



In Andor zogen Geister umher und nahmen den Menschen ihre Willenskraft. Auch auf die Helden hatten sie es angesehen.

Einwürfeln der Gespenster:

Grundspiel:

Erwürfelt 3mal die Position von 1 Geist mit einem rotem Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er).

Norden:

Erwürfelt 3mal mit 2 weißen Würfel, deren Werte ihr addiert und 100 hinzufügt, die Position von 1 Geist

Gebirge:

Erwürfelt 3mal die Position von je einem Gespenst mit einem grauen Würfel

Sollten mehrere Gespenster auf einem Feld stehen werden sie neu eingewürfelt

Für jedes Gespenst, welches sich zu Beginn des Zuges eines Helden nicht auf dem Feld dieses Helden befindet, gilt:

- Betritt der Held ein Feld, welches angrenzend zu dem Gespenst liegt, so muss er seinen Zug unterbrechen und mit einem Heldenwürfel werfen:

Bei einer "1", "2" oder "3" geschieht nichts und er kann seinen Zug weiterführen (sofern nicht noch andere Gespenster angrenzend stehen).

Bei einem höheren Würfelwert muss der Held seinen Zug beenden (auf dem Feld anhalten), das Gespenst bewegt sich auf das Feld des Helden, der Held verliert 1 Willenspunkt und er kann keine Willenspunkte mehr erhalten, bis er dem Gespenst entkommen ist.



- Bei mehreren Gespenstern werden die Würfelwürfe separat abgehandelt.

- Betritt der Held ein Feld, auf welchem das Gespenst steht, so muss er seinen Zug beenden (auf dem Feld anhalten), er verliert 1 Willenspunkt und er kann keine Willenspunkte mehr erhalten, bis er dem Gespenst entkommen ist.

- Wenn bei Sonnenaufgang auf keinem der Nachbarfelder des Gespenstes ein Held steht, so bewegt sich das Gespenst 1 Feld Richtung Burg

Für jedes Gespenst, welches sich zu Beginn des Zuges eines Helden auf dem Feld dieses Helden befindet, gilt:

- Steht der Held am Ende seines Zuges nicht mehr auf dem Feld des Gespenstes, so muss er mit einem Heldenwürfel werfen. Das Gespenst bewegt sich so viele Felder auf dem kürzesten Weg auf den Helden zu. Erreicht es den Helden dadurch nicht, so ist der Held diesem Gespenst entkommen. Er kann von nun an wieder Willenspunkte erhalten (sofern ihn nicht noch andere Gespenster verfolgen). Bei mehreren Gespenstern werden die Würfelwürfe separat abgehandelt.

- Steht das Gespenst am Ende des Zuges (nach seiner Bewegung) immer noch oder wieder auf dem Feld des Helden, so verliert dieser 1 Willenspunkt.

- Erreicht das Gespenst den Helden nicht, so bewegt es sich so nahe wie möglich an den Helden heran und wählt unter mehreren Optionen das Feld mit der kleinsten Feldzahl.



Fällt ein Held auf 0 Willenspunkte, während er mindestens einem Gespenst noch nicht entkommen ist, so geschieht folgendes:

- Der Held verliert wie üblich 1 SP. Er steigt aber nicht wie üblich auf 3 WP, sondern auf 7 WP.
- Von nun an und bis zum Ende der Legende ist der Held von den Gespenstern besessen. Entfernt alle Gespenster, denen der Held nicht entkommen ist, vom Spielplan und stellt sie auf die Heldentafel des Helden.
- Der Held kann bis zum Ende der Legende nicht mehr auf die üblichen Arten Willenspunkte erhalten. Sollte er erneut auf 0 Willenspunkte fallen, so steigt er immer auf 7 WP statt 3 WP.
- Der Held kann sich fortan durch Überstunden auf 0 Willenspunkte bringen.
- Der Held hat fortan keinen Einfluss mehr auf andere Gespenster. Er muss nicht anhalten, wenn er sich angrenzend zu einem bewegt, er verliert keine Willenspunkte durch Gespenster und er lockt keine Gespenster mehr an.
- Die Gespenster unterstützen den Helden: Der Held wirft fortan in jeder Kampfrunde zusätzlich zu seinen anderen Heldenwürfeln mit einem grauen 6er-Würfel pro Gespenst auf seiner Heldentafel und wertet diese wie gewöhnliche Heldenwürfel aus.



Die Gespenster beeinflussen den Helden aber auch: Jedes Mal, wenn der Held am Zug ist und eine Aktion (Laufen, Kämpfen o.ä.) wählt, muss er mit einem Heldenwürfel werfen:

- Sind seine Willenspunkte tiefer als der geworfene Wert, so darf er seinen Zug nicht so durchführen, wie er will. Stattdessen bestimmt ein weiterer Wurf des Heldenwürfels seine Aktion in diesem Zug. Er muss diese Handlung durchführen, sofern er kann, und bezahlt die üblichen Stundenkosten dafür. Kann er die entsprechende Aktion nicht durchführen, so passt er.
- Sind seine Willenspunkte gleich groß oder größer als der geworfene Wert, kann er seine Aktion wie gewünscht durchführen.
- Er kann in beiden Varianten freie Handlungsmöglichkeiten durchführen.
- Auch wenn ein Held von mehreren Gespenstern besessen ist, muss er bloss 1x mit einem Würfel werfen.



Die Aktionen des besessenen Helden, wenn ihm der Willenswurf misslingt:

- 1: Laufe auf das angrenzende Feld mit der höchsten Feldzahl.
- 2: Laufe 2 Felder entlang der Pfeile.
- 3: Laufe 3 Felder in Richtung des nächstgelegenen Händlerfelds.
- 4: Lasse alle Gegenstände/Gold/usw. fallen und bewege dich auf ein angrenzendes Feld (der Held entscheidet, welches).
- 5: Beginne einen Kampf gegen den Gegner in Reichweite mit den wenigsten Stärkepunkten.
- 6: Beginne einen Kampf gegen den Gegner in Reichweite mit den meisten Stärkepunkten.