



Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

### JUAN

Vitalmagier aus dem Wachsame Wald  
Rang 31

**Sonderfähigkeit:** Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann Juan mit dem grünen Heilwürfel würfeln. Die Heldengruppe erhält Willenspunkte in Höhe des Wurfes. Diese dürfen unter Juan und anderen Helden, die sich auf demselben Feld wie Juan befinden, aufgeteilt werden. War Juan an einem Kampf beteiligt, in dem eine Kreatur in der **ersten Kampfrunde** auf 0 Willenspunkte gebracht wurde, dürfen Juan und alle am Kampf beteiligten Helden, ihre Willenspunkte auf 7 erhöhen.

Stärkepunkte

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

Willenspunkte

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13





## KATRA

Vitalmagierin aus dem Wachsamem Wald  
Rang 31

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

**Sonderfähigkeit:** Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann Katra mit dem grünen Heilwürfel würfeln. Die Heldengruppe erhält Willenspunkte in Höhe des Wurfes. Diese dürfen unter Katra und anderen Helden, die sich auf demselben Feld wie Katra befinden, aufgeteilt werden. War Katra an einem Kampf beteiligt, in dem eine Kreatur in der **ersten Kampfrunde** auf 0 Willenspunkte gebracht wurde, dürfen Katra und alle am Kampf beteiligten Helden, ihre Willenspunkte auf 7 erhöhen.

Stärkepunkte

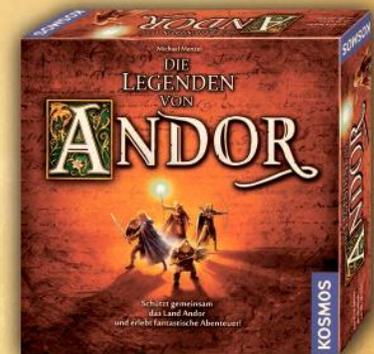
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

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



Ein neuer Blanko-Held für „Die Legenden von Andor“. Ihre Besonderheit besteht darin, dass sie weder einen Namen, eine Farbe, einen Rang noch eine Sonderfähigkeit hat – **noch nicht!** Denn diese Heldin kannst du nach deinen Wünschen gestalten. Wenn du möchtest, schicke deine Fan-Heldin an: [gilda@legenden-von-andor.de](mailto:gilda@legenden-von-andor.de) Dann können wir ihn in der Taverne von Andor, dem offiziellen Forum, zum



KOSMOS

## **Regelergänzung zu Juan-Katra (im Begleitheft):**

Bei Juan/Katra gilt das Würfeln mit dem grünen Heilwürfel nicht als eigenständige Aktion, es wird zusätzlich zur gewählten Aktion ausgeführt.

Das kann beliebig oft pro Zug, aber nur in Juans/Katras eigenem Zug durchgeführt werden und nicht mehr im Bereich der Überstunden genutzt werden.

Beispiel: Katra wählt die Aktion „Laufen“ und läuft 3 Felder. Dann führt sie 4 mal die Zusatzaktion mit dem Heilwürfel aus und wirft zufällig 3-1-4-1. Die so generierten Willenspunkte teilt sie einzeln, nach jedem Wurf beliebig unter sich und einem verbündeten Helden auf, der auf demselben Feld stand. Sie befindet sich nun auf Stunde 7 und kann die Zusatzaktion „Heilwürfel werfen“ in diesem Tag nicht mehr auswählen.

Beispiel: Juan will in seinem Zug 3 mal den Heilwürfel werfen und sonst keine Aktion durchführen. Da „Heilwürfel werfen“ aber nur eine Zusatzaktion ist, muss auch eine Hauptaktion durchgeführt werden. Er entscheidet sich daher zusätzlich für „Passen“ und zieht den Zeitstein insgesamt 4 Felder vorwärts.