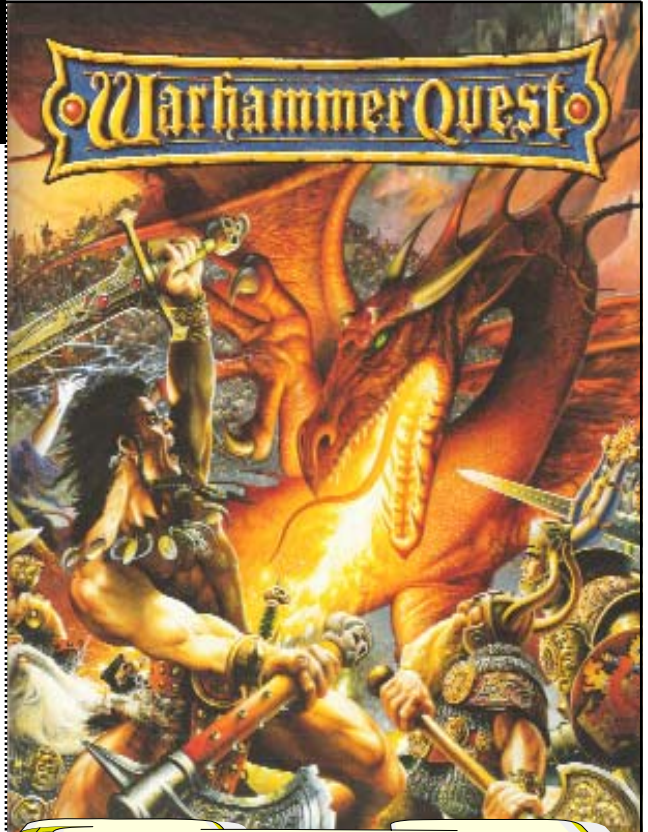


TROLL



Monstres



Monstres

Valeur 650 Pièces d'or

Domages 2D6 + 5
Peur 6
Régénération 2
Vomi

Les trolls sont des créatures énormes et hideuses avec de grandes jambes dégingandées et une peau froide et humide. Réputés pour leur force et leur férocité imbecile, ils sont capables de mettre un homme en pièces à mains nues. Les trolls peuvent régénérer leurs blessures et sont donc presque impossibles à tuer. En plus de cela, ils possèdent la capacité de vomir un liquide acide sur leurs victimes, faisant fondre du même coup les armures et la chair.

CC Adverse	1	2	3	4	4	4	4	4	5	5	6
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	4	4	5	5	6

Points de vie : 30
 Mouvement : 6
 Combat : 3
 Tir : 6+
 Force : 5
 Endurance : 4
 Attaques : 3
 Initiative: 1

PEUR Sur 1D6 + le niveau du guerrier. - 6 il est effrayé et combat avec un malus de - 1 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de peur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de + 1

REGENERATION

A la fin de chaque tour, chaque gardien récupère 2D6 Points de Vie. Il ne peut pas se régénérer si ses Points de Vie sont à 0 ou moins. Il ne peut récupérer plus de PV que son total de départ.

VOMI

Les trolls ont des attaques spéciales consistant à vomir le contenu de leur estomac sous forme d'un liquide corrosif qu'ils peuvent cracher sur leurs ennemis. En plus des Attaques classiques, lancez 1D6. Si le résultat est 5 ou 6, le monstre a vomit sur son ennemi. Si la victime possède une armure (y compris bouclier et heaume), elle en perd une pièce, rongée par l'acide. Le joueur concerné doit décider quelle partie est perdue. S'il n'en possède pas (ou plus), il perd 1D6 Points de Vie, sans déduction pour l'Endurance.

TROLL

TROLL