

LA SCHTROUMPFETTE



La Schtroumpfette, première figure féminine parmi les Schtroumpfs, est facilement reconnaissable avec ses cheveux blonds soyeux qui tombent en cascade sous son bonnet blanc distinctif. Sa tenue bleue traditionnelle est rehaussée d'une petite robe blanche élégante, lui donnant une allure charmante et distinguée. Malgré son apparence douce et délicate, elle est dotée d'une forte personnalité et d'un esprit vif, ne manquant jamais de courage face aux défis.

Allure : 6 (4 et course d4 au début de l'aventure).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d4	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4 (-2 au début de l'aventure), Culture générale d6, Discrétion d6, Équitation d6, Perception d6, Performance d8 (séduisante +1), Persuasion d8^R (séduisante +1), Soins d6.

Handicaps : Bizarrerie (Mineur — schtroumpfer comme un Schtroumpf), Coquetterie (Mineur — ne peut pas s'empêcher de minauder et de séduire les autres, ce qui provoque la discorde dans le groupe car chacun veut s'attirer ses faveurs), Rancunière (Mineur), Susceptible (Mineur).

Atouts : Charismatique, Lien mutuel, Séduisante.

PARADE
2

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Charismatique :** Relance gratuite en Persuasion.
- * **Entravée par magie :** tant que les lacets sont noués ensemble, Handicap Lent (Majeur) : Allure, Athlétisme ou résister à Athlétisme -2, dé de course -1 cran, Véloce interdit.
- * **Lien mutuel :** peut partager ses Jetons avec les autres... s'ils ont ses faveurs.
- * **Rancunière :** se venge de toute offense, si possible en impliquant d'autres personnages.
- * **Séduisante :** Performance et Persuasion +1 si compatible avec la cible.
- * **Susceptible :** résister à Provocation -2.

ACTIONS

- ✂ **Main nue :** Combat d4-2, d4, Défenseur désarmé.

ÉQUIPEMENT

Robe blanche.



SCHTROUMPF À LUNETTES



Toujours prêt à partager son savoir, il a tendance à réciter des morales ou des conseils, souvent au grand agacement des autres Schtroumpfs. Son enthousiasme pour les règles et son sens du détail le rendent parfois un peu prétentieux, mais il est toujours bien intentionné. Malgré les moqueries qu'il peut essuyer, il est un membre précieux du village grâce à son esprit analytique. Le Schtroumpf à lunettes incarne la curiosité et la quête de compréhension !

Allure : 6 (4 et course d4 au début de l'aventure).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d4	d8	d6

Compétences : Athlétisme d4 (-2 au début de l'aventure), Culture générale d6, Discrétion d4, Éducation d8+2, Perception d6 (indice +2), Performance d4, Persuasion d4, Recherche d8 (indice +2), Sciences d8+2.

Handicaps : Bizarrerie (Mineur — schtroumpfer comme un Schtroumpf), Moralisateur (Mineur — fait la morale aux autres à la moindre occasion, ce qui lui attire souvent l'inimitié des autres), Myope (Mineur), Têtu (Mineur — n'admet jamais ses erreurs).

Atouts : Érudit (Éducation), Érudit (Sciences), Investigateur.

PARADE
2

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Entravé par magie :** tant que les lacets sont noués ensemble, Handicap Lent (Majeur) : Allure, Athlétisme ou résister à Athlétisme -2, dé de course -1 cran, Véloce interdit.
- * **Érudit :** Éducation et Sciences +2.
- * **Investigateur :** Recherche et Perception (indice) +2.
- * **Myope :** action requérant la vue -1 sans lunettes (50 % de chance d'être brisées si trauma).

ACTIONS

✂ **Main nue :** Combat d4-2, d4, Défenseur désarmé.

ÉQUIPEMENT

Vêtements de Schtroumpf, paire de lunettes.



© Peyo

SCHTROUMPF BRICOLEUR



Le Schtroumpf bricoleur est un ingénieur inventeur et artisan, toujours prêt à créer des machines et gadgets utiles pour le village. Reconnaissable à sa salopette et à son crayon glissé derrière l'oreille, il passe ses journées à travailler dans son atelier. Doté d'un esprit pratique et d'une grande créativité, il aime résoudre les problèmes avec des solutions astucieuses. Bien que ses inventions ne fonctionnent pas toujours comme prévu, son dévouement et son enthousiasme sont inébranlables.

Allure : 6 (4 et course d4 au début de l'aventure).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d6	d8	d6

Compétences : Athlétisme d6 (-2 au début de l'aventure), Conduite d4, Culture générale d6, Discrétion d4, Perception d8, Performance d4, Persuasion d4, Pilotage d4, Réparation d8+2, Sciences d6.

Handicaps : Bizarrerie (Mineur — schtroumpfer comme un Schtroumpf), Fana des machines (Mineur — veut étudier toutes les machines qui lui tombent sous la main), Schtroumpf ex machina (Majeur — croit qu'il peut tout réparer et tout arranger avec des outils et des machines).

Atouts : Bidouilleur, Débrouillard.

PARADE
2

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

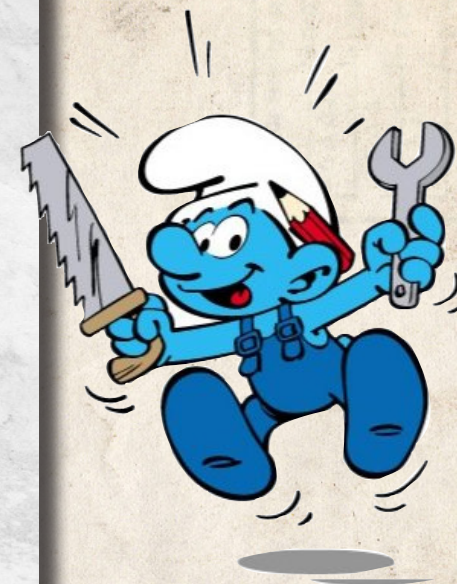
- * **Bidouilleur :** Réparation +2, si Prouess temps /2.
- * **Débrouillard :** improvise rapidement des engins.
- * **Entravé par magie :** tant que les lacets sont noués ensemble, Handicap Lent (Majeur) : Allure, Athlétisme ou résister à Athlétisme -2, dé de course -1 cran, Véloce interdit.

ACTIONS

- ✂ **Main nue :** Combat d4-2, d4, Défenseur désarmé.

ÉQUIPEMENT

Salopette, crayon, trousse à outils (confisquée au début de l'aventure).



© Peyo

SCHTROUMPF COQUET



Le Schtroumpf coquet est toujours impeccablement soigné, reconnaissable à sa petite fleur qui orne son bonnet blanc. Fasciné par son apparence, il se promène souvent avec un miroir pour s'assurer qu'il est toujours parfait. Sa vanité peut parfois agacer les autres Schtroumpfs, mais malgré son obsession pour l'élégance, il sait se montrer loyal et prêt à aider ses amis quand cela compte.

Allure : 6 (4 et course d4 au début de l'aventure).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d4	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6 (-2 au début de l'aventure), Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d4-2, Perception d6, Performance d8, Persuasion d6, Provocation d8^R, Soins d4.

Handicaps : Bizarrerie (Mineur — schtroumpfer comme un Schtroumpf), Dédain des disgraciés (Majeur — dénigre et se moque très souvent de ceux qui n'ont pas sa beauté, ce qui lui attire leur inimitié, mais respecte et admire la beauté sous toutes ses formes), Narcissique (Mineur — prend grand soin de son apparence, ne veut pas se mettre en danger ni se salir).

Atouts : Agitateur, Humiliation, Provocateur.

PARADE
2

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Agitateur :** Intimidation ou Provocation sur Gabarit moyen, chaque cible résiste, action limitée.
- * **Dédain des disgraciés :** malus de -2 pour le soutenir (sauf pour la Schtroumpfette).
- * **Entravé par magie :** tant que les lacets sont noués ensemble, Handicap Lent (Majeur) : Allure, Athlétisme ou résister à Athlétisme -2, dé de course -1 cran, Véloce interdit.
- * **Humiliation :** Relance gratuite en Provocation.
- * **Provocateur :** si Prouesse en Provocation, provoque l'ennemi (Trait -2 aux actions contre autre que le provocateur).
- * **Timoré :** Intimidation -2.

ACTIONS

✂ **Main nue :** Combat d4-2, d4, Défenseur désarmé.

ÉQUIPEMENT

Beaux vêtements, miroir.



SCHTROUMPF COSTAUD



Le Schtroumpf costaud est le membre le plus fort du village, toujours prêt à aider ses amis grâce à sa grande force physique. Reconnaissable à son tatouage en forme de cœur sur son bras, il est aussi courageux qu'il est musclé. Malgré sa force impressionnante, il est tendre et chaleureux, montrant un grand dévouement envers sa communauté. Toujours enthousiaste pour relever des défis, il est souvent vu en train de déplacer des rochers ou d'accomplir des tâches nécessitant des efforts herculéens

Allure : 6 (4 et course d4 au début de l'aventure).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d8	d4	d8

Compétences : Athlétisme d8 (-2 au début de l'aventure), Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d6, Performance d4, Persuasion d4.

Handicaps : Bizarrerie (Mineur — schtroumpfer comme un Schtroumpf), Bizarrerie (Mineur — déteste le Schtroumpf à lunettes, n'hésite pas à lui cogner dessus pour le faire taire), Honneur du culturiste (Majeur — aide tous ceux dans le besoin grâce à ses muscles, n'hésite pas à les montrer pour le plaisir).

Atouts : Bagarreur, Costaud.

PARADE
6

RÉSISTANCE
8

CAPACITÉS SPÉCIALES

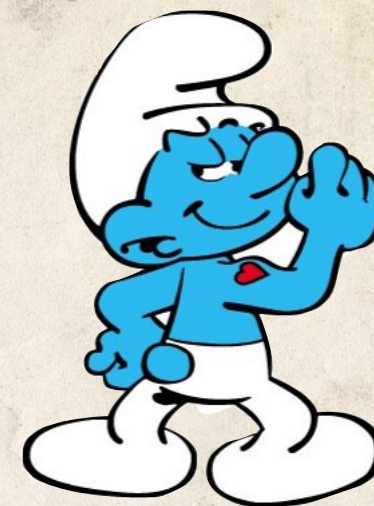
- * **Bagarreur :** Résistance +1, For + (d4 ou +1 cran) avec poings, pieds ou griffes.
- * **Costaud :** Taille et Résistance +1, Force pour For min et encombrement +1 cran.
- * **Entravé par magie :** tant que les lacets sont noués ensemble, Handicap Lent (Majeur) : Allure, Athlétisme ou résister à Athlétisme -2, dé de course -1 cran, Véloce interdit.
- * **Taille 1 :** Costaud inclus.

ACTIONS

✂ **Main nue :** Combat d8, d8+d4, Défenseur désarmé.

ÉQUIPEMENT

Vêtements de Schtroumpf



© Peyo

SCHTROUMPF FARCEUR



Le Schtroumpf farceur est le joyeux trouble-fête du village, toujours prêt à répandre des rires (et parfois des surprises inattendues). Son accessoire préféré ? Une boîte cadeau trompeuse qui explose en confettis lorsqu'on l'ouvre ! Il adore jouer des tours malicieux à ses camarades, mais son intention est toujours de s'amuser, jamais de blesser. Son sourire espiègle et son rire communicatif en font un véritable rayon de soleil.

Allure : 6 (4 et course d4 au début de l'aventure).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d4	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6 (-2 au début de l'aventure, escalade urbaine +1), Culture générale d4, Discrétion d8 (milieu urbain +1), Perception d6, Performance d6, Persuasion d6, Réparation d6, Subterfuge d8+1.

Handicaps : À farceur, farceur et demi ! (Majeur — les autres se méfient toujours de lui et ne lui font pas confiance), Bizarrie (Mineur — schtroumpfer comme un Schtroumpf), Farces et attrapes (Mineur — passe son temps à faire des blagues idiotes aux dépens des autres).

Atouts : Chanceux, Recycleur, Voleur.

PARADE
2

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **À farceur, farceur et demi :** malus de -2 pour soutenir un autre personnage.
- * **Chanceux :** +1 Jeton par session.
- * **Entravé par magie :** tant que les lacets sont noués ensemble, Handicap Lent (Majeur) : Allure, Athlétisme ou résister à Athlétisme -2, dé de course -1 cran, Véloce interdit.
- * **Recycleur :** 1/scène, trouve un objet utile sur accord du MJ.
- * **Voleur :** Athlétisme (escalade) et Discrétion +1 en milieu urbain, Subterfuge +1.

ACTIONS

✂ **Main nue :** Combat d4-2, d4, Défenseur désarmé.

ÉQUIPEMENT

Vêtements de Schtroumpf.



© Peyo

SCHTROUMPF GROGNON



Le Schtroumpf grognon est célèbre pour sa phrase fétiche : "Moi, je n'aime pas ça !" Toujours contrarié, il semble trouver un défaut à presque tout ce qui l'entoure, qu'il s'agisse des festivités, de la nourriture ou des idées des autres. Cependant, sous son air boudeur, il cache un cœur loyal et une affection sincère pour ses camarades Schtroumpfs. Il n'hésite pas à se montrer courageux et déterminé lorsque ses amis sont en danger.

Allure : 6 (4 et course d4 au début de l'aventure).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6 (-2 au début de l'aventure), Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d6, Intimidation d8+2, Perception d6, Performance d4, Persuasion d4-1, Provocation d8.

Handicaps : Bizarrerie (Mineur — schtroumpfer comme un Schtroumpf), Code d'honneur (Majeur — aide les autres d'une manière détournée, toujours en commençant par ronchonner, mais ne leur tourne jamais le dos), Sale caractère (Mineur — ronchonne tout le temps).

Atouts : Lien mutuel, Menaçant.

PARADE
4

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Entravé par magie :** tant que les lacets sont noués ensemble, Handicap Lent (Majeur) : Allure, Athlétisme ou résister à Athlétisme -2, dé de course -1 cran, Véloce interdit.
- * **Lien mutuel :** peut partager ses jetons avec les autres.
- * **Menaçant :** Intimidation +2.
- * **Sale caractère :** Persuasion -1.

ACTIONS

- ✂ **Main nue :** Combat d4, d6, Défenseur désarmé.

ÉQUIPEMENT

Vêtements de Schtroumpf.



© Peyo

SCHTROUMPF PAYSAN



Le Schtroumpf paysan est le maître du potager et le gardien des récoltes du village. Toujours vêtu de sa salopette et parfois coiffé d'un chapeau de paille, il est passionné par le travail de la terre. Avec ses outils à la main, il cultive fruits, légumes et plantes avec une attention méticuleuse. Son amour pour la nature et son respect pour l'environnement inspirent ses camarades Schtroumpfs.

Allure : 6 (4 et course d4 au début de l'aventure).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6 (-2 au début de l'aventure), Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Équitation d6, Intimidation d6, Perception d6+2, Performance d4, Persuasion d6-1, Survie d6, Réparation d4.

Handicaps : Bizarrerie (Mineur — schtroumpfer comme un Schtroumpf), Mauvaise habitude (Mineur — a besoin de mâchonner un épi de blé), Sale caractère (Mineur — parle en permanence en pestant contre les oiseaux et autres sales bêtes), Paranoïaque (Mineur — toujours sur le qui-vive, croit que le danger va survenir s'il relâche sa vigilance).

Atouts : Brave, Sixième sens, Vigilant.

PARADE
4

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Brave :** +2 contre la Terreur et -2 sur la table.
- * **Entravé par magie :** tant que les lacets sont noués ensemble, Handicap Lent (Majeur) : Allure, Athlétisme ou résister à Athlétisme -2, dé de course -1 cran, Véloce interdit.
- * **Sale caractère :** Persuasion -1.
- * **Sixième sens :** Perception danger +2, à -2 si pas de jet.
- * **Vigilant :** Perception +2.

ACTIONS

- ✂ **Main nue :** Combat d4, d6, Défenseur désarmé.
- ✂ **Fourche :** Combat d4, 2d6+1, deux mains

ÉQUIPEMENT

Salopette, fourche (confisquée au début de l'aventure).



© Peyo

SCHTROUMPF POÈTE



Le Schtroumpf poète est un rêveur inspiré, toujours à la recherche des mots justes pour exprimer la beauté du monde. Reconnaisable à sa plume et à son parchemin, il passe ses journées à composer des poèmes, parfois émouvants, parfois farfelus. Il adore déclamer ses créations devant les autres Schtroumpfs, même si son style particulier peut susciter des rires ou des grincements de dents. Son imagination débordante lui permet de trouver de la poésie dans les moindres aspects de la vie.

Allure : 6 (4 et course d4 au début de l'aventure).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d4	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4 (-2 au début de l'aventure), Culture générale d6, Discrétion d6, Éducation d6, Perception d6-2, Performance d8, Persuasion d8, Recherche d6.

Handicaps : Bizarrerie (Mineur — schtroumpfer comme un Schtroumpf), Hésitant (Mineur), Lyrique (Majeur — toujours dans la lune à réfléchir à un nouveau poème, ne prête pas attention à ce qui se passe autour de lui).

Atouts : Chauffeur de salle, Panache, Pique revigorante.

PARADE
2

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

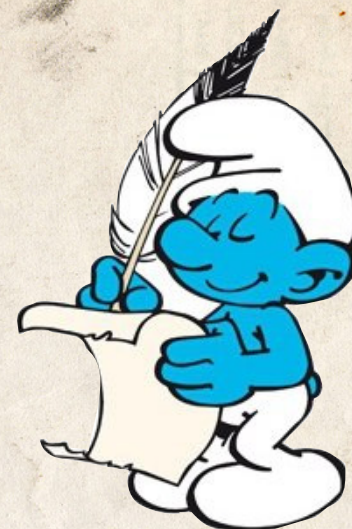
- * **Chauffeur de salle :** peut ajouter un 2^d dé de Persuasion ou Performance en Soutien, action limitée.
- * **Entravé par magie :** tant que les lacets sont noués ensemble, Handicap Lent (Majeur) : Allure, Athlétisme ou résister à Athlétisme -2, dé de course -1 cran, Véloce interdit.
- * **Hésitant :** tire deux cartes d'action et conserve la plus basse sauf si Joker.
- * **Lyrique :** Perception -2.
- * **Panache :** Trait +2 si relancé avec un Jeton.
- * **Pique revigorante :** si Succès en Épreuve, annule Distrait ou Vulnérable d'un allié.

ACTIONS

✂ **Main nue :** Combat d4-2, d4, Défenseur désarmé.

ÉQUIPEMENT

Vêtements de Schtroumpf, plume, rouleau de parchemin, lyre (confisquée au début de l'aventure).



© Peyo