

SIR TRUNKY – CHEF D'ÉQUIPE

Sir Trunky est un éléphant vert recouvert d'une armure de plaques. C'est le leader de l'équipe en vertu de son titre de noblesse et ses connaissances tactiques. Il dédaigne l'utilisation des armes à feu en faveur de sa bonne vieille épée antique : Dépiquante. Malheureusement,, Sir Trunky a tendance à devenir enragé lorsqu'il est blessé, ce qui n'est pas le trait de caractère le plus indiqué pour un leader.

Son code de l'honneur est quelque peu dépassé, mais il s'y tient avec une grande application. Tout comme son honneur, sa façon de s'exprimer a elle aussi un petit coté archaïque.

— *L'honneur est loin d'être un concept dépassé, jeune homme.*

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d8	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d4, Persuasion d6^R, Provocation d6, Stratégie d6.

Atouts : Balayage, Blocage, Commandement, Costaud, Enragé.

Handicaps : Chimères (croit qu'il vit au moyen-âge), Code de l'honneur, Deux mains gauche.

PARADE	RÉSISTANCE
9 (2)	10 [+2] (4)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Blocage :** bonus d'Attaque à plusieurs contre lui -1.
- * **Deux mains gauches :** utiliser un appareil mécanique ou électronique -2, hors service si Échec critique.
- * **Enragé :** devient enragé si Secoué ou Blessé puis Échec d'Intellect. Force +1 cran, Résistance +2, ignore -1 de Blessure, attaque au corps-à-corps toujours totale et si Échec critique touche autre cible au hasard, action sans concentration ni réflexion ; 1 niveau de Fatigue après 5 rounds puis 10 rounds ; se calme après 10 rounds ou si Succès d'Intellect -2 (action gratuite optionnelle).
- * **Taille +1.** Costaud inclus.

ACTIONS

✂ **Dépiquante (épée longue) :** Combat d8, 2d8.

+ **Balayage :** Combat -2 pour toucher toute cible dans l'Allonge, dégâts distincts, max. 1/tour.

ÉQUIPEMENT

Armure de plaques, Bouclier, épée longue (Dépiquante).

BUGGLES – MÉDECIN

Buggles le lapin en connaît un rayon sur la douleur. Il a perdu sa jambe gauche face à un chien enragé il y a des années. Un humain l'a doté d'une jambe de bois qu'il porte maintenant avec fierté. Malheureusement, la jambe n'est que ça : un bout de bois et ne remplace pas une jambe valide. Il est incapable de faire des sauts.

Il ne croit pas que le combat avec effusion de sang règle les problèmes, aussi utilise-t-il un pistolet tranquilisant.

— Attendez-moi !

Allure : 4 (d4)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d6	d8	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Perception d6, Persuasion d6, Provocation d8, Soins d8+2, Tir d8.

Atouts : Combatif, Esquive, Increvable, Soigneur, Tête froide

Handicaps : Lent (Majeur — jambe de bois), Loyal, Pacifiste (Mineur).

PARADE
5

RÉSISTANCE
7 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Combatif** : annuler Secoué ou Sonné +2.
- * **Esquive** : attaque à distance adverse -2 (sans cumul avec Couvert).
- * **Increvable** : ignore malus de Blessure en Vigueur pour éviter l'Hémorragie.
- * **Tête froide** : pioche 1 carte d'action en plus et en choisit une.

ACTIONS

☒ **Pistolet tranquilisant** : Tir d8, 4/8/16, 2d6+2, non létal.

ÉQUIPEMENT

Pistolet tranquilisant (8 balles), 2 chargeurs, veste de protection en cuir (Armure +2).

WAFFLE – SCOUT

Waffle la souris est l'éclaireur et le pourvoyeur d'informations. Obèse, Waffle tend à se balancer d'un côté et de l'autre au lieu de courir. C'est également une créature timide, capable de pousser des petits cris stridents lorsqu'elle est effrayée par un bruit fort et soudain (oui, une explosion, a compte).

Malgré tout, elle utilise deux gros pistolets et n'a pas peur de s'en servir, à la manière de John Who : les deux en même temps !

– HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH ! Ah... c'est toi...

Allure : 5 (d4)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d10	d4	d8	d8	d6

Compétences : Athlétisme d6 (escalade +1 si urbain), Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d8 (+1 si urbain), Perception d6+2, Persuasion d4, Subterfuge d6+1.

Atouts : Ambidextre, Double flingue, Vigilant, Voleur.

Handicaps : Curieux, Obèse, Phobie (Chats).

PARADE
5

RÉSISTANCE
8 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Ambidextre** : ignore -2 de Main non directrice
- * **Obèse** : Force (pour calcul Force min. sauf arme) -1 cran.
- * **Taille +1**. Obèse inclus.

ACTIONS

☒ **Desert Eagle** : Tir d8, 15/30/50, 2d8, PA2.

+ **Double flingue** : ignore -2 d'actions multiples si 2nde attaque à distance avec autre main.

ÉQUIPEMENT

Deux Desert Eagle (7 balles), 2 chargeurs, veste de protection en cuir (Armure +2), jumelles.

SERGEANT REX – ARMES À FEU

Recruté en tant qu'ancien membre d'une unité de marines de l'armée des jouets, le sergent Rex est un vétéran des champs de bataille. Sa devise est : « Frapper preum's, frapper fort », ce qui passe moyennement bien avec ses supérieurs. Il est volontaire pour toutes les missions disponibles, même si ses compétences ne sont pas requises. Rien n'est trop gros ou trop solide pour le Sergent Rex.

Il fume des barreaux de chaise, il aime plus son fusil que sa propre mère (enfin, s'il avait une mère...) et appelle tout le monde d'un « chef » retentissant.

— *Chef, oui Chef!*

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d8	d4	d8

Compétences : Athlétisme d6, Conduite d6, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Perception d4, Persuasion d4, Réparation d6, Tir d8.

Atouts : En plastique (Armure +2), Frappe éclair, Nerfs d'acier, Poigne Ferme, Rock'n roll.

Handicaps : Héroïque, Loyal, Têtu.

PARADE
6

RÉSISTANCE
10 (4)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Nerfs d'acier :** ignore -1 de Blessure.

RÉACTIONS

* **Frappe éclair :** si ni Secoué ni Sonné, attaque gratuite contre 1 ennemi par round pénétrant son Allonge.

ACTIONS

✂ **Couteau :** Combat d8, d8+d4.

☒ **M16 :** Tir d8, 24/48/96, 2d8, PA2, CdT3.

☒ **Bazooka :** Tir d8, 24/48/96, GM, 4d8, PA9, AL, Tir statique.

+ **Poigne ferme :** ignore -2 de Plateforme instable et -1 de course.

+ **Rock'n roll! :** sans bouger, ignore -2 de Recul (arme à CdT 2 ou plus).

ÉQUIPEMENT

M16 (20 balles), 3 chargeurs, couteau, veste de protection en cuir (Armure +2), Bazooka, 3 roquettes.

SPARKY – ARMES LOURDES

Le robot Sparky est le dernier ajout à l'équipe de Sit Trunky. En dépit des étincelles et des crissement qui s'échappent de ses roues lorsqu'il se déplace, il reste capable d'être efficace face aux agents du Mujafuzzeen. Il est fort probable que ces bruits indésirable finissent un jour par attirer mittens, le chat.

Rares sont les jouets à disposer de la puissance de feu de Sparky et des compétences pour s'en servir. Il dispose également de pinces avec lesquelles il est tout juste capable d'effectuer les tâches les plus grossières. Inutile de lui demander du travail de précision. Enfin, le plus gros problème de Sparky, c'est qu'il a tendance à perdre son calme lorsqu'il est blessé, finissant généralement en tirant sur tout ce qui bouge.

— *Blip ? Bzzz-tromp ! RENDEZ-VOUS !*

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d4	d6	d8	d6	d10

Compétences : Athlétisme d6 (natation -2), Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d4-4, Perception d6, Persuasion d4, Tir d8.

Atouts : Bagarreur, Coureur (dispose de chenilles), En plastique (Armure +2), Mâchoire d'acier, Nerfs d'acier, Nerfs d'acier trempé, Véloce.

Handicaps : Bruyant (-4 en Discrétion), Gros doigts, Mauvais nageur.

PARADE
5

RÉSISTANCE
10 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Bagarreur :** Résistance +1.
- * **Enragé :** devient enragé si Secoué ou Blessé puis Échec d'Intellect. Force +1 cran, Résistance +2, ignore -1 de Blessure, attaque au corps-à-corps toujours totale et si Échec critique touche autre cible au hasard, action sans concentration ni réflexion ; 1 niveau de Fatigue après 5 rounds puis 10 rounds ; se calme après 10 rounds ou si Succès d'Intellect -2 (action gratuite optionnelle).
- * **Gros doigts :** faire une action nécessitant de la dextérité manuelle -2, hors service si Échec critique.
- * **Mâchoire d'acier :** Vigueur (Encaissement et résister à Coup assommant) +2.
- * **Mauvais nageur :** nage coûte cases x3.
- * **Nerfs d'acier trempé :** ignore -2 de Blessure.

ACTIONS

- ✂ **Pince :** Combat d6, d8+d4.
- ☒ **Canon à ions :** Tir d8, 12/24/48, 2d8 PA2.
- ☒ **Souffle d'étincelles (lance-flammes) :** Cône, 3d6 AL. Évitable.

SOCKO – ARTS MARTIAUX

Socko est un maître de Kung-fu, de l'école du signe (forcément...). En tant que pratiquant d'arts martiaux, il est posé et concentré. Malheureusement, dans toutes les autres situations, il est un imbécile avec une propension à interpréter la moindre situation de travers. Certains ont émis l'hypothèse que sa conception du monde avait pour ambition d'élever les autres jouets à un nouvel état de conscience, mais la plupart pensent qu'il a simplement le cerveau de travers.

Quoi qu'il en soit, nul ne conteste ses compétences dès qu'il s'agit de missions où des combats pourraient survenir.

– ÔÔÔÔÔMmmmm... J'ai pas compris en fait...

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIC
d8	d8	d8	d6	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d10, Culture générale d4, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d6, Provocation d6, Survie d6.

Atouts : Arts martiaux, Bagarreur, Cogneur, Maître des arts martiaux.

Handicaps : Bizarrerie (se suspend à tout et n'importe quoi avec sa queue), Ignorant, Loyal.

PARADE
7

RÉSISTANCE
8

ACTIONS

✂ **Arts martiaux :** Combat d10+2, d8+d10, Arme naturelle (poings et pieds).

☒ **Shuriken :** Athlétisme (lancer) d8, 3/6/12; d8+d4.

ÉQUIPEMENT

6 shurikens, ficelle (1m) et grappin.