

KIRR II. - Der Zauberer der Zeit (Rang 15)

- Die Spielfigur ist **KIRR** aus der Erweiterung **Die Reise in den Norden**.
- **KIRR II.** benötigt **keine** Würfel.
Sollte **KIRR II.** zum Würfeln aufgefordert werden, benutzt er 1 **roten** Würfel.
- **KIRR II.** erhält zu Beginn einer Legende immer das Hadrische Stundenglas aus **Die Reise in den Norden**. Diese Regel gilt **nicht** für Legenden aus **Die Reise in den Norden**. Hier haben die Regeln der Erweiterung Vorrang.

Trank der Hexe: Die Stärkepunkte Symbole unter der Tagesleiste zeigen an, wieviel Stärkepunkte KIRR II. für 1 Kampfrunde zusätzlich erhält. Um die Stärkepunkte zu nutzen, muss sich sein Zeitstein auf der entsprechenden Stunde befinden.

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

KIRR II.
Der Zauberer der Zeit Rang 15

Sonderfähigkeit: Bei jedem Sonnenaufgang (Brunnen auffrischen) wird der Stärkepunktanzeiger auf den Wert gesetzt, auf dem der Willenspunktanzeiger steht. KIRR II. erhält aber mindestens so viele Stärkepunkte in Abhängigkeit der Erzählerposition, wie die Markierungen über der Stärkepunktanzeige anzeigen. Für jede Stunde verliert KIRR II. 1 Stärkepunkt. Die Stärkepunkte sinken jedoch nie unter die aktuelle Erzählermarkierung. Für 2 Willenspunkte kann er den Zeitstein um 1 Stunde vor- oder zurückstellen. Für das Vorstellen verliert KIRR II. 1 Stärkepunkt. Beim Zurückstellen erhält er 1 Stärkepunkt. Das geht jedoch nicht während eines Kampfes. KIRR zahlt keine Willenspunkte für Überstunden. Er erhält das Hadrische Stundenglas.

Min. =

A **C** **G** **I** **K**

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

Beispiele:

1. Zu Beginn einer Legende erhält **KIRR II.** wie alle Helden in der Regel 7 Willenspunkte. Somit erhält **KIRR II.** auch 7 Stärkepunkte, ungeachtet der Anweisung einer Checkliste oder Legendenkarte.
KIRR II. steht auf dem Grundspiel Andor auf Feld 0. Nun bewegt sich **KIRR II.** von Feld 0 über Feld 2, Feld 14 auf Feld 18. Das entspricht 3 Stunden. Somit hat **KIRR II.** nun nur noch 4 Stärkepunkte ($7 - 3 = 4$).
2. **KIRR II.** hat 4 Stärkepunkten und kämpft gegen eine Kreatur. Der Kampf geht in der ersten Kampfrunde unentschieden aus. **KIRR II.** setzt seinen Zeitstein aufgrund der Kampfregeln eine Stunde weiter und verliert dadurch **einen Stärkepunkt**. **KIRR II.** besitzt nun nur noch 3 Stärkepunkte im Kampf gegen die Kreatur.
3. Der Erzähler steht auf dem Buchstaben **H** der Legendenleiste. **KIRR II.** hat aktuell 11 Stärkepunkte. Nun geht **KIRR II.** 4 Felder weiter und würde für jede Stunde 1 Stärkepunkt verlieren, in Summe also 4 Stärkepunkte. Da aber über der Stärkepunktanzeige von **KIRR II.** sich über dem Stärkepunktfeld 9 ein Erzählersymbol mit dem Buchstaben **G** befindet, verliert **KIRR II.** nur noch **zwei** Stärkepunkte. Auch wenn er anschließen **weitere** Zeit auf seiner Zeitleiste verbraucht, sinkt er **nie** wieder unter 9 Stärkepunkte, da der Erzähler den Buchstaben **I** bereits erreicht hat. Dies gilt auch beim Kampf über **mehrere** Runden.