



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

RUNAR
~ Runenkrieger ~
Rang 107



Sonderfähigkeit: Kann einen Runenstein in seine Rüstung einfügen und bekommt entsprechend der Farbe des Steines einen Würfelbonus. Runenstein kann **nicht** mehr entfernt werden. Würfelbonus **nur** ab 10 WP oder mehr. Überstunden kosten **zusätzlich 1 WP**. Kann den **Trank der Hexe** weder erwerben, noch nutzen. Er hat nur 2 Ablagefelder für kleine Gegenstände. Weitere Runensteine bringen keinen zusätzlichen Vorteil.



Stärkepunkte







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

Willenspunkte

Immer   und
ab 10 WP bei



1 2 3 4

	+		Würfeln wie Bogenschütze, letzten beiden addieren	5	6	7	8	9
	+		Alle werfen, höchste addieren	10	11	12	13	14
	+		Anstelle der Standartwürfel	15	16	17	18	19

8 9 10

Hintergrundgeschichte: Vor langer Zeit tobte in Hadria zwischen zwei verfeindeten Klans ein erbitterter Krieg. Eines Tages gelang es dem Magier des einen Klans einen Eisengolem zu erschaffen. Mittels Beschwörungsformeln, welche in einen Runenstein gemeißelt waren und in dessen Kopf eingebettet wurde, erwachte das namenlose Grauen zum Leben. Ein zweiter Stein eingebettet auf der Brust, von der Sonne gespeist, gab ihm unmenschliche Stärke. Die Schlacht schien für den anderen Klan verloren. Da gelang es einem jungen Helden den Golem mit seinem Mächtigen Kriegshammer so günstig auf den Kopf zu treffen, dass der Stein im Inneren zerbarst und der Golem zu Boden sank. Die Angreifer flohen in Panik und ließen IHN auf dem Schlachtfeld zurück. Die Sieger entfernten den zweiten Stein aus der Brust, da sie befürchteten, dass durch diesen der Golem wieder lebendig wurde.

Jedoch, er war nicht „Tod“. Im Gegenteil, durch die Zerstörung des Beschwörungssteines erlangte er ein Bewusstsein und merkte dass sein Handeln böse war. Er nannte sich Runar und schwor von nun an seine Fähigkeiten nur noch für gute Zwecke einzusetzen und so lange zu schlafen, bis eine gute Seele ihn mit einem neuen Runenstein auf seiner Brust, zu seiner alten Kraft verhalf. Viele Tausend Jahre später fand eine junge Zauberin Namens Eara den Golem und erkannte was zu tun sei. Seit jenen Tagen ist Runar Eara in Freundschaft verbunden.

Details: Runar hat **immer** zwei Würfel. Er muss bei Überstunden **immer 1 Willenspunkte mehr** abgeben. Sollten Überstunden durch "Effekte" kostenlos sein, gibt Runar dennoch 1 WP ab.

Runar kann einen der Runensteine von seinen Ablagefeldern auf seine Rüstung einbetten. Dieser kann dort **nicht** wieder entfernt werden (Freie Handlung). Er erhält entsprechend der Farbe des Steines einen Würfelbonus, diesen kann er jedoch **nur** nutzen wenn er mindestens **10 Willenspunkte** hat.

- Ist es der **gelbe** Stein, erhält Runar **2** zusätzliche Würfel. Er würfelt dann die Würfel **Nacheinander**, entscheidet wann er aufhört und darf die beiden **letzten** Würfelwerte addieren (Im Norden geht dies **auch** an Bord der Aldebaran)
- Ist es der **blaue** Stein, bekommt er **1** zusätzlichen Würfel. Er würfelt alle Würfel **gemeinsam** und addiert die beiden **höchsten** Werte. (An Bord der Aldebaran werden die 3 Würfel jedoch **entsprechend der Regel** genutzt und es wird **nicht** addiert)
- Beim grünen Runenstein bekommt Runar einen **schwarzen Würfel** welcher **anstelle** der Heldenwürfel genutzt wird.

Runar kann den **Trank der Hexe** zu keiner Zeit erwerben/erhalten oder einsetzen, weitere Runensteine bringen **keinen** zusätzlichen Effekt.

Achtung: Sollte Runar in einer Legende eingesetzt werden, in welcher **keine** Runensteine vorkommen (KarteA1-) wird zu Beginn die Position eines zufällig bestimmten Runensteines erwürfelt (Roter Würfel für die 10er Stelle und Heldenwürfel für die 1er Stelle) Kommen Runensteine vor, wird **kein** zusätzlicher ins Spiel gebracht! Sollte das Startfeld Rang abhängig sein, startet Runar auf Feld 7

Bei **Reise in den Norden:** ein **zusätzlicher** zufällig bestimmter **vierter** Runenstein wird zu Beginn der Legende eingewürfelt (mit zwei weißen Würfeln; Würfelwert addiert +100.)