

TROLLGJALDI ANCESTRAL

Alguns dos primeiros Trollds gerados, logo após a morte do gigante Ymir, ainda permanecem vivos, vivendo sob sua forma mais selvagem e primitiva. Os trollgjaldi são criaturas incivilizadas e bárbaras, incapazes de viver em grupo e como voracidade suficiente para devorar qualquer criatura que cruze seu caminho.

São criaturas gigantes e ainda mais abrutalhadas do que os trollgjaldi. Sua aparência se assemelha em muito à de seus parentes menores, porém possuem dentes mais proeminentes e protuberâncias ósseas em todo o corpo. Costumam viver isolados e como errantes, que vagam por montanhas geladas em busca de alimentos. São raros e a sua grande maioria encontra-se em Jotunheim ou nas fronteiras com as terras dos Jotuns.

CONHECIMENTO

Natureza CD 20: são vulneráveis à luz e podem até mesmo serem transformados em pedra se ficarem expostos à luz do sol por muito tempo.

Natureza CD 25: ao contrário dos trollgjaldi, os Ancestrais nunca são pacíficos. Ao se depararem com uma criatura nas proximidades eles partem para o ataque, pois são vorazes e possuem uma fome dita infindável. Eles não se alimentam durante o combate, esperando que todos os oponentes estejam incapazes de oferecer perigo para então devorá-los.

TÁTICAS DO TROLLGJALDI ANCESTRAL

Os trollgjaldi ancestrais valem-se de seu tamanho quando em combate, evitando aproximar-se demais de seus inimigos. Sempre que possível, eles procuram agarrar seus adversários e arremessá-los uns contra os outros ou esmagá-los com uma das mãos, enquanto ataca os oponentes com a outra.



Trollgjaldi Ancestral

Bruto Solitário de Nível 13

Humanóide gigante natural (troll)

XP 800

PV 544; Sangrando 272

Iniciativa +8

CA 25; Fortitude 26;

Percepção +13

Reflexos 23; Vontade 22

Visão no Escuro

Velocidade 6

Vulnerabilidade 10 radiante Ver vulnerabilidade ao Sol.

Testes de Resistência +5; Pontos de Ação 2

Características

Vulnerabilidade ao Sol

Quando exposto à luz do sol um Trollgjaldi Ancestral deve fazer um teste de Tolerância (CD 24), caso falhe neste teste a criatura é transformada em pedra. Ela ainda ocupa o espaço e possui resistência 20 contra todos os ataques. Um Trollgjaldi Ancestral que permanecer exposto ao sol deve fazer um teste de resistência novamente a cada rodada.

Esconder-se nas Rochas

Um Trollgjaldi Ancestral possui +10 de bônus racial nos testes de furtividade para se esconder quando se encontrar em ambientes rochosos.

Armadura de Pele

O Trollgjaldi Ancestral reduz 10 de danos provocados por armas dos seguintes grupos: Lâmina leve, Lança, Arco e Besta.

Ações Padrão

⬇ Clava (arma) • Sem Limite

Ataque: Corpo a corpo 2 (Uma criatura); +16 vs. CA

Sucesso: 2d8 + 11 de dano e outro inimigo adjacente ao Trollgjaldi sofre 10 de dano.

⬇ Aperto dos Trolld • Sem Limite

Ataque: Corpo a corpo 2 (Uma criatura.); +14 vs. Fortitude

Sucesso: 2d6 + 11 de dano e o alvo fica agarrado. Enquanto estiver agarrado o alvo recebe 10 de dano contínuo.

✂ Arremesso de Inimigos • Sem Limite

Pré-requisito: O trollgjaldi ancestral deve ter um inimigo agarrado em suas mãos.

Ataque: À distância 5 (Uma criatura); +14 vs. Reflexos; O trollgjaldi ancestral arremessa o inimigo agarrado sobre um oponente.

Sucesso: 2d8 + 6 de dano e a criatura que foi arremessada recebe metade do dano.

Efeito: O personagem arremessado fica pasmo até o final do próximo turno.

Perícias Atletismo +18

For 25 (+13)

Des 14 (+8)

Sab 10 (+6)

Con 24 (+13)

Int 6 (+4)

Car 10 (+6)

Tendência maligno

Idiomas Troll

Equipamento clava