

Einar

der Kühne und Wagemutige
Sesshafter Barbar aus dem Osten Rang 24

Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Sonderfähigkeit: Einar kann 2 große Gegenstände gleichzeitig tragen. Zudem kann er kleine Gegenstände im Gürtel aufbewahren.
Steht Einar beim Sonnenaufgang auf einem Feld mit einem Wardrak bewegt er sich mit dem Wardrak mit.
Er unterstützt die Helden auf dem gleichen Feld oder angrenzenden Feldern mit 3 Stärkepunkten, wenn er nicht am Kampf beteiligt ist.



Stärkepunkte

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| 3 | 3 | 4 | 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 |
| | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR



Einar

Der Kühne und Wagemutige

Karte 1 von 2



Einar - Karte 1 von 2

Einar der **Kühne und Wagemutige**, ist ein in Andor sesshaft gewordener Barbar.

Die Spielfigur ist ein **Barbar** aus der Erweiterung **Bonus Box**. Er nutzt **2** orange Würfel und gleiche Werte werden addiert.

Er startet immer mit mindestens **3** Stärkepunkten. Steht er auf einem Feld mit einem Helden, oder angrenzend dazu, unterstützt Einar mit **3** Stärkepunkten im Kampf, wenn er **nicht** am Kampf beteiligt ist.

Einar kann **2** große Gegenstände tragen. Ohne Gegenstände hat er **immer** einen Schild, um Willenspunktverlust im Kampf abzuwehren und eine Kampfaxt (Nahkämpfer). Das Ablegen oder Übergeben von großen Gegenständen kostet Einar **1 Stunde** auf der Tagesleiste. Einar kann einmal pro Tag große Gegenstände zwischen den Händen Tauschen. Das geht jedoch nicht während eines Kampfes. Besitzt er zwei Waffen auf den Ablagefeldern für große Gegenstände kann er für **5 Willenspunkte** pro Kampfrunde die zweite Waffe zusätzlich einsetzen.

Lest jetzt weiter auf Einar Karte 2 von 2.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR



Einar

Der Kühne und Wagemutige

Karte 2 von 2



Einar - Karte 2 von 2

Zudem besitzt Einar einen Gürtel für 3 kleine Gegenstände. Gegenstände in seinem Gürtel verringern die maximalen Willenspunkte. Der Willenspunktanzeiger wird, wenn nötig, entsprechend zurückgesetzt. Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann Einar die Aktion **Umpacken** nutzen. Er hat dann zeitgleich folgende Möglichkeiten:

- Gegenstände von der Heldentafel in den Gürtel oder umgekehrt umpacken.
- Gegenstände direkt in den Gürtel aufnehmen, oder Gegenstände direkt aus dem Gürtel ablegen oder abgeben.

Besitz Einar den Rucksack, kostet es keine zusätzliche Stunde für das **Umpacken**.

Steht Einar bei Sonnenaufgang auf dem Feld eines Wardrak, bewegt er sich **immer** mit dem Wardrak mit. Ab 7 Willenspunkten erhält er 2 Willenspunkte pro Zug des Wardrak. Ab 14 Willenspunkten, kann er pro Bewegung des Wardrak 2 Willenspunkte abgeben, um das angrenzende Feld zu bestimmen auf das der Wardrak weiterzieht oder weiterhin 2 Willenspunkte pro Feld erhalten, wenn der **Wardrak** den Pfeilen folgt.