MONSTER 2GO

DER EISTROLL

VON UISGE BEATHA

EISTROLL					
KÖR:	**14**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**3**
ST:	3	BE:	2	VE:	1
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

54	19	8	4	19	6

Bewaffnung	Panzerung
Eisklaue (WB+2, GA-1)	Eispanzer (PA+2)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.

Lähmungseffekt: Schlagenschaden durch Eisklaue macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

GH:	14	GK:	gr	EP:	149

Verbreitung

Diese Trollart galt seit dem Sieg der Hellwaren über die Eismaid eigentlich als ausgestorben, es sollen aber in letzter Zeit wieder einige Exemplare im Rauend gesehen worden sein. Eine Verbreitung über den Nordbruch nach Frostmarr ist nicht auszuschließen, bisher wurden diese Kreaturen aber nur im Norden Hellweits gesichtet. Eistrolle benötigen aufgrund ihrer Beschaffenheit Temperaturen unterhalb des Gefrierpunkts, ansonsten gehen sie auf Dauer ein.

Aussehen

Im Gegensatz zum gemeinen Troll sind Eistrolle eher schmal, gerade der Unterleib und die Beine wirken absurd dünn für eine solch große Kreatur. Die Arme sind lang und enden in dreifingrigen Händen. Der keilförmige Schädel sitzt fast unmittelbar auf den breiten Schultern. Groteskerweise haben Eistrolle keine Haut, ihr blassblaues, von violetten Adern durchzogenes Fleisch wird durch eine Eisschicht geschützt die zwar an den Gelenken bei Bewegung stets aufsplittert und bricht, sich aber sofort wieder neu bildet. Diese Eisschicht kann bei erwachsenen Trollen abseits der Gelenke zwei bis drei fingerbreit dick werden. An den Fingern wird diese Eishaut von den Kreaturen in Krallenform gebracht und als solche gehegt und gepflegt, dienen ihnen diese eisigen Klauen doch als Waffe.

Soziologie

Eistrolle sind in der Regel Einzelgänger, ihre jeweiligen Jagdreviere erreichen einen Durchmesser von bis zu 25 Kilometer, überlappen sich jedoch weitestgehend. An Stellen mit reichem Nahrungsangebot (wozu sie durchaus auch Menschen zählen) aber jagten sie oft in nur geringem Abstand voneinander, dort kann ein dominanter Troll auch zeitweise eine Gruppe von Artgenossen unter seine Führung zwingen.

Kampf

Eistrolle lassen ihre Gegner meist, im Hinterhalt liegend (wozu sie sich auch gerne einschneien lassen), an sich herankommen und versuchen sie dann zu überraschen. Sie können mit ihren Klauen klaffende Wunden reißen; am gefährlichsten ist aber die von diesen Klauen ausströmende Kälte, die schwächlichen Lebewesen einen Frostschock zufügen kann und somit die Bewegungsfähigkeit einschränkt und die Flucht verhindert.

DUNGEONSLAYERS FANWERK

Dungeonslayers ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet. Bild: Sephiroth-Art (https://www.deviantart.com/sephiroth-art) unter CC BY-NC-ND 3.0, Layout: Karl „Sintholos“ Jung.