

Darth Bärchi

*„Furcht ist der Pfad zur dunklen Seite. Furcht führt zu Wut,
Wut führt zu Hass, Hass führt zu unsäglichem Leid.“*

Darth Bärchi...
Der Ausgestoßene...
Eine Legende...

Stoff für Geschichten um kleine Kinder zu erschrecken. Doch in der Zeit höchster Not kehrte er aus seinem selbstgewählten Exil zurück um dem Team bei dieser Mission zu helfen. Sein Schwert aus purem Licht und die perfekte Beherrschung der Macht machen ihn zu einem Kämpfer, der jeder Situation gewachsen ist.



Darth Bärchi



„Furcht ist der Pfad zur dunklen Seite. Furcht führt zu Wut, Wut führt zu Hass, Hass führt zu unsäglichem Leid.“

Bewegung **L** **3 ZE**

Nahkampf **5 W6** **3 ZE**

Fernkampf **4 W6** **3 ZE**

Widerstand **9**



Lebensenergie

00000 00000

Startausrüstung

3x Machtwürgegriff

Indiana Bärchi

„Ich hasse Schlangen!“



Indiana Bärchi ist eigentlich Lehrer für Geschichte... Mit einem Hang zu außergewöhnlichen archäologischen Expeditionen und einer Abneigungen gegen Schlangen... Sein Wissen um fremde Kulturen und sein stark ausgeprägtes Improvisationstalent haben ihm auf seinen Ausgrabungen oft gute Dienste geleistet. Fähigkeiten, die auch auf dieser Mission eine nicht unerhebliche Rolle spielen können, da über den Gegner so gut wie nichts bekannt ist. Er ist ein geübter Schütze und hat auch im Nahkampf einige Tricks auf Lager.

Indiana Bärchi



„Ich hasse Schlangen!“

Bewegung 2x K 2 ZE

Nahkampf 4 W6* 3 ZE

Fernkampf 3 W6 2 ZE

Widerstand 8

* Der Gegner wird nach einem erfolgreichen Angriff automatisch niedergeworfen.



Lebensenergie

00000 00000

Startausrüstung

1x Entdeckung

Dr. Bärchi Lovelace

„I am not an animal! I am a visionary, I am a genius and now I am angry!“



Dr. Bärchi Lovelace war einer der ersten, der die Absturzstelle eines der Himmelskörper untersuchen wollte. Nicht wissend, dass es sich in Wahrheit dabei um Landezonen der Invasoren handelte. Während er selber dabei schwer verwundet wurde musste er mit ansehen wie sein Team ausgelöscht wurde. Seitdem mag sein Körper zerschmettert sein, sein Geist arbeitet aber auf Hochtouren. Mit seiner umgebauten Lebenserhaltungsmaschine, verstärkt durch Panzerung und ausgerüstet mit einer Dampfkanone, dem „Krabbenkocher“, ist Dr. Bärchi Lovelace immer an vorderster Front zu finden. Dort stellt er seinen Erfindergeist dem Kampf gegen die Invasoren zur Verfügung und schreckt auch nicht vor einer direkten Konfrontation zurück.



„I am not an animal! I am a visionary, I am a genius and now I am angry!“

Bewegung **L** **3 ZE**

Nahkampf **4 W6*** **3 ZE**

Fernkampf **3 W6** **3 ZE**

Widerstand **9**

* Der Gegner wird nach einem erfolgreichen Angriff automatisch niedergeworfen.



Lebensenergie

00000 00000

Startausrüstung

1x Todessprung

Bärchi Marsh

„Ph‘nglui mglw‘nafh Cthulhu R‘lyeh wgah‘nagl fhtagn“



Es gibt einige Gerüchte über die Bewohner des kleinen Küstendorfs aus dem Bärchi Marsh stammt. Dort soll es nicht mit rechten Dingen zu gehen. Die Dorfbewohner sollen eine seltsame Gottheit anbeten und im Gegenzug immer ausreichend Fisch in ihren Netzen haben. Es gibt sogar Leute die behaupten, dass sie sich in bestimmten Nächten an einem Riff vor der Küste mit Wesen aus dem Meer paaren. Das sind natürlich völlig unhaltbare Behauptungen. Obwohl das etwas eigenartige Aussehen der Bewohner und ihre eigenbrötlerische Art solchen Gerüchten immer wieder Vorschub leisten. Trotz der Vorbehalte stellt sich Bärchi Marsh mit seinen Fähigkeiten immer wieder in den Dienst des Teams und bekämpft die Invasoren mit aller Härte.

Bärchi Marsh



„Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn“

Bewegung 2x K 3 ZE

Nahkampf 3 W6* 3 ZE

Fernkampf 3 W6 2 ZE

Widerstand 8

* Nach einem erfolgreichen Nahkampfangriff kann sich Bärchi Marsh aus dem Nahkampf lösen und sich bis zu **K** zurückziehen.



Lebensenergie

00000 00000

Startausrüstung

3x Ritualdolch

„Das, was Sie vorhin Hölle nannten, nennt er sein Zuhause.“



RamBärchi ist, einmal auf einer Mission, eine einzige Naturgewalt. Nichts und niemand kann ihn von der Erfüllung seines Auftrags abbringen. Egal ob Wälder, Sümpfe oder Wüsten – RamBärchie kann sich in allen Umgebungen anpassen. In seinen Händen wird alles zu einer Waffe, die er dann mit maximalem Effekt gnadenlos gegen jeden einsetzt, der zwischen ihm und seinem Ziel steht. Ausgerüstet mit Bogen und Kampfmesser ist er bei dieser Mission ein wertvolles Mitglied des Teams.

Ram Bärchi



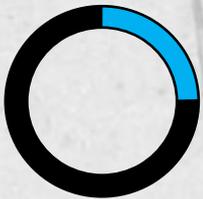
„Das, was Sie vorhin Hölle nannten, nennt er sein Zuhause.“

Bewegung 2x K 3 ZE

Nahkampf 3 W6 2 ZE

Fernkampf 3 W6 2 ZE

Widerstand 8



Lebensenergie

00000 00000

Startausrüstung

3x Blaues Licht

„Ich steig in kein Flugzeug!“



B. A. Bärchi ist im Team der unumstrittene Spezialist für schwere Waffen aller Art. Bei dieser Mission stellt er die dringend benötigte Feuerkraft zu Verfügung. Sein Können mit dem Raketenwerfer ist dabei mindestens genauso groß wie seine Flugangst oder seine Vorliebe für Goldschmuck. Um mehr Munition für seine Lieblingswaffe tragen zu können verzichtet er im Einsatz auf andere Waffen und verlässt sich im Nahkampf auf seine Schlagkraft und seine goldenen Schlagringe.

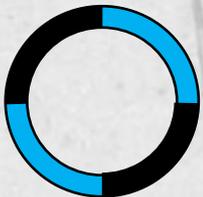


„Ich steig in kein Flugzeug!“

Bewegung **2x K** **2 ZE**

Nahkampf **4 W6** **3 ZE**

Widerstand **8**



Lebensenergie

00000 00000

Startausrüstung

3x Raketenwerfer



„Looking for [Freedom / Justice / Booze].“

Für die einen ist David BärchiHoff ein Held, der immer wieder in den umliegenden Gewässern Bärchies aus Lebensgefahr rettet. Für andere ist er ein Rächer, der Bärchies hilft, denen Unrecht angetan wurde. Aber für die Meisten ist er ein Sänger der unsterbliche Hymnen gedichtet hat und dann eine unheilige Vorliebe für Frikadellenbrötchen und gebrannte Flüssigkeiten entwickelt hat. Trotzdem ist er hier und stellt seine Fähigkeiten in den Dienst des Teams. Und nur ein Narr würde ihn zurückweisen...



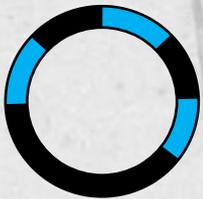
„Looking for [Freedom / Justice / Booze].“

Bewegung L 2 ZE

Nahkampf 3 W6 3 ZE

Fernkampf 3 W6 2 ZE

Widerstand 8



Lebensenergie

00000 00000

Startausrüstung

1x Freedom, 1x Justice, 1x Booze

Bärchi Norris

„Walk or crawl, we're gonna make it.“



Bärchi Norris ist eine Ein-Mann-Armee. Nicht und Niemand wird ihn davon abhalten seine Mission zu erfüllen. Auch wenn seine Teamfähigkeit nicht sonderlich ausgeprägt ist, seine Fähigkeiten im Kampf machen den Unterschied. Während er Tod und Chaos in den Reihen der Feinde verbreitet können andere Teammitglieder ihre Aufgaben erfüllen.

Bärchi Norris

„Walk or crawl, we're gonna make it.“

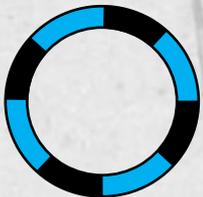


Bewegung 2x K 2 ZE

Nahkampf 4 W6 3 ZE

Fernkampf 3 w6 3 ZE

Widerstand 8



Lebensenergie

00000 00000

Startausrüstung

3x Roundhouse Kick

Ser Bärchi

„Du wurdest gewogen, Du wurdest gemessen und Du wurdest einstimmig für nicht gut genug befunden.“



Ser Bärchi ist Mitglied eines uralten Ritterordens. Abgeschieden von der Welt bilden die Ritter des Ordens eine verschworene Gemeinschaft, die sich ganz dem Kampf und der Mystik widmet. Bei drohender Gefahr verlassen sie ihre geheime Festung tief im Wald um sich ihr allein oder in kleinen Gruppen zu stellen. Mit seinem mächtigen Flammenschwert und seinem unerschütterlichen Glauben steht Ser Bärchi zur Unterstützung des Teams bei dieser Mission bereit.

Ser Bärchi



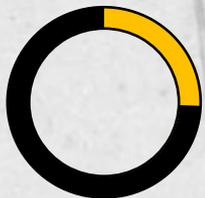
„Du wurdest gewogen, Du wurdest gemessen und Du wurdest einstimmig für nicht gut genug befunden.“

Bewegung 2x K 3 ZE

Nahkampf 4 W6 2 ZE

Widerstand 9

„Seid standhaft im Glauben!“ – Ser Bärchi kann weder durch erlittenen Schaden, noch durch Sonderfertigkeiten oder Ereignisse niedergeworfen werden.



Lebensenergie

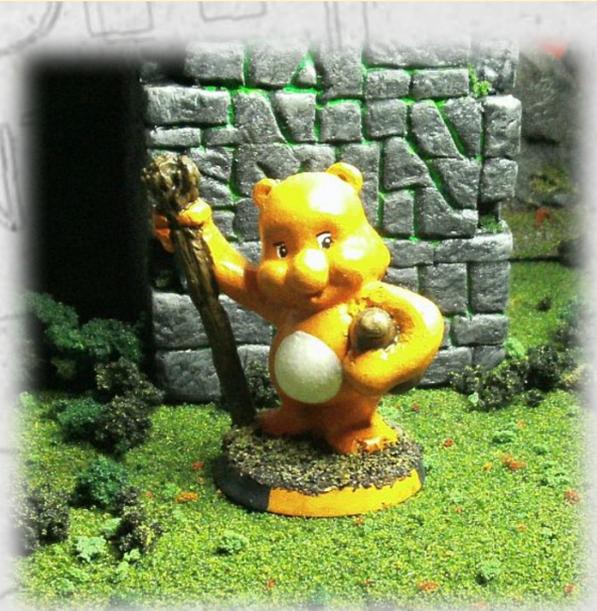
00000 00000

Startausrüstung

3x Flammenschwert

Bruder Bärchi

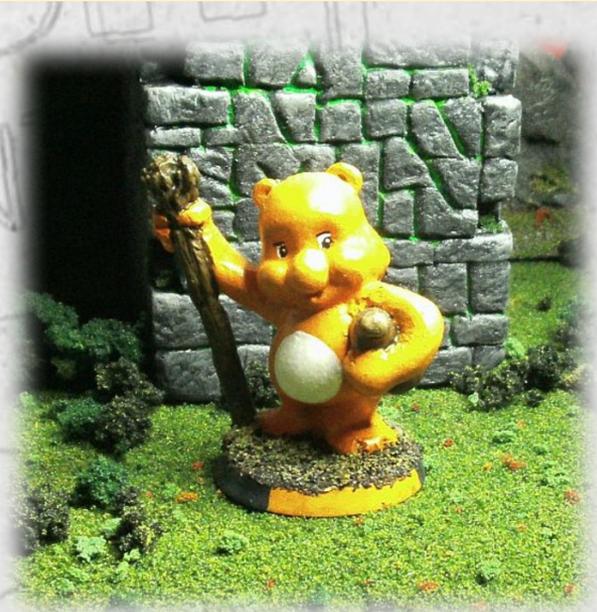
„Das ist Getreide, das jeder Narr essen kann, aber für welches der Herr in seiner Weisheit eine göttlichere Art des Verzehrs vorgesehen hat. Also lasset uns unseren Schöpfer und seine Gaben preisen indem wir etwas lernen über... Bier!“



Bruder Bärchi besitzt ein umfangreiches Wissen über die Pflanzen, Pilze und Kräuter des Waldes und ihre Wirkung auf Geist und Körper. Dieses Wissen macht ihn als Heiler zu einer wertvollen Hilfe bei dieser Mission. Ein bei Vollmond aus seinem Zaubermet gebrannter Schnaps soll sogar Tote wieder ins Leben zurückholen können. Aber das ist sicherlich nur abergläubisches Geschwätz... Durch seine, durchaus als „handfest“ zu bezeichnende, Art seinen Glauben zu vertreten kann er sich auch im Nahkampf behaupten.

Bruder Bärchi

„Das ist Getreide, das jeder Narr essen kann, aber für welches der Herr in seiner Weisheit eine göttlichere Art des Verzehrs vorgesehen hat. Also lasset uns unseren Schöpfer und seine Gaben preisen indem wir etwas lernen über... Bier!“



Bewegung	2x L	3 ZE
Nahkampf	3 W6	3 ZE
Heilen	-*	4 ZE
Widerstand	7	

* Figur in Sichtlinie.
Würfelnwurf (W6) auf
Tabelle Heilung.

Heilung	
W6	Lebensenergie
1	-1
2-3	+2
4-5	+3
6	+4



Lebensenergie

00000 00000

Startausrüstung

1x Wunderheilung

NoBärchi

„Keine Dummheiten, Du... sonst geht's voll über die Kimme ins Korn.“



NoBärchi. Niemand weiß genaueres über seine Herkunft. Er tauchte plötzlich auf, besiegte den legendären Jack BärchiGuard im Duell und tourt seit dem durch den Westen. Seine Beherrschung der Schusswaffen und seine Schnelligkeit im Nahkampf sind legendär. Auch wenn er sich gerne als Outlaw inszeniert, seine Anwesenheit hier zeigt, dass er auf der richtigen Seite steht. Seine Fähigkeiten sind auf dieser Mission sicherlich von Nutzen, gerade wenn der Feind in großer Zahl auftritt.

NoBärchi



„Keine Dummheiten, Du... sonst geht's voll über die Kimme ins Korn.“

Bewegung	2x K	3 ZE
Nahkampf	3 W6	2 ZE
Fernkampf	3 W6	2 ZE
Widerstand	8	



Lebensenergie
00000 00000

Startausrüstung
1x Die wilde Horde

Bärchiman, der Orangene

*„Grimme Taten erwachtet. Auf zu Zorn, auf zu Verderben
und blutig Morgen!“*



Mithrandir. Olórin. Bärchiman Sturmkrähe. Diener des geheimen Feuers. Bärchiman, der Orangene ist unter vielen Namen bekannt. Seit Ewigkeiten reist er durch die Gegend und versucht die Geschicke der Welt zu lenken. Wichtiger sind aber zur Zeit seine Fähigkeiten im Kampf. Mit seiner mächtigen Magie kann er dem Team auf dieser Mission unersetzliche Hilfe leisten. An seiner Seite ist häufig sein treuer Begleiter Grima Bärchizunge anzutreffen. Niemand weiß warum er dieser Kreatur vertraut, aber anscheinend hat sie einen Nutzen für ihn.

Bärchiman, der Orangene

CAMES CONVEN

„Grimme Taten erwachtet. Auf zu Zorn, auf zu Verderben und blutig Morgen!“



Bewegung	2x K	3 ZE
Nahkampf	3 W6	3 ZE
Zauber	-*	3 ZE
Widerstand	7	

*Würfelwurf (W6)
auf Tabelle Schaden.

Schaden	
W6	Auswirkung
1	-1 Lebensenergie
2-3	8 Treffer
4-5	16 Treffer
6	24 Treffer



Lebensenergie
00000 00000

Startausrüstung
1x Grima Bärchizunge, 1x Du kannst nicht vorbei!

SniBärchi

„... mein Fels und meine Burg, mein Schutz und mein Erretter... mein Schild und der auf den ich traue... Lass meine Feinde nicht triumphieren!“



SniBärchi ist ein Meister der Tarnung und ein unübertroffen präziser Schütze. Seine Spezialität sind Hinterhalte, bei denen er, ungesehen vom Gegner, auf die beste Gelegenheit für einen tödlichen Schuss wartet. Einen Nahkampf wird SniBärchi eher vermeiden und sich lieber auf sein Gewehr und seine Tarnung verlassen. Mit seinen Fähigkeiten kann er dem Team auf dieser Mission wertvolle Rückendeckung geben.

Sni Bärchi

„... mein Fels und meine Burg, mein Schutz und mein Erretter... mein Schild und der auf den ich traue... Lass meine Feinde nicht triumphieren!“



Bewegung L 2 ZE

Nahkampf 2 W6 2 ZE

Fernkampf 4 W6 3 ZE

Widerstand 7



Lebensenergie

00000 00000

Startausrüstung

3x Hinterhalt

„Für das höhere Wohl!“



TaliBärchi ist der Sprengstoffexperte des Teams. Schon früh erkannte er, dass er kein besonderes Talent für Fern- und Nahkampfwaffen besaß. Diesen Makel konnte er aber im Lauf der Zeit durch seine Leidenschaft für Explosivstoffe aller Art spielend ausgleichen. Immerhin gilt bei Splitterhandgranaten und Dynamitstangen: Knapp daneben ist auch getroffen! Seine Fähigkeiten im Umgang mit Sprengstoffen und seine Opferbereitschaft machen ihn zu einem wertvollen, aber manchmal auch etwas unberechenbaren Mitglied des Teams.

Tali Bärchi



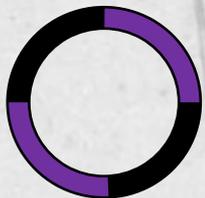
„Für das höhere Wohl!“

Bewegung 2x K 3 ZE

Nahkampf
Fernkampf 4 W6* 3 ZE

Widerstand 7

* Das Ziel des Angriffs, egal ob beim Nah- oder Fernkampfangriff, erleidet den vollen Schaden. Alle anderen Figuren im Umkreis von K um das Ziel erleiden den halben Schaden (aufgerundet).



Lebensenergie

00000 00000

Startausrüstung

1x Selbstopfer

Kommissar Bärchi

„Hunde, wollt Ihr ewig leben?“



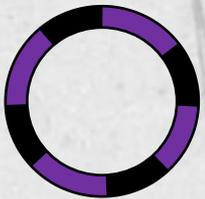
Kommissar Bärchi kennt nur eine Richtung. Vorwärts. Gnade wird nicht erbeten oder gewährt. So hart er gegen sich selber ist, so hart ist er auch gegen jeden Anderen. Drückeberger duldet er nicht. Jeder wird gnadenlos angetrieben. Bis er seinen Erwartungen entspricht oder zerbricht. Selbst hartgesottene Veteranen ziehen in seiner Gegenwart den Kopf ein. Das Team von Kommissar Bärchie ist definitiv keine Häkelgruppe. Es ist eine perfekt funktionierende Maschine, die sich gnadenlos durch die Reihen des Gegners metzelt.

Kommissar Bärchi



„Hunde, wollt Ihr ewig leben?“

Bewegung	2x K	3 ZE
Nahkampf	4 W6	3 ZE
Fernkampf	3 W6	3 ZE
Widerstand	7	



Lebensenergie

00000 00000

Startausrüstung

3x Brenne, Xenos!

Panzer Bärchi

„Not yet, Kameraden! Not yet!“



Ob's stürmt oder schneit..." - Panzerbärchi verfolgt unbeirrt sein Ziel. Stur und geradlinig rollt er über das Schlachtfeld. Hindernisse und Feinde werden nicht umfahren, sondern direkt angegriffen. Während andere Mitglieder des Teams auf Beweglichkeit setzen vertraut er lieber auf Panzerung und Feuerkraft. Es gibt sogar Gerüchte, dass allein das Motorengeräusch seines Kampfwagens Feinde in die Flucht geschlagen hat.

PanzerBärchi



„Not yet, Kameraden! Not yet!“

Bewegung 2x K 3 ZE

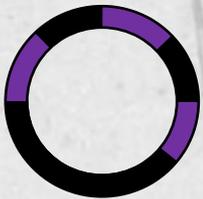
Nahkampf 3 W6* 3 ZE

Fernkampf 4 W6 3 ZE

Widerstand 9

„Not yet, Kameraden! Not yet!“ – PanzerBärchi kann weder durch erlittenen Schaden, noch durch Sonderfertigkeiten oder Ereignisse niedergeworfen werden.

* Unabhängig vom Erfolg der Probe erleidet das Ziel des Angriffs mindestens einen Punkt Schaden und wird Niedergeworfen.



Lebensenergie

00000 00000

Startausrüstung

1x Tiger Fear

Schlitzer

Schlitzer stürzen sich ohne Zögern auf jeden Gegner. Mit ihren messerscharfen Klingen und ihren spitzen Zähnen sind sie für den Nahkampf bestens ausgestattet. Selbst Rüstungen bieten nur wenig Schutz gegen ihre Attacken.

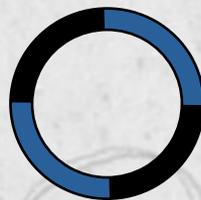


Bewegung	2x K	3 ZE
Nahkampf	3 W6	3 ZE
Widerstand	5	



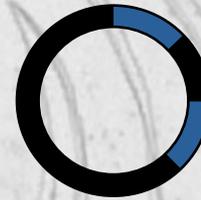
Lebensenergie

00000



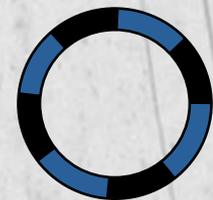
Lebensenergie

00000



Lebensenergie

00000



Lebensenergie

00000

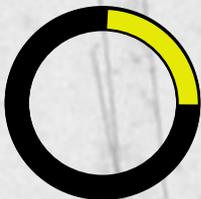
Hetzer

Hetzer greifen ihre Gegner sofort im Nahkampf an. Neben den Klingen und Zähnen sind sie mit einer dornenbesetzten Peitsche ausgestattet. Ein Treffer dieser Peitsche reißt das Opfer von den Beinen und lässt es hilflos vor dem Hetzer zu Boden gehen.



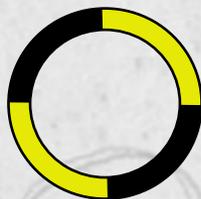
Bewegung	2x K	3 ZE
Nahkampf	3 W6*	3 ZE
Widerstand	5	

* Der Gegner wird nach einem erfolgreichen Angriff automatisch niedergeworfen.



Lebensenergie

00000



Lebensenergie

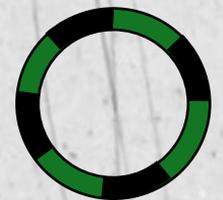
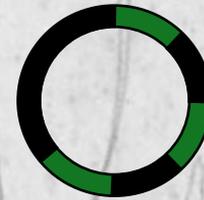
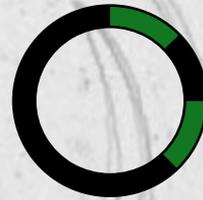
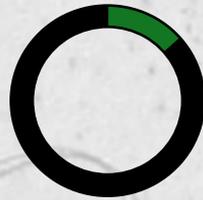
00000

Schleuderer

Schleuderer decken ihre Gegner mit einem beeindruckenden Geschosshagel ein. Die Projektile bestehen aus einem unbekanntem Material, durchschlagen Rüstungen und fügen dem Opfer schreckliche Wunden zu. Mit ihren spitzen Zähnen sind Schleuderer auch im Nahkampf nicht zu unterschätzen.



Bewegung	2x K	3 ZE
Nahkampf	2 W6	3 ZE
Fernkampf	3 W6	2 ZE
Widerstand	5	



Lebensenergie

00000

Lebensenergie

00000

Lebensenergie

00000

Lebensenergie

00000

Lebensenergie

00000

Lebensenergie

00000

Brutmutter

Die Brutmutter verteidigt ihren Nachwuchs wie eine Furie. Im Nahkampf verlässt sie sich dabei auf ihre gewaltigen Klauen an den Vorderbeinen. Gegnern, die Abstand halten, spuckt sie eine Art säurehaltigen Speichel entgegen, der sich gleichermaßen durch Rüstung und Fleisch frisst.



Bewegung	L	3 ZE
-----------------	----------	-------------

Nahkampf	4 W6	3 ZE
-----------------	-------------	-------------

Fernkampf	2 W6	2 ZE
------------------	-------------	-------------

Widerstand	10
-------------------	-----------



Lebensenergie*

00000 00000 00

* Sobald die Brutmutter ausgeschaltet wurde, platzt sie auf und setzt zwei Schleuderer und zwei Beißer frei.

Verschlinger

Der Verschlinger ist ein wahrer Gigant. Eine beeindruckende Panzerung schützt sein enormes Waffenarsenal für den Fern- und Nahkampf. Unaufhaltsam bewegt er sich auf sein Ziel zu und zerstört alles auf seinem Weg. Seine gewaltige Klinge zerteilt mühelos Rüstungen und Knochen.



Bewegung	L	3 ZE
-----------------	----------	-------------

Nahkampf	5 W6*	4 ZE
-----------------	--------------	-------------

Fernkampf	3 W6	3 ZE
------------------	-------------	-------------

Widerstand	8
-------------------	----------

* Der Gegner wird nach einem erfolgreichen Angriff automatisch niedergeworfen.



Lebensenergie

00000 00000 00000

Baby Bärchi

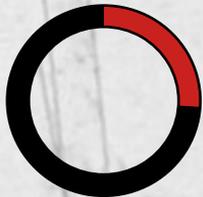
Harmlos, süß, nett, ... und verdammt TÖDLICH! Baby Bärchi ist die Geheimwaffe. Wer würde hinter dieser harmlosen Fassade auch einen derart grauenvollen Killer vermuten. Ausgerüstet mit Klauen und einer Dornenpeitsche für den Nahkampf und einer Säureattacke für den Fernkampf ist es nach der Verwandlung eine tödliche Kampfmaschine.



Bewegung	2x K	2 ZE
-----------------	-------------	-------------

Nahkampf	2 W6	3 ZE
-----------------	-------------	-------------

Widerstand	6
-------------------	----------



Lebensenergie*

00000 000

* Sobald Baby Bärchi das erste Mal Schaden bekommt, verwandelt es sich in ein ... „Irgendwas mit Klauen und Tentakeln“... Ab dann wird diese Karte umgedreht.

Baby Bärchi (verwandelt)

Harmlos, süß, nett, ... und verdammt TÖDLICH! Baby Bärchi ist die Geheimwaffe. Wer würde hinter dieser harmlosen Fassade auch einen derart grauenvollen Killer vermuten. Ausgerüstet mit Klauen und einer Dornenpeitsche für den Nahkampf und einer Säureattacke für den Fernkampf ist es nach der Verwandlung eine tödliche Kampfmaschine.

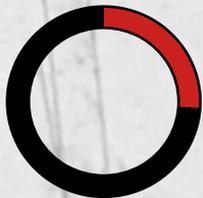


Bewegung	L	3 ZE
-----------------	----------	-------------

Nahkampf	4 W6*	3 ZE
-----------------	--------------	-------------

Fernkampf	2 W6	2 ZE
------------------	-------------	-------------

Widerstand	8
-------------------	----------



Lebensenergie*

00000 00000 00

* Für jeden Lebenspunkt den das Opfer verliert, bekommt Baby Bärchi einen Lebenspunkt zurück.

Beißerschwarm

Beißer sind Parasiten. Sie streifen umher um sich im passenden Moment auf ein Opfer zu stürzen und dort zu verbeißen. Sie fressen dann bis das Opfer entweder tot ist oder sie selbst erschlagen werden. Sie sind gut getarnt und man bemerkt sie erst, wenn es zu spät ist und der Angriff erfolgt.



Bewegung	2x L	3 ZE
-----------------	-------------	-------------

Nahkampf	2 W6	-*
-----------------	-------------	-----------

Widerstand	7	
-------------------	----------	--

* Sobald ein Beißer in Basenkontakt mit einem Glücksbärchi kommt, verbeißt er sich in diesen und führt einen Nahkampfangriff durch. Der Beißer bleibt ab dann, egal ob der Angriff erfolgreich war oder nicht, immer in Basenkontakt mit dem Opfer und hat keine eigene Aktivierung mehr. Immer wenn das Glücksbärchi aktiviert, jedoch noch vor der ersten Aktion des Glücksbärchi, führt der Beißer einen Nahkampfangriff durch. Ein anhaftender Beißer kann durch einen erfolgreichen Nahkampfangriff seines „Wirtes“ ausgeschaltet werden, da er nur einen Lebenspunkt hat.

