




sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > La Galerie des Héros  
> **Stimpy "le chanceux"**

## Stimpy "le chanceux"

2000, par [Raven75](#)

 Guerrier niveau 10  
Race : Nain  
Alignement : CB  
Force 18/78 (23), Int 5, Sag 8, Const 16 (23), Dext 14, Cha 6  
PV 93 (129)  
AC face 3 / dos 3 (armure + bouclier)  
THACO de base 11  
Maître dans l'utilisation du marteau de guerre

Arme	Nombre d'attaques/round	THACO	Dommages
Marteau de Gesen	2	2	1D4+15 / 1D4+14
Coup de bouclier	1	6	1D4+11 / 1D4+11

### Objets magiques et notables

Marteau de Gesen Khan  
Ce marteau de charpentier est entièrement fait de fer d'un noir profond orné de gravures donnant l'aspect de bois veiné. Il est très lourd et ne semble pas spécialement pratique, mais une fois saisi il donne à son porteur une force de 23 qui en rend le maniement bien plus aisé.

Le porteur peut alors même lancer des rochers jusqu'à 150m pour 1D10 de dommages.

Une fois par semaine, le porteur peut invoquer le pouvoir du marteau pour lancer un Mot de pouvoir : mort sur toute cible frappée par le marteau.

Le marteau ne possède pas de bonus au THACO ou aux dommages, mais il peut blesser tout type de créature.

Cet objet est un artefact, et sa magie n'est donc pas clairement révélée par les sorts de détection usuels. Il a une malédiction, qui est de changer son porteur en un Guerrier d'alignement CB qui ne peut résister

à l'appel de l'aventure pour toute bonne cause.

Gemme de Constitution

Cette belle gemme n'a rien d'extraordinaire en apparence. Elle confère une Constitution de 23 tant qu'elle est en contact avec le corps de la personne. Bouclier moyen, armure naine complète.

### Compétences

Langue Naine et commune, lire les runes naines, endurance, forge, maçonnerie, orientation en sous-sol, survie en colline et montagne, danse, musique : cornemuse.

### Capacités particulières

Capacités raciales de Nain.

Trouver et désarmer les pièges par hasard sans se faire blesser : 65% (15+5/niveau)

Ouvrir les serrures avec de la chance : 60% (10+5/niveau)

Déplacement silencieux comme Ranger : 78%

Se cacher dans les ombres en milieu naturel comme Ranger : 63%

### Description et histoire

Stimpy ressemble à un nain des ravines, aux vêtements négligés et à l'air stupide. Il est entêté et un peu simple d'esprit, avec un comportement infantile et parfois égoïste, mais il a un cœur d'or.

Trois choses seulement ont de l'importance à ses yeux dans la vie :

La première est un joli bijou qu'il a trouvé un jour. La seconde est son marteau, un objet d'apparence simple et robuste. Un sage pourrait reconnaître le marteau de Gesen Khan, un artefact qui augmente les capacités de combat.



La troisième chose importante dans la vie de Stimpy est une personne. Une femme, Illumina Mourstar, une prêtresse-guerrière elfe qui est son amie de longue date, et qu'il considère comme sa mère. Elle seule peut le convaincre de faire (ou ne pas faire) certaines choses. Stimpy n'est pas un bon diplomate, mais son regard de chien battu fait des miracles sur Illumina.

Jusqu'à présent, personne n'a réussi à le convaincre du fait que la gemme et le marteau étaient à l'origine de ses fantastiques capacités de combat. Il

ne s'en sépare jamais, et ceux qui ont essayé de les lui prendre de force ont échoué. Mais il faut reconnaître que peu ont essayé. Il cache la gemme sur lui, et le marteau semble étrangement déplacé par rapport à son aspect de tank ambulant, car sa magie apparaît faible si on fait une détection.

Stimpy se sert aussi du marteau à la forge, car il n'a pas trouvé de meilleur outil.

Stimpy est un guerrier dangereux, car il fonce aveuglément et frappe fort. Il a aussi beaucoup de chance, désarmant par hasard nombre de pièges sans jamais se faire blesser.