

**6**

# SERGEANT BASTOGNE

Le sergent est une figurine articulée en plastique d'à peine 10cm de haut. Bardé d'accessoires et toujours volontaire pour les missions les plus difficiles, c'est un soldat dans l'âme.

**ADROIT****+1**Acrobatie  
Manipulation**COSTAUD****0**Bagarre  
Grimper**FUTE****0**

Piloter

**LUCIDE****+2**

Tir

**MIGNON****0****RAPIDE****+1**Esquive  
Discretion**SOLIDE****0**Forme  
Soulever**POINTS  
D'ACTION****45**

PA	NA
50 à 59 =	5
40 à 49 =	4
30 à 39 =	3
1 à 29 =	2

**NIVEAU  
D'ACTION****4**

## POUVOIR

**ACCESSOIRES** - Test de 😊 Pour 2 PA, le sergent peut activer un de ses accessoires pour 1 minute ou une petite scène (un combat, grimper au sommet d'une petite montagne, etc.).

## INVENTAIRE

Le sergent commence toujours la partie avec les cartes Jet-pack et Méga-gun.

## EXPERIENCE

## NOTES

**7**

# GRAOUSAURE

Le Graousaure est un dinosaure en plastique articulé de 15 cm de haut. Vindictif et très physique, le jouet est obstiné et même parfois un peu stupide.

**ADROIT** +1**COSTAUD** +2Bagarre  
Soulever**FUTE** **LUCIDE** +1Chercher  
Ecouter**MIGNON** 

Persuasion

**RAPIDE** 

Esquive

**SOLIDE** Forme  
Sang froid**POINTS  
D'ACTION****45**

PA	NA
50 à 59 =	5
40 à 49 =	4
30 à 39 =	3
1 à 29 =	2

**NIVEAU  
D'ACTION****4**

## POUVOIR

**SOLIDE** - Test de **H** Le Graousaure a la peau très dure ce qui lui confère une armure de 4 Points (rêve) ou 2 Points (réalité) pour la dépense de 1 PA pour la durée d'un combat.

## INVENTAIRE

## EXPERIENCE

**NOTES**



⚡ 2

# ISIS

Isis est une petite chatte d'à peine 40cm (sans la queue). Indépendante et parfois hautaine, elle aide toutefois les jouets à protéger Nathan, qu'elle aime beaucoup. Elle aussi peut entrer dans les rêves où elle se prend souvent pour une déesse.



**ADROIT**

+1

Acrobatie  
Equilibre



**COSTAUD**

0

Grimper



**FUTE**

0

Déduction



**LUCIDE**

+1

Chercher  
Ecouter



**MIGNON**

0

Persuasion



**RAPIDE**

+1

Esquive  
Discretion



**SOLIDE**

0

Soulever

**POINTS  
D'ACTION**

45

PA	NA
50 à 59 =	5
40 à 49 =	4
30 à 39 =	3
1 à 29 =	2

**NIVEAU  
D'ACTION**

4

## POUVOIR

**CHAT** - Test de 🧠 Isis est équipée d'armes naturelles. Pour 1 PA, ses griffes et ses crocs causent 1D12 points de dommages dans les rêves et 1D8 dans la réalité.

## SPECIAL

**AMADOUER IGOR** - Test de 🧠 Isis est la petite soeur d'Igor. Elle peut tenter de le convaincre plus facilement que les autres contre 1 PA.

## INVENTAIRE

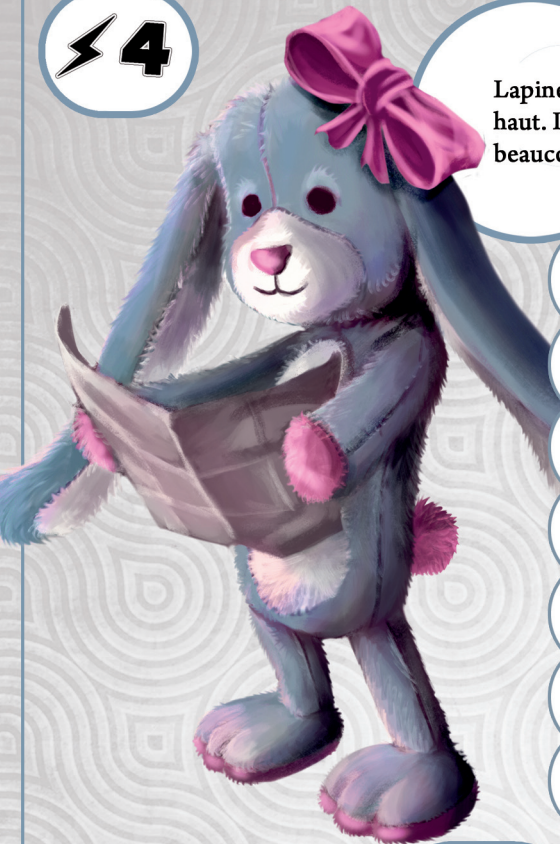
## EXPERIENCE

**NOTES**

**4**

# LAPINETTE

Lapinette est une peluche de lapin de 25cm de haut. Intelligente et cultivée, la peluche parle beaucoup trop d'après ses amis.

**ADROIT**Equilibre  
Manipulation**COSTAUD**Déduction  
Piloter**FUTE****+2****LUCIDE**Chercher  
Tir**MIGNON****+1****RAPIDE**


Discretion

**SOLIDE**Forme  
Sang froid**POINTS  
D'ACTION****45**

PA	NA
50 à 59 =	5
40 à 49 =	4
30 à 39 =	3
1 à 29 =	2

**NIVEAU  
D'ACTION****4**

## POUVOIR

**INTELLIGENCE** - Test de  Pour 1 PA, Lapinette obtient un bonus de +4 (rêve) ou +2 (réalité) à tous les jets liés au savoir (peut s'appliquer à tous les Groupes, par exemple en Adroit pour savoir comment réparer un objet ou en Mignon pour argumenter lors d'une discussion).

## INVENTAIRE

## EXPERIENCE

**NOTES**



# MISTER BOUCHON

**5**



Mister Bouchon est une figurine articulée en plastique, haute de 24 cm. Le jouet est une vedette de dessin animé qui se prend pour un héros de film d'action : toujours prêt à tout risquer.



**ADROIT**

+1

Acrobatie



**COSTAUD**

0

Grimper



**FUTE**

+1

Soins  
Piloter



**LUCIDE**

+1

Chercher  
Tir



**MIGNON**

0



**RAPIDE**

+1

Discrétion



**SOLIDE**

0

Soulever

**POINTS  
D'ACTION**


**45**

PA	NA
50 à 59 =	5
40 à 49 =	4
30 à 39 =	3
1 à 29 =	2

**NIVEAU  
D'ACTION**

**4**

## POUVOIR

**HEROS DE SERIE** - Test de  Mister Bouchon est un héros de la TV et tout le monde le connaît. Pour 1 PA, il peut impressionner ses interlocuteurs, ce qui lui donne un +4 (rêve) ou +2 (réalité) sur les tests de séduction et de négociation

## INVENTAIRE

## EXPERIENCE

**NOTES**

**3**

# RAINBOW

Rainbow est une licorne en plastique articulée de 15cm de long. Sous une apparence magnifique, se cache un jouet très rapide, intelligent et costaud.

**ADROIT**

Equilibre

**COSTAUD****+1**Bagarre  
Défoncer**FUTE****+1**

Soins

**LUCIDE**

Chercher

**MIGNON****+1**

Persuasion

**RAPIDE****+1**

Esquive

**SOLIDE**

Forme

**POINTS  
D'ACTION****45**

PA	NA
50 à 59 =	5
40 à 49 =	4
30 à 39 =	3
1 à 29 =	2

**NIVEAU  
D'ACTION****4**

## POUVOIR

**ALTERATION DU REVE** - Test de Rainbow peut légèrement transformer le rêve contre 2 PA pour la durée d'une scène. Ce pouvoir peut altérer un objet, un lieu ou un personnage. Il n'affecte pas Nathan ni la créature de cauchemar et ses complices. L'accord du MJ est requis.

## INVENTAIRE

## EXPERIENCE

**NOTES**



# TINY

1



Tiny est une peluche de doudou-tigre de 25cm de haut. Courageux et combatif, c'est le jouet préféré de Nathan depuis toujours.



**ADROIT**



Equilibre



**COSTAUD**



Bagarre  
Défoncer



**FUTE**



**LUCIDE**



Chercher  
Ecouter



**MIGNON**



Persuasion



**RAPIDE**



Esquive  
Discrétion



**SOLIDE**



Forme  
Sang Froid

**POINTS  
D'ACTION**


45

PA	NA
50 à 59 =	5
40 à 49 =	4
30 à 39 =	3
1 à 29 =	2

**NIVEAU  
D'ACTION**

4

## POUVOIR

**DOUDOU** - Test de  Dans un rêve, Tiny peut abaisser le Niveau de Peur de 1 point en dépensant 10 PA.

## INVENTAIRE

## EXPERIENCE

**NOTES**