

Wurzelfried, der Bäumensch

Wurzelfried ist ein friedfertiger Geselle, der am liebsten auf sonnenbeschienenen Lichtungen herumhängt und dem Zwitschern der Vögel lauscht. Vor kurzem traf er jedoch auf die Helden aus Kaphornia und lernte von ihnen, dass man nicht immer nur herumstehen und nichts tun kann, sondern sich erheben und für das Gute in der Welt einsetzen muss, wenn man die Welt zum Besseren verändern will.

Als Bäumensch gehört Wurzelfried eher zur langsamen Sorte. Dafür ist er sehr unauffällig und wird regelmäßig mit normalen Bäumen verwechselt. Seine herausragende Eigenschaft ist aber seine robuste Borke, an der die meisten gegnerischen Angriffe einfach abprallen, und seine fast schon übersinnliche Fähigkeit, im Weg herumzustehen, wenn seine Begleiter zum Ziel eines Angriffs werden.

Nahkampfwaffe: Holzfaust

Fernkampfwaffe: Steinschleuder

Nahkampf	10
Fernkampf	8
Widerstand	13
Reflexe	7
Charisma	10
Heimlichkeit	13
Klettern	12
Körperkraft	12
Laufen	7
Wahrnehmung	10
Willenskraft	10
Wissen	11
Ausdauerpunkte	3
Schicksalspunkte	5

HONKATONK!

Gerade stehst du kurz davor, von deinem Gegner getroffen zu werden, da siehst du im letzten Moment Wurzelfried im Weg herumstehen und kannst dich hinter ihm in Deckung werfen. „Honk!“ ruft der Bäumensch, während der Angriff von seiner robusten Borke abprallt, „Pass doch auf, wo ihr kämpft, Honkatonk!“

Wenn du von einem Angriff getroffen wirst, der 1 Schadenspunkt verursacht, so darfst du diese Karte abwerfen, um den Treffer mit allen dazugehörigen Nebenwirkungen zu ignorieren. Gegen Angriffe, die mehr als 1 Schadenspunkt verursachen, kann diese Karte nicht eingesetzt werden. Wenn die Karte bis zum Ende des Kampfes nicht genutzt wurde, wird sie unbenutzt abgeworfen.

Besondere Eigenschaften: Honkatonk!, Robust, Langsam

Honkatonk!: Zu Beginn eines Kampfes bekommt jeder Held außer dem Bäumensch eine Karte „Honkatonk!“.

Robust: Der Schadenswert aller Angriffe, die den Bäumensch treffen, wird um 1 reduziert. Sinkt der Schadenwert dadurch auf 0, so erleidet der Bäumensch keinen Schaden, wohl aber andere Effekte, die mit dem Angriff eventuell verbunden sind. Diese Fähigkeit wirkt nur bei Angriffen von Gegnern; jede andere Art von Schaden wird nicht reduziert.

Langsam: Der Bäumensch kann niemals den Schaden anderer Helden auf sich ziehen (einzige Ausnahme ist die Karte „Honkatonk!“). Wenn am Ende einer Kampfrunde alle Helden außer dem Bäumensch bewusstlos sind, so zählt auch der Bäumensch als bewusstlos.



Wurzelfried, der Bäumensch

Wurzelfried ist ein friedfertiger Geselle, der am liebsten auf sonnenbeschienenen Lichtungen herumhängt und dem Zwitschern der Vögel lauscht. Vor kurzem traf er jedoch auf die Helden aus Kaphornia und lernte von ihnen, dass man nicht immer nur herumstehen und nichts tun kann, sondern sich erheben und für das Gute in der Welt einsetzen muss, wenn man die Welt zum Besseren verändern will.

Als Bäumensch gehört Wurzelfried eher zur langsamen Sorte. Dafür ist er sehr unauffällig und wird regelmäßig mit normalen Bäumen verwechselt. Seine herausragende Eigenschaft ist aber seine robuste Borke, an der die meisten gegnerischen Angriffe einfach abprallen, und seine fast schon übersinnliche Fähigkeit, im Weg herumzustehen, wenn seine Begleiter zum Ziel eines Angriffs werden.

Nahkampfwaffe: Holzfaust

Fernkampfwaffe: Steinschleuder

Nahkampf	11
Fernkampf	8
Widerstand	13
Reflexe	7
Charisma	10
Heimlichkeit	13
Klettern	12
Körperkraft	12
Laufen	7
Wahrnehmung	10
Willenskraft	10
Wissen	11
Ausdauerpunkte	3
Schicksalspunkte	5

HONKATONK!

Gerade stehst du kurz davor, von deinem Gegner getroffen zu werden, da siehst du im letzten Moment Wurzelfried im Weg herumstehen und kannst dich hinter ihm in Deckung werfen. „Honk!“ ruft der Bäumensch, während der Angriff von seiner robusten Borke abprallt, „Pass doch auf, wo ihr kämpft, Honkatonk!“

Wenn du von einem Angriff getroffen wirst, der 1 Schadenspunkt verursacht, so darfst du diese Karte abwerfen, um den Treffer mit allen dazugehörigen Nebenwirkungen zu ignorieren. Gegen Angriffe, die mehr als 1 Schadenspunkt verursachen, kann diese Karte nicht eingesetzt werden. Wenn die Karte bis zum Ende des Kampfes nicht genutzt wurde, wird sie unbenutzt abgeworfen.

Besondere Eigenschaften: Honkatonk!, Robust, Langsam

Honkatonk!: Zu Beginn eines Kampfes bekommt jeder Held außer dem Bäumensch eine Karte „Honkatonk!“.

Robust: Der Schadenswert aller Angriffe, die den Bäumensch treffen, wird um 1 reduziert. Sinkt der Schadenwert dadurch auf 0, so erleidet der Bäumensch keinen Schaden, wohl aber andere Effekte, die mit dem Angriff eventuell verbunden sind. Diese Fähigkeit wirkt nur bei Angriffen von Gegnern; jede andere Art von Schaden wird nicht reduziert.

Langsam: Der Bäumensch kann niemals den Schaden anderer Helden auf sich ziehen (einzige Ausnahme ist die Karte „Honkatonk!“). Wenn am Ende einer Kampfrunde alle Helden außer dem Bäumensch bewusstlos sind, so zählt auch der Bäumensch als bewusstlos.



Wurzelfried, der Bäumensch

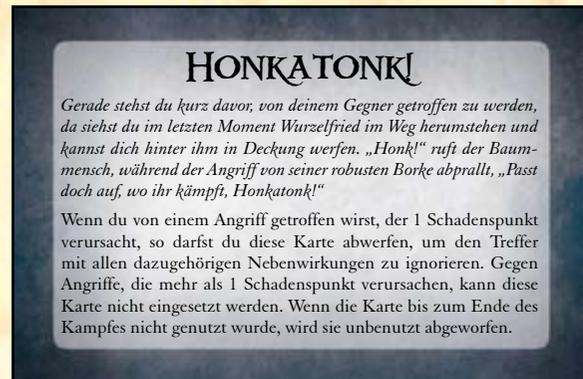
Wurzelfried ist ein friedfertiger Geselle, der am liebsten auf sonnenbeschienenen Lichtungen herumhängt und dem Zwitschern der Vögel lauscht. Vor kurzem traf er jedoch auf die Helden aus Kaphornia und lernte von ihnen, dass man nicht immer nur herumstehen und nichts tun kann, sondern sich erheben und für das Gute in der Welt einsetzen muss, wenn man die Welt zum Besseren verändern will.

Als Bäumensch gehört Wurzelfried eher zur langsamen Sorte. Dafür ist er sehr unauffällig und wird regelmäßig mit normalen Bäumen verwechselt. Seine herausragende Eigenschaft ist aber seine robuste Borke, an der die meisten gegnerischen Angriffe einfach abprallen, und seine fast schon übersinnliche Fähigkeit, im Weg herumzustehen, wenn seine Begleiter zum Ziel eines Angriffs werden.

Nahkampfwaffe: Holzfaust

Fernkampfwaffe: Steinschleuder

Nahkampf	11
Fernkampf	8
Widerstand	14
Reflexe	8
Charisma	10
Heimlichkeit	14
Klettern	12
Körperkraft	13
Laufen	7
Wahrnehmung	10
Willenskraft	10
Wissen	11
Ausdauerpunkte	3
Schicksalspunkte	6



Besondere Eigenschaften: Honkatonk!, Robust, Langsam, Heiltrank

Honkatonk!: Zu Beginn eines Kampfes bekommt jeder Held außer dem Bäumenschen eine Karte „Honkatonk!“.

Robust: Der Schadenswert aller Angriffe, die den Bäumenschen treffen, wird um 1 reduziert. Sinkt der Schadenwert dadurch auf 0, so erleidet der Bäumensch keinen Schaden, wohl aber andere Effekte, die mit dem Angriff eventuell verbunden sind. Diese Fähigkeit wirkt nur bei Angriffen von Gegnern; jede andere Art von Schaden wird nicht reduziert.

Langsam: Der Bäumensch kann niemals den Schaden anderer Helden auf sich ziehen (einzige Ausnahme ist die Karte „Honkatonk!“). Wenn am Ende einer Kampfrunde alle Helden außer dem Bäumenschen bewusstlos sind, so zählt auch der Bäumensch als bewusstlos.

Heiltrank: Ein Heiltrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden alle verlorenen Ausdauerpunkte zurückzugeben, danach ist er verbraucht. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Heiltrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Heiltrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Heiltranks seine Erlaubnis dazu gibt.



Wurzelfried, der Bäumensch

Wurzelfried ist ein friedfertiger Geselle, der am liebsten auf sonnenbeschienenen Lichtungen herumhängt und dem Zwitschern der Vögel lauscht. Vor kurzem traf er jedoch auf die Helden aus Kaphornia und lernte von ihnen, dass man nicht immer nur herumstehen und nichts tun kann, sondern sich erheben und für das Gute in der Welt einsetzen muss, wenn man die Welt zum Besseren verändern will.

Als Bäumensch gehört Wurzelfried eher zur langsamen Sorte. Dafür ist er sehr unauffällig und wird regelmäßig mit normalen Bäumen verwechselt. Seine herausragende Eigenschaft ist aber seine robuste Borke, an der die meisten gegnerischen Angriffe einfach abprallen, und seine fast schon übersinnliche Fähigkeit, im Weg herumzustehen, wenn seine Begleiter zum Ziel eines Angriffs werden.

Nahkampfwaffe: Holzfaust

Fernkampfwaffe: Steinschleuder

Nahkampf	12
Fernkampf	8
Widerstand	14
Reflexe	8
Charisma	11
Heimlichkeit	15
Klettern	12
Körperkraft	13
Laufen	8
Wahrnehmung	10
Willenskraft	10
Wissen	11
Ausdauerpunkte	3
Schicksalspunkte	7

HONKATONK!

Gerade stehst du kurz davor, von deinem Gegner getroffen zu werden, da siehst du im letzten Moment Wurzelfried im Weg herumstehen und kannst dich hinter ihm in Deckung werfen. „Honk!“ ruft der Bäumensch, während der Angriff von seiner robusten Borke abprallt, „Pass doch auf, wo ihr kämpft, Honkatonk!“

Wenn du von einem Angriff getroffen wirst, der 1 Schadenspunkt verursacht, so darfst du diese Karte abwerfen, um den Treffer mit allen dazugehörigen Nebenwirkungen zu ignorieren. Gegen Angriffe, die mehr als 1 Schadenspunkt verursachen, kann diese Karte nicht eingesetzt werden. Wenn die Karte bis zum Ende des Kampfes nicht genutzt wurde, wird sie unbenutzt abgeworfen.

Besondere Eigenschaften: Honkatonk!, Robust, Langsam

Honkatonk!: Zu Beginn eines Kampfes bekommt jeder Held außer dem Bäumensch eine Karte „Honkatonk!“.

Robust: Der Schadenswert aller Angriffe, die den Bäumensch treffen, wird um 1 reduziert. Sinkt der Schadenwert dadurch auf 0, so erleidet der Bäumensch keinen Schaden, wohl aber andere Effekte, die mit dem Angriff eventuell verbunden sind. Diese Fähigkeit wirkt nur bei Angriffen von Gegnern; jede andere Art von Schaden wird nicht reduziert.

Langsam: Der Bäumensch kann niemals den Schaden anderer Helden auf sich ziehen (einzige Ausnahme ist die Karte „Honkatonk!“). Wenn am Ende einer Kampfrunde alle Helden außer dem Bäumensch bewusstlos sind, so zählt auch der Bäumensch als bewusstlos.



Wurzelfried, der Bäumensch

Wurzelfried ist ein friedfertiger Geselle, der am liebsten auf sonnenbeschienenen Lichtungen herumhängt und dem Zwitschern der Vögel lauscht. Vor kurzem traf er jedoch auf die Helden aus Kaphornia und lernte von ihnen, dass man nicht immer nur herumstehen und nichts tun kann, sondern sich erheben und für das Gute in der Welt einsetzen muss, wenn man die Welt zum Besseren verändern will.

Als Bäumensch gehört Wurzelfried eher zur langsamen Sorte. Dafür ist er sehr unauffällig und wird regelmäßig mit normalen Bäumen verwechselt. Seine herausragende Eigenschaft ist aber seine robuste Borke, an der die meisten gegnerischen Angriffe einfach abprallen, und seine fast schon übersinnliche Fähigkeit, im Weg herumzustehen, wenn seine Begleiter zum Ziel eines Angriffs werden.

Nahkampfwaffe: Holzfaust

Fernkampfwaffe: Steinschleuder

Nahkampf	13
Fernkampf	8
Widerstand	15
Reflexe	8
Charisma	11
Heimlichkeit	15
Klettern	13
Körperkraft	13
Laufen	8
Wahrnehmung	10
Willenskraft	10
Wissen	11
Ausdauerpunkte	3
Schicksalspunkte	8

HONKATONK!

Gerade stehst du kurz davor, von deinem Gegner getroffen zu werden, da siehst du im letzten Moment Wurzelfried im Weg herumstehen und kannst dich hinter ihm in Deckung werfen. „Honk!“ ruft der Bäumensch, während der Angriff von seiner robusten Borke abprallt, „Pass doch auf, wo ihr kämpft, Honkatonk!“

Wenn du von einem Angriff getroffen wirst, der 1 Schadenspunkt verursacht, so darfst du diese Karte abwerfen, um den Treffer mit allen dazugehörigen Nebenwirkungen zu ignorieren. Gegen Angriffe, die mehr als 1 Schadenspunkt verursachen, kann diese Karte nicht eingesetzt werden. Wenn die Karte bis zum Ende des Kampfes nicht genutzt wurde, wird sie unbenutzt abgeworfen.

Besondere Eigenschaften: Honkatonk!, Robust, Langsam

Honkatonk!: Zu Beginn eines Kampfes bekommt jeder Held außer dem Bäumensch eine Karte „Honkatonk!“.

Robust: Der Schadenswert aller Angriffe, die den Bäumensch treffen, wird um 1 reduziert. Sinkt der Schadenwert dadurch auf 0, so erleidet der Bäumensch keinen Schaden, wohl aber andere Effekte, die mit dem Angriff eventuell verbunden sind. Diese Fähigkeit wirkt nur bei Angriffen von Gegnern; jede andere Art von Schaden wird nicht reduziert.

Langsam: Der Bäumensch kann niemals den Schaden anderer Helden auf sich ziehen (einzige Ausnahme ist die Karte „Honkatonk!“). Wenn am Ende einer Kampfrunde alle Helden außer dem Bäumensch bewusstlos sind, so zählt auch der Bäumensch als bewusstlos.



Wurzelfried, der Bäumensch

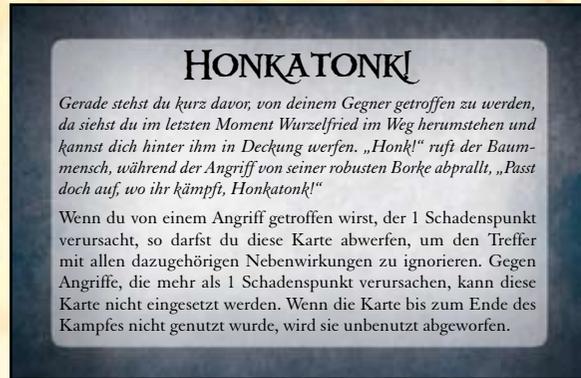
Wurzelfried ist ein friedfertiger Geselle, der am liebsten auf sonnenbeschienenen Lichtungen herumhängt und dem Zwitschern der Vögel lauscht. Vor kurzem traf er jedoch auf die Helden aus Kaphornia und lernte von ihnen, dass man nicht immer nur herumstehen und nichts tun kann, sondern sich erheben und für das Gute in der Welt einsetzen muss, wenn man die Welt zum Besseren verändern will.

Als Bäumensch gehört Wurzelfried eher zur langsamen Sorte. Dafür ist er sehr unauffällig und wird regelmäßig mit normalen Bäumen verwechselt. Seine herausragende Eigenschaft ist aber seine robuste Borke, an der die meisten gegnerischen Angriffe einfach abprallen, und seine fast schon übersinnliche Fähigkeit, im Weg herumzustehen, wenn seine Begleiter zum Ziel eines Angriffs werden.

Nahkampfwaffe: Holzfaust

Fernkampfwaffe: Steinschleuder

Nahkampf	13
Fernkampf	8
Widerstand	15
Reflexe	9
Charisma	11
Heimlichkeit	16
Klettern	13
Körperkraft	14
Laufen	8
Wahrnehmung	11
Willenskraft	10
Wissen	11
Ausdauerpunkte	3
Schicksalspunkte	9



Besondere Eigenschaften: Honkatonk!, Robust, Langsam

Honkatonk!: Zu Beginn eines Kampfes bekommt jeder Held außer dem Bäumensch eine Karte „Honkatonk!“. Im Abenteuer „Sklaven für den Ninja-Gott“ bekommt im zweiten und dritten Akt jeder Held eine zweite Karte „Honkatonk!“.

Robust: Der Schadenswert aller Angriffe, die den Bäumensch treffen, wird um 1 reduziert. Sinkt der Schadenwert dadurch auf 0, so erleidet der Bäumensch keinen Schaden, wohl aber andere Effekte, die mit dem Angriff eventuell verbunden sind. Diese Fähigkeit wirkt nur bei Angriffen von Gegnern; jede andere Art von Schaden wird nicht reduziert.

Langsam: Der Bäumensch kann niemals den Schaden anderer Helden auf sich ziehen (einzige Ausnahme ist die Karte „Honkatonk!“). Wenn am Ende einer Kampfrunde alle Helden außer dem Bäumensch bewusstlos sind, so zählt auch der Bäumensch als bewusstlos.

Verrückter Morgenstern: Magische Waffe – darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Bei Nahkampfangriffen mit dem Verrückten Morgenstern darf der Träger jedes Würfergebnis von „4“ ebenfalls als Erfolg werten, dafür reduziert jedes Würfergebnis von „1“ die Zahl der Erfolge wiederum um 1. Wenn der Träger bei seinem Angriffswurf mehr 1er als 4er würfelt, verliert er 1 Ausdauerpunkt, unabhängig davon, ob sein Angriff trifft oder nicht.



Sklaven für den Ninja-Gott