



# THOgger

Ausgestossener Druide der Taren, Rang 59

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

**Sonderfähigkeit:** Thogger kann direkt nach dem Sonnenaufgang 1 Stunde abgeben, um bis zu 3 Sturmgeister über den Erzähler zu stülpen. Für jeden erhält Thogger 2 **Stärkepunkte**. Bewegt sich der Erzähler, wird jeweils 1 Sturmgeist von ihm entfernt und Thogger muss sofort **2x Nahrung, 3 Stärkepunkte, 4 Gold oder 13 Willenspunkte** abgeben. Thogger darf auch angrenzende Gegner bekämpfen. Nur dann muss er seine Würfel nacheinander werfen (siehe Bragor/Rhega).

Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Willenspunkte

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20

Diese Fan-Heldenidee wurde 2019 in der Taverne von Andor diskutiert (<https://www.legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=11&t=4676>). Vielen Dank an Galaphil und Jannis!  
 Äh, Juni 2019, lang, lang ist's her. Da wussten wir noch nicht einmal, dass Thogger Bragors Opa ist. Ganz zu schweigen von seiner Rolle in den Düsternen Zeiten. :P



Ihr könnt auch die Figur „Thogger“ aus „Die Verschollenen Legenden – Düstere Zeiten“ verwenden.

Die Sturmgeist-Ringplättchen findet ihr auf der nächsten Seite des pdf.

*Als einstiger Hoher Schamane von Sturmtal weiß Thogger, wie man Sturmgeister beschwört und sich an ihrer Kraft labt. Doch manchmal wird man die Geister, die man rief, nur schwer wieder los. Oft reichen Geschenke, um einen Sturmgeist zu besänftigen. Hin und wieder muss man dafür leiden.*

Das Rufen der Sturmgeister ist **keine** Aktion und findet **vor** der ersten Aktion eines Helden statt. Thogger darf pro Tag höchstens so viele Sturmgeister rufen, wie neben seiner aktuellen Willenspunkteanzeige angezeigt werden. Hat der Erzähler keine Sturmgeister über sich gestülpt, wenn er sich bewegt, so muss Thogger nichts ausgeben. Kann Thogger nicht 2x Nahrung, 3 Stärkepunkte, 4 Gold oder 13 Willenspunkte ausgeben, wenn sich der Erzähler mit einem Sturmgeist darüber bewegt, so scheidet Thogger aus dem Spiel aus. Legt alle seine Gegenstände auf seinem aktuellen Feld ab. Im Grenzfall **darf** Thogger 13 Willenspunkte ausgeben, um genau auf 0 Willenspunkte zu fallen (und üblicherweise wieder auf 3 Willenspunkte zu steigen, aber 1 Stärkepunkt zu verlieren).

**Holzstämmen o.ä.** darf Thogger links seines Stärkepunkte-Holzsteins hinlegen, sowie auf der gesamten oberen Stärkeleistenzeile, wenn sein Holzstein sich in der unteren Zeile befindet.

**Teil II:** In Sturmtal (Feld 114) darf Thogger seine Willenspunkte **nicht** auf 14 erhöhen.

