

TROLL DE PIERRE

Compétence exclusive

Corps de pierre

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Physique (Cor)

Résilience (Cor)

Bagarre (Ref)

Esquive/Evasion (Ref)

Athlétisme (Dex)

Artisanat (Tech)

5 équipements parmi

Pot de peinture

Gourdin de branches

Paire de chaussures

Chaudron

Pavois

Tonnelet de vodka

Ustensiles de cuisine

20m Corde

Coup-de-poing

Sacoche

Armure

15

Argent

50 couronnes x 2d6



Les gens connaissent surtout des choses sur les trolls des cavernes, mais existe-t-il vraiment des différences entre eux et les trolls de pierre? La réponse est oui ! Tout le monde sait que les trolls sont d'excellents constructeurs qui se font payer en litrons de vodka. Ils sont capables de bâtir toutes sortes d'ouvrages de maçonnerie. En revanche, ils ne sont pas très futés. Il paraît qu'on peut facilement les escroquer sur la simple promesse d'un tonnelet de vodka pour qu'ils construisent un pont, quittent les lieux ou fassent je ne sais quoi, et leur remettre à la place un fût rempli d'eau en prétendant qu'il s'agit d'une nouvelle recette. Personnellement, je ne me risquerais pas à cette manœuvre. Ces monstres ont une sacrée droite, et je préfère garder la tête sur les épaules

- Rodolf Kazmer -

PARTICULARITES

- Vulnérable à l'argent.
- Vulnérable aux huiles contre les ogroïdes.
- Point faible : Le troll de pierre n'a qu'une armure de 5 au niveau de l'abdomen et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts à cet endroit.
- Malus de -5 en INT et en EMP & +2 en COR.
- Peut dépasser 10 en COR.

LOCALISATIONS

Localisation	Jet	Malus	Dégâts
Tête	1	-6	x3
Torse	2-5	-1	x1
Membre droit	6-7	-3	x1/2
Membre gauche	8-9	-3	x1/2
Abdomen	10	-6	x1

Corps de pierre

Entraîne son corps de pierre afin de le renforcer de plus en plus. Gagne un point d'armure hors abdomen par niveau. Gagne un point d'armure sur l'abdomen tous les deux niveaux. Régénère 2 points d'armure naturel toutes les 15 minutes par niveau lorsque le Troll de pierre est en contact avec des rochers ou montagne naturelle. (Ne fonctionne pas avec des murs.)

Nom	Type	PRE	Dispo	Dégâts	Att/round	Fia	POR	Effet	Diss	AM	Poids
Gourdin de branches	C	-1	P	6d6	1	15	-	Allonge de 2m + Etou	-	0	10

ARBRE DE COMPETENCES

TROLL DE PIERRE

DES TROLLS ET DES PONTS

Il n'est pas rare de trouver des trolls des cavernes vivants sous des ponts ou à proximité, et parfois des trolls de pierre. Les villes profitent souvent de leur force et de leurs talents de bâtisseurs pour les assigner à la maintenance des ponts et, parfois, pour qu'ils s'occupent de percevoir les droits de passage. Les autorités s'accrochent très bien de ces employés qui ne se plaignent presque jamais et qu'elles peuvent payer avec de la vodka.

TOLERANCES

Territoire	Troll
Nord	Craint
Nilfgaard	Craint
Skellige	Craint
Dol Blathanna	Tolérés
Mahakam	Tolérés

CORPS DE PIERRE (COR)

Entraîne son corps de pierre afin de le renforcer de plus en plus. Gagne un point d'armure hors abdomen par niveau. Gagne un point d'armure sur l'abdomen tous les deux niveaux. Régénère 2 points d'armure naturel toutes les 15 minutes par niveau lorsque le Troll de pierre est en contact avec des rochers ou montagnes naturelle. (Ne fonctionne pas avec des murs ou création non naturel.)

LE TROLL	LE GOLEM	L'IVROGNE
Force écrasante (DEX) En dépensant 2 points d'END, Comme le troll frappe de ses poings deux fois par round avec une force incommensurable qui inflige 1d6 dégât pour chaque attaque et pour chaque niveau de compétence.	Onde de choc (COR) En dépensant 3 points d'END, Frappe le sol de toute sa puissance afin de déséquilibrer pour un tour les personnes et créatures dans un rayon de 1 mètre autour de soit pour chaque niveau. L'impact créer des gravats dans la zone.	Boit sans soif (COR) Avec son habitude de boire de la vodka comme du petit lait, Le troll gagne +1 en esquive et -1 en vigilance pour chaque niveau si le Troll à consommé un alcool fort dans les 30 minutes.
Lanceur de roche (DEX) En dépensant 3 points d'END, Lorsqu'ils se trouvent à plus de 6 m de leur cible, les trolls de pierre préfèrent leur lancer des rochers ou autres morceaux de pierre qui infligent 1d6 points de dégâts par niveau à une portée de 16 m. il peut effectuer un jet de lanceur de roche SD 16 pour réussir contre SD esquive/evasion. De la roche ou des gravats doit être présent à proximité.	Mur de pierre (COR) En dépensant 5 points d'END, Frappe le sol si fort que la terre se lève pour former un mur de pierre de 2 mètres de haut sur une largeur de 1 mètre pour chaque niveau. Il peut effectuer un jet de mur de pierre SD 16 pour réussir. L'impact créer des gravats dans la zone.	Corps indolore (COR) La consommation d'alcool fort est tellement présente dans son sang que le seuil d'étourdissement baisse de 1 pour chaque niveau si le Troll à consommé de l'alcool fort dans les 30 minutes.
Carapace de pierre (COR) Se recroqueville sur lui-même ne laissant plus apparaître que de la pierre et gagne 1d6 d'armure par niveau mais ne peut plus attaquer, se déplacer ou esquiver.	Cercle de pierre (COR) En dépensant 5 points d'END, Alliant la puissance de l'onde de choc avec la technique du mur de pierre pour créer autour de soi un cercle de pierre d'une hauteur de 2 mètres et d'un rayon d'un mètre pour chaque niveau. Il peut effectuer un jet de cercle de pierre SD 16 pour réussir. L'impact créer des gravats dans la zone.	Cul sec (COR) Devenu maître dans l'absorption d'alcool fort, réduit le temps d'assimilation de l'alcool dans le sang est divisé par 2 pour chaque niveau. Il peut lancer un jet de Cul sec SD 16 pour réussir.