



Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

# GETAK

Runengolem aus der alten Zeit Rang 67

Statt Willenspunkten beginnt Getak das Spiel mit 15 Energiepunkten. Getak kann keine Ausrüstung und Gegenstände tragen, jedoch gefundene Runen mitnehmen und sich mit Einer ausrüsten. Jede Rune hat einen anderen Effekt. Das Wechseln einer Rune, einmal täglich kostet ihn 2 Energiepunkte.

Stärkepunkte

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

Energie

		1	2	3
	4	5	6	7
	8	9	10	11
	12	13	14	15

 →  +   
 → max. Stunden  
 → 

Energiepunkte werden abgegeben, wo normalerweise WP abgegeben werden. Getak kann im Spiel keine neue Energie erlangen. Sinkt seine Energie auf 0 ist er bewegungs- und handlungsunfähig

Getak kann weder Ausrüstung noch Gegenstände tragen. Er kann jedoch Runen aufnehmen und sich mit Einer ausrüsten. Getak bekommt zu Beginn zufällig eine Rune, die er in seinem Sockel (Ablagefeld am Oberkörper) einsetzt. Es werden mindestens 2 weitere Runen in den anderen Farben zufällig auf der Karte platziert. Der Wechsel mit einer anderen gefundenen Rune kostet 2 Energiepunkte und ist nur einmal am Tag möglich. Die Runen verfügen über folgende Effekte:

- Rune des Giftes (grün): Hat Getak in der Kampfrunde mindestens so viele SP wie der Gegner, kommt dieser aus dem Spiel. Der Erzähler wird nicht weiter gesetzt und es gibt kein Gold für den Kampf
- Rune der Ausdauer (gelb): Zusätzliche Stunden pro Tag (max. 3) kosten keine Energie
- Rune des Kampfes (blau): Getak darf einen zusätzlichen Würfel im Kampf einsetzen und es werden gleiche Würfelwerte addiert (Helm)

