

☉Fiche de Héros☉  
Pour

**LE JEU  
D'AVENTURE DE  
LANFEUST DE  
TROY**  
☉

**Jedeth, Faux Troll (oui, il y a une erreur de Français).**

(Ndlr : Nous rappelons une maxime d'importance :

*"L'intelligence du Personnage est limitée par celle du Joueur, et par le contraire."*)

Juron préféré : *" Enfer Abrupte ! "*

Citations : *" Je suis la grande Jade de Marlborough. Je suis là pour vous aider, messire. ; "Pardonnez mon opinion, mais je crains qu'à partir de maintenant, nos intérêts divergent. Regardez donc attentivement mon œil droit : la lueur de folie l'habitant étant dès a présent éteinte, je crains que l'alternative suppose que je vous démembre joyeusement. Y voyez vous un inconvénient, messire ?"*

<b>FOR</b> ce	<b>+4</b>	Niveau :	<b>5</b>
<b>DEX</b> terité	<b>+4</b>	Point de Vie	<b>40</b>
<b>CON</b> stitution	<b>+2</b>	Point d'Énergie	<b>3</b>
<b>SAG</b> esse	<b>-1</b>	Attaque	<b>+12</b>
<b>INT</b> elligence	<b>+3</b>	Defense	<b>+8</b>
<b>CHA</b> risme	<b>+4</b>	Sauvegarde	<b>+6</b>

Armes	Attaque	Dégâts
Bras de la Ménus de Vilo	+12	3d6+4
Extrémités de Troll (Je vais pas vous faire un dessin ! (pieds et mains... Hum.))	+12	2d6+4
Urine de Troll	+12	3d6

**Armure : Cuir de Troll protection 4**

Compétences	bonu s	degré s	total
Acrobaties (Dex, For)*	8	+ 2	= +10
Bluff (Char, Int)	7	+ 2	= +9
Concentration (Sag, Con)		+	=
Connaissances (Nature)(Int, Sag)	3	+ 3	= +6
Déguisement (Cha, Dex)	8	+ 2	= +10
Diplomatie (Cha, Int)	3	+ 3	= +6
Discrétion (Dex, Int)*		+	=
Dressage (Cha, Sag)		+	=
Équitation (Dex, Sag)		+	=
Escalade (For, Dex)*	8	+ 2	= +10
Escamotage (Dex, Int)*		+	=
Evasion (Dex, For)*		+	=
Fouille(Int, Sag)		+	=
Intimidation(For, Cha)	8	+ 3	= +9
Natation (For, Con)*		+	=
Perception (Sag, Int)		+	=
Psychologie (Sag, Int)		+	=
Renseignement(Cha, Sag)	3	+ 3	= +6
Survie (Sag, Con)		+	=

**Atouts**

**Troll :** Vous êtes grand costaud et plein de poils... Non, vous n'êtes pas un chanteur grec, vous êtes un troll. Vous êtes donc plus fort, plus résistant et plus... Direct ? (pour ne pas dire stup... hum.) Vous avez un faible pour la viande humaine et une grande fierté pour vos mouches. *L'eau vous fait horreur :* ca lave, c'est propre !!! ARGH !

**Chanceuse :** Vous avez parfois une chance insolente. Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer tout les dés d'une Krässe (ou Contre-Krässe)

**Lancer de Gens :** Une force trolléenne combinée à une certaine dextérité fait que vous pouvez projeter vos adversaires (ou amis) comme s'il s'agissait de vulgaire schfroumpt. La victime doit faire un jet de Sauvegarde au lieu d'un jet de défense quand vous utilisez cette méthode (jet d'attaque pour vous), et si elle rate, elle subit 2d6+4 point de dégâts projeté comme elle est. Si elle réussit, elle atterrit sans dommages plusieurs mètres plus loin. Toute personne sur la trajectoire devra faire le même jet de sauvegarde pour esquiver, ou subir les mêmes dégâts.

**Enchaînement :** Chaque fois que vous mettez un adversaire hors de combat au corps à corps, vous pouvez faire une nouvelle attaque contre un adversaire engagé contre vous.

**Travers :** Folle à enchaîner.

*"Avez-vous vu un poisson ? Il me suivait, pas à pas..."*

Vous avez de gros problèmes à distinguer la réalité du monde que vous vous êtes construit : vous êtes ce qu'on appelle une folle furieuse... Parfois, vous avez des crises où vous devenez complètement intenable... Se laver, croire que vous pouvez voler... Bref. Ces crises dures en moyenne une heure et son activée par le conteur (mais rien ne vous empêche...)

**Equipements**