



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Willenspunkte

←		→	max. +2			1	2	3	4	5
←		→	max. +3		6	<u>7</u>	8	9	10	11
←		→	max. +4		12	13	14	15	16	17

Sonderfähigkeit: Legt zu Anfang des Spiels die Sanduhr auf die 4. Stunde der Tagesleiste. Kirr kann **im Kampf** so viele Punkte zu seinem Würfelwert addieren, wie sein Zeitstein von der Sanduhr entfernt ist. Er kann auf diese Weise **maximal** so viele Punkte, wie neben seiner aktuellen Willenspunktereihe vermerkt sind, erhalten.



Kirr, der Zauberer der Zeit, neu interpretiert: Anstatt die Figur des Zauberers Koraph zusätzlich zu benötigen, bringt Kirr nun einen eigenen Marker mit. Seine Fähigkeit ist zwar weiterhin von Willenspunkten abhängig, er kann sie nun aber immer nutzen. Das Beispiel auf der Rückseite wurde entsprechend angepasst.

Diese bearbeitete Version des Zauberers der Zeit entstand neben meiner eigenen Fan-Heldenreihe. Die anderen Helden lassen sich auch in der Taverne finden:

- Naraven, Gelehrter der Archive, als Ersatz für Chada / Pasco
- Juna, Zauberin des Südens, als Ersatz für Fenn / Fennah
- Lupedro, der Fremde Reisende, als Ersatz für Thorn / Mairen
- Torma, der Unbekannte Krieger, als Ersatz für Leander / Leane
- Orfen (wie in der „Bonus-Box“) als Ersatz für Kram / Bait

Die Figur ist in der Erweiterung „Die Reise in den Norden“ enthalten.

- WurstPelle

KOSMOS



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Willenspunkte

←		→ max. +2			1	2	3	4	5
←		→ max. +3		6	<u>7</u>	8	9	10	11
←		→ max. +4		12	13	14	15	16	17

KIRR

Der Zauberer der Zeit, Rang 60

Sonderfähigkeit: Legt zu Anfang des Spiels die Sanduhr auf die 4. Stunde der Tagesleiste. Kirr kann **im Kampf** so viele Punkte zu seinem Würfelwert addieren, wie sein Zeitstein von der Sanduhr entfernt ist. Er kann auf diese Weise **maximal** so viele Punkte, wie neben seiner aktuellen Willenspunktereihe vermerkt sind, erhalten.

Kirr ersetzt die Zauberin Eara und den Zauberer Liphardus. Gespielt wird er mit den lila Materialien dieser beiden Helden (Kunststoffhalter, 1 Würfel, 2 Holzscheiben, 1 Holzstein).

Beispiel für die Sonderfähigkeit von Kirr:

Wenn sich Kirrs Zeitstein auf der Stunde **9** befindet, ist er insgesamt **5** Stunden von der Sanduhr entfernt. Je nachdem wie viele Willenspunkte Kirr hat, kann er von diesen **5** Zusatzpunkten nur **2, 3** oder **4** erhalten. Bei **12 Willenspunkten** würde er z.B. **4 Punkte** erhalten, bei **5 Willenspunkten** wären es **nur 2**.

Ist Kirrs Zeitstein bspw. nur **3** Stunden von der Sanduhr entfernt und er könnte durch seine Willenspunkte maximal **4** Zusatzpunkte erhalten, dann zählen trotzdem nur die **3** Zusatzpunkte auf das Würfelergebnis.

