



KIRJ'VANA

Meeresgeist aus den Tiefen des hadrischen Meeres
Rang IV

Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Sonderfähigkeit: Kirj'vana kann sich je nach Anzahl der Willenspunkte pro Stunde 2-4 Meeresfelder weit auf dem Wasser (und über Klippen) bewegen und darf dabei nach jedem Feld die Richtung wechseln. An Land kostet 1 Schritt 1 Stunde. Im Kampf wirft Kirj'vana auch im Wasser alle Würfel gleichzeitig, wenn sie auf demselben Feld mit der Kreatur steht. Ist Kirj'vana bei Sonnenaufgang an Land, verliert sie 3 Willenspunkte.

Willenspunkte

0

max. 2 Felder / Stunde

1

2

3

4

5

6

7

max. 3 Felder / Stunde

7

8

9

10

11

12

13

14

max. 4 Felder / Stunde

14

15

16

17

18

19

20

- Beginnt Kirj'vana eine Legende an Bord des Schiffes, **darf** sie auch auf das **Meeresfeld** mit dem Schiff gestellt werden.
- Kirj'vana darf von einem **angrenzenden** Meeresfeld aus an Bord gehen bzw. das Schiff verlassen. Das gilt ebenso für das Betreten / Verlassen von Landfeldern.
- Kirj'vana darf Gegenstände oder Plättchen auf Meeresfeldern auch **ohne** Schiff sammeln oder aktivieren, wenn sie das **allein** (also ohne in Begleitung eines anderen Helden oder anderer Figuren zu sein) darf.
- Um andere Figuren (z.B. Taren- oder Zwergengruppen) über das Meer zu transportieren, muss Kirj'vana dieselben Regeln befolgen wie alle anderen Helden. Sie darf **keine** Figur selbst über das **Wasser** transportieren.
- Trinkschläuche und Heilkräuter können auch zur Bewegung auf dem Wasser genutzt werden. Kirj'vana kann sich dann mit Hilfe eines Trinkschlauchs 2 **Felder** und mit einem Heilkraut 3 bzw. 4 **Felder** weit bewegen, ohne den Zeitstein zu rücken.