

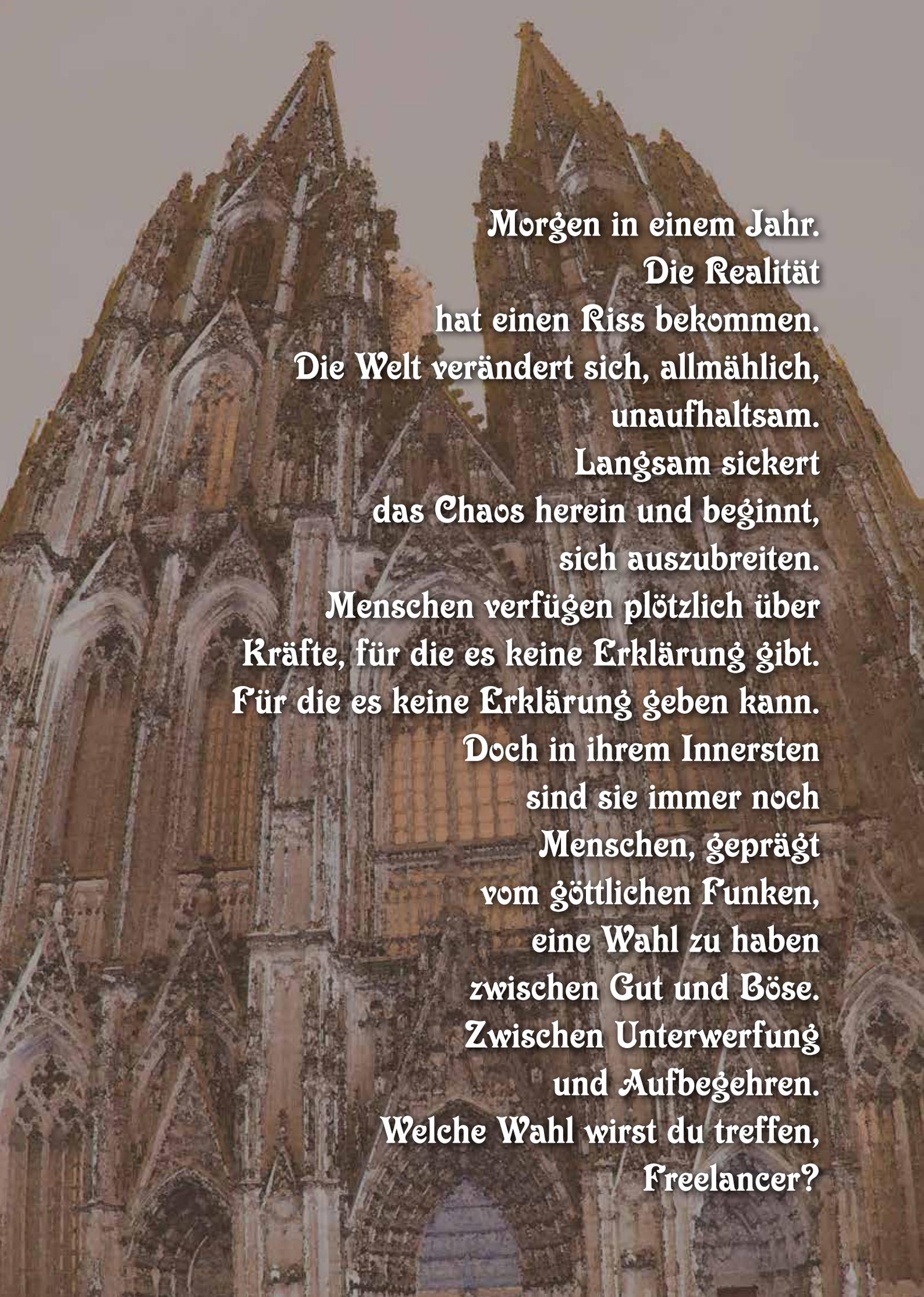
◀ FREELANCER ▶

# HEXXAGON

KÖLN DUNGEON MONSTERJÄGER



von Christian Lonsing



**Morgen in einem Jahr.  
Die Realität  
hat einen Riss bekommen.  
Die Welt verändert sich, allmählich,  
unaufhaltsam.  
Langsam sickert  
das Chaos herein und beginnt,  
sich auszubreiten.  
Menschen verfügen plötzlich über  
Kräfte, für die es keine Erklärung gibt.  
Für die es keine Erklärung geben kann.  
Doch in ihrem Innersten  
sind sie immer noch  
Menschen, geprägt  
vom göttlichen Funken,  
eine Wahl zu haben  
zwischen Gut und Böse.  
Zwischen Unterwerfung  
und Aufbegehren.  
Welche Wahl wirst du treffen,  
Freelancer?**

## INHALT

<b>Vorwort</b> .....	<b>3</b>	<b>Fantasy-Formen</b> .....	<b>61</b>
<b>Freelancer? Freelancer!</b> .....	<b>7</b>	Barbar. ....	62
<b>Köln</b> .....	<b>13</b>	Paladin .....	64
<b>Was ist ein Rollenspiel?</b> .....	<b>15</b>	Krieger .....	66
Der Spielleiter. ....	16	Barde .....	68
Die beiden Wege. ....	16	Pirat .....	70
Der Charakter. ....	17	Ninja .....	72
<b>Das Leben als Freelancer</b> .....	<b>18</b>	Berserker. ....	74
Herkunft und Werdegang. ....	18	Druide .....	76
<b>Die sieben Freelancer-Tugenden</b> .....	<b>21</b>	Kampfmagier .....	78
<b>Charaktererschaffung</b> .....	<b>23</b>	Beschwörer .....	80
<b>Beispielcharaktere</b> .....	<b>26</b>	Gestaltwandler .....	84
<b>Die Regeln</b> .....	<b>30</b>	Samurai .....	88
Regel Nummer 1 .....	30	Mönch .....	90
Regel Nummer 2 .....	30	<b>Ausrüstung</b> .....	<b>92</b>
Die Eigenschaftsprobe .....	30	Rüstungen .....	92
Reguläre Eigenschaften .....	32	Fernkampfaffen .....	93
Fertigkeiten. ....	33	Nahkampfaffen .....	94
Fertigkeitsgruppen .....	34	Nützliche Ausrüstung .....	95
Meta-Eigenschaften .....	36	<b>Fantasy-Artefakte</b> .....	<b>97</b>
Wissensbereiche .....	38	<b>Gästeliste</b> .....	<b>100</b>
<b>Actionszene</b> .....	<b>40</b>	<b>Spielleiter-Tips</b> .....	<b>106</b>
Die Aktivierung .....	40	<b>Spieldesigner-Tips</b> .....	<b>110</b>
Handeln .....	43	<b>Die Hexagon-Kampagne</b> .....	<b>111</b>
Aktionsmarken .....	43	Die Handlung .....	114
Angriffe .....	44	Prolog: Einführung der Helden. ....	116
Ablauf von Angriffen .....	46	Kapitel 1: Auftragsvergabe .....	117
Zustandsmarken .....	48	Kapitel 2: Geschenkt ist noch zu teuer. ....	118
Gezielte Angriffe .....	50	Kapitel 3: Goblins. ....	119
Lebenspunkte .....	50	Kapitel 4: Ein Besuch im Zoo. ....	128
Schwere Wunden .....	51	Kapitel 5: Untote .....	130
Tabletop-Regeln .....	53	Kapitel 6: Ein Haus im Grünen .....	136
<b>Hindernisparcours</b> .....	<b>54</b>	Kapitel 7: Drachen .....	141
<b>Das Henshin</b> .....	<b>56</b>	Kapitel 8: Der Schlüssel zum Herzen. .	147
Henshin-Formen erlernen. ....	56	Kapitel 9: Dämonen .....	149
Henshin-Regeln .....	58	Kapitel 10: Hexagon .....	156
Stil und Optik .....	59	Wie geht es weiter. ....	160

*Für Miyuu, Rika, Keiko, Mew und Ayaka. Daisuki.*

**Redaktion, Text und Layout:** Christian Lonsing

**Illustrationen:** Nadine Wewer

Mit Dank an Marco Arras, Dominik Bertram, Frank Goers, Fabian Khalil, Tobias Samusch, Carmen Schmidt, Sebastian Schmidt und Christian Wilmes

Copyright © 2014 by Christian Lonsing

*Freelancer Hexagon* ist ein Produkt der Ulisses Medien & Distributions GmbH, Waldems. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werks in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung.



## LIEBE SPIELERINNEN, LIEBE SPIELER!

Herzlich Willkommen bei *Freelancer*. Hier haben Sie die Möglichkeit, die triste Alltagswelt hinter sich zu lassen und in ein Spiel einzutauchen, das ganz anders ist als alle anderen. Vorher müssen Sie aber noch ein bisschen Ballast abwerfen: Schließen Sie die Augen und denken Sie an all ihre Sorgen, Nöte und Verpflichtungen. Und dann – lassen Sie sie los.

Schalten Sie ab, lassen Sie Ihre Seele durchbaumeln und machen Sie sich locker für die Reise in eine neue Welt, die von außen genau so aussieht wie unsere, aber gleichzeitig voller Rätsel und Abenteuer steckt. Triumphieren Sie über Gefahren, die einen normalen Menschen vor Angst erzittern ließen, und genießen Sie eine Freiheit, die Sie schon immer besessen haben, ohne sich dessen bewusst zu sein: Die Freiheit Ihrer Phantasie!

Versetzen Sie sich für einen Moment zurück in Ihre Kindheit. Wie unvorstellbar groß und unerklärlich uns die Welt damals vorkam! Voller Rätsel, voller Magie. Es war die selbe Welt wie heute, aber wir waren anders. Wir waren unvoreingenommen und offen für Neues. Als Kinder haben wir ohne zu zögern akzeptiert, was sonst nur Philosophen verstehen: Zu wissen, dass wir nichts wissen.

Um *Freelancer* zu spielen, müssen wir uns zurück in diesen Zustand versetzen und die Welt mit anderen Augen betrachten. Natürlich gibt es Naturgesetze, und ein Flugzeug muss sich an diese Gesetze halten, wenn es nicht vom Himmel fallen will. Aber warum können wir dann in unseren Träumen frei und unbeschwert durch die Lüfte fliegen? Weil diese Welt eben doch viel viel größer ist, als man uns einzureden versucht, und alle unsere Träume, auch die verrücktesten, in Erfüllung gehen können.

Diesen Schritt können Sie nun einfach tun, und alles was Sie dafür benötigen, halten Sie bereits in Ihren Händen. Anstatt eine Spielfigur über ein Spielbrett zu schieben oder durch eine virtuelle Computerlandschaft zu bewegen, dürfen Sie bei diesem Spiel sich selbst verkörpern, oder eine beliebige Person, die so ähnlich ist wie Sie oder auch ganz anders. Sie haben als Kind davon geträumt, Astronaut zu werden? Dann spielen Sie einen Astronauten! Oder Sie wollten Tierärztin auf einer Pferde-Ranch werden? Kein Problem. Bei *Freelancer* darf jeder Spieler in die Rolle einer Person seiner Wahl schlüpfen.

Wie bei jedem anderen Spiel gibt es auch hier ein **Spielziel**, und als Gruppe arbeiten Sie gemeinsam daran, dieses Ziel zu erreichen. Und hier kommt die Phantastik ins Spiel: Sie haben magische Kräfte! Doch, ehrlich, mit etwas Phantasie ist das ganz leicht. Sie können durch die Lüfte fliegen, riesige Lasten anheben oder schwierigste Kopfrechenaufgaben in Sekundenschnelle lösen. Sie können sich in eine Maus verwandeln oder in einen Bären, Gedanken lesen, unter Wasser atmen oder mit Blitzentladungen um sich werfen. Die einzige Grenze für Ihre besonderen Fähigkeiten ist Ihre Vorstellungskraft, mit anderen Worten: Es gibt keine Grenzen!

Nun wäre es aber unpraktisch, wenn jeder Spieler über eine unbegrenzte Menge an magischen Kräften verfügen würde,

deshalb gibt es **Spielregeln**, die das etwas einschränken. Sie sorgen dafür, dass das Spiel fair und herausfordernd bleibt, und außerdem geben sie Ihnen die Möglichkeit, sich für genau die besonderen Fähigkeiten zu entscheiden, die Sie schon immer einmal haben wollten.

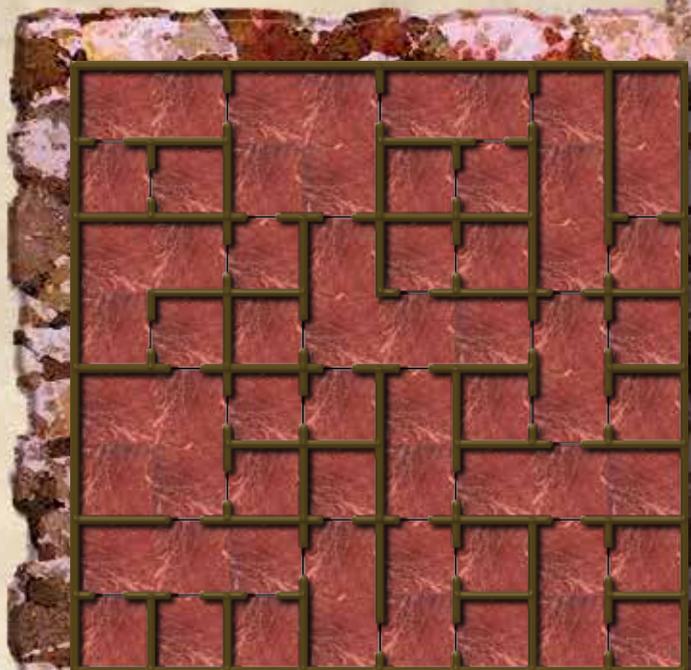
Bei der *Hexagon*-Kampagne, die Sie mit diesem Buch erworben haben, erhalten Sie ihre magischen Kräfte und Fähigkeiten aus dem Fantasy-Genre. Sie haben also die Möglichkeit, in die Gestalt eines Kriegers, eines Zauberers oder einer anderen klassischen Figur zu schlüpfen, die wir aus Sagen und Märchen, aus der Fantasyliteratur, aus Film und Fernsehen oder aus Computerspielen kennen. Dabei sparen wir bewusst nicht an Klischees, denn *Freelancer Hexagon* ist eine Liebeserklärung an den lockeren, trockenen Humor, der im Fantasy-Genre zum guten Ton gehört.

Und keine Sorge: Egal ob Ihnen die Spielregeln die Muskelkraft eines Barbaren, die flinke Geschicklichkeit eines Ninjas oder die Schlagfertigkeit eines Piraten verleihen, bleiben Sie trotzdem ein Bewohner unserer modernen Welt. Sie brauchen sich also weder im gepflegten Kauderwelsch eines Elfenmagiers zu unterhalten noch im wüsten Kneipenton eines Zwergenkriegers. Auf der anderen Seite können Sie das natürlich gerne tun, wenn Sie wollen.

**Sie selbst** dürfen frei entscheiden, welche Person sie bei diesem Spiel verkörpern wollen, und über welche besonderen Fähigkeiten diese Person verfügen soll. Für letzteres kommen zwar Spielregeln zur Anwendung, aber diese sind nur als Vorschläge zu verstehen, die einen gewissen Rahmen abstecken und Ihnen und Ihren Mitspielern dabei helfen, Ihre Kreativität zu entfalten.

Das Wichtigste wissen Sie nun. Auf den folgenden Seiten erklären wir Ihnen Schritt für Schritt, was es mit diesem Spiel und den sagemumwobenen Freelancern noch so alles auf sich hat. Anschließend zeigen wir Ihnen die Spielregeln, mit deren Hilfe Sie sich kopfüber ins Abenteuer stürzen können, und dann kann es auch schon losgehen.

Bon Voyage!



Wenn ich heute daran zurückdenke, muss ich schmunzeln, auch wenn mir damals gar nicht danach zumute war. Ich kann mich noch genau erinnern an die beiden ‚Herren in Schwarz‘, wie sie da in der Tür meines Apartments in der 6th Avenue standen und mich anstarrten, als wäre ich ein verkleideter außerirdischer Schwerverbrecher. Ich war gerade von meiner Indien-Tour zurück, wo ich neben einigen Achttausendern die Neu Dehli Iron Challenge geknackt hatte. Vielleicht dachten die beiden Spinner wirklich, dass nur ein außerirdisches Wesen zu solchen Taten fähig sein konnte, genauso wie diese Verschwörungstheoretiker, die den Ägyptern ihre großartige Leistung des Pyramidenbaus absprachen und dafür lieber außerirdische Intelligenzen verantwortlich machen wollten. Dabei begriffen diese Kleingeister nicht, dass es schon immer Menschen waren, die das Unmögliche möglich gemacht haben. Ganz normale Menschen.

Naja, jedenfalls ließen sie sich nicht lange bitten und machten sich mit bedeutungsschweren Gesichtern in meinem Wohnzimmer breit. Schließlich öffnete dann doch einer von ihnen den Mund:

„Herr Karrson, wissen Sie eigentlich, dass Sie etwas ganz besonderes sind?“

„Sind wir das nicht alle?“, antwortete ich höflich. Wenn man wie ich im Hochleistungssport arbeitet und regelmäßig von Journalisten heimgesucht wird, legt man sich schnell ein Repertoire von Standardantworten für Standardfragen zurecht. Und es gibt nichts, was diese Reporter schneller auf die Palme bringt als Gegenfragen.

Aber hier stieß mein verbales Manöver ins Nichts. Offenbar war mir mein Gegenüber schon zwei, drei Gedankengänge voraus. Interessant.

„Natürlich sind wir das. Aber Sie haben darüber hinaus noch etwas mehr. Verstehen Sie mich nicht falsch, ich will Ihnen keineswegs Ihre Erfolge kleinreden. Aber haben Sie nicht auch das Gefühl, im Leben besser voran zu kommen als andere Menschen?“

Ein solches Gefühl hatte ich damals tatsächlich, auch wenn ich es mir nicht erklären konnte, aber so leicht ließ ich mich auch damals schon nicht aus der Reserve locken.

„Ich habe nicht nur das Gefühl, sondern auch die Gewissheit. Worauf wollen Sie eigentlich hinaus? Dass ich mir meine Leistungen erschwindelt habe? Hören Sie, ich bin Berufssportler. Ich trainiere jeden Tag zehn Stunden. Von

nichts kommt nichts. Die Hindernisse in unserem Leben sind dazu da, unsere Entschlossenheit auf die Probe zu stellen. Die anderen sind einfach nicht so entschlossen wie ich. Wären sie es, dann wären sie zu ähnlichen Leistungen in der Lage.“

„Die ganze Welt steckt voller Berufssportler, aber die laufen nicht 42,195 Kilometer in unter 2 Stunden.“

„Schon gar nicht, wenn sie vorher noch 3,8 Kilometer geschwommen und 160 Kilometer Radgefahren sind“, warf der andere ein, der bis jetzt geschwiegen hatte. Ein eingespieltes Team. Wundervoll.

„Wenn das alles ist, würden Sie mich jetzt bitte entschuldigen ...“, sagte ich kurzangebunden und schaute zur Tür. Die beiden Idioten hatten mich tatsächlich aus der Reserve gelockt. Besser, sie loszuwerden, bevor sie es noch merkten.

„Er wandert ab. Wir verlieren ihn“, sagte plötzlich der eine und blickte auf ein komisches Gerät in seiner Hand. Eine Sonnenuhr?

„Ich bitte Sie, Herr Karrson“, sprach nun der andere, und seine Stimme hatte sich in ein dringliches Flehen verwandelt, das mich völlig überraschte. „Wir haben diese Unterhaltung auf dem falschen Fuß begonnen, und dafür möchte ich mich entschuldigen. Bitte hören Sie sich einfach an, was ich zu sagen habe, danach können Sie uns gerne fortschicken.“

Nachdenkliche Stille legte sich über den Raum. Das Ticken der Uhr in der Küche, das Summen der Klimaanlage.

„Na schön“, gab ich schließlich nach. „Halten Sie Ihre Rede.“

„Herr Karrson, wir sind Sonderbeauftragte des ‚Corps‘. Diese Organisation erforscht Menschen mit besonderen Gaben, die wir als ‚Emorpher‘ bezeichnen. Emorpher haben die Gabe, die Wahrscheinlichkeit zu ihren Gunsten zu verändern. Wenn Sie zum Beispiel eine Münze werfen, dann besteht eine 50-prozentige Chance für Kopf und eine 50-prozentige Chance für Zahl. Normal, nicht wahr? Wenn nun aber Sie eine Münze werfen sollen und Ihr Leben hängt davon ab, dass Kopf herauskommt, dann steigt die Wahrscheinlichkeit für Kopf auf 100 Prozent. Einhundert Prozent! Wir würden Ihnen das gerne anhand eines Experiments vorführen, aber dann würden Sie ihre Gabe einsetzen, um uns loszuwerden, und wir würden Sie vermutlich nie wiedersehen.“

„Die ganze Welt steckt voller Berufssportler, aber die laufen nicht 42,195 Kilometer in unter 2 Stunden.“

Es fühlt sich seltsam an, wenn ich heute daran zurückdenke. War ich wirklich kurz davor, diesem Teil der Realität einfach den Rücken zu kehren? Wie anders wäre mein Leben dann verlaufen! Trotzdem, oder gerade deshalb, glaube ich, dass es damals richtig war, die Spinner einfach ausreden zu lassen. Selbst heute, manchmal, wenn die Dinge hart auf hart kommen, denke ich darüber nach, einfach fortzugehen und all das hinter mir zu lassen. Aber ich weiß, dass ich es nicht fertig bringen könnte. Es wäre gleichbedeutend damit, aufzugeben und sich eine Niederlage einzugestehen. Und dazu bin ich einfach zu ehrgeizig. Ja, vielleicht ist sogar Eitelkeit das richtige Wort.

Doch zurück zu meiner Erinnerung. Wie reagiert man am besten, wenn man eine solche Geschichte erzählt bekommt? Kopf und Zahl. Wie würden Sie reagieren? Ja, wie würden Sie reagieren, wenn Sie in diesem Moment wüssten, dass der Kerl vor Ihnen Recht hat? Wahrscheinlich würden Sie die Augen davor verschließen und glücklich Ihr normales Leben fortsetzen. Aber ich habe mich damals anders entschieden. Deshalb wurde ich ein Freelancer. Nein, deshalb bin ich schon immer einer gewesen.

Ich sagte gar nichts, und wieder war das Ticken in der Küche und das Summen an der Wand zu hören. Tick, tick. Summ, summ.

„Herr Karrson?“

„War das schon alles?“, erwiderte ich barsch. „Ich hatte das Gefühl, Sie wollen mir noch mehr erzählen. Zum Beispiel, warum Sie hier sind.“

Und da stahl sich ein Lächeln auf das Gesicht von Mister X in seinem schicken, grässlichen schwarzen Anzug. Denn er wusste, dass ich angebissen hatte.

„Nun, Herr Karrson, vielleicht wird es Sie freuen zu hören, dass Sie nicht der einzige Mensch mit dieser Gabe sind. Tatsächlich gibt es viele Tausende, die wie Sie jeden Tag dem Schicksal ein Schnippchen schlagen und die Welt weit über das normale menschliche Potenzial hinaus manipulieren. Und das hat Folgen. Die Realität ist durch diesen anhaltenden Missbrauch ausgeleiert. Sie ist brüchig geworden, hat Risse bekommen. Ihnen ist das freilich egal, nicht wahr, für Sie ist die Welt ja ohnehin etwas, das Sie selbst nach Ihren eigenen Wünschen gestalten. Aber der Rest von uns, ja, all die anderen Menschen, die sind auf diese Realität angewiesen, um ein ruhiges Leben führen zu können. Doch mit diesem ruhigen Leben ist es nun vorbei, Herr Karrson, denn durch die Risse dringt etwas

ein in diese Welt, das nicht hierher gehört. Etwas böses.“

Ich war damals viel zu baff, um angemessen auf diese Anschuldigung reagieren zu können. In mir sollte eine Kraft schlummern, die dafür sorgte, dass etwas böses in unsere Welt eindrang? Was für ein Unsinn! Aber wieder war es weniger die Logik in den Worten meines Gegenüber, als das Gefühl, dass er Recht hatte, das in meinem Innern nagte.

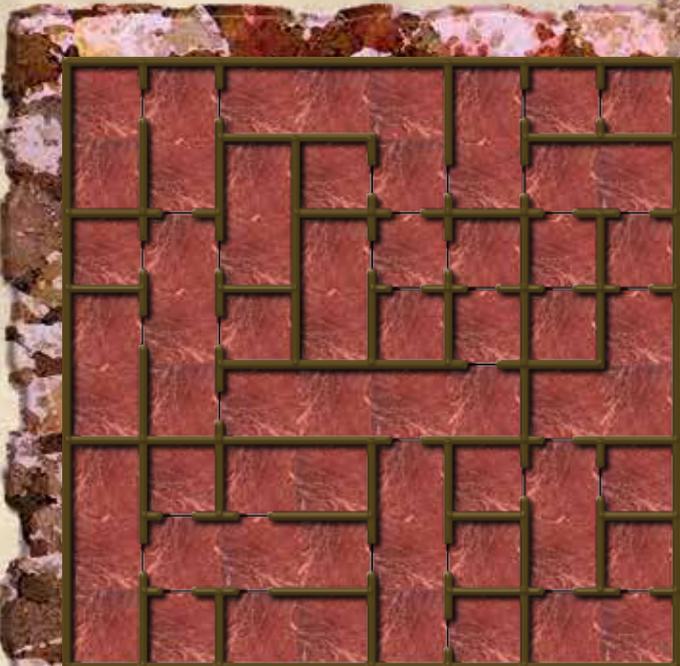
„Etwas böses? Was soll das sein? Teufel? Dämonen?“

„Ja, etwas in der Art. Glauben Sie an Monster, Herr Karrson? An wilde, mordlüsterne Kreaturen, die einem ebenso phantastischen wie wahn sinnigen Kosmos entstammen? Nun, ich habe eine Neuigkeit für Sie: Diese Monster glauben an Sie! Sie glauben an unsere Welt und suchen Wege, zu uns vorzudringen. Und einen solchen Weg haben sie nun gefunden. Und Leute wie Sie, Herr Karrson, sind daran schuld.“

„Und warum lese ich dann nichts in der Zeitung von diesen Monstern?“, entgegnete ich. „Oder sehe nichts von ihnen im Fernsehen? Hm? Das wäre doch ein gefundenes Fressen für jeden Reporter. Oder wollen Sie mir etwa erzählen, dass Sie hier einen geheimen Kampf um das Überleben der Menschheit austragen?“

„Ein ‚geheimer Kampf um das Überleben der Menschheit‘? Sehr gut, Herr Karrson, das war ja richtig kreativ. So lieben wir unsere Emorpher. Und Sie haben Recht. Es ist ein geheimer Kampf. Aber nicht nur, weil wir den normalen Menschen einen Riesengefallen tun, indem wir sie in ihrer ‚heilen‘ Welt leben lassen. Nein, darüber hinaus

„Glauben Sie an Monster, Herr Karrson?“



ist die Existenz dieser Monster einfach so undenkbar, dass ein Mensch unserer Realität sie nicht als solche erkennen kann. Noch nicht einmal Sie wären in der Lage, sie zu erkennen, solange Sie keine besondere Ausbildung darin haben.“

„Wie bitte?“, jetzt war ich aber doch etwas belustigt. „Sie werfen mir vor, dass ich wegen irgendwelcher ‚magischer Kräfte‘ dafür verantwortlich bin, dass die Welt von Monstern angegriffen wird, und ich kann sie noch nicht mal sehen? Das klingt doch nach einem ziemlichen Hirnspinnst Ihrerseits, finden Sie nicht?“

„Warum?“, entgegnete der Begleiter von Mister X. „Ihr Kopf will ja noch nicht einmal akzeptieren, was wir Ihnen gerade erzählt haben, obwohl Ihr Herz schon längst die Wahrheit erkannt hat.“

„Na schön“, ich lehnte mich zurück und verschränkte die Arme vor der Brust. „Und was wollen Sie nun von mir?“

Meine beiden Gäste schauten sich an, dann erhoben sie sich.

„Zunächst einmal wollen wir gar nichts von Ihnen“, sagte Mister X und legte eine schwarze Visitenkarte auf den Wohnzimmertisch. Eine schwarze, völlig unbedruckte Visitenkarte, die nichts anderes bedeutete als dass sie mich keine Sekunde mehr aus den Augen verlieren würden. „Denken Sie in Ruhe darüber nach, was wir Ihnen erzählt haben. Schlafen Sie drüber. Und dann, wenn Sie bereit sind für den nächsten Schritt, lassen Sie es uns wissen. Wir werden Sie dann tiefer in den Kaninchenbau führen.“

Und dann waren sie gegangen.

Den Rest der Geschichte kann ich mir eigentlich sparen. Können Sie in diesem Buch nachlesen. Ich ließ mich vom Corps anheuern und bei einer Spezialeinheit ausbilden, vor allem im Nahkampf und in Infiltrationstechniken. Ich bekam meine Ninjamasken und später eine Beinschiene, die mir dabei hilft, die gewaltige Kampfkraft eines Kriegers zu entfesseln. Ich reiste um die Welt und machte Jagd auf Monster, deren Existenz Sie selbst dann noch

anzweifeln würden, wenn sie bereits über Ihnen knien und Ihnen die Gedärme herausrissen. Ich machte auch Jagd auf Verräter, die ihre Kräfte nicht mehr für das Gemeinwohl, sondern zur persönlichen Bereicherung einsetzten. Widerliches Gefühl, gegen die eigenen Leute zu kämpfen. Kurz darauf wurde ich zum Freelancer, so wie die meisten Emorpher. Seitdem widme ich mich

wieder stärker dem Sport und nehme nur hin und wieder Aufträge des Corps an. Doch niemals habe ich wirklich erfahren, wo meine Gabe herkommt und was es mit den Monstern aufsich hat.

Doch vielleicht ändert sich das ja diesmal. Mit einer Hand klammere ich mich an den Stahlträger der 180. Etage des Burj Dubai, während ich mit der anderen die Freisprecheinrichtung aktiviere: „Karrson hier. Was gibt es?“

„Herr Karrson, wir haben einen neuen Auftrag für Sie. Eine sehr dringende Angelegenheit. In Köln braut sich etwas zusammen. Etwas großes. Bitte kommen Sie sofort, die nötigen Tickets liegen für Sie bereit.“

Ein seltsames Gefühl macht sich in mir breit. Seltsamer als sonst. Deutschland, mal wieder. Aber irgendetwas ist anders. Vielleicht sollte ich diesen Auftrag wirklich annehmen.

**„Ihr Kopf will ja noch nicht einmal akzeptieren, was wir Ihnen gerade erzählt haben, obwohl Ihr Herz schon längst die Wahrheit erkannt hat.“**

Pen&Paper-Rollenspiele sind hochgradig suchterzeugend! Wer sich einmal mit ihnen beschäftigt, kommt möglicherweise niemals mehr davon los.

Willkommen bei *Freelancer*, dem philosophischen Action-Rollenspiel!

## FREELANCER? FREELANCER!

Die Realität ist kein scharfer Strich, der entlang einer geraden Zeitlinie von der Vergangenheit in die Zukunft verläuft. Statt dessen ist sie ein difuser Nebel aus ineinander verschlungenen Armen, die sich unentwegt trennen, kreuzen und wieder vereinen. Und egal wie genau man diesen Nebel unter die Lupe nimmt, offenbaren sich immer kleinere Seitenarme und verwirbelte Stränge.

Menschen sind nicht in der Lage, den Nebel als solchen zu erkennen, sondern sehen nur ihr augenblickliches Jetzt und ihre eigene Version der Vergangenheit, die sie in dieses Jetzt geführt hat, während ihnen eine Wahrnehmung der Zukunft vollständig verwehrt bleibt. Das ist ein Segen und ein großes Glück, denn nur so ist es den Menschen möglich, ein stabiles Leben zu führen, in dem die Sonne auch morgen wieder so aufgehen wird, wie sie es jeden Tag getan hat, und sich die Naturgesetze nicht über Nacht zur Unkenntlichkeit verändern.

An ihren Rändern wird die Realität jedoch zunehmend durchlässig und ermöglicht Phänomene, die den Gesetzen von Raum und Zeit, von Ursache und Wirkung zu widersprechen scheinen. Phänomene, die sich Menschen allerhöchstens ausdenken, aber niemals selbst erleben können. In diese Außenbereiche reisen die Gedanken der Menschen, wenn sie sich phantastische Geschichten, Mythen und Sagen ausdenken. Aber vielleicht reisen sie ja auch körperlich dorthin und empfinden ihre Erlebnisse nach ihrer Rückkehr wie einen Traum oder wie eine verrückte Idee? Wer wäre jemals in der Lage, den Unterschied zu erkennen?

In diesen weit entfernten Ausläufern der Realität leben die Freelancer. Ihre Welt unterscheidet sich nicht wesentlich von der unsrigen. Es herrschen die selben Eliten, im Museum lässt sich die selbe Geschichte besuchen und die Menschen gehen auf die selbe Weise ihrem täglichen Leben nach, mit all der Freude und all dem Leid. Aber trotzdem gibt es winzig kleine Abweichungen, die sich vielleicht erst auf den zweiten Blick offenbaren. Und es gibt einen Konflikt, denn in dieser Welt verfügen einige Wenige über sehr große Macht und sind nicht davor gefeit, von dieser Macht korrumpiert zu werden. Von außen kommend versuchen sie, immer weiter ins Zentrum der Realität vorzudringen und ihre Machtbasis auszubauen.

Um dieser Gefahr zu begegnen, wurde das *Corps* gegründet. In den meisten Varianten der Realität handelt es sich dabei um eine besondere Abteilung von Interpol, von un-

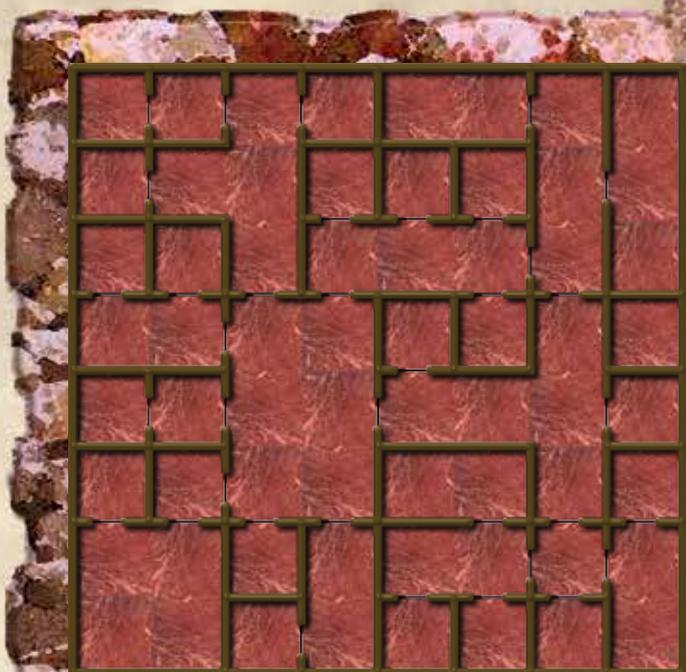
bekanntem, dubiosen Kräften im Hintergrund finanziert und geleitet, um den Eindringlingen Einhalt zu gebieten. Das Corps sucht gezielt nach Menschen mit der besonderen Gabe, die Realität zu beeinflussen, um sie als Agenten für den Kampf gegen die Eindringlinge zu gewinnen, aber sehr oft entscheiden sich diese Agenten früher oder später, ihren eigenen Weg zu gehen. So werden sie zu echten Freelancern und führen ihren eigenen Kampf gegen die Monster aus fernen Realitäten, ohne sich vom Corps sagen zu lassen, was sie zu tun und zu lassen haben.

Die Kräfte, über die ein Freelancer verfügen kann, sind ebenso vielfältig wie die Feinde, mit denen er es zu tun bekommt. Sehr oft stehen diese Kräfte sogar in einem unmittelbaren Zusammenhang mit den Feinden und deren Fähigkeiten. Worin dieser Zusammenhang aber besteht, das müssen die Freelancer selbst noch herausfinden.

*Freelancer Hexxagon* spielt morgen in einem Jahr, in der zweitausendjährigen Millionenstadt Köln. Hier müssen sich die Freelancer der Herausforderung eines wahnsinnigen Hexenmeisters stellen, der von seiner unterirdischen Festung aus die gesamte Stadtbevölkerung als Geiseln genommen hat. Andere *Freelancer*-Bücher beinhalten andere Schauplätze und andere Herausforderungen, aber ihnen allen ist gemeinsam, dass die Freelancer dazu berufen sind, unschuldige Menschen gegen die Mächte des Chaos zu verteidigen, ohne dabei der Einflüsterung ihrer eigenen Macht zu erliegen und zu den Monstern zu werden, gegen die sie eigentlich kämpfen sollen.



H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N



Verehrter Tokubetsu-hakase,

bitte schenken Sie diesem unvollständigen Vorab-Bericht nur das geringe Maß an Beachtung, das er verdient. Ich werde meine ganzen Anstrengungen darauf richten, Ihnen binnen dieses Jahres meinen vollständigen Bericht vorzulegen. Bitte verzeihen Sie mir, dass ich es in meiner Ungeduld für wichtig erachte, Sie bereits jetzt über die grundlegenden Ergebnisse meiner Forschungen in Kenntnis zu setzen. Ich hoffe, die folgenden Ausführungen finden Ihr Amusement und Interesse.

Seit nunmehr zehn Jahren ist es mir eine Ehre, den Wert der als „Emorpher“ bezeichneten Individuen für unsere Gruppe zu evaluieren. Durch die großzügige Erhöhung des Budgets im letzten Jahr konnten wir unser Personal entscheidend vergrößern und erstmals eine globale Abdeckung unseres Lokalisierungs- und Testprogramms realisieren. Inzwischen haben wir über 10.000 Emorpher in unserer Kartei erfasst und stehen mit etwa 2.000 Individuen in Kontakt. Unsere Teams spüren täglich durchschnittlich 14,5 neue Kandidaten auf, während die Verlustquote durch Abwanderung und Terminus bei etwa 9 Personen pro Tag liegt – die Zahl der von uns dauerhaft beobachteten Emorpher wächst also beständig.

Auf dieser Grundlage kann ich nun eine Reihe von Kernaussagen machen, die für alle Emorpher gelten, und außerdem eine erste Kategorisierung vornehmen.

### Grundsätzliches

90 Prozent aller Emorpher sind männlichen Geschlechts, allerdings vermuten wir die Existenz einer weiblichen, Yin-basierenden Emorpher-Variante, die sich unserer Lokalisierungstechnologie im Moment entzieht.

Neben dieser deutlichen Ungleichmäßigkeit bei der Geschlechterverteilung haben wir es jedoch mit einer völligen Gleichverteilung im genetischen, sozialen und ethnischen Hintergrund zu tun. Zum Zeitpunkt ihrer Entdeckung leben die meisten von uns aufgespürten Emorpher in einem gehobenen sozialen Umfeld und dem damit verbundenen Wohlstand, aber die Nachforschungen haben ergeben, dass viele von ihnen sich ihren Weg dorthin mithilfe ihrer besonderen Gabe erkämpft haben. Wir gehen deshalb von einer rein zufälligen Verteilung der Emorpher-Gabe aus, was unter meinen geschätzten Kollegen immer wieder den Anstoß zu einer wilden, nicht immer ganz wissenschaftlichen Debatte liefert.

Eine Theorie, die sich trotz des eklatanten Mangels an harten Fakten wachsender Beliebtheit erfreut, und die ich Ihnen deshalb nicht vorenthalten möchte, dreht sich darum, dass grundsätzlich jeder Mensch über die Emorpher-Gabe verfügt, diese aber nur beim Zusammentreffen bestimmter äußerer Umstände zum Vorschein tritt. Durch die Expression seiner Gabe dringt ein Teil des Menschen in eine Realitätsschicht vor, in der er über die Gabe verfügt, während der unbegabte Teil in der ursprünglichen Realitätsschicht zurückbleibt. Unterstützt wird die Theorie durch die zahlreichen Abwanderungs-Fälle, mit denen wir zu kämpfen haben, bei denen sich Emorpher unserer Beobachtung entziehen, indem sie spurlos verschwinden. Von einer Verifizierung dieser oder ähnlicher Theorien sind wir jedoch noch mehrere Jahrzehnte entfernt, und halte es für den richtigen, ja einzig gangbaren Weg, sich der Wahrheit Schritt für Schritt mit harten, wissenschaftlichen Fakten zu nähern.

### Klassifizierung

Bei der folgenden Klassifizierung der Emorpher-Typen handelt es sich um eine Vorabversion, da es für eine endgültige Aussage noch weitergehender, eindringlicher Forschungen bedarf.

### Der Gesegnete

Vom Schicksal begünstigt.

Ein Gesegneter hat mehr Glück als andere Menschen. In normalen, stressfreien Situationen ist von seiner Gabe nichts zu spüren, während in wichtigen Situationen, bei denen er durch einen Erfolg viel zu gewinnen bzw. durch einen Misserfolg viel zu verlieren hat, die Wahrscheinlichkeitskurve in einem erheblichen Maße zu seinen Gunsten ausschlägt.

Gesegnete zeichnen sich durch Erfolg und Selbstsicherheit aus, so dass wir uns mittlerweile sicher sind, einen Zusammenhang zwischen Selbstsicherheit und Emorpher-Gabe gefunden zu haben. Ob die Selbstsicherheit für die Gabe verantwortlich ist oder die Gabe für die Selbstsicherheit, bleibt aber vorerst Gegenstand intensiver Untersuchungen. Von ihrer Selbstsicherheit abgesehen gehören die Gesegneten zur vielfältigsten Gruppe der Emorpher. Die meisten Gesegneten sind sich ihrer Gabe nicht bewusst, sondern setzen sie instinktiv ein und sind erstaunt, wenn sie erfahren, dass nicht jeder über diese Gabe verfügt. Es gibt aber auch Individuen, die sich der Besonderheit ihrer Gabe voll bewusst sind und sich dem Rest der Menschheit überlegen fühlen. Der daraus geborene „Beschützerinstinkt“ macht sie gut geeignet für den Einsatz als Agenten.

### Der Entschlossene

Gibt niemals auf.

Der Entschlossene ist ein ruheloser Emorpher, der immer und überall mit seinem Schicksal hadert und danach strebt, sich selbst und sein Leben zu verbessern. Seine Emorpher-Gabe zeigt sich in einer unnachgiebigen Willenskraft, die es ihm erlaubt, das Glück in brenzligen Situationen durch pure Anstrengung zu seinem Vorteil zu wenden. Aus diesem Grund würde ein Entschlossener seinen Erfolg auch niemals dem Glück oder dem Schicksal zurechnen, sondern immer nur seinen eigenen Fähigkeiten.

Während die Gesegneten von einem inneren Licht erfüllt sind und in Harmonie mit der Welt leben, sind die meisten Entschlossenen düstere Gestalten. Viele von ihnen finden sich unter den Top-10 aller möglichen Wettbewerbsdisziplinen. Sie gehören zu den härtesten Brookern, den schnellsten Rennfahrern, den extremsten Sportlern und den exzentrischsten Rockstars, auch wenn ihnen meist die Rolle des ewigen Zweiten beschieden zu sein scheint. Als Agenten sind sie gut geeignet, aber nur schwer zu kontrollieren.

### Der Begabte

Einfach besser als alle anderen.

In der Kategorie der Begabten sind die mächtigsten Emorpher zu finden, aber gleichzeitig auch diejenigen, die sich am wenigsten Gedanken über ihre Gabe machen. Mehr noch als alle anderen Emorpher können sie auf eine ungewöhnliche, bewegte Vergangenheit zurückblicken und verfügen über außergewöhnliche Fähigkeiten, deren Ursache sich teils auf Unfälle, teils auf physiologische, jedoch genetisch bislang nicht erfassbare Besonderheiten zurückführen lassen. In den meisten Fällen bleibt die Ursache aber völlig rätselhaft, so dass einige meiner Kollegen den Verdacht geäußert haben, dass die Begabten aus einer anderen, uns fremden Realität entstammen, aus der sie willentlich oder unwillentlich zu uns herübergewechselt sind.

Begabte verhalten sich seltsam und unvorhersehbar, und legen selbst nach jahrelanger Beobachtung völlig überraschende Verhaltensweisen an den Tag, deshalb raten wir in den meisten Fällen von einer Anwerbung als Agent ab, solange der Kandidat sich nicht durch sein großes Talent qualifiziert oder von sich aus auf das Corps aufmerksam wird (was gerade bei Begabten mit einer alarmierend hohen Quote vorkommt).

### Der Spieler

Das Chaos kontrollieren.

Für den Spieler ist die Welt eine große Zaubervorstellung, bei der er herausgefunden hat, wie der Trick funktioniert, so dass er ihn nun selbst benutzt, um sein Leben nach seinen Vorstellungen zu gestalten. Zauberer sind die egozentrischsten und arrogantesten aller Emorpher, da sie sich auf eine Stufe mit Gott stellen und ihr Leben vollständig in die eigene Hand nehmen. Diejenigen von ihnen, die einem hellen Pfad folgen, neigen dazu, sich immer stärker nach Innen zu kehren und vor der Welt zurückzuziehen. Andere folgen einem dunklen Pfad, indem sie versuchen, das Leben anderer Menschen ebenso zu kontrollieren wie ihr eigenes. Die wenigen, denen es gelingt, einen Mittelweg zwischen Zurückgezogenheit und Weltoffenheit zu finden, eignen sich hervorragend für den Einsatz als Agenten.

### Der Weise

Mit dem Strom fließen.

Die Weisen stellen die schwächste Kategorie der Emorpher dar, wenn es um die Betrachtung des reinen Machtpotenzials geht. Dies ist auch nicht weiter verwunderlich, denn wir haben es hier gänzlich mit hochphilosophischen Personen zu tun, die den Einklang mit der Welt suchen und ihr Streben darauf richten, dem natürlichen Lauf der Dinge zu folgen, anstatt dem Schicksal ihren Willen aufzuzwingen. Dennoch sollte man die Macht der Weisen nicht unterschätzen, da sie in einer Art „Bündnis“ mit der Welt leben, die auf gegenseitiger Rücksichtnahme beruht. Da es die wenigsten Weisen als ihre Lebensaufgabe sehen, die Welt zu verbessern, lassen sie sich nur schwer für den Dienst als Agent gewinnen, obwohl sie sich durch ihre Loyalität und Integrität wie kein Zweiter dafür eignen.

KÖLN

Die dunklen Schlieren hoben sich von seinen Augen wie ein nachtschwarzer Vorhang, der den ersten Blick auf eine makabre Komödie freigibt. Chris Appollos wusste nicht, wo er war und wie er hierher gekommen war, aber er wusste, wer er war: ein angesehener Bildhauer mit einem gut gehenden Atelier in Düsseldorf. Also warum saß er nun hier, von zwei Polizeibeamten flankiert, mit Handschellen an einen Stuhl gefesselt? Rasch versuchte er, sich zu erinnern, aber da waren nur Dunkelheit und Schmerz.

„Wie fühlen Sie sich, Herr Appollos?“ Die Frage war von jenseits des Tisches gestellt worden, an dem er saß und gehörte zu einem Mann im mittleren Alter, der ihm irgendwie bekannt vorkam. Gepflegtes Äußeres, vermutlich athletischer Körperbau, wenn auch unter dem Anzug schwer zu erkennen, edle Gesichtszüge, vor allem die Form der Nase.

„Ich weiß nicht, wie es mir geht. Wo bin ich hier? Und wer sind Sie?“

„Mein Name ist Greifels. Hauptkommissar Greifels. Sie befinden sich im Polizeipräsidium Köln. Was ist das letzte, an das Sie sich erinnern können?“

„Was für eine seltsame Frage ... Köln. Ich war auf dem Weg nach Köln. Mit meinem Wagen.“

„Der in der Kölner Innenstadt von uns angehalten wurde, weil er nicht die erforderliche Umweltplakette getragen hat.“

„Richtig! Ich wurde von der Polizei angehalten. Und das, obwohl ich bereits auf dem Weg aus der Umweltzone heraus war. Das war nämlich die Schuld meines Navigationsgeräts. Ich hatte überhaupt nicht vor, in die Innenstadt zu fahren. Das habe ich auch dem Beamten erklärt.“

„Das wissen wir bereits. Allerdings hat der Kollege Sie darauf hingewiesen, dass sich die Umweltzone auch ins Rechtsrheinische erstreckt.“

„Das weiß ich nicht mehr so genau. Ich kann mich nur noch daran erinnern, dass er mich angeschrien hat.“

„Der Kollege hat Sie bestimmt nicht angeschrien. Vielleicht war er etwas gereizt und hat mit lauter Stimme gesprochen.“

„Er hat geschrien und mir Vorwürfe gemacht. Und dann ...“ Appollos zögerte.

Greifels rückte auf seinem Stuhl nach vorne und starrte den Bildhauer durchdringend an: „Und dann ...? Was ist dann passiert?“

„Ich ... ich weiß es nicht. Mir wurde schwarz vor Augen. Vielleicht hat er mich geschlagen? Mein Gesicht tut weh. Und mein linker Arm und mein Oberkörper ...“

„Diese Verletzungen wurden Ihnen zugefügt, nachdem Sie sich der Verhaftung widersetzen. Nachdem Sie den Kollagen erst gewürgt und dann fünf Meter durch die Luft geschleudert haben. Und dann die Sache mit dem Polizeiwagen.“

„Welche Sache?“

„Sie können sich nicht daran erinnern, dass Sie den Einsatzwagen angehoben und über die Leitplanken in den Fluss geworfen haben?“

Appollos starrte sein Gegenüber an. „Wie bitte?!? Nein ...“ In der Dunkelheit seiner Erinnerung zuckten kurze Bilder auf. Hatte er wirklich ... aber das konnte doch nicht wahr sein. „So ein Polizeiauto wiegt doch bestimmt ...“ murmelte er.

„1380 Kilogramm“, las Greifels aus einer vor ihm liegenden Akte vor. „Das Fahrzeug zerschellte auf der Wasseroberfläche und versank kurz darauf in den Fluten. Wir werden den Wagen mithilfe seines Senders orten und bergen, aber der ist hinüber. Der Kollege wird nicht sehr erfreut sein, wenn er aus dem Krankenhaus kommt.“

„Hören Sie“, begann Appollos, und hätte dabei gerne seine Hände zur Hilfe genommen, wenn Sie nicht am Stuhl gefesselt wären, „ich kann mir das überhaupt nicht erklären.“

„Aber Sie erinnern sich daran?“

„Ich erinnere mich, dass ich zornig wurde. Sehr zornig. Es fühlte sich an, als würde etwas in mir wachsen. Ich war nicht mehr Herr meiner selbst, ich konnte es nicht kontrollieren. Und was dann passiert ist ... so etwas gibt es gar nicht. Das ist völlig unmöglich.“

„Und doch ist es passiert“, erwiderte Greifels, und da war noch etwas anderes in seiner Stimme, das Appollos vorher nicht bemerkt hatte. Mitgefühl?

„Bitte nehmen Sie ihm die Handschellen ab und lassen Sie uns allein“, wandte sich der Hauptkommissar an die beiden Beamten, die bis jetzt wortlos neben Appollos ausgeharrt hatten. Einer protestierenden Erwidderung kam er zuvor, indem er hinzufügte: „Ich übernehme die volle Verantwortung.“

Nachdem die Uniformierten den Raum verlassen hatten, legte Greifels einige Photos auf den Tisch, auf denen die Gesichter von Leuten abgebildet waren, die Appollos ir-

„Der Kollege hat Sie bestimmt nicht angeschrien. Vielleicht war er etwas gereizt und hat mit lauter Stimme gesprochen.“

gendwie bekannt vorkamen. „Erkennen Sie eine dieser Personen?“

Der Bildhauer runzelte die Stirn. „Ich weiß nicht. Sie kommen mir bekannt vor, aber mir fallen keine Namen ein. Vielleicht aus dem Fernsehen? Oder vielleicht haben Sie schonmal Modell für mich gestanden?“

„Juan Kollides. Nadja Streil. Peter Baumbhof. Markus Teilz. Alle diese Leute kamen auch mir bekannt vor, genau so wie Sie, Herr Appollos. Und alle diese Leute machten ebenfalls durch außergewöhnliche Taten von sich reden, genauso wie wir beide.

Ich rede von Kräften, die sich wissenschaftlich nicht erklären lassen. Jedenfalls im Moment noch nicht. Denn ich bin felsenfest davon überzeugt, dass es eine logische Erklärung dafür gibt, und ich – oder besser, wir werden sie herausfinden.“

„Kräfte? Außergewöhnliche Taten? Das ist doch alles Unsinn.“

Greifels sprang auf und beugte sich über den Tisch zu Appollos: „Was muss ich tun, um es Ihnen zu beweisen? Durch die Luft fliegen? Das würde ich tun. Aber es wäre mir lieber, wenn Sie in sich hineinschauen und ehrlich zu sich selbst sind: Haben Sie ein Gewicht von anderhalb Tonnen über eine zwei Meter hohe Abgrenzung geworfen? Oder haben Sie es nicht getan?“

Appollos zuckte unter dem plötzlichen Gefühlsausbruch zusammen. „Ich kann mich jetzt deutlich daran erinnern, dass ich es getan habe. Aber vielleicht ist meine Erinnerung falsch? Vielleicht reden Sie mir das alles nur ein? Das ist jedenfalls eine einfachere Erklärung.“

„Na gut“, sagte Greifels, „Sie lassen mir keine andere Wahl.“ Und er hob vom Boden ab, überkreuzte in einem Meter Höhe seine Beine zu einem Schneidersitz und sah Appollos herausfordernd an. „Na los, suchen Sie nach den verborgenen Drähten! Nach der optischen Täuschung. Versuchen Sie das zu verleugnen, was Ihnen Ihre Augen mitteilen.“

Aber Appollos brauchte keinen Beweis mehr. Was ihm noch mehr verstörte als den in der Luft schwebenden Greifels war die Tatsache, wie schnell und übergangslos er sich an die neue Realität gewöhnte. Ganz plötzlich war alles völlig klar. Er wusste nicht, warum es so war, aber er akzeptierte, dass es so war. Und alles andere war völlig bedeutungslos. Sie würden schon herausfinden, was es damit auf sich hatte. So wie ... beim letzten Mal?

„Was hat das zu bedeuten?“, fragte er mit einer Nüchternheit in seiner Stimme, die ihn selbst erschreckte.

„Das weiß ich noch nicht“, sagte Greifels, während er langsam auf seinen Stuhl herabschwebte. „Wir haben Besuch von einigen sehr wichtigtuersischen Leuten von Interpol bekommen, die von ähnlichen Phänomenen in der ganzen Welt berichten. Allerdings wollen sie nicht so richtig mit der Wahrheit herausrücken, und ich vermute, dass auch sie letzten Endes keine Erklärung dafür haben. Wenn wir herausfinden wollen, was mit uns los ist,

dann sind wir auf uns selbst gestellt. Ich hoffe, ich kann auf Ihre Hilfe zählen.“

„Was ist mit dem Polizeiauto und dem Beamten?“

„Sie haben den Schaden verursacht, und dafür werden Sie gerade stehen. Sie haben im Zustand geistiger Umnachtung gehandelt, was sich natürlich strafmildernd auswirkt,

außerdem können Sie mit Milde rechnen, wenn Sie sich in den kommenden Tagen zu einer Zusammenarbeit mit der Polizei bereiterklären, um diese Fälle zu lösen. Es gibt da nämlich noch ein weiteres Problem, um das wir uns dringend kümmern müssen.“ Der Kommissar warf Appollos einen so durchdringenden Blick zu, dass dieser das Gefühl hatte, bis ins Tiefste seiner Seele ausgeleuchtet zu werden. „Haben Sie schon einmal den Namen ‚Hexxa-gon‘ gehört?“

**„Ich erinnere mich, dass ich zornig wurde. Sehr zornig. Es fühlte sich an, als würde etwas in mir wachsen. Ich war nicht mehr Herr meiner selbst, ich konnte es nicht kontrollieren. Und was dann passiert ist ... so etwas gibt es gar nicht. Das ist völlig unmöglich.“**



An die Sonderabteilung zur Bekämpfung Global Operierender Gewaltverbrecher (SBGOG)

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich bin Hexxagon, der Herr der Schatten. Erzittert vor meinem Namen, Sterbliche!

Der von mir gesprengte Schulbus und die besonderen Eigenschaften des verwendeten Sprengmaterials (in meinen Kreisen als Elementargeist des Feuers bekannt) sollte Sie von der Echtheit dieses Briefes sowie von meiner Entschlossenheit und meinen Möglichkeiten überzeugt haben. Sollte dies nicht der Fall sein, so behalte ich es mir vor, in allernächster Zeit einen weiteren Schulbus zu sprengen – mit dem Unterschied, dass dieser dann voll besetzt sein wird.

Vielleicht ist Ihnen die wachsende Gewaltbereitschaft in der Stadt im Laufe der letzten Monate aufgefallen. Lassen Sie mich Ihnen versichern, dass es sich dabei keineswegs um einen Zufall handelt, sondern um das Resultat intensiver Bemühungen, die ich von einer versteckten Festung unter Ihrer Stadt aus anleite. Diese Bemühungen sind nun weit genug gediegen, dass ich die gesamte Einwohnerschaft jederzeit in blutrünstige Monster verwandeln kann, wann immer es mir beliebt.

Doch ich will gnädig sein und Ihnen noch eine letzte Chance geben, mich aufzuhalten. Im Anhang an diesen Brief finden Sie eine Liste mit den Namen von Personen, die – wie Sie in den meisten Fällen bereits wissen – über ungewöhnliche Fähigkeiten verfügen. Einer aus diesen Helden zusammengestellten Gruppe soll es vergönnt sein, in mein unterirdisches Reich einzudringen und meinem Treiben ein Ende zu bereiten, oder aber bei dem Versuch zu sterben.

Als weitere Beilage zu diesem Brief haben Sie ein Artefakt erhalten, das ich die „Hand des Navigators“ nenne. Diese Hand eines vor seiner Zeit verstorbenen Bekannten von mir hat die besondere Fähigkeit, auf einen anderen Gegenstand zu zeigen, den ich in der Stadt versteckt habe. Bei diesem versteckten Gegenstand handelt es sich um einen Schlüssel.

Die Aufgabe der von Ihnen ausgesandten Gruppe besteht darin, den Schlüssel mithilfe der Hand aufzuspüren und an sich zu bringen. Sie dürfen von keiner Person unterstützt werden, deren Name nicht auf der Liste steht, und auch von offiziellen Stellen darf ihnen keinerlei Unterstützung zuteil werden. Sollten sie gegen diese Regel verstoßen, dann werde ich die Bewohner der Stadt mit einer passenden Strafe belegen und einen neuen Schlüssel verstecken.

Sobald die entsandten Helden in den Besitz des Schlüssels gelangt sind, können sie sich damit zum Einstiegspunkt in meine unterirdische Festung begeben, der inzwischen sicherlich schon vom Corps aufgespürt wurde. Dort dürfen sie – und nur sie! – meine Festung betreten und sich auf der ersten Ebene mit meinen Monstern und Fallen herumschlagen. Sobald sie die Festung betreten haben, können sie sie erst wieder verlassen, wenn sie den Schlüssel in das dazugehörige Schloß gesteckt haben, und in der Zwischenzeit darf die Festung von niemand anderem betreten werden, selbst wenn sein Name auf der Liste steht (auch hier rate ich in Ihrem eigenen Interesse von einem Regelverstoß ab). Sollte es ihnen nicht gelingen, das Schloss innerhalb von vierundzwanzig Stunden zu erreichen, dann werden sie aus der Festung teleportiert und alle Monster und Fallen werden erneuert, so dass sie zu meiner Freude und ihrer Frustration noch einmal von vorne beginnen müssen.

Sollte es den Helden gelingen, den Schlüssel ins Schloss zu stecken, so haben sie die erste Ebene befreit. Herzlichen Glückwunsch! In dieser Ebene werden keine Monster mehr auf sie lauern, aber dafür zeigt die Hand des Navigators nun auf einen weiteren Schlüssel, der gefunden und eingesetzt werden muss, um die zweite Ebene zu befreien, in der sich natürlich gefährlichere und blutrünstigere Monster aufhalten als in der ersten.

Die Gruppe hat 13 Tage Zeit, um alle vier Schlüssel zu finden und alle vier Ebenen meiner Festung zu befreien, so dass es ihnen vergönnt ist, in der fünften Ebene mir persönlich zu begegnen und ein grausames, unrühmliches Ende zu finden.

Sollte sich kein wackerer Streiter finden, der bereit ist, sich dieser Aufgabe zu stellen, so werde ich diese Stadt auf der Stelle in die Verdammnis schicken. Doch ich zähle auf den Mut und die Torheit Ihrer Helden.

Bon Voyage,

Hexxagon, Lord der Schatten


 H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N

## KÖLN

Köln wurde im Jahr 50 n. Chr. unter dem Namen „Colonia Claudia Ara Agrippinensium (CCAA)“ zu einer römischen Stadt erhoben und diente während der Römerzeit als Stadthaltersitz der römischen Provinz Germania Inferior. Im Heiligen Römischen Reich stieg sie zur größten deutschen Stadt des Mittelalters auf und erlebte eine Blütezeit als wirtschaftliches und geistiges Zentrum. Im Jahr 1475 erlangte sie den Status einer Freien Reichsstadt, den sie dreihundert Jahre behielt, bevor sie zunächst in französische und später in preußische Herrschaft wechselte.

Beim Großen Kometeneinschlag und später während des Zweiten Weltkriegs erlitt Köln schwere Verwüstungen, hatte aber bereits fünf Jahre später wieder die Einwohnerzahl der Vorkriegszeit erreicht, nicht zuletzt weil sie seit 1949 die Hauptstadt der BRD ist, auch wenn es zur Zeit starke politische Bemühungen gibt, den Regierungssitz zurück nach Berlin zu verlegen.

Heute ist Köln mit etwa anderthalb Million Einwohnern die drittgrößte Stadt Deutschlands und gilt als wirtschaftlicher Knotenpunkt sowohl des Eisenbahnverkehrs als auch der Binnenschifffahrt. Auch als Kultur- und Medienmetropole genießt sie internationale Bedeutung, insbesondere im Kunsthandel, und ist Sitz zahlreicher Fernsehsender, Plattenfirmen und Verlagshäuser, sowie mehrerer großer und angesehener Hochschulen.

Architektonisches Wahrzeichen der Stadt ist seit dem Mittelalter der Kölner Dom, die größte gotische Kirche Nordeuropas und angeblicher Aufbewahrungsort der Reliquien der Heiligen Drei Könige. Der Bau begann im Jahr 1248 und hält, wenn man die ständigen Restaurierungsarbeiten einrechnet, bis heute an.

Geologisches Wahrzeichen ist der große Kratersee im Rheinpark, Überbleibsel eines 30 Meter durchmessenden Mete-



oriden, der am 30. Juni 1908 im Rechtsrheinischen einschlug, und dessen Krater sich mit Wasser füllte. Zwanzig Jahre lang war die Kraterbrache eine wildnisüberwucherte Trümmerwüste, bevor sie im großen Stil saniert und in den Rheinpark umgewandelt wurde, der heute ein beliebtes Touristenziel darstellt.

Kulturell vereint die Stadt auf unvergleichliche Weise das Junge mit dem Alten, das Traditionelle mit dem Außergewöhnlichen. In der Kölner Philharmonie finden weltberühmte Konzerte statt, während der Musical Dome vor allem durch sein modernes Ambiente lockt.

Großereignisse wie der Kölner Karneval, die Popkomm, die Loveparade, Internationale Kirchentage und nicht zuletzt die Cologne Pride ziehen jedes Jahr die verschie-



densten Gäste nach Köln. Und das ist auch kein großes Wunder, denn nicht ohne Grund sind die Kölner für ihre Gastfreundschaft berühmt.



## WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Klassische Rollenspiele wie *Freelancer* blicken auf eine jahrzehntelange Tradition zurück und ebenso alt ist die Frage: „Was ist eigentlich ein Rollenspiel?“

Heutzutage weiß jeder, der sich mit Computern und dem Internet beschäftigt, ziemlich genau, was ein Rollenspiel ist: Die Spieler erschaffen sich einen Charakter, der über verschiedene Spielwerte verfügt, die seine Stärken und Schwächen widerspiegeln, und dann bewegen sie diese Spielfigur durch eine Spielhandlung, die zum größten Teil aus Kämpfen gegen gefährliche Monster besteht. Für jeden überstandenen Kampf wird der Charakter mit „Erfahrungspunkten“ belohnt, die es ihm erlauben, seine Spielwerte zu verbessern. Außerdem erbeutet er wertvolle Gegenstände, mit denen seine Macht weiter zunimmt, so dass er immer größere Herausforderungen bestehen kann.

Ein weiterer wichtiger Aspekt besteht in der Teamwork: Mehrere Spieler verbinden ihre Figuren zu einer Gruppe, deren gemeinsame Macht weit größer ist als die Summe ihrer Teile, damit sie gefährlichere Gefahren überwinden und größere Belohnungen erringen können.

Um genau dasselbe geht es auch bei den **klassischen Rollenspielen**. Im Vergleich mit einem Computerrollenspiel könnte man *Freelancer* als „unplugged“ bezeichnen, als eine Rückkehr zu den Wurzeln. Denn genauso wie es in der Musik früher nicht üblich war, auf die Unterstützung von Computern zurückzugreifen, so gab es auch einmal eine Zeit, als die Computer noch so sehr in den Kinderschuhen steckten, dass man auf ihnen keine vernünftigen Rollenspiele spielen konnte.

Klassische Rollenspiele werden manchmal auch als „Pen&Paper“ bezeichnet. Das bedeutet, dass das grundsätzliche Spielmaterial aus einem Blatt Papier und einen Stift besteht. Zusätzlich braucht man nur noch dieses Regelbuch, ein paar Würfel und eine Spielergruppe, und schon kann das Spiel beginnen. *Freelancer* lässt sich mit 3 bis 5 Spielern spielen (einer davon ist der Spielleiter, siehe unten).

Klassische Rollenspiele haben gegenüber Computerspielen den Vorteil, dass man zum Spielen keinen Computer benötigt. Genau genommen braucht man noch nicht einmal Elektrizität – sie können auch problemlos mitten in der Wildnis an einem Lagerfeuer gespielt werden. Wenn es Sie mal wieder auf eine einsame Insel verschlagen sollte, sind Sie mit ein paar klassischen Rollenspielbüchern also bestens beraten.

Ein weiterer Vorteil ist die uneingeschränkte Freiheit, die man bei der Ausgestaltung eines Spiels wie *Freelancer* genießt. Die Spielregeln können nach Lust und Laune verändert oder ergänzt werden, bis sie den eigenen Wünschen entsprechen, und auch die Thematik und der Stil des Spiels sind völlig frei wählbar, von der humorvollen Reise eines jungen Zauberlehrlings und seiner Freunde bis hin zur brutalen Gangstergeschichte ohne Happy End.

## MIT FREELANCER SELBST ZUM SPIELDESIGNER WERDEN

Dieses Buch bietet Ihnen nicht nur eine vollständige Kampagne und die dazugehörigen Charaktere, sondern liefert außerdem alle nötigen Werkzeuge, um **selbst kreativ zu werden**. So können Sie eigene Abenteuer, Monster und Herausforderungen entwickeln und Ihren Spielern präsentieren und sogar eigene Fantasy-Formen und magische Gegenstände erschaffen. Ihrer eigenen Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt! Weiterführende Tipps zum Spieldesign finden Sie auf Seite 110.

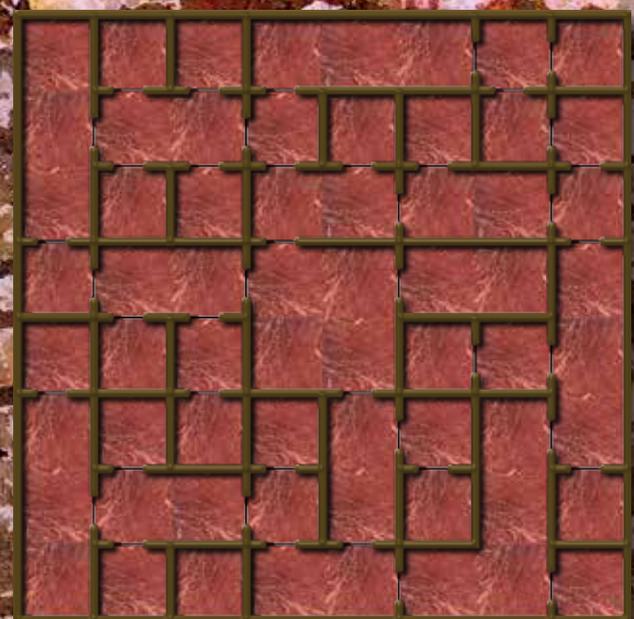
Außerdem ist es einfach toll, sich mit seinen Freunden zu treffen und einen gemeinsamen Spielabend zu veranstalten, anstatt allein auf seiner Bude zu hocken und nur noch über Teamspeak mit der Außenwelt zu kommunizieren.

Und das ist noch nicht alles, denn den allergrößten Pluspunkt haben wir uns für ganz zum Schluß aufgehoben:

**Mit kreativen Pen&Paper-Rollenspielen kommt man in den Genuss eines einmaligen Erlebnisses!**

Man hat die Möglichkeit, ganz und gar in die Rolle eines Charakters zu versinken, der es an Coolness und Kampfkraft mit jedem berühmten Actionhelden locker aufnehmen kann (und mit computergenerierten Rollenspielhelden erst recht), und man darf völlig frei entscheiden, was dieser Held tut, sagt und denkt.

Die erlebte Geschichte, vom rasanten Blockbuster über das verzwickte Detektivabenteuer bis hin zum epischen Kampf zwischen Gut und Böse, ist keine Konserve, die man sich mit Millionen anderer Romanleser oder Kinozuschauer teilen muss, sondern ein **ganz persönliches Erlebnis**. Jeder von uns hat manchmal den Wunsch, zur zentralen Figur einer heldenhaften Geschichte zu werden, und mit klassischen Rollenspielen wie *Freelancer* kommen wir diesem Wunsch näher als je zuvor.



## DER SPIELLEITER

Bei einem Computerrollenspiel erfüllt der Computer mehrere wichtige Aufgaben:

Erstens kennt er alle Nebendarsteller, mit denen es die Spieler zu tun bekommen, und kennt auch deren Motive, ihre Stärken und Schwächen sowie ihre Einstellung gegenüber den Spielern (freundlich, feindlich oder eine Mischung aus beidem). Er weiß, wo sich die Nebendarsteller aufhalten, was sie gerade tun und wie sie auf die Aktionen der Spieler reagieren.

Zweitens schlüpft er in die Rollen der Nebendarsteller, wenn sich die Spieler mit ihnen unterhalten, Handel treiben oder sie bekämpfen.

Drittens kennt er die Spielregeln und sorgt dafür, dass sich alle Spieler und alle Nebendarsteller daran halten.

Damit ein Rollenspiel ohne Computer funktioniert, braucht man auch hier jemanden, der diese Aufgaben erfüllt: den „Spielleiter“.

Einen Menschen aus Fleisch und Blut mit diesen Aufgaben zu versehen, hat mehrere Vorteile. Zum Beispiel kann er viel flexibler auf das Verhalten seiner Spieler eingehen als ein Computer. Ganz egal, für welche Vorgehensweise sich die Spieler auch entscheiden, ein menschlicher Spielleiter ist immer in der Lage, angemessen darauf zu reagieren, wo ein Computer ganz schnell an die Grenzen seiner Programmierung stoßen würde. Ein weiterer Vorteil besteht darin, dass ein menschlicher Spielleiter Gnade walten lassen kann, wo ein Computer knallhart und ohne Rücksicht auf Verluste die Spielregeln durchsetzen würde.

Weitere Informationen sowie Tips und Tricks beim Leiten eines Spiels finden Sie im Spielleiterkapitel ab Seite 106.

## DIE BEIDEN WEGE

Im Grunde handelt es sich beim klassischen Rollenspiel nicht um ein einzelnes Spiel, sondern um zwei völlig verschiedene Spiele. Genauer gesagt: Zwei verschiedene Spielmethoden, die sich grundlegend voneinander unterscheiden.

Die erste Methode wird als „Strategiespiel“ bezeichnet. Diese Methode ist dem Computerrollenspiel sehr ähnlich, und das nicht ohne Grund, denn aus ihr sind alle Computerrollenspiele, die wir heute kennen, hervorgegangen. Ihr zentrales Thema ist die Erschaffung einer Spielfigur und deren Aufstieg zu immer größerer Macht durch die Überwindung von Herausforderungen. Die Strategie kommt ins Spiel, indem eine Gruppe von Spielern eine Gruppe von Spielfiguren (Charakteren) erschafft, die zu einem schlagkräftigen Team zusammengeschweißt werden, in dem jeder eine besondere Aufgabe hat. Dieses Team trifft dann auf die Herausforderung, die üblicherweise aus einer großen Monsterhorde besteht. Hier geht es nun nicht mehr allein darum, mit den eigenen Stärken aufzutrupfen, sondern auf die aktuelle Situation zu reagieren, die eigenen Stärken und Schwächen und die der Gegner zu verstehen und kluge Entscheidungen zu treffen, die dazu führen, dass die Charaktere die Monster besiegen, anstatt von ihnen überrannt und aufgefressen zu werden.

Die zweite Methode wird als „Erzählspiel“ bezeichnet. Diese Methode kann man sich am besten wie das Erleben einer Geschichte „am eigenen Leib“ vorstellen. Wir alle haben unzählige Filme gesehen und Bücher gelesen, und es gibt viele Szenen in diesen Geschichten, die uns besonders viel bedeuten, entweder weil sie sehr spannend, sehr lustig, sehr traurig oder auch sehr aktionsgeladen sind. Wenn wir uns an diese Szenen erinnern, dann tun wir es fast so, als wären wir selbst dabei gewesen. Mit der Erzählspiel-Methode des Rollenspiels haben wir nun die Möglichkeit, noch einen Schritt weiter zu gehen, indem wir unsere eigene Geschichte entwickeln und die von uns erschaffenen Charaktere darin als Hauptdarsteller auftreten lassen. Teils bewusst, teils unbewusst stellen wir dabei genau die Lieblingsszenen aus Filmen und Büchern nach, die uns besonders am Herzen liegen. Durch die Interaktion mit anderen Spielern und deren Phantasie entstehen dabei oft völlig neue, denkwürdige Szenen. Das, was da entstanden ist, hat vielleicht nicht immer Oscar-oder Bestseller-Qualität, aber dafür ist es viel persönlicher und einzigartiger.

Daneben bietet *Freelancer* noch eine dritte Möglichkeit an: Die „Riffi“-Methode. Namensgebend für dies Spielweise ist ein Französischer Film aus dem Jahr 1955, der dem Gangsterfilmgenre ein neues Subgenre schenkte, die sogenannten „Heist-Movies“, bei denen es um die minutiöse Planung und Vorbereitung einer Aktion und die anschließende Durchführung geht. Typisch wäre ein Einbruch in ein gut gesichertes Gebäude, um einen wertvollen Gegenstand zu erbeuten, aber auch jede andere Aktion, die eine gewisse Vorbereitung und Vorausplanung erfordert, kann dazugehören. Durch eine Kombination der beiden erstgenannten Spielstile lässt sich ein solcher Hintergrund auch für das klassische Rollenspiel realisieren, wobei sich vor allem die Planungsphase stark von den anderen Formen des Rollenspiels unterscheidet und sehr unterhaltsam sein kann, wenn sich alle Spieler einbringen.

Trotz ihrer Unterschiede haben alle drei Wege auch gemeinsame Elemente: Zum Beispiel gibt es eine Vorgeschichte, die die Charaktere zusammenführt und zu einer Gruppe zusammenschweißt. Außerdem gibt es eine Motivation sowie einen ganzen Katalog verschiedener Ziele, die erfüllt werden müssen, um das Spiel zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen. Darüber hinaus gibt es Verbündete, die zufriedengestellt werden müssen, und eine schier endlose Menge an Gegnern, die auf die eine oder andere Weise überwunden werden müssen. All dies ist in der Beschreibung der Spielhandlung, der sogenannten „Kampagne“, zusammengefasst und bildet einen Rahmen für die kommenden Ereignisse. Ein solcher Rahmen ist sehr wichtig, denn ohne ihn wären die Spieler gezwungen, quasi im luftleeren Raum, ohne jegliche Anhaltspunkte zu agieren, was beim strategischen Rollenspiel schnell zu Langeweile und beim erzählerischen Rollenspiel schnell ins Chaos führen würde.

Wie die meisten Rollenspiele bedient *Freelancer* beide Wege, sowohl den strategischen als auch den erzählerischen, allerdings mit dem wichtigen Unterschied, dass die Existenz und teilweise Unvereinbarkeit dieser beiden Wege anerkannt wird. Mithilfe der Erschaffungsregeln kann sich jeder Spieler in wenigen Minuten einen Charakter er-

schaffen – anschließend kann er sich entscheiden, ob er lieber mehrere Stunden darauf verwendet, den Charakter regeltechnisch zu optimieren (was vor allem durch die Kombination verschiedener *Freelancer*-Bücher gelingt) oder sich eine Hintergrundbeschreibung für ihn auszudenken. Erlaubt ist, was Spaß macht.

Bei der *Freelancer Hexxagon* Kampagne wechseln die Spieler von Kapitel zu Kapitel zwischen dem erzählerischen und strategischen Rollenspiel hin und her. Wenn sie in Köln unterwegs sind, um die Schlüssel aufzuspielen und an sich zu bringen, folgen sie dem Pfad des Erzählrollenspiels (und auch der Riffi-Anteil kommt nicht zu kurz), während sie beim Vordringen in die Ebenen von Hexxagons Festung auf dem Pfad des strategischen Rollenspiels wandeln, wie er klassischer gar nicht sein kann. Gerade der regelmäßige Wechsel zwischen diesen beiden Stilen soll den besonderen Reiz dieser Kampagne ausmachen; je nach Spielstil und persönlichem Wunsch der Spielgruppe kann der Schwerpunkt aber auch in die strategische Richtung verschoben (die Schlüsselsuche wird dann vom Spielleiter nacherzählt) oder ein größerer Wert auf das Erzählrollenspiel gelegt werden (die Beschreibung der einzelnen Ebenen bieten hierzu erzählrollenspielerische Lösungsmöglichkeiten an).

## DER CHARAKTER

Zusammengefasst ist ein Charakter beim *Freelancer*-Rollenspiel ein Mensch unserer Gegenwart, dessen Persönlichkeit teilweise der seines Spielers und teilweise einem fiktiven Werdegang entspricht, der durch die besondere *Freelancer-Gabe* durchaus ungewöhnlich bis hin zu spektakulär ausfallen darf.

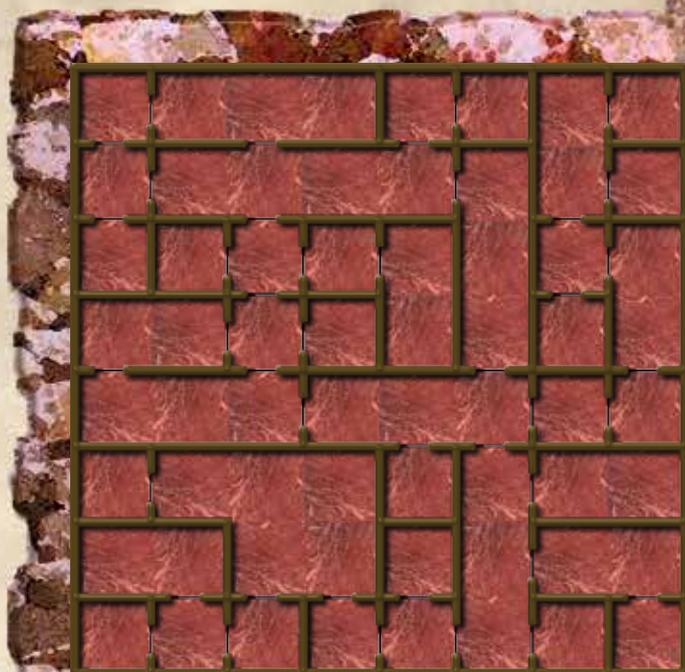
Um in die Rolle eines solchen Charakters schlüpfen zu können, macht man sich am besten schon vor Spielbeginn ein paar Gedanken über dessen Persönlichkeit. Freelancer verfügen zwar über herausragende Fähigkeiten, aber davon abgesehen sind sie normale Menschen, und die Persönlichkeit eines Menschen wird vor allem von seinem bisherigen Leben geprägt. In welchem Land und in welchen sozialen Verhältnissen ist er aufgewachsen? Welche Menschen und welche Umstände haben ihn am maßgeblichsten beeinflusst? Welchem Beruf geht er nach und was sind seine liebsten Freizeitbeschäftigungen? Hier genügen bereits eine Hand-



voll Stichpunkte, um eine ungefähre Vorstellung davon zu bekommen, wer der Charakter ist, was er denkt und wie er sich in bestimmten Situationen verhält.

Ein weiterer wichtiger Bestandteil eines Rollenspielcharakters ist der Spieler, der ihn spielt. Viele Persönlichkeitseigenschaften eines Charakters stimmen mit denen seines Spielers überein, weil er sich damit am besten identifizieren kann und am Spieltisch ganz automatisch in die dazugehörigen Verhaltensmuster rutscht. Es ist also völlig okay, solche Ähnlichkeiten bereits im Hintergrund des Charakters zu verankern. Auch Schauspieler greifen auf ihre eigene Persönlichkeit zurück, wenn es darum geht, echte Glaubwürdigkeit zu vermitteln.

H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N



## FÜR WEN KÄMPFE ICH?

Oberflächlich für das Corps. Diese geheimnisvolle Organisation scheint es als ihre Pflicht zu betrachten, gegen die Eindringlinge vorzugehen, und dafür benötigt sie meine Unterstützung als Freelancer. Die Bezahlung ist gut, es mangelt nicht an Spannung und Abwechslungsreichtum, und nicht zuletzt tue ich der Menschheit einen echten Gefallen, indem ich gegen diese Monster kämpfe. Außerdem habe ich meine Henshin-Artefakte nur leihweise erhalten. Ohne sie kann ich mich nicht verwandeln, und ein Leben ohne die Möglichkeit der Verwandlung ist für mich einfach unvorstellbar. Es ist wie eine Sucht.

Unterschwellig kämpfe ich also für mich selbst. Ach was, im Grunde genommen ist es gar nicht so unterschwellig! Das Corps weiß ganz genau, dass es mich nicht kontrollieren kann, sonst wäre ich ja wohl ein festangestellter Agent und kein Freelancer, nicht wahr? Und das hat auch gute Gründe, denn ich vertraue dem Corps nicht. Ich weiß weder etwas über die wirklichen Ziele der Organisation, noch verrät man mir irgendetwas über die Herkunft und Motive der monströsen Eindringlinge. Und wenn das Corps nicht bereit ist, mir diese Geheimnisse anzuvertrauen, wie könnte ich da dem Corps vertrauen? Die einzige Wahl, die mir bleibt, ist auf eigene Faust herauszufinden, was los ist, und dann selbst zu entscheiden, was zu tun ist.

Außerdem gibt es da noch eine dritte Gruppe, für die ich kämpfe: Meine Teamkollegen. Das mag jetzt vielleicht etwas altmodisch und aufgesetzt klingen, aber diese Leute stecken in der selben Lage wie ich, und so etwas schweißt zusammen. Nicht nur kämpfen wir Seite an Seite und stehen tagtäglich mit unserem Leben füreinander ein. Nein, es ist noch mehr als das. Irgendwie sind mir diese Leute seltsam vertraut, als würde ich sie schon aus einem früheren Leben kennen. Dass wir heute und hier gemeinsam kämpfen, ist mehr als nur ein Zufall, und gemeinsam werden wir herausfinden, was das Schicksal mit uns im Schilde führt.

Wenn man diese beiden Elemente berücksichtigt – also sich selbst spielt mit einem anderen Lebensweg und einem anderen sozialen Hintergrund –, dann ist man bei **Freelancer** genau auf der richtigen Spur, denn dieses Spiel ist in unserer Gegenwart angesiedelt, und die Leute, die sich am besten mit dieser Gegenwart auskennen, sind nunmal wir selbst.

## DAS LEBEN ALS FREELANCER

Das **Freelancer**-Rollenspiel verfügt zudem noch über ein phantastisches Element, das durch die besondere Gabe der Freelancer hinzukommt: Sie können den Ausgang von Ereignissen durch ihren Willen zu ihren Gunsten beeinflussen und tun dies meist schon seit ihrer frühesten Kindheit, ohne sich dessen bewusst zu sein. Unbestreitbar ist dagegen die Wirkung der Gabe: Egal ob man es nun als „Glückliches Händchen“, „Entschlossenheit“ oder „Talent“ bezeichnet, Tatsache ist, dass die Freelancer besser in der Welt zurecht kommen als normale Menschen. Sie verwirklichen ihre Träume und werden weltberühmte Entdecker, Wissenschaftler, Künstler oder Sportler, oft sogar mehreres davon

gleichzeitig, und gelten als echte Koryphäen auf ihren Spezialgebieten. Kurz: Sie sind zwar keine **Superhelden**, aber sie sind durchaus Helden – dazu berufen, Großes zu leisten.

Dieses ‚Große‘, dieses Abenteuer, bietet sich ihnen durch das **Corps**. Diese geheimnisvolle Organisation, die ein Teil von Interpol zu sein scheint, aber niemals alle ihre Karten offenlegt, kämpft gegen Eindringlinge aus anderen Realitäten, die nichts Gutes im Schilde führen. Und für diesen Kampf braucht sie die Freelancer, denn nur diese sind durch ihre Gabe in der Lage, das Unmögliche zu versuchen und das Undenkbare zu tun – sich in fleischgewordene Helden mit phantastischen Kräften zu verwandeln und die Feinde mit ihren eigenen Waffen zu schlagen.

Aber die Freelancer brauchen auch das Corps, denn das Corps verwaltet die **Henshin-Artefakte**. Diese Gegenstände können ganz unterschiedliche Formen annehmen, von der urwüchsigen Klinge eines Barbaren bis zum strahlenden Sonnenamulett eines Paladins, aber ihnen allen ist eine gewaltige, magische Macht gemeinsam, die es ihrem Träger ermöglicht, sich in einen archetypischen Helden zu verwandeln. Voraussetzung hierfür ist allerdings, dass der Träger über die **Gabe** verfügt.

Wenn die Macht eines solchen Artefaktes mit der Gabe eines Freelancers und seiner Entschlossenheit, sie einzusetzen, zusammenkommt, dann ergibt sich daraus ein Funke, der die Welt verändert. Ob zum Guten oder zum Schlechten, liegt dann allein in der Verantwortung des Freelancers, deshalb hütet das Corps seine Henshin-Artefakte mit großer Sorgfalt und gibt sie nur an Individuen aus, auf die man sich absolut verlassen kann.

Leider erweisen sich einige Freelancer dieses Vertrauens nicht als würdig. Sie missbrauchen ihre Macht zu ihrem eigenen Vorteil und weigern sich, die ihnen anvertrauten Artefakte zurückzugeben. Dann werden andere Freelancer damit beauftragt, die Abtrünnigen zu jagen und zur Strecke zu bringen. Wer sich von seiner eigenen Dunkelheit verschlingen lässt und zu dem Monster wird, das er eigentlich bekämpfen soll, der wird für das Corps zum Freiwild. Und ganz gleich, wie mächtig er auch zu sein glaubt, es gibt immer jemanden, der noch mächtiger ist und nicht davor zurückschreckt, für das Corps die Aufräumarbeiten zu übernehmen. Das Spiel mit der Macht ist ein gefährliches Spiel, und bevor man sich entscheidet, die Regeln zu brechen, sollte man sich gründliche Gedanken darüber machen, ob es die Konsequenzen wert ist.

## HERKUNFT UND WERDEGANG

Für die glaubhafte Verkörperung Ihres Charakters sollten Sie sich ein paar Gedanken über die Eckdaten seiner Vergangenheit machen, wobei Sie jedoch zu Beginn seines Abenteuerlebens noch nicht allzu sehr ins Detail gehen müssen.

Die meisten Freelancer sind nämlich geheimnisvolle Individuen, so wie die schweigsamen Helden am Anfang eines Actionfilms, über deren Herkunft und Ziele wir erst nach und nach etwas herausfinden.

Grundsätzlich kann der Charakter aus jedem Winkel der Welt stammen und auf jede nur denkbare Weise aufgewachsen sein, vom wohlbehüteten Sprößling einer Großunternehmerfamilie bis zum alleingelassenen Straßenkind. Irgendwann macht sich dann die *Gabe* bemerkbar und der Charakter beginnt seinen unaufhaltsamen Aufstieg in Richtung seiner Wunschkarriere. Man kann es sich so vorstellen:

**Beispielcharakterhintergrund:**

**HÆZEL LAWRENCE**

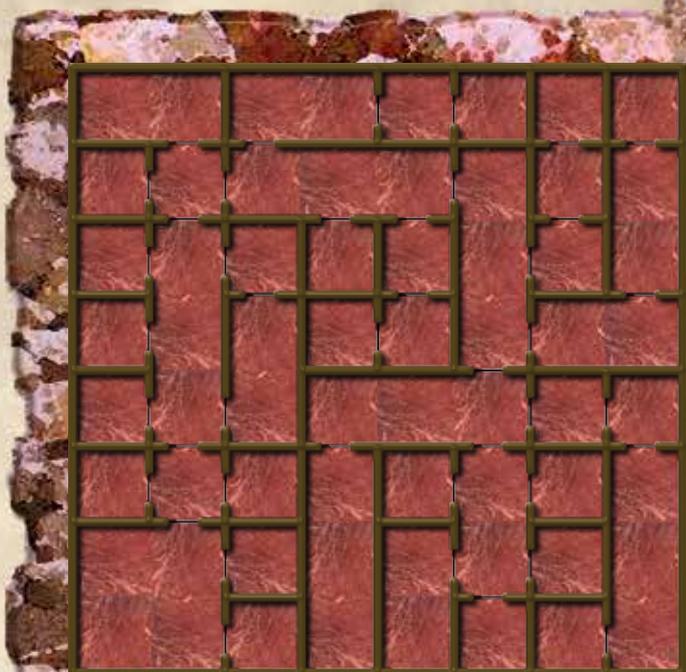
Der mit einem hohen Intelligenzquotienten und einem perfekten Gehör gesegnete Hæzel wuchs im kleinen Dorf Drumnadrochit in Schottland auf. Wenn ihn sein Vater nicht gerade auf die Jagd mitnahm, widmete er sich seinen Hobbies der Kryptozoologie und Musik, und beherrschte im zarten Alter von 13 bereits sechs verschiedene Instrumente. Mit seinem wachsenden Horizont begann er sich für fremde Kulturen und deren Sprachen zu begeistern. Im Alter von 17 Jahren schrieb er sich als Linguistik-Student bei der Universität Edinburgh ein, verbrachte dort jedoch nur das erste Semester, bevor er zu Auslandssemestern überall in der Welt aufbrach, wo er sich in seiner Freizeit an verschiedenen Ethno-Musikprojekten beteiligte. Später wurde er aufgrund seiner umfangreichen Sprach- und Kulturkenntnisse von der Amerikanischen Regierung angeheuert und begann eine kurze aber sehr erfolgreiche Karriere bei den Green Berets, zu der auch der Erwerb der amerikanischen Staatsbürgerschaft gehörte. Nach seiner aktiven Beteiligung beim Umsturz eines südostasiatischen, Amerika-feindlichen Diktators und der Einsetzung eines Amerika-freundlichen Diktators quittierte er den Dienst und zog ein Jahr lang zurückgezogen durch die sibirische Steppe, wo es zu einer inzwischen legendären Begegnung mit einem Eisbären kam, den er im rituellen Zweikampf, nur mit einem Messer bewaffnet erlegte. Eigenen Aussagen zufolge nahm er dabei die Seele des Bären in sich auf und erlangte ein transzendentes Verständnis der Natur. Seit dieser Zeit trägt er nur noch selbstgefertigte Lederkleidung und kleidet sich die meiste Zeit über sogar ausschließlich in sein Eisbärenfell. Im Alter von 23 Jahren kehrte er aus der selbstgewählten Isolation zurück und begann eine Solo-Musikkarriere, die ihm bis jetzt fünf weltweite Top-Ten-Hits bescherte. Als besonderen Clou nimmt er jedes seiner Lieder in allen zehn Sprachen auf, die er bis jetzt beherrscht. Neben seiner Arbeit als Musiker unterrichtet er als Gast-Dozent an Universitäten überall auf dem Globus, hat sein eigenes Mode-Label, für das er auch selbst als Model posiert, und engagiert sich für den Umweltschutz, vor allem die Bekämpfung des Klimawandels, um – so seine Worte – „den Nordpol für meine Art zu erhalten.“

Wenn ich mir etwas Schwieriges vornehme, dann besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass es klappt oder nicht klappt. Die Gabe eines Freelancers stellt in diesem Fall sicher, dass es klappt, ganz egal wie die klein die Wahrscheinlichkeit auch sein mag. Und das geschieht nicht wie von Zauberhand, sondern ist eine Kombination aus Entschlossenheit, Fleiß und Glück.

Während unser Charakter also dabei ist, seine Träume zu verwirklichen, wird das Corps auf ihn aufmerksam. Männer in schwarzen Anzügen laden ihn zu einer Unterhaltung ein und klären ihn über seine Kräfte und die damit verbundene Verantwortung auf: Er ist ein „Emorpher“, der die Realität zu seinen Gunsten verändern kann. Welchen Ursprung diese Gabe hat, weiß (angeblich) niemand, aber sie ist eine Tatsache. Und weil die Gabe inzwischen von Tausenden von Emorphern über den ganzen Globus verstreut bewusst oder unbewusst eingesetzt wird, ist die Realität, die einst wie ein dicker, schützender Teppich über der Welt lag, dünn geworden. An einigen Stellen ist sie so dünn, dass Dinge aus anderen Welten zu uns herüberkommen. Monströse Wesen, die nichts als Tod und Zerstörung im Sinn haben und die sich mit normalen Waffen nicht aufhalten lassen.

Und es geht noch weiter: Das Corps hat überall in der Welt Artefakte aufgestöbert, die in den Händen eines Emorphers erstaunliche Kräfte freisetzen können. Mit der richtigen Handhabung, die viel Übung, Konzentration und Willenskraft erfordert, erlauben sie es dem Emorpher, den archetypischen Aspekt eines heroischen Streiters für das Gute anzunehmen und in die archaische Form eines Kriegers, eines Magiers oder einer anderen Gestalt aus Sagen und Legenden zu wechseln. Diese Verwandlung wird „Henshin“ genannt. Sie ist nicht nur optischer Natur, sondern durchdringt den Emorpher ganz und gar, so dass er die angenommene Form mit Herz und Seele verkörpert.

Viele Charaktere brauchen nach dieser Eröffnung erstmal eine Weile, um die Neuigkeit zu verkraften und verlangen vielleicht auch einen handfesten Beweis. Die meisten wissen aber bereits in ihrem Innern, dass es die Wahrheit ist, auch wenn sie den Grund dafür nicht verstehen.



**Beispielcharakterhintergrund:****JANIAS MBUNG**

Im Alter von acht Jahren geriet Janias Mbung in seiner Heimatstadt Maseru in Lesotho in eine Gangschießerei und erlitt eine lebensgefährliche Halsverletzung. Zehn lange Jahre gingen ins Land, bevor er aus dem Koma erwachte, und seitdem hat er keine Sekunde mehr geschlafen, fast so als wollten sein Körper und sein Geist die verlorene Zeit wieder gutmachen. Wegen seiner Kehlkopfverletzung ist er stumm und kann sich nur mithilfe eines Sprachcomputers artikulieren, aber das hielt ihn nicht davon ab, in kurzer Zeit seine Schulausbildung nachzuholen und ein Doppelstudium in Biophysik und Maschinenbau zu beginnen, das er sich mit Nebenjobs selbst finanzierte. Er lernte Russisch und bewarb sich als Kosmonaut beim russischen Weltraumprogramm, wo er nach zähem Ringen und mehreren Anläufen trotz seines Gebrechens angenommen wurde und als erster Bewohner Lesothos ins All reiste. Er schrieb eine Reihe von Büchern über seine Erlebnisse und hält Vorträge in der ganzen Welt, bei denen er auf die Probleme Afrikas aufmerksam macht. Nebenbei hält er noch eine Reihe von Patenten für medizinische Geräte, die er seinen Kollegen zufolge weniger seinem brillanten Verstand als vielmehr seiner Entschlossenheit verdankt, „Chancen zu sehen, wo jeder andere verzweifeln würde.“

Anschließend wird dem Charakter ein Angebot unterbreitet, dass er als geborener Abenteurer nicht ablehnen kann: Er bekommt ein Artefakt seiner Wahl (leihweise!) und wird vom Corps kostenlos daran ausgebildet. Anschließend reist er gemeinsam mit anderen seiner Art durch die Weltgeschichte, darf ein Leben im Luxus mit dickem Spesenkonto führen und kämpft dafür im Namen des Corps gegen die monströsen Eindringlinge. Welches Artefakt er wählt, bleibt allein ihm überlassen, aber er weiß in den meisten Fällen instinktiv und von Anfang an, für welchen heroischen Archetypen er sich am besten eignet, also fällt die Wahl nicht schwer.

Doch schnell beginnt die Farbe des tollen Abenteurerlebens von den Wänden zu blättern. Die Kämpfe sind brutal und verlustreich, und obwohl die Heilkräfte der Charaktere dafür sorgen, dass es selten zu Todesfällen kommt, tragen sie mit der Zeit doch einiges an körperlichen und seelischen Narben davon. Gleichzeitig ist die finanzielle Unterstützung durch das Corps zwar makellos, aber jede andere Unterstützung – vor allem in Form von Informationen – wird den Emorphern leider vorenthalten. Statt dessen sind sie stän-

digem Misstrauen und Bespitzelungsversuchen durch ihren Arbeitgeber ausgesetzt. Spätestens nach seinem ersten Gefecht gegen andere seiner Art, die vom rechten Pfad abgekommen sind, beginnt sich unser Charakter zu Recht zu fragen, was eigentlich der richtige Pfad ist. Ist es der Pfad des Corps? Und was genau sind eigentlich die Ziele des Corps?

Letzten Endes erkennt der Charakter, dass er für das Corps nichts weiter ist als eine gefährliche Waffe, und das man ihn bewusst bevormundet, um ihn unter Kontrolle zu halten. Und genau dieser Kontrollversuch ist es, der ihn letztlich dazu bringt, sich vom Corps loszusagen und seine eigenen Wege zu gehen.

Zum Glück für alle Beteiligten hat das Corps für diesen Fall einen Status Quo gefunden, mit dem auch die meisten Emorpher leben können: Sie werden zu Freelancern, freien Mitarbeitern des Corps, die sich für einzelne Aufträge anwerben lassen und ansonsten einen Eid leisten, ihre Kräfte nicht zur eigenen Machtbereicherung einzusetzen. Im Gegenzug dürfen sie ihre Artefakte behalten und die meiste Zeit über ihrem normalen Leben nachgehen.

**Optionaler Werdegang: Autodidakt**

Einige Charaktere bemerken ihre *Gabe* von selbst und beginnen damit zu experimentieren, lange bevor das Corps auf sie aufmerksam wird. Sie richten dann einen nicht unerheblichen Teil ihrer Zeit und Bemühungen auf die Erforschung der Gabe und beginnen nach anderen zu suchen, die über ähnliche Fähigkeiten verfügen. Und weil sie, wie wir bereits wissen, sehr gut sind in dem, was sie tun, finden sie schon bald von allein heraus, was ihnen ansonsten vom Corps beigebracht würde, und stoßen bei ihren Recherchen vielleicht sogar auf eigene Henshin-Artefakte. Wenn es dann zur ersten Begegnung mit dem Corps kommt, sind diese Charaktere nur selten bereit, ihre selbsterlernten Fähigkeiten dem Corps unterzuordnen, und beginnen ihre Arbeit sofort mit dem Freelancer-Status. Besonders um den Besitz ihrer Henshin-Artefakte befinden sich solche Charaktere in einem ständigen Konflikt mit dem Corps, da dieses grundsätzlich alle Artefakte als sein Eigentum betrachtet.

**Optionaler Werdegang: Akutes Erwachen**

Bei dieser Option ist sich der Charakter bei Spielbeginn seiner Kräfte noch gar nicht bewusst, sondern lernt sie erst im Laufe der Kampagne kennen. Im Prolog oder in der ersten Szene der Kampagne kommt es zu einem spontanen Ausbruch, bei dem sich der Charakter in einer Stress-Situation, unter Umständen sogar ohne den Einsatz eines Henshin-Artefaktes, in seine Form verwandelt. Im Laufe dieser Szene kommt er in Kontakt mit dem Corps und/oder den anderen Freelancern und wird Stück für Stück in eine neue, phantastische Welt eingeführt. Diese Option eignet sich am besten für Spieler, die den *Freelancer*-Hintergrund noch nicht kennen.

## DIE SIEBEN FREELANCER-TUGENDEN

Freelancer sind *Helden\**, die sich durch besondere *Tugenden* auszeichnen. Im Gegensatz zu den klassischen Kardinal- oder Rittertugenden stellen die Freelancer-Tugenden aber kein moralisches Grundgerüst dar, sondern kennzeichnen die Macht und Entschlossenheit der Helden, nicht die Hände in den Schoß zu legen, sondern ihre Welt nach ihrem Willen zu verändern. Ob sie sie zum Guten oder zum Bösen verändern, steht auf einem ganz anderen Blatt, zumal sich die Welt selbst auch nicht so ohne weiteres in Gut und Böse unterteilen lässt.

### FREIHEIT

Freelancer sind so frei wie der Wind. Sie sind keines Herren Knecht und beugen niemandem das Haupt. Das bedeutet nicht, dass sie respektlos wären, aber sie dienen einem anderen Menschen nur dann, wenn sie sich selbst dazu entscheiden. Die Loyalität eines Freelancers ist deshalb etwas unbeschreiblich Wertvolles, denn man kann es für kein Geld der Welt kaufen. Natürlich gibt es magische, chemikalische oder technische Mittel zum Beeinflussen und Brechen eines Willens, denen auch ein Freelancer nichts entgegenzusetzen hat, aber diese Manipulation ist immer nur vorübergehender Natur, denn früher oder später wird sich der Freiheitsdrang des Freelancers durchsetzen.

### SELBSTVERTRAUEN

Oscar Wilde hat einmal gesagt: „Wenn man die Liebe zu sich selbst entdeckt, ist das der Beginn einer lebenslangen Freundschaft.“ Das Selbstvertrauen, das aus dieser Freundschaft zu sich selbst entspringt, gehört zu den definierendsten Merkmalen eines Freelancers. Niemand *weiß* wirklich, warum ein Freelancer in der Lage ist, das zu tun, was er tut, aber die Vermutung liegt nahe, dass er auf eine Art und Weise an sich und seine Fähigkeiten glaubt, die einem normalen Menschen nicht möglich ist. Eine andere Vermutung geht noch weiter und behauptet, dass *jeder* Mensch in dem Moment, in dem er seine Selbstzweifel ganz und gar hinter sich lässt, zu einem Freelancer wird, und in diesem kurzen Augenblick, der vielleicht nur einige Sekunden anhält, Erfolg hat mit dem was er tut. Der einzige Unterschied zwischen einem normalen Menschen und einem echten Freelancer wäre dann die Tatsache, dass sich der Freelancer dauerhaft in diesem Zustand befindet.

\*) (Super-)Helden: Selbst wenn sie sich in eine besondere Form verwandelt haben, sind Freelancer keine SUPERhelden. Sie können sich nicht mit Lichtgeschwindigkeit bewegen, Hochhäuser aus dem Boden reißen oder Atomraketen verschlucken und harmlos in ihrem Magen verpuffen lassen. Die meiste Zeit über sind sie sogar völlig normale Menschen ohne irgendwelche Spezialkräfte – abgesehen von ebenjenen hier beschriebenen Tugenden, die sie überall dort unbeirrt voranschreiten lassen, wo andere furchtsam weichen.

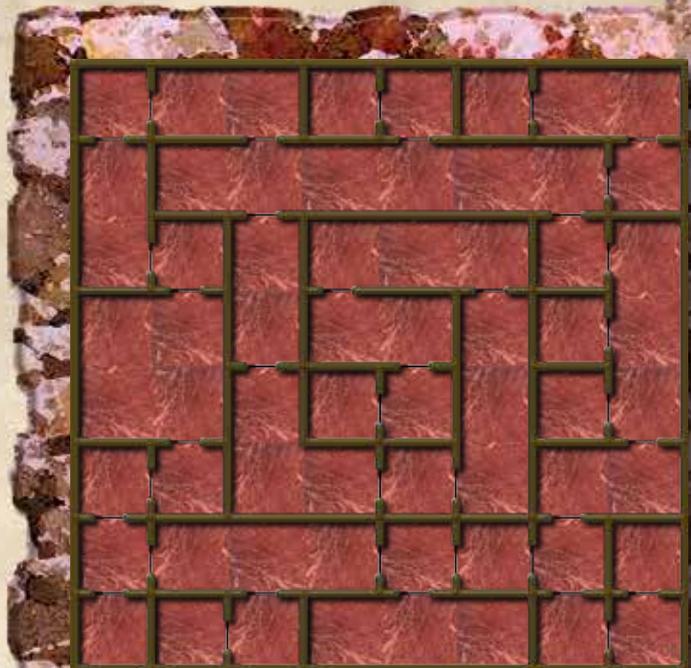
## YIN UND YANG

Die meisten Freelancer sind Männer. Das hat allerdings keine biologischen, sondern metaphysische Ursachen. Männer verkörpern das Yang – das Aktive, Zeugende und Schöpferische – und Frauen das Yin – das Passive, Empfangende, Vereinnahmende. Yin und Yang stehen nicht im Wettstreit miteinander, sondern ergänzen sich als zwei grundlegende Aspekte der Realität. Sie sind, ebenso wie alles andere in der Welt, relativ. Kein Mann ist vollständig vom Yang erfüllt und keine Frau vollständig vom Yin. Deshalb gibt es sehr wohl weibliche Freelancer, aber diese sind ein seltenerer Anblick als ihre männlichen Kollegen und weisen zudem eine unverkennbare Menge Yang auf – was sich nicht in breiten Schultern oder einer dichten Brustbehaarung äußert, sondern darin, dass sie genauso aktiv und draufgängerisch sind wie jeder andere Freelancer auch.

Das Yin ist mit Worten nicht zu fassen, weil Worte immer schöpferisch (Yang-betont) sind. Die *Freelancer*-Bücher drehen sich deshalb ausschließlich um die Beschreibung des Yang – jedenfalls solange, bis wir eine Möglichkeit gefunden haben, das Yin in einem Action-Rollenspiel unterzubringen. Bis dahin kann man aber davon ausgehen, dass es in der Welt der Freelancer auch die Mächte des Yin gibt und diese *automatisch* immer mindestens ebenso mächtig sind wie die des Yang.

## TATENDRANG

Aus Selbstvertrauen erwächst Tatendrang. Für einen Freelancer existieren Herausforderungen nur deshalb, um sie zu überwinden, und es gibt keine Herausforderung, der er sich nicht mit Begeisterung stellen würde. Zum Glück ist die Welt voller Herausforderungen, so dass für jede gemeisterte Aufgabe zwei neue auftauchen. Bevor er ein Agent des Corps



wurde, begnügte sich der Freelancer mit sportlichen oder intellektuellen Herausforderungen, doch nun, da er von der Existenz der Eindringlinge weiß und eine Bestimmung zu ahnen beginnt, die weit über sein normalsterbliches Leben hinausgeht, sind die Herausforderungen ernster und folgenreicher geworden. Aber der Freelancer wäre kein Freelancer, wenn er sich von diesen düsteren Aussichten seinen Spaß verderben ließe. Sein Leben besteht nicht nur aus dem Aufspüren und Eliminieren von Eindringlingen, sondern auch darin, mit offenen Augen durch die Welt zu gehen und sich neuen Herausforderungen dort zu stellen, wo immer sie sich ihm bieten. Eine hilfreiche Stütze sind dabei die anderen Freelancer des Teams, denn nichts ist anregender als seine Kräfte im gemeinsamen Wettbewerb mit ebenbürtigen Gegnern zu messen.

### SPORTLICHKEIT

Die meisten Freelancer sind kräftig und durchtrainiert. Selbst im unveränderten Zustand bewegt sich ihre körperliche Fitness auf dem Niveau eines Spitzensportlers, und tatsächlich betreibt fast jeder von ihnen mindestens eine Sportart, in der er es mit den Weltbesten aufnehmen könnte. Die wenigen Freelancer, die auf den ersten Blick einen unsportlichen Eindruck erwecken, erweisen sich in Belastungssituationen als äußerst zäh und ausdauernd und legen hinter ihrer Maske der Tolpatschigkeit eine verblüffende Geschicklichkeit an den Tag.

### ÜBERZEUGUNGSKRAFT

Nicht jeder Freelancer ist mit der Schönheit eines Topmodells gesegnet, aber für alle gilt: Selbstvertrauen führt zu Erfolg, und Erfolg macht sexy. Hinzu kommt, dass die meisten Freelancer darüber hinaus auch noch verdammt gut aussehen. Nun ja ... in jedem Fall also hervorragende Voraussetzungen für ein hohes Charisma. Ganz gleich, ob es sich um den naiven Charme eines Beachboys, die stupnsasige Vorwitzigkeit eines Hinterwäldlers, die schüchterne Nachdenklichkeit eines Bücherwurms oder die doppelbödige Liebenswürdigkeit eines Casinobetrügers handelt – Freelancer üben eine mächtige Anziehungskraft auf ihre Mitmenschen aus und wissen diese (bewusst oder unbewusst) für sich zu nutzen.

### KAMPFKRAFT

Aufgrund seiner natürlichen Begabungen und einer rigiden Ausbildung durch das Corps entspricht die Kampfkraft eines Freelancers der eines Elitesoldaten, sowohl was die Fertigkeit im Umgang mit verschiedenen Nah- und Fernkampfwaffen betrifft, als auch wenn es darum geht, im Angesicht drohender Lebensgefahr die Nerven zu bewahren. Dies ist auch unbedingt notwendig, denn die Gefahren, denen ein Freelancer immer wieder ausgesetzt ist, würden einen untrainierten Zivilisten schnell in den Irrsinn treiben.

### COOLNESS

Okay, nach der Beschreibung der ersten sechs Tugenden dürfte jedem bereits klar sein, dass Freelancer verdammt coole Typen sind. Aber es ist auch noch etwas mehr als das – die Coolness wird zu einer spürbaren Entität, die den Freelancer umgibt. Ganz gleich, wie sehr ihm die Welt zusetzt und er am Ende seiner Kräfte, von den Monstern zusammengeslagen in der Gosse landet, wird er sich immer noch mit einem lässigen Spruch auf den Lippen erheben. Und selbst wenn er diese Welt für immer hinter sich lässt, dann tut er es mit Stil, denn die Coolness eines Freelancers ist unsterblich.



## CHARAKTERERSCHAFFUNG

Ein Freelancer besteht aus seinem **Charakterhintergrund** und seinen **Spielwerten**. Bei der Auswahl des Hintergrunds und der Ausarbeitung der Vorgeschichte sind den Spielern keine Grenzen gesetzt – erlaubt ist, was gefällt. Siehe hierzu die Tipps ab Seite 17.

Bei den Spielwerten müssen die folgenden Erschaffungsregeln befolgt werden. In diesem Kapitel tauchen viele Regelbegriffe auf, die in den Spielregeln ab Seite 30 erläutert werden.

### GENERIERUNGSPUNKTE

Freelancer werden mithilfe von Generierungspunkten (GP) erschaffen. Die Anzahl Generierungspunkte, aus denen ein Freelancer besteht, ist abhängig von seiner Charakterstufe. Auf der 1. Stufe bekommt ein Freelancer 150 Generierungspunkte; auf allen späteren Stufen bekommt er Generierungspunkte in Höhe der Stufe, in die er aufsteigt, **x5**, also 10 GP bei Erreichen der 2. Stufe, 15 GP bei Erreichen der 3. Stufe, usw. Siehe hierzu auch die Stufentabelle auf Seite 24.

Die GP dürfen eingesetzt werden, um die vier Eigenschaftswerte **Körperkraft** (KK), **Gewandtheit** (GE), **Handwerk** (HW) und **Weisheit** (WE) zu steigern und um **Fertigkeitsgruppen** zu erwerben.

### CHARAKTERSTUFEN BEI SPIELBEGINN

Die Stufe eines Freelancers ist ein Maß für seine Erfahrung und seine Macht. Auf welcher Stufe die Freelancer zu Beginn einer Kampagne erschaffen werden, entscheidet der Spielleiter, aber üblicherweise beginnen sie ihre Karriere auf der **5. Stufe**, d.h. mit 220 GP, von denen 150 sofort investiert werden müssen und bis zu 70 aufgespart werden dürfen. Ein solcher Freelancer hat bereits einiges an persönlichen Erfahrung gesammelt, ist aber noch weit von der vollen Wahrheit entfernt.

Wenn der Spielleiter seine Kampagne auf einem niedrigeren Machtniveau beginnen möchte, dann können die Freelancer auch auf der 3. Stufe ins Spiel einsteigen. Sie bekommen 175 GP, von denen 150 sofort investiert werden müssen und bis zu 25 aufgespart werden dürfen. Unerfahrene Freelancer sind noch keine richtigen „Freischaffenden“, sondern arbeiten mit großem Idealismus für das Corps.

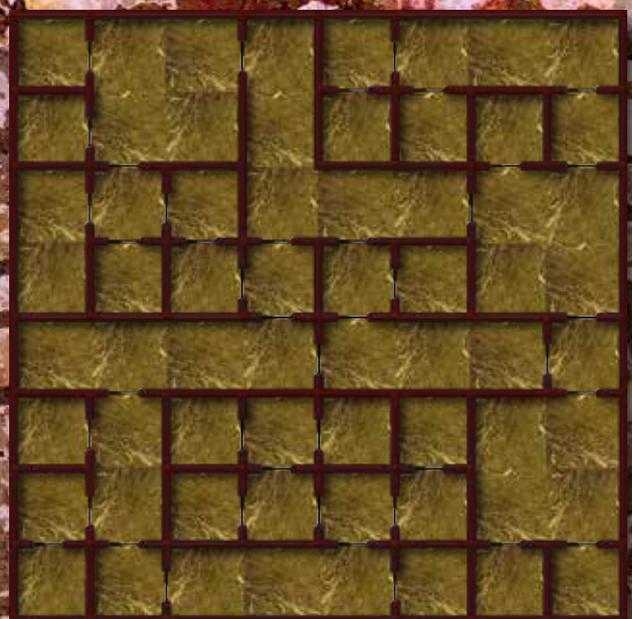
Wenn die Spieler bereits mit den **Freelancer**-Regeln vertraut sind, ist auch ein Spieleinstieg auf der 10. Stufe möglich. Die Freelancer bekommen dann 420 GP, von denen 150 sofort investiert werden müssen und bis zu 270 aufgespart werden dürfen. Trotzdem sollten als Richtlinie nicht mehr als 100 GP aufgespart werden, da es sehr unwahrscheinlich ist, dass sich ein Freelancer jemals eine größere Summe an Generierungspunkten auf die hohe Kante legt.

### DER ERSTE CHARAKTER

Wenn Sie zum ersten Mal **Freelancer** spielen, können Sie entweder einen Archetypen (Seite 26 bis 29) übernehmen, oder Sie verwenden die folgenden vereinfachten Erschaffungsregeln:

- Der Freelancer beginnt das Spiel auf der 5. Stufe. Er hat einen Bewegungswert von 5 und einen Lebenspunktwert von 15. Den anderen Eigenschaften (Körperkraft, Gewandtheit, Handwerk und Weisheit) werden die Werte 10, 9, 8 und 8 zugewiesen.
- Nun werden drei beliebige Fertigungsgruppen von der Liste auf Seite 34 ausgewählt und ihnen die Werte 6, 6 und 3 zugewiesen.
- Anschließend werden vier zum Freelancer passende Wissensbereiche von der Liste auf Seite 38 ausgewählt.
- Der Freelancer erhält eine primäre und eine sekundäre Henshin-Form von der Liste auf Seite 61. In seiner primären Henshin-Form verfügt er über eine Formstufe von 5, in seiner sekundären Form über eine Formstufe von 2. Wenn eine Henshin-Form Auswahlmöglichkeiten anbietet, werden automatisch die von der Standard-Laufbahn vorgegebenen Fertigkeiten gewählt. Spezialangriffe werden unten im Charakterbogen eingetragen.
- Der Freelancer bekommt eine schwere Pistole (Reichweite 5, Schaden 3, Präzision HW+10, Vektor GE, Munition 6) und eine Panzerweste (+2 gegen Fernkampfangriffe und Behinderungsmalus -1).
- Zum Abschluss bekommt der Freelancer einen Namen sowie einen kurzen beruflichen und privaten Werdegang, und das Spiel kann beginnen!

H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N



Die 150 GP, die ein Freelancer zu Beginn seiner Karriere (Aufstieg auf die 1. Stufe) erhält, müssen bei der Erschaffung vollständig ausgegeben werden. Alle später erhaltenen GP dürfen dagegen aufgespart und zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt investiert werden.

## BEWEGUNGSWERT & LEBENSPUNKTEWERT

Jeder Freelancer verfügt über einen Bewegungswert (BW) von 5 und einen Lebenspunktwert (LP) von 10 + Charakterstufe.

## EIGENSCHAFTEN

Jede der vier Eigenschaften **Körperkraft (KK)**, **Gewandtheit (GE)**, **Handwerk (HW)**, und **Weisheit (WE)** muss mit einem Eigenschaftswert zwischen 3 und 15 versehen werden. Die dafür zu entrichtenden Generierungspunkte können der Charaktererschaffungstabelle entnommen werden. Für eine Erklärung der Eigenschaften siehe Seite 32f.

## FERTIGKEITSGRUPPEN

Mit den GP, die nach dem Erwerb der Eigenschaften übrig sind, dürfen Fertigungsgruppen erworben werden. Zur

Auswahl stehen **Sportler, Wildnisexperte, Künstler, Akrobat, Computerexperte, Mechaniker, Handwerker, Spion, Dieb, Rettungssanitäter, Fahrer, Pilot** und **Seefahrer**. Im Gegensatz zu den Eigenschaften ist es dem Spieler überlassen, welche Fertigungsgruppen er für seinen Freelancer erwerben möchte. Jede erworbene Fertigungsgruppe muss mit einem Wert zwischen 3 und 15 versehen werden; auch hierzu wird die Charaktererschaffungstabelle herangezogen. Für eine Erklärung der Fertigungsgruppen (und den dazugehörigen Fertigkeiten) siehe Seite 33ff.

Auf Wunsch darf ein Spieler für seinen Freelancer eigene Fertigungsgruppe definieren, indem er ihnen einen Namen gibt (z.B. „Motorradrocker“) und aus allen zur Verfügung stehenden Fertigkeiten fünf beliebige auswählt (z.B. Motorräder, Fahrzeugmechanik, Musizieren, Orientierung, Erste Hilfe), die zu dieser Fertigungsgruppe gehören.

## WISSENSBEREICHE

Als nächstes dürfen bis zu zehn Wissensbereiche erworben werden. Dies kostet keine Generierungspunkte. Für eine Auflistung der Wissensbereiche siehe Seite 38.

Das Maximum von zehn Wissensbereichen muss nicht sofort ausgeschöpft, sondern es dürfen zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt neue Wissensbereiche hinzugefügt werden, wenn es passend erscheint. Es dürfen auch eigene Wissensbereiche entworfen werden, aber kein Wissensbereich darf so gewählt werden, dass er mehrere der bestehenden Wissensbereiche zusammenfasst.

## CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

Wert	GP-Kosten
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55
11	66
12	78
13	91
14	105
15	120

## CHARAKTERSTUFEN

Charakterstufe	Generierungspunkte (GP)	Formstufen der Henshin-Formen
1	150	1
2	160	2
3	175	3
4	195	4/1
5	220	5/2
6	250	6/3
7	285	7/4
8	325	8/5/2
9	370	9/6/3
10	420	10/7/4
11	475	11/8/5
12	535	12/9/6/3
13	600	13/10/7/4
14	670	14/11/8/5
15	745	15/12/9/6
16	825	16/13/10/7/4
17	910	17/14/11/8/5
18	1000	18/15/12/9/6
19	1095	19/16/13/10/7
20	1195	20/17/14/11/8/5

## HENSHIN-FORMEN

Zum Schluss wird es etwas komplizierter, denn nun kommen wir zum Erwerb der Henshin-Formen. Auf der **1. Stufe**, auf der **4. Stufe** und auf **jeder weiteren durch vier teilbaren Stufe** erlernt ein Charakter eine neue Henshin-Form. *Ein Freelancer, der das Spiel auf der 5. Stufe beginnt, besitzt zum Beispiel zwei Henshin-Formen.*

Jede Henshin-Form verfügt über eine **Formstufe**, die auf der Charakterstufe des Freelancers beruht: Die erste von einem Freelancer erworbene Henshin-Form verfügt über eine Formstufe in Höhe seiner Charakterstufe, die zweite Form hat eine Formstufe in Höhe seiner Charakterstufe **minus 3**, die dritte Form in Höhe seiner Charakterstufe **minus 6**, usw. Die Stufentabelle auf dieser Seite veranschaulicht, wie viele Henshin-Formen mit welcher Formstufe ein Freelancer auf einer jeweiligen Charakterstufe besitzt. *Ein Freelancer, der das Spiel auf der 5. Stufe beginnt, besitzt zum Beispiel eine Henshin-Form mit Formstufe 5 und eine zweite Henshin-Form mit Formstufe 2.*

## SPEZIALFÄHIGKEITEN

Für jede Stufe einer Henshin-Form darf ein Freelancer drei von dieser Form zur Verfügung gestellte Spezialfähigkeiten auswählen. Die bei jeder Henshin-Form aufgeführte **Standard-Laufbahn** gibt an, welche Fähigkeiten auf welchen Stufen gewählt werden. Viele Spezialfähigkeiten können mehrmals ausgewählt werden, wodurch sich ihr **Grad** um jeweils +1 erhöht.

## LETZTE DETAILS

Nachdem die Eigenschaften, Fertigungsgruppen, Wissensbereiche, Henshin-Formen und Spezialfähigkeiten feststehen, können sie im Charakterbogen eingetragen werden. Außerdem bekommt der Freelancer noch Waffen und Ausrüstung seiner Wahl (Seite 29ff.). Damit ist der regeltechnische Teil der Charaktererschaffung abgeschlossen.

## ZUSAMMENFASSUNG CHARAKTERERSCHAFFUNG

1. Der Spielleiter legt fest, auf welcher Stufe die Freelancer in die Kampagne einsteigen und wie viele Generierungspunkte ihnen dadurch zur Verfügung stehen (siehe Seitenbox „Charakterstufen bei Spielbeginn“ auf Seite 23).
2. Jeder Freelancer investiert seine Generierungspunkte in die Steigerung seiner vier Eigenschaften Körperkraft, Gewandtheit, Handwerk und Weisheit. Jede Eigenschaft muss mit einem Wert zwischen 3 und 15 erworben werden.
3. Jeder Freelancer verfügt automatisch über einen Bewegungswert von 5 und einen Lebenspunktwert von 10 + Stufe des Charakters.
4. Übrig gebliebene Generierungspunkte dürfen nun in Fertigungsgruppen investiert werden. Jede erworbene Fertigungsgruppe muss einen Wert zwischen 3 und 15 erhalten.
5. Jeder Freelancer wählt bis zu 10 Wissensbereiche aus.
6. Nun wählt jeder Freelancer eine Anzahl im zur Verfügung stehender Henshin-Formen aus und notiert sie zusammen mit ihrer Formstufe und ihren Spezialfähigkeiten.

## STUFENAUFSTIEG

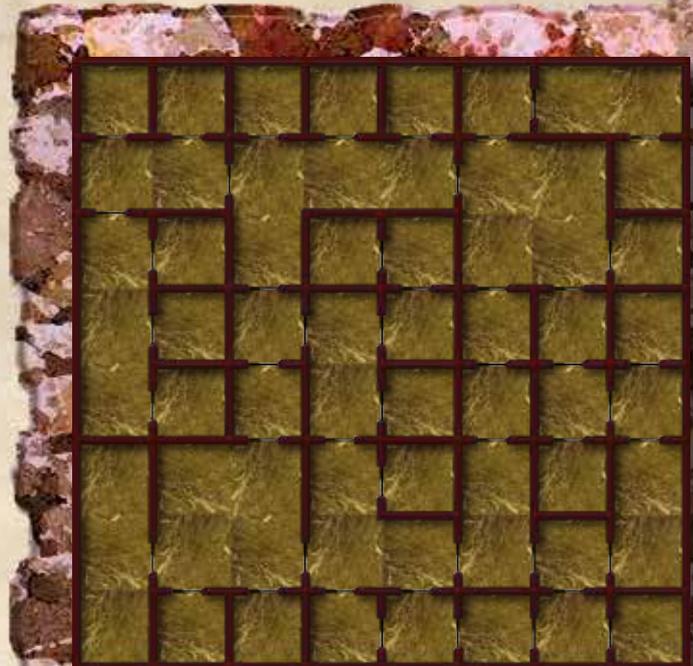
Immer wenn ein Freelancer während der laufenden Kampagne von einer Stufe auf die nächste aufsteigt, wird folgendermaßen vorgegangen:

1. Der Freelancer bekommt eine Anzahl Generierungspunkte in Höhe seiner neuen Charakterstufe x 5.
2. Der Freelancer investiert seine Generierungspunkte in die Steigerung seiner vier Eigenschaften oder der von ihm gewählten Fertigungsgruppen. Er darf auch neue

Fertigungsgruppen auswählen oder definieren. Die unten stehende Tabelle gibt an, wie viele GP die stufenweise bzw. direkte Steigerung einer Eigenschaft oder Fertigungsgruppe kostet.

3. Der Lebenspunktwert des Freelancers erhöht sich um 1.
4. Die Formstufen der Henshin-Formen des Freelancers werden um 1 angehoben. Bei Henshin-Formen mit Auswahlmöglichkeiten dürfen diese nun gewählt werden.
5. Wenn der Freelancer auf eine durch 4 teilbare Stufe aufgestiegen ist, bekommt er eine neue Henshin-Form, die er aus den ab Seite 61 beschriebenen Formen auswählen darf. Für die anfängliche Formstufe einer frisch gewählten Henshin-Form siehe die Tabelle auf Seite 24.

Eigenschaftswert	GP-Kosten stufenweiser Aufstieg	GP-Kosten direkter Aufstieg
3	–	6
4	4	10
5	5	15
6	6	21
7	7	28
8	8	36
9	9	45
10	10	55
11	11	66
12	12	78
13	13	91
14	14	105
15	15	120
	usw.	



# KAMPF-KÜNSTLER

Egal ob du auf einer Jazz-Bühne stehst oder durch einen lebensfeindlichen Dschungel schleichst, du weißt immer ganz genau, wer du bist und was du willst. Und du weißt, dass du egal in welcher Situation immer eine gute Figur machen wirst.



**Karmafertigkeit: Pokern.** Du wirfst keine Würfel, sondern spielst mit einem Pokerdeck. Zu Beginn einer Session wird das Deck gemischt und du ziehst fünf Karten. Immer wenn du würfeln muss, wirfst du statt dessen eine beliebige Karte von deiner Hand ab oder deckst dein Blatt auf.

	GE	KK	HW	WE	BW	LP
Normal	9	8	10	8	5	15
Barde	9	8	10	8	5	+20
Kampfmagier	9	8	10	8	5	+8
Barde&Kampfmagier	9	8	10	8	5	+28

**Künstler** (Menschenkenntnis, Malen, Zeichnen, Singen, Musizieren, Schriftstellerei, Schauspielerei, Verkleiden) **6**

**Wildnisexperte** (Reiten, Spurenlesen, Orientierung, Survival, Wahrnehmung, Heimlichkeit) **6**

**Sportler** (Fallschirmspringen, Laufen, Schwimmen, Tauchen, Klettern, Springen) **3**

**Wissen:** Fremdsprachen, Botanik, Kryptografie, Logistik, Martial Arts, Zoologie

Wenn du eine Karte abwirfst, entspricht das Wurf Ergebnis dem Kartenwert, wobei Bube = 11, Dame = 14, König = 17 und Ass = 19 zählen. Anschließend ziehst du eine neue Karte. Wenn du dein Blatt aufdeckst, zählt das Wurf Ergebnis automatisch als 1, es sei denn dein Blatt zeigt einen Drilling oder eine höhere Kombination. In diesem Fall zählt das Wurf Ergebnis als 15 (Drilling), 16 (Straße), 17 (Flush), 18 (Full House), 19 (Vierling) oder 20 (Straight Flush oder Royal Flush). Anschließend wird das Deck neu gemischt und du ziehst wiederum 5 Karten. Nach einem Royal Flush darfst du außerdem die 2er und 3er aus dem Deck entfernen, bevor es neu gemischt wird.

## BARDE, STUFE 5

### Machtreservoir (aktiv):

Das Aktionsmarkenmaximum des Bardens erhöht sich um 5. Der Barde bekommt in jeder Runde Aktionsmarken, auch in solchen, in denen er Aktionsmarken verbraucht.

### Unterstützung (aktiv):

Alle Charaktere der Gruppe, die den Barden hören können, dürfen ihre Spezialaktionen teilweise oder vollständig mit den Aktionsmarken des Bardens bezahlen.

**Musizieren (aktiv):** Der Barde darf bei jeder Aktivierung entscheiden, ob er in der laufenden Runde musizieren möchte oder nicht. Zum Musizieren muss er auf seiner Trompete spielen, hat dabei aber noch eine Hand für andere Hand-

lungen frei. In einer Runde, in der er musiziert, bekommt er 2 zusätzliche Aktionsmarken.

**Legendenbildung (aktiv):** Der Barde darf, wenn ein Charakter eine Probe oder einen Angriff durchführt, eine Anzahl Aktionsmarken einsetzen, um dem Charakter für diese Probe oder diesen Angriff einen Bonus in Höhe der eingesetzten Aktionsmarken x5 auf den Probenwert oder Präzisionswert zu verleihen.

**Privatsphäre (passiv):** Mit einer Handlung kann sich der Barde mit einer Privatsphäre umgeben. Die Sphäre umgibt ihn kugelförmig mit einem frei wählbaren Radius von bis zu 5 Metern (2 Feldern). Alle Personen innerhalb der Sphäre bekommen einen Bonus von +5 auf Schleichen- und Verstecken-Proben. Der Barde darf außerdem entscheiden, dass Lichtquellen innerhalb der Privatsphäre von außerhalb der Sphäre nicht wahrgenommen werden können – ihr Licht beschränkt sich dann auf den Bereich innerhalb der Sphäre.

## KAMPFMAGIER, STUFE 2

**Magischer Angriff (aktiv):** Strahl

**Elementarvariante (aktiv):** Luft

**Reichweitenbonus (aktiv):** Die Reichweite magischer Angriffe erhöht sich um 10.

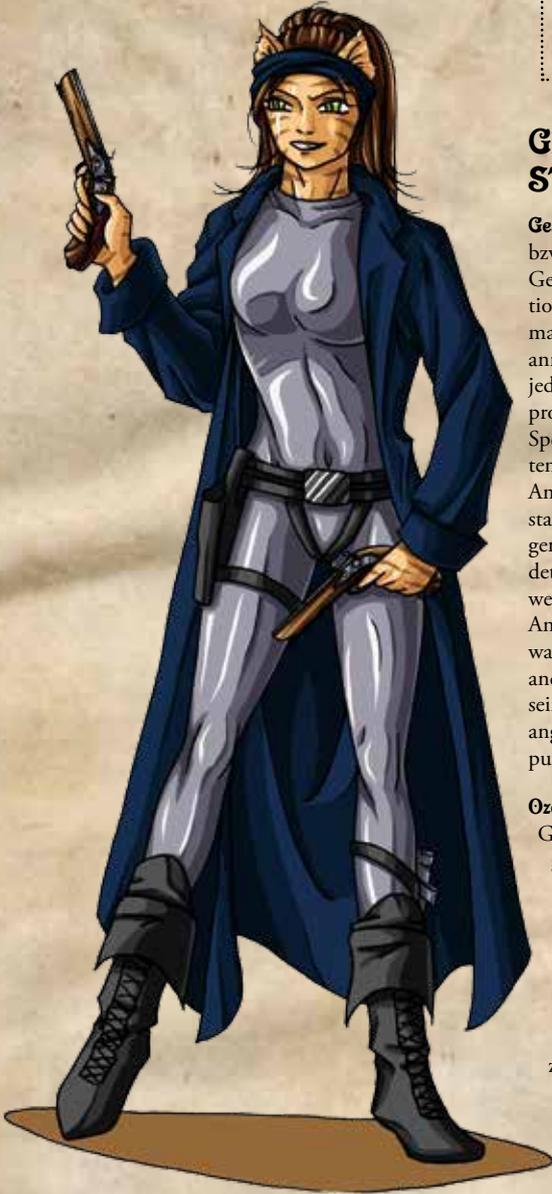
**Schadensbonus (aktiv):** Der Schadenswert magischer Angriffe erhöht sich um +1.

**Flüchtigkeit der Luft (aktiv):** Der Kampfmagier darf er eine Handlung und 1 Aktionsmarke einsetzen, und verfügt dann bei seiner nächsten Aktivierung über eine Flugbewegung mit Bewegungswert 10.

Angriff	Aw	Rw/WL	Schaden	Präzision	Vektor	Spezial
Luftstrahl (magischer Angriff)	3	20	10	25	GE	Eleganz
Zwei schwere Pistolen	0	5	5	15	GE	Munition(6)(6)
Steinschloßpistole	0	4	3	18	GE	Munition(1)
Kurzschwert	0	WL 1	5	22	GE	
Waffenlos	0	WL 2	3	18	GE	Betäubung

# INFILTRATORIN

Du bist eine Meisterin der Heimlichkeit und Täuschung. Es gibt keine Person, die du nicht nachahmen könntest, keinen Ort in den du nicht eindringen könntest, und keinen Gegenstand, der vor deinem Zugriff sicher ist. Die Ordnungshüter dieser Welt können von Glück sagen, dass du auf ihrer Seite stehst – meistens.



**Karmafertigkeit: Geschenk des Himmels.** Du darfst einen von dir geworfenen Würfel **nach** dem Würfeln auf einen beliebigen Wert drehen. Diese Gabe darf einmal pro Szene kostenlos eingesetzt werden. Der zweite Einsatz der Gabe innerhalb der selben Szene kostet 1 Aktionsmarke, der zweite Einsatz 2 Aktionsmarken, usw.

	GE	KK	HW	WE	BW	LP
Normal	10	8	9	8	5	15
Gestaltwandler	12/15	13	12	8	8	+15
Ninja	13	8	9	8	8	+10
Gestaltwandler und Ninja	15/18	13	12	8	11	+25

- Infiltrator** (Menschenkenntnis, Schauspielerei, Verkleiden, Balancieren, Entfesseln) **6**
- Dieb** (Wahrnehmung, Schlösserknacken, Dokumentenfälschung, Heimlichkeit, Taschendiebstahl) **6**
- Sportler** (Fallschirmspringen, Laufen, Schwimmen, Tauchen, Klettern, Springen) **3**
- Wissen:** Theaterwissenschaft, Sicherheitselektronik, Psychologie, Überwachungstechnologie

## GESTALTWANDLER, STUFE 5

**Gestaltwandler:** Die Verwandlung in eine Gestalt bzw. der Wechsel von einer Gestalt in eine andere Gestalt erfordert jeweils eine Handlung und 1 Aktionsmarke. Der Gestaltwandler gleichzeitig maximal eine Basis- und eine Fortgeschrittene Gestalt annehmen, die zusätzliche Verwandlung verursacht jedoch eine weitere schwere Erschöpfungsmarke pro 10 Minuten. Basisgestalten können als passive Spezialfähigkeiten angenommen werden und halten solange an, bis sie durch eine Handlung oder Antimagie beendet werden. Fortgeschrittene Gestalten können nur als aktive Spezialfähigkeiten angenommen werden und werden automatisch beendet, wenn die Henshin-Form endet, es sei denn sie werden bereits vorher durch eine Handlung oder Antimagie beendet. Immer wenn sich der Gestaltwandler von einer Fortgeschrittenen Gestalt in eine andere Fortgeschrittene Gestalt verwandelt, werden seine aktuellen Lebenspunkte um seine Formstufe angehoben. Dabei dürfen sie nicht sein Lebenspunktemaximum überschreiten.

**Ozeanier (Basisgestalt):** In Ozeaniergestalt ist der Gestaltwandler immer von einem leichten Fischgeruch umgeben. Er kann unter Wasser atmen und sich im Wasser mit seinem normalen Bewegungswert bewegen, aber wenn er sich länger als 5 Minuten nicht vollständig im Wasser aufhält, erleidet er 1 Schadenspunkt und seine Gestaltwandlerung wird beendet.

**Katzenmensch (Basisgestalt):** In seiner Katzenmenschgestalt bekommt der Gestaltwandler Nachtsicht und verbessertes Gehör sowie einen Bonus von +2 auf GE.

**Werratte (Fortgeschrittene Gestalt):** Der Gestaltwandler bekommt einen Bonus von +5 auf GE und +3 auf HW, BW und auf alle Wahrnehmungsproben. Er verfügt über Nachtsicht, verbessertes Gehör und verbesserten Geruchssinn. Gegen Silberschaden reduziert sich sein Verteidigungswert um 20. Auf Wunsch kann er mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken in eine tierhafte Gestalt wechseln, bei der er zu einem kleinen Kämpfer wird.

**Fee (Fortgeschrittene Gestalt):** Der Gestaltwandler zählt als kleiner Kämpfer und verfügt über eine

Flugbewegung mit seinem Bewegungswert, während seine Land- und Wasser-Bewegungsweite halbiert wird. Er bekommt einen Bonus von +5 auf GE und einen magischen Angriff (siehe unten)

**Mumie (Fortgeschrittene Gestalt):** Die BW des Gestaltwandlers sinkt auf 2. Dafür bekommt er einen Bonus von +3 auf KK und regeneriert zu Beginn jeder Aktivierung alle Lebenspunkte, die er nicht durch Feuerschaden verloren hat. Gegen Feuerschaden reduziert sich sein Verteidigungswert um 20, außerdem werden die Wirkungen aller Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände, die ihn vor Feuer schützen, ignoriert.

**Oger (Fortgeschrittene Gestalt):** Der Gestaltwandler zählt als großer Kämpfer und bekommt einen Bonus von +5 auf KK.

## NINJA, STUFE 2

**Dieb (aktiv):** Der Ninja bekommt einen Bonus in Höhe von +4 auf Taschendiebstahl- und Schlösserknacken-, Klettern- und Heimlichkeits-Proben. Diese Fähigkeit darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro 10 Minuten.

**Blitzschnelle Verkleidung (passiv):** Normalerweise dauert es 10 Minuten, sich zu verkleiden. Der Ninja kann diese Zeit auf 1 Minute reduzieren, wenn er 1 Aktionsmarke ausgibt, oder auf 1 Handlung, wenn er 2 Aktionsmarken ausgibt. Er bekommt außerdem einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf die Verkleidungs-Probe.

**Ninja-Bewegung (passiv):** Wenn der Ninja in einer Runde auf seine Bewegung und Handlung verzichtet, beide Hände frei hat und beide Arme und Beine frei bewegen kann, darf er 2 Aktionsmarken einsetzen, um sich mit seinem BW-Wert in eine beliebige Richtung zu bewegen.

**Hinterhältiger Angriff (aktiv):** Wenn sich der Ninja bei einem Nahkampfangriff in einem Feld befindet, dessen gegenüberliegendes an sein Ziel angrenzendes Feld von einem verbündeten Kämpfer besetzt ist, oder wenn das Ziel den Angriff nicht kommen sieht, dann bekommt der Angriff den Spezialeffekt Blenden(2), Fluch(2), Halluzination(2), Erschöpfung(2) oder Übelkeit(2). Die Auswahl des Spezialeffekts darf vor jedem hinterhältigen Angriff neu vorgenommen werden.

Angriff	Aw	Rw/WL	Schaden	Präzision	Vektor	Spezial
Fean-Angriff (magisch)	2	10 oder S	7	10+GE	WE	Betäubungsschaden, Halluzination(4)
Automatikpistole	0	5/3	3/4	6+/5+HW	GE	Munition (20)
Kusarigama	0	WL 5	4	8+GE	GE	Tückisch(1)
Waffenlos	0	WL 2	3	8+GHKW	GE	Betäubung

# STREITER DES LICHTS

Die Welt ist seit jeher vom Bösen durchdrungen und diejenigen, die sagen, dass es kein Schwarz und Weiß, sondern nur ein Grau dazwischen gibt, haben die Oberhand gewonnen. Dich jedoch werden sie niemals in die Knie zwingen, den du hast Ideale, zu denen du felsenfest stehst, und einen starken Glauben daran, dass sich in Wirklichkeit alle Menschen heimlich nach dem Licht sehnen. Für diesen Glauben bist du bereit zu kämpfen, wenn es gilt, die Schwachen zu verteidigen. Du kämpfst nicht, weil es dir Spaß macht, sondern weil du es kannst und weil du es musst, um dem Guten zum Sieg zu verhelfen.



	GE	KK	HW	WE	BW	LP
Normal	8	9	10	8	5	15
Paladin	8	9	10	8	5	+25
Krieger	8	9	13	8	5	+12
Paladin und Krieger	8	9	13	8	5	+37

**Rettungssanitäter** (Medizin, Erste Hilfe, Laufen, LKWs, Wahrnehmung) 6

**Mechaniker** (Fahrzeugmechanik, Industriemechanik, Luftfahrtmechanik, Seefahrtmechanik, Schlösserknacken) 6

**Wildnisexperte** (Reiten, Spurenlesen, Orientierung, Survival, Wahrnehmung, Heimlichkeit) 3

**Wissen:** Toxikologie, Pharmazie, Medizin, Religionswissenschaft, Soziologie

## PALADIN, STUFE 5

**Licht (aktiv):** Der Paladin verbreitet im verwandelten Zustand automatisch Licht in einem Umkreis von 6 Feldern (18 Meter). Er kann diese Wirkung nicht unterdrücken.

**Rüstung (aktiv):** Wenn der Paladin zum Zeitpunkt des Henshins keine Rüstung trägt, verwandelt sich seine normale Kleidung in einen Plattenpanzer (Seite 92). Die Rüstung verleiht ihm einen Bonus von +5 auf Verteidigungswürfe gegen Nahkampfangriffe mit normalem Schaden, sowie +3 gegen Fernkampfangriffe mit normalem Schaden.

**Schutzbonus (aktiv):** Der Paladin und alle angrenzenden Verbündeten bekommen einen Bonus von +3 auf ihren Verteidigungswert. Der Schutzbonus kann auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden und kostet dann 1 Aktionsmarke pro 5 Minuten.

**Anführer (passiv):** Der Paladin darf einmal pro Runde bei seiner Aktivierung einen verbündeten Kämpfer um 1 Feld verschieben, wenn dieser damit einverstanden ist. Außerdem darf er bei seiner Aktivierung jedem verbündeten Kämpfer ein Ziel zuweisen. Greift der Kämpfer das zugewiesene Ziel bis zur nächsten Aktivierung des Paladins an, so bekommt er einen Bonus von +2 auf den Präzisionswert seines Angriffs.

**Heilung (aktiv):** Der Paladin kann eine Handlung einsetzen, um einem Verbündeten verlorene Lebenspunkte zurückzugeben. Wenn er den Verbündeten berührt (angrenzendes Feld), erhält dieser für jede eingesetzte Aktionsmarke bis zu 6 Lebenspunkte zurück – der Paladin kann auf

diese Weise auch sich selbst heilen. Alternativ können Verbündete auch aus einer Entfernung von bis zu 4 Feldern geheilt werden, bekommen dann aber für jede eingesetzte Aktionsmarke nur 3 Lebenspunkte zurück. Die Heilung kann auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, erfordert dann aber immer Berührung und heilt 3 Lebenspunkt pro eingesetzter Aktionsmarke.

**Giftheilung (aktiv):** Mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken kann der Paladin die Giftmarken bei sich selbst oder bei einem von ihm berührten Verbündeten (angrenzendes Feld) um 2 reduzieren.

**Lebensblitz (aktiv):** Mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken kann der Paladin einem toten Freelancer, der über mindestens eine Fantasy-Form verfügt, neues Leben einhauchen. Der Tote wird vollständig regeneriert, im Gegenzug wird allerdings die Paladin-Form beendet und kann eine Stunde lang nicht mehr aktiviert werden.

**Kampfheiler (aktiv):** Der Paladin bekommt 1 Extra-Handlung pro Aktivierung, die er nur für Heilungs- und Giftheilungs-Handlungen einsetzen darf.

**Heiliger Zorn (aktiv):** Wenn der Paladin einen Untoten im Nahkampf angreift, bekommt er einen Bonus von +3 auf seinen Schaden und seine Präzision.

## KRIEGER, STUFE 2

**Verteidigungsbonus (passiv):** Der Krieger bekommt einen Bonus +1 auf alle Verteidigungswürfe.

**Giftr Resistenz (aktiv):** Der Krieger darf Giftmarken wie normale Zustandsmarken abbauen.

**Leibwächter (passiv):** Der Krieger darf jederzeit zu einem beliebigen Zeitpunkt 1 Aktionsmarke ausgeben, um einen Angriff, der gegen einen angrenzenden Verbündeten durchgeführt wird, auf sich zu lenken. Er wird dann selbst zum Ziel des Angriffs, erhält dabei aber einen Bonus von +3 auf seinen Verteidigungswert. Diese Fähigkeit darf auch als passive Fähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch jeweils 2 Aktionsmarken.

**Karmafertigkeit: Talent.** Du darfst bei deinen Verteidigungswürfen zwei Würfel werfen und das bessere Wurfresultat auswählen. Weisen beide Würfel das selbe Wurfresultat auf, so zählt das Wurfresultat statt dessen als 1.

Angriff	Rw/WL	Schaden	Präzision	Vektor	Spezial
Waffenlos	WL 2	3	HW+8	GE	Betäubung
Zweihandschwert	WL 3	7	HW+6	GE	
Langschwert	WL 2	6	HW+9	GE	
Langschwert und Steinschloßpistole	WL 2	8	HW+7	GE	Munition(1)
Zwei Steinschloßpistolen	4	5	HW+4	GE	Munition(1)(1)
Steinschloßpistole	4	3	HW+8	GE	Munition(1)

# KRIEGER- PHILOSOPH

Du bist ein Meister der Gedanken und Worte ebenso wie einer des Schwertes. Du hast die Philosophien des Westens, des Ostens, des Südens und der Länder in der Mitte studiert und sie zu einem einzigartigen Weltbild zusammengesetzt, das den ganzen Globus umspannt und von der ersten Idee der Antike bis zum aberwitzigsten Gedankenkonstrukt einer gedachten Zukunft reicht. Du gehst den Dingen auf den Grund und lernst jeden Tag etwas neues hinzu. Nichts kann deiner Kraft widerstehen.



**Karmafertigkeit:** *Willenskraft.* Wenn dir das Ergebnis einer Probe nicht gefällt, darfst du erneut würfeln, allerdings mit einem zusätzlichen Malus von -5. Gefällt dir auch dieses Ergebnis nicht, darfst du wiederum würfeln, wobei der zusätzliche Malus nun -10 beträgt, usw. Zeigt der Würfel bei einem der Wiederholungswürfe eine 19 oder 20, so bedeutet dies nicht den üblichen automatischen Erfolg.

	GE	KK	HW	WE	BW	LP
Normal	8	8	9	10	5	15
Druide	8	8	9	15	5	+20
Samurai	8	8	9	13	5	+10
Druide und Samurai	8	8	9	18	5	+30

**Wildnisexperte** (Reiten, Spurenlesen, Orientierung, Survival, Wahrnehmung, Heimlichkeit) 6

**Sportler** (Fallschirmspringen, Laufen, Schwimmen, Tauchen, Klettern, Springen) 6

**Künstler** (Menschenkenntnis, Malen, Zeichnen, Singen, Musizieren, Schriftstellerei, Schauspielerei, Verkleiden) 3

**Wissen:** Astronomie, Anthropologie, Geologie, Biochemie, Psychologie, Philosophie

## DRUIDE, STUFE 5

**Druidenwissen (aktiv):** Der Druide bekommt einen Bonus in Höhe von +8 auf Menschenkenntnis-, Orientierungs-, Suchen-, Survival- und Erste-Hilfe-Proben. Diese Fähigkeit darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro 10 Minuten.

**Hypnose (aktiv):** Der Druide darf eine Handlung und 5 Aktionsmarken einsetzen, um einen anderen Freelancer seiner Gruppe mit dessen Einverständnis zu hypnotisieren. Der hypnotisierte Freelancer verliert für die Dauer der Hypnose seine niedrigststufte Henshin-Form und bekommt dafür eine Fantasy-Form nach Wahl des Druiden mit einer Formstufe in Höhe der niedrigststufte Henshin-Form (maximal jedoch die aktuelle Formstufe des Druiden). Die Hypnose kann ausschließlich durch eine Handlung des Druiden beendet werden.

Bis dahin wird die niedrigststufte Henshin-Form des Hypnotisierten permanent durch die neue Form ersetzt.

**Kampfhypnose (aktiv):** Magischer Fernkampfangriff (siehe unten). Der Angriff kann nur gegen Gegner gerichtet werden, die in Richtung des Druiden schauen.

**Magische Tränke (aktiv):** Der Druide darf magische Tränke erschaffen. Jeder Trank erfordert eine Handlung und 5 Aktionsmarken. Die Tränke sind 5 Stunden haltbar; gleichzeitig dürfen bis zu 10 Tränke haltbar sein. Die Tränke können getrunken werden, indem ihr Besitzer eine Handlung dafür investiert oder auf seine Bewegung verzichtet, und entfalten dann sofort ihre Wirkung (siehe unten).

**Klugheitstrank:** Der WE-Wert des Benutzers erhöht sich für 10 Runden um +2.

**Levitationstrank:** Der Benutzer darf sich 10 Minuten lang mit seiner Kletterbewegung durch die Luft bewegen (er muss keine Kletterproben ablegen).

**Unsichtbarkeitstrank:** Der Benutzer wird 10 Minuten lang unsichtbar. Die Wirkung beschränkt sich auf den Körper des Benutzers; seine Kleidung und Ausrüstung bleiben sichtbar.

**Antidot:** Der Benutzer darf sofort 5 Giftmarken ablegen.

## SAMURAI, STUFE 2

**Kodex:** Der Samurai greift niemals einen Gegner an, der bereits von einem anderen Kämpfer seiner eigenen Seite angegriffen wurde. Ein Verstoß gegen den Kodex beendet die Samurai-Form und macht ein Henshin in diese Form für 24 Stunden unmöglich.

**Weisheitstechnik (passiv):** Der Samurai darf Langschwerter, Bögen und Automatikpistolen mit seinem Weisheitswert einsetzen.

**Herausforderung (aktiv):** Ein vom Samurai herausgeforderter Gegner, der den Samurai in seiner Reichweite hat, muss jedesmal eine WE-Probe gegen einen Mindestwurf von 10+(Grad x 5) bestehen, wenn er einen anderen Gegner als den Samurai angreifen will.

**Riposte (passiv):** Wenn der Samurai von einem Gegner im Nahkampf angegriffen wird, darf er einmal pro Runde anstelle eines Verteidigungswurfs eine Riposte versuchen, indem er sofort außerhalb der Reihe einen Nahkampfangriff mit seiner Katana gegen den Gegner durchführt. Der Gegner muss einen Verteidigungswurf durchführen und dabei mindestens die Präzision des Katana-Angriffs erreichen, was normalerweise nur eine Halbierung des Schadens bedeuten würde, im Falle der Riposte jedoch bedeutet, dass deren Schaden auf 0 reduziert wird und der Samurai den vollen Schaden des gegnerischen Angriffs erleidet, ohne einen Verteidigungswurf durchführen zu dürfen. Misslingt dagegen der Verteidigungswurf des Gegners, so hat der Samurai den gegnerischen Angriff nicht nur erfolgreich abgewehrt, sondern verursacht bei diesem außerdem noch den vollen Schaden der Riposte.

**Kampftaktik (aktiv):** Der Samurai darf, anstatt zu Gehen, seine Position mit der eines Gegners in einem angrenzenden Feld tauschen. Diese Spezialfähigkeit darf auch als passive Fähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro Runde.

Angriff	Aw	Rw/WL	Schaden	Präzision	Vektor	Spezial
Kampfhypnose	3	3	4	10+WE	WE	Halluzination(6)
Waffenlos	0	WL 2	3	8+GHKW	GE	Betäubung
Katana	0	WL 2	6(7)	10+WE	GE	
Wakizashi	0	WL 1	4(5)	16+WE	GE	
Katana und Wakizashi	0	WL 2	7(8)	8+WE	GE	
Automatikpistole	0	5/3	3/4	6+/5+WE	GE	Munition (20)

## DIE REGELN

### REGEL NUMMER 1

*Freelancer* ist ein Spiel, und Spiele sollen Spaß machen.

Die Charaktere können in düstere oder dramatische bis hin zu tragischen Geschichten verwickelt werden, und ihre Spieler dürfen dabei mitleiden. Ebenso ist es erlaubt, dass sich die Charaktere untereinander streiten und dies am Spieltisch ausgespielt wird. Aber es ist absolut niemandem gedient, wenn die Spieler nach dem Spiel mit einem zornigen Gesichtsausdruck auseinander gehen.

Deshalb ist es wichtig, dass die Spieler immer daran denken, dass ihre Charaktere nicht real sind und dass es sich nur um eine Geschichte handelt. Wenn ein Spieler merkt, dass er diese Grenze überschreitet und seinen Mitspieler massiv ärgert oder durch seine Worte verletzt, dann ist er gut beraten, einen Gang zurückzuschalten. Rollenspiel ist kein Privatvergnügen eines einzelnen Spielers, sondern ein Gruppenerlebnis.

### REGEL NUMMER 2

**Der Spielleiter hat immer Recht.**

Oft wird diese Regel auch als „Regel Nummer 1“ bezeichnet und eine Regel Nummer 2 angeführt, die besagt, dass, sollte der Spielleiter einmal im Unrecht sein, automatisch Regel Nummer 1 in Kraft tritt. Das ist schön und gut und gilt auch im vollen Maße für *Freelancer*, solange sich der Spielleiter bewusst ist, dass auch er nur einer der Spieler ist und das Gemüt seiner Mitspieler berücksichtigen muss (Regel Nummer 1).

Davon abgesehen darf der Spielleiter ...

- 1) ... beliebige Regeln auch während eines laufenden Spiels ändern.
- 2) ... beliebige Regeln auch während eines laufenden Spiels abschaffen.
- 3) ... beliebige geänderte oder abgeschaffte Regeln auch während des laufenden Spiels wieder in ihre Ursprungsform zurück oder in irgendeine andere Form versetzen.
- 4) ... den Ausgang einer Situation völlig ohne Regeln festlegen.
- 5) ... jedes beliebige Wurfresultat zu jedem beliebigen Zeitpunkt auf jede beliebige Weise verändern.

Ein weiser Spielleiter begnügt sich mit der Tatsache, dass er über diese Möglichkeiten verfügt und verzichtet darauf, sie in die Tat umzusetzen, aber trotzdem ist es ein beruhigendes Gefühl, dass er sie besitzt. Es sei ihm gegönnt.

### DIE EIGENSCHAFTSPROBE

Den Kern der *Freelancer*-Regeln bildet die Eigenschaftsprüfung. Sie stellt im Grunde die einzige Regel dar, die man jederzeit wissen muss, der Rest ergibt sich dann aus dem jeweiligen Zusammenhang.

In jeder Situation mit ungewissem Ausgang darf der Spielleiter eine Eigenschaftsprüfung verlangen, die vom Spieler durchgeführt wird, um zu beweisen, dass der von ihm gespielte Charakter in der Lage ist, die von ihm angekündigte Handlung erfolgreich zu absolvieren. Je besser das Können des Charakters in der geforderten Eigenschaft, desto größer ist seine Chance auf Erfolg. Letzten Endes entscheidet allerdings ein Würfelwurf, ob er in dieser speziellen Situation erfolgreich ist oder nicht – es gibt also immer die Chance eines Fehlschlages (selbst wenn die Chancen gut stehen) ebenso wie die eines Erfolgs (selbst wenn die Chancen schlecht stehen).

**Beispiel:** Ein Charakter möchte einen Baum erklimmen. Wenn er ein guter Kletterer ist, hat er gute Chancen, den Baum erfolgreich zu erklimmen. Wenn er ein schlechter Kletterer ist, stehen seine Chancen nicht so gut. Dennoch wird erst der Zufall – in Form eines geworfenen Würfels – darüber entscheiden, ob die Kletterpartie erfolgreich ist oder nicht.

Bei der Eigenschaftsprüfung legt der Spielleiter zunächst fest, welche Eigenschaft auf die Prüfung gestellt wird. Anschließend wirft der Spieler einen zwanzigseitigen Würfel (W20) und addiert das Wurfresultat zum Wert der geforderten Eigenschaft, der auf dem Charakterbogen seines Charakters verzeichnet ist.

**Beispiel:** Für die Kletterpartie verlangt der Spielleiter eine Eigenschaftsprüfung auf die Körperkraft des Charakters. Auf dem Charakterbogen steht, dass der Charakter einen Körperkraftwert von 5 hat, also wirft der Spieler einen W20 und addiert das Ergebnis – eine 11 – auf den Körperkraftwert von 5. Sein Gesamtergebnis ist 16.

Die meisten Proben werden von der aktuellen Situation beeinflusst, in der sich der Charakter befindet. Wenn er sich in einer guten körperlichen Verfassung befindet, nicht abgelenkt ist und zudem über eine gute Ausrüstung und gute Kenntnisse über das vor ihm liegende Hindernis verfügt, dann hat er bessere Chancen auf Erfolg und erhält einen bestimmten Wert zu seinem Gesamtergebnis hinzuaddiert. Dies bezeichnet man als Bonus. Fallen seine Grundvoraussetzungen dagegen schlecht oder gar miserabel aus, so wird ein bestimmter Wert von seinem Gesamtergebnis abgezogen. Dies bezeichnet man als Malus. Siehe Abschnitt „Boni und Mali“ auf der nächsten Seite.

**Beispiel:** Der kletternde Charakter ist erschöpft und trägt einen schweren Rucksack, also wird ein Malus von 5 Punkten von seinem Wurfresultat abgezogen. Auf der anderen Seite ist er ein guter Kletterer (er besitzt die Fertigkeit „Klettern“) und benutzt ein Seil zur Unterstützung, also wird ein Bonus von 8 Punkten zu seinem Wurfresultat addiert. Zusammenaddiert ergibt sich ein Bonus von +3, das modifizierte Gesamtergebnis beträgt also 19.

Nun vergleicht der Spielleiter das vom Spieler erzielte und mit Boni und Mali modifizierte Ergebnis mit dem von ihm verlangten Mindestwurf. Der Mindestwurf ist ein Zahlenwert, den der Spieler erreichen muss, damit die Eigenschaftsprobe ein Erfolg wird. Es genügt, wenn das modifizierte Gesamtergebnis dem Mindestwurf entspricht, um erfolgreich zu sein – fällt es dagegen niedriger aus, so ist die Eigenschaftsprobe misslungen.

**Beispiel:** Der Spielleiter verlangt für das Erklettern des Baums einen Mindestwurf von 20. Ein Vergleich mit dem modifizierten Gesamtergebnis von 19 ergibt, dass die Eigenschaftsprobe nicht gelungen ist.

Je nach Situation kann der Ausgang einer Probe drastische oder weniger drastische Folgen haben. Einige Proben entscheiden über Leben und Tod, andere sind eher nebensächlich. Ein weiterer Indikator für die Folgen einer gelungenen oder misslungenen Probe ist der Erfolgsgrad (siehe unten).

**Beispiel:** Der Spielleiter legt fest, dass der Charakter auf halben Weg abrutscht und vom Baum fällt. Weil die Probe nur ganz knapp misslungen ist, entscheidet er, dass der Charakter noch einmal mit dem Schrecken davon gekommen ist und einen neuen Kletterversuch starten darf.

## MINDESTWÜRFE ANSAGEN

Der Spielleiter darf dem Spieler bereits vor dem Würfeln sagen, wie hoch der Mindestwurf ist, und aus Gründen der Fairness empfehlen wir diese Vorgehensweise sogar, auch wenn sie keineswegs verpflichtend ist. Wenn der Spielleiter möchte, darf er dem Spieler sogar mögliche Optionen anbieten, z.B. „Wenn du den Baum erklettern möchtest, musst auf Körperkraft würfeln und darfst die Klettern-Fertigkeit benutzen. Wenn du den Rucksack anbehältst, bedeutet es einen Malus von 3 auf die Probe.“

## KEINE PROBE

Es gibt Herausforderungen, die sind so einfach, dass sie ein Charakter automatisch besteht, und es gibt Herausforderungen, die so schwer sind, dass sie ein Charakter unmöglich bestehen kann. In beiden Fällen wird auf das Auswürfeln einer Probe verzichtet und der Spielleiter teilt statt dessen direkt den Fehlschlag bzw. Erfolg mit.

## GUTE 20, SCHLECHTE 1

Bei einer Eigenschaftsprobe bedeutet ein Würfergebnis von 20 immer eine gelungene Probe, auch wenn der Gesamtwert den Mindestwurf unterschreitet (dies zählt dann als *knapp gelungen*, Seite 32). Ein Würfergebnis von 1 bedeutet immer eine misslungene Probe, auch wenn der Gesamtwert den Mindestwurf erreicht (dies zählt dann als *knapp misslungen*, Seite 32).

## BONI UND MALI

Ein Bonus ist ein positiver Wert, den ein Charakter in bestimmten Situationen auf eine Eigenschaft addieren darf. Zum Beispiel darf er einen Bonus in Höhe des Fertigkeitswerts auf eine Eigenschaft addieren, wenn er eine Probe würfelt, für die er die passende Fertigkeit besitzt (siehe Fertigkeiten, Seite 33). Die Boni eines Charakters stammen von den besonderen Fähigkeiten, die er durch seine Henshin-Formen erhält, weitere Boni bekommt er durch Artefakte und durch Situationsmodifikatoren (vor allem im Kampf). Mehrere Boni auf ein und die selbe Eigenschaft dürfen miteinander kombiniert werden, solange sie aus unterschiedlichen Quellen stammen. Stammen zwei oder mehr Boni aus ein und der selben Quelle, so gilt nur der höchste Bonus. Beispiel: Ein Charakter, der durch die Artefakte „Handwerkshandschuhe“, „Zauberdietriche“ und „Brille des Handwerkers“ jeweils einen Bonus auf seine Handwerkseigenschaft erhält, darf diese miteinander kombinieren, weil sie aus verschiedenen Quellen stammen. Ein Charakter, der von zwei

Schwarzmagiern einen Bonus auf heimliche Proben erhält, darf nur den höheren der beiden verwenden, weil sie aus derselben Quelle (der Fähigkeit „Team-Unauffälligkeit“) stammen.

Ein Malus ist ein negativer Wert, der in bestimmten Situationen von einer Eigenschaft abgezogen werden muss. Dadurch kann die Eigenschaft sogar zeitweilig auf einen negativen Wert sinken. Für Mali gelten die selben Regeln wie für Boni (siehe oben).

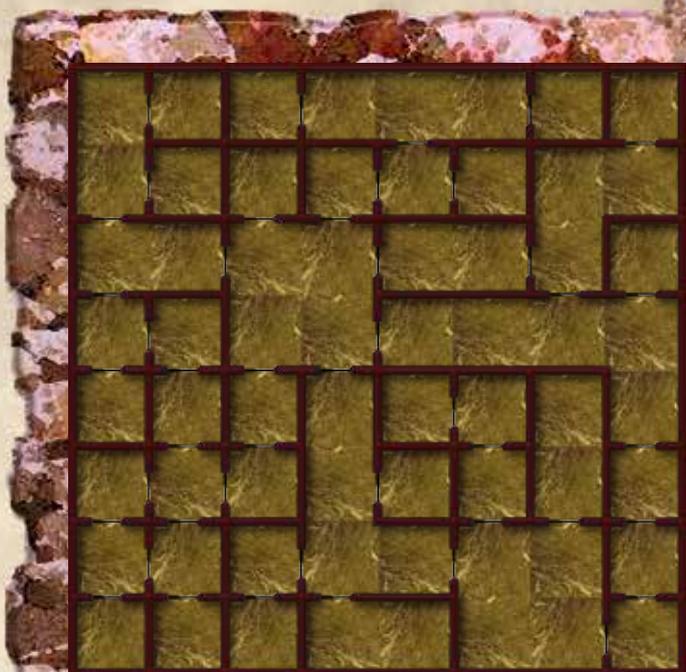
## ERFOLGSGRAD

Mit einer Eigenschaftsprobe lässt sich nicht nur herausfinden, ob einem Charakter eine Aktion gelingt oder misslingt, sondern auch in welchem Maße sie ihm gelingt oder misslingt.

### MINDESTWÜRFE

Der Mindestwurf einer Eigenschaftsprobe darf vom Spielleiter frei festgelegt werden, wobei er sich an der folgenden Tabelle orientieren kann:

Herausforderung	Mindestwurf
Leicht	15
Normal	20
Herausfordernd	25
Schwer	30
Sehr schwer	35
Fast unmöglich	40+



Hierzu wird der Mindestwurf der Probe vom erwürfelten Gesamtergebnis abgezogen und anhand der so ermittelten Differenz der Erfolgsgrad bestimmt:

#### **Differenz +11 oder höher: Elegant gelungen**

Die Aktion ist in jeder Hinsicht gelungen und macht zudem noch einen guten Eindruck bei einem eventuell anwesenden Publikum. Je anspruchsvoller dieses Publikum, desto höher muss die Differenz ausfallen, um die Zuschauer zu einem Sturm der Begeisterung zu verfallen.

#### **Differenz zwischen +6 und +10: Normal gelungen**

Ein solider Erfolg, an dem es nichts zu meckern gibt, auch wenn der Charakter dafür nicht mit Rosen überschüttet wird.

#### **Differenz zwischen 0 und +5: Knapp gelungen**

Au weia, das wäre fast in die Hose gegangen. Es handelt sich zwar um einen Erfolg, aber nur um einen haarscharfen und, wenn man ehrlich ist, auch etwas kläglichen. Deftige Abzüge bei der B-Note.

#### **Differenz zwischen -1 und -5: Knapp misslungen**

Tja, knapp daneben ist auch vorbei, wie es so schön heißt. Die Probe ist misslungen, daran gibt es nichts zu rütteln, aber für einen Moment sah es wirklich so aus, als ob es hätte klappen können, und eigentlich spricht nichts dagegen, dem Charakter sofort eine weitere, erschwerte Probe zu erlauben, um die Schmach doch noch in einen Erfolg zu verwandeln.

#### **Differenz zwischen -6 und -10: Normal misslungen**

Das hat der Charakter ordentlich vergeigt. Die Probe ist misslungen, da hilft auch kein Zetern und Murren, und für eine neue Probe erfordert es einen völlig neuen Anlauf. Immerhin kann der Charakter für sich verbuchen, dass die Aktion nicht auf spektakuläre Art und Weise in die Binsen gegangen ist.

#### **Differenz -11 oder niedriger: Dramatisch misslungen**

Tja, das ist genau die Katastrophe, die man noch nicht mal seinem ergsten Feind wünschen würde: Scheitern auf spektakuläre Weise mit entwürdigenden, möglicherweise sogar fatalen Konsequenzen, abhängig davon, wie tief sich die Differenz im Minusbereich befinden.

### **VERGLEICHENDE EIGENSCHAFTSPROBE**

Manchmal messen Kontrahenten ihr Können in einem direkten Vergleich. In diesem Fall führen beide eine Eigenschaftsprobe durch, wie oben beschrieben, und es gewinnt derjenige, der das höhere Gesamtergebnis erzielt. Bei einem Unentschieden ist der Ausgang von der Situation abhängig. Entweder einer der Kontrahenten hat den Vorteil auf seiner Seite (**Beispiel:** Ein Charakter, der nur damit beschäftigt ist, eine Tür zuzuhalten (Verteidiger) ist bei einem Unentschieden seinem Gegner, der die Tür aufdrücken will (Angreifer) überlegen.) oder es kommt zu einer klassischen Pattsituation, bei der niemand gewinnt (**Beispiel:** Das Blatt, um das sich zwei Kontrahenten streiten, zerreißt in der Mitte). Manchmal resultiert aus einer Pattsituation auch eine erneute vergleichende Probe nach Ablauf einer gewissen Zeitspanne (**Beispiel:** Armdrücken).

### **ZEIT**

Einige Tätigkeiten erfordern einen längeren Zeitraum, bevor sie erfolgreich (oder auch ohne Erfolg) abgeschlossen werden. Die Dauer hängt von der Art der Tätigkeit ab. Hier kann man auf gesunden Menschenverstand zurückgreifen oder Erfahrungen aus dem täglichen Leben einfließen lassen. Die Reparatur eines Automotors dauert sicherlich mehrere Stunden, während das Wechseln des Reservereifens nur wenige Minuten dauert.

Sobald feststeht, wie lange die Tätigkeit normalerweise dauern würde, darf ein Charakter entscheiden, ob er sich Zeit lassen oder sich beeilen möchte. Lässt er sich Zeit, so dauert die Tätigkeit doppelt so lang wie ursprünglich veranschlagt, aber der Charakter erhält einen Bonus von +5 auf seine Probe. Beeilt er sich dagegen, so dauert die Tätigkeit nur halb so lang wie ursprünglich veranschlagt, aber dafür erleidet der Charakter einen saftigen Malus von -10 auf seine Probe.

***Beispiel:** Ein Charakter möchte ein Schloss knacken und der Spielleiter legt fest, dass diese Tätigkeit fünf Minuten dauert. Da er es eilig hat, möchte der Spieler die Probe auf zweieinhalb Minuten verkürzen, wofür der Spielleiter einen Malus von 10 Punkten veranschlagt. Die Probe scheitert, d.h. die zweieinhalb Minuten verstreichen, ohne dass das Schloss geknackt werden konnte.*

### **WIEDERHOLBARKEIT VON PROBEN**

Unter optimalen Voraussetzung kann ein Charakter eine misslungene Probe so oft wiederholen, bis sie ihm schließlich gelingt oder er entnervt aufgibt. Eine Ausnahme stellen hierbei Proben mit zerbrechlichen oder sich aufbrauchenden Zutaten (z.B. das Mixen eines Wiskeys) dar, sowie Proben, die dramatisch misslingen (Erfolgsgrad -10 oder niedriger und/oder Würfeln einer schlechten 1).

### **REGULÄRE EIGENSCHAFTEN**

Reguläre Eigenschaften verfügen über einen Wert, der bei einer Eigenschaftsprobe herangezogen werden kann. Jeder Charakter hat vier reguläre Eigenschaften. Der Wert der jeweiligen Eigenschaft wird bei der Charaktererschaffung festgelegt und im Charakterbogen notiert. Später kann er durch gewonnene Erfahrung verbessert werden.

Folgende reguläre Eigenschaften gibt es:

#### **GEWANDTHEIT (GE)**

Diese Eigenschaft umfasst das körperliche Geschick des Charakters, seine Flinkheit, Reaktionsschnelligkeit und Agilität. Viele athletische Tätigkeiten, die vor allem die Reflexe und Bewegungsabläufe des Körpers betreffen, aber auch heimliche Tätigkeiten wie Schleichen und Verstecken werden davon abgedeckt – außerdem ist die Gewandtheit der häufigste Verteidigungswert gegen Angriffe.

#### **HANDWERK (HW)**

Diese Eigenschaft umfasst das handwerkliche Geschick des Charakters, namentlich seine Fingerfertigkeit und sein Können im Umgang mit bestimmten Bewegungsabläufen und Techniken. Die meisten Tätigkeiten, die mithilfe von Aus-

rüstung durchgeführt werden – alles von der künstlerischen Betätigung bis zum klassischen Handwerk und dem Steuern von Fahrzeugen –, basieren auf diesem Wert.

## KÖRPERKRAFT (KK)

Diese Eigenschaft umfasst sowohl die körperliche Stärke eines Charakters, seiner Arm- und Beinmuskulatur, als auch seine Ausdauer und Zähigkeit, so dass es hier bei einigen körperlichen Tätigkeiten zu Überschneidungen mit der Gewandtheits-Eigenschaft kommen kann und der Spielleiter entscheiden muss, welche Eigenschaft in der jeweiligen Situation angebrachter ist. Auch die Körperkraft kommt manchmal als Verteidigungswert zum Einsatz.

## WEISHEIT (WE)

Diese Eigenschaft umfasst die geistige Flexibilität des Charakters, seine innere Reife und Klugheit sowie seine Fähigkeit, das von ihm aufgenommene Wissen richtig einzusetzen. Dementsprechend kommt sie vor allem bei Proben zum Einsatz, die mit Wissen, Verständnis und Wahrnehmung bis hin zur Intuition zu tun haben. Daneben kommt sie auch als passive Kraft zum Tragen, wenn es darum geht, in überraschenden oder grauenhaften Situationen nicht die Nerven zu verlieren oder sich den geistigen Angriffen eines Gegners zu widersetzen.

## FERTIGKEITEN

Bei der Charaktererschaffung und im späteren Verlauf seiner Karriere darf ein Charakter Fertigungsgruppen auswählen und verbessern. In jeder zu einer Fertigungsgruppe gehörenden Fertigkeit besitzt ein Charakter den Wert der dazugehörigen Fertigungsgruppe. Wenn eine Fertigkeit in mehreren Fertigungsgruppen eines Charakters vorhanden ist, wird nur der höchste Wert verwendet.

Immer wenn bei einer Eigenschaftsprobe eine Fertigkeit eingesetzt werden kann (z.B. die „Klettern“-Fertigkeit bei einer Körperkraft-Eigenschaftsprobe zum Klettern), erhält der Charakter einen Bonus in Höhe des Fertigkeitwerts. Bei jeder Eigenschaftsprobe darf nur auf maximal eine Fertigkeit zurückgegriffen werden, selbst wenn unter Umständen mehrere verschiedene Fertigkeiten angewendet werden können. Wenn der Charakter nicht über die geforderte Fertigkeit verfügt, wird von einem Fertigkeitwert von 0 ausgegangen.

Viele Fertigkeiten erklären sich durch ihren Namen, aber zur besseren Übersicht sollen sie an dieser Stelle kurz erläutert werden:

**Abrollen (GE):** Kommt zur Anwendung, wenn sich ein Charakter nach einem Sprung oder Sturz abrollen möchte, ohne dabei Schaden zu erleiden.

**Balancieren (GE):** Erlaubt es einem Charakter, auf auch unsicherem oder schwankenden Untergrund zu stehen bzw. sich zu bewegen.

**Dokumentenfälschen (HW):** Fälschung von offiziellen Dokumenten aller Art, sei es mithilfe modernster Technologien oder einer ruhigen Hand.

**Elektronik (HW):** Modifikation und Eigenbau von elektronischen Schaltungen, die noch mit bloßem Auge zu erkennen sind.

**Entfesseln (GE):** Mit dieser Fertigkeit kann sich ein Charakter aus einer Fesselung befreien.

**Erste Hilfe (HW):** Professionelle medizinische Soforthilfe mit den vor Ort zur Verfügung stehenden Mitteln.

**Fahrzeugmechanik (HW):** Alles von der Reparatur bis hin zum Eigenbau von Bodenfahrzeugen aller Art, vom Motorrad bis hin zum LKW.

**Fallschirmspringen (GE):** Umfasst alle notwendigen Proben beim Fallschirmspringen, vor allem wenn es darum geht, eine punktgenaue Landung hinzubekommen.

**Flugzeug (HW):** Steuerung von Flugzeugen, vom Propellerflugzeug über den Düsenjet bis hin zum Passagierflugzeug.

**Hardware (HW):** Umgang, Wartung, Manipulation, Reparatur und Eigenbau von Computern und Peripherie-Geräten.

**Heimlichkeit (GE):** Dient einer möglichst leisen Fortbewegung und Ausnutzung jedweder verfügbaren Deckung und anderer Tricks, um sich vor der Wahrnehmung des Feindes zu verbergen. Es ist nicht erforderlich, völlig lautlos und unsichtbar zu sein, solange man nur heimlich genug unterwegs ist, dass man der Wahrnehmung des Feindes entgeht.

**Holzbearbeitung (HW):** Künstlerischer ebenso wie handwerklicher Umgang mit Holz.

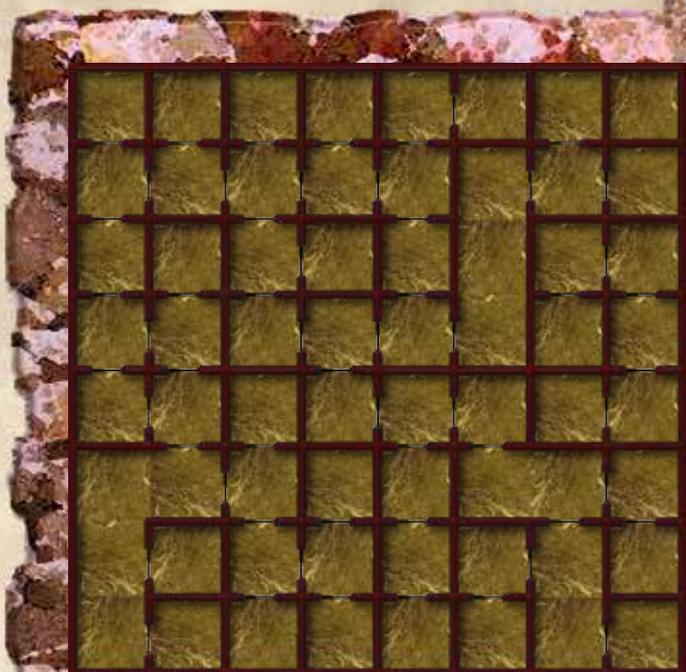
**Hovercrafts (HW):** Einsatz von Gleitkissenfahrzeugen zu Lande und zur See.

**Hubschrauber steuern (HW):** Steuerung aller Arten von Hubschraubern.

**Industriemechanik (HW):** Herstellung, Einstellung, Wartung und Betrieb von Industriemaschinen aller Formen und Größen.

**Kettenfahrzeuge (HW):** Panzerfahren!

H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N



## FERTIGKEITSGRUPPEN

**Sportler**

Fallschirmspringen (GE)  
Laufen (KK)  
Schwimmen (KK)  
Tauchen (KK)  
Klettern (KK)  
Springen (GE)

**Akrobat**

Abrollen (GE)  
Springen (GE)  
Balancieren (GE)  
Entfesseln (GE)  
Zaubertricks (GE)  
Klettern (KK)

**Künstler**

Menschenkenntnis (WE)  
Malen (HW)  
Zeichnen (HW)  
Singen (HW)  
Musizieren (HW)  
Schriftstellerei (HW)  
Schauspielerei (HW)  
Verkleiden (HW)

**Computerexperte**

Software (HW)  
Hardware (HW)  
Elektronik (HW)  
Dokumentenfälschung (HW)  
Industriemechanik (HW)

**Mechaniker**

Fahrzeugmechanik (HW)  
Industriemechanik (HW)  
Luftfahrtmechanik (HW)  
Seefahrtmechanik (HW)  
Schlösserknacken (HW)

**Handwerker**

Zeichnen (HW)  
Steinbearbeitung (HW)  
Holzbearbeitung (HW)  
Stoffbearbeitung (HW)  
Kochen (HW)

**Spion**

Menschenkenntnis (WE)  
Sprengstoffe (HW)  
Waffenbau (HW)  
Wahrnehmung (WE)  
Heimlichkeit (GE)

**Wildnisexperte**

Reiten (GE)  
Spurenlesen (WE)  
Orientierung (WE)  
Survival (WE)  
Wahrnehmung (WE)  
Heimlichkeit (GE)

**Rettungssanitäter**

Medizin (HW)  
Erste Hilfe (HW)  
Laufen (KK)  
LKWs (HW)  
Wahrnehmung (WE)

**Dieb**

Wahrnehmung (WE)  
Schlösserknacken (HW)  
Dokumentenfälschung (HW)  
Heimlichkeit (GE)  
Taschendiebstahl (GE)

**Fahrer**

Kettenfahrzeuge (HW)  
Hovercrafts (HW)  
PKWs (HW)  
LKWs (HW)  
Motorräder (HW)  
Fahrzeugmechanik (HW)

**Pilot**

Flugzeuge (HW)  
Hubschrauber (HW)  
Luftschiffe (HW)  
Rauffahrzeuge (HW)  
Luftfahrtmechanik (HW)

**Seefahrer**

Orientierung (WE)  
Segelschiffe (HW)  
Motorboote (HW)  
U-Boote (HW)  
Seefahrtmechanik (HW)

**Klettern (KK):** Hinauf- und Hinabklettern von Hindernissen, angefangen bei Bäumen und Mauern bis hin zu Felswänden und Gebirgsketten.

**Kochen (HW):** Unerlässlich für die Herstellung nahrhafter und köstlicher Speisen aus den zur Verfügung stehenden Zutaten.

**Laufen (KK):** Wird für einen möglichst effizienten Kurz- und Langstreckenlauf benötigt, um schneller im Ziel einzutreffen als die Konkurrenz.

**LKWs (HW):** Steuerung von Lastkraftwagen aller Art.

**Luftfahrtmechanik (HW):** Reparatur, Modifikation und Eigenbau von Luftfahrzeugen, vom Zeppelin bis zur Mondrakete (umfasst also auch Raumfahrtmechanik).

**Malen/Zeichnen (HW):** Die gesamte Palette von der technischen Zeichnung bis zum Ölgemälde.

**Medizin (HW):** Die gesamte Bandbreite der handwerklichen Anwendung von medizinischem Wissen, von der Diagnose von Krankheiten und Vergiftungen und der Verabreichung der notwendigen Behandlung bis hin zur Chirurgie.

**Menschenkenntnis (WE):** Hilft dabei, die wahren Motive eines Gegenüber zu errahnen und seine Täuschungsmanöver zu durchschauen.

**Motorboote (HW):** Umfasst alle motorbetriebenen Boote und Schiffe.

**Motorräder (HW):** Das gesamte Spektrum der motorisierten Zweiräder.

**Musizieren (HW):** Die Beherrschung eines oder mehrerer Musikinstrumente zur Unterhaltung eines Publikums.

**Orientierung (WE):** Unerlässlich zur Beantwortung einer der wichtigsten Fragen von allen, nämlich: Wo bin ich und wohin gehe ich?

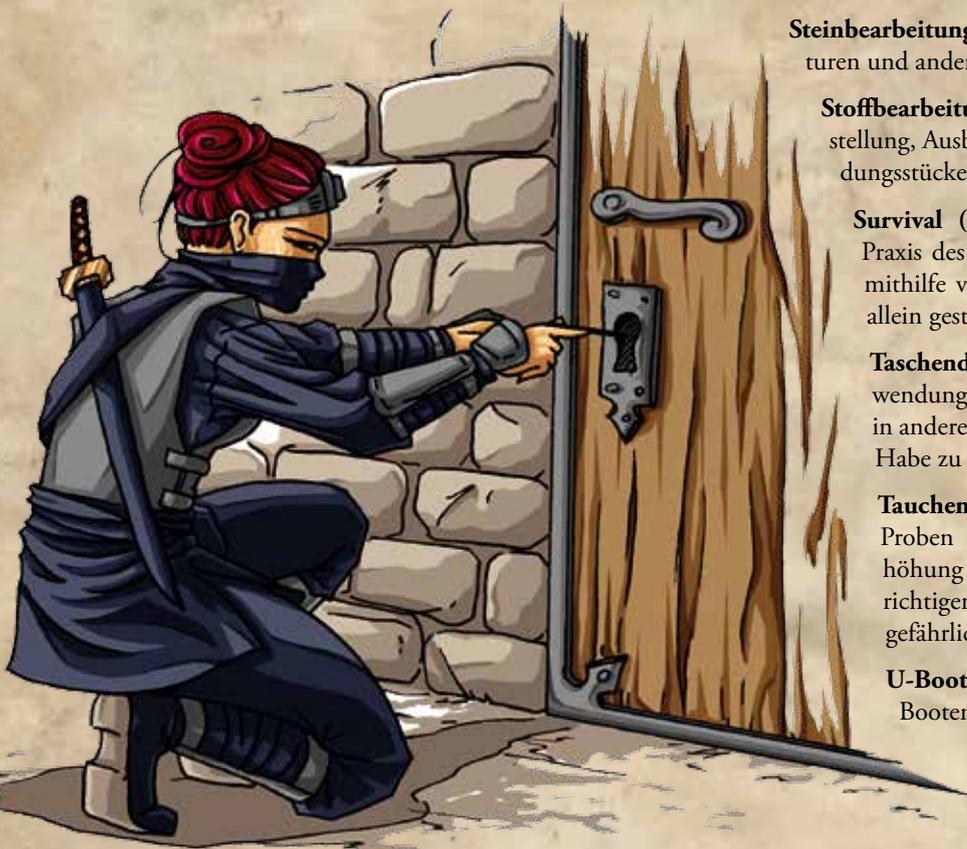
**PKWs (HW):** Steuerung von vierrädigen Kleinfahrzeugen, vom Copé bis zum Formel-1-Rennwagen.

**Raumfahrzeuge (HW):** Umfasst die Steuerung von Shuttels und die Bedienung aller Geräte, die im Weltraum herumfliegen. Hilft außerdem bei der Bewegung in einer schwerelosen Umgebung.

**Reiten (GE):** Umfasst alles vom Reiten selbst über die Dressur bis hin zur richtigen Pflege von Reittieren.

**Schauspielerei (HW):** Glaubwürdige Nachahmung einer anderen Person, sei es zur Unterhaltung eines Publikums oder zur Täuschung eines Feindes.

**Schlösserknacken (HW):** Dient zur Überwindung mechanischer Schlösser einschließlich Safes.



**Schriftstellerei (HW):** Professionelle Texterstellung vom Zeitungsartikel bis hin zu vollständigen Romanen.

**Schwimmen (KK):** Ist sowohl zum Erzielen höherer Schwimgeschwindigkeiten erforderlich als auch wenn es darum geht, über einen längeren Zeitraum oder unter erschwerten Bedingungen den Kopf über Wasser zu halten.

**Seefahrtmechanik (HW):** Reparatur, Modifikation und Eigenbau von Seefahrzeugen, vom Ein-Mann-U-Boot bis zur Viermastfregatte.

**Segeln (HW):** Ist für die Steuerung und den richtigen Umgang mit kleinen und großen Segelbooten erforderlich.

**Singen (HW):** Eine kräftige Stimme und die nötigen Kenntnisse, sie auf melodische Weise zu nutzen.

**Software (HW):** Umfasst den Umgang mit Computersoftware, von der Programmierung oder Anpassung eines Anwendungsprogramms bis hin zu neckischen Internet-Spielen, die nicht immer ganz im Sinne des Erfinders sind.

**Sprengstoffe (HW):** Herstellung und sowie richtige Dosierung und Platzierung von Sprengstoffen. Kommt auch bei der Entschärfung von Sprengladungen zum Einsatz.

**Springen (GE):** Wird bei Hoch- und Weitsprüngen eines Charakters benutzt. Je höher der Fertigkeitswert, desto größer ist die überbrückte Distanz bzw. Genauigkeit des Sprungs.

**Spurenlesen (WE):** Erkenntnisgewinnung über vergangene Ereignisse anhand der von ihnen zurückgelassenen Spuren, sowohl in der Wildnis als auch in urbanen Regionen.

**Steinbearbeitung (HW):** Herstellung von Skulpturen und anderen Gebilden aus Stein und Metall.

**Stoffbearbeitung (HW):** Umfasst Entwurf, Herstellung, Ausbesserung und Anpassung von Kleidungsstücken und anderen Textilien.

**Survival (WE):** Die gesamte Theorie und Praxis des Überlebens in der Wildnis, sei es mithilfe von Ausrüstung oder ganz auf sich allein gestellt.

**Taschendiebstahl (GE):** Kommt zur Anwendung, wenn ein Charakter seine Finger in anderer Leute Taschen steckt, um sie ihrer Habe zu erleichtern.

**Tauchen (KK):** Umfasst alle notwendigen Proben beim Tauchgang, sowohl zur Erhöhung der Geschwindigkeit als auch der richtigen Bewegung in einer beengten oder gefährlichen Umgebung.

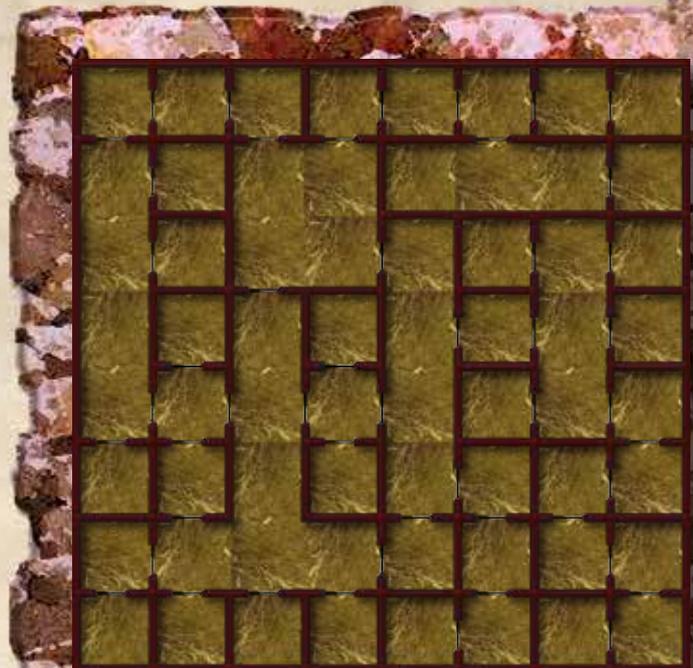
**U-Boote (HW):** Steuerung von Unterseebooten aller Art.

**Verkleiden (HW):** Die Verwandlung des Erscheinungsbilds, entweder mithilfe professioneller Kostüme, Masken und Schminke oder mit den Utensilien, die zu einem gegebenen Zeitpunkt zur Verfügung stehen.

**Waffenbau (HW):** Eigenbau, Modifikation und Reparatur von Nah- und Fernkampfaffen aller Art.

**Wahrnehmung (WE):** Eine Schärfung der Sinne, vor allem der Augen und des Gehörs, aber auch ein Training des Verstandes, aus einer Vielzahl von Informationen die wirklich wichtigen herauszufiltern.

**Zaubertricks (GE):** Das gesamte Spektrum des Verschwinden lassens und wieder Hervorzauberns kleinerer und größerer Gegenstände, ohne dabei auf wirkliche Magie angewiesen zu sein.



## WAHRNEHMUNG

Normale Wesen (z.B. Menschen) verlassen sich hauptsächlich auf ihren Gesichtssinn und ziehen andere Sinne wie Gehör, Geruch und Tastsinn nur für unterstützende Aufgaben hinzu. Der normale Gesichtssinn ist stark von der Umgebungshelligkeit abhängig; bei schlechter Beleuchtung ist er deutlich eingeschränkt (Reduktion der maximalen Sichtweite auf 50 Meter, Malus von -5 auf Wahrnehmungsproben, Bonus von +5 auf Verteidigungswerte von anvisierten Fernkampfzielen) und im Stockdunkeln, d.h. Abwesenheit sämtlicher Lichtquellen, verliert er seine Funktion gänzlich (Malus von -20 auf Wahrnehmungsproben, Blindkampf, siehe Seite 47). Die maximale Sichtweite bei Tageslicht ist theoretisch unbegrenzt, aber Beobachtungen auf eine Entfernung von über 100 Metern erleiden einen Malus von -10 und sind ab einer Entfernung von über 1000 Metern nicht möglich.

Neben diesen grundsätzlichen Sinnen können die Freelancer und ihre Gegner noch über zusätzliche Sinne bzw. Sinnesverbesserungen verfügen. Vieles davon erfordert die Verwandlung in eine Henshin-Form, aber einiges ist auch als Ausrüstung (Seite 95) erhältlich. Folgende zusätzliche Sinne und Sinnesverbesserungen stehen zur Verfügung:

**Nachtsicht:** Der Gesichtssinn des Charakters verbessert sich insoweit, dass er auch bei schlechter Beleuchtung keine Nachteile erleidet. Im Stockdunkeln versagt er jedoch völlig.

**Dunkelsicht:** Der Gesichtssinn des Charakters erleidet weder bei schlechter Beleuchtung noch im Stockdunkeln irgendwelche Nachteile.

**Weitblick(X):** Der Gesichtssinn des Charakters erhält eine Zoomstufe von X. Dies erhöht seine maximale Sichtweite für entfernte Beobachtungen, wobei er allerdings seine direkte Umgebung „aus den Augen verliert“.

**Verbesserter Geruch:** Wahrnehmungsproben des Charakters erhalten einen Bonus von +2, bzw. +10 bei Proben, die vor allem mit dem Geruchssinn zu tun haben.

**Verbessertes Gehör:** Wahrnehmungsproben des Charakters erhalten einen Bonus von +2, bzw. +10 bei Proben, die vor allem mit dem Gehör zu tun haben.

**Verbesserter Tastsinn:** Wahrnehmungsproben des Charakters erhalten einen Bonus von +10 bei Proben, die vor allem mit dem Tastsinn zu tun haben.

**Ortungssinn:** Dies ist ein zusätzlicher Sinn. Der Charakter bekommt einen Bonus von +2 auf Wahrnehmungsproben. Negative Auswirkungen von schlechter Beleuchtung kommen für ihn normal zur Anwendung, während er im Stockdunkeln nur die negativen Auswirkungen von schlechter Beleuchtung erleidet. Ortungssinne können aus verschiedenen Quellen und Fähigkeiten entstammen und jeder einzelne zählt dabei wie ein eigener Sinn, der Bonus von +2 kommt jedoch nur maximal einmal zur Anwendung. Ortungssinne haben eine Reichweite – jenseits dieser Reichweite sind sie wirkungslos. Einige Ortungssinne können nur bestimmte Dinge orten – beim Aufspüren anderer Dinge sind sie wirkungslos.

## META-EIGENSCHAFTEN

Neben den regulären Eigenschaften (siehe oben) gibt es noch die sogenannten Meta-Eigenschaften, die einen ebenso wichtigen Bestandteil des Spiels darstellen, auch wenn sie nicht durch Eigenschaftsproben zum Einsatz kommen. Meta-Eigenschaften sind: Karma, Zufall, Tragkraft, Charisma, Wissen und Schwächen.

### KARMA

Alle Freelancer besitzen die Fähigkeit, das Schicksal (bzw. den Zufall, je nach Sichtweise) zu beeinflussen. Wie sich diese Karma-Gabe äußert, hängt von ihrem in Klammern angegebenen Freelancer-Typ ab (siehe auch Seite 8f.):

**Geschenk des Himmels (Gesegneter):** Der Spieler darf einen von ihm geworfenen Würfel **nach** dem Würfeln auf einen beliebigen Wert drehen. Diese Gabe darf einmal pro Szene kostenlos eingesetzt werden. Der zweite Einsatz der Gabe innerhalb der selben Szene kostet 1 Aktionsmarke (siehe Seite 43), der zweite Einsatz 2 Aktionsmarken, usw.

**Willenskraft (Entschlossener):** Wen dem Spieler das Ergebnis eines von ihm geworfenen Würfels nicht gefällt, darf

er erneut würfeln, allerdings mit einem zusätzlichen Malus von -5. Gefällt ihm auch dieses Ergebnis nicht, darf er wiederum würfeln, wobei der zusätzliche Malus nun -10 beträgt, usw. Fällt bei einem der Wiederholungswürfe eine 19 oder 20, so bedeutet dies nicht den üblichen automatischen Erfolg.

**Talent (Begabter):** Der Spieler darf bei jeder Probe zwei Würfel werfen und das bessere Wurfresultat auswählen. Zeigen beide Würfel das selbe Wurfresultat, so zählt das Wurfresultat statt dessen als 1. Das Talent wirkt entweder nur bei Verteidigungswürfen oder bei allen Proben außer Verteidigungswürfen. Dies muss bei der Charakterschaffung festgelegt werden.

**Pokern (Spieler):** Der Spieler wirft keine Würfel, sondern spielt mit einem Pokerdeck. Zu Beginn einer Session wird das Deck gemischt und der Spieler zieht fünf Karten. Immer wenn er würfeln muss, wirft er statt dessen eine beliebige Karte von seiner Hand ab oder deckt sein Blatt auf. Wenn er eine Karte abwirft, entspricht das Wurfresultat dem Kartenwert, wobei Bube = 11, Dame = 14, König = 17 und Ass = 19 zählen. Anschließend zieht er eine neue Karte. Wenn er sein Blatt aufdeckt, zählt das Wurfresultat automatisch

## UNSICHTBARKEIT

Normale Unsichtbarkeit macht einen Charakter unsichtbar gegenüber dem normalen Gesichtssinn (einschließlich Nachtsicht und Dunkelsicht). Sie wirkt auch gegen technische Geräte.

Der Versuch, etwas unsichtbares Charakter zu entdecken, bewirkt einen Malus von -20 auf die Wahrnehmungsprobe. Verbessertes Gehör und verbesserter Geruchssinn reduzieren diesen Malus um jeweils 10, Ortungssinn reduziert ihn um 15. Der Malus kann dadurch maximal auf 0 sinken.

Angriffe auf unsichtbare Gegner sind nur mithilfe der Blindkampfregeln möglich, es sei denn man verfügt entweder über verbesserten Geruchssinn, verbessertes Gehör oder einen Ortungssinn – in diesem Fall bekommt

der unsichtbare Gegner nur einen Bonus von +5 auf seinen Verteidigungswert und kann normal angegriffen werden. Besitzt man zwei oder mehr der genannten Sichtverbesserungen oder Zusatzsinne (wobei mehrere Ortungssinne nicht mitzählen), so sinkt der Verteidigungsbonus des Unsichtbaren auf 0.

Verbesserte Unsichtbarkeit bedeutet, dass die Unsichtbarkeit in der Lage ist, einen oder mehrere weitere Sinne zu täuschen, wodurch deren negierenden Eigenschaften wirkungslos werden.

Wenn ein Unsichtbarer ein Ziel angreift, das gegen ihn die Regeln für Blindkampf verwenden muss, dann erleidet es einen Malus von -5 auf seinen Verteidigungswert. Der Angriff beendet die Unsichtbarkeit.

als 1, es sei denn sein Blatt zeigt einen Drilling oder eine höhere Kombination. In diesem Fall zählt das Würfergebnis als 15 (Drilling), 16 (Straße), 17 (Flush), 18 (Full House), 19 (Vierling) oder 20 (Straight Flush oder Royal Flush). Anschließend wird das Deck neu gemischt und der Spieler zieht wiederum 5 Karten. Nach einem Royal Flush darf der Spieler außerdem die 2er und 3er aus dem Deck entfernen, bevor es neu gemischt wird.

**Ausgeglichenheit (Weiser):** Der Spieler darf vor jeder Probe entscheiden, ob sein Freelancer ausgeglichen sein möchte. Sobald er sich dafür entscheidet, betragen alle Würfergebnisse für diesen Freelancer bis zum Ende der laufenden Szene automatisch „13“ (Würfe, bei denen es auf niedrige Ergebnisse ankommt, betragen automatisch 8). Ab der nächsten Szene würfelt er wieder normal, bis er sich wiederum entscheidet, ausgeglichen zu sein.

## ZUFALL

Wie man den Anmerkungen über Karma entnehmen kann, hat ein Freelancer große Macht über den Ausgang ungewisser Ereignisse. Gleiches gilt für alle Situationen, deren Ausgang ganz und gar (oder zumindestens zu einem überwältigend hohen Anteil) vom Zufall abhängig sind. Beispiele hierfür sind: Das Werfen einer Münze, um sich zu entscheiden, ob man bei einer Abzweigung links oder rechts geht; Das Drehen einer Revolvertrommel beim Russischen Roulette; Jede Art von Glücksspiel, einschließlich Lotto.

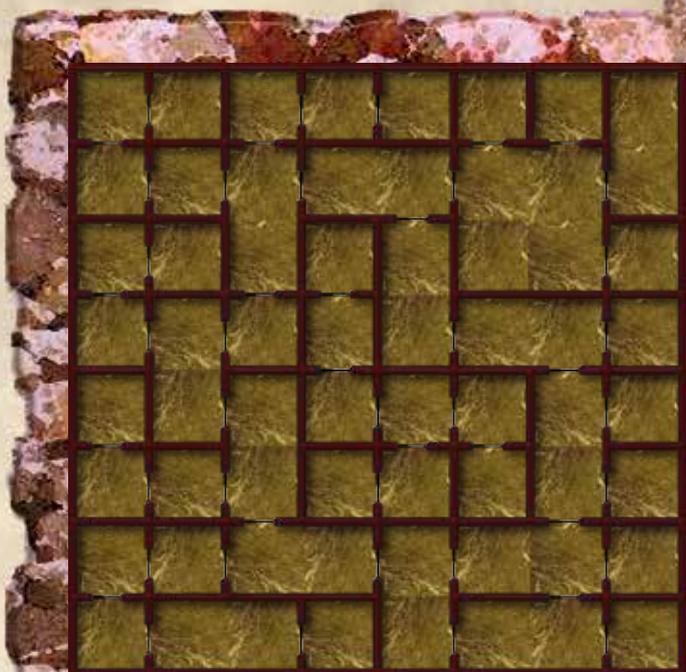
Letzteres mag auch als Erklärung dafür herhalten, warum die Freelancer sich grundsätzlich keine Sorgen um Geld machen. Trotzdem sind die wenigsten von ihnen Lottomillionäre, was zum einen daran liegt, dass man sich sein Karma auf diese Weise fürchterlich verdirbt, und zum anderen daran, dass das bloße Bewusstsein, jederzeit im Lotto gewinnen zu können, den meisten von ihnen bereits genügt, um ihre Geldsorgen verschwinden zu lassen und andere Lebensziele in den Vordergrund zu stellen.

## TRAGKRAFT

Jeder Charakter kann nur eine begrenzte Menge an Ausrüstung bei sich tragen, sowohl im Hinblick auf das Gewicht der Ausrüstung als auch im Hinblick auf ihre Größe und Unhandlichkeit. Wo jedoch die Grenze dessen liegt, was ein Charakter noch tragen kann bzw. bei welchem Gewicht er mit Einbußen auf seine Schnelligkeit und Ausdauer rechnen muss und welche Lasten er überhaupt nicht mehr anheben kann, entscheidet in erster Linie der Spieler des Charakters. Grundsätzlich kann man davon ausgehen, dass Freelancer zähe Burschen sind, die auch bei schweren Lasten nicht so leicht ins Schwitzen kommen.

## CHARISMA

Das Charisma eines Charakters umfasst seine Fähigkeiten im Umgang mit anderen Menschen und Wesenheiten, sei es bei Geschäftsverhandlungen, bei Überredungsversuchen, beim Betören oder bei anderen gesellschaftlichen und zwischenmenschlichen Herausforderungen.



## WISSENSBEREICHE

Antrophologie	Handel	Philosophie
Architektur	Haushalt	Photographie
Astronomie	Hotelgewerbe	Physik
Baugewerbe	Kybernetik	Polizeidienst
Bergbau	Kryptografie	Psychologie
Betriebswirtschaft	Kunstwissenschaft	Rechtswissenschaft
Biochemie	Landwirtschaft	Religionswissenschaft
Botanik	Lebensmittel	Schönheitspflege
Büroarbeit	Linguistik	Sicherheitselektronik
Chemie	Literaturwissenschaft	Soziologie
Chiropraktik	Logistik	Tantra
Forensik	Martial Arts	Theaterwissenschaft
Forstwirtschaft	Mathematik	Toxikologie
Fremdsprachen (mehrere)	Meteorologie	Überwachungstechnologie
Gartenbau	Musikwissenschaft	Vermessungswesen
Genetik	Nachrichtentechnik	Volkswirtschaft
Geologie	Pädagogik	Werbung
Geschichte	Pharmazie	Zoologie

Anstatt diese Eigenschaft mit einem Spielwert zu versehen, wird davon ausgegangen, dass ein durchschnittlicher Freelancer über genügend Charisma verfügt, um jeden normalen Menschen und selbst jeden normalen Bewohner anderer Realitäten mühelos um den kleinen Finger zu wickeln. Sprich: Wenn ein Spieler sagt, dass sich sein Charakter Mühe gibt, dann gelingt es ihm problemlos, sein Ziel zu erreichen.

Auf der anderen Seite gibt es für jeden Charakter Situationen oder Momente, in denen er nicht in Topform ist. Vielleicht hat er Schwierigkeiten im Umgang mit Akademikern, oder er hat mal einen schlechten Tag – sprich: Ein Spieler darf auch entscheiden, dass sein Charakter der jeweiligen Herausforderung nicht gewachsen ist (erfahrene Spieler wissen, dass es in manchen Situationen unterhaltsamer sein kann, wenn ein Charakter von seinem Verhandlungsgeschick im Stich gelassen wird).

Auch die Hauptkontrahenten der Charaktere, die meistens selbst über eine erhebliche Macht und ein nicht zu unterschätzendes Charisma verfügen, lassen sich nicht so leicht ins Bockshorn jagen. Dennoch bleibt auch bei ihnen eine gewisse Chuzpe nicht ohne Wirkung, und sei es nur, um sie ein paar Sekunden abzulenken.

Von diesen Anmerkungen abgesehen ist das Charisma eine Eigenschaft, die am besten durch Rollenspiel dargestellt wird. Schließlich sind die Gesprächspartner keine Roboter (meistens), sondern werden vom Spielleiter dargestellt, der für ein freundschaftliches Wortgefecht immer zu haben ist. Dies ist jedoch nur ein Vorschlag – wenn ein Spieler keine Lust hat, das Charisma seines Charakters in freier Rede auf die Probe zu stellen, dann muss er es auch nicht tun, sondern kann sich statt dessen auf die angeborenen Talente seines Charakters berufen.

## WISSEN

Das Wissen eines Charakters ist nicht in festen Spielwerten angegeben. Statt dessen darf der Spieler bei der Charaktererschaffung und im späteren Verlauf des Spiels bis zu zehn Wissensbereiche (siehe Tabelle oben) auswählen, die ihm passend erscheinen. Wenn es während des Spiels zu einer Situation kommt, in der das Wissen eines bestimmten Bereichs gefordert ist, dann wissen die Charaktere, die den entsprechenden Bereich auf ihrem Charakterbogen notiert haben, darüber bescheid, wenn ihnen eine Weisheitsprobe gegen einen passenden Mindestwurf gelingt. Verfügt keiner der anwesenden Charaktere über den geforderten Wissensbereich, dann ist Recherche gefragt, die im Internetzeitalter allerdings auch kein großes Problem darstellen sollte.

Anders sieht es natürlich mit Wissen aus, das so exotisch ist, dass die Charaktere es gar nicht besitzen können, oder höchstens den einen oder anderen Hinweis kennen, der ihnen bei der folgenden Recherche hilft. Auch gibt es Geheimnisse, die so tief verborgen sind, dass man sie erst nach tagelanger Suche in riesigen Bibliotheken oder staubübersähten Archiven aufspüren kann (inklusive den dazugehörigen Weisheitsproben). Wann es sich um solches Wissen handelt und was die Charaktere tun müssen, um es aufzuspüren, hängt vom gespielten Abenteuer ab und stellt meistens den zentralen Aspekt eines solchen Abenteuers dar.

## SCHWÄCHEN

Freelancer zeichnen sich vor allem durch ihre Stärken aus. Auf lange Sicht ist eine Person, die keine einzige Schwäche aufweist, allerdings im besten Falle fade und langweilig, im schlimmsten Falle schlichtweg unsympathisch. Deshalb empfehlen wir vor allem den erfahrenen Rollenspielern, sich eine Handvoll Schwächen für ihren Charakter einfallen zu lassen. Das kann alles

## ERZÄHLERISCHE SZENEN UND ACTIONSZENEN

Ein *Freelancer*-Abenteuer ist wie eine Geschichte in einzelne Szenen unterteilt. Es gibt zwei Arten von Szenen: Erzählerische und Actionszenen.

In einer **Erzählerischen Szene** haben die Spieler die Möglichkeit, die Handlungen ihrer Charaktere frei zu beschreiben – es ist nicht notwendig, genau festzulegen, wer sich wo befindet und wie viele Sekunden eine jeweilige Handlung in Anspruch nimmt. Eine Interaktionsszene eignet sich gut für Gespräche mit anderen Charakteren, die Beschreibung einer Reise von einem Ort zu einem anderen sowie die Durchführung von Untersuchungen und Ermittlungen.

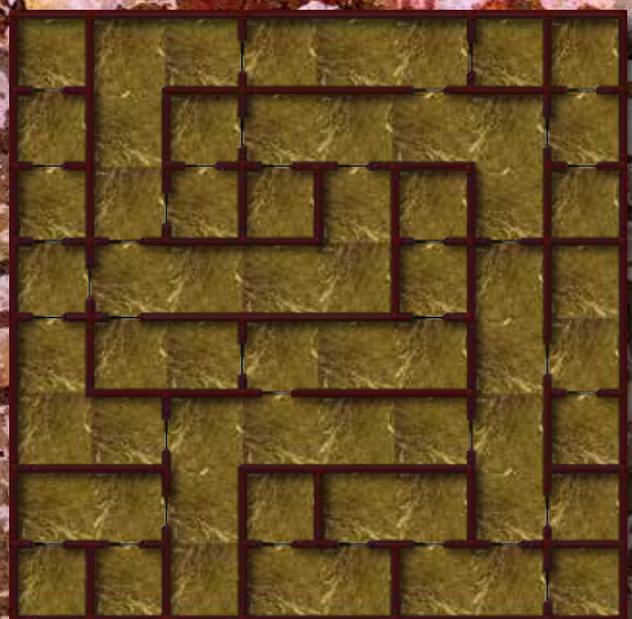
Wenn es dagegen um die Einhaltung eines bestimmten zeitlichen und örtlichen Rahmes geht, handelt es sich um eine **Actionszene**. In einer solchen Szene kommt es nicht zwangsläufig zum Kampf (auch das unbemerkte Eindringen in ein feindliches Lager kann als Actionszene abgehandelt werden), aber es ist dennoch wichtig, genau zu wissen, wer sich wo befindet und was er tut. Es wird ein „Spielfeld“ aufgebaut – der Ort, an dem die Actionszene stattfindet – und jeder Beteiligte nimmt auf diesem

Spielfeld einen klar definierten Ort ein. Zeitlich wird eine Actionszene in Runden unterteilt, und in jeder Runde stehen jedem Beteiligten nur eine begrenzte Anzahl von Optionen zur Verfügung. Näheres hierzu siehe nächste Seite.

**Ein wichtiger Hinweis am Rande:** Damit die Actionszenen reibungslos und ohne Regeldiskussionen ablaufen können, wurden die dazugehörigen Regeln so einfach wie möglich konzipiert, so dass ihre Komplexität in etwa der eines Brettspiels entspricht. Trotzdem sollten Sie sich nicht dazu verleiten lassen, *Freelancer* als bloßes Brettspiel abzutun – es ist viel mehr als das: es ist eine vom Spielleiter und seinen Spielern erzählte Geschichte. Und weil das so ist, wird es oft zu Situationen kommen, in denen eine spielerische, die Regeln ignorierende Spielweise angebracht ist als eine sklavische Befolgung der Regeln. Seien Sie flexibel! Seien Sie kreativ! Nutzen Sie die Regeln, wenn sie passen, aber setzen Sie sich (im gemeinsamen Einvernehmen) darüber hinweg, wenn sie ihrer Wunschvorstellung vom idealen Spiel im Wege stehen. Nur so wird es Ihnen möglich sein, das volle Potenzial von *Freelancer* zu entfalten.

mögliche sein, vor allem natürlich verschiedenste Ängste, Zwangshandlungen, Süchte sowie körperliche oder geistige Unzulänglichkeiten. Was immer man für seinen Charakter auswählt, es sollte prägnant sein und immer wieder mal zum Tragen kommen. Lieber ein bis zwei Schwächen, die oft und spürbar zum Ausdruck kommen, als mehrere Dutzend Schwächen, die im Laufe des Charakterlebens jeweils nur ein einziges Mal auftreten.

Rollenspielfanfänger sollten erst einmal darauf verzichten, ihre Charaktere mit Schwächen zu versehen. Auch zu einem späteren Zeitpunkt seiner Karriere kann ein Charakter noch jederzeit mit neuen Schwächen ausgestattet werden, vor allem, wenn es in bestimmten Situationen passend erscheint. Vielleicht hat sich die Schwäche bis dahin noch nicht geäußert, oder sie tritt zu diesem Zeitpunkt erst in Erscheinung (evtl. ausgelöst durch ein Ereignis im Abenteuer).



## ACTIONSZENE

Als Actionszenen werden alle Szenen eines Abenteuers bezeichnet, bei denen die Handlung in Spielrunden unterteilt ist und die Charaktere auf einem Spielbrett dargestellt werden. Die meisten Actionszenen sind Kämpfe, aber insbesondere bei Freelancer Hexxagon kommen noch die sogenannten Hindernisparcours (ab Seite 54) hinzu, bei denen es vor allem auf den Einsatz von Fertigkeiten ankommt. Näheres zur Unterteilung in Actionsszenen und erzählerische Szenen siehe Seite 39.

### ORT

Der Schauplatz einer Actionszene ist in quadratische Felder unterteilt. Jedes Feld hat eine Kantenlänge von **3 Metern**. Die Darstellung kann auf Kästchenpapier erfolgen, auf dem die Vorgänge skizziert werden, oder auf einem Spielbrett mit Figuren. Eine weitere Möglichkeit stellt die Tabletop-Option dar, siehe Seite 53.

Als *angrenzende Felder* zählen jeweils die 8 Felder, die diagonal, waagrecht und senkrecht an ein Feld angrenzen.

### KAMPFTEILNEHMER

Als Kampfteilnehmer (oder kurz: Kämpfer) zählen alle Spielercharaktere und ihre Verbündeten sowie die Gegner. Auch Fahrzeuge zählen als Kampfteilnehmer, für sie kommen allerdings besondere Regeln zur Anwendung, die in einem späteren Freelancer-Buch erläutert werden. Zu Beginn der Actionszene wird jeder Kämpfer auf der Karte platziert.

### GRÖSSE

Bei *Freelancer* wird in kleine, normalgroße und große Kämpfer unterschieden. Wesen mit einer Körpergröße von 50 cm oder darunter zählen als kleine Kämpfer, während Wesen mit einer Körpergröße von 5 Metern oder mehr als große Kämpfer zählen. Alle Wesen mit einer Körpergröße zwischen 50 cm und 5 Metern zählen als normalgroße Kämpfer.

**Normalgroße Kämpfer** belegen ein Feld auf der Karte. Solange sie sich in diesem Feld befinden, kann es von keinem anderen normalgroßen Kämpfer betreten werden. Verbündete normalgroße Kämpfer dürfen sich jedoch durch solche Felder hindurchbewegen, solange sie nicht darin stehenbleiben. Die Bewegung eines normalgroßen Kämpfers wird automatisch beendet, wenn er sich in ein Feld bewegt, das an einen gegnerischen normalgroßen Kämpfer angrenzt – kleine und große Kämpfer behindern seine Bewegung nicht und er darf sich auch durch Felder bewegen und in Feldern stehen bleiben, in denen solche Kämpfer stehen.

**Kleine Kämpfer** werden ebenfalls in Feldern platziert, aber sie belegen diese nicht, so dass sie noch von anderen Kämpfern betreten werden können. Theoretisch passen unbegrenzt viele kleine Kämpfer auf ein und dasselbe Feld, aber der Spielleiter kann dies je nach Art der Wesen begrenzen. Kleine Kämpfer werden bei ihrer Bewegung auf keine Weise durch andere Kämpfer behindert, behindern aber auch deren Bewegung nicht. Sie dürfen sich ungehindert durch die

Felder bewegen, die von anderen Kämpfern (egal ob klein, normalgroß oder groß) eingenommen werden und dürfen auch darin stehen bleiben.

**Große Kämpfer** nehmen 2 x 2, also insgesamt 4 Felder ein. Ein großer Kämpfer darf sich völlig ungehindert von kleinen und normalgroßen Kämpfern bewegen (und umgekehrt), aber interagiert normal mit anderen großen Kämpfern. Er darf sich nicht auf Felder bewegen, die von anderen großen Kämpfern eingenommen werden, darf jedoch die Felder von verbündeten großen Kämpfern durchqueren, solange er nicht darin stehen bleibt. Die Bewegung eines großen Kämpfers wird automatisch beendet, wenn er sich in ein Feld bewegt, das an einen gegnerischen großen Kämpfer angrenzt.

Ein Kämpfer darf nur mit Waffen in einer zu ihm passenden Größe kämpfen und auch sein Schaden im waffenlosen Kampf ändert sich abhängig von seiner Größe. Näheres hierzu siehe Seite 94f.

### ZEIT

Eine Kampfszene ist in Runden unterteilt. Jede Runde dauert **5 Sekunden**. In jeder Runde wird jeder Kämpfer **einmal** aktiviert (siehe *Die Aktivierung*, Seite 40).

Wenn es den Gegnern zu Beginn eines Kampfes gelungen ist, die Freelancer überraschend anzugreifen, so sind sie in jeder Runde als erstes an der Reihe. Ansonsten sind immer die Freelancer in jeder Runde als erstes an der Reihe.

In welcher Reihenfolge die Kämpfer einer Seite aktiviert werden, wenn diese an der Reihe ist, dürfen sie selbst entscheiden, im Zweifelsfall agieren sie in Reihenfolge ihrer GE.

### DIE AKTIVIERUNG

Sobald ein Kämpfer aktiviert wird, müssen alle Effekte abgehandelt werden, die „zu Beginn der Aktivierung“ stattfinden. Danach darf er entweder in ein angrenzendes Feld gehen und anschließend eine Handlung durchführen, oder er führt zunächst eine Handlung durch und geht anschließend in ein angrenzendes Feld. Er darf auch freiwillig auf das Gehen bzw. die Handlung verzichten. Zum Schluss werden die Effekte abgehandelt, die „am Ende der Aktivierung“ stattfinden. Danach wird der nächste Kämpfer aktiviert.

#### Laufen

Ein Kämpfer darf sich bei seiner Aktivierung entscheiden, auf seine Handlung und das Gehen zu verzichten und statt dessen zu **laufen**, wobei er auf seinen Bewegungswert zurückgreift. Eine Bewegung in ein waagrecht oder senkrecht angrenzendes Feld kostet jeweils 1 Bewegungspunkt. Die Bewegung in diagonal angrenzenden Felder ist dagegen etwas teurer; die erste diagonale Bewegung kostet 2 Bewegungspunkte, die zweite diagonale Bewegung 1 Bewegungspunkt, die dritte diagonale Bewegung wieder 2 Bewegungspunkte, die vierte wieder 1 Bewegungspunkt, usw., so dass sich eine ungefähr kreisförmige Bewegungsreichweite ergibt.



H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N

Ein Kämpfer, der sich beim Laufen in ein Feld bewegt, das an einen gegnerischen Kämpfer seiner eigenen Größenklasse (klein, normal oder groß, siehe Seite 40) angrenzt, muss seine Bewegung in diesem Feld beenden.

### Sturmangriff

Wenn sich ein Kämpfer nach dem Laufen in einem Feld befindet, dass an einen Gegner angrenzt, darf er sofort einen Nahkampfangriff gegen diesen Gegner durchführen. Dies zählt als **Sturmangriff** und stellt die einzige Möglichkeit dar, eine Laufen-Bewegung mit einer Handlung zu kombinieren.

### Rennen

Anstatt zu laufen darf sich ein Kämpfer auf dazu entscheiden, zu **rennen**. Er bewegt sich dann mit seinem doppelten Bewegungswert (bzw. mit seinem dreifachen Bewegungswert, wenn er nicht durch schwere Ausrüstung oder Kleidung behindert wird – als Richtwert max. 1 Kg Gesamtlast). Der Nachteil liegt darin, dass sich der Kämpfer voll auf das Rennen konzentriert und jegliche Vorsicht außer Acht lässt, wodurch er automatisch vollen Schaden erleidet, wenn er angegriffen wird (außer bei Blindkampf, Seite 47).

### Bewegungsunfähig, Handlungsunfähig

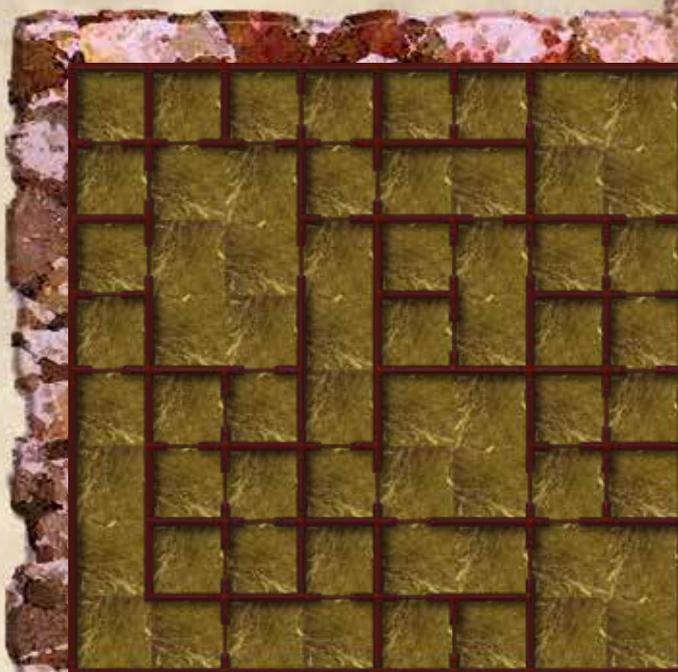
Durch einige Effekte kann ein Kämpfer **bewegungsunfähig** werden. Er darf dann weder gehen, laufen noch rennen.

Darüber hinaus gibt es Effekte, die einen Kämpfer **handlungsunfähig** machen. Ein solcher Kämpfer darf weder gehen, laufen noch rennen und auch keine Handlung mehr durchführen.

Kämpfer, die bewegungs- oder handlungsunfähig sind, müssen gegen Angriffe mit GE-Vektor statt dessen einen KK-Verteidigungswurf durchführen, wobei sie jedoch immer mindestens den halben Schaden erleiden, selbst wenn sie eine 19 oder 20 würfeln. Siehe hierzu auch die Seitenbox **Vektoren** auf Seite 45.

### Passierschlag

Ein **Passierschlag** besteht aus einem Nahkampfangriff *außerhalb der Reihe* (d.h. er verbraucht weder eine Handlung noch Aktionsmarken und kann auch nicht mit Aktions-



marken verstärkt werden) gegen einen Gegner, der sich aus einem angrenzenden Feld herausbewegt. Die Anzahl Passierschläge, die ein Kämpfer pro Runde durchführen darf, ist nicht eingeschränkt. Allerdings dürfen nur waffenlos kämpfende oder mit Nahkampfwaffen bewaffnete Kämpfer Passierschläge durchführen. Kleine Kämpfer dürfen nie Passierschläge durchführen. Große Kämpfer dürfen nur Passierschläge gegen andere große Kämpfer durchführen. Normalgroße Kämpfer dürfen nur Passierschläge gegen andere normalgroße Kämpfer durchführen.

Passierschläge werden von der Waffenlänge (Seite 46) nicht beeinflusst, sondern beziehen sich immer auf Gegner in angrenzenden Feldern.

### Aufstehen

Ein Kämpfer, der bei seiner Aktivierung am Boden liegt, kann entweder aufstehen und anschließend normal handeln, oder er steht auf und führt anschließend eine Laufen-Bewegung mit seinem halbierten (abgerundeten) Bewegungswert durch.

### Gelände

Bei Freelancer wird in offenes und schwieriges Gelände unterschieden. **Offenes Gelände** ist bar jeder Hindernisse und kann von allen Kämpfer ohne Einschränkung betreten und durchquert werden. **Schwieriges Gelände** enthält dagegen Hindernisse, die überquert oder umgangen werden müssen. Das möblierte Innere von Gebäuden, die Bäume und Büsche eines Waldes oder der trügerische Untergrund eines Geröllfeldes zählen alle als schwieriges Gelände.

Schwieriges Gelände kann nicht mit einer Rennen-Bewegung durchquert werden. Kämpfer, die sich in schwierigem Gelände aufhalten, bekommen automatisch einen Deckungsbonus gegen Fernkampfangriffe (Seite 46).

Einige Geländearten sowie Wände können überhaupt nicht betreten oder durchquert werden, es sei denn der Kämpfer greift auf besondere Fortbewegungsmöglichkeiten zurück. Auch Hindernisse (z.B. Zäune oder niedrige Mauern) können die Bewegung erschweren, indem sie für die erfolgreiche Überwindung eine GE-Probe erfordern. Bei einer gescheiterten Probe verliert der Kämpfer Bewegungspunkte und muss es erneut versuchen, wenn ihm noch Bewegungspunkte zur Verfügung stehen.

Einige Hindernisse (letzten Endes jede Art von Hindernis) können durch Gewalteinwirkung zerstört und damit durchquerbar gemacht werden. Siehe hierzu Seite 53.

## BESONDERE FORTBEWEGUNGSARTEN

Der Bewegungswert eines Kämpfers gilt für seine normale Landbewegung zu Fuß. Daneben gibt es natürlich noch eine ganze Reihe besonderer Fortbewegungsarten, die im Folgenden beschrieben werden.

Die meisten besonderen Fortbewegungsarten errechnen sich aus dem normalen Bewegungswert eines Kämpfers. Außerhalb einer Actionszene können die mathematisch korrekten Bruchzahlen verwendet werden, um die genaue Bewegungsweite eines Kämpfers innerhalb eines bestimmten

## ERSCHÖPFUNG DURCH AUSGEDEHNTE BEWEGEN (LAUFEN, SCHWIMMEN, FLIEGEN)

Aus Faustregel gilt: Für jeweils 2 Runden (10 Sekunden), die sich ein Charakter mit seinem vollen Rennen-Bewegungswert bewegt bzw. für jeweils 10 Runden (50 Sekunden), die er sich mit seinem vollen Laufen-Bewegungswert bewegt bzw. für jeweils 1 Stunde, die er sich mit seiner halben Laufen-Bewegungswert bewegt, erleidet er eine Schwere Erschöpfungsmarke (siehe Seite 48). Für jede dieser Marken sinken GE, HW, KK, WE und BW vorübergehend um 1.

Zeitraums zu ermitteln. In einer Actionszene wird dagegen zur Vereinfachung immer abgerundet – Werte zwischen 0,5 und 1 werden auf 0,5 gerundet, Werte unter 0,5 werden auf 0,25 gerundet. Alle Angaben sind als grobe Richtlinien zu betrachten. Vor allem durch Kleidung oder schwere, am Körper (oder gar in den Händen) getragene Objekte können sie sich stark verändern.

Für alle folgenden Fortbewegungsarten gelten die Regeln für Erschöpfung (Seitenbox auf Seite 42).

### Schleichen

Die Bewegungsweite eines Kämpfers, der versucht, sich möglichst lautlos zu bewegen, wird halbiert.

### Kriechen

Die Bewegungsweite eines Kämpfers, der sich „in tiefster Gangart“ bewegt, d.h. möglichst dicht am Boden entlang, um nicht gesehen zu werden bzw. ein kleines Ziel zu bieten, wird ebenfalls halbiert. Kriechendes Schleichen viertelt die Bewegungsweite.

### Schwimmen

Der Schwimmen-Bewegungswert eines Kämpfers entspricht seinem Land-Bewegungswert geteilt durch 10, es sei denn er verfügt über anderslautende Sonderregeln (z.B. die Wasserbewegung eines Ozeaniers, Seite 85). Jede Art von Kleidung, die über leichte Schwimmbekleidung hinausgeht, führt mindestens zu einer Halbierung dieser Geschwindigkeit. Schwimfflossen verdoppeln dagegen die Geschwindigkeit.

### Tauchen

Der Schwimmen-Bewegungswert eines Kämpfers (siehe oben) wird bei Unterwasser-Bewegungen halbiert, es sei denn er trägt Schwimfflossen – in diesem Fall wird die Schwimmen-Bewegung nicht halbiert, sondern wie üblich verdoppelt.

### Klettern

Der Kletter-Bewegungswert eines Kämpfers entspricht seinem Land-Bewegungswert geteilt durch 20, es sei denn er verfügt über eine anderslautende Sonderregel. Der Kämpfer muss jede Runde eine Probe auf *GE + Klettern* gegen Mindestwurf 20 bestehen. Misslingt die Probe, so stürzt er 1 Meter, bevor er sich mit einer zweiten Probe auf *GE + Klettern* gegen Mindestwurf 25 zu fangen versuchen kann.

Misslingt auch diese, so fällt er in die Tiefe. Je nach Schwierigkeit der Kletterstrecke können die Proben um bis zu 10 Punkte erschwert sein.

### Abseilen

Der Abseilen-Bewegungswert eines Kämpfers entspricht seinem Land-Bewegungswert. Der Kämpfer muss jede Runde eine Probe auf *GE + Akrobatik* gegen Mindestwurf 20 bestehen oder gerät ins Straucheln. Ein strauchelnder Kämpfer kann sich nicht bewegen und handeln, bis ihm am Ende einer Runde eine Probe auf *GE + Akrobatik* gegen Mindestwurf 20 gelingt.

### Fliegen

Zum Fliegen muss ein Kämpfer entweder ein Fluggerät zur Hilfe nehmen oder über eine Sonderregel verfügen, die ihm das Fliegen erlaubt (z.B. die Flugbewegung des Kampfmeisters, Seite).

### Fallen

Eine weniger wünschenswerte Methode des Fliegens ist das Fallen. Ein fallender Kämpfer legt in der ersten Runde 150 Meter zurück und anschließend pro Runde 250 Meter, bis er vom Boden gestoppt wird (siehe **Sturzschaden**). Ein an einem Fallschirm herabgleitender Kämpfer bewegt sich pro Runde 25 Meter nach unten und 75 Meter nach vorne (Landemanöver helfen, diese Geschwindigkeit kurz vor dem Aufsetzen zu reduzieren).

## STURZSCHADEN

Wenn ein Charakter mehrere Meter tief stürzt (oder mehrere Meter weit geschleudert wird) erleidet er Sturzschaden. Dieser Schaden wird wie ein Angriff gehandhabt, mit einem Schaden in Höhe der gestürzten Strecke in Metern und einer Präzision in Höhe von 10 + der gestürzten Strecke in Metern. Ein Sturz aus 10 Meter Höhe würde also einem Angriff mit Sch 10 und Pr 20 entsprechen. Der Maximalschaden eines mit Endgeschwindigkeit auf den Boden prallenden Charakters beträgt Sch 150 Pr 160. Der Vektor ist GE, wobei der Fertigkeitswert „Akrobatik“ als Bonus herangezogen werden darf.

## HANDELN

Die Handlung eines Charakters kann aus einem Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff bestehen, oder aus einer anderen Aktion, die für ihre Durchführung eine Handlung erfordert. Besondere Handlungen sind:

**Waffe wechseln:** Das Wechseln einer in der Hand gehaltenen Waffe gegen eine am Körper getragene Waffe erfordert eine Handlung.

**Waffe nachladen:** Eine leergeschossene Waffe nachzuladen, erfordert eine Handlung.

## STUNTS

Zu den wichtigsten Grundgesetzen der Rollenspielkultur gehört, dass Spieler mit ihren Charakteren immer genau

solche Aktionen unternehmen wollen, die von den Regeln nicht abgedeckt werden. Anstatt dieses leicht anarchistische Verhalten zu beschränken, sollte der Spielleiter alles tun, um es zu fördern – strikte Einschränkungen und Verbote gehören in den Bereich der Computerrollenspiele, und nicht ins erzählerische Tischrollenspiel, wo der Kreativität der Spieler keine Grenzen gesetzt ist.

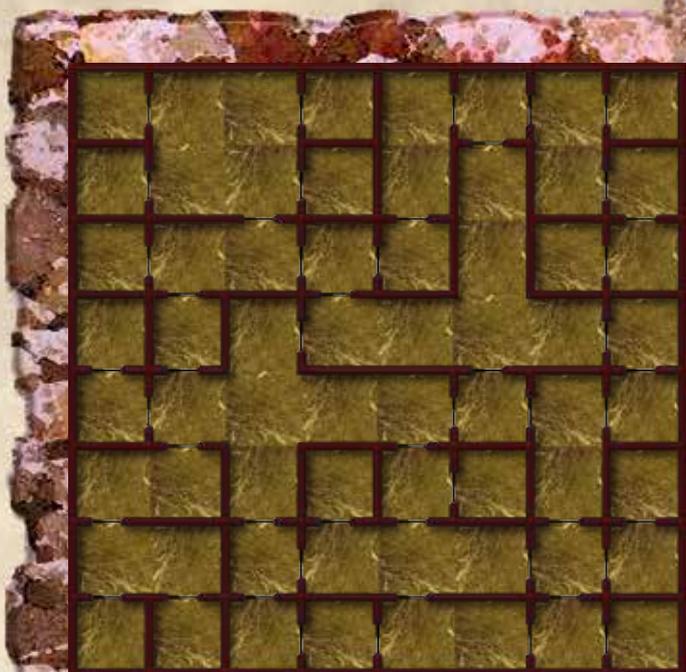
Alle besonderen Aktionen, die nicht von den Regeln abgedeckt werden, bezeichnen wir als „Stunts“. Immer wenn ein Freelancer einen solchen Stunt probieren möchte, hört sich der Spielleiter die Beschreibung des Stunts an, und wenn sie ihm plausibel und/oder unterhaltsam erscheint, legt er eine Probe und einen Mindestwurf fest. Anschließend würfelt der Spieler und der Spielleiter beschreibt das Ergebnis anhand des Erfolgsgrads. Wenn er für eine gewisse Kontinuität sorgen will, kann sich der Spielleiter außerdem Notizen über die Art des Stunts und die dafür verlangte Probe machen. Eine Wiederholung des Stunts oder Durchführung eines ähnlichen Stunts kann er dann auf diesen Notizen basieren lassen.

## AKTIONSMARKEN

Die meisten Spezialfähigkeiten und -angriffe eines Freelancers verbrauchen Aktionsmarken. Solange ein Freelancer in mindestens eine Henshin-Form verwandelt ist, bekommt er **am Ende jeder Runde** (d.h. alle 5 Sekunden), in der er keine Aktionsmarken verbraucht, automatisch 1 neue hinzu.

Im unverwandelten Zustand muss er sich jeweils **1 Minute lang intensiv konzentrieren**, um 1 Aktionsmarke zu generieren. Während dieses Zeitraums darf er sich nicht mit anderen Dingen beschäftigen und nicht abgelenkt werden.

Ein Freelancer darf **maximal 5 Aktionsmarken** ansammeln. Aktionsmarken werden am besten mit Pokerchips oder Glassteinen dargestellt, die man auf einen Haufen in der Tischmitte ablegt, wenn man sie verbraucht und sich zurückholt, wenn man sie regeneriert.



## ANGRIFFE

Jeder Angriff bei *Freelancer*, vom Faustschlag über den magischen Feuerstrahl bis hin zum Maschinengewehr, verwendet die folgenden Spielwerte:

### „Nahkampfangriff“ oder „Fernkampfangriff“

Jeder Angriff ist entweder ein Nahkampfangriff oder ein Fernkampfangriff. Nahkampfangriffe können nur in angrenzende Felder unternommen werden und dürfen für Passierschläge und bei Sturmangriffen benutzt werden, während Fernkampfangriffe über eine höhere Reichweite verfügen, jedoch mit Modifikatoren belegt werden, die nur für Fernkampfangriffe zum Tragen kommen.

### Aktionsmarkenwert (Aw)

Der Aktionsmarkenwert gibt die Anzahl der Aktionsmarken an, die notwendig sind, um diesen Angriff auszulösen. Dieser Wert kommt nur bei den Spezialangriffen der Freelancer zur Anwendung.

### Reichweite (Rw)

Alle Fernkampfangriffe verfügen über einen Reichweitenwert, der die maximale Entfernung in Feldern angibt, auf die sie eingesetzt werden können. Wenn bei der Reichweite statt einer Zahl ein „S“ steht, so handelt es sich um einen Streuangriff, der einen an den Kämpfer angrenzenden Bereich von 3 x 3 Feldern betrifft (siehe Diagramm). Wenn hinter der Reichweite ein „E“ steht, handelt es sich um einen Explosionsangriff, d.h. es wird nicht nur das Zielfeld, sondern auch die an das Zielfeld angrenzenden Felder von dem Angriff betroffen. Nahkampfwaffen besitzen keine Reichweite.

### Waffenlänge (WL)

Alle Nahkampfangriffe verfügen über einen Waffenlänge-Wert, der angibt, welche Felder der Angreifer mit ihnen erreichen kann. Siehe hierzu auch Seite 46 und 47.

### Schaden (Sch)

Der Schaden gibt an, wie viele Lebenspunkte das Ziel bei einem Volltreffer verliert.

### Präzision (Pr)

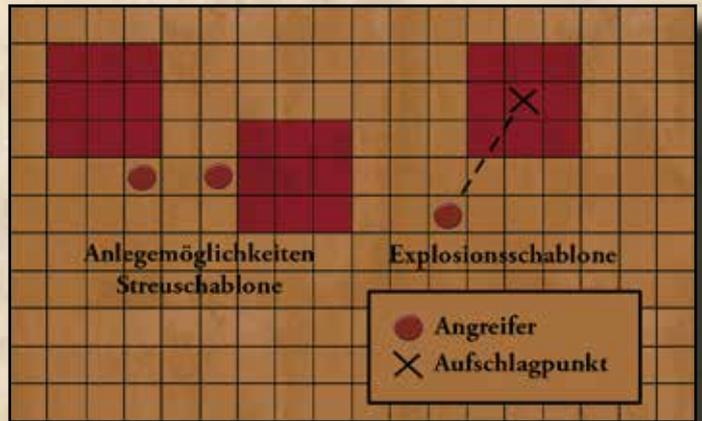
Der Präzisionswert gibt den Mindestwurf für den Verteidigungswurf des Ziels an.

### Vektor (Vt)

Der Vektor gibt an, welchen Eigenschaftswert das Ziel für seinen Verteidigungswurf heranziehen muss.

### Schadensart

Ein Angriff verursacht entweder *normalen* Schaden oder *elementaren* Schaden. Wenn es sich um *elementaren* Schaden handelt, wird die Schadensart (Feuer-, Wasser-, Kälte-, Blitz-, Licht-, Dunkelheits-, Säure-, Schall-, Silber oder Goldschaden) genannt. Wenn es bei einem Angriff dagegen keine Anmerkung zur Schadensart gibt, dann verursacht er automatisch *normalen* Schaden.



### Zustandsmarken

Einige Angriffe, darunter vor allem die Spezialangriffe der Freelancer, fügen einem Ziel *Zustandsmarken* zu. Die folgenden Zustandsmarken gibt es: Blenden, Erschöpfung,

## PRÄZISION

Jeder Angriff bei *Freelancer* verfügt über einen Präzisionswert, der auf einer Eigenschaft des Angreifers basiert:

### Körperkraft (KK)

Angriffe, deren Präzision auf der Körperkraft basiert, werden mit möglichst großer Wucht geführt, um die maximale kinetische Energie auf dem Ziel zu konzentrieren. Dies gilt für große und schwere Nahkampfwaffen und für magische Angriffe, die ihre Kraft aus der körperlichen Essenz des Magiers beziehen.

### Gewandtheit (GE)

Angriffe mit einer auf der Gewandtheit basierenden Präzision nutzen die Schnelligkeit und Geschicklichkeit des Angreifers, um das Ziel unvorbereitet und aus einem überraschenden Winkel zu treffen. Dies gilt für leichte, wendige Nahkampfwaffen und für magische Angriffe, die ihre Kraft aus der körperlichen Anmut des Magiers beziehen.

### Handwerk (HW)

Handwerksbasierende Angriffe sind darauf ausgelegt, das Ziel an einer möglichst verwundbaren Stelle zu treffen. Diese sehr direkte Vorgehensweise trifft vor allem für Fernkampfwaffen zu, sowie für magische Angriffe, die ihre Kraft aus dem Kalkül und dem Fingerspitzengefühl des Magiers beziehen.

### Weisheit (WE)

Angriffe mit einer auf Weisheit basierenden Präzision versuchen, die Abwehrmaßnahmen des Ziels vorherzusehen und zu unterlaufen, so dass es sich unwillentlich in den Angriff hineinbewegt. Dies gilt für einige wenige Nahkampfwaffen und für magische Angriffe, die ihre Kraft aus der Übersicht und Harmonie des Magiers beziehen.

Fesselung, Fluch, Furcht, Gift, Halluzination und Übelkeit. Näheres zur Wirkung der Zustandsmarken siehe Seite 48. Hinter der Angabe der Zustandsmarkenart, die ein Angriff verursacht, steht immer ein Wert in Klammern, der angibt, wie viele Zustandsmarken dieser Art ein Ziel bekommt, wenn es den vollen Schaden erleidet. Erleidet es dagegen nur den halben Schaden, so werden auch die erlittenen Zustandsmarken halbiert (abrunden), und wenn es den Schaden gar auf 0 reduziert, dann sinkt auch die Zahl der erlittenen Zustandsmarken auf 0. Einige Ziele sind darüber hinaus immun gegen bestimmte Arten von Zustandsmarken. Selbst wenn ein solcher Angriff bei ihnen halben oder vollen Schaden verursacht, erleiden sie niemals die dazugehörigen Zustandsmarken.

**Weitere Spezialeffekte**

**Betäubungsschaden:** Die durch diesen Angriff erlittenen Schadenspunkte werden nicht von den Lebenspunkten des Ziels abgezogen, sondern als Betäubungsschaden notiert

**VEKTOREN**

Jeder Angriff bei *Freelancer* verfügt über einen Vektor, der angibt, mithilfe welcher Eigenschaft sich das Ziel gegen den Angriff verteidigen muss:

**Körperkraft (KK)**

Das Ziel muss sich dem Angriff mit seiner körperlichen Zähigkeit zur Wehr setzen. Je größer und kräftiger sein Körperbau, desto einfacher kann es den Schaden abschütteln.

**Gewandtheit (GE)**

Das Ziel muss versuchen, dem Angriff auszuweichen oder zumindest dafür zu sorgen, dass aus einem Volltreffer nur noch ein Streifschuss wird. Je agiler und leichtfüßiger es ist, desto größer ist seine Chance auf Erfolg.

Wenn ein Kämpfer zum Ziel eines Angriffs mit GE-Vektor wird, darf er sich entscheiden, nicht auf sein Geschick zu vertrauen, um dem Angriff zu entgehen, sondern ihn mit seiner körperlichen Widerstandsfähigkeit zu „ertragen“. Er darf dann anstelle des GE-Verteidigungswurfes einen KK-Verteidigungswurf durchführen, erleidet dabei aber mindestens den halben Schaden (auch bei einer gewürfelten 19 oder 20).

**Weisheit (WE)**

Dieser Angriff richtet sich gegen die Psyche des Ziels. Je größer seine Willenskraft und innere Integrität, desto einfacher kann es dem Schaden widerstehen.

Gegenstände ohne eigenen Verstand (Möbel, Fahrzeuge, Geländemerkmale) können nicht von Angriffen betroffen werden, die den WE-Vektor benutzen. Maschinenhafte Gegner, Roboter, Golems und Untote besitzen dagegen durchaus eine Art „Verstand“ und können deshalb von WE-Vektor-Angriffen normal betroffen werden, es sei denn in ihrer Beschreibung ist eindeutig etwas anderes angegeben.

(Seite 52). Durch Betäubungsschaden kann ein Kämpfer bewusstlos werden (Seite 52). Betäubungsschaden verursacht keine schweren Wunden und wird schneller regeneriert.

**Eleganz:** Bei gezielten Angriffen (Seite 50) bekommt die Waffe einen Bonus von +2 auf Schaden. Dieser Bonus gilt nicht bei Klammerangriffen.

**Elektroschock (X):** Wird der Gegner von dem Angriff getroffen und erleidet dabei den vollen oder halbierten Schaden, so wird er sofort zum Ziel eines elementaren Blitz-Angriffs mit der selben Präzision (evtl. modifiziert durch seinen Blitz-Verteidigungsmodifikator), Vektor KK und Schaden in Höhe von X.

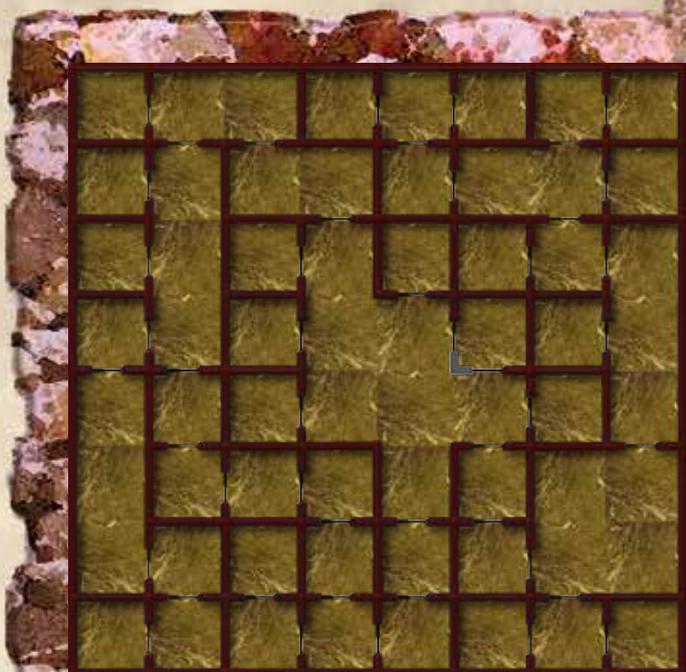
**Lautlos:** Lautlose Waffen verursachen bei ihrem Einsatz keine oder nur sehr leise Geräusche, so dass sich die Position des Angreifers nur schwer orten lässt, wenn er aus einem Versteck heraus angreift.

**Munition:** Der Munitionswert gibt an, über wieviel Munition die Waffe verfügt, mit der der Angriff durchgeführt wird. Ist die Munition verbraucht, muss die Waffe nachgeladen werden (siehe Seite 43).

**Offensiv:** Nur Nahkampfwaffen. Wenn sie in den Stilen „Agressiv“, „Riskant“ oder einem anderen offensiven Kampfstil eingesetzt wird, bekommt die Waffe einen Bonus von +2 auf Schaden.

**Parierwaffe:** Nur Nahkampfwaffen. Der Benutzer bekommt +2 auf seinen Verteidigungswert gegen Nahkampfangriffe.

**Rauch:** Ein Angriff, der Rauch verursacht, bedeckt seinen Explosions- oder Streubereich mit dichtem Rauch. Wenn es sich um einen normalen, schadensverursachenden Angriff handelt, wird zunächst der Angriff durchgeführt und anschließend gilt der Raucheffect. Wenn es sich um einen Angriff mit Schaden 0 handelt (was für viele Rauchangriffe der Fall ist) oder der Angriff gegen einen Bereich gerichtet wird, in dem sich keine Gegner aufhalten, dann wird der Rauch einfach im gewünschten Bereich platziert.



Angriffe, die in ein rauchbedecktes Feld erfolgen oder mindestens ein rauchbedecktes Feld durchqueren, sind um 2 Punkte erschwert. Der Rauch hält in einer normalen Umgebung 5 Runden an – in engen Räumlichkeiten kann er länger anhalten, während er in windigen Umgebungen schneller verfliegt (Spilleiterentscheidung). Die Wirkungen mehrerer Rauchangriffe auf ein und den selben Bereich gelten nicht kumulativ, können jedoch die vom Rauch bedeckte Fläche bzw. die Dauer der Rauchwirkung erhöhen (wiederum Spilleiterentscheidung).

**Reiterwaffe (X):** Nur Nahkampfwaffen. Wenn die Waffe von einem berittenen Angreifer geführt wird, erhöht sich ihr Schadenswert um X.

**Schere:** Gegen Ziele, die mit Fessel-Waffen bewaffnet sind (einschließlich natürlicher Fessel-Waffen), bekommt die Waffe einen Bonus von +10 auf Präzision.

**Schleudern:** Ein Angriff mit dieser Wirkung schleudert das Ziel um eine Anzahl Felder in Höhe der verursachten Schadenspunkte geteilt durch 2 (abrunden) zurück. Bei einer diagonalen Schleuderbewegung entspricht die Anzahl zurückgelegter Felder den verursachten Schadenspunkten durch 3 (abrunden). Die Schleuderbewegung verursacht keine Pasierschläge. Wird das Ziel über den Rand eines Abgrunds geschleudert, kommt es evtl. zu Sturzschaden (siehe Seite 43). Trifft das Ziel bei seiner Schleuderbewegung auf ein Hindernis (Barriere, anderer Kämpfer), so wird die Schleuderbewegung vorzeitig beendet und es kommt zu einer Kollision, bei der die beiden kollidierenden einen Verteidigungswurf gegen einen Schaden gleich dem verursachten Schaden des Schleuderangriffs, ein Präzision wie beim Angriff, und Vektor KK würfeln müssen. Verursacht der Kollisionsangriff vollen Schaden bei einem beteiligten Kämpfer, so wird dieser zu Boden geworfen.

**Tückisch (X):** Wenn der Angriff vollen Schaden verursacht, dann verliert das Ziel zusätzlich X Lebenspunkte.

**Verzögerung:** Der Angriff darf auf Wunsch in Form eines Handgranatenwurfs erfolgen, d.h. der Kämpfer aktiviert die Granate und wirft/rollt sie in den Zielbereich, in dem bei der nächsten Aktivierung des Kämpfers explodiert.

## ABLAUF VON ANGRIFFEN

Jeder Kämpfer verfügt über eine Anzahl von Angriffen. Einige Angriffe stehen allen Kämpfern zur Verfügung (z.B. der waffenlose Nahkampf), während die meisten Angriffe das Vorhandensein einer Waffe (Ausrüstung) und/oder einer Fähigkeit (Henshin-Formen) erfordern. Bei Waffen, die Munition verwenden, muss außerdem sichergestellt sein, dass die Waffe mit genügend Munition geladen ist.

Ein Kämpfer darf eine Handlung einsetzen, um einen der Angriffe aus seiner Liste durchzuführen. Die Spezialangriffe von Freelancern haben einen Aktionsmarkenwert, d.h. sie können nur dann eingesetzt werden, wenn der Freelancer über eine Anzahl Aktionsmarken in Höhe des Aktivierungswerts verfügt. Die Aktionsmarken werden beim Angriff verbraucht.

Waffen mit Munition verbrauchen pro Einsatz einen Schuss davon, es sei denn es werden besondere Schussmodi eingesetzt (siehe Seite 93).

Bei jedem Angriff werden die folgenden Schritte durchgeführt:

### 1) Ziel ansagen

Der Angreifer benennt das Ziel seines Angriffs. Bei einigen Angriffen dürfen auch mehrere Ziele angesagt werden.

### 2) Reichweite überprüfen

Es wird anhand des Reichweitenwerts des Angriffs (Seite 44) überprüft, ob das Ziel in Reichweite ist. Befindet es sich außerhalb der Reichweite, so scheitert der Angriff.

Die Reichweite von Fernkampfangriffen ist in Feldern angegeben. Jedes senkrecht oder waagrecht angrenzende Feld kostet 1 Reichweitenpunkt. Das erste diagonal angrenzende Feld kostet 2 Reichweitenpunkte, das zweite 1 Reichweitenpunkt, das dritte wieder 2 Punkte, das vierte 1 Punkt, usw., so dass sich eine ungefähr kreisförmige Angriffsreichweite ergibt.

Nahkampfwaffen verfügen anstelle einer Reichweite über eine **Waffenlänge**, die angibt, welche Felder man erreichen kann, wenn man mit ihnen angreift. Siehe hierzu auch das Waffenlänge-Diagramm auf der gegenüberliegenden Seite. Die rot unterlegten Felder zeigen jeweils an, welche Felder man mit der jeweiligen Waffenlänge erreichen kann. Es sind auch Waffenlängen über 5 möglich – die Reichweite steigt dann entsprechend weiter an. Große Kämpfer (Seite 40) beginnen bei einer Waffenlänge von 1 mit den insgesamt 8 waagrecht und senkrecht an sie angrenzenden Felder.

### 3) Schusslinie überprüfen

Bei Fernkampfangriffen wird nun eine gerade Linie zwischen Angreifer und Ziel gezogen. Befindet sich innerhalb dieser

## FERNKAMPFMODIFIKATOREN

Bei einem Fernkampfangriff können die folgenden Modifikatoren zur Anwendung kommen:

**Schießen im Nahkampf:** Wenn der Angreifer beim Einsatz eines Fernkampfangriffs an mindestens einen Gegner angrenzt, erleidet er einen Malus von -5 auf die Präzision seines Angriffs.

**Schießen in einen Nahkampf:** Wenn das Ziel des Angriffs an mindestens einen Verbündeten des Angreifers angrenzt, erleidet der Angreifer einen Malus von -2 auf die Präzision seines Angriffs.

**Fernschuss:** Ein Fernkampfangriff kann mit verdoppelter Reichweite eingesetzt werden, aber der Angreifer erleidet dann einen Malus von -8 auf die Präzision seines Angriffs. Der Explosionsradius wird nicht beeinflusst. Waffen mit Streuwirkung können den Fernschuss nicht nutzen.

**Deckung:** Wenn das Ziel des Angriffs mindestens zur Hälfte von Deckung verborgen ist oder am Boden liegt, erleidet der Angreifer einen Malus von -5 auf die Präzision seines Angriffs. Wenn das Ziel mindestens zur Hälfte von einer harten Deckung (Mauer, Geschützstand, Hausecke) geschützt ist, kann der Angriff höchstens halben Schaden verursachen.

Linie ein Hindernis, von dem das Ziel vollständig verdeckt wird, dann müssen die Regeln für Blindkampf (siehe rechts) herangezogen werden. Massive Hindernisse verleihen dem Ziel außerdem harte Deckung (Seite 46). Extrem massive Hindernisse machen einen Angriff unmöglich. Was als massives und was als extrem massives Hindernis zu werten ist, entscheidet der Spielleiter. An einer Actionszene beteiligte Kämpfer zählen nicht als Hindernisse, erschweren aber unter Umständen den Fernkampfangriff (siehe Seite 46).

#### 4) Gezielter Angriff?

Wenn es sich um den Angriff eines Freelancers auf einen vom Spielleiter geführten Gegner handelt, darf der Spieler nun einen gezielten Angriff ansagen – siehe hierzu Seite 50. Handelt es sich nicht um einen gezielten Angriff, so geht es weiter bei Schritt 5.

#### 5) Verteidigungswurf durchführen

Das Ziel des Angriffs wirft einen zwanzigseitigen Würfel. Dieser wird als **Verteidigungswürfel** bezeichnet.

#### 6) Schaden ermitteln

Wenn der Verteidigungswürfel eine 1 oder 2 anzeigt, verursacht der Angriff automatisch den vollen Schaden.

Wenn der Verteidigungswürfel eine 19 oder 20 anzeigt, verursacht der Angriff automatisch keinen Schaden.

Wenn der Verteidigungswürfel eine 3 bis 18 anzeigt, wird das Wurfresultat zum Wert der Eigenschaft, die als Vektor des Angriffs angegeben ist, hinzuaddiert. Je nach Schadensart und Situation kann das Ergebnis noch weiter modifiziert werden.

**Beispiel:** Ein Freelancer wird zum Ziel eines Angriffs mit Feuerschaden, der den GE-Vektor verwendet und eine Präzision von 32 aufweist. Er wirft seinen Verteidigungswürfel und erzielt eine 12. Da es sich weder um eine 1 oder 2 handelt (automatisch voller Schaden) noch um eine 19 oder 20 (automatisch kein Schaden), addiert er das Ergebnis zu seinem GE-Wert von 15 und erhält eine 27. Anschließend addiert er noch einen besonderen Schutz gegen Feuerschaden verfügt, womit sein Gesamtergebnis 32 beträgt.

Wenn das Gesamtergebnis kleiner als die Präzision des Angriffs ausfällt, erleidet das Ziel den vollen Schaden des Angriffs.

Wenn das Gesamtergebnis größer oder gleich der Präzision des Angriffs ausfällt, erleidet das Ziel den halben Schaden des Angriffs (abrunden).

Wenn das Gesamtergebnis sogar größer oder gleich der **doppelten** Präzision des Angriffs ausfällt, erleidet das Ziel keinen Schaden.

### BLINDKAMPF

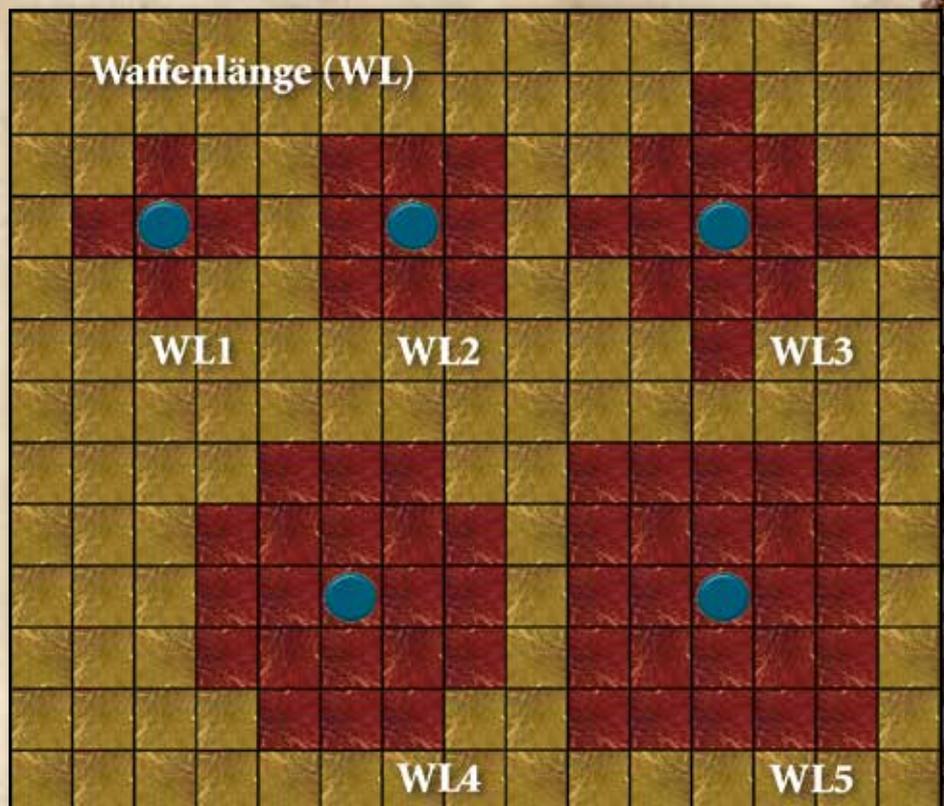
Ein Angreifer, der sein Ziel nicht sehen kann, weil er geblendet wurde oder durch andere Umstände (Dunkelheit, Unsichtbarkeit) nicht in der Lage ist, es mit seinem Gesichtssinn wahrzunehmen, darf trotzdem angreifen, solange er eine Schusslinie (Seite 46) hat, in Reichweite ist und von der Anwesenheit des Ziels weiß. Der Schaden eines solchen Angriffs verursacht normalen Schaden, wenn der Verteidigungswürfel des Ziels eine 1 oder 2 anzeigt, während bei einem Wurfresultat von 3 bis 20 kein Schaden verursacht wird.

**Beispiel:** Der Freelancer aus dem obigen Beispiel hat ein Gesamtergebnis von 32 gegen einen Angriff mit einer Präzision von 32 erzielt, d.h. sein Ergebnis reicht genau aus, damit der Charakter nur den halben Schaden des Angriffs erleidet. Hätte er ein Gesamtergebnis von 31 erzielt, dann hätte der Angriff den vollen Schaden verursacht. Hätte er dagegen eine 64 erzielt, so hätte der Angriff keinen Schaden verursacht.

Kämpfer, die bewegungs- oder handlungsunfähig sind, erleiden bei Angriffen mit GE-Vektor bei einer 1 bis 18 vollen Schaden (außer bei Blindkampf, siehe oben).

#### 7) Lebenspunkte anpassen

Das Ziel reduziert nun seine Lebenspunkte um die erzielten Schadenspunkte und wird unter Umständen von weiteren Auswirkungen des Angriffs (z.B. Schleudern, Zustandsmarken) betroffen. Wenn es sich bei dem erlittenen Schaden um Betäubungsschaden (Seite 52) handelt, so werden nicht die Lebenspunkte des Ziels reduziert, sondern es wird neben den Lebenspunkten ein Minuswert notiert, der die erlittenen Betäubungsschadenspunkte anzeigt.



## ZUSTANDSMARKEN

Viele Angriffe bei *Freelancer* verfügen über Spezialeffekte, die das Opfer mit Zustandsmarken überhäufen und es dadurch in seiner Kampfkraft beeinträchtigen. Mithilfe von Zustandsmarken kann man einen Gegner besiegen, lange bevor seine Lebensenergie auf 0 sinkt.

Die Zustandsmarken werden neben dem betroffenen Kämpfer auf der Karte platziert (hierzu können verschiedenfarbige Glassteine benutzt werden) oder zusammen mit seinen aktuellen Lebenspunkten notiert. Am Ende der Aktivierung eines Kämpfers darf er eine beliebige Zustandsmarke ablegen. Wenn er auf seine Bewegung und Handlung verzichtet, darf er statt dessen von jedem Zustandsmarken-Typ eine Marke entfernen **oder** von einem bestimmten Typ alle Marken. Ausgenommen von dieser Regel sind *Schwere Erschöpfungsmarken* und *Giftmarken* – eine Schwere Erschöpfungs-marke darf man nur nach jeweils 10 Minuten vollständigen Ausruhens entfernen, während Giftmarken nur durch den Einsatz von medizinischen Mitteln oder Zauberei entfernt werden können.

Folgende Zustandsmarken gibt es:



**Blendung:** Solange ein Kämpfer mindestens eine Blendmarke hat, erleidet er einen Malus von -5 auf seine Wahrnehmungsproben und die Präzision seiner Angriffe. Wenn er über verbesserten Geruchssinn, verbessertes Gehör und/oder einen funktionierenden Ortungssinn verfügt, beträgt der Malus nur -3.



**Erschöpfung:** Für jede Erschöpfungs-marke sinken GE, HW, KK und WE eines Kämpfers vorübergehend um 1 Punkt. Sollte einer der Eigenschaftswerte auf 0 sinken, so wird der Kämpfer *bewusstlos* (Seite 52).



**Fesselung:** Für jede Fesselmarke sinkt der BW-Wert eines Kämpfers um 1. Wenn der Bewegungswert auf 0 sinkt, wird der Kämpfer *bewegungsunfähig* (Seite 41).



**Fluch:** Solange ein Kämpfer mindestens eine Fluchmarke hat, erleidet er einen Malus von -5 auf alle KK-Proben und auf die Präzision von KK-basierenden Angriffen. Wenn ein Kämpfer Fluchmarken in Höhe seines KK-Werts erleidet, wird er sofort für den Rest des Kampfes *handlungsunfähig* (Seite 41).



**Furcht:** Solange ein Kämpfer mindestens eine Furchtmarke hat, erleidet er einen Malus von -5 auf alle WE-Proben. Solange die Furchtmarken eines Kämpfers seinen halben WE-Wert übersteigen, ist er *handlungsunfähig* (Seite 41).



**Gift:** Giftmarken funktionieren wie Erschöpfungsmarken, können aber im Gegensatz zu diesen nur durch besondere Maßnahmen entfernt werden.



**Halluzination:** Ein Kämpfer mit Halluzinationsmarken muss bei seiner Aktivierung eine WE-Probe gegen einen Mindestwurf von [Anzahl Halluzinationsmarken x 5] ablegen. Misslingt die Probe, so wird auf der folgenden Tabelle gewürfelt, was der Kämpfer tut:

## W20

- 1-3 Der Kämpfer darf normal handeln.
- 4-8 Der Kämpfer murmelt etwas Unverständliches vor sich hin und darf sich in der laufenden Runde weder bewegen noch handeln.
- 9-11 Die Handlung des Kämpfers verfällt. Statt dessen dreht er sich um 90° nach links und bewegt sich mit seinem Bewegungswert geradeaus in diese Richtung, mit allen daraus resultierenden Folgen. Kollisionen mit harten Objekten (z.B. Wänden) beenden die Bewegung und verursachen Sturzschaden wie ein Sturz aus 2 Metern Höhe (Schaden 2, Präzision 12).
- 12-14 Die Handlung des Kämpfers verfällt. Statt dessen dreht er sich um 90° nach rechts und bewegt sich mit seinem Bewegungswert geradeaus in diese Richtung, mit allen daraus resultierenden Folgen. Kollisionen mit harten Objekten (z.B. Wänden) beenden die Bewegung und verursachen Sturzschaden wie ein Sturz aus 2 Metern Höhe (Schaden 2, Präzision 12).
- 15-19 Der Kämpfer bewegt sich nicht und greift das nächststehende Ziel (egal ob Freund oder Feind) mit seinem besten Angriff an.
- 20 Der Kämpfer darf in der laufenden Runde von der gegnerischen Partei geführt werden.



**Schwere Erschöpfung:** Schwere Erschöpfungsmarken haben die selbe Wirkung wie normale Erschöpfungsmarken (siehe oben), können aber nicht so einfach wie diese entfernt werden, sondern nur durch 10 Minuten vollständiges Ausruhen pro Marke.



**Übelkeit:** Ein Kämpfer mit Übelkeitsmarken muss bei seiner Aktivierung eine KK-Probe gegen einen Mindestwurf von [Anzahl Übelkeitsmarken x 5] ablegen. Misslingt die Probe, so ist er in der laufenden Runde *handlungsunfähig*.

## NAHKAMPFSTILE

Immer wenn ein Charakter eine Nahkampfangriffshandlung durchführt oder auf eine Handlung verzichtet, darf er einen der folgenden Nahkampfstile wählen:

### Aggressiver Kampfstil

Bei diesem Offensiv-Kampfstil versucht der Charakter, möglichst viel Kraft in seinen Angriff zu legen. Er darf einen Wuchtwert festlegen, der maximal so hoch ausfallen darf wie seine aktuelle KK geteilt durch 4 (abrunden). Der Schaden des Angriffs bekommt einen Bonus in Höhe des Wuchtwerts, während die Präzision einen Malus in Höhe des Wuchtwerts erleidet. Bis zu seiner nächsten Aktivierung erleidet der Charakter außerdem einen Malus auf alle Verteidigungswürfe in Höhe des Wuchtwerts.

### Riskanter Kampfstil

Bei diesem Offensiv-Kampfstil setzt der Charakter riskante Kampfmanöver ein, um möglichst präzise Treffer anzubrin-



gen. Er darf einen Risikowert festlegen, der maximal so hoch ausfallen darf wie seine aktuelle GE geteilt durch 2 (abrunden). Die Präzision des Angriffs bekommt einen Bonus in Höhe des Risikowerts. Im Gegenzug erleidet der Charakter bis zu seiner nächsten Aktivierung einen Malus auf alle Verteidigungswürfe in Höhe des Risikowerts.

### Defensiver Kampfstil

Der Charakter achtet vornehmlich auf seine Verteidigung. Er darf einen Defensivwert festlegen, der maximal so hoch ausfallen darf wie seine aktuelle GE geteilt durch 4 (abrunden). Die Präzision seines Angriffs erleidet einen Malus in Höhe des Defensivwerts, dafür bekommt der Charakter bis zu seiner nächsten Aktivierung einen Bonus in Höhe des Defensivwerts auf alle Verteidigungswürfe gegen Nahkampfangriffe.

### KAMPFBEREITSCHAFT

Ein Kämpfer darf seine Handlung einsetzen, um in Kampfbereitschaft zu gehen. Er darf dann innerhalb des Zeitraums bis zu seiner nächsten Aktivierung zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Aktivierung eines Gegners einen einzelnen Angriff gegen diesen Gegner durchführen. Die Präzision des Kampfbereitschaft-Angriffs erleidet einen Malus von -2, ansonsten verwendet er die normalen Angriffsregeln.

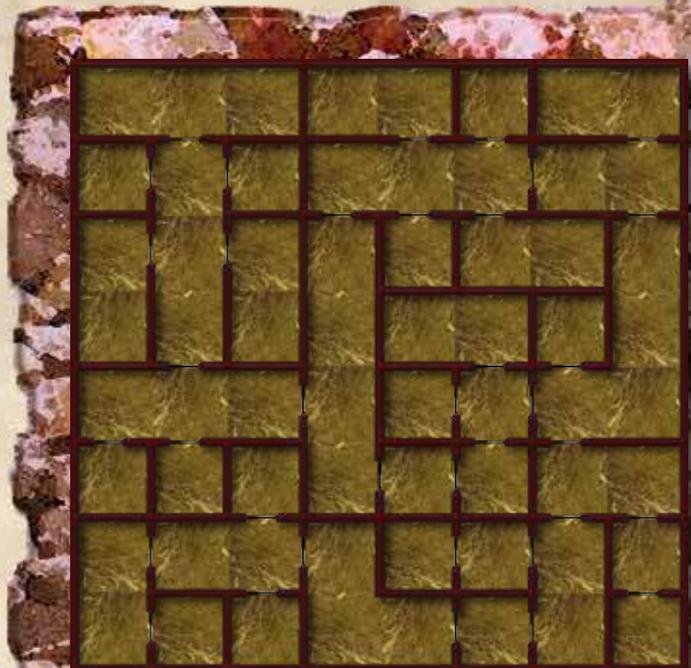
### KLAMMERANGRIFFE

Klammerangriffe dürfen von normalengroßen Kämpfern durchgeführt werden, um sich an großen Kämpfern festzuklammern, oder von kleinen Kämpfern, um sich an normalgroßen oder großen Kämpfern festzuklammern.

Um den Klammerangriff durchzuführen, muss sich der Angreifer in ein Feld bewegen, das vom Opfer eingenommen wird und anschließend eine Handlung investieren, um eine Probe auf wahlweise GE oder KK gegen Mindestwurf 20 durchzuführen. Misslingt die Probe, so ist es dem Angreifer nicht gelungen, sich an seinem Opfer festzuklammern. Gelingt sie dagegen, so hat sich der Angreifer erfolgreich festgeklammert. Auf diese Weise können sich beliebig viele Kämpfer gleichzeitig an ein- und demselben Opfer festklammern.

Zu Beginn der Aktivierung eines Kämpfers, an den sich gerade einer oder mehrere Angreifer klammern, müssen die Festklammernden eine Probe auf wahlweise GE oder KK gegen den Nahkampf-Präzisionswert des Opfers ablegen. Wenn das Opfer über mehrere Nahkampfangriffe verfügt, wird der höchste Wert verwendet. Wenn es über keine Nahkampfangriffe oder einen Nahkampf-Präzisionswert von unter 20 verfügt, wird statt dessen ein Wert von 20 angenommen. Wenn die Probe misslingt, wird der Festklammernde abgeschüttelt und in einem Feld platziert, das vom Opfer besetzt wird, oder in einem daran angrenzenden Feld, nach Wahl des Opfers.

Immer wenn ein Kämpfer aktiviert wird, der sich an einem Opfer festgeklammert hat, so darf er entscheiden, ob er loslassen und danach normal agieren möchte, oder ob er sich weiter festhält. Entscheidet er sich für letzteres, so darf er sich nicht bewegen, aber seine Handlung einsetzen, um einen Nahkampfangriff durchzuführen, der dem Opfer automatisch vollen Schaden verursacht.



## GEZIELTE ANGRIFFE

Gezielte Angriffe richten sich gegen die Schwachpunkte eines Gegners. Mit ihrer Hilfe ist es möglich, einen Gegner erheblich schneller und einfacher zur Strecke zu bringen, als es mit normalen Angriffen möglich wäre. Allerdings laufen die Gegner nicht mit großen Zielscheiben herum, die ihre Schwachpunkte kennzeichnen, sondern diese müssen von den Freelancern erst einmal herausgefunden werden.

Wenn ein Gegner über Schwachpunkte verfügt, so sind diese in seiner Beschreibung aufgeführt. Bei jedem Schwachpunkt wird erklärt, wo am Gegner er sich befindet und was passiert, wenn der Schwachpunkt zerstört wird (sogenannte „finale Schwachpunkte“ bedeuten, dass ein Gegner bei deren Zerstörung ausgeschaltet wird). Außerdem werden die Voraussetzungen genannt, die erfüllt sein müssen, damit der Schwachpunkt angegriffen werden kann, sowie die Modifikation des Verteidigungswerts des Gegners, wenn er an diesem Schwachpunkt angegriffen wird. Als letztes verfügt jeder Schwachpunkt über einen eigenen Lebenspunktewert – wird genug Schaden verursacht, um die Lebenspunkte eines Schwachpunkts auf 0 zu reduzieren, so wird der Schwachpunkt zerstört. (Einige Schwachpunkte enthalten noch die Angabe „(Einmalig X)“, was bedeutet, dass der Schwachpunkt auch von einem Angriff zerstört werden kann, der auf einen Schlag X Schaden verursacht.)

Gezielte Angriffe verwenden die normalen Angriffsregeln. Mit Streu- und Explosivangriffen können keine gezielten Angriffe durchgeführt werden. Der Freelancer sagt ein Ziel an, anschließend wird die Reichweite und die Schusslinie überprüft. Anstatt den Angriff normal durchzuführen (siehe Seite 47), kündigt der Spieler nun allerdings einen gezielten Angriff an und benennt die Stelle des Gegners, die er anvisieren möchte. Der Spielleiter schaut daraufhin in der Beschreibung des Gegners nach, ob dieser dort über einen Schwachpunkt verfügt. Wenn es den Schwachpunkt gibt, so wird als nächstes überprüft, ob der Angriff des Freelancers die nötigen Voraussetzungen erfüllt. Ist auch dies der Fall, so muss der Gegner wie üblich einen Verteidigungswurf gegen den Angriff durchführen, der jedoch durch den Modifikator des Schwachpunkts modifiziert wird.

Wenn ein Schwachpunkt nicht existiert oder die Voraussetzungen nicht erfüllt sind, so wird der gezielte Angriff in einen normalen Angriff umgewandelt, gegen den der Gegner einen zusätzlichen Bonus von +5 auf seinen Verteidigungswurf erhält. Außerdem teilt der Spielleiter dem Spieler mit, dass der Schwachpunkt nicht vorhanden ist bzw. welche Voraussetzungen nicht erfüllt wurden. Bei letzterem braucht er nicht zu sehr ins Detail zu gehen, aber er sollte dem Spieler die Möglichkeit geben, sich allmählich an die Erfüllung der Voraussetzungen heranzutasten.

Wenn sich die Spieler damit schwertun, die Schwachpunkte eines Gegners zu finden oder die richtigen Angriffe, um die Schwachpunkte zu beschädigen, dann darf ihnen der Spielleiter mit Tips unter die Arme greifen. Er sollte aber im Kopf behalten, dass ein Gegner, dessen Schwächen einmal bloßgestellt wurden, nie wieder eine so große Gefahr darstellt wie zuvor – es sei denn natürlich, das nächste Modell, dem die Freelancer gegenüberstehen, enthält ein paar Verbesserungen ...

## KOPFSCHUSS, ENTWAFFNEN & AUF DIE BEINE ZIELEN

Die hier aufgeführten Angriffe zählen zu den klassischen gezielten Angriffen gegen humanoide oder annähernd humanoide Gegner. Sie werden folgendermaßen gehandhabt:

**Kopfschuss:** Ein brutaler Angriff, der auch mit Nahkampfaffen durchgeführt werden kann und dazu dient, den Gegner auf der Stelle zu töten. Erfordert einen eiskalten (oder verhaltensgestörten) Schützen oder einen sehr guten Grund (z.B. Finaler Rettungsschuß). Das Ziel bekommt einen Bonus von +10 auf seinen Verteidigungswurf. Der Kopf ist ein finaler Schwachpunkt mit einer LE in Höhe der halben LE des Ziels (abrunden).

**Entwaffnen:** Soll das Ziel zur Aufgabe zwingen oder es den Angreifern erleichtern, es zur Strecke zu bringen. Funktioniert nur bei bewaffneten Zielen. Der Bonus auf den Verteidigungswert beträgt +10 (bzw. +15, wenn das Ziel die Waffe mit beiden Händen hält). Der Schwachpunkt kann nur zerstört werden, indem mit einem einzelnen Angriff Schaden in Höhe der LE des Ziels / 4 (abrunden) verursacht wird. Die Wirkung besteht darin, dass das Ziel die Waffe fallenläßt.

**Auf die Beine zielen:** Soll das Ziel an der Flucht hindern. Der Bonus auf den Verteidigungswert beträgt +5. Die Beine sind ein Schwachpunkt mit einer LE in Höhe der halben LE des Ziels (abrunden). Die Wirkung besteht darin, dass der Bewegungswert des Ziels halbiert wird (äquivalent mit einem gebrochenen Bein, siehe Seite 51).

## LEBENSUNKTE

Jeder Kämpfer verfügt über ein Lebenspunktemaximum sowie einen aktuellen Lebenspunktwert, der seinen augenblicklichen Gesundheitszustand angibt. Solange ein Kämpfer unverletzt ist, liegen seine aktuellen Lebenspunkte beim Maximum – durch Verletzungen können sie sinken, durch Heilung steigen. Die Lebenspunkte eines Kämpfers können durch Heilung niemals über sein Maximum steigen.

**Beispiel:** Ein Kämpfer mit einem Lebenspunktemaximum von 12 hat im unverletzten Zustand 12 Lebenspunkte. Er wird angeschossen und verliert 5 Lebenspunkte, seine aktuellen Lebenspunkte betragen also nur noch 7. Später wird er zum Ziel eines Heilzaubers, der ihm 6 Lebenspunkte zurückgibt – seine Lebenspunkte steigen aber nur bis zum Maximum von 12, der Rest der Heilwirkung verfällt.

Wenn sich ein Freelancer in eine Henshin-Form verwandelt, erhöhen sich sein Lebenspunktemaximum und seine aktuellen Lebenspunkte im gleichen Maße.

**Beispiel:** Ein Freelancer mit einem Lebenspunktemaximum von 15 und einem aktuellen Lebenspunktwert von 12 verwandelt sich in eine Henshin-Form, die ihm +10 Lebenspunkte

*gibt. Sein neues Lebenspunktemaximum beträgt 25 und seine aktuellen Lebenspunkte erhöhen sich auf 22.*

Wenn die Verwandlung eines Freelancers in eine Henshin-Form beendet wird (entweder durch ihn selbst oder durch einen äußeren Effekt), dann sinkt sein Lebenspunktemaximum wieder auf den ursprünglichen Wert. Führt dies dazu, dass

seine aktuellen Lebenspunkte über seinem neuen Maximum liegen, dann werden sie sofort im Anschluss auf das neue Maximum gesenkt.

**Beispiel:** Ein Freelancer mit einem Lebenspunktemaximum von 20 hat sich in eine Henshin-Form verwandelt, die ihm 30 Lebenspunkte verleiht und in eine zweite Henshin-Form, die ihm 14 Lebenspunkte verleiht. Sein neues Lebenspunktemaximum beträgt also 64. Während eines Kampfes (seine aktuellen Lebenspunkte liegen gerade bei 40) wird seine erste Henshin-Form beendet. Sein Maximum sinkt demnach um 30 Punkte auf 34, d.h. er muss seine aktuellen Lebenspunkte von 40 auf 34 reduzieren.

## SCHWERE WUNDEN

W20

- 1-4 Gebrochener Arm** (W20; 1-10 linker Arm, 11-20 rechter Arm). Der Arm kann vom Kämpfer nicht mehr eingesetzt werden. *Erste Hilfe (20):* Der Kämpfer darf den Arm einsetzen, erleidet dabei jedoch einen Malus von -5 auf Proben bzw. die Präzision seines Angriffs und verliert anschließend einen Lebenspunkt (was keine weitere schwere Wunde erzeugt).
- 5-8 Gebrochenes Bein.** Der BW-Wert des Kämpfers sinkt auf 1 und nach jeder Bewegung verliert er einen Lebenspunkt (was keine weitere schwere Wunde erzeugt). *Erste Hilfe (18):* Wie zuvor, nur ohne den Lebenspunktverlust.
- 9-10 Kopfverletzung.** Die Wahrnehmung des Kämpfers reduziert sich auf ein Minimum. Er kann keine Wahrnehmungsproben durchführen und alle seine Proben und die Präzision seiner Angriffe erleiden einen Malus von -10. *Erste Hilfe (24):* Wie zuvor, aber der Malus beträgt nur noch -5.
- 11-12 Schwere Blutung.** Der Kämpfer verliert bei jeder Aktivierung einen Lebenspunkt (was keine weitere schwere Wunde erzeugt). *Erste Hilfe (28):* Der Kämpfer verliert keine Lebenspunkte mehr, solange er sich nicht bewegt und nicht handelt. Sobald er sich bewegt oder handelt, bricht die Wunde wieder auf und muss neu behandelt werden.
- 13-14 Schmerzhaftes Wunde.** Der Kämpfer erleidet durch die Wunde schwere Schmerzen und wird handlungsunfähig, während er seinen Schmerz hinausschreit. *Erste Hilfe (15)* oder Verabreichung eines Schmerzmittels (Seite 96): Der Kämpfer darf sich wieder bewegen und handeln, aber mit einem Malus von -5 auf Proben und auf die Präzision seiner Angriffe.
- 15-20 Schock.** Der Kämpfer wird von einem Schwächeanfall heimgesucht. Er geht zu Boden, sein BW-Wert reduziert sich auf 1 und alle seine Proben und die Präzision seiner Angriffe erleiden einen Malus von -10. Bei jeder Aktivierung muss er eine Probe mit W20 + seine aktuellen Lebenspunkte gegen einen Mindestwurf von 20 bestehen, oder seine Lebenspunkte sinken sofort auf 0. *Erste Hilfe (18)* oder Verabreichung eines Stimulanzmittels (Seite 96): Der Kämpfer darf die Schockwirkung ignorieren.

## SCHWERE WUNDEN

Mit Schadenspunkten ist nicht zu spaßen – schon der Verlust eines einzelnen Lebenspunkts bedeutet eine schwere Wunde. (Leichte Verletzungen wie Hautabschürfungen, Prellungen oder blaue Augen werden **nicht** mit Schadenspunkten verrechnet!) Das bedeutet, dass jeder schadensverursachende Treffer schreckliche Folgen nach sich ziehen kann, die einen Kämpfer kampfunfähig machen, lange bevor seine Lebenspunkte auf 0 sinken.

Zum Glück für die Freelancer verfügen sie durch ihre Verwandlung über ein Lebenspunktepulster, das ihnen ihre Henshin-Form zur Verfügung stellt (siehe oben). Schadenspunkte, die diesem Lebenspunktepulster zugefügt werden, werden vollständige von der Henshin-Form aufgefangen, d.h. der Freelancer spürt sie zwar, aber sein echter Körper ist davon nicht betroffen und er kann völlig ungerührt weiterkämpfen. Sollte es jedoch dazu kommen, dass die aktuellen Lebenspunkte eines Freelancers unter sein normales Lebenspunktemaximum von 10 + Charakterstufe fallen, dann ist sein echter Körper vom Schaden betroffen und der Freelancer erleidet eine **schwere Wunde**. Für jeden zusätzlichen Treffer, der die Lebenspunkte des Freelancers weiter senkt, erleidet er eine weitere schwere Wunde.

Für jede schwere Wunde wird außerdem auf der nebenstehenden Tabelle eine Wirkung ermittelt. Unter „Erste Hilfe“ ist in Klammern der Mindestwurf für eine Probe auf HW+Erste Hilfe angegeben, gefolgt von den Auswirkungen

H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N

der Ersten Hilfe. Für die Erste Hilfe wird medizinische Ausrüstung (Seite 96) benötigt, oder der Mindestwurf erhöht sich um 10. Ein Kämpfer, der bei sich selbst erste Hilfe anwendet, erleidet einen Malus von -10 auf seine Probe. Alle Erste-Hilfe-Proben erfordern nur eine Handlung.

Ein Kämpfer kann mehrere schwere Wunden der selben Art erleiden – er erleidet die beschriebene Wirkung dann nur einmal, aber jede der schweren Wunden muss einzeln behandelt werden, um die unter „Erste Hilfe“ genannte Linderung zu erfahren.

Ein Kämpfer, dessen Lebenspunkte durch Heilung oder Henshin wieder auf sein normales Maximum (10 + Charakterstufe) ansteigen, wird sofort von allen schweren Wunden und den damit verbundenen Wirkungen geheilt.

Monster aus anderen Realitätsebenen erleiden keine schweren Wunden, sondern kämpfen unbeeindruckt, bis ihre Lebensenergie auf 0 gesunken ist. Natürlich gilt auch für viele Monster, dass sie Angst vor dem Tod haben, so dass sie fliehen oder sich ergeben, wenn ihre Lebensenergie auf einen niedrigen Stand sinkt.

Menschen, die sich nicht verwandeln können (also im Prinzip alle Menschen außer den Freelancern), haben nur ihre normalen Lebenspunkte und erleiden vom ersten Schaden an schwere Wunden, egal ob es sich um harmlose Passanten oder Elitesoldaten handelt.

## BEWUSSTLOSIGKEIT

Wenn ein Kämpfer so viel Betäubungsschaden (siehe unten) erlitten hat, dass seine aktuellen Lebenspunkte abzüglich des Betäubungsschadens kleiner oder gleich 0 wären, oder wenn ein Kämpfer so viele Erschöpfungsmarken erleidet, dass einer seiner Eigenschaftswerte dadurch auf 0 oder darunter sinkt, so fällt er in Bewusstlosigkeit. Er geht zu Boden und wird handlungsunfähig. Um aus der Bewusstlosigkeit zu erwachen, müssen seine Lebenspunkte abzüglich Betäubungsschaden wieder einen positiven Wert erreichen bzw. seine Erschöpfungsmarken soweit abgebaut werden, dass alle seine Eigenschaftswerte einen positiven Wert aufweisen.

Solange ein Kämpfer bewusstlos ist, kann er keinen weiteren Betäubungsschaden erleiden, er kann aber sehr wohl noch richtigen Schaden erleiden. Sinken die tatsächlichen Lebenspunkte eines Kämpfers auf diese Weise auf 0, so sinkt er ins Koma (siehe unten). Bewusstlose Kämpfer dürfen pro Runde eine Zustandsmarke abbauen (schwere Erschöpfungsmarken und Giftmarken sind hiervon wie üblich ausgenommen). Sie sammeln keine Aktionsmarken, dürfen aber ihren aktuellen Vorrat an Aktionsmarken behalten. Solange sie keine schwere Wunde erleiden, bleiben ihre aktiven Henshin-Formen aktiv.

## KOMA

Die Lebenspunkte eines Kämpfers können nicht unter 0 sinken. Sinken sie auf 0, so geht er zu Boden (falls er nicht bereits am Boden liegt) und fällt in ein tödliches Koma mit Kreislaufstillstand. Er zählt als handlungsunfähig. Wenn er ein Freelancer ist, werden alle seine aktiven Formen beendet und seine Aktionsmarken sinken auf 0.

## HANDLANGER

In Hexxagons Festung treten die Freelancer oft gegen große Horden aus relativ (jedenfalls im Vergleich mit den Freelancern) schwachen Gegnern an, die über wenige Lebenspunkte verfügen und nach zwei bis drei Treffern ausgeschaltet zu Boden gehen. Damit ein solcher Kampf nicht durch unnötige Buchführung verlangsamt wird, kann der Spielleiter diese Gegner als *Handlanger* deklarieren.

Wenn ein Handlanger einen Treffer erleidet, dessen Schadenspunkte über seinen Lebenspunkten liegen, wird er wie üblich sofort ausgeschaltet. Betragen die Schadenspunkte dagegen weniger als seine Lebenspunkte, so bekommt er eine *Verletzungsmarke*. Sobald ein Handlanger mit Verletzungsmarke einen weiteren Treffer erleidet, der Schadenspunkte verursacht (egal wie hoch diese ausfallen), wird er sofort ausgeschaltet.

Angriffe, die Betäubungsschaden verursachen, resultieren anstelle von Verletzungsmarken in *Betäubungsmarken*. Die Wirkung ist grundsätzlich die selbe, allerdings zählt ein Handlanger, der durch zwei Betäubungsmarken ausgeschaltet wird, nur als bewusstlos, während ein Handlanger mit einer Betäubungs- und einer Verletzungsmarke als leicht verletzt gilt.

Handlanger betrachten darüber hinaus jede Zustandsmarke automatisch als *schwere Erschöpfungsmarke*.

Wird ein komatöser Kämpfer nicht geheilt oder medizinisch behandelt, dann stirbt er innerhalb von 2W20 Runden (bzw. 1W20 Runden, wenn er eine unbehandelte schwere Blutung erlitten hat). Um das Koma des Kämpfers zu beenden, kann er mit einer Probe auf HW+Erste Hilfe gegen Mindestwurf 30 stabilisiert werden. Er ist dann immer noch handlungsunfähig, aber vor dem Tod geschützt, solange er keinen weiteren Schaden erleidet. Durch eine erfolgreiche Stabilisierung zählen außerdem alle Schweren Blutungen und Schockwirkungen des Kämpfers als behandelt.

Wenn ein komatöser Kämpfer durch Heilung mindestens 1 Lebenspunkt zurückerhält, erwacht er sofort aus dem Koma – seine Blutungen und Schockwirkungen zählen dadurch aber nicht als geheilt.

## TOD

Wenn ein Kämpfer massiven Schaden erleidet, der seine Lebenspunkte auf einen Schlag auf -10 oder darunter senken würde, oder im Koma (siehe oben) stirbt, dann ist er tot. Die einzige Möglichkeit, einen solchen Kämpfer wieder ins Leben zu holen, ist eine Wiederbelebung (Seite 66 und 78).

## BETÄUBUNGSSCHADEN

Einige Angriffe verursachen „Betäubungsschaden“. Solcher Schaden wird separat notiert. Betäubungsschaden verursacht niemals schwere Wunden. Wenn die Summe aus dem erlittenen normalem Schaden und Betäubungsschaden den aktuellen Lebenspunktwert eines Kämpfers auf 0 senken, dann geht er bewusstlos zu Boden (siehe oben).

## HEILUNG

Bei jeder Form von Regeneration, sowohl der magischen als auch der natürlichen, wird immer zuerst der Betäubungsschaden und anschließend der normale Schaden geheilt. 5 Punkte Betäubungsschaden zählen dabei wie 1 Punkt normaler Schaden.

Auf natürliche Weise regeneriert ein Kämpfer pro Stunde, in der er sich unter medizinischer Aufsicht ausruht, bis zu 5 Lebenspunkte Betäubungsschaden oder 1 Lebenspunkt normalen Schaden.

## UNBEWEGLICHE OBJEKTE BESCHÄDIGEN

Als unbewegliche Objekte zählen Geländemerkmale wie z.B. Bäume, Zäune, Mauern, Türen und Fenster, sowie alle Gegenstände, die sich nicht selbstständig bewegen können, z.B. Möbel und abgestellte Fahrzeuge. Unbewegliche Objekte können durch äußere Einflüsse beweglich gemacht werden (z.B. indem ein Möbelstück durch Magie zu einem Eigenleben erweckt oder ein Fahrzeug von einem Piloten gesteuert wird) und zählen in diesem Fall als normale Kämpfer. Im Gegenzug zählen normale Kämpfer, die durch äußere Einflüsse *bewegungsunfähig* (Seite 41) gemacht wurden, als unbewegliche Objekte.

Gegen Angriffe mit KK-Vektor führen unbewegliche Objekte normale Verteidigungswürfe auf ihre KK durch.

Unbewegliche Objekte verfügen über eine effektive GE von 0 und müssen deshalb gegen Angriffe mit GE-Vektor einen KK-Verteidigungswurf durchführen – siehe Seitenbox *Vektoren* auf Seite 45.

Bei vielen unbeweglichen Objekten handelt es sich um Gegenstände ohne eigenen Verstand, so dass sie nicht von WE-basierenden Angriffen betroffen werden können – siehe Seitenbox *Vektoren* auf Seite 45.

Unbewegliche Objekte verfügen über eine LE, die um die verursachten Schadenspunkte reduziert wird. Schwere Wunden können sie nicht erleiden. Wird die LE auf 0 reduziert, so ist das Objekt zerstört. Unbewegliche Objekte, die einen Weg versperren (z.B. Türen und Mauern), müssen zerstört werden, um ein genügend großes Loch zu erzeugen, das anschließend von Kämpfern durchquert werden kann. Größeren Objekte, z.B. lange Mauern oder Häuserwände, sind in mehrere einzelne Segmente unterteilt, wobei jedes Segment üblicherweise eine Breite und Höhe von jeweils 3 Metern (1 Feld) umfasst. Wird die LE eines solchen Segments auf 0 reduziert, so ist nur dieses zerstört und kann durchquert werden, während der Rest des Objekts (vorerst) unbeschädigt bleibt. Zerstörte Barrieren verwandeln sich üblicherweise in schwieriges Gelände aus Geröll oder Schrott.

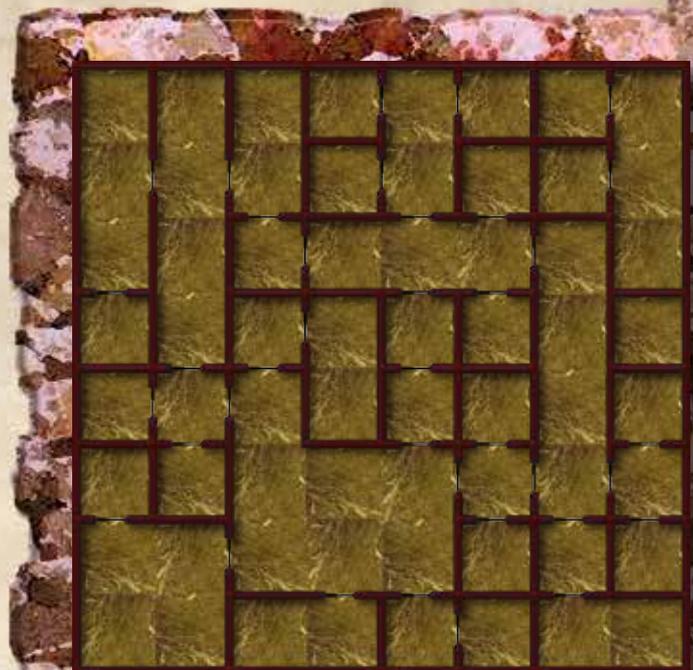
## TABLETOP-REGELN

Eine *Freelancer*-Actionszene kann auch in der **Tabletop-Variante** ausgespielt werden. Die Karte wird dann nicht in Felder unterteilt, sondern alle Kämpfer bewegen sich frei über das Spielfeld. Die Reichweite von Bewegungen, Angriffen und Effekten werden nicht in Feldern, sondern in Zentimetern gemessen, wobei ein Zentimeter auf dem Spielfeld einem Meter in der Realität entspricht. Ein Feld entspricht 3 Metern, d.h. ein Kämpfer mit einem BW-Wert von 5 darf sich mit einer Laufen-Bewegung bis zu 15 Zentimeter weit bewegen (5 Felder á 3 Meter = 15 Meter = 15 Zentimeter auf dem Spielfeld). Da es keine Felder gibt, fallen auch die Regeln für diagonale Bewegungen weg. Eine Gehen-Bewegung erfolgt immer über 3 Zentimeter.

Alle Entfernungen werden von Basismittelpunkt zu Basismittelpunkt gemessen. Gegner dürfen im Nahkampf angegriffen werden, wenn die eigene Basis in Kontakt mit der Basis des Gegners ist oder wenn der Basismittelpunkt des Gegners nicht weiter vom eigenen Basismittelpunkt entfernt ist als die Waffenlänge in Zentimetern.

Ein Kämpfer muss seine Bewegung beenden, wenn er in Basenkontakt zu einem Gegner gerät. Verlässt ein Kämpfer während seiner Bewegung den Nahkampfkontakt zu einem Gegner, so darf dieser wie üblich einen Passierschlag durchführen.

Explosions-Schablonen werden in einer Tabletop-Umgebung durch kreisrunde Schablonen mit einem Radius von 10 Zentimetern ersetzt, während für Streu-Schablonen passende tropfenförmige Schablonen herangezogen werden dürfen oder auch hier eine kreisrunde Explosions-Schablone zum Einsatz kommt, die an den Schützen angelegt wird. Vom Angriff betroffen sind alle Figuren, deren Basen sich ganz oder teilweise unter einer Schablone befinden.



## HINDERNISPARCOURS

Während sich die Erforschung von Hexxagons Festung und der Kampf gegen seine Monster an klassischen *Hack&Slay*-Computerspielen orientiert, wenden wir uns nun den *Jump&Run*-Computerspielen zu. Ein **Hindernisparcours** nimmt üblicherweise einen Bereich von 24 x 24 Metern (8 x 8 Felder) ein und seine Durchquerung wird als Actionszene (Seite 40) durchgespielt, d.h. die Freelancer befinden sich auf einem Spielfeld und dürfen einmal pro Runde handeln. Anstelle der üblichen Gegner ist es in diesem Fall aber das Spielfeld selbst, das die Herausforderung darstellt. Es gibt Höhenunterschiede, die erklettert, Löcher im Boden, die übersprungen, und zahlreiche Fallen, denen ausgewichen werden muss. Das Ziel besteht üblicherweise in einer erfolgreichen Durchquerung des Segments, und um dies zu erreichen, sind die Freelancer in erster Linie auf ihre Fertigkeiten (insbesondere Laufen, Klettern, Springen, Balancieren, Abrollen, Schwimmen und Tauchen) angewiesen, können aber auch durch Einsatz einiger Spezialfähigkeiten (z.B. der Gabe des Fliegens) vorankommen.

Von Beschwörern gerufene Gäste sollten nicht am Hindernisparcours teilnehmen. Krieger, Kampfmagier und Samurai dürfen einen Parcours für ihr Henshin als Kampf betrachten.

### DIE SCHWIERIGKEITSSTUFE (ST.)

Jedes Hindernisparcours verfügt über eine eigene Schwierigkeitsstufe. Üblicherweise entspricht dieser der aktuellen Charakterstufe der Freelancer, es kann aber auch Parcours geben, die überproportional schwierig sind. Nach überproportional *leichten* Parcours wird man in Hexxagons Festung dagegen vergeblich suchen ...

### BESONDERE BEWEGUNGSARTEN

**Ninja-Bewegung:** Ein Ninja, der seine Ninja-Bewegung (Seite 73) einsetzt, darf eine Anzahl Felder bis zur Höhe des **Grades** der Ninja-Bewegung in einer waagerechten oder senkrechten geraden Linie überwinden, ohne dafür Fertigkeitstests ablegen zu müssen. Undurchdringliche Feldkanten darf er auf diese Weise nicht überwinden.

**Teleportieren:** Ein Freelancer, der über die Gabe der Teleportation verfügt, darf diese so einsetzen wie die Ninja-Bewegung (siehe oben).

**Fliegen:** Flugfähige Freelancer haben es leichter als ihre an den Boden gebundenen Kameraden, aber durch die zahlreichen beweglichen und herabstürzenden Teile sollten sie sich trotzdem nicht zu sicher fühlen. Freelancer mit einer Flugbewegung erhalten einen Bonus in Höhe ihres Flugbewegungswerts auf ihre Proben zum Laufen, Klettern, Springen, Abrollen, Megasprung und Balancieren. Dieser Bonus wird halbiert (abgerundet), wenn die Flugbewegung mit einer eingeschränkten Manövrierfähigkeit oder sperrigen Flügeln verbunden ist.

**Schwimmen:** Freelancer mit einem Schwimmen-Bewegungswert von größer als 1 dürfen diesen als Bonus auf ihre Proben zum Schwimmen und Tauchen addieren.

### SELBST MITMACHEN

Die Hindernisparcours sind im Grunde genommen „Mini-Brettspiele“, die nach einer kurzen Einführung durch den Spielleiter auch ohne dessen Moderation gespielt werden können. Der Spielleiter kann also, sobald seine Spieler mit dem Parcours vertraut sind, selbst als Spieler teilnehmen, und sollte sich dafür einen passenden Charakter zurechtlegen. Wo diese Person genau herkommt und wohin sie nach erfülltem Parcours verschwindet, das, ja das ist ein Mysterium, dessen Beantwortung wir vertrauensvoll in die Hände der jeweiligen Spielergruppe legen.

### DIE FELDER

Jedes Feld eines Hindernisparcours ist wie üblich 3x3 Meter groß und zählt als *sehr schwieriges Gelände*. Die Bewegung in ein solches Feld hinein verbraucht die gesamte Bewegung **und** Handlung eines Freelancers, außerdem sind nur Bewegungen in waagrecht und senkrecht angrenzende Felder erlaubt, nicht in diagonal angrenzende. Pro Runde kann sich jeder Beteiligte somit nur um maximal ein Feld weiterbewegen.

In jedem Feld dürfen sich nur maximal ein normalgroßer Kämpfer sowie bis zu vier kleine Kämpfer aufhalten. Große Kämpfer können ein Hindernisparcours nicht betreten. Kleine Kämpfer werden wie normalgroße Kämpfer behandelt, erleiden aber einen zusätzlichen Malus von -5 auf alle Proben zum Laufen, Klettern und Springen, es sei denn sie können fliegen.

### BEWEGUNGS- UND AUFENTHALTSPROBEN

Wenn sich die Freelancer von einem Feld in ein anderes bewegen will, muss er dazu eine **Bewegungsprobe** ablegen, die von der Art der überquerten Feldkante abhängt. Außerdem gibt es einige Felder, in denen er eine **Aufenthaltsprobe** würfeln muss, wenn er sich am Ende einer Runde darin befindet.

Bewegungs- und Aufenthaltsproben werden auf einen der folgenden Spielwerte abgelegt, die sich die Spieler zu Beginn notieren sollten (es wird abgerundet):

**Laufen** = BW + Laufen

**Klettern** = KK + Klettern

**Springen** = GE + Springen

**Abrollen** = GE + Abrollen

**Megasprung** = BW + (Laufen + Klettern + Abrollen) ÷ 3

**Balancieren** = WE + Balancieren

**Schwimmen** = GE + Schwimmen

**Tauchen** = KK + Tauchen

Immer wenn es zu einer Bewegungs- oder Aufenthaltsprobe kommt, wirft der Spieler wie üblich einen W20 und addiert den auf die Probe gestellten Spielwert. Der Mindestwurf beträgt in der Regel 15 + Schwierigkeitsstufe (siehe oben). Eini-

ge Rahmenkanten-Symbole sind darüber hinaus mit einem Leuchten unterlegt, das ihre hohe Gefährlichkeit anzeigt: Bei ihnen beträgt der Mindestwurf 25 + Schwierigkeit. (Piraten dürfen bei solchen Proben auf ihre Draufgänger-Fähigkeit zurückgreifen.)

Eine weitere wichtige Rolle spielt der Erfolgsgrad des Probenergebnisses:

**Elegant gelungen (Differenz +11 oder höher):** Der Freelancer hat die Herausforderung nicht nur bestanden, sondern seine nächste Probe ist um 5 Punkte erleichtert.

**Gelungen:** Der Freelancer hat die Herausforderung bestanden.

**Misslungen:** Der Freelancer überanstrengt sich. Handelte es sich um eine Bewegungsprobe, so erleidet er 2 Erschöpfungsmarken und bleibt in seinem ursprünglichen Feld stehen. Handelte es sich um eine Aufenthaltsprobe, so kann er sich zwar halten, erleidet aber 4 Erschöpfungsmarken.

**Dramatisch misslungen (Differenz -11 oder niedriger):** Der Freelancer stürzt ab (siehe unten). Wenn er fliegen kann, darf er 4 Erschöpfungsmarken einstecken, um dem Abstürzen zu entgehen.

## ABSTÜRZEN

Jedes Hindernisparcours verfügt über eigene Absturz-Regeln, die in seiner Beschreibung enthalten sind und normalerweise darin bestehen, dass der Freelancer zurück an die Startkante versetzt wird. Zu einem Absturz kommt es, wenn dem Freelancer eine Bewegungs- oder Aufenthaltsprobe dramatisch misslingt (siehe oben) oder wenn er bewusstlos wird oder ins Koma fällt (Seite 52). Außerdem darf sich ein Freelancer jederzeit freiwillig abstürzen lassen.

## GEFÄHRLICHE FELDER

Gefährliche Felder sind mit einem Symbol und einem Buchstaben markiert, die Auskunft darüber geben, mit welcher Gemeinheit sich ein Freelancer, der sich am Ende einer Runde dort aufhält, herumschlagen muss.



(T)rügerischer Boden: **Balancieren**-Aufenthaltsprobe



(B)röckeliger Boden: **Laufen**-Aufenthaltsprobe



(W)asserbecken: **Schwimmen**-Aufenthaltsprobe



(K)lingenfalle: Dies ist ein sehr populäres Beispiel für einen regelmäßigen Fallenmechanismus (siehe Kasten auf der rechten Seite). Ein Freelancer, der sich in einer ungeraden (K1) oder geraden (K2) Runde in diesem Feld aufhält, wird automatisch von einem Angriff mit Sch 5+St. Pr 20+St. Vt GE betroffen.

Neben den hier beschriebenen Feldern verfügen viele Hindernisparcours auch noch über Spezialfelder, die in ihrer Beschreibung näher erläutert werden und thematisch zum jeweiligen Parcours passen.

## FALLENMECHANISMEN

Um den Freelancern das Leben nicht zu einfach zu machen, warten die Hindernisparcours mit einer Vielzahl bössartiger Mechanismen auf, die sie verätzen, verbrennen oder in tausend kleine Schnipsel zerhacken sollen. Diese Fallen werden wie normale Angriffe abgehandelt und können zahlreiche Spezialwirkungen haben. Sofern nichts anderes angemerkt ist, beschränkt sich die Wirkung jedes Mechanismus auf ein einzelnes Feld und wird alle zwei Runden ausgelöst. Die Zahl „1“ oder „2“ hinter einem Feldbuchstaben gibt an, ob der Mechanismus in ungeraden oder geraden Runden ausgelöst wird. In den jeweils anderen Runden kann man sich gefahrlos in dem betreffenden Feld aufhalten.

**Leere Felder ohne Buchstaben** sind zunächst sicher, allerdings werden Freelancer, die sich länger als zwei aufeinanderfolgende Runden dort aufhalten, zum Ziel einer „Allgemeinen Bedrohung“. Worin diese besteht, wird im jeweiligen Hindernisparcours beschrieben.

## DIE FELDKANTEN

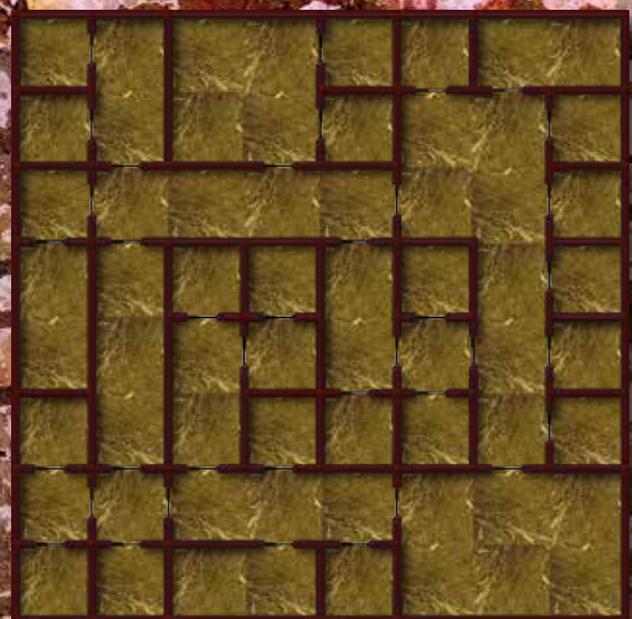
Viele Kanten zwischen den einzelnen Feldern der Hindernisparcours enthalten ein Symbol, das angibt, mit welchen Schwierigkeiten ein Freelancer konfrontiert wird, wenn er sich über diese Kante in das dahinter liegende Feld bewegen will. Die verschiedenen Symbole sind:



**Kletterpartie:** Der Freelancer muss einen Höhenunterschied überwinden. Je nachdem, in welche Richtung das spitze Ende des Dreiecks zeigt, handelt es sich um eine Kletterpartie aufwärts (Spitze zeigt vom Ursprungsfeld des Charakters weg) oder abwärts (Spitze zeigt auf das Ursprungsfeld des Charakters).

*Kletterpartie aufwärts:* **Klettern**-Bewegungsprobe

*Kletterpartie abwärts:* **Klettern**- oder **Abrollen**-Bewegungsprobe



 **Abgrund:** Der Freelancer muss über ein Loch im Boden hinwegsetzen. Dies erfordert eine **Springen**-Bewegungsprobe.

 **Breiter Abgrund:** Der Freelancer muss mit Anlauf ein sehr breites Loch im Boden überwinden und anschließend versuchen, sicher zu landen. Dies erfordert eine **Megasprung**-Bewegungsprobe.

 **Schmalere Sims:** Der Freelancer muss über einen schmalen Sims ein großes Loch im Boden überqueren. **Balancieren**-Probe.

 **Wasserröhre:** Der Freelancer muss eine von gefährlichen Strudeln heimgesuchte Wasserröhre durchqueren. **Schwimmen**-Probe.

 **Tauchröhre:** Der Freelancer muss eine Unterwasserstrecke zurücklegen. **Tauchen**-Probe.

## DIE STARTKANTE

Jedes Hindernisparcours hat eine **Startkante**, üblicherweise der untere Rand der Karte, über die es betreten werden kann. Diese Betreten kostet eine Handlung und erfordert keine Probe, am Ende der laufenden Runde ist man allerdings möglicherweise schon von der Wirkung des Feldes betroffen, das man betreten hat. Solange man sich in einem Feld aufhält, das an die Startkante angrenzt, kann man den Parcours mit einer Handlung verlassen.

## DAS HENSHIN

Die wichtigsten Waffen der Freelancer im Kampf gegen wildgewordene Monster sind ihre Henshin-Formen. „Henshin“ ist das japanische Wort für Verwandlung. Eine Henshin-Form erlaubt es einem Freelancer, mithilfe eines fest einstudierten Bewegungsablaufs seine Kraft und seinen Willen zu konzentrieren und seine besondere Begabung der Realitätsbeeinflussung (siehe **Karma**, Seite 36) zu nutzen, um seinen Körper mit einer fremden Realität zu verbinden und sich in ein Wesen aus dieser Realität zu verwandeln.

In unserer normalen Realität gibt es viele Dinge, die nicht möglich sind. Man kann keine Zaubersprüche wirken, um sich von einem Ort an einen anderen zu teleportieren oder durch Handauflegen schwere Wunden zu heilen. Ebenso wenig gibt es kybernetisch verbesserte Augen, mit denen man im Dunkeln sehen, noch kybernetisch verstärkte Beine, auf denen man aus hundert Metern Höhe sicher landen kann. All diese Phänomene sind aber in fremden Realitäten möglich, weil dort andere Naturgesetze herrschen oder die nötigen Technologien existieren. Indem ein Freelancer sich mit einem besonderen Aspekt dieser fremden Realitäten verbindet, erlangt er die Fähigkeit, diese Dinge auch in unserer normalen Realität zu bewerkstelligen.

Die Eindringlinge, mit denen es die Freelancer zu tun bekommen, stammen aus genau diesen fremden Realitäten, deshalb ist es für die Freelancer mehr als angebracht, sich mit einem Teil dieser Realitäten aufrüsten, um ihren Gegnern gewachsen zu sein.

## HENSHIN-FORMEN ERLERNEN

Ein Freelancer kann sich durch sein Henshin nicht vollständig mit einer fremden Realität verbinden, sondern muss sich auf einen kleinen Teil davon konzentrieren. Aus diesem Grund stehen verschiedene Henshin-Formen zur Auswahl, die jeweils einen einzelnen Aspekt der fremden Realität beschreiben. Die Fantasy-Form des Paladins verbindet einen

Freelancer zum Beispiel mit dem Aspekt eines Streiters für das Gute, während die Fantasy-Form des Ninjas ihn mit dem Aspekt eines Schattenkriegers verbindet.

Ein Freelancer erlernt auf der 1. Charakterstufe und auf jeder durch 4 teilbaren Charakterstufe eine neue Henshin-Form. Ein Freelancer der 10. Stufe besitzt demnach drei Henshin-Formen; eine, die er auf der 1. Stufe erlernt hat, eine, die er auf der 4. Stufe erlernt hat, und eine, die er auf der 8. Stufe erlernt hat. Jede Henshin-Form darf nur einmal ausgewählt werden. Die Entscheidung für eine Henshin-Form erfolgt auf der jeweiligen Charakterstufe und kann später nicht mehr geändert werden. Näheres zum Erwerb von Henshin-Formen siehe **Charaktererschaffung**, Seite 24.

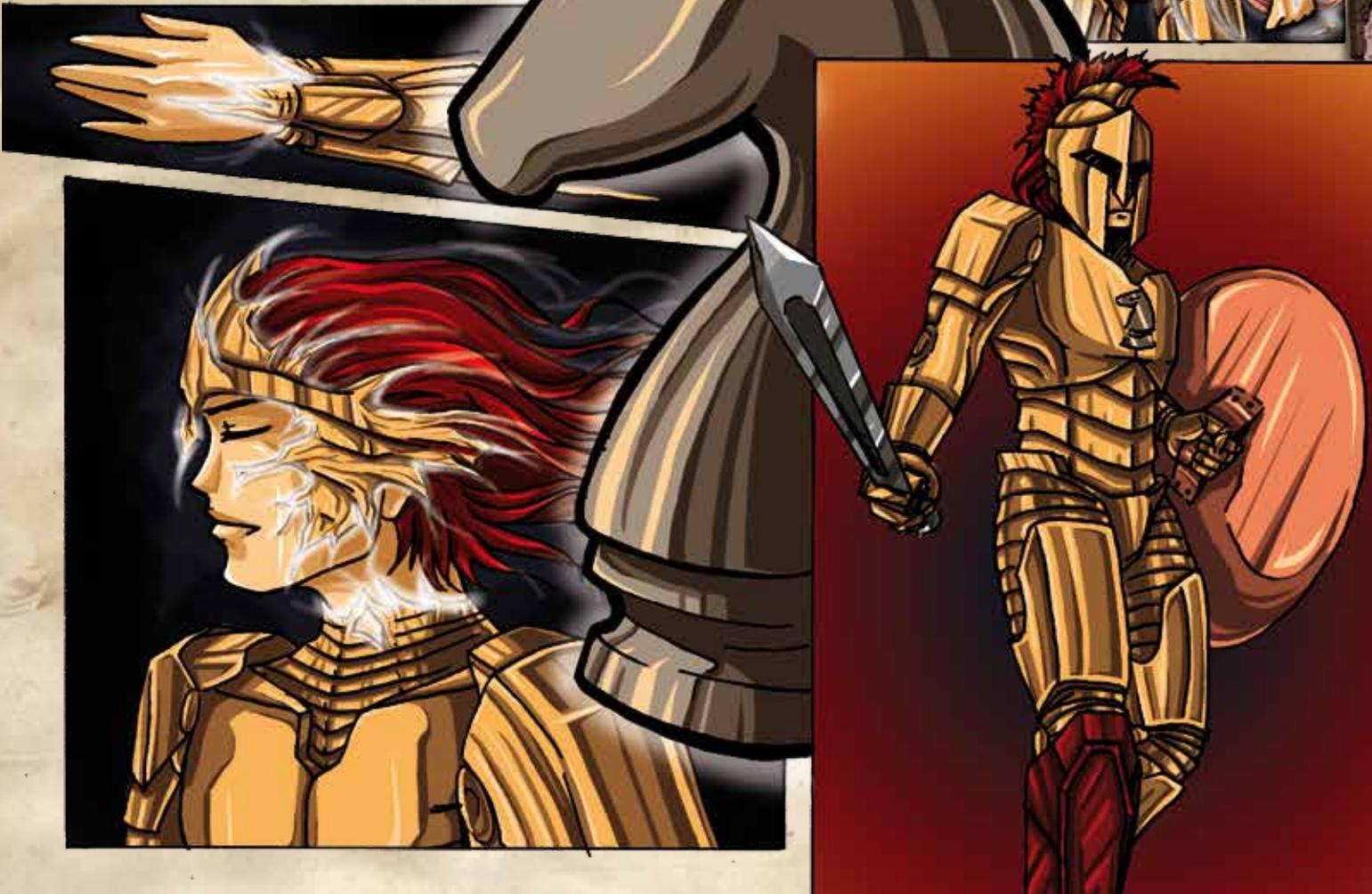
## FORMSTUFEN

Jede Henshin-Form verfügt über eine Formstufe, die auf der Charakterstufe des Freelancers beruht: Die erste von einem Freelancer erworbene Henshin-Form verfügt über eine Formstufe in Höhe seiner Charakterstufe, die zweite Form hat eine Formstufe in Höhe seiner Charakterstufe minus 3, die dritte Form in Höhe seiner Charakterstufe minus 6, usw. Je höher die Formstufe, desto besser.

## AUSWAHL VON SPEZIALFÄHIGKEITEN

Ein Freelancer erhält durch seine Henshin-Form besondere Gaben, die als „Spezialfähigkeiten“ bezeichnet werden. Bei einigen davon handelt es sich um „*Automatische Fähigkeiten*“, d.h. er bekommt sie automatisch, sobald er sich für diese Henshin-Form entscheidet.

Einige Henshin-Formen bestehen nur aus automatischen Fähigkeiten, aber die meisten bieten darüber hinaus noch eine Reihe von „*Auswahl-Fähigkeiten*“ an. Von diesen darf der Freelancer pro Formstufe **drei** beliebige auswählen. Ein Freelancer mit einer Henshin-Form auf Formstufe 4 würde demnach über 12 Auswahl-Fähigkeiten aus dieser Henshin-



Form verfügen. Um die Auswahl zu erleichtern, ist bei jeder Heshin-Form in einem grau unterlegten Kasten die sogenannte „Standard-Laufbahn“ aufgeführt, die für jede Stufe der Henshin-Form angibt, welche Spezialfähigkeiten der Freelancer bekommt.

Wenn ein Spieler seinem Freelancer eine größere Individualität verleihen oder ihn spezialisieren möchte, darf er – in Absprache mit dem Spielleiter und den anderen Spielern – teilweise oder ganz von der Standard-Laufbahn abweichen. Um das Spielgleichgewicht zu wahren, sollte er aber nur solche Fähigkeiten wählen, die von der Standard-Laufbahn innerhalb der nächsten zwei Stufen zur Verfügung gestellt würden, und außerdem keine Fähigkeit öfters als einmal alle zwei Stufen auswählen (abgesehen von solchen Fähigkeiten, die bereits bei der Standard-Laufbahn öfters ausgewählt werden dürfen). Den besten Anhaltspunkt für eine vernünftige Steigerung bietet natürlich die Standard-Laufbahn.

Der Erwerb neuer Auswahl-Fähigkeiten erfolgt direkt beim Stufenaufstieg und kann nicht aufgespart oder zu einem späteren Zeitpunkt geändert werden.

Viele Spezialfähigkeiten können mehrmals ausgewählt werden, wodurch ihr **Grad** steigt. Wenn eine Fähigkeit zum ersten Mal ausgewählt wird, hat sie einen **Grad** von 1. Mit jeder weiteren Auswahl erhöht sich der **Grad** um +1. Weil viele variable Werte vom **Grad** einer Fähigkeit abhängen, ist er immer deutlich gekennzeichnet, um Verwechslungen zu vermeiden. Bei **Freelancer** verfügen allein die Auswahl-Fähigkeiten über **Grade**, an anderer Stelle taucht dieser Begriff nicht auf.

## HENSHIN-REGELN

Die folgenden Regeln gelten grundsätzlich für alle Henshin-Formen, je nach Form kann es jedoch Ausnahmen geben, die in der Beschreibung der jeweiligen Form aufgeführt sind.

- 1) Ein Freelancer zählt als „verwandelt“, wenn er in eine oder mehrere Henshin-Formen verwandelt ist. Ist er dagegen in keine einzige Henshin-Form verwandelt, so zählt er als „unverwandelt“.
- 2) Jeder Freelancer hat ein **Aktionsmarken-Maximum** von 5, das nicht überschritten werden darf. Das Maximum kann allerdings durch bestimmte Spezialfähigkeiten erhöht werden.
- 3) Zu Beginn eines Abenteuers verfügt ein Freelancer über Aktionsmarken in Höhe seines Maximums.
- 4) Ein Freelancer darf die **passiven** Spezialfähigkeiten seiner Henshin-Formen **jederzeit** benutzen. Um aktive Spezialfähigkeiten nutzen zu können, muss er dagegen in die dazugehörige Henshin-Form verwandelt sein. Einige aktive Fähigkeiten lassen sich auch als passive Fähigkeiten nutzen, wenn dies in ihrer Beschreibung angegeben ist.
- 5) Ein unverwandelter Freelancer bekommt verbrauchte Aktionsmarken nur zurück, indem er sich intensiv darauf konzentriert. Er darf sich dabei nicht ablenken

lassen und keine Bewegungen oder Handlungen durchführen. Für jeweils eine Minute (**12 Runden**) Konzentration bekommt er 1 Aktionsmarke zurück.

- 6) Ein unverwandelter Freelancer darf jederzeit ein Henshin durchführen, um sich in eine seiner Henshin-Formen zu verwandeln. Dies erfordert eine Handlung und je nach Henshin-Form die Erfüllung weiterer Bedingungen (üblicherweise **5 Aktionsmarken**), die in der Beschreibung der Henshin-Form aufgeführt sind. In einer Runde, in der ein Freelancer eine Henshin-Handlung durchführt, darf er außerdem anstelle einer Gehen- eine Laufen-Bewegung durchführen.
- 7) Während der Freelancer in eine Henshin-Form verwandelt ist, kann er sich nicht ein zweites Mal in dieselbe Form verwandeln. Er kann sich aber zur selben Zeit in mehrere ihm zur Verfügung stehende Henshin-Formen verwandeln, indem er nacheinander die dafür erforderlichen Henshin-Handlungen durchführt; er muss aber auch deren Bedingungen erfüllen und die entsprechenden Aktionsmarken bezahlen.
- 8) Sobald ein Freelancer in eine Henshin-Form verwandelt ist, kann er auf die aktiven Spezialfähigkeiten dieser Form zurückgreifen. Außerdem bekommt er in vielen Fällen einen Bonus auf einen oder mehrere seiner Eigenschaftswerte BW, HW, GE, KK und WE.
- 9) Bei seiner Verwandlung bekommt ein Freelancer einen Bonus auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert.
- 10) Ein verwandelter Freelancer bekommt am Ende jeder Runde, in der er keine Aktionsmarken verbraucht hat, automatisch eine Aktionsmarke zurück.
- 11) Für eine Handlung und **5 Aktionsmarken** darf sich ein Freelancer Lebenspunkte in Höhe des Lebenspunkte-Bonus (siehe Punkt 9) einer Henshin-Form, in die er gerade verwandelt ist, zurückgeben. Sein Lebenspunkte-Maximum darf dabei nicht überschritten werden.
- 12) Die Verwandlung in eine Henshin-Form kann jederzeit durch den Freelancer beendet werden, indem er eine Handlung dafür investiert.
- 13) Immer wenn ein verwandelter Freelancer eine schwere Wunde erleidet, zählt er als **umgehauen**. Er geht zu Boden und wird handlungsunfähig (Seite 41). Solange er sich in diesem Zustand befindet, zählen alle seine Fähigkeiten als deaktiviert. Alle anderen Regeln (Auswirkungen schwerer Wunden, Abbau von Zustandsmarken, usw.) gelten normal weiter und er bekommt wie üblich jede Runde eine Aktionsmarke zurück.

Sobald ein **umgehauener** Freelancer über 5 Aktionsmarken verfügt (hierzu dürfen auch Aktionsmarken verwendet werden, die er z.B. von einem Barden erhält), darf er seine Handlung einsetzen, um sich wie unter Punkt 11 angegeben zu heilen. Bis zum Ende der laufenden Runde zählt er noch als **umgehauen** und seine einzige Bewegung darf im Aufstehen bestehen. Ab der

## DIE REAKTIONEN DER GEGNER AUF UMGEHAUENE FREELANCER

Ein *umgehauener* Freelancer wird von seinen Gegnern normalerweise ignoriert, sie können aber auch auf die Idee kommen, ihn als Geisel zu missbrauchen.

Wenn am Ende einer Runde **alle** an einer Actionszene beteiligten Freelancer als *umgehauen* zählen, dann haben sie die aktuell laufende Auseinandersetzung verloren: Alle ihre Formen werden beendet und sie stecken in ernsthaften Schwierigkeiten. Von einigen unrühmlichen Ausnahmen abgesehen ist es bei **Freelancer** absolut unüblich, ja sogar verpöht, die Freelancer durch einen mächtigen verbündeten Nichtspielercharakter retten zu lassen.

Wenn die Freelancer Glück haben, geben sich die Gegner mit ihrem Sieg zufrieden, verhöhnen sie vielleicht noch ein bißchen, entwenden möglicherweise das eine oder andere Ausrüstungsstück und ziehen schließlich von dannen, wobei sie die Freelancer verletzt, blutend und am Boden zerstört zurücklassen. **Eventuell** kommen die Gegner aber auch auf die Idee, einen oder mehrere Freelancer gefangen zu nehmen, um ihn für eine Weile gefangen zu halten, zu foltern, eine Gehirnwäsche an ihm zu probieren oder ein Lösegeld zu erpressen. **Im schlimmsten Fall** werden die Freelancer von ihren Feinden getötet und anschließend verspeist.

nächsten Runde ist er wieder einsatzfähig (es sei denn, er leidet zusätzlich noch unter anderen Effekten oder wird erneut umgehauen).

- 14) Für jeweils 10 angefangene Minuten, die ein Freelancer in eine Henshin-Form verwandelt ist, erleidet er eine **schwere Erschöpfungsmarke**. Er bekommt die Marken nach Ablauf von jeweils 10 Minuten bzw. nach einer freiwilligen oder unfreiwilligen Beendigung der Henshin-Form. Wenn ein Freelancer gleichzeitig in mehrere Henshin-Formen verwandelt ist, erleidet er für jede von ihnen separat schwere Erschöpfungsmarken.
- 15) Schwere Erschöpfungsmarken funktionieren wie normale Erschöpfungsmarken, können jedoch nur durch ein **zehnminütiges Ausruhen pro Marke** abgebaut werden. Näheres hierzu siehe Seite 48.
- 16) Wenn die Verwandlung in eine Henshin-Form endet, kann ein Freelancer ihre aktiven Spezialfähigkeiten nicht mehr nutzen und die von ihr erhaltenen Boni verfallen. Das Lebenspunktemaximum des Freelancers wird um einen Wert in Höhe des durch die Henshin-Form erhaltenen Lebenspunkte-Bonus (siehe Punkt 9) gesenkt. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.
- 18) Wenn die aktuellen Lebenspunkte eines schwer verletzten Freelancers durch ein Henshin auf oder über seinen Normalwert (10 + Stufe) steigen, so werden alle seine schweren Wunden sofort geheilt.

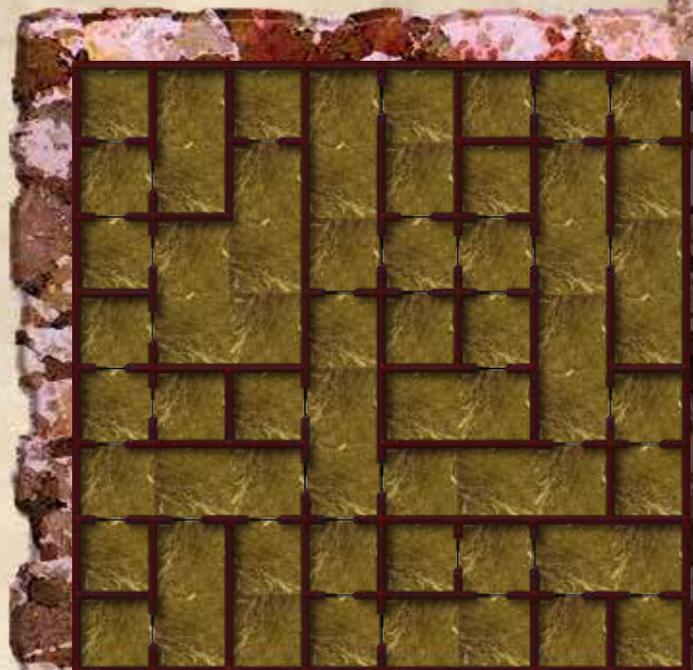
## STIL UND OPTIK

Die Henshin-Formen eines Freelancers sind ein Ausdruck seiner Kraft, seines Selbstbewusstseins und seines persönlichen Stils, deshalb wird er sich nicht bei jeder sich bietenden Gelegenheiten verwandeln, sondern dies nur dann tun, wenn er es für angemessen hält. Welche Situationen angemessen sind und welche nicht, ist dabei seiner eigenen Entscheidung überlassen. Gegen Monster aus anderen Realitäten zu kämpfen oder unschuldige Opfer aus lebensbedrohlichen Situationen zu retten sind sicherlich Situationen, in denen jeder Freelancer sofort ein Henshin durchführen würde. Geht es dagegen nur um die Überwindung trivialer Hindernisse oder das Erlangen persönlichen Ruhmes, dann verzichten die meisten Freelancer erst einmal auf eine Verwandlung und bedienen sich statt dessen normaler Hilfsmittel und vielleicht der einen oder anderen passiven Spezialfähigkeit. Auch darf man nicht vergessen, dass die Henshin-Formen so etwas wie eine Geheimwaffe im Arsenal eines Freelancers darstellen und es taktisch äußerst unklug wäre, diese Geheimnisse immer und überall auf dem Präsentierteller vor sich her zu tragen.

Wenn sich ein Freelancer in eine Henshin-Form verwandelt, führt diese Verwandlung auch eine Veränderung seines Körpers herbei. Wie stark diese Veränderung ausfällt, gehört ähnlich wie die Beschreibung der Henshin-Handlung zum erzählerischen Rollenspiel, d.h. sie sollte zum Stil und zur Atmosphäre der Kampagne passen und mit den anderen Spielern sowie dem Spielleiter abgesprochen werden. Die Veränderung kann radikal sein und dem Freelancer ein völlig neues, überirdisches Erscheinungsbild verleihen, oder sie kann auf eine subtile Weise erfolgen, so dass er immer noch als er selbst erkennbar ist, aber vielleicht über breitere Schultern, filigranere Finger oder einen durchdringenderen Blick verfügt – auch eine Änderung der Haar- und Augenfarbe ist denkbar.

Durch die Verwandlung darf sich auch die Kleidung des Freelancers verändern. Bei den Fantasy-Formen bedeutet dies meistens einen altertümlichen, mittelalterlichen Klei-

H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N



dungsstil bzw. das, was sich der Charakter darunter vorstellt – einige Formen wie die des Paladins und Kriegers bieten sogar Rüstungen an, in die der Freelancer bei seiner Verwandlung automatisch hineinschlüpft. Daneben sind aber auch subtile Varianten erlaubt, d.h. die Kleidung des Freelancers verändert sich gar nicht oder nur in einigen, zu seiner angenommenen Henshin-Form passenden Aspekten. In jedem Fall aber ist die Kleidung in der Lage, die Spezialfähigkeiten und -angriffe des Freelancers mitzumachen, ohne dabei in Mitleidenschaft gezogen zu werden.

Durch die „Maske“ (siehe unten) ist sichergestellt, dass auch kuriose Outfits kein allzu großes Aufsehen erregen.

Das Aussehen kann theoretisch bei jeder Verwandlung anders ausfallen, aber wir empfehlen, dass der Spieler für jede Henshin-Form ein einzelnes Aussehen entwirft und dieses beibehält. Durch das Hinzukommen weiterer Henshin-Formen auf späteren Stufen und die Möglichkeit mehrerer gleichzeitig aktiver Henshin-Formen ist für genügend Abwechslung gesorgt.

## DIE MASKE

Die Realität ist nur das, was wir als solche akzeptieren und verstehen können. Sie ist ein kompliziertes Sammelsurium von Vorstellungen und Regeln, das wir uns in jungen Jahren Schritt für Schritt aneignen (bzw. angeeignet bekommen) und mit dem wir uns im Alter immer stärker identifizieren, selbst wenn sich die Welt um uns herum längst bis zur Unkenntlichkeit verändert hat. Unter dieser Prämisse ist unser Gehirn pausenlos damit beschäftigt, aus den Millionen Eindrücken, die ihm die Sinnesorgane senden, die für uns relevanten herauszufiltern. Magie gehören dabei zu den Dingen, auf die unsere Vorstellung von der Realität nicht besonders gut zu sprechen ist.

Kommt es zu Ereignissen, die mit den selbstgemachten Regeln in unserem Kopf nicht übereinstimmen, zum Beispiel durch die Luft fliegende Magier, die mit Feuerbällen um sich werfen, dann bringt unser Gehirn ein ganz erstaunliches Kunststück zustande: Auf der einen Seite erlaubt es uns, das Geschehen zu erfassen, so dass wir richtig darauf reagieren können, während es sich auf der anderen Seite eine Geschichte zusammenphantasiert, die das Erlebte in einen logischen Einklang mit dem Rest unserer Vorstellungswelt bringt. Der „fliegende“ Magier stand auf einer Leiter und die Feuerbälle waren ein pyrotechnischer Trick. Oder es war einfach nur ein Tagtraum.

Diese Schutzmechanismen sollten keineswegs mit Verachtung gestraft werden, denn sie stellen eine wichtige Überlebenmaßnahme unseres Gehirns dar. In einer Welt ohne feste Ordnung lässt es sich nämlich nicht leben, ohne dem Wahnsinn zu verfallen. Durch das vorübergehende Akzeptieren der Unwirklichkeit – auch als „Suspension of Disbelief“ bezeichnet – ist es einem Menschen dagegen möglich, sich auf das Unvorstellbare einzulassen, ohne dabei aufs tiefste in seinem Weltbild erschüttert zu werden.

Für einen Freelancer ist dies eine sehr beruhigende Tatsache, denn sie erlaubt es ihm, seine Magie in aller Öffentlichkeit ohne jede Angst vor Entdeckung wirken zu können. Das einzige, wovon er sich in Acht nehmen muss, sind die weltlichen Konsequenzen seines Handelns. Ge-

walt, Schwere Körperverletzung und Sachbeschädigung sind feste Begriffe der realen Welt, und ein Freelancer, der diese Taten vor Zeugen begeht, wird entsprechend zur Rechenschaft gezogen, selbst wenn die von ihm benutzten Mittel verschleiert sind.

Ähnlich sieht es mit den Monstern aus, die aus fernen Realitäten auf die Erde kommen. Dass ein drei Meter großes Ungetüm aus Metall mit unterarmlangen Klingen anstelle von Händen eine Gefahr darstellt, vor der man besser fliehen sollte, ist jedem Menschen sofort klar, selbst wenn er später angibt, von einem Wahnsinnigen mit einem Mähdrescher verfolgt worden zu sein. Auf der anderen Seite ist es Wesen aus anderen Realitäten, die auf den ersten Blick nicht bedrohlich aussehen, problemlos möglich, sich in der Bevölkerung zu bewegen, ohne Aufsehen zu erregen. Ein Fischwesen mit übergroßen Glupschaugen wird so schnell zu einem „Der Typ hatte ziemlich große Schielaugen und stank echt widerlich – es leben die seltsamsten Leute in dieser Stadt.“

Das Problem hierbei ist, dass selbst die Freelancer, obwohl sie Wanderer zwischen den Welten sind, nicht vor diesem Phänomen gefeit sind. Obwohl sie wissen, dass Magie möglich ist, und sogar in der Lage sind, sie selbst zu wirken (und ihre Feuerbälle auch als solche erkennen), macht ihr Gehirn aus allen anderen unrealen Personen und Ereignissen etwas völlig Alltägliches. Erst durch jahrelanges Training gelingt es einem Freelancer auch nur ansatzweise, durch diese Maske zu blicken, und selbst dann wird er immer wieder mit Dingen konfrontiert, die sein Gehirn einfach nicht begreifen kann und aus seiner Wahrnehmung herausfiltert – ob er will oder nicht.

Wenn dir draußen in der Welt also ein Typ über den Weg laufen sollte, der dich ganz genau mustert, als ob er nach ungewöhnlichen Merkmalen Ausschau hält, dann ist er vermutlich ein Freelancer, der Dingen hinterher jagt, die so seltsam sind, dass man sie noch nicht einmal als solches erkennen kann. Oder auch nicht. Denn schließlich kann so etwas wie Magie unmöglich real sein. Nicht wahr?

## FANTASY-FORMEN

Niemand weiß, wie es die Freelancer fertigbringen, sich in legendäre Gestalten zu verwandeln, die man sonst nur aus der phantastischen Literatur kennt. Am wenigsten sie selbst.

Sobald sie ihr Henshin-Artefakt in Händen halten, versetzt es sie in die Lage, Zaubersprüche zu wirken oder Heiltränke zu brauen, phantastische Kampfmanöver auszuführen oder sich in seltsame, magische Kreaturen zu verwandeln. Das dazugehörige Wissen offenbart sich in plötzlichen Schüben der Erkenntnis, als wäre es schon immer da gewesen und hätte nur auf den richtigen Moment gewartet, um hervorzubrechen.

Anfangs tun sich die Freelancer schwer mit ihren neuen Gaben, aber schon bald lernen sie, sie zu kontrollieren und ihre Fähigkeit im Umgang damit zu verbessern. Und nicht zu früh, denn schon ist die Menschheit den ersten Gefahren ausgeliefert, denen nur die Freelancer und ihre besonderen Gaben Herr werden können.

Die einzelnen Fantasy-Formen und ihre besonderen Eigenschaften werden auf den nächsten Seiten erläutert. Da sie in einem engen Zusammenhang mit der Hexxagon-Kampagne stehen, muss jeder Freelancer, der sich an dieser Kampagne beteiligt, mindestens eine Fantasy-Form auswählen. Daneben dürfen auch die Formen anderer *Freelancer*-Publikationen ausgewählt werden, aber auch diese zählen für die laufende Kampagne als Fantasy-Formen.

Jede Fantasy-Form ist mit einem bestimmten Temperament verbunden – so sind Berserker meist aufbrausend und Mönche meist in sich gekehrt. Dies stellt jedoch nur eine Richtlinie dafür dar, wie sich die Fantasy-Formen auf das Verhalten eines Freelancers auswirken können. Ob und wie er es im Spiel umsetzt, bleibt allein eine Entscheidung des Spielers. Das Temperament einer Fantasy-Form kann das Verhalten eines Freelancers sogar im unverwandelten Zustand beeinflussen – sozusagen eine Langzeitwirkung der intensiven Beschäftigung mit dem entsprechenden Aspekt. Umgekehrt ließe sich auch argumentieren, dass ein Freelancer einen bestimmten Grund hatte, warum er ausgerechnet diese Form gewählt hat, und dass nicht die Form ihn gefunden hat, sondern er den zu ihm passenden Aspekt. Richtig interessant wird es bei Freelancern auf höheren Stufen, die sich mehreren verschiedenen Fantasy-Archetypen widmen, wobei der als erstes ausgewählte Archetyp jedoch immer der vorherrschende bleibt.

Einige Fantasy-Formen verfügen über Spezialangriffe. Diese Angriffe kann ein Freelancer jederzeit wirken, wenn er die

nötigen Voraussetzungen erfüllt, wozu meist gehört, dass er sich in die dazugehörige Fantasy-Form verwandelt hat und die für den Spezialangriff erforderlichen Aktionsmarken investiert.

Spezialangriffe dürfen auch außerhalb eines Kampfes eingesetzt werden, um Dinge zu beschädigen, Hindernisse zu zerstören, Breschen zu schlagen oder um ihre Nebeneffekte (Feuer, Wasser, Eis, ...) zu nutzen.

### EIGENSCHAFTSBONI

Die Spezialfähigkeiten „Handwerksbonus“, „Gewandheitsbonus“, „Körperkraftbonus“, „Weisheitsbonus“ und „Bewegungsbonus“ verleihen einem Freelancer einen Bonus auf seinen HW-, GE-, KK-, WE- bzw. BW-Wert. Der Bonus hängt dabei vom Grad der Spezialfähigkeit ab. Auf Grad 1 beträgt er +3, auf Grad 2 beträgt er insgesamt +5, und ab Grad 3 erhöht er sich nur noch um +1 pro Grad. Ein Pirat mit „Gewandheitsbonus Grad 5“ würde also einen GE-Bonus von  $(3+2+1+1+1)=8$  erhalten, solange er verwandelt ist.

Die Eigenschaftsbonus-Fähigkeiten verschiedener Henshin-Formen werden bei dieser Betrachtung getrennt voneinander betrachtet. Ein Freelancer mit „Gewandheitsbonus Grad 3“ aus der Piraten-Form und „Gewandheitsbonus Grad 2“ aus der Ninja-Form würde also einen GE-Bonus von  $(3+2+1)=6$  aus seiner Piraten-Form und  $(3+2)=5$  aus seiner Ninja-Form erhalten, wenn er sich in beide gleichzeitig verwandelt.

### FANTASY-FORMEN

#### Kampf

- Barbar (S. 62)
- Krieger (S. 66)
- Berserker (S. 74)
- Kampfmagier (S. 78)
- Samurai (S. 88)

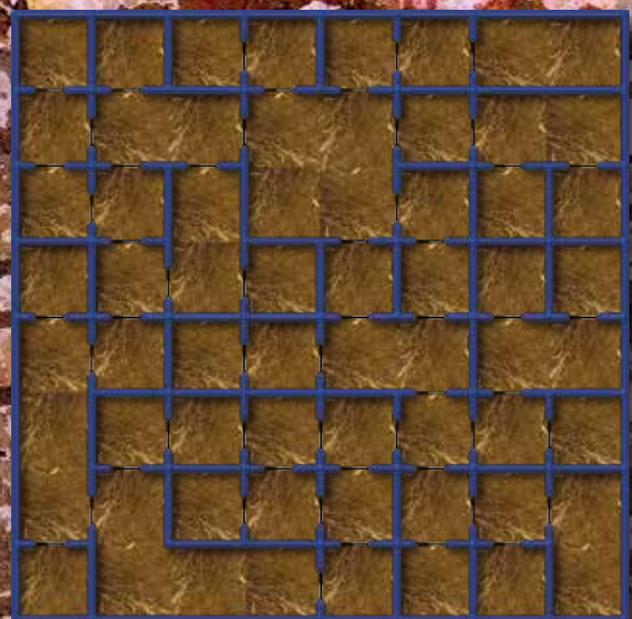
#### Unterstützung

- Paladin (S. 64)
- Barde (S. 68)
- Druide (S. 76)
- Beschwörer (S. 80)

#### Spezialisten

- Pirat (S. 70)
- Ninja (S. 72)
- Gestaltwandler (S. 84)
- Mönch (S. 90)

H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N



## BARBAR

Der Barbar in der abendländischen Kultur ist der ungebildete, unzivilisierte Wilde, der sich nicht an die geltenden Konventionen hält und stat dessen mit seiner primitiven Welt-sicht durchs Leben schlägt. In der Fantasy-Literatur verklärte sich dieses Bild zur romantischen Vorstellung eines mächtigen Kriegers einer archaischen Kultur, der sich sein ganzes Leben lang nur mit der Vervollkommnung seiner Kampfkunst beschäftigt und den anderen Werten der Zivilisation keine Beachtung schenkt. Er ist ehrlich, geradlinig und mutig, aber auch brutal, hinterhältig und primitiv, und damit sowohl ein Objekt der Bewunderung als auch der Abscheu.

Die Fantasyrollenspiele taten sich immer etwas schwer mit der Umsetzung dieser Konzepte, weil sich der Barbar in seiner klassischen Bedeutung vor allem durch all das auszeichnet, was er *nicht* hat. Er hat keine Bildung, er hat keine Kultur, er trägt weder eine mächtige Rüstung noch verfügt er über ausgefeilte Kampftechniken, und jede Art von Magie ist ihm ein Gräul. Alles was er besitzt, sind seine Stärke, seine Tapferkeit und die stählerne Klinge in seiner Hand. Als weiteres Attribut wurden ihm deshalb oft die Wildheit und unkontrollierte Raserei eines Berserkers angedichtet, auch wenn diese eigentlich einen anderen kulturellen Ursprung haben. Im Kampf gegen Hexxagon besinnt sich der Barbar dagegen auf seine ursprünglichen, einfachen Werte zurück und ist – natürlich – sehr zufrieden damit.

**Erscheinungsbild:** Der Barbar ist ein Inbegriff der puren Muskelkraft – selbst seine Muskeln haben Muskeln. Gut zu erkennen ist dies vor allem deshalb, weil er weitestgehend auf Kleidung verzichtet. Oft trägt er ausgedehnte Tätowierungen und Schmucknarben zur Schau, und ziert sich auch gern mit anderen Schmuckstücken, vor allem grobschlächtigen Ketten und Armbändern. Sein wichtigstes Ausrüstungsstück ist natürlich die üblicherweise zweihändig geführte Barbarenklinge – von ihm selbst tausendfach neu geschmiedet, mit zahlreichen Verzierungen und Besonderheiten versehen und ganz und gar an seinen wuchtigen Kampfstil angepasst. Diese Waffe mutet so exotisch an, dass der ursprüngliche Waffentyp – irgendwo zwischen einem Schwert und einer Axt – gar nicht mehr genau zu bestimmen ist.

**Variation:** Der Barbar zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass er alles Komplizierte verabscheut. Wenn er andere Formen hinzunimmt, übernimmt er deshalb oft nur deren grundlegendste Merkmale. Ein *Barbaren-Paladin* schmückt sich neben seinem Sonnenamulett mit anderen goldenen Schmuckstücken und Sonnentätowierungen, während sich ein *Barbaren-Barde* gern mit hell leuchtenden Körperfarben bedeckt und den Gebrauch urtümlicher Instrumente wie dem Horn oder der Trommel zuspricht. Beim *Barbaren-Ninja* tendieren die Körperfarben eher in den dunklen, naturfarbenen Bereich, ergänzt durch die obligatorische Maske und weite Ärmel, die an der Schulter oder am Oberarm befestigt sind und sein geheimes Waffenarsenal verbergen. *Bar-*

## BARBAR

### Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +6/St.)



### Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Körperkraftbonus (+3), Muskelberg (1), Barbarenkampfstil (1)
2	Bewegungsbonus (+3), Unüberwindbar, Kraftakt (1)
3	Körperkraftbonus (+5), Steppenläufer (1), Brachiale Kraft (1)
4	Krafttechnik, Zweihändige Kraft (1), Barbarenkampfstil (2)
5	Körperkraftbonus (+6), Bewegungsbonus (+4), Kraftakt (2)
6	Steppenläufer (2), Muskelberg (2), Brachiale Kraft (2)
7	Körperkraftbonus (+7), Zweihändige Kraft (2), Barbarenkampfstil (3)
8	Bewegungsbonus (+5), Schockierende Kraft (1), Kraftakt (3)
9	Körperkraftbonus (+8), Krafttechnik, Brachiale Kraft (3)
10	Steppenläufer (3), Zweihändige Kraft (3), Barbarenkampfstil (4)
11	Körperkraftbonus (+9), Bewegungsbonus (+6), Kraftakt (4)
12	Schockierende Kraft (2), Muskelberg (3), Brachiale Kraft (4)

*baren-Möche* sind nur an ihrer lebenden Tätowierung zu erkennen, *Barbaren-Samurais* an der Tatsache, dass ihre Klinge die Form einer Katana aufweist, und *Barbaren-Berserker* an dem dazugehörigen Tierfell. *Barbaren-Gestaltwandler* bevorzugen tierartige Gestalten und tragen selten mehr als einen Lendenschurz. *Barbaren-Beschwörer* und *Barbaren-Krieger* sind dagegen oft gar nicht vom normalen Barbaren zu unterscheiden, wenn man einmal davon absieht, dass sie eine größere Auswahl an Ausrüstung bzw. alternativen Waffen bei sich tragen. *Barbaren-Druiden* sind oft über und über mit keltischen Mustern tätowiert und bevorzugen Kopf-, Arm- und Beinschmuck aus den Zähnen und Hörnern wilder Tiere. *Barbaren-Piraten* sehen ähnlich wild aus und ergänzen ihr Erscheinungsbild durch typische Seefahrerkleidung, während *Barbaren-Kampfmagier* die Farben ihrer Kleidung, ihrer Tätowierungen und ihrer Körperfarbe an die von ihnen gewählten magischen Elemente anpassen.

## WAFFENBAU

Um eine Nahkampfwaffe anzufertigen, sind die dazugehörigen Werkzeuge und Rohstoffe erforderlich. Für die Herstellung einer normalen Waffe benötigt der Waffenbauer eine gelungene Probe auf *HW + Waffenbau* mit MW 20 und einer Dauer von 2 Wochen. Die fertige Waffe verfügt über die in der Liste angegebenen Werte. Um eine Waffe anzufertigen, die den persönlichen Anforderungen einer bestimmten Person entspricht und in den Händen dieser Person über einen Bonus von +1 auf Schaden und +2 auf Präzision verfügt, ist eine Probe auf *HW + Waffenbau* mit MW 30 und einer Dauer von 2 Monaten erforderlich. Die Eilanfertigung einer Nahkampfwaffe dauert dagegen nur 20 Stunden und erfordert eine Probe auf *HW + Waffenbau* mit MW 25 – eine solche Waffe erleidet allerdings einen Malus von -5 auf die Präzision.

**Henshin:** Für eine erfolgreiche Verwandlung benötigt der Barbar seine *Barbarenklinge*. Dieses irgendwo zwischen riesiger Axt und grobschlächtigem Schwert angesiedelten Mordinstrument wurde von ihm selbst aus einem vom Corps zur Verfügung gestellten Stahl geschmiedet, und kann nur von ihm selbst effizient geführt werden. Er darf zu Beginn jeder Runde selbst entscheiden, ob er sie zweihändig (WL 3, Sch 7, Pr KK+6, Offensiv) oder einhändig (WL 2, Sch 6, Pr KK+8, Offensiv) führen will. Wird die Waffe gestohlen oder irreparabel beschädigt, so darf er eine neue Klinge anfertigen, wodurch seine magische Verbindung mit der alten Waffe getrennt wird.

Beim Henshin muss der Barbar seine *Barbarenklinge* über den Kopf heben und einen Kampfschrei brüllen (dies kostet eine Handlung, erfordert Armfreiheit und ist laut). Außerdem muss der Barbar zu diesem Zeitpunkt einen unbedeckten Oberkörper aufweisen. Das Henshin kostet die üblichen 5 Aktionsmarken.

Während der Verwandlung darf der Charakter keine Oberbekleidung tragen (ein Umhang ist erlaubt, solange dieser nicht den Brustkorb des Barbars bedeckt – *Barbarinnen* dürfen allerdings ihre Blöße bedecken). Er darf außerdem keine Rüstung und keinen Schild tragen.

## AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

**Lebenspunktebonus:** Der Barbar erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x6 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

## AUSWAHLFÄHIGKEITEN

**Körperkraftbonus (aktiv):** Der Barbar bekommt einen Bonus auf seine KK. Näheres hierzu siehe Seite 61.

**Bewegungsbonus (aktiv):** Der Barbar bekommt einen Bonus auf seine BW. Näheres hierzu siehe Seite 61.

**Kraftakt (aktiv):** Der Barbar darf zu Beginn einer Aktivierung eine beliebige Anzahl Aktionsmarken verbrauchen, um seine KK bis zur nächsten Aktivierung um einen Wert in Höhe der eingesetzten Aktionsmarken x **Grad x 4** zu erhöhen.

**Steppenläufer (aktiv):** Bei Laufen- oder Rennen-Bewegungen erhöht sich der Bewegungswert des Barbaren um **Grad x 2**. Wenn er einen Sturmangriff durchführt und dabei mindestens 3 Felder in einer geraden Linie zurücklegt, bekommt er einen Bonus von **Grad** auf den Schaden seines daran anschließenden Nahkampfangriffs.

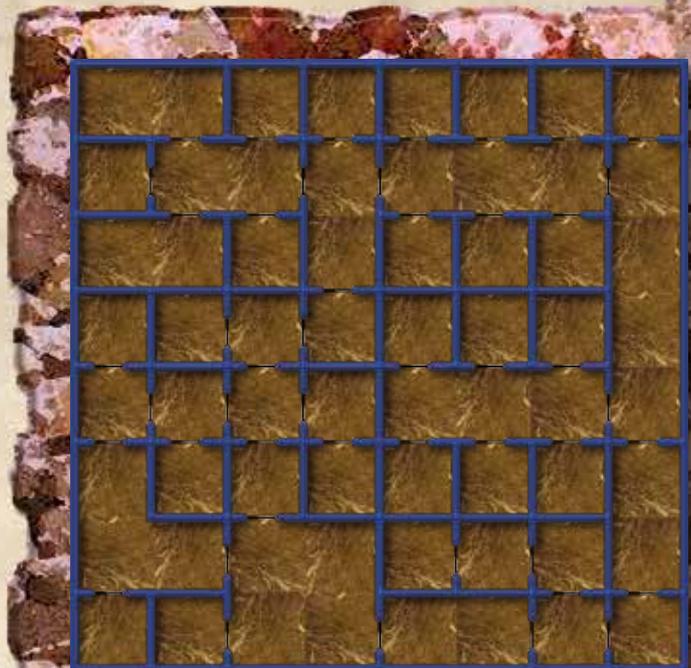
**Muskelberg (passiv):** Der Barbar bekommt einen Bonus von **Grad x 2** auf Proben, die schiere Muskelkraft erfordern (Gewichte stemmen, Türen aufbrechen, Stangen verbiegen, etc.).

**Zweihändige Kraft (aktiv):** Der Schaden einer vom Barbaren zweihändig geführten Waffe erhöht sich um **Grad**.



**Brachiale Kraft (aktiv):** Die *Barbarenklinge* erhält den Spezialeffekt „Tückisch(**Grad x 2**)“.

**Schockierende Kraft (aktiv):** Immer wenn der Barbar einen Gegner durch einen Nahkampfangriff ausschaltet, darf er **Grad x 5** Furchtmarken auf einen beliebigen Gegner innerhalb von **Grad** Feldern legen.



**Krafttechnik (passiv):** Für jede Auswahl dieser Fähigkeit darf der Barbar drei Nahkampfwaffentypen festlegen, die er ab nun mit seiner KK anstelle des in der Waffenliste angegebenen Eigenschaftswerts führen darf.

**Unüberwindbar (aktiv):** Der Barbar darf am Ende jeder Aktivierung entweder von jedem auf ihm liegenden Zustandsmarkentyp eine entfernen oder von einem Typ alle entfernen, ohne auf seine Bewegung und Handlung verzichten zu müssen. Giftmarken und Schwere Erschöpfungsmarken können auf diese Weise nicht entfernt werden. Diese Spezialfähigkeit darf auch als passive Fähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro Einsatz.

**Barbarenkampfstil (aktiv):** Dieser Stil zählt als Offensiver Nahkampfstil (Seite 48) und darf eingesetzt werden, wenn der Barbar eine Nahkampfhandlung mit seiner Barbarenklinge durchführt. Wenn es ihm gelingt, einem Gegner mit der Klinge vollen Schaden zu verursachen, darf er sofort einen weiteren Nahkampfangriff gegen einen anderen Gegner in Nahkampfreichweite unternehmen. Erzielt er auch hier vollen Schaden, so darf er noch einen dritten Gegner angreifen, usw. Auf diese Weise darf kein Gegner mehr als einmal angegriffen werden. Die Maximalzahl zusätzlicher Gegner, die auf diese Weise angegriffen werden dürfen, entspricht dem **Grad** dieser Spezialfähigkeit.

## PALADIN

Ursprünglich bezeichnet dieses Wort einen treuen Freund und Gefährten des Königs, doch schon bald wurde es zum Synonym für den edlen Ritter, der für das göttlich Gute streitet. In den ersten Rollenspielen stellte er eine Erweiterung für den normalen Kämpfer da, der dadurch ganz neue Töne anstimmte. Plötzlich ging es nicht mehr nur darum, möglichst viel Schaden einzustecken und auszuteilen, sondern es wurde wichtig, höhere Ziele und Ideale zu haben, und zu diesen zu stehen, auch und gerade dann, wenn es unangenehme Folgen nach sich ziehen konnte. Zum ersten Mal standen nicht mehr das Erschlagen von Monstern und Anhäufen von Schätzen im Vordergrund, sondern ganze Questen drehten sich um den heroischen und aufopferungsvollen Kampf gegen das Böse in der Welt. Um ihm bei dieser schwierigen und oft undankbaren Aufgabe beiseite zu stehen, bekam der Paladin nützliche Fähigkeiten, mit denen er sich und seine Kameraden vor dem Bösen schützen und die erlittenen Wunden heilen konnte.

Heute ist diese ursprüngliche Funktion des vorbildhaften Anführers etwas in Vergessenheit geraten und der Paladin zeichnet sich vor allem durch seine Team-Fähigkeiten aus. Damit stellt er zwar immer noch das Rückgrat der Gruppe dar, aber nicht mehr unbedingt ihr moralisches Gewissen. Ob er diese wichtige Funktion im Kampf gegen Hexxagon neu beleben möchte oder sich mit seiner Rolle des hart arbeitenden Teamplayers begnügt, werden wir seiner eigenen Entscheidung überlassen.

**Erscheinungsbild:** Der wichtigste Bestandteil im Erscheinungsbild des Paladins ist seine mittelalterliche Ritterrüstung, die üblicherweise aus gold oder silber glänzenden, mit Sonnensymbolen und anderen heiligen Zeichen verzierten Metallplatten besteht. Alternativ kann die Rüstung

## PALADIN

### Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +5/St.), Licht



### Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Rüstung (1), Heilung (1), Schutzbonus (1)
2	Giftheilung (1), Heiliger Zorn (1), Kampfheiler (1)
3	Anführer (1), Heilung (2), Schutzbonus (2)
4	Rüstung (2), Lebensblitz, Kampfheiler (2)
5	Giftheilung (2), Heilung (3), Schutzbonus (3)
6	Willenskraft (1), Heiliger Zorn (2), Kampfheiler (3)
7	Rüstung (3), Heilung (4), Schutzbonus (4)
8	Giftheilung (3), Anführer (2), Kampfheiler (4)
9	Heiliger Zorn (3), Heilung (5), Schutzbonus (5)
10	Rüstung (4), Willenskraft (2), Kampfheiler (5)
11	Giftheilung (4), Heilung (6), Schutzbonus (6)
12	Heiliger Zorn (4), Anführer (3), Kampfheiler (6)

auch weiß lackiert und mit Brokat besetzt sein, was ihr ein weiches, stoffartiges Erscheinungsbild verleiht. Zu ihrer Rüstung tragen die meisten Paladine einen weiten Umhang in Weiß, Blau oder hellem Silber. Auf ihrer Brust tragen sie deutlich erkennbar ihr Sonnenamulett, das von unterschiedlicher Farbe und Form sein kann, vom einfachen Sonnenkreis bis hin zum verschnörkelten, vielzackigen Stern. Oft verzichten sie darauf, einen Helm zu tragen, aber wenn sie es tun, ist dieser ähnlich verziert wie die Rüstung.

**Variation:** Wenn ein Paladin weitere Formen hinzunimmt, behält er meist sein gerüstetes Äußeres und kombiniert es mit den Aspekten der hinzugekommenen Formen. So verknüpfen *Paladin-Samurais* den besonderen Stil ihrer klassischen Rüstungstypen, während sich die Rüstung eines *Paladin-Kriegers* vor allem durch ihr bulliges und praktisch veranlagtes Erscheinungsbild auszeichnet und mit weniger aufwändigen Verzierungen auskommt. Bei einem *Paladin-Barden* oder *Paladin-Piraten* nimmt die Menge und Vielfalt der Verzierungen dagegen sogar noch zu: Fröhliche, musikalische Symbole und farbige Federn beim Barden bzw. martialisches Seefahrer- und Totenkopfsymbole beim Piraten. *Paladin-Ninjas* sind ein seltener Anblick, und ihre Rüstungen weisen eine eigentümliche Mischung aus Schwarz und Weiß, Licht und Schatten auf. *Paladin-Berserker* tauschen ihren normalen Umhang gegen ein Eisbärenfell und tragen auch in ihrer Tiergestalt noch sichtbare Panzerungsteile. *Paladin-Druiden* tendieren in Richtung naturfarbener Rüstungen und umgeben das Sonnensymbol mit anderen alchimistischen Zeichen. Das Erscheinungsbild eines *Paladin-Kampfmagiers* richtet sich vor allem nach seinen gewählten Elementen, die oft nur einen Teil der Rüstung – ein Arm oder ein Bein – für sich vereinnahmen, während sich ein *Paladin-Beschwörer* meist nur durch einige Pentagramm-Symbole auf seiner Rüstung zu erkennen gibt. Der *Paladin-Gestaltwandler* belässt seine Arme, seine Füße und seinen Kopf oft ungerüstet, so dass man hier deutlich die Aspekte der Kreatur erkennen kann, deren Gestalt er angenommen hat. *Paladin-Barbaren*

und *Paladin-Mönche* verzichten ganz auf ihre Rüstung und tragen die Panzerplatten und das Symbol der Sonne oft als große Tätowierungen auf ihrer nackten Haut.

**Henshin:** Der Paladin besitzt ein Sonnenamulett, das auf mysteriöse Weise in seinen Besitz gelangt, sobald er sich für die Fantasy-Form des Paladins entscheidet, oder er trägt es bereits seit seiner Kindheit. Das Amulett ist etwa handtellergroß und wird an einer Halskette getragen. Ohne dieses Amulett kann der Paladin die Verwandlung nicht durchführen. Wenn es verloren geht oder gestohlen wird, gelangt es früher oder später durch schicksalshafte Begebenheiten zurück in seinen Besitz, doch damit das geschieht, muss er aufrichtig und leidenschaftlich danach suchen.

Beim Henshin muss der Paladin das Amulett mit einer Hand ergreifen und heilige Worte sprechen, was eine Handlung und 5 Aktionsmarken erfordert. Die Verwandlung ist normalerweise nur bei Tageslicht unter freiem Himmel möglich, aber der Paladin kann das Amulett mit der Kraft des Sonnenlichts aufladen, indem er es draußen bei Tageslicht vor sich hält und ein kurzes Stoßgebet spricht. Das so aufgeladene Amulett erlaubt ihm eine Verwandlung auch unter widrigen Umständen, z.B. im Innern eines Gebäudes und/oder bei Nacht, danach ist die Ladung aber aufgebraucht, bis der Paladin erneut die Gelegenheit hat, das Amulett aufzuladen.

## AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

**Lebenspunktebonus:** Der Paladin erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x5 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

**Licht (aktiv):** Der Paladin verbreitet automatisch Licht in einem Umkreis von 6 Feldern (18 Meter). Er kann diese Wirkung nicht unterdrücken.

## AUSWAHLFÄHIGKEITEN

**Willenskraft (aktiv):** Der Paladin bekommt einen Bonus von **Grad x 4** auf Verteidigungswürfe gegen Angriffe mit dem WE-Vektor.

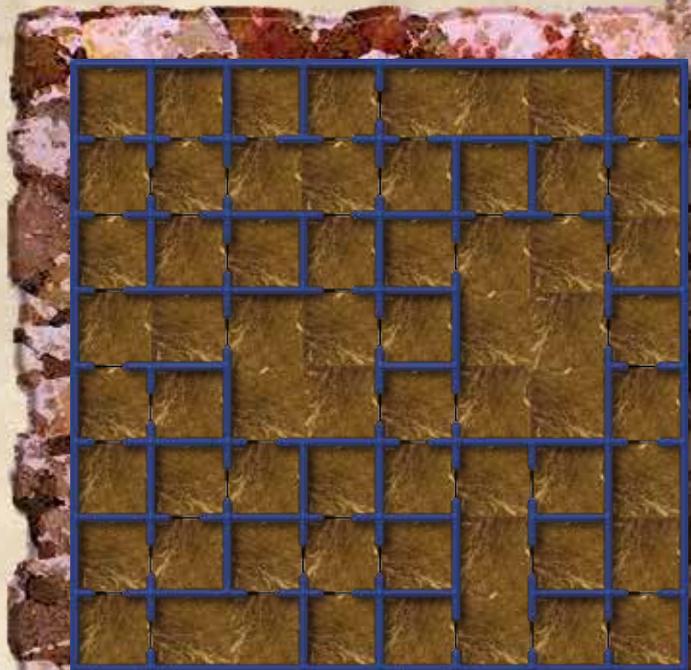
**Rüstung (aktiv):** Wenn der Paladin zum Zeitpunkt des Henshins keine Rüstung trägt, verwandelt sich seine normale Kleidung in einen Plattenpanzer (Seite 92). Er darf auch auf die Rüstung verzichten.

Solange der Paladin in einen Plattenpanzer gehüllt ist, erhöht sich sein Verteidigungswert neben dem üblichen Bonus durch die Rüstung gegen alle normalen Angriffe um den **Grad** dieser Fähigkeit, während sein Behinderungsmalus durch die Rüstung um den selben Wert sinkt (nicht unter 0).

**Schutzbonus (aktiv):** Der Paladin und alle angrenzenden Verbündeten bekommen einen Bonus in Höhe des **Grades** dieser Fähigkeit auf ihren Verteidigungswert gegen alle Angriffe. Der Schutzbonus kann auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden und kostet dann 1 Aktionsmarke pro 5 Minuten.



H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N



**Anführer (passiv):** Der Paladin darf einmal pro Runde bei seiner Aktivierung eine Anzahl verbündeter Kämpfer bis zur Höhe des **Grades** um 1 Feld verschieben, wenn diese damit einverstanden sind (diese Bewegung löst keine Passierschläge aus). Außerdem darf er bei seiner Aktivierung einem verbündeten Charakter ein Ziel zuweisen. Greift der Charakter das zugewiesene Ziel bis zur nächsten Aktivierung des Paladins an, so bekommt er einen Bonus von **Grad x 2** auf den Präzisionswert seines Angriffs.

**Heilung (aktiv):** Der Paladin kann eine Handlung einsetzen, um einem Verbündeten verlorene Lebenspunkte zurückzugeben. Wenn er den Verbündeten berührt (angrenzendes Feld), erhält dieser für jede eingesetzte Aktionsmarke bis zu **Grad x 2** Lebenspunkte zurück – der Paladin kann auf diese Weise auch sich selbst heilen. Alternativ können Verbündete auch aus einer Entfernung von bis zu 4 Feldern geheilt werden, bekommen dann aber für jede eingesetzte Aktionsmarke nur Lebenspunkte in Höhe des **Grades** zurück. Die Heilung kann auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, erfordert dann aber immer Berührung und heilt **Grad** Lebenspunkte pro eingesetzter Aktionsmarke.

**Giftheilung (aktiv):** Mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken kann der Paladin bei sich selbst oder bei einem von ihm berührten Verbündeten (angrenzendes Feld) die Anzahl Giftmarken um **Grad** senken.

**Lebensblitz (aktiv):** Mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken kann ein Paladin einem toten Freelancer, der über mindestens eine Fantasy-Form verfügt (diese muss nicht aktiv sein), neues Leben einhauchen. Der Tote wird vollständig regeneriert, im Gegenzug wird allerdings die Paladin-Form beendet und kann eine Stunde lang nicht mehr aktiviert werden.

**Kampfheiler (aktiv):** Der Paladin bekommt pro Aktivierung eine Anzahl Extrahandlungen in Höhe des **Grades** geteilt durch 2 (aufrunden), die er nur für Heilungs- und Giftheilungs-Handlungen einsetzen darf.

**Heiliger Zorn (aktiv):** Wenn der Paladin einen Untoten im Nahkampf angreift, bekommt er einen Bonus in Höhe von **Grad x 3** auf seinen Schaden und seine Präzision.

## KRIEGER

Ebenso wie die Kriegsführung zu den ältesten Beschäftigungen der Menschheit gehört, so zählt der Krieger zu einer ihrer ältesten Berufszweige. Sein ganzes Leben lang übt er sich in der Kampfkunst und weiß doch, dass es im Falle eines Gefechts nicht darauf ankommt, wie viele Feinde er tötet, sondern ob er in der Lage ist, sein Leben für diejenigen hinzugeben, die ihn in Lohn und Brot halten. Denn ein Krieg wird selten von einer einzelnen Person geführt, und wenn ein Krieger fällt, dann werden andere an seiner Stelle

## KRIEGER

### Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +5/St.), Rüstung



### Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Handwerksbonus (+3), Verteidigungsbonus (1), Waffenexperte
2	Giftresistenz, Erhöhter Lebenspunktebonus (1), Leibwächter (1)
3	Gesundheitsbonus (1), Verteidigungsbonus (2), Ausfallschritt (1)
4	Handwerksbonus (+5), Erhöhter Lebenspunktebonus (2), Schneller Wechsel
5	Waffenspezialisierung (1), Verteidigungsbonus (3), Leibwächter (2)
6	Gesundheitsbonus (2), Erhöhter Lebenspunktebonus (3), Ausfallschritt (2)
7	Handwerksbonus (+6), Verteidigungsbonus (4), Waffenspezialisierung (2)
8	Ausfallschritt (3) Erhöhter Lebenspunktebonus (4), Leibwächter (3)
9	Gesundheitsbonus (3), Verteidigungsbonus (5), Waffenspezialisierung (3)
10	Handwerksbonus (+7), Erhöhter Lebenspunktebonus (5), Leibwächter (4)
11	Ausfallschritt (4), Verteidigungsbonus (6), Waffenspezialisierung (4)
12	Gesundheitsbonus (4), Erhöhter Lebenspunktebonus (6), Leibwächter (5)

weiterkämpfen. So hat sich dieser Berufszweig über die Jahrtausende einen festen Platz in der Gesellschaft ergattert und eigene Kasten und Stände gegründet.

In der Fantasy ist der Krieger oft ein herausragendes Exemplar seines Standes, mit großer Kampfkraft und Entschlossenheit. Da er seine Wurzeln in unserer eigenen Antike hat, bleiben ihm die magischen Wege oft verwehrt, und er muss die Lücken mit gewagten Kampfmanövern schließen, die aus jahrelanger Übung und Kampferfahrung erwachsen, und sich für das Mumbo-Jumbo auf seine akademisch geprägten Kameraden verlassen. Er selbst hat statt dessen die mal ehrenvolle, mal undankbare Aufgabe, den Feinden in vorderster Front gegenüberzustehen und seinen Kampfgefährten die Zeit zu erkaufen, um ihre eigenen Zaubersprüche ins Ziel zu bringen. Es gibt keine Waffe und keine Rüstung, mit der er sich nicht auskennt und wie ein undurchdringlicher Schild steht er schützend vor seinen Mitstreitern, während er die Feinde mit seinen Kampfmanövern unerbittlich niederringt. Auch mit dem Einsatz moderner Feuerwaffen kennt er sich bestens aus.

**Erscheinungsbild:** Ein klassischer Krieger ist schwer gerüstet in einem massiven Plattenpanzer, der vor allem auf Funktionalität ausgerichtet ist und auf unnötige Verzierungen verzichtet, was allerdings nicht bedeuten muss, dass von einem solchermaßen wuchtigen Erscheinungsbild nicht auch ein ganz besonderer Reiz ausgehen darf. Da Krieger grundsätzlich mit allen Waffen umgehen können, ist schwer vorherzusagen, welche davon er in den Kampf mitbringt, wenn man einmal davon absieht, dass er grundsätzlich immer mehrere verschiedene mit sich herumträgt, davon mindestens eine Nahkampf- und eine Fernkampfwaffe.

**Variation:** Für den Krieger stellen weitere Formen vor allem eine Spezialisierung seiner Kampftechniken dar. Ein *Krieger-Samurai* tritt deshalb mit der klassischen Katana und einer schweren Rüstung an, während ein *Krieger-Ninja* nur leicht gerüstet und in dunkler Kleidung gewandet ist, in der er sein großes Waffenarsenal verbirgt. Ein *Krieger-Barbar* verzichtet

dagegen vollständig auf seine Rüstung und setzt auf den Einsatz riesiger, beidhändig geschwungener Waffen. Die seltenen aber gefürchteten *Krieger-Mönche* verzichten ganz auf Rüstungen und Waffen und unterscheiden sich von normalen Mönchen nur durch ihre ledrige, muskelgestählte Haut. *Krieger-Berserker* tragen ihr Tierfell über der Plattenpanzerung und dazu eine Auswahl kleinerer Waffen für den zweihändigen Kampf. *Krieger-Gestaltwandler* betrachten die von ihnen angenommene Gestalt als eine willkommene Ergänzung ihres Kampfstils und der damit verbundenen Optik. *Krieger-Kampfmagier* und *Krieger-Druiden* sind an ihren mit magischen Runen versehenen Rüstungen und einer defensiven Bewaffnung zu erkennen, während sich *Krieger-Beschwörer* wie Feldherren kleiden, um ihre Autorität zu unterstreichen. Auch *Krieger-Piraten* und *Krieger-Barden* versehen ihr schwer gepanzertes Äußeres mit einem ordentlichen Maß an Pomp.

**Henshin:** Für sein Henshin muss der Krieger eine magische Beinschiene tragen, die sich bei seiner Verwandlung zu seiner vollständigen Rüstung erweitert (ein solches Henshin ist auf Seite 57 abgebildet), wenn er dies wünscht. Er kann sein Henshin außerdem nur in einer akuten Kampfsituation durchführen und muss dabei eine Nahkampfwaffe in der Hand halten. Erlaubt ist jede Art von richtiger Waffe – improvisierte Waffen wie Taschenmesser oder Knüppel sind dagegen unzulässig. Das Henshin beinhaltet die Durchführung eines komplexen Kampfbewegungsablaufs, der volle Bewegungsfreiheit und eine Handlung sowie 5 Aktionsmarken erfordert. Die Henshin-Handlung darf mit einem Nahkampfangriff verbunden werden, für den der Krieger bereits als verwandelt gilt.

## AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

**Lebenspunktebonus:** Der Krieger erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x5 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

**Rüstung (aktiv):** Wenn der Krieger zum Zeitpunkt des Henshins keine Rüstung trägt, verwandelt sich seine normale Kleidung wahlweise in ein Kettenhemd oder einen Plattenpanzer (Seite 92). Er darf auch auf die Rüstung verzichten.

## AUSWAHLFÄHIGKEITEN

**Handwerksbonus (aktiv):** Der Krieger bekommt einen Bonus auf HW. Näheres hierzu siehe Seite 61.

**Erhöhter Lebenspunktebonus (aktiv):** Der Faktor des Lebenspunktebonus des Kriegers erhöht sich um **Grad**.

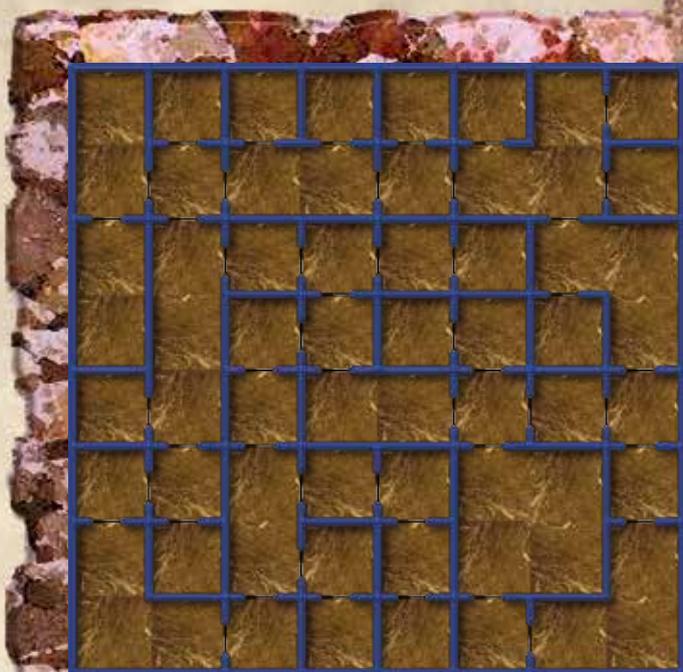
**Verteidigungsbonus (passiv):** Der Krieger ist geübt darin, Schläge an seiner massiven Rüstung abzugleiten oder im ungerüsteten Zustand flink genug auszuweichen, so dass er einen Bonus von **Grad** auf alle Verteidigungswürfe erhält.

**Gesundheitsbonus (aktiv):** Wenn ein Heilzauber oder eine andere Form magischer Heilung auf den Krieger gewirkt



wird, so werden die dadurch von ihm zurückerhaltenen Lebenspunkte verdoppelt. Die Maximalzahl durch den Gesundheitsbonus zurückerhaltener Lebenspunkte beträgt **Grad x 6**.

**Giftresistenz (aktiv):** Der Krieger darf Giftmarken wie normale Zustandsmarken abbauen (siehe Seite 48).



**Waffenexperte (passiv):** Der Krieger darf die Präzision seiner Nahkampfwaffen auf Wunsch aus seinem HW-Wert errechnen, selbst wenn sie sich normalerweise aus KK, GE oder WE errechnet.

**Schneller Wechsel (aktiv):** Der Krieger darf zum Ziehen, Wechseln oder Nachladen einer Waffe anstelle einer Handlung 1 Aktionsmarke investieren.

**Waffenspezialisierung (aktiv):** Für jede Auswahl dieser Fähigkeit legt der Krieger einen Waffentyp fest (jeder Typ kann nur einmal gewählt werden). Wenn er mit einer Waffe dieses Typs einen Angriff durchführt, darf er 1 Aktionsmarke einsetzen, um einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf den Schaden des Angriffs zu bekommen.

**Ausfallschritt (aktiv):** Der Krieger darf zu einem beliebigen Zeitpunkt während seiner Aktivierung eine Bewegung in ein angrenzendes freies Feld unternehmen. Diese Bewegung kann Passierschläge (Seite 41) auslösen. Pro Runde darf eine Anzahl Ausfallschritte in Höhe des **Grades** dieser Fähigkeit durchgeführt werden.

**Leibwächter (aktiv):** Der Krieger darf jederzeit zu einem beliebigen Zeitpunkt 1 Aktionsmarke ausgeben, um einen Angriff, der gegen einen Verbündeten in einem angrenzenden Feld durchgeführt wird, auf sich zu lenken. Er wird dann selbst zum Ziel des Angriffs, erhält dabei aber einen Bonus von **Grad x 3** auf seinen Verteidigungswert. Diese Fähigkeit darf auch als passive Fähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch jeweils 2 Aktionsmarken.

## BARDE

Die Barden gehören zu den ersten echten Berufsmusikern der Menschheitsgeschichte. Sie verfassten ihre eigenen Lieder und gaben sie dann mit ihrem Gesang zum Besten. Zu Beginn zählten sie zu den Höflingen ihres Fürsten oder Königs, später wanderten sie durch die Lande, gründeten einen eigenen Stand und eigene Bardenschulen. Eine Tradition, die sich genau genommen bis in die heutige Zeit bewahrt hat, auch wenn es heute nur noch wenige gibt, die sich selbst als „Barde“ bezeichnen würden. Eigentlich ein Dichter, Poet und Gelehrter, der sich gerne mit Komfort umgibt und den weltlichen Gelüsten fröhnt, bekam der Barde vor allem durch seine Wanderlust bald auch das Bild eines verwegenen Abenteurers verliehen, der an der Seite eines stolzen Ritters reitet, um dessen Heldentaten zu besingen.

Aus diesem Bild entwickelte sich der Fantasy-Barde, dessen Musik einen magischen Hauch besitzt, keineswegs so mächtig wie die Feuerstrahlen eines richtigen Magiers, aber dafür subtiler und unauffälliger. Die Magie des Bardens dient vor allem dazu, die Moral der Gruppe und ihre Kampfkraft zu stärken, und so lassen sich seine Qualitäten nicht an seiner Einzelleistung messen, sondern an einer spürbaren Verbesserung der ganzen Gruppe. Für Egomanen, die vor allem ihr eigenes Können in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit stellen wollen, ist der Barde deshalb eher ungeeignet.

**Erscheinungsbild:** Barden sind farbenfrohe Gesellen, die sich lieber mit ein bisschen zuviel Pomp und Schmuck umgeben als zuwenig. Ein leicht aufschneiderisches, angeberisches Verhalten gehört mit zu ihrer Rolle und dient zur Verschleierung der Tatsache, dass sie den Motor der Gruppe

## BARDE

**Automatische Fähigkeiten:** Lebenspunktebonus (LE +4/St.), Machtreservoir, Unterstützung, Musizieren, Legendenbildung, Privatsphäre, Verbesserte Privatsphäre



darstellen. Sie bevorzugen bunte, mittelalterliche Kleidung und eine Feder im Hut gehört zu ihrem häufigsten Erkennungszeichen. Dazu passend führen sie eine elegante, einhändig geführte Klinge und natürlich das von ihnen bevorzugte Musikinstrument, das in jeder Beziehung die Quelle ihrer Macht darstellt. Wenn es dagegen mal auf Heimlichkeit ankommt, können die Barden ihrer Kleidung mit wenigen Handgriffen ein unauffälliges Aussehen verleihen.

**Variation:** *Barden-Ninjas* sehen entweder wie ein Barde oder wie ein Ninja aus, je nachdem welche der beiden Aufgaben sie gerade ausführen. *Barden-Krieger* tragen unter ihrer Kleidung verborgen eine stabile Rüstung, während *Barden-Paladine* ihre beiden Professionen durch eine extrem pompöse Glitzergewandung deutlich zur Schau stellen. *Barden-Samurais* unterstreichen ihre fernöstliche Herkunft mit der wilden Kostümierung des No-Theaters und dem dazugehörigen, „gewöhnungsbedürftigen“ Auftreten, während sich *Barden-Mönche* vor allem durch ihre farbenfrohen, den ganzen Körper bedeckenden Tätowierungen auszeichnen. *Barden-Gestaltwandler* konterkarieren das oftmals erschreckende Äußere ihrer Gestalten gerne mit farbenfrohen Bändern und Federn, wohingegen sich *Barden-Druiden* und *Barden-Barbaren* mit ihrer rauen Lederkleidung eher der wilden, naturbelassenen Herkunft ihrer Künste verschreiben. *Barden-Berserker* neigen darüber hinaus zu wilder Körperbemalung und einem lauten, heiseren Gesang, der gerne mal in ein unartikulierte Brüllen übergeht. *Barden-Kampfmagier* bevorzugen Kleidung, die auf übertriebene Weise ihre magische Kraft zur Schau stellt, und auch *Barden-Piraten* und *Barden-Beschwörer* neigen zu farbenfrohen, übertriebenen Gewandungen, die ihre Gegenüber beeindrucken oder ablenken sollen.

**Henshin:** Der Barde muss sich bei der Auswahl dieser Fantasy-Form für ein Musikinstrument entscheiden. Es muss sich um ein Musikinstrument handeln, das für seinen Einsatz beide Hände erfordert und ohne technischen Schnickschnack auskommt.

Um das Henshin durchzuführen, muss der Barde ein magisches Instrument vom gewählten Typ in Händen halten und benutzen. Das Henshin kostet ihn eine Handlung und 5 Aktionsmarken. Er darf wählen, ob er ein leises oder ein lautes Henshin durchführen möchte. Beim leisen Henshin genügt das Spielen einer einzigen leisen Note, danach vergehen aber noch 5 Minuten (60 Runden), bevor die Verwandlung stattfindet. Beim lauten Henshin muss er laut singen und dabei das Instrument spielen – dafür findet die Verwandlung sofort statt.

## AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

**Der Barde verfügt nicht über Auswahlfähigkeiten. Statt dessen erhält er die folgenden automatischen Fähigkeiten.**

**Lebenspunktebonus:** Der Barde erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x4 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

**Machtreservoir (aktiv):** Das Aktionsmarkenmaximum des Bardens erhöht sich um seine Formstufe. Der Barde bekommt in jeder Runde Aktionsmarken, auch in solchen, in denen er Aktionsmarken verbraucht.

**Unterstützung (aktiv):** Alle Charaktere der Gruppe, die den Barden hören können, dürfen ihre Spezialaktionen teilweise oder vollständig mit den Aktionsmarken des Bardens bezahlen. Selbst wenn sie ihre Marken vollständig vom Bardens bekommen, werden sie für die laufende Runde so gewertet, als hätten sie Aktionsmarken verbraucht, sie regenerieren also keine eigenen Aktionsmarken (es sei denn, sie sind selbst Bardens, siehe oben).

**Musizieren (aktiv):** Der Barde darf bei jeder Aktivierung entscheiden, ob er in der laufenden Runde musizieren möchte oder nicht. Zum Musizieren muss er singen und auf seinem Instrument spielen (Wenn er sich für ein Blasinstrument entschieden hat, zählt er automatisch als singend, solange er das Instrument spielt). Er darf trotzdem noch eine Handlung durchführen, hat dafür aber nur eine Hand frei (z.B. für eine Einhandwaffe). Auch seine Bewegungsmöglichkeiten sind insofern eingeschränkt, dass er keine besonderen Bewegungen wie Klettern, Schwimmen oder Kriechen durchführen darf.

In einer Runde, in der der Barde musiziert, bekommt er zusätzliche Aktionsmarken in Höhe seiner Formstufe geteilt durch 4 (aufrunden). Wenn eine Gruppe mehrere musizierende Bardens enthält, bekommt einer von ihnen den vollen Bonus und jeder weitere nur eine zusätzliche Aktionsmarke.

**Legendenbildung (aktiv):** Der Barde darf zu einem beliebigen Zeitpunkt, wenn ein Charakter seiner Gruppe (inklusive ihm selbst) eine Probe oder einen Angriff durchführt, eine Anzahl Aktionsmarken einsetzen, um dem Charakter für diese Probe einen Bonus in Höhe der eingesetzten Aktionsmarken x Formstufe auf den Probenwert bzw. Präzisionswert zu verleihen. Der Barde kann diese Fähigkeit nur in Runden einsetzen, in denen er musiziert (siehe oben).

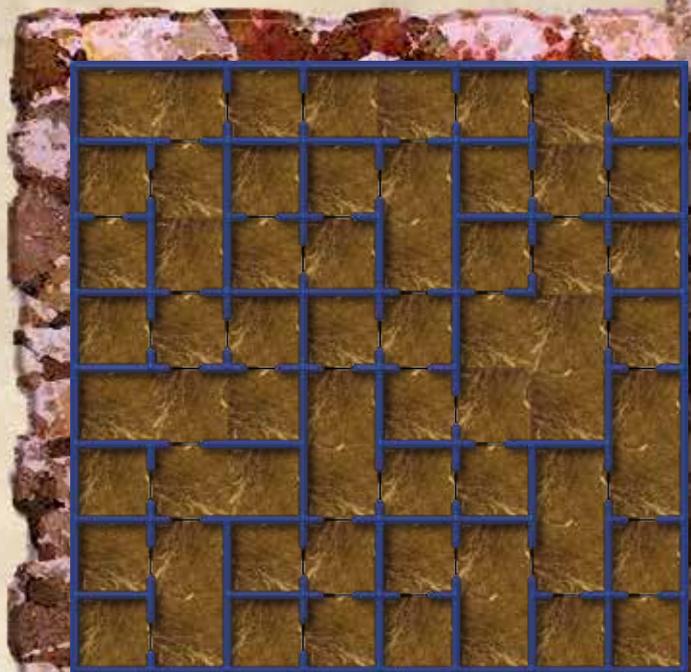
**Privatsphäre (passiv):** Mit einer Handlung kann sich der Barde mit einer Privatsphäre umgeben. Die Sphäre umgibt ihn kugelförmig mit einem frei wählbaren Radius seiner Formstufe in Metern (Stufe/3 (aufrunden) Felder). Der Radius kann zu Beginn jeder Aktivierung des Bardens neu festgelegt werden. Alle Personen einschließlich im selbst innerhalb der Sphäre bekommen einen Bonus in Höhe der Formstufe auf Heimlichkeits-Proben.

Solange die Privatsphäre aktiv ist, darf der Barde keine Handlungen unternehmen (er darf sich aber normal bewegen) – sobald er eine Handlung durchführt, endet die Privatsphäre. Sie kann außerdem durch Antimagie beendet werden.

**Verbesserte Privatsphäre (aktiv):** Ab einer Formstufe von 5 darf der Barde entscheiden, dass Lichtquellen innerhalb



der Privatsphäre von außerhalb der Sphäre nicht wahrgenommen werden können – ihr Licht beschränkt sich dann auf den Bereich innerhalb der Sphäre. Diese Zusatzfähigkeit kann zu Beginn jeder Aktivierung des Bardens ein- oder aus-



geschaltet werden und gilt immer für alle Lichtquellen innerhalb der Sphäre.

Ab einer Formstufe von 10 kann der Barde entscheiden, dass Geräuschquellen innerhalb der Privatsphäre von außerhalb der Sphäre nicht wahrgenommen werden können – ihre Geräusche beschränken sich dann auf den Bereich innerhalb der Sphäre. Diese Zusatzfähigkeit kann zu Beginn jeder Aktivierung des Bardens ein- oder ausgeschaltet werden und gilt immer für alle Geräuschquellen innerhalb der Sphäre.

Ab einer Formstufe von 15 kann der Barde entscheiden, dass alle Personen und die von ihnen getragenen Gegenstände innerhalb der Privatsphäre unsichtbar sind (siehe Seite 37). Diese Zusatzfähigkeit kann zu Beginn jeder Aktivierung des Bardens ein- oder ausgeschaltet werden und gilt immer für alle Geräuschquellen innerhalb der Sphäre.

Solange der Barde in seine Form verwandelt ist, darf er die Zusatzfähigkeiten der Privatsphäre ohne besondere Kosten einsetzen. Im unverwandelten Zustand kostet jedes Einschalten einer Zusatzfähigkeit dagegen 1 Aktionsmarke. Eine eingeschaltete Zusatzfähigkeit hält maximal 15 Minuten lang an oder bis sie ausgeschaltet wird.

## PIRAT

Nüchtern betrachtet sind Piraten Verbrecher, die sich aus Gier oder einer finanziellen Notlage heraus dazu entscheiden, auf hoher See Schiffe aufzubringen und unter Gewaltandrohung ihrer Ladung zu berauben. Im Mittelalter segelten einige von ihnen als Freibeuter unter der Flagge ihres Landes und erwarben sich damit eine zweifelhafte moralische Legitimation, aber davon abgesehen blieb der romantisch verklärte Pirat immer ein Symbol für völlige Freiheit und Zügellosigkeit. Mit einem rauhen Seemannslied auf den Lippen, die Sinne benebelt vom Grog, den Säbel in der Hand, schwingt er sich an einem Tau auf das feindliche Schiff und fürchtet weder Tod noch Teufel. Seine Gier ist grenzenlos, und doch ist er unfähig, die von ihm erbeuteten Schätze lange genug zu genießen, bevor er sie beim Kartenspiel verliert oder von anderen Schurken abgenommen bekommt. Es macht ihm nichts aus, mit einem Bein im Grab zu stehen und immer wieder von vorne anzufangen, denn er lebt im Heute und schert sich nicht ums Morgen. Auf sein Wort sollte man sich nicht verlassen, aber wenn es darum geht, das Unmögliche zu versuchen, dann ist der Pirat (oder die Piratin) genau der richtige Mann (bzw. die richtige Frau) für den Job.

**Erscheinungsbild:** Die äußere Erscheinung des Piraten ist ebenso schmutzig wie seine Kampftechnik, und dazu ist er von einer dichten Alkoholfahne umgeben. Seine Kleidung entspricht der seefahrerischen Tradition, aus der er entstammt, und ist damit ebenso vielfältig wie die zahlreichen Klischees der Piratenromane, wobei feste Lederstiefel, gestreifte Hose, bunt gefärbtes Hemd, kurze Jacke, Kopftuch und Dreispitz am häufigsten vorkommen – alles ausgebeult und verschlissen vom jahrelangen Tragen. Unverzichtbar ist auch die magische Grog-Buddel, das Wahrzeichen der Piraten-Freelancer.

## PIRAT

### Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +5/St.), Talergrab



### Stufe Auswahlfähigkeiten

1	GE-Bonus (+3), Seeräuber (1), Opportunist (1)
2	Wachsam (1), Pistole (1), Unverschämtes Glück (1)
3	Schätzen, Draufgänger (1), Frischer Wind (1)
4	GE-Bonus (+5), Pistole (2), Opportunist (2)
5	Wachsam (2), Seeräuber (2), Unverschämtes Glück (2)
6	Improvisierte Waffen, Pistole (3), Frischer Wind (2)
7	GE-Bonus (+6), Draufgänger (2), Opportunist (3)
8	Wachsam (3), Pistole (4), Unverschämtes Glück (3)
9	Schmutzige Tricks (1), Seeräuber (3), Frischer Wind (3)
10	GE-Bonus (+7), Pistole (5), Opportunist (4)
11	Wachsam (4), Draufgänger (3), Unverschämtes Glück (4)
12	Schmutzige Tricks (2), Pistole (6), Frischer Wind (4)

**Variation:** Ein Pirat bleibt in seinem Herzen immer ein Pirat, und die hinzukommenden Fantasy-Formen helfen ihm lediglich bei der Definition, welche Art von Pirat er darstellt. Ein *Piraten-Krieger* trägt die Rüstung eines Konquistadors und ist mit allerlei Waffen behängt, ein *Piraten-Barbar* folgt der wilden Tradition der Korsaren des Mittelmeers, während ein *Piraten-Berserker* als leibhaftiger Wikinger auf Raubfahrt zieht und ein *Piraten-Samurai* oder *Piraten-Mönch* dem fernöstlichen Zweig der Piraterie entspringt. *Piraten-Paladine* kleiden sich als edle Freibeuter in eine reinweiße Seefahrer-Kluft, die Kleidung der singenden *Piraten-Barden* wirkt dagegen noch bunter und mit Klischees überladen. *Piraten-Druiden* bringen das Flair des geheimnisvollen Sehers ein, während sich *Piraten-Kampfmagier* und *Piraten-Beschwörer* mit dem Mumbo-Jumbo der karibischen Voodoo-Tradition umgeben. *Piraten-Gestaltwandler* überschreiten die Grenze der Piratenklischees ins Mystische und zeigen sich als Wechselbälger, Geister, Untote oder Fischwesen. Die legendären *Piraten-Ninjas* bevorzugen schwarze Kleidung, Zorro-ähnliche Gesichtsmasken und Umhänge.

**Henshin:** Der Pirat bekommt vom Corps eine stabile Flasche aus magischem Glas gestellt (die „Grog-Buddel“), in die er die richtige Menge Rum, Zucker und heißes Wasser einfüllt („Rum muss, Zucker kann und Wasser muss nicht sein.“), um sich in „Kampfeslaune“ (leichte Trunkenheit) zu versetzen. Nur in diesem Zustand kann er das Henshin durchführen, das außerdem das Aufsagen eines piratentypischen Spruchs (es

## TRUNKENHEIT

Ein Charakter, der eine größere Menge Alkohol zu sich nimmt (zum Beispiel eine Buddel mit Grog leert), wird *betrunken*. In diesem Zustand erleidet er einen Malus von -2 auf seine Proben und Präzisionswerte, darf dafür aber am Ende jeder Aktivierung zusätzlich zum normalen Entfernen von Zustandsmarken (Seite 48) eine Furchtmarke entfernen.

muss nicht immer der selbe Spruch sein), sowie eine Handlung und 5 Aktionsmarken erfordert. Solange er in seine Piraten-Form verwandelt ist, ist der Pirat immun gegen die negativen Auswirkungen der Trunkenheit (siehe Seitenbox).

## AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

**Lebenspunktebonus:** Der Pirat erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x 5 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

**Talergrab (aktiv):** Der Pirat kann bis zu Stufe x 100 Münzen am Körper tragen, ohne von deren Gewicht oder Sperrigkeit behindert zu werden. Diese Spezialfähigkeit kann auch als passive Fähigkeit eingesetzt werden und kostet 1 Aktionsmarke pro 2 Stunden.

## AUSWAHLFÄHIGKEITEN

**Gewandtheitsbonus (aktiv):** Der Pirat bekommt einen Bonus auf seine GE. Näheres hierzu siehe Seite 61.

**Unverschämtes Glück (aktiv):** Der Pirat bekommt eine Anzahl Gratis-Anwendungen der Karma-Fähigkeit *Geschenk des Himmels* (Seite 36) in Höhe des **Grades** dieser Fähigkeit, die einmal pro Szene eingesetzt werden dürfen.

**Seeräuber (aktiv):** Der Pirat bekommt einen Bonus von **Grad x 4** auf Proben zum Klettern, Balancieren, Schwimmen und Tauchen. An Bord eines Schiffes gelingen ihm alle Proben zum Klettern und Balancieren automatisch. Diese Fähigkeit darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro 10 Minuten.

**Pistole (aktiv):** Wenn er eine Hand frei hat, darf der Pirat einmal pro Runde zu einem beliebigen Zeitpunkt, frühestens jedoch während seiner eigenen Handlung, eine Stein-schlosspistole von irgendwo her ziehen und abfeuern (nicht-magischer Fernkampfangriff mit **Rw 5**, **Sch 3+Grad** und **Pr 8+HW**). Dies kostet ihn keine Handlung, verbraucht aber 1 Aktionsmarke.

**Improvisierte Waffen (passiv):** Der Pirat darf jeden beliebigen Gegenstand als eine beliebige Nahkampfwaffe der Listen auf Seite 94 und 95 führen, solange die Form, Größe und das Gewicht des Gegenstands ungefähr der gewünschten Waffe entsprechen. Zerbrechliche Gegenstände gehen nach einmaliger Anwendung zu Bruch.

**Opportunist (aktiv):** Wenn der Pirat einen Gegner angreift, der in der laufenden Runde bereits von einem anderen Kämpfer seiner Gruppe erfolgreich angegriffen wurde, dann bekommt er einen Bonus von **Grad** auf seinen Schaden und seine Präzision.

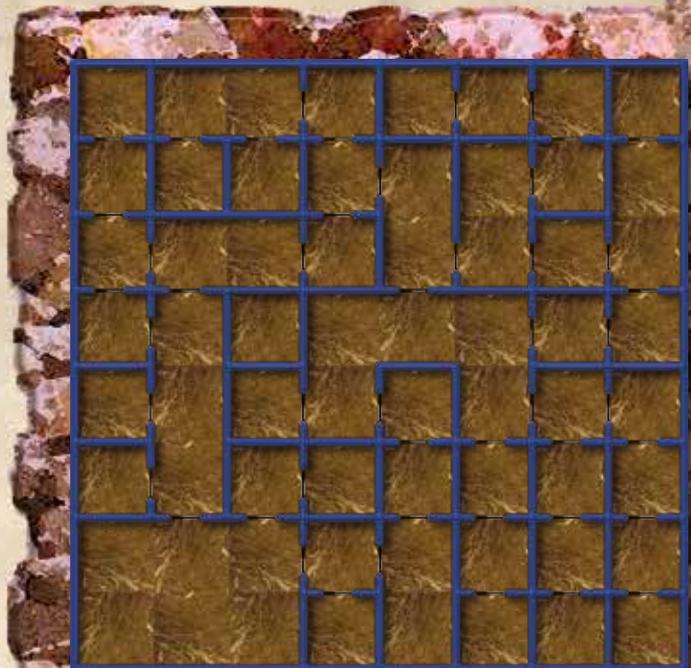
**Schätzen (aktiv):** Der Pirat kann den Geldwert eines von ihm in der Hand gehalten oder berührten Gegenstandes mit einer Genauigkeit von +/-20 Prozent schätzen.

**Wachsam (passiv):** Der Pirat bekommt einen Bonus von **Grad x 4** auf Verteidigungswürfe gegen Fallenmechanismen.



**Draufgänger (aktiv):** Wenn der Pirat eine wirklich draufgängerische Aktion durchführt, erhält er einen Bonus von **Grad x 5** auf die dazugehörige Probe.

H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N



**Schmutzige Tricks (aktiv):** Der Pirat nutzt beim Kämpfen jeden fiesen Trick aus, den er kennt. Die Präzision aller seiner Nahkampfangriffe erhöht sich um **Grad x 2**.

**Frischer Wind (aktiv):** Einmal pro Szene, wenn der Pirat keine Aktionsmarken hat und seine Lebenspunkte unter die Hälfte des aktuellen Maximums gesunken sind, darf er zu Beginn seiner Aktivierung entscheiden, den *Frischen Wind* zu aktivieren, um sofort eine Anzahl Aktionsmarken in Höhe des **Grades** dieser Fähigkeit sowie **Grad x 5** Lebenspunkte zurückzuerhalten.

## NINJA

Keine Berufsgruppe ist mit so vielen Klischees beladen wie die des Ninjas. Seine Wurzeln lassen sich zurückverfolgen zu den abgelegenen Bergdörfern des feudalen Japans, in denen die Kunst des Verbergens erstmals im Familienverband, vom Vater zum Sohn, von der Mutter zur Tochter, weitervermittelt wurde, so dass sich ein eigener Stand bildete, der zwar von keinem Lehnsherren anerkannt, aber von vielen für verschwiegene Einsätze genutzt wurde. Bald gelangte der Ninja als „Schwarzer Mann“ mit übermenschlichen Kräften der Täuschung bis hin zur Unsichtbarkeit in das Bewusstsein der Bevölkerung, mit denen man seine Kinder erschreckte, wenn sie ihren Teller nicht leeraßen. Eine Mystifizierung, die sich seither hartnäckig gehalten hat und durch die Faszination des Westens für den Osten noch verstärkt wurde. In der heutigen Popkultur-Vorstellung des Ninjas (die auch ins Fantasy-Genre Einzug erhielt) ist er hauptsächlich ein Meuchelmörder, der sich lautlos und unsichtbar an sein Opfer anschleicht und es völlig überraschend niederstreckt. Wer etwas genauer hinschaut, erkennt jedoch, dass sich der Ninja auch hervorragend als Kundschafter, Spion und Guerillakämpfer eignet. Dabei bedient er sich eines großen Repertoires an Spezialwaffen, Gegenständen und geheimnisvollen Techniken, die nur den Eingeweihten bekannt sind. Eigentlich ist diese Ausrüstung aber nur ein Täuschungsmanöver, denn in Wirklichkeit hat er seine Kunst so weit perfektioniert, dass sie ihm magische Kräfte verleiht. Oder vielleicht besitzt er auch überhaupt keine magischen Kräfte und es handelt sich nur um die raffinierte Illusion eines Zauberkünstlers, der seine Tricks nicht verrät? Sicher sind nur zwei Dinge: Erstens ist es unmöglich, einen Ninja zu durchschauen und zweitens steht jetzt gerade eine hinter dir.

**Erscheinungsbild:** Entweder in der klassischen dunklen Ninja-Tracht oder in den eher traditionsverbundenen dunklen Braun- und Blautönen. Verpflichtend für den Einsatz seiner Kräfte ist die *Fukumen*, die Ninjamaske, die aus zwei etwa einen Meter langen Tüchern besteht, die je nach Situation um seine Hüfte gebunden sind oder sein Gesicht verhüllen. Ansonsten richtet sich das Erscheinungsbild des Ninjas ganz nach den Erfordernissen der jeweiligen Situation – das Verbergen in einer Menschenmenge gelingt zum Beispiel nur dann, wenn man auch wie sie gekleidet ist.

## NINJA

### Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +5/St.)



### Stufe Auswahlfähigkeiten

1	GE-Bonus (+3), Dieb (1), Ninja-Bewegung (1)
2	BW-Bonus (+3), Blitzschnelle Verkleidung, Hinterhältiger Angriff (1)
3	GE-Bonus (+5), Gezielter Angriff (1), Ninja-Bewegung (2)
4	BW-Bonus (+5), Dieb (2), Hinterhältiger Angriff (2)
5	GE-Bonus (+6), Ninja-Tarnung, Ninja-Bewegung (3)
6	BW-Bonus (+6), Gezielter Angriff (2), Hinterhältiger Angriff (3)
7	GE-Bonus (+7), Dieb (3), Ninja-Bewegung (4)
8	BW-Bonus (+7), Passierender Angriff (1), Hinterhältiger Angriff (4)
9	GE-Bonus (+8), Gezielter Angriff (3), Ninja-Bewegung (5)
10	BW-Bonus (+8), Dieb (4), Hinterhältiger Angriff (5)
11	GE-Bonus (+9), Passierender Angriff (2), Ninja-Bewegung (6)
12	BW-Bonus (+9), Gezielter Angriff (4), Hinterhältiger Angriff (6)

**Variation:** In Kombination mit anderen Formen greift der Ninja stark auf deren Thematik zurück und ergänzt sie durch sein Bedürfnis dunkler Kleidung für den Einsatz seiner heimlichen Techniken sowie einer Möglichkeit für die Aufbewahrung seiner zahlreichen, nicht näher definierten Ausrüstungsgegenstände. Ein *Ninja-Samurai* und *Ninja-Krieger* ist ein Kämpfer in dunkler Rüstung, ein *Ninja-Berserker* hüllt sich in ein dunkles (Schwarz-)Bärenfell und ein *Ninja-Barbar* bedeckt sich seinen Körper mit schwarzem Ruß, während ein *Ninja-Mönch* schwarze Tätowierungen bevorzugt. Ein *Ninja-Gestaltwandler* zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass er die auffälligen Elemente seiner Gestalten weitestmöglich zu verbergen versucht. *Ninja-Barden* versehen ihre Kleidung mit Obsidianketten und schwarzen Federn. *Ninja-Paladine* stellen mit ihrer strahlend weißen Ninja-Gewandung einen seltenen aber beeindruckenden Anblick dar, und auch *Ninja-Beschwörer* umgeben sich mit einem Hauch der Erhabenheit durch eine aufwändige rot-goldene Verzierung ihrer Kleidung. *Ninja-Druiden* bevorzugen dagegen naturverbundene Tarnkleidung und *Ninja-Piraten* eine Totenkopf-Optik.

**Henshin:** Um das Henshin durchführen zu können, muss der Ninja eine magische, aus zwei Tüchern bestehende Ninjamaske tragen – diese muss jedoch nicht zwingend seinen Kopf bedecken. Für das Henshin muss er außerdem vollkommen unbeobachtet sein. Das Henshin erfordert eine Handlung und 5 Aktionsmarken.

## AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

**Lebenspunktebonus:** Der Ninja erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x 5 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

## AUSWAHLFÄHIGKEITEN

**Gewandtheitsbonus (aktiv):** Der Ninja bekommt einen Bonus von auf seine GE. Näheres hierzu siehe Seite 61.

**Bewegungsbonus (aktiv):** Der Ninja bekommt einen Bonus auf seine BW. Näheres hierzu siehe Seite 61.

**Dieb (aktiv):** Der Ninja bekommt einen Bonus von **Grad x 4** auf Taschendiebstahl-, Schlösserknacken-, Klettern- und Heimlichkeits-Proben. Diese Fähigkeit darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro 10 Minuten.

**Blitzschnelle Verkleidung (passiv):** Normalerweise dauert es 10 Minuten, sich zu verkleiden. Der Ninja kann diese Zeit auf 1 Minute reduzieren, wenn er 1 Aktionsmarke ausgibt, oder auf 1 Handlung, wenn er 2 Aktionsmarken ausgibt. Er bekommt außerdem einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf die Verkleidungs-Probe.

**Ninja-Bewegung (passiv):** Wenn der Ninja in einer Runde auf seine normale Bewegung und Handlung verzichtet, beide Hände frei hat und beide Arme und Beine frei bewegen kann, darf er 2 Aktionsmarken einsetzen, um sich um **BW x Grad** Felder in eine beliebige Richtung zu bewegen. Die Ninja-Bewegung darf auch senkrecht und waagrecht durch leere Luft, durch Wasser oder Gestrüpp erfolgen, ohne den Charakter aufzuhalten, solange er nach seiner Bewegung festen Boden unter den Füßen oder eine Stelle zum Festhalten (evtl. Kletter-Probe) hat.

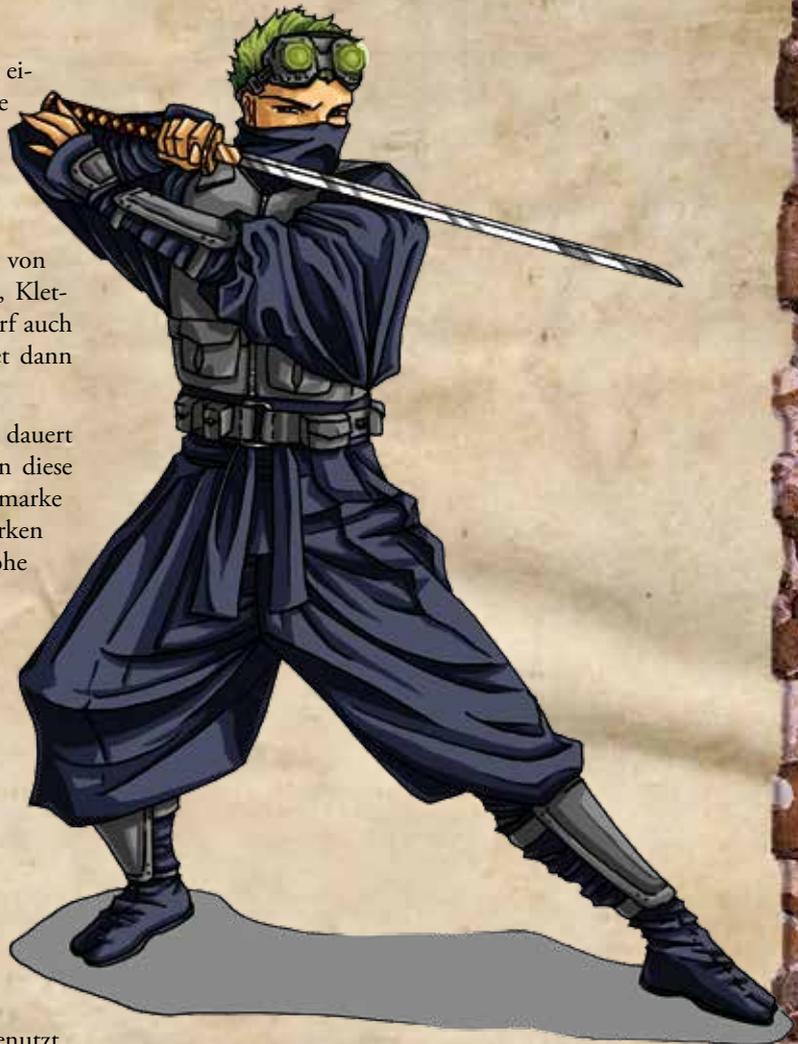
In einer Actionszene darf die Ninja-Bewegung genutzt werden, um von Gegnern besetzte Felder zu durchqueren, ohne Passierschläge auszulösen. Dies reduziert die Reichweite der Ninja-Bewegung allerdings auf **Grad x 2**, dafür darf der Ninja diese Bewegung auch durchführen, wenn er seine Hände nicht frei hat. Wände und andere massive Hindernisse können nicht durchdrungen werden.

**Ninja-Tarnung (passiv):** Der Ninja darf eine Handlung und 2 Aktionsmarken einsetzen, um sich als harmloser Gegenstand mit seiner Körpergröße zu tarnen. Solange er bewegungslos verharrt, kann er auf keine Weise als er selbst wahrgenommen werden, allerdings könnte jemand auf die Idee kommen, etwas mit dem harmlosen Gegenstand anzufangen. Personen, die den Ninja bei seiner Verwandlung beobachten, können mit dieser Fähigkeit nicht getäuscht werden.

**Passierender Angriff (aktiv):** Auf **Grad 1** darf sich der Ninja bei einem Sturmangriff vor und nach seiner Angriffshandlung bewegen, wobei die insgesamt zurückgelegte Strecke seinen Bewegungswert nicht überschreiten darf. Ab **Grad 2** darf sich der Ninja, wenn er einen Fernkampfangriff durchführt, vor und nach der Fernkampf-Handlung jeweils eine Anzahl Felder in Höhe des **Grades** bewegen.

**Gezielter Angriff (aktiv):** Der Ninja darf bei einem gezielten Angriff 1 Aktionsmarke ausgeben, und bekommt dann einen Bonus von **Grad x 2** auf Schaden.

**Hinterhältiger Angriff (aktiv):** Wenn sich der Ninja bei einem Nahkampfangriff in einem Feld befindet, dessen



H  
E  
X  
A  
G  
O  
N

gegenüberliegendes an sein Ziel angrenzendes Feld von einem verbündeten Kämpfer besetzt ist, oder wenn das Ziel den Angriff nicht kommen sieht, dann bekommt der Angriff den Spezialeffekt **Blenden(Grad x 2)**, **Fluch(Grad x 2)**, **Halluzination(Grad x 2)**, **Erschöpfung(Grad x 2)** oder **Übelkeit(Grad x 2)**. Die Auswahl des Spezialeffekts darf vor jedem hinterhältigen Angriff neu erfolgen.



## BERSERKER

Mit dem Begriff des Berserkers wurden bei den germanischen Stämmen ausgewählte Männer und Frauen bedacht, die sich mit oder ohne Zuhilfenahme von Rauschmitteln in eine wilde Raserei versetzten. In diesem Zustand fühlten sie keinen Schmerz, keine Angst und keine Zurückhaltung und kämpften für ihren Stamm an vorderster Front ohne Rücksicht auf Verluste. Einige von ihnen hüllten sich darüber hinaus in Tierfelle und trugen furchterregende Masken, so dass sich bald ein Mythos bildete, nach dem sie sich in leibhaftige, reißende Bestien verwandelten.

Dieser Mythos vom rasenden, alles um sich herum vergessenden Kämpfer erhielt auch Einzug in die Fantasy-Literatur. Hier gelingt es dem Berserker tatsächlich, die Grenze ins Reich der Zauberei zu überschreiten und die Gestalt eines zornigen Monsters mit rasierrmesserscharfen Klauen, einem klaffenden Maul und einem unstillbaren Blutdurst anzunehmen. Jede Menschlichkeit hinter sich lassend kennt er weder Freund noch Feind und kämpft so lange, bis außer ihm niemand mehr auf den Beinen steht oder er von seiner Erschöpfung übermannt wird.

**Erscheinungsbild:** Maßgeblich für das Erscheinungsbild des Berserkers ist sein magischer Umhang, der aus dem vollständigen Fell eines wilden Tiers besteht, wobei der präparierte Tierschädel seinen Kopf bedeckt. Um welche Tierart es sich handeln soll, darf der Berserker selbst entscheiden; es darf sich auch um eine mythologische oder selbsterfundene Kreatur handeln. Wichtig ist, dass es eine ungebändigte, raubtierhafte Kreatur ist, am besten eignen sich Bären, Löwen, Tiger, Krokodile und große Schlangen. Auch die restliche Kleidung des Berserkers und sein Körperschmuck untermalen seine Wildheit: Fell-, Pelz- oder Lederkleidung kombiniert mit einer langen, zerzausten Haarmähne und greller Kriegsbemalung.

**Variationen:** Im Zentrum des Berserker-Erscheinungsbildes steht seine urtümliche Wildheit, die er auch bei der Kombination mit anderer Formen nicht vernachlässigt. *Berserker-Barbaren*, *Berserker-Druiden* und *Berserker-Gestaltwandler* stellen in dieser Hinsicht ideale Kombinationen dar, da sie eine grobschlächtige, selbstgefertigte Lederkleidung mit viel nackter Haut kombinieren. *Berserker-Krieger* bringen dagegen verschiedene Rüstungsteile ein, und *Berserker-Paladine* darüber hinaus noch ein helleres, wenn auch nicht weniger wildes Erscheinungsbild. *Berserker-Barden* schmücken ihr Tierfell gerne mit Federn und anderem Tand, wodurch es das Erscheinungsbild einer mythologischen Chimäre erhält, während *Berserker-Samurais* ihrem Fell das grimmige Aussehen eines gehörnten Oni verleihen. *Berserker-Piraten* tragen anstelle des üblichen Tierfells gern eine Haifischhaut, kombiniert mit ihrer typische Seefahrerkleidung, während *Berserker-Ninjas* auf dunkle Kleidung setzen, aus der oft nur ihre wilden, weit aufgerissenen Augen hervorleuchten. *Berserker-Beschwörer* und die seltenen *Berserker-Kampfmagier* schmücken sich nach Art der Schamanen mit Körperbemalung und in die Haar eingeflochtenen Knochen. *Berserker-Mönche* gibt es nicht.

## BERSERKER

**Automatische Fähigkeiten:** Lebenspunktebonus (LE +4/St.), Körperkraftbonus (KK + St.), Urtümliche Wildheit, Ungebändigter Zorn, Echte Beidhändigkeit, Blutzoll, Blutige Schläge, Bestienregeneration, Tierklauen, Geistlose Raserei, Wütende Schnelligkeit, Tierhaut, Bestiengebiss, Ausdauernde Raserei, Bestiengröße



**Henshin:** Für das Henshin muss der Berserker seinen magischen Tierumhang tragen (siehe oben); nach seiner Verwandlung nimmt er dann Schritt für Schritt die körperliche Erscheinung der gewählten Kreatur an. Das Henshin besteht darin, dass sich der Berserker in Raserei versetzt. Dies kostet ihn eine Handlung und 5 Aktionsmarken. Alternativ darf er sich auch in Raserei versetzen, wenn er von einem Gegner verwundet wird – in diesem Fall findet die Verwandlung sofort in der Runde des Gegners nach Abhandlung des Schadens statt, kostet keine Handlung und verbraucht nur 3 Aktionsmarken.

Im Gegensatz zu anderen Fantasy-Formen hält die Berserker-Form nur **2 Minuten** lang an. Um sie vorzeitig zu beenden, ist neben einer Handlung eine erfolgreiche WE-Probe gegen einen Mindestwurf von 10 plus die vom Berserker zu diesem Zeitpunkt erlittenen Schadenspunkte (Differenz zwischen seinem Lebenspunktemaximum und seinen aktuellen Lebenspunkten) erforderlich.

## AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

**Der Berserker verfügt nicht über Auswahlmöglichkeiten. Statt dessen erhält er die folgenden automatischen Fähigkeiten.**

**Lebenspunktebonus:** Der Berserker erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x 4 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

**Raserei:** Der Berserker befindet sich während seiner gesamten Verwandlungsdauer in Raserei. Er darf keine Fernkampfwaffen einsetzen und nicht defensiv kämpfen, außerdem erleidet er einen Malus von -10 auf alle Fertigungsproben, die Ruhe oder Konzentration erfordern. Magische Angriffe darf er einsetzen, solange er dazu nicht auf Artefakte oder andere Gegenstände zurückgreifen muss.

**Urtümliche Wildheit (aktiv):** Der Berserker wird nicht *umgehauen* (Seite 58), wenn er schwere Wunden erleidet. Er zählt erst dann als *umgehauen*, wenn er ins Koma fällt oder stirbt.

**Körperkraftbonus (aktiv):** Der Berserker bekommt einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf seine KK.

**Ungebändigter Zorn (aktiv):** Der Berserker ist extrem aggressiv und reizbar. Wenn er die Möglichkeit hat, jemanden anzugreifen, den er als Feind einstuft oder der sich ihm gegen-

über aggressiv oder anderweitig provozierend verhält (sogar wenn es sich um Freunde oder Verbündete handelt), dann wird er es tun, ohne Rücksicht auf seine eigene Sicherheit oder taktische Überlegungen. Bei seinen Angriffen hält er sich niemals zurück, sondern geht immer bis zum äußersten seiner Möglichkeiten. Wenn er keine Möglichkeit sieht, seinen Gegner anzugreifen, dann brüllt er ihm statt dessen seinen Zorn entgegen.

**Echte Beidhändigkeit (aktiv):** Wenn der Berserker mit zwei einhändigen Nahkampfwaffen bewaffnet ist und seine Handlung einsetzt, um mit einer davon anzugreifen, dann bekommt er eine Extra-Handlung, die er einsetzen darf, um auch mit der anderen Waffe einen Angriff durchzuführen, der gegen das selbe oder ein anderes Ziel gerichtet sein darf. Diese Regel ersetzt die normalen Regeln für beidhändigen Kampf (Seite 94). Mithilfe der echten Beidhändigkeit dürfen auch zwei waffenlose Nahkampfgriffe geführt werden, die jedoch jeweils einen Abzug von -2 auf ihre Präzision erhalten.

**Blutzoll (aktiv):** Der Berserker verfügt über einen **Blutzoll**-Wert, der den Schadenspunkten entspricht, die er seit seiner Verwandlung im Nahkampf verursacht hat. Es wird immer der komplette verursachte Schaden angerechnet, auch wenn ein Gegner gar nicht mehr genug Lebenspunkte übrig hatte. Die folgenden Spezialfähigkeiten hänten stark vom aktuellen **Blutzoll** ab. Sobald die Berserker-Verwandlung endet, sinkt der **Blutzoll** auf 0.

**Blutige Schläge (aktiv):** Der Berserker darf zu Beginn einer Runde 1 Aktionsmarke einsetzen, um blutige Schläge auszu-teilen. Alle von ihm in der laufenden Runde mit Nahkampf-angriffen verursachten Schadenspunkte werden dann dop-pelt auf den **Blutzoll** angerechnet. Dies gilt nicht kumulativ mit der Verdopplung durch Tierklauen (siehe unten).

**Bestienregeneration (aktiv):** Der Berserker darf zu Beginn einer Runde 2 Aktionsmarken einsetzen, um sich selbst Le-benspunkte bis zu seinem Maximum zurückzugeben, wo-durch sein **Blutzoll** allerdings im selben Maße sinkt.

**Tierklauen (aktiv):** Ab einem **Blutzoll** von 10 darf der Ber-serker seine Hände und Füße mit einer Handlung in Tier-klauen verwandeln. In der Hand gehaltene Gegenstände und Waffen lässt er dabei automatisch fallen. Sein Schaden im waffenlosen Kampf erhöht sich dadurch um **Blutzoll** + 10 (abrunden). Dieser Schadensbonus kann nicht höher steigen als die Formstufe des Berserkers. Alle Proben, die Fingerfertigkeit erfordern, sind um -10 erschwert, das selbe gilt für die Präzisionswerte von in den Händen gehaltenen Waffen. Der von den Tierklauen verursachte Schaden wird bei der Ermittlung des **Blutzolls** doppelt angerechnet. Die Rückverwandlung kostet ebenfalls eine Handlung.

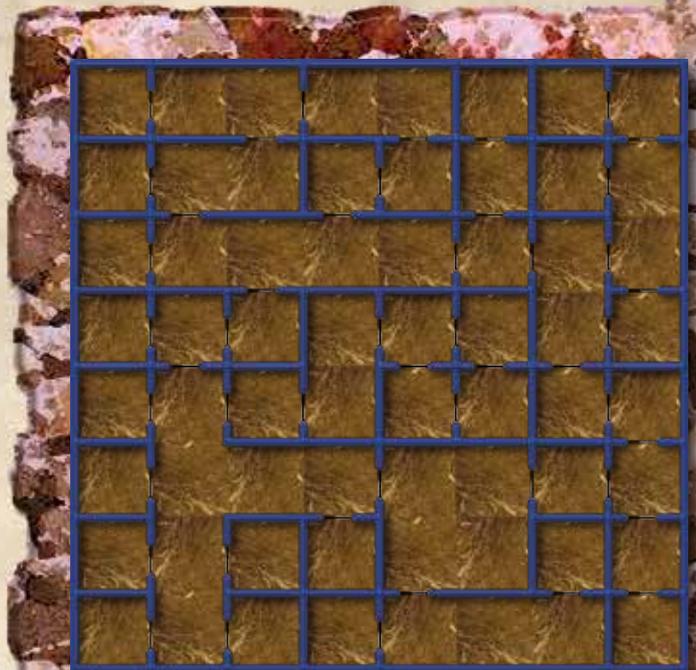
**Geistlose Raserei (aktiv):** Ab einem **Blutzoll** von 20 darf der Berserker, wenn er zum Ziel eines Angriffs mit dem Vektor WE wird oder eine vergleichende WE-Proben zur Abwehr von Beherrschungsversuchen ablegen muss, 2 Akti-onsmarken einsetzen, um den Angriff bzw. Beherrschungs-versuch automatisch abzuwehren.

**Wütende Schnelligkeit (aktiv):** Der Berserker darf zu Beginn einer Runde 1 Aktionsmarke einsetzen, um in der



laufenden Runde eine Anzahl Extra-Handlungen in Höhe seines **Blutzolls** ÷ 30 (aufrunden) zu bekommen, die er für zusätzliche Nahkampfgriffe nutzen darf. Die Anzahl Extra-Handlungen kann nicht höher steigen als seine Formstufe ÷ 3 (aufrunden).

**Tierhaut (aktiv):** Die Haut des Berserkers beginnt sich mit Fell oder Schuppen zu bedecken und wird dadurch widerstandsfähiger. Er bekommt einen Bonus von **Blutzoll** + 20 (abrunden) auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden und gegen eine bei Erlernen der Berserker-Form



gewählte (zum magischen Tierfell passende) Elementarschadensart. Dieser Bonus kann nicht höher steigen als die Formstufe des Berserkers.

**Bestiengebiss (aktiv):** Ab einem *Blutzoll* von 80 darf der Berserker 2 Aktionsmarken einsetzen, um seinen Kopf in den einer Bestie zu verwandeln. Diese Verwandlung hält bis zur Beendigung der Berserker-Form an. Der Berserker kann nicht mehr sprechen. Dafür bekommt er in jeder Runde einen zusätzlichen Nahkampfangriff mit Waffenlänge 1, Schaden 5 und Präzision 5+KK. Der vom Bestiengebiss verursachte Schaden erhält einen vom *Blutzoll* abhängigen Schadensbonus wie die „Tierklauen“ (siehe oben) und wird bei der Ermittlung des *Blutzolls* doppelt angerechnet.

**Ausdauernde Raserei (aktiv):** Ab einem *Blutzoll* von 100 und einer Formstufe von 4 darf der Berserker seinen *Blutzoll* zu Beginn einer Runde halbieren, um die Dauer seiner Berserker-Form um 1 Runde zu verlängern. Die Dauer kann maximal um eine Anzahl Runden in Höhe der Formstufe verlängert werden. Bereits vorhandene Fähigkeiten wie das „Bestiengebiss“ und die „Bestiengröße“ werden durch einen reduzierten *Blutzoll* nicht abgeschaltet.

**Bestiengröße (aktiv):** Ab einem *Blutzoll* von 200 und einer Formstufe von 8 darf der Berserker zu Beginn einer Runde 3 Aktionsmarken investieren, um bis zur Beendigung der Berserker-Form zu einem großen Kämpfer (Seite 40 bzw. Seite 94) zu werden.

## DRUIDE

Bei den Kelten übten die Druiden die Funktion von Gelehrten, Priestern und Beratern aus. Obendrein beschäftigten sie sich mit allerlei Künsten, die vor allem auf ihrem über Generationen hinweg weitervermittelten Wissen basierten, darunter die Alchemie, die Astronomie und Astrologie sowie die Heilkunst. Ihr umfassendes Wissen über die Funktionsweise der Welt übertraf das ihrer Mitmenschen bei weitem, so dass man ihnen nicht ohne Grund „magische“ Kräfte nachsagte.

Heute, da uns der größte Teil dieses Wissens quasi in die Wiege gelegt wird – auch wenn wir es selten so zu schätzen wissen wie die alten Druiden es taten – schreiben wir den Druiden als mystischen Gestalten ganz andere Kräfte zu, von der Fähigkeit, magische Tränke zu brauen, bis hin zu der Gabe, einen Menschen mit einem einzigen Blick in ihren Bann zu schlagen. Auch der Freelancer-Druide greift auf solche Kräfte zurück, aber er ist sich bewusst, dass diese Kräfte vor allem aus Wissen, Weisheit und einem tiefen Verständnis der Welt erwachsen – diese sind die wahre Quelle der Macht.

**Erscheinungsbild:** Ein Druide trägt gern traditionelle Kleidungsstücke aus natürlichen, gewobenen Stoffen, dazu einen Stab aus Holz und eine Sichel – das Erkennungszeichen jedes echten Druiden. Daneben verschließt er sich aber auch nicht den neomodischen Errungenschaften der Technologie, weiß er doch, dass die Suche nach neuem Wissen eine Flamme ist, die niemals erlöschen wird.

## DRUIDE

### Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +4/St.)



### Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Druidenwissen (1), Kampfhypnose (1), Magische Tränke (1)
2	Hypnose (1), WE-Bonus (+3), Magische Tränke (2)
3	Pflanzenkontrolle (1), Kampfhypnose (2), Magische Tränke (3)
4	Druidenwissen (2), WE-Bonus (+5), Magische Tränke (4)
5	Hypnose (2), Kampfhypnose (3), Magische Tränke (5)
6	Pflanzenkontrolle (2), WE-Bonus (+6), Magische Tränke (6)
7	Druidenwissen (3), Kampfhypnose (4), Magische Tränke (7)
8	Hypnose (3), WE-Bonus (+7), Magische Tränke (8)
9	Pflanzenkontrolle (3), Kampfhypnose (5), Magische Tränke (9)
10	Druidenwissen (4), WE-Bonus (+8), Magische Tränke (10)
11	Hypnose (4), Kampfhypnose (6), Magische Tränke (11)
12	Pflanzenkontrolle (4), WE-Bonus (+9), Magische Tränke (12)

**Variationen:** Bei der Verbindung mit anderen Formen passt sich das Erscheinungsbild des Druiden stark an diese an. Ein *Druiden-Kampfmagier* hüllt sich gern in eine Robe mit astrologischen ebenso wie elementaren Symbolen, während ein *Druiden-Beschwörer* festliche Zeremonialkleidung bevorzugt. *Druiden-Barbaren* beschreiten einen wilden, naturverbundenen Pfad, und auch *Druiden-Barden* neigen eher zum Erscheinungsbild eines Waldläufers in Lederrüstung. *Druiden-Piraten* überzeichnen ihre druidische Herkunft dagegen gern mit exzentrischer Pelzkleidung und Hirschhörnern, und auch *Druiden-Berserker* kleiden sich auf diese Weise, allerdings mit dem Unterschied, dass es ihnen ernst damit ist. *Druiden-Gestaltwandler* verbinden ihre normale Druidenkleidung mit dem Aspekt ihrer Gestalt; *Druiden-Krieger* und vor allem *Druiden-Paladine* tragen dagegen die ihnen übliche schwere Rüstung, die aber im Falle des Kriegers in grün-braunen Naturfarben gehalten ist, während sie beim Paladin von einem grünen Überwurf mit astrologischen Symbolen geschmückt wird. *Druiden-Ninjas* tragen dunkelgrüne Roben, *Druiden-Samurais* grüne Rüstungen mit Pflanzenmustern, während sich *Druiden-Mönche* vor allem durch ihre lange Haar- und Barttracht und ihre keltisch geprägten Tätowierungen auszeichnen.

**Henshin:** Für die Verwandlung benötigt der Druide ein magisches „Kräuterlabor“ – eine Tasche, einen Rucksack oder ähnliches, in dem er diverse Heilkräuter und Gerätschaften zu deren Verarbeitung aufbewahrt. Ein Teil der magischen Kraft geht zwar aus dem Labor selbst hervor, aber der Druide muss stets selbst dafür sorgen, dass er immer über eine vielfältige Auswahl frischer Kräuter verfügt. Sollte er sein Kräuterlabor vernachlässigen, so muss er es erneut zusammenstellen (mit einem entsprechenden Aufwand an Zeit und Geld). Die Verwandlung kostet keine Aktionsmarken, erfordert aber 1 Minute (12 Runden) ungestörter Ruhe, während der der Druide einen Trank braut und zu sich nimmt. Er muss dabei seine Hände frei bewegen können und Zugang zu seinem Kräuterlabor haben.

## AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

**Lebenspunktebonus:** Der Druiden erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x 4 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

## AUSWAHLFÄHIGKEITEN

**Weisheitsbonus (aktiv):** Der Druiden bekommt einen Bonus von auf seine WE. Näheres hierzu siehe Seite 61.

**Druidenwissen (aktiv):** Der Druiden bekommt einen Bonus in von **Grad x 4** auf Menschenkenntnis-, Orientierungs-, Suchen-, Survival- und Erste-Hilfe-Proben. Diese Fähigkeit darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro 10 Minuten.

**Hypnose (aktiv):** Der Druiden darf eine Handlung und 5 Aktionsmarken einsetzen, um einen anderen Freelancer seiner Gruppe mit dessen Einverständnis zu hypnotisieren – er muss dazu direkt neben dem hypnotisierten Freelancer stehen (in einem angrenzenden Feld) und diesem in die Augen sehen. Der hypnotisierte Freelancer verliert für die Dauer der Hypnose seine niedrigststufigste Henshin-Form (falls er gerade in diese verwandelt ist, so wird sie sofort beendet) und bekommt dafür eine Fantasy-Form nach Wahl des Druiden mit einer Formstufe in Höhe der niedrigststufigsten Henshin-Form (maximal jedoch die aktuelle Formstufe des Druiden). Außerdem verwandelt sich der hypnotisierte Freelancer sofort in die gewählte Form.

**Beispiel:** Ein Freelancer der 7. Stufe (Krieger mit Formstufe 7 und Pirat mit Formstufe 4) wird von einem Druiden (aktuelle Druiden-Formstufe 3) hypnotisiert, um ein Kampfmagier zu werden. Der Freelancer verliert seine Piraten-Form und tauscht diese gegen die Kampfmagier-Form auf Stufe 3 (eigentlich Stufe 4, wie die vormalige Piraten-Form, aber reduziert auf 3, weil der Druiden nur eine Stufe von 3 hat).

Die Hypnose kann einzig und allein durch eine Handlung des Druiden beendet werden, bei der sich der Druiden in einem angrenzenden Feld des hypnotisierten Freelancers aufhalten und diesem in die Augen schauen muss. Bis dahin wird die niedrigststufigste Henshin-Form des Hypnotisierten permanent durch die neue Form ersetzt. Die Anzahl an Hypnosen dieser Art, die der Druiden gleichzeitig aufrechterhalten darf, entspricht dem **Grad** dieser Fähigkeit.

**Kampfhypnose (aktiv):** Die Kampfhypnose ist ein magischer Fernkampfangriff mit folgenden Werten: Aw 3, Rw 3, Sch **Grad+1**, Pr 10+WE, Ve WE, Halluzination(**Grad x 2**). Der Angriff kann nur gegen Gegner gerichtet werden, die in Richtung des Druiden schauen.

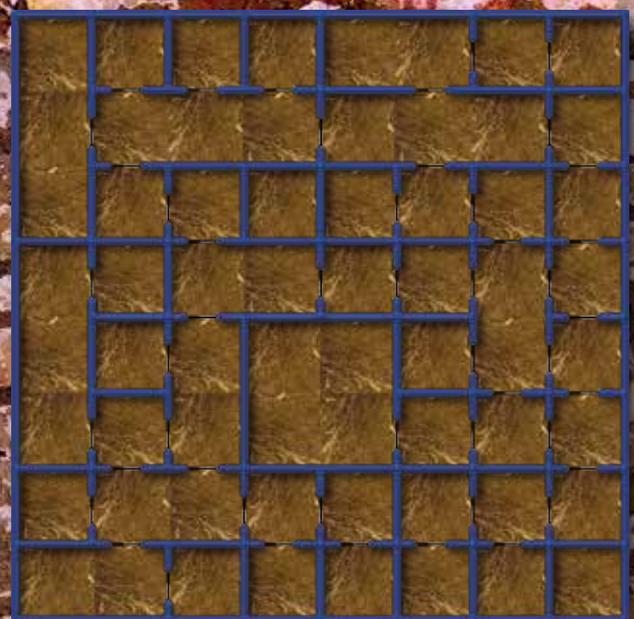
**Pflanzenkontrolle (aktiv):** Der Druiden darf eine Handlung und 1 Aktionsmarke einsetzen, um ein Feld in einer Entfernung von bis zu **Grad x 2** in schwieriges Vegetationsgelände zu verwandeln. Durch Vegetationsgelände (eigenes und natürliches) darf er sich mit einem Bewegungswert von BW x **Grad** bewegen. Gegner, die sich am Ende ihrer Aktivierung



H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N

in einem vom Druiden erschaffenen Vegetationsgelände aufhalten, erleiden auf Wunsch des Druiden einen Angriff mit Sch **Grad**, Pr 10+(**Grad x 2**), Ve KK, Fesseln (**Grad**).

**Magische Tränke (aktiv):** Der Druiden darf magische Tränke brauen. Dafür benötigt er sein Kräuterlabor (siehe oben) und muss für jeden Trank eine Handlung und 5 Aktionsmarken



einsetzen. Anschließend ist der Trank für eine Anzahl Stunden in Höhe des **Grades** dieser Fähigkeit haltbar. Wenn er innerhalb dieses Zeitraums getrunken wird (indem der Besitzer eine Handlung investiert oder auf eine Bewegung verzichtet – maximal können also zwei Tränke pro Runde getrunken werden), entfaltet er sofort seine Wirkung (siehe Rezepte, unten). Die Wirkungsdauer ist bei den Wirkungsbeschreibungen mit angegeben und kann nur durch Antimagie vorzeitig beendet werden.

Die Maximalzahl an Tränken, die ein Druide brauen darf, entspricht seiner Formstufe plus dem **Grad** dieser Fähigkeit. Wenn dieses Maximum erreicht ist, müssen erst einige von den alten Tränken getrunken werden oder verfallen sein, bevor neue gebraut werden dürfen.

Mit jeder Auswahl dieser Fähigkeit darf der Druide ein neues Rezept in seine Kräutersammlung schreiben. Folgende Rezepte stehen zur Auswahl:

**Heiltrank:** Der Benutzer bekommt sofort **Grad x 4** Lebenspunkte geheilt.

**Zaubertrank:** Der Benutzer erhält **Grad x 2** Runden lang auch in solchen Runden eine Aktionsmarke zurück, in denen er Aktionsmarken verbraucht.

**Stärketrank:** Der KK-Wert des Benutzers erhöht sich für **Grad x 2** Runden um +2.

**Geschicklichkeitstrank:** Der GE-Wert des Benutzers erhöht sich für **Grad x 2** Runden um +2.

**Fingerfertigkeitstrank:** Der HW-Wert des Benutzers erhöht sich für **Grad x 2** Runden um +2.

**Klugheitstrank:** Der WE-Wert des Benutzers erhöht sich für **Grad x 2** Runden um +2.

**Levitationstrank:** Der Benutzer darf sich **Grad x 2** Minuten lang mit seiner Kletterbewegung durch die Luft bewegen (er muss keine Kletterproben ablegen).

**Schutztrank:** Der Benutzer bekommt für **Grad x 2** Runden einen Bonus von +2 auf alle Verteidigungswürfe.

**Unsichtbarkeitstrank:** Der Benutzer wird **Grad x 2** Minuten lang unsichtbar (Seite 37). Die Wirkung beschränkt sich auf den Körper des Benutzers; seine Kleidung und Ausrüstung bleiben sichtbar.

**Antidot:** Der Benutzer darf sofort eine Anzahl Giftmarken in Höhe des **Grades ÷ 2** (aufrunden) ablegen.

**Wiederbelebungstrank:** Kann einer toten Person eingeflösst werden, um sie zu neuem Leben zu erwecken. Ist die Person zu diesem Zeitpunkt höchstens 1 Stunde tot gewesen, so verliert sie **permanent** einen Punkt einer beliebigen Eigenschaft, ist aber ansonsten völlig genesen. Ist sie bereits länger als 1 Stunde tot, so kann es darüber hinaus zu *seltsamen*, ungewollten Begleiterscheinungen kommen.

## KAMPFMAGIER

### Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +4/St.)



### Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Magischer Angriff (1), Elementarvariante (1), Bonus-Elementarfähigkeit*
2	Schadensbonus (1), Reichweitenbonus (1), Bonus-Elementarfähigkeit*
3	Präzisionsbonus (1), Elementarvariante (2), Bonus-Elementarfähigkeit*
4	Magischer Angriff (2), Schadensbonus (2), Bonus-Elementarfähigkeit*
5	Flächenangriff (1), Elementarvariante (3), Bonus-Elementarfähigkeit*
6	Schadensbonus (3), Reichweitenbonus (2), Bonus-Elementarfähigkeit*
7	Magischer Angriff (3), Elementarvariante (4), Bonus-Elementarfähigkeit*
8	Flächenangriff (2), Schadensbonus (4), Bonus-Elementarfähigkeit*
9	Präzisionsbonus (2), Elementarvariante (5), Bonus-Elementarfähigkeit*
10	Schadensbonus (5), Reichweitenbonus (3), Bonus-Elementarfähigkeit*
11	Flächenangriff (3), Elementarvariante (6), Bonus-Elementarfähigkeit*
12	Schadensbonus (6), Präzisionsbonus (3), Bonus-Elementarfähigkeit*

*\* jeweils wahlweise Elementares Schutzfeld, Festigkeit der Erde, Flüchtigkeit der Luft, Kraft der Pflanzen oder Härte des Metalls*

## KAMPFMAGIER

Die Magie ist ein sehr dehnbarer Oberbegriff für alles Übersinnliche – also das, was wir mit unseren normalen Sinnen weder erfassen noch verstehen können – und für alles Übernatürliche – was wir mit den uns bekannten Naturgesetzen nicht erklären können. Heutzutage vertrauen die meisten von uns darauf, dass es früher oder später für jedes Phänomen eine rationale Erklärung geben wird, während die Menschen in der Vergangenheit viel eher bereit waren, die Existenz magischer Kräfte für bare Münze zu nehmen, so dass viele magische Professionen darin eine (gut bezahlte) Existenzgrundlage finden konnten.

Nie jedoch nahm die Magie eine offensichtliche, wissenschaftlich belegbare Form an, die für einen effizienten kriegerischen Einsatz von Nutzen gewesen wäre, deshalb beschränkte sich die Profession des „Kampfmagiers“ seit jeher auf Erzählungen aus anderen Welten. Sich die Elemente Untertan zu machen und ihre zerstörerische Kraft im wiederholten Maße gegen seine Feinde zu lenken, das zeichnet den klassischen Kampfmagier aus, vor allem in den seit jeher martialisch geprägten Fantasy-Rollenspielen.

**Erscheinungsbild:** Da der Kampfmagier vielen verschiedenen Kulturen entspringen kann, ist seine Kleidung sehr variantenreich. Üblicherweise kombiniert sie aber den akademischen Aspekt einer langwierigen, theoretischen Ausbildung mit dem praktischen Aspekt eines Soldaten, der seine Zaubersprüche für den Kampf optimiert hat. Die meisten Kampfmagier tragen einem langen Mantel, der mit magischen und elementaren Symbolen bestickt ist, und darunter einen enganliegenden, gepanzerten Kampfanzug.

**Variationen:** Im Gegensatz zu gängigen Fantasy-Klischees wird der Kampfmagier bei der Ausübung seiner Kunst von Rüstungsteilen nicht beeinträchtigt, deshalb greift er als

*Kampfmagier-Paladin, Kampfmagier-Krieger oder Kampfmagier-Samurai* gerne auf die damit verbundenen Panzerungen zurück. *Kampfmagier-Barbaren* tauschen ihren normalen Mantel gern gegen eine offene, ärmellose Variante, während *Kampfmagier-Berserker* das übliche Tierfell tragen und dabei oft auf mythologische Kreaturen wie Drachen, Greife oder Einhörner zurückgreifen. *Kampfmagier-Ninjas* tragen dunkle Lederkleidung und schwarze Handschuhe, während sich *Kampfmagier-Barden* mit einem paradiesvogel-ähnlichem Erscheinungsbild umgeben, bei dem die von ihnen gewählten Elemente farblich deutlich hervorgehoben sind. *Kampfmagier-Piraten* bevorzugen einen ähnlich farbenfrohen, wenn auf weniger fröhlichen Voodoo-Stil, während *Kampfmagier-Beschwörer* sich gerne so kleiden, wie man sich einen klassischen Magier vorstellt: Mit Robe, Magierhut und nicht selten einem Zauberstab. *Kampfmagier-Gestaltwandler* und *Kampfmagier-Druiden* beschreiten einen ähnlichen, aber weniger bombastischen Pfad. *Kampfmagier-Mönche* schließlich kleiden sich im taoistischen Stil, wie man ihn aus klassischen Kung-Fu-Filmen kennt.

**Henshin:** Der Kampfmagier benötigt für seine Verwandlung einen magischen Ring. Das Henshin kann nur in einer akuten Kampfsituation durchgeführt werden und beinhaltet einen ritualisierten Bewegungsablauf, der volle Bewegungsfreiheit und eine Handlung sowie 5 Aktionsmarken erfordert.

## AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

**Lebenspunktebonus:** Der Kampfmagier erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x 4 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

## AUSWAHLFÄHIGKEITEN

**Magischer Angriff (aktiv):** Auf jedem neuen Grad dieser Fähigkeit darf der Kampfmagier einen der folgenden magischen Angriffe wählen, der ihm fortan zur Verfügung steht:

**Strahl:** Fernkampfangriff (Aw 3, Rw 10, Sch 9, Pr 15+Hw, Vt GE)

**Ball:** Fernkampfangriff (Aw 5, Rw 10(E), Sch 15, Pr 10+HW, Vt GE)

**Fächer:** Fernkampfangriff (Aw 4, Rw S, Sch 12, Pr 10+HW, Vt GE)

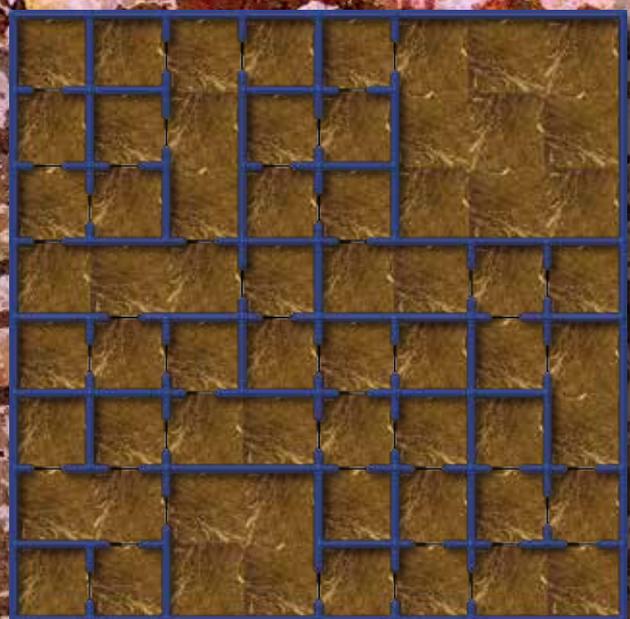
**Schadensbonus (aktiv):** Der Schadenswert der magischen Angriffe des Kampfmagiers erhöht sich um den Grad dieser Fähigkeit.

**Präzisionsbonus (aktiv):** Der Präzisionswert der magischen Angriffe des Kampfmagiers erhöht sich um Grad x 4.

**Reichweitenbonus (aktiv):** Die Reichweite des der magischen Angriffe des Kampfmagiers erhöhen sich um Grad x 10. Wenn er für den Angriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investiert, erhöht sich die Reichweite statt dessen um Grad x 50.



H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N



**Flächenangriff (aktiv):** Der Kampfmagier darf bei einem magischen Angriff mit S- oder E-Schablone eine zusätzliche Anzahl Schablonen in Höhe des **Grades** dieser Fähigkeit platzieren, die an die andere(n) Schablone(n) angrenzen muss. Für jede zusätzlich gelegte Schablone muss er aber 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren.

**Elementarvariante (aktiv):** Bei jeder Auswahl dieser Spezialfähigkeit darf der Kampfmagier eine der folgenden Elementarvarianten erlernen: Feuer, Wasser, Eis, Erde, Luft, Humus oder Metall

Bei jedem Einsatz eines magischen Angriffs darf sich der Kampfmagier für eine seiner erlernten Elementarvarianten entscheiden – je nach gewählter Elementarvariante wird der Angriff mit einer der folgenden Sonderfähigkeiten versehen:

- Feuer** Angriff verursacht Feuerschaden
- Wasser** Angriff verursacht Wasserschaden
- Eis** Angriff verursacht Kälteschaden
- Erde** Schleudern
- Luft** Eleganz
- Humus** Fesseln (2)
- Metall** Angriff verursacht Silber- oder Goldschaden

**Elementares Schutzfeld (aktiv):** Der Kampfmagier darf jederzeit für 1 Aktionsmarke ein Schutzfeld aufbauen, das nach seiner Wahl Schutz vor Feuer-, Wasser- oder Kälteschaden liefert (vorausgesetzt er hat die dazugehörige Elementarvariante erlernt, siehe oben). Der Kampfmagier und alle Verbündeten im Umkreis von 3 Metern (angrenzende Felder) um ihn erhalten einen Bonus von **Grad x 5** auf Verteidigungswürfe gegen Angriffe mit der gewählten elementaren Schadensart. Das Schutzfeld hält eine Anzahl Runden in Höhe des **Grades** dieser Fähigkeit an, sofern es nicht vorher durch Antimagie oder eine Handlung des Kampfmagiers beendet wird. Der Kampfmagier darf nur ein elementares Schutzfeld gleichzeitig aktivieren.

**Festigkeit der Erde (aktiv):** Wenn der Kampfmagier die Elementarvariante „Erde“ gewählt hat, ist er immun gegen die Spezialeffekte Schleudern und Fesseln und erhält außerdem einen Bonus von **Grad x 6** auf Verteidigungswürfe gegen Angriffe, die solche Spezialeffekte verursachen.

**Flüchtigkeit der Luft (aktiv):** Wenn der Kampfmagier die Elementarvariante „Luft“ gewählt hat, darf er eine Handlung und 1 Aktionsmarke einsetzen, und verfügt dann bei seiner nächsten Aktivierung über eine Flugbewegung mit Bewegungswert **Grad x 5**.

**Kraft der Pflanzen (aktiv):** Wenn der Kampfmagier die Elementarvariante „Humus“ gewählt hat, darf er eine Handlung und 1 Aktionsmarke einsetzen, um sich selbst **Grad x 5** Lebenspunkte oder einem angrenzenden Charakter **Grad** Lebenspunkte zu heilen.

**Härte des Metalls (aktiv):** Wenn der Kampfmagier die Elementarvariante „Metall“ gewählt hat, bekommt er einen Bonus von **Grad x 2** auf Verteidigungswürfe gegen Angriffe mit normalem Schaden.

## BESCHWÖRER

### Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +4/St.), Status



### Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Pentagramm zeichnen (1), Kontrollreichweite (1), Kontakte (1)
2	Befehlsgewalt (1), Übung (1), Kontakte (2)
3	Pentagramm zeichnen (2), Kontrollreichweite (2), Charisma (1)
4	Befehlsgewalt (2), Übung (2), Kontakte (3)
5	Pentagramm zeichnen (3), Kontrollreichweite (3), Kontakte (4)
6	Befehlsgewalt (3), Übung (3), Charisma (2)
7	Pentagramm zeichnen (4), Kontrollreichweite (4), Kontakte (5)
8	Befehlsgewalt (4), Übung (4), Kontakte (6)
9	Pentagramm zeichnen (5), Kontrollreichweite (5), Charisma (3)
10	Befehlsgewalt (5), Übung (5), Kontakte (7)
11	Pentagramm zeichnen (6), Kontrollreichweite (6), Kontakte (8)
12	Befehlsgewalt (6), Übung (6), Charisma (4)

## BESCHWÖRER

Die Beschwörung von Geistern und Wesen aus anderen Welten zählt zu den Kernelementen der alten Naturreligionen, und fand über sie auch einen Einzug in die modernen Weltreligionen und den vielerorts noch stark verbreiteten Aberglauben. Meist handelt es sich bei diesen Beschwörungen um „Invokationen“, bei denen Teufel, Dämonen oder die Geister der Toten in den Körper eines Menschen gerufen bzw. aus diesem verbannt werden. Ob es sich bei der daraus resultierenden Besessenheit dann um die tatsächliche Übernahme durch ein Geisterwesen handelt oder nur um bloße Einbildung, lässt sich wissenschaftlich weder beweisen noch widerlegen, deshalb erfreut sich diese Form der Beschwörung auch heute noch bei einigen Personengruppen großer Beliebtheit.

Tatsächliche „Evokation“, bei der sich die herbeigerufene Kreatur in einer eigenen Gestalt manifestiert, lässt sich dagegen sehr viel einfacher auf ihren Wahrheitsgehalt zu überprüfen und ist deshalb heute nur noch Bestandteil aufwändiger Zauberricks. In der Fantasy-Literatur und vor allem in Computerrollenspielen erfreut sich der Beschwörer dagegen großer Beliebtheit, ist er doch in der Lage, in kürzester Zeit eine ganze Armee aus hilfreichen Kreaturen um sich zu scharen. Dabei wird allerdings meist vergessen oder bewusst ausgeblendet, dass mit solchen Beschwörungen üblicherweise eine – oft blutige – Opfergabe verbunden ist, und die gerufenen Wesen oft böse und menschenverachtend sind, so dass sie vom Beschwörer mit brutaler Gewalt in seine Dienste gezwungen werden müssen. Und selbst wenn es sich um eigentlich friedfertige Wesen handelt, dann ist es erst recht verwerflich, sie entweder gänzlich gegen ihren Willen oder zumindestens nicht ganz freiwillig in den Kampf zu zwingen. Alles in allem lassen diese Tatsachen den Stand des Beschwörers in einem moralisch ziemlich fragwürdigen Licht zurück ...

Anders dagegen die Freelancer-Beschwörer, die dem *Verhandlungszweig* der Beschwörungskunst angehören. Die von ihnen herbeigerufenen Wesen bewahren die ganze Zeit über ihren freien Willen, sie erscheinen freiwillig und wissen, welche Aufgaben auf sie zukommen – deshalb werden sie auch als „Gäste“ bezeichnet. Bevor er sie beschwören kann, tritt der Beschwörer mit ihnen in Kontakt und handelt einen Vertrag aus, aber auch während er sie beschworen hat und in den Kampf führt, sollte er sein Verhandlungsgeschick nicht außer Acht lassen, denn wie gesagt: die Gäste haben einen freien Willen und geben natürlich nur dann ihr bestes, wenn sie sich „Zuhause bei Freunden“ fühlen.

**Erscheinungsbild:** Der Beschwörer benötigt genau dieselben Fähigkeiten, die auch einen guten Gebrauchtwagenhändler auszeichnen, und das richtige Erscheinungsbild ist dabei natürlich das A und O. Sei es modern in einem Geschäftsanzug, anachronistisch in einem edlen Gewand oder militärisch in einer pompösen Uniform oder glitzernden Rüstung, in jedem Fall achtet der Beschwörer stets darauf, einen ehrbaren Eindruck zu machen, der beim Betrachter sowohl Vertrauen als auch Erfurcht erweckt.

**Variation:** Das grundsätzliche Thema der höheren Befehlsgewalt zieht sich wie ein roter Faden durch die verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten des Beschwörers. Der *Beschwörer-Krieger* und der *Beschwörer-Samurai* sind wie Feldherren gekleidet, und auch der *Beschwörer-Barbar* und der *Beschwörer-Berserker* schmücken sich wie Stammesfürsten. Der *Beschwörer-Paladin* hüllt sich in eine noch strahlendere, fast engelsgleiche Rüstung, während sich der *Beschwörer-Pirat* wie ein Piratenkapitän kleidet. Auch *Beschwörer-Barden* sind eitel herausgeputzt wie Zirkusdirektoren, und *Beschwörer-Kampfmagier* bedecken sich mit genug Standeszier, um als Erzmagier durchgehen zu können. Auch *Beschwörer-Druiden* tragen edle Roben, während *Beschwörer-Gestaltwandler* wie die Könige der von ihnen angenommenen Gestalten wirken. Allein *Beschwörer-Ninjas* und *Beschwörer-Mönche* geben sich etwas bescheidener, erstere aus beruflicher Notwendigkeit, letztere aus freier Entscheidung.

**Henshin:** Das Henshin erfordert wie üblich eine Handlung und 5 Aktionsmarken, außerdem muss der Beschwörer während des Henshins und für die Dauer der Verwandlung ein vom Corps zur Verfügung gestelltes Beschwörungsartefakt offen sichtbar am Körper tragen.

Das Erscheinungsbild dieser Artefakte ist sehr unterschiedlich, ihnen allen ist aber gemeinsam, dass sie auffällig sind und teuer aussehen, um den Status des Beschwörers zu unterstreichen. Am üblichsten sind mit Edelsteinen besetzte Diademe, aber auch ungewöhnlichere Gegenstände wie rüschenverzierte Schmuckkragen, venezianische Gesichtsmasken oder gold glänzende Cowboystiefel wurden schon gesehen. In der Hand gehaltene Beschwörungsartefakte dagegen sind eher unüblich, weil unpraktisch.

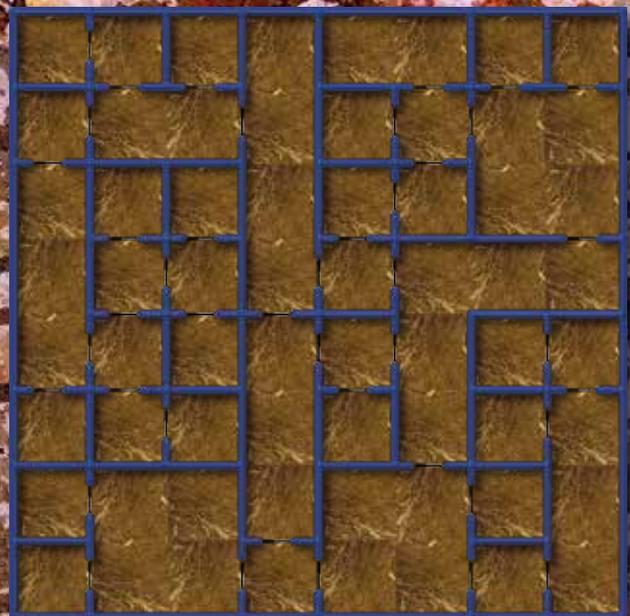
**Ausrüstung:** Zur Ausrüstung eines Beschwörers gehören *Beschwörungskreide* und *Beschwörungskerzen*, mit denen er *Pentagramme* herstellen kann, sowie eine *multidimensionale Faltkarte*, mit deren Hilfe er interdimensionale Navigation betreibt. Damit die Gegenstände die gewünschten Aufgaben erfüllen können, müssen sie vom Beschwörer in Handarbeit selbst hergestellt werden.



H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N

## AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

**Lebenspunktebonus:** Der Beschwörer erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x 4 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Le-



benspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

**Status (passiv):** Ein vom Beschwörer gerufener Gast darf maximal eine Stufe in Höhe der Formstufe des Beschwörers aufweisen. Insgesamt darf der Beschwörer eine Anzahl Stufenpunkte in Höhe seiner Formstufe  $\times 5$  an Gästen unter seiner Kontrolle haben.

## AUSWAHLFÄHIGKEITEN

**Charisma (aktiv):** Der Beschwörer ist so gut darin, andere Personen (Menschen ebenso wie Monster oder Gäste) um den Finger zu wickeln, dass er über die Gabe der Suggestion verfügt. Indem er mit einer Handlung auf sein Opfer einredet, kann er dieses dazu verleiten, sich in den folgenden Runden auf eine vom Beschwörer gewünschte Weise zu verhalten. Um der Beeinflussung zu entgehen, darf das Opfer eine vergleichende WE-Probe gegen die WE des Beschwörers ablegen, wobei es je nach Loyalität und gewünschter Verhaltensweise einen Bonus von 0 (neutrales Verhältnis zwischen Beschwörer und Opfer und die Handlung bringt das Opfer nicht in Gefahr) bis +30 (Opfer ist feindlich gesinnt und bringt sich durch die Handlung in Gefahr) erhält. Zu unmittelbar lebensgefährlichen Handlungen (z.B. sich eine Kugel in den Kopf jagen oder von einer Klippe springen) lässt sich ein Opfer niemals überreden. Der Beschwörer erhält einen Bonus auf die vergleichende Probe in Höhe von **Grad  $\times 3$** .

**Kontakte (passiv):** Für jeden **Grad** in dieser Fähigkeit darf der Beschwörer eine Art von Gästen (siehe Seite 100ff.) auswählen, die er herbeirufen kann.

**Pentagramm zeichnen (passiv):** Der Beschwörer darf die Anzahl Runden, die er für die Fertigstellung eines Pentagramms benötigt, durch den **Grad** dieser Fähigkeit teilen (aufrunden). Um überhaupt ein Pentagramm zeichnen zu dürfen, benötigt er mindestens **Grad 1**.

**Kontrollreichweite (passiv):** Die *Kontrollreichweite* des Beschwörers beträgt **Grad  $\times 5$  Felder (Grad  $\times 15$  Meter)**. Im aktiven Zustand beträgt die Kontrollreichweite **Grad  $\times 20$  Felder (Grad  $\times 60$  Meter)**.

**Befehlsgewalt (aktiv):** Der Beschwörer darf pro Runde eine Anzahl Befehle in Höhe des **Grades** dieser Fähigkeit geben.

**Übung (aktiv):** Wenn der Beschwörer einen Gast zum wiederholten Male herbeiruft, so erhält dieser einen Bonus in Höhe der Aufträge, die er bereits für den Beschwörer erfüllt hat, der auf den oder die mit einem Stern (\*) markierten Werte in seiner Eigenschaftenleiste (siehe Gästeliste ab Seite 100) addiert wird. Der Bonus kann maximal so hoch steigen wie der **Grad** dieser Fähigkeit.

## ABLAUF EINER BESCHWÖRUNG

**Gäste:** Alle Wesen, die vom Beschwörer herbeigerufen werden, werden als „Gäste“ bezeichnet. Sie sind Bewohner fremder Welten, Realitätsebenen, Dimensionen oder Universen, die zusammen mit der Erde das *Multiversum* bilden. Weil das Multiversum über unendliche Ausdehnungen verfügt, kann der Beschwörer theoretisch jedes bliebiges Wesen herbeirufen. In der Praxis gibt es allerdings ein paar Ein-

schränkungen zu beachten: Zum einen ist das Erscheinen eines Gastes oder einer Gruppe von Gästen an ein *Pentagramm* gebunden, dass der Beschwörer aufzeichnen muss (siehe unten). Zum anderen erscheinen die Gäste freiwillig und verlangen für ihre Söldnerdienste eine entsprechende Gegenleistung (viele verlangen bereits eine Gegenleistung dafür, dass sie überhaupt erscheinen) – näheres hierzu findet sich beim Punkt „*Bezahlung*“ in der Gästeliste ab Seite 100.

**Das Pentagramm:** Ein Pentagramm dient als Tor, durch das die Gäste in unsere Welt hinüberwechseln können. Leider funktioniert dieses Tor nur in einer Richtung, so dass es Wesen aus unserer Welt nicht möglich ist, in die andere Welt zu reisen (dafür müssten sie ihrerseits von einem Beschwörer in dieser Welt gerufen werden).

Um ein Pentagramm herzustellen, muss der Beschwörer die Linien des Pentagramms mit *Beschwörungskreide* auf ebenerdigen Boden aufzeichnen und mit den dazugehörigen magischen Symbolen versehen. Außerdem muss an jeder Ecke des Pentagramms eine *Beschwörungskerze* platziert und angezündet werden. Ein Pentagramm bedeckt einen Bereich von etwa 6 x 6 Metern (2 x 2 Felder).

Je mächtiger die gerufenen Gäste, desto komplizierter ist das Pentagramm. Die Herstellung eines Pentagramms erfordert deshalb eine Anzahl Runden in Höhe der doppelten Stufe der gerufenen Gäste-Art (geteilt durch den **Grad** der *Pentagramm zeichnen*-Spezialfähigkeit, aufrunden). In dieser Zeit ist der Beschwörer voll beschäftigt und kann keine anderen Bewegungen oder Handlungen durchführen. Weil die Herstellung eines Pentagramms zu den grundlegendsten Fähigkeiten eines Beschwörers zählt, ist dafür keine Fertigungsprobe erforderlich.

Jedes Pentagramm unterscheidet sich in winzigen Kleinigkeiten und stellt dadurch die *Pentagramm-Adresse* dar, mit der man bestimmte Gäste herbeirufen kann, vergleichbar mit einer Telefonnummer. Solange ein Beschwörer die *Pentagramm-Adresse* eines gewünschten Gastes nicht kennt, kann er auch kein Pentagramm zeichnen, um mit diesem Ziel Kontakt aufzunehmen. Welche *Pentagramm-Adressen* ein Beschwörer kennt, wird durch seine *Kontakte-Spezialfähigkeit* (siehe oben) geregelt. Ein einmal gezeichnetes Pentagramm kann nur zum Herbeirufen von Gästen der dazugehörigen Art genutzt werden; für andere Gäste müssen weitere Pentagramme hergestellt werden.

Einige Gäste können nur in unserer Welt verweilen, solange ihr Pentagramm unbeschädigt bleibt, was bei einem mit Kreide gezeichneten Gebilde natürlich mit einigem Aufwand verbunden sein kann.

**Die Beschwörung:** Um eine Beschwörung durchzuführen, muss sich der Beschwörer in einem an das Pentagramm angrenzenden Feld aufhalten und eine Handlung sowie 1 Aktionsmarke investieren. Die Handlung beinhaltet das Platzen der *Bezahlung* im Innern des Pentagramms (sofern es sich um eine materielle Vergütung handelt). Wenn die *Bezahlung* stimmt, erscheint pro Beschwörungshandlung ein Gast. Außerdem darf die Maximalzahl kontrollierbarer Gäste (siehe unten) nicht überschritten werden.

Gleichzeitig mit dem im Pentagramm erscheinenden Gast verschwindet die dort platzierte *Bezahlung* in dessen Welt

(auf diese Weise könnte man also tatsächlich in diese Welt reisen, was allerdings einen einmaligen Trip ohne Rückfahrkarte darstellt und für ein Wesen, das als „Bezahlung“ akzeptiert wurde, wahrscheinlich nichts gutes bedeutet).

Der gerufene Gast erscheint am Ende der Runde an einer beliebigen Stelle des Pentagramms und kann ab der nächsten Runde Befehle erhalten.

**Der Aufenthalt:** Die beschworenen Gäste bleiben entweder für einen bestimmten Zeitraum oder bis zur Erledigung einer bestimmten Aufgabe.

Die Gäste zählen als **Nichtspielercharaktere** und werden vom Spielleiter geführt, wobei je nach Mentalität alles möglich ist, vom braven Befehlsempfänger bis zum anti-autoritären Anarchisten (näheres hierzu findet sich unter dem Punkt *Disziplin* der Gästeliste ab Seite 100). Grundsätzlich sollte der Spielleiter aber beachten, dass die Gäste im Sold des Beschwörers stehen und ihm somit ein gewisses Maß an Gehorsam schuldig sind. Bei Gästen, die immer wieder gerufen werden, kann sich außerdem eine tiefere Loyalität und sogar Freundschaft zum Beschwörer ergeben. Bei solchen Gästen darf der Spielleiter die Kontrolle über sie auch an den Spieler des Beschwörers übertragen, der aber bei allen ihren Aktionen beachten sollte, dass sie ihren eigenen Kopf haben und im Gegensatz zu seinem eigenen Charakter nicht seine verlängerten Arme und Beine darstellen.

Ein Beschwörer kann mit jederzeit gedanklich mit seinen Gästen in Kontakt treten, solange sie sich innerhalb seiner Kontrollreichweite aufhalten. Mit Gästen, die sprechen können, ist darüber hinaus auch eine normale verbale Kommunikation möglich – die Gäste können sich auch mit anderen Leuten als dem Beschwörer unterhalten, nehmen aber von diesen keine Befehle entgegen.

**Kontrolle:** Wie oben bereits angemerkt, kann der Beschwörer die von ihm gerufenen Gäste nicht wie Marionetten steuern. Unter dem Begriff „*Kontrolle*“ verstehen wir deshalb vielmehr die Anzahl der Gäste, die ein Beschwörer gleichzeitig in unserer Welt halten kann. Der Aufenthalt der Gäste zerrt nämlich an seinen Kräften, so dass er keine endlose Menge von ihnen gleichzeitig in seinen Diensten haben kann.

Weil Gäste über sehr unterschiedliche Machtniveaus verfügen, die von ihrer *Stufe* abhängen (siehe Gästeliste ab Seite 100), gibt die *Status-Fähigkeit* (Seite 82) des Beschwörers an, wie viele *Stufenpunkte* an Gästen er gleichzeitig unter Kontrolle halten kann. Den aktuellen Stufenpunktwert erhält man, indem man die Stufen aller Gäste, die der Beschwörer gerade kontrolliert, zusammenaddiert. Zwei Gäste der 3. Stufe, vier Gäste der 4. Stufe und ein Gast der 8. Stufe würden also zusammen ( $2 \times 3 + 4 \times 4 + 1 \times 8 =$ ) 30 Stufenpunkte ergeben. Sollte die Zahl der Stufenpunkte am Ende einer Runde über dem Maximum liegen, dann werden sofort eine Anzahl Gäste nach Maßgabe des Beschwörers *verdrängt* (siehe unten), bis das Maximum erreicht oder unterschritten wird.

Gäste, die sich außerhalb der Kontrollreichweite ihres Beschwörers aufhalten (sofern ihnen dies möglich ist), zählen bei der Ermittlung der Stufenpunkte doppelt.

**Befehle:** Um den Gästen zu sagen, was sie zu tun (und manchmal auch, was sie zu lassen) haben, muss ihnen der

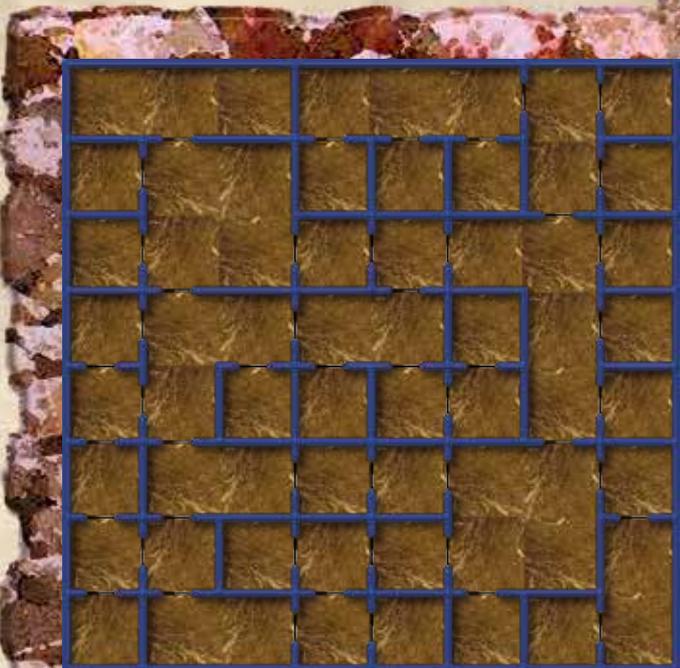
Beschwörer Befehle erteilen. Bei Gästen in Kontrollreichweite können die Befehle gedanklich (d.h. lautlos und unmissverständlich) gegeben werden, bei Gästen außerhalb der Kontrollreichweite sind dagegen nur verbale Befehle möglich, die je nach Entfernung entsprechend laut ausfallen müssen und je nach Situation falsch oder gar nicht verstanden werden können. Gäste können nur von dem Beschwörer Befehle erhalten, der sie gerufen hat – der Befehl kann nicht an andere Charaktere übertragen werden, selbst wenn es sich bei diesen auch um Beschwörer handelt.

Der Beschwörer darf pro Runde eine Anzahl Befehle geben, die vom **Grad** seiner Befehlsgewalt-Fähigkeit abhängt, ohne dass dies seine Bewegung und Handlung einschränkt. Wenn er auf seine Bewegung verzichtet bzw. seine Handlung dafür einsetzt, steht ihm dafür jeweils ein weiterer Befehl zu, insgesamt also bis zu zwei zusätzliche Befehle. Alternativ darf er beliebig viele Aktionsmarken einsetzen, um die entsprechende Menge an zusätzlichen Befehlen geben zu können.

Normalerweise kann mit jedem Befehl jeweils ein Gast kommandiert werden, der den Befehl dann so lange ausführt, bis er erfüllt ist oder der Gast *verdrängt* wird (siehe unten). In Punkto Disziplin gibt es bei den Gästen allerdings erhebliche Unterschiede, die in der Gästeliste ab Seite 100 detailliert erläutert werden.

**Verdrängung:** Wenn ein Gast in seine Welt zurück versetzt wird, dann bezeichnet man dies als *Verdrängung*. Der Gast steht dem Beschwörer dann nicht mehr zur Verfügung, sondern muss erst neu beschworen werden. Viele Gäste betrachten ihren Auftrag als erledigt, wenn sie verdrängt werden, andere lassen sich dagegen ohne Bezahlung erneut beschwören, bis sie ihre Aufgabe erfüllt haben. Näheres hierzu siehe Gästeliste ab Seite 100.

Einige Gäste werden verdrängt, wenn sie die Kontrollreichweite zum Beschwörer verlassen, andere werden verdrängt, wenn ihr Pentagramm beschädigt wird. Darüber hinaus werden Gäste üblicherweise verdrängt, wenn ihre Lebenspunkte auf 0 sinken, bzw. kehren selbständig in ihre Welt zurück, wenn sie ihren Auftrag erfüllt haben.



## GESTALTWANDLER

Im Gegensatz zu den anderen in diesem Buch vorgestellten Formen ist der Gestaltwandler ein Geschöpf, das seinen Ursprung weniger in den Sagen und Legenden unserer Welt hat, sondern ein relative neues Konzept der modernen Fantasy-Literatur darstellt. Zwar wimmelt es in unserer Mythologie von Wesen, halb Mensch halb Tier, die sich in ihre Tiergestalt, in Menschengestalt oder in eine Mischform verwandeln können (z.B. Werwesen oder Kitsune), aber der Gestaltwandler ist mehr als das: Er besitzt überhaupt keine eigene Gestalt, kann dafür aber beliebige andere Gestalten annehmen.

Damit eröffnet sich ihm ein weites Feld klassischer Gestalten wie Elfen, Zwerge, Feen, Geister oder Vampire, die für sich allein bereits eine eigene Fantasy-Form bilden könnten (und dies in kommenden *Freelancer*-Büchern vielleicht sogar tun), vom Gestaltwandler aber auf ihre wesentlichen Elemente reduziert werden. Für ihn geht es nicht um die vollständige Essenz dieser Wesen, sondern um ihre nützlichen Aspekte, die er an- und ablegt wie andere Leute Kleidungsstücke. Seine eigene Essenz bleibt damit auch immer die des Ungreifbaren, sich stets aufs neue Verwandelnden.

**Erscheinungsbild:** Wie beschreibt man ein Wesen, dessen wichtigste Fähigkeit darin besteht, wie beliebige andere Wesen auszusehen? Nun, zum einen darf man die Gestalten nicht mit Identitäten verwechseln: Der Gestaltwandler bleibt immer er selbst mit seinen typischen äußeren Merkmalen. Wenn er eine große Nase und abstehende Ohren hat, dann gilt das auch für alle Gestalten, die er annimmt. Zum anderen gilt, dass eine vom Gestaltwandler angenommene Gestalt immer der aktuellen Mainstream-Vorstellung dieser Gestalt entspricht. Als Vampir sieht er immer aus wie Dracula, als Elf immer wie ... nun, wie Elfen nunmal aussehen.

**Variation:** Ein Gestaltwandler lässt sich sehr gut mit anderen Formen kombinieren. Im Vordergrund steht dabei immer die andere Form, vor allem was Kleidung, Ausrüstung und Bewaffnung angeht, während die gerade angenommene Gestalt (Zwerg, Ork, Werwolf, Geist, ...) das normale menschliche Aussehen ersetzt. So gibt es *Troll-Krieger*, *Elfen-Paladine*, *Halbling-Ninjas*, *Geister-Piraten*, *Baummenschen-Druiden*, *Kitsune-Samurais*, *Dschinnen-Kampfmagier*, *Feen-Beschwörer*, *Werwolf-Berserker*, *Mumien-Mönche*, *Vampir-Barden*, *Oger-Barbaren*, usw. Jede Kombination ist möglich, jede Kombination ist erlaubt.

**Henshin:** Das Henshin erfordert eine Handlung und 5 Aktionsmarken. Die Henshin-Handlung beinhaltet immer eine Gestaltwandlungs-Handlung (siehe unten), mit der sich der Gestaltwandler in eine seiner Fortgeschrittenen Gestalten verwandelt. Für die Verwandlung muss der Gestaltwandler außerdem ein Paar magischer Handschuhe tragen, die ihr Aussehen an die jeweils aktuelle Gestalt ihres Trägers anpassen.

## GESTALTWANDLER

**Automatische Fähigkeiten:** LE +3/Stufe, Gestalten-Repertoire (1 + Stufe), Gestaltwandlung, Verbesserte Gestaltwandlung



## AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Der Gestaltwandler verfügt nicht über Auswahlmöglichkeiten. Statt dessen erhält er die folgenden automatischen Fähigkeiten.

**Lebenspunktebonus:** Der Gestaltwandler erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x 3 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

**Repertoire:** Der Gestaltwandler darf er auf der ersten Formstufe zwei Gestalten in sein Repertoire aufnehmen: eine Basisgestalt und eine Fortgeschrittene Gestalt. Bei Erreichen der zweiten und jeder weiteren Formstufe darf er jeweils eine neue Gestalt auswählen, wobei er selbst entscheiden darf, ob es sich um eine Basis- oder Fortgeschrittene Gestalt handeln soll. Fortgeschrittene Gestalten besitzen einen Stufenwert, der angibt, ab welcher Formstufe sie ausgewählt werden dürfen.

**Gestaltwandlung:** Die Verwandlung in eine Gestalt bzw. der Wechsel von einer Gestalt in eine andere Gestalt erfordert jeweils eine Handlung und 1 Aktionsmarke (dies kann auch mit der Henshin-Handlung kombiniert werden, siehe oben). Der Gestaltwandler darf grundsätzlich nie mehr als eine Gestalt gleichzeitig annehmen (Ausnahme siehe unten). Außerdem kann er sich nicht in die Gestalt verwandeln, die er gerade angenommen hat.

Basisgestalten können als passive Spezialfähigkeiten angenommen werden und halten solange an, bis sie durch eine Handlung oder Antimagie beendet werden. Fortgeschrittene Gestalten können nur als aktive Spezialfähigkeiten angenommen werden und enden automatisch, wenn die Henshin-Form endet, es sei denn sie werden bereits vorher durch eine Handlung oder Antimagie beendet. Basisgestalten führen nur eine subtile, falls überhaupt wahrnehmbare Veränderung des Gestaltwandlers herbei – er ist immer noch als er selbst zu erkennen. Fortgeschrittene Gestalten bewirken dagegen üblicherweise eine massive Veränderung, so dass sie auch die normale Identität des Gestaltwandlers verschleiern helfen, dafür aber oft ein erhebliches Aufsehen erregen.

Immer wenn sich der Gestaltwandler von einer Fortgeschrittenen Gestalt in eine andere Fortgeschrittene Gestalt verwandelt, werden seine aktuellen Lebenspunkte um seine Formstufe angehoben. Dabei dürfen sie nicht sein Lebenspunktemaximum überschreiten.

**Verbesserte Gestaltwandelung:** Ab einer Formstufe von 5 darf sich der Gestaltwandler gleichzeitig in eine Basis- und eine Fortgeschrittene Gestalt verwandeln, ab einer Formstufe von 8 darf er sich gleichzeitig in bis zu zwei Fortgeschrittene Gestalten verwandeln. Die zusätzliche Verwandlung kostet eine weitere schwere Erschöpfungsmarke pro 10 Minuten. Boni und Mali der beiden Gestalten wirken kumulativ. Bei unterschiedlichen Körpergrößen muss sich der Gestaltwandler für eine entscheiden.

## BASISGESTALTEN

### Elf

In Elfengestalt bekommt der Gestaltwandler einen Bonus von +1 auf GE und einen Bonus von St./3 (aufrunden) auf den Präzisionswert von Angriffen mit Bögen. Seine Augen verfügen über Nachtsicht und eine Zoomstufe von x5 (siehe Seite 36). Bei Fertigkeitstests auf *Wahrnehmung*, *Survival*, *Spurenlesen*, *Musizieren* und *Singen* erhält er einen Bonus in Höhe seiner Formstufe.

### Halbling

In Halblinggestalt ist der Gestaltwandler deutlich kleiner als üblich und kann sich auch durch sehr enge Passagen quetschen. Er bekommt einen Bonus von +1 auf GE und ist immun gegen Furcht-Zustandsmarken. Er darf jederzeit eine Handlung einsetzen, um Gefahren auszuweichen, und bekommt dann bis zu seiner nächsten Aktivierung einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf alle Verteidigungswürfe.

### Katzenmensch

In seiner Katzenmenschgestalt bekommt der Gestaltwandler Nachtsicht und verbessertes Gehör (Seite 36) sowie einen Bonus von +2 auf GE.

### Ork

In Orkgestalt ist der Gestaltwandler größer als üblich. Er bekommt einen Bonus von +2 auf KK und erleidet keine schweren Erschöpfungsmarken durch anhaltendes Bewegen. Wenn er einen aggressiven Kampfstil einsetzt, bekommt er einen Bonus von St./3 (aufrunden) auf seinen Präzisionswert.

### Ozeanier

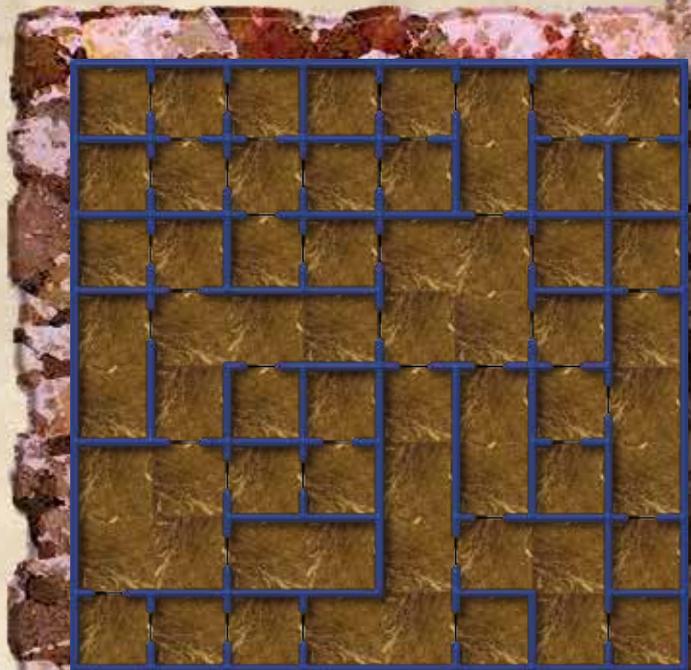
In Ozeaniergestalt ist der Gestaltwandler immer von einem leichten Fischgeruch umgeben. Er kann unter Wasser atmen und sich im Wasser mit seinem normalen Bewegungswert bewegen, aber wenn er sich länger als 5 Minuten nicht vollständig im Wasser aufhält, erleidet er 1 Schadenspunkt und seine Ozeanier-Gestaltwandelung wird beendet.

### Zwerg

In Zwergengestalt bekommt der Gestaltwandler einen Bonus von +1 auf KK und HW. Er darf Giftmarken wie normale Marken abbauen (siehe Seite 48) und ist immun gegen den Schleudern-Effekt. Wenn er mit Äxten oder Hämmern angreift, bekommt er einen Bonus von St./3 (aufrunden) auf seinen Präzisionswert. Er hat einen natürlichen Instinkt für



die Bauweise und Haltbarkeit von Gebäuden und unterirdischen Anlagen. Bei Fertigkeitstests auf *Steinbearbeitung* und *Wahrnehmung* zum Entdecken von Geheimtüren erhält er einen Bonus in Höhe seiner Formstufe.



H  
E  
X  
A  
G  
O  
N

## FORTGESCHRITTENE GESTALTEN

### Kitsune (1. Stufe)

Die Kitsunegestalt gleicht der eines menschengroßen Fuchses mit St./2 (aufrunden, maximal 9) Schwänzen. In dieser Gestalt verfügt der Gestaltwandler über Nachtsicht, verbessertes Gehör und verbesserten Geruchssinn (Seite 36). Außerdem darf er je nach Formstufe auf die folgenden Kräfte zurückgreifen:

**Harmlosigkeitsillusion (ab Stufe 2):** Jeder Gegner, der den Kitsune angreifen will, ohne zuvor von diesem angegriffen worden zu sein, muss eine WE-Probe gegen einen Mindestwurf von 16+St. bestehen. Misslingt die Probe, so verfällt der Angriff. Gelingt die Probe, so ist der Angreifer für den Rest des Kampfes gegen die Harmlosigkeitsillusion immun.

**Spiegelillusion (ab Stufe 5):** Wenn der Kitsune zum ersten Mal in einer Runde von einem Angriff getroffen wird, darf er einen W20 werfen. Bei einem Ergebnis von 1 bis 10 wird er normal getroffen, bei einer 11 bis 20 schlägt der Angriff dagegen fehl, weil statt dessen sein Spiegelbild getroffen wurde. Diese Kraft wirkt immer nur beim ersten erfolgreichen Angriff in jeder laufenden Runde.

**Feuerangriff (ab Stufe 7):** Magischer Angriff (Ak 1, Rw S, Sch 5+(St./2), Pr 10+GE, Vt GE, Feuerschaden)

**Fliegen (ab Stufe 10):** Der Kitsune hat eine Flugbewegung mit seinem doppelten Bewegungswert.

### Werwolf (1. Stufe)

In seiner Werwolfgestalt bekommt der Gestaltwandler einen Bonus von St./2 (aufrunden) auf GE und KK, auf alle Wahrnehmungsproben sowie auf die Präzision seines Waffenlosen Nahkampfangriffs. Er verfügt über Nachtsicht, verbessertes Gehör und verbesserten Geruchssinn (Seite 36). Gegen Silberschaden reduziert sich sein Verteidigungswert um 20. Auf Wunsch kann er mit einer Handlung in eine tierhafte Gestalt wechseln, bei der sich sein Land-Bewegungswert verdoppelt.

### Vampir (2. Stufe)

In Vampirgestalt kann der Gestaltwandler kein fließendes Wasser überqueren. Sein Verteidigungswert reduziert sich gegen Lichtschaden um 20. Wenn er direkter Sonnenstrahlung ausgesetzt wird, wird die Gestaltwandler-Form sofort beendet und der Freelancer erleidet 5 Schadenspunkte. Weihwasser kann gegen ihn als Waffe eingesetzt werden und verwendet dabei die Regeln für Flammenwerfer (Seite 92), allerdings mit einem speziellen, geweihten Wasserschaden, gegen den der Verteidigungswert des Vampirs um 20 reduziert wird. Wenn der Vampir einen Gegner im Nahkampf angreift, der sich mit einem Kreuz oder Knoblauch schützt, erleidet er einen Malus von -5 auf seine Präzision.

Im Gegenzug bekommt der Gestaltwandler bei seiner Verwandlung in die Vampir-Gestalt Blutmarken in Höhe seiner halben (aufgerundeten) Formstufe. Blutmarken dürfen wie Aktionsmarken eingesetzt werden, regenerieren sich aber nicht von allein. Um eine neue Blutmarke zu bekommen, muss der Gestaltwandler ein lebendes oder frisch verstorbene Wesen aussaugen, das über Blut verfügt. Um ein bewegungsfähiges Opfer in einem angrenzenden Feld auszusaugen, ist eine Handlung erforderlich. Das Opfer verliert automatisch 2 Lebenspunkte und der Vampir bekommt 2 Blutmarken. Um ein bewegungsfähiges Opfer in einem angrenzenden Feld auszusaugen, ist ein erfolgreicher Nahkampfangriff erforderlich, der vollen Schaden verursachen muss. Zusätzlich zum erzielten Schaden bekommt der Vampir 1 Blutmarke. Ein Vampir kann jedem Gegner nur maximal 4 Blutmarken entziehen. Wenn sich der Gestaltwandler in eine andere Gestalt verwandelt, verfallen seine Blutmarken.

Der Vampir kann zu Beginn seiner Aktivierung jeweils 1 Blutmarke einsetzen, um eine Eigenschaft (KK, GE, HW, WE oder BW) bis zu seiner nächsten Aktivierung um seine Formstufe zu erhöhen. Er darf in einer Runde bis zu 5 Blutmarken einsetzen, um alle Eigenschaften zu erhöhen, aber er darf nicht dieselbe Eigenschaft zweimal erhöhen.

**Fee (3. Stufe)**

In seiner Feengestalt gilt der Gestaltwandler als kleiner Kämpfer (Seite 40 und 94) und verfügt über eine Flugbewegung mit seinem Bewegungswert, während seine Land- und Wasser-Bewegungsweite halbiert werden. Er bekommt einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf GE und einen magischen Angriff (Aw 2, Rw 10 oder S, Sch 4+(St./2), Pr 10+GE, Vt WE, Betäubungsschaden, Halluzination(4)).

### Oger (3. Stufe)

In Ogergestalt zählt der Gestaltwandler als großer Kämpfer (Seite 40 und 94) und bekommt einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf KK.

### Werratte (4. Stufe)

In seiner Werrattengestalt bekommt der Gestaltwandler einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf GE und einen Bonus von St./2 (aufrunden) auf HW und BW sowie auf alle Wahrnehmungsproben. Er verfügt über Nachtsicht, verbessertes Gehör und verbesserten Geruchssinn (Seite 36). Gegen Silberschaden reduziert sich sein Verteidigungswert um 20. Auf Wunsch kann er mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken in eine tierhafte Gestalt wechseln, bei der er zu einem kleinen Kämpfer (Seite 40 und 94) wird.

### Mumie (5. Stufe)

In Mumiengestalt wird der Bewegungswert des Gestaltwandlers halbiert (abrunden, mindestens 1). Dafür bekommt er einen Bonus von St./2 (aufrunden) auf seine KK und regeneriert zu Beginn jeder Aktivierung alle Lebenspunkte, die er nicht durch Feuerschaden verloren hat. Gegen Feuerschaden reduziert sich sein Verteidigungswert um 20, außerdem werden die Wirkungen aller Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände, die ihn vor Feuer schützen, ignoriert.

### Schleim (5. Stufe)

In Schleimgestalt zählt der Gestaltwandler als großer Kämpfer (Seite 40 und 94). Er verfügt weder über Arme noch über Beine; sein HW-Wert reduziert sich dementsprechend auf 0, während GE und BW halbiert werden. Er kann sich durch die kleinste Ritze zwängen, allerdings kostet ihn dies Zeit (BW reduziert sich auf 1). Er kann keinerlei Angriffe durchführen, bekommt dafür aber einen Bonus in Höhe seiner

Formstufe auf alle Verteidigungswürfe außer gegen Feuer-schaden und ist immun gegen alle Zustandsmarken (bereits auf ihm liegende Zustandsmarken zählen jedoch weiter). Die von ihm bedeckten Felder dürfen von anderen Kämpfern (gehend oder laufend) betreten werden, das Verlassen eines solchen Feldes kostet bei einer Laufen-Bewegung jedoch 4 zusätzliche Bewegungspunkte pro Feld. Ein Lebewesen, das sich zu Beginn seiner Aktivierung in einem seiner Felder befindet oder sich während seiner Bewegung in ein solches Feld hineinbewegt, erleidet einen Nahkampfangriff mit Sch 5, Pr 30 und Säureschaden. Ein Waffenlänge-Vergleich wird hierbei nicht herangezogen. Durch die Säure können auch Objekte beschädigt werden, dazu müssen sie jedoch mindestens 5 Minuten lang der Säure ausgesetzt sein.

### Drakonide (6. Stufe)

In Drakonidengestalt bekommt der Gestaltwandler einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf KK und auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden und Feuerschaden. Er darf zu Beginn einer Aktivierung 1 Aktionsmarke einsetzen, um bis zu seiner nächsten Aktivierung über eine Flugbewegung mit seinem Bewegungswert zu verfügen. Außerdem darf er als Fernkampfangriff Feuer speien (Rw S, Sch 6+(St./2), Pr 8+KK, Vt GE, Feuerschaden).

### Dschinn (7. Stufe)

In Dschinnengestalt bekommt der Gestaltwandler eine Flugbewegung mit seinem BW-Wert und kann sich durch die kleinste Ritze zwängen. Gegen alle Angriffe außer magischen Angriffen, Streuangriffen und Explosionsangriffen bekommt er einen Bonus in Höhe seiner halben Formstufe (aufrunden) auf seine Verteidigungswürfe. Mit einer Handlung und X Aktionsmarken darf er ein beliebiges Objekt mit einem Maximalgewicht von X Kg in seiner Hand erscheinen lassen. Es dürfen nur Objekte erschaffen werden, die zu einer mittelalterlichen Welt passen, und es darf sich nicht um magische Objekte handeln. Das erschaffene Objekt verhält sich 1W20 Stunden lang wie ein normales Objekt dieser Art, bevor es sich spurlos in Luft auflöst (der Spielleiter würfelt verdeckt). Das Maximum an Objekten, die der Gestaltwandler auf diese Weise gleichzeitig erschaffen haben darf, entspricht seiner Formstufe.

### Wernashorn (Fortgeschrittene Gestalt, 8. Stufe)

In seiner Wernashorngestalt bekommt der Gestaltwandler einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf KK und einen Bonus von St./2 (aufrunden) auf BW und auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden. Bei einem Sturmangriff darf er zusätzlich zu seiner normalen Angriffshandlung einen Kopfstoß-Nahkampfangriff einsetzen (Waffenlänge 1, Schaden 5+St./2 (abrunden), Präzision KK+8, Schleudern). Gegen Silberschaden reduziert sich sein Verteidigungswert um 20. Auf Wunsch kann er mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken in eine tierhafte Gestalt wechseln, bei der er zu einem großen Kämpfer (Seite 40 und 94) wird.

### Geist (Fortgeschrittene Gestalt, 9. Stufe)

In Geistergestalt behindert der Gestaltwandler nicht die Bewegungen anderer Kämpfer und wird von diesen nicht behindert, ganz so als gehörte er einer anderen Größenklasse an als sie. Mit anderen Geisterkämpfern interagiert er jedoch

### MONDSUCHT

Freelancer, die sich in ein Werwesen verwandeln können, leiden automatisch unter Mondsucht. Solange der Vollmond am Himmel steht, egal ob sichtbar oder nicht, sind sie von Nervosität und Ruhelosigkeit erfüllt, was neben der rollenspielerischen Umsetzung einen Malus von -3 auf alle Proben bewirkt. Außerdem müssen sie während der ersten Hälfte der Vollmondphase mindestens einmal die Gestalt eines Werwesens annehmen. Tun sie dies nicht, so kommt es automatisch zu dieser Gestaltwandlung, sobald der Vollmond seinen höchsten Punkt am Himmel erreicht hat. Die Verwandlung hält dann 30 Minuten lang an, während denen der Verwandelte in eine blinde Raserei verfällt, die er nicht kontrollieren kann.

normal. Er bekommt eine Flugbewegung mit seinem BW-Wert und kann jedes feste Hindernis durchqueren (magische Barrieren halten ihn jedoch auf). Er bekommt einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf alle Verteidigungswürfe. Er darf nur noch magische Angriffe einsetzen (einschließlich magischer Waffen). Sein Waffenloser Nahkampfangriff zählt als magischer Angriff mit folgenden Werten: WL 1, Sch 2, Pr GE+8, Vt WE, Betäubungsschaden, Fluch(St./2).

### Baumensch (Fortgeschrittene Gestalt, 10. Stufe)

In Baumenschengestalt zählt der Gestaltwandler als großer Kämpfer (Seite 40 und 94) und bekommt einen Bonus in Höhe seiner doppelten Formstufe auf KK. Seine GE und HW werden halbiert (abrunden), seine BW reduziert sich auf 1 und kann durch keine Art von Bonus über 1 gesteigert werden. Bei allen manuellen Tätigkeiten (einschließlich dem Einsatz von Waffen) erleidet er einen Malus von -5 auf die Probe bzw. auf die Präzision. Im waffenlosen Nahkampf verwendet er die folgenden Werte (der Bonus für große Kämpfer ist hierbei bereits eingerechnet): Waffenlänge 10, Schaden 7+St., Präzision KK+8, Fesseln(4).

H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N



## SAMURAI

Das Wort „Samurai“ stammt aus dem Japanischen und bedeutet „zu dienen“. Samurai sind Krieger im Dienste ihres Lehnsherrn, dem Daimyo oder Shogun, und sie folgen dem „Bushido“, dem „Weg des Kriegers“. Dies ist ein strenger Kodex, dessen Kernaussage darin besteht, dass es im Leben des Samurai nur den Dienst gibt. Alles andere ist dem untergeordnet, selbst das eigene Leben. Für seinen Lehnsherrn in den Tod zu gehen, stellt deshalb die ehrenvollste Tat dar, die ein Samurai vollbringen kann.

Natürlich sind der Samurai und sein Ehrbegriff ein Ideal, dem kompromisslos zu folgen ein normaler Mensch gar nicht in der Lage wäre, aber als Ideal sind sie so stark, dass sie sich in der ganzen Welt verbreitet haben und eine Faszination auslösen, der man sich nur schwer entziehen kann.

In der Fantasy-Literatur bleibt der Samurai dagegen eine Randerscheinung, wenn man einmal von der japanischen Fantasy absieht, in der er einen ähnlichen Status wie hierzulande ein Ritter der Tafelrunde einnimmt. In diesen Geschichten ist der Samurai nicht selten ein „Ronin“, ein herrenloser Einzelgänger, oder auch „Freelancer“, der die Ehre über sein Leben stellt und nach der perfekten Meisterschaft in der Kunst des Schwertkampfes strebt.

**Erscheinungsbild:** Typische Bestandteile im Äußeren des Samurai sind seine standesgemäße Haartracht und seine Kleidung im Stil des japanischen Mittelalters, von der einfachen Tracht eines herumstreunenden, duellierenden Ronin, der aus eigener Kraft zum Schwertmeister aufsteigen will, über den edlen Kimono eines angesehenen Strategen bis hin zur pompösen Rüstung eines Kriegsherren.

**Variationen:** Im Zentrum des Samurai-Daseins steht sein Katana, das üblicherweise von einem kleineren Zeremonialschwert, dem Wakizashi, begleitet wird. Ein *Samurai-Barbar* kämpft deshalb üblicherweise beidhändig, in der einen Hand sein Katana, in der der anderen seine Barbarenklinge. Der *Samurai-Krieger* verfügt da über größere Variationsmöglichkeiten, verzichtet jedoch nur ungern auf eine massive Samurai-Rüstung. Gleiches gilt für den *Samurai-Paladin*, dessen Rüstung außerdem in den edelsten Farbtönen gehalten ist, oft kombiniert mit einer vornehm blassen Gesichtsfarbe. Der *Samurai-Berserker* ist ein eher wilder Geselle, der auf Hygiene und Ordentlichkeit keinen großen Wert legt, während ein *Samurai-Ninja* eine dunkle Rüstung trägt und ansonsten kaum vom normalen Samurai zu unterscheiden ist. *Samurai-Barden* und *Samurai-Piraten* sind meist prahlerische Gesellen und unterstreichen dies durch eine entsprechend farbenfrohe Kleidung, während *Samurai-Beschwörer* auf militärische Strenge setzen. *Samurai-Druiden* verbinden keltische und früh-japanische Stil-Elemente, *Samurai-Kampfmagier* und vor allem *Samurai-Gestaltwandler* stimmen dagegen exotische Manga-Fantasy-Töne an, und *Samurai-Mönche* sind von einer buddhistischen Bescheidenheit geprägt.

## SAMURAI

### Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +5/St.), Kodex



### Stufe Auswahlfähigkeiten

1	WE-Bonus (+3), Weisheitstechnik (1), Herausforderung (1)
2	Schwertmeister (1), Riposte (1), Kampfpraktik (1)
3	WE-Bonus (+5), Todesstoß (1), Überwindung (1)
4	Schwertmeister (2), Herausforderung (2), Weisheitsfokus (1)
5	WE-Bonus (+6), Riposte (2), Kampfpraktik (2)
6	Schwertmeister (3), Todesstoß (2), Aufopferungsvolle Tat
7	WE-Bonus (+7), Herausforderung (3), Weisheitstechnik (2)
8	Schwertmeister (4), Riposte (3), Kampfpraktik (3)
9	WE-Bonus (+8), Todesstoß (3), Überwindung (2)
10	Schwertmeister (5), Herausforderung (4), Weisheitsfokus (2)
11	WE-Bonus (+9), Riposte (4), Kampfpraktik (4)
12	Schwertmeister (6), Todesstoß (4), Herausforderung (5)

**Henshin:** Um das Henshin durchführen zu können, benötigt der Samurai ein magisches Katana. Viele Samurai führen daneben noch ein Wakizashi, aber dieses ist für das Henshin nicht zwingend erforderlich. Die Verwandlung in die Samurai-Form erfordert das Ziehen des Katana und das Aussprechen einer Herausforderung an einen Gegner. Dies kostet eine Handlung und 5 Aktionsmarken.

**Kodex:** Der Samurai greift niemals einen Gegner an, der bereits von einem anderen Kämpfer seiner eigenen Seite angegriffen wurde (er darf aber seine Riposte gegen einen solchen Gegner einsetzen, siehe unten). Wenn ein Gegner, gegen den er kämpft, zwischendurch von einem anderen Kämpfer seiner eigenen Seite angegriffen wird, greift er diesen Gegner so lange nicht mehr an, bis entweder der Gegner oder alle Kämpfer der eigenen Seite, die diesen Gegner angegriffen haben, ausgeschaltet wurden. Ein Verstoß gegen den Kodex beendet die Samurai-Form und macht ein Henshin in diese Form für 24 Stunden unmöglich.

**Die Herausforderung:** Damit er sein Henshin durchführen darf, muss der Samurai eine Herausforderung an einen Gegner aussprechen – das Henshin ist also üblicherweise nur in einer Kampfsituation möglich. Einige Fähigkeiten des Samurai wirken nur gegen einen Gegner, der von ihm herausgefordert wurde (siehe unten). Der Samurai darf nie mehr als einen Gegner gleichzeitig herausfordern, er darf aber, sobald ein herausgeforderter Gegner ausgeschaltet oder kampfunfähig gemacht wurde, sofort eine neue Herausforderung aussprechen. Dies kostet ihn keine Handlung.

## AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

**Lebenspunktebonus:** Der Samurai erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x 5 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Le-

benspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

## AUSWAHLFÄHIGKEITEN

**Weisheitsbonus (aktiv):** Der Samurai bekommt einen Bonus von auf seine WE. Näheres hierzu siehe Seite 61.

**Weisheitsfokus (aktiv):** Der Samurai darf zu Beginn einer Aktivierung eine beliebige Anzahl Aktionsmarken verbrauchen, um seine WE bis zur nächsten Aktivierung um einen Wert in Höhe der eingesetzten Aktionsmarken  $\times$  **Grad**  $\times$  4 zu erhöhen.

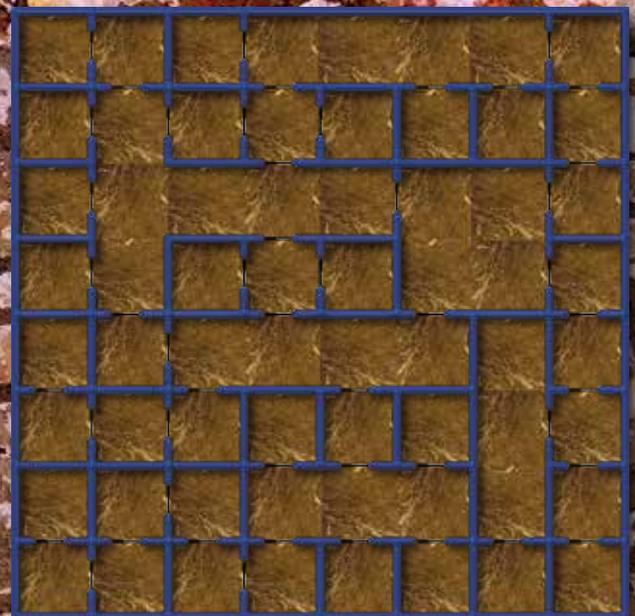
**Weisheitstechnik (passiv):** Für jede Auswahl dieser Fähigkeit darf der Samurai drei Waffentypen (einschließlich Fernkampfaffen, nicht jedoch magische Angriffe) festlegen, die er ab nun mit seiner WE anstelle des in der Waffenliste angegebenen Eigenschaftswerts führen darf.

**Schwertmeister (aktiv):** Der Schaden einer vom Samurai geführten Katana oder eines Wakizashis erhöht sich um **Grad**. Der Schaden einer vom Samurai mit der Weisheitstechnik (siehe oben) geführten Waffe erhöht sich um **Grad**  $\div$  2 (abrunden).

**Herausforderung (aktiv):** Ein vom Samurai herausgeforderter Gegner (siehe oben), der den Samurai in seiner Reichweite hat, muss jedesmal eine WE-Probe gegen einen Mindestwurf von  $10+(\text{Grad} \times 5)$  bestehen, wenn er einen anderen Gegner als den Samurai angreifen will. Diese Wirkung verfliegt, wenn der Gegner ausgeschaltet oder zwischendurch von einem anderen Kämpfer auf Seiten des Samurais angegriffen wird.

**Todesstoß (aktiv):** Der Samurai darf eine Handlung und 5 Aktionsmarken einsetzen, um einen Todesstoß durchzuführen. Der Todesstoß muss ein Nahkampfangriff mit der Katana gegen einen gültigen Schwachpunkt eines vom Samurai herausgeforderten Gegners (siehe oben) sein. Der Angriff verwendet die normalen Werte des Katana-Angriffs. Wenn der Angriff vollen Schaden verursacht, dann wird dieser um **Grad**  $\times$  10 erhöht.

**Riposte (passiv):** Wenn der Samurai von einem Gegner im Nahkampf angegriffen wird, darf er anstelle eines Verteidigungswurfs eine Riposte versuchen, indem er sofort außerhalb der Reihe einen Nahkampfangriff mit seiner Katana gegen den Gegner durchführt. Der Gegner muss einen Verteidigungswurf würfeln und dabei mindestens die Präzision des Katana-Angriffs erreichen, was normalerweise nur eine Halbierung des Schadens bedeuten würde, im Falle der Riposte jedoch bedeutet, dass der Schaden auf 0 reduziert wird und der Samurai den vollen Schaden des gegnerischen Angriffs erleidet, ohne einen Verteidigungswurf durchführen zu dürfen. Misslingt dagegen der Verteidigungswurf des Gegners, so hat der Samurai den gegnerischen Angriff nicht nur erfolgreich abgewehrt, sondern verursacht bei diesem außerdem noch den vollen Schaden des Katana-Angriffs. Die Riposte darf pro Runde so oft eingesetzt werden wie der **Grad** dieser Fähigkeit beträgt.



**Kampftaktik (aktiv):** Der Samurai darf, anstatt zu gehen, seine Position mit der eines Gegners in einem angrenzenden Feld tauschen. Er darf dies in einer Runde so oft tun wie der **Grad** dieser Fähigkeit oder sein BW-Wert, je nachdem welcher der beiden Werte niedriger ist – auch bei einer Bewegung um mehr als 1 Feld zählt dies nur als *Gehen*. Diese Bewegung löst keine Passierschläge aus. Diese Spezialfähigkeit darf auch als passive Fähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro Runde.

**Aufopferungsvolle Tat (aktiv):** Anstatt eine beliebige Spezialaktion (auch solche anderer Formen) mit Aktionsmarken zu bezahlen, darf der Samurai die fünffache Anzahl an Lebenspunkten opfern. Dieser Schaden kann auf keine Weise verhindert werden.

**Überwindung (aktiv):** Auf **Grad 1** darf der Samurai zu Beginn seiner Aktivierung 1 Aktionsmarke investieren, um bis zum Beginn seiner nächsten Aktivierung gegen sämtliche Auswirkungen von schweren Wunden (Seite 51) immun zu sein. Auf **Grad 2** wird er zusätzlich bis zum Beginn seiner nächsten Aktivierung immun gegen sämtliche Auswirkungen von Zustandsmarken, die auf ihm liegen. Überwindung hilft nicht gegen *Umgehauen* (Seite 58).

## MÖNCH

Auf der Suche nach spiritueller Befreiung wendet sich der Mönch von allen weltlichen Zielen ab und verbringt sein Leben abseits der menschlichen Zivilisation. Um durch die lange Meditation keine Gesundheitsschäden davonzutragen, wurde sie mit körperlichen Übungen verbunden, aus der später die verschiedenen Kampfstile des Kung Fu hervorgingen. Jahrelange Übung und Disziplin verwandeln den Mönch auf diese Weise in einen herausragenden Kämpfer, der jedoch einem Gelübde der Friedfertigkeit folgt und niemals von sich aus danach strebt, sein Können unter Beweis zu stellen. Statt dessen wandert er durch die Welt, verbreitet seine Weisheit und stellt sich schützend vor die Schwachen, die sich selbst nicht verteidigen können.

Seinen Ursprung hat dieses Bild vom kämpfenden Mönch im buddhistischen Glauben des alten China, vielfach mystifiziert und in der ganzen Welt verbreitet durch asiatische Actionfilme, in denen dem Mönch geradezu übermenschliche Kräfte zugemessen werden, mit deren Hilfe er es sogar mit Geistern und Dämonen aufnehmen kann.

**Erscheinungsbild:** Die Abkehr von allen weltlichen Werten zeichnet sich vor allem in der Bescheidenheit des Mönchs aus. Er trägt einfache, fernöstlich geprägte Kleidung, und besitzt selten mehr als das, was er bei sich trägt. Der Mönch ist demnach auch die einzige Fantasy-Form, die für ihr Henshin auf keinen magischen Gegenstand angewiesen ist.

**Variationen:** Durch die Verbindung mit anderen Fantasy-Formen verliert der Mönch einiges von seiner asketischen Lebensweise, aber grundsätzlich versucht er eine gewisse Bescheidenheit zu wahren. Dies gelingt vor allem dem *Mönch-Barbaren*, dem *Mönch-Samurai* und dem *Mönch-Gestaltwandler*, die sich nur durch ihre besondere Bewaffnung bzw. körperliche Gestalt von einem normalen Mönch unterscheiden. *Mönch-Druiden* und *Mönch-Kampfnagler*

## MÖNCH

**Automatische Fähigkeiten:** LE +5/St., WE +1/2St., Reinkarnation, Aura des Friedens, Geist über Körper, Akrobat, Meister des Waffenlosen Kampfs, Mönchkampfstil



folgen dagegen dem mystifizierten Erscheinungsbild eines magisch begabten Mönchs mit wilden Tätowierungen, die einen großen Teil des Körpers bedecken, und auch *Mönch-Barden*, *Mönch-Piraten* und *Mönch-Beschwörer* neigen zu übertriebener, klischeebehafteter fernöstlicher Kleidung, die mit dem klassischen Bild vom Mönch keine große Ähnlichkeit mehr aufweist. Ganz andere Wege beschreiten der *Mönch-Krieger* und der *Mönch-Paladin* mit ihren martialischen Rüstungen, die das Mönchtum weniger durch ihre Erscheinung und mehr durch ihr Verhalten zum Ausdruck bringen. Der *Mönch-Ninja* wiederum sieht wie ein normaler Mönch aus, vielleicht mit dunkel gefärbter Kleidung, aber ansonsten durch nichts zu erkennen. *Mönch-Berserker* gibt es nicht.

**Henshin:** Für die Verwandlung in die Mönch-Form benötigt der Mönch eine Handlung und 5 Aktionsmarken. Weitere Bedingungen müssen nicht erfüllt werden.

**Kodex:** Der Mönch darf nur Gegner angreifen, die ihn bereits angegriffen haben. Ein Verstoß gegen den Kodex beendet die Mönch-Form und macht ein Henshin in diese Form für 24 Stunden unmöglich.

## AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

**Der Mönch verfügt nicht über Auswahlfähigkeiten. Statt dessen erhält er die folgenden automatischen Fähigkeiten.**

**Lebenspunktebonus:** Der Mönch erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x 5 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktmaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktmaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktmaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

**Reinkarnation (passiv):** Wenn der Charakter stirbt, wird er augenblicklich und permanent in den Körper eines anderen Menschen versetzt, der über ähnliche körperliche und geistige Merkmale verfügt. Die Versetzung kann auf keine Weise verhindert oder rückgängig gemacht werden, auch nicht durch den Charakter selbst. Der alte Körper des Charakters kann nicht wiederbelebt werden. Die Stufe des Charakters, seine Eigenschaftswerte und seine Henshin-Formen werden auf den neuen Körper übertragen. Die Punkte, die er in Fertigungsgruppen investiert hat, werden dagegen in Rücksprache mit dem Spielleiter neu verteilt und der Charakter bekommt neue Wissensbereiche, basierend auf seinem

neuen Hintergrund. Er übernimmt die Erinnerungen und die komplette Vergangenheit, den sozialen Hintergrund, Freunde und Verwandte des Menschen, in den er versetzt wurde, und hat zusätzlich alle Erinnerungen an sein vorheriges Leben (allerdings nicht mehr die damit verbundenen Fertigkeiten und Wissensbereiche).

**Weisheitsbonus (aktiv):** Der Mönch erhält einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf WE.

**Aura des Friedens (aktiv):** Solange der Mönch in einem Kampf noch keine Gegner angegriffen hat (der Einsatz seines Mönchkampfstils zählt nicht als Angriff), muss jeder Gegner, der ihn angreifen will, eine WE-Probe gegen einen Mindestwurf von 15+Formstufe bestehen. Misslingt die Probe, so verfällt der Angriff. Gelingt die Probe, so darf der Angriff durchgeführt werden und der Gegner ist für den Rest des Kampfes gegen die Aura des Friedens immun. Der Mönch darf diese Spezialfähigkeit auf Wunsch gegen bestimmte Gegner aussetzen.

**Geist über Körper (aktiv):** Solange der Mönch keine Rüstung trägt, darf er seine Verteidigungswürfe gegen Angriffe mit dem GE-Vektor statt dessen auf seine WE ablegen. Ab einer Formstufe von 10 darf er auch Verteidigungswürfe gegen Angriffe mit dem KK-Vektor statt dessen auf seine WE ablegen.

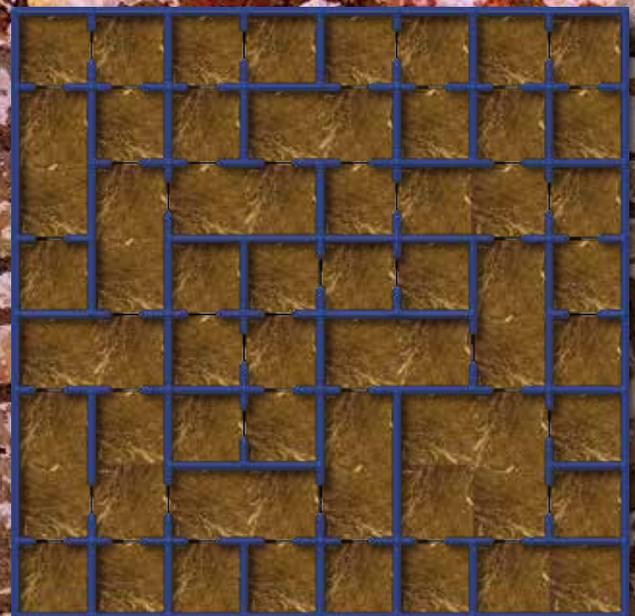
**Akrobat (aktiv):** Der Mönch bekommt einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf Springen-, Abrollen-, Balancieren- und Laufen-Proben. Diese Fähigkeit darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro 10 Minuten.

**Meister des Waffenlosen Kampfs (passiv):** Der Mönch bekommt einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf seinen Schaden im Waffenlosen Kampf. Er darf bei jedem Waffenlosen Nahkampfangriff entscheiden, anstelle von Betäubungsschaden normalen Schaden zu verursachen, tut dies aber üblicherweise nur bei Gegnern, von denen er weiß, dass sie immun gegen Betäubungsschaden sind.

**Mönchkampfstil (passiv):** Dieser Nahkampfstil darf anstelle des defensiven Nahkampfstils eingesetzt werden, wenn der Charakter auf seine Handlung verzichtet und mindestens eine Hand frei hat. Er bekommt dann bis zu seiner nächsten Aktivierung einen Bonus in Höhe seiner halben WE (aufrunden) auf alle Verteidigungswürfe gegen Nahkampfangriffe. Gelingt es ihm, den Schaden eines Nahkampfangriffs mit einem Verteidigungswurf auf 0 zu reduzieren (Wurfergebnis doppelt so hoch wie Präzision des Angriffs), dann erleidet der Gegner Schadenspunkte in Höhe des halben (abgerundeten) waffenlosen Nahkampfschadens des Mönchs und darf von diesem in ein beliebiges freies Feld verschoben werden, das an den Mönch angrenzt. Ein Gegner kann auf diese Weise auch in gefährlichem Gelände oder über einem Abgrund platziert werden und erleidet dann sofort die dazugehörigen Effekte.



H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N



## AUSRÜSTUNG

Ausrüstung kostet Geld, aber das ist für die meisten Freelancer ein vernachlässigbarer Aspekt. Wer den Zufall so genau steuern kann, dass er jederzeit im Lotto gewinnen könnte, hat grundsätzlich keine Probleme mit Geld. Hinzu kommt die Tatsache, dass die meisten Freelancer durch ihre Herkunft oder den von ihnen ausgeübten Beruf über genug Geld verfügen, um sich alles leisten zu können, was in dieser Ausrüstungsliste aufgeführt ist.

Etwas schwieriger gestaltet sich da schon das *Beschaffen* der Ausrüstung, vor allem solcher, die selten und/oder verboten ist. Hier greift man am besten auf klassische Rollenspiel-Situationen zurück, in denen der Charakter sich in den entsprechenden Kreisen umhört und seine Beziehungen spielen lässt. Einen anderen bereitwilligen Ausrüstungslieferanten stellt das Corps dar, solange sich ein Freelancer mit diesem gut stellt.

### RÜSTUNGEN

Rüstungen verleihen ihrem Träger einen Bonus auf Verteidigungswürfe gegen Nahkampf- und/oder Fernkampfangriffe (einschließlich magischen Angriffen), die normalen Schaden verursachen. Gegen elementaren Schaden schützen sie nicht. Außerdem verursachen sie einen Behinderungsmalus, der auf Proben angewendet wird, bei denen das Gewicht und die Sperrigkeit einer Rüstung eine Behinderung darstellen, z.B. Laufen, Balancieren, Klettern, Schwimmen, Tauchen und Schleichen. Ausdrücklich ausgenommen vom Behinderungsmalus sind Verteidigungswürfe im Kampf.

Mundane Rüstungen (d.h. solche, die ein Charakter als normalen Ausrüstungsgegenstand erwirbt) sind deutlich zu erkennen (sofern sie nicht unter der Kleidung getragen werden) und deshalb nicht für jede Umgebung (z.B. Gala-Empfänge, Papstaudienzen, ...) geeignet. Beim Henshin darf der Charakter entscheiden, die Rüstung für die Dauer der Verwandlung verschwinden zu lassen.

Ein Charakter darf maximal eine Rüstung gleichzeitig tragen.

#### Panzerweste

Unauffällige Panzerung, die unter normaler Kleidung getragen werden kann. Verleiht einen Bonus von +2 auf Verteidigungswürfe gegen Fernkampfangriffe. Der Behinderungsmalus beträgt -1.

#### Panzerjacke

Auffällige Panzerkleidung, die dem Charakter ein militärisches Aussehen verleiht und ihm einen Bonus von +3 auf Verteidigungswürfe gegen Fernkampfangriffe gibt. Der Behinderungsmalus beträgt -2.

#### Militärische Vollrüstung

Diese Komplettrüstung einschließlich Helm hat ein geradezu futuristisches Erscheinungsbild. Sie verfügt über allerhand interne Spielereien und verleiht einen Bonus von +5 auf Verteidigungswürfe gegen Fernkampfangriffe. Der Bewegungsmalus beträgt -3.

#### Kettenhemd

Ein etwas sperriges Kleidungsstück, das aber trotzdem unter der Kleidung getragen werden kann, wo es nur einem aufmerksamen Betrachter (oder bei einer Personenkontrolle) auffällt. Verleiht einen Bonus von +2 auf Verteidigungswürfe gegen Nahkampfangriffe. Der Behinderungsmalus beträgt -1.

#### Plattenpanzer

Eine massive Vollrüstung aus Metallplatten und wattierter Unterkleidung. Verleiht einen Bonus von +3 auf Verteidigungswürfe gegen Nahkampfangriffe und einen Bonus von +1 auf Verteidigungswürfe gegen Fernkampfangriffe. Der Behinderungsmalus beträgt -3.

#### Besondere Rüstungen

Die oben genannten Rüstungen stellen nur eine sehr allgemeine Klassifizierung dar, daneben gibt es noch zahlreiche

### FERNKAMPFWAFFEN

Bezeichnung	Rw	Sch	Pr	Mun	Spezial
Bogen	20/15	3/4	+10/+7	Projektil	
Armbrust	20	3	+8	Projektil	
Wurfmesser/Shuriken	5/3	2/3	+7/+4	Wurf	
Leichte Pistole	5	3	+6	5	
Schwere Pistole	5	3	+10	6	
Automatikpistole	5/3	3/4	+6/+5	20	
Steinschloßpistole	4	3	+8	1	
Maschinenpistole	10/5	3/5	+7/+6	30	
Schrotflinte	10	4	+8	8	
Abgesägte Schrotflinte	5	3	+8	8	
Jagdgewehr	50	5	+10	5	
Steinschloßgewehr	20	5	+8	1	
Elefantentöter	50	6	+10	2	
Sturmgewehr	50/30	4/6	+10/+5	30	
Scharfschützengewehr	300	6	+12	5	
Maschinengewehr	-/50	-/9	-/+5	100	
Granatwerfer	15(E)	7	+7	6	
Raketenwerfer	30(E)	9	+8	1	
Flammenwerfer	S	5	+8	10	Feuerschaden
Handgranate	5(E)	7	+7	Wurf	Verzögerung
Rauchgranate	5(E)	0	-	Wurf	Verz., Rauch
Netz	2	0	+5	Wurf	Fesseln (8)

mögliche Typen und Varianten. Hier darf die Kreativität der Spieler belohnt werden, wobei als Grundlage immer die oben genannten Rüstungstypen herangezogen werden sollten. Der Beispielcharakter auf Seite 28 trägt zum Beispiel ein Sharksuit-Oberteil, das über die Eigenschaften eines Kettenhemdes verfügt und dazu einen Bonus von +2 auf Verteidigungswürfe gegen Bißangriffe verleiht, wie sie zum Beispiel von Zombies durchgeführt werden, denen er als Streiter des Lichts gelegentlich gegenüber steht.



## FERNKAMPFWAFFEN

Angriffe mit mundanen (nichtmagischen) Fernkampfwaffen erfordern keine Aktionsmarken. Ihr Vektor lautet immer GE. Die Präzision ist gleich dem HW-Wert des Charakters, modifiziert durch den Pr-Modifikator der Waffe.

**Feuermodus:** Einige Waffen verfügen bei Rw, Sch und Pr über zwei Werte – in diesem Fall gilt der jeweils erste Wert für den Einzelschussmodus (verbraucht 1 Kugel) und der jeweils zweite Wert für den Salvenmodus (verbraucht 10 Kugeln, bzw. 2 Pfeile bei Bogen und oder 2 Wurfmesser/Shuriken). Mit dem Salvenmodus dürfen bis zu drei Ziele gleichzeitig angegriffen werden (bzw. zwei bei Bogen und Wurfmesser/Shuriken), die nicht weiter als 5 Meter voneinander entfernt sein dürfen. Der Sch-Wert wird beliebig auf die anvisierten Ziele verteilt.

**Revolverheld:** Ein Charakter darf zwei Feuerwaffen, die einhändig abgefeuert werden können, gleichzeitig abfeuern, eine in jeder Hand. Dies ist mit Leichten Pistolen, Schwere Pistolen, Automatikpistolen, Maschinenpistolen und Abgesägten Schrotflinten möglich. Es erhöht den Sch-Wert um 2, halbiert allerdings den Präzisionsbonus (abrunden).

**Schalldämpfer:** Leichte Pistolen, Schwere Pistolen, Maschinenpistolen, Sturmgewehre und Scharfschützengewehre können mit mithilfe eines Schalldämpfers die Sonderfähigkeit „Lautlos“ erhalten. Dies senkt die Präzision um 2 Punkte.

**Manstopper:** Leichte Pistolen, Schwere Pistolen, Automatikpistolen, Maschinenpistolen, Jagdgewehre, Sturmgewehre, Scharfschützengewehre und Maschinengewehre können mit Manstopper-Munition geladen werden. Die Präzision der Waffe sinkt dadurch um 2 Punkte und sie verursacht Betäubungsschaden.

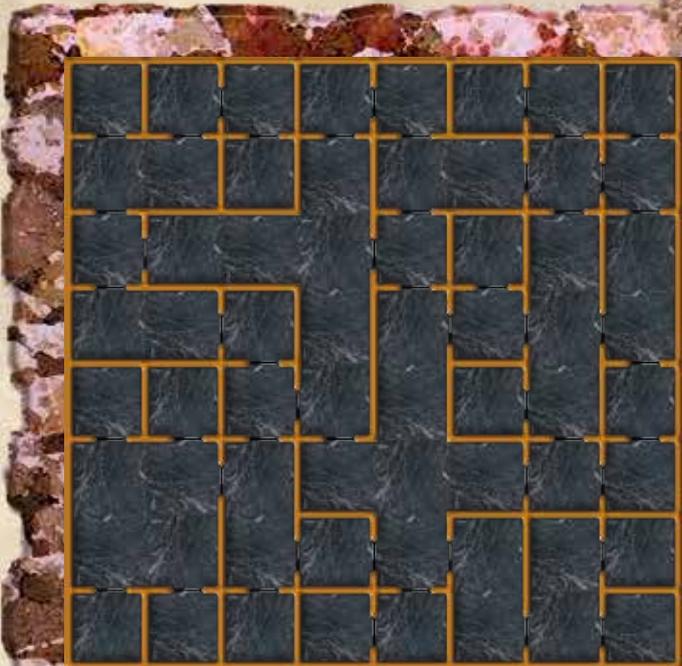
**Lieblingswaffe:** Die Liste der Fernkampfwaffen liefert nur einen groben Überblick über eine eigentlich unerschöpfliche Vielfalt von Tötungsinstrumenten, die sich oft nur im

Aussehen und kleinen Details unterscheiden. Ein Charakter, der häufig auf Fernkampfwaffen zurückgreift, wird zwangsläufig durch die Kataloge und Waffengeschäfte streifen, um genau das Fabrikat zu finden, das ihm am meisten zusagt. Vielleicht geht er sogar zu einem Waffenbauer, um sich die Waffe nach seinen Wünschen modifizieren zu lassen – oder er versucht sich gar selbst an einem Umbau. Im Resultat bedeutet dies, dass die persönliche Waffe eines Freelancers mit besseren Spielwerten aufwarten kann als die hier beschriebenen Standardmodelle. Die Reichweite kann um bis zu 20% höher liegen und der Schaden und die Präzision um 1 bis 2 Punkte höher. Außerdem kann die Munitionskapazität erweitert sein oder die Waffe über zusätzliche Feuermodi oder Sondereigenschaften verfügen. Einige Umbauten können so erheblich sein, dass sie einen Wert steigern, während ein anderer sinkt. Bei all diesen Dingen hat der Spielleiter das letzte Wort – als Richtlinie kann davon ausgegangen werden, dass die Lieblingswaffe eines Charakters um so besser ausfallen darf, je mehr sich dieser damit beschäftigt.

**WurfWaffe:** WurfWaffen verfügen über die Spezialfähigkeit „Lautlos“ und können nur einmal eingesetzt werden. Sie können mit einer einzelnen Handlung gezogen und geworfen werden, der Angriff erleidet dadurch aber einen Malus von -2 auf die Präzision.

**Projektilwaffe:** Projektilwaffen verfügen über die Spezialfähigkeit „Lautlos“. Ihr Projektil kann mit einer einzelnen Handlung eingelegt und abgefeuert werden, der Angriff erleidet dadurch aber einen Malus von -2 auf die Präzision.

**Sperrfeuer:** Ein Kämpfer darf eine Fernkampfwaffe im Salvenmodus einsetzen, um einen von ihm anvisierten Bereich mit Sperrfeuer zu belegen. Dies verbraucht 10 Kugeln. Der Bereich entspricht einer E-Schablone (3 x 3 Felder) innerhalb der Reichweite der Waffe. Bis zur nächsten Aktivierung des Kämpfers müssen alle Kampfteilnehmer (Freund und Feind), die sich in diesem Bereich bewegen, einen Würfel werfen und erleiden bei einer 1 oder 2 den **halben** Schaden der Waffe.



## NAHKAMPFWAFFEN

Angriffe mit mundanen (nichtmagischen) Nahkampfwaffen erfordern keine Aktionsmarken. Ihr Vektor lautet immer GE. Die Präzision entspricht je nach Waffentyp dem KK-, GE-, HW- oder WE-Wert des Angreifers, modifiziert durch den Pr-Modifikator der Waffe.

**Waffenloser Kampf:** Der Waffenlose Kampf kann nur eingesetzt werden, wenn ein Kämpfer völlig unbewaffnet ist. Bei Waffenlosen Kampf wird nicht nur auf beide Arme, sondern auch auf beide Beine zurückgegriffen. Für jede Gliedmaße, die nicht eingesetzt werden kann (z.B. wegen einer schweren Wunde), sinkt der Schadenswert um -1. Der Kämpfer darf selbst entscheiden, mit welchem der vier Eigenschaftswerte er seine Präzision berechnen will. Der Schaden im waffenlosen Kampf von *Kleinen Kämpfern* wird halbiert, der von *Großen Kämpfern* veranderalbfacht (jeweils aufrunden).

**Lieblingswaffe:** Wie schon bei den Fernkampfwaffen beschrieben, liefert auch die Nahkampfwaffenliste nur einen groben Überblick über ein vielfältiges Arsenal. Ein Charakter, der sich eine besondere Nahkampfwaffe besorgt oder anfertigen lässt (vielleicht sogar selbst schmiedet), darf mit entsprechend verbesserten Waffenwerten belohnt werden. Auch hier ist die Güteklasse der Waffe vor allem davon abhängig, wie viel Zeit der Charakter in dieses „Hobby“ investiert.

**Schildkampf:** Ein Charakter darf mit einem Schild in der einen und einer einhändigen Nahkampfwaffe in der anderen kämpfen. Er verwendet dann die Kampfwerte der Waffe und bekommt durch den Schild einen Bonus von +2 auf Verteidigungswürfe gegen Nahkampf- und Fernkampfangriffe. Der Behinderungsmalus des Schildes beträgt -1 (siehe Rüstungen auf Seite 92).

**Beidhändiger Kampf:** Ein Charakter darf in jeder Hand eine einhändige Nahkampfwaffe führen. Wenn eine davon eine Parierwaffe ist, bekommt er +2 auf seinen Verteidigungswert gegen Nahkampfangriffe. Wenn es sich bei beiden um Parierwaffen handelt, erhöht sich dieser Bonus auf +3. Ein beidhändig bewaffneter Charakter darf vor jedem Nahkampfangriff entscheiden, mit welcher Waffe er angreifen möchte. Durch den beidhändigen Kampf bekommt er -2 auf Präzision und +1 auf Schaden.

**Nahkampfwaffe und Fernkampfwaffe:** Ein Charakter darf in einer Hand eine einhändige Nahkampfwaffe und in der anderen eine einhändige Fernkampfwaffe (leichte Pistole, schwere Pistole, Automatikpistole, Maschinenpistole oder abgesägte Schrotflinte) führen. Vor jedem Angriff darf er sich entscheiden, mit welcher Waffe er angreifen möchte. Entscheidet er sich für die Fernkampfwaffe, so handelt es sich um einen normalen Fern-

kampfangriff (Malus beim Schießen im Nahkampf beachten). Entscheidet er sich für die Nahkampfwaffe, so handelt es sich entweder um einen normalen Nahkampfangriff oder um einen unterstützten Nahkampfangriff. Bei letzterem bekommt er -2 auf Präzision und +2 auf Schaden und die Fernkampfwaffe verbraucht einen Schuss Munition.

**Nahkampfwaffen zum Betäuben einsetzen:** Wenn eine normale Nahkampfwaffe so eingesetzt werden soll, dass sie keinen echten, sondern nur Betäubungsschaden verursacht, dann wird ihr Schadenswert und ihr Präzisionsbonus halbiert (abrunden), dafür verursacht sie zusätzlich „Erschöpfung(2)“.

**Waffengröße:** Alle hier vorgestellten Nahkampfwaffen haben eine normale Waffengröße, d.h. sie können von einem normalgroßen Kämpfer eingesetzt werden. Kleine und große Kämpfer dürfen solche Waffen nicht benutzen, sondern müssen auf Spezialanfertigungen für ihre Größe zurückgreifen.

### EINHÄNDIGE NAHKAMPFWAFFEN

Bezeichnung	WL	Sch	Pr	Spezial
Elektroschocker	1	1	GE+8	Elektroschock(4)
Sai	1	3	GE+14	Parierwaffe
Kukri	1	3	HW+15	Tückisch(2)
Florett	2	3	GE+12	Eleganz, Tückisch(2)
Peitsche	4	3	HW+9	Fesseln(2)
Holzknüppel	1	4	HW+6	
Akku-Tacker	1	4	HW+8	Tückisch(3), Munition(10)
Stoßdolch	1	4	HW+12	Tückisch(2)
Sichel	1	4	HW+14	Tückisch(1)
Scherenklaue	1	4	HW+13	Schere
Kriegsfächer	1	4	HW+13	Parierwaffe
Kampfhandschuh	1	4	GE+12	Parierwaffe
Dolch	1	4	GE+15	
Wakizashi	1	4	WE+16	
Betäubungsschlagstock	2	4	HW+10	Erschöpfung(4), Betäubung
Degen	2	4	GE+11	Eleganz
Stoßspeer	3	4	KK+8	Tückisch(2)
Kettenkugel	4	4	GE+8	
Streitkolben	1	5	KK+14	
Kurzschwert	1	5	HW+12	
Nunchaku	1	5	GE+14	
Baseballschläger	2	5	KK+6	
Breitschwert	2	5	KK+11	
Ninjato	2	5	GE+11	
Scherenklinge	2	5	HW+9	Schere
Rapier	2	5	HW+9	Eleganz
Kavalleriesäbel	2	5	HW+10	Reiterwaffe(2)
Dreizack	3	5	HW+10	
Streitaxt	1	6	KK+10	
Langschwert	2	6	HW+9	
Katana	2	6	WE+10	
Kriegshammer	2	6	KK+8	
Morgenstern	2	7	HW+6	

## ZWEIHÄNDIGE NAHRAMPFWAFFEN

Bezeichnung	WL	Sch	Pr	Spezial
Waffenlos	2	3	GHKW*+8	Betäubung
Boa	4	2	HW+10	Fesseln(4)
Kusarigama	5	4	GE+8	Tückisch(1)
Kampfstab	2	5	HW+14	
Scherenstab	3	5	HW+11	Schere
Sansetuskon	3	5	GE+10	Parierwaffe
Doppelkopfspeer	4	5	HW+6	Offensiv
Kettenboa	4	5	HW+7	Fesseln(2)
Anderthalbhänder	2	6	GE+11	
Sense	3	6	HW+6	Tückisch(2)
Kriegsflagel	3	6	KK+8	
Doppelkopfschwert	3	6	HW+6	Offensiv
Hellebarde	4	6	HW+7	
Naginata	4	6	WE+8	
Kettensäge	1	7	HW+4	Tückisch(3)
Spitzhacke	2	7	KK+4	Tückisch(2)
Doppelkopfaxt	2	7	KK+5	Offensiv
Zweihandschwert	3	7	HW+6	
Keule	3	7	KK+4	
Zweihandaxt	2	8	KK+5	

Die Größe einer kleinen Waffe entspricht einem Fünftel der normalen Größe. Ihr Schadenswert wird halbiert und aufgerundet (das selbe gilt für die variablen Werte von Waffeneffekten wie Elektroschock, Fesseln, Tückisch, usw.). Ihre Waffenlänge beträgt immer 1.

Die Größe einer großen Waffe entspricht dem Fünffachen der normalen Größe. Ihr Schadenswert wird verandert halbfacht (aufrunden, das selbe gilt für die variablen Werte von Waffeneffekten wie Elektroschock, Fesseln, Tückisch, usw.) und ihre Waffenlänge erhöht sich um +2.

## NÜTZLICHE AUSRÜSTUNG

Die folgenden Ausrüstungsgegenstände können den Freelancern das Leben erleichtern. Allerdings muss man sie mit sich herumschleppen bis zu dem Moment, in dem sie gebraucht werden (siehe Tragkraft, Seite 37). Die Angabe „Gewicht unerheblich“ bedeutet, dass ein einzelner Gegenstand dieser Art nicht viel wiegt, in der Masse haben aber auch solche Gegenstände ein spürbares Gewicht.

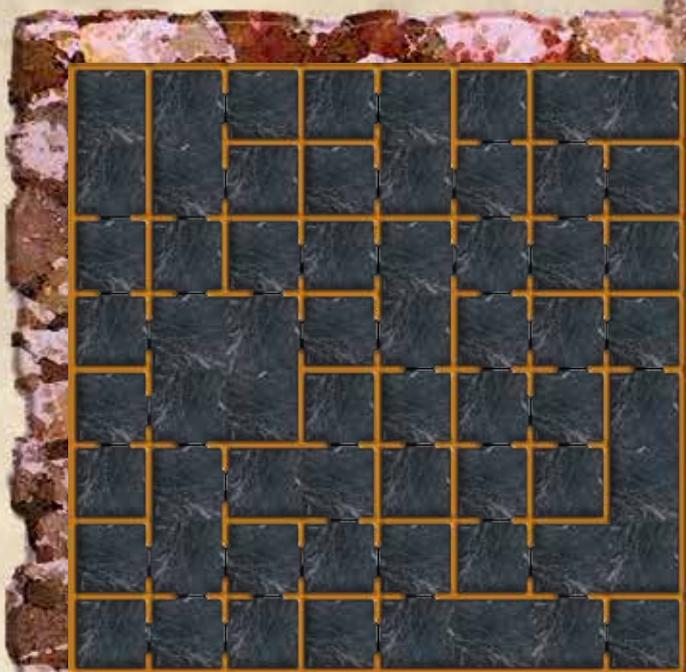
Der Spielleiter darf selbst entscheiden, ob er den Spielercharakteren einfach das Recht einräumt, zum gegebenen Zeitpunkt über die nötige Ausrüstung zu verfügen oder ob er die aktuelle Ausrüstung der Charaktere und deren Gebrauch akribisch notiert. Am besten ist vermutlich ein Mittelweg zwischen diesen beiden Extremen.

**Beleuchtung:** Eine *Mini-Taschenlampe* (Gewicht unerheblich) hilft, kleine Arbeitsbereiche zu beleuchten, während eine gute *Halogen-Taschenlampe* (0,5 Kg) bereits in der Lage ist, mehrere Stunden lang einen Bereich von bis zu 30 Metern auszuleuchten. Ansonsten gilt: je schwerer die Taschen-

lampe, desto länger die Haltbarkeit bzw. größer der ausgeleuchtete Bereich. Spezielle *Halterungen* (Gewicht unerheblich) erlauben es, die Lampe am Körper zu befestigen, um die Hände frei zu haben.

**Beobachtung:** Dies sind vor allem *Ferngläser* (1 Kg) oder über die Augen gestülpte *Sichtgeräte* (1 Kg), die dem Träger je nach Modell eine oder mehrere der Sinnesverbesserungen Restlichtverstärkung (Nachtsicht), Infrarotsicht (auf Wärmesignaturen beschränkte Dunkelsicht) oder Zoom (Weitblick mit Zoomstufe bis zu 50) verleihen. Näheres zu Sichtverbesserungen siehe Seite 36. *Richt- und Lasermikrofone* (jeweils 1 Kg) erlauben es, dem Gehör eine „Zoomstufe“ von bis zu 10 zu verleihen. Um durch unter Türritzen und oder enge Spalten hindurch zu schauen, eignet sich ein *Endoskop* (1 Kg), für den unbemerkten Blick um eine Ecke oder über ein Hindernis hinweg ein *Periskop* (1 Kg). *Minikameras* (Gewicht unerheblich) erlauben eine stundenlange unbemerkte Aufzeichnung von Bild und Ton mit einer Qualität, die hauptsächlich vom Preis abhängt, während größere Kameras (Gewicht 1 Kg) eine ganze Reihe weiterer Funktionen anbieten, zu denen auch die oben genannten Sinnesverbesserungen gehören können.

**Einbruchswerkzeug:** Eine *Elektronik-Werkzeugkiste* (siehe Werkzeug auf Seite 96) hilft bei der Überwindung oder Manipulation elektronischer Schlösser und Überwachungsanlagen, während bei mechanischen Schlössern die klassischen *Dietriche* (Gewicht unerheblich) zum Einsatz kommen. Um ein Schloss zu knacken, sind die oben genannten Werkzeuge zwingend erforderlich, ansonsten darf die Probe nicht durchgeführt werden. Improvisierte Dietriche (z.B. aus Büroklammern) können bei einfachen mechanischen Schlössern helfen, führen jedoch zu einem Malus von -10 auf die Probe. Wenn man eine vollautomatische *Snap Gun* (0,5 Kg) benutzt, ist die Probe dagegen um 10 Punkte erleichtert. Für die rabiate Vorgehensweise eignet sich ein *Stemmeisen* (1 Kg), das etwaige KK-Proben um 10 Punkte erleichtert.



**Fallschirmsprungausrüstung:** Die Ausrüstung besteht üblicherweise aus Gurtzeug, Hauptschirm, Reserveschirm, Öffnungsautomat, Höhenmesser, Helm, Brille und passender Kleidung (insgesamt 10 Kg). Eine *getarnte* Variante (5 Kg) erfordert eine Verkleidungsprobe, um sie vor neugierigen Augen zu verbergen und ist aufgrund des verkleinerten Fallschirms und der unpassenden Kleidung schwieriger zu steuern (Malus von -5 auf Fallschirmspringen-Proben).

**Fesseln:** Um sich aus einer Fesselung zu befreien, führt man keine Probe durch, sondern muss von vornherein über ein entsprechendes Können, dargestellt durch GE+Entfesseln, verfügen. Alternativ funktioniert auch brutale Stärke (KK). Der zu überwindende Fesselwert entspricht den verwendeten Fesseln: *Dickes Seil* oder andere unpassende Fesseln (Wert 13), *dünne Schnur* (Wert 15), *Plastikhandschellen* (Wert 18) oder *Metallhandschellen* (Wert 20). Durch eine sorgfältige Verschnürung lässt sich der Fesselwert um +2 anheben, bei ungeschickter Fesselung kann der Fesselwert um bis zu 3 Punkte sinken. Die Entfesselung dauert 1 Minute, für jeweils 10 Minuten auffälliges Bearbeiten der Fesseln bzw. 1 Stunde unauffälliges Bearbeiten der Fesseln kann der Fesselwert um jeweils 1 Punkt, maximal aber nur um 5 Punkte gesenkt werden. Reicht dies nicht aus, um sich zu befreien, dann kann man sich nicht befreien.

**Kletterausrüstung:** Wenn man beim Erklettern eines Hindernisses ein *Seil* (1 Kg pro 10 m) zur Hilfe nimmt, erleichtert dies die Kletter-Probe um 5 Punkte. Ein angelegtes *Klettergeschirr* (2 Kg) erleichtert das Klettern am Seil um 2 Punkte. Benutzt man eine *Strickleiter* (4 Kg pro 10 m), so gelingt die Probe unter normalen Umständen automatisch. Indem man einen *Wurfhaken* (1 Kg, kann ein- und ausgeklappt werden) an einem Seilende befestigt, kann man dieses so werfen (Probe auf HW gegen MW in Höhe der Wurfweite), dass es sich an einer gewünschten Stelle verhakt. Eine *Enterpistole* (3 Kg) erlaubt das selbe, wobei die Wurfweite gedrittelt wird, bevor sie auf den MW angerechnet wird.

**Kommunikation und Datenverarbeitung:** Neben den allgegenwärtigen *Handys* (Gewicht unerheblich), *PDA's* (Gewicht unerheblich) und *Laptops* (2 Kg) greifen Freelancer im Einsatz auf *Kurzwellen-Funkgeräte* (1 Kg) zurück, die eine Reichweite von mehreren Kilometern aufweisen und mit einer am Körper getarnten Freisprecheinrichtung betrieben werden können. Für Wildniseinsätze stehen Funkgeräte (2 Kg) mit größerer Reichweite und Batterieleistung und *Satelliten-Handys* (2 Kg) zur Verfügung.

**Medizinische Ausrüstung:** Ein *Erste-Hilfe-Pack* (Gewicht unerheblich) enthält Materialien für zwei Anwendungen von Erster Hilfe, während ein *Medizinkoffer* (4 Kg) unbegrenzt eingesetzt werden kann, solange er regelmäßig aufgefrischt wird. *Stimulanzmittel* und *Schmerzmittel* (Gewicht unerheblich) können bei einigen schweren Wunden (Seite 51) eingesetzt werden, um eine sofortige Linderung zu bewirken, ohne dass eine Probe auf Erste Hilfe erforderlich ist, der wiederholte Einsatz kann allerdings süchtig machen. *Antidots* (Gewicht unerheblich) entfernen jeweils 1 Giftmarke. Für den richtigen Einsatz ist eine Handlung und eine Probe auf *Erste Hilfe* gegen Mindestwurf 25 erforderlich.

**Schutzkleidung:** Eine *Gasmask* (0,5 Kg) schützt vor Giften und anderen Schadstoffen, die durch die Luft übertragen werden. Für einen Rundumschutz benötigt man dagegen einen *Hazmat-Anzug* inklusive Sauerstoff-Flasche (5 Kg).

**Survivalausrüstung:** Um in der Wildnis klarzukommen, genügt bereits ein *Überlebensmesser* (Gewicht unerheblich), in dessen Griff sich ein Schleifstein, wasserfeste Streichhölzer, eine Drahtsäge, Angelhaken mit Schnur und Blei und ein Kompass befinden. Eine *Survival-Tasche* (2 Kg) bietet das selbe in größerer Stückzahl und darüber hinaus noch eine leichte Thermodecke, eine Wasserreinigungsanlage und Rationsriegel für mehrere Tage, die etwaige Survival-Proben um 5 Punkte erleichtern. Für geplante Aufenthalte in der Wildnis sollte man ein *Zelt* (2 Kg pro Person) einen *Schlafsack* (2 Kg), eine *Matte* oder *Luftmatratze* (1 Kg), *Kochgeschirr* (1 Kg) und natürlich einen *Rucksack* (1 bis 2 Kg) einpacken. Richtige Kleidung ist ebenfalls wichtig, sowie je nach Umgebung weitere Gegenstände: Im tropischen Klima helfen *Hängematten* und *Moskitonetze* vor Insekten, während in einer kalten bzw. eisigen Umgebung entsprechend wärmeisolierende Zelte und Schlafsäcke benötigt werden. Der reisende Abenteurer sollte außerdem stets einen *Klappspaten* (1 Kg) im Gepäck haben – für alle Fälle.

**Tauchausrüstung:** Die Grundausrüstung besteht aus Tauchermaske, Mundstück, Druckluftflasche, Lungenautomat, Neophrenanzug, Schwimmflossen, Tiefenmesser, Bleigewichten und Tarierweste (insgesamt 10 Kg). Hinzu kommen weitere Ausrüstungsstücke wie Tauchlampen, Tauchcomputer, Kompass oder Tauchscooter.

**Verkleidungsutensilien:** Eine *Schminktaste* (2 Kg) enthält genug Materialien, um eine ganze Gruppe von Freelancern mit anderen Gesichtern auszustatten. Raffinierter (und teurer) sind *Latex-Gesichtsmasken*, die mithilfe einer *Abdruck-Anlage* (10 Kg) das Gesicht einer zuvor mit biometrischer Laserabtastung gescannten Person täuschend echt replizieren können (Bonus von +5 auf die Verkleiden-Probe). *Wechselkleidung* besteht aus Kleidungsstücken, die so geschnitten sind, dass ihre Form und durch Umkremeln sogar ihre Farbe geändert werden kann. Andere *Verkleidungen* können das Aussehen und den Körperbau einer Person erheblich verändern, wobei es in der Regel einfacher ist, Größe und Masse hinzuzufügen als zu reduzieren. Das Anlegen einer Verkleidung dauert 10 Minuten erfordert eine Probe auf HW+Verkleiden; das erzielte Wurfresultat gilt als Mindestwurf für Menschenkenntnis-Proben, die dazu dienen, die Verkleidung zu durchschauen.

**Werkzeug:** Für jede Fertigkeit, die dazu dient, etwas zu bauen, zu reparieren, zu modifizieren oder zu warten, gibt es das dazugehörige Werkzeug. Wartungen und kleinere Reparaturen und Modifikationen kommen mit einer *Werkzeugkiste* (3 – 5 Kg) aus, für alles darüber hinaus gehende ist eine komplett eingerichtete *Werkstatt* erforderlich. Wenn für eine Tätigkeit kein passendes Werkzeug zur Verfügung steht, kann sie in den meisten Fällen gar nicht erst versucht werden. Mit unpassendem oder improvisiertem Werkzeug ist die Tätigkeit zwar erlaubt, allerdings mit einem erheblichen Malus von -10 oder mehr auf die Fertigkeitprobe.

## FANTASY-ARTEFAKTE

Die folgenden Artefakte (es ist okay, beim Spielen die griffigere Bezeichnung „magische Gegenstände“ zu verwenden) können von den Freelancern in Hexxagons Festung erbeutet werden. **Wo** in der Festung die jeweiligen Artefakte gefunden werden können, ist im Spielleiterkapitel ab Seite 106 aufgeführt und demnach eine *Spielleiterinformation*, die den Spielern nicht zur Verfügung stehen sollte, um ihnen nicht den Spaß beim Erkunden der Festung zu verderben. **Was** die Artefakte bewirken, ist dagegen eine *Spielerinformation*, die sich die Spieler jederzeit durchlesen dürfen. Es soll ihnen dabei helfen, die Artefakte sofort nutzen zu können, ohne vorher die dazugehörigen Regeln zu wälzen, und außerdem natürlich ihre Erwartung für die zu erbeutenden Schätze wecken. Vorfreude ist die schönste Freude.

Wenn ihre Freelancer in Hexxagons Festung ein Artefakt finden, beschreibt der Spielleiter nur dessen Aussehen und die Spieler müssen anhand dessen selbst Vermutungen anstellen, um was für ein Artefakt es sich handelt. Liegen sie richtig, so können sie das Artefakt wie hier beschrieben nutzen – ihre Charaktere „erahnen“ die magische Funktion des Gegenstands (ein Effekt, der durchaus etwas Beunruhigendes an sich hat).

Alle Artefakte haben gemeinsam, dass sie ihre magische Wirkung nur dann entfalten, wenn ihr Besitzer in mindestens eine Fantasy-Form verwandelt ist. Eine Ausnahme hierzu bildet Hexxagons Festung, in der die Artefakte durchgehend wirken. Sofern nichts anderes angegeben ist, passen sich die Artefakte an jede Veränderung des Körperbaus ihres Trägers (z.B. beim Gestaltwandler) an, ohne ihre Funktion einzubüßen, ihre Größe bleibt dabei jedoch immer dieselbe.

### AHNENSCHWERT

Diese Katana verfügt über WL 2, Sch 8, Pr WE+11. Wenn sie von einem Samurai für einen Nahkampfangriff eingesetzt wird und ein Barde seine Legendenbildung-Fähigkeit einsetzt, um diesen Angriff zu verstärken, so wird der daraus gewonnene Bonus auf den Präzisionswert verdoppelt.

### CARAPAX DES INSEKTENHERRSCHERS

Diese besondere Rüstung kann nicht mit anderen Rüstungen kombiniert werden. Sie verleiht +2 auf Verteidigungswürfe gegen Nahkampfangriffe, +1 auf Verteidigungswürfe gegen Fernkampfangriffe und hat einen Behinderungsmalus von -3. Unterhalb ihrer Ärmel ragt ein zweites Armpaar aus der Rüstung, das vom Träger eingesetzt werden kann, allerdings mit einem Malus von -10 auf alle Proben sowie auf die Präzision von in diesen Händen geführten Waffen. Mit dem Carapax ist ein vierhändiger Kampf möglich – für eine dritte und vierte Waffe gibt es dann jeweils kumulative Modifikatoren von -2 auf Präzision und +1 auf Schaden (bzw. +2 Schaden, -1 Schuss Munition bei einer Fernkampfwaffe – Achtung: In der Festung funktionieren nur mittelalterliche Waffen!). Für eine dritte und vierte Parierwaffe kommen außerdem kumulative Boni von +1 auf den Verteidigungswurf gegen Nahkampfangriffe zur Anwendung. Wenn ein Berserker seine echte Beidhändigkeit einsetzt, kann er statt

dessen auf eine „echte Vierhändigkeit“ zurückgreifen, allerdings mit dem üblichen Malus von -10 auf die Präzision der dritten und vierten Waffe (siehe oben).

### EGOKLINGE

Die Egoklinge erscheint üblicherweise als kunstvoll verziertes Breitschwert, kann jedoch von seinem Besitzer mit 5 Aktionsmarken in eine beliebige andere normalgroße Einhandwaffe verwandelt werden. Es werden die normalen Werte der jeweiligen Waffenart verwendet, mit einem Bonus von +2 auf Schaden. Dieser Bonus sinkt für jede weitere Egoklinge, die sich innerhalb von 12 Metern (4 Felder) befindet, um 1 Punkt und kann sich dadurch sogar in einen Malus verwandeln.

### FEUERHORN

Ein handliches Musikinstrument, das für seine Größe einen beachtlichen Klang erzeugt. Von einem Barden mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken eingesetzt, verursacht es einen magischen Fernkampfangriff (RW S, Sch 10, Pr 10+HW, Vt GE, wahlweise Schall- oder Feuerschaden).

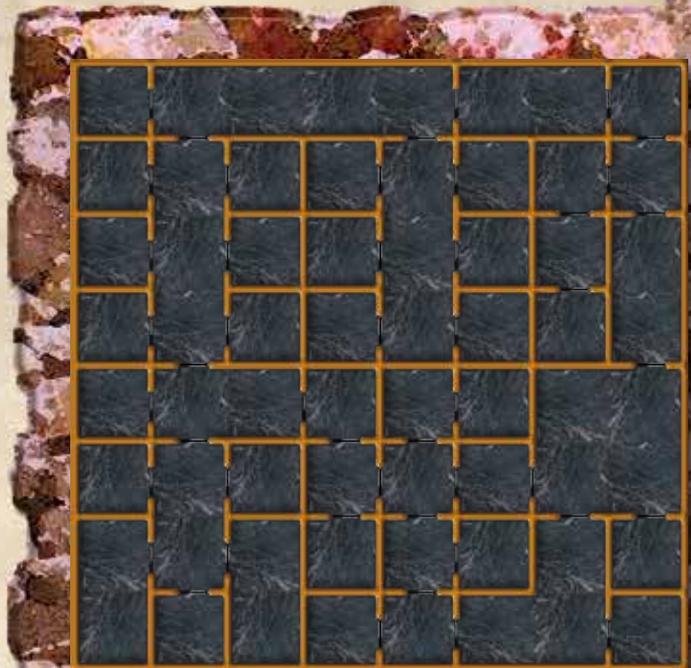
### FIDOMAXE

Ein Fidomaxe sieht aus wie eine Hühneri-große Matroschka und kann nur von einem Beschwörer aktiviert werden, indem er eine Handlung und 2 Aktionsmarken einsetzt, um auf einen verborgenen Knopf zu drücken und den Fidomaxe anschließend in ein maximal 5 Felder entferntes leeres Feld wirft. Dort klappt sich der Fidomax aus und verwandelt sich in einen normalgroßen Kämpfer mit den folgenden Werten (St. ist die Stufe des Fidomaxe, die der Spielleiter mit einem W20 ermittelt):

**KK GE HW WE BW LE**  
5+St. 5+St. 5+St. 5+St. 5 10+(St.x2)

**Schwert:** Nahkampfangriff (WL 2, Sch St./2, Pr 10+St.)

Der Fidomaxe kann nur einmal eingesetzt werden und zerfällt nach [22 – St.] Runden in seine Einzelteile.



## GEWITTERSTAB

Wenn der Gewitterstab von einem Kampfmagier in der Hand gehalten wird, darf dieser seinen magischen Angriffe alternativ mit Blitzschaden oder Schallschaden versehen und sein Elementares Schutzfeld wahlweise auch gegen Blitz- und Schallschaden aktivieren.

## HAMMER DER TITANEN

Ein gewaltiger Kriegshammer, der mit zwei Händen geführt werden muss und über WL 3, Sch 9, Pr KK+6 verfügt. In den Händen eines großen Kämpfers (Seite 40) wächst der Hammer auf die fünffache Größe und verfügt über WL 5, Sch 14, Pr KK+6. Wenn er von einem großen Kämpfer für einen Nahkampfangriff eingesetzt wird und ein Barde setzt seine Legendenbildung-Fähigkeit ein, um diesen Angriff zu verstärken, so wird der daraus gewonnene Bonus auf den Präzisionswert verdoppelt.

## HEILTRANK-GÜRTEL

Der Heiltrank-Gürtel kann einmal pro Runde von seinem Träger mit einer Handlung **oder** 1 Aktionsmarke aktiviert werden, um dem Träger 5 Lebenspunkte zurückzugeben. Dies verbraucht eine Ladung. Der Heiltrank-Gürtel verfügt über 5 Ladungen. Eine verbrauchte Ladung regeneriert sich automatisch nach 24 Stunden.

## HOUDINIS STECKNADEL

Wenn ein Ninja bei einer *Schlösserknacken*-Probe auf diese Stecknadel zurückgreift und von einem Barden mit der Legendenbildung-Fähigkeit unterstützt wird, so wird der daraus gewonnene Bonus auf den Probenwert verdoppelt.

## KRÄUTERBÜCHLEIN

Wenn ein Druide das Kräuterbüchlein vollständig durchliest, was etwa 10 Stunden in Anspruch nimmt und auch außerhalb von Hexxagons Festung erfolgen darf, gewinnt er daraus neue magische Kenntnisse und darf sich ein beliebiges Gratis-Rezept aus der Liste auf Seite 78 in seine Kräutersammlung schreiben.

## MAGISCHES HOLZ

Magisches Holz funktioniert genauso wie magischer Stahl (siehe unten), allerdings für mittelalterliche Holz-Nahkampfwaffen sowie Bögen und Armbrüste.

## MAGISCHER SCHWAMM

Dieser etwa faustgroße Schwamm kann, wenn er von seinem Träger in der Hand gehalten wird, mit einer Handlung und 1 Aktionsmarke für einen Nahkampfangriff eingesetzt werden. Das Ziel muss einen Verteidigungswurf gegen einen Mindestwurf von 10+HW bestehen (es genügt ein einfacher Erfolg), oder es verliert eine aktive magische Wirkung, die vom Angreifer ausgewählt wird – wenn das Ziel keiner ak-

tiven magischen Wirkung unterliegt, bleibt der Angriff ergebnislos. Bei einem erfolgreichen Angriff saugt sich der Schwamm mit magischer Energie auf und explodiert am Ende der nächsten Runde, kann (und sollte) also wie eine Handgranate mit Rw 5(E), Sch 10, Pr HW+7, Verzögerung eingesetzt werden. Bei der Explosion wird der Schwamm zerstört, er kann also nur einmal eingesetzt werden.

## MAGISCHER STAHL

Der magische Stahl kann zu einer beliebigen mittelalterlichen Metall-Nahkampfwaffe geschmiedet werden (siehe „Waffenbau“, Seite 62), wobei sich die benötigte Zeit für die Herstellung auf 1 Tag (normale Waffe), 1 Woche (persönliche Waffe) bzw. 1 Stunde (Eilanfertigung) verändert. Die so angefertigten Waffe bekommt nach Wahl des Schmieds entweder einen Bonus von +4 auf Präzision **oder** +1 auf Schaden **oder** „Tückisch(+4)“ **oder** eine festgelegte Schadensart (Feuer, Wasser, Kälte, Blitz, Licht, Dunkelheit, Säure, Schall, Silber oder Gold), die vom Träger mit jeweils einer Handlung aktiviert und deaktiviert werden kann. Aus zwei Einheiten magischem Stahl kann alternativ ein Kettenhemd oder ein Schild gefertigt werden, während aus vier Einheiten magischem Stahl sogar ein Plattenpanzer hergestellt werden kann. Dies funktioniert genauso wie die Herstellung einer Waffe (siehe oben) und verleiht dem Träger zusätzlich zum normalen Bonus der Rüstung oder des Schildes einen Bonus von +3 gegen normalen Schaden **oder** gegen eine festgelegte Schadensart.

## MORGAN BLACKBEARDS SÄBEL

Der Säbel verfügt über WL 2, Sch 7, Pr HW+9. Wenn er von einem Piraten für einen Nahkampfangriff eingesetzt wird und ein Barde seine Legendenbildung-Fähigkeit einsetzt, um diesen Angriff zu verstärken, so wird der daraus gewonnene Bonus auf den Präzisionswert verdoppelt.

## PARTIELLE UNSICHTBARKEITSARTEFAKTE

Hierbei handelt es sich um zwei Handschuhe, zwei Stiefel, einen Gürtel und ein Stirnband. Wenn eins dieser Artefakte mit einer Handlung angelegt wird, macht es die dazugehörige Gliedmaße des Trägers bzw. seinen Torso oder Kopf unsichtbar. Die Unsichtbarkeit erstreckt sich auch auf Kleidung und in der Hand gehaltene Ausrüstung. Für jedes getragene partielle Unsichtbarkeitsartefakt bekommt der Träger einen Bonus von +1 auf seinen Verteidigungswert und von ihm angegriffene Ziele erleiden einen Malus von -1 auf ihren Verteidigungswert. Trägt er alle sechs partiellen Unsichtbarkeitsartefakte, verwendet er die Regeln für Unsichtbarkeit (siehe Seite 37). Diese Form der Unsichtbarkeit wird nicht beendet, wenn der Träger angreift, allerdings kann sie wie üblich von Wesen mit verbessertem Gehör, Geruchssinn oder Ortungssinn sowie von Wesen, die immun gegen Unsichtbarkeit sind, durchschaut werden.

## REGENBOGENSCHWERT

Dieses Langschwert, dessen Klinge in allen Farben des Regenbogens leuchtet, verfügt über WL 2, Sch 8, Pr HW+10. Gegen Drachen (einschließlich drachenartiger Geschöpfe wie Hydras und Drakoniden) beträgt der Schaden 12 und die Präzision HW+15, außerdem durchdringt es alle Immunitäten, über die das Drachenwesen möglicherweise verfügt.



## SONNENSCHWERT

Dieses reich verzierte Langschwert verfügt über WL 2, Sch 7, Pr HW+12 und verursacht auf Wunsch Lichtschaden. Für einen Paladin, der es mindestens 24 Stunden bei sich getragen hat, funktioniert es wie ein unerschöpfliches Sonnenamulett (siehe Seite 65). Wenn es von einem Paladin für einen Nahkampfgriff eingesetzt wird und ein Barde seine Legendenbildung-Fähigkeit einsetzt, um diesen Angriff zu verstärken, so wird der daraus gewonnene Bonus auf den Präzisionswert verdoppelt.

## SPULENPANZER

Dieser magische Plattenpanzer verfügt über alle Eigenschaften eines normalen Plattenpanzers (+3 auf Verteidigungswürfe gegen Nahkampfgriffe, +1 auf Verteidigungswürfe gegen Fernkampfgriffe, Behinderungsmalus -3). Wird er von einem Paladin oder Krieger getragen, darf er bei der Rückverwandlung zum Verschwinden gebracht werden und steht beim nächsten Henshin wieder zur Verfügung.

Auf seinem Rücken trägt der Panzer mehrere große magische Spulen, die von einem irrisierenden Leuchten und statischem Brummen erfüllt sind. Wenn der Träger ein Paladin ist und seine Heilungs-Fähigkeit einsetzt, kann er die Spulen entladen. Die Heilung kostet dann keine Aktionsmarken, sondern heilt automatisch 30 Lebenspunkte beim Paladin oder einem angrenzenden Verbündeten, oder 15 Lebenspunkte bei einem Verbündeten in bis zu 6 Feldern Entfernung. Wenn der Träger ein Krieger ist und seine Waffenspezialisierung-Fähigkeit einsetzt, kann er ebenfalls die Spulen entladen. Der Einsatz der Fähigkeit kostet dann keine Aktionsmarke und verleiht ihm einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf den Schaden seines Nahkampfgriffs. Die entladenen Spulen können mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken wieder aufgeladen werden.

## TIGERKLAUEN

Jede dieser Klauen kann als Nahkampf-Waffe mit WL 1, Sch 3, Pr GE+14, Tückisch(6) eingesetzt werden. Wenn sie Paarweise von einem Ninja getragen werden, dann bekommt er einen Bonus von +2 auf den **Grad** seines Hinterhältigen Angriffs (Seite 73).

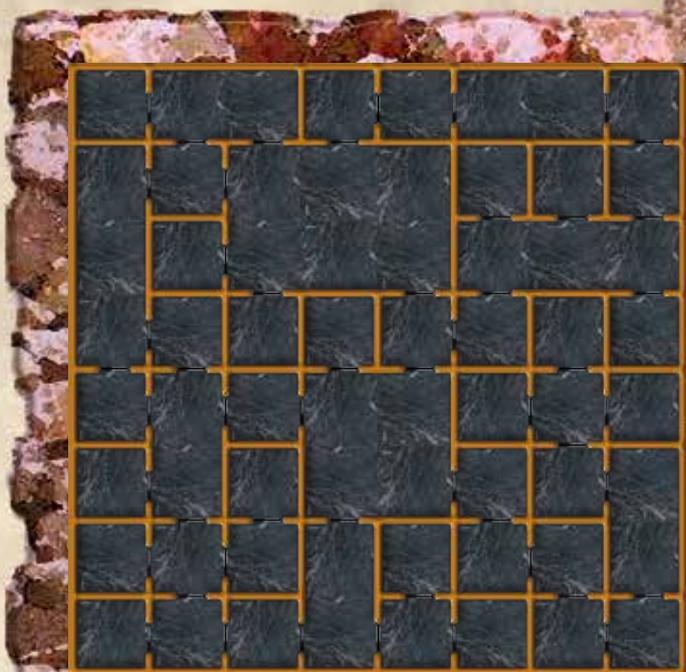
## VERWANDLUNGSMASKEN

Große Masken aus bunt bemaltem Leder, die das ganze Gesicht bedecken und deren Bemalung mit der Gestalt bzw. Form zusammenhängen, die sie ihrem Träger verleihen. Ein Charakter kann nicht mehr als eine Maske gleichzeitig tragen. Die Maske bleibt als solche zu erkennen und bedeckt das Gesicht des Trägers. Sie kann jederzeit mit einer Handlung an- und abgelegt werden. Nachdem sie abgelegt wurde, kann sie 2 Stunden lang nicht mehr eingesetzt werden. Es gibt zwei Arten von Verwandlungsmasken: Gestaltmasken und Form-Masken.

Eine Gestaltmaske ist mit einer bestimmten Basisgestalt (siehe Gestaltwandler, Seite 84) verbunden. Solange sie getragen wird, verleiht sie ihrem Träger alle Boni und Fähigkeiten, die mit einer Verwandlung in die zugehörige Basisgestalt verbunden sind – der Träger darf die Maske auch einsetzen, wenn er selbst kein Gestaltwandler ist. Wenn er dagegen ein Gestaltwandler ist, darf er die Basisgestalt der Maske mit einer eigenen Gestalt verbinden – er darf sich aber nicht in die gleiche Basisgestalt verwandeln, die bereits von der Maske dargestellt wird.

Eine Form-Maske ist mit einer bestimmten Fantasy-Form verbunden. Solange sie getragen wird, verleiht sie ihrem Träger alle Boni und Fähigkeiten, die mit einem Henshin in die 1. Formstufe der zugehörigen Fantasy-Form verbunden sind (wenn es sich um eine Form mit Auswahlfähigkeiten handelt, dann müssen die ausgewählt werden, die von der Standard-Laufbahn vorgegeben sind). Weitere Bedingungen für das Henshin müssen nicht erfüllt sein, ein mit der Fantasy-Form verbundener Kodex muss jedoch befolgt werden. Wenn ein Freelancer bereits in die Fantasy-Form verwandelt ist, die er durch die Maske erhält, oder er sich in diese Fantasy-Form verwandelt, während er die Maske trägt, gelten die daraus gewonnen Boni und Fähigkeiten **nicht** kumulativ mit denen der Maske.

Die Verwandlungsmasken verleihen keinen Bonus auf die LE.



## GÄSTELISTE

### MOJO-STATUE (STUFE 1)

Etwa zwei Meter große, kantige Steinköpfe mit traurigen Gesichtsausdrücken, die den Moais der Osterinsel ähneln, wenn man einmal davon absieht, dass sie umherfliegen und laute, traurige „Mooohhjoooo“-Geräusche von sich geben. Niemand kennt ihre Kultur oder den Grund, warum sie sich als Söldner anbieten.

**Bezahlung:** Mojo-Statuen kommen ohne Bezahlung, allerdings kommen immer nur maximal drei von ihnen.

**Aufenthalt:** Die Statuen können nur innerhalb der Kontrollreichweite des Beschwörers existieren und werden vernichtet, wenn ihr Pentagramm zerstört wird.

**Disziplin:** Mojo-Statuen verstehen auch gesprochene Befehle, obwohl sie selbst nicht sprechen können. Sie sind sehr intelligent und zeigen sogar Eigeninitiative. Trotzdem gibt es leider niemanden, der sie wirklich leiden kann.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
5	5	-	15*	4	10

**Langsame Schwebler:** Die Mojo-Statuen können sich nur fliegend bewegen und haben eine Flugbewegung mit ihrem Bewegungswert. Sie können nicht rennen und keine Sturmangriffe durchführen.

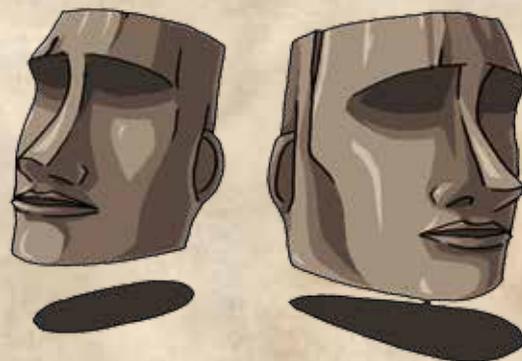
**Steinstatue:** Mojo-Statuen bekommen einen Bonus von +20 auf ihre Verteidigungswürfe gegen Angriffe mit KK- und GE-Vektor.

**Kampfunfähig:** Sei es durch die Tatsache, dass sie nur aus Köpfen bestehen oder wegen irgendeines Gewaltlosigkeitseides, jedenfalls verfügen Mojo-Statuen über keinerlei Angriffe.

**Haß:** Mojo-Statuen sind extrem nervtötende Wesen. Wenn sie sich länger in der Nähe von anderen Wesen aufhalten, beginnen diese allmählich durchzudrehen und Pläne zur Zerstörung der Statuen zu schmieden. Wenn sich während eines Kampfes eine Mojo-Statue in einem angrenzenden Feld aufhält, muss man bei jeder Angriffshandlung eine WE-Probe gegen Mindestwurf 30 ablegen, bei deren Misslingen man seinen Angriff gegen die Statue richten muss. Wenn sich während eines Kampfes eine Mojo-Statue in einer Entfernung von bis zu 10 Feldern aufhält, muss man bei einer Fernkampfangriffshandlung eine WE-Probe gegen Mindestwurf 25 ablegen, bei deren Misslingen man seinen Fernkampfangriff gegen die Statue richten muss. Unabhängig von der Anzahl anwesender Mojo-Statuen ist immer nur eine Probe erforderlich. Von der Wirkung sind alle Kämpfer betroffen – Freund und Feind.

### HEFETEILCHEN (STUFE 2)

Hefeteilchen sind magische Brotgolems, die in den magischen Bäckereien von Trorfnor in großer Stückzahl angefertigt werden und im ganzen Multiversum als günstige Arbeitskräfte geschätzt sind. Sie sind weder besonders stark, zäh noch intelligent, deshalb werden sie nur von den ganz Verzweifelten als Soldaten eingesetzt.



**Bezahlung:** Jedes Hefeteilchen kostet 50 Gramm Gold und ist vom Umtausch ausgeschlossen.

**Aufenthalt:** Hefeteilchen können auch außerhalb der Kontrollreichweite ihres Beschwörers existieren und sind von einer Beschädigung ihres Pentagramms nicht betroffen. Sie stehen ihrem Beschwörer so lange zur Verfügung, bis sie zerstört werden. Durch die „Maske“ (Seite 60) gehen sie als Menschen durch, sollten allerdings von ihrem Beschwörer mit Kleidung ausgestattet werden, um in der Öffentlichkeit nicht aufzufallen.

**Disziplin:** Hefeteilchen verhalten sich wie extrem einfältige Roboter. Sie müssen einzeln mit Befehlen versorgt werden und neigen dazu, nach einiger Zeit zu vergessen, was sie eigentlich tun sollen und stehen dann reglos in der Gegend herum, bis sie einen neuen Befehl erhalten.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
8*	8*	8*	8*	3	5

**Hartbrotkeule:** Nahkampfangriff (WL 2, Sch 4, Pr 15\*)

**Wasser:** Ein Hefeteilchen kann bis zu 5 Punkte Wasserschaden einstecken, ohne dadurch Lebenspunkte zu verlieren. Statt dessen geht es dadurch auf und erhält einen Bonus von +1 auf seine KK und Präzision für jeden absorbierten Punkt Wasserschaden. Der sechste und jeder weitere Punkt Wasserschaden verursacht normalen Lebenspunkteverlust. Jede Runde, die ein Hefeteilchen vollständig im Wasser verbringt, verursacht bei ihm 1 Punkt Wasserschaden.

**Feuer:** Ein Hefeteilchen kann bis zu 5 Punkte Feuerschaden einstecken, ohne dadurch Lebenspunkte zu verlieren. Statt dessen wird es dadurch gehärtet und erhält für jeden absorbierten Punkt Feuerschaden einen Bonus von +1 auf seine Verteidigungswürfe gegen Angriffe mit GE- und KK-Vektor. Der sechste und jeder weitere Punkt Feuerschaden verursacht normalen Lebenspunkteverlust.

**Brotleib:** Hefeteilchen bestehen aus etwa 100 Kg essbarem Brot. Sie können nicht geheilt oder repariert werden.

**Schimmel:** Bei normaler Zimmertemperatur und durchschnittlicher Luftfeuchtigkeit verliert ein Hefeteilchen pro Tag 1 permanenten Lebenspunkt. Sinkt die LE dadurch auf 0, so verliert das Hefeteilchen sein magisches Leben und gilt als mundanes, lebloses (und schimmeliges) Stück Brot. Bei Aufbewahrung an einem kühlen, trockenen Ort kann man die Lebensdauer eines Hefeteilchens verdoppeln. Wenn sie in einer Kühltruhe tiefgefroren werden, sind Hefeteilchen unbegrenzt haltbar.

## STURMHORN (STUFE 3)

Sturmhörner sind halbintelligente Mini-Nashörner mit rötlich-bläulicher Hautfärbung und bunten Schmetterlingsflügeln. Sie sehen auf den ersten Blick ziemlich niedlich aus, aber die meisten Gegner ändern diese Meinung, sobald sich die kleinen Dickhäuter wutschnaubend in ihre Gesichter gestürzt haben.

**Bezahlung:** Sturmhörner sind unglaublich vernarrt in Süßigkeiten. Die Süßigkeiten (etwa eine Packung pro Sturmhorn) werden nicht wie üblich im Pentagramm untergebracht, sondern außerhalb davon und die Sturmhörner verbringen die Zeit nach ihrer Beschwörung (mindestens 1 Minute) erst einmal damit, ihre Bezahlung zu verschlingen. Anschließend stehen sie dem Beschwörer für bis zu 2 Stunden zur Verfügung. Eine Verlängerung ihres Aufenthalts ist (gegen die übliche Bezahlung) jederzeit möglich.

**Aufenthalt:** Die Sturmhörner können auch außerhalb der Kontrollreichweite ihres Beschwörers existieren und sind von einer Beschädigung ihres Pentagramms nicht betroffen. Wenn die LE eines Sturmhorns auf 0 sinkt, dann wird es nicht sofort in seine Welt verdrängt, sondern fällt für 5 Runden ins Koma, bevor es stirbt und dadurch verdrängt wird.

**Disziplin:** Die Sturmhörner agieren immer als Rudel und lassen sich mit einfachen Befehlen lenken, die jeweils für das ganze Rudel gelten. Wenn keine Befehle vorliegen oder die Sturmhörner das Gefühl haben, dass sie nicht benötigt werden, machen sie sich statt dessen auf die Suche nach Süßigkeiten. Wenn ein Sturmhorn verletzt wird, zieht es sich sofort aus dem Kampf zurück, um sich zu regenerieren, bis es wieder vollkommen genesen ist. Wenn sich in einem Kampf mehr als die Hälfte aller Sturmhörner zurückgezogen haben, ziehen sich auch die restlichen zurück, bis alle Sturmhörner genesen sind. Sollte ein Sturmhorn zu Tode kommen (siehe oben), dann ziehen sich alle anderen Sturmhörner sofort in ihre Welt zurück, der Beschwörer ist also gut beraten, ins Koma gefallene Sturmhörner zu heilen.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
4*	15	4	9	6	6

**Dickhäuter:** Sturmhörner bekommen eine Bonus von +2 auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden.

**Niedlich:** Um ein Sturmhorn anzugreifen, von der ein Kämpfer zuvor nicht selbst angegriffen wurde, muss er eine WE-Probe gegen einen Mindestwurf von 18 bestehen. Misslingt die Probe, so verfällt der Angriff. Gelingt die Probe, so ist man gegen die Niedlichkeit dieses Sturmhorns immun.

**Regeneration:** Wenn ein Sturmhorn eine Runde lang auf seine Bewegung und Handlung verzichtet, regeneriert es 2 Lebenspunkte.

**Fliegen:** Ein Sturmhorn hat eine Flugbewegung mit seinem Bewegungswert. Es kann mit seinem Hornangriff nur dann Schaden verursachen, wenn es vorher einen Sturmangriff durch die Luft durchgeführt hat.

**Kleiner Kämpfer:** Das Sturmhorn zählt als kleiner Kämpfer.

**Horn:** Nahkampfangriff (WL 1, Sch 5, Pr 18\*)

## BÖSE GÄSTE?

Im ganzen Multiversum gibt es nicht ein einziges Wesen, das unveränderbar gut oder unveränderbar böse ist. Statt dessen gilt, dass böse ist, wer Böses tut, und gut ist, wer Gutes tut. Natürlich gibt es einige Wesen, die aus Tradition, Gewohnheit oder einem inneren Zwang heraus böse oder gut sind, aber selbst diese haben letztlich eine Wahl, ob sie wirklich gut oder böse sein wollen, auch wenn ihnen das oft garnicht bewusst ist. Hinzu kommt, dass Gut und Böse oft auch eine Frage der Perspektive sind – schon oft standen sich Armeen gegenüber, die sich beide zur Seite der Guten rechneten und vielleicht sogar zu den selben Göttern beteten. Außerdem gibt es ein ziemlich breites Spektrum zwischen Gut und Böse – ein Engel, der in seinem heiligen Zorn Kollateralschaden in Kauf nimmt, ist ebensowenig völlig gut, wie ein Menschen abschlachtender Dämon, der liebevoll mit seinen Hunden umgeht, völlig böse ist.

Die Gäste, die wir hier zur Auswahl stellen, sind einerseits ein Spiegelbild dieser Vielschichtigkeit der Gesinnungen, andererseits sind sie aber überwiegend gutartig, weil ihr Beschwörer als Freelancer ein Streiter des Guten ist, da er persönliche Opfer in Kauf nimmt, um den Schwachen beizustehen. Es gibt im Multiversum aber auch andere Wesen, die als Gäste herbeigerufen werden können, wenn der Beschwörer bereit ist, ihnen Menschenopfer zu bringen oder andere verwerfliche Taten zu begehen. Ob der Spielleiter es seinem Beschwörer-Spieler erlaubt, auch solche Wesen als Gäste zu rufen und damit einen dunklen Pfad zu beschreiten, muss er anhand der gewünschten Atmosphäre der Kampagne selbst entscheiden. Grundsätzlich raten wir aber davon ab, denn der Erfahrung nach führt diese Art des „bösen Rollenspiels“ nicht zu dem gewünschten atmosphärisch wertvollen Spielerlebnis, sondern zu einer Arschloch-Mentalität bei den Spielern, die für stimmungsvolles Erzählrollenspiel das reinste Gift darstellt.



**TASCHENSHERLOCK (STUFE 4)**

Der Taschensherlock ist ein forensisch begabter Liliputaner mit einer Körpergröße von etwa 10 cm, der sich gerne in Taschen aufhält. Seine Wahrnehmung ist nahezu perfekt und durchblickt auch Störeinflüsse wie Dunkelheit, Nebel, Unsichtbarkeit oder Illusionen mit großer Leichtigkeit. Hinzu kommt ein messerscharfer Verstand und ein geübter Blick für Details, was den Taschensherlock zum perfekten Begleiter für jeden Ermittler macht – über seinen Hang zum ätzenden Sarkasmus sollte man allerdings hinwegsehen können.

**Bezahlung:** Die Bezahlung wird nicht im Pentagramm entrichtet, sondern erfolgt in Form von Bargeld an den Taschensherlock. Der Tageslohn beträgt 50 Euro bei einer Arbeitszeit von 8 Stunden pro Tag, 5 Tage in der Woche. Der Wochenlohn ist jeweils im Voraus zu entrichten. Für Überstunden muss kräftig draufgezahlt werden. Außerhalb seiner Arbeitszeit teleportiert sich der Sherlock von dannen und kehrt am nächsten Tag pünktlich zurück.

**Aufenthalt:** Der Taschensherlock kann sich auch außerhalb der Kontrollreichweite seines Beschwörers aufhalten und profitiert davon, dass ihn die meisten Menschen einfach ignorieren. Er arbeitet immer allein – man kann nicht mehrere Taschensherlocks rufen. Wenn sein Pentagramm zerstört wird, kehrt er in seine Welt zurück, kann aber zurückgerufen werden, um seine Arbeit fortzusetzen.

**Disziplin:** In seiner Arbeitsbeschreibung steht zwar, dass er ausschließlich für analytische Aufgaben herangezogen werden darf, aber der Taschensherlock ist äußerst selbständig und tapfer und steht seinem Beschwörer auch in andern Lebenslagen zur Verfügung, solange dieser ihn gut behandelt und seinen Zynismus erträgt.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
5	14	10	14*	3	6

**Kleiner Kämpfer:** Der Taschensherlock zählt als kleiner Kämpfer.

**Stockdegen:** Nahkampfangriff (WL 1, Sch 2, Pr 25)

**Detektiv:** Der Taschensherlock verfügt über einen Fertigkeitwert von 6 in den Fertigkeiten „Menschenkenntnis“, „Wahrnehmung“ und „Spurenlesen“. Wenn er seinem Beschwörer assistiert, erhält dieser einen Bonus von +6 auf seine Fertigkeitstests in diesen Fertigkeiten.

**PHOTONENKATZE (STUFE 4)**

Photonenkatzen sind halbintelligente Katzen von der elementaren Ebene des Lichts, die sich von gewöhnlichen Hauskatzen vor allem durch ihr strahlend weißes Fell, ihre Teleportfähigkeit und ihre Krallen aus reinem Licht unterscheidet. Die Katzen sind der Tierwelt näher als der Menschenwelt – sie können nicht sprechen und verstehen nur die einfachsten Konzepte.

**Bezahlung:** Die Photonenkatzen werden von ihrem Agenten für Schmuckstücke mit blauen Schmucksteinen (Türkis, Amethyst, Achat, Lapislazuli, Chryskoll) vermietet. Für jedes Schmuckstück erscheint eine Katze, die dem Beschwörer für bis zu 24 Stunden zu Diensten steht.

**Aufenthalt:** Photonenkatzen können nur in der Kontrollreichweite ihres Beschwörers existieren und werden in ihre Welt zurückversetzt, wenn ihr Pentagramm beschädigt wird (ihr Dienst gilt in beiden Fällen als erledigt).

**Disziplin:** Die Photonenkatzen sind sehr verspielt und müssen jeweils einzeln mit einem einfachen Befehl („Greife X an“, „Verteidige Y“, „Apportiere Z“) versehen werden, haben bei der Durchführung aber keinerlei moralische Bedenken. Photonenkatzen ohne Befehle führen keine sinnvollen Aktionen aus, bleiben aber in der Nähe des Beschwörers.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
8	15*	4	8	6	7

**Elementares:** Eine Photonenkatze ist immun gegen Lichtschaden und kann nicht geblendet werden. Gegen Lichtschaden erleidet sie einen Malus von -5 auf ihre Verteidigungswerte.

**Niedlich:** Um eine Photonenkatze anzugreifen, von der ein Kämpfer zuvor nicht selbst angegriffen wurde, muss er eine WE-Probe gegen einen Mindestwurf von 20 bestehen. Misslingt die Probe, so verfällt der Angriff. Gelingt die Probe, so ist man gegen die Niedlichkeit dieser Katze immun.

**Teleport-Tier:** Anstelle einer Gehen-Bewegung darf sich die Photonenkatze an eine beliebige Stelle innerhalb von 5 Feldern teleportieren, die sie sehen kann.

**Lichtkrallen:** Nahkampfangriff (WL 1, Sch 4, Pr 22\*, Lichtschaden)

**PYGMIE (STUFE 5)**

Pygmies sind etwa 50 cm große Buschleute mit großen Masken, Schilden und Speeren. Für ihre geringe Größe sind sie erstaunlich schnell und stark. Sie sprechen die Sprache des Beschwörers mit einem starken Akzent und nehmen niemals freiwillig ihre Masken ab.

**Bezahlung:** Die Pygmies sind an Eis interessiert. Für jeweils einen Kubikmeter Eis erscheint ein Pygmie für 24 Stunden.

**Aufenthalt:** Pygmies können sich auch außerhalb der Kontrollreichweite ihres Beschwörers aufhalten, werden jedoch sofort (schmerzhaft) in ihre Welt zurückversetzt, wenn ihr Pentagramm beschädigt wird. Sie betrachten ihren Dienst damit jedoch nicht als erledigt, es sei denn sie sind der Meinung, der Beschwörer hätte nicht gut genug auf das Pentagramm aufgepasst.

**Disziplin:** Die Pygmies sind furchtlose, hochmotivierte Kämpfer, aber wenn ihre LE auf die Hälfte sinkt, ziehen sie sich aus einem Kampf zurück, es sei denn die Situation erfordert eine größere Tapferkeit. Mit den richtigen Worten kann man sie zu großen Heldentaten überreden, ihre Loyalität ist jedoch stark davon abhängig, wie lange sie bereits mit dem Beschwörer zusammengearbeitet haben und wie sie von ihm behandelt werden. Bei einem langen, positiven Arbeitsverhältnis bringen die Pygmies vielleicht sogar einen ihrer Schamanen mit (der über magische Angriffe nach Maßgabe des Spielleiters verfügt). Weil es sehr schmerzhaft für sie ist, durch die Beschädigung ihres Pentagramms in ihre Welt zurückgeschleudert zu werden, legen sie großen Wert auf eine sorgfältige Bewachung des Pentagramms.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
12*	14*	13	12	6	8

**Maske und Schild:** Pymies bekommen einen Bonus von +4 auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden.

**Furchtlos:** Pygmies sind immun gegen Furchtmarken.

**Teamangriff:** Ein Pygmie erhält einen Bonus auf die Präzision seines Angriffs in Höhe der anderen Pygmies, die in der selben Runde das selbe Ziel angreifen. Der maximale Bonus beträgt +5.

**Speer:** Nahkampfangriff (WL 2, Sch 6, Pr 20\*)

**Wurfspeer:** Fernkampfangriff (Rw 5, Sch 4, Pr 20\*)

## TAU-CETI-KRANKENSCHWESTER (STUFE 5)

Attraktive junge Damen in knappen Krankenschwester-Outfits und dem starken Bedürfnis, ihrem Patienten jeden Wunsch von den Augen abzulesen. Ihre blaue Haut, die Facettenaugen und weitere, insektoid anmutende anatomische Merkmale erfordern allerdings ein gewisses Maß an Toleranz.

**Bezahlung:** Die Krankenschwestern sind an abgestorbenen Zellen noch lebender Menschen interessiert – mit Vorliebe nehmen sie Hautschuppen, Haare, Fingernägel und Blut. Voraussetzung ist, dass der Spender noch am Leben ist und die Spende freiwillig tätigt. Ein paar Gramm reichen bereits für ein umfangreiches Dienstleistungspaket. Die Krankenschwestern erscheinen üblicherweise in Zweier- bis Fünfergruppen.

**Aufenthalt:** Die Krankenschwestern können sich auch außerhalb der Kontrollreichweite ihres Beschwörers aufhalten und tarnen sich in der Öffentlichkeit als Menschen. Wenn ihr Pentagramm zerstört wird, kehren sie in ihre Welt zurück.

**Disziplin:** Die Dienstleistungen der Krankenschwestern bestehen ausschließlich aus Heilung, medizinischer Betreuung, Körperpflege und der Zuführung von körperlichem Wohlbefinden – an Kämpfen und jeder anderen Form von Gewalt haben sie kein Interesse.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
8	15	15*	15	5	7

**Heilung:** Mit jeweils einer Handlung kann eine Krankenschwester einem angrenzenden Charakter 2 Lebenspunkt zurückgeben.

## WILLHELM (STUFE 6)

Willhelme sind magische Kreaturen, die wie Metallhelme der Antike und des Mittelalters aussehen. Jeder Willhelm besitzt eine eigene Persönlichkeit und lässt sich durch winzige Detailunterschiede in seinem Helmdesign von seinen Artgenossen unterscheiden. Die verschiedenen Willhelme anhand dieser Unterschiede erkennen und wie Individuen behandeln zu können, erfordert zwar einiges an Übung, wird dafür aber mit einer entsprechend hohen Wertschätzung und Loyalität honoriert. Die Willhelme verfügen über die Kräfte der Telepathie, mit der sie kommunizieren, sowie

der Telekinese, mit der sie sich fortbewegen und ihre Feinde attackieren können. Sie sind ritterliche Wesen, die sich gebildet ausdrücken und einem strengen Ehrenkodex folgen.

**Bezahlung:** Als Bezahlung fordern die Willhelme von ihrem Beschwörer, blitzblank geputzt und poliert zu werden.

**Aufenthalt:** Die Willhelme bleiben nur für jeweils einen Auftrag. Sie dürfen sich außerhalb der Kontrollreichweite des Beschwörers aufhalten, werden jedoch in ihre Welt zurückversetzt, wenn ihr Pentagramm beschädigt wird (sie betrachten ihren Dienst damit jedoch nicht als erledigt, sondern können erneut gerufen werden, um ihn zu beenden).

**Disziplin:** Mit einem einzigen Befehl können alle anwesenden Willhelme kommandiert werden. Die Willhelme sind hochdisziplinierte Soldaten, die sich streng an ihre Befehle halten und gleichzeitig auch eine gewisse militärische Flexibilität mitbringen, um in einer Kampfsituation selbst zu entscheiden, was zu tun ist. Dafür wollen sie mit Respekt behandelt werden und lassen sich nicht zu niederen oder moralisch verwerflichen Diensten herab. Sie weichen niemals zurück und kämpfen so lange, bis ihre LE 0 erreicht, was eine schwere, manchmal irreparable Beschädigung bedeutet.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
10*	13*	15	15*	5	10

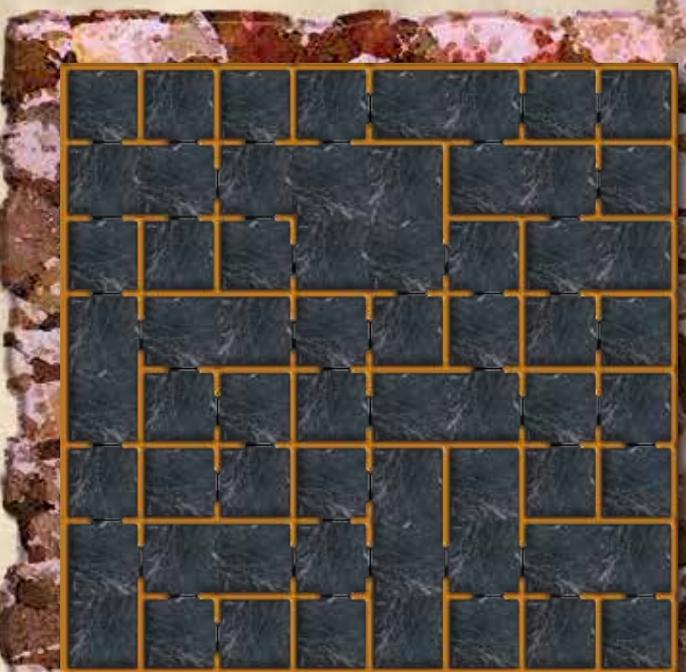
**Metallhelm:** Der Willhelm bekommt einen Bonus von +5 auf Widerstandswürfe gegen normalen Schaden.

**Telekinetischer Angriff:** Fernkampfangriff (Rw 2, Sch 7, Pr 25\*)

**Kleiner Kämpfer:** Der Willhelm zählt als kleiner Kämpfer.

**Fliegen:** Der Willhelm hat eine Flugbewegung mit seinem Bewegungswert.

**Reparatur:** Ein Willhelm kann nicht geheilt werden, man darf ihn aber mit einer Probe auf Waffenbau gegen Mindestwurf 20+erlittene Schadenspunkte zu reparieren versuchen. Die Reparatur dauert 30 Minuten. Bei Erfolg bekommt der Willhelm alle verlorenen Lebenspunkte zurück.



**BOLB (STUFE 6)**

Die Bolbs sind ein Volk von Schleimklumpen. Oder es handelt sich nur um einen einzelnen Schleimklumpen, der sich in kleine Teile aufteilen kann – so genau weiß das niemand. Bolbs können nicht sprechen, sondern verständigen sich mit Symbolen, die auf ihrer Oberfläche erscheinen, haben aber gelernt, die Worte anderer Lebewesen zu verstehen. Von jeder besonderen Schadensart scheint ein besonderes Bolb-Volk (oder ein einzelner Groß-Bolb) zu existieren.

**Bezahlung:** Bolbs lassen sich mit lebenden Kaninchen bezahlen – niemand weiß, was sie mit den Kaninchen anstellen, aber sie versichern glaubhaft, dass den Tierchen kein Leid geschieht. Für jedes Kaninchen erscheint ein Segment des Bolb. Die einzelnen Segmente trennen sich nicht voneinander, zählen aber einzeln für die Maximalstufe kontrollierbarer Gäste (Seite 82). Von jedem Bolb-Volk kann nur maximal einer gleichzeitig gerufen werden, und die einzelnen Völker sind sich untereinander spinnefeind. Der Bolb erscheint für 10 Minuten oder für die Erledigung eines einzelnen Auftrags, je nachdem was zuerst eintritt.

**Aufenthalt:** Der Bolb kann nur in der Kontrollreichweite seines Beschwörers existieren und verschwindet auf seine Welt, wenn sein Pentagramm zerstört wird (seinen Auftrag betrachtet er damit als erledigt).

**Disziplin:** Der Bolb ist ein intelligenter aber fauler Befehlsempfänger. Die Segmente agieren immer wie eine einzelne Wesenheit (siehe unten).

KK	GE	HW	WE	BW	LE
20*	2	2	20	s.u.	Segmente x7

**Elementares:** Der Bolb ist immun gegen seine Schadensart und gegen normalen Schaden. Er ist nicht von Zustandsmarken betroffen.

**Schleimklumpen:** Der Bolb besteht aus mehreren zusammenhängenden Segmenten, von denen jedes ein Feld bedeckt. Für jeweils 7 Lebenspunkte, die der Bolb verliert, geht ein Segment unwiederbringlich verloren (es kann also nicht geheilt werden). Der Bolb darf sich nicht auf normale Weise bewegen und führt keine Handlungen durch. Statt dessen darf er bei seiner Aktivierung jedes Segment einmal in ein Feld bewegen, das an ein anderes Segment angrenzt, was in einer amöbenartigen Bewegung resultiert. Der Bolb darf sich dabei auch in Felder bewegen, in denen sich andere Kämpfer befinden.

**Schleimschaden:** Die vom Bolb bedeckten Felder dürfen von anderen Kämpfern betreten werden, kosten bei einer Laufen-Bewegung jedoch 5 Bewegungspunkte pro Feld. Ein Kämpfer, der sich zu Beginn seiner Aktivierung in einem Bolbfeld befindet oder sich während seiner Bewegung in ein solches Feld hineinbewegt, erleidet einen Nahkampfangriff mit Sch 5, Pr 30\* und der Schadensart des Bolb. Ein Waffenlänge-Vergleich wird hierbei nicht herangezogen. Der Bolb-Angriff verursacht **keine** sekundären Schadenseffekte (verbrannte Kleidung, Blendung, etc.).

**ALPHAHN (STUFE 7)**

Alphähne sind große, dreiköpfige Hähne ohne Flügel. Der Anblick ihrer weit aufgerissenen Augen und das heisere Krächzen aus ihren Kehlen lässt ihren Opfern das Blut in den Adern gefrieren.

**Bezahlung:** Für jeweils drei frisch abgehackte Hahnenköpfe erscheint ein Alphahn.

**Aufenthalt:** Alphähne bleiben nur 5 Minuten lang oder bis zur Erfüllung ihrer Aufgabe, je nachdem was als erstes eintritt. Sie können nicht außerhalb der Kontrollreichweite ihres Beschwörers existieren und verschwinden vorzeitig in ihre Welt, wenn ihr Pentagramm beschädigt wird.

**Disziplin:** Bei der Beschwörung wird ein Auftrag erteilt, der für alle erscheinenden Alphähne gilt und später nicht mehr geändert werden kann. Die Alphähne erfüllen den Auftrag buchstabengetreu (Kollateralschaden nehmen sie in Kauf) und ziehen sich niemals aus einem Kampf zurück. Sie können jedoch von ihrem Beschwörer mit jeweils einer Handlung pro Alphahn verdrängt werden.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
18	15	2	20*	4	12

**Elementares:** Ein Alphahn ist immun gegen Dunkelheits- und Schallschaden.

**Furchtlos:** Alphähne sind immun gegen Furcht.

**Beängstigender Anblick:** Ein Gegner, der bei seiner Aktivierung in die Richtung des Alphahns schaut, muss eine WE-Probe gegen Mindestwurf 25 bestehen oder bekommt eine Furchtmarke.

**Schrei:** Fernkampfangriff (Rw S, Sch 7, Pr 26\*, Schallschaden, Furcht(4))



## ATOMPILZ (STUFE 8)

Atompilze sind langsame, pilzförmige Wolkengeister, die ihre Gegner mit schrecklichen, radioaktiven Angriffen heimsuchen können. Sie verständigen sich telepatisch mit verstörenden, bildhaften Nachrichten voller fremdartiger Exotik.

**Bezahlung:** Für jeden Dienst durch einen Atompilz muss 1 Kg Uran entrichtet werden. Es erscheinen nie mehr als fünf Atompilze gleichzeitig an einem Ort. Eine Erklärung für diese Einschränkung haben sie noch nicht geliefert, aber es gibt Gerüchte, dass es verheerende Folgen haben könnte.

**Aufenthalt:** Atompilze können nur in der Kontrollreichweite ihres Beschwörers existieren, lassen sich von einer Beschädigung ihres Pentagramms jedoch nicht aufhalten. Sie erscheinen jeweils für einen Kampf, sind jedoch bekannt dafür, bei einer Aussicht auf weitere Kämpfe länger zu bleiben, sofern sie nicht vorher von ihrem Beschwörer fortgeschickt werden.

**Disziplin:** Atompilze sind äußerst aggressiv und weichen niemals zurück. Jeder von ihnen muss einzeln mit einem Befehl versehen werden, und wenn einer von ihnen bei seiner Aktivierung keine Befehle hat, greift er ein zufällig ermitteltes Ziel an.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
20*	15*	10	18*	1	14

**Elementares:** Ein Atompilz ist immun gegen Blitz-, Säure- und Licht-Angriffe. Er kann nicht geblendet werden. Gegen Angriffe, die Übelkeit und/oder Schleudern verursachen, erleidet er einen Malus von -5 auf seine Verteidigungswürfe.

**Fliegen:** Der Atompilz hat eine Flugbewegung mit seinem Bewegungswert. Er kann sich während seiner Bewegung durch die kleinste Ritze zwängen.

**Atomblitz:** Fernkampfangriff (Rw 10, Sch 15, Pr 25\*, Spezialschaden). Der Angriff eines Atompilzes zählt gleichzeitig als Blitz-, Säure- und Licht-Angriff; für das Ziel gilt jeweils diejenige von diesen drei Schadensarten, gegen die sie am empfindlichsten ist. Nachdem er einen Atomblitz eingesetzt hat, muss der Atompilz eine Handlung zum Aufladen investieren, bevor er den nächsten Atomblitz abfeuern kann.

## NATHAN (STUFE 7)

Nathan ist ein freischaffender Dämon. Er sieht aus wie ein Schatten unter einer schwarzen Kutte, aus dem zwei rot glühende Augen hervorstarren. Von seinem Aussehen abgesehen ist er ein netter, umgänglicher Typ, und immer zu Scherzen aufgelegt. Hände hat er nicht, jedenfalls hat noch niemand jemals seine Hände gesehen, aber zu seiner Lieblingsbewaffnung zählt eine doppelläufige Schrotflinte, die unter seinem Mantel hervorschaut. Der Schatten unter seinem Mantel stellt den Eingang zu einem Taschenuniversum dar, und manchmal verfrachtet er einen Feind dorthin, indem er sich einfach über ihn hinwegbewegt.

**Bezahlung:** 1 Kilogramm Gold bei der ersten Beschwörung. Danach kommt und geht er nach seinem eigenen Gutdünken.

**Aufenthalt:** Nathan ist weder an Kontrollreichweiten noch an Pentagramme gebunden. Er zählt nur bei der ersten Beschwörung zum Stufenmaximum kontrollierbarer Gäste, danach agiert er als unabhängiger Nichtspielercharakter.

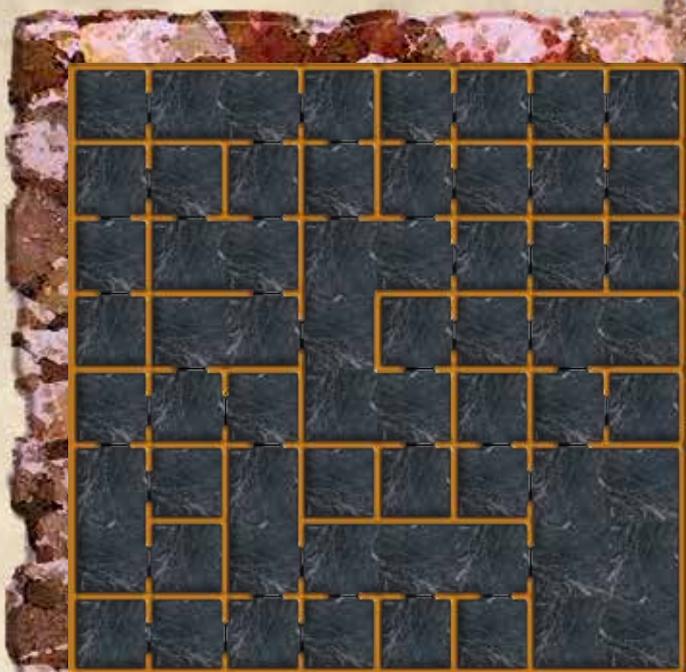
**Disziplin:** Nathan ist sein eigener Herr und lässt sich von seinem Beschwörer überhaupt nichts sagen. Wenn sich zwischen den beiden ein freundschaftliches Verhältnis entwickelt, hilft er ihm gerne aus der Klemme, aber hundertprozentig zuverlässig ist er nie.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
15*	20*	17*	18*	6	26*

**Schrotflinte:** Nahkampfangriff (Rw S oder 10, Sch 8, Pr 25\*)

**Aaaaaaarggh:** Nathan kann sich mit einer Handlung über einen angrenzenden Gegner bewegen, der daraufhin in ein Taschenuniversum abstürzt, in dem er den Rest seines Lebens als Gefangener verbringt. Von dieser Fähigkeit macht Nathan allerdings nur selten Gebrauch. Angeblich besteht das Taschenuniversum aus einer karibischen Insel, die in ein ewiges Zwielficht getaucht ist, und auf der die von Nathan gefangenen Kreaturen eine Art Piratenkönigreich gegründet haben.

**Hoppla?!?:** Die oben angegebenen Werte sind nur das, was Nathan normalerweise so an den Tag legt. Wie stark er wirklich ist und über welche Fähigkeiten er noch so verfügt, bleibt sein Geheimnis. Wenn er vernichtet wird, kehrt er ein paar Stunden später zurück – wirklich loswerden kann man ihn nie.



## SPIELLEITER-TIPS

### SEIEN SIE VORBEREITET

Eine gute Vorbereitung ist das A und O einer erfolgreichen Spielrunde. Überlegen Sie sich genau, welche Spielmaterialien Sie für das Spiel benötigen und sammeln Sie sie an einem Ort, auf den Sie vor Spielbeginn zugreifen können. Neben diesem Buch benötigen Sie leere Papierseiten für Notizen (am besten einen Din-A4-Block mit Kästchenpapier), einen funktionierenden Stift für jeden Spieler und einen für Sie selbst. Bleistift und Radiergummi eignen sich besser als Kugelschreiber. An weiteren Spielmaterialien wird für jeden Spieler mindestens ein zwanzigseitiger Würfel benötigt, außerdem sind verschiedenfarbige Glassteine sehr nützlich, um Zustandsmarken (Seite 48) darzustellen. Aktionsmarken (Seite 43) können ebenfalls mit Glasteinen dargestellt werden, noch besser eignen sich Pokerchips. Vertrauen Sie nicht darauf, dass Ihre Spieler eigene Spielmaterialien mitbringen – planen Sie lieber ein bißchen zu viel ein als ein bißchen zu wenig.

Als Spielbrett genügt bei *Freelancer Hexxagon* in den meisten Fällen ein normales Schachbrett, wobei Sie zur Darstellung der Kämpfer die Schachfiguren benutzen können (große Kämpfer, die 2x2 Felder bedecken, werden auf das Mittelkreuz dieser Felder gestellt). Schöner sind natürlich Miniaturen, die die jeweiligen Kampfteilnehmer möglichst originalgetreu nachbilden – eine reichhaltige Auswahl hierzu gibt es bei Ihrem örtlichen Rollenspielhändler bzw. im Internet. Für größere Gefechte kann man entweder mehrere Schachbretter aneinanderlegen oder speziellen Battlemaps verwenden, auf denen sich mit wasserlöslichem Folienschreiber Wände und Geländemerkmale einzeichnen lassen. Oder aber Sie verzichten ganz auf Spielfelder und verwenden statt dessen die Tabletop-Regeln auf Seite 53. Weitere Spielmaterialien für *Freelancer Hexxagon* (insbesondere Charakterbögen, große Versionen der Hindernisparcours und Schlüsselvorlagen) können auf [www.freelancer-rpg.de](http://www.freelancer-rpg.de) heruntergeladen und ausgedruckt werden.

Zum Spielen von Freelancer genügt ein normalgroßer Tisch. Ein Wohnzimmertisch und die dazugehörigen Polstersessel sind zwar gemütlicher als ein Esszimmertisch, kann sich bei der Verwendung von Spielbrettern aber als unpraktisch erweisen. Hier experimentiert man am besten mit beiden Versionen und entscheidet sich für diejenige, die bei der Spielgruppe am besten ankommt. Vergessen Sie nicht, genügend Sitzmöglichkeiten für alle Spieler bereitzustellen. Für die richtige Atmosphäre sorgt warmes, leicht gedämpftes Licht und die passende, nicht zu laute Musik im Hintergrund, die Sie am besten im Voraus zusammenstellen und in verschiedene Kategorien (z.B. Actionszenen, erzählerische Szenen) unterteilen. Sorgen Sie außerdem für genügend Getränke und Knabberzeug, um Ihre Spieler bei Laune zu halten.

### SPIELEN SIE DAS ABENTEUER IM KOPF DURCH

Neben den oben genannten Vorbereitungen sollten Sie sich im Voraus Gedanken darüber machen, wie Ihre Spieler auf die verschiedenen Szenen des Abenteuers reagieren werden. Lassen Sie Ihre Spieler möglichst im Voraus Ihre Charaktere

zusammenstellen (oder reservieren Sie das erste Treffen allein für die Erstellung und Einführung der Charaktere, siehe „Prolog“ auf Seite 116) und Ihnen aushändigen, um sich eine Vorstellung von deren Motiven, Stärken und Schwächen zu machen, aber verlieren Sie nie die damit verbundenen Spieler aus den Augen. Ein Charakter ist immer die Summe aus seinen eigenen Charakteristiken **und** den Verhaltensmustern seines Spielers. Und sei es nur, dass einige Spieler sich stärker darauf konzentrieren, wie sich ihr Charakter in der jeweiligen Szene verhalten würde, während andere eher ihren eigenen Eingebungen folgen.

Überlegen Sie anhand dieser Erkenntnisse, wie die Gruppe in der jeweiligen Situation am wahrscheinlichsten reagiert, und stellen Sie sich vor, wie das Abenteuer von da an weiterlaufen könnte. Wenn Sie bei diesen Überlegungen auf Hindernisse stoßen (meistens drehen sich diese um die Motivation der Charaktere, einem bestimmten Handlungsverlauf zu folgen), dann nehmen Sie Anpassungen an der Handlung vor, um die Spieler wieder auf den richtigen Pfad führen zu können. Nachdem Sie so den wahrscheinlichsten Verlauf des Abenteuers im Kopf skizziert und sich eventuell einige Notizen gemacht haben, greifen Sie sich noch einmal die wichtigsten Entscheidungsszenen heraus und stellen Sie sich die Frage: „Durch welche verschiedenen Verhaltensweisen könnten die Spieler an dieser Stelle den Verlauf des Abenteuers empfindlich stören?“ Versetzen Sie sich dabei in Ihre Spieler und bedenken Sie vor allem, dass diese zum jeweiligen Zeitpunkt über deutlich weniger Informationen über die Abenteuerhandlung verfügen als Sie selbst. Stellen Sie dann im Kopf oder auf einem Notizblatt die nötigen Gegenmaßnahmen zusammen, um zum ursprünglichen Handlungsverlauf zurückkommen bzw. die weitere Handlung an die veränderten Bedingungen anpassen zu können.

Richten Sie die Härte der Gegenmaßnahmen an der Wichtigkeit für die Handlung aus. Wenn das Verhalten der Charaktere nur eine leichte Veränderung der weiteren Handlung bewirkt, beispielsweise das Fehlen einer Hintergrundinformation, die für die Lösung des Abenteuers nicht zwingend erforderlich ist, oder Scherereien für die Charaktere, aus denen sie aber relativ leicht wieder heraus kommen, dann ist es am besten, dies einfach zuzulassen und den weiteren Verlauf der Handlung entsprechend zu modifizieren. Dies stärkt auch das Gefühl Ihrer Spieler, einen Einfluss auf den Verlauf des Abenteuers zu haben.

Könnte es dagegen in einer Szene zu einem Verhalten der Charaktere kommen, die den weiteren Handlungsverlauf stark verändert oder sogar „sprengt“ (d.h. eine Fortsetzung der Handlung unmöglich macht), dann versuchen Sie die Ursache dafür zu finden und bereits in Ihrer Vorausplanung auszumerzen. Lässt sich die Ursache nicht vollständig auszumerzen, dann bereiten Sie sich am besten seelisch und auch planungstechnisch darauf vor, dass das Abenteuer von diesem Punkt an einen sehr anderen Verlauf nehmen kann als vorgesehen. Besser, sich bereits vor Spielbeginn darüber klar zu werden, als während des laufenden Spiels kalt überrascht zu werden.

In der Planungsphase ist ein bißchen Paranoia durchaus angebracht – um so besser, wenn sie sich dann im Spiel nicht bewahrheitet. Trotzdem müssen Sie selbst bei gründlichster Vorbereitung immer mit dem Unerwarteten rechnen, denn bei aller Voraussicht wissen Sie nie genau, was sich in den Köpfen Ihrer Spieler abspielt und auch die Gruppendynamik kann zu unerwarteten Resultaten führen. Und zwar nicht immer nur zum Schlechten, sondern durchaus auch als Bereicherung der Abenteuerhandlung. Seien Sie deshalb bereit, auch während des Abenteuers noch Änderungen an der Handlung zuzulassen, nehmen Sie sich aber bei drastischen Änderungen immer eine kurze Auszeit, um im Kopf durchzuspielen, welche Folgen dies für den weiteren Handlungsverlauf haben könnte.

Bei all dieser Ungewissheit, die ja auch den Reiz des klassischen Rollenspiels ausmacht, könnte mancher argumentieren, dass es sich ohnehin nicht lohnt, zuviele Dinge vorzubereiten, und man sich statt dessen voll auf seine Improvisationsgabe verlassen sollte. Trotzdem ist es immer gut, einen Plan zu haben, denn dann kann man sein Improvisationstalent konzentriert einsetzen, um die darin auftretenden Lücken zu schließen, und hängt nicht vollständig im freien Raum.

## TIPPS ZUM MODERIEREN DES SPIELS

Die *Freelancer*-Regeln sind so einfach gehalten, dass man eine einzelne Regel im Zweifelsfall auch schnell einmal nachschlagen kann. Besser ist aber, es nicht darauf ankommen zu lassen, sondern die Regeln vor Spielbeginn einfach nochmal durchzugehen und mit den Augen kurz an den Stellen hängen zu bleiben, die einem seit dem letzten Spiel nicht mehr in Erinnerung sind. Wenn Sie dann während des Spiels doch einmal nachschlagen müssen, haben Sie wenigstens eine gewisse Vorstellung, wo sich die gesuchte Regel befinden könnte.

Fordern Sie außerdem von Ihren Spielern ein, dass sich diese insbesondere mit den Spezialfähigkeiten ihres eigenen Charakters vertraut machen. Diese Fähigkeiten nehmen selten mehr als zwei Buchseiten in Anspruch, sollten also auch von weniger aktiven Spielern mindestens einmal durchgelesen werden. Verordnen Sie nötigenfalls eine „Lesestunde“ vor Spielbeginn, in der sich jeder Spieler die besonderen Regeln seines Charakters durchliest. Der dadurch entstandene Zeitverlust lässt sich durch den beschleunigten Spielablauf locker wieder hereinholen.

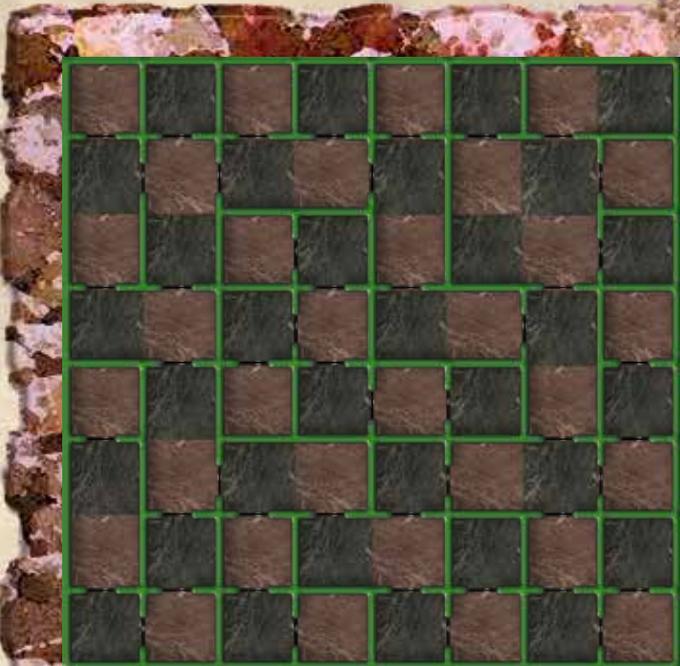
Nehmen Sie sich außerdem ein Blatt Papier zur Hand, auf dem sie für jeden Charakter eine Spalte einzeichnen, in der sein Name und seine aktuellen Lebenspunkte notiert werden. Während des Spiels neigen Spieler dazu, eine regelmäßige Aktualisierung ihrer Lebenspunkte zu „vergessen“, deshalb nehmen Sie Ihren Spielern diese Aufgabe am besten ab. Dies erlaubt Ihnen außerdem eine subtilere Kontrolle des Spannungsbogens, vor allem wenn es darum geht, ob und wie viel Verstärkung eine gegnerische Monstergruppe in einem Kampf bekommen soll. Außerdem erlaubt Ihnen diese Vorgehensweise, die Spieler über den genauen Lebenspunktevorrat ihrer Charakter im Unklaren zu lassen, auch

wenn wir von einer solchen Vorgehensweise eher abraten und statt dessen empfehlen, dass Sie Ihren Spielern erlauben, jederzeit die aktuellen Lebenspunkte ihres Charakters zu erfragen.

Aktionsmarken und Zustandsmarken sollten dagegen von den Spielern selbst verwaltet werden. Erstens erleichtert es Ihre Arbeit und zweitens gibt es den Spielern etwas in die Hände, mit dem sie herumspielen und ihre nächsten Handlungen abwägen können.

Fertigen Sie sich ein weiteres Blatt Papier an, auf dem Sie die Namen aller wichtigen Nichtspielercharaktere (NSCs) eintragen, sowie einen kurzen Satz, der die Funktion des NSC für das Abenteuer beschreibt. Wenn Sie sich gerne etwas tiefer in die Rolle Ihrer Nichtspielercharaktere hineinbegeben, können Sie zu den einzelnen Charakteren noch besondere Charaktermerkmale hinzuerfinden. Dies können körperliche Besonderheiten sein, wie ein katzenhafter oder humpelnder Gang, aber am besten eignen sich Merkmale, die Sie im Sitzen darstellen können: Wenn Sie sich vorbeugen und dem Spieler, mit dessen Charakter sie sich unterhalten, möglichst nahe kommen, verkörpern Sie Aufdringlichkeit. Lehnen Sie sich dagegen zurück, so signalisiert dies Entspannung, schauen Sie beim Sprechen gar in eine andere Richtung als der Spieler, Desinteresse. Auch mit Ihrer Stimme können Sie arbeiten: Sprechen Sie schneller oder langsamer als üblich, lauter oder leiser, nuscheln Sie oder betonen Sie jedes Wort einzeln. Drei Dinge müssen Sie dabei beachten: 1) übertreiben Sie es nicht, denn damit werden Nichtspielercharaktere schnell ins Lächerliche gezogen, was nicht immer gewünscht ist, 2) beschränken Sie sich auf ein bis zwei Charaktermerkmale pro Nichtspielercharakter und 3) notieren Sie die jeweiligen Charaktermerkmale auf ihrem NSC-Blatt und halten Sie sich daran, denn nur so erschaffen Sie einen Wiedererkennungswert.

Schreiben Sie sich außerdem ein paar typische Namen auf, die in der gespielten Region verwendet werden, damit Sie blitzschnell einen Namen parat haben, wenn solche Fragen kommen wie: „Wie heißt eigentlich der Taxifahrer?“



## HERAUSFORDERUNG UND VERSAGEN

Kommen wir nun zum schwierigsten Teil des Rollenspiels, nämlich der Frage: Wie gestalte ich es möglichst spannend für die Spieler, ohne ihre Charaktere umzubringen? Für den **erzählerischen Teil** des Pen&Paper-Rollenspiels (siehe „Die beiden Wege“, Seite 16) ist dies kein Problem, weil Sie als Spielleiter das einzige Maß der Dinge sind. Sie sind derjenige, der alle Fäden in der Hand hält und entscheidet, ob die Charaktere Erfolg haben, und wie knapp der Erfolg ausfällt – am besten immer „um Haaresbreite“. Allerdings sind die Spieler nicht dumm. Sie wissen um die vollkommene Kontrolle, die sie als Spielleiter haben, deshalb kommt es nur selten zu echter Spannung. Oder anders ausgedrückt: Die Spannung ist meist etwas, das von den Spielern nur gespielt und nicht wirklich empfunden wird. Allerdings gibt es auch hier Tricks, um den Unterhaltungswert für die Spieler zu erhalten.

Ihr bester Verbündeter hierbei ist die Ungewissheit. Halten Sie sich immer vor Augen, dass Sie viel mehr über die Handlung wissen als Ihre Spieler. Dies erlaubt es Ihnen eine bedrohliche Situation aufzubauen, selbst wenn Sie wissen, dass die Lösung nicht mehr weit ist. Natürlich ahnen die Spieler das auch, frei nach dem Motto „Der Spielleiter wird uns schon nicht hängen lassen“, also tun Sie am besten genau das: lassen Sie sie hängen! Gaukeln Sie ihnen vor, dass für die Lösung eines Problems ganz bestimmte Bedingungen erfüllt sein müssen, auf die die Spielercharaktere dann gezielt hinarbeiten, und werfen Sie kurz vor der Ziellinie noch eine unerwartete Komplikation ein. Oder lassen Sie das Ergebnis eines gelösten Problems nicht sofort in Erscheinung treten, sondern verzögern Sie es einen Augenblick, so dass sich die Spieler fragen, ob sie vielleicht doch etwas falsch gemacht haben. Ebenso kann sich bei der Lösung eines Problems herausstellen, dass es in Wirklichkeit viel größer war oder ganz woanders lag. All dies sind Elemente, die auch in Filmen und Fernsehserien benutzt werden, um den Zuschauer hinzuhalten, deshalb lässt man sich am besten dort inspirieren. Eine klassische Vorgehensweise besteht zum Beispiel darin, eine Bedrohung erscheinen zu lassen, die sich dann als halb so wild entpuppt („Es war nur die Katze.“), und eine Sekunde später das Monster aus dem Wandschrank springen zu lassen. Viele dieser Tricks sind Klischees, die man schon tausendmal im Fernsehen gesehen hat, aber sie funktionieren immer noch – probieren Sie es aus!

Deutlich schwieriger stellt sich die Situation beim **strategischen Rollenspiel** dar, denn hier sind nicht mehr nur Sie allein als Spielleiter das Maß der Dinge, sondern es kommen noch die unbestechlichen Regeln und der Zufallseffekt in Form von Würfelwürfen hinzu. Gleichzeitig erhöht das aber auch die Spannung bei den Spielern, denn diese wissen, dass sie nun nicht mehr allein auf das Wohlwollen des Spielleiters vertrauen können.

Trotzdem haben wir es mit einer reichlich paradoxen, um nicht zu sagen schizophrenen Situation zu tun: Obwohl das strategische Rollenspiel wie ein Wettbewerbsspiel erscheint – immerhin entwirft man sich einen Charakter mit möglichst guten Werten und versucht als Gruppe, möglichst effizient und kampfstark aufzutreten – handelt es sich **nicht** um ein Wettbewerbsspiel. Weder treten die Spielercharak-

tere gegeneinander an (jedenfalls meistens nicht) und auch der Spielleiter tritt nicht gegen seine Spieler an. Sollten Sie letzteres als Möglichkeit für Ihren Spielstil in Erwägung gezogen haben, dann wollen wir Ihnen nun in aller Form davon abraten. Und hier ist der Grund: Als Spielleiter haben Sie uneingeschränkte Macht über das Spiel, Sie können die Spielercharaktere zerquetschen wie Würmer, und wenn Sie diese Macht gnadenlos ausüben, um Ihre Spieler „fertigzumachen“, dann wird diesen über kurz oder lang nichts anderes übrig bleiben, als den Konflikt aus dem Spiel heraus und an den Spieltisch zu verlegen, und dort sind Sie nicht mehr der allmächtige Spielleiter, sondern nur ein Mitglied der Gruppe wie alle anderen auch. Klüger ist es deshalb, niemals **gegen** Ihre Spieler zu arbeiten, sondern immer **mit** Ihren Spielern. Freuen Sie sich mit Ihnen, wenn sie Erfolg haben, und ärgern Sie sich mit Ihnen über Fehlschläge. Wenn Sie in die Rolle der Bösewichte schlüpfen, ändert sich das natürlich, aber nutzen Sie jede sich bietende Gelegenheit, wieder aus diesen Bösewichten hinauszuschlüpfen und den neutralen Spielleiter zu mimen.

Also, um die Problematik zusammenzufassen: Strategisches Pen&Paper-Rollenspiel ist **kein** Wettbewerbsspiel, es soll den Spielern aber als solches präsentiert werden, um Spannung aufzubauen. Dies gelingt, indem Sie als Spielleiter einen Schritt zurücktreten und sich neutral geben, während sie den Regeln und dem Zufall die Regie überlassen. Natürlich tun Sie dies nur zum Schein. In Wirklichkeit sind Sie weiterhin allmächtig und können genug Monster auffahren, um die Charaktere der Spieler zu vernichten, ebenso wie Sie die Monster einfach sterben lassen können, wenn diese den Charakteren zu gefährlich werden. Lassen Sie die Spieler dies aber niemals spüren und halten Sie sich so weit wie möglich mit göttlichem Eingreifen zurück.

In weiten Teilen lassen Sie am besten den Regeln und den Würfeln freien Lauf. Viele Spielleiter würfeln gerne verdeckt, damit sie jederzeit die Möglichkeit haben, unbemerkt die Wurfresultate zu fälschen, aber die Spieler wissen das natürlich, und das erregt Unmut, deshalb raten wir davon ab. Die Freelancer-Regeln sind außerdem so auf Stabilität konzipiert, dass die Kämpfe in 90 Prozent aller Fälle genau so verlaufen, wie Sie es vorhergeplant haben. Im Grunde können Sie davon ausgehen, dass die Spielercharaktere und die Monster immer halben Angriffsschaden verursachen, und dieses Wissen in Verbindung mit der Tatsache, dass Sie die Lebenspunkte sowohl der Spielercharaktere als auch der Monster (verdeckt!) notieren, gibt Ihnen ein großes Maß an Kontrolle. Gerade bei Spielern, die ihre Charaktere gerne „maximieren“ (d.h. ein Maximum an Kampfstärke herausholen), kann diese Rechnung natürlich schnell zu Ungunsten der Monster ausgehen, aber für diesen Fall sind viele Kämpfe in Hexagons Festung darauf ausgelegt, dass jederzeit eine beliebige Menge an Verstärkung hinzueilen kann. Machen Sie von dieser Möglichkeit aber nur dann Gebrauch, wenn es wirklich mal spannend werden soll – viele Spieler sind auch mit Kämpfen zufrieden, die sie einfach nur gewinnen, es muss nicht immer spannend sein. Und dass die Spielercharaktere die Kämpfe gewinnen, das ist ja durchaus in Ihrem Interesse als Spielleiter.

Genau genommen ist dieser Punkt so wichtig, dass er hier nochmals deutlich genannt werden soll: Sie **wollen** als Spiel-

leiter, dass Ihre Spieler die Kämpfe, Hindernisparcours und anderen Herausforderungen bestehen. Lassen Sie Ihre Spieler dies aber niemals spüren! Machen Sie ein Tabu aus dieser Sache.

Manchmal kann es aber trotzdem dazu kommen, dass die Charaktere versagen, und das ist auch gar nicht so schlimm, wie es sich vielleicht anhört. Wichtig ist, dass die Spieler nicht Sie als Spielleiter für ihr Versagen verantwortlich machen können. Am besten ist es, wenn die Spieler nur durch eigene Fehlentscheidungen versagen – sei es, weil sie eine Situation aus Mangel an Informationen falsch eingeschätzt oder ihre Fähigkeiten eklatant überschätzt haben. Manchmal lassen Spieler ihre Charaktere auch geradewegs ins Verderben stürmen und vertrauen blind auf die Gnade des Spielleiters. Das ist dann meist ein Zeichen dafür, dass sie in der Vergangenheit nicht hart genug angefasst wurden, und das es höchste Zeit ist, sie versagen zu lassen. Denn wenn die Spieler das Gefühl bekommen, sie würden von Ihnen alles geschenkt bekommen, dann ist die Herausforderung weg, die Spannung sinkt und damit auch der Reiz zum Weiterspielen.

Manchmal können die Spielercharaktere auch wegen Würfelpech versagen, vor allem wenn einzelne Würfelwürfe über den Erfolg und Misserfolg einer ganzen Szene entscheiden, was wiederum hauptsächlich in solchen Szenen passiert, in denen es auf heimliches Vorgehen ankommt. **Freelancer** bietet durch seine Karma-Fähigkeiten eine genügend große Pufferzone für die meisten dieser Fälle, aber manchmal will es der Zufall einfach, dass die Charaktere versagen. In diesem Fall ist es an Ihnen, ob Sie den Dingen ihren Lauf lassen oder sie Ihrem Willen unterwerfen wollen. Hier ist behutsames Vorgehen gefragt. Ihre Macht als Spielleiter als letztes Mittel sollten Sie nie aus den Augen verlieren, aber es sollte ein letztes Mittel bleiben, zum Beispiel wenn ein Versagen der Charaktere den Fortlauf der Handlung massiv gefährdet.

Ansonsten gilt es die verschiedenen Abstufungen des Versagens zu beachten. Nicht immer muss ein Fehlschlag in einer Katastrophe enden. Ein Charakter, der beim Klettern abstürzt, kann sich vielleicht mit einer weiteren Probe gerade noch so abfangen oder von einem Kameraden festgehalten werden. Oder es gelingt einem Charakter gerade so, über die Lücke zwischen zwei Häuserdächern hinweg zu setzen, aber er ratscht sich dabei die Hose auf und erleidet durch die Anstrengung eine Erschöpfungsmarke. Gerade durch solche Nebeneffekte lassen sich gescheiterte Proben elegant umsetzen. Der Nebeneffekt ist unangenehm und behindert möglicherweise das weitere Vorankommen des Charakters, aber die Probe als solche ist erstmal geschafft und muss nicht mehrmals wiederholt werden, bis sie endlich gelungen ist.

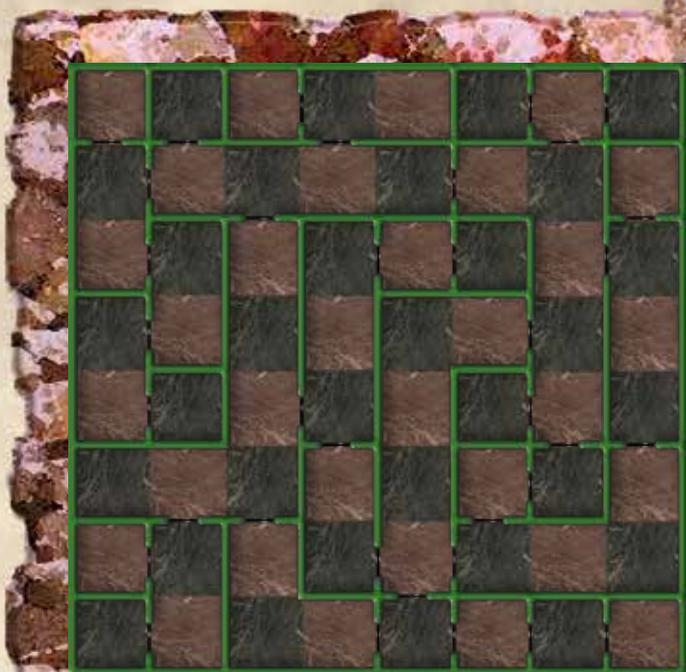
Ein größeres Problemfeld sind in diesem Zusammenhang Wahrnehmungs- und Wissensproben, weil Sie sich als Spielleiter meist einen bestimmten Ausgang davon erhoffen, der aber dann durch den Zufallseffekt nicht immer zustande kommt. Unser Ratschlag lautet, auf solche Proben möglichst zu verzichten. Die Wissensbereiche (Seite 38) sind eine reine Frage des Habens oder Nicht-habens. Verfügt ein Charakter über einen Wissensbereich, dann kann er die meisten Fragen in diesem Bereich auch problemlos, d.h. ohne Probe, beantworten. Falls also überhaupt eine Probe

abgelegt wird (auf den Weisheits-Wert), dann nur um die Detailtiefe des Wissens auszuloten. Die wichtigen Hinweise können Sie den Spielern auf diese Weise auf jeden Fall zubilligen, und der Würfelwurf entscheidet nur darüber, ob Sie ihnen darüber hinaus noch eine Starthilfe für ihre weiteren Planungen mit auf den Weg geben. Ähnlich verhält es sich bei Wahrnehmungsproben: Wenn Sie wollen, dass die Spieler etwas bemerken, dann lassen Sie sie es bemerken. Wenn nicht, nicht. Bei allen Dingen, bei denen es Ihnen aufrichtig egal ist, lassen Sie die Spieler würfeln.

Hin und wieder, zum Beispiel im Erzählspiel-Modus, wenn schon lange keine Würfel mehr geworfen wurden, kann eine Wahrnehmungsprobe zur Auflockerung beitragen. Lassen Sie die Spieler würfeln und ihre Gesamtergebnisse sagen, und entscheiden Sie dann nach Gutdünken, ob und welcher der Spielercharaktere etwas bemerkt.

Wenn die Spieler im großen Stil als Gruppe versagen, müssen sie umdisponieren und andere Lösungswege finden. Helfen Sie ihnen aus der Patsche, indem Sie solche Lösungswege mit ihnen erörtern. Und wenn Sie selbst auch gerade keine alternative Lösungsmöglichkeit sehen, dann gönnen Sie sich eine kurze Auszeit, um die Sache zu überdenken. Irgendeine Möglichkeit gibt es aber immer. (In der **Hexxagon**-Kampagne werden oft alternative Lösungsmöglichkeiten angeboten, falls die Spieler beim ersten Anlauf versagen.)

Und dann gibt es da noch die Möglichkeit, dass die Freelancer ihren Feinden im Kampf unterliegen und sterben. Auch hier sind Abschwächungen möglich – manche Feinde nehmen lieber Gefangene, als ihre Gegner kaltblütig umzubringen, und manchmal wird ein Freelancer auch für tot gehalten und liegen gelassen. Manchmal kann man aber auch sterben, indem man z.B. bewusstlos in ein Lavabecken fällt oder von einem Drachen zerstückelt und aufgefressen wird. In vielen Fällen ist dann noch eine Wiederbelebung möglich (Seite 66 und 78), aber wenn auch diese scheitert, dann ist alles zu spät und der Charakter unwiderbringlich tot. Halten Sie eine flammende Abschiedsrede und schicken Sie ihn anschließend in die ewigen Jagdgründe – er wird in der Erinnerung der Spielgruppe weiterleben.



## SPIELDESIGNER-TIPS

*Freelancer* ist mehr als nur ein Spiel. Es ist ein Schlüssel, mit dem Sie das Tor zum Reich Ihrer eigenen Phantasie so weit aufstoßen können wie nie zuvor.

Sie können damit beginnen, indem Sie eine **eigene zusätzliche Ebene** für Hexxagons Festung entwickeln. Nehmen Sie sich ein Blatt Kästchenpapier zur Hand und zeichnen Sie einige Räume in einen Bereich von 8 x 8 Kästchen ein, die sie mit Türen verbinden. Die einzelnen Räume können Sie dann mit Monstern füllen, die Sie entweder dem Spielerteil (Seite 126, 134, 145 und 154) oder der Gästeliste (ab Seite 100) entnehmen oder selbst erfinden.

Bei der Erfindung **neuer Monster** ist es wichtig, sich zunächst ein Konzept zurecht zu überlegen. Die Eigenschaftswerte eines Monsters sind schnell festgelegt, entscheidender sind die Fähigkeiten der Kreatur: Hat sie besondere Bewegungsmöglichkeiten wie Fliegen, Teleportieren oder Springen? Hat sie besondere Angriffsmöglichkeiten oder Verteidigungsmöglichkeiten? Wie sieht es mit Schwachstellen und Empfindlichkeiten gegen besondere Angriffe der Freelancer aus? Die fertigen Monster in diesem Buch bieten eine gute Grundlage zur Inspiration.

Wenn Sie Ihren Spielern jenseits des Kämpfens weitere Herausforderungen bieten wollen, können Sie auch **eigene Hindernisparcours** entwickeln. Auch hier eignet sich am besten ein Bereich von 8 x 8 Kästchen, den Sie wie bei den Beispiel-Parcours mit Mechanismen und Hindernissen füllen. Wie bei den Monstern machen Sie sich am besten zunächst ein paar Gedanken über die Thematik des Parcours und erfinden anschließend die dazugehörigen Mechanismen. Eine Herausforderung für eine ganze Gruppe von Freelancern lässt sich durch miteinander verbundene Mechanismen realisieren, für deren Lösung die Zusammenarbeit mehrerer Charaktere erforderlich ist.

Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn sich die erfundenen Monster und Hindernisparcours als zu leicht oder zu schwer für die Spieler herausstellen. Erstens können Sie als Spielleiter auch nachträglich noch ein paar Anpassungen vornehmen, und außerdem wächst mit jeder neuen Erfindung Ihre Erfahrung, was Sie den Freelancern zumuten können und was nicht.

Auch die **Schlüsselsuche** in und um Köln können Sie mit eigenen Ideen erweitern. Hier gibt es zum einen den örtlichen und zum anderen den personellen Ansatz – meistens ist es eine Mischung aus beidem.

Beim **örtlichen Ansatz** platzieren Sie den Schlüssel an einem ungewöhnlichen, schwierig zugänglichen Ort und überlegen sich verschiedene Möglichkeiten, wie die Freelancern trotzdem daran gelangen können (machen Sie sich auf Überraschungen gefasst – auch Ihre Spieler sind kreativ und lassen sich mitunter Lösungen einfallen, an die Sie nie im Leben gedacht hätten).

Beim **personellen Ansatz** denken Sie sich dagegen einige Nichtspielercharaktere aus, mit denen sich die Freelancer

auseinandersetzen müssen, um in den Besitz des Schlüssels zu gelangen. Hier sollte man Kampf und Gewalt in den Hintergrund stellen (dafür gibt es die Ebenen von Hexxagons Festung), und statt dessen über die Motivation der Personen nachzudenken. Wer sind diese Leute und was wollen sie? Wie können die Freelancer mit ihnen in Kontakt treten und sie davon überzeugen, ihnen zu helfen? Vom Spielleiter geführte Personen gehören zu den komplexesten Konzepten, mit denen man sich beim Rollenspiel-Design auseinandersetzen kann.

Neben dieser Entwicklung neuer Herausforderungen für Ihre Spieler können Sie sich außerdem Gedanken über sogenannte „Gadgets“ machen – technische und andere Spielereien, mit denen Sie das Leben ihrer Charaktere erleichtern oder zumindestens interessanter gestalten können. Dabei kann es sich um **Waffen, Ausrüstungsgegenstände, magische Gegenstände** oder **verbündete Kreaturen** handeln, oder Sie entwickeln neue **Auswahlfähigkeiten** für die Fantasy-Formen Ihrer Spieler. Vielleicht wagen Sie sich sogar daran, eine völlig **neue Fantasy-Form** zu entwickeln, die von Ihren Spielern ausgewählt werden kann. Bei all diesen „Gadgets“ ist es erstens wichtig, mit den Spielern zu reden und ihre besonderen Wünsche einfließen zu lassen. Zweitens müssen die neu entwickelten Konzepte mit den bereits bestehenden kompatibel sein und drittens dürfen sie ihrem Benutzer keinen unfairen Vorteil gegenüber bestehenden Gegenständen und Fähigkeiten liefern. Gerade letzteres lässt sich am einfachsten in einem Spieltest herausfinden.

Zum krönenden Abschluß sei hier noch die „Königsdisziplin“ des *Freelancer*-Spieldesigns genannt: Wenn Sie bereits eigene Monster, Hindernisparcours, Festungsebenen und Schlüsselsuch-Kapitel erfunden und Ihre Spielercharakter mit allerlei Extras ausgestattet haben, können Sie den Schritt hinaus aus dem Hexxagon-Hintergrund und hinein in die große weite *Freelancer*-Welt mit ihren unbegrenzten Möglichkeiten tun und Ihren **eigenen Hintergrund** erschaffen. Wie bei den aller kleinsten Eigenkreationen lautet auch hier die wichtigste Regel, sich zunächst gründliche Gedanken über das Konzept zu machen. Der *Freelancer*-Hintergrund erlaubt jede Art von Konzept, seien es Engel, Teufel, Dämonen, Halbgötter, Außerirdische, Außerdimensionale, Zeitreisende, Mutanten, Roboter, Cyberpunks, Superhelden, Werwölfe, Vampire, Geister oder Drachen, und es sind auch beliebige Kombinationen möglich, wichtig ist nur, sich auf **ein** Konzept festzulegen und diesem konsequent zu folgen. Das heißt, die gespielte Kampagne und ihre Herausforderung, die Henshin-Formen der Freelancer und die besonderen Kräfte ihrer Widersacher, all das muss in einem **inneren Zusammenhang** stehen und sich um das **eine** gewählte Konzept drehen. Außerdem ist es wichtig, dass die Freelancer sich immer nur für einen begrenzten Zeitraum in ihre Henshin-Formen verwandeln können, denn nur so ist sichergestellt, dass sie trotz ihrer wundersamen Kräfte noch ganz normale Menschen bleiben. Und ohne dieses Menschsein wäre es nicht mehr *Freelancer*.

## DIE HEXXAGON-KAMPAGNE

### DIE VORGESCHICHTE

Köln, morgen in einem Jahr. Etwas böses hat sich unter der Stadt eingenistet und bereitet sich darauf vor, die Bürger in geistlose, brutale Zombies zu verwandeln. Die ersten Auswirkungen dieser Beeinflussung zeigen sich bereits in einer erhöhten Rate sinnloser Gewalttaten. Es ist klar, dass der Feind gestoppt werden muss, bevor die Situation eskaliert und die Stadt von einer mörderischen Welle der Gewalt überrollt wird.

Der Feind hat sich bereits zu erkennen gegeben und dem Stadtrat seine Bedingungen unterbreitet: Er ist *Hexxagon*, der Herr der Schatten, und er fordert eine Gruppe von Menschen mit außergewöhnlichen Gaben zu einem Spiel von Leben und Tod heraus. Sollte es diesen „Helden“ gelingen, in seine Festung unter dem Kölner Dom einzudringen und ihn zu besiegen, so wird er den Fluch, den er über die Stadt verhängt hat, beenden.

Die Stadtobersten nehmen die Drohung ernst, glauben allerdings nicht daran, dass Hexxagon im Falle einer Niederlage klein beigeben wird, deshalb arbeiten sie insgeheim an einem Plan, der daraus besteht, eine schwerbewaffnete Spezialeinheit unbemerkt an ihn heran zu bringen und ihn zu überwältigen. Damit er in der Zwischenzeit keinen Verdacht schöpft, geht man allerdings zum Schein auf seine Bedingungen ein.

Dem Herausforderungsschreiben von Hexxagon liegt eine Liste mit den Namen von Personen aus aller Welt bei, die auf den ersten Blick keine Gemeinsamkeiten haben. Auf den zweiten Blick stellt sich jedoch heraus, dass jede dieser Personen ein Emorpher (Seite 8) ist, der sich in eine oder mehrere Fantasy-Formen verwandeln kann. Vom Corps kontaktiert und vom Kölner Stadtrat beauftragt, ist es die Aufgabe dieser Personen – den Freelancern –, in Hexxagons Festung einzudringen und sich dort den Monstern und Fallen des Feindes zu stellen, bevor sie es auf der untersten Ebene mit Hexxagon selbst zu tun bekommen.

Die Festung besteht aus fünf Ebenen (Etagen), und um von einer davon in die nächst-tiefere zu gelangen, müssen die Freelancer den Ausgang finden und mit einem besonderen Schlüssel aufschließen. Gelingt ihnen dies innerhalb einer bestimmten Frist, dann gilt die Ebene als befreit, und sie können sich der nächsten Ebene zuwenden. Die Schlüssel für die Ausgänge befinden sich aber nicht innerhalb Hexxagons Festung – das wäre ja zu einfach –, sondern müssen vorher noch irgendwo in Köln aufgespürt werden. Die einzige Hilfestellung, die die Freelancer dabei erhalten, ist eine halb-verweste Hand, die immer in Richtung des Schlüssels weist, den die Freelancer gerade suchen.

### DIE SPIELERGRUPPE

Diese Kampagne eignet sich für 3 bis 5 Spieler, deren Freelancer auf einer Charakterstufe von 5 beginnen. Als Henshin-Formen dürfen die ab Seite 61 vorgestellten Fantasy-Formen gewählt werden. Wenn die Spieler darüber hinaus noch auf Formen aus anderen Freelancer-Büchern zurückgreifen wollen, können Sie ihnen dies erlauben, indem Sie diese für

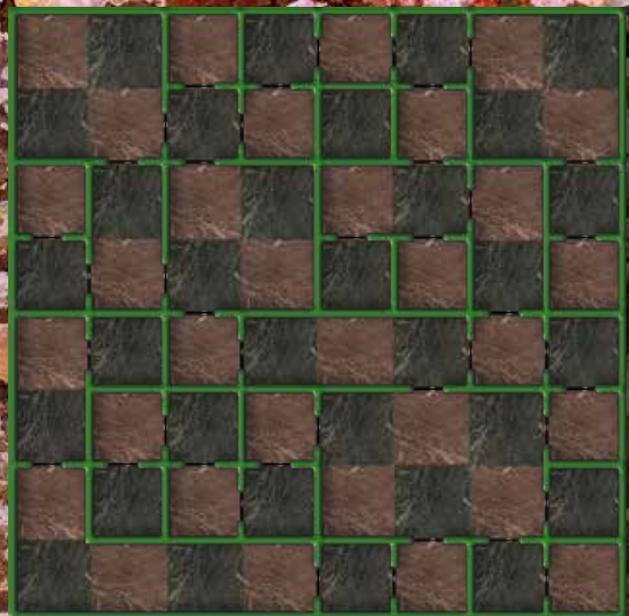
die Hexxagon-Kampagne als Fantasy-Formen deklarieren. Technologische oder andere fortschrittliche Formen eignen sich dagegen nicht so gut für diese Kampagne. Bevor die Spieler ihre Charaktere erschaffen, sollten sie sich Hexxagons Herausforderung durchlesen, damit sie eine ungefähre Vorstellung davon haben, was auf sie zukommt.

Bei den Spielercharakteren kann es sich entweder um Emorpher handeln, die bereits von ihrer Begabung wissen und mit dem Corps zusammenarbeiten (Kurzgeschichte auf Seite 4), oder es handelt sich um Unwissende, deren Kräfte sich gerade erst offenbart haben und die völlig unvorbereitet in die Ereignisse hineingezogen werden (Seite 10). Bei letzteren sollte es sich um Personen handeln, die in der Umgebung von Köln leben oder als Touristen hier sind, weil es ansonsten unwahrscheinlich ist, dass sie sich zum passenden Zeitpunkt dort aufhalten. Bereits Eingeweihte können dagegen von einem beliebigen Ort der Erde kommen und wurden vom Corps speziell für diesen Auftrag nach Köln beordert. Auch eine Mischung von Neulingen und alten Hasen ist möglich. Die Charaktere sollten außerdem einen Altersunterschied von 10 Jahren nicht übersteigen.

### DER SPIELSTIL

Die Handlung der *Freelancer-Hexxagon*-Kampagne setzt sich aus drei Elementen zusammen: der *Schlüsseljagd* (Erzählrollenspiel, Infiltration und Fertigkeitstests) der *Festungserkundung* (strategisches Rollenspiel, Dungeoncrawling und Kämpfe) und der *Nachforschung der Hintergründe* (Detektivspiel). Das strategische und das Erzählrollenspiel haben dabei jeweils eine gleichgroße Gewichtung, während das Detektivspiel eine Zusatz-Option für interessierte Spieler darstellt. Je nach Spielstil der Gruppe kann der Spielleiter diese Gewichtung an die Wünsche seiner Spieler anpassen – siehe Seite 16.

Die Kampagne besteht aus zehn Kapiteln, von denen sich vier (Kapitel 2, 4, 6 und 8) mit der Schlüsselsuche in Köln



beschäftigen und weitere vier (Kapitel 3, 5, 7 und 9) mit der Erkundung von Hexxagons Festung.

Die *Schlüsselsuche* besteht aus Erzählrollenspiel (siehe Seite 16) und schickt die Freelancer auf eine Schnitzeljagd durch ganz Köln. In dieser alltäglichen Großstadumgebung müssen sie jeweils einen Schlüssel aufspüren und an sich bringen. Nicht immer eine leichte Herausforderung, aber dafür eine, die in der Regel ohne Kampf und Blutvergießen auskommt und zu deren Erfüllung die Freelancer nur im begrenzten Umfang auf ihre besonderen Fähigkeiten angewiesen sind. Statt dessen sind kluges Vorgehen, interessante Ideen und Interaktion mit anderen Personen gefragt.

Sobald die Freelancer den Schlüssel haben und sich in Hexxagons Festung begeben, ändert sich die Atmosphäre drastisch. Hier verbringen sie einen Großteil ihrer Zeit in eine oder mehrere Fantasy-Formen verwandelt, denn die dunklen Gänge wimmeln nur so von feindlich gesinnten Monstern und bössartigen Fallen. Jede Ebene bietet genug Gegner für etwa vier abwechslungsreiche Kämpfe, wobei sich die Spannung vor allem durch die vielfältigen Stärken und Schwächen der Monster ergibt und nicht zwingend dadurch, dass die Helden nach jedem Kampf auf dem letzten Loch pfeifen, auch wenn dies der Dramatik sicherlich keinen Abbruch tut. Auch Diplomatie oder „alternative Ideen“ können in Hexxagons Festung zu einem Erfolg beitragen, sie sind aber nicht zwingend erforderlich und als Option für Spieler gedacht, die gerne über ihren Tellerand hinausblicken.

Sobald die Freelancer eine Ebene befreit haben, werden sie mit einem Stufenaufstieg belohnt. Anschließend hängen sie ihre Streitäxte und Zauberstäbe zurück in den Schrank und laufen erneut im unveränderten Normalzustand durch die Stadt, auf der Suche nach dem nächsten Schlüssel. Auf diese Weise wechseln sich Erzählrollenspiel und strategisches Rollenspiel immer wieder ab und ergeben als Gesamtbild eine Kampagne, bei der jeder auf seine Kosten kommen sollte. Wenn die Spieler außerdem noch herausfinden wollen, wer Hexxagon eigentlich ist, woher er seine Macht bezieht und was seine wirklichen Pläne sind, dann kann man mithilfe des folgenden Abschnitts „Was geht hier eigentlich vor sich?“ auch diesen detektivischen Aspekt mit aufnehmen.

### WAS GEHT HIER EIGENTLICH VOR SICH?

Grundsätzlich ist die *Hexxagon*-Kampagne ein trivialer Hintergrund, bei dem der Spaß im Vordergrund steht: Jeder Spieler darf in die Rolle eines Menschen des 21. Jahrhunderts schlüpfen, der *zufällig* über die Fähigkeit verfügt, sich in einen phantastischen Helden zu verwandeln, wie wir sie aus klassischen Hack&Slay-Computerspielen kennen. Die Charaktere begeben sich dann auf eine herausfordernde Schnitzeljagd, um vier Schlüssel zu erbeuten, mit denen sie anschließend in der unterirdischen Festung eines wahnsinnigen Magiers herumkriechen und seine Monster erschlagen.

Mit einem gewissen Augenzwinkern lässt sich die Kampagne problemlos ohne Rücksichtnahme auf eine großangelegte Hintergrundgeschichte spielen. Trotzdem *gibt* es diese Hintergrundgeschichte aber, und wenn die Spieler sich gerne mit Rätseln, geheimnisvollen Puzzelteilen und dem Wo-

### Hilfe, meine Gruppe besteht aus Monstermetzlern!

Wenn es die Spielergruppe vorzieht, durch Dungeons zu kriechen und Monster zu plätten, dann können Sie dies berücksichtigen, indem Sie die Schlüsselsuch-Kapitel jeweils nacherzählen oder ganz darauf verzichten – entweder indem Sie den Schlüssel-Aspekt weglassen oder diese Aufgabe von Nichtspieler-Freelancern erfüllen lassen. Wenn die Spieler gerne kämpfen, können Sie ihnen außerdem auf jeder Ebene eine größere Anzahl an Monster-Begegnungen bescheren als ursprünglich vorgesehen und dafür mit jeweils zwei Stufenaufstiegen pro Ebene belohnen. Die Monster der tieferen Ebenen müssen dann aber entsprechend aufgewertet werden, um noch eine Herausforderung für die Freelancer darzustellen.

### Hilfe, meine Gruppe besteht aus Geschichtenerzählern!

Wenn die Spielergruppe auf Regeln, Würfelwürfe und Kämpfe lieber verzichtet und statt dessen großen Wert auf die Ausarbeitung der Charakterhintergründe und ihre Interaktion mit Nichtspielercharakteren legt, so können Sie darauf eingehen, indem Sie die Ebenen von Hexxagons Festung jeweils auf einen einzelnen Kampf reduziert oder bei den Kämpfen auf Würfelwürfe verzichten und sie statt dessen mit Ihren Spielern spannend nacherzählen, wobei Diplomatie und alternativen Ideen natürlich eine besondere Bedeutung zukommt. Alternativ können Sie die ersten vier Ebenen auch komplett weglassen und sich auf die finale Ebene beschränken, zu der sich die Freelancer einen Zugang verschaffen können, indem sie alle vier Schlüssel sammeln.

her und Wohin ihrer Charaktere befassen, können Sie sie in das Spiel einbauen.

Die Spielercharaktere werden herausfinden, dass zwischen ihnen und Hexxagon eine tiefe Verbindung besteht, und dass ihre Kräfte aus der selben Quelle entstammen wie die seinen: einem außerirdischen Artefakt, das seit fast 100 Jahren sein Unwesen treibt. Im finalen Gefecht ist Hexxagon dann kein anonymes „Endboss“ mehr, sondern ein tragischer Leidensgenosse der Freelancer, der auf einen Pfad des Wahnsinns geraten ist, von dem es keine Rückkehr mehr gibt.

Das Köln und mit ihm die gesamte Welt, in der die Hexxagon-Kampagne stattfindet, befindet sich in einem Alternativ-Universum, in dem die Umlaufbahn der Erde im Mittel 100 Kilometer weiter von der Sonne entfernt ist als in unserem. Zu den wichtigsten Veränderungen, die dies nach sich zog, gehört die Tatsache, dass sämtliche Meteoriteneinschläge an anderen Orten und zu anderen Zeiten stattfanden – einige fanden sogar überhaupt nicht statt, während ein paar völlig neue hinzugekommen sind.

Dies hatte erhebliche Folgen, zum Beispiel ein Aussterben der Dinosaurier etwa eine Million Jahre vor ihrer Zeit und die Tatsache, dass es noch immer lebende Exemplare des Säbelzahnigers und ähnlicher prähistorischer Tierarten gibt. Zu den für die Freelancer am unmittelbarsten spürbaren

Folgen gehört der Einschlag des Tunguska-Meteoriten, der zu Beginn des 19. Jahrhunderts nicht über Sibirien explodierte, sondern in unmittelbarer Nähe der Kölner Innenstadt einschlug.

Bei diesem Meteoriten handelte es sich in Wirklichkeit nicht um einen Himmelskörper, sondern um ein außerirdisches Artefakt, das wegen seiner Form und Beschaffenheit als „Goldene Pyramide“ bezeichnet wird. In unserem Universum explodierte die Pyramide in der Atmosphäre über Sibirien und wurde dabei vollständig zu Staub zerblasen, bevor sie auf den Boden einschlagen konnte. Im Universum der Freelancer bohrte sie sich dagegen in den rechtsrheinischen Boden, wobei sie ebenfalls zerstört wurde, jedoch genug Bruchstücke übrig blieben, um ihre Wirkung auf die unsehligen Finder zu entfalten.

Die Goldenen Pyramide verleiht ihrem Besitzer die Fähigkeit, die Realität zu verändern und dadurch ultimative Macht über den Kosmos zu erlangen. Allerdings ist diese Macht formlos und damit ungezielt und letztlich machtlos. Erst wenn man sie einer Gestalt und einem Zweck zuführt, kann man ihre Kräfte wirklich nutzen.

In den 70er Jahren gelang es einem skrupellosen Forscher namens Samiel Rorboutt, genügend Bruchstücke der Pyramide zusammenzusuchen, um sich einen Reim auf ihre Funktion zu machen. Finanziert wurde dieser Forscher vom *Corps*, und obwohl man dort ahnte, dass er sich am Rande des Wahnsinns befand, versprach man sich doch ein Menge von seinen Forschungsergebnissen, also ließ man ihn gewähren.

Rorboutt gelangte schnell zu der Erkenntnis, dass er einen außerordentlich kreativen Geist benötigte, um die Pyramide mit „Nahrung“ zu versorgen, also beauftragte er insgeheim die Entführung von Kindern, die durch besondere Begabungen oder Kreativität aufgefallen waren. Zu diesen Kindern gehörten auch die Freelancer, die diesen Vorfall jedoch schon lange vergessen haben. Eines dieser Kinder, ein Junge namens Maximilian Herrsch, bildete das Zentrum einer Versuchseinrichtung in Rorboutts geheimen Labor. Der Geist des Jungen, der durch seine außerordentliche Kreativität aufgefallen war, sollte mit der Pyramide verschmolzen werden, während die anderen Kinder kreisförmig um ihn herum aufgebahrt waren, um ihn unter Kontrolle zu halten und gleichzeitig einen kleineren, für Forschungszwecke geeigneten Teil seiner Macht in sich aufzunehmen.

Durch den zunehmenden Wahnsinn Rorboutts, den Zeitdruck, in dem er sich durch die Entführungen befand, sowie die unvorstellbare Macht der Goldenen Pyramide verlief das Experiment nicht so, wie er es sich vorgestellt hatte: Max Herrsch machte tatsächlich eine ebenso wunderbare wie schreckliche Verwandlung durch und entledigte sich seines Peinigers, bevor er sich selbst und die anderen Kinder befreite und den unermeßlich mächtigen, aber gleichzeitig auch wahnsinnigen Teil seiner Psyche tief in sein Unterbewusstsein verbannte, um ein einigermaßen normales Leben führen zu können.

Nach und nach brannte sich der Wahnsinn in Max Herrsch jedoch seinen Weg nach draußen und hielt stets Schritt mit seinem kreativen Potential. Als Chef-Designer verschaffte er der Computerspielfirma GenreSoft einige größere Erfolge, bevor er sich durch sein exzentrisches Auftreten und

Am Ende jedes Schlüsselsuch-Kapitels befindet sich ein Hexagonal-Infokasten, in dem alle neuen Hinweise, Spuren und Erkenntnisse aufgeführt sind, an die die Freelancer im jeweiligen Kapitel gelangen können. Je nach Vorgehensweise der Spieler kann es passieren, dass sie hinter diesem Zeitplan zurückbleiben oder ihn überholen. Hier ist die Flexibilität des Spielleiters gefragt, wobei es grundsätzlich kein Problem darstellt, wenn die Spieler bei ihren Ermittlungen schneller oder langsamer vorankommen als geplant.

überhöhte Forderungen mit seinen Arbeitgebern überwarf und in die Isolation zurückzog, wo er die letzte Phase seiner Transformation durchmachte: die Verwandlung in Hexxagon, den Herrn der Schatten.

Hexxagon gebietet bereits über gewaltige Kräfte, die es ihm ermöglicht haben, eine Großstadt wie Köln tatsächlich in seine Gewalt zu bringen (seine Drohung ist kein Bluff), aber um die wahrhaftige, endgültige Macht zu erlangen (das glaubt er jedenfalls – in Wirklichkeit handelt es sich nur um einen weiteren wichtigen Schritt, nicht mehr und nicht weniger), muss er noch die letzten Fesseln abstreifen, die ihn am Boden halten: die anderen Kinder des Experiments. Die Freelancer.

Die Erpressung der Stadt, die Herausforderung an die Helden, die Schlüsselsuche und Ebenen seiner Festung dienen – neben seiner eigenen Unterhaltung – nur einem einzigen Zweck: Die Freelancer herbeizulocken und sie dazu zu bringen, ihr wahres Machtpotenzial zu entfalten. Sobald dies geschehen ist, will er sie mit der Auswegslosigkeit konfrontieren, dass sie ihn niemals besiegen können, weil all ihre Macht letztlich von ihm kommt (was der Wahrheit entspricht), und hofft darauf, dass ihre eigene Machtgier sie letztlich dazu verleiten wird, sich ihm zu unterwerfen, um gemeinsam mit ihm den Kosmos zu beherrschen. In Wirklichkeit würde eine solche Unterwerfung jedoch bedeuten, dass sie und ihre Kräfte von ihm absorbiert würden und er nun seine volle Macht entfalten kann.

H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N



Am Ende stehen die Freelancer vor der schwierigsten Entscheidung ihres Lebens: Mit reiner Kampfkraft können sie ihren Feind nicht besiegen; nur wenn sie sich für immer von ihren phantastischen, gerade erst erwachenden Kräften trennen, können sie das Übel in seine Schranken weisen. Wie auch immer ihre Entscheidung ausfällt, sie beendet die Hexxagon-Kampagne.

## DIE HANDLUNG

Wenn Sie wollen, können Sie als *Prolog* mit den einzelnen Spielern jeweils eine eigene Szene durchspielen, in der er von seinen Kräften erfährt und angeheuert wird, oder an irgendeinem Ort der Welt, an dem er sich gerade aufhält, von einigen Agenten des Corps besucht wird, die ihn bitten, für sie nach Köln zu reisen.

Zunächst werden die Freelancer zusammengeführt und mit ihrem Auftrag vertraut gemacht (*Kapitel 1*). Zusammen mit ihrem Auftrag bekommen sie die *Hand des Navigators*, mit der sie sich auf die Suche nach dem ersten Schlüssel machen (*Kapitel 2*). Der Schlüssel befindet sich im mongolischen Edelrestaurant „Genghis Khan“ im 28. Stockwerk des Köln-Triangle. Dort findet gerade ein Empfang anlässlich des 100. Geburtstags eines ehemaligen Oberbürgermeisters statt. Auf Hilfe von Außen dürfen die Freelancer nicht zurückgreifen, aber es sollte ihnen auch so gelingen, sich auf die Party zu schleichen und am Buffet den Schlüssel in ihren Besitz zu bringen, ohne zuviel Aufsehen zu erregen.

Anschließend geht es mit dem Schlüssel zum Kölner Dom, wo ihr „Verbindungsoffizier“, Hauptkommissar Greiffels, bereits auf sie wartet. Greiffels befindet sich in der einzigartigen Position, ihnen helfen zu dürfen, weil er ebenfalls zum Personenkreis auf Hexxagons Liste gehört. Er ermöglicht ihnen den Zugang zu den Katakomben des Doms, wo sich hinter einer Geheimtür eine Art Fahrstuhl anschließt, der in die Tiefe führt. Dort angekommen, werden die Freelancer auf der 1. Ebene von Hexxagons Festung mit ihren ersten Feinden konfrontiert – einer Goblinhorde (*Kapitel 3*). Das Ziel ihres Aufenthalts besteht allerdings nicht darin, alle Goblins zu besiegen, sondern den Ausgang zu finden – wobei sie natürlich den ständigen Angriffen der Goblins ausgeliefert sind. Gelingt es ihnen, den Ausgang zu finden und mithilfe des Schlüssels aufzuschließen, so haben sie die 1. Ebene bezwungen und können sich nun auf die Suche nach dem zweiten Schlüssel machen.

Der zweite Schlüssel befindet sich im Kölner Zoo, genauer gesagt im neu eingerichteten Säbelzahn-Tiger-Gehege (*Kapitel 4*). Ihn zu beschaffen, stellt eine gewaltige Herausforderung an die Heimlichkeit der Freelancer dar, denn nicht nur müssen sie den hungrigen Tigern aus dem Weg gehen, sondern darüber hinaus noch ein hochmodernes Sicherheitssy-

stem überwinden, dass die wertvollen Tiere Tag und Nacht überwacht.

Im 5. *Kapitel* dringen die Freelancer in die zweite Ebene von Hexxagons Festung vor und nehmen es mit dem wortgewandten Vampir Graf Nelsor und seinen endlosen Zombiehorden auf. Auch hier geht es nicht darum, die gesamte Opposition zu vernichten, sondern zielstrebig zum Ausgang vorzudringen.

Die Suche nach dem dritten Schlüssel führt die Freelancer zu einem Landsitz im Süden der Stadt (*Kapitel 6*), wo sie es mit dem exzentrischen Kunstsammler Karl Förster und seinem geheimnisvollen Diener Albert zu tun bekommen. An Förster können die Charaktere erkennen, welche Folgen es haben

kann, wenn man sich den Einflüsterungen der Goldenen Pyramide ausliefert.

Im 7. *Kapitel* werden die Freelancer in der dritten Ebene von Hexxagons Festung von einer vielköpfigen Zyklopen-Hydra gejagt, die gleichzeitig ihre einzige Möglichkeit darstellt, den Ausgang zu finden. Sobald sie diese Herausforderung gemeistert haben, können sie sich auf die Suche nach dem vierten und letzten Schlüssel machen.

Dieser befindet sich in einem gut bewachten Safe der Firma GenreSoft (*Kapitel 8*), so dass die Freelancer

diesmal auf ihr Infiltrationsgeschick angewiesen sind. In diesem Kapitel haben sie außerdem die Möglichkeit, mit Samantha Leuenkopf eine ehemalige Kollegin und Ex-Freundin ihres Widersachers Max Herrsch kennenzulernen.

In der vierten Ebene (*Kapitel 9*) angelangt, müssen die Charaktere eine Priesterin befreien und sie gegen eine wachsende Dämonenhorde verteidigen, bis ein heiliges Ritual beendet ist. Bei erfolgreichem Abschluß ihrer Mission werden die verbliebenen Dämonen vernichtet und das Tor zur fünften Ebene wird freigelegt.

In der fünften Ebene angelangt, stehen die Freelancer schließlich vor Hexxagon (*Kapitel 10*), der als erstes den Sekundärplan des Corps aufdeckt und durchkreuzt. Auf sich allein gestellt sind die Freelancer nun die einzige Hoffnung der Stadt und ihrer Bürger. Im brutalen Endkampf enthüllt Hexxagon seine finale Kreation: die dunklen Zwillinge, die über genau die selben Kräfte verfügen wie die Freelancer, aber ganz und gar Hexxagons Willen unterstehen. Das einzige Manko der Zwillinge besteht darin, dass sie nicht zusammenarbeiten, also hoffen wir, dass es sich bei den Freelancern anders verhält und sie ihre Feinde durch gemeinsame Anstrengungen in die Knie zwingen können.

Nach einem spannenden Kampf liegt Hexxagon am Boden, erhebt sich aber gleich darauf wieder und klärt die Freelancer darüber auf, dass all ihre Kräfte ihren Ursprung in ihm

## ABLAUF

Prolog: Einführung der Helden

Kapitel 1: Auftragsvergabe

Kapitel 2: Geschenkt ist noch zu teuer (1. Schlüssel)

Kapitel 3: Goblins (1. Ebene)

Kapitel 4: Ein Besuch im Zoo (2. Schlüssel)

Kapitel 5: Untote (2. Ebene)

Kapitel 6: Ein Haus im Grünen (3. Schlüssel)

Kapitel 7: Drachen (3. Ebene)

Kapitel 8: Der Schlüssel zum Herzen (4. Schlüssel)

Kapitel 9: Dämonen (4. Ebene)

Kapitel 10: Hexxagon (5. Ebene)

haben und ihm daher nichts anhaben können. Anschließend bietet er ihnen an, in seine Dienste zu treten und als seine Generäle die Welt zu unterwerfen. Sollten sie sich weigern, so ist sei dies ihr Untergang.

Tatsächlich besteht die einzige Möglichkeit, Hexxagon zu besiegen darin, dass die Freelancer ihren Kräfte für immer abschwören. Tun sie dies, so verfliegt Hexxagons Macht zusammen mit dem auf Köln lastenden Fluch, aber auch die besonderen Fähigkeiten der Freelancer gehen sofort und unwiederbringlich verloren. Die Festung stürzt nach und nach in sich zusammen, und Hexxagon selbst kommt in dem Chaos zu Tode. Der Preis war hoch, aber die Freelancer haben gewonnen!

## ZEITDRUCK

Mit jedem verstreichenden Tag nimmt die Aggression in der Stadt zu. Am besten wird den Freelancern dieser Umstand vermittelt, indem sie bei ihrem Aufenthalt an der Oberfläche mit zunehmend besorgniserregenderen Szenen konfrontiert werden, von Massenschlägereien bis hin zu bürgerkriegsartigen Ausbreitungen mit schwer verletzten Opfern, die achtlos am Straßenrand liegen gelassen werden.

## HEXXAGONS FESTUNG

Hexxagons Festung ist ein quadratischer Komplex mit einer Kantenlänge von 202 Metern und einer Höhe von 80 Metern, der sich in einer Tiefe von 20 Metern unter dem Kölner Dom befindet. Die Außenwände bestehen aus fünf Meter dickem Fels und es gibt nur einen einzigen, fahrstuhlähnlichen Zugang an der Oberseite. Jegliche Kommunikation (Funkgeräte, Handys) zwische dem Innern der Festung und der Außenwelt wird durch Hexxagons Magie vollständig unterbunden. Wann die Festung genau entstanden ist, weiß niemand, ihr Eingang wurde erst vor einigen Tagen entdeckt.

Die Festung besteht aus 5 Ebenen, jede davon ist über einen separaten Fahrstuhl mit der darüberliegenden verbunden, der jeweils den einzigen Zugang darstellt. Der Fahrstuhl zur 1. Ebene befindet sich in den Katakomben unter dem Dom und wurde erst kürzlich entdeckt, die anderen offenbaren sich erst, wenn man den dazugehörigen Ausgang aus der jeweiligen Ebene gefunden hat. Solange eine Ebene als umkämpft gilt (siehe unten), stellt die Fahrstuhlreise eine Einbahnstraße dar – eine Rückfahrt in die darüber liegende Ebene ist erst möglich, nachdem die Ebene befreit wurde.

Jede Ebene hat eine Kantenlänge von 192 Metern und eine Deckenhöhe von bis zu 10 Metern. Zu Beginn der Kampagne zählen alle Ebenen als *umkämpft*, d.h. sie werden von Monstern bevölkert, die die Freelancer angreifen.

Wenn die Freelancer den Ausgang einer Ebene finden und den mitgebrachten Schlüssel benutzen, um das dazugehörige Schloß aufzuschließen, haben sie die Ebene *befreit*. Die Ebene kann nun gefahrlos betreten und verlassen werden, allerdings ist ein Betreten nach wie vor nur den Freelancern gestattet. Nach Befreiung der ersten, zweiten und dritten Ebene wird außerdem ein neuer Schlüssel in der Stadt platziert und kann mit der Hand des Navigators aufgespürt werden.

Wenn die Freelancer 24 Stunden in einer umkämpften Ebene verbringen, ohne das Schloß aufzuschließen, so werden sie mitsamt ihrer Ausrüstung und ihrem Schlüssel aus der Ebene teleportiert und die Ebene wird anschließend in ihren Ursprungszustand zurückversetzt. Wenn die Freelancer erneut diese Ebene betreten, sehen sie sich also den selben Gefahren gegenüber wie zuvor, kennen allerdings schon viele der Gefahren, denen sie begegnen werden.

## SCHÄTZE

In Hexxagons Festung gibt es auch Schätze zu erbeuten: Gold- und Silbermünzen unbekannter Prägung (Hexxagons Konterfei) sowie verschiedene Edelsteine und kunstvolle Schmuckstücke. Alle diese Schätze sind echt.



Auch Fantasy-Artefakte können erbeutet werden – diese Gegenstände verfügen aber nur in der Hand eines verwandelten Freelancers über ihre magische Wirkung, außerhalb davon werden sie zu normalen, unmagischen Gegenständen ihres Typs.

Die Wirkungen der Fantasy-Artefakte werden ab Seite 97 erläutert und dürfen von den Spielern gelesen werden. Wenn die Freelancer in der Festung ein Artefakt finden, beschreiben Sie das Aussehen des Gegenstandes und die Spieler können anhand dessen herauszufinden versuchen, um was für ein Artefakt es sich handelt – ansonsten hilft nur Ausprobieren.

Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl Fantasy-Artefakte, die ein Freelancer gleichzeitig nutzen darf, abgesehen von offensichtlichen Einschränkungen, z.B. das man nur eine Maske gleichzeitig tragen und in jeder Hand nur eine einzelne Einhandwaffe führen kann.

Wenn die Freelancer einen Schatz an sich genommen haben und die dazugehörige Ebene anschließend in ihren Ursprungszustand versetzt wird (weil es den Freelancern nicht gelungen ist, die Ebene innerhalb von 24 Stunden zu befreien), werden bereits erbeutete Schätze **nicht** erneuert.



## STUFENAUFSTIEG UND MACHTGLEICHGEWICHT

Wenn alles glatt läuft, steigen die Freelancer jeweils nach der Befreiung einer Ebene um eine Stufe auf. In der 1. Ebene hätten sie demnach eine Charakterstufe von 5, in der 2. Ebene eine Stufe von 6, in der 3. Ebene eine Stufe von 7, in der 4. Ebene eine Stufe von 8 und beim Finale eine Stufe von 9. Die Monster in den jeweiligen Ebenen sind darauf ausgelegt, für eine Gruppe aus Freelancern der entsprechenden Charakterstufe eine solide Herausforderung darzustellen – d.h. ihre Angriffe sind stark genug, um bei den Freelancern Schaden zu verursachen, und ihre Verteidigung ist gut genug, damit sie nicht sofort unter den Angriffen der Freelancer zusammenbrechen.

Die individuelle Stärke einer Freelancer-Gruppe ist allerdings starken Schwankungen unterworfen, die vor allem mit der Anzahl ihrer Mitglieder und deren Teamwork zusammenhängt. Um zu gewährleisten, dass eine starke Gruppe sich dennoch herausgefordert fühlt und eine schwache Gruppe nicht vorzeitig ins Gras beißt, dürfen Sie die Anzahl der Monster beliebig festlegen. Die Ebenen verfügen deshalb über keine Angabe, wie viele Gegner sich den Abenteurern jeweils in den Weg stellen. Statt dessen können Sie erst einmal mit einer niedrigen Anzahl Gegnern beginnen, von der Sie ausgehen, dass sie von der Gruppe besiegt werden können, und sich dann langsam steigern. Eine weitere Möglichkeit des Rettungsankers besteht darin, den Freelancern zwischen den Kämpfen eine Verschnaufpause zu gönnen, in der sie ihre Lebensenergie und ihre Kräfte regenerieren können, während Sie andererseits auf genau diese Möglichkeit verzichten können, wenn Sie die Daumenschrauben etwas enger anziehen möchten.

Während des Spiels sollten Sie beachten, dass die Hexagon-Ebenen keine statische Umgebung darstellen, in der die Monster in ihren vorgeschriebenen Räumen auf die Helden warten, sondern um ein dynamisches Umfeld, in dem die Abenteurer auch mal auf eine Patrouille treffen können oder die Gegner bei einem ausgelösten Alarm von herbeieilenden Verstärkungstruppen unterstützt werden. Trotzdem sollten Sie es den Freelancern ermöglichen, sich bei Bedarf in eine gut zu verteidigende Stellung zurückzuziehen und ihre Wunden zu lecken – hier bieten sich die Tempel des Lichts an. Keine Sorge: Der 24-Stunden-Zeitdruck wird dafür sorgen, dass sich die Charaktere eine allzu lange Verzögerungstaktiken nicht leisten können.

Sollten sich die Monster oder Fallenmechanismen tatsächlich als zu stark erweisen und die Freelancer einmal oder gar mehrmals erfolglos aus der Festung teleportieren, so dürfen die Charaktere auch mit einem Stufenaufstieg außerhalb der Reihe bedacht werden – schließlich kann man auch aus einer Niederlage lernen. Bei ihrem nächsten Anlauf haben sie dann größere Erfolgchancen.

Wenn es den Monstern gelingt, einen oder mehrere Freelancer zu töten, so werden deren Überreste nach Ablauf der 24-Stunden-Frist ebenfalls aus der Festung teleportiert, wo sie spätestens durch die Paladin-Heilkraft ihrer Kontaktperson Greiffels ins Leben zurückgeholt werden.

## DIE HAND DES NAVIGATORS

Die Hand des Navigators ist eine abgeschlagene rechte Hand, die in einem großen Einmachglas mit Formaldehyd aufbewahrt wird. Die Hand ist echt, ebenso das Einmachglas und das (unangenehm stechend riechende) Formaldehyd. Das Glas ist recht stabil aber nicht vor heftigen Gewalteinwirkungen geschützt. Wird es zerstört, so muss ein neues Glas mit Formaldehyd gefüllt und die Hand hineingelegt werden. Nur wenn sie auf diese Weise eingelegt ist, kann die Hand funktionieren.

Wenn man das Glas mit der Hand darin eine Weile (etwa 10 Sekunden bzw. 2 Runden) ruhig hält, richtet sich die Hand wie ein Kompass mit ihrem Zeigefinger in Richtung des aktuellen Schlüssels aus.

## PROLOG: EINFÜHRUNG DER HELDEN

Als Prolog sollten Sie jedem Spieler die Möglichkeit einer kurzen Einführungsszene geben, in der sein Charakter und die Umstände, die ihn in den Kampf um Köln hineinziehen, beschrieben werden. Wenn es sich um einen ahnungslosen Charakter handelt, könnte ein erstes spontanes Erwachen seiner Kräfte durchgespielt werden – die gereizte Stimmung in der Stadt bietet hier genug Möglichkeiten für eine Action-Einlage. Vielleicht gerät der Charakter selbst in Gefahr, oder er wird Zeuge eines Übergriffs auf harmlose Passanten. In jedem Fall spitzt sich die Situation dramatisch zu, bis sich der Charakter schließlich spontan verwandelt und die Szene durch einen Einsatz seiner Kräfte auflöst. Kurz darauf wird er von der Polizei oder von Agenten des Corps aufgegriffen und über die aktuellen Vorgänge informiert.

Bei einem Charakter, der sich bereits über seine Kräfte im Klaren ist, kann statt dessen eine Szene gespielt werden, in der er einen Besuch von Corps-Agenten erhält und angeheuert wird. Dies darf auch an einem beliebigen Ort der Welt passieren – auch exotische oder gefährlichen Orte sind erlaubt – und die besonderen Eigenheiten des Charakters hervorheben.

Beim Prolog ist vor allem die Phantasie des Spielers gefragt – am besten sagen Sie ihren Spielern also rechtzeitig vor Beginn der Kampagne bescheid, was im Prolog von ihnen verlangt wird, damit sie sich im Voraus ein paar Gedanken machen können. In jedem Fall sollten die Vorstellungsszenen kurz und knackig ausfallen und in der Hauptsache durch den jeweiligen Spieler erzählerisch dargestellt werden.

## DER SEKUNDÄRPLAN

Neben dem Einsatz der Freelancer führt das Corps einen Sekundärplan durch, um den Feind auch dann besiegen zu können, wenn er sich den Freelancern als zu mächtig erweisen sollte oder sein Versprechen nicht einhält. Der Plan sieht eine unterirdische Annäherung an die fünfte Ebene vor, was natürlich unter strengster Geheimhaltung vor sich geht, während die Aufmerksamkeit des Feindes auf die Freelancer gerichtet ist. Ob die Freelancer in den Sekundärplan eingeweiht werden, hängt von der Situation ab – Greiffels weiß bescheid und wird sie informieren, wenn er es für angebracht hält.

## KAPITEL 1: AUFTRAGSVERGABE

Die Freelancer treffen sich in einem Besprechungsraum des Kölner Polizeipräsidiums (siehe Karte von Köln auf Seite 14). Kommissar Greiffels betritt den Raum mit einer altertümlichen Pergamentrolle und einem großen, mit Formaldehyd gefülltem Einmachglas, in dem eine abgehackte Hand schwimmt.

*„Mein Name ist Greiffels. Einige von Ihnen wissen bereits, warum sie hier sind, die anderen ahnen es zumindestens. Um es kurz zu machen: Unter der Stadt hat sich ein Wahnsinniger eingenistet, der die Bevölkerung in einem Würgegriff der Gewalt hält. Leider verfügt er über ‚Möglichkeiten‘, die ein konventionelles Vorgehen durch die Polizei zum Scheitern verteilen würden. Wir sind also gezwungen, auf ungewöhnliche Mittel zurückzugreifen. Kurz: Die einzigen, die uns in dieser Situation helfen können, sind Sie.“*



Er entrollt das Pergament und legt es den Freelancern vor (siehe Handout auf Seite 12). Anschließend ist er bereit, die Fragen der Freelancer entgegenzunehmen. Er hat folgende Informationen parat:

- Geheimhaltung ist oberstes Gebot. Neben den Freelancern ist nur eine kleine Handvoll Personen (Entscheidungsträger der Stadt Köln) in die aktuellen Vorgänge eingeweiht, und dies soll auch so bleiben, um eine Panik zu vermeiden.
- Die anwesenden Freelancer sind die ersten, die anhand von Hexxagons Namensliste zusammengerufen wurden. Das Corps bemüht sich, die anderen Personen zu finden und für ihre Sache zu gewinnen (potentielle Charaktere

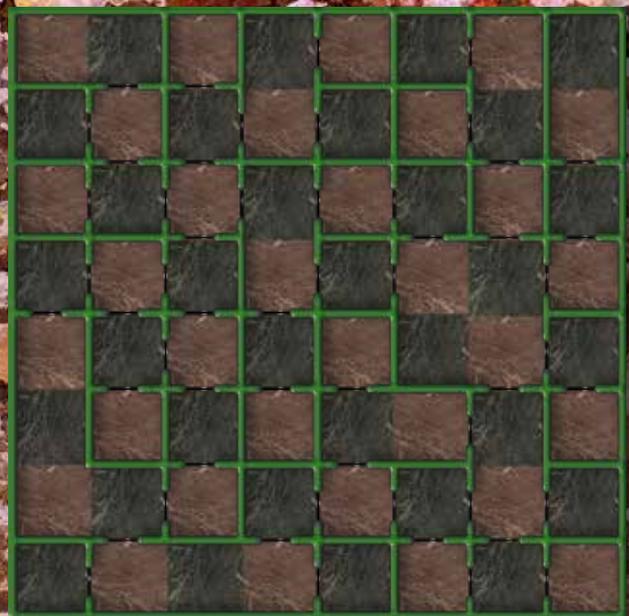
Während die Spieler und ihre Freelancer ihre ersten Schritte im Köln der Hexxagon-Kampagne unternehmen, werden ihnen, vor allem nach Durchlesen der Kölnbeschreibung ab Seite 13, einige erhebliche Unterschiede zu unserer Welt auffallen: Köln ist deutsche Hauptstadt, es gibt eine Transrapid-Strecke zwischen Köln und Berlin, und außerdem ist der Rheinpark um einen mehrere hundert Meter durchmessenden Kratersee herum angelegt. Bevor die Spieler dies nun als Bestandteil des Freelancer-Hintergrundes abtun, sollten sie, am besten direkt nach Verlassen des Polizeipräsidiums, darauf hingewiesen werden, dass auch ihre Freelancer die Unterschiede als solche erkennen. Teilen Sie den Spielern mit, dass die Vorstellung in den Köpfen ihrer Freelancer davon, wie die Welt wirklich sein sollte, mit ihrer eigenen übereinstimmt, d.h. alles was sie als seltsam empfinden auch von den Freelancern als seltsam empfunden wird. Am ehesten lässt sich das Gefühl der Freelancer so beschreiben, als wären sie „im falschen Film“.

Diese Erkenntnis spielt sich natürlich erst einmal im Kopf eines jeden Einzelnen ab, aber wenn sich die Freelancer durch ihre gemeinsamen Pläne allmählich näherkommen, sollte auch dieser Aspekt bald zur Sprache kommen und für einige unterhaltsame Momente sorgen. Für den Augenblick haben die Freelancer aber zu viel zu tun, um sich sofort einen Reim auf diese Seltsamkeiten machen zu können. Im Vordergrund sollten zunächst die Erbeutung des ersten Schlüssels und die Eroberung von Hexxagons erster Ebene stehen.

für später ins Spiel einsteigende Spieler). Einzige Gemeinsamkeit der Personen auf der Liste sind ihre phantastischen Fähigkeiten.

- Greiffels appelliert in erster Linie an die Rechtschaffenheit und Hilfsbereitschaft der Freelancer, aber er ist auch befugt, jedem von ihnen 50.000 Euro für die Teilnahme an dieser Mission zu zahlen, davon 5.000 Euro als Vorschuss.
- Hexxagons Festung befindet sich unterhalb des Kölner Doms. Die Geistlichen haben in einem bisher unbeachteten Seitengang der Katakomben eine Geheimtür entdeckt, hinter der eine Art Fahrstuhl in die Tiefe führt. Ein Zugang zum Dom und zur Festung steht den Freelancern jederzeit zur Verfügung.
- Bei der Suche und Beschaffung der Schlüssel sind die Freelancer auf sich selbst gestellt. Sollte eine Straftat nötig sein, um an die Schlüssel zu kommen, so sind die Freelancer dazu befugt, allerdings sollen sie so weit wie möglich auf Gewaltanwendung und schwere Sachbeschädigung verzichten. Sollten sie bei einer Straftat von der Polizei erwischt werden, dann ist es für sie das Beste, sich festnehmen zu lassen. Greiffels wird dann dafür sorgen, dass sie umgehend wieder auf freien Fuß gesetzt werden – dies ist kein Verstoß gegen Hexxagons Regeln, weil Greiffels ebenfalls auf seiner Personenliste steht. Obwohl ihm von seinen Vorgesetzten umfassende Befugnisse eingeräumt wurden, die Freelancer tun also gut daran, unauffällig vorzugehen und sich nicht erwischen zu lassen. Außerdem stellt diese Maßnahme die Freelancer keineswegs über das Gesetz. Alles von schwerer Körperverletzung aufwärts wird zu einem späteren Zeitpunkt entsprechend geahndet.
- Falls das Corps etwas über die Hintergründe der aktuellen Vorgänge weiß, so schweigt es sich darüber jedenfalls aus. Jegliche Kontaktaufnahme ist schwierig bis unmöglich, und auf jedwede Hilfe außer der Verständigung der Freelancer wartet man bis jetzt vergebens. Aus diesem Grund ist Greiffels auch nicht besonders gut auf das Corps zu sprechen.

H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N

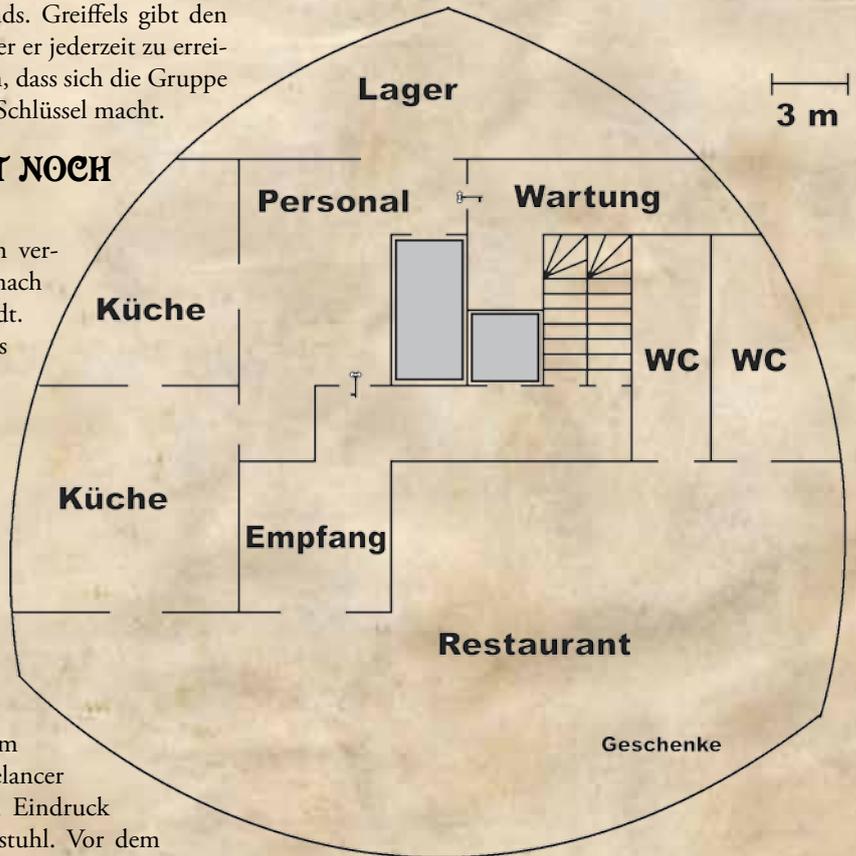


Die Besprechung endet um 20 Uhr abends. Greiffels gibt den Freelancern seine Telefonnummer, unter der er jederzeit zu erreichen ist. Im Grunde spricht nichts dagegen, dass sich die Gruppe nun sofort auf die Suche nach dem ersten Schlüssel macht.

## KAPITEL 2: GESCHENKT IST NOCH ZU TEUER (1. SCHLÜSSEL)

Wenn die Freelancer das Polizeipräsidium verlassen, zeigt die Hand des Navigators nach Westen in Richtung der Kölner Innenstadt. Auf dem Weg dorthin passieren sie auch das *Köln Triangle*, ein Hochhaus in unmittelbarer Nähe des Rheins (siehe Köln-Karte). Im obersten, 29. Stockwerk brennt noch Licht, und genau dorthin weist auch die Hand, wie die Freelancer unzweifelhaft feststellen, wenn sie dem Verlauf der L111 folgen, die unmittelbar an dem Büroturm vorbei führt.

Tatsächlich befindet sich in diesem Stockwerk das mongolische Edelrestaurant „Genghis Khan“. Der Zugang erfolgt relativ einfach über das Foyer, in dem ein Portier Dienst schiebt, der die Freelancer nicht aufhält, sofern sie keinen dubiosen Eindruck auf ihn machen, gefolgt von einem Fahrstuhl. Vor dem Eingang des Restaurants wartet dagegen die erste wirkliche Hürde. Der Empfangschef, der sich dort hinter einem Steh-



pult aufgebaut hat, weist sie höflich darauf hin, dass ihre Namen nicht auf der Gästeliste stehen. Hier findet nämlich heute Abend ein Empfang anlässlich des 100. Geburtstags des ehemaligen Bürgermeisters Karl Hufschmidt statt. Die drei Herren in schwarzen Anzügen hinter dem Empfangschef lassen keinen Zweifel daran, dass die Freelancer vor einem gewaltsamen Eindringen absehen sollten.

Drei Zugangsmöglichkeiten bieten sich an: Zum einen können sich die Freelancer über die Lüftungsanlage einschleichen, zum anderen können sie versuchen, einen Blick auf die Gästeliste zu erhaschen und sich als noch nicht eingetroffene Gäste auszugeben. Oder sie verkleiden sich als Lieferanten, die ein Geschenk oder besondere Nahrungsmittel für die mongolische Küche anliefern. Insgesamt sollte der Spielleiter den Spielern hier keine allzu großen Steine in den Weg legen, denn die Sicherheitsvorkehrungen der Party sind eher lasch.

Im Restaurant halten sich etwa 100 Personen auf, das Durchschnittsalter liegt wohl bei 70 Jahren (abgesehen von einigen jüngeren Familienmitgliedern und Kindern) und ein Großteil der Gesellschaft ist bereits reichlich angeheitert. Ein unauffälliger Blick auf die Hand zeigt, dass sich der Schlüssel irgendwo am Geschenktisch befinden muss, genauer in einem großen, quadratischen Geschenkpaket mit einer Kantenlänge von 50 cm und einem Gewicht von 15(!) Kilogramm. Hier ist ein passendes Ablenkungsmanöver gefragt, um das Geschenk unbemerkt von der Party und aus dem Gebäude zu schmuggeln.

Sobald sie sich in einer ruhigen Umgebung aufhalten (z.B. im Fahrstuhl), stellen die Freelancer fest, dass



das Paket tickt! Tatsächlich befindet sich im Innern neben einem großen goldenen Schlüssel eine Bombe, die an einem mechanischen Wecker befestigt ist, der auf 23 Minuten eingestellt ist. Ein Öffnen des Pakets und Entnehmen des Schlüssels ist möglich, ohne die Bombe auszulösen (aber es schadet nicht, auf Nummer Sicher zu gehen). Für die Entschärfung der Bombe ist eine Probe auf *HW+Sprengstoffe* gegen Mindestwurf 22 erforderlich, bei deren Misslingen die Bombe explodiert (Schaden 20, Präzision 25, Vt KK, für jeden Meter Abstand zur Bombe reduzieren sich Schaden und Präzision um 1). Alternativ kann man sie auch im nahegelegenen Rheinpark zur Explosion bringen, ohne jemanden zu gefährden.

**Alternativ-Orte:** Wenn es den Freelancern nicht gelingt, den Schlüssel während der Geburtstagsfeier zu erbeuten, dann explodiert die Bombe gegen Ende der Party um 3 Uhr früh, als ein Bediensteter die Geschenke abräumt. Zwei Personen werden geötet, fünfzehn weitere schwer verletzt, und 12 Stunden später platziert Hexxagon den nächsten Schlüssel mitsamt dazugehöriger Bombe an einem ähnlich belebten Ort im Rheinpark. Dies wiederholt er so lange, bis es den Freelancern gelingt, einen Schlüssel zu erbeuten, wobei er die wachsende Menge an Opfern bereitwillig in Kauf nimmt.

### KAPITEL 3: GOBLINS (1. EBENE)

Sobald sie im Besitz des Schlüssels sind, sollten die Freelancer Greiffels kontaktieren, der ihnen den Zugang zum Kölner Dom zu jeder Tageszeit ermöglichen kann. In den Katakomben finden sie tatsächlich eine Art Fahrstuhl vor: eine 5 x 5 Meter große, 2 Meter hohe Kammer, die gegenüber dem Eingang einen Wandvorsprung aufweist, der wie ein Knopf eingedrückt werden kann, woraufhin sich der Eingang schließt und sich der Fahrstuhl nach unten in Bewegung setzt. Sobald sich der Fahrstuhl bewegt, befinden sich die Freelancer in Hexxagons Festung, d.h. ab hier stellen moderne Geräte (Handys, Taschenlampen, Nachtsichtgeräte, Funkgeräte, sowie alle Waffen, die moderner sind als eine Steinschlosspistole) ihren Dienst ein. Die Fahrstuhlfahrt dauert eine Minute (12 Runden), anschließend wird der folgende Text vorgelesen:

### DIE ENTWENDUNG DER SCHLÜSSEL

Beim Aufspüren und Entwenden der Schlüssel müssen folgende Bedingungen erfüllt werden:

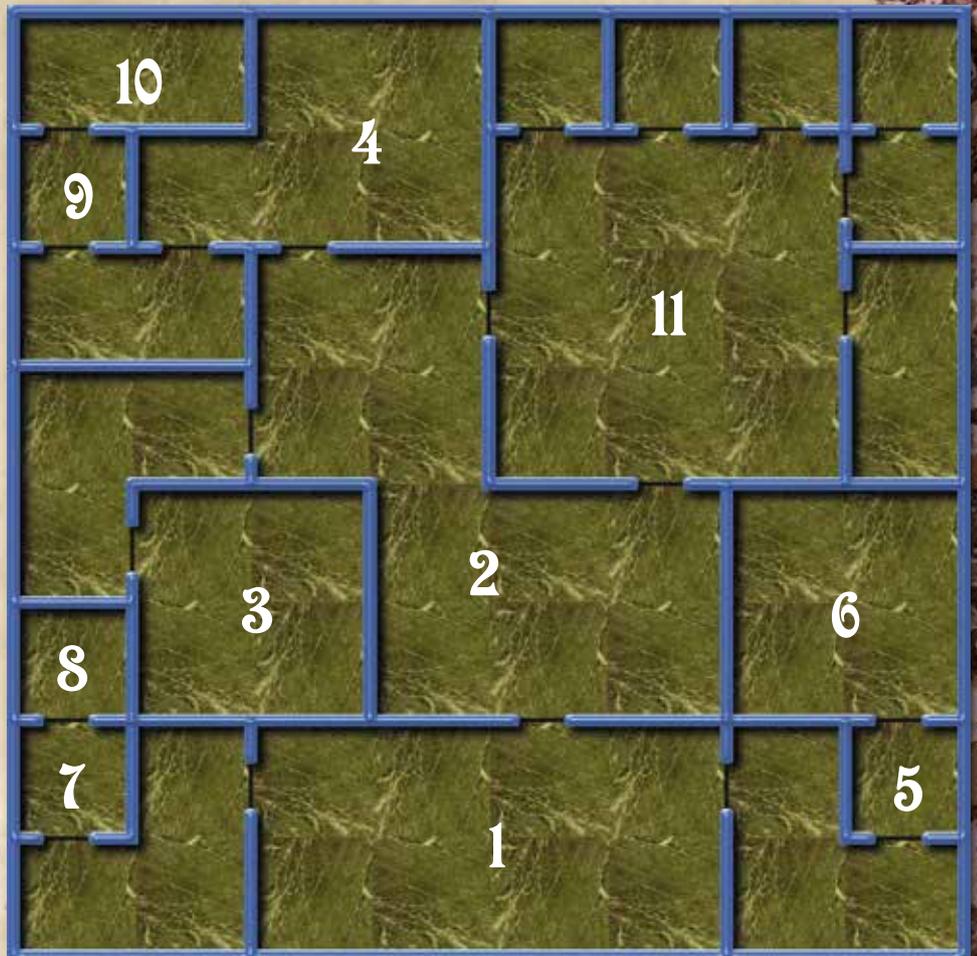
- 1) Die Freelancer dürfen kein Aufsehen erregen. Was als Aufsehen erregend gilt, entscheidet Hexxagon, deshalb sind die Freelancer gut beraten, so subtil und heimlich vorzugehen wie nur irgendwie möglich.
- 2) Die Freelancer dürfen nicht auf die Hilfe öffentlicher Stellen zurückgreifen und sie dürfen nur solche Personen in ihr Vorhaben einweihen, die wie sie auf Hexxagons Herausforderungsliste stehen.
- 3) Die Freelancer müssen den Schlüssel innerhalb von 24 Stunden in ihren Besitz bringen.

Werden eine oder mehrere dieser Bedingungen nicht erfüllt, dann sorgt Hexxagon dafür, dass sich der gerade gesuchte Schlüssel in Luft auflöst. Nach Ablauf von 24 Stunden wird ein neuer Schlüssel platziert und die Freelancer können sich erneut daran versuchen, ihn unter Einhaltung der Bedingungen in ihren Besitz zu bringen.

*„Der Fahrstuhl kommt mit einem Ruck zum Stehen. Eine Sekunde lang passiert nichts, dann ertönt ein heftigeres Rumpeln und drei der vier Wände, von denen ihr umgeben ward, beginnen sich zu heben. Ihr findet euch in einem größeren Raum wieder, dessen Wände mit Wolfsfellen und roten Schmierereien bedeckt sind. Vor euch hat sich eine Gruppe von Goblins mit dunkelroter Behaarung aufgebaut. Die kaum einen Meter*

#### LEGENDE

- 1: Goblinhöhle
- 2: Vorhalle
- 3: Tempel des Lichts
- 4: Legendenhöhle
- 5: Blackbeards Piratenlabyrinth
- 6: Blackbeards Schatzversteck
- 7: Aladins Räuberhöhle
- 8: Aladins Schatzhort
- 9: Labyrinth des Affenkönigs
- 10: Schatz des Affenkönigs
- 11: Goblifestung



großen Kreaturen sind mit Keulen bewaffnet, die sie aggressiv und auch ein bisschen ängstlich in eure Richtung halten. Auf einen gekrächzten Befehl hin zucken die Hoplitengoblins zusammen und werden dann auf einen Schlag unsichtbar. Eure Probleme haben gerade erst begonnen ...“

### Die Goblinhöhle (Raum 1)

Im ersten Kampf treffen die Freelancer auf (Anzahl Charaktere x 2) Goblins, die von einem oder zwei Zauber-Goblins angeführt werden. Die Goblins werden direkt neben den Freelancern sichtbar und greifen sie im Nahkampf an. Nach etwa 3 bis 4 Runden kommen einige Hoplitengoblins und vielleicht sogar noch ein Fleischkoloss hinzu, um ihre Kameraden zu verstärken. Gestalten Sie den Kampf als wachsende Herausforderung. Erst wenn die Freelancer sich einigermaßen verausgabt haben, ziehen sich die Goblins für's erste zurück. Für die Spielwerte und Taktik der Goblins siehe Seite 126f.

### Der Heuhaufen

Der südwestliche Teil des Raums wird von einem großen Heuhaufen eingenommen, der etwa 50 Quadratmeter bedeckt. In diesem Haufen befindet sich Houdinis Stecknadel (Seite 98). Sie kann nur von einem Freelancer gefunden werden, der über die Karma-Fähigkeit *Geschenk des Himmels* verfügt und diese einsetzt.

### Wandmalereien

Die Goblinhöhle ist ebenso wie viele andere Räume der ersten Ebene mit grobschlächtigen, roten Malereien bedeckt, die auf den ersten Blick wie ein chaotisches Geschmier wirken. Wenn sich einer der Charaktere allerdings die Mühe macht, genauer hinzuschauen, so gelingt es ihm nach einer Weile, wiederkehrende Skizzen und Symbole einer primitiven Sprache, ähnlich der sumerischen Keilschrift, zu erkennen. Eine erfolgreiche Probe auf WE gegen Mindestwurf 20, Dauer: 30 Minuten versetzt einen Charakter in die Lage, die Zeichen zu lesen. In der Goblinhöhle findet er heraus, dass sich die Goblinfestung im Nordosten der Ebene befindet und das dort der Goblinhäuptling residiert. Außerdem kann er den Zeichen entnehmen, dass sich im Westen ein Ort des Lichts befindet, den die Goblins fürchten. Außerdem erfährt er von einer ‚Legendenhöhle‘ im Norden.

### Die Vorhalle (Raum 2)

In diesem großen, L-förmigen Raum können die Freelancer deutliche Kampfspuren entdecken, außerdem finden sie mehrere menschenähnliche Skelette über den Boden verteilt. Eine forensische Untersuchung kann ergeben, dass es sich um insgesamt zehn Tote handelt, die durch Hieb- und Stichwaffen zu Tode gekommen sind. Auf eine bewaffnete Gegenwehr stoßen die Charaktere hier jedoch nicht (siehe auch *Taktik der Goblins*, Seite 127).

### Der Tempel des Lichts (Raum 3)

Über den Zugang zu diesem Raum haben die Goblins in ihrer Bildersprache ‚Licht-Ort‘ geschrieben. An diesen Ort wagen sie sich nicht, die Charaktere sind hier also in Sicherheit. Das Innere des Raums entspricht einer kleinen Kapelle mit einem Altar und hellem, freundlichem Tempelschmuck, jedoch ohne einer erkennbaren Religion oder Gottheit gewidmet zu sein. Die Heiligkeit des Ortes ist jedem Freelancer

sofort bewusst. Kernstück des Ortes ist eine helle Lichtquelle an der Decke, die einem Paladin zum Aufladen seines Amuletts dienen kann. Im Altar unter dieser Lichtquelle steckt ein gold glänzendes Schwert, das nur von einem Paladin herausgezogen werden kann (Sonnenschwert).

### Die Legendenhöhle (Raum 4)

Die Goblin-Kritzeleien über dem Eingang in diesen Bereich lassen sich als ‚Legendenhöhle‘ deuten. Tatsächlich sind die Wände dieses Raums über und über mit Malereien bedeckt, in denen die Geschichte der Goblins erzählt wird. Ein Charakter, der sich mit dem Lesen dieser Glyphen vertraut gemacht hat, findet er heraus, dass die Goblins früher ein wildes, aber friedfertiges, Ackerbau betreibendes Volk waren, bevor einige von ihnen von einem bösen Zauberer in dessen „Berg“ verschleppt wurden, und nun in seinem Namen gegen alle Eindringlinge kämpfen müssen.

Sobald die Freelancer diesen Raum zum ersten Mal betreten, werden sie von mehreren Zauber-Goblins und einer ganzen Heerschar von Staub-Orks angegriffen – Werte siehe Seite 126.

### Blackbeards Piratenlabyrinth (Raum 5)

Blackbeards Piratenlabyrinth ist ein Hindernisparcours mit einer **Stufe** von 5. Näheres zu Hindernisparcours siehe Seite 54. Eine großformatige Karte finden Sie auch zum Download auf [www.freelancer-rpg.de](http://www.freelancer-rpg.de).



**(F)uerstrahl:** Regelmäßiger Fallenmechanismus mit Sch 10, Pr 15, Vt GE, Feuerschaden



**(P)ilzgas:** Regelmäßiger Fallenmechanismus mit Sch 0, Pr 25, Vt WE, Halluzination(8). Es wird die folgende alternative Halluzinationstabelle verwendet:

#### W20

- 1–8 Der Freelancer darf normal handeln.
- 9–12 Die Handlung des Freelancers verfällt.
- 13–14 Der Freelancer versucht sich in dieser Runde in das Feld links von ihm auf der Karte zu bewegen.
- 15–16 Der Freelancer versucht sich in dieser Runde in das Feld rechts von ihm auf der Karte zu bewegen.
- 17–18 Der Freelancer versucht sich in dieser Runde in das Feld oben von ihm auf der Karte zu bewegen.
- 19–20 Der Freelancer versucht sich in dieser Runde in das Feld unten von ihm auf der Karte zu bewegen.



**(O)rgel:** Ein Freelancer in diesem Feld darf seine Handlung einsetzen, um die Orgel mit einer Probe auf WE + *Musizieren* oder HW + *Industriemechanik* gegen Mindestwurf 30 zu untersuchen. Sobald die Probe gelingt, kennt er sich mit der Funktionsweise der Orgel aus, und darf seine Handlung einsetzen, um jeweils eines der Tore (siehe unten) nach Wahl des Freelancers für die laufende Runde zu öffnen. Wenn sich ein Freelancer länger als zwei aufeinanderfolgende Runden im Orgelfeld aufhält, wird er zum Ziel der Allgemeinen Bedrohung (siehe unten).



**(S)Schädel:** Ein Freelancer darf den Schädel an sich nehmen, wird danach aber zum Ziel einer herabstürzenden Säule (Sch 30, Pr 15, Vt GE). Ein Schädel darf von einem Feld in ein waagrecht oder senkrecht angrenzendes hinübergereicht werden, indem beide Freelancer dafür eine Handlung aufwenden.



**(A)Altar:** Hier kann ein Freelancer eine Handlung einsetzen, um alle Schädel des Piratenlabyrinths auf dem Altar zu platzieren. Wenn dies geschieht, öffnen sich alle Tore permanent, außerdem entsteht eine gefahrlos überquerbare Rampe entlang der 5. Spalte von links, die zu einem sich öffnendem Tor führt, hinter dem sich Blackbeards Piratenschatz befindet.



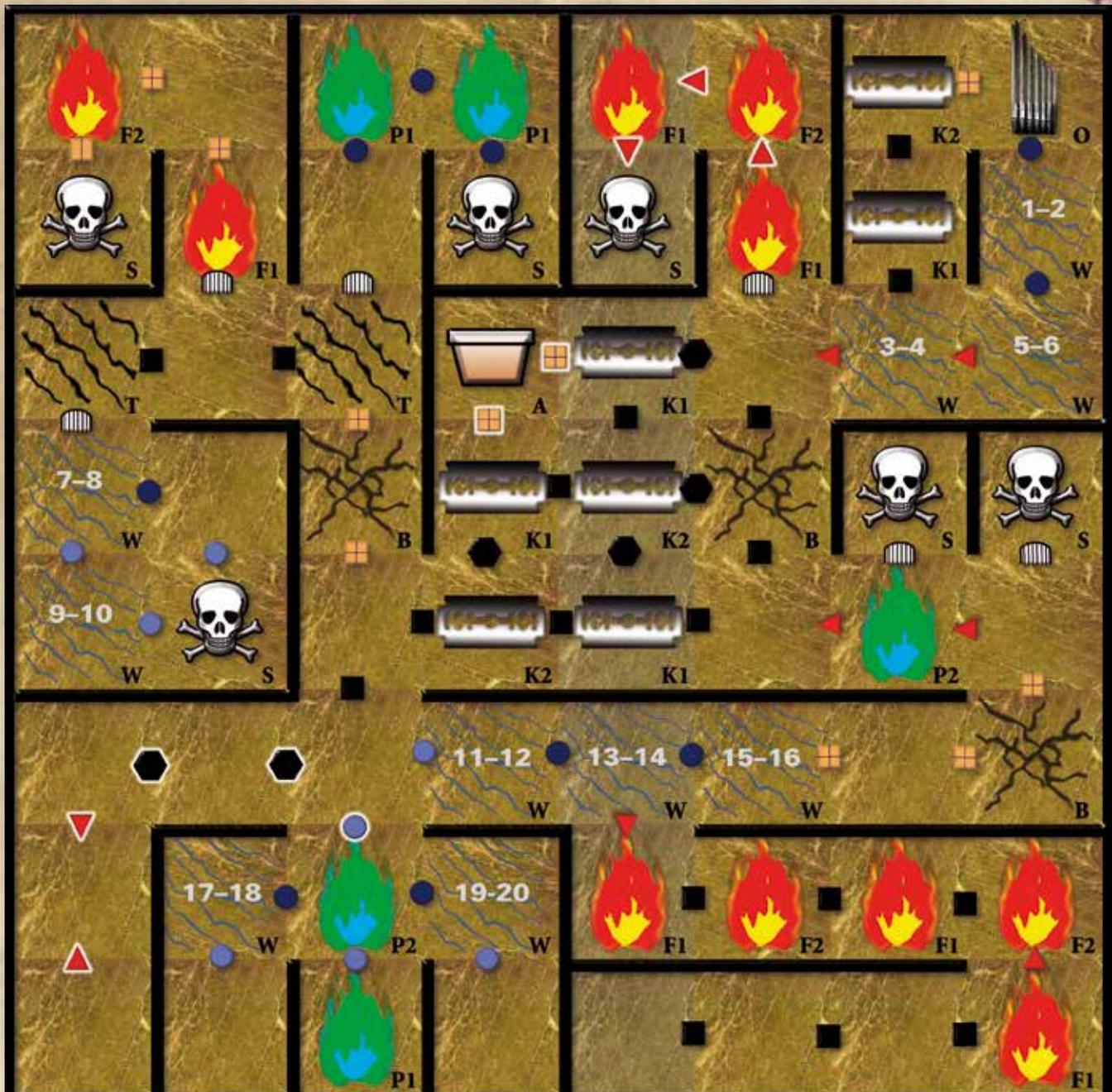
**Tor:** Diese Feldkante gilt als undurchdringliche Wand. Durch eine Orgel-Handlung (siehe oben) kann sie aber für die laufende Runde geöffnet werden.

**Allgemeine Bedrohung:** Der Freelancer wird jede Runde von Fledermäusen angegriffen (Sch 4, Pr 30, Vt GE), bis er sich ein Feld weiter bewegt.

**Abstürzen:** Der Freelancer wird in einem unterirdischen Wildfluss gefangen. Am Ende der Runde muss er eine *Tauchen*-Probe gegen Mindestwurf 25 ablegen. Misslingt sie, so erscheint er zu Beginn der nächsten Runde in einem mit einem W20 zufällig ermittelten Wasserbecken (siehe graue Zahlenwerte); außerdem erleidet er 20 Schadenspunkte und zählt als **umgehauen**. Gelingt die Probe dagegen, so erleidet er keine negativen Effekte und darf für die Ermittlung des Wasserbeckens, in dem er erscheint, vier W20 werfen und sich eins der Ergebnisse aussuchen.

### Blackbeards Schatzversteck (Raum 6)

Dieser von einigen Fackeln spärlich ausgeleuchtete Raum ist über und über mit kostbaren Teppichen, exquisiten Möbeln, vergoldeten Kronleuchtern und anderem Raubgut vollgestellt. Insgesamt ist dieser Plunder an die 50.000 Euro wert, wenn man ihn von Staub und Spinnweben reinigt. Zusammengenommen wiegen diese Schätze etwa 5 Tonnen. Besondere Aufmerksamkeit verdienen fünf Gemälde, die ebenfalls hier herumliegen, und von einem kundigen Cha-



rakter als Kunstschätze mit einem Wert von jeweils 100.000 bis 200.000 Euro beziffert werden können – leider wurden die Gemälde von Hexxagon gestohlen und es wurde bereits eine Fahnung ausgeschrieben.

Weniger heiß, aber nichts desto trotz heiß begehrt dürften die beiden Haufen aus Gold- und Silbermünzen sein. Insgesamt finden sich hier 1000 Goldmünzen (Wert: 50.000 Euro) und 4000 Silbermünzen (Wert: 72.000 Euro). Die Münzen sind mit einem den Freelancern (noch) unbekanntem Konterfei bedruckt: dem von Hexxagon.

Der wichtigste Schatz besteht allerdings aus fünf Schatzkisten, in denen sich magische Gegenstände befinden. Näheres zu den Eigenschaften von Schatzkisten siehe die Seitenbox rechts. Die Kisten haben folgende Schlossgrößen und Inhalte:

**Schlossgröße 4:** Ein zwei Meter langer Metallstab mit Blitz-Verzierungen (Gewitterstab) und eine Maske mit einem blau-grünen Fischgesicht (Ozeanier-Maske).

**Schlossgröße 5:** Eine Maske in Form einer goldenen Sonne (Paladin-Maske) und mehrere Lagen aus edlem Holz (Magisches Holz).

**Schlossgröße 6:** Ein kostbar gefertigter und mit Totenkopfsymbolen verzierter Säbel (Morgan Blackbeards Säbel) und eine Maske, die ein wildes Gesicht mit Augenklappe und rotem Kopftuch zeigt (Piraten-Maske).

**Schlossgröße 6:** Bäulich gefärbter Brustharnisch aus Chitin mit vier Armen (Carapax des Insektenherrschers).

**Schlossgröße 7:** Plattenpanzer mit auf dem Rücken angebrachten Spulen (Spulenpanzer).

### Aladins Räuberhöhle (Raum 7)

Aladins Räuberhöhle ist ein Hindernisparcours mit einer **Stufe** von 5. Näheres zu Hindernisparcours siehe Seite 54. Eine großformatige Karte finden Sie auch zum Download auf [www.freelancer-rpg.de](http://www.freelancer-rpg.de).

Die Räuberhöhle ist von orientalischer Musik durchdrungen, nach deren Rythmus sich ihre zahlreichen Fallenmechanismen bewegen. Anstatt nur in geraden oder ungeraden Runden zu wirken, wirken die Fallen in der Räuberhöhle **jede** Runde, allerdings bekommt ein Freelancer einen Bonus in Höhe seines *Musizieren-* oder *Singen-*Fertigkeitswerts auf seine Verteidigungswürfe gegen diese Mechanismen.



**(S)Schwerter:** Sch 10, Pr 20, vt GE



**(G)Gaswolke:** Sch 8, Pr 25, Vt GE, Säureschaden



**(P)feile:** Sch 6, Pr 20, Vt GE, Gift(2)



**(H)ebel:** Diese Felder sind von der Allgemeinen Bedrohung betroffen. Wenn in mindestens zwei Hebel-Feldern jeweils ein Freelancer steht, dürfen Handlungen eingesetzt werden, um den He-

## DIE SCHATZKISTEN

Jede Schatzkiste ist etwa 100 x 50 x 50 cm groß, besteht aus Metall und ist mit einem Schloss versehen. Die Kisten können bewegt werden, wiegen aber jeweils 10 bis 15 Kilogramm. Um sie zu öffnen können sie aufgesprengt oder aufgeschweißt werden. Dies erfordert eine Probe auf *HW+Sprengstoff* gegen Mindestwurf 20, Dauer: 5 Minuten, Material: 50 g Sprengstoff und Zünder oder auf *HW+Industriemechanik* gegen Mindestwurf 20, Dauer: 30 Minuten, Material: Schweißgerät. Wenn die Probe misslingt, wird der Inhalt beschädigt. Truhen werden beim Herausteleportieren aus einer Ebene nach einem Misserfolg zusammen mit einem Freelancer herausteleportiert, wenn er sie zu diesem Zeitpunkt berührt. Bei einer befreiten Ebene können die Truhen dagegen normal abtransportiert werden. Ein gewaltsames Öffnen der Truhe durch Nahkampfwaffen oder schweres Werkzeug ist nicht möglich.

Eine vernünftige Alternative besteht darin, dass Schloss einer Truhe zu knacken. Dies dauert 2 Minuten und erfordert eine Probe auf *HW+Schlösser knacken*. Anschließend zeigt der Spielleiter dem Schlossknacker ein Schlossdiagramm (siehe Seite 123) der passenden Größe für eine Anzahl Sekunden gleich dem erzielten Probenergebnis geteilt durch 5 (abrunden). Nun hat der Schlossknacker die Möglichkeit, einen passenden Dietrich aufzuzeichnen. Passt der Dietrich in das Schloss, so wird es geknackt, weicht er an einer Stelle vom Schloss ab, so kann die Probe wiederholt werden (es wird ein neues Schlossdiagramm benutzt). Weicht er dagegen an mehr als einer Stelle vom Schloss ab, so bleibt der Dietrich stecken und das Schloss kann nicht mehr geknackt werden.

bel umzulegen. Die Felder werden dann entsprechend markiert, können aber weiterhin genutzt werden, um die obige Bedingung zu erfüllen. Wenn auf diese Weise alle Felder markiert wurden, erweist sich der gesamte Parcours als Illusion, die sich langsam in Luft auflöst und einen Eingang in der gegenüberliegenden Wand freilegt, hinter dem sich Aladins Schatzhort befindet.



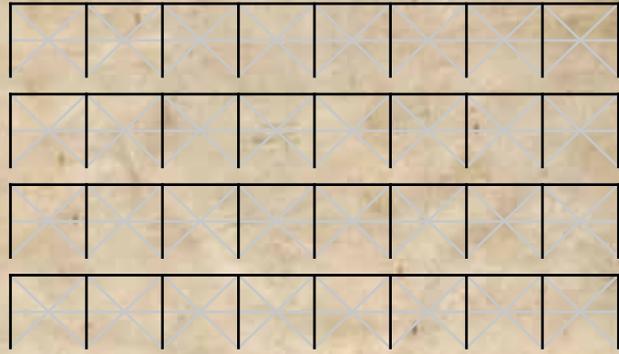
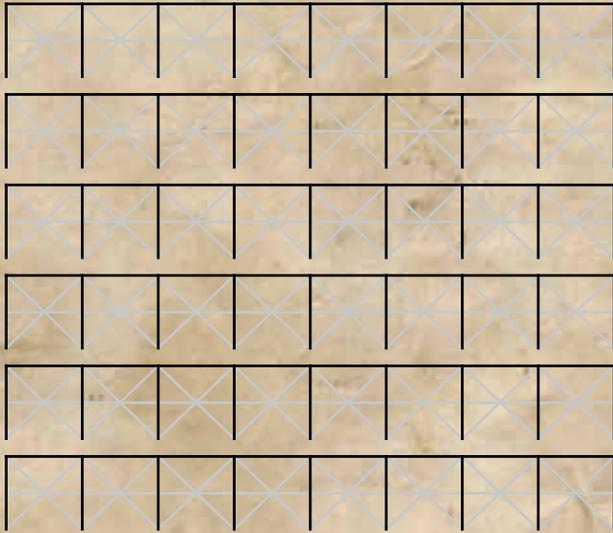
**(F)lasche:** Diese Felder sind von 1 bis 5 nummeriert und von der Allgemeinen Bedrohung betroffen. Falls einer seiner Kameraden hier in einer Flasche gefangen ist, kann der Freelancer mit einer Handlung an dieser reiben und den Gefangenen dadurch befreien – dieser erscheint wahlweise in einem unbesetzten, waagrecht, senkrecht oder diagonal angrenzenden Feld, das nicht durch eine Wand getrennt ist, oder an der Startkante der Räuberhöhle.



**(Te)leporter:** Diese Felder ist von der Allgemeinen Bedrohung betroffen. Wenn sich am Ende einer Runde auf jedem der beiden Teleporter-Felder ein Charakter aufhält, tauschen sie die Plätze.

**Allgemeine Bedrohung:** Jede Runde wird der Freelancer in ein grünes Gas (Sch 0, Pr 20, Vt KK, Übelkeit(4)) gehüllt,

## SCHLÜSSELVORLAGEN

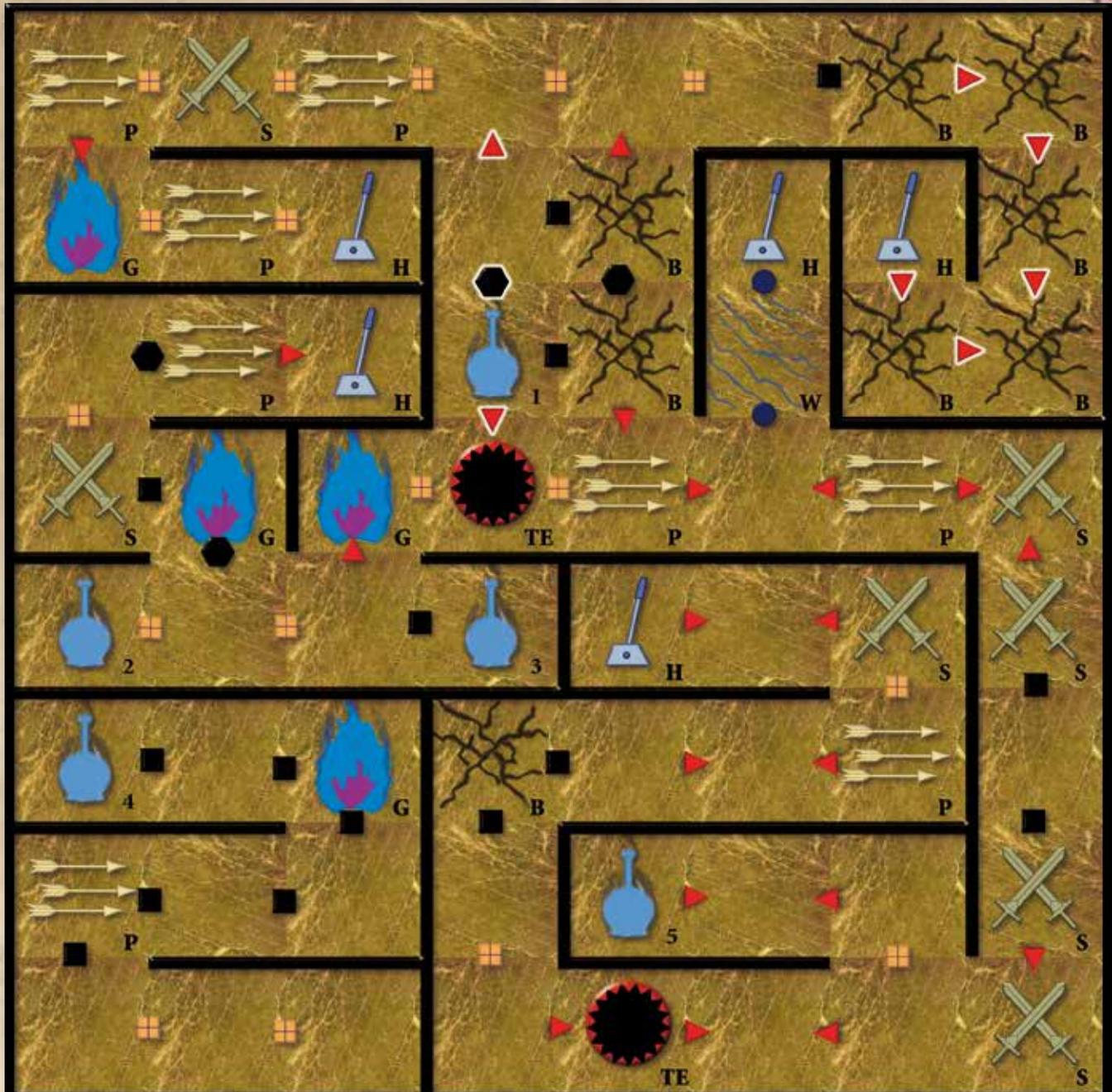


Die folgenden vier Möglichkeiten gibt es:



Ein Vorlagebogen kann unter [www.freelancer-rpg.de](http://www.freelancer-rpg.de) heruntergeladen werden.

H  
E  
X  
A  
G  
O  
N



bis er sich ein Feld weiterbewegt. Sollten seine Übelkeitsmarken jemals über seine KK steigen, so wird er in einer Flasche gefangen (siehe Abstürzen).

**Abstürzen:** Der Freelancer wird als Geist in einer Flasche gefangen und in einem mit W5 (W20 durch 4 teilen, aufrunden) zufällig ermittelten Flaschenfeld deponiert. Hier bleibt er, bis er befreit wird (siehe oben) und kann in der Zwischenzeit keine Handlungen durchführen und keine Aktionsmarken regenerieren. Wird ein Flaschenfeld ermittelt, in dem sich bereits ein gefangener Charakter befindet, so wird dieser befreit an der Startkante der Höhle platziert.

### Aladins Schatzhort (Raum 8)

Aladins Schatzhort besteht aus einem großen Haufen mit 2000 Goldmünzen (Wert: 100.000 Euro), zehn Teppichen (jeweils 5.000 Euro) und allerlei Schmuckstücken, Armringen, juwelenbesetzten Ketten und Trinkpokalen (wertloser Plunder). Außerdem finden die Freelancer drei Schatzkisten:

**Schlossgröße 4:** Ein Ledergürtel mit fünf daran befestigten Phiolen (Heiltrankgürtel) und eine Maske mit einem edlen Gesicht und spitzen Ohren (Elfen-Maske).

**Schlossgröße 5:** Eine Maske, die einen bärtigen Mann zeigt (Zwergen-Maske) und ein bläulich glühender Schwamm (Magischer Schwamm).

**Schlossgröße 7:** Ein prunkvolles, mit Edelsteinen verziertes Breitschwert (Egoklinge) und ein aus dem rötlichen Horn einer mystischen Kreatur gefertigtes Musikinstrument (Feuerhorn).

### Das Labyrinth des Affenkönigs (Raum 9)

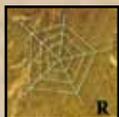
Das Labyrinth des Affenkönigs ist ein Hindernisparcours mit einer **Stufe** von 5. Näheres zu Hindernisparcours siehe Seite 54. Eine großformatige Karte finden Sie auch zum Download auf [www.freelancer-rpg.de](http://www.freelancer-rpg.de).



**(Ü)berhand-Kletterpartie: Klettern-**  
Aufenthaltsprobe



**(S)teinkugel:** Die Steinkugel (Sch 40, Pr 13, Vt GE) wird ausgelöst, wenn ein Freelancer dieses Feld betritt. Anschließend ist sie ein normales Feld, für das jedoch die Allgemeine Bedrohung gilt (siehe unten). Wird das Feld erneut betreten, so wird erneut die Steinkugel ausgelöst.



**(R)iesenspinnweben:** Die Riesenspinnweben (Sch 4, Pr 25, Vt GE, Säureschaden, Fesseln(4)) werden ausgelöst, wenn ein Freelancer dieses Feld betritt. Anschließend ist dies ein normales Feld, für das jedoch die Allgemeine Bedrohung gilt (siehe unten). Wird das Feld erneut betreten, so wird erneut die Steinkugel ausgelöst.



**(A)ffenfels:** Dieses Feld ist vor der Allgemeinen Bedrohung sicher. Es enthält die große steinerne Statue eines Affens mit zahlreichen Vertiefungen, die eingedrückt werden können. Ein Freelancer, der sich hier aufhält, darf eine Handlung einsetzen, um eine Probe auf *HW+Industriemechanik* gegen Min-

destwurf 20 abzulegen. Gelingt die Probe, so wird der Affenschädel um 90° nach rechts gedreht und der Freelancer wird automatisch an die Startkante des Labyrinths teleportiert. Gelingt es den Freelancern, den Schädel um 360° zu drehen, so öffnet er sich permanent und legt einen Geheimgang zum Schatz des Affenkönigs frei.



**(Bo)ngos:** Diese Felder sind nicht von der Allgemeinen Bedrohung betroffen. Ein Freelancer auf diesem Feld darf eine Handlung einsetzen, um auf den Bongos zu spielen. Gelingt ihm eine Probe auf *HW+Musizieren* gegen Mindestwurf 30, so zählen 5 Runden lang alle an Lianen abgelegte Bewegungsproben als automatisch gelungen und die Allgemeine Bedrohung wird ausgesetzt. Misslingt die Probe, so erhöhen sich alle an Lianen abgelegten Bewegungsproben permanent um 1. Misslingt die Probe dramatisch, so erhöhen sich alle an Lianen abgelegten Bewegungsproben permanent um 5 und es sind keine Musizieren-Proben mehr möglich.



**Liane: Springen-**Bewegungsprobe, gefolgt von einer **Klettern-**Bewegungsprobe.

**Allgemeine Bedrohung:** Der Freelancer wird jede Runde mit Kokosnüssen beworfen (Sch 3, Pr 30, Vt GE) beworfen, bis er sich ein Feld weiter bewegt.

**Abstürzen:** Der Freelancer fällt in angespitzte Holzpfähle (Sch 16, Pr 18, Vt KK) am Boden und wird anschließend an die Startkante des Labyrinths zurückversetzt.

### Der Schatz des Affenkönigs (Raum 10)

Der Schatz des Affenkönigs besteht aus einem riesigen Berg Bananen, unter dem bei genauerem Suchen vier Schatzkisten zum Vorschein kommen:

**Schlossgröße 4:** Ein kleines, handschriftlich verfasstes Buch mit Pflanzendarstellungen (Kräuterbüchlein) und ein Ledergürtel mit fünf daran befestigten Phiolen (Heiltrankgürtel).

**Schlossgröße 5:** Ein kostbar gearbeitetes Katana (Schwert der Ahnen) und ein eiförmiger Gegenstand aus Blech mit eingravierten arkanen Schriftzeichen (Fidomaxe).

**Schlossgröße 5:** Eine Maske, die ein schwarzes, mit großen Zähnen bestücktes Gesicht zeigt (Ork-Maske) und mehrere Lagen aus glänzendem Metall (Magischer Stahl).

**Schlossgröße 6:** Ein Paar klauenartiger Nahkampfwaffen mit rasiermesserscharfen Klingen (Tigerklauen) und eine Maske, die ein Gesicht aus grünen Mistelzweigen zeigt (Druiden-Maske).

### Die Goblifestung (Raum 11)

Die Festung der Goblins befindet sich in der rechten oberen Hälfte der Ebene. Hierher ziehen sich die Goblins zurück, wenn sie aus einem Kampf fliehen.

Die Festung der Goblins verfügt über zwei Schleusen, die aus jeweils einem inneren und äußeren Tor bestehen, das von einem Kommandoraum geöffnet und geschlossen werden kann, was jeweils 5 Runden (25 Sekunden) dauert. Im Innern der Schleuse ist man einem Angriff durch Schießscharten ausgeliefert (jede Runde Sch 4, Pr 18, Vt KK). Jedes Schleusentor hat 100 Lebenspunkte, einen Verteidi-

gungswert von 30 und kann nur durch Nahkampfwaffen oder KK-basierende Zauber beschädigt werden.

Im Innern der Festung können verletzte Goblins verarztet werden (sie regenerieren 1 LE pro Minute) und Fleischkolosse repariert werden (sie regenerieren 5 LE pro Minute). An Fleischkolossen mit abgetrennten Armen können gleichzeitig neue Arme montiert und beschädigte Cockpits repariert werden (dauert jeweils 5 Minuten). All diese Reparatur- und Heilungsmaßnahmen sind verständlicherweise stark eingeschränkt, wenn die Freelancer in die Festung eindringen und dort herumwütten.

### Der Ausgang

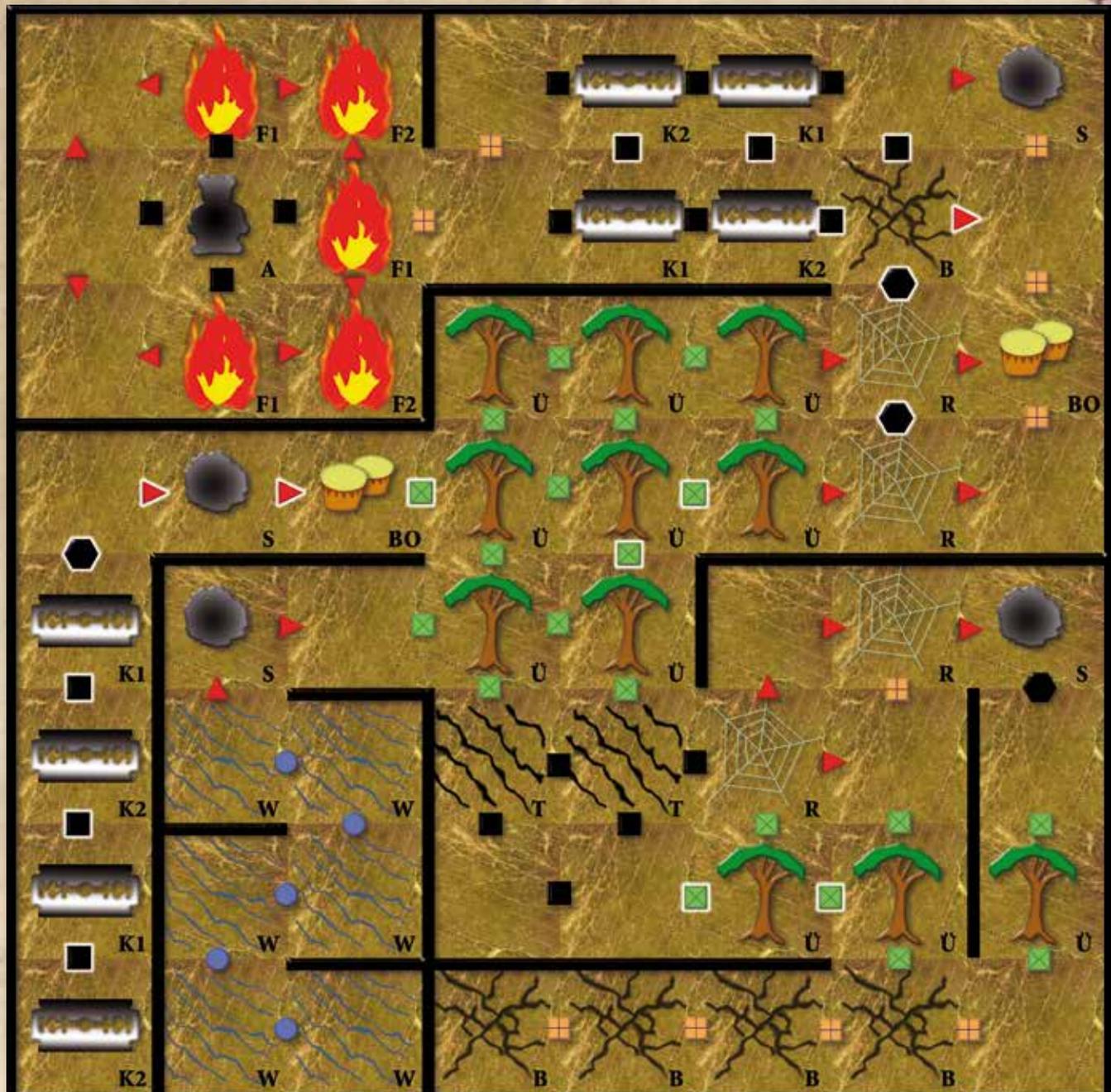
Der Ausgang befindet sich hinter einer Geheimtür im Raum links neben dem Raum ganz rechts oben. Die Tür kann mit einer Probe auf *WE+Wahrnehmung* gegen Mindestwurf 30 gefunden werden. Hinter der Geheimtür kommt ein größeres Portal mit einem Schloß zum Vorschein. Sobald die Freelancer den Schlüssel in das Schloß stecken, gilt die erste

Wenn die Freelancer zum ersten Mal eine Kiste mit Goldstücken aufbrechen, überkommt sie beim Anfassen der Goldstücke eine erschreckende Vision von goldenen Fäden, die sich nach ihnen ausstrecken. Außerdem kommt ihnen Hexxagons Konterfei auf den Münzen *irgendwie* bekannt vor.

Interessant ist, dass dieser Effekt alle Freelancer gleichermaßen betrifft – ganz ähnlich wie die Tatsache, dass sie alle das Gefühl haben, die Welt müsste ganz anders aussehen. Anscheinend haben sie mehr gemeinsam als ihre besonderen Kräfte ...

Ebene als befreit. Die Goblins werden aus der Ebene zurück in ihre Heimat teleportiert, so dass die Ebene nun gefahrlos durchquert werden kann. Wenn die Freelancer noch nicht alle Hindernisparcours gelöst haben, können sie dies zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt nachholen.

H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N



## Die Spilewerte der Monster

### GOBLINS (STUFE 1)

Etwa 1 Meter große Kreaturen, deren Körper mit langen Haaren in dunkelroten bis rotbraunen Farben bedeckt sind. Die Gesichter und langen Arme lassen sie wie eine Mischung aus Schimpanse und Neandertaler wirken. Sie sind mit Keulen bewaffnet.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
7	8	6	5	4	5

**Keule:** Nahkampfangriff (WL 1, Sch 3, Pr 18)

**Unsichtbarkeit:** Ein Goblin kann sich zweimal pro 5 Minuten mit einer Handlung unsichtbar (Seite 37) machen. Wenn er einen Angriff durchführt, wird er wieder sichtbar.

**Furcht:** Wenn ein Goblin mindestens einen Lebenspunkt verliert oder eine Furchtmarke erleidet, wendet sich sofort zur Flucht und macht sich dabei wenn möglich unsichtbar.

### HOPLITEN-GOBLINS (STUFE 4)

Die Hopliten-Goblins sind mit primitiven Speeren und großen Rundschilden aus lederbezogenem Holz ausgerüstet, auf dem gräßliche Fratzen abgebildet sind.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
10	14	12	8	4	7

**Rundschild:** Die Hopliten-Goblins bekommen gegen Fernkampfangriffe einen Bonus von +5 auf ihren Verteidigungswert.

**Speer:** Nahkampfangriff (WL 2, Sch 5, Pr 20)

**Unsichtbarkeit:** Ein Goblin kann sich zweimal pro 5 Minuten mit einer Handlung unsichtbar (Seite 37) machen. Wenn er einen Angriff durchführt, wird er wieder sichtbar.

**Furcht:** Wenn ein Hopliten-Goblin mehr als die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren hat, wendet sich sofort zur Flucht und macht sich dabei wenn möglich unsichtbar.

### ZAUBER-GOBLINS (STUFE 6)

Die Hopliten-Goblins werden von Schamanen angeführt, die an ihrer violetten Haarfarbe und den Zaubersymbolen zu erkennen sind, mit denen sie bedeckt sind. Sie kommandieren die anderen Goblins und werfen mit schmerzhaften Zaubersprüchen um sich.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
12	15	14	16	4	25

**Zauberspruch:** magischer Fernkampfangriff (Rw 10, Sch 8, Pr 25, Vt GE, verursacht wahlweise Feuer-, Kälte-, Blitz-, Dunkelheits- oder Säureschaden). Der Zauber ist so anstrengend, dass der Goblin in der darauffolgenden Runde keine Bewegung und keine Handlung durchführen darf.

**Antimagie:** Einmal pro Kampf darf ein Zauber-Goblin eine Handlung einsetzen, um einen antimagischen Angriff gegen einen feindlichen Freelancer in bis zu 10 Feldern zu richten. Der Freelancer muss eine WE-Probe gegen Mindestwurf 25 bestehen, oder seine höchststufigste aktive Henshin-Form wird sofort beendet. Der Zauber ist so anstrengend, dass der

Goblin in der darauffolgenden Runde keine Bewegung und keine Handlung durchführen darf.

**Unsichtbarkeit:** Ein Zauber-Goblin kann sich zweimal pro 5 Minuten mit einer Handlung unsichtbar (Seite 37) machen. Wenn er einen Angriff durchführt, wird er wieder sichtbar.

**Furcht:** Wenn ein Zauber-Goblin mehr als die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren hat, wendet sich sofort zur Flucht und macht sich dabei wenn möglich unsichtbar.

### STAUB-ORKS (STUFE 5)

Die Staub-Orks sind halbnackte, muskulöse Humanoide mit abstoßenden Wildschweingesichtern und grauer, borstiger Haut. Anstelle wilder Kriegsschreie geben sie nicht den geringsten Laut von sich, während sie sich mit riesigen Zweihandäxten auf die Helden stürzen. Im Kampf erweisen sie sich als Wesen aus reinem Staub, der mit Zauberkraft belebt wurde und beim kleinsten Treffer in sich zusammenfällt. Das einzig Echte an ihnen sind die Äxte, mit denen sie erheblichen Schaden verursachen können.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
15	15	5	15	5	*

**Staub zu Staub:** Wenn ein Staub-Ork durch einen Nah- oder Fernkampfangriff halben oder vollen Schaden erleidet, löst er sich sofort in einen Staubhaufen auf und seine Axt fällt zu Boden.

**Axt:** Nahkampfangriff (WL 2, Sch 8, Pr 25)

### FLEISCHKOLO SSE (STUFE 8)

Die Fleischkolosse sind vierarmige Riesen, die aus mehreren anderen Lebewesen zusammengenäht wurden. Sie sind mit einem Schild, einem Netz, einem Dreizack und einem Schwert bewaffnet. Außer einem schweren Topfhelm aus Metall tragen sie keine Rüstungsteile.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
24	12	10	16	4	50

**Großer Kämpfer:** der Fleischkoloss ist ein großer Kämpfer.

**Schild:** Der Fleischkoloss bekommt einen Verteidigungsbonus von +5 gegen normalen Schaden.

**Drei Angriffe:** Der Fleischkoloss darf bei jeder Nahkampf-Handlung mit jeder seiner drei Waffen einmal angreifen.

**Stachelnetz:** Nahkampfangriff (WL 30, Sch 8, Pr 24, Fesseln(6))

**Dreizack:** Nahkampfangriff (WL 40, Sch 8, Pr 26, Tückisch(6))

**Schwert:** Nahkampfangriff (WL 20, Sch 12, Pr 30)

**Furcht:** Wenn der Fleischkoloss 30 oder mehr Schadenspunkte erlitten hat oder der Helm zerstört wird (siehe unten), wendet er sich zur Flucht.

**Gezielte Angriffe:**

**Helm (+20, Le 10, einmalig 6):** Der Helm schützt nicht den Kopf des Kolosses, sondern stellt das Cockpit eines Goblin-Piloten dar, der den Koloss steuert. Er kann mit belie-

bigen Nah- oder Fernkampfangriffen anvisiert werden, die Nahkampfangriffe müssen allerdings über eine Waffenlänge von mindestens 4 verfügen oder von einem Kämpfer geführt werden, der fliegen kann oder sich festgeklammert hat. Gegen Angriffe mit Blitzschaden beträgt der Modifikator nur +10. Wenn der Helm zerstört wird, ist der Pilot schutzlos und wendet den Fleischkoloss zur Flucht.

**Schutzloser Pilot (+5, Le 10):** Ein schutzloser Pilot kann mit den selben Angriffen anvisiert werden wie zuvor der Helm. Finaler Schwachpunkt.

**Schultergelenk (+10, Le 5):** Die einzelnen Arme sind nur festgenäht und können deshalb mit einem gezielten Angriff gegen ihr Schultergelenk relativ leicht abgetrennt werden. Die Schultergelenke können mit beliebigen Nah- oder Fernkampfangriffen anvisiert werden, die Nahkampfangriffe müssen allerdings über eine Waffenlänge von mindestens 3 verfügen oder von einem Kämpfer geführt werden, der fliegen kann oder sich festgeklammert hat. Ein Arm ist entweder dunkelgrün (Modifikator wird bei Kälteschaden +0), dunkelrot (Modifikator wird bei Wasserschaden +0) oder dunkelblau (Modifikator wird bei Feuerschaden +0). Die Farbe wird zufällig ermittelt und kann den Spielern auf Rückfrage mitgeteilt werden.

### Die Taktik der Goblins

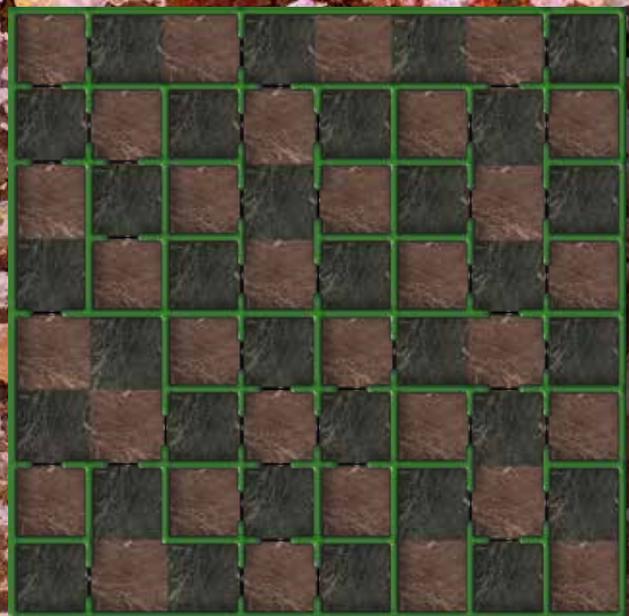
Abgesehen vom anfänglichen Scharmützel in Raum 1 sowie dem Angriff der Staub-Orks in Raum 3 gibt es keine Räume, in denen die Freelancer automatisch auf bewaffneten Widerstand stoßen. Vielmehr bedienen sich die Goblins einer Taktik der Nadelstiche, d.h. immer wenn die Charaktere aus einem der an den Vorhof angrenzenden Räume (Tempel des Lichts, Legendenhöhle, Sindbarts Räuberhöhle) zurückkehren, laufen sie in ein Überfallkommando der Goblins, das sich jedoch sofort in die Goblinfoestung zurückzieht, wenn es zu große Verluste erleidet. Wenn die Charaktere ihnen nachsetzen, bekommen sie es mit den Verteidigungseinrichtungen der Goblinfoestung zu tun (Seite 124).

Um zum Ausgang zu gelangen, müssen sich die Freelancer einen Weg finden in die Festung einzudringen. Dies lässt sich auf dem brutalen Weg erledigen, indem sie die Festung mit Waffengewalt stürmen, oder auf subtilerem Wege, z.B. indem sich einige von ihnen unsichtbar machen und zusammen mit fliehenden Goblins einschleichen, um die Tore von innen zu öffnen. Im Innern der Festung bekommen es die Charaktere dann allerdings mit der geballten Macht und verzweifelten Kampfesentschlossenheit der Goblins zu tun, ein schnelles, taktisch kluges Vorgehen ist deshalb das geeignete Mittel der Wahl. Zum einen können sie sich von Raum zu Raum kämpfen und den getarnten Ausgang mithilfe einer Probe auf *WE+Spurenlesen* gegen MW 30 zu finden, die 1 Minute dauert. Bei mehreren Suchenden würfelt derjenige mit dem höchsten Wert und addiert für jeden weiteren Suchenden +1 auf das Wurfresultat. Für jede weitere Minuten Suchen erhöht sich das Wurfresultat um +1, außerdem darf erneut gewürfelt werden, um vielleicht eine höhere Augenzahl zu erzielen als zuvor.

Auf der anderen Seite können die Freelancer auch direkt gegen den Häuptling der Goblins vorgehen: Dieser ist ein Zauber-Goblin mit 50 LE, der die Festung nicht verlässt und es vorzieht, auf seinem Thron herumzugammeln. Sollte er zum Kampf gestellt und seine LE auf unter 20 sinken oder wird er von den Freelancern gefangen genommen, so ergibt er sich (und damit auch alle anderen Goblins) und sagt den Freelancern, wo sich der Ausgang befindet.

Wenn es den Goblins gelingt, einen Freelancer gefangen zu nehmen, so verschleppen sie ihn in ihre Festung, nehmen ihm seine Gegenstände ab und sperren ihn in einen Käfig (50 LE und Verteidigungswert 35), bis die 24 Stunden abgelaufen sind. Die Freelancer können sich auch zum Schein gefangen nehmen lassen und auf diese Weise die Festung infiltrieren – allerdings sind die Goblins sehr misstrauisch und nehmen ihnen alle Gegenstände ab und fesseln sie.

Auch eine friedliche Einigung mit den Goblins ist möglich, dazu müssen sich die Freelancer aber erst gefangen nehmen lassen und anschließend ihr Verhandlungsgeschick erzählrollenspielerisch unter Beweis stellen. Bei Erfolg geht der Häuptling tatsächlich auf ihr Angebot ein und will gerade verraten, wo sich der Ausgang befindet, als er von einem Blitz dahingerafft wird – aus der Hand von Hexxagon persönlich, der sich zu diesem Zweck eigens in die Goblin-Ebene teleportiert! Als nächstes ernannt er einen neuen Goblin-Häuptling und verleiht diesem große Macht (immun gegen Schaden, magische Angriffe haben doppelte Präzision), die jedoch nur 5 Runden lang anhält. Wenn Hexxagon angegriffen wird, erleidet er tatsächlich Schaden, aber eigentlich kann er nicht aufgehalten werden (siehe hierzu auch Seite 158) und teleportiert sich ohnehin sofort wieder davon. Die erneut auf Linie gebrachten Goblins greifen die Freelancer mit dem Mut der Verzweiflung an und lassen sich auf keine Verhandlungen mehr ein, werden sich aber wie üblich ergeben, wenn ihr neuer Häuptling schwer verletzt oder gefangen genommen wird. Außerdem sollte den Freelancern klar sein, dass sie einen kleinen Sieg errungen haben, indem sie Hexxagon dazu zwangen, höchstpersönlich zu erscheinen.



Säbelzahniger-  
Freigehege



#### KAPITEL 4: EIN BESUCH IM ZOO (2. SCHLÜSSEL)

Im Idealfall ist seit der Auftragsvergabe etwa ein Tag vergangen: Die Freelancer haben den ersten Schlüssel erbeutet und sind noch in der selben Nacht in Hexxagons Festung eingedrungen, um die erste Ebene zu befreien. Sind nun über 24 Stunden auf den Beinen und haben schwere Kämpfe hinter sich, deshalb ist eine Erholungspause nicht nun angebracht, sondern dringend erforderlich. Sollten die Charaktere darauf verzichten, dann erleiden sie bis auf Weiteres 2 Schwere Erschöpfungsmarken, die nur durch jeweils 4 Stunden Schlaf pro Erschöpfungsmarke reduziert werden können.

Außerdem haben die Freelancer genug durchgemacht, um **eine Stufe aufzusteigen**. Herzlichen Glückwunsch!

Auf dem Weg zu ihrem Quartier kann folgende Szene eingebaut werden: Die Freelancer werden durch einen Auffahrunfall in einer Straßenkreuzung vor ihnen aufgehalten, der eine Massenschlägerei zur Folge hat, in die sich völlig unbeteiligte Passanten einmischen, und die nur durch ein beherrschtes aber behutsames Eingreifen der Freelancer und/oder der Polizei beendet werden kann.

Nachdem die Freelancer sich ausgeruht haben oder wenn sie sich entschieden haben, aufs Ausruhen zu verzichten, können sie mit dem Auto der Hand des Navigators folgen – diesmal nach Norden in den Stadtteil Köln-Riehl. Nach einigem Herumgekurve stellen sie fest, dass sich der Schlüssel im Kölner Zoo befindet. Die Öffnungszeiten sind von 9 bis 18 Uhr, eine Eintrittskarte kostet 13 Euro, mit einer Kletterpartie und unauffälligem Vorgehen kann man sich aber auch außerhalb dieser Einschränkungen einen Zugang verschaffen. Wie die Freelancer zu diesem Zeitpunkt vielleicht schon ahnen, befindet sich der Schlüssel im weltberühmten Säbelzahniger-Freigehege. Eine nähere Erkundung im In-

nern des Geheges ergibt, dass der Schlüssel auf einer kleinen Anhöhe zwischen einigen niedrigen Sträuchern in einer Tiefe von 2 Metern vergraben ist.

Um sich dem Gehege zu nähern, ohne großes Aufsehen zu erregen, können sich die Charaktere als Zoologen oder Veterinärmediziner im staatlichen Auftrag ausgeben. Mithilfe der *Dokumentenfälschungs*-Fertigkeit können die passenden Ausweise gefälscht werden, den Rest erledigen gute Verkleidungen, schauspielerische Fähigkeiten und eine einigermaßen wasserdichte Cover-Story (z.B. der vermutete Ausbruch einer Seuche).

Die Annäherung an das Gehege ist auch auf heimliche Weise möglich, wobei nachts vor allem die Kameras überwunden werden müssen, während tagsüber die meisten Bereiche des Geheges (inklusive der Stelle, an welcher der Schlüssel vergraben ist) von den zahlreichen Zoobesuchern eingesehen werden können. Nicht zu vergessen die Säbelzahniger, von denen sich immer eine gewisse Anzahl im Gehege befindet, die ihr Revier erbittert gegen alle Eindringlinge verteidigen.

Das Ausgraben dauert 1 Stunde, wenn man die nötige Ausrüstung (Schaufeln) dabei hat. Ohne Ausrüstung dauert es viermal so lange. Wenn sich zwei oder drei Personen gleichzeitig an der Grabung beteiligen, lässt sich der Zeitraum halbieren bzw. dritteln. Eine erfolgreiche Probe auf *KK* gegen Mindestwurf 25 verdoppelt die Grabgeschwindigkeit derjenigen, die die Probe geschafft haben. Bei diesem Vorgehen werden die Säbelzahniger auf jeden Fall auf die Charaktere aufmerksam und greifen nach 5 Minuten an. Wenn die Freelancer heimlich vorgehen, verdoppelt sich die Zeit des Ausgrabens und jeder von ihnen muss alle 5 Minuten eine Probe auf *GE+Heimlichkeit* gegen Mindestwurf 22 schaffen, um die Säbelzahniger nicht auf sich aufmerksam zu machen. Wenn die Charaktere daran denken, ihren Geruch zu tarnen (z.B. indem sie sich mit Dreck einreiben), beträgt der Mindestwurf der Heimlichkeitsprobe nur 17.

Spätestens beim Besuch des Säbelzahniger-Geheges bestätigt sich die Tatsache, dass sowohl die Freelancer der Spieler als auch andere Freelancer wie zum Beispiel Kommissar Greiffels die gegenwärtige Realität als falsch empfinden und eine übereinstimmende Vorstellung davon haben, wie die Realität statt dessen aussehen sollte. Forcieren Sie dies nötigenfalls durch eine entsprechende Bemerkung durch Greiffels.

Richtig erschreckend wird es, wenn die Freelancer daraufhin Nachforschungen anstellen – zum Beispiel im Internet –, denn immer wenn sie mit den Fakten der falschen Realität konfrontiert werden, verdichten sich in ihrem Kopf die Fakten, wie sie eigentlich sein sollten. Auf diese Weise finden sie heraus, dass der Köln-Meteorit in Wirklichkeit in der sibirischen Steppe über Tunguska niederging, wo er kurz vor dem Aufprall explodierte und in einem Umkreis von 30 Kilometern die Bäume entwurzelte. Wenn sie dieser Spur folgen, finden sie heraus, dass in der gegenwärtigen, falschen Realität kein einziger Meteoriteneinschlag mit dem eigentlichen Ort oder Datum übereinstimmt. Der Meteorit, der angeblich für das Aussterben der Dinosaurier verantwortlich ist, schlug hier eine Million Jahre früher ein, was für erhebliche Veränderungen in der Entwicklung der Arten sorgte und unter anderem im Überleben des Säbelzahnigers und ähnlicher prähistorischer Tierarten resultierte.

Die Freelancer sollten außerdem allmählich das Gefühl haben, dass sie noch mehr gemeinsam haben als ihre besonderen Fähigkeiten, und anfangen, nach Gemeinsamkeiten in ihrer Vergangenheit zu suchen. Dabei stellt sich heraus, dass sie alle im Kindesalter (also in einem Alter von 5 bis 10 Jahren) von Unbekannten entführt und nach zwei Wochen wieder freigelassen wurden, ohne

das es jemals eine Lösegeldforderung gab oder die Spuren auf irgendeinen Täter wiesen. Auch das Datum ihrer Entführung stimmt überein, sie haben sich also vermutlich gemeinsam an ein und demselben Ort aufgehalten. Leider können sie sich weder an den Ort noch die dortigen Ereignisse erinnern.

Um an die verschütteten Erinnerungen heranzukommen, können die Freelancer zum Beispiel auf Hypnose zurückgreifen (die Druiden-Form bietet sich hier an). Dabei stellt sich heraus, dass sie alle auf die gleiche Weise entführt wurden: in ein strahlend helles Licht getaucht, sie selbst bewegungsunfähig, die Welt um sie herum in der Zeit eingefroren. Danach immer wieder die selbe Szene: festgeschnallt auf einem Metalltisch, kalt, nackt, hilflos, umgeben von goldenen Fäden. Zuckende Fäden. Eine traumatische Erinnerung.

Wenn die Freelancer beim Corps nachfragen, zeigt man sich dort gegenüber ihren Ermittlungsversuchen verdächtig abweisend. Man rät ihnen sogar deutlich davon ab, diese Spuren weiter zu verfolgen. Kurze Zeit später werden sie von einem geheimnisvollen „Mr. X“ kontaktiert, der sich im Rheinpark mit ihnen verabredet. Er berichtet von einem Projekt namens „Goldene Pyramide“, das vor über zehn Jahren von einer Splittergruppe des Corps durchgeführt wurde. Über die genauen Ziele des Projekts weiß er nichts, außer dass es um Menschenversuche ging, und dass das Projekt gewaltsam aufgelöst wurde, als die Führung des Corps Wind davon bekam. Trotzdem scheint es auch heute noch Kräfte innerhalb des Corps zu geben, die gerne einen Mantel des Schweigens über diese Angelegenheit decken. Ansonsten kann Mr. X nur noch den Namen eines der Beteiligten nennen: Samiel Rorbout.

Sollte es zum Kampf kommen, dann haben es die Freelancer mit drei ausgewachsenen Säbelzahnigern zu tun:

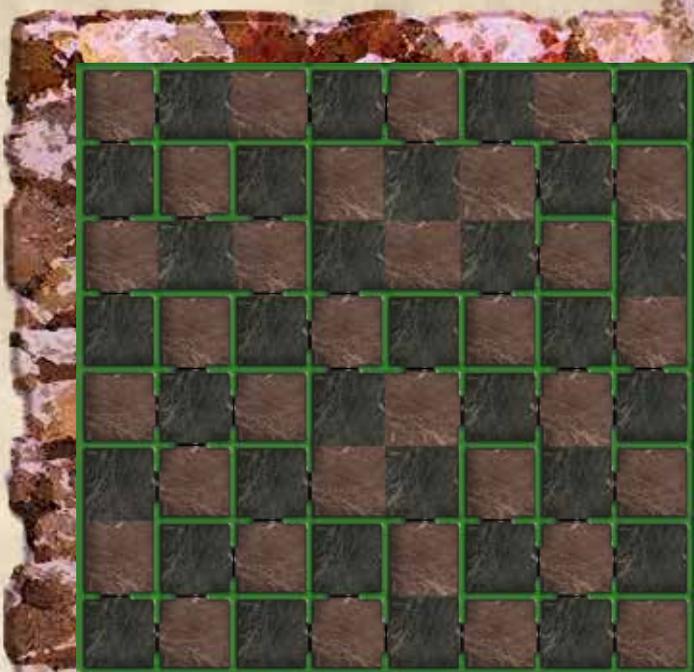
KK	GE	HW	WE	BW	LE
16	16	-	10	10	25

**Klauen und Fänge:** Nahkampfangriff (WL 3, Sch 10, Pr 20)

Die Säbelzahniger sind zwar ungewöhnliche, aber dennoch normale Tiere, d.h. sie erleiden durch Lebenspunkteverluste schwere Wunden und ziehen sich zurück, wenn sie sich erhebliche Wunden zugezogen haben. Außerdem sollten die Freelancer beachten, dass der weltweite Bestand dieser Tiere bei unter hundert Exemplaren liegt und jede Verletzung eine Gefährdung ihres Fortbestands darstellt.

Das Säbelzahniger-Freigehege wird außerdem von (Infrarot-)Kameras überwacht. Um zum Hügel zu gelangen, muss der Bereich von zwei Kameras durchquert werden (zwei Proben auf *GE+Heimlichkeit* gegen Mindestwurf 20), während die beiden Kameras, die auf den Hügel gerichtet sind, von jedem Beteiligten alle 5 Minuten mit einer Probe auf *GE+Heimlichkeit* gegen Mindestwurf 20 getäuscht werden müssen – zusätzlich zu den Proben, um die Tiger nicht auf sich aufmerksam zu machen. Des nachts und mit wärmeisolerierender Kleidung senken sich die Mindestwürfe auf 15.

Alternativ können auch die (Funk-)Kameras ausgeschaltet werden – hierzu ist für jede Kamera eine Probe auf *GE+Heimlichkeit*, *WE+Wahrnehmung* und *HW+Elektronik*



gegen jeweils Mindestwurf 25 erforderlich. Die Aktion dauert jeweils 5 Minuten und erfordert einen Werkzeugkasten für Elektronik. Wenn die Wahrnehmungsprobe misslingt, kann der Vorgang wiederholt werden. Wenn eine der anderen Proben misslingt, wurden der Charakter oder sein Manipulationsversuch bemerkt. Bei einer unbemerkten Manipulation können die Kameras in einer Wiederholungsschleife gefangen und damit effektiv ausgeschaltet werden.

Eine weitere Alternative besteht darin, das Wachhäuschen und das dort anwesende vierköpfige Personal auf die eine oder andere Weise außer Gefecht zu setzen.

Wenn die Charaktere dabei entdeckt werden, wie sie im Freigehege herumschleichen, Kameras manipulieren oder sich gar ein Kämpfchen mit den Säbelzahn Tigern leisten, dann zögern die Wärter nicht lange und verständigen die Polizei. Die Säbelzahn Tigern sind sehr wertvoll, deshalb wer-

den hier keine Kosten und Mühen gescheut – innerhalb von 15 Minuten bekommen es die Freelancer mit einem wachsenden Polizeiaufgebot zu tun, so dass ein unbemerktes Entkommen von Minute zu Minute schwieriger wird.

Falls die Freelancer zu diesem Zeitpunkt festgenommen werden, kann Greiffels sie aus dem Untersuchungsgefängnis holen (sofern sie keine schweren Verbrechen begangen haben) und für sie sogar bei einer „Untersuchung des Tatorts“ den Schlüssel besorgen.

**Alternativ-Orte:** Sollte es den Freelancern beim ersten Versuch trotz Greiffels Hilfe nicht gelingen, an den Schlüssel heranzukommen, so wird er von Hexxagon 12 Stunden später an einer anderen, leichter zu erreichenden Stelle des Säbelzahn Tiger-Geheges platziert, allerdings sehen sich die Freelancer dabei einer erhöhten Wachsamkeit durch die Polizei ausgesetzt.

## KAPITEL 5: UNTOTE (2. EBENE)

Sobald sie im Besitz des zweiten Schlüssels sind, können die Freelancer zum Kölner Dom zurückkehren und ein weiteres Mal in Hexxagons Festung hinabsteigen. Die erste Ebene können sie gefahrlos durchqueren und vielleicht sogar noch den einen oder anderen Schatz erbeuten, der ihnen zuvor durch die Lappen gegangen ist. Sobald sie den Fahrstuhl in die 2. Ebene hinab nehmen, gibt es allerdings kein Zurück mehr.

„Wie in der vorherigen Ebene öffnet sich die Fahrstuhlkammer auch diesmal an drei Seiten in einen größeren Raum, der das schaurige Innere eines Friedhofs freigibt. Große, dornige Hecken unterteilen Reihe um Reihe aus modrigen Gräbern und moosbewachsenen Grabsteinen, zwischen denen feine weiße Nebelfetzen dahintreiben. **PLÖTZLICH** durchzuckt ein Blitz den Raum, gefolgt von einem lauten Donnern, danach legt sich die Stille erneut wie ein dunkles Leichentuch über die gespenstische Szene. Wenn ihr genau hinhört, könnt ihr aus den Gräbern um euch herum jedoch dumpfe Geräusche vernehmen, als ob sich jemand den Weg nach oben graben würden. Bald wird die Grabesruhe ein Ende haben.“

Tatsächlich bleibt den Freelancern noch etwa eine halbe Minute (6 Runden), bis sich die ersten Zombies aus ihren Gräbern befreit haben und zum Angriff übergehen.

### Das Heckenlabyrinth

Der größte Teil der zweiten Ebene besteht aus einem Labyrinth, dessen Wände aus Dornenhecken mit einer Dicke von etwa einem Meter bestehen, die vom Boden bis zur Decke wachsen. Die Wege im Labyrinth haben eine Breite von etwa 5 Metern (2 Feldern), und werden von Grabsteinen, Gruften und Gräbern bedeckt, aus denen ein nicht enden wollender Strom aus Zombies nach oben drängt.

Um das Labyrinth zu durchqueren, müssen die Charaktere pro Feld auf der Ebenenkarte (siehe Seite 131) eine *Orientierungs*-Probe gegen einen Mindestwurf von 25 bestehen. Raffinierte Einfälle wie Wegmarken in Form von Brotkrumen oder ein abgespulter Bindfaden können helfen, diese Probe zu erleichtern. Bei einem Misserfolg kommen die Freelancer nicht voran und müssen die Probe wiederholen, bei einem dramatischen Misserfolg haben sie sich verlaufen und bewegen sich in eine falsche Richtung.

Alternativ können Sie auch das in der Ebenenkarte abgebildete Labyrinth übernehmen und den Weg aufzeichnen, den Ihre Spieler nehmen, bis sie zur jeweils nächsten Abzweigung gelangen und sich für einen der möglichen Wege entscheiden.

Wenn Sie das Labyrinth größer und herausfordernder gestalten wollen, können Sie auf die zahlreichen Labyrinth-Generatoren im Internet zurückgreifen. Wenn Ihre Spieler Spaß an solchen Mini-Spielen haben, können Sie ihnen auch mehrere Labyrinth ausdrucken und für jedes zu durchquerende Feld der Ebenenkarte einen der Ausdrucke zum Lösen vorlegen.

### Die Hecke durchqueren

Anstatt dem Verlauf des Labyrinths zu folgen, könnten die Charaktere auch auf die Idee kommen, einen direkteren Weg einzuschlagen, indem sie sich durch die Hecke schneiden. Dabei stellt sich jedoch heraus, dass diese rasend schnell wieder zusammenwächst, so dass sich jeder Freelancer einzeln einen Weg bahnen muss. Dies erfordert eine Handlung und wird als Verteidigungswurf gegen Sch 50, Pr 50, Vt KK, Gift (6) gehandhabt, wobei der Schaden und die Präzision um den Schadenswert des besten Nahkampfangriffs des Charakters reduziert werden. Ein Charakter, dessen Nahkampfwaffe 8 Schadenspunkte verursacht, müsst also nur gegen Schaden 50, Präzision 50 würfeln.

Wenn die Gruppe einen Druiden dabei hat, der in der Runde des Durchquerens seine Pflanzenkontrolle einsetzt, dann sinken der Schaden und die Präzision des Heckenangriffs für einen Charakter um den **Grad** der Pflanzenkontrolle x 5. Wenn der Druiden die Pflanzenkontrolle für seine eigene Durchquerung einsetzt, kann er nicht gleichzeitig seinen Nahkampfschaden anrechnen.

Verfügt ein Freelancer über einen Angriff mit Explosions- oder Streuschablone, so darf er diesen gegen die Hecke durchführen. In der darauffolgenden Runde dürfen bis zu drei Freelancer bei ihrer Heckendurchquerung den Schaden und die Präzision außerdem um den Schadenswert des Schablonenangriffs reduzieren. Dies darf auch mit der Pflanzenkontrolle kombiniert werden.

## Zombies!

Die Zombies stellen in dieser Ebene eine ständige Bedrohung dar, und es scheint eine schier entlose Anzahl von ihnen zu geben – für jeden von ihnen, den die Charaktere erschlagen, erscheint schon kurz darauf ein neuer. Wirklich loswerden kann man sie nicht.

Da die Zombies auf der anderen Seite aber auch keine echte Gefahr für die Freelancer darstellen, werden sie nicht wie normale Gegner behandelt, denen man im Kampf gegenübertritt, sondern als eine Art „Geländemerkmale“. Immer wenn sich die Charaktere um ein Feld auf der Ebenenkarte (Seite 131) weiterbewegen, werden Sie mit einer gewissen Anzahl **Zombieangriffen** konfrontiert. Für eine normale Gruppe empfehlen wir [Anzahl Charaktere x 2] Angriffe pro neu betretenem Feld. Ebenso wird die Gruppe zum Ziel von **Zombieangriffen**, wenn sie sich für einen längeren Zeitraum (5 oder mehr Minuten) an ein und dem selben Ort aufhält. Der einzige Ort, an den sich die Zombies nicht hintrauen, und an dem sich die Freelancer deshalb unbegrenzt lange aufhalten können, ohne mit **Zombieangriffen** malträtiert zu werden, ist die Heilige Quelle (Seite 132).

Wenn Sie einer Gruppe **Zombieangriffe** zuteilen, so darf diese die Angriffe beliebig auf ihre Mitglieder verteilen, wobei jedoch kein Mitglied mehr als dreimal so viele Angriffe auf sich nehmen darf als das Mitglied mit den wenigsten Angriffen. Teilen Sie einer Gruppe aus 4 Freelancern 10 Angriffe zu, so dürften z.B. drei von ihnen je 3 Angriffe auf sich nehmen, während der vierte nur 1 Angriff auf sich nehmen muss.

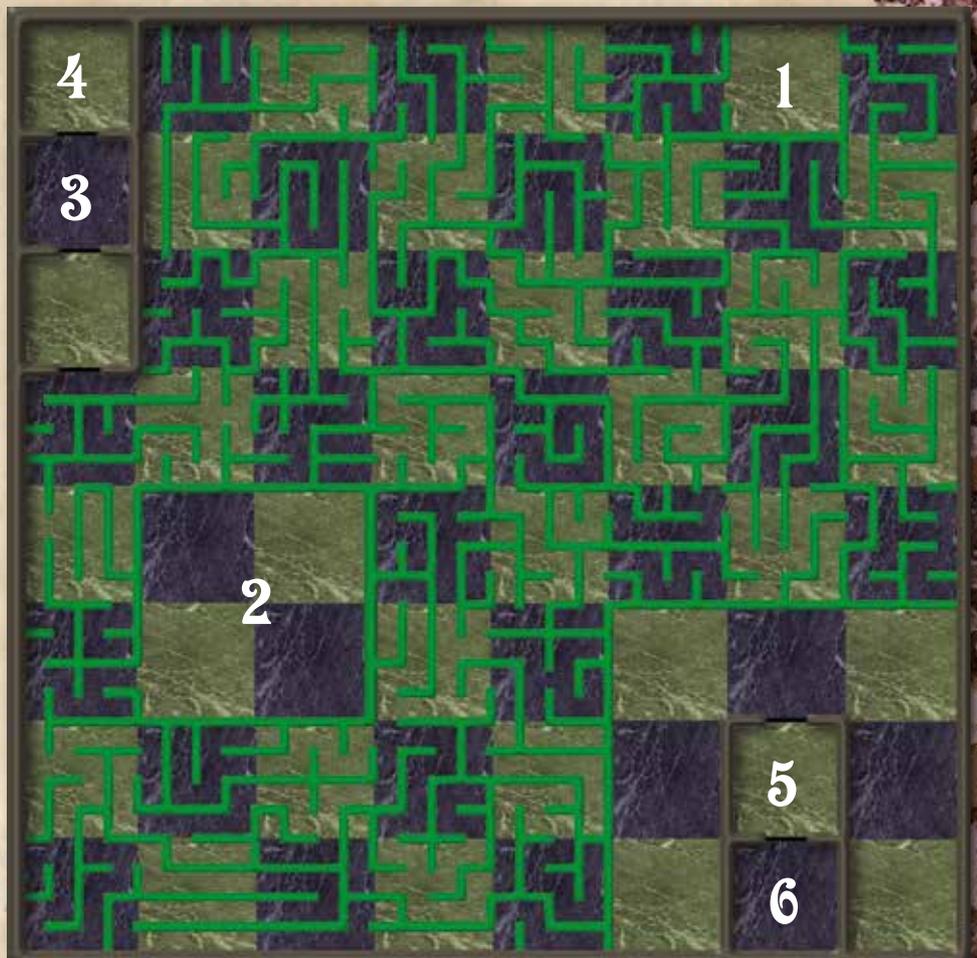
Für jeden **Zombieangriff**, die ein Charakter auf sich nimmt, muss er einen Verteidigungswurf mit Vektor GE gegen Präzision 10 durchführen (wird als Nahkampfangriff mit normalem Schaden gehandhabt). Nimmt ein Charakter zwei oder mehr **Zombieangriffe** auf sich, so erhöht sich die Präzision jeweils um +10. Der zweite Angriffe hätte also eine Präzision von 20, der dritte eine von 30, usw. Bei der nächsten Angriffswelle beginnt die Zählweise wieder bei 10.

Paladine dürfen ihren Bonus aus „Heiliger Zorn“ auf ihre Verteidigungswürfe gegen **Zombieangriffe** addieren. Gestaltwandler, die sich in eine Mumie oder einen Vampir verwandelt haben, erhalten einen Bonus von +5 auf ihren

Verteidigungswürfe. Die Harmloskeitsillusion des Kitsune verleiht statt dessen einen Bonus von +2. Wenn Sie Gefallen an humoristischen Einlagen haben und Ihre Spieler von selbst darauf kommen, dürfen die Charaktere eine Probe auf *HW+Schauspielerei* gegen Mindestwurf 25 ablegen, um sich selbst als Zombies auszugeben. Bei Erfolg bekommen sie den selben Bonus wie Mumien und Vampire, während bei einem dramatischen Misserfolg alle ihre Verteidigungswürfe für die laufende Welle automatisch als Misserfolge zählen.

Jeder **Zombieangriff** verursacht 6 Schadenspunkte (halbiert also 3 Schadenspunkte), sowie 1 (halbiert 0) spezielle Zombie-Giftmarke. Wie eine normale Giftmarke reduziert auch die Zombie-Giftmarke jeden Eigenschaftswert um 1 und kann zu Bewusstlosigkeit führen. Im Gegensatz zu normalen Giftmarken können Zombie-Giftmarken jedoch nicht durch Giftheilung oder Antidots entfernt werden. Um sie loszuwerden, ist das Wasser der Heiligen Quelle erforderlich (siehe Seite 132).

Ein Charakter, der bewusstlos wird, ins Koma fällt oder stirbt, während er mindestens eine Zombie-Giftmarke hat, verwandelt sich sofort in einen verstandlosen Zombie und wird damit zu einem NSC unter der Kontrolle des Spielers. Wenn die Gruppe mit solchen Dingen umgehen kann, können Sie als Spielleiter auch entscheiden, dass ein zombiefizierter Freelancer seine Intelligenz ebenso wie seine besonderen Fähigkeiten behält und zu einem Werkzeug des Bösen wird, gespielt von seinem eigenen Spieler, dessen Aufgabe aber nun darin besteht, auch den Rest der Gruppe in Zombies zu verwandeln. Diese Variante kann das Spiel aber leicht außer Kontrolle bringen, deshalb ist sie nur für



## LEGENDE

- 1: Startpunkt
- 2: Heilige Quelle
- 3: Gruft des Pharaos
- 4: Schatz des Pharaos
- 5: Kapelle
- 6: Sakristei

erfahrene Gruppen zu empfehlen. Die Verwandlung in einen Zombie kann nur durch das Wasser der Heiligen Quelle (siehe unten) rückgängig gemacht werden.

Das Einstecken eines **Zombieangriffs** bedeutet außerdem, dass der Freelancer den Zombie, der diesen Angriff durchgeführt hat, automatisch zur Strecke bringt, wobei das Gelingen oder Misslingen des Verteidigungswurfs angibt, wie geschickt er sich dabei angestellt hat. Gönnen Sie Ihren Spielern die Genugtuung, beim Durchqueren der Untoten-Ebene ganze Heerscharen von Zombies zu vernichten, und erlauben Sie Ihnen auch das Führen von „Bodycounts“. Letzten Endes ändert es aber nichts daran, dass der Strom der Feinde kein Ende nimmt.

### Die Heilige Quelle (Raum 2)

Dieser Bereich zählt als heiliger Boden, der von den Zombies nicht betreten werden kann, und kann deshalb als Rückzugsort genutzt werden. In seiner Mitte befindet sich, eingerahmt von einem Kreis weißer Säulen, ein Springbrunnen, von dem ein taghelles Leuchten ausgeht. An diesem Ort kann ein Paladin sein Sonnenamulett aufladen.

Wenn ein Lebewesen mit dem heiligen Wasser der Quelle benetzt wird oder es zu sich nimmt, wird es sofort von allen Zombiegift-Marken geheilt. Dies gilt auch für Lebewesen, die in Zombies verwandelt wurden – sie werden dann zu normalen Leichnamen, die anschließend wiederbelebt werden können. In Flaschen gefüllt kann das Heilige Wasser als Waffe eingesetzt werden und verwendet dabei die Regeln für Flammenwerfer (Seite 92).

Wenn die Freelancer einen der Zombies dieser Ebene einfangen, können sie ihn mithilfe des heiligen Wassers „entzombifizieren“ und anschließend wiederbeleben. Er stellt sich als harmloser Bauer einer mittelalterlichen Fantasy-Welt heraus. Wenn die Freelancer ihm Mut zusprechen und um seine Hilfe bitten, wird er sie begleiten (kämpft nicht, alle Eigenschaftswerte 5) und kann unter den Zombies den ehemaligen Dorfältesten ausmachen. Wenn die Freelancer dem Dorfältesten-Zombie nun dieselbe Behandlung zuteil kommen lassen, kann er ihnen wertvolle Hinweise auf die Schwächen von Graf Nelsor und die Position der Kapelle liefern.

### Die Gruft des Pharaos (Raum 3)

Die Gruft des Pharaos ist ein Hindernisparcours mit einer **Stufe** von 6. Näheres zu Hindernisparcours siehe Seite 54. Eine großformatige Karte finden Sie auch zum Download auf [www.freelancer-rpg.de](http://www.freelancer-rpg.de).



**(F)uerstrahl:** Regelmäßiger Fallenmechanismus mit Sch 10, Pr 15, Vt GE, Feuerschaden



**(A)uge des Ra:** Aus dem Auge tritt ein Strahl aus extrem hartem Licht aus. Ein Freelancer, der sich in einem Feld befindet, den der Lichtstrahl durchquert, erleidet zusätzlich zur Abwicklung der normalen Gefahr des Feldes einen Angriff mit Sch 10, Pr 25, Vt GE, Lichtschaden. Normale Wände können vom Lichtstrahl nicht durchquert werden, Glaswände (siehe unten) dagegen schon.



**(S)piegel:** Dieses Feld ist von der allgemeinen Bedrohung betroffen. Ein Freelancer in diesem Feld kann eine Handlung darauf verwenden, den Spiegel um 45° in eine beliebige Richtung zu drehen. Je nachdem, wie der Spiegel steht, wird der Lichtstrahl in die Richtung zurückgeworfen, aus der er gekommen ist (hat keine schädliche Auswirkung), oder er durchquert das Feld unbeeinflusst (wenn der Spiegel längs zu seinem Verlauf steht) oder der Strahl wird um 90° nach links oder rechts abgelenkt (der Spiegel ist beidseitig einsetzbar). Das Labyrinth kann gelöst werden, indem der Lichtstrahl über die Spiegel auf die rote Wand (siehe unten) gelenkt wird,



**(R)efraktorrüstung:** Dieses Feld ist von der allgemeinen Bedrohung betroffen, außerdem steht hier die Refraktorrüstung, die von einem Freelancer mit einer Handlung, die 1 Aktionsmarke kostet, angelegt werden kann. Die Refraktorrüstung ist ein magischer Gegenstand. Sie zählt als Plattenpanzer mit einem Bonus von +2 auf auf Verteidigungswürfe gegen Nahkampf- und Fernkampfangriffe, sowie einem zusätzlichen Bonus von +10 auf Verteidigungswürfe gegen Angriffe, die Licht- oder Dunkelheitsschaden verursachen. Ihr Behinderungsmalus beträgt -5. Die Rüstung kann mit einer Handlung und 1 Aktionsmarke an- und abgelegt werden und lässt sich nicht mit anderen Rüstungen kombinieren. Wird sie von einem Paladin oder Krieger getragen, darf sie bei der Rückverwandlung zum Verschwinden gebracht werden und steht beim nächsten Henshin wieder zur Verfügung. Wenn ihr Träger zu Beginn einer Runde 1 Aktionsmarke dafür investiert, reduziert sich ihr Behinderungsmalus für die laufende Runde auf 0 und sie verleiht ihrem Träger eine Flugbewegung von 10 sowie einen zusätzlichen Bonus von +10 gegen Licht- und Dunkelheitsangriffe (insgesamt also +20).

**Glaswand:** Diese Wände können genau wie normale Wände von den Freelancern nicht durchdrungen, während sie vom Lichtstrahl normal durchquert werden.

**Rote Wand:** Hinter dieser Wand befindet sich die Tür zum Schatz des Pharaos. Um sie aufzusprengen, muss der Lichtstrahl so gelenkt werden, dass er 5 Runden lang auf diese Wand fällt. Anschließend explodiert die Anlage mit einem gewaltigen Donnerschlag. Jeder Freelancer, der sich zu diesem Zeitpunkt noch im Parcours aufhält, erleidet einen Angriff mit Sch 60, Pr 50, Vt GE, wo bei der Freelancer für jedes Feld, das sich zwischen ihm und der roten Wand befindet, den Schadens- und Präzisionswert des Angriffs um 5 reduzieren darf. Freelancer, die sich zu diesem Zeitpunkt im unterirdischen Labyrinth (siehe unten) aufhalten, erleiden den normalen Angriff und werden hinausgeschleudert. Nach der Explosion ist der Weg zum Schatz des Pharaos frei.

**Allgemeine Bedrohung:** Der Freelancer wird von Skarabäen angegriffen (Sch 2, Pr 20, Vt GE, Gift (2)) angegriffen, bis er sich ein Feld weiter bewegt.

**Abstürzen:** Der Freelancer wird in einem unterirdischen Labyrinth gefangen und muss 5 Runden lang aussetzen, bevor er wieder an der Startkante des Parcours platziert werden darf.

### Der Schatz des Pharaos (Raum 4)

Der Schatz besteht aus fünf kostbaren Sarkophagen, in denen sich die geschmückten Überreste ägyptischer Könige befinden. Der Gesamtwert dieser Originalstücke liegt bei mehreren Millionen Euro, allerdings handelt es sich um Diebesgut aus dem Naturkundemuseum von London.

Außerdem finden die Freelancer sechs Schatzkisten:

**Schlossgröße 4:** Die Maske eines rundlichen, lächelnden Gesichts mit Backenbart (Halbling-Maske) und ein kleines, handschriftlich verfasstes Buch mit Pflanzendarstellungen (Kräuterbüchlein).

**Schlossgröße 5:** Die Maske eines kantigen Gesichts mit ausgeprägten Gesichtsmuskeln (Barbaren-Maske) und ein Ledergürtel mit fünf daran befestigten Phiolen (Heiltrankgürtel).

**Schlossgröße 6:** Plattenpanzer mit auf dem Rücken angebrachten Spulen (Spulenpanzer).

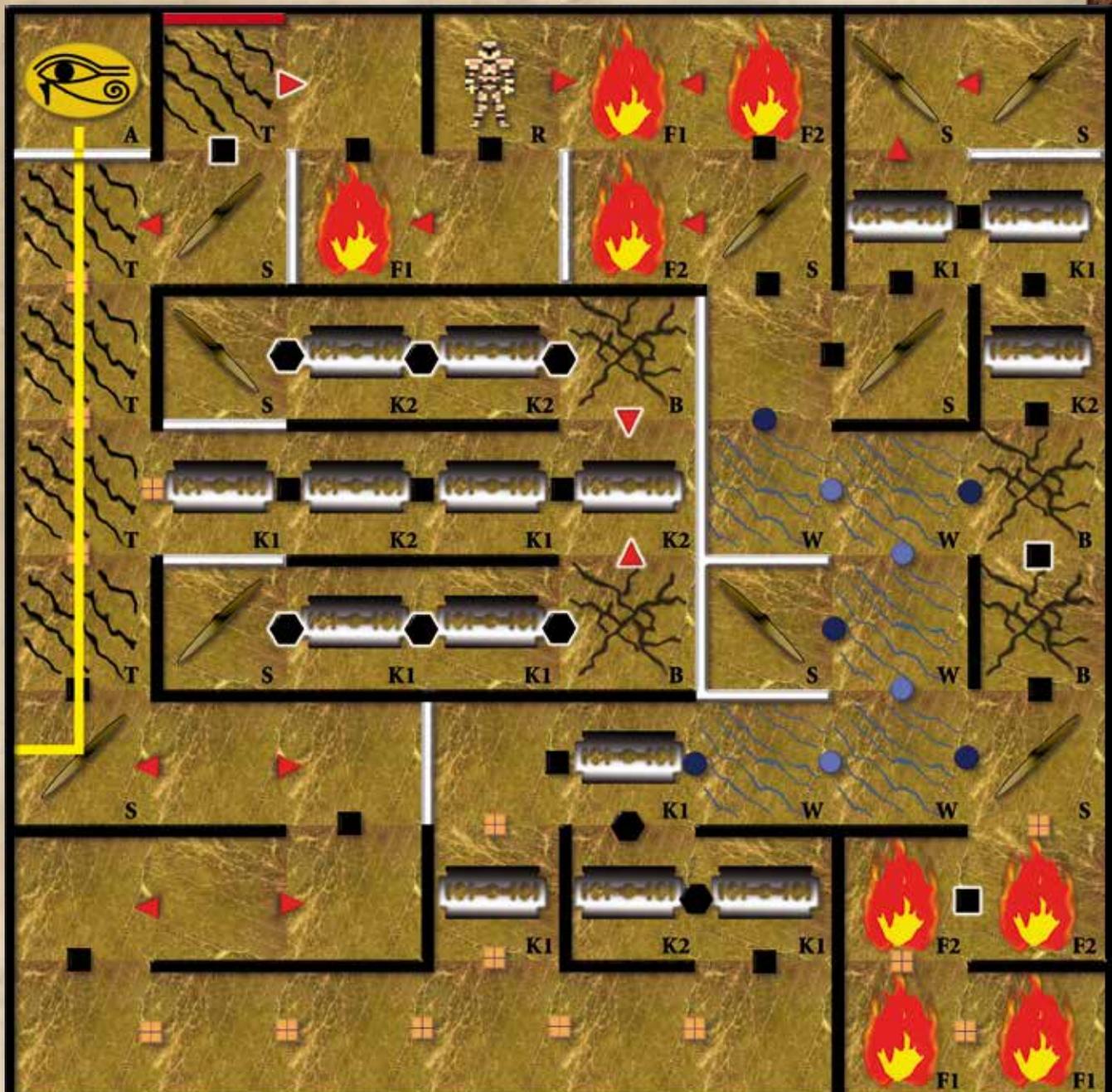
**Schlossgröße 6:** Ein prunkvolles, mit Edelsteinen verziertes Breitschwert (Egoklinge) und ein bläulich glühender Schwamm (Magischer Schwamm).

**Schlossgröße 6:** Ein kostbar verzierter Handschuh für die linke Hand aus halb durchsichtiger Seide (Unsichtbarkeits-Handschuh) und die Maske eines schwarz vermmumten Gesichts (Ninja-Maske).

**Schlossgröße 8:** Ein übergroßer Kriegshammer, der in einem Stück aus einem silbrig glänzendem Metall gegossen worden zu sein scheint (Hammer der Titanen).

### Rapelle (Raum 5)

Die Kapelle befindet sich in einem Abschnitt der Ebene, der vollständig von Heckenwänden umgeben ist. Um hierher zu gelangen, muss man desahlb zunächst herausfinden, dass sich auf der Ebene ein unzugänglicher Bereich befindet, und sich anschließend an einer passenden Stelle durch die Hecke schlagen.



Die Kapelle selbst ist ein schmuckloses, halb verfallenes Gebäude mit herausgebrochenen Glasfenstern und einer windschief in den Angeln hängenden doppelflügligen Tür. In ihrem Innern befinden sich verwitterte, dem Verfall preisgegebene Holzbänke sowie gegenüber dem Eingang eine große Orgel.

Graf Nelsor wartet hier bereits auf die Freelancer, und sobald sie die Kapelle betreten, beginnt er auf der Orgel zu spielen, während sich zwischen ihm und seinen Kontrahenten eine große Zahl untoter Hoplitengoblins und Geisteregel enttarnt, die sofort zum Angriff übergehen. Sobald der Kampf einige Runden getobt hat, wanken die ersten Zombies durch den Kapelleneingang herein, um den Charakteren in den Rücken zu fallen. Dies ist das finale Gefecht dieser Ebene, gestalten Sie es deshalb möglichst spannend und herausfordernd. Nelsor setzt in aller Ruhe sein Orgelspiel fort und mischt sich erst in den Kampf ein, wenn über die Hälfte seiner Streitkräfte vernichtet wurden bzw. wenn ihn einige aberwitzige Charaktere mit ihren Angriffen pisaken.

### Sakristei (Raum 6)

Neben der Orgel befindet sich eine Geheimtür, die man entdecken kann, indem man eine Probe auf *WE+Spurenlesen* gegen MW 35 besteht, die 1 Minute dauert. Bei mehreren Suchenden würfelt derjenige mit dem höchsten Wert und addiert für jeden weiteren Suchenden +1 auf das Wurfresultat. Für jede weitere Minuten Suchen erhöht sich das Wurfresultat um +1, außerdem darf erneut gewürfelt werden, um vielleicht eine höhere Augenzahl zu erzielen als zuvor.

Im Innern der Sakristei steht der Sarg, in dem Graf Nelsor immer wieder zu neuem Leben erwacht. Wenn die Freelancer in gerade erst besiegt haben, können sie hier beobachten, wie der dem Sarg mit einer theatralischen Geste entsteigt.

Der Sarg ist ein äußerst stabiles Steingebilde mit 100 Lebenspunkten und einem Verteidigungswert von 40 (30 gegen Waffen, die mit Knoblauch oder Weihwasser eingerieben wurden). Wenn der Sarg zerstört wird, kann sich Nelsor nicht mehr regenerieren. Außerdem wird nach der Zerstörung des Sargs ein darunterliegender Geheimgang freigelegt, der zum Ausgang der Ebene führt. Bevor der Schlüssel hier eingesetzt werden kann, wird sich Nelsor den Freelancern jedoch zu einem letzten Kampf stellen, bei dem er endgültig vernichtet wird.

### Die Spielwerte der Monster

#### ZOMBIES (STUFE 1)

Normalerweise verwenden die Zombies keine Kampfwerte, sondern die besonderen Regeln für den **Zombieangriff** (siehe Seite 131), erst beim finalen Kampf in der Kapelle (siehe oben) kommen sie zum Einsatz. Wenn Sie wollen, können Sie sie natürlich auch schon vorher zum Kampf antreten lassen.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
10	5	1	1	2	4

**Kratzen und Beißen:** Nahkampfangriff (WL 2, Sch 4, Pr 20, Zombiegift(2))

**Zusammendrängen:** Jedes Feld wird von jeweils vier Zombies bedeckt. Für jeden eingeübten Lebenspunkt wird ein

Zombie vernichtet, wodurch sich die Präzision des Nahkampfangriffs um jeweils 2 Punkte reduziert.

**Untot:** Die Zombies sind Untote, d.h. sie sind von der besonderen Regel des Paladins betroffen. Außerdem greifen sie nur Lebewesen an, also solche Wesen, die über eine Anatomie und einen lebenden Kreislauf verfügen. Handlungsunfähige, bewusstlose, komatöse oder frisch verstorbene Opfer knabbern sie an, was sie jeweils eine Handlung kostet und dem Opfer 3 Lebenspunkte abverlangt (schwere Wunden beachten). Bei komatösen Opfern (LE 0) sinkt statt dessen die Lebensdauer und auch eine evtl. Stabilisierung wird aufgehoben – außerdem büßen solche Opfer bald Körperteile und andere Stücke ihrer Anatomie ein.

**Geistlos:** Zombies sind immun gegen alle Angriffe mit Vektor WE und alle Fähigkeiten, die auf vergleichenden WE-Proben basieren, außerdem werden sie nicht von Furcht- und Halluzinations-Marken betroffen.

**Zombiegift:** Das Zombiegift verwendet die auf Seite 131 beschriebenen Sonderregeln.

#### GEISTEREGEL (STUFE 7)

Die Geisteregel sind schwarz leuchtende Schlieren, die durch den weißen Nebel huschen und sich an den Freelancern festklammern, um ihnen die Lebenskraft auszusaugen.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
10	20	15	20	7	7

**Elementares:** Geisteregel sind immun gegen Dunkelheitsschaden. Gegen Lichtschaden erleiden sie einen Malus von -20 auf ihren Verteidigungswert. Geisteregel werden nicht von Fluch-Marken betroffen.

**Geisterhaft:** Die Geisteregel besitzen eine Flugbewegung mit ihrem Bewegungswert. Sie können Hindernisse problemlos durchqueren, magische Barrieren halten sie jedoch auf. Sie behindern nicht die Bewegung anderer Kämpfer und werden von diesen nicht behindert, als gehörten sie einer anderen Größenklasse an, außerdem dürfen sie die Felder anderer Kämpfer betreten und darin stehenbleiben, wodurch sie einen Bonus von +10 auf ihre Verteidigungswürfe erhalten. Mit anderen Geisterkämpfern interagieren sie dagegen normal und dürfen deren Felder nicht betreten.

**Saugangriff:** Wenn sich ein Geisteregel im Feld eines Gegners aufhält, darf er diesem mit einer Handlung Lebenskraft aussaugen. Dies zählt als Angriff mit Sch 4, Pr 30, Vt WE, Dunkelheitsschaden, Fluch (2).

#### UNTOTE HOPLITEN-GOBLINS (STUFE 6)

Halbverweste Goblinleichname mit großen Rundschilden und Speeren. Sie bilden die Leibgarde von Graf Nelsor.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
15	15	10	15	4	8

**Untot:** Die Goblins sind von der Fähigkeit des Paladins betroffen.

**Rundschild:** Die Goblins bekommen gegen alle Ferkampfangriffe einen Bonus von +5 auf ihren Verteidigungswert.

**Speer:** Nahkampfangriff (WL 2, Sch 7, Pr 25)



Graf Nelsor dies nicht für einen Gegenangriff nutzen, sondern den Charakteren Zeit geben, sich zu regenerieren und auf den finalen Kampf in der Kapelle vorzubereiten. Hier

kommt es dann zum fulminanten Endkampf, in dessen Verlauf die Freelancer mit knapper Not Nelsors Sarg zerstören und den Ausgang finden sollten.

## KAPITEL 6: EIN HAUS IM GRÜNEN

Mit der Befreiung der 2. Ebene haben sich die Freelancer einen **Stufenaufstieg** mehr als verdient. Sie sollten sich nun auf der 7. Stufe befinden. Außerdem dürften sie wiederum seit einiger Zeit auf den Beinen sein und eine ausgiebige Ruhepause ist ratsam (falls die Charaktere auf Schlaf verzichten wollen, finden Sie die dazugehörigen Mali auf Seite 128).

Die neue Schlüssel-Spur führt die Freelancer zu einer Villa in Hahnwald, einem der reichsten Villen-Vierteln Deutschlands. Dementsprechend hoch sind die Sicherheitsvorkehrungen – wenn die Freelancer oder ihr Fahrzeug so aussehen, als ob sie nicht dorthin gehören, dann haben sie binnen weniger Minuten eine Begegnung mit dem Sicherheitsdienst, der unangenehme Fragen stellt.

Wenn sie sich einigermaßen klug und dezent anstellen, können die Freelancer von den Nachbarn herausfinden, dass in der Villa ein Millionär namens Karl Förster mit seinem Diener leben soll, allerdings hat man außer dem Diener noch nie jemanden zu Gesicht bekommen. Die Villa besteht aus einem zweistöckigen Herrenhaus und der umgebenden Parklandschaft – beides von einer hochmodernen, vollautomatischen Sicherheitsanlage bewacht.

Der gußeiserne Zaun ist drei Meter hoch und mit scharfen Spitzen bestückt (*GE+Klettern*, Mindestwurf 30, bei einem knappen Mißerfolg 2 Schadenspunkte, bei einem normalen Mißerfolg 5 Schadenspunkte, bei einem dramatischen Mißerfolg 5 Schadenspunkte und Feststecken). Außerdem wird er durch Lichtschranken gesichert, die mit einer Wahrnehmungsprobe gegen Mindestwurf 25 entdeckt werden können, und die beim Auslösen dafür sorgen, dass die Szene von einer dazugehörigen Sicherheitskamera aufgenommen wird und direkt auf dem Monitor eines Mitarbeiters der Sicherheitsfirma erscheint, der daraufhin entscheidet, ob Alarm ausgelöst werden soll oder nicht. Eine Lichtschranke kann mit einer Probe auf *HW+Elektronik* gegen Mindestwurf 30 ausgeschaltet werden, ohne das jemand etwas merkt, bei passender Einbruchs-ausrüstung sinkt der Mindestwurf auf 25.

Die bereits erwähnten Sicherheitskameras sind sehr gut versteckt an strategisch günstigen Positionen des Grundstücks angebracht (Wahrnehmungsprobe gegen Mindestwurf 35, um sie zu entdecken) und filmen ununterbrochen die gesamte Umgebung im 360°-Radius, es besteht jedoch immer eine 70%ige Chance, dass gerade niemand auf die Monitore schaut. Tagsüber kann man dem wachen Blick nur durch eine gute Tarnung und eine Probe auf *GE+Heimlichkeit* gegen Mindestwurf 25 entgehen, nachts muss man die Infrarot-Fähigkeit der Kameras überlisten (Mindestwurf 30). Das Ausschalten der Kameras, ohne das jemand etwas merkt, gelingt mit einer Probe auf *HW+Elektronik* gegen Mindestwurf 30.

Das Haus ist an allen Seiten von Blumenbeeten umgeben, unter denen sich Drucksensoren befinden, die ab einer Belastung von 50 Kg Alarm schlagen. Auch mit einer guten Wahrnehmungsprobe können diese Sensoren nicht aufge-

spürt werden können, Freelancer mit einem passenden Charakterhintergrund dürfen aber mit einer Ahnung ausgestattet werden, dass mit den Blumenbeeten irgendetwas faul ist. Die Drucksensoren können mit einer Heimlichkeitsprobe gegen Mindestwurf 25 überlistet werden, oder man macht einfach einen großen Bogen um sie herum.

Die Fenster der Villa sind nachts alarmgesichert, d.h. wenn sie ohne entsprechende Vorsichtsmaßnahme (Elektronik- oder Heimlichkeitsprobe gegen Mindestwurf 30) geöffnet werden, wird ein Stromkreislauf unterbrochen und Alarm ausgelöst.

Im Innern des Gebäudes gibt es in jedem Raum eine Kamera, deren Aufzeichnungen normalerweise ebenfalls an die Sicherheitsfirma gesendet werden. Auf Försters persönlichen Wunsch hin wurden diese Kameras jedoch deaktiviert, was man aber nur durch eine Untersuchung der Kameras und eine Probe auf *HW+Elektronik* gegen Mindestwurf 20 bemerkt. Sollten es die Charaktere ins Innere des Gebäudes schaffen, dann haben sie vom Sicherheitsdienst nichts mehr zu befürchten – allerdings wird Förster aufgrund seiner magischen Kräfte (siehe unten) trotzdem auf sie aufmerksam, so dass es spätestens dann zum Showdown kommt, wenn die Charaktere den Schlüssel in ihren Besitz gebracht haben (siehe unten).

Sollten die Charaktere den Alarm auslösen, dann fährt der erste Wagen mit einem vierköpfigen Sicherheitsteam bereits zwei Minuten später auf das Gelände. Weitere Teams stehen für Notfälle bereit, und selbst vor einem Hubschraubereinsatz schreckt das Unternehmen nicht zurück.

### Wachpersonal

KK	GE	HW	WE	BW	LE
10	12	10	10	5	16

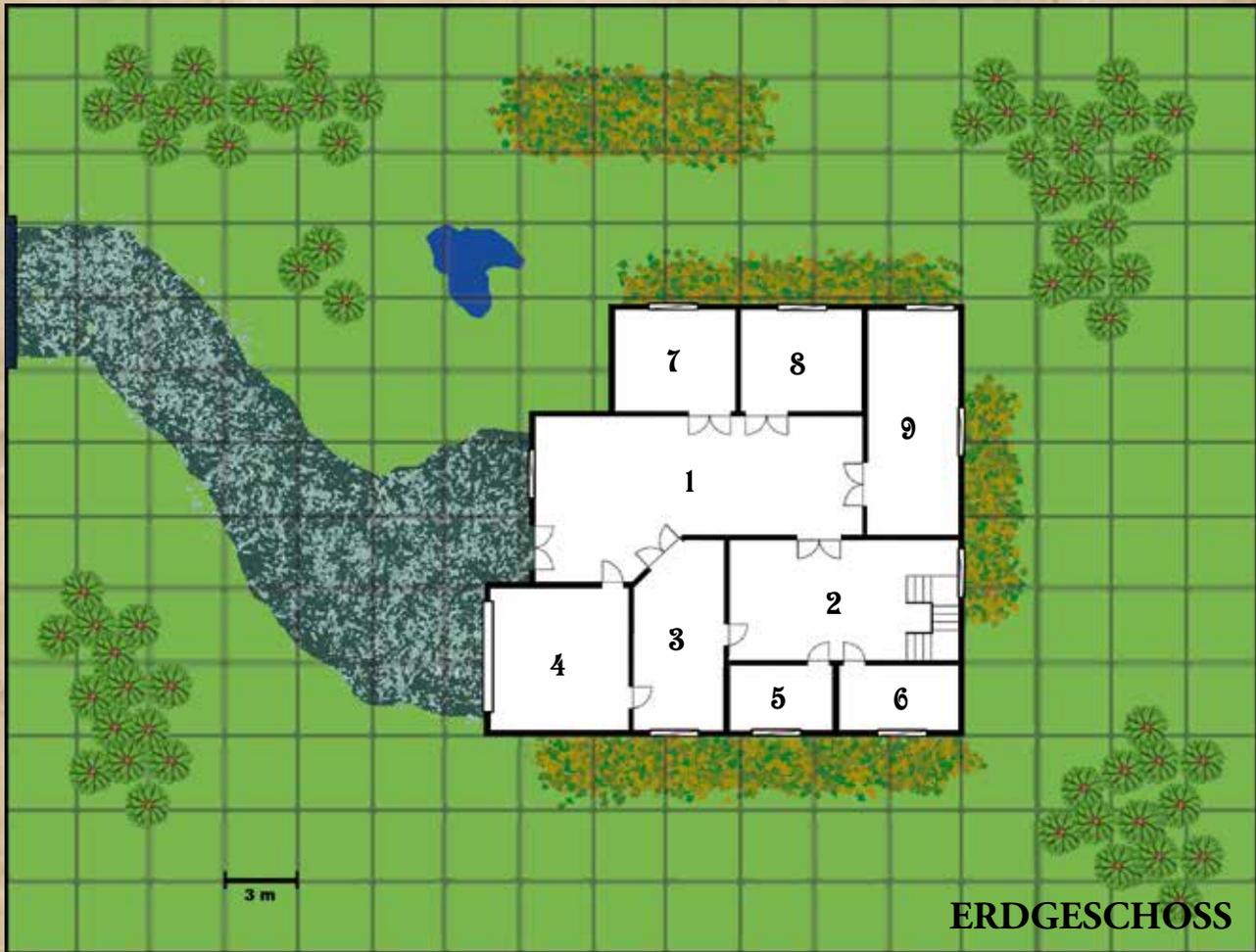
**Pistole:** Fernkampfangriff (Rw 5, Sch 3, Pr 20, Munition 6)

**Betäubungsschlagstock:** Nahkampfangriff (WL 2, Sch 4, Pr 20, Elektroschock(2), Betäubung)

**Panzerweste:** Verteidigungsbonus +2 gegen Fernkampfangriffe

Das Wachpersonal besitzt alle wichtigen Fertigkeiten auf Wert 7 und kann im Notfall auf Schrotflinten, Maschinenpistolen, Gewehre und Scharfschützengewehre zurückgreifen.

Eine einfachere Möglichkeit, in das Haus zu gelangen, besteht darin, mit Karl Förster in Kontakt zu treten und einen Geschäftstermin mit ihm zu vereinbaren. Dies funktioniert sogar ziemlich gut. Erkundigungen ergeben, dass er ein hochexklusives Antiquitätengeschäft in Düsseldorf betreibt, und wenn man sich dort als reicher Kunde oder Antiquitätenhändler ausgibt und Förster persönlich zu sprechen verlangt, dann bekommt man recht schnell eine Einladung zu seinem Herrenhaus – natürlich ist auch hier Försters magisches Gespür im Spiel, dass ihn über die besonderen Fähigkeiten der Freelancer informiert und neugierig auf eine persönliche Begegnung macht.



**ERDGESCHOSS**



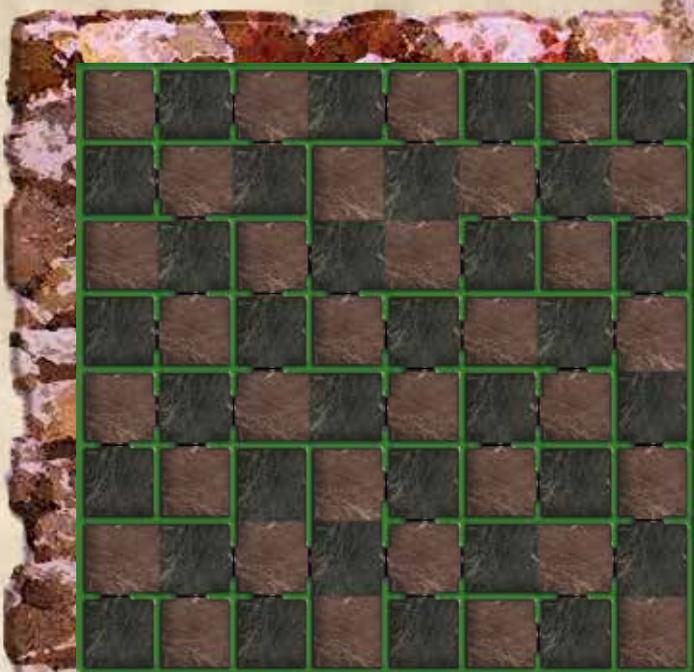
**OBERGESCHOSS**

**LEGENDE**

- |                |                   |
|----------------|-------------------|
| 1) Großer Saal | 7) Alberts Raum   |
| 2) Salon       | 8) Bibliothek     |
| 3) Küche       | 9) Museum         |
| 4) Garage      | 10) Försters Raum |
| 5) WC          | 11) Arbeitszimmer |
| 6) Lagerraum   | 12) Bad und WC    |
|                | 13) Gästezimmer   |

Die Freelancer werden von Förster empfangen und bekommen anschließend von Albert ein Zimmer zugewiesen, damit sie die Nacht über bleiben können. Nachdem sie die Gelegenheit hatten, sich frisch zu machen, gibt es im Salon ein von Albert zubereitetes Dinner, bei dem die Beteiligten mit gespielter Höflichkeit verbal umeinander herum pirschen und sich gegenseitig ihre Lügengeschichten auftischen können. Wenn sich die Spieler überhaupt nicht benehmen können, kommt es schon hier zum Showdown, aber eigentlich liegt der besondere Reiz dieser Szene in der vorgespikten höflichen Konversation.

Nach dem Abendessen führt Förster seine Gäste in das „Museum“, einen Raum, in dem er zahlreiche Kunstschät-



ze seiner privaten Sammlung aufbewahrt, und in dem sich natürlich auch der Schlüssel befindet – offen sichtbar als frühhistorisches Kunstwerk, von einem Kölner Handwerker im 7. Jahrhundert angefertigt. Dies entspricht auch der Tatsache – dieser Schlüssel wurde nicht von Hexagon platziert, sondern als bereits vorhandener Schlüssel entsprechend verzaubert.



## KARL FÖRSTER

Hinter der Fassade des vierzigjährigen Kapitalanlegers und Antiquitätenhändlers verbirgt sich in Wirklichkeit der über hundert Jahre alte Paul Förster, der sich die Identität seines eigenen Enkels auf den Leib geschneidert hat. Im Alter von neunzehn Jahren überlebte Paul den Kölner Meteoriteneinschlag und gehörte zu den ersten, die auf eigene Faust den Krater untersuchten. Dabei fand er mehrere Trümmerstücke aus purem Gold, die er heimlich einsammelte und den Fund für sich behielt. Obwohl es sich nur um winzige Bruchstücke der Goldenen Pyramide handelte, gelang es ihnen schon nach kurzer Zeit, den Verstand des jungen Mannes zu überwältigen und zu einer Stimme Gottes zu werden, die in seinem Kopf zu ihm spricht. Seither trägt er die zusammengefügte Bruchstücke als grobschlächtiges Medaillon mit einem Durchmesser von etwa 10 Zentimetern stets auf der Brust und profitiert von ihren „magischen“ Kräften – ein Geheimnis, das er in all den Jahren niemandem weiterverraten hat. Zu seinen wichtigsten Kräften gehören die Unsterblichkeit sowie die Fähigkeit, beliebige Gegenstände und sogar Lebewesen in Gold zu verwandeln.

Getrieben von den Einflüsterungen der Goldenen Pyramide machte sich Förster daran, seinen Wohlstand zu vergrößern. Als erstes fingierte er einen Goldfund in den Gewässern vor Helgoland, mit dessen Erlös er anschließend einige Goldbergwerke in Peru erwarb, die eigentlich schon aufgegeben worden waren, und dafür sorgte, dass in den darauffolgenden Jahrzehnten von dort ein wahrer Goldsegen in seine Kassen schwappte, den er wiederum in zahlreiche Geschäfte investierte. Selbst als er nach dem zweiten Weltkrieg seinen gesamten Besitz verlor, konnte er sich dank seiner Kräfte rasch zu neuem Reichtum aufschwingen. Neben dieser Anlage-Investition, die er hauptsächlich von Brookern in aller Herren Länder abwickeln lässt, interessiert er sich vor allem für den An- und Verkauf von Antiquitäten und hat sich zu einer echten Korypäe vor allem bei goldenen Schmuckstücken entwickelt. Seine Hauptmotivation für diese Beschäftigung liegt allerdings

Auch im Museum kann es durch Spielerhand zum Show-down kommen. Geplant ist aber, dass sich der Gastgeber und seine Gäste im Kaminzimmer noch einen Cognac gönnen und sich anschließend auf ihre Zimmer zurückziehen, woraufhin die Freelancer die Gelegenheit haben, eine heimliche Aktion zu planen, mit der sie den Schlüssel in ihre Hand bringen können.

in der Suche nach weiteren Gegenständen oder Materialien mit magischen Kräften.

Die jahrzehntelange Geheimniskrämerei und Machtversessenheit haben Förster in einen misstrauischen, zutiefst unglücklichen Menschen verwandelt, der nie gelernt hat, sein Glück mit anderen zu teilen, und deshalb niemals echte Freundschaften entwickelt hat. Hinzu kommt eine gewisse Altersdemenz, die vor allem den unpersönlichen und ziellosen Einflüsterungen der Pyramide entspringt. Inzwischen gehört Förster zwar zu den reichsten Männern der Welt (was seine Angestellten geschickt zu vertuschen wissen), aber er ist viel zu phantasielos und unentschlossen, um diese Macht auch einzusetzen, und zieht es deshalb vor, sich auf seinem Landsitz vor der Welt zu verstecken und über neu erworbene Antiquitäten zu brüten. Sein einziger „Freund“ ist sein Diener Albert, dem er aber ebenfalls misstraut und es vorzieht, murmelnde Selbstgespräche mit der Stimme in seinem Kopf zu führen. Wenn er mit den Freelancern konfrontiert wird, spürt er sofort deren Macht und versucht sich ihnen als liebenswerter, entgegenkommender Gastgeber zu präsentieren, auch wenn er nicht die geringste Ahnung hat, wie man sich als solcher zu verhalten hat.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
9	11	15	14	5	17

**Henshin:** Mit einer Handlung kann sich Förster in seine „Goldene Form“ verwandeln. Diese Verwandlung wird auch vom Amulett eigenständig durchgeführt, wenn Förster verletzt wird. Die Goldene Form funktioniert wie eine normale Henshin-Form und verleiht Förster 80 zusätzliche Lebenspunkte sowie einen Bonus von +10 auf seine Eigenschaftswerte. Außerdem verfügt er über die folgenden Spezialfähigkeiten:

**Teleportation:** Förster kann sich mit einer Handlung bis zu 90 Meter (30 Felder) weit teleportieren. Durch die Teleportation verwandelt er sich für 5 Runden in eine handlungsunfähige, unzerstörbare goldene Statue.

**Regeneration:** Pro Runde regeneriert Förster 5 Lebenspunkte.

**Goldene Berührung:** Nahkampfangriff (WL 2, Sch 16, Pr 26, Vt KK, Goldschaden, Versteinerung (4))

**Goldener Sprühnebel:** Fernkampfangriff (Rw S, Sch 8, Pr 26, Vt KK, Goldschaden, Versteinerung (2))

**Versteinerung:** Teile des Opfers verwandeln sich in pures Gold. Für jede Versteinerungsmarke erleidet es einen Malus von -5 auf seine Proben und den Präzisionswert seiner Angriffe. Pro Runde kann nur maximal eine Versteinerungsmarke entfernt werden.

Das Museum wird von einer Metalltür geschützt, die sich nur mit einem Sicherheitsschlüssel öffnen lässt, den Förster stets bei sich trägt. Mit einer Probe auf HW+Schlösserknackern gegen Mindestwurf 40 oder einer KK-Probe gegen Mindestwurf 30 lässt sich die Tür auch ohne Schlüssel aufbrechen, allerdings bleiben in diesem Fall die Lichtschranken aktiv, die den gesamten Raum wie ein Spinnwebnetz durchqueren. Eine Lichtschranke zu unterbrechen, löst natürlich den Alarm aus. Um die Lichtschranken zu umgehen, müssen sie erst einmal sichtbar gemacht (Charaktere mit passendem Hindergrund können über eine passende Ausrüstung verfügen, oder es wird improvisiert) und anschließend umgangen werden – jeder Meter erfordert eine Probe auf GE+Balancieren gegen Mindestwurf 20+(W20/2). Die Vitrine selbst ist nicht alarmgesichert, muss allerdings mit einer Probe auf HW+Schlösserknackern gegen Mindestwurf 30 oder einer KK-Probe gegen Mindestwurf 20 aufgestemmt werden.

Unterdessen schmiedet auch Förster seine Pläne und nimmt sich vor, einen seiner Gäste auszuschalten und zu entführen, allerdings nur wenn sich eine passende Gelegenheit ergibt. Sollte sich also einer der Freelancer vom Rest der Gruppe trennen, so verschwindet er einfach spurlos. Um die Spannung aufrecht zu erhalten, sollte noch nicht einmal der Spieler erfahren, was mit seinem Charakter passiert ist: Er wurde mit Betäubungsgas ausgeschaltet und von Förster mithilfe dessen Teleportationsfähigkeit in das unterirdische Kabinett verschleppt.

Wenn die Freelancer das Innere des Museums erreicht haben und kurz vor der Erbeutung des Schlüssels stehen, öffnet sich eine Luke im Boden und eine schmutzige, erschöpft aussehende Gestalt kriecht. Auffällig an dem Mann, bei dem es sich offenbar um einen Landstreicher handelt, ist sein linkes Bein, das zwischen seiner zerschlissenen Hose golden glänzt und das er wie eine Protese hinter sich her schleift. Angstvoll sieht er die Freelancer an: „Bitte helft! Da unten werden noch mehr Leute gefangengehalten.“

Wenn die Freelancer durch den Schacht nach unten klettern, gelangen sie in das „Kabinett“, ein 18 x 18 Meter bzw. 5 x 5 Felder großer Raum, das sich als eine Mischung aus großangelegter Hexenküche und Experimentierlabor entpuppt, dessen Einrichtung zum großen Teil aus goldenen Gegenständen besteht. Hier unternimmt Förster Versuche mit seinen magischen Kräften, wobei er sich in letzter Zeit vor allem mit der Verwandlung von Lebewesen in Gold beschäftigt hat. Zeugnisse dieser Arbeit sind mehrere Käfige, in denen verschiedene Tiere und auch zwei Menschen gefangen gehalten werden, deren Körper ganz oder teilweise in Gold verwandelt wurde. Die beiden Menschen sind Landstreicher, die von Förster entführt wurden – einer ist noch unverseht, aber vor Angst erstarrt, während für den anderen jede Hilfe zu spät kommt.

Der zentrale Teil des Raums wird von einem Nachbau des „Kerns der Pyramide“ eingenommen, der bei den Charakteren unangenehme Erinnerungen weckt (siehe Hexagonalbox auf Seite 140). Hier steht auch Förster, der sich gerade in seine goldene Form verwandelt, bevor er sich mit folgenden Worten an die Freelancer wendet: „Ich weiß, warum ihr hier seid. Ihr wollt mir alles wegnehmen. Aber das werde ich nicht

## ALBERT SEIDENREICH

Försters Leibdiener leidet an einer seltenen Erbkrankheit, die ihn wie einen 70-jährigen aussehen lässt, obwohl er erst 28 Jahre alt ist. Aus diesem körperlichen Mangel konnte er aber bereits Kapital schlagen, indem er nach einer Ausbildung in einer Butler-Schule seinen Pass fälschte und sich als alter, erfahrener, und doch rüstiger Butler ausgab.

Er weiß zwar, dass Förster Geheimnisse vor ihm hat, aber von den Experimenten im unterirdischen Kabinett weiß er nichts. Statt dessen geht er davon aus, dass sein momentaner Arbeitgeber irgendwelche „normalen“ Geheimnisse hat, und weil er selbst Geheimnisse zu hüten hat, sympathisiert er mit ihm. Sollte Albert die Freelancer bei illegalen Aktivitäten erwischen oder mitbekommen, dass sie Förster bedrohen, so wird er sich für seinen Herrn einsetzen und seine überraschende Gelenkigkeit für einen Überraschungsvorteil zu nutzen versuchen. Erst wenn sich Försters geistesgestörte Bösartigkeit offenbart, wechselt Albert auf die Seite der Freelancer, und auch das nur unter dem Vorbehalt, dass sie ihn am Leben lassen und zur Vernunft bringen.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
12	15	10	12	5	18

**Karate:** Nahkampfangriff (WL 2, Sch 5, Pr 25)

**Schrotflinte:** Fernkampfangriff (RW 10, Sch 4, Pr 18, Munition 8)

*zulassen, nein. Der Komet hat mir schon alles genommen, meine Eltern, meine Freunde, mein altes Leben. Doch er hat mir ein neues Leben geschenkt. Der Kern der Pyramide spricht zu mir. Es ist die Stimme Gottes, und sie hat mich auserwählt, die Welt zu regieren. Und nun verlangt sie ein Opfer. Euer Opfer!“*

Danach geht er zum Angriff über, und sollte sich dabei als formidabler Gegner erweisen, den die Freelancer nur zur Strecke bringen können, wenn sie mit all ihrer Macht gegen



Der Hauptteil von Försters unterirdischem Kabinett wird vom „Kern der Pyramide“ gebildet – eine etwa 10 x 10 Meter große Anordnung, die aus einer kleinen Pyramide im Zentrum eines dreidimensionalen Spinnennetzes aus goldenen Fäden besteht. Dieses „Kunstwerk“ ist ein Nachbau der Visionen, die Förster von seinem Medaillon erhielt. Da es jedoch nur aus normalem Gold besteht, besitzt es keinerlei magische Macht.

Genau so sah allerdings auch Rourbouts Versuchsanlage aus, der die Freelancer in ihrer Kindheit ausgeliefert waren (siehe Seite 113), und die Erinnerung daran kämpft sich bei diesem Anblick in Form von Flashbacks in das Bewusstsein der Freelancer. Keine angenehme Erfahrung – zu Beginn einer Runde muss ein Freelancer eine WE-Probe gegen Mindestwurf 20 bestehen, oder wird von den Flashbacks so beeinträchtigt, dass er sich in der laufenden Runde nicht bewegen und nicht handeln darf, während die Fäden vor seinem inneren Auge zu zucken beginnen und die Erinnerung an unvorstellbare Schmerzen wellenartig über ihn hinwegspült.

Wenn die Freelancer zu diesem Zeitpunkt bereits ihre Kindheitserinnerung freigelegt haben (siehe auch Seite 129), ist diese Wirkung natürlich nicht mehr so schlimm – der Mindestwurf sinkt dann auf 15. Spätestens jetzt

ihn vorgehen. Der Kampf kann, muss aber nicht zwingend mit Försters Tod enden. Es genügt, ihm eine schwere Wunde zuzufügen, um seine Goldform zu beenden. Danach haben es die Charaktere nur noch mit einem kraftlosen Mann zu tun, der viel älter ist, als er aussieht. Nehmen sie ihm das Amulett ab, so kann er sich nie wieder verwandeln und stellt – vor allem durch seine geistige Verwirrung – keine Gefahr mehr für sie oder die Welt dar.

Albert wechselt auf die Seite der Freelancer, sobald er mit der Wahrheit über das unterirdische Kabinett und die Men-

solte ihnen allerdings klar werden, dass sie eine gemeinsame traumatische Kindheitserinnerung verbindet, und dass diese etwas mit der goldenen Pyramide zu tun hat.

Nachdem Förster besiegt wurde, können die Freelancer in den privaten Unterlagen des Kabinetts Photos und ein Tagebuch finden, das seine Geschichte vervollständigt (siehe Personenbeschreibung von Karl Förster).

Nach diesem Kapitel sollten die Freelancer wissen, dass der Köln-Komet ein außerirdisches Artefakt auf die Erde brachte, falls er nicht sogar selbst ein solches Artefakt war, und dass einige Bruchstücke ausgereicht haben, um einen normalen jungen Mann in einen Wahnsinnigen mit großen magischen Kräften zu verwandeln. Das legt die Vermutung nahe, dass auch Hexxagon auf irgendeiner Weise dem Einfluss dieser „Goldenen Pyramide“ unterliegt – die Charaktere müssen nur noch herausfinden, worin dieser Einfluss besteht.

Außerdem sollte den Freelancern spätestens durch ihre Flashbacks beim Anblick des „Kerns der Pyramide“ klar werden, dass auch sie in Kontakt mit dem Artefakt gekommen sind, und zwar bei einem gemeinsamen traumatischen Kindheitserlebnis (siehe oben).

schenversuche konfrontiert wird. Er drängt jedoch darauf, dass sein Herr nicht umgebracht wird, und bietet sich an, für ihn zu sorgen, nachdem die Freelancer seine Macht gebrochen haben.

Wie die Charaktere mit Försters Millardenerbe umgehen wollen, hängt von ihnen selbst ab – eine erste echte Herausforderung für ihre Moralvorstellungen. Gleiches gilt für das Medaillon, das einem Freelancer eine besondere Goldform verleihen kann, ihm dafür aber mit alptraumhaften Visionen und Einflüsterungen zusetzt (siehe Seitenbox).

## DAS MEDAILLON

Die Teile der Goldenen Pyramide in Försters Medaillon sind unzerstörbar, es kann jedoch in seine Einzelteile zerlegt und diese mehrere Kilometer voneinander entfernt aufbewahrt werden, wodurch sich ihr schädlicher Einfluss auf ein Minimum reduziert. Alternativ kann es auch von einem Freelancer getragen werden. Sobald es mindestens einen Tag lang um seinen Hals gehangen hat, beginnt es in unklaren Träumen und Visionen voller Machtgier zu ihm zu „sprechen“ und macht es ihm zusehends unmöglich, es wieder abzulegen, so vernarrt ist er in seinen neuen Schatz. Im Gegenzug verleiht ihm das Medaillon eine zusätzliche goldene Henshin-Form, die er mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken aktivieren kann. Seine Haut nimmt dann einen goldenen Farbton an, außerdem erhält er 20 zusätzliche Lebenspunkte und regeneriert pro Runde bis zu 2 Lebenspunkte. Seinen waffenlosen Nahkampfangriff kann er als goldene Berührung einsetzen – er verursacht dann elementaren Goldschaden mit einem Bonus von +2

auf den Schadenswert und „Versteinerung(2)“. Er kann sich darauf konzentrieren, von ihm berührte Gegenstände permanent in Gold zu verwandeln – pro Minute wird etwa eine Unze (28,35 Gramm) Gold erzeugt.

Im weiteren Verlauf der Kampagne macht der Träger des Medaillons eine schleichende Persönlichkeitsveränderung zu einem paranoiden Machtmenschen durch, was am besten durch Erzählrollenspiel dargestellt werden sollte. Wenn der Spieler diese nicht kann oder will, können Sie alternativ auch vor jeder Szene eine WE-Probe verlangen, die auf die normale WE des Charakters abgelegt wird, ohne besondere Modifikatoren oder den Einsatz von Karmafähigkeiten. Der Mindestwurf beginnt bei 15 und steigt jeden Tag um +1. Misslingt die Probe, so wird der Charakter in der laufenden Szene von Ihnen als Spielleiter gespielt und verhält sich zunächst leicht abweisend, später mit wachsender Feindlichkeit gegenüber seinen Mitstreitern.

## KAPITEL 7: DRACHEN (3. EBENE)

Die Rückkehr zum Kölner Dom erweist sich als schwierig, weil es bei einer Friedensdemonstration völlig unerwartet zu Ausschreitungen gekommen ist, bei denen die Polizei hart durchgegriffen hat. Seitdem befindet sich die Innenstadt im Ausnahmezustand, einige Randalierer laufen noch unkontrolliert durch die Straßen, während die Polizei den gesamten Stadtteil abriegelt und an den Kontrollpunkten nur solche Personen einlässt, die einen triftigen Grund vorweisen können. Die Charaktere kommen an einigen ausgebrannten Autowracks und Läden mit eingeschlagenen Fensterscheiben vorbei, die mit Absperrband und Warnschildern notdürftig gesichert sind. Wenn sie nicht achtgeben, läuft ihnen eine Gruppe von zehn bis fünfzehn Randalierern über den Weg, die sich mit vernünftigen Argumenten nicht von einer Schlägerei abhalten lässt.

Wenn sie trotz dieser Widrigkeiten den Dom erreichen, werden sie von einem leicht verängstigten Abt eingelassen – Greifels ist gerade anderswo im Einsatz – und in die Katakomben geführt. Die erste und zweite Ebene können sie gefahrlos durchqueren (bzw. sich Hindernisparcours zuwenden, die sie noch nicht gelöst haben) und den Fahrstuhl zur dritten Ebene betreten, der sie nach seiner Aktivierung weiter in die Tiefe führt.

*„Der Fahrstuhl öffnet sich in eine große, mit gewaltigen Säulen abgestützte Halle, ganz ähnlich dem Dom über euren Köpfen, obschon die Deckenhöhen deutlich niedriger ist. Dennoch fühlt ihr euch klein an diesem Ort. Ein ohrenbetäubendes Brüllen lässt euch das Blut in den Adern gefrieren, und der Boden erzittert unter gewaltigen Fußschritten, als sich eine Kreatur von fürchterlichen Ausmaßen in euer Gesichtsfeld schiebt. Auf sechs Beinen stehend und mit einer Rumpflänge von mindestens zehn Metern stampft sie langsam auf euch zu. Auf ihrem langen Hals ein Drachenkopf mit einem einzelnen roten Auge, das wie ein riesiger Rubin funkelt, und ein klaffendes Maul, das jeden von euch in einem Stück hinunterschlucken könnte. Unwillkürlich wünscht ihr euch zurück zu Graf Nelsor und seinen gemütlichen Untoten.“*

## WAS PASSIERT, WENN SICH DIE FREELANCER AN DIE PRESSE WENDEN?

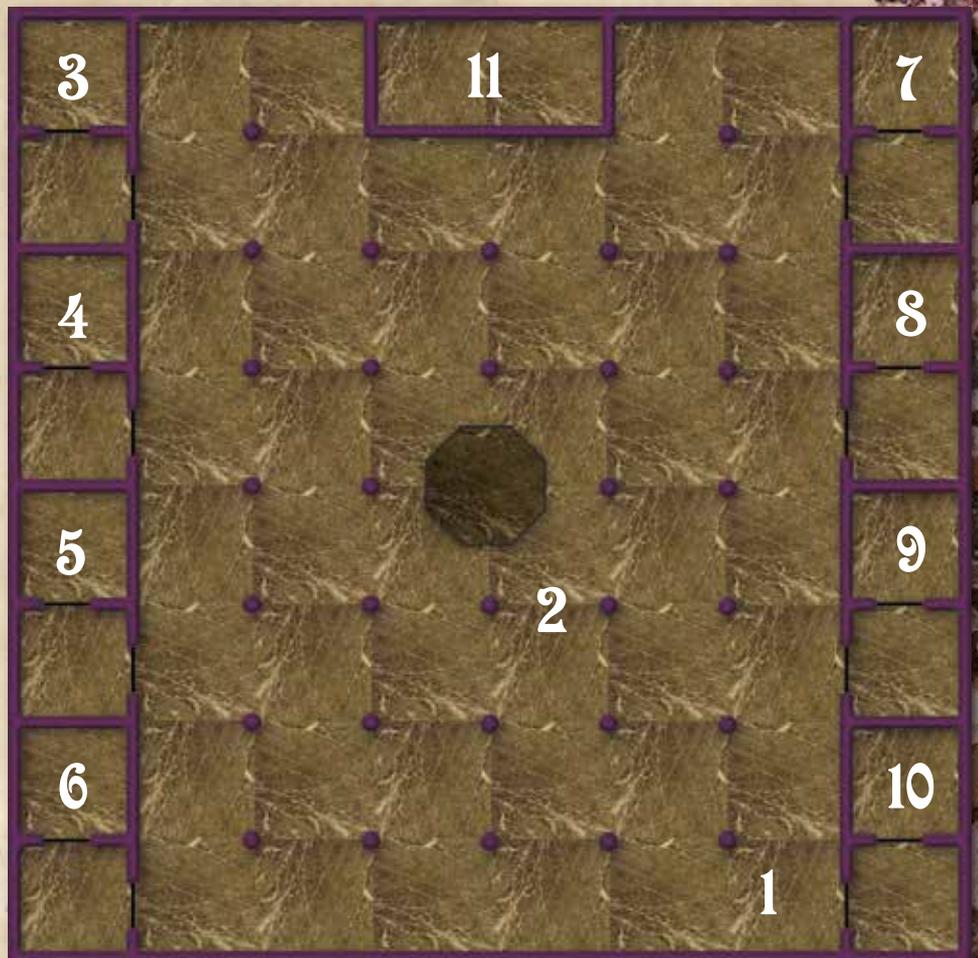
Der interessanteste Bestandteil des klassischen Pen&Paper-Rollenspiels ist die Freiheit der Spieler, ihre Charaktere genau das tun zu lassen, was sie für das Richtige halten. Zu dieser Freiheit gehört auch die Möglichkeit, dass sich die Freelancer mit ihren aktuellen Informationen an die Presse wenden, zum Beispiel weil sie der Meinung sind, dass die Stadt aus Sicherheitsgründen evakuiert werden sollte. Die Stadtoberhäupter von Köln wären über ein solches Vorgehen natürlich alles andere als erfreut. Vor allem Kommissar Greifels wäre vom Vertrauensbruch der Freelancer schwer enttäuscht, und würde seine Zusammenarbeit mit ihnen künftig auf ein Minimum beschränken. Auch vom Corps gäbe es einen Rüffel und für künftige Missionen würde man sich wahrscheinlich nicht mehr an die Freelancer wenden. Völlig unabhängig davon dürfte das größte Problem für die Freelancer aber darin bestehen, dass ihnen niemand glaubt – erstens ist die Geschichte einfach zu wahnwitzig, um von den Journalisten ernstgenommen zu werden, und zweitens verhindert die „Maske“ (Seite 60) effektiv jede Form der Beweisführung.

### Zentrale Halle (Raum 2)

Mit ihrer Größe von etwa 200 x 150 Metern und ihrer Deckenhöhe von 10 Metern nimmt diese Halle den größten Teil der Ebene ein und beherbergt auch ihre größte Heraus-

### LEGENDE

- 1: Startpunkt
- 2: Zentrale Halle
- 3: Kammer des Feuers
- 4: Kammer der Säure
- 5: Kammer des Heiligen Lichts
- 6: Kammer der Kälte
- 7: Kammer des Wassers
- 8: Kammer der Blitze
- 9: Kammer der Dunkelheit
- 10: Kammer des Schalls
- 11: Drachenheiligtum



forderung: die Zyklopenhydra. Der gewaltige Drache wird ab Seite 145 ausführlich beschrieben. Er greift die Freelancer sofort nach ihrem Eintreffen an, und weil sie im Moment noch nicht über die Mittel verfügen, ihn zu besiegen, ist eine Flucht erstmal die Alternative der Wahl.

Die Säulen haben jeweils einen Durchmesser von sechs Metern und sind von schmalen Wendeltreppen (50 cm breit) ohne Geländer umgeben, die zu einem ebenso schmalen Sims in einer Höhe von 8 Metern führen. Von dort oben hat man einen guten Blick auf die Halle, die von einem düsteren Licht erfüllt ist, deren Ursprung sich nicht erkennen lässt. Hier oben ist man von den Nahkampfangriffen der Zyklopenhydra sicher, nicht jedoch von ihren magischen Fernkampfangriffen.

Auf dem Sims der Säule ganz links oben liegt eine Krieger-Maske, eine Kampfmagier-Maske, eine Egoklinge und ein rechter Unsichtbarkeitshandschuh, auf dem Sims der Säule ganz rechts oben eine Barden-Maske, eine Katzenmenschen-Maske, eine weitere Egoklinge und ein Unsichtbarkeitsstirnband. Die anderen Simse weisen jeweils rundherum verteilt fünf blaue Tränke, fünf Eisenhelme und eine schwarze Sphäre auf.

**Blauer Trank:** In einer Glasphiole mit einem Fassungsvermögen von etwa 0,3 Litern schwimmt eine bläuliche Flüssigkeit. Wer die Phiole in die Hand nimmt, muss sofort eine WE-Probe gegen Mindestwurf 25 bestehen oder trinkt diese an Ort und Stelle aus. Gelingt die Probe, darf er den Trank dagegen zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt einnehmen, andere Charaktere müssen aber ebenfalls würfeln, wenn sie ihn berühren. Es handelt sich um einen Heiltrank, der bis zu 10 verlorene Lebenspunkte zurückgibt.

**Eisenhelm:** Sieht aus wie ein normaler Topfhelm, aber wenn ein Charakter ihn berührt, löst er sich auf und legt sich als schützende Aura um ihn. Der Charakter erhält eine Stunde lang einen Bonus von +1 auf alle Verteidigungswürfe. Der maximale Gesamtbonus, den man aus den Helmen gewinnen kann, beträgt +20.

**Sphäre:** Diese etwa Fußball-große Sphäre ist von einem schwarz-violetten Leuchten erfüllt. Wenn sie von einem Charakter berührt wird, löst sie sich auf und legt sich als violette Aura um ihn. Der Schaden aller Angriffe des Charakters wird während der nächsten 5 Minuten vervierfacht. Die Wirkung mehrerer Sphären gilt nicht kumulativ.

### Das Drachenmosaik

In der Mitte der Zentralen Halle wird der Boden von einem achteckigen Mosaik mit einem Durchmesser von etwa 25 Metern geziert, das einen achtköpfigen Drachen mit Zyklopaugen zeigt. An jeder Ecke des Achtecks befindet sich eine kreisrunde Vertiefung in den Farben Rot, Blau, Gelb, Schwarz, Grün, Grau, Weiß und Orange. Daneben, weiter in Richtung des Inneren des Mosaiks, befindet sich jeweils eine weitere, schwertförmige Vertiefung in derselben Farbe.

Um die Zyklopenhydra zu besiegen, müssen die Freelancer zunächst alle acht Drachenkronen erbeuten und diese in der zu ihrer Farbe passenden Vertiefung platziert werden. Anschließend muss in jede Krone ein dazugehöriges Edelsteinauge gelegt werden. Zum Schluß müssen die acht Drachenschwerter in ihren Vertiefungen platziert werden. Alle

Bestandteile dieses Puzzles fügen sich wie angegossen an ihren Platz, so dass kein Zweifel darüber entsteht, wo sie hingehören. Sobald das Puzzle vervollständigt ist, lösen sich die Komponenten auf und im Zentrum des Mosaiks erscheint ein Schwert, dessen Klinge in allen Farben des Regenbogens schillert: die Charaktere haben das Regenbogenschwert (Seite 99) gefunden!

### Kammern der Elemente (Räume 3 bis 10)

Die Zentrale Halle verfügt an beiden Seiten über vier Portale, die jeweils in einer der acht elementaren Farben bemalt und mit den dazugehörigen Symbolen geschmückt sind. Mit ihrer Breite und Höhe von vier Metern sind sie außerdem zu schmal, als das die Zyklopen-Hydra hindurchpassen könnte. Wenn die Charaktere durch einen solches Portal flüchten, gelangen sie in einen etwa 20 x 20 Meter großen Raum, in dem sie vor der Hydra sicher sind. Diese wird noch eine Weile vor dem Eingang auf und ab stampfen und sich schließlich tiefer in die Zentrale Halle trollen, aber immer mit ihren Sinnen lauschen, so dass sie sich schnell wieder nähert, wenn die Freelancer die schützende Deckung verlassen.

Der Raum, den die Charaktere betreten haben, ist ebenfalls mit Symbolen verziert, die einen Hinweis darauf liefern, welchem Element er zuzuordnen ist. Im Norden befindet sich jeweils ein Alkoven mit einer Größe von 12 x 12 Metern (4 x 4 Felder), der wie ein Miniatur-Hindernisparcours funktioniert (Regeln hierzu siehe Seite 54), und für den zusätzlich die folgenden Sonderregeln zum Einsatz kommen:

In jedem Alkoven befindet sich ein **Drakonide** (Beschreibung siehe Seite 145), der die Freelancer angreift, wenn sie das Parcours betreten. In jeder Runde führen die Charaktere zunächst ihre Handlungen durch und legen eine Aufenthaltsprobe ab. Anschließend ist der Drakonide an der Reihe, der sich zu Beginn im linken oberen Feld befindet (und auch dorthin zurückkehrt, wenn die Charaktere sich zurückziehen). Er verhält sich nach den folgenden Kriterien:

Wenn sich mindestens ein Charakter in einem angrenzenden Feld aufhält, so greift er diesen an. Bei mehreren zur Auswahl stehenden Charakteren entscheidet er sich für denjenigen mit den niedrigsten aktuellen Lebenspunkten (bei einem Gleichstand nach Lebenspunkten entscheidet der Zufall).

Befinden sich keine Charaktere in angrenzenden Feldern, so bewegt er sich ein Feld auf den Charakter zu, der ihm am nächsten steht. Er kann sich nur waagrecht oder senkrecht bewegen und zieht eine waagrechte Bewegung stets vor. Wenn mehrere Charaktere gleich weit von ihm entfernt stehen, entscheidet er sich wiederum für denjenigen mit den niedrigsten aktuellen Lebenspunkten. Hat er nach seiner Bewegung einen Charakter in einem angrenzenden Feld, so greift er diesen an.

Drakoniden verlassen niemals ihren Alkoven und greifen keine Charaktere an, die sich außerhalb ihres Alkovens aufhalten. Im Gegenzug können sie nicht von Charakteren angegriffen werden, die sich außerhalb ihres Alkovens aufhalten.

Zusätzlich zu ihren üblichen Handlungen dürfen Freelancer, die sich im Alkoven aufhalten, ihre Bewegung und

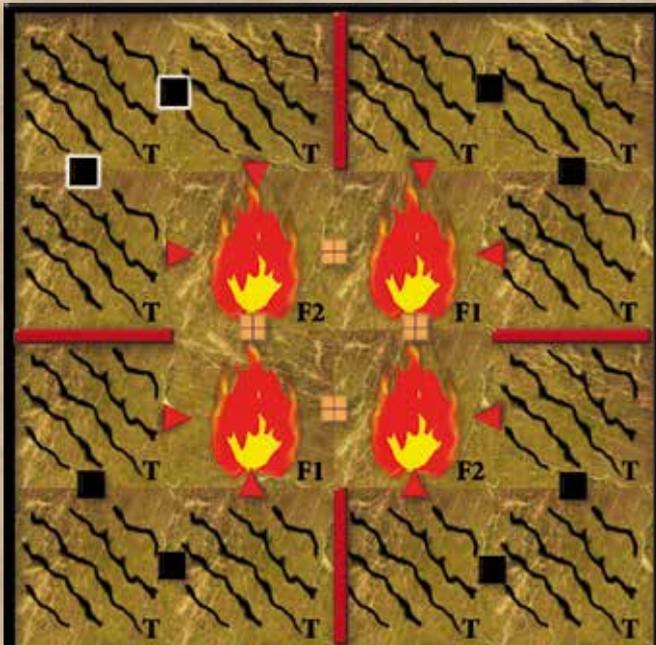
Handlung einsetzen, um den Drakoniden anzugreifen. Es sind nur Nahkampfangriffe gestattet, und ihre Waffenlänge reduziert sich automatisch auf 1, der Drakonide kann also nur von Charakteren angegriffen werden, die waagrecht oder senkrecht an ihn angrenzen. Die einzigen Fernkampfangriffe, die durchgeführt werden dürfen, sind magische Angriffe, die aber auch nur aus waagrecht oder senkrecht angrenzenden Feldern gestattet sind und die üblichen Mali für Schüsse im Nahkampf und aus dem Nahkampf erleiden. Angriffe durch elementare Wände sind nicht gestattet.

In jedem Feld der Hindernisparcours liegt jeweils ein Kronenzacken – diese werden am besten durch Glassteine angezeigt, deren Farbe im Moment nicht benötigt wird. Um einen Zacken aufzunehmen, muss ein Charakter seine Bewegung und Handlung einsetzen.

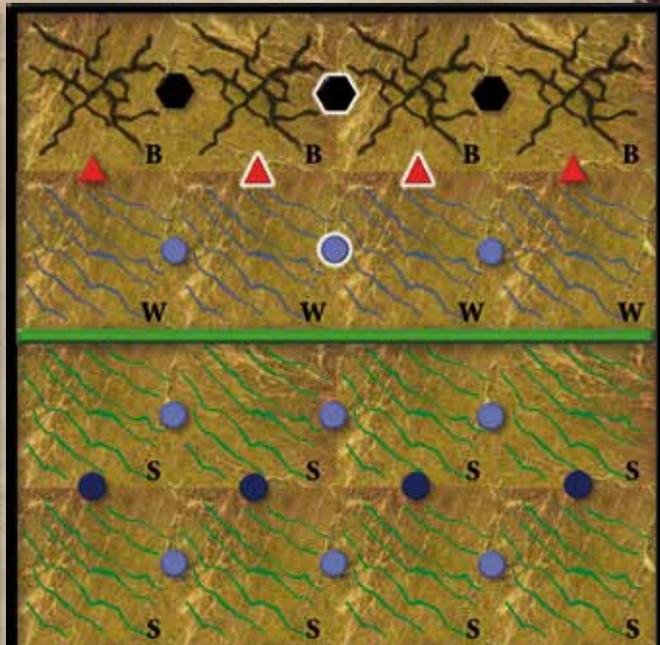
Die Kronenzacken können zusammengesetzt werden, indem ein Charakter pro Zacken eine Bewegung und Handlung investiert. Alle sechzehn Zacken zusammen ergeben auf diese Weise eine Elementarkrone des entsprechenden Elements. Ein Charakter, der diese Krone auf dem Kopf trägt, ist als einziger in der Lage, den Drakoniden im Alkoven zu verletzen. Die Krone bzw. einzelne Segmente können mit jeweils einer Handlung mit einem anderen Charakter getauscht werden.

Ein Charakter, der einen Angriff durchführt, einen Kronenzacken aufhebt, zusammensetzt oder Kronensegmente bzw. die Krone an einen anderen Charakter übergibt bzw. von einem anderen Charakter entgegennimmt (was mit einem Aufsetzen der Krone kombiniert werden kann), kann sein Feld in der laufenden Runde nicht verlassen, muss aber trotzdem eine Aufenthaltsprobe durchführen.

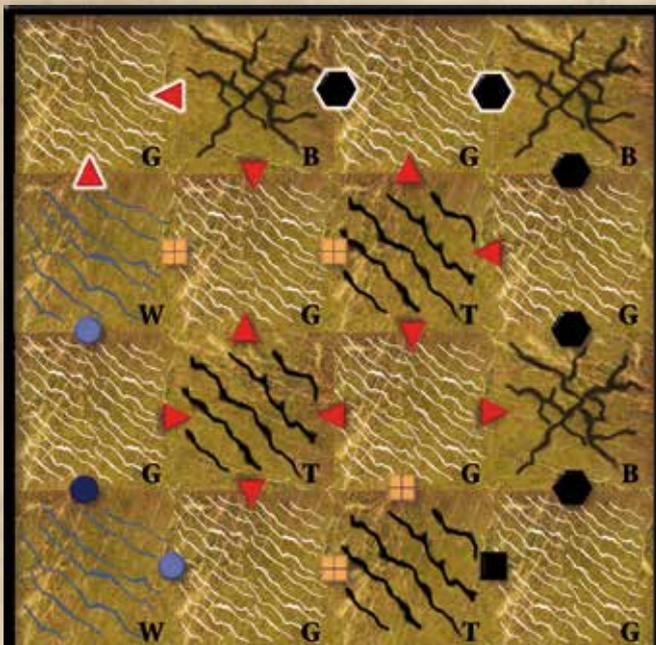
## KAMMER DES FEUERS



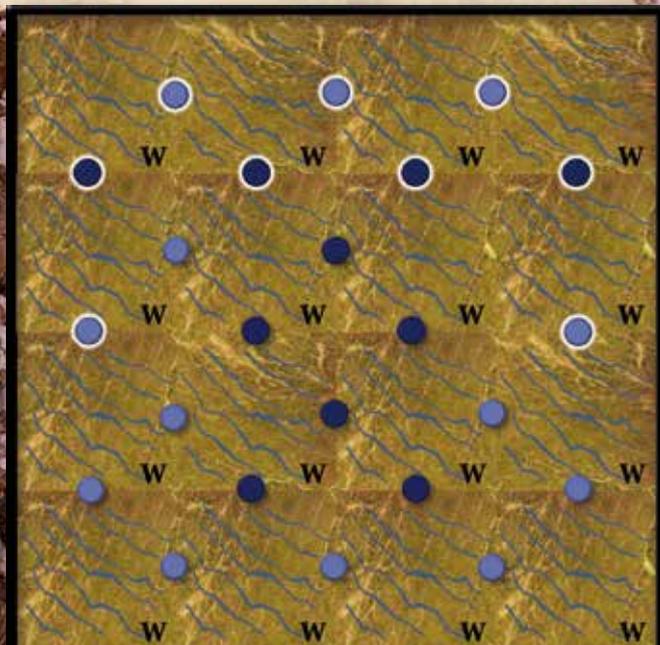
## KAMMER DER SÄURE



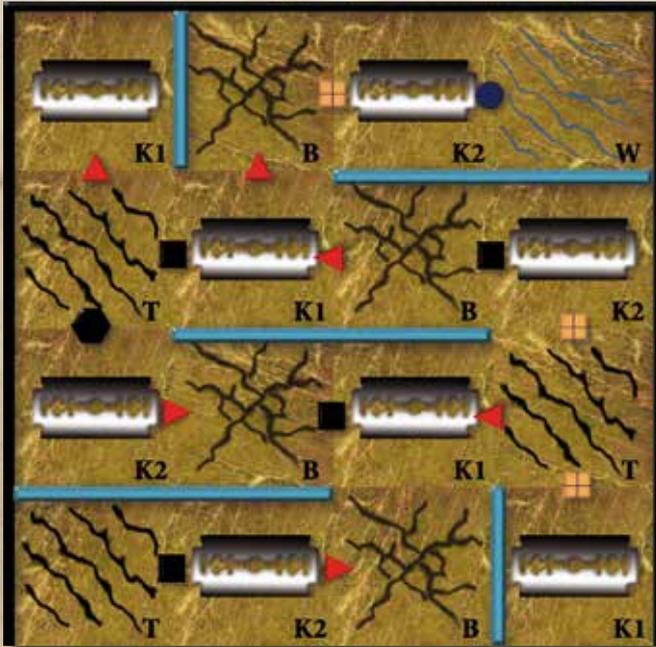
## KAMMER DER KÄLTE



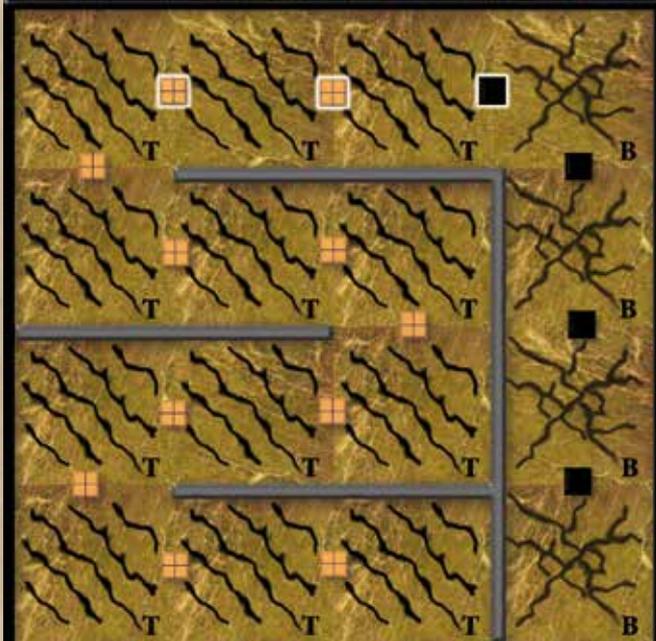
## KAMMER DES WASSERS



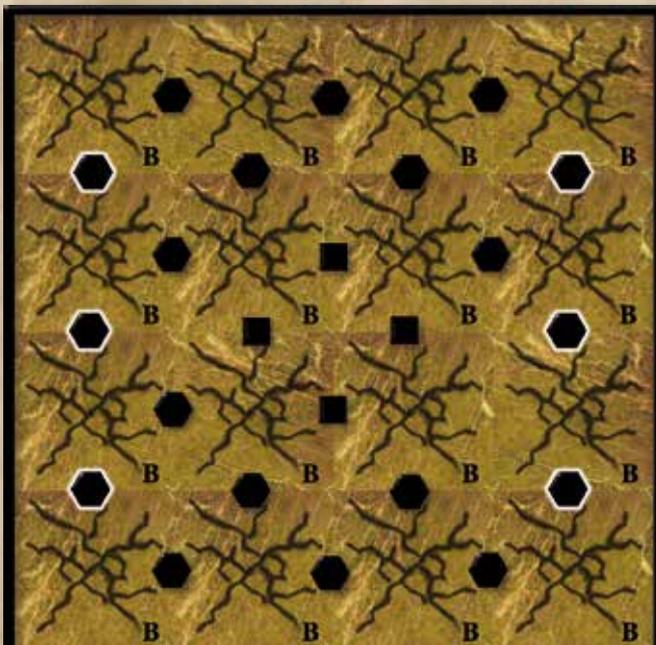
### KAMMER DER BLITZE



### KAMMER DER DUNKELHEIT



### KAMMER DES SCHALLS



Wenn die Lebenspunkte des Drakoniden auf 0 sinken, zerplatzt er und das Alkoven verwandelt sich in einen sicheren Raum, für den die Regeln des Hindernisparcours nicht mehr gelten. Anstelle des Drakoniden erscheint ein zum Element des Alkovens passendes Drachenschwert, das ebenso wie die Krone zur Vervollständigung des Drachenmosaik-Puzzles erforderlich ist, in der Zwischenzeit aber auch als Zweihandschwert mit WL 3, Sch 8, HW+6 geführt werden kann. Wird es gegen einen Kopf der Zyklopen-Hydra mit dem gegensätzlichen Element geführt, so erhöht sich die Präzision auf HW+30.



**(F)euherstrahl:** Regelmäßiger Fallenmechanismus mit Sch 10, Pr 15, Vt GE, Feuerschaden



**(S)äurebecken:** **Schwimmen**-Aufenthaltsprobe und Verteidigungswurf gegen Sch 6, Pr 25, Vt KK, Säureschaden.



**(G)letscher:** Aufenthaltsprobe auf den Körperkraft-Wert

**Elementare Wände:** Um die Elementaren Wände zu durchqueren, ist ein Verteidigungswurf erforderlich (siehe unten). Bei halben oder keinem Schaden ist die Durchquerung geglückt, bei vollem Schaden ist sie gescheitert.



**Feuerwand:** Verteidigungswurf gegen Sch 40, Pr 20, Vt KK, Feuerschaden



**Säurewand:** Verteidigungswurf gegen Sch 30, Pr 20, Vt KK, Säureschaden



**Blitzwand:** Verteidigungswurf gegen Sch 34, Pr 25, Vt KK, Blitzschaden



**Dunkelheitswand:** Verteidigungswurf gegen Sch 40, Pr 25, Vt WE, Dunkelheitsschaden, Fluch(8)

**Abstürzen:** Ein Charakter, der abstürzt, umgehauen, handlungsunfähig oder bewusstlos wird oder ins Koma fällt, wird automatisch an den Rand des Parcours versetzt.

### Kammer des Heiligen Lichts (Raum 5)

Der Drakonide im Alkoven dieser Kammer ist den Freelancern nicht feindlich gesonnen, sondern stellt einen Verbündeten dar. Er händigt ihnen das Drachenschwert und die Drachenkronen des Lichts aus und gibt bereitwillige Auskunft auf ihre Fragen (wie viel er über die Geheimnisse der Ebene weiß, liegt in Ihrem Ermessen als Spielleiter). Mit jeweils einer Handlung kann er einem von ihm berührten Charakter bis zu 10 Lebenspunkte zurückgeben bzw. 1 Giftmarke heilen. Genau wie die anderen Drakoniden kann er seinen Alkoven nicht verlassen. Der Alkoven des Lichts zählt als normaler Raum,

für den die Regeln für Hindernisparcours nicht gelten, außerdem können Paladine in seinem Licht ihr Sonnenamulett wieder aufladen.

### Drachenheiligtum (Raum 11)

Solange die Zyklopen-Hydra am Leben ist, ist dieser Raum für die Freelancer unzugänglich. Wurde sie vernichtet, so öffnet sich ein breiter Zugang in einen schmuckvollen Drachentempel, deren kostbare Einrichtung an die 50.000 Euro wert ist. Ob sich die Charaktere hier bereichern und dadurch den Zorn der Drachengötter auf sich laden wollen (woraus auch immer er bestehen mag), bleibt ihnen selbst überlassen. Außerdem befindet sich hier der Ausgang aus der 3. Ebene.

### Die Spielwerte der Monster

#### DRAKONIDE (STUFE 7)

Die Drakoniden sind zwei Meter große, humanoide Drachengeschöpfe, deren Schuppenfarbe das mit ihnen verbundene Element anzeigt. Normalerweise begegnet man nur jeweils einem von ihnen in den Elementaren Alkoven, Sie können sie aber auch als zusätzliche Gegner in der Zentralen Halle auftreten lassen (ihre Lebensenergie beträgt dann 10 und sie verwenden die Regeln für Handlanger, Seite 52).

KK	GE	HW	WE	BW	LE
17	17	17	17	6	30

**Schuppenhaut:** Ein Drakonide bekommt einen Bonus von +5 auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden.

**Bewegung:** Trotz seines Bewegungswerts von 6 kann sich ein Drakonide im Hindernisparcours wie die Freelancer nur um maximal ein Feld pro Runde bewegen, allerdings besteht er alle Bewegungs- und Aufenthaltsproben automatisch und kann auch elementare Wände mühelos durchqueren.

**Elementares:** Ein Drakonide ist immun gegen die elementare Schadensart, die mit seiner Farbe verbunden ist, erleidet jedoch einen Malus von -10 auf den Verteidigungswurf, wenn er vom gegensätzlichen Element angegriffen wird. Siehe hierzu auch die Würfeltabelle auf Seite 146.

**Unverletzlich:** Ein Drakonide in einem Alkoven kann nur durch einen Charakter verletzt werden, der die dazugehörige Elementarkrone trägt.

**Drachenklaue:** Nahkampfangriff mit WL 2, Sch 8, Pr 27, Elementarschaden gleich dem verbundenen Element und einen Spezialeffekt, der von der Farbe des Drakoniden abhängt: ein roter Drakonide verursacht „Furcht(4)“, ein blauer Drakonide „Erschöpfung(4)“, ein gelber Drakonide „Blendung(4)“, ein schwarzer Drakonide „Fluch(4)“, ein grüner Drakonide „Gift(2)“, ein grauer Drakonide „Elektroschock(4)“ und ein orangener Drakonide „Halluzination(4)“.

Die Waffenlänge von 2 des Drakoniden wird nicht durch den Hindernisparcours reduziert, er darf also auch diagonal angrenzende Charaktere angreifen. Außerdem darf er seine Gegner auch durch elementare Wände hindurch angreifen.



#### DIE ZYKLOPEN-HYDRA (STUFE 15)

Die Hydra ist ein brutaler Gegner, und die Freelancer sollten sich schnell darüber klar werden, dass sie nur über Umwege zur Strecke gebracht werden kann. Zum Glück lässt sie sich relativ leicht ablenken, so dass es den Freelancern mit einer gewieften Taktik gelingen sollte, sie sich solange vom Licht zu halten, bis sie eine passende Strategie erörtert haben.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
30	10	10	20	5	s.u.

**Schuppenhaut:** Die Hydra bekommt einen Bonus von +10 auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden.

**Gewaltiges Monstrum:** Die Hydra belegt 3 x 4 Felder. Sie zählt als übergroßer Kämpfer und ist nicht von Passierschlägen betroffen, kann aber selbst auch keine Passierschläge durchführen (auch nicht mit ihren Köpfen).

**Unsterblich:** Die Hydra selbst verfügt über unendlich viele Lebenspunkte und ist immun gegen Zustandsmarken. Ihre einzelnen Köpfe (siehe unten) können dagegen verwundet und sogar abgeschlagen werden, dafür wachsen aber stets neue Köpfe nach. Um die Hydra zu besiegen, benötigen die Freelancer das Regenbogenschwert – gegen diese Waffe verfügt sie nur über 50 Lebenspunkte. Sinken diese auf 0, bzw. gelingt es dem Träger des Regenbogenschwerts, vollen Schaden zu verursachen, dann explodiert die Zyklopen-Hydra mit einem lauten Knall, der alle Charaktere in einem Umkreis von 50 Metern von den Füßen reißt für mehrere Stunden taub macht, während auch weiter entfernte Charaktere noch mehrere Stunden lang ein Klingeln in den Ohren verspüren.

**Köpfe:** Am Anfang verfügt die Hydra nur über einen einzelnen, roten Kopf, aber für jeden abgeschlagenen Kopf wachsen ihr sofort zwei neue, die sie ab der nächsten Runde einsetzen kann. Die Farbe eines neu gewachsenen Kopfes wird mithilfe der folgenden Tabelle ermittelt:


H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N

		Verbundenes Element	Gegensätzliches Element
W20	Farbe		
1-4	Rot	Feuer	Wasser
5-7	Blau	Wasser	Feuer
8-10	Gelb	Licht	Dunkelheit
11-12	Schwarz	Dunkelheit	Licht
13-14	Grün	Säure	Blitz
15-16	Grau	Blitz	Säure
17-18	Weiß	Kälte	Schall
19-20	Orange	Schall	Kälte

### HYDRA-KOPF

Die Köpfe der Hydra können einzeln angegriffen werden, was noch nicht als gezielter Angriff zählt (es können aber gezielte Angriffe gegen einzelne Teile eines Hydrakopfes durchgeführt werden, siehe unten). Jeder Kopf verfügt über die folgenden Eigenschaftswerte:

KK	GE	HW	WE	LE
20	20	10	20	30

**Schuppenhaut:** Ein Hydra-Kopf bekommt einen Bonus von +5 auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden.

**Elementares:** Ein Hydra-Kopf ist immun gegen die elementare Schadensart, mit der er verbunden ist (siehe Würfeltabelle) und erleidet dafür einen Malus von -10 auf den Verteidigungswurf, wenn er vom gegensätzlichen Element angegriffen wird.

**Empfindlich:** Im Gegensatz zum Rumpf können die Köpfe der Hydra zum Ziel von Zustandsmarken werden. Jeder Kopf zählt hierbei wie ein einzelner Kämpfer.

**Angriffe gegen Hydraköpfe:** Streu- und Explosivangriffe gegen die Hydra betreffen immer nur einen einzelnen Kopf. Klammerangriffe (Seite 49) gegen einen Kopf sind möglich, wenn sich der Kämpfer dazu auf ein von der Hydra bedecktes Feld bewegt.

**Angriffe der Hydraköpfe:** Nach ihrer Bewegung darf die Hydra eine Handlung einsetzen, um mit jedem Kopf einmal anzugreifen. Ein Kopf darf entweder einen Nahkampfangriff oder einen magischen Fernkampfangriff durchführen.

Der Nahkampfangriff wird mit dem Maul ausgeführt – wegen der Länge der Hydrähäse verfügen ihre Nahkampfangriffe über eine Reichweite von 9, sie können also Gegner erreichen, die sich innerhalb von 3 Feldern von der Hydra aufhalten. Ein Maul verursacht einen Angriff mit Sch 14, Pr 25. Wenn der Angriff vollen Schaden verursacht, wurde das Ziel gepackt – es darf sich nicht mehr bewegen (statt dessen bewegt es sich mit der Hydra, als würde es sich festklammern), aber normal weiterkämpfen, dafür wird es nun bei jeder Handlung der Hydra zum Nahkampfangriffsziel dieses Mauls und erleidet automatisch vollen Schaden. Eine Befreiung ist mithilfe einer Handlung und einer gelungenen KK-Probe gegen Mindestwurf 40 möglich (der Kämpfer darf dann entscheiden, sich seinerseits festzuklammern) oder indem der Kopf abgeschlagen wird (siehe unten).

### DIE EDELSTEINAugEN

Jedes Edelsteinauge wiegt 50 Kg und sieht aus wie ein übergroßer Rubin (Rot), Lapislazuli (Blau), Citrin (Gelb), Onyx (Schwarz), Türkis (Grün), Achat (Grau), Bergkristall (Weiß) oder Tigerauge (Orange). Zusammen mit einem abgeschlagenen Kopf beträgt das Gewicht sogar 500 Kg, allerdings kann das Auge mit einer Handlung sowie einer Probe auf HW + *Steinbearbeitung* gegen Mindestwurf 25 vom Kopf gelöst werden. Die Augen werden benötigt, um das Drachenmosaik-Puzzle zu lösen. Wird dieses aktiviert, so verschwinden die dafür verwendeten Edelsteinaugen. Alle überzähligen von den Charakteren erbeuteten Augen bleiben ihnen dagegen erhalten, sobald sie die 3. Ebene von Hexxagons Festung verlassen, schrumpfen sie jedoch auf Daumen-nagelgröße zusammen (womit einige von ihnen immer noch ein Vermögen wert sein dürften).

Der magische Fernkampfangriff geht vom Zyklopenauge eines Hydrakopfes aus und verfügt über Rw 20, Sch 10, Pr 30 und eine Schadensart, die von der Farbe des Kopfes abhängt, siehe Würfeltabelle.

**Abgeschlagener Kopf:** Wenn die LE eines Kopfes auf 0 sinkt, wird er vom Rumpf abgetrennt und fällt leblos zu Boden. An seiner Stelle wachsen sofort zwei neue Köpfe aus dem Rumpf der Hydra – für jeden wird ein Wurf auf der Würfeltabelle durchgeführt, um die Farbe zu ermitteln.

#### Gezielte Angriffe

**Edelsteinauge (+10, LE 12, einmalig 8):** Um das Auge eines Hydra-Kopfes im Nahkampf angreifen zu können, muss man zuvor von diesem Kopf im Nahkampf angegriffen worden sein (ein Angriff ist auch möglich, wenn man von dem Maul gepackt wurde) oder sich an diesem Kopf festgeklammert haben. Ein Fernkampfangriff ist jederzeit möglich. Wenn der Schwachpunkt zerstört wird, fällt das Auge zu Boden und der Kopf kann keine magischen Fernkampfangriffe mehr durchführen. Die Hydra wird durch den Verlust ihrer Augen nur dann blind, wenn sie über gar keine Augen mehr verfügt, aber selbst dann kann sie auf ihr hervorragendes Gehör und ihren hervorragenden Geruchssinn zurückgreifen.

**Maulmuskel (+15, LE 5):** Um den Maulmuskel eines Hydra-Kopfes im Nahkampf angreifen zu können, muss man zuvor von diesem Kopf im Nahkampf angegriffen worden sein (ein Angriff ist auch möglich, wenn man von dem Maul gepackt wurde) oder sich an diesem Kopf festgeklammert haben. Ein Fernkampfangriff ist jederzeit möglich, erleidet aber einen zusätzlichen Modifikator von +5. Bei einer Zerstörung des Schwachpunktes wird ein von diesem Kopf gepacktes Ziel sofort befreit. Der Nahkampfangriff dieses Kopfes verursacht nur noch Sch 8 und kann sein Ziel nicht mehr packen.

## KAPITEL 8: DER SCHLÜSSEL ZUM HERZEN

Nachdem sie die 3. Ebene gemeistert haben, steigen die Freelancer auf die **8. Stufe** auf und dürfen sich unter anderem eine dritte Fantasy-Form auswählen, die auf einer Formstufe von 2 beginnt. Wiederum dürften sie müde und erschöpft sein, also ist eine Ruhepause anzuraten, nach der es jedoch ein böses Erwachen gibt:

Dieses Kapitel ist das letzte, das oberirdisch stattfindet, nutzen Sie deshalb die Gelegenheit, die durch Hexagons Ritual wachsende Aggressivität in der Stadt zu zeigen. Wenn Sie es gerne dramatisch mögen, können Sie hier eine Art Weltuntergangsstimmung zelebrieren. Die Straßen sind voll mit Rettungsdiensten und Einsatzwagen der Polizei, sogar einige Fahrzeuge der Bundeswehr sind zu sehen. Es gibt Straßenschlachten, brennende Autos und Plünderungen. Der öffentliche Verkehr ist völlig zum Erliegen gekommen, und die Straßen sind kaum noch passierbar, so dass die Freelancer nur sehr langsam zu ihrem Ziel voran kommen. Auch sollte es zu der einen oder anderen brenzligen Situation kommen, bei der die Charaktere mit einer Gewaltbereitschaft konfrontiert werden, der sie kaum mit etwas anderem als dem Einsatz ihrer Heldenkräfte entgehen können. Und auch sie selbst beginnen allmählich eine wachsende Aggression in sich zu spüren.

Die Hand weist diesmal in Richtung MediaPark (siehe Köln-Karte, Seite 14), und dort in das 1. Kellergeschoß des KölnTurm. Im Innern des Gebäudes ist man durch die Situation in der Stadt alarmiert, es findet aber trotzdem noch der übliche Publikumsverkehr statt, zwischen den sich die Freelancer mischen können. Der Zugang kann über das Foyer im Erdgeschoss oder über die Tiefgarage (mit dem Auto) im 2. Kellergeschoß erfolgen. Im 30. Stock gibt es eine öffentlich zugängliche Aussichtsplattform mit Restaurant. Für die anderen Stockwerke muss man sich an einem Terminal bei der entsprechenden Firma anmelden. Der Zugang zum 1. Kellergeschoß ist für Unbefugte verboten.

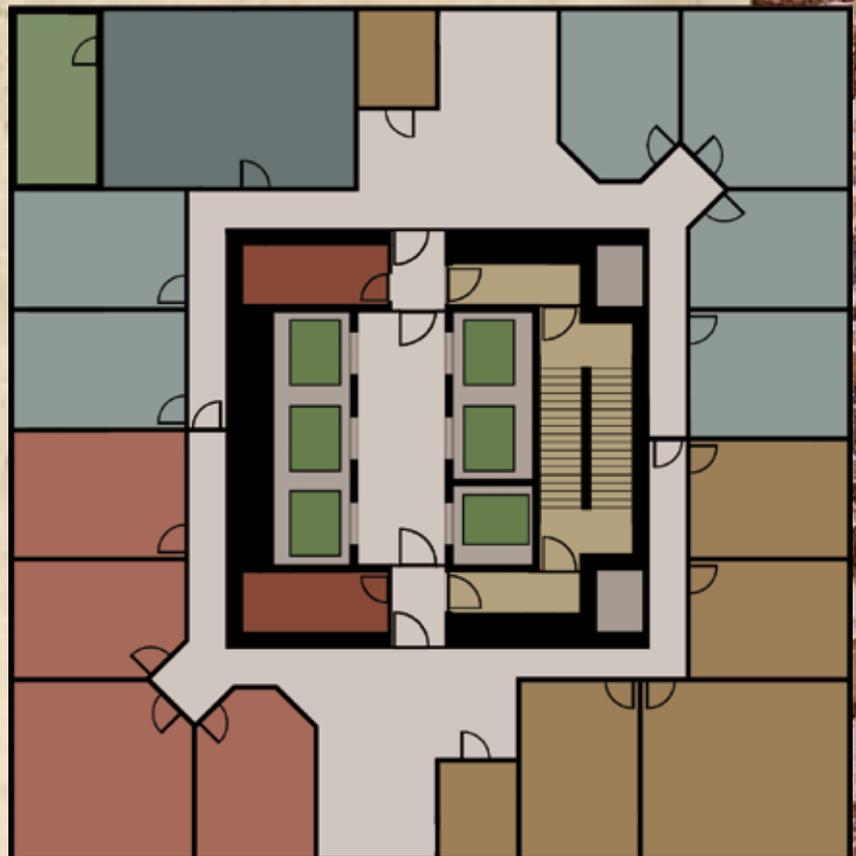
Der gesuchte Schlüssel befindet sich im Gehäuse eines Computers, der in einem Schließfach des Tresorraums im 1. Kellergeschoß eingeschlossen ist (siehe Karte). Einen Zugang zum Tresorraum können sich die Freelancer erschleichen, indem sie dort selbst ein Schließfach anmieten, allerdings müssen sie dafür zunächst Bürofläche im KölnTurms mieten, was mit etwas Recherche und einem überzeugenden Gespräch mit dem dafür zuständigen Manager möglich ist. Vor allem Freelancer mit einem politischen oder betriebswirtschaftlichen Hintergrund können sich hier hervortun. Der Zugang zum Tresorraum ist ihnen zwar eigentlich nicht gestattet, man wird aber ein Auge zudrücken, wenn sie sich einigermaßen charismatisch anstellen und auf eine Besichtigung bestehen.

Die rabiatere Methode besteht darin, die vier Wachleute in der Sicherheitszentrale zu überwältigen. Der Tresorraum lässt sich nur von dieser Zentrale aus öffnen, und man braucht dazu die Keykarte des Si-



H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N

- Fahrstühle
- Büroräume
- Lagerräume
- Treppenhaus
- Sicherheitszentrale
- Ungenutzt
- Toiletten
- Tresorraum
- 3 m



cherheitschefs (und auch noch eine sechsstellige Zahlenkombination, wenn Sie es den Freelancern etwas schwieriger machen wollen). Ein mechanischer Einbruch erfordert spezielle Einbruchsmaterialien und sollte nur erlaubt werden, wenn einer der Charaktere einen speziellen Safeknacker-Hintergrund hat. Wenn die Charaktere hier auf größere Schwierigkeiten zu stoßen drohen, können Sie zur Ablenkung der Wachen draußen vor dem Gebäude einen kleinen Aufstand anzetteln bzw. Samantha (siehe unten) vorzeitig hilfreich eingreifen lassen, weil diese neugierig ist, wonach die Freelancer suchen.

Zum Öffnen des Schließfachs benötigt man den dazugehörigen Sicherheitsschlüssel, über den die Freelancer nicht verfügen. Statt dessen können hier Einbruchswerkzeug (Probe auf *HW+Schlösser knacken* gegen Mindestwurf 35, Dauer: 5 Minuten), ein Schweißbrenner (*HW+Industriemechanik* gegen Mindestwurf 23, Dauer: 30 Minuten), Sprengstoff (*HW+Sprengstoff* gegen Mindestwurf 25, Dauer: 5 Minuten, Material: 50 g Sprengstoff und Zünder) oder brutale Gewalt (Stemmeisen und KK-Probe gegen Mindestwurf 50, 1 Minute) zum Einsatz kommen. Sobald die Freelancer den Computer haben, schließt sich die Tür des Tresorraums und schneidet ihnen damit den Fluchtweg ab. Dafür ist über einen Lautsprecher eine Stimme zu hören:

*„Hallo, ich bin Samantha Leuenkopf. Entschuldigen Sie die Störung bei ihrer ‚Tätigkeit‘, ich möchte Sie nicht unnötig aufhalten. Aber es gibt da ein paar Fragen, die ich Ihnen gerne stellen möchte. Sie dürfen auch gerne das Diebesgu ... ähm ... das ‚Objekt‘ mitnehmen, und ich verspreche ihnen, dafür zu sorgen, dass Sie unbehelligt damit entkommen. Ich habe nämlich dieses ganze Gebäude hier unter meiner Kontrolle. Sehen Sie.“ [Die Tür des Tresorraums öffnet sich wieder] „Bitte besuchen Sie mich doch kurz in meinem Büro in der 40. Etage. Der Fahrstuhl ist bereits auf dem Weg zu Ihnen. Ach ja, ich kann Ihnen auch eine kleine Vergütung für Ihre Mühen anbieten, wenn Sie wollen.“*

Falls die Freelancer einen Alarm ausgelöst haben, schaltet Sam diesen ab und fingiert einen Anruf bei der Polizei, der Entwarnung gibt. Das alles natürlich nur für den Fall, dass die Charaktere auf ihre Einladung eingehen. Falls nicht, macht sie sich einen Spaß daraus, das Gebäude hermetisch zu verriegeln und ein Sonderkommando der Polizei anzufordern. Selbst unter diesen erschwerten Bedingungen sollte den Freelancern aber die Flucht gelingen, vor allem wenn sie dazu auf ihre Kräfte zurückgreifen. Falls die Freelancer keinen Kontakt mit Samantha aufnehmen, hat dies für den weiteren Verlauf der Kampagne keine schwerwiegenden Konsequenzen – Sie können sie also frei entscheiden lassen.

Wenn die Charaktere den Fahrstuhl betreten, werden sie direkt in die 40. Etage gebracht und dort über einen weiteren Lautsprecher durch einen Korridor zum Büro der Genre-

## SAMANTHA LEUENKOPF



Ende 30, kurze blonde Haare und strahlend grüne Augen, die hinter einer dicken Hornbrille hervorlugen. Ihre schlanke Figur verbirgt sie üblicherweise in schlabrigem Jogginganzügen, die sie gerne mit verkehrt herum aufgesetzten Schirmmützen kombiniert. Sie ist hochintelligent aber nicht besonders gut im Umgang mit normalen Menschen. Als herausragende Computerexpertin und Workaholic verbringt sie ihre Zeit am liebsten im Büro hinter zwei Tastaturen und fünf großformatigen Bildschirmen, während sie laute Old School Musik hört. Als ehemalige Größe der deutschen Hackerszene hat sie

auch heute noch ein gutes Händchen für die Überwindung von Sicherheitssystemen, so dass sie zum Beispiel von ihrem Arbeitsplatz aus eine Hintertür in das Überwachungssystem des KölnTurms hat, wodurch ihr nicht das geringste entgeht. Der Rosenkranz (ein Kreuz an einer Gebetskette), den sie um ihren Hals trägt, ist ein Hinweis darauf, dass sie gläubige Christin ist.

Sie ist eine langjährige Kollegin und Ex-Freundin von Max Herrsch und war an allen seinen Erfolgen beteiligt. Zusammen mit Walter Schmitz (der in diesem Abenteuer nicht auftaucht) bildeten sie die Firmenspitze von GenreSoft, bis sich Max durch sein arrogantes Vorgehen mit den anderen überwarf und schließlich im Zorn die Firma verließ. Seitdem arbeitet Sam, wie sie von ihren Freunden und Kollegen genannt wird, an der Vervollendung des neuesten Spielehits „Dungeon Pioneer II“.

Soft GmbH dirigiert. Eigentlich ist an dieser Stelle keine Actionszene geplant, aber wenn die Spieler Gebäudekarten mögen, können Sie sie von der Webseite des echten Köln-Turms herunterladen. Tagsüber kann man hier die eine oder andere Bürokräft antreffen, während in der Nacht die ganze Etage still daliegt – nur in Sams Büro brennt noch Licht.

Sobald die Freelancer den Bereich der GenreSoft GmbH betreten, werden sie von Pappaufstellern und Postern des neuesten Computerspiels begrüßt, das im kommenden Monat veröffentlicht werden soll: „Dungeon Pioneer II“. Viele der Monster, die auf den Plakaten und Aufstellern abgebildet sind, erinnern verdächtig an die Opposition, mit der es die Freelancer in Hexagons Festung bereits zu tun bekommen haben, und tatsächlich stellt sich heraus, dass das Spiel, als es noch unter der Regie von Max stand, „Hexagon“ heißen sollte, benannt nach dem Erzschorke des Spiels, der gleichzeitig Max' Alter Ego (und den kranken Teil seiner Psyche) darstellt. Eine kluge Recherche über die Spielinhalte kann den Charakteren bereits eine Vorstellung davon vermitteln, was sie in der vierten Ebene von Hexagons Festung erwarten wird (siehe Seite 149ff.) – der Inhalt der fünften Ebene steht dagegen noch nicht fest und wird gerade von Sam neu programmiert.

Sam glaubt, dass die Freelancer von Max geschickt wurden, um seinen Computer (in dem sich der Schlüssel befindet) aus dem Tresorraum zu entwenden, damit er sie nicht persönlich darum bitten muss. Obwohl sie es war, die mit ihm

Schluß gemacht hat, macht sie sich nun Sorgen um ihn und fragt die Freelancer, wie es ihm geht und was er gerade so tut. Außerdem hat sie vor, die Freelancer darum zu bitten, für sie ein persönliches Treffen mit Max zu arrangieren. Auch ohne großen Druck ist sie gerne bereit, ihren Teil der Geschichte zu erzählen, über ihre gemeinsame Arbeit mit Max, seine wachsende Arroganz, den Streit und schließlich die Entzweiung.

Die Freelancer können sich indessen gegenüber Sam als das ausgeben, was die Programmiererin vermutet, nämlich Einbrecher im Auftrag von Max. Egal ob sie ihr versprechen, ein Treffen zu arrangieren oder nicht, wird sie Sam anschließend gehen lassen und dafür sorgen, dass sie unbemerkt aus dem Gebäude gelangen.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass die Freelancer ihr Versprechen zur Verschwiegenheit gegenüber Greifels für den Moment außer acht lassen, und Sam über die aktuellen Vorgänge informieren – immerhin handelt es sich bei Hexxagon um ihren Ex-Freund. All zu sehr sollten die Charaktere dabei jedoch nicht ins Detail gehen, denn trotz ihres blühenden Vorstellungsvermögens ist die Programmiererin mit beiden Beinen fest in der Realität verankert, so dass die Auswirkungen der „Maske“ (Seite 60) bei ihr voll zur Anwendung kommen. Wenn die Freelancer ihr aber glaubwürdig berichten, dass Max den Verstand verloren hat und sich nun einbildet, Hexxagon zu sein, und zusammen mit Gleichgesinnten ein schlimmes Verbrechen plant, dann wird sie sie bitten, sie zu ihm zu führen. Ob die Freelancer darauf eingehen wollen oder nicht, ist ganz der Entscheidung der Spieler überlassen. Sie sollten allerdings bedenken, dass sie

Die Freelancer können auch auf GenreSoft aufmerksam werden, wenn sie mithilfe von Hexxagons Konterfei (z.B. auf seinen Münzen) ein Phantombild erschaffen und damit die Suchmaschinen der Polizei zu füttern. So stoßen sie auf einen gewissen Maximilian Herrsch, ehemaliger Programmierer und Mitbesitzer von GenreSoft, gegen den wegen Sachbeschädigung, Körperverletzung, Beamtenbeleidigung und Erregung öffentlichen Ärgernisses ermittelt wird, und der derzeit flüchtig ist.

Spätestens beim Besuch der Firma fällt den Freelancern auch ein aktuelles (bzw. 6 Monate altes) Photo von Max in die Hände, das bei ihnen eine weitere unangenehme Erinnerung auslöst: Mit etwas Phantasie kann man in diesem Gesicht tatsächlich das Kind erkennen, das sich damals im Zentrum von Rorboutts Versuchsanlage befand. Hexxagon und die Freelancer haben also eine gemeinsame Vergangenheit, die mit der Macht der Goldenen Pyramide zusammenhängt. Welche weiteren Schlussfolgerungen die Freelancer daraus ziehen wollen, ist ihnen selbst überlassen.

zunächst die gefährliche vierte Ebene freikämpfen müssen, bevor sie es mit Hexxagon selbst zu tun bekommen, und das auch diese Begegnung eine Menge Gefahren für einen normalen Menschen wie Sam birgt. In den beiden folgenden Kapiteln ist jeweils angemerkt, welche Konsequenzen sich aus Sams Anwesenheit ergeben.

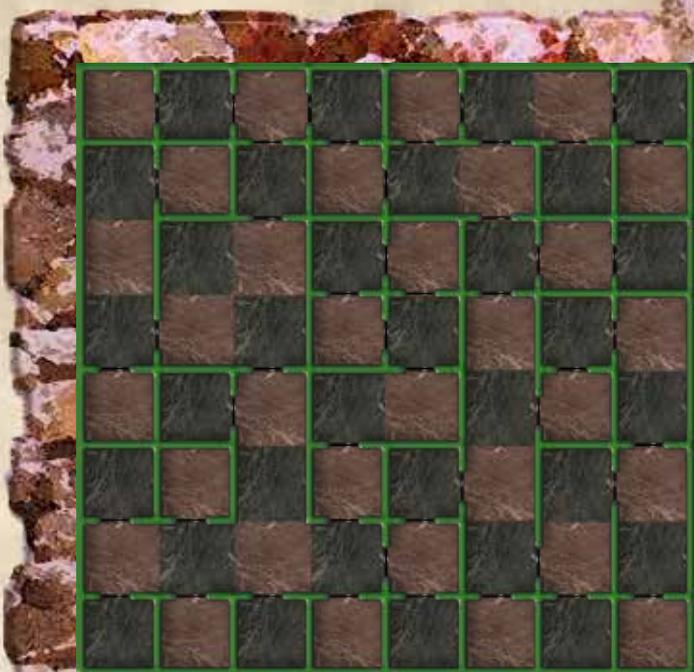
## KAPITEL 9: DÄMONEN (4. EBENE)

Die Rückkehr mit dem vierten Schlüssel zum Kölner Dom gestaltet sich als echter Spießrutenlauf. Zwar ist es nur eine Strecke von wenigen hundert Metern, aber die Kölner Innenstadt hat sich in eine Kriegszone verwandelt. Von überall her tönen Sirenen und Gewehrfeuer, marodierende Mobs randalieren in den Straßen, es gibt Tote, Verletzte und Sachschaden in Millionenhöhe. Die Regierung hat den Ausnahmezustand verhängt und die Stadt abgeriegelt, so dass denjenigen Bürgern, die noch über einen wachen Verstand verfügen, nichts anderes übrig bleibt, als sich in ihren Wohnungen zu verschanzen.

Wenn die Freelancer den Dom erreichen, treffen sie dort auf Greifels. Sichtlich übermüdet und gestresst gemahnt er sie zur Eile. Sie sollen nach der Befreiung der 4. Ebene nicht lange warten, sondern sofort zu Hexxagon vordringen und dem Spuk ein Ende bereiten. Falls er es noch nicht getan hat, teilt er ihnen außerdem mit, dass es noch einen Plan B gibt für den Fall, dass die Freelancer nicht gegen Hexxagon ankommen (siehe Seite 116) – dieser zweite Stoßtrupp wird von ihm angeführt. Wenn die Freelancer Samantha Leuenkopf dabei haben, wird Greifels davon abraten, sie unnötig in Gefahr zu bringen. Trotzdem besteht sie weiterhin darauf, mit Max zu reden. Als Kompromiss – sofern die Freelancer damit einverstanden sind – einigt man sich darauf, dass sie nachkommt, sobald die 4. Ebene befreit wurde.

Die Freelancer sollten nun ohne größere Umwege oder Pausen zum Ausgang der 3. Ebene vordringen und den Fahrstuhl in die 4. Ebene nehmen:

*„Nachdem sich der Fahrstuhl geöffnet hat, findet ihr euch in einer kleinen Gebetshalle wieder. In die weiß getünchten Wände sind schmale Bleiglasfenster mit bunten Scheiben eingelassen.“*



sen, ein großer Kerzenleuchter erhellt den Raum, alles macht einen friedlichen Eindruck ...

*Doch dann fällt euch die Gestalt in einer Ecke des Raums auf, halb verborgen durch eine Säule. Es handelt sich um einen Ritter in Vollrüstung, der dort an die Wand gelehnt ruht, eine blutige Spur in Richtung Eingang deutet darauf hin, dass er sich mit letzter Kraft hierher geschleppt hat. Mit Blut – seinem eigenen Blut! – hat er das Wort ‚DÄMONE‘ auf die weiße Wand gemalt, bevor er in dieser Haltung in sich zusammen sackte und starb. Aus der Ferne, von irgendwo aus dem Labyrinth vor euch könnt ihr einen Schrei vernehmen, schwach nur, aber gräßlich. Nicht von dieser Welt.“*

### Das verfluchte Kloster

Die gesamte Ebene ist wie ein Kloster gestaltet, das aus vielen untereinander verschachtelten Räumen, Innenhöfen (deren Decke in einem Himmelsblau leuchtet) und Gängen besteht. Welche Religion hier verehrt wird, ist nicht genau festzustellen, aber es gibt viele Analogien zum Christentum, vermischt mit der Fantasy-Vorstellung eines elitären Lichtordens, verkörpert durch strahlend weiße Wände, kostbare Teppiche und edle Möbel, die weiß und gold lackiert sind. Das Symbol der Verehrung ist hier kein Kreuz, sondern ein von dornigen Rosen umranktes Herz.

Der Eindruck der göttlichen Erhabenheit wird allerdings zunichte gemacht durch die Zeichen der Zerstörung. Überall finden die Freelancer Blutspritzer, Blutlachen und andere Spuren, die auf den gewaltsamen Tod einer Vielzahl von Opfern hindeuten, aber bis auf eine Handvoll grausam verstümmelter Leichen, denen das Entsetzen aufs Gesicht geschrieben steht, begegnen sie niemandem.

Gestalten Sie die Beschreibung des Klosters ganz nach dem Geschmack Ihrer Spieler. Wenn diesen nicht der Sinn nach Splatter-Horror steht, dann fassen Sie sich am besten kurz und führen Ihre Spieler möglichst rasch durch diesen ersten Abschnitt der Handlung. Wenn Ihre Spieler dagegen solche Geschichten mögen, dann konfrontieren Sie sie mit den üblichen Genre-Klischees: Abgehackte Körperteile, aufgeplatze Leiber, als hätte sich etwas seinen Weg ins Freie gefressen, blutverschmierte Wände und triefende Schleimfäden, die von der Decke hängen.

Im Laufe dieser ersten Erkundung sollte jeder der weiter unten beschriebenen Dämonentypen einmal auftauchen, indem er einen Charakter aus einer verborgenen Nische, aus der Dunkelheit eines halb verschlossenen Schrankes oder gar dem Aufplatzen eines Körpers heraus angreift. Es sollte jeweils nur ein Exemplar erscheinen, das nicht auf die Regeln für Handlanger zurückgreift, sich aber trotzdem relativ mühelos vernichten lässt.

Zwischendurch passiert lange Zeit gar nichts, während die Freelancer die Räume durchkämmen. Kürzen Sie diesen Vorgang deshalb so weit wie möglich ab – der Hauptteil der Herausforderung dieser Ebene kommt erst später (siehe unten). Achten Sie aber darauf, wie lang sich die Freelancer in welche Formen verwandelt haben, und machen Sie sie für den Fall, dass sie eine Rast einlegen wollen, darauf aufmerksam, dass die Zeit drängt.

### Großer Hof (Raum 2)

Der große Hof umgibt die Zitadelle an drei Seiten. Ihre Ecken werden von zwei massiven Türmen gesäumt, an denen große Kanonenluken zu erkennen sind, im Moment liegt jedoch alles still dar. Die überall im Hof verteilten Bruchstücke der drei großen Zitadellentore deuten darauf hin, dass der Kampf hier bereits vorüber ist – und nicht zugunsten der Verteidiger ausging.

### Die Zitadelle (Raum 3)

Solange die Freelancer noch nicht die Priesterin Sellara gefunden haben, Das Innere der Zitadelle wird von einem großen Raum gebildet, dessen rückwärtiger Teil einst ein aus Stein errichteten Heiligtum enthielt, das nun in Trümmern liegt. Erst wenn die Priesterin Sellara hier eintrifft, kann sie das Heiligtum erneuern und eine Verbannung der Dämonen (siehe Seite 151) ermöglichen.

### Der Opferaltar (Raum 4)

Je weiter sich die Freelancer diesem Raum nähern, desto mehr nehmen die Schleimfäden zu, die überall von Wänden und Decken hängen. Einige Wände wurden vollständig ins Böse verzerrt, sie sind geschwärzt, pockennarbig, in sich verdreht und haben die Form von Dämonenfratzen mit weit aufgerissenen Mäulern angenommen.

Im Raum mit dem Opferaltar hat diese Verzerrung ihr Endstadium erreicht. Die Wände liegen hinter einem dichten Vorhang aus Schleimfäden verborgen, der Boden und die Decke sehen aus wie eine einzige schwärende Wunde. Im Zentrum des Raums bietet sich den Freelancern ein verstörender Anblick: Dort liegt auf einem Altar eine bewusstlose blonde Priesterin in einem zerissenen Gewand. Im Raum verstreut um sie herum liegen Eier mit einer schleimig-grünen, pockennarbigigen Oberfläche, deren Größe zwischen der eines Rugbys und der eines Kleinwagens variiert.

Die Priesterin ist die einzige Überlebende des Dämonenangriffs. Ihr Name lautet Sellara und ihre Gesichtszüge ähnelt denen von Samantha Leuenkopf, während bei ihren Rundungen ein paar großzügige Zentimeter hinzugefügt wurden (was von Sam mit einem entsprechenden Stirnrunzeln quittiert wird, falls sie tatsächlich von den Freelancern hierher geschleppt wurde).

Wenn die Freelancer die Eier zertrümmern oder anderweitig angreifen, dann gelingt es ihnen tatsächlich, einige davon zu zerstören, bevor der Rest aufplatzt und wütende Dämonen ausspeit. Außerdem ertönt ein Zischen und Fauchen von jenseits des Schleimfadenvorhangs, das auf eine noch größere Dämonenhorde außer Sichtweite hindeutet.

Solange die Freelancer keinen Unfug mit den Eiern anstellen, können sie sich dagegen eine Weile gefahrlos in dem Raum aufhalten und ihn sogar durchqueren. Um die Priesterin zu wecken, muss sie heftig gerüttelt werden. Allmählich kommt sie zu sich und benötigt einige Minuten, um sich zu sammeln. Es liegt ganz bei den Charakteren, ob sie so lange warten oder sich lieber sofort mit ihr aus dem Staub machen wollen. In ihrer vorübergehenden Verwirrung leistet sie keinen Widerstand.

Sobald sie sich gesammelt hat, stellt sie sich als Sellara vor, eine Priesterin des Lichts. Sie erinnert sich daran, dass das Kloster plötzlich ohne Vorwarnung von Dämonen angegriffen wurde. Bei den Kämpfen wurde sie bewusstlos geschlagen. Wenn die Freelancer ihr von den Toten berichten, denen sie begegnet sind, übermannt sie eine Welle der Verzweiflung, gleiches ist der Fall, wenn sie das Ausmaß der Zerstörung, die Blutspuren und die Überreste ihrer Glaubensbrüder und -schwestern erblickt. Sie verfällt in ein brütendes, tränenerfülltes Schweigen, aus dem sie nur durch gutes Zureden der Charaktere gerissen werden kann.

Sellara ist die einzige Möglichkeit für die Freelancer, diese Ebene zu befreien, sollten die Charaktere sie also an der Ausübung ihrer Tätigkeit hindern, sie fesseln oder gar umbringen, dann werden sie früher oder später von den wachsenden Dämonenhorden überrannt, getötet und aus der Festung teleportiert, wo sie Greifels zum Leben erweckt und sie, nun hoffentlich um eine wichtige Erfahrung reicher, erneut in die vierte Ebene vordringen können.

### Das Letzte Gefecht

Sobald Sellara wieder einen halbwegs klaren Gedanken fassen kann, teilt sie den Freelancern mit, was zu tun ist, um die Dämonen zu verbannen – für sie selbst ist dies auch nicht die 4. Ebene von Hexxagons Festung, sondern ein Kloster, dass über einem Tor zur Hölle errichtet wurde, um dieses zu versiegeln. Um das Siegel zu erneuern, muss sie am zerstörten Heiligtum ein Ritual durchführen, bei dem sich das Heiligtum allmählich erneuert und schließlich im alten Glanz erstrahlt – anschließend ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis das Ritual vollendet und die Dämonen ausgetrieben sind. In dieser Zeit ist damit zu rechnen, dass die Dämonen erneut zum Angriff übergehen werden, um das Ritual zu verhindern. Die Aufgabe der Freelancer wird es sein, die dämonischen Horden lange genug aufzuhalten, bis die Priesterin ihr Werk vollbracht hat.

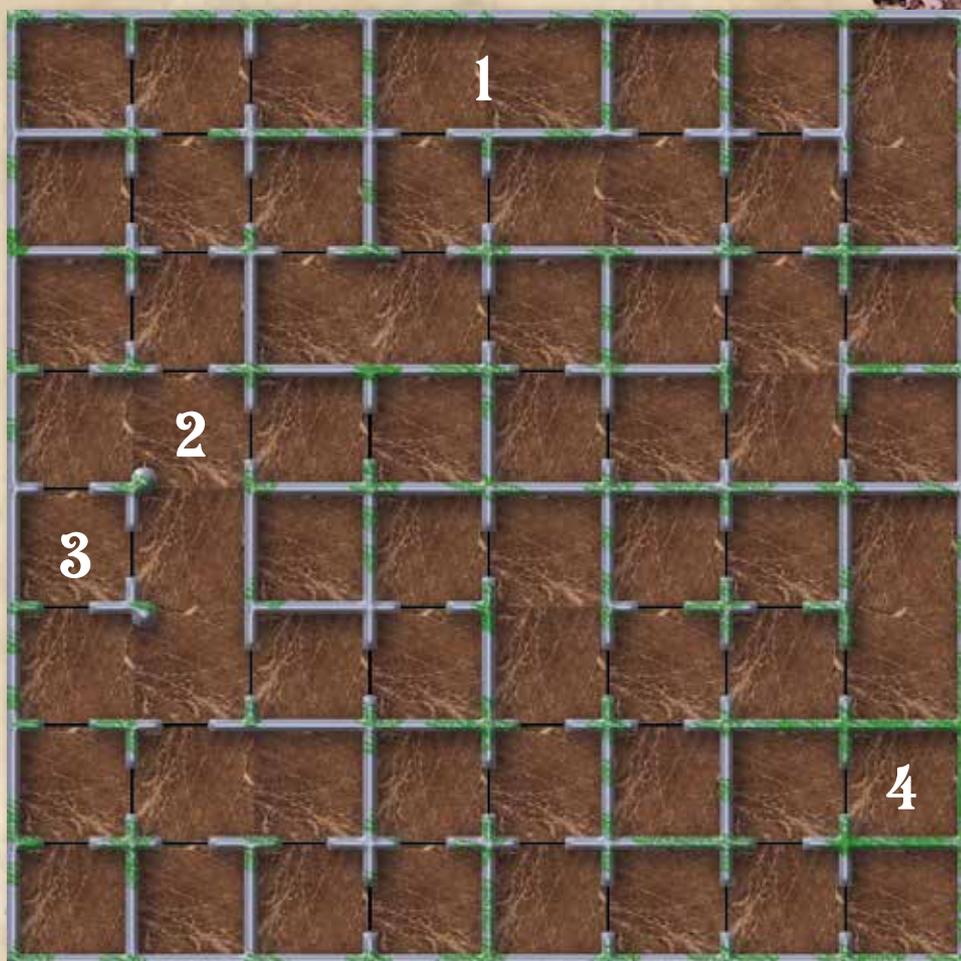
Das Letzte Gefecht findet in der Zitadelle (Raum 3) statt. Diese besteht aus 8 x 8 Feldern. Über die mittleren vier Felder am oberen, unteren und rechten Rand kann die Zitadelle durch die offenen Eingänge betreten werden, während die beiden mittleren Felder am linken Rand das Heiligtum darstellen, an dem die Priesterin ihr Austreibungsritual vollzieht. Rechts oben und unten befinden sich jeweils die Zugänge zu den Verteidigungstürmen mit den dazugehörigen Hindernisparcours. Siehe hierzu auch die Karte auf Seite 153

(eine größere Version davon lässt sich unter [www.freelancer-rpg.de](http://www.freelancer-rpg.de) herunterladen).

Sobald das Ritual beginnt, nähern sich die Dämonen von allen Seiten und versuchen es zu stören bzw. ganz aufzuhalten. Die Priesterin verfügt über 100 Lebenspunkte. Jeder Angriff eines Dämons gegen sie trifft automatisch und verursacht den vollen Schaden. Sinkt die Lebensenergie dadurch auf 0, so stirbt die Priesterin, das Ritual ist misslungen und die Freelancer werden von den Dämonen überrannt. Eine Heilung der Priesterin ist jederzeit möglich und sie zählt für Sonderfähigkeiten wie zum Beispiel die Leibwächter-Fähigkeit des Kriegers (Seite 68) wie eine normale Kampfteilnehmerin.

In jeder Runde, in der die Priesterin keinen Schaden erleidet, wird ein W20 geworfen, und bei einem Ergebnis von 11 bis 20 erhöht sich der Fortschritt des Rituals um 1 Punkt. Halten Sie Ihre Spieler über den aktuellen Fortschritt auf dem Laufenden und klären Sie sie auch darüber auf, welcher Fortschritt für ein Gelingen des Rituals erforderlich ist: Sobald ein Fortschritt von 10 erreicht ist, beginnt das Heiligtum erneut in heiligem Licht zu erstrahlen, was es z.B. Paladinen ermöglicht, ihre Sonnenamulette wieder aufzuladen, und Beschwörern, die Steinernen Verteidiger zu aktivieren (siehe unten). Sobald ein Fortschritt von 20 erreicht ist, ist das Ritual vollendet.

Sobald die 20 Fortschrittspunkte jedoch beisammen sind, passiert etwas Unvorhergesehenes: Obwohl das Ritual gelungen ist, werden die Dämonen nicht verbannt, sondern greifen mit unverminderter Härte an! Nachdenklich steht die Priesterin beim Heiligtum und grübelt über die möglichen Ursachen, während den Freelancern nichts anderes übrig



### LEGENDE

- 1: Startpunkt
- 2: Großer Hof
- 3: Zitadelle
- 4: Opferaltar

bleibt, als auf unbestimmte Zeit weiterzukämpfen. Lassen Sie es ruhig richtig spannend werden, erhöhen Sie die Zahl angreifender Dämonen und führen Sie verdeckte Würfelwürfe durch, um Ihre Spieler über die weitere Entwicklung der Ereignisse im Unklaren zu lassen. Wenn schließlich alle Stricke zu reißen drohen, kommt es zum erlösenden Finale – siehe Seite 155.

Wenn die Charaktere sich am Anfang etwas unterfordert fühlen und auf die Idee kommen, den Dämonenwellen entgegen zu marschieren, dürfen sie dies gerne tun. Sie bekommen dann keine Hilfe durch die Verteidigungstürme (siehe unten) und die Dämonenwellen greifen sie etwas früher auf offenem Feld vor der Zitadelle an. Wenn die Freelancer noch weiter in das Kloster vorrücken, bekommen sie es außerdem mit zusätzlichen Dämonen zu tun, was durch weitere Würfe auf der Würfeltabelle auf Seite 154 dargestellt wird. Langfristig bleibt den Freelancern nur der Rückzug in die Zitadelle, vor allem weil sie nicht sicher sein können, dass sie nicht von anderen Dämonen umgangen werden, die dann direkt gegen die Priesterin vorgehen.

### Die Verteidigungstürme

Die Zitadelle wird von zwei Verteidigungstürmen geschützt, die im Laufe des Letzten Gefechts von den Freelancern mit Kanonen bestückt werden können. Am Anfang haben die Türme noch keine Kanonen.

Um einen Verteidigungsturm mit Kanonen zu bestücken, muss sich ein Freelancer ins Zentrum des Turms begeben, das sich im Innern eines dazugehörigen Hindernisparcours befindet (siehe Karte, für den Parcours gelten die üblichen Regeln auf Seite 54, er kann von Dämonen nicht betreten werden). Im Zentrum angelangt, kann er eine Handlung einsetzen, um mithilfe seiner Seelenpunkte (siehe Seite 153) eine beliebige Anzahl Kanonen zu erwerben. Die Maximalanzahl der Kanonen ist nicht begrenzt, aber für jede Kanone dieses Typs, die sich bereits im selben Turm befindet, erhöhen sich die Seelenpunktekosten um 4. Der Charakter kann nur seine eigenen Seelenpunkte investieren, nicht die seiner Mitstreiter. Nachdem er seine Seelenpunkte investiert hat, wird er an den Rand des Parcours zurückversetzt. Die neuen Kanonen sind bis zum Ende des Gefechts aktiv.

Immer wenn sich eine neue Welle von Dämonen der Zitadelle nähert, werden sie von den Kanonen in den Türmen beschossen. Wenn sie die Karte von oben oder unten betreten, werden sie jeweils nur von dem Turm auf ihrer Seite beschossen, kommen sie dagegen von rechts, werden sie von beiden Türmen beschossen. Wenn mehrere Kanonen ein und desselben Typs feuern, wird ihre Wirkung aufaddiert, es sei denn es ist ausdrücklich etwas anderes angegeben.

Die folgenden Kanonen können erworben werden. Ihre Reihenfolge gibt an, in welcher Reihenfolge sie abgefeuert werden.

**Netzkanone (12 Seelenpunkte):** Die Netzkanone beschließt jeden Dämonen einer Welle einmal und senkt seine BW permanent um 1. Der BW-Wert kann dadurch nicht unter die Hälfte des Anfangswerts sinken. Der reduzierte BW-Wert kann sich auch auf die Wirkungen der anderen Kanonen auswirken, siehe unten.

**Hagelkanone (8 Seelenpunkte):** Die Hagelkanone beschließt jeden Dämonen einer Welle einmal; Dämonen mit einem BW-Wert von 6 oder niedriger werden sogar zweimal beschossen. Für jeden Treffer einer Hagelkanone sinkt die Lebensenergie des betroffenen Dämons um 1. Die Lebensenergie kann auf diese Weise nicht unter 1 sinken, für jeden weiteren Treffer wird aber die Zahl Dämonen in der angreifenden Welle um 1 reduziert.

**Donnerkanone (24 Seelenpunkte):** Die Donnerkanone beschließt eine Dämonenwelle einmal; bei Dämonen mit einem BW-Wert von 4 oder niedriger schießt sie sogar zweimal. Für jeden Treffer einer Donnerkanone wird ein Dämon der Welle ausgeschaltet. Dämonen mit einer Flugbewegung sind immun gegen die Donnerkanone.

**Feuerkanone (24 Seelenpunkte):** Die Feuerkanone beschließt eine Dämonenwelle zehnmal abzüglich dem BW-Wert der Dämonen. Eine Dämonenwelle mit BW 7 würde also dreimal beschossen. Dämonen mit BW 10 oder mehr sind gegen die Feuerkanone immun, dasselbe gilt für Dämonen mit Immunität gegen Feuerschaden. Dämonen mit einer Empfindlichkeit gegen Feuerschaden erleiden durch die Feuerkanone doppelt so viele Treffer wie üblich. Für jeden Treffer erleidet ein Dämon der Welle eine Verletzungsmarke. Der Spielleiter entscheidet, ob die Marken gleichmäßig verteilt oder auf einzelne Dämonen konzentriert werden. Erleidet ein einzelner Dämon genug Verletzungsmarken, so wird er sofort ausgeschaltet.

### Steinerne Verteidiger

Sobald die Priesterin 10 Fortschrittspunkte gesammelt hat und das Heiligtum in seinem alten Glanz erstrahlt, darf ein Beschwörer den Befehl über die Steinstatuen des Heiligtums übernehmen. Machen Sie den Spieler bitte darauf aufmerksam, dass er über diese Möglichkeit verfügt. Er muss sich dazu neben das Heiligtum begeben und eine Handlung sowie 1 Aktionsmarke investieren. Das Heiligtum stellt bis zu zwei Steinerne Verteidiger zur Verfügung, die als Gäste mit einer Stufe von 8 zählen. Der Beschwörer darf dadurch sein Maximum kontrollierbarer Stufenpunkte nicht überschreiten. Wenn ein Steinerne Wächter vernichtet wird, erscheint dafür ein neuer am Heiligtum, der wiederum wie oben beschrieben in die Befehlsgewalt des Beschwörers übernommen werden kann. Die Verteidiger verwenden die Regeln für Handlanger. Sie haben folgende Spielwerte:

KK	GE	HW	WE	BW	LE
17	14	12	17	3	18

**Steinkörper:** Ein Steinerne Verteidiger erhält einen Bonus von +20 auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden.

**Leibwächter:** Ein Steinerne Verteidiger darf einmal pro Runde einen Angriff, der eigentlich gegen einen Verbündeten in einem angrenzenden Feld gerichtet ist, auf sich nehmen und erhält dabei einen Bonus von +10 auf seinen Verteidigungswert.

**Steinschwert:** Nahkampfangriff (WL 2, Sch 8, Pr 24, Schleudern)

## Spielwerte der Monster

Neben den unten aufgeführten Spielwerten gelten für die Dämonen die folgenden Regeln:

**Wellen:** Die Dämonen greifen in Form von Wellen an. Eine neue Welle erscheint in der 1. Runde, in der 5. Runde und in jeder weiteren durch fünf teilbaren Runde, deshalb ist es bei dieser Actionszene ganz wichtig, dass Sie den Rundenzähler stets auf dem aktuellen Stand halten.

Ein Würfelwurf entscheidet über die Anzahl erscheinender Dämonen und ihren Typus (Tabelle siehe Seite 154). Außerdem wird mit W20 ermittelt, wo die Dämonen erscheinen: 1-8 oben, 9-12 rechts, 13-20 unten. Die Dämonen werden in freien Feldern ihrer Aufstellungszone platziert, beziehungsweise in dahinter liegenden Feldern (der Platz ist theoretisch unbegrenzt). Beachten Sie hierbei, dass kleine, mittelgroße und große Kämpfer die selben Felder bedecken können, ohne sich gegenseitig zu behindern. Die Dämonen

dürfen erst in der darauffolgenden Runde handeln, nachdem die Freelancer einmal an der Reihe waren.

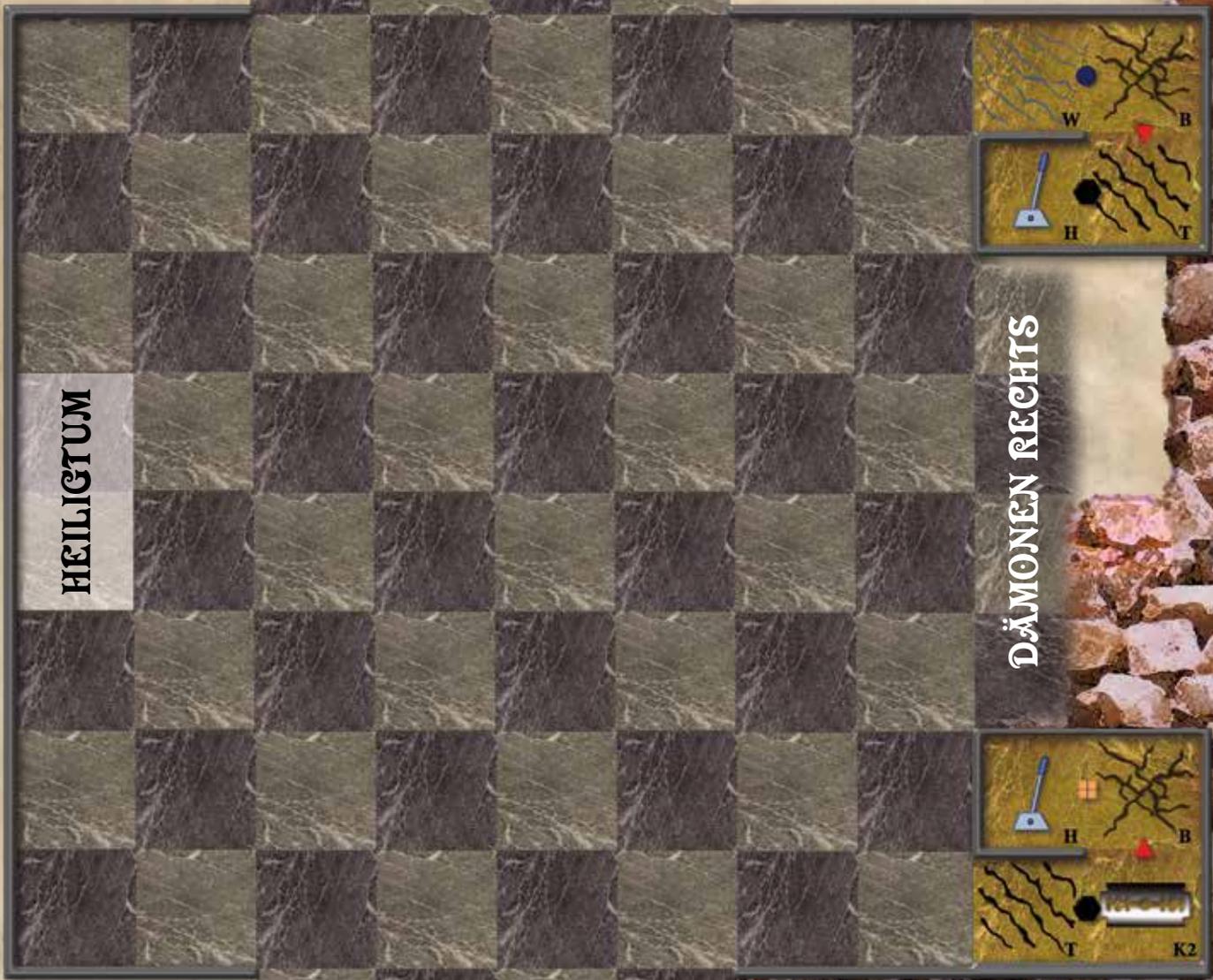
**Handlanger:** Beim Letzten Gefecht sollten die Regeln für Handlanger zum Einsatz kommen, um das Spiel zu beschleunigen und Ihnen die Möglichkeit zu geben, Ihren Spielern wahre Heerscharen an Feinden entgegen zu werfen.

**Starke Handlanger:** Die Dämonen ab einer Stufe von 8 verwenden zwar auch die Regeln für Handlanger, aber sie erleiden nur durch solche Angriffe eine Verletzungsmarke, die einen Schaden von 5 oder höher verursachen. Außerdem müssen sie 3 Verletzungsmarken erleiden, um vernichtet zu werden.

**Seelenenergie:** Bei jeder Vernichtung eines Dämonen wird Seelenenergie freigesetzt. Für jeden ausgeschalteten Dämonen erhält der Charakter, der ihn ausgeschaltet hat, eine Anzahl Seelenpunkte in Höhe der Stufe des Dämonen. Dämonen, die von Gästen oder Steineren Verteidigern vernichtet werden, liefern keine Seelenenergie.

H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N

## DÄMONEN OBEN



## DÄMONEN UNTEN

Die Seelpunkte eines Charakters kann dieser jederzeit im Verhältnis 1:1 gegen Lebensenergie eintauschen. Außerdem können die Seelpunkte eingesetzt werden, um die Verteidigungstürme mit Kanonen aufzurüsten – siehe Seite 152.

**Herausforderung:** Schrecken Sie nicht davor zurück, die Anzahl Dämonen pro Welle auch über die Angaben der Würfeltabelle hinaus zu erhöhen, wenn sie das Gefühl haben, dass die Freelancer zu leicht mit der Herausforderung fertig werden, bzw. senken Sie sie im umgekehrten Fall. Gehen Sie aber in beiden Fällen **sehr** behutsam vor!

### DREKSIRURG (STUFE 4)

Hundegroße Spinnendämonen mit gelbem Fell und Raubtiergebiss.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
8	20	2	5	12	7

**Gebiss:** Nahkampfangriff (WL 1, Sch 5, Pr 20)

### STORG (STUFE 5)

Zwei Meter große Hühnergestalt mit schwarz-rotem Gefieder.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
18	20	10	15	5	15

**Elementares:** Ein Storg erhält gegen alle elementare Schadensarten einen Bonus von +10 auf seinen Verteidigungswurf, nicht jedoch gegen normalen Schaden.

**Schnabel:** Nahkampfangriff (WL 2, Sch 6, Pr 25, Fluch (4))

### MALLORR (STUFE 6)

Dreibeiniges Ungetüm aus schwarzem Obsidian.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
10	10	10	16	4	18

**Obsidian:** Gegen normalen Schaden bekommt ein Mallorr einen Bonus von +20 auf seinen Verteidigungswurf. Gegen Lichtschaden erleidet er einen Malus von -10 auf seinen Verteidigungswurf.

**Dunkelstrahl:** Fernkampfangriff (RW 5, Sch 4, Pr 28, Dunkelheitsschaden, Erschöpfung (4))

**Splitter:** Wenn ein Mallorr vernichtet wird, erleiden alle Nicht-Mallorr in angrenzenden Feldern einen Angriff mit Sch 8, Pr 25, Vt GE.

### KUPFERHEXE (STUFE 7)

Eine wunderschöne, belebte Kupferstatue mit der grausamen Stärke einer dämonischen Maschine.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
20	15	12	12	5	22

**Elementares:** Gegen Blitz-, Silber- und Goldschaden erleidet die Kupferhexe einen Malus von -10 auf ihren Verteidigungswurf.

**Verhexung:** Um eine Kupferhexe angreifen zu können, muss dem Angreifer zunächst eine WE-Probe gegen Mindestwurf 27 gelingen.

## DÄMONEN-WELLE

Für diese Tabelle wird das Würfergebnis eines W20 halbiert und aufgerundet (bzw. ein W10 gewürfelt) und anschließend die Nummer der aktuellen Welle addiert, bevor das Ergebnis auf der Tabelle unten abgelesen wird. Die Anzahl Dämonen ist jeweils mit der Anzahl Spieler zu multiplizieren.

Ergebnis	Dämonen
2	2x Dreksirurg
3	2x Storg
4	3x Dreksirurg
5	2x Mallorr
6	3x Storg
7	3x Kupferhexe
8	2x Blizzaar
9	5x Dreksirurg
10	4x Mallorr
11	2x Feuerschatten
12	2x Panzerrhino
13	5x Storg
14	4x Kupferhexe
15	3x Blizzaar
16	5x Mallorr
17	2x Seelenvernichter
18	3x Feuerschatten
19	5x Kupferhexe
20	4x Blizzaar
21	3x Panzerrhino
22+	3x Seelenvernichter

**Levitation:** Die Kupferhexe hat eine Flugbewegung mit ihrem Bewegungswert.

**Kupfergriff:** Nahkampfangriff (WL 4, Sch 10, Pr 23, Fesselung(6))

### BLIZZAAR (STUFE 8)

Eine gewaltige humanoide Kreatur aus dämonisch beseeltem Schnee.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
30	15	10	10	6	30

**Schneeriese:** Ein Blizzaar zählt als großer Kämpfer.

**Elementares:** Gegen Feuerschaden erleidet ein Blizzaar einen Abzug von -20 auf seinen Verteidigungswurf. Gegen Kälteschaden ist er immun. Gegen alle anderen Schadensarten, inklusive normalem Schaden, erhält er einen Bonus von +15 auf seinen Verteidigungswurf.

**Sturmfäuste:** Nahkampfangriff (WL 4, Sch 16, Pr 22, Kälteschaden), der Vektor ist KK.



## FEUERSCHATTEN (STUFE 9)

Ein menschengroßer Dämonen in humanoider Geiergestalt mit schwarz brennendem Gefieder.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
15	30	25	20	8	25

**Gefieder:** Ein Feuerschatten hat eine Flugbewegung mit seinem Bewegungswert.

**Elementares:** Gegen Kälte- und Wasserschaden erleidet ein Feuerschatten einen Abzug von -10 auf seinen Verteidigungswurf. Gegen Feuerschaden ist er immun. Gegen normalen Schaden erhält er einen Bonus von +10 auf seinen Verteidigungswurf.

**Feuersbrunst:** Nahkampfangriff (WL Speziell, Sch 8, Pr 35, Feuerschaden). Für die Feuersbrunst wird eine Explosionschablone über dem Feuerschatten platziert.

## PANZERRHINO (STUFE 10)

Schwarzgeschuppte, sechsbeinige Echse mit Schildkrötenpanzer, aus dem stachelbewehrte Tentakel hervorschnellen.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
32	12	6	22	3	35

**Panzerechse:** Ein Panzerrhino zählt als großer Kämpfer.

**Elementares:** Gegen normalen Schaden und Dunkelheitsschaden bekommt ein Panzerrhino einen Bonus von +20 auf seinen Verteidigungswurf. Gegen Lichtschaden erleidet er einen Malus von -10 auf seinen Verteidigungswurf.

**Mehrfachangriff:** Mit jeder Angriffshandlung kann ein Panzerrhino einen Biss und drei Tentakelangriffe durchführen.

**Biss:** Nahkampfangriff (WL 1, Sch 24, Pr 24)

**Tentakel:** Nahkampfangriff (WL 5, Sch 10, Pr 30, Dunkelheitsschaden, Gift(2))

## SEELENVERNICHTER (STUFE 11)

Geflügelter humanoider Dämon mit leuchtend roter Haut, Hörnern und einer gewaltigen Streitaxt in der Pranke.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
30	20	20	30	8	40

**Erzdämon:** Ein Seelenvernichter zählt als großer Kämpfer. Alle an ihn angrenzenden Gegner erleiden am Ende seiner Aktivierung automatisch 2 Furchtmarken. Er ist vollständig immun gegen alle Wirkungen der Verteidigungstürme.

**Elementares:** Der Seelenvernichter ist immun gegen alle elementaren Schadensarten außer Lichtschaden, gegen den er einen Malus von -10 auf seinen Verteidigungswurf erleidet. Von normalem Schaden ist er normal betroffen.

**Flügel?:** Obwohl der Seelenvernichter Flügel hat, kann er nicht fliegen.

**Streitaxt:** Nahkampfangriff (WL 4, Sch 18, Pr 28) oder Fernkampfangriff (RW 10, Sch 12, Pr 28, Blitzschaden)

### Die Erlösung

*„Schließlich stößt Sellara einen Ruf der Erkenntnis aus: ‚Was war ich doch für eine Närrin! Nun weiß ich, was zu tun ist.‘ Und damit beginnt sie erneut, einen Ritualgesang anzustimmen.“*

Das Gefecht setzt sich eine weitere Runde fort.

*„Schließlich hebt Sellara beide Hände in einer abweisenden Geste über ihren Kopf und ruft: ‚Das was zusammen gehört, muss gemeinsam untergehen. Ich widersage dir!‘ Und dann, nicht mit einem lauten Knall, sondern mit einem sanften Säuseln beginnen sich die Dämonen um euch herum aufzulösen. Und als ihr euch zu Sellara umwendet, seht ihr, wie auch sie allmählich verblasst, so dass schließlich nur ihre Worte übrig bleiben: ‚Hütet euch vor ihm. Seid bereit, das letzte Opfer zu bringen.‘ Abermals zerfällt das Heiligtum zu einem Trümmerhaufen, doch diesmal kommt dahinter eine Tür zum Vorschein: Ihr habt den Ausgang gefunden.“*

H  
E  
X  
X  
A  
G  
O  
N



## KAPITEL 10: HEXXAGON

Mit Überwindung der 4. Ebene haben sich die Freelancer ihren **Stufenaufstieg** auf die 9. Stufe redlich verdient. Falls Sam oben im Dom auf sie wartet, können sie sie nun abholen, denn nun geht es unweigerlich in die 5. Ebene und damit zur finalen Konfrontation mit Hexxagon. Da Köln vom Chaos heimgesucht wird und jede Minute kostbar ist, dringen die Freelancer ab besten ohne weitere Pause zu ihm vor. Auch das Team um Greifels meldet sich bereit: Man hat einen geheimen Tunnel gegraben, der direkt zur 5. Ebene führt, und steht für den Notfall bereit, Hexxagon mit einem Großaufgebot der GSG 9 an den Kragen zu gehen. Eine Kontaktaufnahme der Freelancer zum Eingreiftrupp ist aus der Festung heraus zwar nicht möglich (und aus Gründen der Geheimhaltung auch nicht gewünscht), aber man versichert ihnen, über eine Möglichkeit der Überwachung zu verfügen und im richtigen Moment zuschlagen zu können.

Derweil erwartet die Freelancer eine weitere Fahrstuhlfahrt in die Tiefe. Kosten Sie diesen Moment der Spannung so weit wie möglich aus, denn jetzt gibt es kein Zurück mehr ...

### Die Vorlesung

*„Die Sekunden ziehen sich endlos lang, während der Fahrstuhl seinem Ziel entgegen rumpelt.“*

Legen Sie eine Kunstpause ein.

*„Diesmal scheint es viel länger zu dauern als sonst, aber vielleicht sind das auch nur eure Nerven, die allmählich verrückt spielen.“*

Eine weitere kurze Kunstpause.

*„Schließlich öffnet sich der Fahrstuhl auf die gewohnte, fast schon beruhigende Weise. Der Anblick, der sich euch bietet, ist unerwartet: Ihr steht in der hintersten Reihe eines großen Hörsaals, die Bänke sind gut besetzt mit Akademikern und Studenten, die euch keine Beachtung schenken, sondern gebannt zum Rednerpult schauen. Dort steht Hexxagon, euer Erzfeind, in der prächtigen Robe eines Erzmagiers, und lächelt euch freundlich entgegen: ‚Es freut mich, dass ihr euch die Zeit nehmen konntet. Nun, da wir alle versammelt sind, kann es ja losgehen.‘“*

Er bittet die Freelancer, in der ersten Sitzreihe Platz zu nehmen, worauf sich diese einlassen können oder auch nicht. Wenn die Freelancer ihren Feind sofort angreifen, dann zeigen ihre Angriffe tatsächlich Wirkung: Je nachdem, wie schwer sie ihm zusetzen, wird er leicht bis schwer verletzt, seine Robe hängt in Fetzen, und vielleicht wird er sogar kurzzeitig bewusstlos. In Wirklichkeit können ihm die Freelancer jedoch nichts anhaben und schon gar nicht töten, er wird sich immer wieder erheben und seine Gegner um einen

Waffenstillstand bitten. Es gibt da etwas Wichtiges, dass er ihnen erzählen möchte.

Wenn feststeht, dass sich die Freelancer nicht auf sein Angebot einlassen, sondern gnadenlos den Kampf suchen, dann geht es sofort mit dem nächsten Abschnitt „Die Dunklen Zwillinge“ weiter. Ansonsten nimmt Hexxagon seinen Platz am Rednerpult wieder ein, heilt seine Wunden und richtet seine Robe mit einem Zauberspruch, bevor er zu reden beginnt:



*„Machen wir uns nichts vor: Unsere Welt steht auch ohne böse Zauberer kurz vor dem Abgrund. Schon heute wissen wir, dass die von Menschenhand heraufbeschworene Klimaerwärmung fürchterliche Konsequenzen haben wird. Ebenfalls bekannt ist der Raubbau an begrenzten Ressourcen, vor allem was fossile Brennstoffe betrifft, der schon in wenigen Jahren in einer katastrophalen Mangelsituation resultieren wird. Am schlimmsten wiegt jedoch die Tatsache, dass unser Planet schon heute viel mehr Menschen beherbergt, als er verkraften kann. Tendenz steigend.“*

Hinter ihm leuchtet das erste Bild einer PowerPoint-Präsentation auf. Dort steht zu lesen: „Katastrophen der Gegenwart: 1) Klimakatastrophe, 2) Rohstoffkatastrophe, 3) Überbevölkerung“

*„Doch anstatt diesen Katastrophen entschieden gegenüber zu treten, sind unsere Mächtigen – und damit meine ich nicht nur die Politiker, sondern vor allem die Leute, die das Geld haben – zu sehr damit beschäftigt, sich im Kampf um ihre eigenen Pfünde gegenseitig zu zerfleischen. Das Augenmerk der Öffentlichkeit wird auf Nebensächlichkeiten gelenkt – Wirtschaftskrise, Rezession –, während die eigentlichen Katastrophen so weit wie möglich ausgeblendet werden. Also ob es kein Morgen gäbe.“*

Das nächste Bild leuchtet auf und die Freelancer können lesen: „Die Folge: Kriege, Seuchen, Hungersnöte, Tod“

*„Die Wahrheit lautet: Es wird kein Morgen geben. Die Welt, wie wir sie heute kennen, wird in einem Feuersturm vergehen. Und es gibt niemanden auf diesem Planeten, der diese Entwicklung aufhalten kann. Niemanden außer mir.“*

Das nächste Bild der Präsentation zeigt ein Bild von Hexxagon, darunter den Text: „Die Lösung.“ Außerdem erscheinen neben Hexxagons Rednerpult ein blaues Fass und eine humanoide Wolke aus bläulichem Gas. Hexxagon deutet auf das Geisterwesen:

*„Was Sie hier sehen, ist ein Elementargeist der Luft, von denen ich Tausende herbeirufen kann. Er schläft nicht, isst nicht und trinkt nicht, sondern ernährt sich von Kohlendioxid und anderen Treibhausgasen. Mit seiner Hilfe kriegen wir die Klimakatastrophe in den Griff.“*

Als nächstes geht er zu dem Fass hinüber.

*„Was sie hier sehen, ist das berühmte Barrel, mit dem die weltweiten Ölfördermengen gemessen werden. Es enthält 159 Liter Rohöl, allerdings nicht aus der Erdkruste gefördert, sondern durch meine magische Macht erschaffen. Davon abgesehen hat es die selbe Zusammensetzung und Haltbarkeit von normalem Erdöl. Auch von diesen Fässern kann ich eine unbegrenzte Menge erschaffen. Auf diese Weise kriegen wir die Rohstoffkatastrophe in den Griff.“*

Mit einem Lächeln geht er zum Rednerpult zurück, bevor seine Miene wieder einen ernsten Ton annimmt, während er sich an die Freelancer und das weiterhin gebannt zuhörende Publikum wendet.

*„Kommen wir nun zur schlimmsten Katastrophe von allen: Der Überbevölkerung. Auch für diese Katastrophe habe ich eine Lösung, nämlich die einzig mögliche. Nicht nur muss das Bevölkerungswachstum gestoppt werden; darüber hinaus muss die Gesamtbevölkerungszahl um mindestens 70 Prozent gesenkt werden, besser wären 90 Prozent. Nur so wird es mir möglich sein, die Menschheit zu retten, denn auch meine Kräfte sind nicht unerschöpflich.“*

Stille senkt sich über den Raum, dann brandet frenetischer Applaus über die Freelancer hinweg, aber er klingt nicht echt. Ganz offensichtlich wird das Publikum von Hexxagon wie eine Marionette gesteuert. Wieder stiehlt sich ein Lächeln auf sein Gesicht.

*„Ich bin nun gerne bereit, Ihre Fragen entgegenzunehmen.“*

Die Spieler dürfen nun in der Rolle ihrer Charaktere Fragen an Hexxagon stellen, oder ihn mit Vorwürfen überhäufen, ganz wie sie wollen. Letzten Endes weiß Hexxagon, dass er die Freelancer auf diese Weise nicht für sich gewinnen kann, aber er will sich zumindestens den Anschein geben, es versucht zu haben. Sein Plan, 90 Prozent der Menschheit zu ermorden und die restlichen 10 Prozent unter seine eiserne Knute zu zwingen, ist echt, und er wird davon nicht abrücken. Dass er nur dann die Macht hat, den Plan in die Tat umzusetzen, wenn er sich die Kräfte der Freelancer einverleibt hat, ist eine Tatsache, die er ihnen auf jeden Fall verschweigen wird.

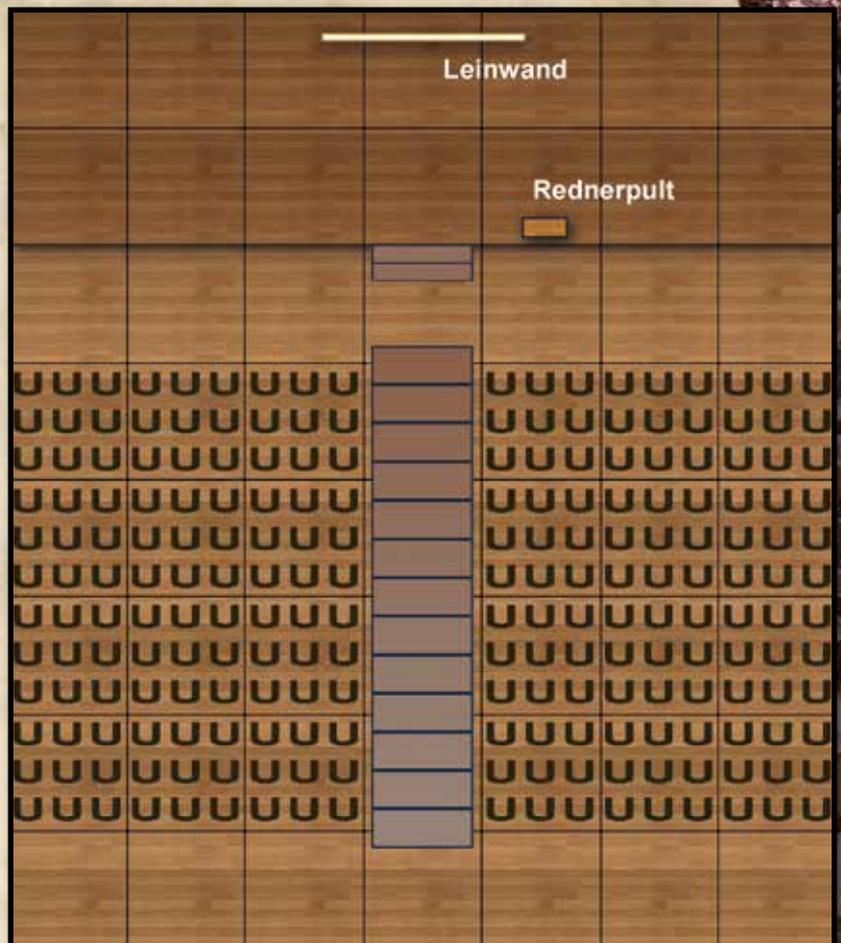
Dieser erste Abschnitt soll dem Erzählrollenspiel dienen, deshalb bereiten Sie sich bitte in dem Maße darauf vor, in dem sie von Ihren Spielern erwarten, dass diese Spaß an einer solchen Diskussion haben. Wenn Ihre Spieler lieber Figuren über ein Spielbrett schieben und Würfel werfen, dann belassen Sie es bei Hexxagons Rede und warten Sie die ablehnende Reaktion der Spieler ab, bevor Sie direkt zum nächsten Abschnitt übergehen.

Wenn sie es dagegen mit Spielern zu tun haben, die gerne ihre eigenen Argumente vorbringen und Hexxagon vielleicht sogar umstimmen oder nach einem Kompromiss suchen wollen, dann bereiten Sie entsprechende Gegenargumente vor, damit Sie sich möglichst gut in Hexxagons Rolle versetzen können. Letzten Endes ist der Erzmagier aber zu keinerlei Verhandlungen bereit und beharrt auf seinem Standpunkt. Wenn alle Seiten ihre Argumente vorgebracht haben und sich kein Kon-

sens findet, erklärt Hexxagon die Scharade für beendet und es geht zum nächsten Abschnitt.

Wenn die Freelancer Samantha Leuenkopf dabei haben, ist sie erzürnt über die „Zaubervorstellung“ ihres Ex-Freundes (den sie konsequent „Max“ nennt) und appelliert wiederholt an seine Menschlichkeit. Nach einer kurzen Iritation wird sich Hexxagon aber nicht weiter von ihr ablenken lassen – er ist schon viel zu weit in seinen Wahnsinn vorgedrungen, als dass es noch einen Weg zurück gäbe. Wenn das Goldene Medaillon (Seite 140) einen neuen Besitzer gefunden hat, so flüstert es diesem zwar ein, dass Hexxagons Plan etwas für sich hat, aber es ist natürlich nicht bereit, sich ihm als Weltherzher zu unterwerfen. Es ist hochgradig unwahrscheinlich, dass sich unter den Freelancern einer findet, der Hexxagons Angebot auch nur für eine Sekunde in Erwägung zieht, aber für den Fall, dass es so ist, wird dies mit einem Nicken registriert. Wie sich der Charakter von da an verhält, liegt allein im Ermessen seines Spielers.

Beim Publikum handelt es sich tatsächlich um normale Menschen, die aus der nahegelegenen Universität entführt und unter Hexxagons körperliche Kontrolle gestellt wurden, während sie die ganze Szene bei wachem Verstand miterleben müssen, was man dem gequälten Ausdruck in ihren Augen auch ansehen kann. Die Freelancer können einzelne von ihnen mithilfe von Antimagie oder der Hypnose-Fähigkeit des Druiden befreien, aber dies ist zeitraubend und anstrengend (mindestens 5 Minuten und 5 Aktionsmarken), und wenn die Freelancer dies im Übermaß tun, wird Hexxagon seine Opfer mit einem Fingerschnippen unter seine Kontrolle zurückholen. Auch sollten sich die Freelancer darüber



klar werden, dass sie es hier mit etwa hundert unschuldigen Menschen zu tun haben, die in großer Gefahr schweben, wenn es zu einem Gefecht kommen sollte. Zu Greifels Eingreiftruppe fehlt im Moment jeglicher Kontakt, deshalb sind die Freelancer hier erstmal auf sich allein gestellt.

### Die Dunklen Zwillinge

Wenn Hexxagon der Diskussion überdrüssig geworden ist oder zum wiederholten Male von den Freelancern angegriffen wird, zuckt er nur mit den Schultern, als hätte er etwas bestätigt gefunden, was er ohnehin schon wusste.

*„Nun, da ihr eure Uneinsichtigkeit beeindruckend unter Beweis gestellt habt, werde ich euch das gönnen, was ich euch versprochen habe: Ein abschließendes Gefecht gegen mich, bei dem ihr euren wohlverdienten Untergang erleben werdet. Damit es ein fairer Kampf wird, solltet ihr allerdings zwei Dinge beachten.“*

Ein Zittern geht durch die Festung, gefolgt von einem gedämpften Krachen.

*„Eure Verbündeten, die sich heimlich an meine Festung herangeschlichen haben, wurden gerade unter hundert Tönnen Felsgestein begraben. Trauert nicht um sie – sie wussten genau, worauf sie sich einließen, als sie gegen meine Spielregeln verstießen. Genau so wie ihr.“*

Nach einem Fingerschnippen durch Hexxagon erscheint eine Anzahl dunkler Gestalten in Höhe der Anzahl Freelancer zwischen ihm und seinen Widersachern. Jeder von ihnen gleicht jeweils einem der Freelancer wie ein Ei dem anderen, allerdings in eine dunklere Kleidung gehüllt und von einer finsternen Aura umgeben.

*„Erlaubt mir, euch mit einem kleinen Experiment von mir, euren Dunklen Zwilligen, bekannt zu machen. Aber ich glaube, ihr kennt euch schon. Tatsächlich können sie alles, was ihr könnt, aber keine Angst. Wenn ihr wirklich Helden seid, dann solltet ihr eine Chance gegen sie haben. Besiegt sie einfach durch das, was euch zu Helden macht. Was immer es auch sein mag.“*

Ohne weitere Zeit zu verschwenden gehen die Dunklen Zwillinge zum Angriff über. Wie Hexxagon gesagt hat, verfügen sie über exakt die selben Eigenschaftswerte und Fähigkeiten wie die Freelancer im voll verwandelten, gesunden Zustand, und greifen wie sie auf Aktionsmarken zurück, was diesen Kampf trotz der niedrigen Anzahl Gegner zu einer echten Herausforderung für Sie als Spielleiter macht. Bereiten Sie sich also gut darauf vor, indem Sie sich die Fähigkeiten der Spielercharaktere vor Spielbeginn genau anschauen.

Der einzige Nachteil der Dunklen Zwillinge gegenüber den Freelancern besteht darin, dass sie nicht zusammenarbeiten. Sie schützen sich nicht gegenseitig, verleihen sich keine Boni, heilen nur sich selbst und koordinieren ihre Angriffe nicht – statt dessen versucht jeder von ihnen, sein jeweiliges Gegenstück zu vernichten, geht aber auch gegen andere Freelancer vor, wenn sein eigentliches Ziel außer Reichweite ist. Insgesamt gehen die Dunklen Zwillinge nicht sehr taktisch vor, deshalb müssen Sie sich auch nicht mit allen ihren Spezialfähigkeiten vertraut machen, sondern nur mit den wichtigsten Offensiv- und Defensiv-Fähigkeiten.

Wenn unter den Dunklen Zwilligen Beschwörer sind, so verfügen diese nicht über Gäste, dafür greift das Publikum auf Hexxagons Seite in den Kampf ein:

### Akademiker

KK	GE	HW	WE	BW	LE
7	7	8	14	5	10

Waffenloser Kampf (WL 2, Sch 3, Pr 20)

Verwenden Sie für die Akademiker die Regeln für Handlanger. Natürlich liegt es im Interesse der Freelancer, dass möglichst wenige dieser Gegner zu echtem Schaden kommen, sie sollten ihnen gegenüber also auf Betäubungsschaden zurückgreifen.

Hexxagon steht nahebei und greift nicht in den Kampf ein, es sei denn er wird von einem der Freelancer angegriffen, was er dann mit einem magischen Angriff seinerseits quittiert – seine Werte siehe unten.

Wenn die Spieler halbwegs koordiniert kämpfen (und nach vier Ebenen von Hexxagons Festung sollte das eigentlich der Fall sein), dann sollten sie ein deutlich höheres Durchhaltevermögen als ihre Gegner an den Tag legen und siegreich aus dem Gefecht hervorgehen. Sollte es dagegen wegen Würfelpech und Fehlentscheidungen trotzdem schlecht um die Spielercharaktere stehen, dann greift ein Dunkler Zwillig aus Versehen oder mit Absicht Hexxagon an und wird daraufhin von diesem mit magischen Angriffen eingedeckt.

Erst wenn der letzte Dunkle Zwillig vernichtet wurde, lässt Hexxagon seine Gelenke krachen und greift die Freelancer mit einem kurzen „So, genug Spaß gehabt“ an.

### Hexxagon

KK	GE	HW	WE	BW	LE
25	25	25	30	5	s.u.

**Schutzfeld:** Hexxagon bekommt einen Bonus von +10 auf alle Verteidigungswürfe und ist immun gegen alle Zustandsmarken.

**Beliebige Lebensenergie:** Schreiben Sie den von Hexxagon erlittenen Schaden einfach auf. Die Verletzungen sind ihm durchaus anzusehen, aber in Wirklichkeit hat er unendlich viele Lebenspunkte. Er kann sich jederzeit mit einer Handlung beliebig viele Lebenspunkte heilen, macht von dieser Fähigkeit aber nicht übermäßig Gebrauch, um seine Gegner nicht zu frustrieren.

**Magischer Angriff:** Fernkampfangriff (Rw 50(E), Sch 20, Pr 35, Elementarschaden nach Wahl, 4 Zustandsmarken nach Wahl außer schwere Erschöpfung). Die Regeln für Schüsse in oder aus dem Nahkampf kommen für Hexxagon nicht zur Anwendung.

Insgesamt wird Hexxagon den Kampf so gleichmäßig gestalten, dass die Freelancer nicht ihre Hoffnung auf den Sieg verlieren, während er sie Stück für Stück niederringt. Falls sich die Charaktere als unerwartet stark erweisen, kann er die Heftigkeit seines magischen Angriffs auch beliebig vergrößern. Wenn Sam dabei ist und Sie dramatische Szenen mögen, wirft sie sich irgendwann zwischen ihn und einen schwer verletzten Freelancer und wird von Hexxagons magischen Energie schwer verletzt (kann aber noch mit einem Heilzauber gerettet werden).

Erst wenn die Freelancer kurz vor einer Niederlage stehen, geht er unter ihren Angriffen zu Boden, wo er unter dramatischem Röcheln sein Leben aushaucht.

## Endgame

„Blutüberströmt geht Hexxagon zu Boden, ein Zittern läuft durch seinen Körper und seine Augen brechen, dann wird es still. Hexxagon ist besiegt – ihr könnt es kaum glauben!“

Legen Sie eine Kunstpause ein.

„Und es stimmt auch nicht. Mit einem heiseren Lachen erhebt sich eure Nemesis. Das Blut, seine zerfetzte Robe, all das ist fortgewischt, als hätte der Kampf gar nicht stattgefunden, und wie ein grausamer Racheengel stößt er euch von sich.“

„Ihr Narren habt es immer noch nicht begriffen! Ich bin Hexxagon, der Herr der Schatten, der unsterbliche Nexus aller magischen Macht. Richtig gehört! Nicht nur meiner eigenen Macht, sondern **aller** magischer Macht in der ganzen Welt. Alles was ihr seid, seid ihr erst durch mich. Die magischen Artefakte, mit deren Hilfe ihr euch verwandelt, wurden von mir hergestellt, eure Kräfte von mir entwickelt und in dieser Festung verfeinert und veredelt. Nichts, was ihr aufbieten könnt, kann mir auch nur das geringste anhaben.“

Gönnen Sie den Spielern einen Moment Zeit, um die Ungeheuerlichkeit dieser Aussage einsickern zu lassen. Seien Sie auf die verschiedenen Reaktionsmöglichkeiten gefasst, die auch extrem ausfallen können: Einige Spieler haben so eine Entwicklung vielleicht schon geahnt (Spieler können in dieser Hinsicht manchmal eine geradezu prophetische Gabe entwickeln, und es gab in der Kampagne schon einige Hinweise in diese Richtung), andere mögen sich durch Hexxagons Offenbarung persönlich beleidigt fühlen und den Sinn des gesamten Spielhintergrunds anzweifeln – lassen Sie in diesem Fall keine Diskussion außerhalb des Spiels zu, sondern fordern Sie ihre Spieler dazu auf, zurück in die Rolle ihres Charakters zu schlüpfen und so zu reagieren, wie er reagieren würde.

Schlagfertige Spieler haben vielleicht auch eine rasche Antwort parat wie zum Beispiel: „Aber dieser Raketenwerfer hier, der hat mit magischer Macht nichts am Hut – KA-WUMM!“ Eine hervorragende Reaktion – tatsächlich richten weltliche Waffen bei Hexxagon echten Schaden an, aber sein magische Kraft ist viel zu groß, als dass man ihn auf diese Weise in die Knie zwingen könnte – er heilt sich quasi in Sekundenbruchteilen.

Die wahrscheinlichste Reaktion dürfte aber sein, das ganze als Hexxagons Bluff zu betrachten. Diese Hoffnung macht er aber dadurch zunichte, dass alle weiteren Angriffe harmlos an ihm abprallen – auch die besonderen Gaben der Krieger, Samurais, Barbaren und anderer Kampf-Formen zählen mit zu der Magie, über die Hexxagon gebietet, und die weltliche Schadenswirkung ihrer Waffen reicht wie gesagt nicht aus, um ihn in die Knie zu zwingen.

Während die Freelancer diese neue Erkenntnis noch verdauen, erscheinen hinter ihnen durch die Wände die geisterhaften Erscheinungen verschiedener Fantasy-Gestalten, die so wie sie aussehen. Dies sind die Seelen-Projektionen aller Freelancer, die über Hexxagons Henshin-Formen verfügen, die lebenden wie die toten – auch Greifels ist unter ihnen.

Wieder wendet sich Hexxagon an die Freelancer:

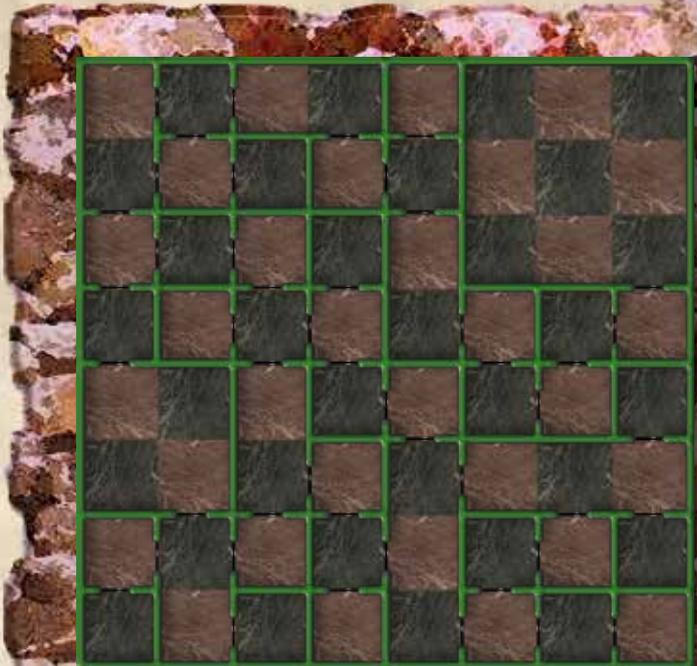
„Wir sind eins. Verschieden und doch gleich. Für mich seid ihr wie Kinder, und ich euer strenger, aber doch gerechter Vater. Ihr steht im Zenit eurer Macht, doch das ist nichts im Vergleich mit der Macht, die ihr durch mich erringen könnt. Gemeinsam können wir diese Welt, ja, diesen gesamten Kosmos regieren. Schließt euch mir an. Hebt eure Hand, und schwört mir eure ewige Treue.“

Alles scheint wie erstarrt, und auch die Blicke der geisterhaften Seelen-Projektionen ruhen nun auf den Spielercharakteren. Etwaigen Aufforderungen, auf Seiten der Freelancer in den Kampf einzugreifen, verneinen sie mit einem hilflosen(!) Kopfschütteln: Was immer auch als nächstes geschieht, es sind allein die **Spielercharaktere**, die den weiteren Verlauf der Geschichte prägen. Hebt einer von ihnen die Hand, so wird Hexxagon zu ihm gehen, ihm seine Hand auf die Brust legen und fragen: „Wer ist dein Meister?“ Lautet die Antwort „Hexxagon“, dann wird er zufrieden nicken und zum nächsten Spielercharakter gehen, und so weiter. Den Seelen-Projektionen schenkt er keine Beachtung. Sollte der Träger des Goldenen Medaillons anwesend sein, so weigert er sich vehement, Hexxagon zu dienen.

Ist diese Prozedur abgeschlossen, so kehrt Hexxagon zum Podium zurück und fragt die Spielercharaktere, die sich noch nicht geäußert haben: „Das ist eure letzte Chance. Unterwerft euch mir oder sterbt.“

Es steht zu hoffen, dass sich die Spielercharaktere nicht gänzlich Hexxagon unterwerfen und von allein darauf kommen, dass sie ihn nur bezwingen können, wenn sie ihrer eigenen Macht entsagen. Diese Schlussfolgerung zu ziehen, ist jedoch nicht ganz einfach (Spieler können in dieser Hinsicht manchmal unglaublich verstockt sein), deshalb helfen Sie ihnen mit einer Vision auf die Sprünge. Es ist die Priesterin Sellara, die sagt: „Hütet euch vor ihm. Seid bereit, das letzte Opfer zu bringen.“ Und dann: „Was zusammen gehört, muss gemeinsam untergehen. Ich widersage dir!“

Wenn alle Stricke zu reißen drohen, brauchen Sie sich hier, im Finale, auch nicht zu schade zu sein, die Holzhammer-Methode zu verwenden und den Spielern die Erkenntnis



auf dem Silbertablett zu präsentieren: Mit ihrer magischen Macht können sie Hexxagon nicht besiegen, weil diese Macht von ihm stammt. Aber trotzdem sind sie ein Teil von ihm, und wenn sie dem Geschenk der Macht widersagen, dann reduziert dies auch die Macht des ganzen, und damit Hexxagons Macht. Und selbst wenn es nicht funktioniert, haben sie sich mit diesem Akt von der Mitschuld an Hexxagons bösertigem Plan reingewaschen. Seiner Macht zu widersagen bedeutet, das Richtige zu tun.

Wie sie ihrer Macht entsagen, bleibt den Spielern überlassen. Auf jeden Fall müssen sie ihre Henshin-Formen beenden und ihre Henshin-Artefakte ablegen und ihren Willen mit passenden Worten bekunden, alles andere ist ihrem persönlichen Stil überlassen. Auch die Freelancer, die bereits Hexxagon die Treue geschworen haben, haben nun noch eine letzte Gelegenheit, sich neu zu besinnen. Und bevor noch einer der Freelancer auf die Idee kommt, sich zusätzlich in sein Schwert zu werfen, passiert folgendes:

*„Ein Ruck geht durch die geisterhaften Gestalten hinter euch, und eine nach der anderen legen sie ihre Henshin-Artefakte ab und verwandeln sich in normale Menschen – mit sehr abweisenden Blicken in Richtung Hexxagon. Eine Trauer durchläuft euch, als ihr spürt, dass euer Opfer – von wem auch immer – angenommen wird, und euch die Kraft verlässt.“*

*[Falls anwendbar:] Diejenigen von euch, die Hexxagon bis zum Schluß die Treue gehalten haben, vergehen in einem leuchtenden Schmerzensschrei, während ihre Lebensenergie auf Hexxagon übergeht. Doch sein zufriedenes Grinsen währt nicht lange.*

*Auch die magische Aura von Hexxagon beginnt zu verblassen, und er stößt einen Schrei des Entsetzens aus: „Ihr Narren! Wie konntet ihr das tun!?! Das größte Geschenk zu erhalten und von euch zu weisen. Ich werde euch töten!“ Doch von seiner ausgestreckten Hand ergießt sich kein magischer Angriff über euch. Voller Zorn blickt er euch an, während er aus einer Falte seiner Robe eine Maschinenpistole ergreift und mit einem hysterischen Lachen das Feuer eröffnet.“*

Diejenigen, deren Macht Hexxagon in sich aufgenommen hat, sind für immer tot. Sollten alle Spielercharaktere dieses Schicksal erlitten haben, so büsst Hexxagon seine Macht nicht ein, aber es wird nie geklärt, warum es ihm trotzdem

nicht gelang, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Vielleicht sitzt er ja immer noch irgendwo, brütend, und bereitet seinen nächsten Schlag gegen die Menschheit vor?

Ansonsten haben die Freelancer einen letzten Kampf gegen einen machtlosen Hexxagon vor sich, wobei sie beachten müssen, dass auch sie sich in ihrer normalen, verwundbaren Gestalt befinden.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
10	10	12	16	5	20

Maschinenpistole (RW 5, Sch 5, Pr 18, Munition für 3 Salven)

Ein Beben geht durch die Unterirdische Anlage, und den Freelancern wird klar, dass sie es nun mit etwa hundert Zivilisten in einer einsturzgefährdeten unterirdischen Anlage zu tun haben. Zum Glück gibt es eine Wendeltreppe, die von hier aus direkt in den Kölner Dom hinauf führt, und kurz nachdem alle in Sicherheit sind, kündigt ein Donnernrollen davon, dass die Anlage in sich zusammen bricht. Der Dom jedoch ist anscheinend stabil genug gebaut, um dieses Ereignis unbeschadet zu überstehen. Wenn Hexxagon noch am Leben ist und von den Freelancern gefangen genommen wurde, so ist er nun endgültig dem Wahnsinn verfallen und muss mit fraglichen Heilungsaussichten in ein Sanatorium eingewiesen werden.

Greifels und die Mitglieder des Eingreifteams sind tatsächlich zu Tode gekommen, und auch bei den Unruhen in Köln gab es zahlreiche Tote und Verletzte, doch zum Glück beginnt die Gewalt schon kurze Zeit später wieder abzuebben. Bei der Stadtregierung will plötzlich niemand etwas über den Fall der Freelancer wissen und auch das Corps hüllt sich ins gewohnte Schweigen. Und doch finden die Freelancer auf ihren Konten eine beachtliche Bezahlung samt Bonus vor – Quelle unbekannt.

Der Kratereinschlag ist indessen verschwunden, ebenso die Säbelzahn tiger, und Köln ist nicht mehr deutsche Hauptstadt. Anscheinend ist mit Hexxagons Untergang auch der größte Teil des Einflusses der Goldenen Pyramide von der Welt gewichen. Alles ist wieder fast so wie es sein sollte. Nur das Goldene Medaillon und seinen Träger gibt es noch, und wer weiß was ihnen die Zukunft bringen wird.

## WIE GEHT ES WEITER

Die Freelancer haben Hexxagon besiegt und die Hexxagon-Kampagne überstanden. Sie sind immer noch Emorpher mit ihrer besonderen Karmafähigkeit, aber ihre Henshin-Artefakte haben ihre Wirkung verloren und sie können sich nicht mehr verwandeln (dies gilt auch für Mönche). Ihr Opfer war echt, denn was ist schon ein großer Sieg, der ohne echte Opfer erkaufte wurde?

Wenn einige Spieler ihre Freelancer lieb gewonnen haben und sie gerne weiter verwenden wollen, dürfen sie sie gerne mit neuen Henshin-Formen in eine der folgenden Freelancer-Kampagnen übernehmen, unter Umständen beinhaltet dies aber auch die „Rückstufung“ auf die 5. Stufe.

Hexxagons Macht ist gebrochen und sein Paradigma „zersplittert“, d.h. im Laufe der Zeit wird es immer wieder einzelne Freelancer geben, die auf geheimnisvolle Weise, teils mit teils ohne Zutun des Corps an die eine oder andere Fantasy-Form gelangen. Regeltechnisch bedeutet es, dass die Fantasy-Formen in kommenden **Freelancer**-Kampagnen weiterverwendet werden dürfen, wenn der Spielleiter dies erlaubt, es wird aber nie wieder einen Hexxagon geben, der alle Fantasy-Formen unter einem Hut vereint.

Oder vielleicht doch. Schließlich ist alles möglich :-)



## DIE REALITÄT HAT EINEN RISS BEKOMMEN.

*Freelancer Hexxagon* heißt Sie willkommen in unserer Gegenwart, morgen in einen Jahr. Doch nicht alles ist so, wie Sie es gewohnt sind. Monster aus fernen Realitäten bedrohen unsere Welt, und nur Sie und Ihre Verbündeten können sie aufhalten! Verwandeln Sie sich in einen von 13 mächtigen Fantasy-Helden und begeben Sie sich auf eine abenteuerliche Reise quer durch Köln und in die Katakomben unter dem Kölner Dom, um dem bösen Zauber **Hexxagon** und seinen Schergen das Handwerk zu legen!

## WERDEN SIE EIN FREELANCER!

*Freelancer Hexxagon* ist ein knallbuntes, humorvolles Pen&Paper-Rollenspiel im Anime-Stil, bei dem Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen können. Entwerfen Sie einen Menschen unserer Gegenwart, verwandeln Sie ihn in einen Fantasy-Helden und schicken Sie ihn zusammen mit den Charakteren Ihrer Mitspieler auf eine nostalgische Dungeon-Jagd. Nur gemeinsam werden Sie Erfolg haben.

Die einfachen Grundregeln erlauben Ihnen und Ihren Mitspielern einen schnellen Spieleinstieg, während die zahlreichen, miteinander kombinierbaren Fähigkeiten für eine grenzenlose Vielfalt sorgen. Mithilfe der *Freelancer*-Regeln können Sie außerdem spielend einfach Ihre eigenen Monster, Spezialfähigkeiten und Dungeons entwerfen und Ihren Mitspielern präsentieren.

## VOLLSTÄNDIGER HINTERGRUND.

## KOMPLETTE KAMPAGNE. ALLE REGELN.

## ALLES IN EINEM BUCH!



[www.freelancer-rpg.de](http://www.freelancer-rpg.de)  
[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

31000