis naturels sont l'alcool frelaté, les grosses brutes et les accusations bidon.

Points de vie : 11

Muscle : 3

Casser les portes : 6

Combat : 7

Grimper : 3

Lancer : 3

Soulever les trucs lourds : 3

Zip : 4

Conduire des véhicules : 5

Courir : 4

Équitation : 4

Esquiver : 4

Nager : 4

Sauter : 4

Tir : 6

Cerveille : 2

Faire/Défaire des pièges : 2

Identifier les choses dangereuses : 2

Lire : 6

Résister au baratin : 2

Pister/Couvrir sa piste : 5

Se Cacher/Trouver ce qui est caché : 4

Voir/Entendre/Sentir : 6

Pêche : 4

Baratin : 4

Être discret : 8

Passe-passe : 4

Refiler/Détecter camelote : 4

Délire :

Changement à vue/Déguisement : 5



Le gremlin

Description : Quinze centimètres de haut, vert avec des oreilles pointues. Il porte un chapeau pointu et c'est tout. Il transporte un petit marteau (1d de dommages), un tournevis, une boîte de punaises, plusieurs billes, un chewing-gum mâchouillé (et plusieurs autres encore dans leur emballage), un bâton de dynamite et une pochette d'allumettes. Il n'a pas de nom parce que les gremlins n'existent pas (tout le monde sait ça, voyons!).

Croyances & objectifs : Détruire les machines (en faisant des jets de Faire/Défaire les pièges). Détruire les machines de la manière la plus créative possible, et en causant un maximum d'ennuis aux autres PJ. Réduire à l'état d'épave une machine sur laquelle compte un autre PJ est une des grandes joies de l'existence. Les mécaniciens et les inventeurs sont les ennemis naturels du gremlin.

Points de vie : 10

Muscle : 3

Casser les portes : 3
Combat : 8
Grimper : 3
Lancer : 3
Soulever les trucs lourds : 3

Zip : 2

Conduire des véhicules : 2
Courir : 2
Équitation : 2
Esquiver : 2
Nager : 2
Sauter : 2
Tir : 2



Cervelle : 4

Faire/Défaire des pièges : 9
Identifier les choses dangereuses : 7
Lire : 4
Résister au baratin : 4
Pister/Couvrir sa piste : 4
Se Cacher/Trouver ce qui est caché : 9
Voir/Entendre/Sentir : 4

Pêche : 6

Baratin : 6
Être discret : 9
Passe-passe : 6
Refiler/Détecter camelote : 9

Délire :

Téléportation : 5

Boinie da Bunny

Description : Un lapin de taille humaine qui marche sur ses pattes de derrière. Il porte un masque noir et un uniforme de bagnard. Il transporte un pistolet (1d de dommages), une bombe (idem) et un jet de fausses clés (*exercice* : sachant que ce genre de passe-partout s'appelle un rossignol, devinez à quoi elles ressemblent).

Croyances & objectifs : Ils veulent tous m'avoir. Alors, il faut que je les aie le premier. Ce qui est à moi est à moi. Ce qui est à vous est à moi aussi. Tout le monde est mon ennemi naturel, mais surtout les tortues.

Points de vie : 10

Muscle : 3

Casser les portes : 3
Combat : 5
Grimper : 3
Lancer : 3
Soulever les trucs lourds : 3

Zip : 6

Conduire des véhicules : 6
Courir : 6
Équitation : 6
Esquiver : 8
Nager : 6
Sauter : 6
Tir : 8

Cervelle : 5

Faire/Défaire des pièges : 7
Identifier les choses dangereuses : 5
Lire : 5
Résister au baratin : 5
Pister/Couvrir sa piste : 5
Se Cacher/Trouver ce qui est caché : 8
Voir/Entendre/Sentir : 7

Pêche : 4

Baratin : 4
Être discret : 6
Passe-passe : 6
Refiler/Détecter camelote : 9

Délire :

Vitesse incroyable : 5



Roboduck

Description : Un canard policier qui s'est fait robotiser. Ou est-ce un robot policier qui s'est fait canarder ? Ses ennemis naturels sont les criminels, les inventeurs trop curieux et le gremlin.

Croyances & objectifs : Tout le monde doit respecter la loi à la lettre et tout le temps. Aucune exception ne sera tolérée, même pour les amis. Expliquer la loi à ceux qui l'enfreignent. (Ah... et attraper les criminels, aussi.) Nager est une chose merveilleuse, même si je suis trop lourd pour ça - et en plus, j'ai tendance à rouiller.

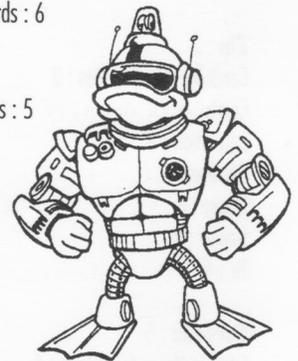
Points de vie : 9

Muscle : 6

Casser les portes : 9
Combat : 8
Grimper : 6
Lancer : 7
Soulever les trucs lourds : 6

Zip : 5

Conduire des véhicules : 5
Courir : 6
Équitation : 5
Esquiver : 8
Nager : 5
Sauter : 8
Tir : 8



Cervelle : 2

Faire/Défaire des pièges : 2
Identifier les choses dangereuses : 2
Lire : 2
Résister au baratin : 6
Pister/Couvrir sa piste : 2
Se Cacher/Trouver ce qui est caché : 8
Voir/Entendre/Sentir : 2

Pêche : 4

Baratin : 4
Être discret : 7
Passe-passe : 4
Refiler/Détecter camelote : 4

Délire :

Bras multi-usages : 8. Ce n'est pas un accessoire indépendant. Roboduck possède quantité de gadgets qui peuvent sortir de son torse, de sa tête et de divers autres endroits. L'un d'eux est un pistolet (1d de dommages).

Grand-maman

Description : Une adorable petite grand-mère avec une longue robe à fleurs démodée. Elle ne se sépare jamais de son petit sac à main (qui contient un gros revolver), ni de sa canne. Personne ne pourrait croire que cette charmante octogénaire a un petit côté dur... tant que personne ne la contrarie, du moins. Parce qu'alors... *whouuuua !*

Croyances & objectifs : Je suis gentille et polie, et tout le monde être comme moi. Je ne tolérerais pas que de jeunes blousons noirs me manquent de respect. Je ne suis pas ceinture noire 22e Dan pour rien.

Points de vie : 9

Muscle : 2

Casser les portes : 2
Combat : 9
Grimper : 2
Lancer : 2
Soulever les trucs lourds : 2

Zip : 2

Conduire des véhicules : 9
Courir : 2
Équitation : 4
Esquiver : 2
Nager : 2
Sauter : 2
Tir : 8

Cerveille : 5

Faire/Défaire des pièges : 5
Identifier les choses dangereuses : 5
Lire : 3 (myope)
Résister au baratiner : 9
Pister/Couvrir sa piste : 5
Se Cacher/Trouver ce qui est caché : 9
Voir/Entendre/Sentir : 9

Pêche : 6

Baratin : 6
Être discret : 6
Passe-passe : 6
Refiler/Détecter camelote : 8



Sire Né

Description : Un petit chevalier qui porte toujours une armure de plaques complète. Ses ennemis naturels sont les dragons, et tout ce qui y ressemble de près ou de loin (crocodiles, dinosaures, locomotives...). Il est toujours légèrement dans le brouillard, et cela empire nettement quand on tente de le Baratiner ("Rendez-vous ! Vous êtes cerné !" "Bien sûr que je suis Sire Né ! Et c'est vous qui vous rendez !")

Croyances & objectifs : Être héroïque. Sauver les jeunes vierges. Mettre les méchants K.O.

Points de vie : 11

Muscle : 5

Casser les portes : 8
Combat : 8
Grimper : 6
Lancer : 5
Soulever les trucs lourds : 5

Zip : 3

Conduire des véhicules : 3
Courir : 6
Équitation : 9
Esquiver : 7
Nager : 3
Sauter : 7
Tir : 3

Cerveille : 3

Faire/Défaire des pièges : 3
Identifier les choses dangereuses : 3
Lire : 3
Résister au baratiner : 9
Pister/Couvrir sa piste : 6
Se Cacher/Trouver ce qui est caché : 3
Voir/Entendre/Sentir : 3

Pêche : 4

Baratin : 4
Être discret : 2 (un noble chevalier ne se faufile jamais sournoisement. D'autant qu'il aurait du mal, avec toute cette ferraille).
Passe-passe : 4
Refiler/Détecter camelote : 4

Délire :

Force fabuleuse, spécial. Il marche toujours, mais uniquement en combat, et seulement quand la visière de son heaume est abaissée - ce qui le rend aveugle. Le Réalisateur jette les dés au hasard pour déterminer la cible de Sire Né (il ne sert à rien d'essayer de le convaincre de garder sa visière levée. Même si l'on y parvient, la force de son premier coup suffit à la faire retomber en position).



Professeur Mainspring

Description : Un homme chauve, l'air gentil, qui porte des lunettes et une blouse blanche avec de nombreuses poches. Il mesure environ un mètre vingt, est corpulent, distrait et transporte en permanence des tubes à essai, une calculatrice et une loupe. Il n'est PAS fou.

Croyances & objectifs : On doit tenter de résoudre immédiatement le moindre mystère. La science doit améliorer nos vies. Éduquer tout le monde dans les voies de la science, mais avec gentillesse. Oh, il faut que j'invente quelque chose. Qu'est-ce que je pourrais bien inventer aujourd'hui ?

Points de vie : 7

Muscle : 3

Casser les portes : 3
Combat : 3
Grimper : 3
Lancer : 3
Soulever les trucs lourds : 3

Zip : 2

Conduire des véhicules : 6
Courir : 2
Équitation : 2
Esquiver : 2
Nager : 2
Sauter : 2
Tir : 2

Cerveille : 6

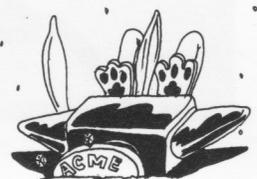
Faire/Défaire des pièges : 9
Identifier les choses dangereuses : 9
Lire : 9
Résister au baratiner : 9
Pister/Couvrir sa piste : 9
Se Cacher/Trouver ce qui est caché : 9
Voir/Entendre/Sentir : 9

Pêche : 1

Baratin : 1
Être discret : 1
Passe-passe : 1
Refiler/Détecter camelote : 5

Délire :

Sac (poches) à malice : 9



James Bomb

Description : C'est le plus grand espion du monde. En tout cas, il en est persuadé. Cet individu sournois porte un masque noir, un chapeau noir et une cape noire (en résumé : il s'habille en noir). Il ne parle pas beaucoup, et cherche généralement à éviter d'être vu. Il transporte des menottes, un appareil photo miniaturisé (avec un flash absolument pas miniaturisé, lui), une serviette pleine de documents secrets et un stock de bombe illimité. Si vous avez besoin d'une Mata Hari, faites-en une femme.

Croyances & objectifs : Voler tout ce qui a de la valeur sans me faire prendre. Tout le monde est mon ennemi. Tout le monde dissimule des secrets précieux.

Points de vie : 10

Muscle : 4

Casser les portes : 4
 Combat : 8
 Grimper : 6
 Lancer : 4
 Soulever les trucs lourds : 4

Zip : 6

Conduire des véhicules : 6
 Courir : 9
 Équitation : 6
 Esquiver : 9
 Nager : 6
 Sauter : 6
 Tir : 8

Cerveille : 5

Faire/Défaire des pièges : 9
 Identifier les choses dangereuses : 9
 Lire : 9

Résister au baratin : 9

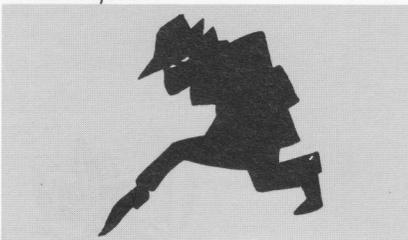
Pister/Couvrir sa piste : 9
 Se Cacher/Trouver ce qui est caché : 9
 Voir/Entendre/Sentir : 9

Pêche : 1

Baratin : 1
 Être discret : 10
 Passe-passe : 9
 Refiler/Détecter camelote : 9

Délire :

Changement à vue/Déguisement : 8
 Vitesse incroyable : 7



Jojo Mc Gurk, gangster

Description : Un petit bonhomme avec de larges épaules (surtout dues au rembourrage sous le costume rayé, en fait) et de toutes petites jambes. Il porte un chapeau plus gros que lui et mâchonne constamment une cigarette. Il joue sans cesse à pile ou face. Il a un gros pistolet. Ses réserves de cigarettes, d'allumettes, de pièces de monnaies et de balles sont illimitées.

Croyances & objectifs : (a) garder les flics et les curieux à distance. Il faut que je reste sans arrêt devant eux. Personne ne peut se mettre en travers de mon chemin. (b) Dévaliser la banque. (c) Kidnapper une vieille dame riche (ou, à défaut, son pékinois).

Points de vie : 8

Muscle : 3

Casser les portes : 5
 Combat : 5
 Grimper : 4
 Lancer : 6
 Soulever les trucs lourds : 3

Zip : 5

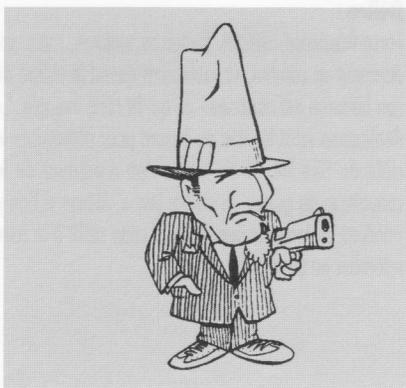
Conduire des véhicules : 9
 Courir : 5
 Équitation : 5
 Esquiver : 5
 Nager : 5
 Sauter : 5
 Tir : 9

Cerveille : 6

Faire/Défaire des pièges : 7
 Identifier les choses dangereuses : 7
 Lire : 6
 Résister au baratin : 7
 Pister/Couvrir sa piste : 8
 Se Cacher/Trouver ce qui est caché : 8
 Voir/Entendre/Sentir : 6

Pêche : 5

Baratin : 5
 Être discret : 7
 Passe-passe : 5
 Refiler/Détecter camelote : 6



Le gros Eddy

Description : Un énorme costaud avec plein de muscles saillants partout. Il est très susceptible, et a tendance à vouloir se battre avec tout individu plus petit que lui. Il se comporte comme une brute, mais au fond il est très lâche. Il travaille souvent pour un criminel d'envergure. Il a une matraque (1d de dommages).

Croyances & objectifs : Je suis le plus fort ! Allez, venez vous battre ! (à condition que je gagne, évidemment). Personne ne m'a jamais battu sans tricher.

Points de vie : 12

Muscle : 6

Casser les portes : 9
 Combat : 9
 Grimper : 9
 Lancer : 9
 Soulever les trucs lourds : 9

Zip : 3

Conduire des véhicules : 3
 Courir : 7
 Équitation : 3
 Esquiver : 5
 Nager : 7
 Sauter : 3
 Tir : 7

Cerveille : 3

Faire/Défaire des pièges : 9
 Identifier les choses dangereuses : 3
 Lire : 3
 Résister au baratin : 6
 Pister/Couvrir sa piste : 3
 Se Cacher/Trouver ce qui est caché : 3
 Voir/Entendre/Sentir : 3

Pêche : 6

Baratin : 6
 Être discret : 9
 Passe-passe : 8
 Refiler/Détecter camelote : 6

Délire :

Force fabuleuse : 7



Zeeber

Description : Zeeber est un zèbre punk, de taille humaine. Il est de Marseille. Faites de votre mieux pour lui donner "l'assent".

Croyances & objectifs : Être cool. Être un dur. Impressionner les poulettes. Zeeber n'est pas nécessairement un méchant, mais il travaille souvent pour un gangster ou un cerveau criminel ("tu sais, mec, j'ai un deal avec lui. Mais après, fini, tu vois ?") Il aime la technologie : ordinateurs, films, voitures (planche à roulettes, fusées, ce que vous voulez). Son bien le plus précieux est un téléphone cellulaire.

Points de vie : 8

Muscle : 4

Casser les portes : 4

Combat : 7

Grimper : 4

Lancer : 7

Soulever les trucs lourds : 6

Zip : 3

Conduire des véhicules : 9

Courir : 6

Équitation : 4

Esquiver : 3

Nager : 4

Sauter : 4

Tir : 6

Cerveille : 4

Faire/Défaire des pièges : 7

Identifier les choses dangereuses : 5

Lire : 5

Résister au baratin : 6

Pister/Couvrir sa piste : 4

Se Cacher/Trouver ce qui est caché : 4

Voir/Entendre/Sentir : 4

Pêche : 6

Baratin : 9

Être discret : 6

Passe-passe : 6

Refiler/Détecter camelote : 8



Igor

Description : Ce bossu ne s'éloigne jamais du laboratoire, à moins qu'il ne soit en train de piller une tombe. Il est plus ou moins humain, avec une touffe de cheveux rouges qui se tiennent tout droits sur sa tête. Il porte une blouse blanche dégoûtante, avec des poches à malices.

Croyances & objectifs : J'ai à aider le Maître. Trouver cerveau. Garder le monstrre. Monstrre gentil (assurez-vous qu'il développe un intérêt obsessionnel pour l'un des personnages, ou pour l'une des possessions préférées d'un des PJ).

Points de vie : 7

Muscle : 3

Casser les portes : 3

Combat : 5

Grimper : 3

Lancer : 3

Soulever les trucs lourds : 3

Zip : 3

Conduire des véhicules : 3

Courir : 3

Équitation : 3

Esquiver : 3

Nager : 3

Sauter : 3

Tir : 3



Cerveille : 1

Faire/Défaire des pièges : 4

Identifier les choses dangereuses : 4

Lire : 6

Résister au baratin : 6

Pister/Couvrir sa piste : 1

Se Cacher/Trouver ce qui est caché : 8

Voir/Entendre/Sentir : 9

Pêche : 1

Baratin : 1

Être discret : 1

Passe-passe : 1

Refiler/Détecter camelote : 1

Délire :

Sac (poches) à malice : 5

Le monstre

Description : Cet affreux bonhomme ressemble au monstre de Frankenstein un lendemain de cuite. Épaules larges, crâne plat, boulons dans le cou, expression hagarde... tout y est. Si vous faites jouer une aventure qui se déroule dans l'Espace Infini, ajoutez-y des tentacules, des bras supplémentaires, une peau encore plus verte, etc.

Croyances & objectifs : Grruuuh !

Points de vie : 9

Muscle : 5

Casser les portes : 8

Combat : 8

Grimper : 7

Lancer : 7

Soulever les trucs lourds : 9

Zip : 2

Conduire des véhicules : 2

Courir : 4

Équitation : 2

Esquiver : 4

Nager : 2

Sauter : 7

Tir : 2

Cerveille : 1

Faire/Défaire des pièges : 1

Identifier les choses dangereuses : 3

Lire : 1

Résister au baratin : 5

Pister/Couvrir sa piste : 1

Se Cacher/Trouver ce qui est caché : 3

Voir/Entendre/Sentir : 1

Pêche : 4

Baratin : NA

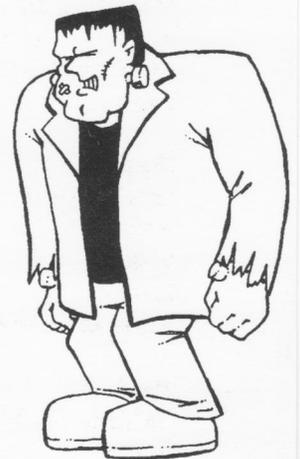
Être discret : 4

Passe-passe : 4

Refiler/Détecter camelote : 4

Délire :

Force fabuleuse : 6



Tables absurdes

Il arrive à tout le monde de tomber en panne d'idées. Même le plus compétent des Réalisateurs n'est pas à l'abri d'un passage à vide. Pour vous aider à traverser ces périodes odieuses où l'on est incapable de penser à quoi que ce soit de drôle, voici une sélection de tables hilarantes, garanties pour animer vos parties de **Toon**. Faites simplement un jet de Dizaines-et-Unités et reportez vous au résultat correspondant. Si vous le trouvez trop bizarre, même pour **Toon**, descendez d'une ligne ou refaites un jet. Allez, utilisez ces tables et vos aventures atteindront de nouveaux sommets de comique !

Table des Crises

Utilisez cette table quand un personnage est Sidéré. L'effet ne dure qu'une action, à moins que vous n'en décidiez autrement. Les suggestions qui suivent sont juste destinées à mettre un peu d'ambiance... enfin, sans doute.

11	Ses cheveux se dressent sur sa tête	34	Fait une bonne imitation d'une mule rétive	52	Se divise en d'innombrables petits cubes
12	La surprise lui fait pousser un cri strident	35	La tête tourne plusieurs fois à toute vitesse	53	S'étire comme un élastique et revient brutalement à sa taille normale
13	Devient blanc	36	De la vapeur sort par les oreilles	54	Se transforme en balle et rebondit partout
14	Devient violet	41	La tête saute comme un bouchon de champagne et redescend avec un parachute	55	Toute sa fourrure / plumes / écailles / vêtements s'envole
15	Devient couleur couverture écossaise	42	Tous les membres sautent et se remettent en place	56	Se transforme en vis, tourne à toute vitesse et s'enfonce dans le sol
16	Réduit à l'épaisseur d'une feuille de papier, soufflé, flotte doucement vers le sol	43	La langue se déroule sur le sol - sur environ 3 mètres	61	La tête se transforme en corne de brume et mugit
21	Découpé en 100 morceaux	44	Les mains et les pieds enflent jusqu'à cinq fois leur taille	62	Se change en ballerine et danse un moment
22	Aplati comme un vieux pneu crevé	45	Percute le plafond (ou un avion, ou la planète la plus proche). Retombe, aplati comme une bouche d'égout	63	Devient raide comme une planche et s'écrase au sol
23	La mâchoire heurte le sol	46	Comme ci-dessus, mais vous restez collé à ce que vous avez heurté	64	Choisissez l'un des précédents (en fonction de la situation)
24	La mâchoire heurte le sol, suivie du reste de la tête	51	Se divise en 50 versions miniature de lui-même qui courent dans tous les sens	65	Le Réalisateur choisit deux des précédents
25	Les yeux jaillissent à deux mètres de leurs orbites			66	TOUT ce qui précède ! TOUT ! TOUT ! TOUT ! TOUT !
26	Bond vertical de 10 mètres				
31	Bond vertical de 2000 mètres				
32	Réduit à une flaque de bave				
33	Se cristallise et tombe en mille morceaux				

Choses qui tombent du ciel

11	Œuf (cru)	33	Plein de briques, qui forment un mur avec le personnage enfermé au milieu	52	Évier
12	Gros œuf (d'autruche)	34	Noix de coco	53	Réfrigérateur
13	Une douzaine d'œufs (durs)	35	Noix de coco contenant du lait	54	Réfrigérateur/congélateur avec bac à glace
14	Savon (en paillettes)	36	Noix de coco contenant une bombe	55	Piano (droit)
15	Neige (en flocons)	41	Boule de bowling	56	Piano (à queue)
16	Neige (une boule de 10 m de diamètre)	42	Un fer à cheval... trois autres... un cheval !	61	Des hallebardes (il pleut des hallebardes, ce qui parfaitement normal)
21	Poisson	43	Baignoire (occupée)	62	Bus de ramassage scolaire
22	Ballon de foot	44	Putois	63	École
23	10 000 grenouilles	45	Éléphant (d'Asie)	64	Rouleau compresseur
24	Tarte à la crème	46	Éléphant (d'Afrique)	65	Avion
25	Flèche	51	Baleine	66	Cuirassé
26	Fleur				
31	Fleur (en pot)				
32	Brique				

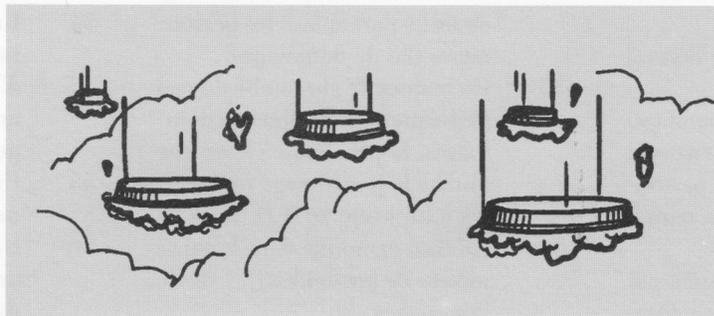


Table des Animaux/Objets

11	Un autre personnage	33	Une famille de quatre personnes assise à table et dînant	54	Putois (<i>furieux</i>)
12	Lion	34	Fleur-arrosoir de farces et attrapes	55	Fusil de chasse (1d+1 de dommages)
13	Bombe (mèche allumée. Le personnage a une action pour s'en débarrasser ou l'éteindre. Un dé de dommages)	35	Bâton de dynamite (allumé - une action pour s'en débarrasser ou l'éteindre)	56	Serpillère (mouillée ; fait 3 points de dommages et peut détruire les déguisements)
14	Ballon gonflé à l'hélium (peut soulever deux personnes de taille humaine)	36	Ballon de foot (1d de dommages quand on le lance)	61	Pistolet à eau (plein d'encre)
15	Cheval	41	Sifflet de policier (fait venir des policiers - 50% de chances qu'il marche, lancez 2d pour savoir combien de policiers arrivent. Ne fonctionne qu'une fois)	62	Élan
16	Os (utile pour distraire un chien, ou comme arme - 1D+1 de dommages)	42	Filet à papillons	63	Stylo (dessine des choses qui deviennent réelles !)
21	Piège à souris (2 points de dommages)	43	Maillet géant (1d+1 de dommages)	64	Dinde
22	Gomme (efface <i>tout</i> - faites un jet de Zip pour l'utiliser)	44	Avion (à hélice, avec assez de place pour deux personnages, le moteur tourne)	65	Pistolet (1d de dommages)
23	Brosse à dents	45	Policier (avec une matraque qui fait 1d+1 de dommages)	66	Soi-même (le personnage se rencontre lui-même - ou un double parfait)
24	Jeu de croquet (les maillets font un dé de dommages, les balles peuvent être lancées et font 1d de dommages)	46	Batte de base-ball (1d+2 de dommages)		
25	Ukulele ou autre instrument à cordes	51	Boîte d'allumettes		
26	Enclume	52	Vache		
31	Rhinocéros	53	Piège à ours (doit être installé, 1d de dommages)		
32	Pistolet (avec un drapeau marqué "Bang !" qui jaillit du canon)				

Note : les animaux rencontrés grâce à cette table ne peuvent pas parler. Ce sont juste des animaux.



Table des pièges

Lancez deux dés pour déterminer le type de piège. Les joueurs ont droit à des jets de Voir/Entendre/Sentir pour déterminer s'ils le repèrent avant de tomber dedans.

- | | | | | | |
|----|---|----|---|----|--|
| 11 | Bâton de dynamite (allumé - une action pour l'éteindre ou s'en débarrasser, 1d) | | faire un jet de Voir / Entendre / Sentir pour le repérer), lui tape sur l'épaule, lui dit "C'est toi le chat" et s'enfuit Incroyablement | | |
| 12 | Un maillet à ressort jaillit du sol (1d -2 de dommages, répétés) | | Vite (pas de dommages, mais la | 51 | Une bombe ! (le personnage a une action pour la désamorcer ou la jeter, 1d de dommages) |
| 13 | Un baquet d'eau tombe (3 points de dommages pour le baquet, les déguisements sont détruits, faites un nouveau jet de Changement à Vue/Déguisement) | | les bras du personnage le plus proche). | 52 | Un train passe et écrase les personnages (2d par personne) |
| 14 | Un trou camouflé dans le sol (3 mètres de profondeur). 1 dé de dommages | 33 | Une bombe ! (le personnage a une action pour la désamorcer ou la jeter, 1d de dommages) | 53 | Un trou camouflé dans le sol (3 mètres de profondeur). 1 dé de dommages |
| 15 | Un gros rocher tombe du ciel (2d de dommages) | 34 | Un rouleau compresseur surgi de nulle part aplatis les personnages (2d de dommages) | 54 | Un baquet de Crème à Disparaître (le baquet fait, comme d'habitude, 3 points de dommages, le personnage est temporairement invisible) |
| 16 | Chute d'arbre (1d de dommage) | 35 | Un baquet de glu tombe du ciel (le baquet fait 3 points de dommages, la prochaine chose que | 55 | Un bus écrabouille les personnages (2d par personne) |
| 21 | Un nœud coulant s'enroule autour de la jambe du personnage (pas de dommages, mais il est pris) | 36 | touche le personnage reste collée à lui jusqu'au K.O. suivant) | 56 | Un bras télescopique balance une tarte à la crème à la figure du personnage (pas de dommages, mais la victime est Sidérée) |
| 22 | Plante carnivore (2 points par round, jet de Zip pour se dégager). | 41 | Un trou camouflé dans le sol (3 mètres de profondeur). 1 dé de dommages | 61 | Le personnage est coincé dans une porte à tambour qui tourne de plus en plus vite avant de l'éjecter (1 dé de dommages et étourdi pour une action) |
| 23 | Énorme piège à ours (1 de dommages) | 42 | Bâton de dynamite allumé (une action pour arracher la mèche ou le lancer, 1 dé de dommages) | 62 | Un pot de fleurs tombe du ciel (1 dé de dommages) |
| 24 | Un bras télescopique brandissant un tube à essais contenant une mixture douteuse (pas de dommage si le personnage la boit. Autrement, elle explose et fait 1 dé de dommages). | 43 | Le personnage déclenche un piège à souris (2 points de dommages, et son pied est pris dans le piège) | 63 | Un baquet plein d'eau tombe du ciel (3 points de dommages pour le baquet, et la victime est mouillée - voir "13", plus haut) |
| 25 | Une bombe ! (le personnage a une action pour la désamorcer ou la jeter, 1d de dommages) | 44 | Un gant de boxe monté sur ressort cogne le personnage (1 dé de dommages) | 64 | Une bombe ! (le personnage a une action pour la désamorcer ou la jeter, 1d de dommages) |
| 26 | Cadeau explosif (une mobyette se gare près du personnage, un coursier en descend, fait signer le reçu, s'en va... et boum ! 1 dé de dommages) | 45 | Un nœud coulant s'enroule autour du pied du personnage (pas de dommages, mais le personnage est pris, et se retrouve suspendu la tête en bas) | 65 | Un fleur de farces et attrapes projetée de l'eau à la figure du personnage (pas de dommages) |
| 31 | Un bras télescopique balance une tarte à la crème à la figure du personnage (pas de dommages, mais la victime est Sidérée) | 46 | Un baquet de parfum tombe du ciel (3 points de dommages pour le baquet, le personnage empeste jusqu'à son prochain K.O., il ne peut plus se cacher) | 66 | Le personnage marche sur une catapulte camouflée et est projetée sur l'obstacle le plus proche (1 dé de dommages) |
| 32 | Un monstre hideux se glisse derrière le personnage (qui peut | | Un énorme bras mécanique se saisit du personnage et le jette dans une cage (pas de dommages, mais le personnage est | | |

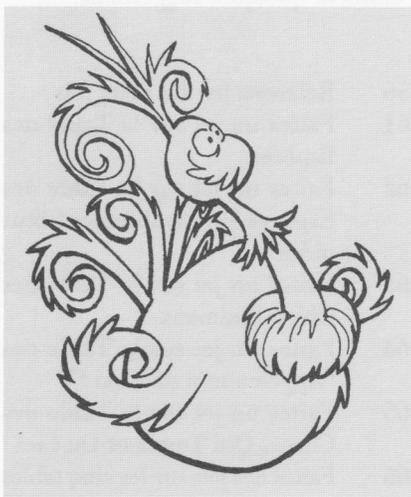
Table des déguisements ratés

Utilisez cette table quand un personnage rate un jet de Changement à Vue/Déguisement.

11	Un des autres personnages		amuse le Réalisateur)	62	Poubelle
12	Rhinocéros	43	Statue de la Liberté avec une	63	Tonneau plein de haricots
13	Tutu, palmes, masque de hockey		lampe-torche et une boîte	64	Mike Tyson ET Muhammad Ali
14	Collant de danse, patins à glace, casque de moto	44	Lunettes de soleil, chapeau de	65	Bouteille de whisky
15	Affreuse sorcière		cow-boy, oreilles d'éléphant et	66	Faites un jet sur l'une des Table
16	Lampe (à pétrole)	45	caleçon à pois		d'Espèces (au choix)
21	Lampe (électrique, allumée)		Goulash hongrois complet, avec		
22	Vampire		une pincée de poivre pour le		
23	Spaghettis bolognaise	46	goût		
24	Panneau de signalisation routière (au choix du joueur)		Ukulele (ou tout autre instru-		
25	Robot en smoking	51	ment à cordes)		
26	Salade niçoise	52	Pianiste		
31	Filet à papillons sur la tête, kilt, cornemuse, chaussons de danse	53	Policier (avec matraque et		
32	Bâton de dynamite (allumé)		menottes)		
33	Balle de golf	54	Esquimau (la glace, ou le chas-		
34	Super _____ (l'espèce du		seur de phoques, selon l'humeur		
35	personnage, quelle qu'elle soit)	55	du Réalisateur)		
36	Pot de fleur sur la tête, bottes de cow-boy avec éperons, pyjama rose		Agent de la police montée cana-		
41	Tube de colle	56	dienne (avec accordéon)		
42	Dinde (prenez ça comme vous voulez)		Vendeur de brosses (avec sa		
	Tour de Pise (ou de pizzas, si ça	61	valise d'échantillons, qui		
			contient <i>tous</i> les types de		
			brosses)		
			Cornet de glace (le Réalisateur		
			décide du parfum)		
			Indigène (d'où vous voulez,		
			pourvu que ce soit <i>loin</i>)		



Table des espèces vraiment stupides



11	Grille-pain	16	Chameau	46	Dragon
12	Alligator violet	21	Phoque	51	Voiture
13	Éléphant rose	22	Crapaud (donne des verrues	52	Chauve-souris
14	Dahut		quand on le touche)	53	Ballon
15	Escargot	23	Taupe (mauvaise vue)	54	Avion
		24	Borne d'incendie	55	Orang-outang
		25	Bison	56	Éléphant de 15 cm de haut
		26	Caniche	61	Martien
		31	Abominable homme des neiges	62	Araignée
		32	Pomme de terre	63	Ver de terre
		33	Caille	64	Limace
		34	Ver des livres	65	Aimant
		35	Zèbre	66	Représentant en assurances
		36	Plante carnivore		
		41	Ordinateur (Intelligence Artifi-		
			cielle, bien sûr)		
		42	Chien de berger		
		43	Vaisseau spatial		
		44	Oignon (fait pleurer les autres		
			personnages)		
		45	Fantôme		





Table des Hypnoses Ratées

Lorsqu'un personnage manque un jet d'Hypnose (voir page 39) de façon dramatique, vous pouvez décider que la tentative échoue. L'hypnotiseur est désormais au pouvoir de sa cible. C'est correct. Mais si vous voulez, vous êtes libre de décider que l'hypnotiseur s'est pris à son propre piège et se prend pour quelque chose... Cette table contient quelques suggestions.

11	Poulet	34	Bonne sorcière	56	Relancez les dés deux fois
12	Marteau-piqueur	35	Tyrannosaure	61	Faites un jet sur la Table des Espèces
13	Machine à laver	36	Bombardier B-1	62	Faites un jet sur la Table des Espèces Incroyablement Stupidés
14	Percepteur	41	Équilibriste	63	Faites un jet sur la Table des Objets/Animaux
15	Orphelin	42	Employé de la fourrière (qui attrape les chiens errants, suivez mon regard)	64	Faites un jet sur la Table des "Appelez-moi un Taxi !"
16	Le meilleur chasseur de gros gibier de tous les temps	43	Martien (vert)	65	Faites un jet sur la Table des Choses Qui Tombent Du Ciel
21	Agent secret	44	Super-héros	66	Faites des jets sur les cinq tables précédentes et combinez le résultat
22	Vampire	45	Jongleur		
23	Trapéziste	46	Grand inventeur (Cerveille 7)		
24	Lion	51	Savant fou		
25	Elfe	52	Policier		
26	Épouvantail	53	Criminel		
31	Scottish terrier	54	Détective		
32	Rouge-gorge	55	Cracheur de feu		
33	Méchante sorcière				

Table des espèces incroyablement stupides

11	Asticot	25	Matador	46	Boîte à fusibles
12	Violette africaine (avec des "graines à malices" : jetez-les sur le sol et regardez ce qui pousse)	26	Manta (raie)	51	Fer à repasser (avec sa table à repasser)
13	Puce électronique (ne sait dire que "oui" et "non")	31	Mainate	52	Chien policier
14	Machine à écrire	32	Manitou (esprit des Indiens d'Amérique)	53	Squelette de dinosaure
15	Poisson-chat	33	Minotaure	54	Bélier
16	Photocopieuse	34	Mâts (vaisseau de ligne à 3 mâts, pour être moins synthétique)	55	Chauve-souris vampire
21	Appareil photo avec flash	35	Manticore	56	Étoile de mer
22	Caméléon (très doué en Changements à Vue/Déguisements)	36	Montand (Yves)	61	Tournesol (absorbe la lumière du soleil)
23	Auteur de science-fiction	41	Motocyclette	62	Vautour
24	Auteur de jeux de rôles	42	Voiture de course	63	Huitre
		43	Poney nain des Shetlands	64	Paon
		44	Éléphant nain	65	Outarde
		45	Aspirateur	66	Cochon d'Inde géant

Table des "Appelez-moi un taxi !"

"Vous êtes un taxi !". Lorsqu'un personnage hèle un taxi ou un autre moyen de transport, le Réalisateur peut se contenter de décider qu'un taxi s'arrête. Si cela vous semble trop rationnel, faites un jet sur cette table. Elle vous dira quelle sorte de véhicule répond à l'appel.

11	Taxi
12	Moto avec sidecar
13	Moto sans sidecar
14	Fiacre
15	Cheval de cirque (avec un cavalier en costume)
16	Cuirassé
21	Taxi
22	Char AMX-30
23	Bicyclette "tandem"
24	Monocycle (avec cycliste)
25	Voiture de police
26	Voiture de police volée (avec un prisonnier évadé au volant)
31	Voiture de pompiers
32	Pousse-pousse
33	Pousse-pousse, sans conducteur
34	Vaisseau spatial
35	Soucoupe volante martienne
36	Éléphant (bon courage pour monter en selle)
41	Lama (et "quand lama pas content, lui toujours faire ainsi")



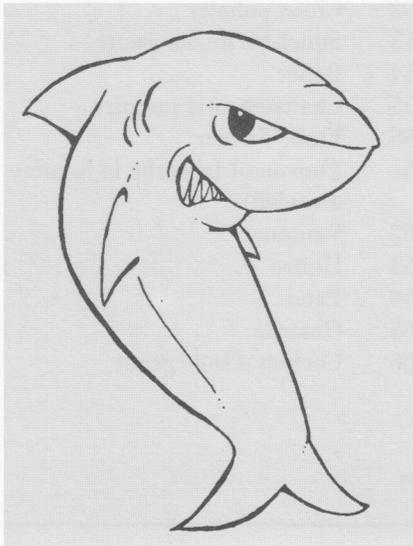
42	Camion chargé de crèmes glacées
43	Yacht (avec propriétaire riche, équipage et domestiques)

44	Skateboard (avec gamin)
45	Diligence (deux conducteurs, six chevaux)
46	Balai de sorcière
51	Char romain (avec Romain et chevaux)
52	Canoë (avec pagaies)
53	Biplan
54	747
55	Concorde (Vitesse Incroyable)
56	Carriole du laitier (avec cheval)
61	"Avion" à pédales (Délire Vol au niveau 3)
62	Montgolfière
63	Une corde accrochée à un avion qui vole loin au-dessus
64	Dragster
65	Une dizaine de taxis (jets d'Esquiver pour éviter de se faire écraser)
66	Choisissez six des résultats précédents



Table des changements de forme ratés

Lorsqu'un personnage rate un jet de Changement de Forme (voir p. 37), consultez la table suivante :

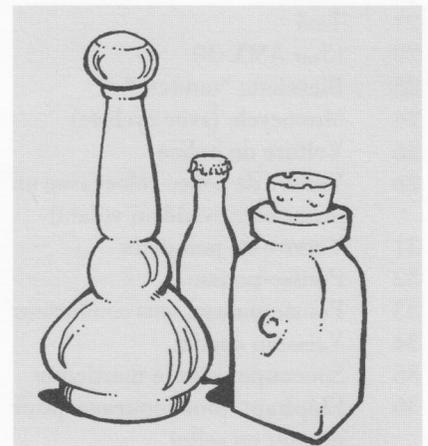


11	Borne d'incendie	13	Pistolet désintégrateur	43	Cloche d'église
12	Sifflet	14	Arrosoir	44	Extenseur (de gym)
		15	Foogle	45	Téléphone
		16	Plumeau	46	Mur de brique
		21	Avertisseur d'incendie	51	Machine à écrire
		22	Tube	52	Club de golf
		23	Ressort	53	Trois massues de jonglage
		24	Flaque de boue	54	Ampoule électrique
		25	Pinceau géant	55	Animal empaillé (faites un jet sur la Table des Espèces)
		26	Canne à pêche et appât	56	Carte de crédit
		31	Menu	61	Boîte aux lettres
		32	Piano	62	Catalogue de vente par correspondance
		33	Pianiste	63	Oreiller (en plumes)
		34	Poubelle	64	Service à thé en porcelaine complet (12 pièces)
		35	Ballon de foot	65	Bouquet de fleurs
		36	Chevalier en armure (avec épée et bouclier)	66	Faites deux jets
		41	Marmite de ragoût		
		42	Chêne		

Table du Contenu des bouteilles

Les substances dont le nom est marqué d'une astérisque (*) font 1d de dommages au personnage assez inconscient pour les boire. Les effets durent tant qu'ils sont drôles.

11	Eau	42	Potion Qui-Rend-les-Gens-Bleus
12	Eau salée	43	Potion Qui-Rend-les-Gens-Mauves-à-Pois-Roses
13	Lait	44	Potion de changement de forme (faites un jet sur la Table des Objets/Animaux)
14	Soda	45	Formule de Jekyll/Hyde
15	Sauce tabasco*	46	Parfum*
16	Yaourt fermenté (beurk !)	51	Insecticide*
21	Lotion capillaire (les cheveux poussent, poussent...)	52	Bouillabaisse (miam !)
22	Engrais (la victime se couvre de fleurs)	53	Huile de banane
23	Potion qui fait grandir	54	Huile de foie de morue (beuâârrk !)
24	Potion qui fait rapetisser	55	Produit anti-moustique*
25	Ketchup	56	Cirage* (couleur au choix)
26	Shampooing*	61	Médicament (pouah !)
31	Lait caillé (eurk !)	62	Café brûlant*
32	Huile de vidange*	63	Graisse*
33	Thé glacé	64	Jus de putois*
34	Eau déshydratée	65	Jus de citron
35	Moutarde		
36	Produit nettoyant*		
41	Potion d'invisibilité		



66 Château-Neuf-du-Pape 1956, avec du corps et de la jambe, et un léger arrière-goût fruité



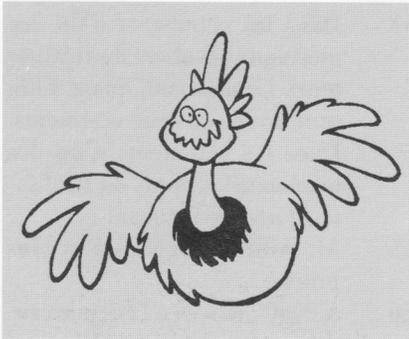
Table des téléportation aléatoires

Généralement, un personnage qui rate un jet de Téléportation se retrouve à l'endroit le plus amusant possible (autrement dit, au *pire* endroit possible). Mais il reste en vue de son point de départ. Toutefois, de temps en temps, il peut arriver que vous n'ayez pas de lieu amusant dans les environs, ou que vous ayez l'impression que le personnage mérite un long voyage. Cette table est faite pour ça. (Un personnage expédié au diable Vauvert peut y rester, trouver un moyen amusant de revenir ou faire un autre jet de Téléportation.)

- | | | | | | |
|----|--|----|--|----|--|
| 11 | Dans la Poche secrète d'un autre personnage (au choix du Réalisateur) | 32 | Dans un nid d'oiseau (avec des œufs), sur un arbre qui domine la scène | 53 | Dans les vêtements d'un des méchants (au choix du Réalisateur). Le méchant, quant à lui, se retrouve en sous-vêtements |
| 12 | Au sommet d'un volcan en éruption (s'il n'y avait pas de volcan dans les environs, c'est maintenant chose faite !) | 33 | Accroché à un avion qui survolait la scène | 54 | Dans les vêtements d'un des méchants (au choix du Réalisateur) <i>avec</i> le méchant ! |
| 13 | Sur les lieux, mais dans une caisse (faites un jet sur la table d'Objets/Animaux pour voir avec qui il la partage) | 34 | A l'intérieur d'une bouteille, dans le distributeur de soda le plus proche (de soda ? Faites donc un jet sur la Table de Contenu des Bouteilles, plutôt) | 55 | Au milieu du combat le plus proche |
| 14 | Sur la tête d'un ennemi (au choix du Réalisateur) | 35 | Au milieu du combat le plus proche | 56 | A 2000 mètres en l'air, juste au-dessus des autres |
| 15 | Au milieu du combat le plus proche | 36 | Dans le feu le plus proche | 61 | Dans le barillet du pistolet d'un personnage (au choix du Réalisateur) |
| 16 | Au Pôle Nord, entouré d'ours blancs affamés | 41 | Dans le barillet du pistolet d'un personnage (au choix du Réalisateur) | 62 | Au rayon fruits et légumes de l'épicerie la plus proche |
| 21 | Dans le barillet du pistolet d'un personnage (au choix du Réalisateur) | 42 | Au centre de la Terre (avec des flammes, des petits diables armés de fourches, etc.) | 63 | <i>Très très</i> haut, juste au-dessus des autres (à proximité d'un satellite) |
| 22 | Sur la tête d'un autre personnage (au choix du Réalisateur) | 43 | Dans la bouteille d'un génie (avec ou sans le génie) | 64 | Dans la Poche secrète d'un autre personnage (au choix du Réalisateur) |
| 23 | Flottant dans une bulle de savon, loin au-dessus de l'action | 44 | Sous le véhicule en mouvement le plus proche (Id de dommages) | 65 | Au milieu du combat le plus proche |
| 24 | Dans l'usine Ace (tout ce que veut le personnage y est disponible) | 45 | Au milieu du combat le plus proche | 66 | Dans les vêtements d'un autre personnage (<i>avec</i> l'autre personnage, bien entendu !) |
| 25 | Au milieu du combat le plus proche | 46 | Enfermé dans un tonneau qui roule vers les autres personnages | | |
| 26 | <i>Sous</i> un autre personnage | 51 | Dans le barillet du pistolet d'un personnage (au choix du Réalisateur) | | |
| 31 | Dans le barillet du pistolet d'un personnage (au choix du Réalisateur) | 52 | A 20 mètres en l'air, juste au-dessus des autres | | |



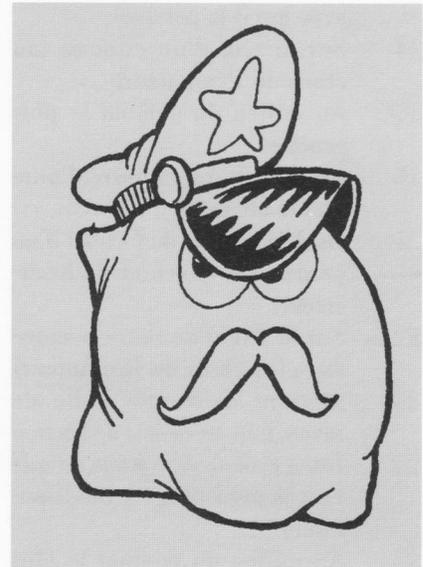
Index



- Actions, 13, 50-51
- Animaux, 30, 38, 49, 86, 109
- Argent, 35
- Armes à feu, voir Tir
- Baguette magique, 52
- Boulangerie, 84
- Boussole, 50
- Camelote, 35 ; voir aussi la compétence Détecter/Refiler Camelote
- Caractéristiques, 6-7, 19
- Cerveille, 7 ; *compétences associées*, 31-33
- Chance, voir Chats noirs et le Délire Veine du tonnerre
- Chats noirs, 86
- Choses à emporter, 23 ; voir aussi Possessions
- Ciel, choses qui tombent du, 109
- Coïncidences, 48
- Compagnons, 38
- Compétence Baratin, 12, 34
- Compétence Casser les portes, 27
- Compétence Combat, 27
- Compétence Courir, 10, 29
- Compétence Equitation, 30
- Compétence Esquiver, 11, 12, 30
- Compétence Être Discret, 34
- Compétence Faire/Défaire les pièges, 31
- Compétence Grimper, 28
- Compétence Identifier les choses dangereuses, 32
- Compétence Lancer, 11, 28
- Compétence Lire, 32
- Compétence Nager, 30
- Compétence Passe-passe, 34
- Compétence Pister/Couvrir sa piste, 32
- Compétence Refiler/détecter came-

- lote, 35
- Compétence Résister au Baratin, 12, 32
- Compétence Se Cacher/Trouver ce qui est caché, 33
- Compétence Soulever les trucs lourds, 28
- Compétence Tir, 31
- Compétence Voir/Entendre/Sentir, 33
- Compétences, 6, 9, 10, 24-35 ; *améliorer*, 26, 27 ; *points de compétence*, 25
- Conduire des véhicules, 29 ; voir aussi Véhicules
- Conscience, 49
- Courrier instantané, 47
- Couvrir ses traces, voir la compétence Pister/Couvrir sa piste
- Crayon/Pinceau/Brosse, 51
- Crème à disparaître, 53
- Crises, 48
- Croyances & Objectifs, 20-22
- Déguisement, 37, 85, *table*, 111 ; voir aussi le délire Changement à Vue/Déguisement
- Délire Altération Cosmique, 36
- Délire Bras multi-usage, 36
- Délire Changement à Vue/Déguisement, 37, 111
- Délire Changement de forme, 37, *table*, 114
- Délire Détecter objet, 38
- Délire Fidèle Compagnon, 38
- Délire Force fabuleuse, 39
- Délire Hypnose, 39, *table*, 112
- Délire Invisibilité, 39
- Délire Sac à Malices, 40
- Délire Téléportation, 40 ; *table*, 115
- Délire Veine du tonnerre, 41
- Délire Vitesse incroyable, 41
- Délire Vol, 42
- Délires, 26-27, 36-43, 51 ; *améliorer*, 26 ; *usage unique*, 42 ; *personnalisés*, 26 ; *temporaires*, 27 ; *utilisables sur autrui*, 43
- Dés, 7
- Désarmer les pièges, voir la compétence Faire/Défaire des Pièges
- Détecter camelote, voir la compétence

- Refiler/Détecter camelote
- Distribution, 45
- Dix Commandements, 52
- Dommages, 9
- Eau déshydratée, 53
- Ecouter, voir la compétence Voir/Entendre/Sentir
- Ecrire des cartoons, 54, 76
- Effets sonores, 46



- Éléments cartooniques, 47
- Elongation, 38
- Emprisonnement, 22
- Encre invisible, 53
- Ennemis naturels, 20, 51
- Espace Infini, 97, 77
- Extérieurs, 77
- Extra-terrestres, 100
- Fantômes, 90
- Far West, 92
- Foire, 94
- Fontaine de Jouvence, 52
- Fou-rire, 51
- Fusées dorsales, 50
- Générateur d'aventures, 76-81
- Génies, 90
- Gizmos, 23, 37
- Gomme, 50
- Graine de haricot magique, 49
- Grand Final, 17, *table*, 81
- Intrigue, 45
- Jet de Dizaines-et-Unités, 7

- Jets de caractéristiques, 46
- Jets manqués, 5, 9
- Jeu de rôle, 5
- K.O., 10
- La Grande Ville, 45
- Lapinicide, 54
- Lieu, 45
- Logique illogique, 47
- Lotion capillaire, 54
- Lotion lapinaire, 54
- Magasin de costumes, 85
- Maison hantée, 88
- Martiens, 100
- Mort, 10, 90
- Muscle, 7, *compétences associées*, 27
- Nullepart-ville, 77
- Objets cartooniques, 50
- Objets inanimés, 49
- Occupations, 21
- Ombres indépendantes, 48
- Panne d'essence, 48
- Panneaux, 62
- Pêche, 7 ; *compétences associées*, 34-35
- Personnage-joueur ou PJ, 7
- Personnages, 5, 7, *feuille de personnage*, 5, 7, 120 ; *création*, 19-23 ; *description*, 19 ; voir aussi *Personnages non-joueurs* .
- Personnages-non-joueurs ou PNJ, 7
- Personnalité, 102
- Petits caractères, 48
- Pièges, table, 110 ; voir aussi la compétence Faire/Défaire les Pièges
- Pilules "Tremblement de terre", 54
- Pistolet-jouet, 51
- Poches secrètes, 22
- Points d'intrigue, 26, 51
- Points de vie, 10, 19
- Possessions, 22-23
- Poursuites, 11, 29
- Quincaillerie, 87
- Rayon Ca-Rend-Sourd, 72
- Réalisateur, 5, 12-13, 52-54
- Récapituler, 53
- Règle des Cinquante pour cent, 13, 46
- Règles pour superstars, 18
- Ricochets, 31
- Robots, 83-84
- Scier des trous, 49
- Sentir, voir la compétence Voir/Entendre/Sentir
- Sidéré, 48, 108
- Situation, 45
- Station Spatiale Zéro, 98
- Super-crise, 48
- Table du contenu des bouteilles, 114
- Tables absurdes, 108
- Tables d'événements aléatoire, 79-81
- Tables des espèces, 19, 20, 111-

113

- Tartes à la crème, 28, 48, 84
- Temps de jeu, 55
- Temps, 50 ; *limites de temps*, 44 ; voir aussi Actions
- Tricher, 53
- Trou portatif, 52
- Trouver objet caché, voir la compétence Se Cacher
- Usine robot, 83-84
- Véhicules, 29, 113
- Zip, 7 ; *compétences associées* 29-31
- Zoo, 86



Index des personnages

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Boinie da Bunny, 104 Chevalier Plus-Blanc-Que-Blanc, 58 Comte Gotchula, 69 Dr. Nutzenboltz, 71 Duck Drake, 103 Fifi la Féline, 17 Gorille, 65 Grand-maman, 105 Gremlin, 104 Gros Eddy, 106 Igor, 107 James Bomb, 106 Jeeves, maître d'hôtel, 60 Jojo Mc Gurk, 106 Jonathan T. Muggsworth, 61 Juge Taupe, 17 L'Écrabouilleur, 99 | <ul style="list-style-type: none"> Martiens, 100 Max le Mulet, 103 Mme Monkey Bars, 63 Monkey Bars, l'homme de la jungle, 62 Monstre, 107 Morty la Tortue, 103 Oiseaux Foogle, 64, 65 Percy, 99 Professeur Mainspring, 115 Représentant en assurances, 75 Roboduck, 104 Robots, 87 Sgt. Karpov Trotsky, 67 Sire Né, 105 Zeeber, 107 |
|---|--|



FEUILLE DE PERSONNAGE



POINTS DE VIE : DESSIN

POINTS D'INTRIGUE :

© 1994 SJC et Halloween Concept
 Permission de photocopier pour usage personnel*

NOM :

ESPECE :

ENNEMIS NATURELS :

CROYANCES & OBJECTIFS :

POSSESSIONS

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

DESCRIPTION

.....

.....

.....

.....

NIVEAUX DE COMPÉTENCE

MUSCLE

CASSER LES PORTES _____

COMBAT _____

GRIMPER _____

LANCER _____

SOULEVER LES TRUCS LOURDS _____

ZIP

CONDUIRE DES VÉHICULES _____

COURIR _____

ÉQUITATION _____

ESQUIVER _____

NAGER _____

SAUTER _____

TIR _____

CERVELE

FAIRE/DÉFAIRE DES PIEGES _____

IDENTIFIER _____

LES CHOSES DANGEREUSES _____

LIRE _____

RÉSISTER AU BARATIN _____

PISTER/COUVRIR SA PISTE _____

SE CACHER/TROUVER _____

CE QUI EST CACHÉ _____

VOIR/ENTENDRE/SENTIR _____

PÊCHE

BARATIN _____

ÊTRE DISCRET _____

PASSE-PASSE _____

REFILER/DÉTECTER _____

DÉLIRES

ALTÉRATION COSMIQUE (10) _____

BRAS MULTI-USAGES (4) _____

CHANGEMENT À VUE/ _____

DÉGUISEMENT (3) _____

CHANGEMENT DE FORME (5) _____

DÉTECTER OBJET (2) _____

ÉLONGATION (3) _____

FIDÈLE COMPAGNON (3) _____

FORCE FABULEUSE (5) _____

HYPNOSE (5) _____

INVISIBILITÉ (5) _____

SAC À MALICES (5) _____

TÉLÉPORTATION (6) _____

VEINE DU TONNERRE (3) _____

VITESSE INCROYABLE (5) _____

VOL (4) _____

*Attention, copyright méchant ! Les contrevenants seront écartelés, ébouillantés, passés au mixer et privés de desserts pendant 2398 ans. Tenez-vous le pour dit !

QUE LA FÊTE COMMENCE !

Toon® est un jeu de rôle *différent*.
Vous vous souvenez de ces mercredis après-midi passés à regarder des dessins animés ?
Eh bien, les revoilà ! Et cette fois, c'est vous la vedette !

Grâce à *Toon*®, vous pouvez jouer un lapin, un canard, une souris, un chat, un piver, wombat, un crocodile, un homme des cavernes...

tout ce que vous voulez !

Dans *Toon*®, tout peut arriver, et personne ne meurt jamais. Assommé ? Pulvérisé ? Écrasé par un rouleau compresseur ?

Aucune importance : vous êtes frais et dispos dès la scène suivante !

Ce livret comporte des règles simples et faciles à maîtriser, quantité de tables et tableaux parmi les plus stupides jamais conçus, et plusieurs scénarios !

Prêt pour le délire ?
Lancez-vous dans *Toon*® !

Développé par
WARREN SPECTOR



Halloween
Concept

**SOUS LICENCE
STEVE JACKSON
GAMES**

Illustration
de couverture
KYLE MILLER

Prix conseillé :
159 FF

ISBN 2-910529-00-2

Créé par
GREG COSTYKIAN



**ÉDITÉ PAR
HALLOWEEN
CONCEPT**

Adaptation Française
TRISTAN LHOMME

Illustrations intérieures
**KYLE MILLER
PIERRE LEPIVAIN**