

## Fiche de Héros

Pour

## LE JEU D'AVENTURE DE LANFEUST DE TROY

## Glodith, Tollillette, Troll Fillette.

(Ndlr : Nous rappelons une maxime d'importance :

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

Juron préféré : " Zigouilleries "

Citations : " M'zieur, vous marchez sur mon Poulipounours, c'est très méchant, za. ",  
"M'zieur, pourquoi vous parlez plus ?", "Vous z'êtes très méchant, mais très bon,  
M'zieur."

FORce	+4	Niveau :	5
DEXterité	+7	Point de Vie	35
CONstitution	+1	Point d'Énergie	3
SAGesse	-1	Attaque	+11
INTElligence	+2	Défense	+10
CHARisme	+4	Sauvegarde	+5 (+9 vs magie)

### Compétences

	bonus	degrés	total
Acrobaties (Dex, For)*	11	+	1 = +12
Bluff (Char, Int)	6+4	+	1 = +11
Concentration (Sag, Con)		+	=
Déguisement (Cha, Dex)	11	+	1 = +12
Diplomatie (Cha, Int)		+	=
Discretion (Dex, Int)*		+	=
Dressage (Cha, Sag)		+	=
Équitation (Dex, Sag)		+	=
Escalade (For, Dex)*	11	+	1 = +12
Escamotage (Dex, Int)*		+	=
Évasion (Dex, For)*	11	+	1 = +12
Fouille(Int, Sag)		+	=
Intimidation(For, Cha)	8	+	1 = +9
Natation (For, Con)*		+	=
Perception (Sag, Int)		+	=
Psychologie (Sag, Int)		+	=
Renseignement(Cha, Sag)			
Survie (Sag, Con)			

Armes	Attaque	Dégâts
Stalagmite	+11	3d6+4
Extrémités de Troll (Je vais pas vous faire un dessin ! (pieds et mains... Hum.))	+11	2d6+2
Urine de Troll	+11	3d6

Armure : Cuir de Troll protection 4

### Atouts

**Troll** : Vous êtes 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 !!! **ARON** !

**Gnome de Troy** : Vous êtes ce qu'on appelle dans le monde de Troy un gnome : un morveux, un chiard, un gosse quoi.

**Gris-gris qui marchent** : votre maman vous a confié Poulipounours, un Gryzptérix en peluche qui vous protège de la magie des méchants humains. +4 en sauvegarde contre la magie.

**Artiste de la tripaille** : Vous êtes un expert lorsqu'il s'agit de répandre tripes, cervelle et fluides corporels autour de vous (et sur vous) en combat. Un adversaire qui souhaite engager un combat contre vous doit réussir un jet de **Sauvegarde** de difficulté 10+1 par adversaire tué par vos soins depuis le début du combat. Un échec signifie le début d'ennuis gastrique qui l'empêche d'agir durant le prochain tour...

**Charge Furieuse** : Votre papa vous a appris à vous ruer dans le tas sans poser de question... Si vous passez un tour à courir vers vos adversaires, vous doublez votre bonus de Force et le nombre de dés pour déterminer les dommages.

**Sous la ceinture** : Vous avez tendance à frapper à des endroits que la morale réprouve. Jetez un dés Kasse "gratuit" quand vous faites une tentative de Kasse en combat : celui-ci n'est pas prélevé du tas de Kasse des joueurs.

**Travers** : Agi avant réfléchi trop tard...

*'Z'était de la lézitime défénze. Je pouvais pas zavoir que le meuzieur il était zentil...'*

Une impulsivité un peu trop exacerbée qui pousse parfois à des actions violentes aux conséquences désastreuses...

### Equipements

Poulipounours, Grizptérix en peluche.