

# Fiche de Héros

## Pour

### LE JEU D'AVENTURE DE LANFEUST DE TROY

**Grundpa, Troll poilu de la tête au "biiip" (désolé).** (ne me demandez pas ce que signifie ce jeu de mots pourri : il est probable que le conteur devant vous ai oublié de quoi il s'agit...)  
(Ndlr : Nous rappelons une maxime d'importance :  
"L'intelligence du Personnage est limitée par celle du Joueur, et par le contraire.")

Juron préféré : " Crom ! "

Citations : " Euh... Quoi c'était la question ? ", " Honnêtement, j'avais vous démembrer. ",  
"Dieux vaut commencer par la tête, ça fait moins mal aux oreilles. "

FORce	+8	Niveau :	5
DEXterité	+3	Point de Vie	55
CONstitution	+4	Point d'Énergie	9
SAGesse	+0	Attaque	+12
INTelligence	+0	Defense	+11
CHARisme	+1	Sauvegarde	+4

Armes	Attaque	Dégâts
Fémur de Pétaure	+12	3d6+8
Extrémités de Troll (Je vais pas vous faire un dessin ! (pieds et mains... Hum.))	+12	2d6+8
Urine de Troll	+12	3d6

**Armure : Cuir de Troll protection 4**

Compétences	bonus	degrés	total
Acrobaties (Dex, For)*	11	+	1 = +12
Bluff (Char, Int)		+	=
Concentration (Sag, Con)	4	+	2 = +6
Déguisement (Cha, Dex)		+	=
Diplomatie (Cha, Int)		+	=
Discrétion (Dex, Int)*	3-4	+	1 = +8
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)	9	+	1 = +9
Natation (For, Con)*		+	=
Perception (Sag, Int)		+	=
Psychologie (Sag, Int)		+	=
Renseignement(Cha, Sag)			
Survie(Montagne)(Sag, Con)	4		1 +5

### 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 !

**Nain :** Vos parents avaient beau être grands et costauds, il semble que vous n'avez hérité que de la force... Mais plus personne ne se moquent de vous depuis que vous avez littéralement aplati Khriss, un troll qui était un peu méchant avec vous. Ca lui a rafraîchi les idées.

**Lancer de gens :** Petit mais costaud ; 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.

**Combat à deux Armes :** En appliquant un malus de 2 à tout vos jets d'attaque, vous pouvez faire deux attaques par tour tant que les armes utilisées sont différentes.

**Robustesse :** Petit, mais dense. Vous encaissez admirablement bien les coups (+5pv)

**Travers : Honneteté Maladive**

*"Mais non, j'avais pas vous démembrer... J'suis enchanté..."*

*"M'regardez pas comme ça... Ok... je suis pas enchanté..."*

*"Pourquoi vous... Crom ! (\*Splash\*) Bon, faudra que j'explique pourquoi le plan d'infiltration de Kith a échoué..."*

Mentir, c'est mal. Et totalement en dehors de vos compétences. Vous ne savez pas mentir, et parfois c'est quelque peu contraignant...

### Équipement