



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Willenspunkte

			1	2	3	4
		5	6	<u>7</u>	8	9
		10	11	12	13	14
		15	<div style="border: 2px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">16</div>	Bei 16 Willenspunkte werden gleiche Würfelwerte addiert.		

HUGO

Der Trunkene Troll Rang 72

Sonderfähigkeit: Hugo kann, abhängig von seinen Willenspunkten, Kreaturen angreifen, die bis zu 3 Felder weit entfernt sind. Er würfelt seine **Würfel** stets **gleichzeitig**. Hugo darf auf einem **Feld einer anderen Kreatur nicht stehen** bleiben, dafür kostet ihn das Passieren von Feldern mit Kreaturen in Pfeilrichtung keine Stunde auf der Tagesleiste. Bei Sonnenaufgang werden Kreaturen, die auf Hugos Feld landen, ebenfalls in Pfeilrichtung weiter versetzt. Weil Hugo meist betrunken ist, bekommt er beim leeren eines **Brunnen nur 2 Willenspunkte**. Wie alle Kreaturen ist auch Hugo **gegen Feuerstöße immun**.

Die Spielfigur "der Trunkene Troll" findet ihr in der Erweiterung "Neue Helden".

Hintergrundgeschichte: Wie längst bekannt, überfiel vor sehr langer Zeit ein Troll Gildas Großvater Erloth und soff fast dessen ganzen Met- und Weinvorrat aus. Während der Troll im Anschluss davonwankte, sang er grölend: „*Ich heiße Hugo und trinke gerne Wein, solange ich trinke, hau' ich euch keine rein*“. Hugo schien gefallen an Met und Wein gefunden zu haben, denn in den nächsten Jahren besuchte er immer wieder die Menschen, um ihre Met- und Weinvorräte zu plündern, aber die Menschen lernten, dass Hugo sie in Frieden leben lies, wenn sie ihn stetig mit ausreichend Wein und Met versorgten. Auch Hugo bemerkte über die Jahre, dass die Menschen gar nicht so übel waren, wie er ursprünglich dachte und fing an sich mit ihnen anzufreunden. Irgendwann begann er den Helden von Andor in der Not zur Seite zu stehen. Da er aber stets betrunken war, brauchte er im Verhältnis zu anderen Helden viel mehr Brunnenwasser um zu Kräften zu kommen. Wenn Hugo mal nüchtern war, war er ein sehr guter Weitwurf-Spezialist, denn in seinen besten Zeiten konnte er Met- und Weinfässer mehrere Meilen weit werfen und so auf große Distanzen Gegner ausschalten.