



Die Hilfe des Trunkenen Troll

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Trunkene Troll auf der Schiffstafel steht.

Der Trunkene Troll war zur Aldebaran zurückgekehrt und versuchte nun, den Helden zu helfen. Offenbar waren sie seinetwegen so zornig...

Stülpt einen Markierungsring über die Erzählerfigur. Jetzt und bei **jeder** Erzählerbewegung wird mit einem Heldenwürfel gewürfelt. Lest die Auswirkung vor, die dann bis zur nächsten Erzählerbewegung gilt:

- So sehr der Trunkene Troll sich auch bemühte, den Helden zu helfen, er stand ihnen dabei immer im Weg.

Ein Held, der die **Achterballista** nutzt, **muss** den **höheren** seiner beiden Würfel, die er werfen möchte, noch einmal werfen.

- Der Trunkene Troll bemühte sich, den Helden zu helfen, und erstaunlicherweise gelang ihm das auch ab und zu.

Ein Held, der die **Achterballista** nutzt, **darf einen** seiner beiden Würfel, die er werfen möchte, noch einmal werfen.

- Dem Trunkenen Troll setzte das Schaukeln des Schiffes zu. Er torkelte, stolperte, bekam gerade noch ein dickes Seil des Mastes zu fassen und raffte damit die Segel. Das Schiff wurde langsamer und hörte auf zu Schaukeln.

Der **zweite Mast** kann **nicht** genutzt werden.

- Der Troll hatte schon lange keinen Met mehr getrunken und stolperte ziellos an Bord umher. Die Aldebaran schwankte dadurch noch stärker. Das brachte die Helden am Bug des Schiffes aus dem Gleichgewicht.

Die **Bugfigur** wird mit **nur 2 Stärkepunkten** gewertet.

- Der Troll torkelte an Bord umher, stolperte gegen einen Helden, kam aus dem Gleichgewicht und stieß sich die Hörner am Bug. Sein Schmerzensschrei versetzte die Kreaturen zusätzlich in Angst und Schrecken.

Die **Bugfigur** wird mit **6 Stärkepunkten** gewertet.

- Dem Trunkenen Troll setzte das Schaukeln des Schiffes zu. Er stolperte über ein Metfass, setzte sich und trank das Fass in einem Zug leer.

Es geschieht ... nichts!